

ДЛЯ ТЕХ,  
КТО РАБОТАЕТ  
С ПИОНЕРАМИ



Л. БЫЛЕЕВА, В. ТАБОРКО

**ИГРА?.. ИГРА!**



ДЛЯ ТЕХ, КТО РАБОТАЕТ С ПИОНЕРАМИ



Л. БЫЛЕЕВА, В. ТАБОРКО

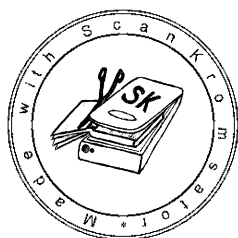
# ИГРА?... ИГРА!



МОСКВА  
«МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ»  
1988

ББК 99.2  
Б 95

Художник  
Н. ЛОБАНЕВ



Scan AAW

Б 4306030000—032  
078(02)—88 Свод. план подписных изд. 1988

ISBN 5—235—00609—7

© Издательство  
«Молодая  
гвардия»,  
1988 г.

# ИГРА?.. ИГРА!

(Вместо предисловия)

— Игра? — в этом вопросе явственно слышится голос скептика. — Какая еще игра? Сегодня ребятам играть-то некогда: утром — школа, днем — домашние уроки, вечером — телевизор... А если кому захочется поиграть, тот и без вашей книжки обойдется, тем более, что сказать что-то новое об игре просто уже невозможно, все давно сказано и пересказано...

— Игра! Конечно же, игра! — так горячо отозваться может только вожатый-энтузиаст. — Игра помогает нам спланировать ребят, растить их сильными, смелыми, ловкими, воспитывать у них навыки организаторов, инициативу и самостоятельность. Давайте нам побольше книг об игре!

«Игра в пионерской жизни» — такова главная тема этой книги.

Авторы ее, безусловно, солидарны с энтузиастом — без игры пионерской организации никак не обойтись, игра нужна ей как воздух...

Но мы можем в какой-то степени понять и скептика. Действительно, в век НТР, космических нагрузок и перегрузок школьных программ кажется, что найти ребятам время, свободное от всяких дел, практически невозможно. Но даже если кто-то и выкроит это время — увы! — он отдаст предпочтение голубому экрану, а не подвижной живой игре.

Наверное, скептик прав и когда утверждает, что сказать об игре новое сегодня просто немыслимо. Но ведь народная мудрость гласит: новое — это, как правило, хорошо забытое старое.

Вот мы и решили напомнить нашим читателям, и прежде всего вожатым, то, что и сегодня может быть полезным и им самим, и их дружинам, и пионерской организации в целом.

Итак, перед вами еще одна книжка об игре, точнее, об игровой деятельности пионеров в своей организации юных ленинцев.

*Л. Былеева, В. Таборко*

*Необходимо перестроить жизнь пионерских организаций на демократических началах, развить подлинную самостоятельность, вернуть в них игру, романтику, выдумку и фантазию.*

*Из Отчета ЦК ВЛКСМ XX съезду комсомола*

## Глава I

### МЕСТО И РОЛЬ ИГРЫ В ПИОНЕРСКОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

В положении о Всесоюзной пионерской организации имени В. И. Ленина названы четыре главных принципа, которые определяют основы ее деятельности:

- идейно-политическая направленность;
- общественно полезный характер, связь с жизнью советского народа;
- самостоятельность и инициатива пионеров;
- насыщенность революционной мечтой, романтикой и игрой.

Хотя принцип, утверждающий, что жизнь нашей пионерии должна быть насыщена игрой, назван последним, тем не менее он так же актуален, как и все остальные. Более того, именно этот принцип является характерным для детской организации и отличает ее от всех других.

Мы считаем, что и все предшествующие ему принципы претворяются в жизни пионерской организации главным образом тоже через игру, через игровые приемы, формы и методы работы с детьми. **Без игры — умной, деловой, творческой — не может быть подлинного пионерского самоуправления,** только в процессе игры, живой, непосредственной, ребенок может проявить свои организационные способности (и закрепить их), приобрести необходимые навыки для уверенных, разумных, самостоятельных инициативных действий.

ЦК ВЛКСМ и Центральный Совет Всесоюзной пионерской организации имени В. И. Ленина постоянно заботились и заботятся о том, чтобы этот принцип неукоснительно воплощался в жизнь.

Более пятнадцати лет пионеры шагали по маршрутам Всесоюзного марша юных ленинцев. И в самом

названии «Марш», и в отдельных составляющих его элементах — «маршрутах», «высотах», «поверках», почетных званиях «правофланговая дружина», «правофланговый отряд», «активный участник марша», — которые присуждались тем, кто шагал в авангарде, несомненно, угадывались игровые моменты той самой большой пионерской игры, в которой сплаваются воедино высокие идеалы детской коммунистической организации с повседневными делами пионерских коллективов и каждого пионера в отдельности.

Еще перед Великой Отечественной войной юные ленинцы с восторгом приняли подсказку замечательного детского писателя Аркадия Петровича Гайдара и во всех пионерских дружинах и отрядах стали создавать тимуровские команды для оказания посильной помощи семьям военнослужащих, отдавших свою жизнь за Родину, ветеранам труда и войны.

Четверть века прошло и с тех пор, как в микрорайоне одной из школ города Костромы была создана первая зона пионерского действия. Почин костромичей был поддержан: зоны пионерского действия распространились повсеместно.

И тимуровские команды, и зоны пионерского действия — это, по существу, тоже творческие, ролевые игры пионеров со всеми присущими им элементами: штабами и разведками, хитрой сигнализацией и срочными донесениями, разного рода тайнами и сюрпризами, трудовыми десантами и операциями...

Более десятка лет все пионеры страны по призыву ЦК ВЛКСМ участвуют в военно-патриотической игре «Зарница». Во многих дружинах действуют отряды юных друзей Советской Армии и Военно-Морского Флота, танкистов и артиллеристов, летчиков и космонавтов, пожарников и регулировщиков уличного движения — жизнь этих так называемых «профильных» отрядов тоже порой напоминает увлекательную игру.

Стали традиционными пионерские соревнования по подвижным играм — «Веселые старты», по спортивным играм — «Кожаный мяч», «Золотая шайба» и др., по пионерскому многоборью — «Старты надежд», повсеместно проводятся Малые олимпийские игры, праздники игры и игрушки, конкурсы игр, игровые смотры и соревнования.

Уже один этот, далеко не полный перечень дает представление о том, что игра в жизни пионерской организации играет не последнюю роль и позволяет каждому мальчишке и каждой девчонке легко найти себе дело по душе, заполнить свое свободное время интересными, полезными занятиями.

Но...

Но почему так много поступает тревожных сигналов из дружин и отрядов, свидетельствующих, что далеко не все в пионерской организации так благополучно, как кажется на первый взгляд, что жизнь многих отрядов отнюдь не бьет ключом, а едва-едва теплится, что немало пионеров явно скучают и предпочитают проводить свободное время не в пионерских коллективах, а в одиночку, уткнувшись носом в голубой экран телевизоров, или в кругу своих закадычных друзей, «балдея» под какофонию кассетного магнитофона. Часто, очень даже часто изнывающие от безделья подростки идут искать развлечений где-либо на стороне и примыкают к компаниям своих сверстников, у которых на уме одна забота — где бы покуражиться: то ли в подворотне, то ли на лестничной клетке соседней многоэтажки, то ли выйти на городской простор — и вот стихийно уже рождаются «неформальные» объединения футбольных «фанатов» или «фанатов» музыкальных, «металлистов» или брейкеров, рокеров или волнистов, хиппи или панков, а теперь еще и «люберов», пытающихся противопоставить себя всем другим «фирмам».

Не встречая понимания и поддержки со стороны взрослых, наоборот, постоянно ощущая неприязнь с их стороны, подростки прикрываются маской циничной бравады и все активнее и активнее выражают свой протест против диктата и высокомерного равнодушия старших. В этом неумелом протесте проявляется их естественное стремление найти себя, утвердить свое место в жизни нашего общества. И вот бесстрастные милицейские протоколы фиксируют одно за другим серьезные правонарушения — сколько их, подростков, состоит на учете в детских комнатах милиции, сколько их пополнило контингенты специализированных учреждений строгого режима!

А теперь спросим себя — разве все это не свидетельствует о том, в частности, что авторитет пионерской организации среди детей, особенно подросткового возраста падает, что коэффициент ее полезного дейст-

вия далек от идеального, что многие задачи, поставленные перед детской коммунистической организацией, выполняются ею не так уж успешно, как нам хотелось бы.

Сейчас, после апрельского 1985 года Пленума ЦК КПСС, XXVII съезда, когда в стране утверждается новый стиль работы, когда разворачивается во всю ширь коренная перестройка всех сфер нашей жизни, не замечать недостатков и серьезных просчетов в деятельности массовой детской коммунистической организации было бы более чем опрометчивым. Ведь это им, нашим пионерам, предстоит к концу XX века включиться в активную работу и продолжить те революционные преобразования, которые под руководством Коммунистической партии сегодня начал проводить советский народ.

Какими они вырастут, наши ребята? Будут ли готовы принять от старших поколений эстафету подлинного трудового энтузиазма, творческой инициативы, принципиальных решений? Сумеют ли не только понять, но и принять, неуклонно следовать принципам советской демократии, широкой гласности, критики и самокритики, истинного самоуправления трудовых коллективов?

Опыт первых лет перестройки нашей жизни, работы по-новому убедительно показал, как непросто порой дается это всем нам, людям старших поколений, как нелегко преодолевать негативные последствия ошибок недавнего прошлого, освободиться от косности мышления, расстаться с притягательным стремлением приукрасить свои достижения, замолчать ошибки и просчеты, избавиться от пустословия и славословия, приписок и очковтирательства, приспособленчества и двоедушия, привыкнуть к гласности, уметь выслушивать критические замечания и правильно, по-деловому на них реагировать, по-новаторски, без раскочки браться за дело, поддерживать все новое, прогрессивное.

Переучиваться всегда сложнее и тяжелее, чем осваивать новое, как говорится, с нуля. Настала пора коренным образом перестроить работу и детской коммунистической организации, чтобы наши ребята с малых лет познавали основы советской демократии, на практике овладевали бы навыками подлинного самоуправления и самостоятельных действий, познавали бы истинную цену пионерской инициативы и самостоятельности. Таково требование XX съезда ВЛКСМ.



Не сомневаемся в том, что все наши читатели, все, кто так или иначе причастен к пионерскому движению, уже давно обеспокоены и задумывались о причинах тех нездоровых явлений, которые постепенно проникли в жизнь нашей славной пионерии, стали сдерживать ее рост, ее движение вперед, способствовали снижению ее авторитета в глазах ребят, особенно подростков, мешают воспитывать нашу смену энергичной, инициативной, смелой, настоящими бойцами, будущими строителями коммунистического завтра.

Каждый наш читатель сможет назвать множество самых разных причин этого явления, и среди них — не всегда правильное, действенное воспитание детей в семье, определенные просчеты школы, отдающей явное предпочтение организации учебного процесса, процессу воспитательному, издержки в работе с детьми нашей общественности, далеко не всегда и охотно идущей навстречу нуждам детских коллективов, особенно в плане человеческого общения. И, несомненно, нездоровое влияние западной культуры на нравственные устои нашей жизни, особенно усилившееся с появлением новых технических средств — кассетных магнитофонов, различных видеоустройств, электронных игр, — все это используется определенными кругами за рубежом, часто совсем не в высоких гуманных и благородных целях воспитания, образования и просвещения подрастающего поколения.

И все же нельзя обойти вниманием множество внутренних, пока еще не решенных проблем жизни самой пионерской организации и прежде всего проблеме кадров вожатых. К сожалению, и сегодня нередко к руководству школьными пионерскими дружинами приходят случайные, плохо подготовленные люди, сменяемость вожатых слишком велика и составляет ежегодно почти 30 процентов. Средний стаж работы старшего пионерского вожатого не превышает двух-трех лет, а что можно сделать за это время? Об отрядных вожатых комсомольцах-производственниках говорить и вовсе нечего, практически их так мало, что особого влияния на жизнь пионерской организации в целом они оказывать не могут...

Отсутствие же вожатых в отрядах стирает в глазах ребят различия между школьным коллективом и пионерским, между классом и отрядом, между воспитательной работой, которую проводит в классе учитель —

классный руководитель, и деятельностью пионерского отряда во главе со своим вожатым. Все это не может не отразиться на авторитете пионерской организации в целом.

И вполне закономерно прозвучали в Отчете ЦК ВЛКСМ XX съезду такие слова: «Как первоочередную задачу необходимо рассматривать укрепление пионерских коллективов вожатыми».

Но хотя проблема кадров вожатых достаточно серьезна и весьма остра, не только она определяет общий уровень и стиль работы пионерской организации, объясняет суть ее недостатков. Ведь и из тех дружин, которые сегодня считаются лучшими и удостоены почетного звания «правофланговых», тоже поступают сигналы, свидетельствующие о том, что не все так благополучно в их жизни, как видится по их отчетам и рапортам.

Приведем пример типичных ответов, полученных на вопрос о том, что не удовлетворяет ребят-активистов в деятельности их правофланговой пионерской дружины.

«Есть ребята, и их немало, которые недобросовестно относятся к поручениям совета дружины и советов отрядов».

«Некоторые отряды, добившись звания «правофланговых», успокаиваются и ничего больше не делают».

«Не все восьмиклассники и семиклассники принимают активное участие в организации общедружинных дел».

«Часто в отрядах проводятся никому не нужные беседы и скучные сборы».

«Многие активисты делают только то, что поручит им классный руководитель».

«Чего нам недостает, так это ответственности за свои дела и поступки».

«Обычно мы много говорим, а мало делаем».

«Активисты бывают порой перегружены работой, а большинство «рядовых» ничего не хотят делать».

И вот эти вроде бы обычные, не представляющие чего-либо особенного ответы, опубликованные, кстати, в журнале «Вожатый», очень точно характеризуют общее положение дел в пионерской организации: это прежде всего формальное отношение пионеров к своим делам — стали «правофланговыми», а дальше хоть трава не расти... Ради галочки в плане можно и скучный сбор организовать, и никому не нужную беседу

провести. Самоуправление липовое, все делается в отрядах и дружинах по подсказке вожатого, а еще чаще классного руководителя, кое-как «работает» только избранный актив, остальные составляют бездеятельный пассив, причем в основном в пассив входят старшие ребята, те, которые должны были бы вести всех за собой. И это происходит в сильной, «правофланговой» дружине, где работают опытные вожатые. Что же можно ждать от рядовой дружины, где вожатых совсем нет или работают вожатые-новички?

Конечно, читатели могут упрекнуть авторов в том, что, пообещав вести разговор в книге об игре, они переключились на общие проблемы пионерского движения. При чем здесь игра?

Да при том, что многие из названных выше проблем и недостатков, присущих сегодня пионерскому движению, порождены как раз тем, и в этом мы твердо убеждены, что игра практически уходит из жизни пионерских коллективов. И хотя это утверждение авторов вроде бы противоречит тому, что они говорили в начале книги, что пионерская организация чуть ли не перенасыщена игрой, на самом деле никакого противоречия здесь нет. Ибо первое впечатление чисто внешнее, и складывается оно при осмотре «здания» с «парадного фасада».

При более глубоком знакомстве с положением дел в пионерской организации раскрывается совсем иная картина. Игра, игровые формы и методы работы с детьми оказываются у большинства вожатых не в почете, они забывают об игре, считают ее делом второстепенным, не самым важным.

А ведь без игры детская организация не сможет стать «организацией самих детей» — как к тому призывала еще на заре пионерского движения Надежда Константиновна Крупская, а будет всегда оставаться «организация для детей», что совсем не одно и то же, ибо в первом случае ребята выступают в роли хозяев своей организации, а во втором — только гостей.

Таково следствие формального отношения к основным принципам деятельности Всесоюзной пионерской организации имени В. И. Ленина.

Сегодня абсолютное большинство вожатых — и старших и отрядных, за исключением, конечно, вожатых — мастеров своего дела, — ребячьих игр не знают: ни подвижных, ни малоподвижных, ни каких-либо дру-

гих, в которые ребята иногда еще играют сами с собой. Не умеют вожатые пользоваться и игровыми приемами, методами и формами работы с детьми.

Вот, скажем, такой пример: в повести А. П. Гайдара Тимур и его товарищи по команде увлеченно и весело играют и, играя, совершают великое множество больших и малых полезных людям дел.

Теперь тимуровцы не играют, они «работают», выполняют поручения, но не своего штаба или командира, а поручения в лучшем случае старшего вожатого, а чаще всего — учителя, классного руководителя, то есть без какой-либо собственной инициативы, смекалки, самостоятельности.

А ведь, когда ребята играют в свои игры, они могут обходиться без взрослых!..

То же самое можно сказать и о зонах пионерского действия. Далеко не всегда и не везде использовались игровые моменты и в Марше юных ленинцев, чаще всего забота вожатых была направлена не на организацию игры, а на то, чтобы вовремя поставить галочку в отчете о выполнении того или иного пункта программы Марша, присвоить отрядам, звеньям, пионерам почетные звания и отрапортовать, что «высоты» штурмуются одна за другой. А вот КАК штурмуются — это мало кого волновало.

Даже военно-патриотическая игра «Зарница» почти повсеместно потеряла свою привлекательность, ибо перестала быть игрой как таковой, а превратилась в скрупулезное натаскивание пионеров к участию в областных, краевых, республиканских финалах (если таковые проводятся), а скорее всего прямо к финалу всесоюзному, действительно событию яркому, праздничному и красочному.

Примерно такое же положение складывается и в прекрасных по задумке всесоюзных пионерских соревнованиях типа «Кожаный мяч», «Золотая шайба», «Старты надежд» и других.

Не случайно почти на каждом из финалов этих игр возникают конфликты с руководителями и воспитателями отдельных команд, связанные с очковитирательством, подстановками на место игроков более старших и сильных ребят в нарушение положения о проведении подобных соревнований.

«Победа любой ценой!» — вот девиз этих деятелей от детского движения, заботящихся только о своем

престиже, а не о подлинном воспитании юных ленинцев.

Возможно, авторы несколько утрируют ситуацию. Однако давайте честно признаемся хотя бы сами себе — много ли настоящего пионерского во всех этих «пионерских» соревнованиях? Разве только то, что участвуют в них пионеры, а вот подлинной пионерской инициативы, самостоятельности не видно, все организовано сверху. Отчеты о миллионах участников — это только иллюзия, надежное прикрытие для почти полной бездеятельности многих и многих дружин. Ведь складывается парадоксальная ситуация — семи-восьмизначные числа говорят, что вроде бы все пионеры без исключения вовлечены в активную работу, а с мест поступают сообщения о том, что ребятам нечего делать и они жалуются на скуку смертную. Так, погоня за массовостью, красочностью на местах вылилась в недооценку повседневной кропотливой работы с каждым пионером в отдельности. Словесные пассивные формы воздействия на детские души сегодня выдвинулись на передний план, а формы активные, динамичные, в том числе и игра оказались в загоне...

Такое положение дел в пионерской организации сложилось, конечно, не сразу и не случайно.

Безусловно, серьезные коррективы в жизнь пионерии внесла война. В те тяжелейшие для нашего народа годы испытаний и детям было не до игры: не только старшие, но и младшие ребята помогали взрослым чем могли.

Нелегкими выдались и первые послевоенные годы — все силы народа были отданы восстановлению разрушенного войной хозяйства.

Получилось так, что целое поколение советских людей оказалось лишенным детства, не успело как следует наиграться — разрушились традиции семейных игр, позабылись многие игры, в которые ребята играли во дворах, почти исчезла игра и из практики пионерской работы.

К сожалению, выхолащиванию игры из жизни пионерской организации способствовали не только объективные, но и субъективные факторы. В конце сороковых — в начале пятидесятых годов в массы был «брошен» внешне весьма эффектный лозунг «Вожатый не затейник, а политический руководитель пионеров». Ос-

порить его в ту пору никто не решался, тем более, что в какой-то мере он казался верным. Действительно, вожатый прежде всего политический руководитель детской организации, ребячий комиссар. Однако почему-то забывали при этом, что он политический руководитель ДЕТСКОЙ организации, РЕБЯЧИЙ комиссар, вожак тех, для которых игра, затейничество — нормы жизни. И противопоставление вожатого затейнику — затейнику в лучшем смысле этого слова — по меньшей мере неуместно. Однако тогда упор был сделан именно на такое противопоставление, и вожатые стали сторониться затейничества, занимательности, игры, боясь как бы их не обвинили в упрощенчестве, в подмене игрой трудового воспитания пионеров, их политического образования. И опасения были не беспочвенны: многих действительно публично обвиняли в этом «пороке» — запрещали и осуждали многие игровые формы работы с детьми, даже без какой-либо попытки серьезно разобраться, что в тех формах было полезным, а что вредным, ошибочным. Отзвуки того печального времени ощущаются и поныне, безусловно, отражаются в том «прохладном» отношении к игре, игровым приемам и методам, к принципу игры, которое сложилось в пионерской организации. А это, в свою очередь, не смогло не сказаться на подготовке вожатых к работе с пионерами. Их не учат методике проведения игр, методике организации игровой деятельности пионеров. Но нельзя же рассчитывать только на стихийный интерес детей к игре. Дети, к сожалению, часто играют и в плохие игры, и даже жестокие.

Опыт лучших пионерских вожатых, директоров школ и педагогов-воспитателей, настоящих энтузиастов, видящих в пионерской дружине не тяжелый и лишний груз, взваленный на их плечи, а своего верного помощника в решении не только воспитательных, но и учебных задач, доказывает, что истинная сила пионерии как раз и заключается в игре.

Ведь игра, можно сказать, является примером универсальной деятельности детей, ибо впитывает в себя многие качества разных других видов деятельности. И что особенно важно — ребята участвуют в играх всегда «на добровольных началах», без принуждения сверху. Игра надуманная, навязанная ребятам взрослыми, перестает быть игрой, в такие игры мальчишки и девочки не играют или только делают вид, что игра-

ют, лишь бы не портить отношений со своими наставниками.

Игра по своей природе многофункциональна, она способствует воспитанию гармонично развитой личности. Играя, дети укрепляют свое здоровье, игра способствует их физическому развитию, улучшает координацию движений, снимает усталость после долгого сидения на уроках, требующих большого интеллектуального напряжения, дает ребятам радость активного движения, препятствует проявлениям гипокинезии.

Игра оказывает действенное влияние и на формирование личности ребенка, способствует его психическому развитию — воспитывает навыки коллективиста, развивает организаторские способности, в играх ребята учатся быть смелыми и ловкими, честными и добрыми, в играх рождаются такие качества, как взаимовыручка и взаимопомощь, честность и порядочность в соблюдении правил.

Игры на местности, военизированные игры воспитывают патриотизм, помогают овладевать навыками, которые необходимы будущим защитникам своего Отечества.

Есть игры, которые помогают развивать любознательность детей, тренируют память, внимание, умение не только смотреть, но и видеть, логически мыслить. Недаром называют эти игры «гимнастикой ума».

Немало игр есть и с техническим уклоном — игры-смотри, игры-соревнования моделистов-конструкторов, они помогают детям быстрее овладевать различными трудовыми навыками, умению обращаться с различными инструментами и материалами, учат читать чертежи, конструированию и изобретательству.

Игры-шутки, игры-забавы не только способствуют веселому и непринужденному времяпрепровождению, отдыху, но и воспитывают чувство юмора, приучают к живому общению с товарищами и взрослыми, служат своеобразными упражнениями, тренировками в коммуникативности.

Конечно, этим коротким перечнем невозможно охарактеризовать все положительные свойства и особенности хороших детских игр.

Скажем только, что умная, увлекательная игра всегда оказывается более действенной, чем словесные формы воспитания детей.

Кто-то из педагогов-воспитателей очень точно под-

метил: когда мальчишки, начитавшись книг или на-смотревшись фильмов о Красной Армии, играют в бу-деновцев и, обнажив деревянные шашки, врываются в заросли крапивы, они учатся быть настоящими, храб-рыми бойцами, а когда те же ребята на пионерских сборах или уроках по подсказке взрослых механически твердят заученные фразы о мужестве и героизме, они учатся скорее быть болтунами, чем бойцами.

Конечно, есть игра и игра. Есть игры азартные, вос-питывающие алчность, корысть, стяжательство; есть иг-ры, унижающие человеческое достоинство, формирую-щие в душах детей садизм, жестокость, звериные ин-стинкты. Н. К. Крупская говорила: «Путем игры мож-но воспитать зверя, путем игры можно воспитать и ком-муниста».

Настоящий вожатый, воспитатель должен уметь от-личать игры полезные, добрые, демократичные по сво-ей сути, от игр вредных, варварских, садистских.

Подлинный успех приходит к тем вожатым и воспи-тателям, которые не только «работают» с пионерами: проводят сборы, диспуты, политинформации, но еще и играют с ними, играют в самые разные игры, в том чис-ле и такую большую и умную игру, обобщающее на-звание которой «пионерская организация».

И не надо бояться такого утверждения.

Все корифеи нашей советской педагогики так или иначе ратовали за игру.

Надежда Константиновна Крупская еще в начале двадцатых годов писала: «Игра должна играть круп-нейшую роль в пионерорганизации».

«Игра — путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить», — утверждал Алексей Максимович Горький и требовал от взрослых отзывчивости на игры ребенка.

В конце тридцатых годов Антон Семенович Мака-ренко говорил: «...Детская организация должна быть пропитана игрой. Учтите, что речь идет о детском воз-расте, у него есть потребность в игре, и ее нужно удов-летворить, и не потому, что делу — время, потехе — час, а потому, что как **ребенок играет, так он будет и работать** (подчеркнуто нами). И я был сторонником того, что вся организация детского коллектива должна быть проникнута этой игрой, а мы, педагоги, должны в этой игре принимать участие».

Конечно же, Антон Семенович прекрасно понимал,



что не столько в игре воспитывается настоящий гражданин, сколько в умном, полезном производительном труде, в сочетании с учением в школе. Потому-то и заботился он прежде всего о том, чтобы его коммунары и прилежно учились, и хорошо трудились — сами себя обслуживали; работали в подсобном хозяйстве, в ремонтных мастерских, на кухне, поддерживали идеальный порядок и чистоту в помещении и вместе с тем еще работали и на собственном заводе:

«У нас был завод с первоклассным оборудованием, — писал А. С. Макаренко, — делали фотоаппараты «Лейка» с точностью до одного микрона... и все-таки это была игра».

Заметим, не аппараты игрушечные делали — они-то были настоящими, как теперь бы сказали — «на уровне лучших зарубежных образцов», а игровыми были отношения между воспитанниками, создавалось такое бодрое мажорное настроение в коллективе, какое бывает только во время хорошей, увлекательной ребячьей игры.

После Великой Отечественной войны стало широко известно имя выдающегося советского педагога Василия Александровича Сухомлинского. Он был активнейшим поборником игры, как одного из важнейших средств воспитания детей:

«В игре, — писал он, — раскрывается перед детьми мир, раскрываются творческие способности личности. Без игры нет и не может быть полноценного умственного развития. Игра — это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка врывается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра — это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности».

В 1985 году в издательстве «Просвещение» вышла в свет интересная книга «Искусство воспитывать» доктора педагогических наук, профессора Юрия Петровича Азарова. И там игре посвящено немало весомых слов: «Без игры нет ни детской жизни, ни развития детского коллектива...»

«Игра может быть в руках педагога тем инструментом, с помощью которого осуществляется переход от простейшего детского желания, удовольствия к серьезным и трудным социальным функциям, которые призван осуществлять гражданин социалистического общества...»

Для игровой деятельности в пионерской организации есть все условия — организационная структура, пионерские символы, Законы юных пионеров, Торжественное обещание, пионерские атрибуты и ритуалы, — все это хорошо продумано, выдержало испытание временем и может служить той опорной базой для создания в пионерских коллективах приподнятого, радостного, мажорного настроения, которое свойственно настроению играющих детей.

Конечно, едва ли можно сформулировать какие-либо конкретные, четкие и однозначные правила, которые бы позволили вожатым легко и просто обычную «пионерскую работу» превратить в увлекательную игру. Нет таких правил и быть не может, ибо все зависит прежде всего от личности вожатого, пришел ли он к своим младшим товарищам по собственному призванию, считает ли работу с пионерами делом увлекательным и интересным, даже самым интересным, понимает ли он и любит ли беззаветно детей, не утратил ли способности сам играть в детские игры, сохранил ли детскую непосредственность, способность к воображению, фантазированию...

Ведь игра становится настоящей игрой, способной увлечь детей вовсе не тогда, когда скрупулезно строго следуют ее правилам, как кажется на первый взгляд, а тогда, когда в игру вкладывается творческая инициатива и самостоятельность, фантазия и большая доля воображения самих ребят.

Вот как рассуждал об игре Лев Николаевич Толстой в автобиографической повести «Детство»:

«Я сам знаю, что из палки не только что убить птицу, да и выстрелить никак нельзя. Это игра. Коли так рассуждать, то и на стульях ездить нельзя, а мы в долгие зимние вечера накрывали кресло платками, делали из него коляску, один садился кучером, другой лакеем, девочки в середину, три стула были тройка лошадей, — и отправлялись в дорогу. И какие разные приключения случались в этой дороге! и как весело и скоро проходили зимние вечера... Ежели судить по-настоящему, то игры никакой не будет. А игры не будет, что ж тогда остается?..»

И вторит Толстому Антон Семенович Макаренко: «Игра должна заключаться не только в том, что мальчик бежит по площадке и играет в футбол, а в том, что он каждую минуту своей жизни немножко играет, он

приближается к какой-то ступеньке воображения, фантазии, он что-то из себя немного изображает, он чем-то более высоким себя чувствует... Воображение развивается только в коллективе... обязательно играющим...»

Сама жизнь и богатое воображение ребят подсказывали им сюжеты для новых игр. В середине 30-х годов мальчишки и девчонки сами, без подсказки взрослых, например, с увлечением играли в «челюскинцев». Можно было тогда зайти почти в любой двор и увидеть типичную картину — раскинув руки в стороны и отчаянно жужжа, носятся мальчишки, представляя себя героями летчиками, а девочки, народ от природы более скромный, изображали членов экипажа парохода «Челюскин», которых и спасали из ледового лагеря будущие Ляпидевские и Водопьяновы, Доронины и Каманины... Игра эта могла продолжаться часами... Потом наступила пора игр в Чкаловых и Громовых, в перелеты через Северный полюс в Америку, девчонки не отставали от мальчишек и играли в Гризодубовых и Расковых. В предвоенные годы чаще всего во дворах играли «в войну». Знали ее по книгам и кинофильмам, читали в газетах о бушевавшей войне в Европе и Азии, где-то далеко от границ Советского Союза. Ребята еще не понимали, какие беды принесет им война, и играли в нее с увлечением.

Теперь в такие «вольные» игры, к сожалению, играют редко. Говорят, что наступило другое время, иными стали и наши дети, что подобные игры сегодня им заменяют телевизор, магнитофон, электроника.

А может быть, дело все-таки не в новом времени и новой технике, а в ином отношении к играм, в утрате каких-то важных традиций, связанных с игрой, в неумении использовать игровые методы, приемы в работе с детьми.

Наконец, в равнодушии. В равнодушии, в частности, к играм и к своему делу вообще?

Равнодушному человеку увлечь ребят даже самыми прекрасными делами никогда не удастся. Конечно, он сможет организовать и провести любое «мероприятие» на высоком уровне, и оно может получиться и ярким, и внешне очень эффектным, но оставит самих пионеров безучастными зрителями, в лучшем случае они станут актерами-статистами, не более того. И никакой воспитательной роли это «мероприятие» не сыграет,

ибо не заставит ребячьи сердца биться хоть чуточку быстрее, радостнее, как это бывает всегда в увлекательной детской игре.

Настоящий же вожатый постоянно помнит, что воспитывает он пионеров, зовет их на большие и хорошие дела личным примером, своими делами, словами, обещаниями, поступками. Как он ведет себя в той или иной обстановке, так будут вести себя и его пионеры. И только тогда дети примут предложенную им игру, когда он и сам в нее будет играть искренне и самозабвенно.

Ведь, в конце концов, когда в дружине, отряде, в октябрятской группе создаются необходимые условия, когда им — ребятам — тактично, незаметно подсказывают сюжеты настоящих увлекательных игр и поощряют их самостоятельность, когда их умело «втягивают» в эту игру, они охотно принимают ее и сами начинают увлеченно играть...

Константин Сергеевич Станиславский говорил артистам Художественного театра: «Когда вы дойдете в искусстве до правды и веры детей в игре, тогда вы сможете стать великими артистами».

Эти слова можно прямо адресовать пионерским вожатым: если он — вожатый — «дойдет до правды и веры детей в игре», то без всякого сомнения сможет стать «артистом», даже «великим артистом» благородного дела воспитания подрастающего поколения, пионеров-ленинцев.

Можно привести множество примеров того, как вожатые, педагоги-воспитатели, большие мастера своего дела, использовали игровые приемы, формы, методы, саму игру в работе с пионерами и октябрятами. И первым нам хочется привести пример, может быть, всем хорошо знакомый, но такой яркий, такой убедительный, что обойтись без него в нашей книге просто невозможно.

Мы хотим рассказать о Павлышской школе, где директором был **Василий Александрович Сухомлинский**. Вместе со своими коллегами — учителями он уделял много внимания не только оборудованию учебных комбинатов, мастерских, созданию большого пришкольного участка с садом, огородом, виноградниками, пасекой, но и спортивным и игровым площадкам. Построили площадку аттракционов, оформили в школе комнату сказок, а на школьном дворе и в окрестностях

школы различные сказочные и игровые «уголки» — «Изумрудное царство», «Пещеру открытий», «Страну Лилипутию». Возле школы красовались целых три голубятни, выстроилась «Аллея поколений» — по традиции этой школы каждый первоклассник сажал здесь дерево и растил его до последнего дня учебы, многие навещают «свои» деревья и по сей день (деревца давно уже переросли своих шефов).

В школе Сухомлинского ежегодно проводилось множество самых разных конкурсов, смотров, олимпиад, фестивалей, соревнований, в том числе и по техническому творчеству. Каждый ученик, участвуя в них, за десять лет своими руками строил до пятидесяти разных моделей и технических устройств — от бумажных корабликов и вертушек в первом классе до моделей космических кораблей и электромобилей в десятом.

А военные игры? Они проводились в школе Сухомлинского регулярно. Играли классами и пионерскими отрядами, всей дружиной и школой, проводили игры и летом, и зимой, в любую погоду, могли играть и днем, и ночью: даже четвероклассники обязательно хоть раз стояли на посту в ночных караулах у знамени или охраняя покой своих товарищей.

«Нигде так не раскрывается моральная сущность личности. Нигде так человек не заявляет громко товарищам о своем душевном естестве, как в военной игре, да еще в напряженном физическом труде, где равнодушные или лень одного делают невозможным успех всего коллектива», — писал В. А. Сухомлинский.

В конце 50-х годов в Ленинграде **Игорь Петрович Иванов** вместе с группой своих коллег и единомышленников создал при Фрунзенском районном Доме пионеров школу актива, которая скоро стала известна всей стране под именем КЮФ — коммуны юных фрунзенцев.

Поначалу эта школа актива была как и все другие обычные школы, каких немало создается при районных Домах пионеров.

Но очень скоро талантливые педагоги поняли, что просто учить активистов делать хорошо только свое дело в отряде и дружине — этого еще мало. Главное — нужно научить их жить полезной для окружающих, богатой делами и целями жизнью, активно действовать самим и других вести за собой.

А такому не научишь в обычной школе актива. Вот так и родилась идея «коммуны» — коллектива крепко-

го, сплоченного, очень дружного и очень красивого, со своими обычаями и традициями, жизнь которого была бы насыщена игрой. (Вспомним опять А. С. Макаренко, его слова о том, что традиции украшают коллектив, а воображение рождается только в коллективе играющим.)

Руководители этой коммуны в основу основ положили принцип пионерской самостоятельности, не декларируемый, а неуклонно проводимый в жизнь:

Без принуждения коммуна живет,  
Дело зовет только вперед!»  
«Дряни любой — давай бой!  
Давай бой — дряни любой!  
Своими руками, своей головой  
Давай бой!

Вот под такими лозунгами-девизами действовали юные фрунзенцы. Вся обстановка в коммуне располагала к борьбе с недостатками и косностью, с теми бездельниками, хулиганами, курильщиками, которые позорят пионерскую организацию.

Коммуна требовала от коммунаров смелости, решительности, но и не давала им зазнаваться, почивать на лаврах, противопоставлять себя коллективу:

Правда — но без громких слов,  
Красота — но без прикрас,  
И добро не напоказ —  
Вот что дорого для нас!

Разные категории активистов — председатели советов дружин и отрядов, вожатые звеньев и октябрятских звездочек, пионеры-инструкторы и редакторы стенных газет, капитаны спортивных команд и «тимуры» — все они объединялись в отряды «по своей специальности», каждый из которых имел свое название: «Нева» или «Волга», «Спутник» или «Марс», «Бригантина» или «Факел».

Каждый отряд собирался на свои сборы регулярно, в свой особый день. А еще три раза в год проводились общие лагерные сборы — обычно выезжали на зимние, весенние и летние каникулы в какой-нибудь отдаленный район Ленинградской области. Там решали не только свои дела-задачи, то есть учились быть пионер-

скими вожаками, но и помогали местным сельским школам организовывать работу их дружин и отрядов, оформлять пионерские комнаты, строить клубы или спортивные площадки — и это все называлось в плане «Операция РС» — «Ребятам села».

Ходили в поход по местам боевой и революционной славы ленинградцев, высаживали «трудовые десанты», а по вечерам вели откровенные разговоры у костра — о жизни, о себе.

Гей, гей, не робей,  
Думай сам, да посмелей! —

этой присказкой начинался каждый такой разговор.

Традиции КЮФ живы и сегодня в ленинградской пионерии... Многие ее воспитанники стали старшими вожатыми, классными руководителями, директорами школ. А первый руководитель КЮФ — И. П. Иванов ныне стал доктором педагогических наук, профессором...

Умело использовал игру в работе с пионерами старший вожатый одной из новосибирских школ **Сталь Шмаков**. Любое дело дружины он умел облечь в форму игры, увлечь ею своих ребят, сделать их не только ее участниками, но и творцами, влияющими на ход игры, на ее развитие.

Тимуровцы в его дружине играли «в команду» почти так же, как у Гайдара. Ветераны труда и войны во всей округе души в них не чаяли, удивлялись пионерской находчивости, изобретательности.

Среди тимуровцев шмаковской дружины большинство было мальчишек. Вступая в команду, они давали клятву верности и эту клятву произносили над настоящей конармейской шашкой, которую выкопали сами во время экспедиции по местам боев Красной Армии.

«Борьба. Отвага. Скромность. Труд», — повторяли каждый раз тимуровцы, собираясь вместе, в своем штабе, на чердаке сарая, чтобы обсудить предстоящие новые дела...

При своей сельской дружине Сталь Шмаков организовал один из первых в стране палаточных колхозных пионерских лагерей. Он жил по своим игровым законам — то превращался в «пограничную заставу», то в экипаж легендарного крейсера «Варяг», то в экспедиционный отряд «Поиск сокровищ», то в трудовую бри-

гаду, вступающую в смертельный бой с врагами полей — сорняками.

Не проходило недели, чтобы в дружине Сталя Шмакова не затеяли ребята какое-нибудь новое дело: сегодня объявляется конкурс ледовых инженеров, через неделю умельцев-мастеров, спустя месяц проводится олимпиада хитроумных или турнир эрудитов, а там уже начинается подготовка к малым олимпийским играм, или фестивалю политической песни, или строевому смотру.

Регулярно демонстрировались в дружине рисованные диафильмы, созданные самими ребятами, давались концерты «Ромашка», состязались танцоры, певцы, музыканты, сходились в познавательных «боях» команды...

Сейчас кандидат педагогических наук С. А. Шмаков, блестяще защитив диссертацию на тему: «Роль игры в жизни пионерских коллективов», возглавляет лабораторию Академии педагогических наук «Свободное время школьников», созданную при Липецком педагогическом институте. Работает эта лаборатория над проблемами форм и содержания детского досуга. «Найти новое в старом, а старое — в новом» — своеобразный девиз Сталя Анатольевича и его коллег по лаборатории.

Во всех пионерских делах — смотрах и конкурсах, соревнованиях и играх, которыми наполнен досуг ребят, — таится педагогический секрет самовоспитания (так считают сотрудники этой лаборатории): «Требования, предъявляемые взрослыми детям в обычной работе, становятся в досуге требованиями ребят к самим себе».

Обращаясь к вожатым-новичкам, теперь уже опытный пионерский вожак утверждает важные принципы поведения тех, кто работает с пионерами:

«Быть с ребятами рядом и чуть впереди».

«Все делать творчески, иначе — зачем?»

«Искать в ребятах хорошее — его всегда больше».

«Не имеющий огня, ничего не зажжет».

«Кто хочет оставаться всегда молодым, должен долгие годы работать с пионерами, с одним условием — только от всего сердца».

**Альберт Куликов**, старший вожатый из Рязанской области, — страстный театрал, организовал в своей



дружине пионерский театр «Орленок». Директором театра совет дружины назначил одного из пионеров, а главным режиссером — самого вожатого. Рабочими сцены, артистами, декораторами, костюмерами, осветителями были пионеры: в работу театра была вовлечена буквально вся дружина. Один за другим ставились популярные в то время пьесы — «Приключения Чиполлино» Д. Родари, «В добрый час» В. Розова, «Великий волшебник» В. Губарева и другие, пионерский театр выезжал «на гастроли» в соседние дружины, давал спектакли в колхозном клубе для взрослых. Ребята с увлечением играли в свой театр.

Таким же любителем театра оказался и харьковский вожатый **Давид Нагорный**. Театр, который он создал в своей дружине, назывался «Театр игры». Вместе со своим вожатым пионеры придумывали и писали пьесы для этого театра, самые разные, но неизменным в них оставалось одно — главным действующим лицом каждого спектакля оставалась девочка Игра, которая приглашала поиграть не только тех, кто находился на сцене, но и всех, кто был в зале — зрителей.

Из школы Нагорный перешел на работу в один из профсоюзных клубов Харькова, возглавлял детский сектор этого клуба. И здесь вместе с ним был Театр игры, и тысячи юных харьковчан приходили (и приходят) на спектакли этого необычного театра.

**Оля Ногинова**, старшая вожатая из Нежина, могла любое дело дружины сделать особо привлекательным для ребят. Ну вот хотя бы традиционный сбор металлолома — занятие, не всеми любимое. Каждой дружине дается задание — собрать гору лома. А зачем? Нередко этот лом годами лежит на школьном дворе.

У Оли дело было организовано так.

На совете дружины, рассказав о предстоящем сборе металлолома, Оля задала ребятам вопрос: а куда идет собранный нами лом, знаете? Нет, никто не знал. Давайте выясним! — такое поручение получили все члены совета дружины. Собрались через три дня. Выяснили? Да! В Харьков, на машиностроительный завод.

Давайте напишем письмо туда и спросим рабочих, что они делают из этого лома.

Получили ответ: в данный момент выполняем спецзадание — создаются вездеходы для антарктической экспедиции.

Новое письмо — сколько нужно собрать лома, что-

бы сделать один вездеход? Получили ответ — 50 тонн.

На следующий день вся дружина уже знала — собираем лом для вездехода, который пойдет в Антарктиду. Конкретное задание было дано каждому отряду. Через неделю совет дружины принимал рапорты от отрядов — всего собрали 65 тонн.

Как добиться, чтобы лом, собранный пионерами, попал на завод «спецрейсом»? Побывали там, где надо, и добились своего — отправили металлолом на завод вместе со своим «посланием».

Через месяц пришел ответ — присылайте делегацию принимать вездеход. Выбирали самых лучших на сборе дружины, с пристрастием обсуждали каждого кандидата. Поехали в Харьков действительно самые неутомимые сборщики лома. Им показали готовый вездеход и вручили его фотографию и копию той металлической пластинки, которая была прикреплена к вездеходу как свидетельство о том, что он изготовлен из металла, собранного пионерами города Нежина.

Завязалась переписка с членами антарктической экспедиции. Через год — ребята смогли принять отважных полярников в своем палаточном лагере, который был специально создан по этому случаю...

**Марат Нагаев**, в прошлом военный моряк, демобилизовавшийся и вернувшийся домой, стал вожатым одной из сельских школ Узбекистана.

Дружина этой школы ничем не блистала, рядовая была дружина, и пионеры постоянно жаловались на скуку.

— А давайте-ка отправимся в путешествие вокруг света, — предложил ребятам новый вожатый.

— А как?

— Да вот так — пусть каждый отряд превратится на время в экипаж военного корабля. И вся наша дружина — эскадра отправится в плавание. На карте мира будем отмечать путь каждого корабля: сделает отряд что-либо хорошее, полезное для школы и для людей, добьется успехов в ученье, дисциплине — и продвинется вперед на карте его корабль. Попадет он в какую-либо новую страну — и ребята, члены его экипажа, должны будут рассказать о ней всем ребятам и показать фотографии, фильмы и диафильмы об этой стране.

Через несколько дней на дружинном сборе отрядам

объявили «приказ № 1» о подготовке эскадры к выходу в плавание.

Младшие отряды сформировали экипажи подводных лодок, те, что постарше, — эсминцев и миноносцев, старшие — крейсеров и линкоров. К пионерской форме добавили флотские воротнички и бескозырки. Провели строевой смотр. Дали «прощальный» концерт флотской самодеятельности. И в путь...

Раз в неделю у карты толпились ребята, чтобы определить, куда продвинулись их корабли? Почему подводная лодка «Акула» застопорила свой ход? Как удалось крейсеру «Варяг» уйти вперед? А эсминец «Бойкий» где?

Очень нравилась ребятам эта игра-путешествие. Любое задание штаба эскадры выполнялось быстро и основательно.

Без возражений выходили «драить» палубы — убирать классы после занятий. Никто, даже мальчишки, не отказывались выступать в конкурсе на лучшее исполнение матросского танца «Яблочко», дружно разучивали морские песни.

Учителя удивлялись — и учиться ребята стали лучше...

Надо сказать, что подобные игры-путешествия очень нравятся ребятам, они были популярны в пионерской организации еще каких-нибудь пять-шесть лет назад. Вожатые часто обращались к ним в своей практике.

Вот у шестиклассников одной из новосибирских школ разладились отношения с молодым учителем биологии, выпускником университета, умным и знающим педагогом, но еще неопытным воспитателем. Дошло дело до конфликтов, организованных срывов уроков, «бойкота» его предмета.

Чтобы спасти положение, вожатый пригласил ребят в пионерскую комнату и... предложил им отправиться в путешествие вокруг света на подводной лодке «Наутилус». Он так здорово рассказал ребятам о предстоящем плавании, что они с жаром взялись за подготовку — пионерскую комнату на время превратили в кают-компанию лодки. Здесь они стали собираться в определенные дни, чтобы поделиться своими наблюдениями и открытиями за жизнью морских животных и рыб. Кто-то выступил с сообщением о морских звездах и голотуриях-трепангах, кто-то рассказал об одной экспедиции, которая заметила на морском дне следы от пе-

редвижения какого-то животного, огромного, может быть морского змея, и высказал свои предположения, что это могло бы быть за животное, кто-то разыскал диафильм о экзотических рыбах коралловых рифов Австралии, а однажды и показал его товарищам. Капитан «подводной лодки» устроил в кают-компании пресс-конференцию, а потом пригласил всех на завтрак, который приготовили сами ребята — «морской кок» с бригадой своих помощников.

Готовясь к этому путешествию, участвуя в нем, ребята не только пополнили свой багаж знаний о морской фауне и флоре, но и научились работать с книгой, со справочниками, энциклопедиями. Что очень важно для школьников старших классов. Кроме того, в ходе этого путешествия восстановились «дипломатические» отношения с молодым учителем и скоро переросли в настоящую дружбу — вожатый умело привлек биолога к игре как «главного консультанта», и в непринужденной игровой обстановке тот рассказывал ребятам так много интересного, проводил такие занимательные опыты и викторины, что многие буквально влюбились в него и о прошлых промахах учителя быстро забыли...

\* \* \*

Особо хочется поговорить о подвижных играх. Их очень любят ребята всех возрастов. К сожалению, не пионерские вожатые, а школьные учителя физкультуры стали инициаторами проведения замечательных игровых турниров, которые теперь называются «Веселые старты».

Много лет тому назад в одной из волгоградских школ учитель физкультуры **Вера Михайловна Марушкина** по примеру наших друзей из ГДР — (помните веселые соревнования, которые и сейчас изредка передают по нашему телевидению: «Делай с нами, делай как мы, делай лучше нас»?) — провела детский спортивный праздник, который она назвала «Веселыми стартами». Целый день команды разных классов состязались между собой в быстроте, ловкости, находчивости. Много разнообразных игр и эстафет было предложено им в этот день.

Параллельно, независимо друг от друга, в Минске подобные игры-соревнования стал проводить преподаватель местного института физкультуры **Евгений Моисе-**

**евич Геллер.** Он назвал эти соревнования «Путешествием в страну Спортландию».

В содружестве с белорусским телевидением он организовал комплексные соревнования между сборными командами нескольких дружин города Минска. В программу этих соревнований были включены самые обычные подвижные игры, в которые часто играли ребята, игры, придуманные самим преподавателем, и разнообразные эстафеты.

Почин волгоградцев и белорусов был поддержан ЦК ВЛКСМ, который принял специальное постановление о проведении Всесоюзных соревнований «Веселые старты». К сожалению, они не получили такого широкого распространения среди пионерских дружин страны, на какое можно было рассчитывать... А жаль...

Заслуживает внимания и опыт **Владимира Михайловича Григорьева**, преподавателя одной из школ Подмосковья. В настоящее время он научный сотрудник лаборатории игр при Академии педагогических наук СССР. Он увлек своих ребят «коллекционированием»... забытых народных игр. Ежегодно в летние, а иногда и в зимние каникулы отправляются пионерские «экспедиции» в разные концы нашей страны. Ребята опрашивают местных жителей, мальчишек и девчонок, в какие игры играют в их местности, просят показать, записывают эти игры, сами учатся в них играть. Возвратившись домой, описывают эти «находки» в специальных карточках. Так собралась большая «картотека игр». Ребята стараются, чтобы игры эти не лежали бы мертвым грузом, а обучают им своих товарищей по школе и ребят окрестных школ, выезжают с показом народных игр в другие города страны.

Увлечение «коллекционированием» народных подвижных игр дало возможность молодому педагогу и ученому В. М. Григорьеву совместно с одним из авторов этой книги (Л. В. Былеевой) подготовить и издать сборник «Игры народов СССР» в издательстве «Физкультура и спорт».

Невозможно не упомянуть в этой книге и такого большого мастера игры, каким был **Ефим Маркович Минский**.

Более полувека назад он создал первую в нашей стране, а может быть, и в мире, игротеку. Тогда он работал в Одесском Дворце пионеров. Потом его пригласи-

ли на работу в Московский городской Дом пионеров. И здесь он продолжил свое дело — игротека появилась и в Москве. Скоро по его инициативе игротеки стали создаваться не только во всех Домах и Дворцах пионеров, но и во многих профсоюзных клубах и Дворцах культуры.

Ефим Маркович первым предложил создавать при игротеках «пионерские фабрики игры и игрушки», в которых пионеры сами своими руками делали игры — настольные, настенные, различных игровой инвентарь, конструировали и придумывали новые игры. Об этом своем опыте Е. М. Минский рассказал в книге «Пионерская игротека».

А вот еще одна «придумка» Ефима Марковича — Праздник игры и игрушки, который традиционно проводится в дни осенних каникул в Московском Дворце пионеров на Ленинских горах. Подобные праздники стали обычными и во многих дружинах.

Подвижные игры широко используют вожатые пионерских лагерей, в частности, вожатые всесоюзных лагерей «Артек» и «Орленок». Несколько раз в год им приходится принимать новых ребят, съезжающихся в этот лагерь из разных уголков нашей страны. Как их быстро подружить? Как безошибочно выявить, кто есть кто, кого выбрать в совет дружины, в советы отрядов, вожатыми звеньев на тот небольшой срок, который они проведут в лагере?

Вот уже много лет безотказно действует специально разработанная программа «Давайте знакомиться», не последнюю роль в которой выполняют игры. Уже на следующий день после прибытия в лагерь отряды выходят на игровые площадки, вожатые предлагают им на выбор несколько подвижных игр, тут же формируют команды — на самой демократической основе, — кто с кем хочет, выбирают капитаны. Начинаются соревнования. Одна игра сменяет другую. Меняются составы команд, выбирают новые капитаны. Вожатые наблюдают за играющими не со стороны, а находясь в гуще ребят, играют вместе с ними и уже через час-полтора все знают друг друга, хотя бы по именам. Выявляются «неформальные» лидеры. Соревнования по играм дополняются «Кострами знакомств» или «Сборами знакомств» — каждый рассказывает о себе, откуда он прибыл в «Артек», как учится, какую общественную работу выполняет, чем интересуется.

Еще через день формируются звенья, выбираются вожатые звеньев. И теперь уже соревнования на игровых площадках идут между звеньевыми командами. А на третий день проводятся сборы отрядов — выбираются советы отрядов, и завершается все сбором дружины лагеря. «Попадание» в цель почти стопроцентное, ошибки исключены: ребята выбирают своими вожаками действительно активных и боевых ребят.

Вот что такое игра в умелых руках вожатых!

Игра, игровая деятельность детей разного возраста имеет свои специфические особенности, свои отличия как по содержанию, так и по форме, а также по методике организации и проведения.

Вот почему, намереваясь познакомить наших читателей с играми детей, с примерами их игровой деятельности, мы это сделаем по частям — начнем с игр, в которые играют октябрята, затем перейдем к играм младших пионеров, пионеров среднего возраста или младших подростков и завершим играми старших пионеров. Такой подход соответствует возрастной структуре Всесоюзной пионерской организации имени В. И. Ленина.

## Глава II

### ИГРАЮТ ОКТЯБРЯТА (дети 7—9 лет)

Начнем главу с краткой характеристики психологических особенностей детей этого возраста. Самые общие и характерные их черты: любознательность, конкретность мышления, подражательность, подвижность, неумение концентрировать долго свое внимание на чем-либо одном. В этом они сходны с дошкольниками, но если поведение дошкольников носило в значительной мере произвольный характер, то учение в школе, требующее сознательной организации своего времени, работы, помогает ребенку школьнику постепенно овладевать своим поведением.

В первые ученические годы дети особенно эмоционально относятся к требованиям и правилам школы. Вместе с тем новый режим, новые более высокие нагрузки прежде всего на психику ребенка требуют разрядки, которую дети находят в играх.

У детей семи-восемилетнего возраста весьма высок авторитет старшего товарища — пионера, комсомольца, все предложения которого принимаются и выполняются ими очень охотно, а суждения и оценки, выраженные в эмоциональной доступной форме, легко усваиваются и становятся оценками и суждениями самих октябрят.

Именно в этом возрасте без особых усилий и напряжений со стороны воспитателей можно научить октябрят умению действовать не только под руководством взрослых — вожатых и учителей, но и своих старших товарищей — пионеров и комсомольцев, а это и есть первая самая необходимая ступень на пути создания в будущем настоящего пионерского самоуправления в пионерской дружине, что и составляет одну из важнейших воспитательных задач в работе с октябрятами.

В школу в первый класс теперь приходят шестилетки. Но октябрятами они станут только через год — во 2-м классе.



Над семилетками — учащимися второго класса берут шефство пионеры-пятиклассники из того отряда, которому совет дружины поручит создавать октябрятскую группу и руководить ею до тех пор, пока октябрюта не станут пионерами.

Пионеры могут шефствовать и над учащимися 1-го класса — шестилетками. И первая задача пионеров — играть со своими подшефными. В игре пионеры быстрее познакомятся с младшими товарищами, узнают их интересы и способности. Конечно, они будут не только играть, но и расскажут о том, кто такие октябрюта, чем они отличаются от простых школьников, какие у них правила и как эти правила нужно выполнять.

Шефы-пионеры встречаются со своими подшефными в основном после уроков в группах продленного дня. Можно поиграть с ними и на большой перемене. Также желательна им помощь в играх во дворах своего дома или во дворах, где живут их подшефные.

Время занятий пионеров с первоклассниками-шестилетками и октябрютами в школе должно быть согласовано с классным руководителем и директором школы, учителями начальных классов и воспитателями групп продленного дня.

\* \* \*

Сборы октябрятских звездочек, как и сборы групп, в отличие от пионерских сборов, еще не могут выполнять функции детского самоуправления — октябрюта к этому просто не готовы. Сбор октябрют можно понимать только в буквальном смысле этого слова — «сбор»: ребята собираются вместе, коллективом своей звездочки, группы, чтобы поиграть, почитать интересную книжку, послушать сказку, которую им расскажет вожатый, склеить из бумаги елочные игрушки, смастерить летающего змея, а потом всем вместе запустить его.

Однако, и играя, и слушая рассказы своего вожатого, мастера игрушки, они уже делают первые шаги к самоуправлению — учатся действовать в коллективе звездочки под руководством вожатого, учатся выполнять Правила октябрют.

Вожатый звездочки, встречаясь со своими октябрютами, должен регулярно, хотя бы раз в месяц, проверять, все ли ребята запомнили Правила октябрют. Можно сделать это в форме игры, игры-речевки. Например,

так: приходит вожатый, поздоровался с октябрятами и тут же предлагает: «Давайте-ка повторим наши правила». Начинает он сам с присказки: «Наших правил ровно пять...» Октябрюта уже знают ее продолжение и хором подхватывают: «Мы их будем повторять». И протягивают к вожатому руки ладонками вверх. «Первое», — говорит вожатый и легонько ударяет кого-нибудь из октябрют по ладонке. Тот должен без запинки назвать первое правило. В новом Положении о пионерской организации оно сформулировано так:

Мы активные ребята,  
Потому что октябрюта.  
Октябрюнок, не забудь —  
В пионеры держишь путь!

«Правильно! — говорит вожатый и неожиданно хлопает по ладонке другого октябрюнка: — Второе!»

Мы отважные ребята,  
Потому что октябрюта.  
Как страны родной герои,  
Жизнь свою хотим построить.

По очереди ребята называют и все остальные правила:

Мы прилежные ребята,  
Потому что октябрюта.  
Только тех, кто любит труд,  
Октябрютами зовут.

Мы правдивые ребята,  
Потому что октябрюта.  
Никогда нигде ни в чем  
Мы друзей не подведем.

Мы веселые ребята,  
Потому что октябрюта.  
Наши песни, танцы, смех  
Делим поровну на всех.

Тех, кто сумел сказать правило без запинки, вожатый похвалит, кто не смог этого сделать — тому даст задание выучить его к следующему разу, да еще поручит кому-нибудь из товарищей помочь этому октябрюнку.

Следующий шаг вожатого — распределение поручений между октябрятами.

Поручения должны быть у каждого простые и понятные, чтобы их можно было выполнить, но достаточно трудные, чтобы хотелось их выполнить, и игровые, чтобы их интересно было выполнять.

Поручения даются на короткий срок, не более чем на месяц, после этого каждый октябренок получает новое задание.

Какие могут быть поручения у октябрат? Самые разные. Вот, скажем, «связной» — его задача хотя бы раз в день встретиться со своим вожатым звездочки — пионером и спросить у него, какие поручения октябрят он приготовил на сегодня, ответить на вопросы вожатого, как идут дела в звездочке, как октябрята выполняют свои поручения, не получил ли кто из них на уроке двойку, не пропускает ли кто-нибудь уроков и почему?

Можно выбрать в звездочке «затейника» — организатора игр, — пусть его обязанностью в отсутствие вожатого будет проводить с октябрятами своей звездочки различные простые игры — после уроков, в выходные дни, если есть возможность октябрятam собираться вместе.

Могут быть и другие поручения — санитар, цветовод.

В чем же здесь игра? — спросят нас читатели.

Но вспомните А. С. Макаренко, который говорил, что игра заключается не только в том, что мальчик бегает по площадке и гоняет в футбол, но и в том, что он постоянно из себя что-то изображает.

А разве первые поручения, пусть простые, не позволяют октябренку что-то из себя изображать? Ведь он уже не просто школьник, а ответственный человек, облеченный и правами, и обязанностями — один вовремя должен полить цветы, другой провести с ребятами игры, третий сообщить товарищам о новых поручениях вожатого. А потом на очередном сборе каждый должен будет еще и рассказать о том, как это поручение было выполнено. Очень важно, чтобы на первых порах эту игру постоянно поддерживали. Только в том случае, если поручения будут выполняться ребятами как бы играя в «ответственных», они будут доставлять им удовольствие.

Постепенно поручения могут усложняться, кому-то,

например, предлагают вести дневник погоды и записывать, какая погода была утром, днем, вечером, было ли холодно или тепло, светило солнце или шел дождь, снег, был ли утром туман и т. д.

Потом можно поручить ребятам по очереди вести и общий дневник звездочки, записывать, в какие игры играли, кто как выполнял поручения, кто отличился в школе на уроках, а кто на соревнованиях, конкурсах, смотрах; причем делать не только записи в дневник, но и рисунки.

В заключение сбора октябрятской звездочки, на котором даются или меняются поручения, можно и нужно провести несколько игр — подвижных, малоподвижных, игр-аттракционов, и закончить сбор общей песней.

Октябрятская группа собирается в полном составе раз или два раза в месяц. Это всегда яркое праздничное событие в жизни младших школьников. Готовят и проводят сборы пионеры — шефы октябрят и их вожатые. Конечно, с помощью и при активном участии учителей начальных классов и воспитателей групп продленного дня.

Поводом для сбора октябрятской группы могут быть всенародные праздники, общешкольные праздники; день памяти или день рождения героя, имя которого носит школа, пионерская дружина, праздник зимы или весны; день птиц, такие специфические праздники октябрят и младших школьников, как прощание с букварем, день рождения октябрятской звездочки и т. п.

Приведем пример, каким может быть первый сбор октябрят, посвященный созданию октябрятской группы. Он проводится в первом или во втором классе (если в первый класс пришли шестилетки) в конце октября или начале ноября.

Совет отряда пионеров-шефов с помощью членов совета дружины и совета по работе с октябрятами при участии старшего вожатого и учителей-консультантов разрабатывает подробный план проведения этого праздника.

Дело это творческое, не терпит шаблона, схемы, и каждый вправе предложить в этот план что-то свое, оригинальное, расцветить его яркими красками своей фантазии и изобретательности. Мы же здесь попытаемся назвать только обязательные элементы этого празд-

ника, набросать несколько игровых штрихов для его проведения.

План должен предусматривать активное участие в празднике всех пионеров-шефов. Гостями праздника могут быть родители октябрят, учителя, рабочие, служащие, колхозники — те, кто дружит со школой, с пионерами и октябрятами.

Начинается праздник с марша-парада пионерского отряда. И тут уж пионеры должны хорошо «поиграть» перед своими маленькими друзьями и гостями — исключительно четкий строй, парадная форма, отрядный флажок в руках флажконосца, горнисты и барабанщики со своими атрибутами. Четкие команды, короткие рапорты вожатых звеньев своему председателю совета отряда.

Вожатый отряда (или председатель совета дружины, старший вожатый) объявляет о решении создать при отряде пятиклассников октябратскую группу и разрешает пионерам вручить второклассникам октябратские звездочки. Наступает торжественный момент — каждый пионер прикрепляет звездочку к груди «своего» октябренка.

Вожатый представляет «новоиспеченным» октябратам их вожатого группы — старшего пионера-восьмиклассника (он же помощник вожатого отряда). Пионерский отряд «дарит» октябратской группе песню. Любую октябратскую песню, но особенно хороша для этого случая песня М. Раухвергера на слова О. Высотской:

Мы веселые ребята,  
Мы ребята-октябраты,  
Так называли нас не зря,  
В честь победы Октября!

Старших всех мы уважаем,  
Слабых мы не обижаем,  
Юных ленинцев отряд  
Октябратам старший брат.

Все привыкли мы к порядку,  
Утром делаем зарядку.  
И хотим отметки «пять»  
На уроках получать.

Мы читаем и считаем,  
На Луну слетать мечтаем,

Будем крепко мы дружить  
И родной стране служить.

Пионеры поют запев — первые две строчки куплета, октябрята подхватывают и вместе с пионерами поют заключительные его строки.

Кончилась песня, вожатый группы представляет октябрятам вожатых звездочек. После этого проводятся игры.

Лучше всего в такой торжественный день проводить игры под музыкальное сопровождение (баяна или рояля), например, такие: «В два круга», «Птица и клетка», «Запрещенное движение».

Если нет музыкального сопровождения, рекомендуем игры типа: «Октябрята», «Все по палаткам» (где каждая «команда» — это звездочка).

После игр желательно провести фигурную маршировку с песней, закончить же праздник — концертом самодеятельных выступлений пионеров-шефов, который они подготовят заранее.

Можно вместо концерта показать октябрятам мультфильм или диафильм — они их очень любят.

Примерно по такой схеме проводятся и другие сборы группы октябрят. Но у каждого должна быть своя «изюминка».

В декабре — сбор октябрят посвящается празднику зимы, с играми на зимней площадке в снежки, штурмом снежной крепости, катанием с гор на санках.

В январе в дни школьных каникул можно устроить хороводы вокруг елки, с Дедом Морозом и Снегурочкой, с играми-аттракционами и веселыми конкурсами.

В феврале — на праздник Советской Армии октябрята встретятся с молодыми воинами и воинами-ветеранами, проведут парад «октябрятских войск», примут участие в игре-викторине «Что ты знаешь о Советской Армии и Военно-Морском Флоте?», конкурсах художников и моделлистов различных видов оружия, простейших играх на местности.

В марте — сбор-праздник, посвященный Международному женскому дню, включит в себя праздничный концерт, выставку самоделок — подарков мамам и бабушкам, а за праздничным столом октябрята попотчуют своих гостей разными печеньями, которые приготовят сами.

В апреле — день памяти В. И. Ленина — октябрят встанут в почетный караул у портрета Владимира Ильича, посмотрят фильмы, диафильмы о Ленине, поиграют в игры, в которые в детстве играл Володя Ульянов.

В мае — праздник 1-го Мая, Дня Победы, Дня рождения пионерии... Каждый на свой лад, с одним лишь обязательным условием — это должен быть действительно праздник, яркий, торжественный и веселый, запоминающийся, с соревнованиями и играми, в которых активно участвовали бы все без исключения октябрюта.

Самым, пожалуй, важным и значительным в жизни октябрюта может стать сбор-путешествие «По стране Октября», который рекомендуется проводить с октябрютами восьми-девятилетнего возраста. Этот сбор-путешествие, сбор-игра может быть комплексным, состоящим не из одного, а из нескольких сборов, во время которых ребята совершат заочные путешествия по городам и стройкам страны, и очные экскурсии и походы по родным городу, селу, побывают на заводах и фабриках, фермах и в мастерских, встретятся с передовиками производства, коммунистами и комсомольцами. Вот где место развернуться выдумке и находчивости пионеров — как имитировать различные виды транспорта, на которых октябрюта будут совершать свои путешествия: самолет, поезд, автобус, океанский лайнер, фантастический «быстролет», «космический корабль» и т. д. Как и с помощью каких технических средств (кино, диафильмов, телефильмов) показать им места, мимо которых они будут «пролетать» и «проплывать», «проезжать», как распределить роли между октябрютами — сегодня ты пилот воздушного лайнера, в следующей игре рядовой пассажир, потом проводник железнодорожного вагона, рабочий стартовой команды космодрома, штурман дальнего плавания.

У этой игры нет и не может быть конкретных обязательных правил — все строится на воображении ребят, их фантазии, находчивости и сноровке. Но пионеры, для того, чтобы эта игра действительно стала игрой и увлекала бы октябрюта, должны постараться продумать все до мелочей и предварительно рассказать ребятам о различных средствах сообщения, о маршрутах будущего путешествия, о задачах каждого, кто в нем будет принимать участие.

Возможно, для разработки плана и программы этой игры-путешествия потребуется создать специальный штаб или совет игры, в который войдут не только пионеры — вожатые октябрат, но и комсомольцы — вожатые пионеров, взрослые воспитатели и педагоги, в том числе и учителя географии и астрономии, физики и химии, даже такого нового предмета, как информатика, — ведь, если подумать, то и экскурсию в кабинет компьютерной техники не плохо было бы провести и показать октябратам эти «умные» машины, с которыми можно даже поиграть. К началу 1987 года в стране насчитывалось более полутора тысяч компьютерных классов. Мало? Да, мало. Но с каждым годом их будет больше и больше. Правда, имеются сигналы, что эту замечательную технику используют в школах плохо. Компьютерные классы заполняются только по расписанию, старшеклассниками, на два-три часа в день и то не каждый... Но ученые утверждают, что работать с компьютером могут и младшие школьники, и чем раньше начнут они общение с этими машинами, тем быстрее и полнее их освоят...

Какое новое широкое поле деятельности раскрывается перед пионерской организацией!

Очень плохо используются в работе с октябратскими группами настольные игры. Причина, наверное, состоит в том, что, во-первых, далеко не во всех пионерских дружинах созданы свои игротeki, а во-вторых, вожатые октябрат — пионеры и комсомольцы — не знают, как использовать настольные игры в своей практической работе. А секретов тут нет. Надо просто приносить с собой на сборы октябратских звездочек те или иные настольные игры и играть с ними, если эти игры просты и хорошо знакомы ребятам, или учить этим играм своих октябрат — шашкам, шахматам, играм с кубиками, какие предлагает в своей книжке «Развивающие игры» Б. П. Никитин. Хорошим помощником станет и книга Е. М. Минскина «Пионерская игротeka», которая вышла уже третьим изданием, на этот раз в той же серии «Для тех, кто работает с пионерами», что и наша книга.

Но самое большое место в жизни октябратских звездочек и групп должны занимать подвижные игры. Ребята охотно в них играют. И они очень полезны детям для их физического развития.

Играть с октябратами можно всегда, на любом сбо-



ре звездочки или группы, можно специально проводить игровые сборы — только для того, чтобы поиграть с ребятами.

На одном таком сборе можно провести три-пять игр. Начать с игры на внимание, затем дать одну-две игры подвижные, на скорость и ловкость, и закончить игрой малоподвижной, но особо интересной. Если игры понравились, надо предложить октябрятам самим проводить эти игры на перемене, в группе продленного дня, у себя во дворе.

Вот примерный набор игр для одного сбора звездочки: «Запрещенное движение (игра на внимание)», «Кот идет» или «Совушка» (игра с бегом и быстрым торможением), «Уголки» (игра на скорость и сообразительность), «Отгадай, чей голосок» (игра на внимание и успокаивающая после сильно подвижной игры). Такой игровой сбор звездочки на площадке займет от 40 минут до одного часа.

Если сбор звездочки проводится в классе или в коридоре, можно подобрать игры-аттракционы и малоподвижные игры, не требующие большого пространства: «Лабиринт» (развитие равновесия), «Найди предмет» (малоподвижная игра), «Цепочка слов» (игру можно провести и сидя), «Часовые» (игра, развивающая ловкость, осторожность, внимание).

Все перечисленные игры описаны ниже. Они просты по содержанию, вполне доступны октябрятам и интересны для них.

На сборе группы вожатый может проводить такие игры, как: «Светофор», «Волк во рву», «Перебежки» или «Эстафета зверей», «Яша и Маша» или «Три, тринадцать, тридцать».

Если сбор проводится в классе, то можно предложить иной набор игр: «Три, тринадцать, тридцать», «Найди предмет», «Цепочка слов», «Запрещенное движение» или «Кого нет?», «Часовые».

Закончить такой сбор можно маршировкой с песней.

Вожатые и воспитатели, организаторы игр с октябрятами, чтобы не допускать ошибок, должны знать некоторые физиологические и психологические особенности детей этого возраста. Так, у семи-восьмилетних детей сердечно-сосудистая система отстает в своем развитии от развития других органов и систем. А это приводит к

быстрой их утомляемости, особенно от однообразных движений.

Невелик еще у ребят-октябрят и запас прочности опорного аппарата (скелета), слаба мускулатура, особенно спины и брюшного пресса, что повышает возможность различных травм во время игр — растяжение связок, нарушение осанки.

Поэтому подвижные игры с бегом и прыжками должны быть ограничены во времени и сопровождаться частыми перерывами, сменами характера движений. Недопустимы в этом возрасте игры, связанные с большими силовыми нагрузками, с длительным неподвижным сиденьем за столом.

Учитывая, что опыт движений в коллективе у детей младшего школьного возраста очень мал, особенно у первоклассников, рекомендуется проводить с ними простые игры сюжетного характера с несложными правилами, в которых они все одновременно могут активно участвовать. А если, согласно правилам, и вынуждены выходить из игры, то только на короткое время, иначе они будут нарушать правила и вступать в игру самостоятельно и без разрешения. Примерами таких игр могут быть описанные ниже: «Гуси-лебеди», «Уголки», «Волк во рву», «Октябрята» и др.

Октябрята очень любят игры, в которых они должны после активного движения быстро «замереть» на месте. Эти игры способствуют развитию у них функции торможения, что весьма важно в этот период их учебы и жизни. Примеры таких игр «Кот идет», «Быстро шагай» и др.

Необходимы им также игры, в которых каждый может проявить свою инициативу, творчество. Примером таких игр являются: «Салки» с разными вариантами, «Часовые», «Совушка» и др.

Все первоклассники и октябрята любят водить в игре. Выбор водящего каждый раз должен быть оправдан, объективен. Не вызывает споров, когда водящий выбран самими ребятами, например с помощью считалки. Это делается так: ребята встают в круг, и кто-то из них «считает» — произносит слова «считалки», чтобы каждое ее слово приходилось на рядом стоящего октябренька. Вот несколько считалок: «Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь, восемь, девять, десять, выплывает белый месяц, кто до месяца дойдет, первым тот водить начнет».

«Заяц белый, куда бегал?» — «В лес дубовый!» — «Что там делал?» — «Лыко драл». — «Куда клал?» — «Под колоду». — «Кто украл?» — «Родион». — «Выйди вон!»

«Шла кукушка мимо сети, а за нею малы дети. Кукушата просят пить. Выходи — тебе водить!»

«Пчелы в поле полетели, зажужжали, загудели. Сели пчелы на цветы, мы играем — водишь ты!»

Если нужно выбрать двух водящих, используют, например, такую считалку:

«Катилась торба с высокого горба. В той торбе соль да пшеница, с кем хочешь ты поделиться?» На кого придется последнее слово, тот и становится водящим, да еще выбирает сам себе напарника. Хорошо назначить водящим победителя предыдущей игры. Такой способ стимулирует играть лучше, выигрывать согласно правилам.

Старшие октябрята уже знают силы своих товарищей и могут выбирать водящего сами в соответствии с его способностями. Можно и назначить водящего, но свое назначение вожатый должен оправдать: «он у нас еще ни разу не водил», «он очень смело себя проявил в предыдущей игре», «он очень честно соблюдает правила в игре» и т. п. Водящих надо чаще сменять, давая возможность побывать в роли водящих каждому октябреньку.

Рассказывать игру октябряткам надо кратко, образно, иначе они плохо слушают и не понимают ее сути. При повторении игры напомнить правила этой игры всем участникам хорошо попросить кого-нибудь из октябрат. Это необходимо еще и для того, чтобы они сами научились рассказывать игру. Правила игры лучше давать не все сразу, так как запомнить много правил октябрята не могут и невольно нарушают некоторые из них. С частью правил ребята знакомятся в процессе игры. Сигналы в играх октябрат следует подавать голосом, даже речитативом, что очень нравится ребятам. Свисток применять изредка, так как такой быстрый сигнал часто вызывает у отдельных октябрат резкое торможение и непонимание смысла сигнала. Сигнал словесный дает им возможность подготовиться к его исполнению.

Октябрат надо учить играть, приучать действовать по сигналу, не нарушая его. Затем — быстро бегать в коллективе, не мешая другим и не прячась за спинами

играющих, быстро находить свое место в строю, не выходить за границы намеченного участка. В третьем классе (восьмилеткам) можно давать и командные игры, в которых они отстаивают интересы своей команды. Вначале лучше составлять команды из звездочек, что возможно только на сборах группы. В каждую команду могут входить только одна, две или даже три звездочки. Если состав октябрят в звездочках очень неравномерен по силам, можно разделить октябрят на команды, применяя способ «сговора»: выбирают двух капитанов, все остальные составляют сами пары примерно одинаковых по силам игроков, и каждый берет себе название какого-либо животного, растения, предмета и т. п. Пары по очереди подходят к капитанам и предлагают им на выбор: «самолет» или «вертолет», «слон» или «тигр», «роза или астра»? Капитаны выбирают по очереди. При таком способе распределения команды бывают почти всегда равными по силам. Октябрюта очень любят этот способ, так как он сам является игрой.

Для более быстрого распределения на команды можно все звездочки построить в одну шеренгу по росту и рассчитать их на первый, второй. Первые номера войдут в состав одной команды, а вторые — другой. При разделении на команды очень важно, чтобы в каждой было обязательно одинаковое количество игроков.

Заканчивая игру, ведущий должен дать оценку, отметить лучших, наиболее инициативных игроков, указать на те или иные недостатки. Отмечая положительные и отрицательные стороны в игре, вожатый учит октябрят не только тому, как им играть дальше, но и подает пример, как оценивать свои действия, в дальнейшем это должны будут делать сами ребята.

Прежде чем идти к октябрятам и проводить с ними игры, пионерам-шефам надо хорошо подготовиться: самим проиграть в эти игры на инструкторских занятиях, наметить место для игр, подготовить инвентарь, если он требуется, заранее продумать способы выбора водящих, деления на команды в зависимости от того, что требует игра.

Надо приучать октябрят играть и самостоятельно. Для этого пионерам, ведущим игру, надо обязательно привлекать себе помощников в качестве судей, наблюдателей и постепенно приучать их самих руководить игрой.

Очень желательно, чтобы шефы-пионеры непосредственно играли с октябрятами, показывая им, как вести себя в игре, соблюдая правила ее. Это возможно только в тех играх, в которых не требуется специального судейства и наблюдения.

В этой книге мы хотим предложить вожатым октябрят несколько игр, которые они смогут провести со своими ребятами и на сборах октябрятских звездочек, и на сборах всей группы, и во дворах, где живут октябрюта, некоторые из них можно проводить даже дома у кого-либо из ребят или у вожатого, если на то есть разрешение родителей.

Все эти игры далеко не новые, но они прошли проверку временем, хорошо и легко играютя, их очень любят семи-восьмилетние дети.

Очень хорошо будет, если вожатые научат своих октябрят и другим играм, которые наши читатели найдут в различных книгах и сборниках, — список их мы приводим в конце этой книги.

Для удобства мы разбили все игры на несколько групп.

### **1. Подвижные игры для октябрятской звездочки**

В этих играх могут принимать участие небольшое число ребят — пять-шесть, не более десяти человек. Проводить их лучше на пришкольных площадках, во дворах. В плохую погоду — в школьном зале, если есть — в специальных игровых комнатах, даже в классе, после уроков, конечно, с разрешения учителя.

## **ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ**

Это игра на внимание. Вожатый звездочки выстраивает октябрят в линию — в шеренгу по одному, а сам становится лицом к ребятам в пяти-шести шагах от них. Вожатый объясняет, что все ребята должны повторять движения, которые он будет им показывать, кроме одного — «запрещенного», скажем, хлопка руками над головой.

Вожатый совершает различные движения руками, ногами, головой, корпусом — он приседает, делает подскоки, наклоняется вперед, в стороны, марширует на месте... Улучив подходящий момент, показывает неожиданно «запрещенное» движение. Кто его повторит или даже только попытается повторить, тот считается нарушившим правила игры и должен сделать шаг впе-

ред. Теперь он будет продолжать игру вне общего строя.

Сначала вожатый проводит игру в медленном темпе, давая возможность ребятам усвоить главное правило — не повторять «запрещенного» движения. Потом темп игры ускоряется... И каждый раз совершивший ошибку делает шаг вперед. После пяти-шести повторов вожатый подводит итог — объявляет победителем игры тех, кто не сделал ни одной ошибки и остался стоять в строю. Проигравшим же считается тот, кто совершил ошибок больше других и отошел от строя дальше всех.

Если игра проводится в тесном помещении, то можно ввести условие, при котором ошибившиеся не выходят из строя, а получают штрафные очки. У кого больше штрафных очков, тот проиграл, у кого штрафных очков нет, тот был самым внимательным и объявляется победителем игры.

Желательно, чтобы водящими в этой игре побывали все октябрята звездочки, не обязательно в тот же день, можно и в последующие дни, когда вожатый снова соберет звездочку на очередной сбор.

Игру «Запрещенное движение» проводят и с октябрятской группой. Но тогда строят ребят не в линию, а по кругу. Вожатый группы занимает место в центре круга и показывает ребятам движения.

Можно выполнять их под музыкальное сопровождение — фортепиано или баян, так будет веселее.

## БЫСТРО ШАГАЙ!

Водящий становится на одной стороне площадки, зала, комнаты. Все остальные группируются на другой стороне площадки в своем «доме», отмеченном чертой.

Водящий поворачивается к играющим спиной, закрывает лицо руками и говорит:

Быстро шагай,  
Смотри не зевай,  
Раз, два, три,  
Стой!

Пока водящий произносит эти слова, все играющие выходят из своего «дома» и идут вперед в сторону во-

дящего. Каждый старается быстрее приблизиться к нему, но не бегом, а шагом. Как только водящий скажет слово «стой!», все останавливаются, а он поворачивается к играющим лицом. Если водящий заметит кого-либо в движении, посылает его обратно в «дом» за черту. Затем он снова поворачивается спиной и произносит слова: «Быстро шагай...». Октябрюта продвигаются дальше и замирают на месте при слове «стой!».

Игра идет до тех пор, пока кому-либо из играющих не удастся приблизиться к водящему и дотронуться до него рукой.

После этого все играющие бегут в свой «дом», а водящий старается их догнать и осалить. Кого осалит, тот меняется с ним ролью. Если никого не осалит, водит снова.

Играют несколько раз. В заключение отмечаются игроки, ни разу не пойманные.

Надо обратить внимание играющих, чтобы выходили из дому только тогда, когда водящий начнет говорить: «Быстро шагай». Кто из них допустит эту ошибку, возвращается на место за линию дома.

## КОТ ИДЕТ

В углу зала, комнаты, площадки очерчивается «дом кота». Роль «кота» выполняет ведущий, его выбирают с помощью считалки. Он занимает свое место в «доме», а все остальные играющие — «мышки» — разбегаются по своим «норкам»: становятся вдоль боковых линий площадки (у стен зала).

Вожатый группы начинает игру с такой присказки:

Мышки, мышки, выходите,  
Поиграйте, попляшите,  
Выходите поскорей,  
Спит усатый кот-злодей!

«Мышки» вылезают из своих «норок» и, приплясывая, бегут по площадке, повторяя хором слова:

Тра-та-та, тра-та-та,  
Нет усатого кота!

Но вот вожатый подает сигнал: «Кот идет!» Все «мышки» тут же должны замереть на месте и не двигаться. «Кот» крадется к «мышкам», обходит их и ту, которая шевельнется, забирает к себе в «дом».

Смелые «мышки» за спиной «кота» могут двигаться, но если «кот» неожиданно обернется и заметит это, «мышка» отправляется в его «дом».

Вожатый говорит: «Кот ушел!» — и «мышки» снова «оживают», начинают бегать и плясать, повторяя уже известные слова «тра-та-та».

Снова вожатый командует «Кот идет!», и снова «мышки» должны замереть. Если играющих не более пяти-шести человек, игра продолжается до тех пор, пока непойманной останется только одна «мышка».

Она становится «котом», и игра продолжается.

Если играющих больше, то водящий — «кот» — меняется после двух-трех повторений. Нового «кота» выбирают из непойманных «мышек».

Эта игра имеет еще один вариант — «Совушка». Водящая «совушка» ловит «мышек». Но вместо сказки ведущий игру объявляет: «День!» — в этот момент «мышки» бегают по площадке. Вторая команда: «Ночь!» — «мышки» замирают, а «совушка» идет на охоту за ними.

## РЫБАЧОК

На полу зала или на площадке чертится небольшой круг, диаметром в два-три шага. В центре круга становится водящий — «рыбачок». По команде вожатого звездочки начинается игра. «Рыбачок» приседает, а все остальные — «рыбки», окружив «рыбачка», но не переступая за черту его круга, говорят ему: «Рыбачок, рыбачок, ты поймай нас на крючок!» При последнем слове «рыбачок» вскакивает, выбегает из своего круга и пытается поймать «рыбку» — осалить кого-либо из играющих, а те разбегаются по площадке и стараются увернуться от «рыбачка». Осаленного игрока «рыбачок» ведет в свой круг.

Игра продолжается, пока «рыбачок» не поймает трех-четырех «рыбок». Последняя непойманная «рыбка» становится «рыбачком», и игра повторяется.

Выбегать за пределы площадки «рыбки» не имеют права. Та, которая нарушит это правило, считается пойманной.



## БЕЛОЧКА

Очерчивается площадка размером 12 на 5 шагов. Выбирается из играющих «белочка» — водящая. Она становится в середине площадки. Все остальные играющие располагаются за короткими линиями на противоположных сторонах площадки. У одного из играющих в руках маленький мяч (теннисный или такого же размера).

По условному сигналу, допустим, на счет «три», игроки бросают мяч с одной стороны площадки на другую так, чтобы хотя бы один раз он отскочил от земли (пола) и после отскока попал в «белочку», которая, спасаясь от мяча, бежит, прыгает на площадке. Кому удастся попасть в «белочку», тот меняется с ней ролью. Попадание в «белочку» засчитывается, если мяч отскочил не более одного раза от земли. Бросающим мяч нельзя заходить за линию, иначе попадание не засчитывается.

«Белочка», спасаясь, не имеет права заходить за линию площадки. Если она нарушит это правило, ее заменяют.

## 2. Малоподвижные игры для октябрятской звездочки

Проводятся в помещении — в классе, пионерской комнате, школьном коридоре, дома у вожатого или кого-либо из октябрят с разрешения родителей.

### КТО ПОДХОДИЛ?

Все играющие образуют круг. Один из играющих становится в середину круга и закрывает глаза (или завязывает глаза своим платком). Кто-либо из играющих (по договоренности или по указанию вожатого) тихо подходит к водящему, слегка дотрагивается до его плеча и подает голос, имитируя какого-либо животного, или, изменив свой голос, называет водящего по имени. Затем он возвращается на свое место. Все говорят: «Угадай, кто подходил?» И водящий, открыв глаза, должен ответить на этот вопрос. Если угадает, то меняется местами с тем, кто к нему подходил. Не угадал — продолжает водить.

## ОТГАДАЙ, ЧЕЙ ГОЛОСОК?

Играющие идут по кругу и говорят: «Мы составили все круг, повернемся разом вдруг», — на последние слова поворачиваются вокруг себя и продолжают идти по кругу со словами: «А как скажем — скок, скок, скок» (слова «скок, скок, скок» говорит один из играющих, по договоренности или указанию вожатого), все останавливаются и заканчивают игру словами: «Отгадай, чей голосок?»

Водящий открывает глаза и должен угадать, кто сказал слова «скок, скок, скок». Если водящий не отгадал два раза, он сменяется.

Эту игру можно организовать и на сборе группы. Чем больше играющих, тем труднее отгадать, кто сказал: «скок, скок, скок».

## ЧАСОВЫЕ

Игру можно проводить в комнате или в зале около двери на площадке, начертив коридор в полтора-два шага шириной и в один-два шага длиною (рис. 1). Выбирают двух часовых. Они становятся с двух сторон открытой двери или с двух сторон коридора, один против другого. Часовым завязывают глаза повязкой или надевают заранее подготовленные бумажные колпаки, которые закроют им глаза. Все играющие размещаются с одной стороны площадки, недалеко от двери или от коридора.

Играющие, в произвольном порядке или установив очередь, стремятся пройти, проползти (пробежать нельзя) по коридору между часовыми так, чтобы они не слышали их. Часовые охраняют коридор или проход в двери и, как только услышат, что кто-то движется по коридору или через дверь, командуют: «Стой!», вытянув правую руку вперед. Если пробирающийся окажется в этот момент в коридоре, он считается задержанным и возвращается обратно. Кому удастся бесшумно пройти, тот становится на другой стороне коридора или за дверью. Если кто из часовых ошибется три раза, его сменяют другим.

Когда играющих мало, каждый делает несколько попыток. Если играющих много, то все делают только по одной попытке. В заключение часовые снимают по-

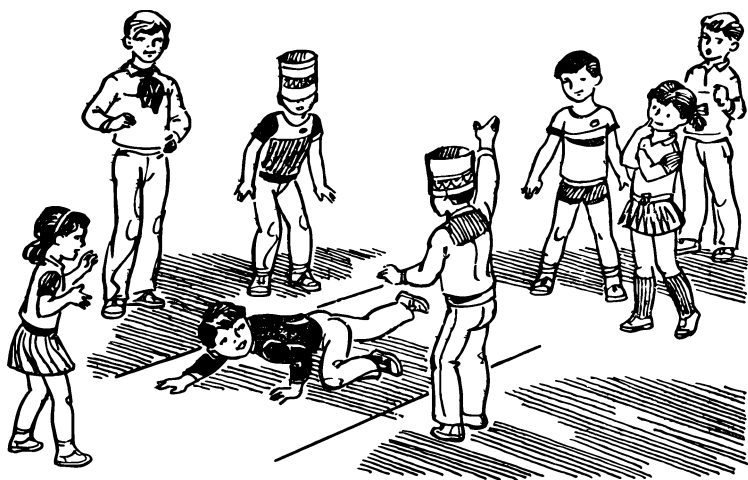


Рис. 1.

вязки и смотрят, сколько ребят они пропустили. Выбираются новые часовые. Окончив игру, отмечают лучших часовых и лучших играющих.

## НАЙДИ ПРЕДМЕТ

Ребята усаживаются в разных местах комнаты. Для игры выбирается небольшой предмет (карандаш, платочек, книжка, игрушка и др.). Один из играющих — водящий — выходит из комнаты. В его отсутствие выбранный предмет прячется. Затем зовут водящего и предлагают найти спрятанное. В этом ему помогают играющие, хлопая в ладоши. Водящий медленно передвигается по комнате. Если водящий находится далеко от спрятанной вещи, играющие хлопают в ладоши тихо. Чем ближе он к ней, тем громче хлопают ребята. Когда он находится совсем близко от спрятанного предмета, все хлопают очень громко.

Как только водящий найдет спрятанный предмет, идет водить следующий.

Можно вместо хлопков говорить: «холодно, теплее, горячо», в зависимости от того, как далеко или близко находится водящий от спрятанной вещи.

## УГОЛКИ

Все играющие — «мышки». Четыре из них становятся по углам комнаты, а одна в середине. При игре на площадке для «мышек» чертятся кружки, на расстоянии 10—12 шагов один от другого. Водящая «мышка» подходит к какой-нибудь из стоящих в углу (или в кружке) и говорит: «Мышка, мышка, уступи свой уголок!» Та отказывается. Тогда водящий идет к следующей, а в это время «мышки» за его спиной меняются местами. Если водящей «мышке» удастся перехватить чье-либо место в уголке или в кругу, то водящей становится «мышка», оставшаяся без места.

И игра продолжается. По окончании игры отмечают «мышки», ни разу не водившие, за исключением первой выбранной.

## КЛЮЧИ

*(Вариант предыдущей игры)*

Играющие распределяются по кружкам. Водящий подходит к кому-нибудь и спрашивает: «Где ключи?» Тот отвечает ему: «Вон у Коли (Маши, Пети и т. д.), постучи!» — и указывает направление. Когда водящий уходит по указанному направлению, ответивший меняется местами с кем-нибудь из играющих, а водящий старается занять одно из покинутых ими мест.

## ЛАБИРИНТ

На площадке или в комнате ставятся в шахматном порядке несколько предметов: булавы, кегли, набивные мячи, камни, чурки и пр. в двух-трех шагах один от другого. На одной стороне чертится стартовая линия. Между препятствиями от стартовой линии проводится извилистая линия — это путь по лабиринту.

Каждый играющий становится на старте, запоминает путь по лабиринту, закрывает глаза (или завязывает глаза своим платком). Он должен пройти по начерченной дороге, не свалив и не зацепив ни одного препятствия. Затем по этому же пути идет следующий. Побеждает тот, кто это задание выполнит лучше.

## НА ОДНУ БУКВУ

Для игры требуется мяч любого размера.

Ребята становятся в круг. У одного из них в руках мяч.

Играющие договариваются, на какую букву будут говорить слова. После этого игрок с мячом бросает его кому-либо из стоящих в кругу. Поймавший мяч должен сказать слово на условленную букву. Не ответивший быстро или повторивший уже сказанное кем-либо принимает любое гимнастическое положение (например, ставит руки на бедра, вытягивает руки вверх, приседает и т. д.) и стоит так, пока не поймает брошенного ему мяча в следующий раз и не скажет слова на заданную букву.

Интерес игры заключается в том, чтобы быстро подобрать слово на букву, выбранную играющими, и тотчас же передать мяч дальше.

Можно условиться называть только птиц, города, предметы домашнего обихода, предметы одежды и др.

## ЦЕПОЧКА СЛОВ

Все усаживаются в кружок. Один из играющих называет какое-либо слово, его сосед слева сейчас же должен сказать другое слово, начинающееся на последнюю букву сказанного слова, затем третий говорит свое слово, начинающееся с той буквы, какой кончалось предыдущее, например: ледокол — лодка — алмаз — забор — рисунок — кошка и т. д.

Повторять ранее произнесенные слова нельзя. Если слово кончается на «ь», на «й», то следующее слово должно начинаться с предпоследней буквы предыдущего, например: «зелень» — «ноль» — «лай» — «арбуз» и т. п.

Если играющий задержался с ответом (допустим, по счету до пяти) или неправильно назвал слово, ему засчитывается проигрышное очко и «цепочку слов» продолжает следующий. Тот, кто скажет слово вне очереди, тоже получает штрафное очко.

Выигрывает тот, кто не имел ни одного штрафного очка.

## ДЕСЯТЬ СЛОВ

Играющие садятся вокруг стола. У каждого карандаш и листок бумаги. Договариваются, на какую букву будут писать слова. Начинают писать по сигналу. Когда все напишут по 10 слов, каждый зачитывает свои слова. У кого все слова записаны правильно и быстрее, тот и выиграл. Нужно заранее решить, любые ли слова писать или только существительные.

Если играют старшие октябрята, то можно при чтении вычеркивать одинаковые слова. Тогда выигрывает тот, у кого останется больше незачеркнутых слов.

## ЗООПАРК

*Вариант предыдущей игры*

Все играющие садятся за стол, берут по карандашу и листку бумаги. Один из звездочки назначается вожак-ком игры.

Вожак дает команду: «Начали!» — и все, в том числе и вожак, начинают писать названия зверей, птиц, рыб и других обитателей зоопарка. Через пять минут вожак дает команду: «Стоп!» Все заканчивают писать. Затем каждый по очереди зачитывает написанные им слова.

Если названное слово есть у кого-либо, тот говорит: «Есть!», и тогда все, написавшие это слово, зачеркивают его. Когда один из играющих кончит зачитывать слова из своего листка, подсчитывается количество слов, оставшихся у него незачеркнутыми. Затем зачитывает свои слова следующий игрок. Так же подсчитывается количество оставшихся у него незачеркнутых слов. Выигравшим считается тот, у кого больше незачеркнутых слов.

## ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

Все октябрята звездочки выстраиваются в шеренгу. Вожатый назначает водящего, предлагает ему выйти из строя и, стоя лицом к шеренге, постараться запомнить, кто где стоит. На это дается 15 секунд. Потом водящий поворачивается спиной к ребятам, а в это время по указанию вожатого двое октябрят меняются местами в строю. Водящий снова поворачивается ли-

цом к ребятам, и вожатый спрашивает: «Посмотри, что изменилось?»

Затем вожатый назначает другого водящего. Тот тоже должен сказать, что изменилось в строю. Потом водит третий октябренок, четвертый. За каждый правильный ответ дается одно очко.

Начинается второй этап игры. Вожатый так же по очереди назначает водящих. Пока они стоят спиной к ребятам, в строю происходят кое-какие изменения — один надел головной убор, другой повязал на рукав повязку дежурного, третий снял свои очки, четвертый засунул руки в карманы.

Когда водящий поворачивается лицом к строю, вожатый спрашивает его снова: «Что изменилось?» И опять за каждый правильный ответ дается очко.

Третий этап игры. Так же водят по очереди все октябрята звездочки. Но, когда они стоят спиной к строю, в шеренге происходит всего два — не более — очень незначительных изменения, например у кого-то стал выглядывать из кармана платок, кто-то прикрепил себе значок и т. д.

И опять самому внимательному, кто укажет на произошедшие изменения в строю, даются зачетные очки.

В конце концов побеждает тот, кто получит наибольшее количество очков.

## КАКОЕ СЛОВО Я НАПИСАЛ?

Вожатый звездочки становится перед ребятами, которые или сидят на стульях, или стоят в строю шеренгой, и говорит, что будет писать в воздухе короткие слова печатными буквами — по одной букве сверху вниз. Напишет слово и обратится к одному из октябрат с вопросом: «Какое слово я написал?» За правильный ответ — одно очко.

Слова, которые «пишет» вожатый, должны быть короткими — из трех-четырех букв, например: мир, свет, цирк, стол, волк, лиса, небо и т. д.

Спрашивает вожатый октябрат не по порядку, неожиданно, отвечать нужно быстро. Кто замешкался, зачетного очка не получает.

Когда вожатый обратится к каждому из октябрат, подводится итог — кто самый внимательный, у кого больше очков?

## СКОЛЬКО ИМЕН ТЫ ЗНАЕШЬ?

Вожатый предлагает каждому из октябрят звездочки по очереди сделать несколько шагов вперед, называя при каждом шаге полное мужское имя: Андрей, Иван, Олег, Алексей, Вячеслав и т. д. Называть уменьшенные имена — Ваня, Слава, Леша и др. — нельзя. Кто уйдет дальше всех вперед?

Первый называет мужские имена, второй — женские, третий опять мужские, четвертый — женские, потом по второму кругу — первый — женские, второй — мужские и т. д.

### 3. Игры, в которые октябрята играют самостоятельно, без вожатого

Это игры хорошо всем знакомые, в них и сегодня ребята играют во дворах — классики, прыгалки с длинной и короткой веревкой, пряталки, салочки, школа мяча и др.

Вожатый может использовать эти игры как своеобразное «домашнее задание» октябрят — поручить октябренку, ответственному в данное время за игры («игровику-затейнику») провести эти игры с октябрятами своей звездочки дома, во дворе.

На всякий случай напомним содержание некоторых из этих игр.

### ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА

Эта старинная игра — прятки. Играют в нее обычно во дворе или где-нибудь на лужайке, где имеются кусты и другие укрытия.

Выбирается водящий и получает в руки палочку. Он становится где-нибудь в стороне (у дерева, у стены). Рядом с собой кладет палочку-выручалочку и закрывает глаза или поворачивается спиной к играющим. Водящий начинает считать до условленного числа (до 10, до 20). Все играющие в это время прячутся в разные места. Водящий, сосчитав, стучит палочкой по дереву или стене и, оставив ее на месте, идет искать спрятавшихся. Найдя кого-нибудь, он называет его по имени, затем бежит к палочке и стучит ею, как бы отмечая, фиксируя свою находку. Найденный должен идти в «плен» к водящему, в его «дом».

Спрятавшиеся зорко следят за действиями водящего, и, уловив момент, кто-нибудь из них может выйти из укрытия, чтобы прибежать к палочке раньше водя-



щего и постучать ею со словами: «Палочка-выручалочка, выручи меня!» И тот, кому это удалось сделать, не будет считаться «пленным».

Однако, если водящий сумеет догнать бегущего к палочке игрока и осалить его, тот идет в «дом» к водящему, то есть становится «пленным».

Если последний из спрятавшихся и ненайденных игроков прибежит к палочке раньше водящего, он может выручить не только себя, но и всех других «пленных». Для этого нужно постучать палочкой и сказать: «Палочка-выручалочка, выручи нас всех!» Все разбегаются, а водящий продолжает водить — искать спрятавшихся ребят, в том числе и бывших «пленных». Но если последний игрок будет пойман водящим, то он становится новым водящим и игра продолжается.

## ЧУР У ДЕРЕВА!

Игра проводится на лужайке или на площадке, где есть дерево. Одного выбирают водящим, все остальные игроки становятся у деревьев. Если играющих много (более 15 человек), можно выбрать двух водящих.

Стоящие у деревьев начинают перебегать от дерева к дереву. Водящий должен салить их, пока перебегающий еще не успел добежать до дерева и крикнуть: «Чур у дерева!» Осаленный становится водящим, а водящий занимает его место у дерева. Если деревьев слишком много, следует установить, у каких деревьев можно спастись.

## САЛКИ (простые)

Эта игра может проводиться в любом месте — в помещении, на воздухе. Количество играющих не должно быть меньше трех и больше 20 человек.

Один из играющих становится водящим — «салкой». Договариваются об условных границах игры, которые нельзя пересекать. Все разбегаются в пределах этой площадки. Водящий объявляет: «Я — салка!» — и начинает ловить играющих. Кого догонит и осалит (дотронется рукой) в пределах площадки, тот становится «салкой».

## В а р и а н т ы и г р ы

### САЛКИ С ДОМОМ

Для убегающих чертится на площадке «дом», в котором они могут спастись от «салки», но долго находиться там не имеют права.

### САЛКИ С МЯЧОМ

У водящего в руках мяч (лучше маленький), и он, догоняя играющих, салит их мячом. В кого попадет, тот становится «салкой». Не попал — сам бежит за мячом и снова пытается кого-либо осалить мячом.

### НОГИ ОТ ЗЕМЛИ

Спасаясь от «салки», играющие должны оторвать ноги от земли (пола). С этой целью они залезают на какой-нибудь предмет, садятся или ложатся, подняв ноги вверх. В таком положении «салка» не имеет права их салить.

### ДАЙ РУКУ

В этой игре убегающий от «салки» зовет кого-нибудь на помощь и кричит: «Дай руку!» Если кто-либо из товарищей возьмет его за руку, то водящий не имеет права их осаливать. Если же с другой стороны присоединится еще игрок, то есть их будет трое, водящий имеет право салить любого крайнего.

#### 4. Подвижные игры на сборах октябрятских групп

Число участников до 40 человек. Проводит эти игры вожатый октябрятской группы — комсомолец-старшеклассник или старший пионер-инструктор из седьмого или восьмого класса при активном участии всех вожатых октябрятских звездочек, пионеров — шефов октябрят. Желательно под наблюдением учителей октябрят или воспитателей групп продленного дня.

### ОКТЯБРЯТА

На противоположных сторонах площадки или зала отмечают линиями два «дома», на расстоянии 15 — 25 шагов один от другого. Посредине площадки, между «домами», становится выбранный водящий (по считалке, назначению, выигравший предыдущую игру).

Остальные играющие находятся на одной стороне площадки за линией «дома».

Водящий, стоя посередине лицом к играющим, громко подает команду: «Раз, два, три»! — и все играющие хором говорят:

Мы — веселые ребята,  
Наше имя — октябрюта,  
Любим бегать и играть,  
Ты попробуй нас догнать!

После этого все перебегают на противоположную сторону за линию другого «дома». Выбежав из-за линии дома, нельзя возвращаться назад, иначе игрок считается пойманным. Водящий ловит перебегающих. Пойманные отходят в сторону. Когда все перебегут, водящий опять считает и опять ему говорят: «Мы — веселые ребята...» — и бегут в противоположный «дом». После двух-трех перебежек подсчитывают пойманных и выбирают нового водящего из тех, кто не был пойман, а пойманные включаются в игру, и все начинается сначала.

Играют несколько раз, после чего отмечают ни разу не попавшиеся ребята и лучшие водящие, сумевшие поймать большее количество ребят за условленное число перебежек.

## ПЕРЕБЕЖКИ

По обе стороны от средней линии площадки (зала), на расстоянии 15—25 шагов, обозначаются места двух «городов». Выбирают двух водящих — «сторожей». Они становятся возле средней линии. Все остальные играющие размещаются в «городах» примерно поровну.

По сигналу вожатого ребята начинают перебегать из «города» в «город», когда кому вздумается. Задача «сторожей» поймать перебежчиков. А ловят они их так: один «сторож» задерживает бегущего, другой должен его «осалить» — три раза слегка ударить его по спине своей рукой. «Осаленный» перебежчик считается пойманным и отправляется в «плен» — становится за боковую линию площадки или садится на скамейку, специально выделенную для «пленных».

Ловить перебежчиков можно только на площадке между двумя «городами», забежавшего в «город» салить уже нельзя. Пока перебежчик не осален вторым

«сторожем», он может вырваться и убежать от первого «сторожа».

Игра продолжается до тех пор, пока «сторожа» не переловят большинство перебежчиков. Последние два неосаленных перебежчика становятся «сторожами», и игра повторяется еще раз.

В конце игры вожатый отмечает — кто из сторожей действовал активнее других, кто из перебежчиков был самым ловким.

## ГУСИ-ЛЕБЕДИ

На одной стороне площадки проводится черта, отделяющая «гусятник». Посредине площадки линиями намечается коридор «горная дорога», в зале ставятся скамейки, огораживая коридор, в конце площадки отмечается чертой «гора», а если играют в зале, кладутся маты. Выбираются двое водящих — «волков», все остальные «гуси» — помещаются в «гусятнике», а «волки» становятся за «горой» в своем «логове» (рис. 2).

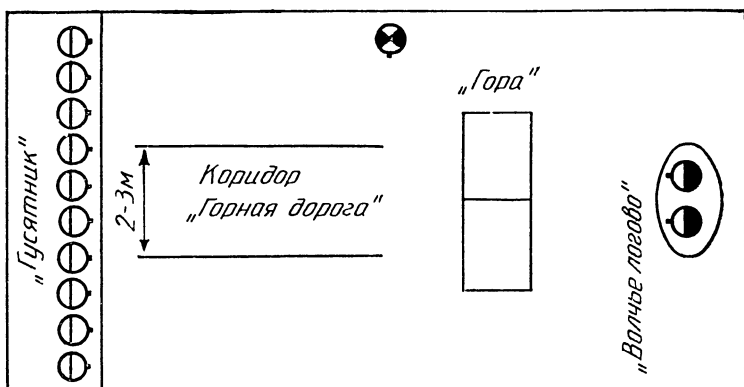


Рис. 2.

Вожатый произносит: «Гуси-лебеди, в поле!» «Гуси» проходят по «горной дороге» (по коридору) в поле и там гуляют. Как только вожатый подаст сигнал: «Гуси-лебеди, домой, серый волк под горой!», «гуси» бегут обратно к себе в «гусятник», обязательно пробегая по «горной дороге», то есть между скамейками или по нарисованному коридору. Из-за горы выбегают «волки» и

догоняют «гусей», осаленные останавливаются. Их подсчитывают и отпускают в свое «стадо».

Нельзя прыгать через скамейки или забегать за установленный коридор. «Гуси», допустившие эту ошибку, считаются пойманными.

Играют два-три раза, после чего выбирают из не пойманных «гусей» других «волков». И так игра проводится несколько раз, после чего отмечают ни разу не пойманных «гусей» и «волков», сумевших поймать больше «гусей».

### ВОЛК ВО РВУ

Посредине площадки или зала чертится две параллельные линии, на расстоянии одного-полутора шагов одна за другой. Это «ров». Линии можно начертить не



Рис. 3.

совсем параллельными: с одной стороны «ров» поуже, а с другой — пошире (рис. 3). Выбирают одного-двух «волков», которые становятся во «рву». Все остальные играющие — «козы» — размещаются на одной стороне площадки за линией «дома». На другой стороне площадки отмечается линией «пастбище».

По сигналу вожатого «козы» бегут из дома на «пастбище» и по дороге перепрыгивают через «ров». «Волки», не выходя из «рва», стараются осалить как можно больше «коз». Осаленные отходят в сторону, их считают, и они опять входят в игру. Затем по сигналу «козы» снова перебегают на другую сторону в дом, а «волки» их ловят, когда они перепрыгивают «ров». «Коза», не перепрыгнувшая через «ров», а пробежавшая его, считается пойманной. Если «коза» задержалась у «рва», боясь «волков», «волки» считают до трех, после чего «коза» обязана перепрыгнуть через «ров», в противном случае она считается пойманной.

После двух-трех перебежек (по договоренности) выбираются новые «волки», и игра повторяется.

Выигрывают те «козы», которые ни разу не были пойманными, и «волки», сумевшие поймать большее количество «коз», чем другие.

## ПО СВОИМ ПАЛАТКАМ

Это командная игра: каждая звездочка — команда.

На площадке или на полу чертятся кружки — «палатки». Каждая команда — звездочка занимает одну из «палаток». В центре каждого кружка-«палатки» становится вожатый звездочки с флажком, отличающимся по цвету от других. Таким образом, в каждой палатке свой цвет флажка.

Все играющие, кроме стоящих с флажками, по сигналу вожатого группы разбегаются по всей площадке и становятся лицом к стенкам, если играют в помещении, или закрывают глаза, если играют на площадке. В это время вожатые звездочек с флажками бесшумно меняются местами. Вожатый группы дает сигнал: «Все по палаткам!» или «Все к своим флажкам!» Играющие открывают глаза и быстро бегут к своему флажку и опять образуют кружок вокруг своего вожатого звездочки. Побеждает звездочка, построившаяся кружком в своей «палатке» первой.

Играющих надо предупредить, что открывать гла-

за до сигнала «Все по палаткам!» нельзя. Если игрок откроет глаза преждевременно, то его звездочка проигрывает. Игроки с флажками должны обязательно каждый раз менять свое место. Если они этого не сделают, то победа их звездочке не присуждается. Особо надо отметить звездочки, которым пришлось бежать к дежурному далеко.

Примечание. Если нет разных флажков, можно ориентировать играющих на своих вожатых, которые стоят в центре «палаток»-кружков.

## КОРШУН И НАСЕДКА

Из играющих выбирается один водящий — «коршун». Все остальные становятся в колонну, положив руки на пояс друг другу, и называются «цыплятами», а стоящий в колонне первым — «наседкой». У «наседки» руки свободные, и она ими защищает своих «цыплят».

По команде вожатого «коршун» начинает ловить «цыпленка», стоящего позади всех. Для этого ему надо пристроиться в хвост колонны. «Наседка» же, поворачиваясь лицом к «коршуну», преграждает ему путь, и вся колонна, стараясь не разорваться, отклоняется вслед за ней в ту или иную сторону.

Если «коршуну» удастся схватить «цыпленка», то он сам становится «цыпленком». «Наседка» теперь будет «коршуном», новый впередистоящий — «наседкой» (рис. 4).

## КТО ПЕРВЫЙ?

Игра проводится на площадке или в помещении. Играющие делятся на три-четыре команды. Хорошо, если в роли каждой команды будет выступать октябрятская звездочка. Количество играющих в каждой команде должно быть равное. Команды выстраиваются в колонны по одному, параллельно одна другой. Перед носками игроков, стоящих первыми, чертится общая линия. На расстоянии 1 метра от первой линии параллельно ей чертится вторая линия — линия старта. На расстоянии 10—15 метров против каждой колонны ставится по табуретке (по стойке от прыжков, по кегле, по флажку и т. п.). Первые игроки команд становятся у линии старта (рис. 5).



Рис. 4.





Рис. 5.

По условному сигналу вожатого группы они бегут к своим табуреткам (стойкам), огибают их с установленной стороны и возвращаются обратно за линию старта. Игрок, перебежавший линию старта раньше других, приносит своей команде очко. Прибежавшие игроки становятся последними в своих колоннах.

На линии старта выстраиваются следующие по порядку игроки. Вожатый дает сигнал, и они бегут к табуреткам и обратно и т. д. Каждый раз какая-то из команд получает очко. Игра заканчивается, когда все игроки в командах примут в ней участие. Победительницей становится та команда, которая набрала больше очков.

## ПТИЦЫ И КЛЕТКА

Игра с музыкальным сопровождением.

Для игры выбирают две музыкальные мелодии: марш (для движения шагом) и польку (для перебежек).

Одна половина играющих, взявшись за руки, образует круг-«клетку», другая располагается свободно по внешнему кругу — это «птицы».

Под музыку (марша) внутренний круг («клетка») двигается шагом или подпрыгивая вправо, а «птицы» — влево, вытянув руки в стороны и подражая полету птиц. По сигналу вожатого группы «клетка» останавливается и играющие поднимают соединенные руки вверх. Музыкальное сопровождение меняется, исполняется вторая мелодия (полька). «Птицы» начинают пробегать под руками играющих в «клетку» и выбегать из нее. Вожатый неожиданно дает второй сигнал (лучше звучный — свисток, удар в барабан), музыка прекращается и «клетка закрывается» (играющие в «клетке» приседают и опускают соединенные руки вниз).

«Птицы», оказавшиеся в «клетке», считаются пойманными. Они становятся рядом с игроками внутреннего круга и берутся за руки, «клетка» расширяется. Игра возобновляется и продолжается до тех пор, пока не будут «переловлены» все «птицы». Затем играющие меняются ролями. Те, кто был с начала игры «клеткой», становятся «птицами», а изображавшие «птиц» — «клеткой».

Надо обратить внимание на то, чтобы «клетка» не закрывалась раньше сигнала. Если в момент сигнала «птица» окажется под руками играющих и если голова у нее внутри «клетки», она считается пойманной, если же голова у нее окажется снаружи, то свободной. Все «птицы» во время исполнения второй мелодии (польки) должны обязательно пробегать через «клетку». «Птицы» трусливые, не вбегающие в «клетку», считаются пойманными.

Эту игру можно проводить и без музыкального сопровождения. По первой команде вожатого группы: «Клетка открыта» — ребята, стоящие в кругу, поднимают руки вверх, «птицы» забегают в «клетку» и выбегают из нее. Неожиданно вожатый дает вторую команду: «Заккрыть!» Стоящие в кругу ребята приседают и опускают руки вниз. «Птицы», оказавшиеся в «клетке», считаются пойманными и присоединяются к «клетке».

## ПТИЦЫ — НА ГНЕЗДА!

Эту игру хорошо проводить под музыку марша, вальса или польки.

Все играющие становятся в один большой круг, выбирается водящий — он выходит на середину круга.

Водящий ходит мимо играющих и, обращаясь к кому-нибудь из них, говорит: «Птица улетает!» Тот, к кому он обратился, выходит из круга и идет вслед за водящим, а место его в кругу остается свободным. Постепенно образуется за водящим целая вереница «птиц». Водящий, двигаясь внутри круга, выполняет различные движения, а все идущие за ним их повторяют.

Неожиданно водящий подает команду: «Птицы — на гнезда!» и сам быстро занимает место в общем кругу, там где раньше стояла одна из «птиц». Все «птицы», вызванные водящим, тоже разбегаются и стараются быстро занять любое свободное место в кругу. Кто останется без места или займет место последним, тот становится водящим, и игра продолжается снова. Если играющих много, можно выбирать двух водящих, и каждый из них самостоятельно приглашает «птиц» следовать за собой. Но в этом случае водящие должны заранее договориться, кто из них подаст команду «Птицы — на гнезда!».

## ЭСТАФЕТА ЗВЕРЕЙ

Играющие делятся на две-три команды. Каждую команду могут представлять одна или две звездочки. Количество играющих в каждой команде должно быть равным. Команды выстраиваются в колонны по одному и рассчитываются по порядку номеров. Играющие в командах принимают названия зверей. Первые номера могут называться «волки», вторые — «медведи», третьи — «лисы», четвертые — «зайцы» и т. д. Каждый запоминает, название какого зверя он получил. Перед первыми номерами каждой колонны проводится стартовая черта, а в двух метрах от нее — финишная. На расстоянии 15—20 шагов против каждой колонны ставится по кегле или кладется по камню или другому предмету.

Вожатый группы громко называет любого зверя. Игроки, выступающие под названием этого зверя, быстро выбегают вперед, оббегают стоящий напротив них предмет и возвращаются обратно. Тот, кто первым прибежит назад в свою команду (пересечет линию финиша), тот выигрывает очко для своей команды. Если игроки пробегут эту линию одновременно, каждой из их команды присуждается по очку.

Вожатый группы вызывает зверей вразбивку, по своему усмотрению. Некоторых он может вызывать и по

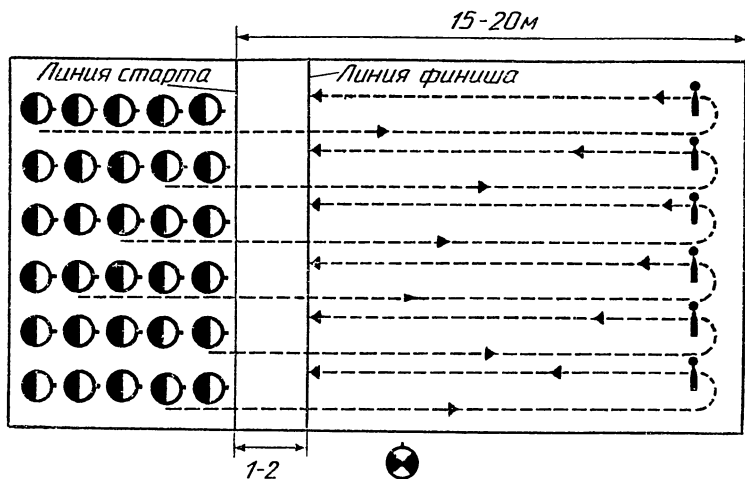


Рис. 6.

два раза подряд. Вернувшиеся в команду игроки встают на свои места. Игра продолжается несколько минут, после чего подсчитываются очки. Побеждает команда, заработавшая больше всех очков.

Если площадь для игры большая, то лучше играющих в каждой команде поставить шеренгами по пять-шесть человек в каждой, так как, стоя в колонне, они нарушают построение, стремясь быстрее выбежать вперед.

Вместо названия зверей можно вызывать их и по номерам.

## 5. Малоподвижные игры для октябрятской группы

Проводятся в школьном зале или коридоре, в классной или игровой комнатах, обычно чередуются с играми подвижными, для того чтобы снять эмоциональное возбуждение, а также в конце сбора группы.

### СВЕТОФОР

Играющие строятся в две шеренги, одна напротив другой на расстоянии 8—15 шагов. Вожатый, ведущий игру, становится между шеренгами сбоку. В руках у

вожатого два кружка: один желтого цвета, а другой — с одной стороны красного, а с другой зеленого цвета — это и есть «светофор».

Вожатый читает ребятам стихи С. Михалкова:

Если свет зажегся красный,  
Значит, двигаться... (опасно).  
Свет зеленый говорит:  
«Проходите, путь... (открыт)».  
Желтый свет — предупреждение —  
Жди сигнала для... (движенья).

Слова, поставленные в скобках, произносят все октябрята хором.

Так начинается игра.

Затем вожатый показывает зеленый кружок светофора. Увидев его, все начинают маршировать на месте. Если вожатый покажет кружок желтого цвета — все хлопают в ладоши, а увидев кружок красного цвета, все стоят неподвижно. Тот, кто ошибется и неправильно выполнит движение, делает шаг вперед и продолжает играть уже вне общего строя. Движения на сигналы должны выполнять все играющие. Кто не выполнит, считается ошибившимся и делает шаг вперед. За ошибку считается даже попытка сделать неправильное движение. Вожатый меняет сигналы произвольно и в разном темпе.

Играют пять-восемь минут. Кто остался в заключение игры стоять на месте, тот и выиграл. Ребята, сделавшие наибольшее количество шагов вперед, считаются проигравшими.

Эту игру можно сделать и командной. Каждая звездочка — команда. В какой звездочке останется больше октябрат на месте в конце игры, та и выиграла.

## КОГО НЕТ?

Играющие выбирают водящего — «бабушку». Она становится или садится в одном углу комнаты или площадки спиной ко всей играющим. Все остальные собираются в противоположном углу и сговариваются, кто из них спрячется.

Выбранный скрывается. Играющие ходят по площадке (комнате) и поют песню на мотив «Во саду ли, в огороде»:

Раз мы по лесу гуляли  
И в лесочек забежали  
Грибки, ягоды собирать,  
Грибки, ягоды собирать.  
Но мы ягод не собрали,  
Там подружку потеряли,  
Не могли ее сыскать,  
Не могли ее сыскать,  
Вот домой мы прибежали  
И так бабушке сказали:  
«Здравствуй, бабушка, наш свет,  
Скажи скорее, кого нет?»

При пении первого куплета все имитируют сбор грибов и ягод, второго — делают вид, как бы ищут потерянную подружку. При исполнении третьего куплета играющие подбегают к «бабушке», и она должна отгадать, кого же нет. Если играющих много и отгадать трудно, то можно ей помочь, напомнив характерные признаки спрятанного. Когда «бабушка» отгадает, выбирают новую «бабушку» и игра продолжается сначала.

Если выбранного спрятать некуда, то он может продвигаться за играющими, пригнувшись так, чтобы его не было заметно.

## ЯША И МАША

Все ребята становятся в круг. Выбирают двух водящих: мальчика — «Яшу» и девочку — «Машу». Им завязывают глаза. Затем, повернув каждого водящего несколько раз вокруг себя, предлагают «Яше» найти «Машу». Не видя «Машу», «Яша» спрашивает: «Маша, где ты?» Маша отвечает: «Я — здесь!» и отбегает в сторону, чтобы «Яша» ее не нашел. «Яша» устремляется на голос, потом еще раз спрашивает: «Маша, где ты?» «Маша» отвечает и каждый раз старается увильнуть от «Яши». Как только «Яша» поймает «Машу», выбирается новая пара водящих.

Стоящим в кругу не разрешается подсказывать водящим. Кто подскажет, выходит из круга. Когда водящий с завязанными глазами наталкивается на играющих, его предупреждают словом: «Огонь!» Предупредить водящего о возможном столкновении следует заранее.

## 6. Игры октябрят на местности

Проводить их можно в городском парке, на большом пустыре или за городом, в пионерском лагере, в сельской местности — в окрестностях села. Руководит игрой вожатый октябрятской группы под наблюдением учителя или воспитателя группы продленного дня, родителей октябрят. Обязательно участие в этих играх и вожатых октябрятских звездочек.

### НАЙДИ ФЛАЖОК

Для игры выбирают участок пересеченной местности, леса, который обозначен со всех сторон четкими границами (дорогой, просекой и т. п.). Заранее на этой территории вожатый группы прячет 20—30 флажков. Приведя сюда свою группу октябрят, он дает задание — всем искать флажки — и указывает границы, в пределах которых можно вести поиски. Каждый играющий ведет поиск самостоятельно. Когда условленное время истечет (25—30 минут), дается общий сигнал сбора, и октябрята возвращаются к своему вожатому. Тот подсчитывает, кто сколько нашел флажков. Называет победителей — тех, кто нашел больше других.

Может быть и такой вариант игры. Каждая звездочка выступает в этой игре своей командой. Октябрята собирают флажки и отдают их своему вожатому звездочки. В конце игры подсчитывается результат — сколько флажков собрано каждой звездочкой. У которой их наберется больше, та звездочка и считается победителем игры.

### НАБЛЮДАТЕЛИ

Во время прогулки вожатый выбирает такое место, с которого раскрывается широкая панорама и видно множество различных предметов-ориентиров — отдельно стоящий дом, колодец с журавлем, высокое дерево, линия телефонных столбов, ветряк и т. д. Вожатый, построив ребят в одну шеренгу, предлагает всем внимательно осмотреть впереди лежащую местность и запомнить характерные детали, предметы-ориентиры. На осмотр дается две минуты. Потом вожатый подает команду повернуться к нему лицом и, проходя вдоль строя октябрят, задает то одному, то другому вопросы, сначала общие — что он видел и запомнил, потом более конкретные — сколько домов в деревне, которая видна вдаль, в каком направлении протянута линия

электропередачи, перекинут ли через реку мост и т. п.

За каждый правильный ответ играющий получает очко. Если ответ правильный, но недостаточно полон и кто-то из играющих может дополнить товарища, то тот тоже получает зачетное очко.

В конце подводится итог, кто больше получил зачетных очков, тот и объявляется лучшим наблюдателем — победителем игры.

## ХОРОШИЙ ГЛАЗОМЕР

Эту игру лучше всего проводить во время прогулки. Остановив ребят, вожатый, указав на какой-либо предмет, спрашивает их, сколько до него шагов. Все по очереди говорят, сколько, по их мнению, шагов до этого предмета.

Затем проверяют своими шагами названное расстояние. Чей ответ оказался правильнее, тот и выигрывает. Значит, его глазомер оказался лучше, чем у других.

Можно остановить ребят и поставить их в одну линию (шеренгу). В этом случае, указав на предмет и узнав у каждого, сколько тот считает шагов до предмета, все шагают до него одновременно. Побеждает тот, кто более правильно определил расстояние.

**Примечание.** Хорошо эту игру проводить, когда ребята возвращаются с дальней прогулки усталые, утомленные. Играя по пути, указывая то на один, то на другой предмет, ребята незаметно для себя дойдут до дома.

## ПРОВЕРЬ СЕБЯ

Вожатый предлагает ребятам проверить свое чувство времени. Он выстраивает всех в одну шеренгу и предлагает ребятам разойтись погулять, а затем вернуться на свое место ровно через три минуты. Причем каждый возвращается назад только тогда, когда он посчитает, что названное время прошло. Вожатый фиксирует по своему секундомеру (часам), кто когда вернулся. Затем объявляет результаты. Выигрывают те, кто занял свое место точно в установленное время, то есть ровно через три минуты.



## 7. Зимние игры октябрат

Они проводятся на школьном дворе или на стадионе, в парке, в окрестностях села. Руководят этими играми вожатые октябрат под наблюдением учителей начальных классов и воспитателей групп продленного дня.

Число участников игр — от 5 до 40 человек.

### САЛКИ СНЕЖКАМИ

Выбирается водящий. Все остальные разбегаются по площадке. Водящий со снежком в руках догоняет кого-либо и старается осалить его снежком. Если бросок удачный, осаленный становится «водящим» и объявляет: «Я — салка!» Все играющие убегают теперь от нового водящего. От снежка можно увертываться любым способом: приседая, подпрыгивая, изгибаясь, прячась за укрытие и т. п. Если водящий промахнется и не попадет снежком в убегающего, то он продолжает водить, саливать можно только броском снежка.

### СНЕЖНЫЕ КРУГИ

Игра проводится в теплый зимний день на снежной площадке напротив глухой стены, когда хорошо лепится снег.

Играющие делятся на две-три команды с равным количеством участников (5—10 человек). Команды располагаются за чертой, на расстоянии пяти-восьми метров от глухой стены или деревянного щита. Напротив каждой команды на стене чертится круг диаметром полметра. Каждая команда располагается произвольно напротив своего круга-мишени за чертой. Играющим дается три-пять минут для подготовки снежков.

По сигналу вожатого каждая команда начинает бросать снежки, стараясь как можно быстрее залепить свой круг — свою мишень. Все бросают снежки произвольно и в неограниченном количестве, заступать за линию не разрешается. Выигрывает команда, раньше других полностью залепившая снежками свой круг.

### ЭСТАФЕТА С САНКАМИ

Для игры нужны двое саней. Играющие делятся на две равные команды и выстраиваются в колонны по одному, параллельно друг другу. Перед колоннами про-

водится начальная стартовая черта, на которую перед каждой командой ставятся сани. На расстоянии 20—40 шагов от начальной черты против каждой колонны скатывается большой снежный ком.

Стоящие впереди своей колонны запрягаются в сани, вторые, стоящие за ними, — садятся на сани, а третьи — становятся сзади саней для подталкивания. По сигналу вожатого «тройки» устремляются до своего снежного кома. Обогнув его, возвращаются обратно. Кто вез сани, идет в конец колонны, кто сидел, теперь впрягается в сани, кто толкал сани сзади, садится в них, а игрок, стоявший в колонне под четвертым номером, толкает сани сзади. В новом составе тройки проделывают тот же путь и возвращаются обратно. Опять меняется состав троек.

Побеждает та команда, в которой все побывают в роли и везущих, и сидящих в санях, и толкающих их.

Можно каждый раз после бега с санями отмечать, в какой команде привезли сани с игроком раньше, и засчитывать им за это выигрышные очки. Тогда в заключение игры считается выигравшей команда, заработавшая большее количество очков.

**Примечание.** Если количество играющих небольшое, достаточно двух участников пробега с санями: один сидит, а другой — везет. Если в пути свалился игрок, надо остановить сани и продолжать бег с санями только после того, как седок снова займет свое место.

## СЛЕДОПЫТЫ

Игра проводится зимой на снежной площадке с укрытиями в виде строений, деревьев, кустарников и др. Эту игру можно проводить после снегопада, когда площадь игры запорошена свежим снегом, на котором остаются заметные следы пробежавших ребят, и когда хорошо лепится снег (то есть в теплую погоду).

Из играющих выбирается один на роль «беглеца». Все остальные участники — «следопыты» — собираются в закрытом помещении.

По сигналу из помещения выходит «беглец» и бежит по снегу. По пути он неоднократно меняет направление, делает петли, стараясь запутать свой след. Найдя наиболее удобное место для укрытия, он прячется и заготавливает снежки.

Через пять-десять минут после выхода «беглеца» «следопыты» отправляются в погоню за ним по его следам. Когда они приблизятся к его засаде, он стреляет в них снежками. В кого попадет, тот выходит из игры. В свою очередь, «следопыты», обнаружив «беглеца», также «стреляют» в него снежками, подготовленными ими по пути. В «беглеца» надо попасть не менее трех раз.

Если все «следопыты» были «поражены» «беглецом», он считается победителем. Если же в него попали тремя снежками, выигрывают «следопыты».

## Октябратское многоборье

Это целый комплекс игр-соревнований, игр-аттракционов, которые проводятся вожатым октябратской группы вместе с пионерами-инструкторами на сборе группы. Каждая октябратская звездочка выступает в многоборье как команда во главе со своим капитаном — пионером, вожатым звездочки. У каждого капитана в руках зачетная карточка со списком октябрат звездочки и перечнем тех игр-соревнований, в которых ребятам предстоит принять участие.

Желательно, чтобы число игр-соревнований и игр-аттракционов, включенных в программу многоборья, соответствовало числу октябратских звездочек. Программу многоборья вожатый группы составляет вместе с пионерами-инструкторами и вожатыми октябратских звездочек. Для примера дадим перечень игр-соревнований и игр-аттракционов, которые могут быть включены в октябратское многоборье.

**1. Кто самый ловкий?** Октябраты соревнуются в переносе кубиков с места на место. На двух стульях, расстояние между которыми восемь-десять метров, раскладывают по пять-шесть кубиков. По команде пионера-инструктора, который проводит этот вид соревнования, октябренок берет со стула один кубик и бежит с ним к другому стулу. Здесь он забирает второй кубик, ставит его на первый и несет оба кубика обратно. Этот путь он повторяет еще раз с пирамидкой из трех, а затем из четырех кубиков в руке. Поддерживать рукой можно только нижний — первый кубик, поправлять кубики в пути нельзя. Как только пирамидка из кубиков разру-

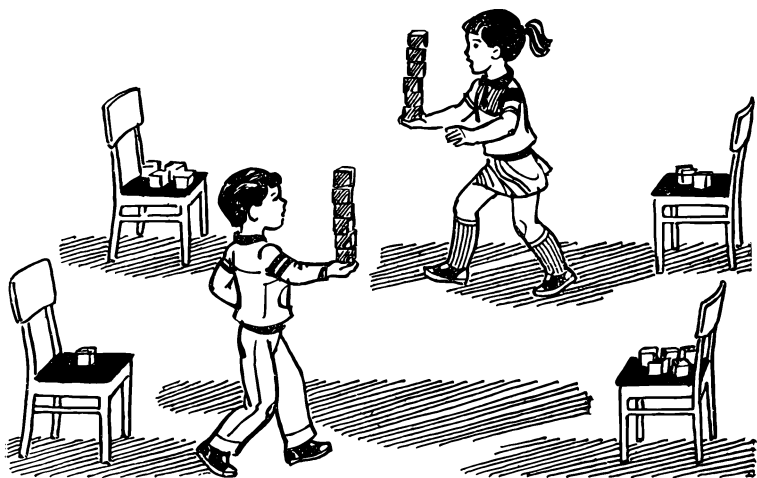


Рис. 7.

шится, октябренок прекращает соревнование и выходит из игры, пионер-инструктор отмечает в зачетной карточке результат — сколько кубиков в пирамидке удалось пронести октябренку от одного стула до другого. Наиболее ловким удастся пронести пирамидку из пяти, а то и шести кубиков.

Когда первый октябренок закончит соревнование, в него вступает следующий. Если позволяют условия, могут одновременно соревноваться друг с другом два октябренка.

В конце подводится итог — кто в звездочке занял в этом виде соревнования первое, второе, третье, четвертое и пятое места. За первое место дается 5 очков, за второе — 4, за третье — 3, за четвертое — 2, за пятое — 1 очко. Если в звездочке октябрят больше пяти, остальные зачетных очков не получают.

**2. Кто самый меткий?** Октябрята соревнуются в метании мячей в цель. Мячи обыкновенные — маленькие резиновые, можно и теннисные. Хорошо бы иметь два набора по пять мячей. Но можно обойтись и меньшим количеством. Цели, в которые можно метать мячи, могут быть разными — гимнастический обруч (его может держать кто-либо из пионеров-инструкторов на высоте

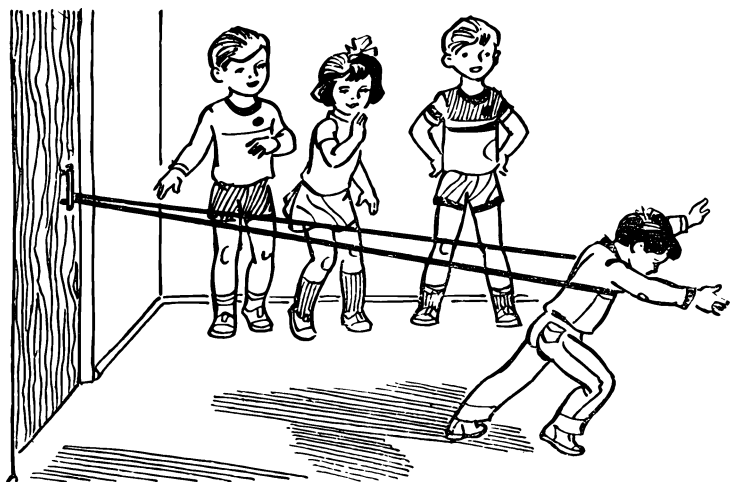


Рис. 8.

полметра от земли или пола и в шести метрах от стартовой черты). Можно метать мячи в корзину для бумаг или мусора. Можно нарисовать мишень из разноцветных концентрических колец, диаметр большего — метр. Расстояние до целей — пять-шесть метров. Каждому дается пять попыток — сколько раз попадет в цель, столько и получит очков.

**3. Кто самый сильный?** Для этого соревнования нужен резиновый бинт или жгут (они продаются в аптеках). Оба конца бинта соединяются вместе и петля прикрепляется к какой-нибудь достаточно крепкой опоре (столбу, дереву, забору). Соревнующийся входит в образовавшуюся резиновую петлю, закрепляет бинт на поясе и пытается его как можно больше растянуть. Отметка делается на земле по пяткам. Кто сумеет растянуть бинт больше других, тот и победил. Определяются места, которые займут соревнующиеся, за каждое место дается соответствующее количество очков.

**4. Кто самый прыгучий?** Октябрята соревнуются в прыжках со скакалкой — кто сделает большее число прыжков, не задев скакалки, тот и победил. Определяются места, которые займут октябрята, и соответствующее число очков. Можно усложнить это условие — вра-

щать скакалку спереди назад, делать по два прыжка за один оборот и т. д.

**5. Кто самый быстрый?** С линии старта все октябрята по команде пионера-инструктора одновременно бегут до линии финиша (в 10 метрах от старта), поворачиваются, возвращаются назад к линии старта и еще раз, развернувшись, бегут к линии финиша. Здесь пионер-инструктор отмечает, кто прибежит первым, кто вторым, третьим, четвертым и пятым. Каждый получает соответствующее число очков.

**6. Кто лучше держит равновесие?** Октябрята соревнуются в ходьбе по гимнастическому бревну, буму или гимнастической скамейке. Задача — пройти из конца в конец, развернуться и снова проделать тот же путь.

Те, кто выполнит это задание, получают по пять очков, кто пройдет один раз по бревну от конца до конца — три очка и т. д.

**7. Кто самый наблюдательный?** Пионер-инструктор предлагает ребятам внимательно посмотреть на дом, расположенный рядом с площадкой, на которой проводятся соревнования. Потом он поворачивает октябрят спиной к этому дому и задает каждому по одному вопросу: Сколько этажей в этом доме? Сколько окон на каждом этаже? Сколько подъездов в доме? Сколько рядов балконов на каждом этаже? Растут ли деревья перед домом? И т. п. Каждый вожатый сможет сам выбрать объект для наблюдения и придумать подобные вопросы.

За точный и полный ответ — пять очков, за неполный — от двух до четырех.

**8. Кто самый внимательный?** Пионер-инструктор показывает октябренку плакат (рис. 9) и просит его сосчитать от 1 до 30, показывая указкой на цифры, изображенные на плакате. Кто сумеет это сделать без задержек, получает пять очков, с задержками от двух до четырех очков.

Можно включить в программу октябрятского многоборья различные игры из сборника Е. Минского «Пионерская игротека», который вышел в этой серии в 1987 году. Стоит обратить внимание на такие игры, как: «Мяч в корзину», «Кто быстрее?», «Аэроокошко», «Подбери слоги», а также головоломки.

Все виды соревнований многоборья проводятся одновременно. Каждая звездочка приходит к месту своего

<b>1</b>	<b>20</b>	<b>9</b>	<b>18</b>	<b>5</b>
<b>11</b>	<b>4</b>	<b>22</b>	<b>24</b>	<b>14</b>
<b>23</b>	<b>26</b>	<b>15</b>	<b>30</b>	<b>3</b>
<b>8</b>	<b>28</b>	<b>2</b>	<b>27</b>	<b>19</b>
<b>17</b>	<b>21</b>	<b>29</b>	<b>16</b>	<b>7</b>
<b>6</b>	<b>13</b>	<b>25</b>	<b>10</b>	<b>12</b>

Рис. 9.

соревнования в полном составе, и ее капитан — вожатый — предъявляет пионеру-инструктору зачетную карточку, в которую тот и записывает результаты соревнований. Меняются звездочки местами соревнований по общему сигналу. Вожатый группы заранее устанавливает порядок этих смен.

Многоборье заканчивается, когда каждая звездочка примет участие во всех видах соревнований. На каждую смену дается примерно по шесть-восемь минут.

В конце подводятся итоги и отмечаются победители многоборья в каждой звездочке.

Еще интереснее многоборье проходит, если на каждом этапе соревнуются октябрята из двух звездочек между собой. Но тогда можно ограничиться тремя-четырьмя видами соревнований, например: «Кто самый ловкий?», «Кто самый прыгучий?», «Кто самый меткий?», «Кто самый быстрый?» Важно только, чтобы в

каждом виде соревнований встречались каждый раз новые пары звездочек. Вожатый группы вместе с пионерами-инструкторами должны заранее продумать порядок таких встреч.

Обычно октябратские многоборья проводятся незадолго до приема первых октябрат в пионеры. Лучшее время для проведения подобных соревнований в школе — май или сентябрь, а место — школьный двор или стадион.



### Глава III

#### ИГРАЮТ МЛАДШИЕ ПИОНЕРЫ (дети 9—10 лет)

В этом возрасте дети отличаются внутренней уравновешенностью, жизнерадостностью, постоянным стремлением к активной практической деятельности.

Они легко вступают в контакт со сверстниками и со взрослыми. Даже незнакомый человек может без труда установить с ними непринужденные отношения. Младшие пионеры весьма расположены к эмоционально окрашенным обычаям пионерской жизни, ритуалам и символам. Их увлекает совместная коллективная деятельность, особенно игры. Легко и охотно выполняют поручения вожатых и отнюдь не безразличны к той роли, которая им при этом выпадает. Неудача вызывает у младших пионеров резкую потерю интереса к делу, а успех — эмоциональный подъем. Далекие цели и перспективы им трудно освоить, точно так же, как неконкретные поручения, беседы слишком отвлеченного содержания.

Особенно захватывают ребят рассказы о героических подвигах, смелых поступках, проявлении мужества. Соревноваться любят они буквально во всем — кто сильнее, кто больше знает, какое звено лучше и кто самый ловкий и т. д. Однако стремление во что бы то ни стало выйти вперед за счет других может иметь нежелательные последствия, воспитывать эгоизм, излишнее самомнение. Поэтому необходимо создавать в отряде такие условия, когда в процессе соревнования пионеры и пионерские коллективы постоянно бы помогали друг другу, а при подведении итогов учитывалось бы не только безусловное первенство, но и желание оказать помощь и поддержку своим товарищам.

Из организационных навыков, которые должны приобрести за два года младшие пионеры, выделим умение самостоятельно действовать в составе звена под руководством своего товарища — вожатого, выбираемого

на месяц или учебную четверть (не более) и старшего пионера-инструктора, прикрепленного к звену советом дружины. Дружно работать всем отрядным коллективом под руководством вожатого комсомольца-старшеклассника. Выполнять пионерские поручения, в том числе регулярно проводить игры со своими младшими товарищами — дошколятами — в детском саду, во дворах, в группах продленного дня со школьниками-шестилетками.

Очень важно, чтобы переход из октябрят в пионеры оставил бы заметный след в памяти ребят не только торжественным ритуалом приема, но и новым настроением их жизни: уже на следующий день после того, как октябрятам повяжут пионерские галстуки, они должны почувствовать, что теперь у них новые обязанности, большая ответственность за дела своего коллектива и пионерского звена, которое они только что создали, и октябрьской группы, из которой они уже вышли.

Доброжелательное отношение и участие взрослых к делам пионерского отряда 3—4 классов вносит оживление во всю ребячью деятельность, вызывает у них энтузиазм и подлинную активность.

Можно сказать, что младший пионерский возраст самый благодатный для создания в глазах детей высокого авторитета пионерской организации.

Но на практике часто получается иначе — вступив в пионеры, надев красный галстук, ученик-третьеклассник не замечает каких-либо особых изменений в своей жизни. Все остается по-старому. Всеми его делами по-прежнему руководит учительница — она и сборы пионерские проводит, и на экскурсию ребят приглашает, и песни с ними разучивает, даже игры организует после уроков или на перемене. Никаких поручений пионеру никто не дает. Никто ничего с него не спрашивает. Поневоле интерес к пионерскому отряду постепенно падает, а то и совсем никак не проявляется. Что отряд, что класс для младшего пионера одно и то же.

Вот почему необходимо добиваться, чтобы у каждого отряда был вожатый-комсомолец, чтобы были у него и шефы — пионеры-старшеклассники, чтобы активно действовали старшие пионеры-инструкторы. Важно еще и то, чтобы сам пионер почувствовал новизну пионерской жизни — он член детской самостоятельной организации и должен выполнять ее поручения и задания.

Конечно, пионерский сбор звена младших пионеров

еще не может быть самостоятельным органом пионерского самоуправления. Ребята собираются вместе всем звеном, чтобы почитать интересную книгу, сходить в кино, выполнить какую-либо работу, порученную их звену советом отряда — скажем, посадить цветы на пришкольном участке, позаботиться о птицах зимой и т. п. А главное, на своих сборах звеньев пионеры играют в самые разные игры — в подвижные, и малоподвижные, настольные, ролевые, творческие или «вольные».

В играх ребята незаметно для себя приобретают организаторские навыки, особенно тогда, когда выступают в роли водящих, капитанов команд, помощников вожатых. Все это не может не сказаться на их более активном участии в общих делах отряда и звена.

Пионерский сбор отряда пионеров младшего возраста всегда должен быть ярким, запоминающимся событием в жизни ребят, с хоровыми декламациями, инсценировками, песнями. Он может нести в себе и большую познавательную нагрузку, дать высокий эмоциональный заряд, способный ярко и привлекательно окрасить на долгое время предстоящую деятельность отряда, запечатлеть в памяти ребят то, что уже сделано ими.

Но сбор отряда младших пионеров уже может выполнять первые функции органа отрядного самоуправления — ребята сами выбирают членов совета отряда и его председателя, распределяют поручения между звеньями и отдельными пионерами, слушают отчеты о выполнении этих поручений и оценивают работу своих товарищей, обсуждают планы предстоящей деятельности.

Обучению младших пионеров организаторским навыкам поможет особый игровой настрой в работе отряда, создаваемый вожатым и пионерами-инструкторами; объявление конкурсов на лучшую придумку для отряда, доброжелательная поддержка ребячьих предложений, умение подсказать ребятам интересное дело так, чтобы они считали его своим. Во всех обсуждениях и спорах ребятам должна представляться полная возможность отстаивать свое мнение и даже порой одерживать «победы» над мнением старшего, вожатого (который порой нарочно вносит нереальные предложения). Такие «победы» особенно их вдохновляют, вселяют уверенность в своих силах.

И очень важно воспитателям позаботиться о том, чтобы дельные предложения ребят, особенно те, что

были приняты коллективом, не оставались пустыми словами, а претворялись в жизнь самими же ребятами.

Воспитательные задачи, единые по своей сути, решаются учителями и вожатыми в отряде младших пионеров различными путями. Важно закрепить в сознании ребят особую роль вожатого комсомольца-старшеклассника и старших пионеров-инструкторов — через них осуществляется на практике детское самоуправление, связь пионерской организации с комсомолом.

Роль учителя в руководстве пионерским отрядом иная и более сложная. Глубоко вникая в дела отряда, в его жизнь и работу, он всегда действует через вожатого, пионеров-инструкторов и пионерский актив, подчеркивая самостоятельный характер пионерской организации.

Опытными вожатыми и воспитателями младших пионеров внедрено в жизнь пионерских коллективов немало таких форм и видов игровой деятельности, которые с интересом встречены ребятами.

Среди них — различные заочные «путешествия» — в столицу нашей Родины — Москву, в город Революции — Ленинград, по местам жизни и деятельности В. И. Ленина и его соратников, по городам-героям, по местам сражений Великой Отечественной войны.

В этих играх-путешествиях раскрывается широкий простор для ребячьей самостоятельности, выдумки, смекалки и находчивости. Ребята сами выбирают маршрут, по которому они отправятся в «путешествие», сами решают на каком виде транспорта совершат его — от знакомых всем автобусов и самолетов, до фантастических «быстролетов», «космопланов» и «машин времени».

С помощью своих старших товарищей они подберут необходимые для заочного путешествия материалы — книги, вырезки из газет и журналов, диафильмы и кинофильмы, альбомы, фотографии, разыщут интересных людей, которые помогут им в этом путешествии увидеть самое важное, самое интересное...

А военно-патриотическая игра «Зарница»? Если ее проводить по-настоящему, как игру на местности, как соревнование в ловкости, находчивости, наблюдательности, выдержки, она станет одной из любимых в жизни младших пионеров.

Не будем подробно рассказывать о ней, ибо этой игре посвящено уже достаточно много книг.

Еще одна форма игровой деятельности — тимуровская команда.

Чем привлекает ребят тимуровская команда? Да тем, что это не просто «работа», а именно игра, хорошая деловая игра, которая обладает множеством великолепных свойств — она пронизана духом патриотизма, заботы о семьях воинов, которые отдали жизнь за нашу Родину, за счастье и мир на земле, за мир, в котором мы сегодня живем.

Она содержит в себе элементы военизации, которые так любят ребята, особенно мальчишки, — штабы, приказы, разведка, наблюдения, донесения, сигнализация — без всего этого игра не игра и тимуровская команда не команда.

Деловая игра тимуровцев может быть и строгой, и по-мальчишески озорной, нести с собой множество тайн, сюрпризов, находок и открытий. Вспомните, как поражались чудесам, организуемым гайдаровским Тимуром и его друзьями, жители дачного поселка.

И еще одна хорошая особенность этой игры — она непрерывна. В нее можно играть и зимой и летом, в воскресные дни и в дни каникул — лишь бы только поддерживался игровой настрой, ребячий азарт, и тут писаных правил нет, и рецептов тоже, разве только совет можно дать вожатому: постараться в игру тимуровцев вложить свою душу, отдать ей не только ум, но и свое горячее сердце...

Младшие пионеры обычно с большой охотой принимают предложения вожатого участвовать в какой-нибудь «вольной» ролевой сюжетной игре. Такой, скажем, как «Юные космонавты».

— Кто хочет быть космонавтом? — спрашивает вожатый ребят. — Кто хочет отправиться в космическое путешествие уже сейчас, в самое ближайшее время?

И тут же выясняется, что космонавтами готовы быть все, и все желают отправиться в полет хоть сейчас.

— Но отправиться в космос могут толькоое трое — наш космический корабль «Пионер» вмещает трех членов экипажа: командира, борт-инженера и инженера-исследователя... Как быть? Придется устроить отборочные испытания — кто их пройдет, тот и будет включен в космический экипаж или экипаж космонавтов-дублеров.

— Все согласны принять участие в отборочных испытаниях? Да? Тогда — в путь! Идем на спортивную площадку.

Здесь уже все готово к испытаниям. «Комиссия» из пионеров-инструкторов заняла свои места возле различных спортивных снарядов.

Упражнение первое — на равновесие.

Испытуемые должны пройти по буму (гимнастическому бревну) три раза туда и обратно. Высший балл — 5, за каждый срыв снимается один балл.

Упражнение второе — на ловкость — пробежать десять метров и впрыгнуть в расставленные на дистанции пять гимнастических колец (их держат пионеры-инструкторы на высоте 30 см от земли). Высший балл — 5, за каждую ошибку снимается балл.

Упражнение третье — на устойчивость вестибулярного аппарата.

Испытуемый должен быстро повернуться вокруг себя десять раз и тут же пройти по узкому (шириной в 30 см) коридору, образованному двумя параллельными линиями. Высший бал — 5.

Упражнение четвертое — испытание силы: мальчикам подтягиваться на турнике — за каждое подтягивание один балл; девочкам «отжиматься» от скамейки — за два отжима один балл.

Упражнение пятое — на внимание.

«Экзаменатор» чертит палочкой на земле несколько (5—6) разных цифр (не обязательно по порядку), предлагает испытуемому внимательно на них посмотреть, потом закрыть глаза. В это время он заменяет одну из начерченных цифр на любую другую. И спрашивает: «Что изменилось?» Каждому дается три попытки. За правильный ответ с первой попытки присуждается три балла, со второй попытки — два балла, с третьей — один балл.

Комиссия подсчитывает набранные баллы каждым испытуемым и определяет шесть кандидатов «на полет».

Отобранным «кандидатам» предлагается начать подготовку к полету (они должны придумать свой репортаж из «космоса» на 5—6 минут), а сам полет намечается провести через неделю.

К этому дню пионеры-инструкторы готовят «космический корабль» — щит с изображением двух отсеков космического корабля: орбитального и спускового.

Через неделю в день «старта» все собираются в

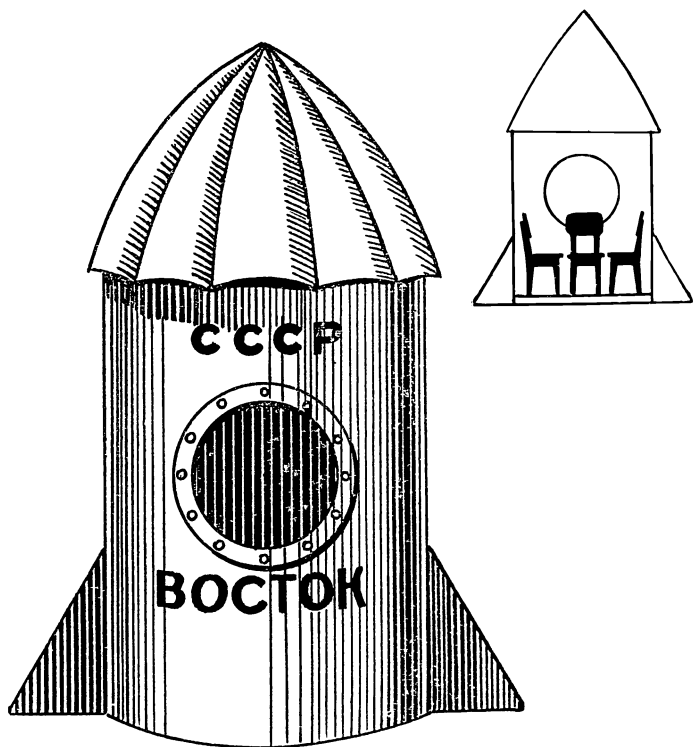


Рис. 10.

школьном зале. Здесь на сцене уже установлен «корабль», готовый к полету. «Стартовая комиссия» приступает к формированию основного и дублирующего экипажей: в присутствии всех пионеров отряда кандидатам в космонавты предлагается ответить на несколько вопросов. Отвечают на каждый вопрос по очереди. Каждый кандидат имеет право дополнить ответ своего товарища. За полный ответ дается пять баллов, за неполный от одного до четырех, за каждое дополнение — по одному-двум баллам.

Вот примерные вопросы «кандидатам»:

1. Какие звезды и созвездия на небе ты знаешь?
2. Перечисли все планеты Солнечной системы.
3. Какая космическая станция находится в данный момент на орбите?

4. Кто из космонавтов сейчас на ней работает?

5. На каком космическом корабле они прибыли на станцию?

6. Как называются грузовые космические корабли, которые доставляют космонавтам на орбиту все необходимое для их жизни и работы?

7. Какие события произошли на станции за последнее время?

Три кандидата, получившие лучшие оценки за ответы, составляют основной экипаж, остальные — дублирующий.

«Космонавты», отправляющиеся в полет, надевают скафандры (их легко сделать из бумаги и надевать, как шлемы на голову).

Командир экипажа сдает рапорт председателю «стартовой комиссии». Тот разрешает занять места в «корабле». Звучит марш космонавтов «Заправлены в планшеты космические карты...».

Экипаж занимает места в «корабле». Дублирующий экипаж начинает предстартовый отсчет секунд: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2... Пуск!

В зале выключается свет. Прожекторы создают эффект старта корабля. Дублирующий экипаж ведет отсчет секунд:

Десять секунд, полет проходит нормально...

Двадцать секунд... полет проходит нормально...

Шестьдесят секунд — сброс головного обтекателя! (На сцене зажигается лампочка внутри «корабля».)

«Корабль» вышел на орбиту! Поздравляем «космонавтов». Далее начинается репортаж с орбиты — «космонавты» по очереди рассказывают о своих впечатлениях. Каждый вправе фантазировать как сможет.

После возвращения на «Землю» проводится пресс-конференция, и участники «полета» отвечают на вопросы ребят. Комментирует их ответы или помогает отвечать кто-либо из взрослых «консультантов» — вожатый, учитель...

Такова схема еще одного сбора-путешествия, теперь уже космического. Если всем коллективом отряда хорошо подумать, дать возможность ребятам самим пофантазировать, помечтать, можно провести не одну подобную игру. Конечно, не везде ребята приучены думать коллективно искать необычные решения обычной зада-



чи, поначалу может общего обсуждения и не получиться.

Но когда эти обсуждения станут для пионеров делом привычным, когда будут созданы условия, располагающие к неформальному разговору, к фантазированию, — за чашкой чая у кого-нибудь дома, в туристском походе, на привале у костра, звеном, отрядом, советом отряда, собранным «по цепочке» на экстренный вызов, — ребята обязательно «раскрепостятся...» и интересные идеи посыплются как из рога изобилия...

\* \* \*

Подвижные игры в жизни отрядов младших пионеров должны занимать такое же большое место, какое они занимали в жизни октябрят. О значении подвижных игр для гармонического развития детей мы уже рассказали достаточно подробно выше. Здесь же есть необходимость обратить внимание вожатых и воспитателей, работающих с младшими пионерами, на возрастные особенности их физического и психического развития, которые необходимо знать, чтобы не допустить ошибок, приводящих порой к травмам играющих.

Хотя у детей девяти-десяти лет мышечные и костные ткани развиты значительно лучше, чем у семи-восьмилеток, что позволяет проводить с ними игры более сложные и продолжительные по времени, однако руководителям игр следует быть очень внимательными и не допускать, чтобы увлеченные игрой ребята сильно переутомлялись.

Активно совершенствуется в этом возрасте нервная система ребенка, укрепляется их волевая сфера. Девяти-десятилетние ребята мыслят более отвлеченно и критично, чем семи-восьмилетние. Они уже опираются не столько на образы, сколько на чувственные представления и восприятия, понимают условность сюжетно-ролевых игр. Если у октябрят популярны были игры, в которых действующими лицами были животные, — «Кот идет» и «Волк во рву», «Белочка» и т. д., то теперь такие игры их мало привлекают, зато с увлечением играют в игры, где им предстоит выполнять роль взрослого человека — разведчика, часового, строителя, путешественника, космонавта.

Младшие пионеры в отличие от октябрят уже умеют более объективно оценивать свои действия и возможности, так же как действия и возможности своих

товарищей по звену, отряду. Они всегда отметят такие качества, как силу, смелость, ловкость, находчивость, сообразительность. Они любят, когда вожатый, ведущий игру, по достоинству оценивает каждого играющего, когда он строго следит за выполнением правил, и стараются сами четко выполнять эти правила, хотя им это и не всегда удается прежде всего из-за собственного стремления все делать как можно быстрее.

Младшие пионеры весьма равнодушны к спортивной терминологии в играх, особенно это касается команд... Любят они, чтобы их успехи и неудачи оценивались бы как на спортивных соревнованиях — очками и баллами. И сигналы теперь можно подавать свистком, он не вызывает у них такого резкого торможения, как это бывало раньше у октябрят.

Мы уже писали, что подвижные игры с большими нагрузками не должны быть в этом возрасте слишком продолжительными по времени, но и заканчивать игру быстро тоже нельзя, так как многие ребята будут не удовлетворены тем, что им не удалось себя проявить так, как хотелось бы.

И выход пионера из игры за допущенные в ней ошибки не должен быть на продолжительное время, лучше заранее обусловить, чтобы ребята знали — игра повторится сначала, после того, как выйдут из нее не более четырех-пяти играющих.

Младшие пионеры играют очень эмоционально. Иногда даже рекомендуется приостанавливать игру, чтобы обратить их внимание на выполнение того или иного правила и немного успокоить, а потом снова возобновить игру.

Ниже мы предлагаем несколько подвижных и малоподвижных игр для младших пионеров, которые для более удобного ознакомления с ними разбиты на шесть групп.

## **1. Подвижные игры для звена младших пионеров**

Эти игры рассчитаны на небольшое число участников (от 7 до 15). Проводить подобные игры может пионер-инструктор — ученик шестого или седьмого класса, сначала под руководством и наблюдением вожатого отряда, учителя, воспитателя группы продолженного дня, потом самостоятельно.

Весьма желательно, чтобы пионеры-инструкторы перед тем, как идти к своим подшефным младшим пионерам, проиграли бы все эти игры на инструктивных занятиях пионерского актива.

Подвижные игры могут проводиться как на открытом воздухе —

пришкольном участке, на спортивных и игровых площадках, во дворах, где живут пионеры и их вожатые, так и в помещении — школьном зале, в коридорах, игровых комнатах, если они есть.

Задача вожатого научить ребят не только играть в те или иные игры, но и проводить их самостоятельно без участия взрослых.

## ЗВЕНО, СЛУШАЙ КОМАНДУ!

Все пионеры звена выстраиваются в шеренгу. Ведущий игру — пионер-инструктор — становится в пяти-шести шагах перед серединой шеренги лицом к ребятам. «Звено, слушай мою команду!» — объявляет ведущий и объясняет, что во время игры все должны выполнять те его команды, которым предшествует слово «звено», если же в команде это слово «звено» не прозвучало, такую команду выполнять не следует. Игра начинается.

Ведущий подает команды одну за другой. Сначала в медленном темпе, чтобы ребята лучше усвоили правила игры, потом темп возрастает. После нескольких таких команд, как: «Звено, на месте шагом марш!», «Звено, стой!», «Звено, шаг вперед!», «Звено, шаг назад!» и т. п., ведущий неожиданно подает команду, опустив слово «звено», например «Руки на пояс ставь!», — тот, кто забыл основное правило игры и выполнит эту команду, или сделает только попытку ее выполнить, должен сделать шаг вперед и продолжать игру уже вне общего строя.

Ведущий снова подает несколько команд со словом «звено» и снова неожиданно его «забывает». Допустившие ошибочные действия также делают шаг вперед. Тот, кто совершит ошибку во второй или третий раз, после каждой ошибки обязан сделать еще один шаг вперед.

Побеждает в игре тот, кто был самым внимательным, остался стоять на месте.

После того как ребята хорошо усвоят правила игры, ведущим может стать любой из играющих пионеров по указанию пионера-инструктора или вожатого звена. Иногда ведущего выбирают и с помощью считалки.

Эту игру можно проводить не только со звеном, но и с отрядом, однако тогда исполнительные команды подаются с предшествующим ей словом «отряд». Например: «Отряд, равняйся!», «Отряд, смирно!» — эти команды обязаны быть выполненными. Команда без предварительного слова «отряд» не выполняется.

## ОГОНЬ — ВОДА

Игру эту лучше проводить в хорошую погоду на площадке, в плохую — в зале. Все играющие берутся за руки, образовав круг. После этого руки опускают. Пионер-инструктор, стоящий в общем круге, объявляет условия игры: если им будет сказано слово «огонь», все должны присесть, если слово «вода», все должны повернуться направо и бежать по кругу до новой команды.

Игра начинается. Повторив несколько раз слова по очереди и выполнив правильно соответствующие действия, ведущий пытается запутать играющих. «Огонь» — говорит он, но, вместо того чтобы присесть, продолжает бежать, или, наоборот, говорит «вода», а сам приседает. Кто ошибется или даже попытается сделать неправильное движение, тот получает штрафное очко.

Побеждает тот, кто в процессе игры получит меньше других штрафных очков.

Можно обойтись и без штрафных очков — тот, кто ошибается, как и в предыдущей игре, обязан делать шаг вперед и все остальные движения выполняет уже вне общего строя. Побеждает тот, кто остался на месте и ни разу не ошибся. Пионер-инструктор может поручать свою роль ведущего кому-либо из пионеров.

## ЖОНГЛЕРЫ

На земле или на полу проводятся две черты, на расстоянии 8—10 шагов одна от другой. Одна из них линия старта, другая — линия финиша. Играющие становятся у линии старта в один ряд. У каждого в руках палка (гимнастическая или подобная ей, длиной около метра).

По сигналу пионера-инструктора, ведущего игру, все устремляются к финишу, каждый держа палку вертикально на кончике пальца. Если игрок уронит палку, он должен остановиться, поднять палку, установить ее вертикально на кончике пальца и затем продолжать движение к финишу. Кто первый пересечет линию финиша, тот и победит (рис. 11).

Можно рассчитать играющих на первый-второй. Первые номера составят одну команду, вторые — другую.

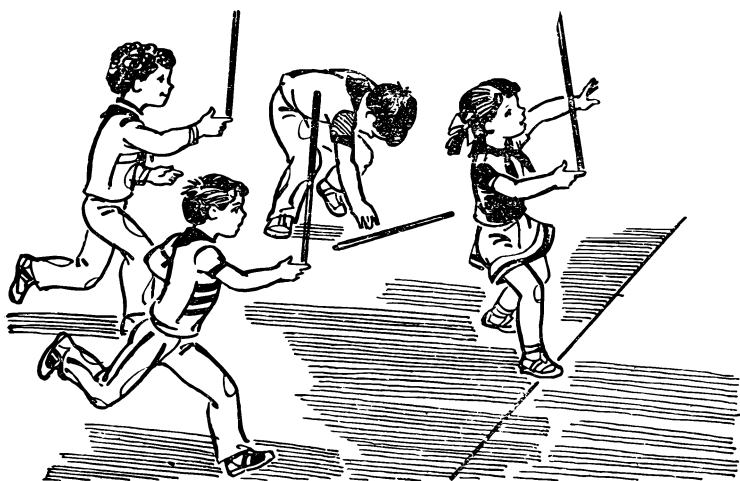


Рис. 11.

В таком случае идет соревнование между двумя командами. Какая из них в полном составе быстрее пересечет линию финиша, та и победила.

## ПЛАТОЧЕК

Для этой игры нужен платочек, связанный узлом. Выбирается водящий. Все, заложив руки за спины, становятся в тесный круг, а водящий с платочком остается за кругом и ходит позади играющих. Незаметно для других он кладет платочек в руки одному из играющих, после чего быстро бежит по кругу. Получивший платочек старается догнать водящего и дотронуться до него платочком, до того, как водящий, пробежав полный круг, займет его место. Если догонит, то меняется с водящим ролью, то есть сам становится водящим. Если не догонит, встает на свое место, а продолжает водить старый водящий. Оканчивают игру по желанию.

Примечание: вместо платочка можно использовать любой небольшой предмет — мячик, жгут, кубик, шарик.

## ПАДАЮЩАЯ ПАЛКА

Для игры нужна гимнастическая палка или любая длиною около метра. Играющие становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Каждый запоминает свой номер. Пионер-водящий идет в середину круга и берет в руки палку. Он ставит ее вертикально: нижний конец упирается в пол, землю, верхний он придерживает рукой.

Водящий громко называет какой-нибудь номер и тут же отпускает палку. Игрок под названным номером должен подскочить и успеть схватить палку, пока она не упала на пол. Если это ему удастся, он возвращается на свое место, а водящий продолжает игру. Если же он не поймает палку, то сам становится водящим. Играющие не должны мешать друг другу. Если кому-нибудь помешали выбежать к палке и из-за этого он не сумел ее схватить, то игрок остается на месте и водящий продолжает игру.

Игру заканчивают по желанию. В заключение пионер-инструктор отмечает самых ловких игроков, которые ни разу не были водящими.

## УДОЧКА

Для игры требуется веревка (бельевая) длиною 3—4 метра, к одному из концов которой привязан мешочек, наполненный песком или горохом. Все играющие образуют круг. Выбирается водящий, он получает веревку и становится в середину круга. Водящий начинает вращать веревку с мешочком на уровне 5—10 сантиметров от земли или пола.

Играющие внимательно наблюдают за движением веревки и подпрыгивают в тот момент, когда она приближается к ним. Задевшие ногами за веревку выходят из игры. Менять место в кругу во время вращения веревки не разрешается. Кто нарушит это правило, также выходит из игры. Оставшийся самый ловкий пионер, становится новым водящим.

Игру прекращают по желанию участников. Выигрывает тот, кто ни разу не зацепил веревки с мешочком.

## НЕ ДАВАЙ МЯЧА ВОДЯЩЕМУ

Для игры нужен мяч, желательно волейбольный. Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук друг от друга. Перед их носками проводят черту. Выбирают водящего, который идет в середину круга.

По сигналу вожатого играющие начинают перекидывать мяч друг другу по воздуху или передают его по земле, но так, чтобы водящий не мог коснуться рукой мяча. Он же, бегая внутри круга, стремится поймать мяч или хотя бы дотронуться до него. Если это ему удастся, то водящий меняется местом с тем игроком, который так неудачно бросил мяч. Водящий имеет право салить мяч и в руках у играющих, поэтому каждому надо не зевать и очень быстро перебрасывать его своим товарищам. Бросая мяч, нельзя переступать черту. У заступившего ее бросок не засчитывается. Если мяч вылетит из круга, то играющие должны как можно быстрее поднять его и продолжить игру.

Заканчивают игру по желанию, после чего отмечают игроков, которые ни разу не были водящими, то есть не сделали ошибок при броске мяча.

## 2. Игры малоподвижные для звена

Их можно проводить в классе, в пионерской или игровой комнате, дома у пионеров или их вожатых, если есть на то разрешение родителей. На сборах звеньев, даже на праздниках, днях рождения кого-либо из пионеров,

### ЖМУРКИ НА ПОЗИЦИЯХ

Каждый играющий выбирает себе место у какого-либо предмета, от которого не имеет права удаляться (около стола, стула). Один из играющих — водящий. Его ставят в середину и завязывают глаза или он надевает на голову колпак, закрывающий глаза. Водящему предлагают повернуться несколько раз, чтобы потерять ориентировку. После этого он идет на поиски. Стоящие у предметов, когда к ним приближается водящий, могут изменять положение так, чтобы он не коснулся их рукой: присесть, прилечь, наклониться, но при этом они должны все время касаться руками или ногами выбран-

ного предмета, иначе считаются пойманными водящим, даже если тот их и не коснулся рукой.

Если водящий удалится за пределы площадки или приблизится к какому-либо предмету, то, чтобы не произошло столкновения, его предупреждают возгласом: «Огонь!»

Водящему недостаточно найти игрока, он должен его узнать. Если не угадает, все хлопают в ладоши и он опять продолжает искать. Играющим разрешается меняться местами, но если водящий случайно попадет на освободившееся место, то он его и занимает, а оставшийся без места становится водящим.

## НЕ СОБЬЮСЬ (МИМО)

Играющие становятся в круг. Вожатый, ведущий игру, указывает на одного из пионеров и говорит: «Начали!» По этой команде тот, на которого указал вожатый, начинает счет. Счет ведется по часовой стрелке, ребята называют числа по порядку, но заранее договариваются или вожатый ставит условие, что вместо некоторых чисел играющие должны говорить «не собьюсь» или «мимо».

Какие это числа? Одно из простых и все остальные, которые содержат это простое число или кратные ему.

Например, выбрали число 5. Это значит, что счет ведется так: один, два, три, четыре, «мимо», шесть, семь, восемь, девять, «мимо», одиннадцать, двенадцать, тринадцать, четырнадцать, «мимо», шестнадцать и т. д.

Кто ошибется, а счет нужно вести быстро, тот выбывает из игры, и счет начинается сначала с того игрока, который стоит следующим после совершившего ошибку. После новой ошибки выбывает еще один игрок, потом еще и еще, пока не останется один — он и победитель.

Играть с числом 5 очень просто. С этого числа надо начинать. Но в следующий раз лучше выбрать другое число, скажем, 3 или 7, — с этими играть труднее и выбывать из игры ребята будут чаще.

Пример счета для числа «3» — один, два, «мимо», четыре, пять, «мимо», семь, восемь, «мимо», десять, одиннадцать, «мимо», «мимо», четырнадцать и т. д. Когда счет дойдет до тридцати, то тут придется десять раз повторить подряд «мимо», и только потом — сорок, сорок один, «мимо» и т. д.



Играющие образуют круг или выстраиваются в одну шеренгу (если играющих меньше восьми-десяти человек). В центре круга или перед серединой строя становится вожатый, ведущий игру, или выбранный ребятами водящий. Договариваются с игроками, что после того, как ведущий игру назовет какое-нибудь число из тех, что входят в название игры, ребята должны выполнить определенное упражнение. Например: названо число 3 — и все хлопают в ладоши, 13 — приседают, 30 — маршируют на месте. Можно условиться и о любых других упражнениях.

Ведущий игры называет эти числа не по порядку, а так, как ему вздумается, при этом еще и хитрит, растягивая первые слоги: «Три-и-и-надцаты!», «Три-и-дцаты!», «Три-и-и-и» — и после окончания слова делает еще отмашку рукой. Сначала играют медленно, потом темп игры ускоряется. Кто ошибется и среагирует на названное число неправильно, тот делает шаг вперед и продолжает игру уже вне общего строя.

Совершит вторую ошибку — еще шаг вперед, третью — еще.

Победителем игры объявляется тот, кто был самым внимательным и не допустил ни одной ошибки, остался стоять на месте или совершил ошибок меньше других. Проигравшими объявляются ребята самые рассеянные, которые после совершенных ошибок вышли из строя дальше других.

Желательно, чтобы при повторных проведениях этой игры выбирались новые водящие.

## НОГОЙ ПО МЯЧУ

Волейбольный или баскетбольный мяч кладут на землю (на пол). На расстоянии 6—8 шагов от него проводится черта. У черты становится желающий принять участие в аттракционе. Ему завязывают глаза и предлагают повернуться вокруг себя один раз. Теперь его задача пройти вперед и ударить ногой по мячу. Сделать это довольно сложно. Можно разрешить до того, как завязывать глаза, каждому играющему предварительно рассчитать количество его шагов от черты до мяча. Начиная игру, можно разрешить игроку с завя-

занными глазами идти к мячу и без предварительного поворота вокруг себя.

Чтобы мяч не улетал далеко, привяжите его длинной веревкой к какому-либо предмету, стоящему столу, или к врытому в землю колышку (см. рис.).

Примечание. Если эта игра проводится в помещении, то вместо мяча можно использовать надувной шар.

## ОТВЕЧАЕТ СОСЕД

Все играющие садятся в круг. Выбирается водящий, он выходит в центр круга. Водящий может подойти к любому игроку и задать ему какой-либо простой вопрос, например: «Как ты себя чувствуешь?», «Нравится ли тебе сегодняшняя погода?», «Кто твой лучший друг?» и т. п. Отвечать на этот вопрос должен не тот, к кому обратился водящий, а его сосед справа. Кто ошибется, тот получает штрафное очко или отдает ведущему свой фант — какой-нибудь лично ему принадлежащий предмет: ручку, расческу, ластик, булавку и т. д.

В конце игры подсчитываются штрафные очки. У кого их больше, тот и проиграл, у кого их нет — тот победитель игры.

Если игроки штрафуются фантами, в конце проводится разыгрывание фантов — их владельцы должны выполнить пожелания играющих: прочитать стихотворение, спеть песню, исполнить танец, прокукарекать и т. п.

Вожатый звена может использовать на сборах звеньев игры из сборника «Пионерская игротека» Е. М. Минскина. Вот примерный перечень разделов этой книги, которые послужат хорошей подсказкой вожатому: «Познавательные игры», «Математические игры», «Головоломки», «Настенные игры» и др.

### **3. Игры, в которые младшие пионеры могут играть самостоятельно,**

без помощи и участия взрослых — вожатых, учителей, пионеринструкторов. Эти игры хорошо знакомы ребятам. Но если ваши ребята почему-либо не знают их содержания и правил, рекомендуем вожатым и пионерам-инструкторам на одном из сборов показать эти игры, поиграть в них с ребятами и дать своеобразное «домашнее задание» — проводить игры у себя во дворе.

## 12 ПАЛОЧЕК

Для игры нужны дощечка и 12 палочек. Дощечку кладут на камешек или на толстую палку, брусок, так, чтобы один конец ее был на земле, а другой приподнят. На конец дощечки, лежащей на земле, кладут 12 палочек



Рис. 12.

чек (рис. 12). Выбирается водящий. Он становится у дощечки и ударяет ногой по ее свободному концу, и все палочки разлетаются в разные стороны. Водящий начинает их собирать, а остальные играющие быстро прячутся в разных местах, пока водящий собирает палочки. Когда палочки собраны и уложены на дощечку, водящий отправляется искать спрятавшихся. Найдя кого-либо, он называет его по имени и тот обязан выйти из укрытия. Водящий не имеет права подглядывать, когда все прячутся. Если замеченный водящим игрок назван неправильно, то он остается на месте, пока водящий не назовет правильно его имя.

Спрятавшийся, но еще не найденный игрок, может незаметно для водящего подбежать к дощечке, ударить ногой по ней со словами: «Двенадцать палочек летят!» Палочки разлетаются, и водящий должен опять соби-

рать их, а все играющие, ранее найденные им, снова прячутся.

Водящий водит до тех пор, пока не найдет всех. В следующую игру водящим становится тот, кто был найден последним.

Если водящему долго не удастся найти всех играющих, можно выбрать другого.

## САЛКИ С ПЛЕНОМ

От обычных салок эти отличаются тем, что выбранный жребием водящий остается на все время игры.

Водящий дает сигнал (говорит: «Я — салка») и идет ловить играющих, которые бегают по площадке, не выходя за ее границы. Пойманные направляются в «дом» водящего, начерченный в одном из углов площадки. Пленных можно выручать: для этого надо коснуться рукой пленного. Водящий же не дает выручать пленных и осаливает тех, кто приближается к его дому. Игра кончается, когда все переловлены. Если играет больше 8 человек, устанавливают, до какого количества пойманных водит один и тот же игрок (например, до 5—6 человек), потом игра останавливается и выбирается новый водящий.

Можно играть определенное время, допустим, 3 минуты, а затем выбирается новый водящий.

## ЧИЖИК

Для игры нужна плоская, шириной 4—5 сантиметров палка, толщина которой 2—3 сантиметра, а длина 50—60 сантиметров. С одного конца палку надо обтесать, чтобы легко было держать ее рукой. Эта палка называется битой. Кроме того, нужна маленькая палочка — толщиной 1,5—2 сантиметра и длиной не более 10 сантиметров. Концы ее заостряются, как у карандаша. Эта палочка — чижик. Сбоку площадки рисуется квадрат, примерно 1×1 м, все остальное пространство перед ним — поле. У передней черты к полю квадрата кладется маленькая дощечка или камень. На дощечку кладут чижик так, чтобы один конец его был приподнят, а другой — лежал на земле. Играющие выбирают водящего, который получает биты и становится с ней в квад-

рат. Все остальные расходятся произвольно по полю.

Водящий ударяет битой по свободному концу чижи-ка и, когда тот подпрыгивает вверх, наподдает его битой так, чтобы он улетел как можно дальше в поле. Играющие стараются поймать чижику в воздухе. Если кому-либо удастся его поймать, он меняется ролью с водящим. Если чижику не удалось поймать кому-либо, его берет с земли ближайший игрок и старается бросить так, чтобы он попал в квадрат, из которого его посылал в поле водящий. Если попадет, то меняется ролью с водящим. Если не попадает, то водящий с места приземления чижику опять тем же способом, как и раньше, наподдает его в поле. И так игра продолжается все время с меняющимися водящими. В заключение отмечается лучший водящий, который дольше других сумел водить, то есть отбивать чижа.

Играя в чижику, надо соблюдать следующие условия. Если водящий с первого раза промахнулся и не смог отбить чижику, ему дается право еще на одну или две попытки. Если он не сможет отбить чижику и за три раза, то меняется с каким-либо игроком поля по его выбору или согласно установленной очередности.

Можно ввести в эту игру и такое правило: когда игрок поля бросает чижику в квадрат, водящий, защищая этот квадрат, может отбить битой летящий к нему чижику. Если водящий промахнется и чижику все-таки попадет в квадрат, водящий меняется ролью с тем игроком поля, которому удался этот бросок.

## СТОЙ (ШТАНДЕР)

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Один из них — водящий — получает маленький мяч и выходит в середину круга.

Водящий сильно ударяет мячом о землю и тут же называет чей-либо номер. Все разбегаются в разные стороны, а названный бежит за мячом. Схватив его, кричит: «Стой» или «Штандер!» Все останавливаются и стоят неподвижно там, где их застала команда. Водящий стремится попасть мячом в ближайшего игрока, который, не сходя с места, может увертываться от мяча (наклоняться, приседать, подпрыгивать и т. п.). Если водящий промахнется, то опять бежит за мячом, а все разбегаются. Схватив мяч, водящий кричит: «Стой!» —

и снова старается осалить им кого-либо из играющих и т. д. Осаленный мячом игрок становится водящим, играющие становятся в круг, и игра начинается сначала.

Эту игру можно осложнить следующим образом: когда водящий промахнулся, мяч может взять любой игрок и перебрасывать его между своими игроками, не давая его водящему. В этом случае водящему приходится очень трудно: сначала он должен добыть мяч, а потом уж им салить. В таком варианте игру обычно проводят старшие пионеры.

## СВЕЧИ

На одной стороне площадки проводится черта длиною в 3—4 шага. Все остальное пространство площадки называется полем. Для игры нужна лапта — толстая палка диаметром 4—6 сантиметров и длиною 70—80 сантиметров (палку-лапту с одной стороны надо несколько обстругать, чтобы ее легко было держать рукой, а с другой стороны можно сделать ее лопатообразной или оставить просто круглой). Также требуется небольшой резиновый мячик типа теннисного.

Играющие выбирают двух игроков — метальщика и подавальщика. Метальщик и подавальщик встают у черты. Все остальные игроки произвольно размещаются по полю. Метальщик берет лапту, а подающий — мяч.

Подающий, стоя у черты, подбрасывает невысоко мяч, а метальщик сильно бьет по нему лаптой, стараясь послать мяч как можно выше и дальше.

Игроки, стоящие в поле, стараются поймать мяч на лету, то есть «поймать свечу». Кому это удастся, тот становится метальщиком, а бывший метальщик бежит на его место в поле.

Если «свечу поймать» не удалось, один из игроков поднимает мяч и тотчас бросает его подавальщику. Если подавальщик поймает мяч, не заходя за черту, он становится метальщиком, а бросивший мяч становится новым подавальщиком. Бывший метальщик бежит в поле на место ушедшего игрока.

Если метальщик промахнулся два раза или отбил мяч назад, то он меняется местом с подавальщиком. Если подавальщик три раза подряд плохо подал мяч, то он идет в поле, а на его место назначается играющими новый подавальщик.

## РУССКАЯ ЛАПТА

Для этой игры нужна большая площадка, шириной не менее 20—30 метров и длиной от 40 и более метров.

На одной стороне площадки проводится черта «города», на противоположной на расстоянии 40—60 шагов от черты «города» — еще одна черта — «кон». Если игра проводится на травяной площадке, линии «города» и «кона» можно отметить флажками. Пространство между «городом» и «коном» называется полем. Для игры требуется мяч теннисный или малый резиновый и лапта — как ее сделать мы уже рассказывали. Игрывают две равные команды. Они выбирают капитанов.

По жребию одна команда становится за линию «города», другая размещается произвольно в «поле». Капитан команды «поля» посылает одного игрока в «город» для подачи мяча — подающего.

Капитан команды, находящейся в «городе», получает лапту с мячом и устанавливает очередь между своими игроками. В каком порядке они будут бить по мячу.

По очереди первый метальщик «города» берет лапту и становится у линии «города», справа на расстоянии 2—3 шагов от него находится подающий. Он подбрасывает мяч, а метальщик старается отбить его лаптой в «поле» как можно выше и дальше. Задача полевых игроков поймать мяч с лета или схватить его после удара о землю. Пробивший удачно по мячу, оставив лапту в «городе», бежит к линии «кона», а потом возвращается в «город», за что команда зарабатывает очко. Если же

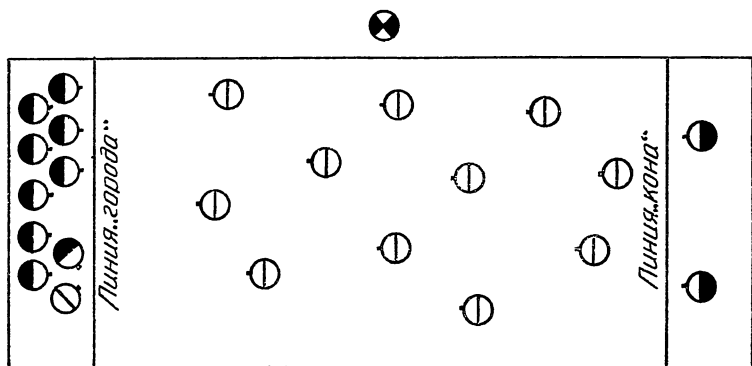


Рис. 13.

удар был слабый и мяч упал недалеко, игрок остается в «городе» и ждет следующего хорошего удара, после чего бежит вместе со своим товарищем к линии «кона». Если игроки «поля» поймают мяч с воздуха — «свечу», то они меняются местами с играющими в «городе». Если же «свечу» поймать не удалось, они, подхватив мяч с земли, стараются осалить им кого-либо из перебегающих, пока тот не заступил за черту «кона» или «города».

Удалось осалить — все полевые игроки бегут в «город» как можно быстрее, так как игроки из «города» имеют право «отсалиться» — осалить мячом кого-либо из тех, кто не успел убежать в «город». Команда «поля», успевшая в полном составе занять «город», остается там и становится «городской» и начинает отбивать мяч в «поле». А бывшая «городская» команда играет теперь в «поле». И так идет борьба за овладение «городом».

Играют до определенного количества очков, заработанных теми, кто пробежал после удара по мячу до линии «кона» и вернулся назад в «город». Команда, получившая большое количество очков, считается выигравшей. Можно присуждать победу и по-другому: команда, сумевшая продержаться в городе дольше другой за все время игры, выигрывает.

**Правила.** 1. Каждый игрок бьет по мячу один раз, а капитан имеет право на три удара. 2. Подающий должен подбрасывать мяч так, чтобы было легко ударить по нему, иначе он обязан повторить подбрасывание. 3. Попадание мячом засчитывается лишь в том случае, если он «осалит» игрока непосредственно с лету, а не рикошетом от земли или чего-либо. 4. Вернувшийся в «город» игрок имеет право опять отбивать мяч в «поле» в порядке очереди. 5. Перебегать можно лишь тогда, когда мяч находится вне «города». 6. Если в «городе» не останется ни одного игрока (все будут на «кону» или потеряют право отбивать мяч, так как первый удар не был удачным), команды меняются местами: игроки «поля» идут в «город» и наоборот.

#### 4. Подвижные игры для отряда

Число играющих в такие игры может быть до 40 человек. Проводит вожатый отряда при активном участии пионеров-инструкторов, которые хорошо знают эти игры и их правила и показывают пример своим младшим товарищам.



Место проведения подобных игр — пришкольный участок, спортивные и игровые площадки, соседний стадион. В плохую погоду — в школьном зале или в специальных игровых комнатах, если они есть и достаточно велики по площади. Если проводятся игры с разделением на команды, хорошо делить их по звеньям, но обязательно в каждой команде должно быть равное количество участников.

Но сначала мы хотим предложить три игры-аттракциона. Это игры-поединки. Участвуют в каждом поединке двое, остальные — болельщики. После того как в первой паре определится победитель, поединок начинает вторая пара, за ней третья, четвертая и так далее.

Потом победители встречаются между собой, пока не выявится «абсолютный чемпион».

Поскольку эти игры-поединки силовые, проводятся они отдельно — для мальчиков и для девочек.

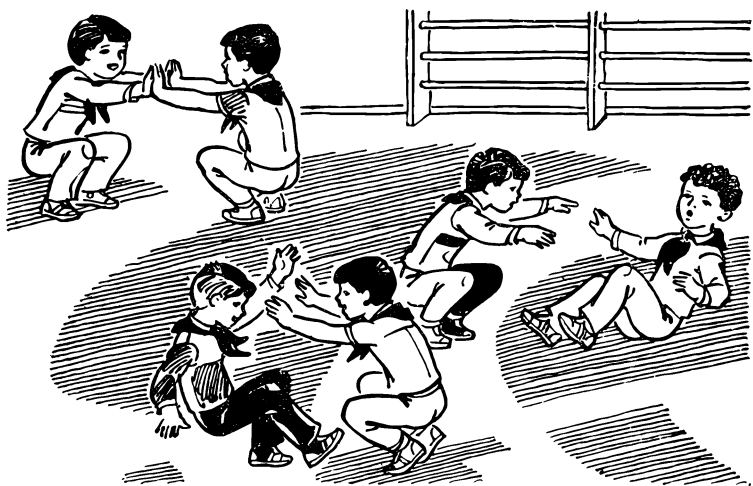


Рис. 14.

## БОЙ НА КОРТОЧКАХ

В таком же кругу, как и в предыдущей игре, соперники встают на корточки, вытягивают руки вперед и ладонями, ударяя о ладони соперника, стараются вытолкнуть его из круга или заставить коснуться земли или пола рукой. Кому это удастся сделать, тот и объявляется победителем.

## НА ОДНОЙ НОГЕ

На полу или на земле чертится круг диаметром в полтора метра. Соперники входят в круг и по сигналу судьи — вожатого, руководителя игры — начинают прыгать на одной ноге: правой или левой, как кому удобнее. Задача — вытолкнуть плечом соперника из круга или заставить его встать на обе ноги. Кто сумеет это сделать, тот и объявляется победителем.

## СОХРАНИ РАВНОВЕСИЕ

Соперники становятся один напротив другого на расстоянии вытянутых рук. Ноги у каждого сомкнуты. По команде судьи, вожатого, руководителя игры соперники прижимают руки к плечам, ладонями вперед и начинают «бой».

Задача — ударами ладоней о ладони соперника заставить его выйти из положения равновесия — отставить одну ногу.

Поначалу не разрешается применять ложные приемы. Но потом, когда ребята освоятся с игрой, такие приемы по договоренности, могут допускаться. Например, один из соперников только делает вид, что намеревается толкнуть того, кто стоит перед ним, а сам в последнее мгновение разводит руки в стороны или прижимает их обратно к плечам. Только очень осторожный игрок сможет в такой ситуации удержать равновесие.

**Примечание.** Подобные игры-аттракционы, игры-поединки каждый вожатый может придумать и сам. Хорошо проводить их после сборов. Можно даже начертить несколько кругов и проводить одновременно несколько поединков.

## ЛОВЛЯ ПАРАМИ

В одном из углов площадки очерчивается небольшое место для водящего. Все играющие произвольно размещаются по площадке.

По сигналу вожатого водящий выбегает из своего угла и начинает ловить игроков. Когда он поймает кого-либо, тот становится с ним в пару, и, взявшись за руки, они продолжают ловить бегущих игроков уже вместе. Настигнув кого-нибудь, они соединяют свободные руки так, чтобы пойманный оказался между их ру-

ками. Пойманный идет в дом водящего и ждет, когда поймут следующего игрока. После этого они оба также берутся за руки и ловят бегущих игроков, окружая любого из них. И так каждый раз: двое пойманных образуют новую пару водящих. При ловле запрещается хватать игроков и тащить их силой, игроки, выбежавшие за границу площадки, считаются пойманными; игрок, окруженный парой ловящих, может выскользнуть, вернуться, пока ловящие не соединят руки. В ходе игры количество пар водящих все время увеличивается, а число убегающих быстро уменьшается, и спастись от преследования им становится труднее.

Игра заканчивается, когда все будут переловлены. Последний пойманный назначается новым водящим, и игра возобновляется.

## МОРЕ ВОЛНУЕТСЯ

Играющие, кроме водящего, становятся в круг, друг от друга на расстоянии вытянутых рук, и каждый отмечает свое место небольшим кружком. Водящий же выходит на середину круга.

Водящий начинает ходить между играющими в любом направлении. Проходя мимо кого-нибудь, он касается его плеча рукой и говорит: «Море волнуется!» Игрок, которому он сказал эти слова, выходит из круга и следует за водящим. Затем водящий подходит к другому и также приглашает его словами «Море волнуется!». Когда он соберет примерно половину играющих, то начинает водить их по всей площадке. По ходу руками все изображают движение волн. Неожиданно водящий говорит: «Море спокойно!» Играющие, в том числе и водящий, стараются встать в любой из свободных кружков. Оставшийся без кружка становится водящим, и игра повторяется.

Совет вожатому отряда. Объяснив поначалу условия игры пионерам, самому стать водящим. В последующих играх водящего выбирают с помощью считалки.

## ЗАЩИЩАЙ ТОВАРИЩА

Все играющие становятся в круг, один от другого на расстоянии вытянутых рук. Перед их ногами чертится окружность. Выбираются водящий и его защитник. Они оба идут в середину круга. Задача играющих — осалить

мячом водящего. Но этому мешает его защитник.

По сигналу вожатого стоящие по кругу игроки начинают перебрасывать друг другу мяч. Улучив момент, кто-либо пытается поразить им водящего. Водящий, спасаясь от мяча, бежит, прыгает, увертывается от мяча, а защитник, защищая водящего, пытается поймать мяч, отбрасывает его руками, ногами, всем корпусом. Если ему все-таки не удастся защитить и в водящего попадет мяч, то они оба меняются местами с теми, кто попал в водящего и его товарищем, кого он выберет себе в защитники. Игра начинается вновь.

Защитывается попадание мячом в любую часть туловища, кроме головы, даже в том случае, если мяч отскочит от какого-либо предмета, от пола (земли), от защитника. Но играющие должны помнить — при броске мяча в водящего заходить за черту круга запрещается, такой бросок, даже если он и был удачным, не засчитывается.

Оканчивают игру по желанию. По окончании игры отмечают лучших защитников и лучших водящих.

## ЧАСОВЫЕ И РАЗВЕДЧИКИ (ДВА ЛАГЕРЯ)

На двух противоположных сторонах площадки или зала на расстоянии 10—20 метров чертятся линии «городов». Посредине между ними рисуется кружок, в который кладется мяч. Играющие — два звена — две равные команды, выстраиваются шеренгами одна против другой за линиями своих «городов» (рис. 15).

По жребию одна команда становится «разведчиками», другая — «часовыми». По сигналу вожатого на середину площадки выбегает один «разведчик» и один «часовой», по указанию своих капитанов. «Часовой» охраняет мяч, а «разведчик» должен попытаться унести этот мяч к себе в «город». Чтобы отвлечь внимание «часового», «разведчик» делает различные движения руками, ногами, головой, корпусом. «Часовой» обязан их повторять и в то же время зорко следить за мячом. «Разведчик», улучив момент, старается схватить мяч и убежать в свой «город»; «часовой» — должен поймать убегающего «разведчика» и взять его в плен. Если «часовой» не поймает «разведчика» до линии его «города», то сам идет в плен и встает на левый фланг в шеренгу соперников.

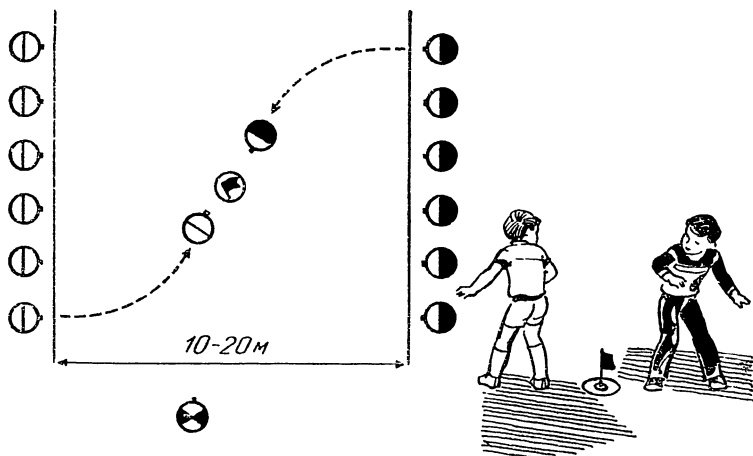


Рис. 15.

Игра продолжается до тех пор, пока не примут в ней активное участие все играющие.

В конце игры подсчитывают число пленных каждой команды. Выигрывает команда, которая захватит больше пленных.

Затем играют второй раз, при этом команды меняются ролями. После второй игры опять подсчитываются пленные. Побеждает команда, сумевшая в роли «часовых» и «разведчиков» захватить больше пленных.

Если играющих много, можно играть только один раз, но для этого надо рассчитать играющих в каждой команде на первый-второй. Играющие под нечетными номерами в одной команде становятся «разведчиками», а в другой — «часовыми»; четные номера — «часовыми» в первой команде, а в другой — «разведчиками».

Во время игры надо соблюдать следующие правила. Выбегать к мячу и «разведчику» и «часовому» — только по сигналу вожатого. «Часовой» должен повторять все движения «разведчика», стоя на таком же расстоянии от круга, как и «разведчик». Не повторяющий движения «разведчика» «часовой» проигрывает и становится пленным. Если убегающий «разведчик» уронит мяч, не добежав до своего «города», он считается пойманным. «Часовой» может схватить «разведчика» или мяч только тогда, когда разведчик дотронется до мяча.

**Примечание.** Вместо мяча в игре могут быть использованы булавы, флажки, кубики.

## ДЕНЬ И НОЧЬ

Посередине площадки чертятся две линии на расстоянии 1—1,5 метра одна от другой, как бы образуя коридор. На расстоянии 10—20 метров от коридора по обе его стороны линиями огораживаются «дома» (рис. 16).

Играющие команды выстраиваются спиной друг к другу по линии коридора, повернувшись лицом к своему «дому».

Одна команда (по жребию) получает название «День», другая «Ночь».

Вожатый стоит сбоку площадки и подает команды. По команде «день!» игроки другой команды убегают в свой «дом», а игроки команды «День» их догоняют, пытаясь осалить. Осаленные игроки подсчитываются и возвращаются в свою команду. Затем команды опять становятся у своих линий спиной друг к другу. Вожатый опять дает команду по своему усмотрению: «день!» или «ночь!», стараясь, чтобы эта его команда была неожиданной для игроков (строгое чередование нежелательно).

Отвлекая внимание играющих, вожатый может предложить им проделать несколько упражнений (например, поднять руки вверх, опустить их, присесть и др.).

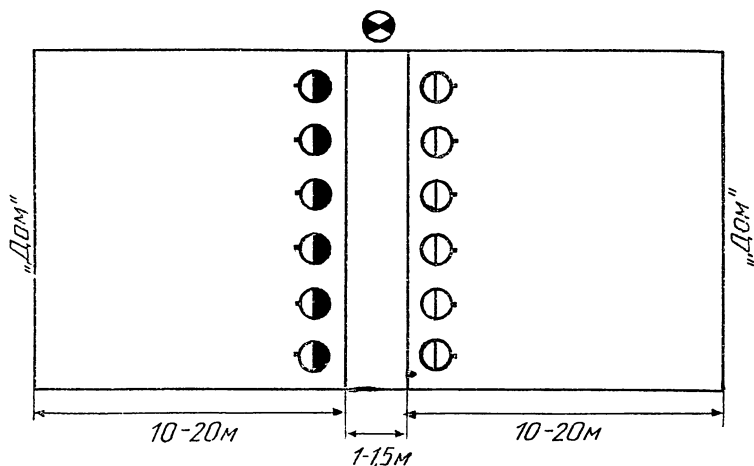


Рис. 16.

Игра проводится несколько раз, после чего подсчитывается число пойманных игроков в каждой команде за одинаковое количество раз. Допустим «День» вызвали 4 раза, а «Ночь» — 3 раза. Пойманные подсчитываются за три первых игры. Побеждает команда, поймавшая большее количество игроков. Необходимо соблюдать следующие правила. Нельзя убегать в свой «дом» до команды вожакого. Ловить и осаливать игроков противоположной команды можно только до черты их «дома».

## ВЫЗОВ

На двух противоположных сторонах площадки (зала) чертятся линии на расстоянии от 10 до 30 метров одна от другой, образуя два «города». Играющие два звена — две равные команды — выстраиваются каждое по линии своего «города» (по договоренности или по жребию). В каждой команде выбирается капитан. Бросается жребий, какой команде начинать игру.

Капитан команды, начинающей игру, посылает любого игрока из своей команды в «город» другой команды, участники которой, встречая его, вытягивают правые руки вперед. Посланный вызывает помериться с ним в беге любого игрока. Делает он это так — дотрагивается до ладоней играющих. Тот, кого он коснется в третий раз, считается вызванным. После этого вызывающий быстро бежит в свой «город», а вызванный его догоняет, стараясь поймать или осалить еще до линии «города». Пойманный игрок идет в плен. Если игрок не пойман, то его пленником становится вызванный им игрок. Затем капитан другой команды посылает своего игрока на вызов и т. д., поочередно от каждой команды. Пленные игроки становятся в затылок тех игроков, которые их взяли в плен.

Игроки каждой команды могут выручать своих товарищей, попавших в плен. С этой целью они вызывают того игрока из команды соперника, за спиной которого находится пленный. Если вызванный игрок не сможет его догнать, то сам идет в плен, а его пленник считается выреченным, он возвращается на место в свою команду. Если вызванный догонит соперника, то у него будет уже два пленника. Таким образом количество игроков в командах все время меняется. Выигрывает команда, в которой по окончании игры будет

больше пленных. Заканчивают игру по желанию или по окончании условленного времени.

Если одна команда заберет в плен всех игроков другой команды, она считается сразу победительницей.

Следует соблюдать следующие правила игры. Вызывающий обязательно громко считает свои удары: первый, второй, третий. Не обязательно ударять по ладоням трех разных игроков, можно в любом сочетании, в том числе и все три подряд по одной ладони. Заранее улаиваются какой рукой — правой или левой наносить удары, какую протягивать вперед руку. Когда у вызванного игрока за спиной стоит несколько пленных, то, если он не сумеет осалить вызвавшего его, все его пленные освобождаются и возвращаются в свою команду, а сам он идет в плен к игроку, убежавшему от него. Капитан посылает на вызов игроков по своему усмотрению или по очереди, о чем договариваются заранее. Если капитан сам попал в плен, его заменяет другой игрок из его команды.

## ОХОТНИКИ И УТКИ

На площадке чертится большой круг примерно от 6 до 10 метров в диаметре. Если игра проводится в помещении недостаточно широком, то рекомендуется нарисовать не круг, а две параллельные черты поперек зала на расстоянии 7—10 метров одна от другой, образующие широкий коридор (рис. 17).

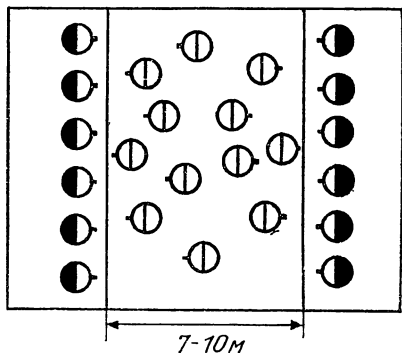
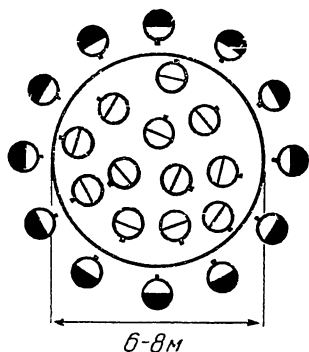


Рис. 17.



Играют два звена или две команды: одна — «охотники», другая — «утки». «Охотники» выстраиваются по кругу за его чертой или за прямыми линиями, образующими коридор. «Утки» помещаются в середине круга или в коридоре (прямоугольнике). У одного из «охотников» в руках мяч (лучше волейбольный или баскетбольный).

По сигналу «охотники» начинают перекидывать мяч друг другу и в удобный момент бросают его в «уток». Их задача «подбить» всех уток. «Утка», в которую попал мяч, выходит из игры. Когда все «утки» будут подбиты, команды меняются ролями и игра продолжается.

После двух игр отмечается, какие «охотники» сумели подбить мячом больше «уток».

Можно игру проводить на время: 3 минуты в роли «охотников» выступает одно звено, затем 3 минуты — другое. Вожатый должен следить за выполнением следующих правил. При броске мяча в «уток» «охотник» не должен заступать за черту круга или прямоугольника, иначе его попадание не засчитывается. Осаленными считаются «утки», которых мяч коснулся с лета в любую часть тела, за исключением головы. Если в «утку» попал мяч, отскочив от земли или от другого игрока, попадание не засчитывается. Если «утка», увертываясь от мяча, выскочила за пределы своей площадки, она считается осаленной. Подбитые «утки» до смены команд в игре не участвуют.

## КРУГОВАЯ ЛАПТА

В центре волейбольной или баскетбольной площадки в зале рисуется круг диаметром 5—8 метров (в зависимости от количества играющих). Играющие делятся на две равные команды. Одна помещается в середине круга и называется игроками поля. Другая за кругом — это водящие.

По сигналу водящие, перебрасывая мяч (волейбольный, маленький — теннисный) друг другу, стараются осалить им игроков поля, которые не только увертываются от него, но и если есть возможность, пытаются поймать с лета. Полевой игрок, осаленный мячом, временно выбывает из игры, поймавший мяч осаленным не считается и получает право выручить одного из вышедших из игры. Вырученный опять входит в круг

и продолжает игру. Если нет осаленных игроков, то команде поля засчитывается выигрышное очко и, когда будет кто-либо осален, тот не выйдет из игры, а останется в поле в счет выигранного очка.

Бросать мяч можно в любую часть тела, кроме головы. Попадание в голову не засчитывается. При броске мяча заступать за линию круга нельзя. У заступившего за черту попадание не засчитывается. Если попадет мяч в игрока поля, отскочив от земли (пола) или от другого игрока, попадание не засчитывается. Если игрок поля, убегая от мяча, выскочит за черту круга, он считается осаленным.

## ТЯНИ В КРУГ

Играющие берутся за руки и образуют большой круг. По поручению вожатого, руководителя игры его помощник прочерчивает линию перед носками всех играющих, затем еще одну, параллельную первой на расстоянии 30—40 сантиметров. Пространство между двумя линиями называется «запретной зоной».

По сигналу руководителя игры ребята начинают двигаться по кругу в ту или иную сторону. Хорошо бы это движение проходило под музыку, тихую, спокойную. По команде вожатого: «Стой! Тяни!» — музыка прекращается, все останавливаются и начинают тянуть друг друга так, чтобы соседи справа или слева наступили на линию круга или попали бы в «запретную зону». Однако каждый может быть втянут в «запретную зону». Чтобы спастись, любой играющий может одной ногой или двумя переступить эту «запретную зону». Тот, кто наступит на одну из линий или попадет внутрь «запретной зоны», выбывает из игры. Также выбывают из игры те ребята, которые расцепят руки.

Оставшиеся снова берутся за руки и образуют круг, помощник вожатого чертит две концентрические окружности, но теперь «запретная зона» должна быть немного пошире — 50—60 сантиметров.

По команде вожатого играющие под музыку идут по кругу, по другой его команде: «Стой! Тяни!» — тянут соседей в круг.

Опять из игры выбывают те, кто попал в «запретную зону» или разорвал сцепленные руки.

Оставшиеся опять выстраиваются в круг, но на этот

раз чертится только одна линия — перед носками играющих — все пространство образовавшегося круга объявляется «запретной зоной».

После нового цикла победителями игры объявляются все те, кто ни разу не заступил в «запретную зону» и не расцепил рук.

Для того чтобы каждый раз не чертить круги, можно поставить перед играющими городки или булавы. По одной на двух играющих.

Игра проводится точно так же — по сигналу ребята идут по кругу, а по команде: «Стой! Тяни!» — останавливаются и тянут своих соседей по кругу так, чтобы они били городок или булаву.

Игра повторяется три-четыре раза, каждый раз круг сужается, а число булав или городков уменьшается..

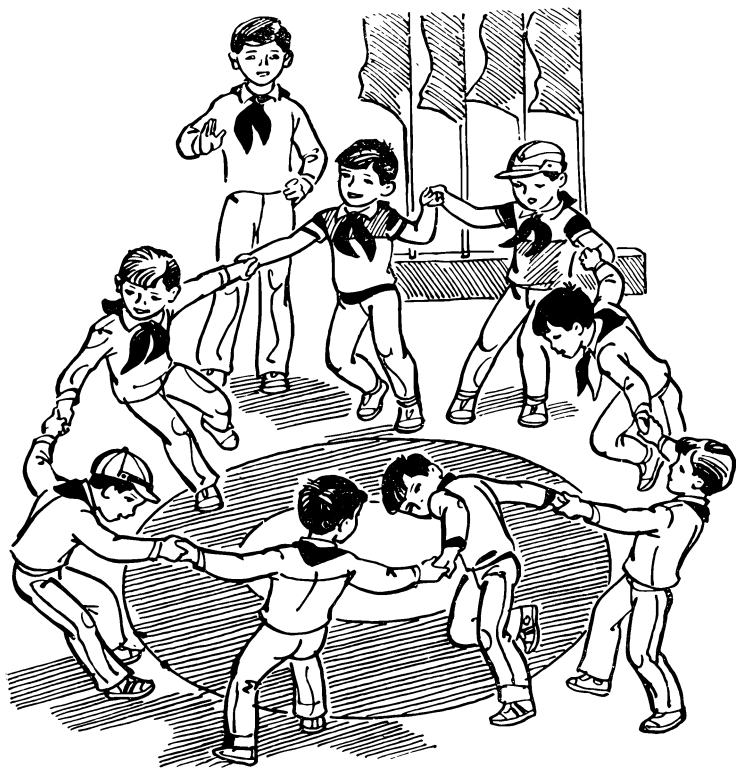


Рис. 18.

## НАСТУПЛЕНИЕ, ИЛИ САЛКИ НА МАРШЕ

Играющие делятся на две равные команды и выстраиваются шеренгами на двух противоположных сторонах площадки лицом друг к другу. Перед носками играющих проводятся линии, обозначающие место их «дома». Каждая команда берет себе название (спортивного общества, города и пр.). Допустим, одна команда будет называться «Динамо», другая — «Спартак». Бросается жребий, какой команде начинать игру. Предположим, начинает игру команда «Динамо».

Вожатый предлагает игрокам взяться за руки (под руки или положить руки друг другу на плечи) и по команде: «Динамо», в поле шагом марш!» — начать движение навстречу команде соперников. Команда «Спартак» стоит на месте и ждет сигнала. Наступление команды «Динамо» продолжается до тех пор, пока вожатый (судья) не подаст сигнал, предупреждающий команду об опасности. По этому сигналу (свисток, удар гонга) «динамовцы» поворачиваются и убегают в свой «дом», а «спартаковцы» ловят их (саят). Осаленные остаются в своей команде, они только обязаны поднять руку вверх, когда вожатый ведет подсчет осаленных. Затем наступает команда «Спартак», а «динамовцы» их ловят после сигнала вожатого. Так игра повторяется 4—8 раз. В конце игры вожатый подсчитывает, сколько человек сумела осалить за все время игры каждая команда. Какая больше — та и считается победителем.

В игре следует придерживаться следующих правил: убежать и догнать можно только после сигнала вожатого. Если игроки начнут ловить своих соперников раньше, то результаты им не засчитываются. Если же команда соперников убежит раньше сигнала, то она считается пойманной полностью и соперникам присуждается столько очков, сколько игроков в этой команде. Ловить можно только до черты «дома» соперников.

Хорошо проводить эту игру под музыку. Наступающая команда в такт музыки движется ритмическим шагом, галопом или подскоками и т. п. Сигнал рекомендуется давать, когда команда находится на расстоянии 2—3 метров, не ближе, иначе могут быть столкновения и травмы.

## ПЕРЕСТРЕЛКА

Эта игра проводится на волейбольной, баскетбольной или любой другой площадке, размер которой не менее  $6 \times 12$  метров. Средней линией площадка делится на две равные части. По обеим концам площадки

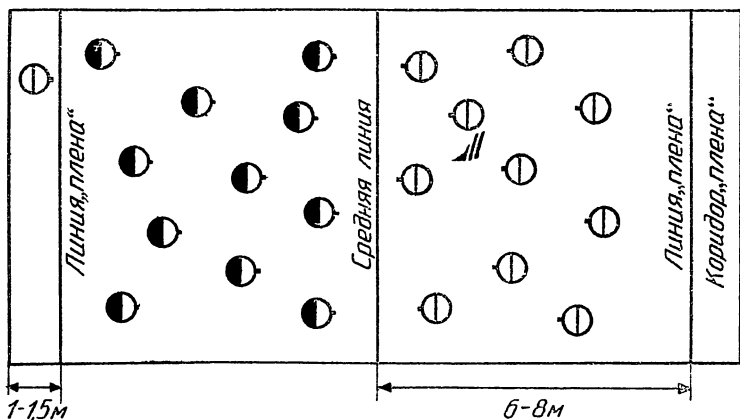


Рис. 19.

очерчивается место для «пленя». Ширина его от одного до полутора метров.

Равные по количеству игроков команды размещаются каждая на своем поле между средней линией и линией «пленя» (рис. 19). Обе команды выбирают капитанов. Вожатый — руководитель игры — подзывает капитанов к себе на середину площадки — и подбрасывает между ними мяч — точно над средней линией поля. Капитаны стараются перекинуть его своим игрокам. Тот, кому он попадет, старается бросить мяч в сторону противника так, чтобы осалить им кого-либо из игроков из противоположной команды. Он может также передать мяч своему товарищу по команде, который находится в лучшем для броска положении или отличается сильными и точными бросками.

Игроки противоположной команды могут увертываться от мяча или постараться поймать его с лета. Завладев мячом (пойманным с лета или отскочившим от удара о пол (землю), игрок из соперничающей ко-

манды, в свою очередь, старается поразить им своего противника. Любой игрок, находящийся в поле, осаленный мячом, становится «пленником» и идет за линию «плена» команды соперников. «Пленного» можно выручить, перебросив ему мяч через поле противника. Если он поймает мяч с лета, считается освобожденным «из плена» и продолжает играть вместе с товарищами по команде на своем поле.

Играют установленное время (6—10 мин.), после чего подсчитывают «пленных» в каждой команде. Побеждает команда, у которой «пленных» больше.

В игре надо соблюдать следующие правила: играющие не имеют права заходить за среднюю линию. За нарушение этого правила мяч передается сопернику. Не разрешается бросать мяч в голову соперника. Если играющих много, можно условиться мячом салить только в ноги, не выше колен. Игрок, поймавший мяч в воздухе, с лета, осаленным не считается. Если же он, пытаясь поймать мяч, не сумел его удержать, то считается осаленным и идет «в плен». Если отскочивший от игрока мяч поймает кто-либо из партнеров по команде прежде, чем он коснется пола, то игрок осаленным не считается. Попадание мячом, отскочившим от стены или от земли, не засчитывается. Игроки-соперники не имеют права заходить за черту «плена». Если кто-либо нарушит это правило — теряет мяч и он передается игрокам противоположной команды. Если в «плени» никого нет, а мяч попал за линию «плена», мяч забирает любой игрок из команды, играющей на этой стороне.

## ПИОНЕРСКАЯ ЛАПТА

Игра проводится на волейбольной площадке. Посредине на высоте 180 сантиметров натягивается сетка или веревочка с прикрепленными к ней ленточками.

Команды располагаются по обе стороны сетки, как в волейболе: половина участников на передней линии, ближе к сетке, и половина ближе к задней линии. У каждого игрока в руках ракетка для игры в настольный теннис. Играют обычным теннисным мячом или маленьким детским резиновым мячиком.

Одна команда выбирает (по жребию) поле, а другая получает право первой подачи.

Игрок подающей команды, стоящей у задней линии

справа, берет мяч. Он подбрасывает его вверх, а затем ударом ракетки посылает его через веревку (сетку) на противоположную сторону.

Игроки другой команды принимают ракеткой мяч с воздуха или после одного отскока от земли и отбивают его обратно на поле противника. Если отбить мяч сразу неудобно, они могут перебросить его ракеткой один-два раза между собой и чтобы третьим ударом обязательно послать его на противоположную сторону. Так игроки перебрасывают мяч ракеткой с одной стороны на другую, пока кто-нибудь не ошибется.

Подающая команда, допустившая ошибку, теряет подачу, передает мяч противоположной команде, и игру начинает игрок, стоящий справа на задней линии. Если ошибку допустят соперники, то подающая команда зарабатывает очко, и тот же игрок опять подает мяч с правого заднего угла на сторону соперников. За каждую ошибку соперника подающая команда зарабатывает очко. Счет ведется как в волейболе. Игроки меняются местами, передвигаясь по часовой стрелке. Мяч подает новый игрок, занявший место справа у задней линии.

Команда, набравшая 15 очков, считается победительницей в первой партии игры. Играют обычно три партии. Команда, выигравшая две из них, побеждает. Количество очков для каждой партии можно сократить и до 10, в зависимости от времени, отведенного на игру, и от подготовленности играющих.

В этой игре ошибками считаются: два удара ракеткой подряд одним и тем же игроком; заступление за среднюю линию под сеткой во время удара по мячу; два удара мяча о землю до того, как его отобьют ракеткой; пролет мяча под сеткой (веревкой); падение мяча за границу площадки.

Выиграть партию надо с преимуществом не менее, чем в два очка. В противном случае играют дополнительно после 15 очков до тех пор, пока у какой-либо команды не будет преимущества в два очка. Допустим, 16—14, 17—15 и т. п.

## ГОРОД ЗА ГОРОДОМ

Для игры требуется квадратное поле размером 15×15 метров. По четырем углам поля чертятся четыре «города». Из них три «города» размером 1×1 метр

и один — главный «город» —  $3 \times 3$  метра или немного меньше. Для игры требуется маленький мяч и лапта — такая же, как в «Русской лапте». Игру можно проводить и в спортивном зале. «Городами» в этом случае будут четыре угла зала.

Играющие делятся на две равные команды, и каждая из них выбирает себе капитана. По жребию одна команда идет в главный «город», а другая размещается произвольно в «поле» (по всей площадке между городами). Команда, находящаяся в «городе», называется «городской», она получает маленький мяч и лапту. Другая, находящаяся в «поле», — «полевой» (рис. 20).

Капитаны «городской» команды устанавливают очередь между своими игроками, кому за кем подавать мяч. Игрок, назначенный подавать мяч первым, берет лапту и становится у передней черты «города». Капитан становится напротив него с мячом в руках. Он подбрасывает мяч вверх, а игрок отбивает его лаптой как можно выше и дальше в «поле». Если удар был хороший и можно предположить, что мяч полетит далеко, ударивший, оставив лапту, бежит в ближайший первый «город» и затем, если позволяет обстановка, и дальше во второй, третий «города» и обратно в главный. Обежав все «города», игрок завоевывает своей команде зачетное очко. Если же игрок отбил мяч слабо, он может не убегать из главного «города» и сделает свою перебежку после очередного удачного удара следующего по очереди игрока.

Игроки «полевой» команды стараются поймать мяч с воздуха — «поймать свечу» или схватить мяч с земли и осалить им перебегающего игрока. Если им удастся «поймать свечу» или попасть мячом в перебегающего, они меняются местами с «городской» командой, если нет, то отдают мяч в «город» и его подает следующий игрок «города» и т. д. Ударивший по мячу каждый раз старается обежать все «города» и вернуться в главный. После того как он вернется в главный «город», получает право опять отбивать мяч в порядке очереди.

Итак, цель игры подающей команды, или «городской», — отбивать мяч возможно сильнее и дальше, чтобы обежать все «города», цель полевой команды — «поймать свечу» или осалить мячом бегущего «городского» игрока. Во время игры команды неоднократно меняются ролями.



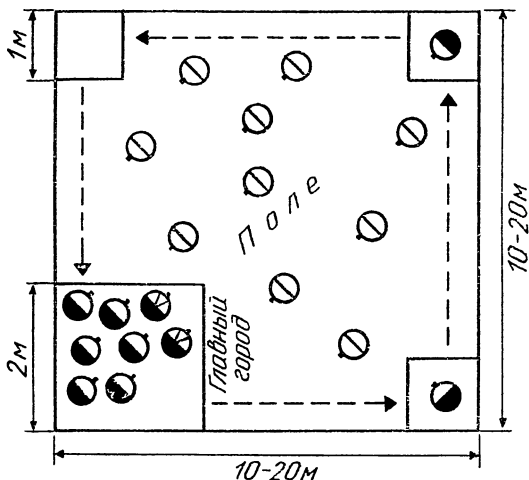


Рис. 20.

Играют по желанию установленное время или на количество заранее оговоренных очков.

Выигрывает команда, набравшая большее количество очков за установленное время игры или быстрее другой набравшая установленное количество очков.

**Правила.** Все «городские» игроки бьют по мячу по одному разу, а капитан имеет право бить три раза. Промашнувшийся при отбивании не имеет права бежать в другой город. Он может бежать только тогда, когда следующими игроками мяч хорошо отбит в поле. В каждом городе могут укрываться несколько игроков. Если капитан остался в городе один, то ему подает мяч любой игрок из полевой команды. Команды меняются местами в следующих случаях: а) если кто-нибудь из подающей команды осален мячом во время перебежки; б) если мяч, посланный из города, пойман с воздуха — «свеча»; в) если у подающей команды не осталось в главном городе ни одного игрока.

## МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЗМЕЙКИ

Игра проводится под музыку (фортепиано, баян). Все играющие строятся в колонну по четыре (4 звена) или по три в ряд. Каждая такая колонна — «змейка» —

получает какую-либо мелодию или песню. Например, одной «змейке» — предлагается мелодия хороводной песни «Во саду ли в огороде», другой — польки, третьей — вальса, четвертой — марша. Аккомпаниатор проигрывает несколько раз все мелодии, чтобы играющие запомнили их. Впереди каждой колонны становится игрок, знающий танцевальные шаги и умеющий хорошо слушать музыку.

Аккомпаниатор начинает играть одну из мелодий, например вальс. Звено, которому принадлежит эта мелодия, начинает двигаться колонной за своим ведущим, повторяя на ходу все его движения. Ведущий двигается по площадке, все время меняя направление, то есть делает «змейку». И в такт мелодии выполняет различные движения, которые следующие за ним должны повторять. Неожиданно музыкальное сопровождение меняется. Аккомпаниатор начинает играть, допустим, польку. «Змейка», танцевавшая вальс, останавливается на том месте, где ее застала другая мелодия, а в движение приходит та «змейка», которой принадлежит мелодия польки. Затем аккомпаниатор снова меняет мелодию, и двигается та «змейка», мелодия которой зазвучала. Аккомпаниатор повторяет мелодии в произвольном порядке. «Змейки», двигаясь по залу, могут пересекать пути друг друга. Когда все «змейки» перепутаются (переплетутся), вожатый дает сигнал свистком, ударом в барабан или гонг, по которому каждая «змейка» быстро занимает свое первоначальное положение. Выигрывает та «змейка», которая раньше других займет свое место в общем строю.

В этой игре ребята должны строго следовать правилам: двигаться только под свою мелодию, при исполнении другой мелодии нужно немедленно остановиться; «змейки» не должны топтаться на месте, а обязательно удаляться от своего первоначального положения, иначе победа им не присуждается. При возвращении по сигналу на свое первоначальное место, играющие встают в своей колонне в произвольном порядке. Важно, чтобы все до одного быстрее были на месте.

## САЛКИ ПО КРУГУ

Играющие образуют два круга, наружный и внутренний. Игроки внутреннего круга берутся за руки и под музыку марша, танца или под песню идут, держась

за руки, в одну сторону. Игроки наружного круга движутся, не держась за руки, свободно по кругу в обратную сторону. По сигналу вожатого оба круга останавливаются, музыка прекращается. Играющие наружного круга приседают, а внутреннего круга, разъединив руки, быстро поворачиваются к наружному кругу и салят играющих, не успевших присесть. Осаленные становятся в цепь внутреннего круга. Таким образом она увеличивается. Затем музыка возобновляется и игра продолжается.

Игра идет до тех пор, пока не осалят всех игроков наружного круга или (по договоренности) пока не останется два-три непойманных игрока.

Играющие наружного круга по заданию вожатого могут принимать различные позы: приседают, положив руки на бедра, встают на одно колено и ставят одну руку на бедро, а другую поднимают вверх, встают на два колена, положив руки за голову и т. п. Игрок, не успевший принять предложенную вожатым позу, считается пойманным.

Когда всех игроков наружного круга поймали, играющие меняются ролями: кто был сначала во внутреннем кругу, становится в наружный, и наоборот.

Играют обычно два раза. Можно по желанию играющих играть и большее количество раз.

## БОРЬБА ЗА ФЛАЖКИ

Площадка для игры в волейбол или баскетбол делится поперечной линией на два равных участка. На расстоянии двух метров от коротких (лицевых) линий площадки чертятся параллельно им по игровой черте. За игровой чертой на равных расстояниях вдоль всей ширины площадки расставляются по 10 городков или флажков. Играют две равные команды, игроки которых располагаются в произвольном порядке на своей половине поля впереди своих флажков или городков.

По сигналу вожатого игроки обеих команд начинают перебегать на сторону соперников, с целью завладеть одним из флажков (городком). Захватив флажок, играющий старается унести его на свою сторону. Игроки противоположной команды могут салить соперников рукой только на своем поле. Осаленный остается там, где его коснулись, а взятый им флажок возвращается на место. Осаленного может выручить игрок своей

команды, коснувшись его рукой. Вырученный игрок продолжает играть наравне со всеми. Салить игроков в пределах зоны, где стоят флажки, не разрешается.

Играют установленное время. Выигрывает команда, сумевшая перенести на свою сторону большее число флажков.

Можно играть также и до тех пор, пока одна из команд не заберет все флажки другой команды.

## 5. Веселые старты

Это комплексное отрядное соревнование между несколькими командами (звеньями) или дружинное, в котором участвуют сборные команды отрядов.

Для программы «Веселых стартов» подходят такие командные игры, как «День — ночь», «Охотники и утки», «Перестрелка» — для октябрят и младших пионеров; «Мяч капитану», «Лапта», «Борьба за флажки» и т. п. — для пионеров среднего возраста. И конечно, эстафеты, самые разные.

В каждой команде должно быть равное число игроков, заранее обусловленное — 6, 8, 10, не более 12.

При малом числе команд (четыре-шесть) соревнования проводятся по круговой системе, то есть каждая команда встречается с каждой из своих соперников. Победитель определяется по большому количеству очков, завоеванных командой во всех встречах.

При большом количестве команд — от 8 до 24 — соревнования проводятся по олимпийской системе, то есть после встречи двух команд, участвовать в соревнованиях продолжает победитель встречи, а побежденная команда из соревнований выбывает. Победители встречаются между собой.

Лучшая команда определяется в финальных соревнованиях двух команд, победивших в предварительных соревнованиях всех своих соперников. Далее мы предлагаем несколько игр-эстафет для проведения соревнований по программе «Веселые старты».

## ЭСТАФЕТЫ С МЯЧОМ

Команды выстраиваются в колонны по одному. Расстояние между колоннами — два-три метра. В голове каждой команды стоят капитаны (вожатые звеньев). Перед ними проведена стартовая черта.

**Эстафета первая: «Передал — садись».** Капитаны команд выходят из строя и становятся перед своей командой на расстоянии трех-четырех метров от стартовой черты лицом к команде. В руках у капитанов волейбольные мячи (можно и баскетбольные, футбольные, большие резиновые — какие есть в наличии). По команде вожатого — отрядного или старшего (свистком, ударом гонга) — капитаны бросают свои мячи

в руки тех, кто стоит впереди своих командных колонн. Те возвращают мячи капитанам, а сами приседают. Капитаны, не задерживаясь, бросают мячи следующим игрокам, те, вернув мяч своим капитанам, тоже приседают, следует новый бросок — очередным по порядку игрокам и так до тех пор, пока мячи не побывают в руках игроков, стоящих в хвосте колонны, и не вернуться капитанам. Вся команда в это время находится в приседе. Побеждает та команда, которая раньше закончит переброску мяча и ее капитан первым поднимет его над головой.

За победу в этой (и во всех других) эстафете команде начисляется зачетных два очка. Если закончат одновременно, каждая команда получает по одному очку.

**Эстафета вторая: «Кто быстрее?»** Команды строятся в колонны по два. Расстояние между командами — не менее двух метров. Первые пары стоят возле стартовой черты. Перед каждой командой на расстоянии 10—15 метров ставится флажок. В руках капитанов команд, стоящих в первых рядах, — мячи. По сигналу ведущего первые пары каждой команды устремляются вперед, перепасовывая мяч друг другу по-волейбольному к своему флажку или любому другому, выставленному впереди предмету. Пробегают флажок — один справа от него, другой слева и, не останавливаясь, бегут назад к своей команде. Передают мяч из рук в руки следующей паре, и она устремляется вперед, а закончившие бег становятся в хвост своей командной колонны.

Когда все пары пройдут путь от стартовой линии до флажка и обратно и мяч окажется в руках у капитана команды, передача эстафеты заканчивается. Кто первым из капитанов поднимет мяч над головой, та команда и станет победителем. За победу — два очка, за ничью — один.

По такому принципу можно проводить самые разные эстафеты: в парах передавать мяч друг другу по-баскетбольному, то есть ударом о пол (землю), по-футбольному — ногами; можно поставить и такое условие: пронести мяч до флажка и обратно в паре, поддерживая его головами с двух сторон.

Если команды построены в колонну по одному, мяч от стартовой линии до флажка и обратно можно вести по-волейбольному, пасуя его — сам себе ударами ладоней над головой, по-баскетбольному — ударяя о

пол (дриблинг), по-футбольному — ведя его ногами, а также прыгая, зажав мяч между ног, подбрасывая руками вверх и делая хлопок руками и т. п. Каждый вожакий может придумать множество различных других способов ведения мяча в эстафете.

### ЭСТАФЕТА «МЯЧОМ ПО ГОРОДКАМ»

Для проведения этой игры нужны мячи и комплекты городков (по 5 штук) по числу соревнующихся команд.

Команды выстраиваются по одному в колонну. Капитаны стоят возле общей стартовой линии. Перед каждой командой на расстоянии 5—6 метров чертится прямая линия.

В руках у капитанов мячи — волейбольные, баскетбольные или футбольные. Игроки, стоящие последними в своих командах, выходят вперед и из городков выкладывают на линии первую фигуру — «пушку», а сами становятся за ней в двух-трех шагах.

По команде ведущего капитаны команд направляют мяч так, чтобы он катился по полу и попал в «пушку», сложенную из городков. Если мяч разрушит «пушку», капитан бежит к городкам и складывает из них вторую фигуру — «звезду», а тот, кто стоял позади «пушки», подхватывает мяч и бежит с ним к команде, передает

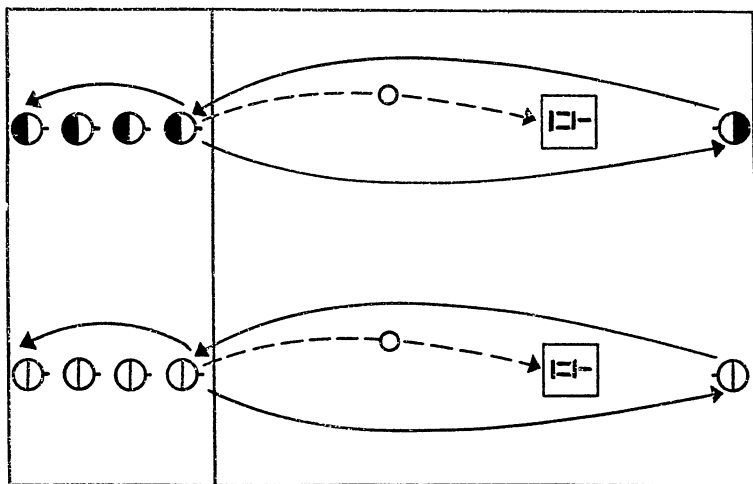


Рис. 21.

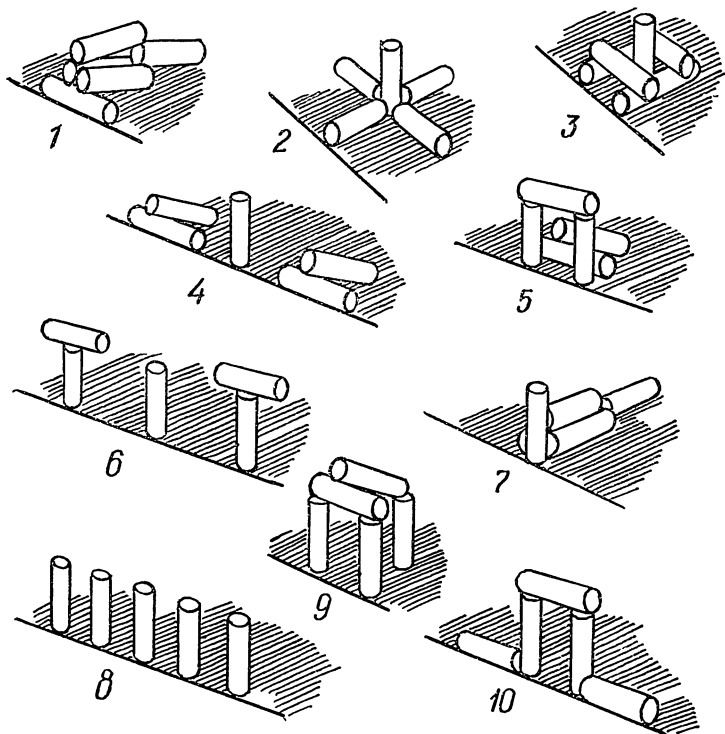


Рис. 22.

его следующему игроку, стоящему на стартовой линии, а сам становится в хвост колонны.

Следующий игрок направляет мяч в сторону «звезды», если он разрушит фигуру, действует так же, как и его товарищ, но если разрушить фигуру ему не удалось, он остается стоять на месте и ждет, когда игрок, стоящий за городошной фигурой, подаст ему мяч для повторного броска.

Фигура считается разрушенной, если изменит положение хотя бы один из составляющих ее городков. Только тогда игрок, ее разрушивший, бежит к ней, чтобы выложить из городков следующую фигуру. А тот, кто стоял за ней, бегом передает мяч очередному игроку.

Порядок установки фигур может быть примерно таким: «пушка», «звезда», «колодец», «артиллерия», «пулеметное гнездо», «тир», «паровоз» и т. д. Если в коман-

де более десяти человек, одиннадцатой фигурой может стать «частокол» или любая другая с одним условием, чтобы несколько городков из этой фигуры стояли вертикально.

Побеждает та команда, которая первой закончит эту сложную эстафету.

## ЭСТАФЕТА С ГИМНАСТИЧЕСКОЙ ПАЛКОЙ

Команды выстраиваются у стартовой черты в колонны по два. В руках у капитанов — гимнастические палки. По сигналу ведущего капитан и стоящий с ним в паре игрок берут палку за оба конца и проносят ее под ногами своих товарищей, те быстро перепрыгивают через эту палку. Добежав до конца колонны, игроки с палкой поднимают ее над головой и передают стоящим впереди них товарищам, те передают палку дальше и дальше. Когда палка дойдет до впереди стоящих игроков, те подхватывают ее и проносят снова под ногами своих товарищей. Передача эстафеты заканчивается, когда в такой передаче палки примут участие все члены команды и палка окажется в руках у капитана и его напарника — они поднимают ее над головой.

Кто первым закончит эту передачу, та команда и победила.

## ЭСТАФЕТА С ОБРУЧЕМ

Команды выстраиваются у стартовой линии в колонны по одному. В голове колонны капитан. Перед каждой командой устанавливается флажок (можно поставить стойку для прыжков или булаву). В руках у капитанов команд — гимнастические обручи. По команде ведущего капитаны устремляются вперед к своему флажку, вращая обруч вокруг своего корпуса (хулахуп). Обежав флажок с правой стороны, капитаны возвращаются к своим командам и передают обруч следующему игроку, а сами становятся в хвост колонны. Следующий тоже бежит с вращающимся обручем к флажку и возвращается обратно, и так все члены команды, пока обруч не вернется к капитану. Побеждает та команда, которая первой закончит передачу эстафеты-обруча всем своим игрокам.

Вариант — после пробежки капитана с вращающимся обручем следующими бегут двое, находясь оба внутри обруча (без его вращения). На третью пробежку от-





Рис. 23.

правляются уже трое очередных игроков команды, на четвертую — все оставшиеся (четверо или пятеро) и, обежав флажок, они возвращаются к стартовой линии, и тут капитан команды поднимает освободившийся обруч над головой. Та команда, которая закончит эти перебежки первой, объявляется победителем.

Вожатые вместе с ребятами и учителями физической культуры могут придумать и другие самые разные способы передачи эстафеты, используя для передвижения роликовые коньки, неустойчивые роликовые доски (скайборды), роликовые самокаты и т. д.

В конце спортивного праздника «Веселые старты» подводятся итоги — абсолютным победителем праздника станет та команда, которая наберет наибольшее количество очков за победы в играх и эстафетах.

## 6. Зимние игры

Они проводятся на снежной площадке, на горе, на льду, на лыжах — участвуют все пионеры звена, отряда.

### ЮЛА

Игра проводится на хорошо утоптанной снежной площадке или на льду. Для игры нужна небольшая льдинка, называемая «юлой».

Играющие образуют круг, стоя в двух метрах один от другого. Выбирается по жребию водящий, который становится в середину круга. Он получает льдинку. Ударом ноги по льдинке-«юле» старается выбить ее за пределы круга. Играющие препятствуют этому, задерживают «юлу» ногами и направляют ее опять водящему. Игрок, пропустивший «юлу» с правой стороны от себя, меняется ролью с водящим. Играют неопределенное время, заканчивая игру по желанию. В заключение определяются лучшие игроки — те, кто ни разу не пропустил «юлу» справа от себя.

Игра проходит интереснее с продвижением игроков боковым шагом по кругу вправо или влево. Если продвигаются вправо, то защищают правую от себя сторону; если двигаться влево, то левую сторону. Можно усложнить эту игру введением правила, по которому стоящие по кругу, завладев «юлой», могут передавать ее друг другу, не давая «юлу» водящему, но в то же время они должны оставаться на своих местах по кругу.

Задерживать «юлу» можно только ногами. Кто пытается задержать ее рукой, тот становится водящим; «юла» считается вылетевшей из круга, если она пролетит мимо играющего ниже его колен.

Примечание. Подобную игру можно проводить и летом, заменив «юлу»-льдинку теннисным или тряпичным мячом, консервной банкой, пластиковым кубиком или другим небольшим легким предметом.

## ПОД ОБСТРЕЛОМ

Эта игра проводится на снежной площадке, когда хорошо лепится снег. Заранее ребята заготавливают как можно больше снежков. Играющие делятся на две команды. Площадка для игры размечается линиями или флажками. Примерный размер ее 10×20 метров. Одна команда становится за длинной боковой линией площадки. Другая размещается за одной из коротких линий площадки (в «городе»). Команда, находящаяся в «городе», считается водящей, а команда за боковой линией — нападающей. Нападающая команда кладет рядом с собой заготовленные снежки.

По сигналу команда водящих перебегает из своего «города» на другую сторону площадки. Нападающая команда, не переступая границы площадки, старается

попасть в перебегающих снежками. В кого попадет снежок, тот выходит из игры. Можно играть и так — попадание снежком приносит команде нападающих зачетное очко, а водящий, в кого попал снежок, продолжает игру.

Перебегать можно только по сигналу. Если одним снежком попали в двух игроков, команде нападающих дается два очка.

Играющие перебегают установленное количество раз (2—3), после чего сообщается, сколько было попаданий снежком, то есть сколько команда выиграла очков. Затем команды меняются ролями. После того как обе команды побывают в роли нападающих и водящих, объявляется общий счет попаданий той и другой команды. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

## ГОНКА ЧУРОК НА ЛЬДУ

На льду отмечается линия старта (чертой, предметом), 4—5 игроков с небольшими деревянными чурками и хоккейными клюшками (или самодельными палками с изогнутым концом) становятся на линии старта. Впереди против каждого комком снега или булавой (кеглей) отмечается место, до которого ведет чурку игрок.

По сигналу каждый игрок ударами гонит свою чурку до обозначенного впереди места, обводит чурку вокруг этого места и быстро возвращается обратно. Выигрывает тот, кто раньше пригонит свою чурку на линию старта.

Эту игру можно провести и в форме эстафеты. В этом случае играющие делятся на команды, и каждая команда выстраивается в колонну по одному. Первые игроки, прогнав свою чурку до конца и, вернувшись назад, передают ее следующим игрокам, которые выполняют то же задание, и так до последнего игрока. Чья команда выполнит это задание быстрее, та и считается победительницей.

Вместо чурки можно взять плоскую банку из-под консервов или хоккейный мяч, шайбу, но их вести сложнее. Поэтому-то вначале рекомендуется использовать простую чурку.

## ЭСТАФЕТА С ОБЕГАНИЕМ БУЛАВ И ПРОВЕДЕНИЕМ МЯЧА ИЛИ ШАЙБЫ

Игра проводится на льду. У каждого играющего клюшка, шайба или хоккейный мяч. Играющие делятся на две команды и выстраиваются каждая в колонну по одному. Отмечается начальная стартовая черта, у которой выстраиваются колонны. Напротив каждой колонны ставятся по 3—6 кеглей на расстоянии 1,5—2 метра одна от другой. Первая кегля ставится на расстоянии 5—10 метров (в зависимости от размеров катка) от начальной черты. Задача: каждый игрок команды по очереди должен выполнить следующее задание. По сигналу он бежит вперед и гонит клюшкой шайбу до первой кегли, обводит ее слева, затем обводит вторую кеглю справа, далее третью опять слева и т. д. и возвращается назад, ведя клюшкой шайбу, и передает ее следующему игроку своей команды. И так поступает каждый. Выигрывает команда, сумевшая полным составом игроков быстрее другой и без штрафных очков закончить проводку шайбы всеми своими игроками.

Начинать проводить шайбу можно только по сигналу. Начавший это делать раньше сменяется другим игроком. Если шайба во время ведения отлетит в сторону, ведущий должен пригнать шайбу к кеглям и обвести их все подряд по правилам. Нельзя пропускать во время обводки ни одной кегли. Пропустивший кеглю получает штрафное очко. Шайбу надо вести по льду, не перебрасывая ее по воздуху. В противном случае дается штрафное очко. Во время обводки нельзя ронять кегли — за это дается штрафное очко. Но если уж уронил, должен поднять ее и поставить на место. Если команда закончила игру быстрее других, но имеет большое количество штрафных очков, победа ей не присуждается.

## НАША ГОРА

На снежной площадке из накатанных комов снега складывается большой сугроб. На вершине сугроба ставится флаг на древке. Играющие делятся на две команды. Одна из них (по жребию) выступает в роли защитника флага и располагается на сугробе так, чтобы легче было защищать свой флаг. Другая команда — нападающая, ее задача захватить флаг. Ребята из этой



Рис. 24.

команды окружают сугроб со всех сторон. По сигналу вожатого наступающая команда пытается пробиться к флагу. Ребята действуют и врозь, и сообща, группами: отвлекают внимание соперников, стаскивают игроков, стоящих на сугробе, вниз. Игроки же команды, защищающей флаг, не допускают нападающих к нему, образуют вокруг него цепь, борются с наступающими игроками и один на один, и группой.

Если же кто-либо из нападающей команды прорвется к флагу и дотронется до него, то его команда считается победительницей и участники, поменявшись ролями, проводят игру второй раз. После этого отмечается команда, завладевшая флагом быстрее другой.

Если количество участвующих в игре невелико, можно провести ее без разделения на команды следующим

образом: выбирается один или двое часовых, а все остальные — наступающие. Задача та же: наступающим игрокам завладеть флагом.

Следует придерживаться таких правил. Нельзя допускать грубых приемов при стаскивании игроков вниз с горы (наносить удары в лицо, хватать за одежду и др.). За проявленную грубость игрок выводится вожатым из игры. Разрешается перетягивать игрока, обхватив его за туловище, взяв за руки, отталкивать его туловищем. По договоренности игроки могут помогать друг другу в процессе игры.

## 7. Игры на местности

Проводятся во время загородных прогулок, в городском парке, в сельской местности — в окрестностях села, в пионерских лагерях. Проводят отрядные и старшие вожатые вместе с классными руководителями, воспитателями продленного дня, учителями физического воспитания, можно привлекать для помощи в организации подобных игр и родителей пионеров.

### НЕВИДИМКИ

Игра проводится в густом лесу. На полянке играющие образуют круг. Вожатый входит в центр круга и назначает двух-трех-четырёх водящих, которые также входят в центр круга. По сигналу вожатого все поворачиваются спиной к водящим и расходятся от них на 100 шагов в разные стороны, подсчитывая каждый свой шаг. Затем маскируются так, чтобы водящие не могли их увидеть.

Вожатые подают сигнал свистком, и все «невидимки» (замаскированные игроки) начинают осторожно приближаться к водящим, стараясь действовать так, чтобы они их не заметили. Игрокам разрешается пользоваться любыми способами передвижения (идти пригнувшись, переползать, перебираться по деревьям и др.), но запрещается искусственно маскироваться (делать головные уборы и костюмы из веток) и т. п. Кого один из водящих заметит и назовет по имени, должен встать и выйти из игры. Через некоторое время вожатый подает второй сигнал (свисток). Все «демаскируются» — поднимаются во весь рост. Побеждает тот, кто сумел подойти к водящим ближе других.

## ОРИЕНТИРОВКА ПО СЛУХУ

Игра проводится на большой поляне или площадке. Играющие выстраиваются в одну шеренгу или полукругом на расстоянии двух-трех шагов один от другого. Каждый должен иметь повязку для глаз. Все завязывают себе глаза. Вожатый (водящий) становится в 80—100 метрах от играющих. Он дает сигнал (один свисток) для начала игры. Все играющие с завязанными глазами начинают двигаться в том направлении, откуда слышался сигнал (свисток), стремясь подойти ближе к водящему.

По второму сигналу (два свистка) все останавливаются, а вожатый переходит на новое место и опять дает сигнал (один свисток). Теперь все двигаются в новом направлении, туда, где им слышался сигнал. Каждый передвигается самостоятельно. Нельзя объединяться в пары, тройки. Запрещается снимать повязки и подглядывать до заключительного сигнала. Передвигаться можно только шагом. Участники игры, допустившие одну из этих ошибок, выбывают из игры. Вожатый переходит с места на место два-три раза и после этого дается сигнал окончания игры — три свистка или один длительный свисток, после чего все останавливаются и снимают повязки с глаз. Выигрывает тот, кто подошел ближе других к вожатому.

## К ФЛАЖКУ

Посередине большой поляны ставится флажок на древке или палка. Играющие выстраиваются полукругом в 40—60 метрах от флажка. Каждый из них должен иметь повязку на глаза.

По сигналу вожатого все завязывают себе глаза. Вожатый подает команды: «Направо!», «Налево!», «Кругом!» и т. д. Играющие выполняют все эти команды. Потом вожатый дает команду: «К флажку шагом марш!». Ребята, не снимая повязок с глаз, начинают двигаться к флажку. Шагают под счет вожатого (раз, два, три, четыре... и т. д.). Через 15—20 шагов вожатый произносит команду: «Стой!», после которой играющие останавливаются и снимают повязки с глаз. Выигрывает пионер, подошедший к флажку ближе других. Передвигаться и останавливаться можно несколько раз, но только по команде вожатого. Нельзя во время

игры снимать повязку с глаз и подглядывать до команды: «Стой!» А подглядывающий во время движения выбывает из игры. Все команды вожатого выполняются беспрекословно. Не выполнивший какую-либо команду выбывает из игры. К флажку можно двигаться только шагом под счет вожатого. Вожатый должен находиться в стороне от флажка и при подаче команд передвигаться для того, чтобы играющие не могли ориентироваться на него по слуху.

## МАСКИРОВКА

Игра проводится на пересеченной местности.

Играющие делятся на две команды. По жребию одна из команд убегает, другая наблюдает за всеми передвижениями ее игроков, забравшись на какое-нибудь возвышение, деревья. Следить за убегающими можно только, находясь в одном месте, не меняя его, нельзя делать вслед за соперником ни одного шага. Ушедшая команда, пройдя один-полтора километра, останавливается и маскируется. В 100 метрах от этого места она выставляет какой-либо опознавательный знак — флаг, щит, лист газеты, прикрепленный к ветке. Команда убегающих должна спрятаться и замаскироваться более или менее компактно. Игрок от игрока не далее трех-четырех метров.

Через 10—15 минут по ее пути следует оставшаяся команда и разыскивает спрятавшихся в течение одного-полутора часов (по договоренности). Если команда обнаружит всех игроков соперника в течение установленного времени, она побеждает. Если ей это не удастся сделать, она проигрывает.

В этой игре у каждой команды должны быть часы, сверенные до начала игры, для того, чтобы спрятавшаяся команда знала время окончания игры.

## МАРШ-БРОСОК

Игра проводится на большом поле, не менее футбольного. На одной стороне поля площадки отмечается линия старта. На противоположной — на расстоянии 100—120 метров — устанавливаются флажки для каждой команды, отмечающие линии финиша. Все играющие делятся на две команды и располагаются на линии старта в одну шеренгу — через одного (игрок од-



ной команды, рядом игрок другой) или одна команда справа, другая слева на одной линии.

По сигналу вожатого все двигаются быстрым шагом вперед к финишной черте, то есть к флажкам в конце поля. Дойдя до флажков, обходят и возвращаются на линию старта. Побеждает команда, все игроки которой пересекли линию старта раньше другой.

Эту игру можно проводить и с бегом или в одном направлении (допустим, к линии финиша) шагом, а обратно бегом.

**Правила.** 1. Игроки команд двигаются только по сигналу вожатого. Кто выйдет раньше, выбывает из игры или дается новый старт. 2. Играющие двигаются только установленным способом: шагом или бегом. 3. Команда считается пришедшей к месту старта, когда ее последний игрок пересечет линию старта. 4. Во время марша-броска разрешается помогать своим партнерам и даже, если надо, нести их на скрещенных руках. Это приходится делать, когда играют на пересеченной местности, где имеются ручьи или мелкие реки.

## ПРЯТКИ НА МЕСТНОСТИ

Игра проводится на лужайке, полянке, заросшей травой и кустарником. Обозначается место «стана» размером примерно 3×3, 2×2 метров (можно и меньше, если играющих мало). Место «стана» отмечается флажками или ветками. Играющие делятся на две команды. Одна команда (по жребию) остается у «стана», ребята приседают и закрывают глаза, повернувшись лицом в центр «стана», а игроки другой команды идут прятаться, после чего вожатый дает сигнал. По сигналу игроки первой команды — водящей (стоявшей у «стана») идут искать спрятавшихся. Если будет найден хотя бы один игрок спрятавшейся команды, нашедший дает сигнал (криком, свистком), и игроки обеих команд устремляются наперегонки к «стану». Команда, игрок которой первым достигнет «стана», остается в нем, а другая команда прячется.

Нельзя подглядывать, когда соперники прячутся. Все водящие должны уходить из «стана» на поиски спрятавшихся. Спрятавшимся разрешается меняться местами, но так, чтобы их не заметили водящие.

## ПОГОНЯ ЗА ЛИСИЦАМИ

Игра проводится на пересеченной местности с кустарниками, деревьями. Из играющих выбираются две-три «лисицы». Каждая из них получает сумку с мелко нарезанной цветной бумагой или соломой. Все это заготавливается заранее. Все остальные играющие — «охотники» — собираются в одном месте — «на старте». Устанавливаются границы поля игры, допустим, с одной стороны лес, с другой — дорога, с третьей — какие-либо строения и т. п. Поле для игры должно быть примерно один-два квадратных километра.

По сигналу вожатого «лисицы» выбегают со старта в одном направлении. Пробежав 50—100 метров от старта (в зависимости от местности), они начинают оставлять «следы» через каждые 5—10 шагов, бросая обрезки бумаги или соломы. Убегая, «лисицы» могут передвигаться не вместе, но обязательно в одном направлении. Каждая «лисица» оставляет следы самостоятельно.

Через 5 минут после ухода «лисиц» «охотники» выбегают на поиски их, ориентируясь по следам. «Охотники» могут искать «лисиц» все вместе, группами и поодиночке.

«Лисицы», убегая, запутывают свои следы: делают петли, залезают на деревья, бегут спиралью, змейкой, переходят вброд речку, перепрыгивают канаву и т. п. Чем запутаннее будут следы «лисиц», тем труднее их догнать. Пробежав один-полтора километра, «лисицы» прячутся на расстоянии 30—50 метров от последнего следа.

«Охотники» ищут «лисиц» в течение установленного времени (30—40 минут), после чего дается сигнал горном, извещающим об окончании игры. Если охотники за установленное время найдут «лисиц», они победили; если не найдут — проиграли. В следующий раз новыми «лисицами» становятся те, кто нашел «лисиц» первыми. Если «лисицы» не найдены, то они убегают во второй раз.

Можно ввести правило, по которому поймать надо только половину спрятавшихся «лисиц», в другом случае надо поймать всех «лисиц».

**Примечание.** Эта игра проходит хорошо и на лыжах. Группа «лисиц» убегает, а через 3—5 минут остальные начинают их разыскивать по лыжным следам.

## ПОИСКИ «КЛАДА»

Игра проводится на пересеченной местности, где есть и лужайки и лес. Вожатый, собрав ребят в одном месте на лужайке, предлагает им в течение 10—15 минут найти «клад», который он спрятал на расстоянии не более чем 300 метров от места нахождения отряда. Не указывая направления поисков, он называет «содержимое клада» или его внешний вид — ящик, мешок с камнями, тарелку большую и пр. Предмет он прячет заранее, и ребята об этом не должны ничего знать. Он говорит, какое время дает им на поиски. Все отправляются разыскивать «клад». Кто найдет этот «клад», тот считается победителем.

Можно усложнить эту игру: все ищут «клад», кто найдет его, никому ничего не говорит и не показывает, а идет к вожатому и сообщает ему. Затем отходит в сторону и ждет, пока найдут «клад» и другие. В данной игре победители те, кто нашел раньше других «клад», нашедшие последними проигрывают.

Примечание. «Клад» можно прятать не только на земле, но и на дереве, в кустах. Нельзя «клад» зарывать, но маскировать его можно.

## КУКУШКИ

Игра проводится в лесу у его опушки на участке размером примерно 500×500 метров. Играющие делятся на две команды. По жребию игроки одной команды отправляются в лес, залезают на деревья в разных местах и замаскировываются, изображая «кукушек». Границы участка, на котором можно укрываться «кукушкам», должны быть заранее установленными.

Через 10—15 минут другая команда идет отыскивать «кукушек». Замечается время, в какое все «кукушки» будут обнаружены. Затем играющие меняются ролями.

Команда, сумевшая быстрее другой обнаружить всех «кукушек», считается победительницей.

«Кукушки» обязаны изредка подавать сигналы — «куковать». Найденная «кукушка» слезает с дерева или выходит из укрытия и идет к вожатому.

## ВСЕ ЗА ВОЖАКОМ

Игра проводится на лыжах. Для игры желательно выбрать пересеченную местность с небольшими оврагами, кустарниками и горками и т. п. В игре может участвовать от одного до четырех звеньев. Все участники должны уметь ходить на лыжах, спускаться с горок и подниматься на них.

Играющие делятся на две команды (по одному или по два звена в каждой). Каждая команда пионеров выстраивается на лыжах в колонну по одному на расстоянии двух-трех метров одна от другой.

Во главе каждой колонны становится «вожак» — «головной», но не из своей команды, а из команды соперников.

Все играющие стоят на лыжах с палками в руках. По сигналу (свистку) «вожаки»-«головные» начинают бежать на лыжах в любом направлении, изменяя его по своему усмотрению. Все играющие, стоящие за ними в колоннах, следуют за «вожаками». По дороге «вожаки» неоднократно, меняя направление, поднимаются вверх по оврагу, спускаются с горки, меняют способ ходьбы: то с отталкиванием палок, то без палок, то поднимают палки в стороны, вверх, то останавливаются и т. п.

Все движения «вожаков» повторяют бегущие за ними игроки. Кто не выполнит какого-либо движения, выбывает из колонны или получает штрафное очко: за этим следят два посредника (по одному на каждую колонну).

Игра продолжается установленное время — 15—20 минут, после чего подается громкий сигнал (горн, длинный свисток и т. п.). Все игроки вместе с «вожаками» возвращаются на место начала игры. Побеждает команда, в которой остается больше игроков или в которой меньше штрафных очков (если играли без выхода из игры, а с получением штрафных очков).

## ЛЫЖНИКИ — НА МЕСТА!

Игра проводится на большой снежной поляне. Все ребята на лыжах с палками в руках двигаются по большому кругу. Заранее выбирается один водящий. Он находится в середине полянки на лыжах, но без палок.

Все медленно двигаются по кругу на таком расстоянии, чтобы не мешать друг другу. Водящий подъезжает к любому игроку и говорит: «За мной!» — после чего приглашенный лыжник втыкает палки в снег и едет за водящим. Так постепенно водящий приглашает всех лыжников. Они двигаются за ним в колонне по одному. Двигаясь за водящим, все лыжники повторяют его движения. Водящий отводит колонну в сторону от круга, на котором остались воткнутые в снег палки каждого, и неожиданно подает команду: «Все по местам!» (или свистит). Услышав команду, все лыжники стремятся быстрее вернуться в круг и взяться за любые воткнутые в снег палки. Водящий также занимает место у любых палок. Оставшийся без палок становится водящим. Игру заканчивают по своему желанию, так как определенного конца игры нет.

## Глава IV

### ИГРАЮТ ПИОНЕРЫ — МЛАДШИЕ ПОДРОСТКИ (дети 11—12 лет)

Пяти-шестиклассники менее уравновешены, чем их младшие товарищи, они бурно проявляют эмоции, среди них чаще возникают конфликты. Конфликтуют ребята не только со сверстниками, но нередко и со взрослыми — родителями, педагогами, воспитателями.

Объясняется такая повышенная их «конфликтность» естественными причинами — в этом возрасте начинается процесс полового созревания. Проявляется он раньше у девочек (с 10—11 лет), у мальчиков несколько запаздывает (с 12—13 лет). В растущем организме ребенка в это время наблюдается некоторая дисгармония в развитии нервной и сердечно-сосудистой систем: поэтому-то они и испытывают приступы учащенного сердцебиения, головокружения, головную боль, что заметно усиливает их раздражительность, нервозность, неуступчивость, повышенное стремление к спорам.

Явления эти временные, проходящие. К сожалению, нередко такое естественное состояние младших подростков воспринимается воспитателями как уже сложившиеся черты характера и вызывает желание «перевоспитать» таких ребят, «поломать» их характер. Эта в корне неверная позиция приводит, как правило, не к сглаживанию, а только к обострению конфликтов между воспитателями и воспитуемыми. Не случайно учащихся пятых-шестых классов относят обычно к «трудным» детям, менее дисциплинированным, менее прилежным, менее послушным.

Но идут годы, ребята меняются, однако часто «навешанные» кое на кого из них в ту пору «ярлыки» остаются. И по ним — этим «ярлыкам» строятся взаимоотношения с ребятами и в уже более старших классах.

Весьма заметными в среде младших подростков становятся различия в физическом развитии, поведении и интересах девочек и мальчиков.

Девочки в большинстве своем более спокойны, рассудительны, послушны, они охотно соглашаются на роли вожатого звена, члена совета отряда, его председателя, мальчики же, наоборот, энергичны, непоседливы, более эмоциональны, но в большинстве случаев пытаются уклониться от общественных дел. В это время ребята настойчиво ищут пример для подражания — «сильную и смелую» личность, — сами мечтают о подвигах, об участии в событиях, имеющих большую общественную значимость.

Однако развитие их моральных чувств опережает становление соответствующих нравственных понятий. Не получая со стороны взрослых — воспитателей тактичной помощи, не видя их заинтересованного участия в решении этих проблем, ребята сами находят своего «героя» и часто среди таких старших товарищей или взрослых, которые только внешне видятся им «героями», а на деле, обладая весьма скудными моральными и нравственными устоями, вовлекают младших подростков в различные неблагоприятные дела, кажущиеся самим ребятам и романтичными и героическими.

В глазах младшего подростка резко возрастает значение коллектива, его общественного мнения, оценки товарищами его поступков и действий. Он стремится завоевать среди них авторитет, занять в коллективе достойное место.

Так же четче проявляется стремление младших подростков утвердить свою самостоятельность. Оно может даже принять уродливые формы, вызвать проявление таких отрицательных черт характера, как грубость, резкость в отношениях со старшими, гипертрофированное самомнение.

В этой связи позиция воспитателя, вожатого отряда пионеров среднего возраста носит несколько иной характер, чем в отрядах младших пионеров. На младших подростков легче воздействовать, если выступать не в роли прямого наставника, а старшего члена коллектива и, таким образом, руководить отрядом как бы «изнутри», опираясь на его общественное мнение.

Когда же взрослые руководители пионеров пытаются просто навязывать им свое мнение, те или иные нормы поведения, «давить» на них своим авторитетом, то в коллективе пропадает интерес к общественной деятельности, возникает желание противодействовать усили-

ям взрослых, утверждаются неверные моральные правила.

Даже если пионеры принимают ошибочные решения, взрослые не должны спешить их отменять, а постараться убедить пионеров в ошибке, может быть, даже дать им возможность самим убедиться в ней на практике. Вот тут воспитатели и должны проявить свое умение «играть» с пионерами.

Помните, что говорил по этому поводу А. С. Макаренко:

«На меня многие педагоги смотрят как на чудака, что я занимаюсь игрой в рапорт. Надо играть с ребятами, надо стоять во фронт, а потом можно рычать на них... Тот командир, который минута в минуту является ко мне сдавать рапорт, прекрасно играл, и я с ним играл... Я отвечаю за них за всех, а они думают, что они отвечают», — наверное, именно в этом и заключался главный смысл макаренковской игры.

В некоторых случаях эту игру нужно поддерживать, считал Антон Семенович:

«Мы ездили на экскурсию, причем нужно было решить: ехать ли в Ленинград или Крым. Большинство было за Крым, я тоже был за Крым. Но я начинаю с ними бешено спорить. Я им говорю: «Что вы увидите в Крыму? Только солнышко, и будете валяться на песке, а в Ленинграде — Путиловский завод, Зимний дворец». Они бешено со мной спорят. Потом все поднимают руки и смотрят на меня. Я хорошо с ними играл. Они играют победителей, а я — побежденного».

Отрядные сборы пионеров пяти-шестиклассников могут и должны стать уже настоящими органами пионерского самоуправления, органами, решающими все их отрядные дела — на сборе они выбирают совет отряда и председателя совета, планируют работу отряда, намечают ближние и средние перспективы, распределяют поручения между звеньями и отдельными пионерами, создают специальные «советы дела», штабы, бригады или группы пионеров, способные оперативно и эффективно претворять в жизнь намеченные планы, ну и, конечно, слушают отчеты и оценивают работу этих советов, штабов, бригад, звеньев, отдельных пионеров.

Воспитатели и вожатые пионерских отрядов должны добиваться, чтобы каждый пионер постоянно принимал участие в выполнении какого-либо поручения, чтобы в ходе его выполнения он становился бы то в поло-



жение руководителя своих товарищей, то подчиненного своему сверстнику: например, как член совета отряда пионер «отвечает» за работу того или иного звена, штаба, комиссии, а как рядовой пионер звена вместе со своими товарищами выполняет порученное звену дело, подчиняется в это время вожатому своего звена...

Вот перечень наиболее характерных пионерских поручений для отрядов младших подростков.

Работа в совете отряда и в совете дружины, в штабе зоны пионерского действия, в совете по работе с октябрятами, в совете капитанов спортивных коллективов и команд «Старты надежд», «Кожаный мяч», «Золотая шайба» и т. д., в штабе игры «Зарница», в редколлегии стенной газеты и устного журнала, в совете Клуба интернациональной дружбы, в штабе экспедиции «Летопись Великой Отечественной», в группе «Поиск» при этом штабе, в штабе заботы о школе, а также работа вожатыми звеньев, пионерами-инструкторами в отрядах младших пионеров, вожатыми звездочек у октябрят, в разведке интересных дел отряда или поста всеобуча, летописца отряда, ведущего дневник и т. д. и т. п.

Важен и такой момент, чтобы все эти «обобщенные» поручения обязательно конкретизировались и ребенок знал бы, что как член совета отряда он в ближайшую неделю должен подготовить коллективный поход в кино и узнать, какая картина демонстрируется в ближайшем кинотеатре, какие сеансы наиболее удобны для отряда. Или, будучи членом штаба экспедиции «Летопись Великой Отечественной», должен в течение двух-трех дней вместе с группой ребят побывать у ветерана войны по известному адресу и записать его воспоминания о боевых делах. Как пионер-инструктор он должен конкретно представлять, что он будет делать в том или ином звене — проводить игру, беседу, конкурс, делать костюмы к карнавалу, кормушки для птиц и т. д.

Продолжительность любого «делового сбора отряда» не должна выходить за рамки получаса — этого вполне достаточно для обсуждения даже самого сложного вопроса, ребята в этом возрасте не любят многословия, и не надо их к этому поощрять.

Но вот что не только желательно, но и обязательно: после каждого сбора надо провести с ребятами несколько самых разных игр — подвижных или малоподвижных, но живых, веселых, интересных, чтобы ухо-

дили ребята со сбора в бодром, хорошем настроении, а его всегда создает хорошая игра.

Надежда Константиновна Крупская как-то очень точно подметила: «Маленькие дети не спрашивают, зачем надо играть, ...они играют, как птица поет. Подросток же, хотя и стремится к игре, но нуждается в том, чтобы в игру был внесен элемент серьезности. Если ему говорят: какая-то игра развивает умение «видеть», наблюдать, развивать способности, которые нужны разведчику на войне, — этого достаточно: подросток отдается всей игре».

Если малыши безоговорочно принимали любое условие игры, их увлекала образность в игре — стоило только посадить ребятшек на стулья, расставленные как в самолете, да еще попросить «пожужжать», имитируя работу самолетных двигателей, и для них игра уже началась — ребята отправляются в полет...

Пяти-шестиклассников такой имитацией не увлечешь, им подавай настоящее путешествие, пусть не полет на Северный полюс, они понимают, что это-то для них пока невозможно, но они готовы к путешествию по родному городу и его окрестностям, особенно если перед ними будет поставлена конкретная цель — путешествие по местам боев Великой Отечественной, поиск героев революции, которых можно будет пригласить на сбор отряда или дружины, разведка местных полезных ископаемых, необходимых для нужд района, и т. д. и т. п.

А если в перспективе их будет ждать и более дальнее путешествие — в Москву, Ленинград или любой другой город, тут уж они готовы будут горы свернуть, с охотой станут участвовать в коллективных разработках маршрутов, сборе снаряжения, тренировках туристических навыков и в соревнованиях по этим навыкам, в сборе металлолома и макулатуры, для того, чтобы самим заработать средства на это путешествие...

Зона пионерского действия — это тоже по сути своей большая игра пионеров среднего возраста, со своим штабом, разведкой, системой сигнализации и оповещения, картами трудовых операций и десантов, сборами по тревоге, по цепочке и т. д.

Для примера посмотрим, какие поистине неисчерпаемые возможности таит в себе только эта игра.

Разведка, посланная штабом зоны пионерского действия, доставила первые донесения, и на основании их

на карте зоны появились первые объекты внимания пионеров: игровые площадки малышей — песочницы, разные аттракционы, горки, лесенки, качели, кольца. Именно здесь открывается простор для деятельности другого штаба — штаба операции «Малышок».

В поле его внимания окажутся и детские сады. Ребятам обязательно нужно познакомиться с воспитателями малышей, получить от них разрешение приходить в сад в определенное время, чтобы занять игрой дошколят.

Спортивные площадки — волейбольные, баскетбольные, хоккейные коробки, гимнастические городки, столы для настольного тенниса и пр. штаб зоны поручает спортивному совету отряда дружины, совету капитанов спортивных команд использовать это богатство с максимальной эффективностью. Наверняка здесь, на этих площадках, базируются дворовые команды клубов «Кожаный мяч», «Золотая шайба» и др. Работают спортивные секции, организованные общественностью, платные секции.

Нужно установить связь с их руководителями — и для того, чтобы помочь им в наборе желающих заниматься в этих кружках и секциях, и для того, чтобы организовать рекламу соревнованиям дворовых спортсменов, и для того, чтобы привлечь болельщиков — зрителей, а потом пригласить дворовых спортсменов в свою дружину, попросить их показать свои умения и навыки всем пионерам школы на сборах отрядов.

А на карте зоны появляются новые значки — дворовые клубы, секции, кружки — их организуют и энтузиасты-общественники, и штатные работники ДЭЗов, ЖЭКов — организаторы работы с детьми во дворах. Вот бы подружиться пионерам и с ними!

Сколько интересных дел можно организовать с их помощью, да и самим помочь этим замечательным людям.

На карте зоны пионерского действия обязательно отмечаются и все цветники, газоны, клумбы, посадки деревьев и кустарника — это все объекты заботы зеленых патрулей дружины, а на тех местах, где пока еще ничего нет — обыкновенные пустыри, можно организовать «трудовые десанты» пионеров, которые смогут разбивать здесь клумбы и газоны, засеять их семенами, собранными пионерами осенью во время проведения операции «Семена».

А вот еще объекты внимания штаба зоны — библиотеки, кинотеатры, Дома пионеров, Дворцы культуры, заводские и фабричные клубы, как их использовать для того, чтобы жизнь дружины, отрядов стала еще интереснее, еще богаче? Разве трудно, например, в фойе кинотеатра организовать выставку рисунков пионеров, победивших на конкурсе юных художников?

Попросить Дом пионеров устроить «выездной день» и продемонстрировать на сборе дружины работу своих кружков и секций, творческих коллективов; можно договориться и с соседним профсоюзным клубом организовать концерт клубной самодеятельности для пионеров и школьников или какой-нибудь творческий конкурс...

Особыми значками на карте зоны пионерского действия отмечаются дома, в которых живут ветераны войны и труда, семьи, из которых ушли в армию сыновья. Здесь работают тимуровцы отряда и дружины, регулярно навещают своих старших друзей, и для того, чтобы оказать им необходимую помощь, и для того, чтобы поговорить с ними о их богатой яркими событиями жизни.

Регулярно поступают в штаб зоны донесения разведчиков, то и дело штаб отправляет своих гонцов с «секретными пакетами» в отряды — в них, в этих пакетах, конкретные задания. Время от времени штаб организует общие «операции», высаживает в зоне «трудовые десанты». А раз или два раза в год штаб организует «Праздник зоны» — с веселыми играми-аттракционами, концертами, соревнованиями спортсменов на спортивных площадках зоны, с приглашением всех жителей микрорайона... Разве это не игра?

Или «Зарница» — военно-патриотическая спортивная игра пионеров. Она должна быть действительно игрой массовой, живой, а не натаскиванием-муштрой небольшой команды для участия в соревнованиях на более высоких уровнях — в городе, области, республике. Игра «Зарница» предусматривает овладение различными умениями и навыками, необходимыми будущему воину: быть наблюдательным, уметь маскироваться, оказывать первую необходимую помощь раненым, владеть оружием, уметь стрелять, далеко кидать гранату, преодолевать различные препятствия и т. д. Помимо инструктивных занятий, обязательно должны проводиться игры-соревнования между звеньями (отделе-

ниями, отрядами, взводами, ротами), игры на местности отрядные и дружинные — хотя бы одна осенью или весной и одна зимой. А также конкурсы, викторины («Все о Советской Армии»), соревнования военных моделей, смотр строевых песен и т. д.

Естественно, что в игре «Зарница» помощь пионерским отрядам и дружине могут и должны оказать старшие товарищи пионеров — комсомольцы, воины, ветераны, школьные преподаватели военного дела и учителя физкультуры, родители пионеров из числа военнослужащих, которые могут выполнять роль инструкторов, советников при штабе игры «Зарница».

Многие ребята в подростковом возрасте начинают серьезно увлекаться спортом и стремятся записаться в спортивные секции — мальчики в секции футбола, хоккея, борьбы, бокса. Они с охотой принимают участие в соревнованиях клубов «Кожаный мяч», «Золотая шайба», «Плетеный мяч» и других. Девочки же увлекаются спортивной и художественной гимнастикой, фигурным катанием, и те и другие охотно занимаются плаванием, коньками, лыжами.

\* \* \*

Подвижные игры по-прежнему должны занимать большое место в жизни пионерских коллективов младших подростков. Одна из характерных особенностей развития одиннадцати-двенадцатилетних детей проявляется в ускорении темпов роста костей скелета и прежде всего конечностей — рук и ног. И это не может не сказаться на координации их движений — младшие подростки всегда выглядят длинными и неуклюжими, неловкими. Подвижные игры, физические нагрузки помогают устранить этот недостаток — они заставляют быстрее расти мышечную ткань, подвижность суставов увеличивается, координация движений заметно улучшается.

Вместе с ростом мышц наращивается и их сила. У младших подростков проявляется особое стремление «испытать себя». Мальчиков особенно привлекают силовые игры, игры на выносливость, например: «Выталкивание из круга», «Перетягивание в парах», «Поднять на спину», «Третий лишний с сопротивлением» и др.

Однако слишком высокие нагрузки, острые перенапряжения вредно отражаются на деятельности подрост-

ков, и бывают случаи перетренировки. Растущий организм испытывает возрастающую потребность в кислороде: однако дыхание у них часто бывает неглубоким, поверхностным, а игры, отличающиеся разнообразием действий, способствуют выработке оптимального темпа дыхания — более редкого, но глубокого.

Мы уже писали, что у подростков центральная нервная система отличается повышенной возбудимостью и неустойчивостью процессов. Поэтому подвижные игры надо проводить с ними без излишних эмоциональных нагрузок. В случае большой возбудимости лучше остановить игру и разобрать отдельные правила поведения играющих и тем самым несколько успокоить ребят.

Многие игры подростков требуют довольно сложных взаимоотношений, особенно подготовительные к спортивным, как, например, «Борьба за мяч», «Мяч капитану» и др. Не менее сложны взаимоотношения играющих в играх на местности, в которых только согласованность в действиях и поступках может привести к положительному результату, когда ребята добиваются поставленной перед ними цели.

Если у октябрят и младших пионеров состав команд не имел особого значения, то для младших подростков этот момент весьма важен, особенно при проведении соревнований — вожатым и воспитателям следует обращать внимание на то, чтобы в соревнующихся командах было равное число девочек и мальчиков примерно одинаковых по силам и способностям, появляется даже необходимость проводить некоторые соревнования раздельно — мальчики с мальчиками, девочки с девочками, — это особенно относится к силовым единоборствам, силовым аттракционам.

Объяснять правила игры старшим ребятам, проводить и судить ее надо «по-спортивному», как это делается во встречах взрослых спортсменов. Образность в рассказе об игре становится необязательной, как это было принято при объяснении игры младшим ребятам.

Ниже мы предлагаем подвижные и малоподвижные игры и игры на местности для звена и отряда младших подростков.

При этом не надо забывать, что многие игры младших пионеров, описанные в предыдущей главе, могут быть также предложены и младшим подросткам, кроме того, ребятам этого возраста уже доступно большин-

ство спортивных игр — футбол, волейбол, баскетбол, ручной мяч, в которые они играют по облегченным правилам.

## 1. Подвижные игры для пионерского звена

Проводятся на школьных спортивных и игровых площадках, во дворах. В плохую погоду — в школьном зале, коридорах, в специальной игровой комнате, если она есть.

Организует и проводит игру вожатый звена или пионер-инструктор самостоятельно. В эти игры хорошо поиграть после сбора звена.

### МЯЧ-САЛКА

Площадка для игры ограничивается. Она зависит от количества играющих. Примерно размеры ее следующие: от  $6 \times 12$  до  $10 \times 20$  метров. Выбирается водящий. Он получает тряпичный или хоккейный мяч и становится в середине площадки. Все остальные играющие размещаются произвольно вокруг него.

Водящий кладет мяч у ног и считает до пяти, после чего все разбегаются по площадке, а водящий, подбивая мяч ногой, стремится осалить им по ногам кого-либо из игроков. Осаленный мячом становится водящим, и игра опять начинается с середины площадки. Осаленным считается только тот игрок, кому мяч попал в ноги не выше колен.

Эта игра может быть проведена с клюшками и хоккейным мячом. В этом случае каждый игрок должен иметь по клюшке и, спасаясь от попадания мячом по ногам, защищаться ею.

Эту игру можно проводить и на ледяном поле катка.

Примечание. Если играющих много (более 20 человек), можно выбрать двух водящих и каждый водящий самостоятельно салит играющих и в случае осаливания меняется ролью с осаленным.

### ВОЛШЕБНАЯ ПАЛКА

Для игры нужна палка длиной в один метр (можно использовать и гимнастическую палку). Чертится большой круг диаметром четыре-пять метров и внутри большого — маленький круг диаметром два-три метра. По жребию выбирается водящий и «сторож». Водящий

втыкает в середине маленького круга в землю палку: если играют в помещении, то палка укрепляется в вертикальном положении набивными мячами. Охраняет палку «сторож». Все играющие стоят по линии большого круга и рассчитываются по порядку номеров. Водящий находится в стороне и называет любой номер (по своему усмотрению). Игрок, чей номер назван, отвлекая ложными движениями «сторожа», должен схватить палку. «Сторож» же старается поймать его в маленьком кругу. Если игрок захватит палку, не будучи осаленным, он зарабатывает очко и возвращается на место. Палка считается захваченной, если игрок вынес ее из маленького круга и не был осален «сторожем». Если же «сторож» его осалит, то они меняются ролями. Водящий может вызывать игроков по несколько раз и дважды подряд. Победителями считаются те, кто больше заработает очков.

## ПОЙМАЙ ПОСЛЕДНЕГО В КОЛОННЕ

Играющие выбирают водящего и строятся в колонну по одному, обхватывая за пояс впереди стоящего игрока. Водящий становится лицом к колонне на расстоянии двух-трех шагов от «головного» игрока.

По условному сигналу водящий старается осалить последнего игрока колонны. Первый головной игрок в колонне этому препятствует. Он вытягивает руки в стороны, защищая свою колонну, которая извивается за вперёдистоящим, и тоже стремится не дать водящему поймать последнего игрока. Во время игры нельзя отпускать руки и разрывать тем самым цепь. Если разрыв произойдет, то виновник его выходит из игры или идет на место водящего. Если водящему удастся осалить последнего игрока, то он становится водящим, а бывший водящий встает в середину колонны. Если водящий долго не может поймать последнего игрока, то можно заменить его игроком, стоящим в голове колонны, или любым другим, а бывший водящий становится в середину колонны. Игра без определенного конца. Заканчивается по желанию.

**Вариант игры.** Все строятся в колонну, водящего нет. (Вариант игры для отряда в 20—40 человек.) Первый игрок колонны ловит последнего. Если поймает, то оба (последний и первый игрок) становятся в середину



колонны. Затем опять новый игрок (первый) ловит последнего. Во время ловли нельзя разрывать цепь и опускать руки. Кто это допустит, становится первым в колонне и ловит последнего.

**Второй вариант.** Игроки строятся в две колонны. Первые ловят последних игроков из колонны соперников. Пойманный игрок выходит из игры. Так же выходит из игры опустивший руки. Побеждает команда, которая за условленное время переловит больше игроков соперника.

## НОЖНОЙ МЯЧ В КРУГУ

Для игры нужен футбольный мяч (или подобный ему). Чертится большой круг (не менее 10 м в диаметре). Все играющие располагаются на расстоянии двух-трех шагов один от другого. Выбирается один водящий. Он становится в центре круга. В ногах у него мяч. По сигналу водящий ударяет мяч ногой, стараясь пробить его в промежуток между двумя играющими. Они защищают каждый свой промежуток — справа от себя и отбивают мяч ногой обратно в центр круга. Отбивать мяч руками нельзя. Мяч считается выбитым из круга, если он пролетел не выше бедра водящего. Если водящему удастся выбить мяч из круга между играющими или между ног одного из игроков, он становится на место пропустившего мяч, а тот становится водящим. И так игра идет со сменой водящего, сумевшего выбить мяч из круга. По окончании игры отмечаются лучшие водящие, быстрее выбившие мяч из круга.

Игру можно усложнить следующим образом: стоящие по кругу все время слегка передвигаются вправо, затрудняя тем самым водящему прицелиться для точного удара.

## ЛЕТУЧИЙ МЯЧ (ПАСОВКА ВОЛЕЙБОЛИСТОВ)

Для игры нужен волейбольный мяч. Все играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук в стороны. Один водящий берет волейбольный мяч и входит с ним в середину круга.

Водящий, подбросив мяч, отбивает его руками любому игроку. Тот передает мяч (как в волейболе) кому-

либо из играющих или возвращает водящему, который таким же способом передает мяч другому игроку.

Цель игры — как можно дольше продержать мяч в воздухе и не дать ему коснуться земли (пола). Как только мяч коснется земли, на место водящего идет игрок, из-за которого мяч упал на землю. Прежний водящий встает на его место. На место водящего идет также игрок, коснувшийся мяча два-три раза подряд. Игра оканчивается по желанию участников. Лучшими считаются игроки, которые ни разу не были водящими, за исключением первого, выбранного самими игроками.

Можно разделить играющих на две группы и провести соревнование между ними. В каждой группе играют до трех водящих, каждый раз подсчитывается количество ударов по мячу. Записывается лучший результат из трех попыток. У кого он будет больше, та команда и выиграла. Или подсчитывается сумма отбиваний мяча в воздухе за все время игры при смене трех водящих. Бóльшая сумма дает победу.

При проведении игры надо обратить внимание на следующее: 1. Нельзя отбивать мяч больше одного раза, передавая его другому. Допустивший ошибку идет водить. Если считают очки за каждую передачу, то после ошибки счет начинается сначала. 2. Когда мяч вылетел из круга, он может быть «спасен», если кто-нибудь из играющих сумеет подбежать к нему и отбить его в круг, не дав упасть ему на землю. 3. Мяч разрешается отбивать кистью, головой, плечом.

Примечание. Можно ввести правило: игрок, сделавший ошибку, выходит из игры. Победителем считается последний оставшийся игрок. Можно играть и без водящего. Начинает игру любой игрок, стоящий по кругу.

## ПЕРЕТЯГИВАНИЕ В ПАРАХ (КТО СИЛЬНЕЕ?)

Игра проводится на небольшой площадке, в зале, в коридоре, где бы могла уместиться в один ряд половина играющих на расстоянии вытянутых рук. Посредине площадки чертится линия. Параллельно, справа и слева от нее, чертятся еще две линии на расстоянии двух-трех метров от средней. Играющие делятся на две равные по количеству игроков и по силам команды и

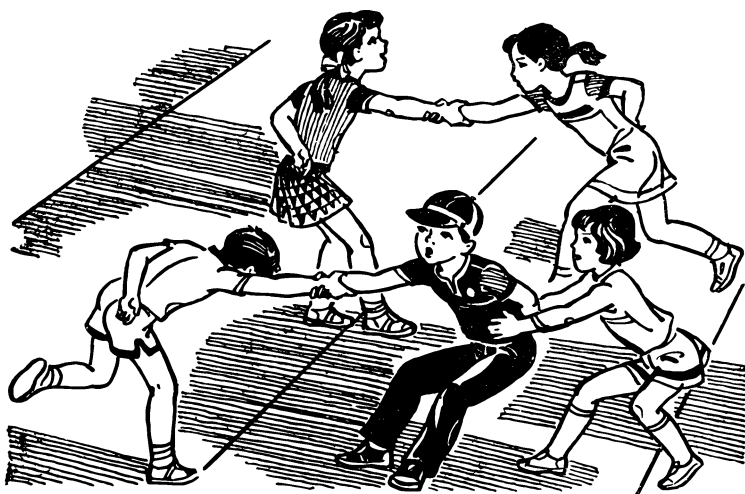


Рис. 25.

строятся около средней линии одна команда лицом к другой (рис. 25).

Игроки команд — соперники, стоящие один против другого, должны быть примерно равными по силе и росту.

Игроки подходят к средней линии и берут друг друга за правые руки (желательно за запястье), а левые отводят за спину.

По сигналу вожатого каждый начинает тянуть в свою сторону соперника, стараясь перетянуть его за черту, находящуюся за спиной. Перетянутый за черту игрок остается на стороне команды соперников до подсчета очков.

Выигрывает команда, сумевшая перетянуть на свою сторону больше игроков.

Можно усложнить игру: игрок, перетянув своего соперника, может помочь товарищу по команде, взяв его за пояс, и совместно перетягивать его соперника.

## ПЕРЕТЯГИВАНИЕ В КВАДРАТЕ

Толстая веревка длиной в 8—10 метров связывается концами. Четверо играющих берутся за нее так, чтобы образовался квадрат. На расстоянии двух-трех мет-

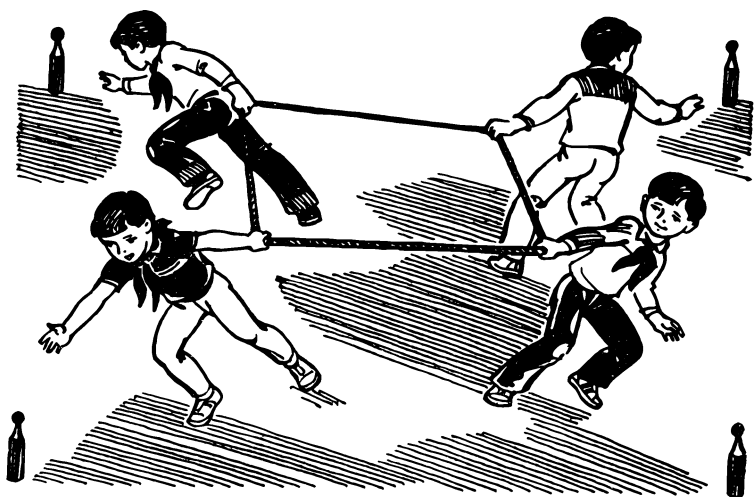


Рис. 26.

ров от каждого играющего ставится по булаве (кегле) (рис. 26).

По сигналу вожатого игроки тянут веревку каждый в свою сторону, стремясь дотянуться до своей булавы, не отпуская веревки. Задача — схватить булаву свободной рукой. Если кто-нибудь во время перетягивания отпустит веревку, он выходит из игры и на его место становится новый игрок. Необходимо обратить внимание на то, чтобы перетягивание в каждой четверке начиналось точно по сигналу. В противном случае переигрывают, а если кто-нибудь два раза подряд нарушит это условие, выбывает из игры. На его место становится новый игрок. Побеждает тот, кто раньше схватит свою булаву. После этого право перетягивать веревку получает следующая четверка и т. д.

Чтобы определить наиболее ловкого и сильного игрока, можно устроить соревнование между победителями четверок.

## 2. Малоподвижные игры для звена

Проводятся в классе или в пионерской, игровой комнате, можно и дома у кого-либо из пионеров или вожатых, если есть разрешение родителей и условия для проведения подобных игр. Организует и руководит игрой вожатый звена или пионер-инструктор.

## НЕ СПЕШИ!

Выбирается водящий. Остальные игроки образуют полукруг. Водящий, стоя напротив них, показывает самые разные движения: руками, головой, корпусом, ногами. Все его движения играющие должны повторять, но с опозданием на один счет, то есть игроки выполняют первое движение тогда, когда водящий уже показывает второе, второе движение — тогда, когда он показывает третье, и т. д. Допустивший ошибку отходит на один шаг назад и продолжает играть уже вне строя. В заключение те игроки, которые останутся стоять на месте, считаются выигравшими, а проигравшими те, кто дальше всех отступил назад.

Можно играющих поставить и в одну шеренгу, а водящий может стоять впереди шеренги, отступив от нее на пять-восемь шагов.

## ВОПРОС — ОТВЕТ

Все играющие сидят по кругу — на каждом стуле двое. Каждый по очереди называет букву алфавита: первый — «а», второй — «б», третий — «в» и т. д. Каждый должен запомнить свою букву. Заранее выбирается водящий (лучше, если им будет вначале вожакий). Водящий обращается к одному из сидящих в паре играющих с вопросом: «Доволен ли ты своим соседом?» Сосед может ответить или «нет!» или «да!». «Почему?» — «Потому что он...» и далее, так, чтобы одно из слов в том или ином ответе начиналось на его букву: Например: «...он любит арбузы» (если «а»); или «Он очень хороший бегун» (если «б») и т. д.

Совершившие ошибку, то есть указавшие причины словами, начинающимися не с той буквы, платят фант.

В заключение игры разыгрываются фанты.

## РАЗЫГРЫВАНИЕ ФАНТОВ

Фантами называют мелкие предметы (карандаш, ручка, пуговица, камушек и т. п.), который отдает играющий, нарушивший какое-либо правило в игре. Разыгрывают фанты так: одному из ребят завязывают глаза, а фанты-предметы кладут в шапку, корзинку, мешочек.

Затем, поочередно вынимая фанты, предлагают играющему с завязанными глазами сказать, что делать тому, чей этот фант. Задания надо давать такие, которые были бы посильны играющим, например, спеть, сплясать, рассказать стихотворение, принять какую-либо красивую позу, сказать скороговорку, изобразить какое-нибудь животное и т. п.

### 3. Подвижные игры для отряда

Число участников до 40 человек. Проводятся на школьных игровых и спортивных площадках, на ближайшем от школы стадионе. В плохую погоду — в школьном зале после только что окончившегося сбора отряда.

Руководит игрой вожатый отряда, председатель совета или кто-либо из членов совета отряда, членов совета капитанов спортивных команд.

### ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ НАОБОРОТ

Играющие становятся парами по кругу и поворачиваются лицом в центр круга так, чтобы один стоял за другим. Одна из пар водит. Водящих выбирают по жребию или по желанию. Водящие находятся за кругом играющих. Один из водящих убегает, другой его догоняет. Бегать можно внутри или около круга, не отдаляясь от него. Убегающий, спасаясь, становится впереди какой-либо пары. Как только он встал, сзади стоящий в паре становится лишним и начинает догонять того, кто до этого ловил убегающего. Таким образом ловивший превращается в убегающего и, спасаясь, также становится впереди какой-нибудь пары. Сейчас же сзади стоящий становится ловящим, а бывший водящий убегает. Решая эту задачу, ловящему надо быть очень осторожным, так как в любой момент он может стать убегающим, спасаясь от нового ловящего. Если ловящий догонит убегающего, они меняются ролями. Необходимо следить за тем, чтобы стоящие не мешали убегающему.

### ЗАЩИТА КРЕПОСТИ

Для игры нужны три палки длиной в один метр и волейбольный мяч. Три палки связывают у одного конца и ставят как треножник посередине площадки — это и есть «крепость». Все играющие встают в круг — в центре его «крепость». Расстояние между играющими —

один-полтора метра. Один из играющих — водящий — становится возле треножника. Перед носками стоящих по кругу проводится черта, за которую они во время игры не должны заходить. У одного из играющих в руках мяч.

По сигналу вожатого игра начинается. Играющие стараются сбить мячом треножник — «крепость», а водящий — защищает эту «крепость», отбивая мяч руками, ногами или лоя его. Игрок, которому удастся сбить треножник-«крепость», меняется местом с водящим, становится ее защитником.

Прекращают игру по желанию. В заключение игры отмечают игроки, хорошо проявившие себя при метании мяча и в защите «крепости». Необходимо следить за выполнением следующих правил. Защитник не имеет права поддерживать «крепость» руками. Если «крепость» сдвинута ударом мяча с места, но не разрушилась, защитник продолжает охранять ее в том месте, куда она передвинулась. Если защитник сам завалит «крепость», то на его место идет игрок, у которого в этот момент окажется мяч.

## ЗАЩИТА БУЛАВ (КЕГЛЕЙ)

Построение то же, что и в предыдущей игре, только вместо «крепости» из палок ставятся три-пять кеглей или булав. Задача водящего — не дать упасть всем кеглям или булавам. Упавшую водящий может поднять и поставить на место. Играющие же продолжают сбивать их, не останавливаясь. Водящий сменяется только тогда, когда будут сбиты одновременно все кегли или булавы.

В этой игре круг желательно сделать пошире, чем в предыдущей, особенно когда играют с булавами.

## НЕ РАЗРЫВАЙ ЦЕПИ!

Играющие выстраиваются в колонну по одному, и каждый обхватывает руками за пояс впереди стоящего. Самые сильные игроки становятся впереди колонны и замыкающими ее. Так образуется своеобразная цепь.

По сигналу колонна начинает двигаться вперед за направляющим, который все ускоряет и ускоряет свое движение, изменяя при этом направление. Все остальные следуют за ним, стремясь не разорвать цепь. Если

цепь разорвалась, выбывает из игры тот, кто отцепился от игрока, стоящего впереди него. Таким образом цепь становится все меньше и меньше. Оставшиеся двое последних побеждают. В следующий раз направляющим будет оставшийся в цепи вторым.

Игра силовая, и поэтому лучше проводить ее раздельно с мальчиками и девочками.

## РАЗОРВАТЬ КРУГ

Играют мальчики и девочки отдельно. Игроки образуют круг, держась за руки. По сигналу они, дергая друг друга то вперед, то назад, стараются разорвать круг. Те два игрока, между которыми получился разрыв, выходят из игры. Тянуть друг друга можно, только держась за руки. В противном случае оба выходят из игры. Затем опять начинают тянуть друг друга, не разрывая рук, и снова выходят из игры два игрока, разорвавшие соединенные руки, и т. п. Игра идет до тех пор, пока не останется один игрок, он и побеждает.

## ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Для игры нужен канат шесть-десять метров длиной. Он кладется посредине площади (зала) на землю (на пол). Середина каната отмечается цветной тряпочкой (ленточкой), а на земле (на полу) под серединой каната проводится черта, перпендикулярная ему, по всей площадке (залу). Параллельно ей с двух сторон на расстоянии двух-трех метров от нее проводится еще по черте — это контрольные линии.

Играющие делятся на две команды, равные по количеству и по силам. Каждая команда берет в руки свою половину каната так, чтобы игроки были через одного с одной и другой стороны каната.

По команде вожатого играющие поднимают канат с пола (земли), а по его свистку команды начинают тянуть канат, каждая в свою сторону. Когда середина каната будет перетянута за контрольную линию одной из команд, вожатый останавливает играющих. Команда, перетянувшая за эту линию команду соперников, объявляется победительницей этой игры-соревнования.

Играют несколько раз. Побеждает команда, которая смогла большее количество раз перетянуть канат на свою сторону.



**Правила.** Если команда начинает тянуть канат до сигнала, игра останавливается и начинается сначала. Если и во второй раз команда нарушит это правило, ей засчитывается поражение.

## КОЛЕСО

Каждое звено строится в колонну по одному, и колонны располагаются, как спицы колеса, лицом в центр. Водящий стоит в стороне. По сигналу он бежит вокруг «колеса», дотрагивается рукой до игрока, стоящего последним в любой колонне-спице, и задерживается около него. Игрок, к которому прикоснулся водящий, слегка ударяет стоящего перед ним, тот передает этот удар следующему стоящему перед ним, и так до впереди стоящего игрока в колонне. Приняв удар, стоящий впереди колонны говорит «Хоп!» и бежит вдоль своей колонны справа или слева, от нее выбегает за «колесо» и, обегая его, стремится быстрее вернуться на свое место. Все стоящие в его колонне бегут за ним, к ним присоединяется и водящий. По пути они обгоняют друг друга, чтобы не остаться последним. Когда все играющие вернутся на место, игрок, оказавшийся в спице (колонне) последним, становится водящим и игра продолжается. Игра без определенного конца.

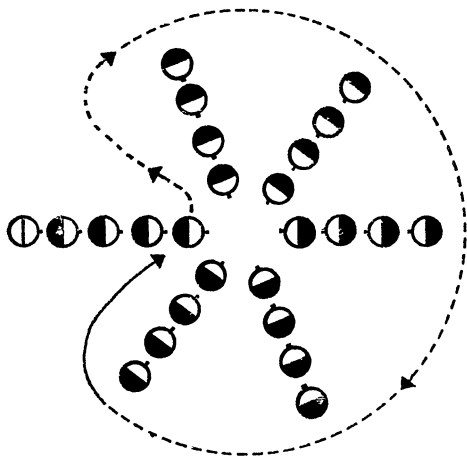


Рис. 27.

Надо следить за выполнением следующих правил в этой игре. Бежать можно только тогда, когда впереди стоящий крикнет «Хоп!» и побежит в определенном направлении. Бежать можно и вправо, и влево вокруг «колеса», в зависимости от того, какое даст направление ведущий в колонне. Изменять направление по ходу нельзя; ведущий может делать только обманные движения в начале бега, когда он не вышел еще за «колесо». Вся колонна играющих может бежать только вокруг колеса, не должны допускать грубости, умышленных толчков. Допустивший это выходит из игры. Стоящие в колоннах не должны мешать бегущим. Такие игроки также выходят из игры.

## ЧЕЛНОК

Посредине площадки (зала) проводится черта. Играющие, два звена (две команды), выстраиваются шеренгами, одна против другой. Между командами проводится черта на расстоянии трех-четырех метров. В командах выбираются капитаны, которые по очереди посылают своих игроков к черте, откуда они должны совершить прыжок. Бросается жребий, какой команде начинать игру. Первый игрок начинающей команды становится у черты так, чтобы носки его ног не заступали за черту и не наступали на нее. Он делает прыжок с места толчком двух ног как можно дальше вперед. Прыжок отмечается по последней точке касания, то есть по пятке. Если игрок после прыжка коснулся земли рукой или туловищем, не удержал равновесия и склонился назад, то отмечается последняя точка его касания земли (рукой, спиной). Затем игрок другой команды, посланный капитаном, делает прыжок с места приземления предыдущего в обратном направлении, не заступая за черту приземления. Итак, одни игроки, допустим, первой команды, прыгают в одном направлении от черты, другие — второй команды — в обратном направлении от места приземления предыдущего игрока по направлению к черте. Таким образом, идет соревнование в длине прыжка между первой и второй командой. В заключение, если последнему игроку, завершающему соревнование, удалось перепрыгнуть через черту, от которой начиналось соревнование, его команда побеждает. Если не удалось, то она проигрывает.

Можно измерить также, сколько сантиметров выиграла одна команда у другой.

## ТЯНИ-ТОЛКАЙ

Играющие делятся на две команды, и каждая команда выстраивается в колонну по два. Колонны расположены параллельно друг другу на расстоянии трех-четырех метров. Перед ними чертится стартовая линия. Напротив каждой колонны на расстоянии 20—30 метров ставится по гимнастическому мячу, кегле, булаве и т. п. Играющие в парах становятся затылками друг к другу и берутся за руки (рис. 28). По команде вожатого: «Приготовиться, внимание, марш!» — обе пары бегут к своим предметам, огибают их и возвращаются к стартовой черте, при этом тот, кто бежал лицом вперед, возвращается спиной вперед. Таким образом, каждый бежит в одну сторону лицом вперед, а в другую — спиной или наоборот. Добежав до стартовой черты, игрок, бегущий лицом вперед, ударяет рукой впереди стоящего в следующей паре. Теперь этот путь проделывает вторая пара и, вернувшись, ударом по руке дает старт третьей паре и так до конца, пока все пары не примут участие в этой эстафете. Во время бега разрываться парам нельзя. Кто разорвется, получает штрафное очко.



Рис. 28.

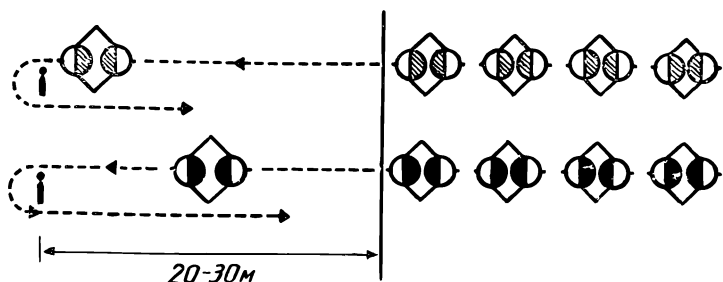


Рис. 29.

Обязательно надо добежать до конечного предмета и, обогнув его, вернуться. Кто не добежит, тот проигрывает.

Чья команда выполнит бег быстрее другой, та и считается победительницей, если не имеет штрафных очков или имеет их меньше другой.

## НАВСТРЕЧУ ПРОТИВНИКУ

Две команды выстраиваются на разных концах площадки лицом друг к другу. Каждая выбирает себе название, например, «Спартак» и «Динамо». Расстояние между командами желательно от 20 до 50 метров. Вожатый (руководитель игры) дает команду сразу обеим группам (командам): «Динамо» и «Спартак», в поле шагом марш!» — и обе команды начинают наступать навстречу друг другу развернутым строем. Идут вперед до тех пор, пока не будет дан сигнал свистком. Если дан один свисток, убегает к себе в дом команда «Спартак», если дано два свистка, убегает домой команда «Динамо», а другая команда ловит игроков до их дома. Пойманные подсчитываются, а затем отпускаются и продолжают играть за свою команду. Так играют пять-шесть раз, после чего подсчитывается число пойманных в той и другой команде. За этим должны следить судьи, или посредники, или сам руководитель игры, записывая каждый раз число пойманных той или другой команды.

Сигналы свистком руководитель дает не поочередно, а по своему усмотрению, с тем, чтобы каждый раз сигнал был неожиданным для играющих обеих команд. Но следит за тем, чтобы общее число поданных команд

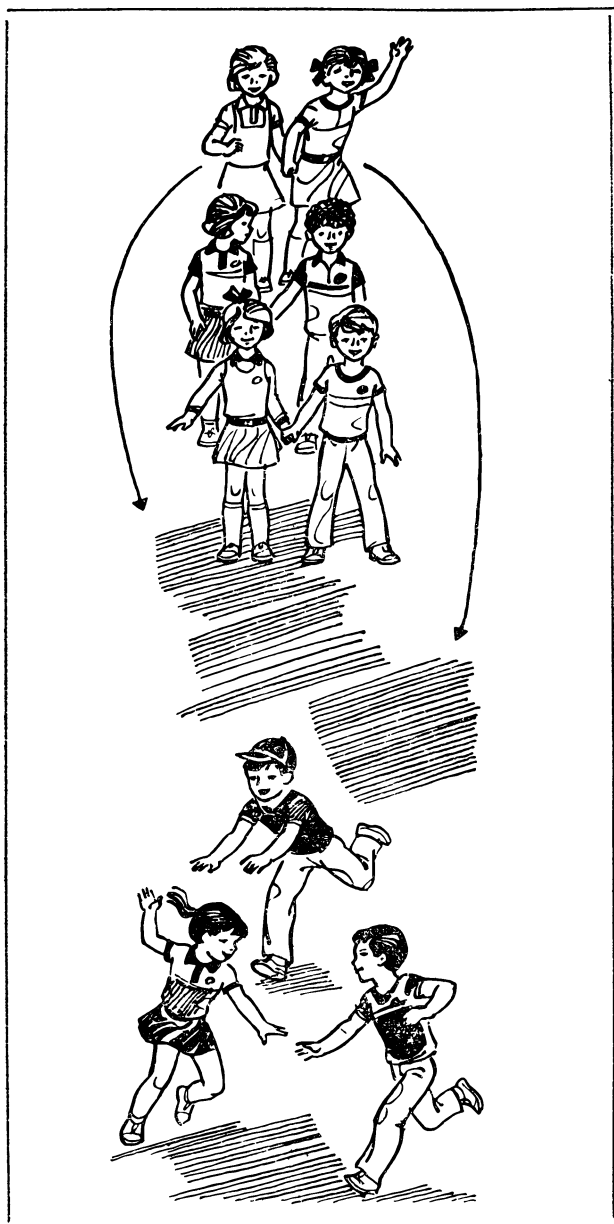


Рис. 30.

было одинаковым для той и другой группы. Выигрывает команда, получившая больше очков.

**Примечание.** Чтобы не было столкновений, не надо подводить соперников ближе, чем на три метра друг от друга.

## ГОРЕЛКИ

Играющие делятся на пары (желательно мальчик с девочкой) и берутся за руки. Пары становятся друг за другом, то есть в колонну по два. Впереди в двух-четырех метрах от первой пары стоит водящий — «горельщик», спиной к остальным играющим.

Все хором декламируют:

Гори, гори, ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо —  
Птички летят,  
Колокольчики звенят.

«Горельщик» на слова «глянь на небо» поднимает голову и смотрит вверх. На слова «колокольчики звенят» игроки последней пары, разъединив руки, бегут каждый со своей стороны мимо всех пар и «горельщика», стремясь снова соединиться впереди него. «Горельщик» препятствует их соединению. Если поймает кого-либо из бегущих, продолжает игру в паре с пойманным им игроком, а непоиманный игрок становится «горельщиком». Если водящий никого не поймал, он продолжает водить — «гореть» — и старается поймать кого-либо из игроков следующей пары, которые также выбегают после произнесенных слов «колокольчики звенят».

«Горельщик» не имеет права оглядываться назад. Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучат последние слова «колокольчики звенят». «Горельщик»-водящий может ловить только до того момента, как пара соединится, то есть играющие снова возьмутся за руки. (Рис. 30).

## БОРЬБА ЗА ЗНАМЯ

Игра проводится на большой площадке — волейбольной или баскетбольной. Заранее заготавливают два разноцветных знамени на древке высотой в один метр. Поле делится пополам средней линией. Играют две рав-

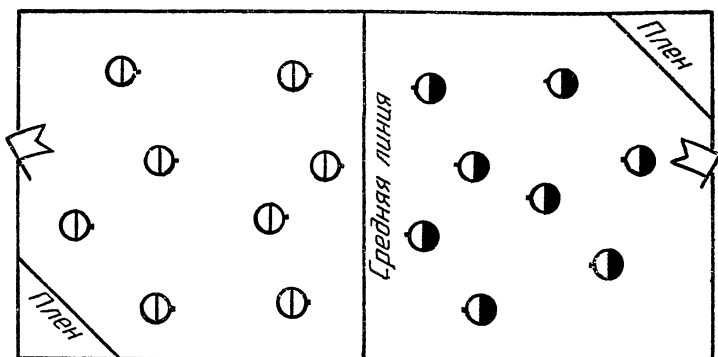


Рис. 31.

ные команды. Каждая (по жребию) размещается на своей половине поля. На конечных линиях поля устанавливаются знамена. Задача каждой команды защитить свое знамя и захватить знамя соперника.

В начале игры каждая команда находится на своей половине поля. По установленному сигналу игроки каждой команды начинают переходить поле соперника с тем, чтобы завладеть его знаменем и принести его к себе на поле. Но это не так просто. Игроки противоположной команды стараются не пропускать соперников через свое поле и, осалив их, берут в плен. Для пленных выделяется в конце каждого поля, в углу площадки — «плен» (рис. 31). «Пленные» становятся за черту площадки «плена» и заступать за нее не имеют права. Они только могут вытягивать руки вперед. Играющие, забегая на чужое поле, могут выручить своих «пленных», коснувшись их руки своей рукой. Если им после этого удастся убежать на свое поле неосаленными, они принимают участие в общей игре. Если же по дороге «пленный» или выручавший его будут осалены, они оба становятся «пленными».

И так игра идет до тех пор, пока какая-либо из команд не возьмет знамя соперника. Она и считается победительницей.

Если очень долго не удастся взять знамя соперника, то, заканчивая игру, подсчитывают, сколько в каждой команде в этот момент «пленных». У кого их больше, та и победила.

## БОРЬБА ЗА МЯЧ

Для игры нужен баскетбольный или волейбольный мяч. Играющие делятся на две равные команды. Одна команда отличается от другой цветом повязок (шапочек, маек). В каждой команде выбирается капитан. Площадка для игры ограничивается линиями. Примерные размеры ее 18×36 метров (можно играть на площадке немного большей или меньшей).

Капитаны команд идут на середину площадки и становятся один против другого. (Если играют на баскетбольной площадке, капитаны становятся, как и в баскетболе, у центрального круга, один напротив другого.) Все остальные играющие, размещаясь по площадке, встают парами: один игрок из одной команды, другой — из другой.

Вожатый (судья) — подбрасывает мяч между капитанами, которые стараются поймать его или отбить кому-либо из своих игроков: Завладев мячом, играющий стремится передать его кому-нибудь из игроков своей команды. Игроки другой команды отбивают, перехватывают мяч у соперников и передают мяч своим игрокам. Задача играющих — сделать 10 передач подряд между своими игроками. Команда, которой это удастся, выигрывает очко, и игра начинается сначала с середины площадки. Если мяч перехвачен соперниками, счет передач начинается снова.

Играют установленное время — 10—15 минут (или до установленного количества очков (10, 20). Выигрывает команда, набравшая большее количество очков или раньше набравшая установленное количество очков.

В этой игре требуется соблюдение следующих правил. Вырывать мяч нельзя, можно только перехватывать на лету или выбивать его из рук, не толкая соперника. Если мяч вылетит за пределы площадки, то команда соперников вбрасывает его с того места, где он перелетел границу. Если за мяч схватятся одновременно два игрока, то игра останавливается и судья бросает между ними спорный мяч. С мячом нельзя пробегать больше трех шагов, но можно вести его, ударяя о пол (землю), как в баскетболе. Если во время передач соперник допустил грубость (вырвал мяч, умышленно толкнул), игра останавливается и мяч отдается команде, передававшей мяч.



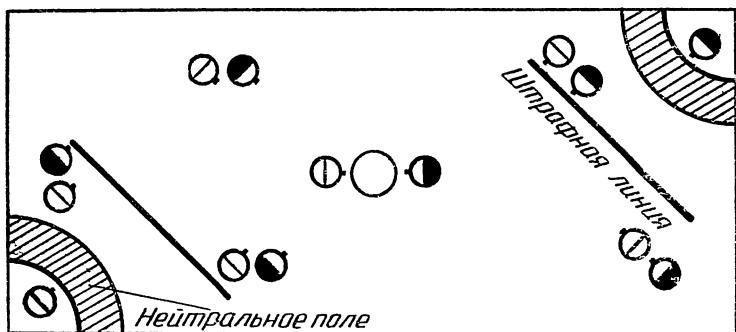


Рис. 32.

## МЯЧ ЛОВЦУ

На площадке размером не менее  $6 \times 12$  метров (лучше побольше) в противоположных углах, находящихся с правой стороны короткой линии площадки, проводится линия, образуя треугольник. Параллельно ей на расстоянии двух-трех метров проводятся еще по линии, которые образуют коридор около каждого бокового треугольника; эти коридоры — нейтральные зоны. Посредине площадки чертится круг диаметром в один метр — отсюда начинается игра. Играющие делятся на две команды. Каждая выбирает себе капитана и водящего — ловца. Одна команда от другой отличается повязками, цветом маек, шапочек. Разыгрывается какой команде принадлежит тот или другой угол. Ловцы-водящие становятся в свои углы, капитаны — около центрального круга лицом друг к другу и в сторону своих ловцов. Все остальные размещаются произвольно по всей площадке, стараясь придерживаться парами — один из одной команды, другой — из другой (рис. 32).

Вожатый бросает мяч между капитанами у центрального круга. Каждый из них старается отбить мяч своим игрокам. Завладев мячом, игроки каждой команды стремятся, передавая мяч друг другу, подвести его как можно ближе к своему ловцу и бросить ему мяч так, чтобы он поймал его с лету. Соперники стараются перехватить мяч и, в свою очередь, подвести его поближе и бросить своему ловцу. Играющие могут мешать

ловцу поймать мяч, но при этом не имеют права заходить в нейтральную зону. Ловец старается ловить мяч так, чтобы тоже не заходить в нейтральную зону.

С целью более организованной игры игроки каждой команды делятся на нападающих и защитников. Те и другие передвигаются по всему полю, но защитники стараются быть ближе к ловцу соперника, мешая нападающим бросить ему мяч, а нападающие ближе к своему ловцу, чтобы при случае передать ему мяч.

Когда ловец какой-либо команды поймает мяч на лету, его команда получает очко и игра опять начинается с центра площадки.

Игра проводится в два тура (периода), по 10—15 минут каждый. После каждого периода игры команды меняются местами. Их ловцы переходят на противоположную сторону площадки.

Вожатому-судье необходимо следить за соблюдением следующих правил. 1. С мячом можно пробежать только два-три шага, не более, а на четвертом обязательно передать его товарищу. В противном случае мяч передается команде соперников, а та выбрасывает его из-за боковой черты, напротив того места, где была допущена ошибка. 2. Мяч считается пойманным, если ловец поймал его с воздуха или после отскока от соперника. Мяч, пойманный после отскока от земли (пола) или стены, не засчитывается. 3. Мяч, вылетевший за границу площадки, вбрасывается игроком из команды соперников с места, где мяч пролетел через эту границу. 4. Если защитник или нападающий зайдут в нейтральную зону, мяч вбрасывается их соперником сбоку. 5. Если ловец при ловле мяча зайдет в нейтральную зону, очко команде не засчитывается. 6. После того, как ловец поймал мяч, игру начинают с середины поля или вбрасывают мяч с лицевой стороны около угла соперника (по договоренности). 7. Нельзя толкать друг друга и вырывать мяч. За нарушение этого правила дается штрафной бросок: пострадавший игрок становится в пяти-шести метрах от своего ловца и бросает ему мяч, который имеет право отбивать только один из защитников команды соперника. Штрафная линия чертится в пяти-шести метрах от границы угла. Все остальные играющие во время штрафного броска должны находиться за штрафной линией. 8. Если два игрока одновременно схватили мяч, дается спорный бросок: вожатый — руководитель игры и судья — бросает

мяч между игроками, схватившими одновременно мяч, и каждый из них старается отбить его своим игрокам.

## ПРОБЕЙ СТЕНКУ

Желательна площадка не менее волейбольной, но лучше проводить эту игру на площадке баскетбольной или еще более обширной в зависимости от количества играющих. Площадка ограничивается линиями со всех сторон и делится пополам средней линией. Короткие линии по концам площадки считаются как бы «воротами». Над ними на высоте 1,5 метра натягиваются веревки (если игра проводится в зале, веревку можно не натягивать, а на стене на высоте 1,5 метра от пола прочертить линию). Играющие делятся на две команды. Каждая располагается на своей половине поля произвольно. Для игры нужен футбольный мяч. Его можно заменить баскетбольным.

Играющие одной команды (по жребию) получают мяч или мяч вбрасывается в поле на середине площадки между капитанами команд. Игроки, получившие мяч, ногами передают его друг другу и в удобный момент ударом посылают его в «ворота» соперника, то есть так, чтобы он пролетел под веревкой в пределах всей ширины площадки. Команда, не имеющая мяча, обороняется, ставит «стенку», защищая свои «ворота», отдельные игроки выходят на перехват мяча. Если нападающим удалось пробить мяч за «ворота» соперника, они получают очко. Но если соперник смог перехватить мяч, то теперь он получает право в удобный момент сильным ударом пробить мяч по воротам своего соперника. Мяч можно задерживать ногой, туловищем, отбивать головой. В этом отношении игра похожа на футбол, но только соперники играют каждый на своей части площадки и не пересекают среднюю линию. Играют 10 минут, после чего команды меняются сторонами и играют еще 10 минут. Выигрывает команда, заработавшая больше очков.

## ЭСТАФЕТА С ЭЛЕМЕНТАМИ БАСКЕТБОЛА

*(С ведением мяча и броском в корзину)*

Проводится на баскетбольной площадке. Для игры нужны два баскетбольных мяча. Играющие делятся на две команды и выстраиваются одна против другой у

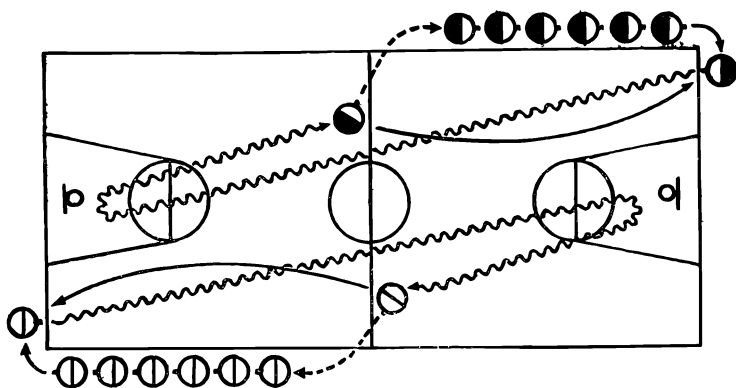


Рис. 33.

боковых линий баскетбольной площадки в правом углу. Стартовой чертой служит лицевая линия. Головные игроки в командах стоят у стартовой черты и получают по мячу. Остальные стоят сбоку от них за боковой линией (рис. 33).

По команде вожатого: «Приготовиться, внимание, марш!» — первые игроки бегут вперед, ударяя мяч об пол (землю), добегают до щитов, стоящих на противоположной стороне, и бросают мяч в корзину или в щит (по договоренности), возвращаются обратно, ведя мяч так же ударами о пол (землю), до середины баскетбольной площадки, оттуда передают мяч очередному игроку своей команды, который уже должен стоять на старте. Следующие игроки, поймав мяч, выполняют то же задание. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не выполнят установленного задания.

Выигрывает команда, быстрее закончившая передачу мяча, допустившая меньше ошибок или не имеющая их совсем. Если команда закончила позже передачу мяча, но допустила значительно меньше ошибок, то она считается победительницей.

Следует придерживаться следующих правил: первым игрокам нельзя выбегать со старта раньше сигнала, а последующие выбегают только после передачи им мяча. Если в задании надо забросить мяч в корзину, то игрок не имеет права бежать обратно до тех пор, пока не попадет мячом в корзину. На обратном пути игрок перебрасывает мяч с определенного места, а не откуда

ему вздумается. За допущенные ошибки начисляются штрафные очки, которые в заключение игры подсчитываются.

Примечание. Задания в эстафете с элементами баскетбола могут быть самыми разнообразными: 1) по пути бегущего ставятся булавы, игрок должен, ударяя мяч об пол, обежать вокруг них; 2) бегут парами, передавая мяч друг другу и др.

## ЭСТАФЕТА С ЭЛЕМЕНТАМИ ФУТБОЛА

Проводится на площадке (в крайнем случае — в помещении). Для игры требуются два футбольных мяча (или других, подобных им) и 10 стоек или булав (можно заменить их кеглями, набивными мячами). Играющие делятся на две равные команды, и каждая выстраивается параллельно одна другой в колонны по одному. Расстояние между ними четыре-пять метров. Головные игроки команды выходят на стартовую черту. На расстоянии 15 метров от стартовой черты против каждой колонны ставится стойка или булава (кегля), далее через каждые два-три метра ставятся еще по несколько булав или стоек (до 5). По команде вожатого: «Приготовиться, внимание, марш!» — первые игроки ведут по земле мяч ногой вперед, как в футболе, до первой стойки, огибают ее справа, далее продвигаются ко второй стойке, огибают ее слева, и так далее, до последней стойки. Обогнув ее, ведут мяч по земле обратно к своей колонне, таким же способом или прямо (по договоренности). В десяти метрах от стартовой черты ведущие мяч ударом ноги передают его следующим своим игрокам, уже вышедшим на стартовую линию. Следующие игроки выполняют те же задания, что и первые, возвращаясь, передают мяч третьим игрокам. Каждый раз вернувшийся игрок становится последним в своей колонне. Заканчивается эстафета, когда все игроки примут участие в ведении мяча ногой. Выигрывает команда, сумевшая быстрее другой закончить передачу мяча и не имеющая штрафных очков или имеющая их меньше. Вожатому, ведущему игру, следует следить за соблюдением следующих правил. За касание мяча рукой игрок получает штрафное очко. Если во время бега игрок уронит одну из них, надо поставить ее на место и только потом продолжать вести мяч дальше.

#### 4. Зимние подвижные игры для звена и отряда.

### НЕ ПРОПУСТИ МЯЧА

Играют на ровной снежной площадке.

Для игры нужен хоккейный мяч или другой, подобный ему. Играющие становятся в круг на расстоянии двух-трех шагов друг от друга. В центре круга находится водящий, которому дается хоккейный мяч. Задача водящего так ударить мяч ногой, чтобы он пролетел между стоящими в кругу игроками. Играющие стараются не пропустить мяча, а задержать его ногами и отбить его обратно водящему. Если мяч выбит из круга, то идет водить игрок, справа от которого пролетел мяч, а водящий занимает его место в кругу.

Игру можно провести с клюшками. В этом случае мяч выбивается и задерживается только клюшками, и расстояние между игроками по кругу увеличивается до трех метров.

Обратите внимание на то, чтобы играющие не сужали круг, стараясь сократить защищающее пространство от себя справа. Расстояние одного игрока от другого должно быть все время не менее двух метров, а в игре с клюшками — не менее трех метров.

Играя без клюшек надо выбивать мяч так, чтобы он летел не выше колен играющих. Если игра идет с клюшками, мяч выбивают только понизу, не выше голеностопа. Пропущенный мяч выше в том и другом случае не засчитывается. Игра заканчивается по желанию играющих. Лучшими считаются игроки, не пропустившие мяч справа от себя.

### КОТЕЛ

На ровной площадке — в центре ее выкапывают ямку-лунку, в которой мог бы поместиться маленький шар или мяч диаметром 10—12 сантиметров. Эта ямка называется «котел». Вокруг «котла» на расстоянии четырех-пяти метров от него роют несколько ямок-лунок, их должно быть на одну меньше числа играющих. По жребию один из играющих становится водящим.

Все игроки, кроме водящего, с палками или клюшками длиной примерно 80 сантиметров — 1 метр становятся около лунок, опустив в них концы своих палок.



Рис. 34.

Водящий с палкой и маленьким шаром или мячом становится за лунками играющих (рис. 34).

По сигналу водящий начинает подталкивать своей клюшкой шар, стремясь вогнать его в «котел». Играющие мешают ему и отбивают шар палками-клюшками, но в то же время зорко следят за своими лунками, потому что водящий имеет право опустить свою палку в любую из открывшихся лунок. Игрок, прозевавший свою лунку, уступает место водящему. Шар можно гнать и останавливать только палкой-клюшкой, но не ногой или рукой. Нарушивший это правило, становится водящим. Как только шар загнан в «котел», все должны вынуть палки из лунок и быстро поменяться местами. В это время водящий стремится занять чью-либо лунку своей палкой, и тогда водящим становится тот, кто остался без лунки.

Две палки в одной лунке не могут быть. Чья палка попала в лунку раньше, та и остается в ней.

Примечание. В настоящее время эта игра лучше проходит с клюшками и хоккейным или резиновым литым мячом.

Можно эту игру проводить и летом на игровой площадке, но не на спортивной, чтобы не испортить ее копанием ямок-лунок и «котла».

## ЗМЕЙКА

(Эстафета с клюшками)

Игра проводится на катке или на широкой ледяной дорожке.

Для игры нужны две клюшки или у каждого играющего по клюшке, два хоккейных мяча и 6—10 городков или кеглей. Играющие разделяются на две команды, и каждая выстраивается в колонну по одному, параллельно одна другой. Расстояние между командами — два-пять метров. Перед колоннами проводится начальная стартовая черта (можно посыпать золой и поставить с боков площадки флажки, снежные комья). Напротив каждой колонны на расстоянии пяти метров ставятся первые городки, затем в одну линию еще несколько городков с расстоянием между ними три-четыре метра (рис. 35). Игроки, стоящие в голове своих колонн, держат в руках по клюшке, и у их ног лежит по хоккейному мячу.

По сигналу первые игроки ведут клюшкой мяч вперед, огибают поочередно городки — то справа, то слева — «змейкой» (рис. 36). Обведя мяч вокруг последнего городка, возвращаются назад также змейкой или прямо (по договоренности). С расстояния двух-трех метров от стартовой линии ударом клюшки передают мяч следующим игрокам, вышедшим на стартовую черту. Они проделывают то же самое. Если играют только с двумя клюшками, то вернувшиеся должны передать не

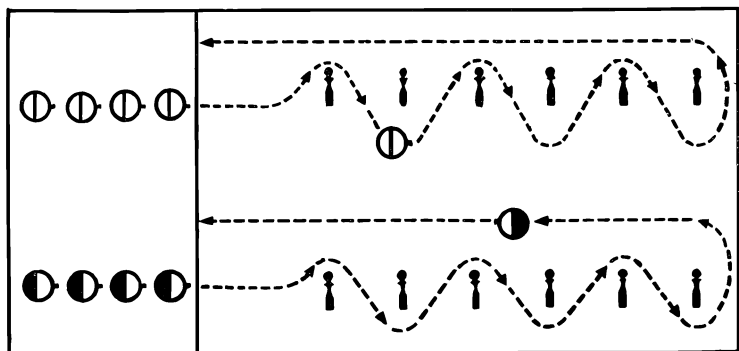


Рис. 35.



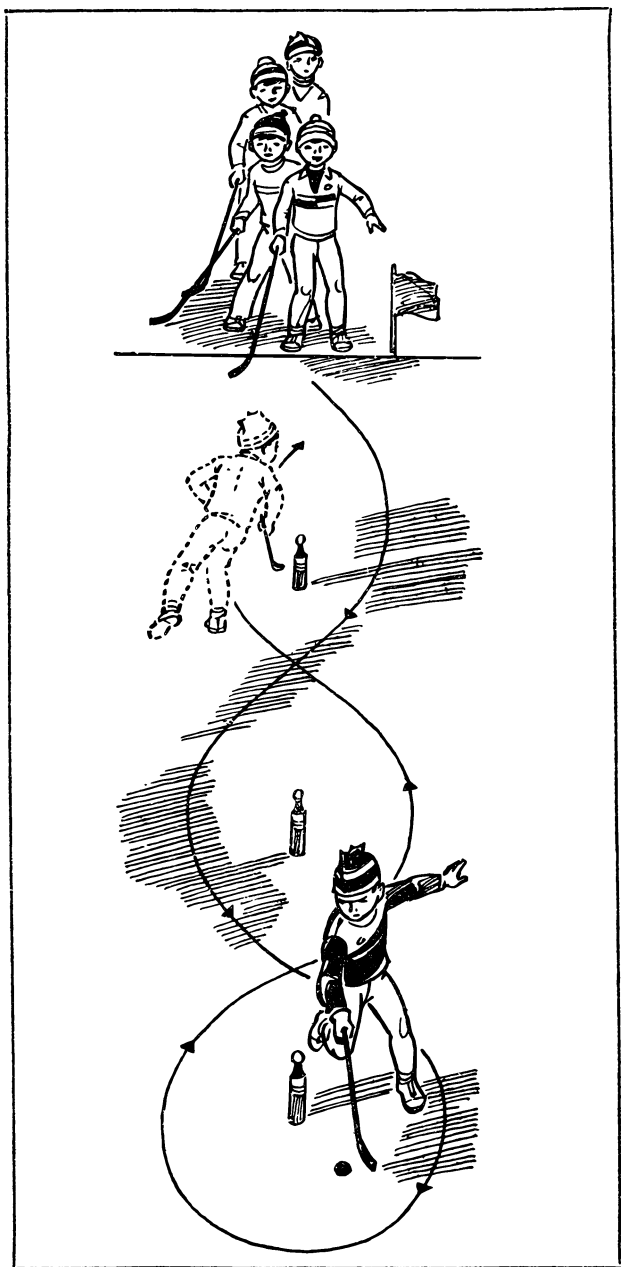


Рис. 36.

только мяч, но и клюшку следующим игрокам. Так играют до тех пор, пока все игроки не примут участие в ведении мяча клюшкой змейкой мимо всех городков и обратно.

Надо строго следить за тем, чтобы первые игроки начинали бежать только по сигналу ведущего. Все последующие вступают в борьбу после того, как получают мяч или шайбу от своего товарища.

Обводя городки, нельзя пропускать ни одного из них. Пропустивший хотя бы один городок, получает штрафное очко для своей команды. Побеждает в игре та команда, которая закончит передачу мяча или шайбы раньше другой и будет иметь меньше штрафных очков.

Примечание. Вместо мяча можно гнать шайбу, льдинку. Вместо клюшек можно иметь палки с изогнутым концом.

## СПУСК С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Игра проходит на пологом заснеженном склоне. Все участники на лыжах без палок. Из палок можно сделать воротца (рис. 37). Воротца становятся по прямой линии на склоне в трех-пяти местах. Делаются они сле-



Рис. 37.

дующим образом: две палки втыкаются в снег, а третья кладется на них сверху. Поочередно один за другим лыжники без палок съезжают вниз, несколько приседая, когда надо проскочить в воротца. Выполняющим задание считается тот, кто проедет через все ворота, не зацепив за верхние палки.

Можно организовать соревнование, кто лучше выполнит задание.

## СПУСК ВДВОЕМ НА ОДНИХ ЛЫЖАХ

Все участники делятся на пары по желанию или по жребью. Пары спускаются поочередно. Один из пары выступает в роли «водителя». Он стоит на лыжах как обычно, другой является его «пассажиром». Он пристраивается на лыжах сзади, обхватив лыжника за талию или за плечи.

Спускаясь парой, главное — сохранить равновесие. Вначале надо потренироваться в таком спуске, а затем можно организовать соревнование между участниками на лучшую пару.

Затем в парах лыжники меняются местами («водитель» становится «пассажиром», а «пассажир» — «водителем»).

После проведения соревнования в спуске парами во второй раз, со сменой ролей, отмечают лучшую пару — победительницу.

## СПУСК ТРОЙКАМИ

Двое или трое лыжников, стоя рядом на лыжах, соединяют руки накрест (рис. 38). Можно спуститься втроем другим способом: двое на одних лыжах, а третий на других лыжах, расставив их широко так, чтобы лыжи первой пары были внутри. При таком спуске руки кладут на плечи или держатся за талию впереди стоящего.

Все спуски надо проводить поочередно и в заключение отмечать лучших, наиболее правильно выполнивших задание.

## БУДЬ ВНИМАТЕЛЕН

Играют на лыжах. Участники делятся на две команды, в каждой по два звена. Команды выстраиваются



Рис. 38.

в колонны по одному параллельно одна другой. Расстояние между командами четыре-пять метров.

Команды в колоннах двигаются вперед за ведущим. Неожиданно вожатый подает команду «налево» или «направо». По этой команде все игроки быстро поворачиваются в указанную сторону и та команда, которая находится впереди, сразу убегает, а команда, которая окажется сзади, догоняет убегающих. Пойманным считается каждый из лыжников, до лыж которого догоняющий его сзади игрок из другой команды сумел дотронуться палкой. Пойманный отходит в сторону и идет сбоку. Ловить убегающих лыжников можно только до сигнала вожатого свистком, который подается через 20—30 секунд после команды «налево» или «направо». Команды вожатый подает произвольно, а не поочередно, чтобы играющие не знали, кому из них придется убегать, а кому ловить. Побеждает команда, которая осалила большее число игроков соперника. После нескольких повторений игры подсчитывается общее количество осаленных игроков из каждой команды. Вожатый должен следить, чтобы и та и другая команда убегала и ловила одинаковое число раз. Осаленный после сигнала не считается пойманным.

Рекомендуем вожатому подавать команду, растягивая слово «на-а-лево», или «на-а-право». Вторая часть слова произносится быстро.

## АТАКА КРЕПОСТИ

В оттепель на снежной площадке ребята строят крепость из больших комов. Хорошо бы ее подморозить за ночь до игры. В середине крепости ставится знамя. Играющие делятся на две неравные команды: примерно  $\frac{1}{3}$  играющих идет в крепость для защиты ее, остальные атакуют крепость. Если играющих немного (до 10 чел.), то делятся на две равные команды. В начале игры в течение 10—15 минут ребята заняты подготовкой снежков. Затем атакующая команда окружает крепость и стремится захватить ее и завладеть знаменем за условленное время. Защитники крепости располагаются сначала снаружи ее. Атакующие обстреливают защитников снежками, стремясь загнать их в крепость. Если им это удалось, они начинают штурмовать крепость. Защитники в свою очередь снежками отбиваются от нападающих. Трижды осаленный снежком выходит из игры. Если нападающим удастся завладеть знаменем в течение установленного времени, они считаются победителями. Если же им не удастся взять за условное время знамя, они проиграли.

Вожатому-судье следует следить за тем, чтобы играющие не допускали грубых приемов — не хватали бы друг друга руками, не вступали бы в борьбу со своим соперником.

## ПОДЪЕМ В ГОРУ

Игра проводится на лыжах у подножия не очень крутой горы. Все участники разделяются на несколько отделений по три-шесть человек. У подошвы горы условно отмечается стартовая линия. Все отделения выстраиваются в колонны по одному у стартовой линии. По сигналу вожатого (свистку) все участники, стоя на лыжах, стараются как можно быстрее забраться на гору. Помогать друг другу при подъеме разрешается. Выигрывает отделение, которое раньше других окажется на горе в полном составе.

Подниматься в гору можно произвольным способом или таким только, о каком договорились заранее до начала состязания.

Игра может быть проведена и в порядке индивидуального соревнования на быстроту подъема в гору.

**Правила.** Поднимаясь в гору, сходить с лыж нельзя. Подниматься можно и без палок (по договоренности). Мешать друг другу в подъеме, толкать соперника нельзя. Допустивший это исключается из игры, и сам он или отделение его проигрывает.

## КТО БЫСТРЕЙ?

Так же как и в предыдущей игре, лыжники выстраиваются отделениями на вершине горы (если есть возможность, выстраиваются шеренгами, если нет — в колонну по одному) и спускаются поочередно: вначале первые игроки, затем вторые и т. п. В 30—50 метрах от подошвы горы двумя флажками отмечается линия финиша.

По сигналу вожатого (свистком) скатываются на лыжах без палок (или с палками — по договоренности) вниз с горы и доезжают до линии финиша. Тот лыжник или то отделение, которое быстрее других соберется за линией финиша в полном составе, объявляется победителем. Если же спускаются поодиночке, то каждый победитель в своей паре приносит команде очко.

**Правила.** Нельзя умышленно мешать друг другу при спуске. Если упал, можно встать и с этого места продолжать спуск. Остальные правила указаны в описании игры.

## 5. Игры на местности

Проводятся в плане подготовки к общедружинной игре «Зарница». Место для проведения игры — городской парк, пригородные леса, в сельской местности — окрестности села. Руководит игрой вожатый отряда под наблюдением классного руководителя, старшего вожатого или учителя физического воспитания. Можно привлекать в качестве помощников, посредников в играх родителей пионеров, военнослужащих — друзей пионерского отряда и дружины.

## ПЕРЕСМЕШНИК

Игра проводится в лесу, где легко спрятаться. Играющие выбирают водящего — «пересмешника» и вожака. Оба они должны иметь по свистку с разной тонально-

стью, чтобы можно было понять, чей свисток слышат играющие.

«Пересмешник» уходит в лес и через пять минут дает свисток. По этому сигналу все играющие отправляются на ловлю «пересмешника». Вожак время от времени свистит, и сейчас же на его свист отзывается «пересмешник».

Ориентируясь по звуку, играющие стараются «засечь» водящего-пересмешника, который перебегает с места на место, прячась в лесу, залезая на деревья. Играющим достаточно увидеть «пересмешника» и указать вожатому, где он находится.

Кто первым «засечет» водящего-пересмешника, тот становится вожакom, а бывший вожак — «пересмешником». Пойманный «пересмешник» играет за команду вместе со всеми остальными игроками.

Играют несколько раз, с тем чтобы большее количество пионеров побывало в роли «пересмешника» и вожака.

В заключение отмечается лучший «пересмешник».

## ОЛЕНИ И ОХОТНИКИ

Играют на пересеченной местности, где есть кусты, овраги, ручьи и пр. Играющие делятся на две команды: «олений» и «охотников». Каждый «олень» должен держать в руках маленькую заостренную с двух концов палочку, которой он будет оставлять за собой следы. Вторая команда — «охотники». Устанавливаются условные границы игрового поля. Размеры его не более 600×600 метров. «Охотники» собираются в одной стороне условного места игры, садятся в кружок лицом внутрь его и не должны смотреть по сторонам. «Олени» по сигналу вожатого разбегаются кто куда хочет, но не дальше 300—500 метров от начальной точки игры. По дороге каждый «олень» через каждые пять-шесть шагов ставит своей палочкой знак на земле в виде стрелки направления своего движения.

Уйдя от «охотников» на условленное расстояние, «олени» ставят последний знак в виде кружка диаметром 50 сантиметров и вписывают в него цифру «5», отходят на пять шагов от него и прячут палочку-«рог».

Когда все олени спрячут свои «рога», дается сигнал (капитаном команды «олений») и «охотники» начинают поиски «рогов». Сначала они отыскивают «следы» (на-

рисованные «оленьями» стрелки), затем бегут по следам, зачеркивая поочередно нарисованные «оленьями» стрелки. Дойдя до кружка с обозначенной цифрой, начинают искать сам «рог» на расстоянии, указанном в кружке.

Если все олени «рога» найдены в условленное время (20—30 мин), то «охотники» становятся «оленьями», а «олени» — «охотниками» и игра начинается сначала.

Надо следить, чтобы играющие «олени» прятали «рога» только в пределах точно ограниченной площади игры. В противном случае «рог» считается найденным. На траве, когда нельзя прочертить стрелку-след, выкладывают ее из прутиков.

## ВЫЗОВ ПИОНЕРОВ

Игра проводится на большой поляне, на опушке леса, на лужайке. Для игры нужны две таблицы со знаками телеграфной азбуки Морзе (рис. 39) и четыре флажка для сигнализации.

Предварительно пионеры должны изучить сигнализацию флажками, пользуясь знаками телеграфной азбуки Морзе, буквы которой передаются условными

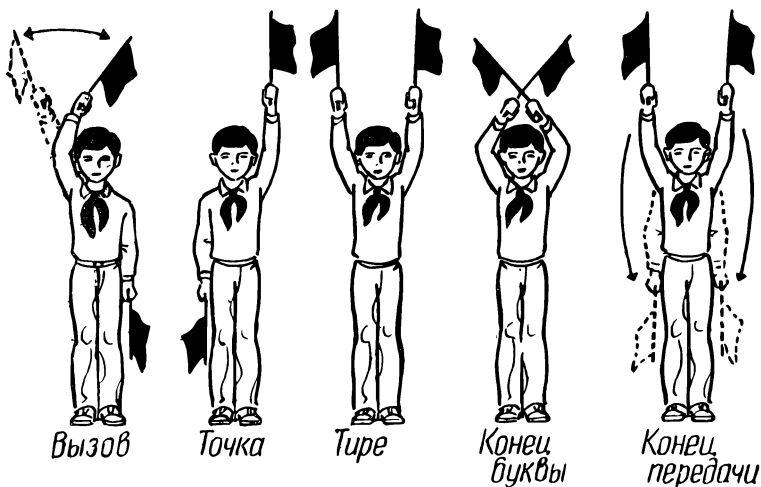


Рис. 39.



взмахами флажков (точка — взмах одной рукой, тире — двумя руками), перекрещенные флажки над головой обозначают конец буквы.

Играющие делятся на две команды (два звена) и размещаются на поляне у опушки леса недалеко одна от другой. Играющие могут сесть на траву. В 100—150 метрах от команд устанавливается место сигнальщика. Выделяют двух игроков (по одному от каждой команды) для сигнализации. Они получают по два флажка и по таблице азбуки Морзе. Сигнальщики вместе с вожатым или капитаном идут в распоряжение команды соперников.

По сигналу вожатого отряда вожатые звеньев или капитаны команд говорят сигнальщикам, кого из участников своей команды они должны вызвать. Сигнальщики вызывают участников своей команды сигнальными флажками, передавая взмахами флажков имя и фамилию игрока полностью. В командах расшифровывают передачу и определяют, кого вызывают. Вызванный игрок бежит к месту расположения сигнальщика, получает сигнальные флажки и согласно указанию вожатого звена или капитана команды вызывает следующего пионера из своей команды. Вызванный бежит к месту сигнальщика и т. д., пока все участники игры не окажутся рядом со своими сигнальщиками и вожатыми звеньев (капитанами).

Команда, которая соберется быстрее на месте, откуда подаются сигналы, считается победительницей.

Необходимо соблюдать следующие правила. Вызов можно повторять несколько раз, пока игроки не поймут, кого вызывают. Если к месту сигнальщика прибежит не тот пионер, которого вызывали, он возвращается обратно. Каждого очередного пионера для вызова определяет вожатый звена или капитан. Игроки, прибежавшие по вызову, садятся в стороне после того, как вызовут следующего пионера из своей команды.

Если пионеры плохо знают сигнализацию по азбуке Морзе, можно дать по таблице азбуки и командам.

# КАК МОЖНО БЫСТРО ВЫУЧИТЬ ВСЕ ЗНАКИ АЗБУКИ МОРЗЕ

Есть очень простой прием, которым пользуются вожатые пионерских лагерей для обучения пионеров этой азбуке. Для каждой буквы русского алфавита придумывается слово, которое начинается с этой буквы и содержит в себе столько слогов, сколькими знаками точек и тире обозначается эта буква в азбуке Морзе. Причем точки обозначаются слогом, в котором есть буква «а», тире же всеми другими слогами, не содержащими буквы «а».

Вот эти слова:

А .—	А-ня
Б —...	Бес-са-раб-ка
В .— —	Ва-ви-лон
Г — — .	Го-ло-ва
Д — ..	До-бав-ка
Е .	Слова нет
Ж .. — —	Жат-ва зла-ков
З — — ..	Звон бу-ла-та
И ..	Слова нет
Й . — — —	Слова нет
К — . —	Кон-стан-тин
Л . — ..	Ла-бо-рант-ка
М — —	Мо-лот
Н — .	Но-га
О — — —	О-ло-во
П . — — .	Па-пи-ро-са
Р . — .	Ра-ду-га
С ...	Са-ма-ра
Т —	Ток
У .. —	Слова нет
Ф ... — .	Фа-на-тич-ка
Х ....	Ха-на-ан-ка
Ц — . — .	Цы-га-ноч-ка
Ч — — — .	Че-ре-му-ха
Ш — — — —	Ше-ре-мель-ев
Щ — — . —	Щу-ро-гла-зый
Ъ, Ъ — .. —	Слова нет
Ы — . — —	Слова нет
Э .. — ..	Слова нет
Ю .. — —	Слова нет
Я . — . —	Слова нет

Как пользоваться ключом при расшифровке флажкограммы?

Наблюдатель следит за сигнальщиком. Если тот поднимает один флажок, значит, передает «точку»: смотрим от ключа вправо — это буква Е, если поднимает два флажка — «тире», смотрим от ключа влево — это «Т». Если в букве два, три, четыре знака, поступаем так же: после точки сигнальщик передает тире — от буквы Е смотрим влево, здесь в кружке поставлена буква А. Если после тире, например, следуют еще точка, тире, тире, смотрим от Т сначала вправо, потом влево и еще раз влево — и видим, что была передана буква Ы. Все очень просто.

Стоит только запомнить все эти слова и несколько букв азбуки

Морзе, для которых таких слов подобрать невозможно, и ребята будут знать азбуку Морзе «назубок».

Теперь нужно потренироваться в передаче этих букв с помощью флажков. Напомним правила ведения таких передач.

Начинается передача с «вызова на связь» — для этого сигнальщик несколько раз машет флажком над своей головой.

Получив ответный такой же сигнал от тех, кому он будет пере-

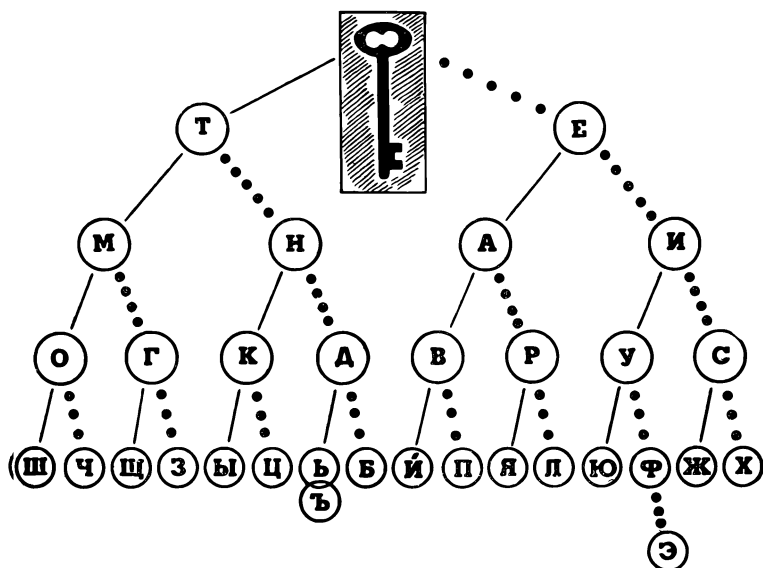


Рис. 40.

давать свою флажкограмму, сигнальщик приступает к передаче донесения. Точка обозначается поднятым над головой одним флажком (который в левой руке), «тире» — двумя флажками (один в правой, другой в левой руке). Конец буквы обозначается перекрестием флажков над головой. Конец слова — двукратным перекрестием флажков над головой. Конец передачи — многократными взмахами флажков над головой и вниз на уровне колен.

Принимать флажкограмму лучше всего так: один наблюдатель следит за сигнальщиком и диктует своему напарнику, что тот передает. Потом вместе расшифровывают содержание флажкограммы.

## МАСКИРОВКА

Игра проводится на пересеченной местности, покрытой кустарником и лесом, с оврагами. Заранее, за один-два дня до игры играющие составляют две команды (можно взять два отряда или два звена). В каждой

команде выбирается командир. Руководитель игры — вожатый совместно с командирами обследует местность для игры и устанавливает условные границы поля игры. Игровое поле должно быть размером не менее одного квадратного километра.

У командиров должны быть сверены часы.

Обе команды собираются на начальном пункте в самом лагере. По жребию одна команда убегает, другая команда следит за направлением ее движения, забравшись на возвышение или на деревья.

Убежавшая команда через 0,5—1 километр пути прячется, маскируясь под окружающую местность. В 100 метрах от места укрытия команды командир выставляет цветной флаг или выпел, подвесив его на дерево или положив на куст, но так, чтобы он был виден.

Через 10—20 минут после ухода первой команды на ее розыски отправляется вторая команда. Розыски убежавшей и спрятавшейся команды могут производиться в течение установленного времени 1—1,5 часа, согласно договоренности. Если за это время команда будет найдена, выигрывает вторая команда. Если же ей не удастся найти спрятавшихся, то выигрывает первая команда, сумевшая хорошо замаскироваться.

Необходимо вожатому, ведущему игру, обратить внимание на следующие правила. Маскироваться можно не дальше чем на 100 метров от выставленного флага. Игроки прятающейся команды не должны быть друг от друга дальше 10 метров. Во время поисков можно искать всем вместе, а можно разбиться на группы. Тактика поисков зависит от командира. Команда считается найденной, если больше половины играющих обнаружены. Те, кто спрятался за пределами названных расстояний, заранее считаются обнаруженными.

## ВСТРЕЧА РАЗВЕДЧИКОВ

Заранее выбирается для игры участок в густом лесу размером 500×500 метров (примерно). Все играющие делятся на две команды. Каждая команда размещается на противоположных сторонах площадки и устанавливает здесь свой флаг. Все играющие стараются отметить себя каким-либо отличительным знаком — надевают пилотки, повязывают головы платками, обвязываются цветной лентой или поясом и т. д.

По сигналу обе команды начинают передвигаться к флагу соперника, но так, чтобы это продвижение соперник не смог обнаружить. По дороге им приходится иногда ползти по-пластунски, прятаться за деревьями, иногда отсиживаться в кустах, и в то же время наблюдать за действиями соперника. Если кто-либо заметит игрока противоположной команды, он говорит посреднику, который сопровождает команду, описывая внешность увиденного (вот для чего нужны отличительные знаки в одежде участников, которые лучше всего надеть, когда они уже разведены в противоположные стороны). Посредник записывает полученные данные. До начала игры посредники должны знать отличительные знаки в одежде соперников. Посредник передвигается вместе с наступающими или находится где-то поблизости от них. Он только записывает у себя, кого заметили и где, а также и кто заметил. Замеченный игрок из игры не выбывает. Если же игрок будет непосредственно схвачен, он выбывает из игры.

Через 30—40 минут, если флаг ни одной командой не найден, дается сигнал горном, трубой, извещающий об окончании игры. Отмечается, какая команда больше заметила соперников, та и выиграла.

Если же флаг найден, нашедший подает сигнал возгласом «ура!» и передает флаг посреднику. Посредник дает звучный сигнал об окончании игры, и команда, нашедшая флаг, побеждает.

## ПО СЛЕДУ

Игра проводится на участке сильно пересеченной местности. Для игры требуется 50—100 небольших цветных бумажек (размер примерно в половину или четверть тетрадного листа). Бумажки складывают в пакет или конверт.

Выбирается водящий. Он отходит в сторону, все остальные садятся в кружок. Вожатый подходит к водящему и дает ему задание: отойти от места расположения группы примерно на восемьсот метров и спрятаться, оставляя по пути «следы» — листики цветной бумаги. Первый «след» оставить примерно в 30 шагах от места расположения всех играющих, а затем через каждые 10 шагов. Водящий, проходя по своему пути, подкладывает бумажки под камешки, но так, чтобы его «следы» были все-таки видны, прикрепляет бумаж-

ки к сучьям деревьев и т. д. Он может так составить свой маршрут, чтобы, сделав петлю, вернуться на место начала пути и где-то недалеко замаскироваться. Водящему надо рассчитать так, чтобы весь запас «следов»-бумажек был использован.

Через 10 минут после ухода водящего, маршрут следования которого остается неизвестным для остальных, все играющие по указанию вожатого отправляются искать исчезнувшего товарища. Искать можно всем вместе или поодиночке, как кому хочется. Ищущие идут по меткам и собирают бумажки-«следы» для передачи их в конце руководителю игры.

Если группа найдет водящего, она выиграла и выбирается новый водящий. Если не найдет водящего в течение получаса, она проиграла, и водящий опять продолжает водить.

**Примечание.** Руководитель игры — вожатый все время сопровождает группу выслеживающих водящего. При объяснении игры надо показать образец бумажки-«следа». Если вся группа собьется со следа, полезно указать играющим способ найти дальнейшую метку: надо отходить от места последнего найденного следа все расширяющимися концентрическими кругами. Так делают все охотники, когда они сбиваются со следа преследуемой дичи или зверя.

Каждый следующий водящий должен выбирать свой маршрут, отличный от предыдущего. Руководителю игры — вожатому надо заранее подготовить несколько возможных маршрутов.

## БОРЬБА ЗА ФЛАЖКИ

Игра проводится на лыжах зимой на пересеченной местности, где имеются небольшие овраги, кустарник, редкий лес и т. п. Играющие делятся на две команды. Для игры требуются флажки на палочках по количеству играющих. У каждой команды свой цвет флажков. Площадь для игры должна быть примерно длиной в один километр и шириной не менее 500 метров. Условно площадь игры делится пополам. Одна половина площади принадлежит одной команде, другая — другой. У конечных границ команды устанавливают флажки в ряд на расстоянии не менее 20 м один от другого. Вблизи должно быть помещение, в которое уходят пойманные в игре игроки.

В начале каждая команда распределяется произвольно на своей площадке игры: некоторые стоят ближе к своим флажкам, другие ближе к средней границе между играющими.

По сигналу играющие бегут на лыжах на сторону соперников, с тем чтобы завладеть его флажками. Задача каждой команды: разыскать флажки соперника, перенести их к себе и в то же время сохранить свои флажки.

С этой целью команды разрабатывают тактику поведения. Успех обороны и нападения будет зависеть от правильного распределения сил, от умения маскироваться, незаметно приближаться, от ловкости и сообразительности играющих. Лыжник, настигнутый на чужой стороне двумя участниками команды соперников, считается вне игры и отводится в помещение (выбывает из игры). В помещении он находится до конца игры.

Побеждает команда, захватившая большее количество флажков.

**Надо соблюдать следующие правила:** задержанным считается лыжник, которому «отрезали» путь, окружив его начерченным соперниками на снегу кольцом. Лыжник, задержанный с флажком, отдает флажок настигнувшим его игрокам. Отобранный флажок ставится обратно в ряд с другими флажками на своей территории. Флажки, взятые у соперников и перенесенные на свою сторону, сдаются руководителю игры или посреднику.

**Примечание.** В помещении, куда приходят вышедшие из игры лыжники, должен находиться посредник и следить, чтобы вышедшие из игры не выбегали.

## Глава V

### ИГРАЮТ СТАРШИЕ ПИОНЕРЫ (подростки 13—14 лет)

«Специфическая особенность психологии переходного возраста, — писала Н. К. Крупская, — заключается в том, что это психология полурепбенка, полувзрослого. Подросток еще как ребенок жадно впитывает в себя впечатления, растет физически и духовно, ощущает этот рост, в нем черпает силу и отвагу, но не знает еще меры своих сил, должен еще их попробовать.

Активность — потребность свободного применения этих сил хотя бы в игре — остро ощущаемая потребность этого возраста.

Но в то же время подросток уже не ребенок. У него уже имеется довольно большой жизненный опыт. Иногда опыт довольно суровый. Он не может уже жить теми иллюзиями, которыми живет ребенок, у него совершенно иные интересы взрослого человека. Он не прочь играть, но только игра должна быть для него осмысленной, должна служить чему-то другому.

Молодежь в этом возрасте способна на беззаветное увлечение, на самый горячий энтузиазм. Только это увлечение, этот энтузиазм быстро гаснут, если они не могут вылиться в какое-либо действие, претворяться в живую, захватывающую подростка деятельность, и не только деятельность умственную, духовную, но и деятельность чисто физическую».

В 13—14-летнем возрасте получают свое полное воплощение те особенности и тенденции развития личности подростков, которые впервые возникли на предыдущей ступени: это — все более активизирующее формирование собственной точки зрения на взаимоотношения между людьми, на моральные требования и оценки, дальнейшее развитие самосознания, стремление определить свое место среди сверстников и взрослых.

Старшие ребята перестают принимать на веру все, что они слышат от взрослых, у них складываются соб-



ственные личные моральные установки и требования, которые во многом и определяют характер их взаимоотношений со всеми, кто их окружает. Старшие пионеры в это время уже способны противостоять влиянию окружающих, отвергать те или иные требования, если они — эти требования — не соответствуют их взглядам, и, в свою очередь, могут воздействовать на сверстников, утверждая среди них то, что они сами считают несомненным и правильным.

В этом возрасте сильнее всего ощущается стремление подростков к объединению в различные группы, одних влечет желание не отстать от друзей, «быть как все», других — выделиться среди сверстников, занять среди них место лидера.

Происходят существенные изменения и в развитии мотивов, воли ребят. Если пионеры младшего возраста могли успешно действовать лишь в том случае, когда цель была близка, деятельность привлекательна, то для старших это условие не имеет столь существенного значения, так как они способны сознательно добиваться поставленной цели, даже отдаленной во времени. Они готовы к сложной деятельности, включающей в себя и малоинтересную подготовительную работу, упорно могут преодолевать встречающиеся на их пути препятствия и трудности. Но при одном обязательном условии, что та работа, которая им поручена, — настоящая, действительно нужная и полезная и им самим, и окружающим их людям.

Ребята старшего пионерского возраста не любят, когда их труд превращают в пустую бездумную игру. Они готовы работать по-настоящему, а их дела становятся более значимыми, коллективный труд принимает все более ярко выраженный общественно ценный характер. Они обретают уже право трудиться вместе со взрослыми и получать за свой труд заработную плату. Правда их участие в общественном производстве еще имеет ограничения — рабочий день не более четырех часов, для устройства на работу требуется разрешение школы, родителей и т. д. И тем не менее многие старшие подростки в свободное от уроков время в дни каникул успешно трудятся в сфере обслуживания, на почте, в агропромышленном секторе, на некоторых предприятиях легкой промышленности.

Вместе со взрослыми они участвуют и в политических кампаниях, и в антирелигиозной работе, в борьбе

с пережитками прошлого, с нарушениями моральных норм социалистического общежития, охраняют памятники революционного и боевого прошлого, народное достояние, родную природу. Их деятельность требует все более широких контактов с различными учреждениями и организациями.

Заметно углубляется у старших ребят интерес к науке и технике, литературе и искусству. Все более избирательным становится их отношение к школьным предметам. Их привлекают различные клубы по интересам — юных физиков и астрономов, химиков и биологов, техников и изобретателей, они готовы уже к овладению секретами языка компьютерной техники, с энтузиазмом принимают предложения вступать в отряды юных друзей Советской Армии и Военно-Морского Флота, юных пожарников и дзержинцев, охраняющих общественный порядок, в отряды регулировщиков уличного движения и другие объединения, если, конечно, видят, что все эти объединения созданы не для галочки, активно действуют, в них царит дух творчества, пионерской самостоятельности, игры.

Охотно принимают участие в тематических викторинах — литературных, географических, исторических, в конкурсах и турнирах юных математиков, физиков, соревнованиях моделистов-конструкторов...

Многие семи-восьмиклассники начинают задумываться и о выборе будущей профессии, о том, что будут делать после окончания школы. Они не оставляют без своего внимания встречи с людьми разных профессий, охотно участвуют в экскурсиях на заводы и фабрики, колхозные и совхозные фермы, мастерские, лаборатории.

Чем раньше захватят ребят эти думы, тем вернее будет их окончательный выбор того дела, которому они посвятят свою жизнь.

Летчик-космонавт СССР, дважды Герой Советского Союза Г. М. Гречко, трижды побывавший в космосе, работавший на орбитальных станциях, говорил корреспонденту «Огонька» о том, что любит свою профессию, любит космонавтику потому, что ей надо отдать себя всего целиком, начиная с самого детства.

— Но ведь во времена вашего детства, — возразил корреспондент, — о космонавтике и разговора не было?

— Но и в детстве мы уже мечтали о ракетах, о меж-

планетных полетах, увлекались фантастикой, — подчеркнул Георгий Михайлович. — Уже с пятого-шестого класса я шел к своей цели, готовился к ней исподволь — читал книги, закалял себя, старался преодолеть в себе чувство страха, подавить его. Позднее овладел такими рискованными видами спорта, как горные лыжи, прыжки с парашютом. Порою допускал глупости и рисковал по-пустому. Потом понял и осознал, что повышенная опасность должна быть разумной. Занялся планеризмом, мотоциклетным спортом. И все это мне пригодилось в отряде космонавтов. Но я уверен, что даже если бы я не стал космонавтом, весь тот путь, который проделал в детстве, все равно привел бы меня к достойной цели. И вне космонавтики можно быть прекрасным специалистом, заниматься интересным делом, иметь массу хороших друзей, быть счастливым человеком...

\* \* \*

Воспитательные задачи в работе со старшими пионерами определены специальным постановлением Секретариата ЦК ВЛКСМ «О дальнейшем совершенствовании организации и содержания работы с пионерами старшего возраста». Изложение этого постановления можно найти в «Книге вожатого» выпуска 1985 года.

Воспитатели и вожатые, работающие со старшими пионерами, должны помочь им сформировать специфичную для данного возраста пионерскую позицию: ребята готовятся вступить в члены ВЛКСМ и уже могут действовать плечом к плечу, в одном ряду со взрослыми — комсомольцами и коммунистами участвовать в общем труде, в борьбе за утверждение коммунистических идеалов. Важно, чтобы эта новая позиция стала привлекательной для ребят еще до самого перехода их в новую возрастную группу, чтобы они стремились к ней, ждали того момента, когда их посвятят в старшие пионеры. И само это посвящение должно быть торжественным, запоминающимся. Они получают право носить новую пионерскую форму, им вручают новые значки, старший вожатый рассказывает им о новых правах и обязанностях старших пионеров, зачитывает адресованное лично им Обращение Центрального Совета Всесоюзной пионерской организации имени В. И. Ленина.

В дружинке старшие пионеры занимают особое по-

ложение. Они, по существу, являются руководителями всего пионерского коллектива, более других ответственными за его успехи и неудачи: составляют основной костяк совета дружины, возглавляют различные штабы (игры «Зарница», «Заботы о школе», «Зоны пионерского действия», «Тимуровской команды»), советы (по работе с октябрятами, капитанов спортивных команд, пионерского клуба, музея, ленинской комнаты и т. д.), а также жюри конкурсов, смотров, фестивалей, судейские коллегии соревнований. Они выступают в роли пионеров-инструкторов, вожатых октябрят и младших пионеров.

За плечами старших пионеров уже стоит более высокий уровень развития самостоятельности, организационных умений и навыков. Чем насыщеннее, энергичнее, напряженнее их жизнь в пионерском отряде и дружине, тем она им больше нравится, и, наоборот, застой в пионерских делах, отсутствие возможностей как-либо проявить свои способности, найти приложение своим силам, навязывание им надуманных малопривлекательных дел и надоевших уже мероприятий приводит к тому, что интерес к пионерскому отряду и дружине падает, ребята становятся равнодушными, инфантильными, уединяются, замыкаются в себе или, как мы уже писали, уходят в сторону, а тяга к объединению со своими сверстниками, стремление к коллективным действиям влечет их в ряды различных «неформальных» группировок, деятельность которых носит подчас характер активного протеста против сложившихся ложных стереотипов, устаревших правил и порядков не только в пионерской организации, а вообще, среди взрослых людей.

Кто-то в шутку вывел формулу: «Активность пионеров уменьшается прямо пропорционально их возрасту. Чем старше становятся ребята, тем меньше их привлекает пионерская организация. И самыми неактивными являются обычно семи- и восьмиклассники».

Конечно, это правило не всеобщее, бывают и исключения. Но там, где старшие ребята дошли до жизни такой и в большинстве своем отстранились от пионерских дел дружины, там изменить ситуацию можно только «взрывным» путем, энергичными, волевыми, но умными, умелыми действиями старшего вожатого, организатора воспитательной работы в школе или кого-либо из педагогов — классных руководителей семи-восьмиклассников. И эффективность этого действия будет во

многим зависеть от того, насколько тонко и органично будут внесены в него элементы игры. Это может быть создание летнего пионерского школьного лагеря труда и отдыха, со своими красивыми правилами и традициями, со своими особыми ритуалами, с трудовыми десантами, рейдами, проводимыми в помощь местным жителям и ребятам села, атаками и штурмами, предпринятыми для защиты от «врагов» колхозных полей, садов и огородов.

Создание в школе своих пионерских «заводов» и «фабрик», «мастерских», бригад, звеньев по выращиванию высоких урожаев на пришкольных участках, пионерских лесничеств и цветоческих хозяйств, пионерских клубов по интересам, включая и «юных программистов», пионерских театров, ансамблей современной песни и танца, спортивных клубов. Мы знали одну дружину, в которой старший вожатый сумел увлечь всех ребят, и прежде всего старших, созданием пионерского «пресс-центра» и выпуском ежедневной стенной пионерской газеты. И это здорово!

С энтузиазмом (если им только оказать поначалу действенную помощь) подхватывают ребята интересные предложения, идущие к ним с экрана телевизора.

Например, КВН — соревнования клуба веселых и находчивых или турниры знатоков, эрудитов «Что? Где? Когда?».

Правда организаторы таких соревнований и турниров среди семи-восьмиклассников часто сталкиваются с некоторыми трудностями — ребята при всей их самоуверенности оказываются не так хорошо подготовленными к этим играм, как им кажется, их интеллектуальный багаж недостаточно богат, чтобы турнир проходил легко, непринужденно, весело.

В одной из школ взрослые — воспитатели — подсказали ребятам идею — ограничить круг вопросов «Что? Где? Когда?» определенными рамками. И от этих ограничений игра пошла значительно оживленнее.

Условия были поставлены такие:

1. Соревнуются две команды знатоков от отрядов параллельных классов. В каждой команде по шесть человек, все остальные — болельщики.

2. Каждая команда с помощью болельщиков составляет по шесть тематических вопросов, общий характер

которых заранее обговаривается на совместном сборе советов отрядов.

Темы общие для каждой команды.

Например, первый вопрос касается текущей политики, по материалам газеты «Комсомольская правда» за прошедшую неделю.

Второй вопрос — на «космическую» тему, о полетах космонавтов и зарубежных астронавтов.

Третий вопрос — «спортивный», связан с важнейшими событиями прошедшего спортивного года.

Следующие вопросы «извлекаются» из школьных учебников по литературе, математики, физики, химии, географии, истории, биологии. Оказывается в каждом учебнике содержится много неожиданного, интересного, часто проходящего мимо внимания ребят.

3. Турнир проводится так: команды располагаются на сцене в актовом зале, за обычным столом, одна против другой.

Вопросы, уложенные в конверты, раскладываются по столу в круг. На каждом конверте цифра 1, 2, 3, 4 и т. д., если они синего цвета — значит, содержат вопросы команды «А», если красного — вопросы команды «Б».

Ответы на эти вопросы команды также запечатывают в конверты с соответствующими цифрами и передают в жюри. Арбитрами этого турнира выступают как правило десятиклассники и педагоги, вожатые пионеров и гости.

Обязательное условие — при ответе на вопрос должна быть ссылка на источник, откуда был взят этот ответ.

В центре стола — традиционная для турнира эрудитов юла-вертушка. Раскручиваемая по очереди представителями той или иной команды, эта юла своей стрелкой указывает на конверт, который надо вскрыть, зачитать вопрос и подготовить за минуту ответ.

Не сумели найти правильный ответ, можно взять еще минуту и обратиться за помощью к своим болельщикам, которые размещаются в зрительном зале.

Но за ответ, данный самими знатоками, команда может получить от 6 до 10 очков, а за ответ, подсказанный болельщиками, только от 3 до 5 очков.

Команда, которая задала вопрос, оставшийся без ответа, сама на него отвечает и записывает в свой актив дополнительно 5 очков.

Жюри ведет счет очкам и объявляет после завершения каждого раунда (каждый раунд включает в себя вопросы и ответы той и другой команды) общий результат. Всего проводится шесть раундов (можно, конечно, и больше, если весь турнир идет живо и интересно).

Таких турниров за год можно провести три-четыре, меняя каждый раз составы команд-знатоков, с тем чтобы принять активное участие в этой игре мог каждый старший пионер.

Следующий пример «интеллектуальной» игры — викторина.

Это игра в вопросы и ответы. Готовясь к такой игре, можно поручить группе активистов составить вопросы на выбранную тему, например, по мотивам прочитанных книг, вопросы по географии, физике, астрономии, биологии, текущей политике и т. д. Инициативная группа — каждый из тех, кто в нее входит, по очереди задают вопросы ребятам. Ребята отвечают, члены инициативной группы оценивают эти вопросы, если ответ не полон, обращаются с предложением к ребятам дополнить отвечающего и каждому, кто это сделает, начисляют то или иное число зачетных очков.

В конце подводятся итоги, кто наберет большее число очков, тот и победитель.

Вопросы лучше всего составлять такие, чтобы на них мог быть дан односложный ответ.

Вот для примера возможные вопросы викторины по космонавтике.

1. Кто первым из землян совершил орбитальный космический полет?

2. Назовите первую женщину-космонавта.

3. Перечислите всех членов экипажа первого в истории космонавтики многоместного космического корабля.

4. Кто впервые смог в специальном скафандре выйти из космического корабля в открытый космос?

5. Назовите членов экипажей двух космических кораблей, осуществивших первую стыковку в космосе.

6. Кто первым в истории космонавтики ступил на поверхность Луны?

7. Назовите членов экипажа первой орбитальной космической станции «Салют».

8. Кто принимал участие в совместном советско-американском эксперименте.

9. Перечислите зарубежных космонавтов, совершивших полеты на советских кораблях «Союз».

10. Кто из советских космонавтов совершил самый продолжительный полет в космосе?

11. Кто из советских космонавтов большее число раз побывал в космосе?

12. Назовите женщину, летчика-космонавта СССР, которая дважды побывала в космосе и первая в мире совершила выход в открытый космос.

13. Можете ли вы назвать Главного конструктора, с чьим именем связаны запуск первого спутника Земли, первый полет человека по околоземной орбите, полеты автоматических аппаратов к Луне, Венере, Марсу? То-го, кого теперь называют творцом практической космонавтики?

Ответы. 1. Ю. А. Гагарин; 2. В. В. Терешкова; 3. В. М. Комаров; 4. П. Феоктистов, Б. Б. Егоров; 5. А. А. Леонов; 6. В. А. Шаталов — «Союз-4», Б. В. Воинов, А. С. Елисеев, Е. В. Хрунов — «Союз-5»; 7. Нейл Армстронг — астронавт США; 8. Г. Т. Добровольский, В. Н. Волков, В. И. Пацаев; 9. А. А. Леонов и В. И. Кубасов — космонавты СССР («Союз»), Т. Стаффорд, Д. Слейтон, В. Брандт — астронавты США («Аполлон»); 10. В. Ремек (Чехословакия), М. Гермашевский (Польша), З. Йен (ГДР), Г. Иванов (Болгария), Б. Фаркаш (Венгрия), Фам Туан (Вьетнам), Т. Мендес (Куба), Д. Гуррагча (Монголия), Д. Прунариу (Румыния), Жан-Лу Кретьен (Франция), Р. Шарма (Индия), М. Фарис (Сирия); 11. Ю. В. Романенко; 12. В. А. Джанибеков — пять стартов в космос, пять успешных полетов; 13. С. Е. Савицкая; 14. С. П. Королев.

С интересом включаются старшие пионеры и в такие игры, как заочные путешествия, о которых мы уже рассказывали, но характер их, естественно, уже совсем другой, чем у тех, что проводили младшие товарищи.

Мы хотим предложить читателям идею новой игры-путешествия — «Полет к Марсу», которая, несомненно, заинтересует старших ребят, особенно в связи с тем, что в 1988 году будет осуществляться международный эксперимент «Проект Фобос». Фобос — это один из спутников нашего космического соседа — Марса. Скоро к нему полетят два межпланетных автоматических корабля, запущенных с советского космодрома, оснащенных приборами, которые будут созданы учеными СССР, Франции, ФРГ, Болгарии, Венгрии, Чехословакии и других стран.



Весь мир будет следить за этим грандиозным экспериментом, смотреть телевизионные передачи, которые будут вести аппараты, установленные на этих автоматических кораблях, с марсианской орбиты, с поверхности Фобоса.

Эта игра может включать в себя множество самых разных увлекательных дел.

Конкурсы проектов экспедиции к Марсу и пилотируемых межпланетных кораблей, которые могут быть представлены в виде схем, чертежей, рисунков, макетов, моделей.

Публичная защита этих проектов.

Викторина «Что ты знаешь о Марсе?».

Обзорные лекции-беседы: «Исследования Марса раньше и в настоящее время».

Читательские конференции по научно-фантастическим произведениям о Марсе и марсианах.

Демонстрация самодельных рисованных диафильмов: «Мы летим на Марс», «Пять дней на Марсе», «Возвращение с Марса» и др. Пресс-конференции — обзоры публикаций в газетах и журналах о проведении экспериментов по «Проекту Фобос» и т. д. и т. п.

Вопросы для «марсианской» викторины может разработать инициативная группа ребят, любителей астрономии.

Вот несколько примерных вопросов:

1. Что ты знаешь о Марсе?
2. Есть ли у Марса спутники, сколько их, как они названы?
3. Были ли у Марса искусственные спутники? Назови некоторые из них.
4. Есть ли жизнь на Марсе?
5. Какие явления называют «противостоянием Марса»?
6. Можно ли наблюдать Марс на ночном небе?
7. Какие космические аппараты совершали посадку на поверхность Марса?
8. Есть ли вулканы на Марсе?
9. Что за «каналы» есть на поверхности Марса? Кто первым их заметил?
10. Что изучает наука ареография?

(Ответы на эти вопросы можно найти в энциклопедии

«Космонавтика», в Детской энциклопедии, в книге «Занимательная астрономия» и других.)

Вот еще несколько примеров «интеллектуальных» игр.

## СЕКРЕТНАЯ ПЕРЕКЛИЧКА

Эта игра рекомендуется самым старшим пионерам и комсомольцам. Все садятся полукругом или в круг. Помощник вожатого выдает каждому листок бумаги и карандаш.

Вожатый по очереди подзывает к себе участников или обходит их и каждому тихо на ухо говорит, в состав какой группы он входит и какой пароль у этой группы. Играющие не знают остальных участников своей группы, не знают они и пароля другой группы. Их задача — все это установить, разговаривая друг с другом и вводя в разговор отдельные слова из своего пароля, а прислушиваясь к ответам собеседника, попытаться установить в какую группу он входит и какой пароль другой группы.

Когда игрок это установит, он подает листок вожатому с надписью пароля другой группы и состава своей группы.

Два или три верных списка из одной группы определяют выигрыш этой группы. Если играет весь отряд, надо вожатому представить не менее пяти правильных списков и пароль другой группы.

**Правила.** 1. За правильный список группа получает очко.

2. За отгаданный пароль группа получает два очка.

3. Когда набрано условленное количество очков одной из групп, игра заканчивается. В этом случае выигрывает группа, собравшая большее или установленное количество очков.

4. Вожатый, начиная игру, говорит, что паролем являются известные пословицы или строки из знакомых песен.

## ОТГАДАЙ ПОСЛОВИЦУ

Все играющие сидят, а один, выбранный водящий, уходит в сторону. В его отсутствие задумывают какую-либо пословицу (например, «Не все коту масленица») и распределяют слова между собой. Если играющих много, каждое слово пословицы «дают» двум-трем ребятам, сидящим рядом. Когда приходит водящий-отгад-

чик, ему указывают с кого начинать вопросы. Он задает любой вопрос, а отвечающий должен в свой ответ обязательно включать слово, данное ему из выбранной пословицы. Затем водящий переходит к другой группе играющих и старается таким же путем узнать следующее слово. И так до тех пор, пока не угадает всю пословицу. На ком он отгадает пословицу, тот становится отгадчиком и отходит в сторону.

Очень важно соблюдать следующие правила:

1. В своем ответе слова употребить в том падеже, в каком они стоят в пословице. 2. Отвечает только тот, к кому обратился отгадчик. 3. Ответ может быть не обязательно одной фразой, а небольшим рассказом, так как некоторые слова очень трудно вписать в одну фразу незаметно для угадывающего, как, например, слово «масленица».

### **Примерные пословицы:**

1. Делу — время, потехе — час.
2. Не все коту масленица.
3. Дружба дружбой, а служба службой.
4. Ученье — свет, а неученье — тьма.
5. Труд человека кормит, а лень портит.
6. Шила в мешке не утаишь.
7. Нашла коса на камень.
8. Чем дальше в лес, тем больше дров.
9. Не спеши языком, торопись делом.
10. На смелого собака лает, а трусливого кусает.

### **ЗАДУМАННАЯ ПЕСНЯ**

Эту игру можно проводить в любых условиях с большим количеством пионеров. Хорошо провести ее у костра. Ребята стоят или сидят. Вожатый предлагает им до начала игры сказать какое-нибудь односложное слово, например: «дом», «стоп», «зуб», «лоб» и пр. Когда ребята научились говорить дружно и сразу, вожатый выделяет двух-трех человек и предлагает им уйти подальше в сторону, в другую комнату. В их отсутствие выбирается какая-нибудь хорошо всем известная песня, например: «Широка страна моя родная», «Смело, товарищи, в ногу», «Пусть всегда будет солнце» или любая другая. Слова из первой строчки выбранной песни распределяются между играющими по группам. Каж-

дая группа должна будет произнести это слово дружно, хором. Допустим первая группа говорит слово «смело», вторая — «товарищи», третья — «в ногу» и т. д. Хорошо взять от трех до шести начальных слов. По сигналу вожатого все должны хором сказать свои слова из задуманной песни, одним звуком, дружно. Когда научились говорить дружно, вместе, вожатый вызывает ушедших и предлагает им угадать, какую песню задумали, ее начало сейчас будет произнесено. Он дает сигнал, и все хором, дружно говорят начало песни (каждая группа свое слово). Сразу отгадать песню трудно. Поэтому можно повторить такое «хоровое» исполнение еще раз, и еще, до пяти раз. Если водящие так и не отгадают песню, снова уходят, а оставшиеся задумывают другую песню. Если угадают, выбирают вместо себя новых водящих, которые уходят.

Так игра проводится три, четыре раза подряд.

**Примечание.** При небольшом количестве играющих уходит один водящий и слова песни распределяются между отдельными играющими.

## РАЗЫГРЫВАНИЕ ШАРАДЫ

Играющие делятся на две группы. Одна группа (по жребию) уходит в сторону от другой, и там сговариваются разыграть какую-либо шараду, то есть слово, которое можно разбить на отдельные части, и каждая часть будет иметь свой смысл, например, «пар-о-воз», «кар-на-вал», «сто-лица», «семь-я», «вор-она» и т. д. Каждая частица этого слова (слог) представляется сценой. Например, слово «вор-она» можно представить одной сценой: у сидящего на стуле человека кто-либо из девочек «ворует» газету, торчащую из кармана. А слово «пар-о-воз» потребует четырех сцен: первая, «пар» — появляется человек с чайником, из носика которого идет пар; вторая: врач «вырывает» зуб у пациента, а он кричит: «О!»; третья — ребята изображают «лошадку, везущую хвороста воз». И наконец, последняя, обобщающая, — трое-четверо играющих представляют «паровоз» — двигают локтями, как поршнями, гудят: «У-у-у!»

Группа, подготовившая для разыгрывания шарады свое слово, возвращается и предупреждает, что их шарада состоит из столько-то сцен-частей, затем разыгрывают первую сцену, потом вторую, третью и т. д., и в заключение — целое. Перед началом каждой части

говорят: «Первая часть», «Вторая» и т. д. Когда разыгрывают слово в целом, тоже предупреждают об этом.

Отгадывающие должны догадаться, какое слово разыграла первая группа. Если они сумеют это сделать, то их роли меняются — идет сговариваться для разыгрывания шарады вторая группа. Не отгадали — опять разыгрывает шарadu первая группа.

Можно договориться, что обе группы, разойдясь в разные стороны, готовят каждая свою шарadu. Когда обе группы будут подготовлены, просматривают сначала шарadu одной группы, потом другой.

В заключение отмечают, у кого более интересно была разыграна шарada.

Несколько слов о других играх старших пионеров.

Наибольшей популярностью среди них пользуются спортивные игры: футбол (многие ребята играют в составах дворовых команд на приз клуба «Кожаный мяч»), волейбол, ручной мяч — гандбол, баскетбол, настольный теннис, бадминтон — это летом, зимой хоккеем с шайбой («Золотая шайба») и с мячом («Плетеный мяч»), наверняка ребята заинтересуются и бейсболом — теперь олимпийским видом спорта, эта игра в какой-то степени родственна нашей русской лапте.

С увлечением играют подростки и в подвижные игры, являющиеся как бы подготовительными к спортивным типа «Мяч капитану», «Перестрелка», «Итальянская лапта», «Из города в город» (почти бейсбол), русская лапта и др.

Не безразличны они и к более простым подвижным играм, в которые играют младшие подростки и младшие пионеры.

Старших пионеров вполне можно привлекать к организации игр, к судейству игр младших пионеров, прежде всего к проведению комплексных соревнований по подвижным играм «Веселые старты».

Но особенно нравятся старшим ребятам игры, в которых обуславливается общение мальчиков и девочек («Третий лишний на прогулке», «Ручеек», «Горелки», любые игры, где разыгрываются фанты), — они проводятся обычно на школьных вечерах, в перерывах между танцами, к которым ребята тоже равнодушны, особенно к «модным», современным, включая, конечно, брейк-данс, степ и другие.

Привлекают этих ребят и настольные игры — прежде всего шахматы, шашки, а также экзотические: нарды, го, рендзю, описание которых давалось в журнале «Наука и жизнь», а комплекты этих игр иногда появляются в продаже в спортивных магазинах.

Не ослабевают интерес у ребят и к кубику Рубика и его производным: пирамидкам, многогранникам, змейкам, а также к играм с кубиками, описанными Б. Никитиным, — «Кубики для всех», «Уникуб». По каждому виду этих игр вполне могут быть организованы соревнования и турниры в дружинах, проводимые последовательно одно за другим или параллельно, сразу по многим видам игр, как на олимпиадах и фестивалях.

Старшие пионеры быстро подхватывают все новое, что появляется в области игр и развлечений. Увлекаются они, например, и роллелыжами, и роликовыми коньками, и роликовыми досками — скейтбордами. Показательные выступления умельцев, владеющих этими спортивными снарядами, несомненно, привлекут внимание старших.

Все больше и больше наша жизнь насыщается электроникой. У многих ребят дома уже есть электронные игры. В школах оборудуются компьютерные классы, а компьютерные центры появляются в Домах пионеров и в профсоюзных клубах. Появляется прямая возможность привлечь и пионеров-старшеклассников, и даже младших пионеров к занятиям с компьютерной техникой.

Здесь мы хотим предложить несколько подвижных игр для старших ребят. Те, кто смотрел фильм «Плюмбум, или Опасная игра», может быть, и обратил внимание на мелькнувший кадр — на школьном дворе играют старшеклассники. Они играли в игру «Всадники» — с нее мы и начнем.

## ВСАДНИКИ

Играют две команды. В каждой команде ребята разбиваются по парам. Один, тот, что покрепче, посильнее, выполняет роль «коня», а другой, что поменьше и послабее, роль «всадника».

Игра проводится на площадке, можно волейбольной, или теннисной (но без сетки), или баскетбольной. Обе команды выстраиваются вдоль лицевых линий площадки, одна напротив другой. По команде судьи (вожатого,



Рис. 41.

руководителя игры) «всадники» садятся на своих «коней» и устремляются к средней линии площадки. Здесь и завязывается «бой». Задача каждой пары — заставить соперников отступить за лицевую линию или вынудить «всадника» сойти со своего «коня».

Победителем игры считается та команда, которая сумеет больше другой одержать побед.

**Примечание.** «Всадники» и «кони», потерпевшие поражение, выбывают из игры, а их победители имеют право оказывать помощь своим товарищам по команде. Однако это условие нужно оговорить заранее, до начала игры.

## ВСАДНИКИ С МЯЧОМ

В эту игру могут играть только самые старшие пионеры — мальчики. Для игры нужен волейбольный или баскетбольный мяч.

Играющие делятся на две команды. По жребию одна команда состоит из «коней», другая из — «наездников». «Кони» становятся по кругу на расстоянии 3—5 метров друг от друга и принимают позу — с наклоном вперед, выставив одну ногу и опершись на нее руками. «Всадники» становятся сзади «коней». Игроки в парах должны быть равными по силе и весу (хотя бы примерно).

По команде «всадники» вскакивают на «коней», об-

хватывая его поясницу ногами и держась одной рукой за плечо «коня», игроки-«кони» придерживают руками ноги «всадников». У одного из «всадников» находится в руках мяч. Он бросает его одному из товарищей по команде, тот передает его другому, другой — третьему. Можно отдавать мяч ближайшему соседу, можно перебрасывать его через круг впереди стоящему. Если кто-нибудь из «всадников» не поймает мяча, то все тут же прыгивают с «коней» и быстро разбегаются. «Конь» «всадника», не поймавшего мяч, хватается за мяч как можно быстрее и кричит: «На месте — стой!» Все убегающие должны остановиться. Схвативший мяч старается осалить им кого-нибудь из «всадников». Если ему это удастся, то «всадники» и «кони» меняются ролями. Все «всадники» становятся «конями», а «кони» «всадниками». Если же он промахнется, то все опять остаются на своих местах и игра продолжается. Выигрывает команда, которая дольше пробыла в роли «всадников».

«Коням» не разрешается ловить мяч руками или отбивать его ногами, мешать своим «всадникам» (сбрасывать их). «Всадники» же не имеют права задерживать «коней», мешать им схватить упавший мяч.

## СКАКУНЫ

Для игры нужна небольшая площадка: примерно  $6 \times 8$  или  $8 \times 10$  метров. Площадка очерчивается со всех сторон прямыми линиями. Играющие делятся на две команды. Одна команда по жребию «скакуны», располагается в шеренгу у одной стороны площадки. Другая команда — «бегуны» — произвольно размещается внутри площадки. Каждая команда выбирает себе капитана.

По сигналу вожатого капитан команды «скакунов» посылает своего любого игрока в поле ловить «бегунов». «Скакун» направляется в поле, прыгая на одной ноге. Он стремится осалить кого-либо из «бегунов», которые спасаются от него бегом (на двух ногах). Если «скакун» кого-нибудь осалит из «бегунов», то тот выходит из игры, а «скакун» продолжает ловить других до тех пор, пока его не позовет капитан. Для этого капитан дает команду: «Домой».

«Скакун» возвращается на свое место, а капитан сразу же посылает на ловлю «бегунов» нового «скакуна». Каждый пойманный «бегун» выбывает из игры и становится в стороне от игровой площадки (хорошо бы



поставить сбоку скамеечку). Капитан сам регулирует время пребывания «скакуна» в поле. Некоторым «скакунам» не удастся поймать «бегуна», но по команде он все равно должен возвращаться на свое место.

Игра идет до тех пор, пока не будут переловлены все «бегуны». Затем играющие меняются ролями. В заключение отмечается, какая команда «скакунов» быстрее переловила всех «бегунов». Она и считается победительницей.

Чтобы все побывали в роли «скакунов», можно установить очередь, рассчитав предварительно всех «скакунов» по порядку номеров, и тогда капитан выпускает их на ловлю согласно очереди.

Следует соблюдать такие правила. Если «скакун» оступится на обе ноги, он возвращается на свое место в дом. В поле одновременно может находиться только один «скакун». Если их окажется двое, то ловля прекращается. «Бегун», выбежавший за пределы поля, выходит из игры.

## ЧЕХАРДА

Один из играющих (по жребию, по выбору с помощью считалки или по желанию) выполняет роль «коня». Он становится в такую позу — сгибает немного туловище, опускает голову ближе к груди, выставляет одну ногу вперед и опирается о нее двумя руками. Остальные играющие становятся сзади «коня» в «очередь» — в колонну по одному и один за другим перепрыгивают через «коня», делая толчок от земли или пола одной ногой, опираясь двумя руками о спину «коня» и в прыжке широко расставляя ноги в стороны (рис. 42).

Когда все играющие перепрыгнут через «коня», выбирают или назначают нового «коня», и игра продолжается. Можно ввести и такое правило: кто не сумеет перепрыгнуть через «коня», тот меняется с ним ролью.

Еще интереснее проводить чехарду так. Тот, кто первым перепрыгнет через «коня», становится в такую же позу впереди первого «коня» на расстоянии 4—5 метров. Следующий за ним игрок перепрыгивает последовательно уже через двух «коней» и тоже становится «конем», очередной игрок прыгает через трех «коней» и так далее.

Последнему игроку приходится перепрыгнуть через всех участвующих в игре ребят. Но чехарда на этом

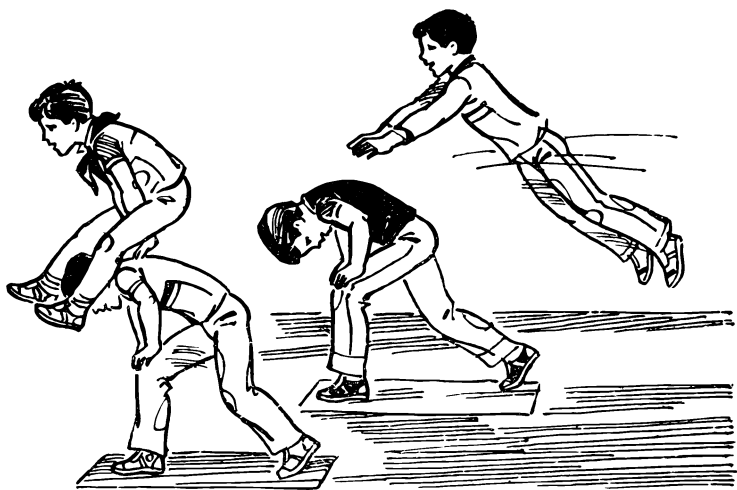


Рис. 42.

не останавливается. Тот, кто первым принял позу «коня», также перепрыгивает через всех играющих. Игра продолжается до тех пор, пока не наскучит ребятам.

**Правила.** Игрок, изображающий «коня», не должен подниматься в тот момент, когда через него перепрыгивает его товарищ. Если кому-либо не удалось перепрыгнуть через «коня», тот становится в очередь последним. По договоренности «конь» может изменять свою высоту, выдвигая ногу дальше вперед. Для сильных и рослых ребят «конь» становится повыше, для более слабых и маленького роста — пониже.

## ЭСТАФЕТА С ЧЕХАРДОЙ

Играющие делятся на две команды, которые выстраиваются в колонны по одному, параллельно одна другой, на расстоянии двух-трех метров. Перед носками впереди стоящих проводится стартовая черта. Перед каждой колонной на расстоянии 8—12 шагов от стартовой линии вычерчиваются небольшие прямоугольники, в которых размещаются по одному игроку из каждой команды. Они становятся спиной к команде, согнувшись с упором руками на одну ногу и опустив ниже голову.

По сигналу вожатого игроки, стоящие в голове своих колонн, бегут вперед, перепрыгивают, опираясь ру-

ками о спину стоящего в прямоугольнике своего игрока («чехардой»), и становятся на их места. Игроки, через которых прыгали, бегут к своим колоннам, касаются рукой ладони следующего впереди стоящего игрока, после чего встают сзади своих команд.

Получившие хлопок по ладони также бегут вперед, перепрыгивают «чехардой» через стоящих в прямоугольниках и занимают их места. Те, в свою очередь, возвращаются в колонну и становятся в ее конец и т. д.

Игра кончается, когда все участники закончат прыжки. Команда, закончившая их раньше и без штрафных очков, считается победительницей. Следует придерживаться таких правил: изменять позу стоящим в прямоугольниках нельзя. Во время прыжка надо обязательно оторвать от земли обе ноги. Нельзя выбегать из прямоугольника, пока перепрыгивающий игрок не коснется земли ногами. Перепрыгнув, он немножко отступает, чтобы занять место в прямоугольнике. Нельзя выбегать из-за начальной черты, пока возвращающийся участник не коснется ладони очередного игрока. За все ошибки начисляются штрафные очки.

**Примечание.** В эту игру играют только мальчики, предварительно освоившие опорный прыжок «чехардой». Рекомендуются строить играющих в колонну по росту, начиная с ребят низкого роста.

## РУЧЕЕК

Это старинная русская игра, проводилась она обычно на танцевальных вечерах. С охотой в нее играют и современные ребята, если им предложить игру в перерыве между танцами, для того чтобы несколько снять напряжение и отдохнуть от быстрых ритмов и для того чтобы выбрать каждому нового партнера или партнершу.

Играют в «ручеек» обычно так. Все участники танцевального вечера разбиваются по парам и берутся за руки. Пары выстраиваются в колонну по два. Каждая пара поднимает соединенные руки вверх. Звучит спокойная музыка, и колонна приходит в движение. Первая пара, стоящая в голове колонны, разъединяет руки, и оба партнера один за другим движутся внутри колонны под руками играющих.

Каждый из разъединенных партнеров выбирает себе в пару другого партнера или партнершу, берет его или

ее за руку и продолжает движение внутри колонны до ее конца и тут становится замыкающей парой.

Те, кто остался без пары, бегут в голову колонны и начинают двигаться от ее головы до хвоста, выбирая себе нового партнера. И так играют, пока не кончится перерыв между танцами. Вожатый, ведущий танцевальный вечер, объявляет новый танец, и пары, в том составе, в котором сложились во время игры в «ручеек», начинают его танцевать.

### ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ НА ПРОГУЛКЕ

Игра проводится на вечере под музыкальное сопровождение. Все играющие становятся парами по кругу. В каждой паре играющие держатся под руки, свободные руки кладут на пояс. Водящих двое: один — убегающий, другой — догоняющий. Под музыку любого вальса пары двигаются прогулочным шагом по кругу. Убегающий бежит между пар, а догоняющий его ловит. Спасаясь от преследования, убегающий может присоединиться к любой паре, взяв под руку одного из играющих. Стоящий с другой стороны пары теперь становится убегающим. Если догоняющий поймает убегающего, они меняются ролями. Если играющих очень много, может быть две или три пары водящих. В этом случае каждый догоняющий ловит только своего убегающего. Бегать можно по всему залу (площадке) в любом направлении.

**Примечание.** Эту игру хорошо проводить после какого-нибудь танца. Ведущий предлагает всем присутствующим «погулять» по залу парами, взяв друг друга под руку. Во время прогулки и проводится игра. По окончании игры объявляется новый танец, и все танцуют парами, образовавшимися после игры.

### ТРЕТИЙ ЛИШНИЙ С СОПРОТИВЛЕНИЕМ

Играющие становятся по кругу парами, один в затылок другому, лицом в центр круга. Сзади стоящий обхватывает переднего за пояс. Двое играющих (по жребию или выбору) водят, один из них — убегающий, другой — догоняющий. Оба становятся за кругом на противоположных его сторонах.

После счета «раз, два, три!» догоняющий начинает ловить убегающего. Тот, спасаясь, стремится встать

впереди какой-нибудь пары. Но этому препятствуют игроки, стоящие в парах сзади, поворачивая передних в разные стороны, и тем самым не давая убегающему присоединиться к ним. Передние сопротивляются и стремятся схватить за пояс убегающего. Пары не должны сходить со своих мест. Они могут только поворачиваться на месте.

Если догоняющий поймает убегающего, они меняются ролями. Если убегающий присоединится к какой-нибудь паре, то стоящий сзади игрок становится убегающим.

Игра эта силовая, и в ней нельзя объединять девочек и мальчиков. Заканчивают игру по желанию большинства участников.

## ОСВОБОДИ «ПЛЕННОГО»

Игра проводится в помещении. Играющие делятся на три группы (команды). Стулья расставляются по кругу. Их должно быть столько же, сколько играющих в одной из команд. Расстояние между стульями четыре-пять шагов. Одна группа (команда) играющих садится на стулья — это «пленники», вторая группа — «сторожа», и каждый «сторож» занимает место около стула, на котором сидит «пленник». Третья группа располагается в стороне за кругом, ее задача — освободить «пленников». Сидящие на стульях «пленники» привязывают веревками обе своих ноги к ножкам стульев, а «сторожа» завязывают себе глаза. Игроки третьей команды по сигналу неслышно подходят к стульям и стараются освободить «пленников» «от пут» и увести их к себе. «Сторожа», стоящие с завязанными глазами у стульев, как только услышат, что «пленника» освобождают, дотрагиваются до него рукой, «пленник» в этом случае должен остаться на месте. Если же «сторож» не услышит и не успеет задержать своего «пленника», тот уходит из круга. Подглядывать из-под повязки «сторож» не имеет права. Кто нарушит это правило — теряет своего «пленника».

Когда все игроки из третьей группы сделают попытку освободить одного из «пленников», игра заканчивается. Подсчитывают, сколько «пленников» было освобождено и скольких задержали «сторожа». Затем роли меняются. Так играют три раза, с тем чтобы все побывали в разных ролях. В заключение отмечается команда-

победительница, сумевшая увести большее число «пленников». «Пленники» не должны подсказывать «сторожам» об их освобождении и не имеют права помогать освобождающим развязывать их ноги. Кто нарушит это правило, считается задержанным.

## БЕГ СОРОКОНОЖЕК

Играющие делятся на две-четыре команды, и каждая выстраивается в колонну по одному, параллельно одна другой. Перед колоннами проводится линия старта. На расстоянии 15—20 метров от линии старта напротив каждой колонны ставятся стойки или кегли (флажки, городки и т. п.). Все играющие удерживают руками впереди стоящего за пояс.

По сигналу вожатого команды бегут в полном составе цепочкой к своей стойке (булаве, городку), огибают ее с правой стороны и возвращаются обратно, где занимают первоначальное положение за линией старта. Во время бега расцеплять руки нельзя. Но уж если расцепились, должны тут же восстановить положение, иначе команда проигрывает.

Нельзя также ронять предмет, который команда обегает. Если булава (флажок, стойка) упала, команда обязана остановиться и поднять ее и только после этого продолжить свой бег. Побеждает команда, первой закончившая бег не расцепившись. Соединять игроков в команде можно разным способом: взяться просто за руки, положить друг другу руки на плечи, взять друг друга за пояс.

## ЗАЙМИ МЕСТО (ГОНКИ НА ЛЫЖАХ)

Игра проводится во время похода на лыжах на пути по большому полю или по замерзшей и заснеженной реке. Все играющие идут в колонне по два, причем каждая цепочка колонны представляет собой команду.

Сначала играющие двигаются вперед медленно, поддерживая равнение в парах. По сигналу вожатого (лучше по свистку) первые игроки в колоннах поворачиваются в разные стороны (одни — вправо, другой — влево) и бегут на лыжах вдоль своих колонн (снаружи) в хвост колонны, здесь они снова поворачиваются, и каждый из них старается поскорее занять место в затылок последнему игроку в своей колонне. После того

как они заняли места, отмечается, кто из них занял свое место первым. Колонны же все время продолжают свое движение вперед. Затем вожатый опять дает сигнал, и теперь таким же образом бежит вторая пара, когда они добегут до конца своей колонны и займут места, опять дается сигнал и бегут уже игроки третьей пары и т. д. до последней.

За каждого своего игрока, прибежавшего первым, команда получает одно очко. Играют до тех пор, пока все пары не примут участия в беге. Выигрывает команда, набравшая большее количество очков.

Игру можно проводить по договоренности без палок и с палками.

В заключение главы об играх старших пионеров мы хотели бы рассказать еще об одном типе очень своеобразных игр, которые предложил проводить с пионерами-активистами или старшеклассниками ассистент кафедры методики воспитательной работы Новосибирского педагогического института В. Пель (с этим предложением он выступил на страницах журнала «Вожатый»).

Опираясь на опыт пионерских дружин своего города, он познакомил читателей с содержанием и методикой проведения таких игр.

Вот одна из них — «Совет дела». Участники игры — члены школы пионерского актива или пионеры-старшеклассники — разбиваются на группы по пять-семь человек. В каждую группу входят председатель совета отряда, один или два члена совета отряда, член совета дружины, руководитель или член профильного совета или штаба, редактор стенной газеты и др. Это могут быть реальные активисты или ребята, которым поручено в данной игре сыграть ту или иную роль.

Всем группам дается задание-ситуация: предстоит подготовка к вечеру интернациональной дружбы (или к выезду в летний палаточный лагерь, к неделе игры и игрушки, которую старшие ребята организуют для малышей и т. п.). Между группами объявляется соревнование — какая представит более интересный и оригинальный план подготовки и проведения того или иного коллективного дела в дружине или отряде. Внутри группы ребята распределяют между собой поручения. После чего каждый продумывает свою «линию». Через пят-

надцать-двадцать минут в каждой группе обсуждается общий план, который они вынесут на суд жюри.

Каждая группа докладывает свой проект плана и защищает его, отвечая на вопросы членов жюри и ребят из других, соперничающих групп. Учитывается оригинальность задумки, соответствие ее возможностям дружины, отряда, интересам и склонностям ребят, равномерное распределение поручений и т. п. За соблюдение каждого из подобных требований группе выдаются жетоны определенного цвета. Группа, набравшая большее число жетонов разных цветов, объявляется победителем игры.

По такому принципу можно проводить и другие игры. Вот, скажем, игру с условным названием «Оценка». Участники игры разбиваются на две неравные группы — первая в составе пяти-семи человек, она будет выполнять роль совета отряда, который выступит с «отчетом» о своей работе, вторая — все остальные ребята, они должны оценить «работу» совета отряда.

Для начала возглавить первую группу может сам вожатый. Он выступит перед пионерами с «отчетом» за год (четверть, полугодие). В каждой группе можно распределить дополнительно еще и такие роли — в первой два-три члена совета, отстаивающих справедливую, объективную позицию, один «равнодушный», которому все равно, и еще один «хвостун» — он хочет добиться высокой оценки работы любой ценой. В другой группе определяются ребята, которые сыграют как положительные роли, так и отрицательные. Например, «скептика», подвергающего любые положения отчета сомнению, «недоброжелателя», который готов все очернить, и т. д.

Игра начинается с краткого «отчета» председателя совета (вожатого). Затем каждый может задать вопрос и тому, кто отчитывался, и членам совета «подотчетного» отряда, а также выступить со своей оценкой, которую он считает возможной дать этому отряду.

Конечно, тут многое зависит от предварительной подготовки, которую проведет вожатый с теми, кому поручена определенная роль. Задача вожатого создать такую обстановку в игре, в которой скрещиваются разные мнения, рождаются споры, одни «нападают», другие «защищаются», третьи призывают к объективности в оценке «отчета».

Такие игры обучают пионеров-активистов очень важным умениям — отстаивать в спорах свою позицию,



убеждать товарищей, уважать их мнение, помогают их общению друг с другом, на новой общественной основе способствуют активизации речи ребят. Через такие игры может передаваться опыт организаторской работы от более активных к менее активным, от старших к младшим.

Проведение подобных игр, участие в них вожатого, несомненно, укрепит и его собственную позицию в дружине. Ведь подлинный авторитет приходит к руководителю, по словам А. С. Макаренко, только тогда, когда ему удастся «завоевать сознание детей».

Старшие пионеры зорки и наблюдательны, чутко улавливают противоречия во взглядах и суждениях старших, болезненно относятся к расхождениям между их словами и делами. Они максималисты и все более настойчиво требуют от старших уважения к себе, к своим мнениям и взглядам, особенно ценят серьезный искренний тон взаимоотношений.

Популярный современный детский писатель Эдуард Успенский по этому поводу хорошо сказал: «Единственно возможная форма серьезных контактов между детьми и взрослыми в неэкстремальных условиях — это игра».

## ПОСЛЕСЛОВИЕ

Игра в пионерской жизни... Мы стремились показать в этой книге, как в соответствии с Положением о Всесоюзной пионерской организации имени В. И. Ленина, с решениями XX съезда ВЛКСМ действительно можно насытить жизнь пионерских коллективов — дружин, отрядов, звеньев, октябрятских групп и звездочек — игрой во всех ее проявлениях и формах. Как нам это удалось, судить читателям. Мы понимаем, что все рассказанное и показанное нами здесь, в книге, далеко не бесспорно, что некоторые наши рекомендации и советы, отдельные предложения не всеми будут приняты безоговорочно.

Но мы будем считать свою задачу выполненной, если эта книга заставит задуматься, вызовет ответные суждения и мнения, желание не только поспорить с авторами, но и проверить все или кое-что из прочитанного в живом деле, на практике.

Понимаем мы и то, что тема «игры в пионерской жизни» настолько широка, что охватить ее «от края и до края» просто невозможно. Мы затронули лишь небольшую часть проблем, связанных с применением игры, игровых форм и методов в воспитании пионерской инициативы и самостоятельности, обучения ребят навыкам пионерского самоуправления.

«Все начинается с детства», — гласит народная мудрость.

А детство и игра неразделимы. Попробуйте отнять у ребенка игрушку, лишить его возможности вволю поиграть, и вы отнимете у него детство.

«Все начинается с детства» — так назвал свою книгу С. В. Михалков, поэт и писатель, член-корреспондент Академии педагогических наук СССР. В ней он писал: «Именно в детстве происходит посев добра. Но лишь через годы будет ясно, оказались ли семена добра всхожими, или же сорняки погубили их».

Пионерская организация призвана сеять добро. К сожалению, далеко не всегда она это делала, и на девственно чистое поле ребячьей души часто вместе с семенами добра сеялись и сорные семена.

Сами того не желая, проводя скучные сборы, мы сея-

ли равнодушие в среде пионеров, увлекаясь громкими победными рапортами, сеяли хорошую «липу», а подменяя пионерское самоуправление собственным диктатом, воспитывали не активистов, а скорее конформистов — приспособленцев, людей беспринципных и слабовольных, не имеющих собственного взгляда на жизнь, на общество, на людей.

Изменить создавшееся положение в пионерской организации может только игра, в этом мы твердо убеждены.

Сегодня игра, игровой метод взяты на вооружение не только в работе с детьми, но и со взрослыми.

Полководцы, готовя своих солдат и офицеров к защите Родины, уже давно проводят военные игры. «Играют» и экономисты, «прокручивая» на ЭВМ различные варианты народнохозяйственных планов, проверяя их надежность и действенность при тех или иных условиях и ситуациях прежде чем этот план станет законом нашей жизни.

«Играют» космонавты, проигрывая на земных тренажерах весь предстоящий полет в космос, и, так играя, они учатся реагировать на любые нештатные ситуации, которые только могут возникнуть там, на орбите... Примерам подобной игровой деятельности взрослых нет числа.

Совсем недавно мы познакомились с еще одним видом «взрослых» игр — это ОДИ — организационно-деловые игры, которые предшествовали выборам директора завода «РАФ» и начальника пионерского лагеря «Артек».

«ОДИ, — писала «Комсомолка», — своеобразное средство интенсивного обучения самостоятельному мышлению и ускоренного «проживания» идеи демократизации».

Вот так. Взрослые люди учатся подлинной демократии с помощью игры!

А в пионерской организации, где потребность игры — естественна, ибо без игры ребенок жить полнокровной жизнью просто не может, этой самой игры боятся как огня!

Конечно, совсем не надо подменять игрой труд пионеров, играть «в труд». Но играя с ребятами, можно более эффективно обучать их навыкам труда, прививать им любовь к труду.

Без игры, игровых приемов и методов, без игровых

отношений, игрового настроения, «мажорного» тона не выполняют своих задач по трудовому воспитанию школьников ни великолепно оснащенные мастерские, ни самые распрекрасные учебно-производственные школьные комбинаты, ни даже компьютерные классы.

Не надо играть с ребятами и «в политику». Но, играя в самые разные так называемые «развивающие» игры, можно расширять и пополнять их политический кругозор, знакомить с принципами советской демократии, воспитывать их настоящими политическими бойцами.

Не нужно играть и в «пионерскую самостоятельность», в «пионерское самоуправление». Нужно постоянно, последовательно и целенаправленно учить всех без исключения пионеров и октябрят навыкам пионерского самоуправления, самоуправления в полном смысле этого слова. И учить их этому в играх, играя вместе с ними.

Ребята, без всякого сомнения, покажут себя в этом деле способными учениками. И яркое подтверждение этому дал последний, IX Всесоюзный пионерский слет в «Артеке».

Взрослые наглядно убедились, что ребята могут активно обсуждать свои дела, выдвигать интересные предложения и идеи, противостоять не всегда справедливому нажиму взрослых, настойчиво добиваться своего.

И нам, взрослым, еще надо поучиться у ребят их смелости, решительности, принципиальности.

Еще в начале 30-х годов, когда пионерская организация переносила центр своей деятельности в школу, Н. К. Крупская писала о новых задачах детской организации: «Суть дела заключается в том, чтобы пионерская организация была самостоятельной, иначе дети научатся подчиняться воле учителя, а они должны еще уметь и подчиняться воле коллектива», а дальше мы повторим уже приводившуюся в этой книге ее мысль: «Глубокий смысл пионерского движения состоит в том, чтобы это была организация самих детей, а не для детей».

В решении этой задачи далеко не последняя роль принадлежит игре, ибо только в игре ребята привыкают действовать сами, без подсказки взрослых, и активно, и самостоятельно, и с выдумкой.

В этой связи нам хотелось бы высказать свое мнение по поводу «Дней самоуправления в школе», которыми сейчас кое-кто уж очень увлекается. Это тоже

своеобразная игра, но игра надуманная, искусственная, навязанная ребятам.

Пусть школами руководят директора, как это им положено, даже в тот единственный день в году, когда он «отдается» ученикам. Пусть учебным процессом руководят завучи, а уроки дают учителя. А ребята пусть занимаются более свойственным им делом: управляют своими пионерскими отрядами и звеньями и учатся подчиняться «не только воле учителей, но еще и воле коллектива».

А. С. Макаренко сравнивал хорошую игру с хорошей работой, а плохую игру с работой плохой.

В конце концов, можно сказать, что и скучные формальные сборы, надуманные беседы, пышные пионерские праздники-спектакли, «липовые» победные рапорты, мнимое самоуправление — все это тоже игра, но игра плохая, похожая на плохую работу.

Так может быть, уже настала пора начать играть с нашими пионерами в хорошие игры, и это будет действительно хорошей работой по укреплению пионерской организации, ответом на решение XX съезда ВЛКСМ, в котором говорится: «Дело чести ВЛКСМ — существенно улучшить руководство Всесоюзной пионерской организацией имени В. И. Ленина». И далее, «в основе перестройки деятельности комсомола по руководству пионерской организацией лежит коренное изменение отношения всех отрядов ВЛКСМ к работе с пионерами и октябрятами, каждого комсомольца к подготовке своей смены».

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ,

которая была использована авторами при работе над этой книгой

Н. К. Крупская. Педагогические сочинения. В 10-ти т. Т. V, М., Изд-во АПН СССР, 1959. Содержание: Детское коммунистическое движение. Пионерская и комсомольская работа. Внешкольная работа с детьми.

А. С. Макаренко. Сочинения в 7-ми т. Т. IV и V. М., Изд-во АПН СССР. 1958 г. Содержание IV тома: Книга для родителей. Лекции о воспитании детей. Выступления по вопросам семейного воспитания. Содержание V тома: Общие вопросы теории педагогики. Воспитание в советской школе.

В. А. Сухомлинский. Мудрая власть коллектива. М., Молодая гвардия, 1975.

Азаров Ю. П. Искусство воспитывать. М., Просвещение, 1985.

Михалков С. В. Все начинается с детства. М., Детская литература, 1969.

### Книги — сборники игр.

Былеева Л. В., Григорьев В. Г. (составители). Игры народов СССР. М., Физкультура и спорт, 1985.

Володченко В. Ю., Юмашев В. А. Выходи играть во двор. М., Молодая гвардия, 1984.

Васильков И. И. От игры к спорту. М., Физкультура и спорт, 1985.

Всегда всем весело. Сборник. М., Молодая гвардия, 1985.

Коротков И. М. Подвижные игры в пионерлагере. М., Молодая гвардия, 1984.

Минский Е. М. Пионерская игротека. М., Молодая гвардия, 1987.

Никитин Б. П. Развивающие игры. М., Педагогика, 1981.

Никитин Б. П. Ступеньки творчества. М., Знание, 1976.

### Поищите в библиотеках старые, но очень полезные книги.

Гельфан Е. М., Шмаков С. А. От игры к самовоспитанию. М., Педагогика, 1971.

Глязер С. Зимние игры и развлечения. М., Физкультура и спорт, 1973.

Геллер Е. М. Спортландия. Минск, Республиканское издательство, 1968.

Былеева Л. В. Сборник подвижных игр. М., Физкультура и спорт, 1960.

Студенецкий Н. В. Веселый отдых. М., Искусство, 1956.

Яковлев В. Г. Игры в начальной школе. М., Педагогика, 1952.

Былеева Л. В., Таборко М. Ф., Шитик И. С. М., Физкультура и спорт, 1952.

Былеева Л. В., Панова Н. В., Родина А. Ф. Игры юных пионеров. М., Физкультура и спорт, 1937.

## КОРОТКО ОБ АВТОРАХ.

**БЫЛЕЕВА** Людмила Васильевна. Занялась изучением и распространением подвижных игр среди детей еще в начале двадцатых годов по рекомендации Н. К. Крупской. Входила в состав Всесоюзного совета по игре, который возглавляли в предвоенные годы нарком просвещения С. Н. Бубнов и генеральный секретарь ЦК ВЛКСМ А. И. Косарев. Руководила отделом игры и танца при Институте художественного воспитания детей. Преподавала куре подвижных игр в Государственном центральном институте физической культуры и спорта. Автор 32 книг о подвижных играх, в том числе и первого в нашей стране учебного пособия «Подвижные игры», которое выдержало пять изданий и по нему учатся в настоящее время студенты институтов физкультуры. Награждена почетными знаками «Отличник физической культуры» и «Отличник народного образования».

**ТАБОРКО** Владимир Александрович — работал старшим пионерским вожатым, заместителем редактора журнала «Вожатый», заведовал редакцией в издательстве «Молодая гвардия». Принимал участие в создании программ «Пионерские ступени», «Ориентир».

Автор-составитель трех выпусков «Книги вожатого», сборника «Пионерское лето», серии книг «По ступеням» и других.

Заслуженный работник культуры РСФСР, член Союза журналистов СССР, занесен в Книгу почета ВЛКСМ, награжден знаком «Отличник народного образования».

## О Г Л А В Л Е Н И Е

Игра?.. Игра! (Вместо предисловия) . . . . .	3
Г л а в а I	
МЕСТО И РОЛЬ ИГРЫ В ПИОНЕРСКОЙ ОРГАНИ- ЗАЦИИ . . . . .	4
Г л а в а II	
ИГРАЮТ ОКТЯБРЯТА (дети 7—9 лет) . . . . .	31
Г л а в а III	
ИГРАЮТ МЛАДШИЕ ПИОНЕРЫ (дети 9—10 лет) .	80
Г л а в а IV	
ИГРАЮТ ПИОНЕРЫ — МЛАДШИЕ ПОДРОСТКИ (дети 11—12 лет) . . . . .	141
Г л а в а V	
ИГРАЮТ СТАРШИЕ ПИОНЕРЫ (подростки 13— 14 лет) . . . . .	191
Послесловие . . . . .	217
Список литературы . . . . .	221
Коротко об авторах . . . . .	222



**Былеева Л. В., Таборко В. А.**

**Б 95** Игра?.. Игра! — М. : Мол. гвардия, 1988. — 223[1] с., ил. — (Для тех, кто работает с пионерами. Б-чка вожатого).

**ISBN 5—235—00609—7**

Книга о роли, месте и значении игры в жизни пионерской организации. Представлено более 100 разных игр для октябрят и пионеров. Даны методические советы по проведению игр.

**Б** 4306030000—032 078(02)—88 Свод. пл. подписных изд. 1983. **ББК 99.2**

**ИБ № 5001**

**Людмила Васильевна Былеева,  
Владимир Александрович Таборко**

**ИГРА?.. ИГРА!**

**Заведующая редакцией Н. Шашерина  
Редактор О. Громова  
Художник Н. Лобанев  
Художественный редактор А. Косаргин  
Технические редакторы В. Пилнова, Е. Брауде  
Корректоры М. Пензякова, Н. Понкротова**

Сдано в набор 08.07.87. Подписано в печать 15.12.87. А01297. Формат 84×108<sup>1</sup>/<sub>32</sub>. Бумага типографская №2. Гарнитура «Литературная». Печать высокая. Условн. печ., л. 11,76 Усл. кр.-отт. 12,75. Уч.-изд. л. 11,6. Тираж 128 200 экз. Цена 35 коп. Заказ 1525.

Типография ордена Трудового Красного Знамени издательско-полиграфического объединения ЦК ВЛКСМ «Молодая гвардия». Адрес ИПО: 103030, Москва, К-30, Сущевская, 21.

**ISBN 5—235—00609—7**



## Уважаемые товарищи!

В подписную «Библиотечку вожатого» 1987 года входят следующие книги:

### **Друг большой, заботливый.**

В книге рассказывается о дружбе Н. К. Крупской с октябрятами и пионерами. В ней собрана переписка Н. К. Крупской с детьми за 1924—1939 годы. Письма ее удивительно просты, пронизаны большой любовью, необыкновенной чуткостью, пониманием детской психологии. Письма детей о том, что их особенно волнует: о своих делах, жизни, создании пионерских отрядов.

### **Отрядному вожатому.**

Сотни тысяч юношей и девушек разных специальностей выполняют ответственное комсомольское поручение — являются вожатыми пионерских отрядов. Советы и рекомендации, приведенные в книге, помогут им сделать первые шаги в отряде, успешно вести воспитательную работу с ребятами, стать их друзьями, обрести доверие.

### **Горят ли у детей глаза! (Диалоги о воспитании.)**

В публицистической форме ученые, журналисты, педагоги ведут коллективное обсуждение сложных педагогических ситуаций, возникающих в классе, пионерском отряде. Книга содержит беседы о личности подростка, этике воспитателя, допустимом и недопустимом риске в педагогике.

### **Салют, «Орленок»!**

Эта книга о том, как за недолгие дни лагерной смены создается коллектив, об умении вожатых находить путь к сердцам ребят, увлечь их интересными, полезными делами, словом, обо всем, что называют «педагогикой «Орленка». Авторы книги — вожатые, методисты, работники лагеря, «корлята» разных поколений.

### **Азаров Ю. П. Искусство любить детей.**

Доктор педагогических наук, профессор, в прошлом школьный учитель, на основе многолетнего опыта раскрывает секреты воспитания, ведет разговор о том, как важно в воспитательной работе знание и изучение психологии детей.

### **Былеева Л. В., Таборко В. А. Игра!.. Игра!**

Книга о роли, месте и значении игры в жизни пионерской организации. Представлено более 100 разных игр для октябрят и пионеров. Даны методические советы по проведению игр.

### **Минский Е. М. Пионерская игротека.**

В книге даются чертежи и описания разнообразных игр, которые ребята смогут сами изготовить в школьных мастерских, в технических кружках, во внешкольных учреждениях.