

Веселый Ступеник

Веселый

$$2 \times 2 = 4$$



Подзаним.

Ступеник



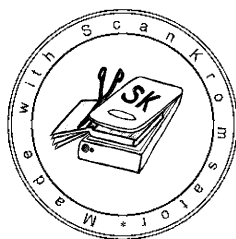
# ВЕСЕЛЫЙ ПУТЬ

ВОЛОГОДСКОЕ  
КНИЖНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

1960

Составители  
Г. А. Флит, И. Я. Длугач

---



Scan AAW

## ПРЕДИСЛОВИЕ

Умело организованный отдых — интересные развлечения, забавные игры — хорошая зарядка для плодотворной работы и учебы.

Массовые подвижные игры укрепляют физическую закалку и выносливость, развивают ловкость, меткость, воспитывают коллективизм и дух здорового соревнования. Проводятся они в любое время года, преимущественно на воздухе. Для них не требуется сложного оборудования. Его могут подготовить сами участники игр.

В красном уголке цеха или дома, в парке и клубе всегда можно провести занимательные игры с карандашом. Найдется немало желающих решить шахматную задачу, головоломку, отгадать загадки, ответить на вопросы литературной викторины. Здесь победу одержит тот, у кого больше смекалки, находчивости, у кого больше разносторонних знаний, лучше развита память.

Интерес к игре повышается тем больше, чем организованнее она проводится. В каждом случае нужен организатор развлечений — затейник. В их роли обычно выступают любители этого дела — массовики-общественники.

Душой веселого увлекательного досуга молодежи на предприятии, в леспромхозе, в колхозе, совхозе должны стать комсомольцы, профсоюзные активисты. С переходом на семичасовой рабочий день рабочие и служащие имеют теперь больше времени для отдыха.

Каждый час его должен быть использован разумно, весело. Никто не должен скучать на досуге.

Предлагаемый сборник рассчитан на широкий круг читателей и затейников-общественников. Он должен помочь и работникам культпросветучреждений организовать интересный, содержательный отдых трудящихся в клубе, в парке, в общежитии, во время загородной прогулки, праздничного гуляния и т. д

---

## ИГРЫ НА ВОЗДУХЕ

*Игры на открытом воздухе особенно полезны: они укрепляют здоровье. Большие возможности для затейничества создаются летом. В эту пору игры и развлечения можно организовать на любой площадке, лужайке, вовлечь в них много молодежи.*

*В этом разделе даны также зимние игры на коньках, лыжах, санках. Описываются старинные русские игры и любимые развлечения народов братских республик.*

*Некоторые из указанных игр можно проводить и в помещении.*

### РУССКАЯ ЛАПТА

Для игры нужны резиновый мяч — лучше «литой» и лапта — круглая палка длиной в 80—100 сантиметров, а толщиной в 3—3,5 сантиметра.

На площадке проводят две параллельные черты: одна из них — «дом», другая — «кон». Пространство, отделяющее дом от кона, называется полем; его длина 50—60, ширина 20—30 метров.

Участники игры делятся на две равные команды, одна из них бьет, другая водит. Эти роли определяются жребием.

Один из водящей команды, подавальщик, становится с мячом в руках на линию дома, а его товарищи рассыпаются по полю.

Команда, которая бьет, занимает место за линией дома. Один из этой команды, метальщик, берет лапту



и становится на линию дома против подавальщика примерно в 2 шагах от него.

Подавальщик подбрасывает мяч, а метальщик старается ударить лаптой по мячу и отбить его возможно дальше в поле. По очереди все играющие бьющей команды исполняют роль метальщиков. Каждому разрешается бить по мячу только один раз. Если мяч подан плохо, можно воздержаться от удара. Промашнувшись, метальщик должен отойти за линию дома. Так же метальщик может поступить и в том случае, когда он попадет по мячу. Однако, если удар удачен и мяч полетел далеко в поле, метальщику выгоднее бежать на линию кона и даже постараться вернуться к своей команде: побывав на линии кона и возвратившись домой, метальщик снова приобретает право бить по мячу.

Водящие ловят отбитый мяч и, если метальщик побежит, стараются запятнать его, пока он находится в поле. Они могут преследовать его и перебрасывать мяч друг другу, чтобы бить в бегущего на более близком расстоянии.

Когда метальщика запятнают, водящие бегут к линии дома; если они все достигнут ее, то бьющая команда уступает свое место «противникам» и идет в поле водить. Однако, пока водящие бегут к линии дома, бьющая команда может еще поправить свое положение — запятнать одного. Это может сделать метальщик, только что запятнанный в поле. Если же у не-

го нет уверенности в себе, он перекидывает мяч кому-либо из своих товарищей, стоящих за линией дома, и тот, не сходя с места, старается запятнать мячом любого противника, приближающегося к дому.

Нередко случается, что в бьющей команде все игроки, кроме одного, уже ударили по мячу; некоторые из них находятся на линии кона, другие — дома. Все ждут удачного удара, после которого несколько человек вернутся домой с линии кона и получают право бить снова.

В этом случае команду может выручить играющий, который еще не бил ни разу. Ему дается право ударить трижды. Если он промахнется три раза, то бьющая команда уступает свое место водящим. Если же последний игрок ударит по мячу, пусть даже слабо, то кто-нибудь из команды бежит с кона домой, с каким бы риском это не было связано.

Может создаться еще более трудное положение: последний играющий начинает бить тогда, когда все его товарищи находятся дома. В таком случае при любом ударе по мячу хотя бы одному человеку надо добежать до кона и вернуться к своей команде.

В такой момент решающее значение для команды водящих приобретает тот, кто подает мяч: он зорко следит за противником, который порывается убежать из дома. Как только кто-нибудь перейдет в поле, подавальщик может пятнать мячом. В случае удачи вся команда водящих бежит к дому. Если в это время удастся кого-нибудь из них запятнать, то бьющая команда остается на своем месте; если же не удастся, она водит.

Если после удара по мячу лапта брошена на землю в поле, подавальщик может запятнать ее рукой, и тогда бьющая команда уступает место водящим.

В том случае, когда мяч, отбитый в поле, пойман «с воздуха» кем-либо из водящих, команды меняются ролями.

## ГОРОДКИ

Все необходимое для игры в городки можно изготовить своими силами. Городок — цилиндрический отрезок дерева диаметром 5 сантиметров и длиной 20 сантиметров, хорошо отшлифованный. Бита — деревянная

палка произвольного веса и диаметра, длиной не более 1 метра.

Городошное поле представляет собой прямоугольник, размером  $30\ (25) \times 15\ (13)$  метров. Для квадратов отводится площадка размером  $9 \times 4$  метра. Ее разметка делается следующим образом. На расстоянии 2,5 метра друг от друга чертят квадраты, размером  $2 \times 2$  метра, причем их передние линии, так называемые лицевые, должны всегда находиться на одной прямой.

Ширина линий при разметке не должна превышать 2—3 сантиметра; линии надо начертить ярко, отчетливо, чтобы они были хорошо видны.

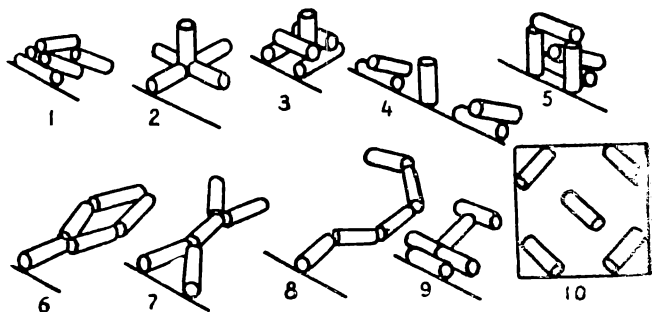
Соревнования по городкам можно проводить как личные, так и командные. Каждая команда состоит из 5 игроков.

Сначала десять ударов, по два каждый, совершают члены одной команды, затем к игре приступают их соперники.

В каждой игре разыгрываются три партии, а в каждой партии разыгрывается 6, 10 или 15 фигур. При выигрыше двух партий подряд какой-либо командой третья партия не играется.

Каждая команда составляет в своем квадрате, под наблюдением судьи, фигуры из городков в порядке, указанном на рисунке.

Первой ставится «пушка», затем «звезда», «колодец», «артиллерия», «пулеметное гнездо», «часовые», «тир», «вилка», «стрелка», «коленчатый вал», «ракета», «рак», «серп», «самолет», «закрытое письмо».



Игра начинается бросками в правый квадрат. После того, как одна из команд сделала все свои броски, начинает другая команда, в левый квадрат. Все фигуры игроки выбивают с дистанции — 13 метров.

После того, как из фигуры будет выбит хотя бы один городок, игроки получают право производить удар с расстояния 6,5 метров («полукон»).

Последняя фигура — «закрытое письмо» — выбивается вся с «кона», причем сначала нужно выбить средний городок — «марку», не задев другие городки.

Выбитым городок считается лишь тогда, когда он полностью перешел через одну из линий, ограничивающих «город». Городок, вышедший за линию и вновь вкатившийся в «город», считается выбитым. До решения судьи городки убирать нельзя. Бита, оставшаяся в «городе» после броска, убирается оттуда по распоряжению судьи. Если фигура упала до удара, то ее устанавливают в прежнее положение.

Удар считается потерянным в следующих случаях: если игрок сделал его до сигнала судьи; если бита при ударе коснется земли до штрафной полосы или заденет ее; если игрок при ударе с «кона» или «полукона» наступит на окаймляющие их границы; если удар сделан не в порядке очереди.

После потерянного удара городки ставятся в прежнее положение. Партия считается выигранной той командой, которая меньшим количеством бит выбьет все фигуры данной партии.

### СВАЙКА

Много веселых подвижных игр создано русским народом — городки, лапта, горелки. А знаете ли вы такую игру — свайка?

Свайка — заостренная металлическая палка размером в 20—30 сантиметров с шариком на ее тупом конце. Играющие по очереди бросают ее с большой силой в лежащее на земле металлическое кольцо. Надо так метнуть свайку, чтобы попасть в середину кольца. Некоторые играют с условием, чтобы свайка попала в самое кольцо, отбила его и оно бы откатилось, при этом острие свайки должно воткнуться в землю. Это

условие для самых искусных игроков. Расстояние от свайки до отброшенного таким образом в сторону кольца они меряют пядями рук, и чем больше пядей, тем лучше считается игрок.

Особенно обидно, если играющий метнул свайку и она не вонзилась в землю. За это игрок лишается очереди. В течение игры много раз метают свайку в кольцо. Кто 10 раз промахнулся, тот обязан подавать свайку каждому игроку, который успешно метнул ее в цель.

### **ПЕРЕЛЕТНЫЙ МЯЧ**

Участники игры стоят по кругу, а в середине его — водящий. Играющие быстро перебрасывают мяч друг другу без определенной последовательности.

Водящий старается коснуться мяча в то время, когда он находится в воздухе или в руках у играющего. Игрок, у которого в руках «запятнан» мяч, сменяет водящего. Если мяч запятнан на лету, то на место водящего идет тот, кто бросал мяч.

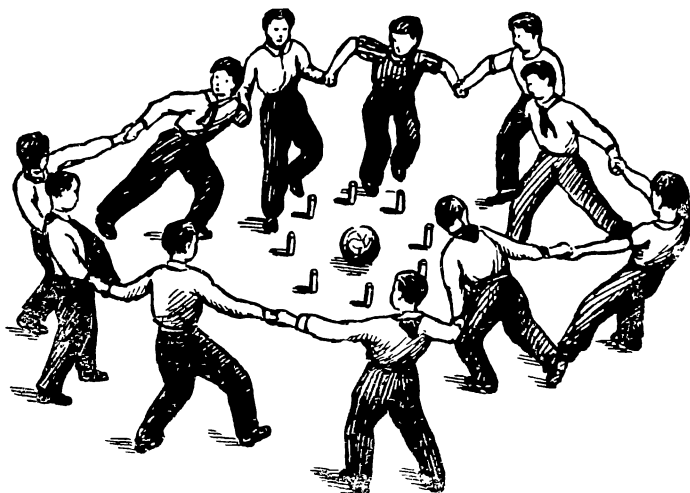
### **МЯЧ В КОЛЬЦО**

В пяти метрах друг от друга ставят два столба высотой метра по три. На каждом столбе укрепляют кольцо из проволоки, похожее на баскетбольное. Две команды стоят в двадцати метрах от своих столбов.

Сигнал — и два игрока с мячами в руках бегут к столбам и, приблизившись к ним, кидают мячи в кольцо. Тот, кто попал, хватается мяч, бежит к своей команде и передает его следующему игроку. А тот, кто промахнулся, бросает мяч до тех пор, пока не попадет в кольцо. Выигрывает команда, все игроки которой быстрее игроков другой команды забросят мяч в кольцо.

### **МЯЧ В ОГРАДЕ**

Играющие встают в круг, взявшись за руки. Внутри 4—8 булав (или городков) на расстоянии 50—60 сантиметров одна от другой. В центре круга между булавами — волейбольный мяч. По сигналу руководителя каждый игрок пытается затащить своих соседей в круг и заставить их свалить булаву. Как только это



удастся, сваливший берет мяч и пытается запятнать кого-либо из игроков, которые в это время разбегаются в разные стороны. Если запятнать никого не удалось, то бросивший мяч выбывает из игры; если удалось, то из игры выбывает запятнанный. Затем булавки снова ставят на место, мяч кладется в центре круга, и игра начинается сначала. Не разрешается толкать соседа и опускать руки.

### УБЕГАЮЩАЯ ВЕРЕВОЧКА

Разделившись на две равные команды и построившись двумя шеренгами, играющие рассчитываются по порядку номеров: в одной шеренге слева направо, в другой — справа налево. Затем играющие берутся за руки, образуют круг и опускают руки.

В тех местах, где команды соприкасаются, ставят два стула, повернув их спинками к центру круга. Один стул принадлежит первой команде, другой — второй команде.

Помощники ведущего протягивают поперек круга шнурок, к его концам привязаны два небольших мешочка, туго набитых песком. Мешочки кладут под стулья на линии передних ножек. На расстоянии пол-

метра от задних ножек каждого стула к шнуру привязана палка длиной примерно 75—80 см. Протянув шнурок, помощники ведущего становятся внутри круга возле стульев.

Ведущий, стоя за кругом, громко называет какой-либо номер. Каждый из двух игроков, которым присвоен названный номер, выбегает за круг и огибает его, двигаясь против хода часовой стрелки. У обоих цель одинаковая: добежать до стула своей команды, сесть на него, схватить мешочек и дернуть шнурок к себе раньше, чем то же самое сделает противник.

Кто выполнит эту задачу, тот выигрывает в пользу своей команды одно очко.

Пробежав, играющие возвращаются на свои места, проходя внутри круга.

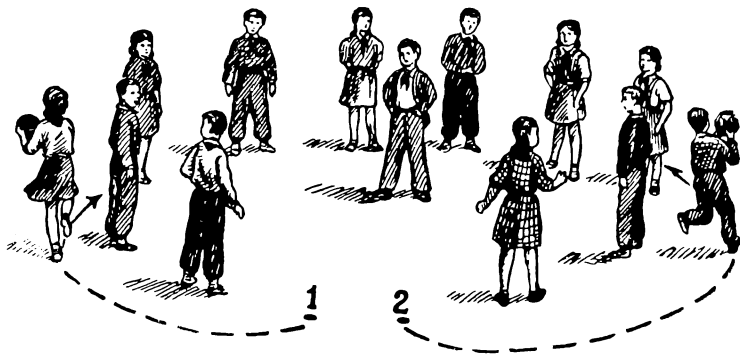
Помощники ведущего сейчас же приводят шнурок в первоначальное положение.

Когда ведущий вызовет в произвольном порядке попарно всех участников игры, она кончается. Побеждает команда, набравшая больше очков.

### ГОНКА МЯЧЕЙ ПО КРУГУ

Играют 10—12 человек. Они становятся по кругу на расстоянии вытянутых рук один от другого, а потом рассчитываются на первые и вторые номера. Так составляются две команды.

Ведущий подает волейбольные мячи двум игрокам, стоящим рядом, то есть первому и второму номеру. После сигнала они бегут в противоположных направлениях, огибая круг с внешней стороны.



Каждый из этой пары, вернувшись на свое место, немедленно бросает мяч ближайшему товарищу по команде. Этот игрок, поймав мяч, сейчас же бежит за кругом до своего места и отсюда перекидывает мяч дальше через одного человека.

Побеждает та команда, в которой все игроки по очереди пробегут раньше, чем в другой.

Когда играющих много, «Гонка мячей по кругу» проводится без бега. Стоя на месте, участники игры перебрасывают мячи в противоположных направлениях по своим номерам, то есть через одного человека.

Выигрывает команда, которая скорее прогонит мяч по кругу пять раз.

### ПОПАДИ В МИШЕНЬ

В этой игре две команды состязаются в быстроте бега и в прицельном метании.

Площадки размечаются так: по середине проводят линию «кона» длиной в 12 шагов. На концах кона чертят два квадрата одинаковой величины — это два «дома». Параллельно дому, отступив от него в обе стороны по 10 шагов, проводят две линии «границы». С помощью бечевки, привязанной к двум колышкам, против каждого дома очерчивают круг поперечником в один шаг. Эти круги являются в игре мишенями, поэтому для лучшей видимости их границы окрашивают раствором мела или извести.

Для метания в мишени шьют из плотной материи два мешочка размером  $10 \times 10$  сантиметров и туго набивают их песком или горохом.

Разделившись на две равные команды, играющие рассчитываются в шеренгах по порядку номеров. Затем каждая из них становится на линии «границы», повернувшись лицом к кону. Считается, что мишень принадлежит той команде, которая стоит к ней ближе, дом же команды находится наискось от ее мишени.

Игра начинается с того, что ведущий кладет в мишени по мешочку с песком и, заняв место на середине кона, громко называет любой из номеров, этот вызов относится к тем игрокам обеих команд, которым при-

своем названный номер. Каждый из них сейчас же бежит за мешочком к ближайшей мишени, потом в свой дом и отсюда бросает мешочек с таким расчетом, чтобы он, упав на землю, остался в пределах мишени, принадлежащей противнику.

Независимо от результатов метания играющий возвращается немедленно на то место, которое он занимал в шеренге. Однако раньше ему надо подбежать к своей мишени и положить в центр круга мешочек, брошенный противником.

После того, как оба игрока станут на свои места, ведущий засчитывает очки: за попадание в мишень 2 очка, за возвращение в шеренгу раньше «противника» 1 очко. Промех не штрафуются. Затем ведущий называет другой номер, и из шеренги выбегает вторая пара, которая повторяет то, что делала первая пара. Игра кончается, когда ведущий вызовет в произвольной последовательности все номера. Победительницей выходит команда, набравшая большее число очков.

### СТОЛБИКИ

Два городка примерно до половины зарывают в землю и плотно ее утаптывают. Расстояние от одного городка до другого 12—15 шагов.

От каждого городка вправо проводят черту — «границу» длиной в 10 шагов; ее конец отмечают вешкой. Против городков, в 7—8 шагах от них, очерчивают небольшие квадраты — «крепости».

Еще на 20 шагов дальше, параллельно границе, обозначают вешками линии «кона». На каждый городок, зарытый в землю, ставят второй городок, который в игре называется столбиком.

Играют две команды, по 5—12 человек в каждой. Как одна, так и другая команда занимает свой кон и выстраивается здесь шеренгой, повернувшись лицом к крепости.

Игрок, стоящий в шеренге, с краю, против столбика, берет три мешочка, туго набитых песком, и по сигналу ведущего перебегает в крепость. Отсюда он бросает мешочки один за другим, стараясь сбить столбик. Если удастся это сделать, игрок бежит до границы, ставит столбик на место и возвращается к своей коман-

де. Как только линию кона пересечет первый игрок, второй бежит в крепость и начинает «стрелять» в столбик.

Если, бросив три мешочка, кто-нибудь из игроков не попадет в цель, то вся команда, к которой он принадлежит, пробегает от кона до границы и обратно. Тот, кто промахнулся, присоединяется к своим товарищам. Когда команда в полном составе возвратится на кон, только тогда очередной игрок отправляется в крепость и бросает мешочки в столбик.

После того как все игроки одной команды «выстрелят» по столбику, состязание заканчивается. Может случиться, что последний игрок бросит все три мешочка мимо цели. Тогда окончанием игры считается тот момент, когда команда, добежав до границы, возвратится в полном составе на линию кона.

Команда, побежденная в состязании, проигрывает столько очков, сколько человек из ее состава не успели «выстрелить» по столбику.

Ведущий и выбранный им помощник контролируют ход игры. Один из них стоит возле кона, другой — у границы.

### **«ПЕТУШИНЫЙ БОЙ»**

На земле чертят круг диаметром в 5—6 шагов. В центре круга становятся двое играющих. По сигналу судьи они вступают между собой в борьбу: заложив руки за спину и прыгая на одной ноге, играющий толкает корпусом своего «противника», стараясь вытеснить его из круга.

Побежденным считается тот, кто выйдет за линию круга или встанет внутри его на обе ноги.

Если участников много, можно провести несколько туров борьбы. С каждым туром число борющихся уменьшается, так как побежденные выходят из игры.

Наконец, остаются двое. Между ними проводится заключительное соревнование. Сильнейший объявляется победителем.

### **ЛЕБЕДЬ, РАК И ЩУКА**

Кто не помнит бессмертную басню Крылова «Лебедь, Рак и Щука»? В игре, носящей такое название, если участвующие проявят настойчивость, изобрета-



тельность и, главное, силу и упорство, «воз» смогут вытащить и «лебедь», и «рак», и «щука».

В игре могут принять участие три человека или три команды, но с равным количеством участников в каждой. Приготовьте три каната, соединенных в центре узлом, а еще лучше закрепленных на прочном кольце. На лужайке, где бу-

дет проводиться игра, начертите круг диаметром не менее 3—5 метров. Из центра концы канатов растягиваются по радиусам в направлении к трем шестам с изображениями лебедя, рака и щуки. Играющие берутся каждый за свой конец каната. По сигналу каждый тащит канат в свою сторону. Команда, которая сумела первой вытащить из круга узел или кольцо и перетащить соперников, выигрывает. В знак этого на шесте крепится флажок или шар. Затем игра начинается сначала. Команда или участник, которым трижды удалось перетянуть противников, заслуживает приз.

### ВОЛК, КОЗА и КАПУСТА

Две шеренги играющих становятся лицом друг к другу, на расстоянии 4—6 шагов одна от другой. Стоящие в шеренгах держатся за руки.

Из среды играющих выбираются волк, коза и капуста. Волк становится позади одной шеренги («плетня»), коза — позади другой, а капуста — между шеренгами. По сигналу волк начинает ловить козу, а коза, спасаясь от волка, старается поймать капусту. Кому раньше это удастся сделать, тот и выигрывает.

Коза может бегать везде: стоящие в шеренгах, помогая спастись от волка, пропускают ее под руку. Волка и капусту играющие сквозь «плетень» не пропускают. Они могут пробегать только «по улице», образованной двумя шеренгами, или позади них. После того, как волк поймает козу или коза капусту, играющие выбирают новую тройку и игра продолжается.

## ЛОВИ ПАЛКУ

Участники игры становятся по кругу и рассчитываются по порядку номеров. Каждый должен помнить свой номер. Четные номера — одна команда, нечетные — другая. Ведущий становится в центре круга; в руках у него палка длиной примерно в метр. Он ставит палку концом на пол, другой конец придерживает рукой. Затем громко называет какой-нибудь номер и быстро опускает палку, отбегая в сторону. Играющий, номер которого назван, должен схватить палку, прежде чем она упадет. Если ему это удастся, он выигрывает в пользу своей команды одно очко. Когда ведущий вызовет в разбивку все номера, игра кончается. Выигрывает команда, у которой больше очков.

## ВЕТЕРОК

Играющие делятся на две команды. Для игры нужно заготовить шесть эстафеток: по три на каждую команду. Эстафетка представляет собой две небольшие тонкие палки, к концам которых прикреплена лента длиной немного больше метра. На ней посередине завязан бант так, что он распустился, если ленту натянуть.



Каждая команда строится двумя шеренгами. Участники игры, стоящие друг против друга, берутся за руки: получается как бы «коридор». Команды стоят одна от другой на расстоянии в 3—4 шага. В первой паре один играющий становится посередине перед шеренгами, другой отходит чуть в сторону. Вторая пара играющих берет в руки эстафетку. По сигналу эта пара бежит вдоль своей команды: один с правой стороны коридора, другой — с левой, держа палки на такой высоте, что играющим приходится слегка приседать, чтобы пропустить над собой ленточку эстафетки. Вслед за парой, несущей эстафетку, бегут один за другим играющие первой пары. Чтобы пропустить их, все остальные пары должны быстро выпрямляться и, не разнимая рук, поднимать их вверх «воротцами».

Достигнув конца коридора, пара, несущая эстафетку, становится с краю. Двое, которые пробежали по коридору, принимают эстафетку и возвращаются с ней обратно, пронося ленточку над шеренгами и заставляя играющих снова опускать руки и приседать. Добежав до конца коридора, эта пара поворачивается и в обратном направлении вторично бежит вдоль своей команды, а двое играющих из следующей (крайней) пары бегут по коридору вслед за эстафеткой.

Так, до конца игры каждая пара сначала бежит по коридору, а потом дважды (в ту и в другую сторону) проносит эстафетку над своей командой.

Выигрывает команда, раньше другой передавшая эстафетку той паре, которая бежала с ней в первую очередь.

Если во время игры бант на ленте распустится, то пара, несущая эстафетку, должна взять у ведущего новую и начинать бег до конца коридора. На этом команда теряет время.

Команда, не сумевшая сохранить бант ни на одной из трех эстафеток, считается проигравшей, хотя бы она и опередила своих противников.

### ЭСТАФЕТА НАД ГОЛОВОЙ

Играющие разделяются на две равные команды по 10—12 человек. Команды становятся в две колонны по одному, параллельно одна другой. Передние в ко-

лоннах стоят на одной линии. Судья вручает им эстафету, а сам становится у черты между обеими командами.

Эстафетой может служить: волейбольный мяч, обручи и т. п.

По сигналу судьи «приготовиться» все участники игры поднимают руки над головой. По сигналу «начинай» передний из каждой колонны передает над головой эстафету стоящему сзади него, а тот посылает ее дальше.

Эстафету принимают из рук в руки, не поворачивая головы.

Когда эстафета попадает к последнему в колонне, он должен как можно быстрее бежать с нею вперед, встать впереди своей команды и тут же передать эстафету стоящему сзади него для передачи ее по цепи назад.

Постепенно по мере того, как с хвоста колонны игроки будут перебегать и становиться в голове ее, головными в колонне перебивают все игроки команды. Настанет момент, когда игрок, первым отправивший эстафету, окажется последним в колонне. Тогда он, получив эстафету, должен скорее доставить ее судье. Выигрывает команда, которая первой доставит судье эстафету.

Если игра проводится с тремя или четырьмя командами, то судья встает в нескольких шагах впереди черты, по которой выравнивают строй первые номера команд. Еще лучше, если позволяют размеры площадки, поставить команды друг против друга — по две с каждой стороны. Тогда место судьи определится в центре между командами.

## **ШПЕНЬ**

(Белорусская игра)

Среди подвижных национальных игр белорусского народа «Шпень» — одна из наиболее распространенных. Она требует ловкости, меткости, тренировки.

Перед началом игры все участники, кроме одного, вооружаются палками вроде городошной биты и становятся в полукруг вокруг деревянного кругляка — цилиндра, высотой до 20 сантиметров, около 5 сантимет-

ров в диаметре. Это и есть «шпень». Игроки, расположившиеся на равном расстоянии друг от друга, отмечают свои места небольшими вырытыми в земле ямками.

Один игрок становится в центре, — он водящий, у него нет палки. Он должен наблюдать за тем, чтобы «шпень» был на месте, а играющие, по очереди бросая в «шпень» палки, стараются сбить его. Как только игрок метнул свою битку в шпень, ведущий (при удачном попадании) подбегает к круглячку и немедленно ставит его на прежнее место. Если же играющий метнул и промахнулся, то он должен остаться у своей ямки и ждать, пока следующий по очереди не метнет свою битку. Если очередной игрок метнул битку удачно и выбил шпень, то все игроки, которые остались без бит, стремительно бегут за ними. Но водящий, у которого нет биты, тоже не зевает. Он быстро ставит шпень на место и тогда имеет право схватить любую битку, которая осталась на поле, и занять место того игрока, который не успел ее схватить.

Этот момент в игре, где требуется быстрота бега, сообразительность — наиболее увлекательный. Вот почему молодые люди на народных праздниках в Белоруссии предпочитают игру в «шпень» многим другим.

### ЭСКЕЛ

(Башкирская игра)

Проводить эту игру можно и в помещении и на свежем воздухе. Начертите на специально отведенной площадке треугольник. На каждом соединении линий треугольника рисуется по кругу, расстояние между которыми примерно 3—5 метров. В центре треугольника становится водящая, а на каждый круг по одной девушке. Таким образом, в игре занято четыре девушки из общего числа играющих, а остальные образуют цепочку-хоровод. Под звуки баяна или песни вокруг треугольника движется веселый хоровод.

Водящая, стоящая в центре треугольника, следит за тем, чтобы ни один круг не остался пустым, а девушки в кругах используют каждое мгновение, чтобы перемениться местами с любой из участниц хоровода, но прежде чем этот круг успеет занять водящая.

При таком порядке игры происходит непрерывная смена водящих и танцующих.

## **КВИНТА**

(Литовская игра)

Для этой игры на земле или на площадке вычерчивается большой квадрат  $10 \times 10$  метров. По углам квадрата очерчиваются круги диаметром 1,5 метра каждый.

Одновременно в игре участвуют только пять человек. Остальные могут быть зрителями. По жребию один из играющих становится «квинтой», то есть мишенью. Он занимает центральный круг, а остальные участники игры становятся в круги по углам квадрата и перебрасывают между собой мяч, стараясь бросить его в «квину». Но «квинта» внимательно следит за перепасовкой мяча. Для того, чтобы мяч в него не попал, он подпрыгивает, приседает, пригибается, даже ложится. Чем больше находчивости и увертливости проявит «квинта», тем дольше он продержится в почетном центральном кругу. Зато игрок, который метким ударом попадет в «квину», становится на его место.

Игра проводится в течение 5 минут. Если за это время никто не мог попасть мячом в «квину», он считается победителем, и угловые круги занимает новая четверка.

## **САФЕД-ЧУБАК**

(Таджикская игра)

Все участники игры делятся на две равные команды и выбирают себе капитана. Обычно это самые сильные и ловкие игроки, умеющие постоять за свою команду. У каждой команды своя палка, длина ее 40—50 сантиметров, толщина 2—3 сантиметра. Палка каждой команды имеет свою отличительную особенность — цвет или какой-либо другой знак, который хорошо знаком всем членам команды.

Судья, следящий за правилами игры, выстраивает на линию старта обе команды с капитанами впереди и подает сигнал. По первому сигналу капитаны меняются своими палками, по второму сигналу они с си-

лой бросают палки как можно дальше вперед. В это время судья следит за тем, чтобы никто из играющих не перешел за линию и не выбежал раньше срока.

Как только капитаны бросили палки, игроки обеих команд выбегают вперед. Каждый из них старается как можно быстрее добежать до палки своей команды, которую бросил капитан команды противника. Игрок, добежавший первым к своей палке, быстро поднимает ее и бежит к своему капитану. Тот в свою очередь старается так же быстро передать палку судье. Чья палка будет раньше доставлена судье, та команда считается победительницей. Поэтому задача капитана — как можно подальше забросить палку, чтобы игрокам команды противника пришлось дальше бежать за ней.

Итак, команда, сумевшая первой доставить свою палку судье, считается победительницей.

По условиям игры, победители садятся верхом на игроков побежденной команды и те должны доставить их до линии старта.

### **КАРУСЕЛЬ НА ЛЬДУ**

Для игры хорошо использовать толстую веревку или канат. Руководитель становится в центре площадки. Игроки делятся на две равные по количеству группы и выстраиваются в одну шеренгу, одна половина справа, другая — слева от руководителя, но так, чтобы шеренги стояли лицом в разные стороны. Все берутся руками за канат.

Руководитель дает сигнал и начинает поворачиваться на месте в левую сторону. Сначала он движется медленно, а затем все быстрее и быстрее. Одновременно обе шеренги начинают двигаться против хода часовой стрелки, причем крайним от руководителя игрокам приходится интенсивно ускорять свой бег, чтобы не отставать от игроков, находящихся ближе к центру. Поэтому игроки, стоящие по краям каната, должны лучше других уметь кататься на коньках.

Участники игры вертят «карусель» (кружатся) 3—4 минуты. Затем по сигналу руководителя карусель останавливается, и игра заканчивается.

Можно эту игру провести и без каната. В этом случае участники берутся за руки. В ходе игры, по сигналам



лу руководителя, крайние игроки постепенно отцепляются от карусели и один за другим катятся в разные стороны.

### **ЖИВАЯ ЗВЕЗДА**

Нужно из канатов или очень прочной веревки образовать четыре луча, соединив их в центре. На каждый луч становятся по пять-восемь конькобежцев. Они берутся за канаты и под музыку начинают бег.

### **НАНАЙСКИЕ ГОНКИ**

Эта игра проводится на катке между тремя-пятью парами игроков. Дистанции для такого состязания 50—60 метров. В парах играющие стоят лицом друг к другу. Один из участников начинает скользить назад, а другой, упираясь ему в плечи, скользит вперед. Как только они добегают до линии финиша, тот, кто скользил вперед, тормозит, останавливается и, не поворачиваясь, начинает скользить назад. Пара, вернувшаяся на линию старта первой, выигрывает.

## ТРОЙКИ



Катание на коньках тройками — излюбленная игра молодежи. Один конькобежец послабее становится в центр, а два посильнее по краям — и тройка готова. Между тройками можно устроить состязания — кто быстрее пробежит, например, 100 метров.

Фигуристы любят играть в тройки так: пара «пристяжных» располагает-ся с обеих сторон конькобежца, который скользит на коньке в «ласточке» или садится в «пистолетик». Такое разнообразие в технике катания приучает участников к упражнениям, которые фигуристы обычно выполняют на соревнованиях.

## «ГОРНОСТАИ»

Здесь надо уметь не столько скользить, бегая на лыжах, сколько передвигаться ползком. Переползание на лыжах — прикладной вид спорта. Очень полезно переползание на лыжах любителям охотничьего спорта.

Участники игры на лыжах, «горностаи», составляют лыжи и ложатся так, чтобы тяжесть тела была сосредоточена на пассажирских площадках лыж.

В руки они берут палки. Ногами можно отталкиваться только при первом моменте старта. Дальнейшее скольжение проводится без касания снега ногами. Надо уметь держать в руках палки и отталкиваться ими. Дистанция игры обычно 25—30 метров. Впоследствии ее можно увеличить до 50—100 метров.

## КАРЕЛЬСКИЕ ГОНКИ

В Карелии на народных зимних праздниках обычно устраивают состязания лыжников на одной лыже. Вторая лыжа остается на линии старта. Нужно преодолеть 50—100 метров, повернуться и возвратиться на

линию старта и при этом ни разу не коснуться второй ногой снега. Вторую ногу разрешается опускать только на лыжу. Лыжник набирает скорость, отталкиваясь палками.

### ПРОСКОЧИ В ВОРОТА!

На склоне горки поставьте по прямой линии в двух-трех местах воротца, сделанные из лыжных палок: две воткнуты в снег, третья положена на них сверху. Поочередно, один за другим без палок лыжники съезжают вниз, несколько приседая, когда надо проскочить в воротца.



### ВДВОЕМ С ПАССАЖИРОМ

Всех желающих принять участие в этом любопытном состязании разделите на пары.

Спуск предстоит несколько необычный: вдвоем на одних лыжах! Тот, кто выступает в роли «водителя», нормально стоит на лыжах, сунув носки сапог в ремешки. «Пассажир» пристраивается на лыжах сзади, обхватив лыжника за талию или за плечи.



Главное при таком спуске — сохранить равновесие, а это достигается опытом. Первые, пробные спуски с горы не засчитываются: лыжники, вероят-

но, частенько будут падать, пока не освоятся с таким видом передвижения.

После небольшой тренировки, которая позволит вам отобрать лучшие пары, можно приступить к состязанию. Одну за другой вызывайте пары на старт — вершину склона.

Если спуск проведен благополучно, оба лыжника допускаются к участию во втором круге соревнований, где они должны повторить спуск вдвоем, но поменявшись местами.

Пара, которая оба спуска проведет без «аварий», объявляется победительницей.

### **ДЖИГИТОВКА НА САНЯХ**

Когда мчишься с горы на санках, то в скорости они не уступят порой и лихому скакуну. А приходилось ли кому-нибудь из ваших друзей, скатываясь с горы, упражняться в своеобразной «джигитовке» — собирать расставленные по сторонам санного пути стойки-мишени, метать снежки в цель, одновременно управляя движением санок?

Предложите потренироваться в этих увлекательных затеях на склоне снежной горы, а если дело пойдет на лад, то можно организовать и состязания в ловкости, меткости, сноровке.

Некоторые виды таких игр-состязаний на снежной горе даны на рисунках.

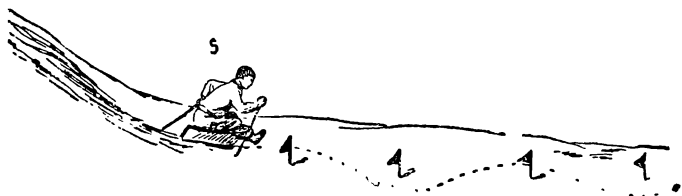
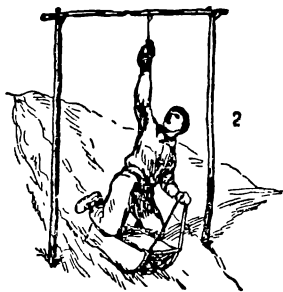
1. Съезжая с горы, поразить снежком качающуюся мишень.

2. Проезжая через ворота из палок, поставленных у подножья горы, приподняться и снять подвешенный на нитке «приз».

3. Съезжая с горы, собрать расставленные справа и слева флажки или палки.

4. Съезжая с горы, сбить палкой наклепленные на прутья комья снега.

5. Съезжая с горы и пользуясь двумя короткими и слегка заостренными палками как рулями, провести сани извилистой дорожкой между флажками или вешками.



## САНКИ-САМОХОДКИ

(Встречная эстафета)

Постройте участников эстафеты так, чтобы нечетные номера каждой команды находились на старте, а четные — против них на полуфинише.

Расстояние между стартом и полуфинишем — не более 20—25 шагов. Учитывая не совсем обычный и, пожалуй, даже несколько сложный способ передвижения, такой дистанции будет вполне достаточно.

Санки, выравненные по линии старта, ждут своих гонщиков. На каждом лежит пара рукавиц.

— Первые номера, по санкам! — подается команда. Игроки подходят к своим санкам, ложатся на них животом и надевают рукавицы.

Старт — весьма ответственная часть состязания, ее нужно провести по всем правилам. Дайте предварительно команды (Приготовиться! Внимание!), разделив их паузами. Гонщики примут более удобное положение, руки опустят вниз по обе стороны от полозьев, чтобы сильным толчком бросить санки вперед, когда раздастся: «Марш!» По этой команде, отталкиваясь руками, а если понадобится, то и ногами, гонщики поведут санки по прямой к полуфинишу.

А там уже наготове вторые номера. Как только санки пройдут линию полуфиниша, их водитель соскакивает и сбрасывает рукавицы, а очередной номер, сменяющий прибывшего гонщика, тут же поворачивает санки, ложится на них, надевает рукавицы и точно таким же способом ведет санки обратно, на старт, где его сменяет третий номер, и т. д., пока гонки не закончат последние номера в командах.

Чтобы развить хорошую скорость на «перегонах», потребуется не столько сила, сколько проворство. Проворство понадобится и при передаче эстафеты — при смене гонщиков.

---

## АТТРАКЦИОНЫ

*Аттракционы — увлекательная и простая форма игр, построенная на принципе соревнования в ловкости, силе и смекалке. Они развивают глазомер, меткость, чувство равновесия, выдержку, настойчивость в достижении цели.*

*Оборудование и инвентарь для малых аттракционов посилен для каждого клуба. Для размещения аттракционов достаточно небольшой площадки. Важно, чтобы на площадке всегда были активисты, которые наблюдали бы за состоянием аттракционов, показывали бы, как ими пользоваться.*

*В этом разделе описываются аттракционы, которые рекомендуется проводить на приклубной площадке, в саду или парке, на карнавале.*

### БАЛАНС НА БРЕВНАХ

Сохраняя равновесие, надо пройти от одного конца бревна до другого. Затем повернуться и идти обратно или отступать назад, не поворачиваясь. Можно проходить по бревну боком.

Бревна следует гладко выстругать. Толщина горизонтального бревна должна быть одинакова по всей его длине (20—25 сантиметров).

Горизонтальное бревно имеет сечение у толстого конца 25 сантиметров, у тонкого — 15 сантиметров. В вертикальном столбике, находящемся на расстоянии одного метра от конца бревна, сделан полукруглый вырез; бревно плотно лежит в нем; оно соединено со столбиком железной шиной, которая привинчена шу-

рупами. В бревне сделана выемка по толщине железной полосы так, что шина не выдается над его поверхностью.

### ПО РЕБРУ ДОСКИ

Длинная доска, толщиной в 3—4 сантиметра, ставится ребром и прикрепляется к земле с обеих сторон при помощи колышков так, чтобы не качалась. Колышки должны быть на 2—3 сантиметра ниже верхнего ребра доски.

Играющий встает обеими ногами на конец доски. Надо идти по ней, ставя пятку одной ноги вплотную к носку другой ноги. Дойдя до противоположного конца, играющий должен, не сходя с доски, повернуться и тем же способом идти обратно.

Кто сумеет пройти по ребру вперед и назад, не оступившись, считается выигравшим.

Можно предложить участникам до начала игры пройти по доске для тренировки.

### МЕТАНИЕ ДИСКОВ

На полу или на земле чертят в шахматном порядке 5 кружков диаметром 25 сантиметров каждый. Играющий становится в 4—5 метрах от кружков и получает 5 выпиленных из фанеры дисков, диаметром тоже 25 сантиметров.

Надо бросить диск так, чтобы закрыть им кружок. Кто закроет большее число кружков — тот выиграл.

Попадание засчитывается даже в том случае, если диск ляжет на кружок не полностью, а только частью. Если диск упал на диск, лежащий на кружке, то это тоже считается попаданием.

### МЕТАНИЕ МЯЧЕЙ

Из досок делают щит размером  $0,5 \times 0,5$  метра. Внутри щита прорезают отверстие диаметром 10—12 сантиметров. Щит прикрепляют к стене так, чтобы его отверстие было на высоте 1,5 метра. За щитом должно быть пустое пространство. В 5—7 метрах от щита становится играющий. Ему дают 3 маленьких резиновых

или тряпичных мяча. Задача его — попасть в отверстие щита хотя бы одним из мячей.

### ПОПАДИ В КРУГ

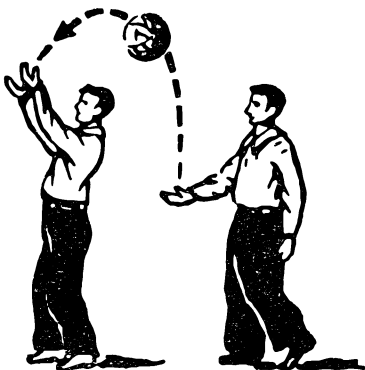
На земле чертят 3 concentрических круга радиусом 50 сантиметров, 1 метр и 1,5 метра. В 6 шагах от внешней линии круга проводят черту. Желающему проверить свою меткость дают 3 городка.

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

Попадание в центральный круг дает 12 очков, во второй круг — 8 очков, во внешний круг — 5 очков.

### МЯЧ ЧЕРЕЗ ГОЛОВУ

Встаньте позади играющего на расстоянии одного шага от него с волейбольным мячом. Предложите ему, не оглядываясь, поймать мяч, который вы бросите ему через его голову. Поймать этот мяч нелегко. Выиграет тот, кто три раза подряд поймает мяч.

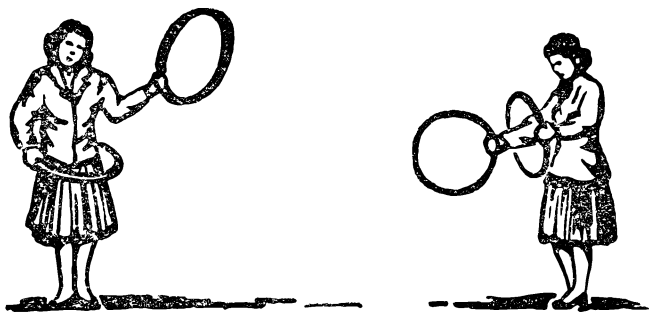


### ОБРУЧИ

Для игры необходимы два равных по величине обруча (45 сантиметров в диаметре).

Предложите играющему взяться левой рукой за один обруч, а правой, просунув ее сквозь первый обруч, взяться за второй. Затем, не отрывая рук от обручей, попытаться отвести их один от другого не менее чем на один метр. Сгибать их или силой выдергивать один из другого не разрешается.

Для выполнения этого «головоломного трюка», помимо сообразительности, нужна еще и ловкость. Надо пролезть через обруч, находящийся в левой руке,



опустив его сначала на голову, потом на грудь и ниже, только тогда обручи будут разведены и задача будет решена.

### **РУКОПОЖАТИЕ**

Поставьте двоих играющих рядом. Завяжите им глаза и предложите сделать 3—4 шага вперед, повернуться спиной друг к другу, а затем, отойдя на 5—6 шагов в разные стороны, повернуться два раза на месте, сделать то же количество шагов обратно и обменяться рукопожатием. Посмотрите, что из этого получится. Играющие и зрители должны соблюдать тишину.

### **ЛЕСТНИЦА-РУКОХОД**

На высоте 150—180 сантиметров на столбах укрепляется горизонтальная лестница, длина которой 5—6 метров, расстояние между перекладинами лестницы 42 сантиметра. С двух концов лестницы устроены маленькие помосты со ступеньками, чтобы можно было по ним подняться и ухватиться обеими руками за перекладины.

Вися на руках и перехватывая руками перекладины лестницы, надо пройти от одного ее конца до другого.

### **ГИГАНТСКИЕ ШАГИ**

В середине ровной, хорошо утрамбованной площадки глубоко в землю врывают гладкий столб высотой до 5 метров и диаметром 25 сантиметров. Вверху в столб вделана толстая металлическая ось, на которой

укреплена железная круглая или квадратная пластина с четырьмя кольцами. К каждому кольцу прикреплена толстая веревка, свешивающаяся до земли и имеющая внизу большую петлю длиною около 60 сантиметров. Катающийся на гигантских шагах садится в петлю, продев сквозь нее одну или обе ноги. Катаются все в одну сторону. Каждый, разбежавшись, отталкивается обеими ногами от земли, держась при этом руками за веревку. Одновременно катаются четыре человека. Кружась, они постепенно поднимаются и некоторое время летят по воздуху, не касаясь ногами земли, а затем опять отталкиваются. Никто не должен обгонять друг друга.

### НА ВЕЛОСИПЕДЕ

**Кто проедет быстрее?** Отмечают дистанцию 100—200 метров. Катающиеся выстраиваются возле стартовой линии. По сигналу они устремляются вперед. Кто быстрее пересечет линию финиша, отмеченную чертой или флажками, тот победит.

**Кто проедет медленнее?** Задача участников этой игры — проехать 25 метров самым тихим ходом. Тот, кто, стремясь удержать равновесие, снял ногу с педали и дотронулся ею до земли, выбывает из игры. Победителем будет тот, кто проедет установленное расстояние медленнее других.

**Восьмеркой между двумя линиями.** Начертите две параллельные линии в 5 метрах одна от другой. Каждый участник игры должен описать на велосипеде между линиями двойной поворот — восьмерку. Постепенно сближайте линии. Кто из играющих сделает самую маленькую восьмерку, тот и победитель.

**По кругу.** Начертите мелом на асфальте (или меловой краской на грунте) несколько концентрических кругов различной величины. Велосипедисты должны проехать по окружности, не наезжая на линию. Победителем будет тот, кто сможет поворачиваться в самом малом кругу.

**По доске.** Начертите мелом две линии на расстоянии 20—30 сантиметров одна от другой. Участники игры должны проехать между этими линиями. Постепенно сближайте линии. Побеждает велосипедист, который проедет прямо «по доске», не «съезжая» с нее.

**Мяч на ложке.** На ровной дорожке выстраивается группа велосипедистов. У каждого в руке ложка с маленьким мячиком. Задача — проехать 50 метров быстрее других и при этом не уронить мяч из ложки.

**Без рук.** Надо проехать по ровной тропинке 50—100 метров, не держась руками за руль и не съезжая при этом с тропинки. Кто нарушит это условие — выбывает из игры.

### ПРОВОРНЫЕ НОСИЛЬЩИКИ

Для игры нужно взять десять камер от волейбольных мячей (или детских воздушных шаров), надуть их и положить у края сцены, по пять мячей на каждой стороне.

Это «багаж». Желательно иметь багаж двух цветов. Помимо багажа, надо иметь два белых фартука для «носильщиков» (см. рис.).

— Вещи лежат на месте, — сообщает руководитель игры, — можно их грузить в багажный вагон. Нужны носильщики!

Указывает на двух сидящих в зрительном зале. — Вот подходящие ребята — сильные, выносливые. Прошу вас пройти на сцену.

Встав посреди сцены между двумя вызванными зрителями, руководитель обращает их внимание на «вещи» (мячи), лежащие по краям сцены.

— Вот вещи, которые вы будете грузить в багажный вагон. А вот и фартуки, которые вы должны на-



деть, прежде чем начать погрузку. Сигналом к началу действия будет слово «начали». Я скажу: «Приготовились, внимание... Начали!» После слова «начали» каждый из вас подбежит ко мне, возьмет у меня фартук, наденет его, завяжет сзади шнурки, затем подбежит к вещам: один к этим, а другой — к тем, подхватит их и за один раз отнесет в багажный вагон, — указывает на место в глубине сцены. — Кто быстрее погрузит вещи в багажный вагон, тот получит звание «проворного носильщика».

Объяснив игру, руководитель дает сигнал. В ходе игры он следит за тем, чтобы не было заминки, чтобы мячи переносились не по одному, а все вместе. Погрузка вещей в багажный вагон не такое уж легкое дело, так как удержать в руках все мячи очень трудно.

Тот, кто первым перенесет вещи в багажный вагон, объявляется победителем и получает звание «проворного носильщика».

### ИГРЫ С КОЛЬЦАМИ

Вырежьте из фанеры 10—12 колец. Когда есть кольца, можно провести интересные игры.

**Накиньте кольцо.** В пяти-шести шагах от стойки отмечается черта. Отсюда каждый, кто участвует в игре, метает одно за другим три кольца, стараясь накинуть их на стойку. Всякий раз, как кольцо попадает в цель, играющему засчитывается одно очко. Кто первый наберет 10 очков, тот выходит победителем.

**Чем дальше, тем больше.** Одну за другой поставьте 3 стойки, оставляя промежутки по шагу.

Чем дальше стойка от черты, тем труднее набросить на нее кольцо, но зато и заманчивее: больше очков выигрываешь. Если накинете кольцо на ближнюю стойку, выигрыш 1 очко, на среднюю — 3 очка, а тому, кто сумеет без промаха метнуть кольцо на самую дальнюю стойку, засчитывается сразу 5 очков.

**Кольцо на кольцо.** Для этой игры требуется 12 фанерных колец. Их стороны должны отличаться по цвету: одна, скажем, желтая, другая — синяя.

Игровым полем служит часть площадки между

двумя параллельными чертами на расстоянии 12—15 шагов.

Участвуют в игре двое. Они делят кольца поровну и уговариваются, какой цвет кольца каждый из них будет считать своим. Один игрок становится на любую черту и отсюда плашмя бросает в поле кольцо, повернув его вверх стороной своего цвета.

Затем то же самое делает другой участник игры, выбрав черту по своему усмотрению. Этот игрок стара-ется кинуть свое кольцо так, чтобы оно хотя бы краем легло на кольцо противника.

К такой же цели участники игры стремятся и в дальнейшем, бросая кольца по очереди. Всякий раз играющий становится на ту черту, с которой, по его мнению, выгоднее метнуть кольцо.

Если удастся даже немного накрыть кольцо, являющееся мишенью, то играющий берет его себе, а свое кольцо, которое он только что бросил, оставляет там, где оно легло.

Может случиться, что брошенное кольцо ляжет на землю, повернувшись вверх стороной того цвета, который противник считает своим. Тот, кому принадлежит такое кольцо, сам отдает его противнику и сейчас же кидает с черты другое.

Бывает, что игрок при броске накроет собственное кольцо, лежащее в поле, тогда он пропускает свою очередь, а его противник метает два кольца подряд. В этом случае можно выиграть одно кольцо или сразу два в зависимости от того, как удастся накрыть мишень.

Состязание кончается, когда у игроков не остается на руках ни одного своего кольца. Победителем выходит тот, кто наберет больше колец, принадлежащих противнику.

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

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

Играющий становится в самый маленький круг. Ему дают городок и завязывают глаза, подложив под повязку полоску чистой бумаги. Играющий идет в любом направлении 8 шагов и, повернувшись кругом, делает столько же шагов обратно. Остановившись, он

ставит городок на пол и снимает с глаз повязку. Каким числом обозначен круг, в который поставлен городок, столько очков засчитывается играющему.

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

Если играющий, возвращаясь, сильно отклонится в сторону и поставит городок за пределами кругов, с его счета сбрасывается 5 очков.

Каждый участник игры, когда до него дойдет очередь, при желании имеет право заранее указать, в какой круг он поставит городок. При этом условии в случае удачи играющему засчитывается количество очков, вдвое большее того числа, которым обозначен круг. Если же играющий ошибается и поставит городок не в тот круг, который он указал, то ни одного очка ему не засчитывается.

**Набрасывание колец.** Воткните в землю две палки пятьдесят сантиметров высотой. Отмерьте от них пять шагов и в этом месте проведите черту. Возьмите в руки десять фанерных колец (внутренний диаметр — пятнадцать сантиметров, внешний — двадцать три), станьте на линии и попробуйте набросить их на стойки. За каждое накинутае кольцо засчитывается по очку. Потом отдайте кольца другому играющему, и пусть он набрасывает их. Кто из играющих наберет пятнадцать двадцать очков, тот и будет победителем.

Повторяя игру, переставьте стойки на два шага дальше и измените условие: считайте выигравшим того, кто наберет десять очков.

**Кольца на гвозди.** На деревянном щите (0,5×0,5 метра) вбивают в шахматном порядке гвозди. Возле каждого гвоздя может быть написан номер или нарисованы детали, например ручка, носик и крышка чайника. Если попасть кольцом на гвоздь, вбитый в определенном месте, то кольцо, соединив детали, создаст впечатление законченной вещи.

Желающему участвовать в аттракционе дают три кольца, диаметром 3 сантиметра. Из трех колец, хотя бы одним, надо попасть на любой гвоздь на расстоянии 3—5 шагов.

Щит может быть и больших размеров.

## ПОЙМАЙ РЫБКУ

Плоский ящик на ножках изображает бассейн, в котором плавают рыбы. Все рыбы выпилены из фанеры и имеют с двух сторон крючки, сделанные из проволоки. Играющие (их может быть несколько человек, в зависимости от величины бассейна и количества рыб в нем) получают по удочке, на конце которой подвешен крючок. Каждый из играющих старается крючком своей удочки зацепить одну из рыбок, затем крючком этой рыбки — вторую и т. д., образуя из них цепочку. Когда все рыбы подняты, подсчитываются результаты и играющим предлагается сложить рыб обратно в бассейн таким же способом, каким они были подняты (то есть не дотрагиваясь до них руками).

Выигрывает тот, кто поднимет и уложит обратно больше рыб.

Рыбок удобнее сбивать из двух слоев толстой фанеры, а крючки укреплять между ними.

## ВЕСЕЛОЕ СОРЕВНОВАНИЕ

Сделайте из фанеры два диска по 15—20 сантиметров в диаметре. В дисках просверлите равное количество отверстий диаметром в один сантиметр. К каждому диску привяжите метровый шнур («нитка») с деревянной палочкой («иглой») на конце.

По сигналу затейника двое играющих берут диски и начинают «шить», то есть продевать «иглоку с ниткой» сквозь отверстия, не пропуская ни одного, сначала по внешнему, а потом по внутреннему кругу.

Кто первым кончает «шитье», тот выигрывает столько очков, сколько осталось «недошитых» отверстий на диске противника.

После этого второй диск прошивается до конца и начинается «порка материала» — распутывание шнура на дисках. Делает это или та же пара, или другие играющие. Выигрывает тот, кто первый «распорет» материал.

## СКОЛЬЗКАЯ МИШЕНЬ

Мешочек с песком, брошенный на землю, останется лежать там, где он упал. Но тот же мешочек, брошенный на гладкую поверхность стола, при падении

будет чуть скользить. Если же мешочек туго набить не песком, а, скажем, горохом, то удержать его в месте падения будет еще трудней.

На этом основано нехитрое устройство аттракциона «Скользкая мишень», который рекомендуется использовать для затейного многоборья.

Для двух участников состязания понадобятся 5 больших мешочков, набитых горохом.

На площадке поставьте табуретку. В 5 шагах от табуретки проведите черту, с которой играющие поочередно будут бросать на табуретку свои мешочки.

Участнику состязания дается право сделать пять бросков. За удачный бросок, то есть за попадание мешочка на табуретку, начисляется одно очко.

Победа присуждается тому, кто после пяти бросков наберет больше очков. Если, использовав все 5 бросков, ни тот, ни другой играющий не добьются попаданий, они повторяют попытку.

### **СОБЕРИТЕ БУЛАВЫ**

На земле или на полу ставят десять булав двумя параллельными прямыми или извилистыми рядами, по пяти штук в каждом. Булавы, стоящие в разных рядах, отличаются цветом. Промежуток, разделяющий ряды, равен 3 шагам. В ряду булавы стоят на различном расстоянии одна от другой (от двух до пяти шагов).

В 3 шагах от крайних булав проводят линию «кона». На том же расстоянии от противоположного кона рядов чертят длинный прямоугольник — это «дом».

На линии «кона» против рядов становятся двое играющих; им завязывают глаза. После того, как дан сигнал, каждый играющий идет вдоль своего ряда, стараясь взять возможно большее число булав и добраться до дома скорее своего противника.

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

После того как оба участника игры снимут с глаз повязки, определяются результаты состязания. Тому,

кто первый действительно дошел до дома, засчитывается 5 очков. За каждую булаву своего ряда, взятую с поля, играющий получает 1 очко. Если участник состязания заявит, что он дома, находясь на самом деле за пределами прямоугольника, то он теряет 3 очка. За каждую булаву, взятую из ряда противника, со счета играющего сбрасывается 2 очка. По числу очков и определяется победитель.

### БОРЬБА НА ЛИНИИ

На земле отмечают прямую, хорошо видимую линию длиной 4—5 шагов.

Двое становятся на линии лицом друг к другу, на таком расстоянии, чтобы носки правых ног соприкасались. Каждый из «борцов» отставляет левую ногу на шаг назад, а левую руку кладет на бедро. Правая рука одного обхватывает ладонь другого, как при рукопожатии. По сигналу каждый борец начинает тянуть противника к себе или в сторону. Победителем остается тот, кто заставит другого оторвать от земли левую ногу или сдвинуть ее с черты.

Такая борьба завершается обычно после нескольких туров: во втором из них участвуют победители первого тура; в третьем встречаются борцы, одолевшие своих противников во втором туре и т. д.

### МЕТКИЙ ФУТБОЛИСТ

К покрышке футбольного мяча изнутри пришивают крепкую петлю из ремня или тесьмы. К петле привязывают веревку, длиной 2 метра, ее другой конец прикреплен к колышку, вбитому в землю почти полностью. Веревку натягивают и кладут мяч в неглубокую лунку, вырытую в земле.

Возле мяча, спиной к нему, становится играющий; ему завязывают глаза. «Футболист» идет вперед 8 шагов, поворачивается кругом и направляется обратно к мячу, считая шаги. Играющий останавливается, когда по его расчетам он находится от мяча на расстоянии, удобном для удара. Задача играющего — ногой ударить по мячу. Сделать это удастся не так-то часто.

## ЛАБИРИНТ

На земле по прямой линии ставят 5—8 булав; расстояние между ними различное, от 1 до 4 шагов. В двух шагах от крайней булав проводят черту; на нее становится играющий, повернувшись спиной к булавам.

Двигаясь назад, играющий должен пройти между булавами, поочередно огибая одну из них справа, другую слева.

Если будет повалена хотя бы одна булав, задача считается невыполненной.

## НЕ ПРИЗЕМЛЯТЬСЯ

На площадке ставят стул, к которому прикреплена длинная палка. На конце ее привязан сачок, которым ребята ловят жуков и бабочек.

В сачке делается большое отверстие.

На земле ставятся две «качалки». Чтобы их сделать, надо от толстого, круглого бревна отпилить кусок длиной 12 сантиметров и расколоть его точно пополам.

Играющий, став на качалки, по одному бросает вверх 3 маленьких мешочка, туго набитых песком, с расчетом, чтобы они попали в сачок. Каждый раз, как мешочек попадет в цель, играющему засчитывается 1 очко. Победителем выходит тот, кто первый наберет 10 очков.

Если играющий не удержится на «качалках» и коснется ногой земли, с его счета сбрасывается 5 очков.

## ПЕРЕЙДИ БОЛОТО

Проводится стартовая черта, обозначающая берег. Двое играющих становятся на черту. У каждого в руках по две дощечки шириной пятнадцать и длиной двадцать пять сантиметров. В пятнадцати метрах от стартовой черты (берега) проводится другая линия, обозначающая город. По сигналу игроки стараются как можно быстрее перебраться в город. Перебраться можно, только наступая ногой на положенную перед собой дощечку.

## БЕГ С ПЕРЕОДЕВАНИЕМ

На спортивных стадионах во время массовых праздников нередко проводят веселые состязания с переодеванием.

5—6 юношей — участников этой игры — выходят в трусиках, майках и становятся на старт, каждый против своей линии бега, а перед ним через каждые 10—15 метров разложены предметы одежды и обувь — шаровары, куртка, шапочка, далее один носок и одна туфля, затем второй носок и вторая туфля. Как только раздается сигнал стартера, каждый участник игры бежит вперед, достигнув предмет, надевает его, и двигается дальше. Добежав до финиша, играющий является к судье и получает оценку (в зависимости от того, аккуратно ли надеты вещи и от быстроты появления на финише) и тотчас же, по тому же маршруту, бежит назад, оставляя на обозначенных местах взятые вещи.

Кто быстрее других вернется на линию старта и не перепутает снятых вещей, тот получает приз. Конечно, заранее нужно позаботиться об одежде. Это могут быть тренировочные или лыжные костюмы, комбинезоны и др.

## КОМИЧЕСКИЙ БЕГ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Общая дистанция сто пятьдесят метров. В забеге одновременно участвуют три человека.

Предлагается:

пробежать двадцать метров с картошкой или деревянным яйцом на ложке;

на протяжении пятнадцати метров пролезть сквозь три обруча диаметром один метр;

проскакать на одной ноге десять метров;

влезть двумя ногами в мешок и, придерживая края руками, продвинуться на двадцать метров.

Если картошка упадет с ложки, бегущий должен остановиться и, положив ее на место, продолжать бег.

За выполнением правил следит судейская коллегия.

## ПРИЗОВОЙ СТОЛБ

Ярмарки с их веселыми народными гуляньями — старинная русская традиция. На каждой сельской яр-

марке, на каждом гулянье одним из развлечений молодежи был призовой столб. Зимой столб обливали водой. По ледяной корке трудно забраться наверх, смельчак обычно скатывался вниз. Летом такой столб отполировывался. Вершина его украшалась призами, которые доставались только самым настойчивым и самым ловким.

На молодежном фестивале также можно установить призовой столб. Высота его 7—10 метров. В землю он закапывается на глубину 1,5 метра и закрепляется на крестовине, засыпается камнями и плотно утрамбовывается. Вокруг столба на расстоянии 5 метров по радиусу устанавливается красочно оформленная ограда. На вершине столба укрепляется рейка с призом. Кто доберется до вершины, имеет право снять приз. Если найдется много искусников — очень хорошо, значит, организаторам праздника придется приставить лестницу и повесить новые призы.

### **ВОСЕМЬ ЗАДАЧ**

Эту игру можно проводить в любом месте, где устраиваются гулянья молодежи.

В разных местах площади, улицы, аллеи развешиваются восемь больших щитов с шуточными задачами. На первом щите надпись: «Найдите еще семь щитов с задачами. Решите каждую задачу. Ответы сообщите жюри (адрес)».

Решив задачи, играющие являются в жюри и сообщают ответы. Ведущий игру всем выдает жетоны. Жетоны разной формы: треугольные, квадратные, круглые. Круглые выдаются только тем, кто правильно решил все восемь задач. Но участники игры об этом не знают, и каждый, имеющий жетон, считает, что правильно ответил именно он. Только в назначенный час выясняется, что выиграли немногие. Они получают призы.

---

## ЗАКИМАТЕЛЬНЫЕ ОПЫТЫ, ФОКУСЫ

*В этом разделе в занимательной форме рассказано о различных физических явлениях, с которыми мы сталкиваемся на каждом шагу, но обычно не задумываемся над их научным объяснением. Эти опыты не сложны и проведение их возможно не только в любом сельском клубе, но и в домашнем кругу.*

### МОРОЗ В ТЕПЛОЙ КОМНАТЕ

Можно ли приморозить кастрюлю к табуретке, несмотря на то, что в комнате очень тепло?

Наполните большую кастрюлю до половины снегом или измельченным льдом. Налейте на табуретку немного воды и поставьте кастрюлю на эту лужицу.

Быстро помешивайте палочкой содержимое кастрюли, не сдвигая ее с места. Через несколько минут она крепко примерзнет к табуретке.

#### Объяснение.

Чтобы можно было объяснить зрителям, почему это происходит, вы должны признаться, что незаметно положили в кастрюлю горсть соли. Соприкасающийся с солью снег начинает плавиться, и в получившейся воде растворяются кристаллы соли. На эти процессы частично затрачивается тепловая энергия смеси, температура которой вследствие этого понижается.

Поэтому кастрюля скоро охладится настолько, что вода под ней превратится в лед.

## ХОЛОДНАЯ ВОДА КИПИТ

Возьмите колбу и наполните ее примерно на одну треть водой, поставьте на электрическую плитку. Когда вода закипит, снимите колбу с плитки и туго заткните ее пробкой. Затем переверните колбу и подождите, пока вода немного остынет. Когда увидите, что кипение воды полностью прекратилось, подставьте колбу под струю холодной водопроводной воды. Вода в колбе моментально опять закипит.

В чем же здесь дело?

Объясняется это на первый взгляд неожиданное явление тем, что, когда вода кипела первый раз, колба не была закрыта и поднимавшийся над водой пар вытеснил из нее воздух.

После того как мы плотно заткнули колбу и перевернули ее, над поверхностью воды остался только горячий водяной пар. Поставив колбу под струю холодной воды, мы быстро ее охладили.

Естественно, что вместе с колбой охладился и содержащийся в ней водяной пар. Этот охлажденный водяной пар в виде мельчайших капелек осел на внутренних стенках колбы, а над поверхностью воды количество газа резко уменьшилось, благодаря чему резко понизилось давление.

Вода при пониженном давлении закипает при температуре меньше, чем 100 градусов. Нам удалось создать высокое разрежение, и вода закипела даже при комнатной температуре.

Вот и вся разгадка неожиданного на первый взгляд результата опыта.

## СТАКАН, КОТОРЫЙ НЕ НАПОЛНИШЬ

Поставьте на стол тарелку, на тарелку — стакан и наполните его до краев водой. Спросите зрителей, много ли десятикопеечных монет можно опустить в этот стакан так, чтобы ни одна капля воды не вылилась из него.

Всякому, кто не знаком с этим опытом, на первый взгляд покажется, что при таких условиях нельзя будет поместить в стакан даже одну монету.

Возьмите из кармана 10—12 гривенников и ребром

опускайте их осторожно, один за другим, в стакан. Вода вздуется над краями стакана, но не полетит из него.

### Объяснение.

Этот опыт убеждает в том, что благодаря сцеплению между частицами воды в поверхностном слое жидкости существуют силы натяжения. Под влиянием этих сил поверхностный слой жидкости в стакане стремится уменьшиться, стать плоским. Он и удерживает воду, которая поднимается над краями стакана, когда в него опущено несколько монет.

## ТЯЖЕЛАЯ ГАЗЕТА

Возьмите довольно толстую линейку длиной 60—70 сантиметров и газету большого формата, неизмятую и неповрежденную.

На стол с ровной крышкой положите линейку; ее конец должен выходить за край стола на 12—15 сантиметров. Крышку стола вместе с лежащей на ней линейкой накройте газетой, разгладьте ее, чтобы она плотно прилегалась к столу.

Спросите присутствующих, кто сможет ударом кулака по линейке сбросить ее вместе с газетой на пол.

Задача кажется очень легкой, и кто-нибудь сейчас же захочет ее выполнить. Но, оказывается, это не так-то просто. От удара линейка может сломаться, а газета лишь слегка приподнимется и останется на столе. Почему так?

### Объяснение.

Развернутый лист газеты большого формата имеет площадь, равную примерно 5100 квадратным сантиметрам. Воздух давит на каждый квадратный сантиметр с силой около 1 килограмма. Быстрое действие удара не успевает преодолеть инерцию воздуха, и его давление удерживает газету на столе.

Если же с небольшой силой медленно нажать на конец линейки, она вместе с газетой упадет на пол.

## ЧТО КРЕПЧЕ?

Отрежьте от листа бумаги две полоски длиной по 50 сантиметров, а шириной по 2 сантиметра и склейте из них два одинаковых кольца.

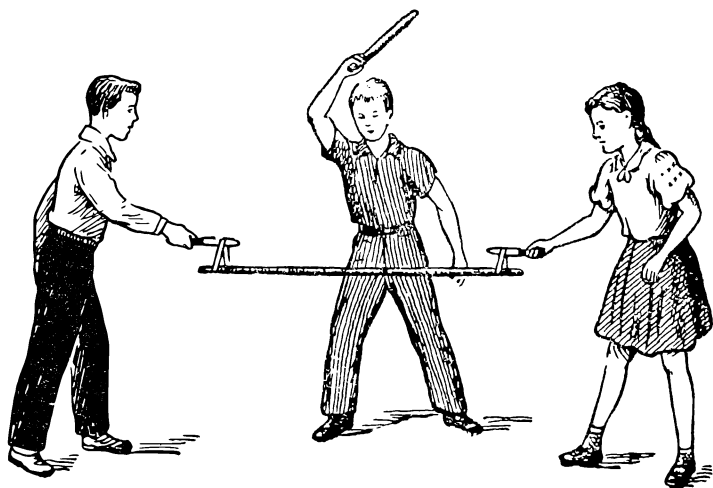
Попросите двух человек помочь вам. Дайте каждому из них по ножу. Повесьте на ножи бумажные кольца. Показав тонкую длинную палочку и вложив в кольца ее концы, спросите у зрителей: порвутся ли бумажные кольца, если сильно ударить по палке, которая на них лежит?

Обычно на этот вопрос дают утвердительный ответ. Ведь дерево, конечно, крепче бумаги.

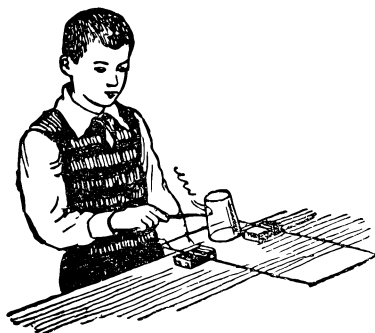
Возьмите толстую палку и сильно ударьте ею по середине палочки, лежащей на кольцах; произойдет то, чего нельзя было ожидать: кольца останутся целыми, а палочка сломается.

### Объяснение.

При резком, быстром ударе движение не успеет передаться от середины к концам палочки, как она уже сломается. Поэтому кольца и остаются целыми.



## САМОДВИЖУЩИЙСЯ СТАКАН



На столе лежит кусок чисто вымытого стекла размером  $40 \times 10$  сантиметров. Под одну из узких его сторон подложены две спичечные коробки.

Тряпочкой, сильно смоченной в воде, проведите по краям стакана и поставьте его вверх дном на стекло. Стакан, конечно, не двинется с места:

его удерживает сила трения, так как наклон стекла очень невелик.

Зажгите сухую лучинку, поднесите к стакану и нагрейте его. Не пройдет минуты, как стакан начнет довольно быстро скользить по наклону вниз.

Что же заставляет стакан двигаться?

**Объяснение.**

До нагревания стакан удерживается на наклонной плоскости стекла силой трения, которая, правда, значительно уменьшена, потому что края стакана смочены водой. Не будь этой силы — стакан бы опустился вниз.

При нагревании стенок стакана наполняющий его воздух расширяется и слегка приподнимает стакан. Сила трения еще уменьшается, она уже не может удерживать стакан на месте. Под действием собственной тяжести стакан скользит по наклону вниз.

## ЧТО УПАДЕТ БЫСТРЕЕ?

Покажите зрителям пяточок и кружок из плотной бумаги, который по размеру чуть-чуть меньше монеты. Спросите, что быстрее упадет на пол: монета или кружок, если одновременно бросить оба предмета. Всякий скажет, что монета упадет быстрее.

Взяв в одну руку пяточок, а в другую бумажный кружок, встаньте на стул и выпустите одновременно

из рук оба предмета. Пятачок упадет на пол скорее, чем кружок.

Тогда возьмите оба предмета в одну руку, причем положите кружок поверх пяточка с таким расчетом, чтобы плоскость кружка нигде не выходила за край монеты. Поднявшись на стул, выпустите из руки оба предмета так, чтобы они падали плашмя. Все убеждаются, что кружок при падении ни на сотую долю секунды не отстает от пяточка: оба предмета падают на пол одновременно.

### **Объяснение.**

Пятачок при падении рассекает воздух. Поэтому бумажный кружок, находясь в непосредственной близости с монетой, не испытывает сопротивления, и оба предмета падают на пол одновременно.

## **МАГНИТНЫЕ СИЛЫ У ВАС ДОМА**

Ваш дом, как и все остальные дома, находится в магнитном поле Земли. Все железные предметы из-за длительного пребывания в магнитном поле сами стали магнитами. Можно легко убедиться, что все железные предметы, находящиеся у вас в доме, железные кровати, ведра, газовые счетчики и т. д. являются магнитами и имеют северный и южный полюсы.

Возьмите карманный компас и поднесите его к нижней части обыкновенного ведра.

Легко заметить, что стрелка компаса уже не показывает направление север — юг, как до этого, а ее южный конец повернулся в сторону ведра. Если вы теперь будете медленно двигать ваш компас вокруг ведра, то увидите, что стрелка также будет медленно поворачиваться, все время указывая южным концом в сторону ведра.

Теперь поднимите компас вертикально вверх на уровень верхнего края ведра. При этом вы заметите, что компасная стрелка повернется на 180 градусов и к ведру теперь будет повернут уже северный ее конец.

### **Объяснение.**

Это объясняется тем, что нижняя часть ведра представляет собой северный полюс того куска жести, из

которого сделано ведро, и поэтому к нему поворачивается южный конец стрелки. А верхний край ведра — это южный полюс, и поэтому к нему поворачивается северный конец стрелки.

### ПЛАВАЮЩАЯ ИГЛА

Возьмите тарелку, наполненную водой. Положите на поверхность воды маленький листочек папиросной бумаги и осторожно опустите на него обыкновенную швейную иглу. Через некоторое время бумажка намокнет и погрузится на дно, а игла будет спокойно плавать на поверхности воды.

Почему игла не тонет?

Объяснение.

Поверхностный слой жидкости имеет свойства, напоминающие свойства тонкой резиновой пленки. Этот слой возникает потому, что между частицами жидкости действуют силы сцепления, которые притягивают эти частицы друг к другу и таким образом препятствуют изменению формы поверхности жидкости.

Это так называемое поверхностное натяжение, которое и препятствует разрыву поверхностного слоя жидкости.

Игла сделана из стали и весит гораздо больше, чем соответствующее ее объему количество воды, поэтому она должна была бы немедленно потонуть, но ее держит на себе поверхностная пленка жидкости.

Иногда в этом опыте папиросная бумажка не тонет сама. Можно ей в этом помочь, осторожно надавив острым концом карандаша на один из уголков бумаги.

### ПОЧЕМУ?

Возьмите два яйца: сваренное вкрутую и сырое. Попробуйте заставить их вращаться.

Объясните, почему крутое яйцо вращается быстро, а сырое нет?

Объяснение.

Жидкость внутри сырого яйца тормозит его вращение настолько сильно, что нужная для этого опыта

скорость вращения вообще не может быть достигнута. Таким способом всегда можно установить, вареное ли яйцо.

### **ШАШЕЧНАЯ КОЛОНКА**

Поставьте несколько шашек одну на другую, предварительно подложив под нижнюю шашку полоску бумаги.

Попробуйте медленно потянуть бумажку, вся шашечная колонка останется на бумажке и поползет вместе с ней. Если вы быстро выдернете бумажку, та же колонка спокойно останется на своем месте. Объясните почему это?

#### **Объяснение.**

Все тела обладают свойством сохранять состояние покоя или равномерного прямолинейного движения, пока к ним не будет приложена какая-нибудь сила. Это свойство тел называется инерцией.

Чтобы привести в движение покоящееся тело или остановить тело, которое равномерно движется, мы должны приложить к нему некоторую силу. Это значит, что тела оказывают сопротивление изменению состояния их покоя или равномерного движения. Это сопротивление и должно быть преодолено какой-то силой.

Если паровоз рванет с места слишком сильно, инерционное сопротивление может быть настолько большим, что сцепления не выдержат и разорвутся, а вагоны останутся на месте.

Примерно то же произошло и в нашем опыте: бумажка была выдернута настолько быстро, что сцепление между шашечной колонкой и бумагой разорвалось, благодаря чему колонка осталась на своем месте.

Когда пекарь сажает хлебы в печь, он так быстро выдергивает совок, на котором стоят хлебные формы, что они не успевают выскочить вместе с ним и остаются в печи.

### **ЗВЕЗДОЧКА ИЗ СПИЧЕК**

Возьмите тарелку, положите на нее пять спичек, надломленных посередине.

Как заставить их принять форму пятиконечной звезды, не касаясь спичек рукой?

Капните в центр фигуры несколько капель воды — спички медленно разогнутся, образуя звезду. Почему?

### **Объяснение.**

Маленький фокус основан на распрямлении опущенного в воду куска дерева. При высушивании дерево скручивается. При намокании сухое дерево распрямляется.

Например, если деревянное корыто долго стоит без употребления, оно рассыхается и начинает пропускать воду. Тем не менее такое корыто наполняют водой, и вскоре оказывается, что оно снова делается водонепроницаемым. Это происходит оттого, что дерево, впитав воду, расширяется и закрывает образовавшуюся трещину.

### **ПЕРЕВЕРНУТЫЙ СТАКАН**

Наполните обыкновенный чайный стакан до краев водой. Теперь накройте его кусочком газетной бумаги. Плотнo прикрыв его рукой, переверните бумагой вниз. Осторожно уберите руку, держа стакан за дно. Вода не выливается. Почему это происходит?

### **Объяснение.**

Воду удерживает давление воздуха, которое распространяется во все стороны одинаково. Значит, и вверх тоже. Бумага служит только для того, чтобы поверхность воды оставалась совершенно ровной.

Если теперь поставить стакан на покрытый клеенкой ровный кухонный стол, то можно даже осторожно вытянуть из-под него бумагу. Вода по-прежнему останется в стакане, несмотря на то, что он перевернут. Это, конечно, необычно. Предложите кому-нибудь, кто не видел начала опыта, взять стоящий на столе стакан. Он будет, разумеется, немного испуган маленьким водопадом, который неожиданно польется из взятого им стакана.

### **ОТЧЕГО ТАК ПОЛУЧАЕТСЯ?**

Возьмите два стакана, наполните их до половины водой. Приготовьте две сырых картофелины и столовую ложку соли.

Если опустить картофелину в стакан — она пото-

нет, но стоит в один из стаканов всыпать ложку соли, картофеля всплывет. Почему?

**Объяснение.**

Согласно закону Архимеда, если тело плавает, то жидкость, вытесненная погруженной частью тела, должна весить столько же, сколько весит все тело. Значит, любое тело может погружаться в жидкость до тех пор, пока вес вытесненной жидкости не станет равным весу этого тела.

Если при полном погружении вес вытесненной жидкости будет все-таки меньше веса тела, тело опустится на дно.

Так как соленая вода тяжелее пресной, то одинаковое по объему тело при своем погружении в соленую воду вытеснит больший вес воды, поэтому и погружение его будет меньшим.

Чем концентрированнее раствор соли, тем меньше будут погружаться в него плавающие в нем тела, например сырые картофелины.

### **СПИЧКИ-ЛАКОМКИ**

Налейте в таз или в миску воды и бросьте туда 8—10 кусочков спичек. Возьмите кусочек сахара и прикоснитесь им к поверхности воды. Все спички начнут собираться вокруг сахара. Вслед за этим проделайте и другой опыт: прикоснитесь к поверхности воды мылом, и спички разбегутся в разные стороны.

Чем это объяснить?

**Объяснение.**

Это объясняется тем, что растворяющийся в воде сахар усиливает поверхностное натяжение, и тогда спички приближаются к нему, а мыло, содержащее жиры, ослабляет его, и спички «разбегаются» в стороны.

### **НАЭЛЕКТРИЗОВАННЫЙ ГРЕБЕнь**

Возьмите гребень и обвяжите его шелковой ниткой. Другой конец нитки привяжите к чему-нибудь так, чтобы гребень свободно висел. Затем наэлектризуйте гребень. Это можно сделать, потерев его о кусок шер-

стяной ткани. Если вы теперь будете подносить к гребню руку, то он начнет к ней притягиваться. Сильно наэлектризованный гребень будет двигаться за рукой в разные стороны.

Чем это объясняется?

Объяснение.

Наэлектризованный гребень притягивает различные предметы и одновременно сам притягивается к ним с такой же силой. Масса нашего тела очень велика по сравнению с массой гребня, поэтому видно только его движение к руке.

### САМОЗАВЯЗЫВАЮЩИЙСЯ ГАЛСТУК

— Обыкновенный галстук! — говорите вы. Как его завязать узлом? Очень просто как будто: взял по концу в каждую руку, теперь этот конец в правую, теперь этот конец сюда — и готово: галстук завязан узлом. Но так завязывать узел может каждый из вас. Я же умею завязывать узел гораздо быстрее, а главное интереснее.

Я беру по концу галстука в каждую руку. Заметьте, что концов его я ни на секунду не выпускаю из рук. Теперь мне стоит только дунуть на галстук — раз!

Уже готово. Галстук завязан. Убедитесь, пожалуйста, узел самый настоящий.

Объяснение.

Секрет этого фокуса очень прост, и постичь его можно в течение 3—5 минут, стоит только внимательно взглянуть в рисунки, иллюстрирующие этот фокус. Галстук нужно взять так, чтобы один конец его свешивался с одной ладони наружу, а с другой — внутрь (рис. 1), большие пальцы в обоих случаях лежат сверху. Теперь сближайте руки. Отодвиньте немного вверх

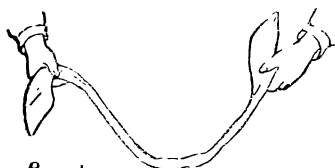


Рис. 1

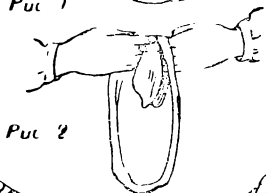


Рис. 2

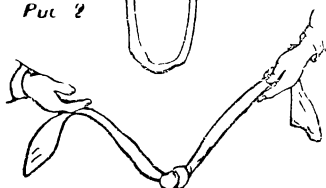


Рис. 3

указательные пальцы. Зажмите между указательным и средним пальцами левой руки конец галстука, свешивающийся с правой руки, и между указательным и средним пальцами — правый конец галстука, свешивающийся с левой руки (рис. 2). Если теперь зажатые между пальцами концы галстука потянуть в стороны, то на галстуке завяжется узел (рис. 3).

Прежде чем сделать этот хотя бы и очень простой фокус, надо немножко поупражняться. Необходимо добиться, и это очень нетрудно, чтобы от зрителей ускользал момент перехватывания концов галстука. Маскировке этого момента как раз и помогает то, что бы в это время дуете на галстук.

### ШАРЫ МЕНЯЮТСЯ МЕСТАМИ

Обращаясь к зрителям, вы говорите:

— Прежде всего я попрошу вас осмотреть эти деревянные шары. Их два — ловите!

Еросив присутствующим один за другим оба шара, вы продолжаете: — Вы отлично видите, что это самые обыкновенные шары, не содержащие в себе никаких секретов. Шары эти достаточно велики и спрятать их между пальцами или в рукаве (а рукава у меня, к слову сказать, подвернуты) не представляется возможным. Заметьте еще, что шары окрашены, один в красный, другой в черный цвет.

После того, как предварительное знакомство с «аппаратурой» состоялось, можно приступить к опыту. Не укрываясь, не прячась от присутствующих, вы обортываете каждый шар газетной бумагой и кладете их на стулья, стоящие в разных концах комнаты.

— Попрошу вас теперь дать мне две фуражки или два носовых платка. Прежде чем покрыть шары этими платками, я хочу, чтобы вы еще раз проверили, на каком стуле лежит красный и на каком черный. В целях экономии времени я просто надорву слегка бумагу, чтобы вы в этом убедились.

Вы надрываете чуть-чуть бумагу, в которую завернуты шары; сквозь надрывы ясно видна окраска шаров.

— Теперь я сдвигаю стулья, — говорите вы. —

Красный шар — слева, черный — справа. Накрываю их платками. Я хочу заставить их незаметно для вас поменяться местами. Для этого мне достаточно сделать несколько пазов моей «магической» палочкой.

Можете убедиться, что этого оказалось вполне достаточно, чтобы опыт удался. Здесь шар какого цвета? — спрашиваете вы.

— Черного.

— А здесь?

— Красного цвета.

Вы снимаете платки и вынимаете шары из бумаги. Красный оказался справа, а черный слева. Шары показали себя ловкими путешественниками, поменявшись местами так, что никто этого не заметил.

### Объяснение.

Для выполнения этого занимательного фокуса вам нужно приготовить:

Два деревянных шара (или два мяча) размером в апельсин или среднее яблоко, окрашенных тушью или лаком в два различных ярких цвета, например, в красный или черный.

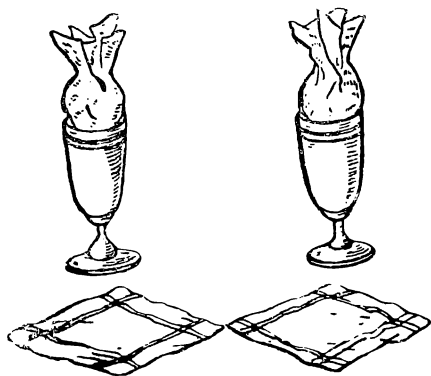
Два полулиста газетной бумаги.

Два куса бумаги такого же цвета, как приготовленные шары.

Если не найдете бумаги нужных вам цветов, можете той же тушью или краской, которой вы покрасили шары, покрасить два кусочка бумаги размером  $12 \times 12$  сантиметров.

Если не сумеете достать или сделать шары, замените их кубиками типа детских, желательно большого размера.

Дальнейшая подготовка такая. Разделив каждую половину газеты на четвертушки, вы между ними поло-



жите кусочек окрашенной бумаги, смажьте по краям жидким крахмалом или синдетиконом и склейте. Тогда у вас получится два куска газеты, внешне ничем не отличающихся от обыкновенных кусков газетной бумаги. На самом деле каждый кусок газеты будет состоять из трех слоев: газета, бумага, газета. Средний слой в одном куске будет красного, в другом — черного цвета. Эти два куска газеты при показе фокуса лежат на столе. Не мешает на уголках сделать пометки, где красная, где черная прокладка.

Когда шары зрителями осмотрены, вы обертываете их приготовленной бумагой; красный шар тем куском, в котором положена черная бумага, а черный шар тем куском, где находится красная бумага. Когда вы надрываете кусочек газеты, зрители видят цветную бумагу, принимают ее за поверхность шара, чем и вводятся в заблуждение.

Не забудьте по окончании фокуса убрать и уничтожить скомканные вами куски газеты с прокладками, чтобы кто-нибудь случайно не разоблачил секрета.

Это лишило бы вас возможности вторично показывать этот фокус в том же кругу зрителей.

### **ИСЧЕЗАЮЩИЙ ПЛАТОК**

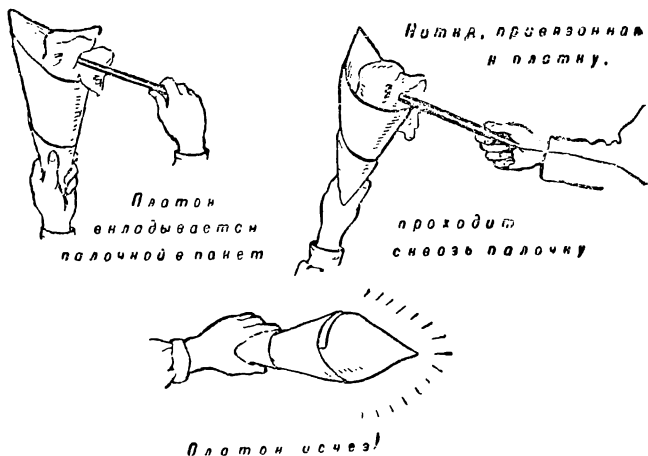
Вы показываете, что у вас в руках ничего нет и, чтобы отвести от себя всякие подозрения, можете даже засучить рукава. Затем вы готовите из бумаги небольшой «фунтик», берете носовой платок и кладете его в этот фунтик. Чтобы у зрителя опять-таки не было подозрений, вы вкладываете внутрь пакета платок не рукой, а при помощи имеющейся в ваших руках небольшой палки. После того как платок вложен, вы закрываете пакет и даете держать его кому-либо из зрителей.

— Держите платок крепче, а то улетит, — говорите вы зрителю.

Если у вас имеется пистолет-пугач, то хорошо из него в этот момент выстрелить, если стрелять не из чего, можно сделать несколько «магических пассов» своей «волшебной палочкой».

После этого вы просите раскрыть пакет.

Оказывается, что платка там уже нет.



### Объяснение.

Этот интересный фокус сделать очень просто. Склейте из тонкого, но крепкого картона пустую внутри палочку. Длина палки равна приблизительно длине полутора карандашей, а диаметр ее равен приблизительно диаметру двугривенного. Будет еще лучше, если вы такую же палочку сумеете сделать из жести. Выкрасьте палку в черный цвет.

Зрители не должны подозревать, что палка внутри пустая.

Возьмите тонкий носовой платок, очень желательно цветной, шелковый. Привяжите к одному из углов его (а еще лучше к середине) черную нитку. Проденьте эту нитку сквозь палку и конец нитки привяжите к пуговице вашей рубашки или пиджака. В тот момент, когда вы вкладываете палкой платок в пакет, вы отводите руки подальше от себя, нитка натягивается и платок, как бы вкладываемый в пакет, в действительности втягивается в палочку.

После того как платочек вошел в палку, вы продолжаете все время смотреть на пакет, как бы наблюдая за «находящимся» в нем платком, и, кладя палку на стол, в тот же момент разрываете нитку. Пакет отдае-

те зрителю, просите «крепче держать», когда платок все же исчезнет, вы вновь его «находите», закончив фокус способом, который вам больше нравится.

### ПЛАТОК ИЗ ПЛАМЕНИ

Обыкновенно платок лежит на столе у фокусника, и в нужный момент затейник берет его и проделывает тот или иной опыт.

Гораздо эффектней получится, если необходимый для фокуса платок не просто берется со стола, а извлекается откуда-нибудь «магическим образом».

Вот для этого интересный и простой способ.

— Не одолжит ли мне кто-нибудь из вас, товарищи, носовой платок? — говорите вы, обращаясь к зрителям. — Впрочем, не надо. Я совершенно забыл, что могу добывать носовые платки магическим способом, вот хотя бы из пламени этой горящей свечи. Делается это совершенно просто. Однако чтобы вы не подумали, что платок у меня заранее где-нибудь скрыт, прошу обратить внимание. Ни в руках, ни в рукавах у меня ничего не спрятано. Теперь смотрите, как я буду доставать платок из пламени.

Вы обхватываете свечу снизу руками, ведете их быстро вверх, но, когда они доходят до пламени, свеча, к сожалению, гаснет.

— Не удалось, — говорите вы, — но ничего, это бывает. Попробуем еще раз. Вы снова зажигаете свечу спичкой и теми же движениями пытаетесь вытащить платок из пламени свечи. Но свеча опять гаснет, и никакого платка вы не получаете. С раздражением вы зажигаете свечу в третий раз, опять делаете те же движения руками, и внезапно платок появляется у вас в руках!

Можете показать его зрителям и на этом закончить фокус или, если вы знаете какие-нибудь опыты с платками, продолжить показ. Но даже одно появление платка «из пламени» — само по себе достаточно эффектно.

Объяснение.

Для показа требуется: обыкновенная свеча (можно огарок), небольшой тонкий платок (можно сделать

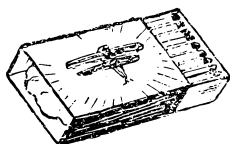


Рис. 1

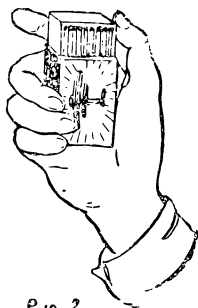


Рис. 2

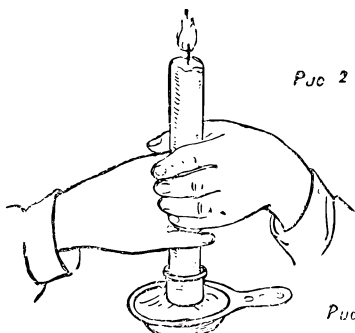


Рис. 3

из какого-нибудь шелкового лоскута) и коробка спичек.

Из описания фокуса видно, что ваши руки во все время показа фокуса были пусты, и вдруг неожиданно откуда-то появился платок. Для такого «внезапного» появления надо сделать следующее. Выдвиньте внутреннюю коробку со спичками вперед, а в образовавшееся сзади свободное пространство вложите сложенный небольшим комочком платочек.

Возьмите коробку в правую руку, как указано на рис. 2, вынимайте и зажигайте спички левой рукой.

Обхватите свечу руками, как указано на рис. 3.

Скользнув вдоль свечи вверх, вы концами пальцев незаметно тушите пламя, что совершенно необходимо по ходу действия. Когда вам дважды не удастся достать платок из пламени свечи (якобы потому, что она гаснет), вы с некоторой злостью зажигаете спичку в последний раз, «нервно» задвигаете обратно коробку и бросаете ее на стол. Вследствие этого скрытый в коробке платок попадает вам в руки, и его уже не трудно будет воспроизвести из «пламени свечи».

Если несколько потренироваться, то этот несложный фокус можно показывать с большим успехом.

### ПРЕВРАЩЕНИЕ СПИЧЕК В ШЕЛКОВЫЙ ПЛАТОК

Вы показываете зрителям обыкновенную коробочку спичек и кладете ее на стол. Затем, взяв носовой платочек, лучше всего шелковый, вы бросаете его в воздух, и тот мгновенно перелетает в коробочку, где находились спички. Спички же из коробки исчезают.

Объяснение.

Возьмите пустую спичечную коробку, выньте из нее ящик и на обратной стороне его приклейте спички, плотно одна к другой в один ряд. Затем ящичек снова вдвиньте в коробку.



Теперь получится такое положение: если вы откроете коробку с одной стороны — она будет пустая; если же открыть ее с другой, то есть перевернув коробку, то она будет казаться наполненной спичками. Теперь вам надо приготовить два совершенно одинаковых платочка (можно взять два одного цвета и размера лоскута материи). Один должен лежать на виду у зрителей, на столе, а другой вы должны заранее вложить в приготовленную вами коробочку из-под спичек.



### МОМЕНТАЛЬНЫЕ ФОТОГРАФИИ

Ведущий, обращаясь к зрителям, говорит: «Кто бывал в магазинах культтоваров, тот видел фотографические аппараты ФЭД, «Зоркий», «Киев», «Смена», «Любитель» и другие. А я покажу вам сейчас, как можно фотографировать на большом расстоянии от объекта, а проявлять без химикалий. Показывает зрителям листы плотной рисовальной или чертежной бумаги размером  $13 \times 18$  или  $24 \times 30$  сантиметров.

— Видите — бумага простая и абсолютно чистая. Теперь берем воду (наливает воду из графина в чистую миску или тарелку, берет в руки один из листов и держит перед собой, как фотоаппарат).

— Приготовились! Спокойно! Снимаю! (опускает листок в миску с водой). Вираз-фиксаж! (Вынимает проявленную карикатуру). Готово!..

Далее ведущий делает еще несколько снимков, сопровождая показ карикатур стихами или пословицами и погодорками.

Перед последней фотографией ведущий говорит:

— Этот снимок я делаю в порядке опыта. Соблюдайте полную тишину и порядок. Спокойно, снимаю! На снимке появляются несколько вопросительных знаков.

— Видите ли, я попытался сфотографировать ваши мысли. Вас интересует следующий номер программы? Удовлетворяю ваше любопытство.

Ведущий объявляет следующий номер.

Объяснение.

Для «моментальных фотографий» берут желтоватую бумагу, рисуют на ней карикатуры раствором танина. В графин наливают раствор железного купороса. После «проявления» рисунок получается черного цвета (если взять вместо танина салициловый натр, рисунок будет красного цвета).

### КОЛЬЦО ДЫМА

Возьмите картонную коробочку с плотно прилегающей крышкой и вырежьте в крышке отверстие диаметром 3 сантиметра. Вдуньте в коробку немного табачного дыма. Теперь ударьте потихоньку согнутым пальцем по дну коробочки против отверстия. Из отверстия выскочит красивое дымовое облако.

Можно пустить десятки таких колец и при этом каждый раз наблюдать возникающее внутри них вращательное движение. С помощью коробочки большего размера можно получать большие и плотные кольца, сохраняющиеся 10—15 секунд после вылета из отверстия коробочки. Если такое кольцо встретит пламя свечи, то пламя опадет или потухнет совсем, как только дым коснется фитиля.

Если в коробочке находится только воздух, то аналогичным путем можно получать подобные же крутящиеся воздушные кольца, которые, однако, остаются невидимыми. Обнаружить их удастся по действию, на-

пример, на пламя свечи. Для этого нужно наполнить коробочку дымом и нацелить ее таким образом, чтобы каждое кольцо попадало в пламя свечи и гасило его.

Когда весь дым выйдет из коробки, погасите свечу «воздушным кольцом», ударяя по донышку коробки. Заметив место расположения коробочки и свечи, можно проделать последнюю часть опыта отдельно. Это, несомненно, произведет большое впечатление на зрителей, которым трудно сразу сообразить, что же именно тушит свечу, — ведь воздушные кольца совершенно незаметны для глаза.

### **ПОЧТОВАЯ ОТКРЫТКА ВОСПРОИЗВОДИТ МУЗЫКУ**

С помощью обыкновенного патефона можно проделать такой опыт. Поставьте пластинку и заставьте ее вращаться. Для того, чтобы услышать граммофонную запись, не прибегая к помощи иглы и мембраны, можно использовать обыкновенную почтовую открытку — лучше всего из плотного картона (с острыми уголками).

Взяв ее за один конец, поставим уголок в начале резьбы граммофонной записи. Почтовая открытка начнет звучать записанной мелодией. Она вполне передает пение или речь. Правда, воспроизводимые с помощью открытки звуки получаются тише, чем если бы это была мембрана, но зато они чисты и отчетливы. Так можно проиграть всю пластинку от начала до конца. Для этого нужно только не давать уголку открытки выскакивать из бороздки, в которой записан звук на патефонной пластинке.

#### **Объяснение.**

На патефонной пластинке нарезана бороздка, которая идет спиралью от края к середине. Дно этой бороздки неровное — на нем записана речь или музыка. Нанесенные на пластинку бугорки или впадины заставляют определенным образом дрожать открытку, которая передает свои колебания окружающему воздуху. Эти колебания в виде воздушных волн и достигают нашего уха. Барабанная перепонка начинает колебаться в такт этим волнам. Слуховые нервы приносят возникающие ощущения в мозг, где они и воспринимаются как музыка или речь.

## ЛЮБИМЫЕ ЦИФРЫ

Ведущий выносит черную доску, изготовленную из фанеры (размер  $50 \times 60$  или  $60 \times 80$  сантиметров) и приглашает на эстраду одного зрителя.

— Вот вам кусочек мела. Напишите на доске цифры: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9. У вас получилось число двенадцать миллионов триста сорок пять тысяч шестьсот семьдесят девять. Теперь назовите какую-нибудь цифру. Три? Пожалуйста, умножьте 12345679 на 27.

Зритель умножает, и у него получается 333 333 333.

— Теперь попрошу другого товарища назвать какую-нибудь цифру. Пять? Хорошо! А вы умножьте число, записанное на доске, на 45.

У второго зрителя получается число 555 555 555.

Какую бы зритель ни назвал цифру — она будет повторена девять раз в итоговом числе: 444 444 441, 888 888 888 и т. д.

### Объяснение.

Если хотят получить девятизначное число, состоящее из одних единиц, то число 12345679 надо умножить на 9, из двоек на 18, из троек — на 27, из четверок — на 36, из пятерок — на 45, из шестерок — на 54, из семерок — на 63, из восьмерок — на 72 и девяток — на 81.

## НЕПОВТОРИМАЯ ФРАЗА

— Сейчас, — обращаясь к играющим, говорит затаейник, — я вам покажу необыкновенный фокус: никто не сможет повторить за мной трех обыкновенных фраз. Не верите? Испробуем... Повторите за мной одну за другой три фразы...

— Сегодня хорошая погода... — Играющий повторяет. — Так... Так это очень приятно... — Играющий повторяет.

— Ну вот и ошиблись! — обращается затаейник к играющему. Последний в недоумении, в чем дело? Он не догадывается повторить эту последнюю фразу. Шутка на этом не кончается.

— Теперь вы, наученный горьким опытом, надеюсь, повторите мои три фразы, — говорит затаейник. — Я настолько в этом уверен, что даже приготовил приз для вас. Вот он. Повторяйте.

— Сегодня хорошая погода.

Играющий повторяет.

— Так... Это очень приятно.

Играющий повторяет.

— Замечательно! Получите приз! — с этими словами затейник протягивает играющему приз. Тот молча берет его.

— Но позвольте, — обращается затейник к играющему, — а где третья фраза?

— Какая фраза?

— А та, что я произнес: «Получите приз». Опять у вас неудача.

### **ВИНТОВАЯ ЛЕСТНИЦА**

Двух-трех человек, желающих участвовать в игре, просят на несколько секунд удалиться из зала.

— А сейчас, — предупреждает затейник, — мы позовем по очереди отсутствующих и каждому зададим вопрос: «Что такое винтовая лестница?» Думаю, что они, отвечая на этот вопрос, начнут действовать руками.

С этими словами в зал приглашается один из «экзаменуемых»... Отвечая на заданный вопрос, он делает винтообразные движения рукой. И второй, и третий «экзаменуемый» проделывают то же.

Точно такая же реакция наблюдается и при ответах на вопросы: «Что такое волна?» или «Что такое зыбь?»

### **ЕСЛИ ИГРАЮЩИЙ ПРОШТРАФИЛСЯ...**

Предложите ему выполнить одно из следующих заданий:

Подбросить вверх мяч и в то время, как он летит, взять со стола кубик, положить его в карман, а затем поймать мяч.

\* \* \*

Посмотреть внимательно на одного из играющих, которого затейник поставил в определенную позу, затем отвернуться на некоторое время, а после этого снова повернуться и сказать, какие изменения внес затейник в позу играющего.

\* \* \*

Сесть на стул, корпус держать прямо, колени под прямым углом и встать со стула, не наклоняя корпуса вперед.

\* \* \*

Пройти по кругу ровными шагами и при каждом шаге называть какой-нибудь домашний предмет. Например: ложка, полотенце, чайник, стул... Надо, не замедляя шагов, назвать двадцать предметов.

\* \* \*

На столе лежит метровый отрезок шпагата. Взять его концы в руки и завязать шпагат узлом, но только с одним условием: нельзя перекладывать концы шпагата из руки в руку. (Эта задачу можно выполнить, если переплести руки на груди, после этого поднять шпагат за концы и, не отпуская их, раздвинуть руки в стороны).

\* \* \*

На полу лежит спичка. Перепрыгнуть через нее, взявшись обеими руками за носки ботинок. Отрывать руки от носков не разрешается.

Выполнить эту задачу едва ли удастся кому-нибудь из играющих.

---

## ИГРЫ ЗА СТОЛОМ

*Эти игры можно проводить в клубе, читальне, дома, на дворовой площадке и на лесной поляне. Многие из них можно провести как состязания участников — кто скорее найдет правильное решение или ответит на заданные вопросы.*

*Игры за столом не требуют сложного инвентаря. Иногда можно ограничиться карандашами и несколькими листками бумаги.*

### ЗА ШАХМАТНОЙ ДОСКОЙ

Решение шахматных задач и этюдов — очень интересное и полезное занятие. Ему с удовольствием отдают свой досуг многочисленные любители шахмат.

#### *Условные обозначения:*

В книге применяются следующие (общепринятые в шахматной литературе) условные обозначения фигур и знаков, характеризующих силу отдельных ходов:

Кр — король		— белый		— черный
Ф — ферзь		— белый		— черный
Л — ладья		— белая		— черная
С — слон		— белый		— черный
К — конь		— белый		— черный
п — пешка		— белая		— черная

— обозначает ход без взятия фигуры,  
 : ход со взятием фигуры или пешки,  
 0-0 короткая рокировка,  
 0-0-0 длинная рокировка,  
 + шах,  
 ++ двойной шах,  
 X мат,  
 ! хороший, сильный ход,  
 !! блестящий ход,  
 ? плохой, слабый ход,  
 ?? очень плохой, проигрывающий ход,  
 ~ любой ход или любой ход только той фигуры,  
 после обозначения которой этот знак стоит.

### БЕГСТВО НАПОЛЕОНА ИЗ МОСКВЫ В ПАРИЖ

Первый русский шахматный мастер А. Д. Петров с юных лет увлекался составлением шахматных задач. Огромным успехом у шахматистов пользовалась созданная им шахматная задача «Бегство Наполеона из Москвы в Париж».

На диаграмме, где воспроизводится эта интересная задача, поле «a1» изображает Москву, поле «h8» — Париж, белые кони — русскую кавалерию, черный король — Наполеона. Диагональ «a8 — h1» представляет собой реку Березину. Все время, нападая на черного короля, белые кони гонят его до поля «h8», где на 14-м ходу ему объявляется мат.

Эта патриотическая задача символически показывает преследование армии завоевателей казачьей конницей Платова. Решение задачи таково:

1. Kf1 — d2++ Kpb1 — a2
2. Ke2 — c3+ Kpa2 — a3
3. Kd2 — b1++ Kpa3 — b4
4. Kc3 — a2+ Kpb4 — b5
5. Kb1 — c3+ Kpb5 — a6
6. Ka2 — b4+ Kpa6 — a7
7. Kc3 — b5+ Kpa7 — b8
8. Kb4 — a6+ Kpb8 — c8

9. Kb5 — a7 + Kpc8 — d7
10. Ka6 — b8 + Kpd7 — e7
11. Ka7 — c8 + Kpe7 — f8
12. Kb8 — d7 + Kpf8 — g8
13. Kc8 — e7 + Kpg8 — h8
14. Kph2 — g2 ×

В этой задаче Петров сумел блестяще осуществить идею победы над завоевателем, вторгшимся в пределы русской земли. При этом он намекнул на неиспользованную возможность взять Наполеона в плен при переправе через Березину. В момент, когда, в результате атаки белых коней, черный король оказался на поле «a6», ему можно было дать мат сразу ходом

6.Фh1 — a8 ×, но вместо этого белые кони погнали черного короля (Наполеона) дальше, на поле «h8» (Париж), где он и получил мат.

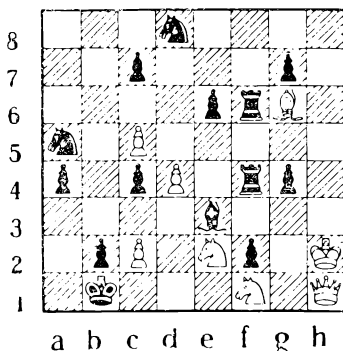
В примечании к 6-му ходу автор задачи писал: «Ферзем следовало преградить путь Наполеону, тогда бы он не ушел в Париж, и был бы ему шах и мат».

Это замечательное произведение явилось непревзойденным образцом шахматной задачи на военный сюжет и быстро получило всемирную известность.

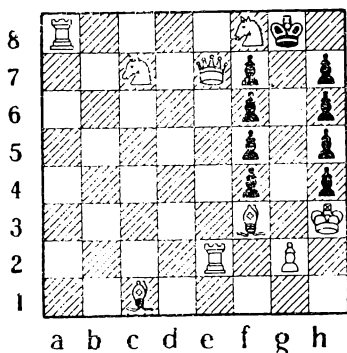
### «ХИТРЫЙ СОЛДАТ»

(Старинная задача)

Много лет тому назад большой популярностью у русских шахматистов пользовалась задача неизвестного автора под названием «Хитрый солдат». В интересном четырнадцатиходовом решении «хитрый солдат» — скромная белая пешка g2, несмотря на двой-



Мат в 14 ходов на поле «h8»  
ходом белого короля.



Мат в 14 ходов только  
пешкой g2.

ную стену черных пешек, добирается до поля g6 и дает мат черному королю.

Как явствует из условия задачи, мат должен быть сделан только пешкой g2, поэтому другие возможности мата не принимаются в расчет, и другие решения правильными не считаются.

Приводим решение этой эффектной и занимательной задачи, ди-

аграмму которой вы видите здесь.

1. Kf8 — d7+ Kpg8 — g7
2. Ла8 — f8! Kpg7 — g6
3. Кс7 — e6 f7 : e6
4. Фе7 — f7+ Kpg6 — g5
5. Кd7 — e5! f6 : e5.
6. Cf3 — e4! f5 : e4.
7. Сс1 — e3! f4 : e3.

Одна стена черных пешек передвинута, теперь начинается передвижение второй стены.

8. Фf7 — e7+ Kpg5 — g6
9. Kph3 — h2 h4 — h3
10. g2 — g3.

(«Хитрый солдат» начинает свое движение сквозь раздвинутый строй) 10... h5 — h4 11. g3 — g4 h6 — h5 12. g4 — g5 h7 — h6 13. Фе7 — f6+ Kpg6 — h7. 14. g5 — g6! Мат.

Интересно отметить, что несколько лет тому назад в этой старинной задаче найдено побочное решение. Это решение также соответствует заданию, как и приведенное выше авторское (мат делает пешка g2), но оно короче авторского на 6 ходов. Вот оно:

1. Kf8 — d7+ Kpg8 — g7.
2. Фе7 — f8+ Kpg7 — g6.
3. Ла8 — a4 Kpg6 — g5
4. Кс7 — d5 Kpg5 — g6
5. Кd5 — c7+ Kpg6 — g5
6. Kph3 — h2 h4 — h3
7. Фf8 — g7+ Kpg5 — h4
8. g2 — g3X.

По этому решению солдату, чтобы дать мат королю, не понадобилось проходить «сквозь строй».

### ПРОМОРГАЛ

На диаграмме изображена финальная позиция, получившаяся в турнирной партии между подающими

надежду шахматистами Пешечкиным и Ладейкиным. Пешечкин, игравший черными, добился подавляющего материального преимущества, но сделал несколько ошибочных ходов. Ладейкин этим воспользовался, и партия неожиданно закончилась вничью. Белому королю пат.

Когда партия закончилась, наблюдавший за нею «болельщик» Рокировкин заявил, что за один ход до конечной позиции, показанной на нашей диаграмме, Ладейкин мог дать Пешечкину мат в один ход. Рокировкин быстро продемонстрировал это на доске. Все согласились с ним.

Попробуйте и вы взять обратно последний ход белых и черных и дать черному королю мат в один ход.

### ЧЕТЫРЕ ЗАДАЧИ В ОДНОЙ ПОЗИЦИИ

Вот перед вами шахматная задача (№ 1). Задача как задача. Как будто ничего особенного в ней нет. А между тем эта позиция очень любопытна и даже необыкновенна в своем роде.

Дело вот в чем: если вы позицию этой задачи вместе с расставленными в таком порядке фигурами повернете вправо на 90 градусов, то получите другую, совершенно новую задачу, которая изображена на диаграмме № 2.

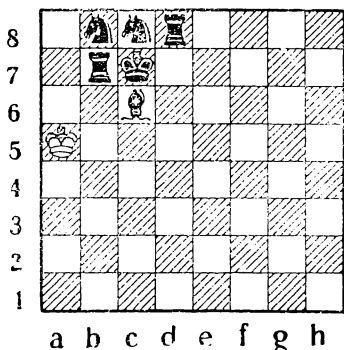
— И это все? — спросите вы.

Нет! Можно доску с фигурами задачи № 1 повернуть на 180 градусов — и получится новая задача (№ 3), отличающаяся от задач № 1 и № 2 и имеющая свое решение.

И наконец, поворачивая позицию задачи № 3 опять на 90 градусов вправо, находим еще одну задачу (№ 4).

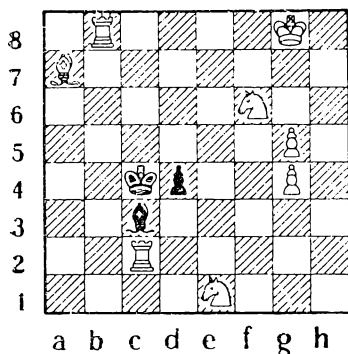
Таким образом, из одной задачи получилось четыре.

### ПЕШЕЧКИН



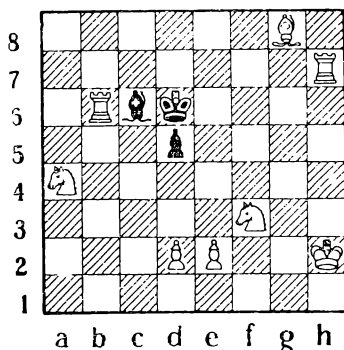
### ЛАДЕЙКИН

### Задача № 1



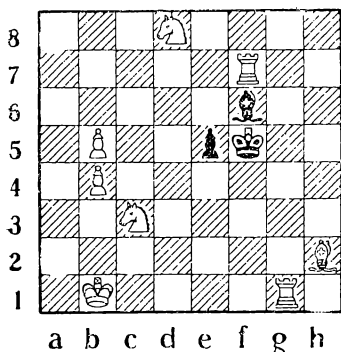
Мат в 3 хода

### Задача № 2



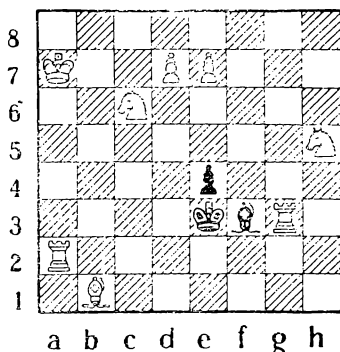
Мат в 3 хода

### Задача № 3



Мат в 3 хода

### Задача № 4

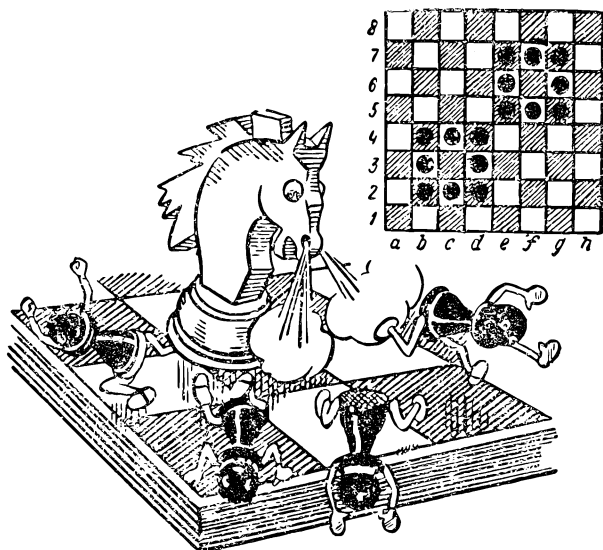


Мат в 3 хода

Для этого достаточно было последовательно повернуть позицию задачи № 1 на 90, 180 и 270 градусов. Вот какие чудеса могут быть на шахматной доске! Решите эти задачи.

### КОНЬ И ПЕШКИ

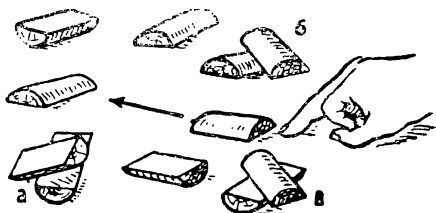
Для решения этой забавной шахматной задачи не требуется умения играть в шахматы. Достаточно лишь знать, как перемещается фигура коня по доске. На



шахматной доске расставлены черные пешки. Поставьте белого коня на любую свободную клетку шахматной доски с таким расчетом, чтобы этим конем можно было снять с доски все черные пешки, делая при этом наименьшее возможное число ходов конем.

### ЩЕЛЧКИ

Эта старинная народная игра развивает внимание, координацию движения пальцев и точность удара пальцами в определенном направлении и на определенном расстоянии.

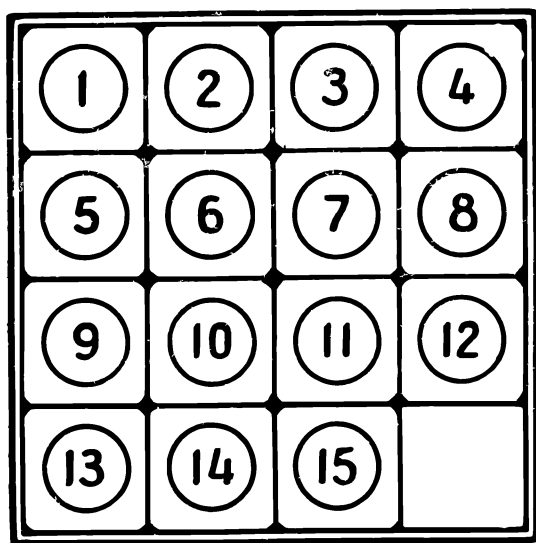


Для игры от круглой палочки или прута диаметром 1 сантиметр отрезают маленькие кусочки в 1,5—2 сантиметра длиной, а потом их разрезают вдоль пополам, получают маленькие поленца — 30—50 штук

на игру. Во время игры каждый по очереди берет поленца в пригоршню и рассыпает по столу. Затем щелчком ударяет одно поленце о другое, лежащее в одинаковом положении, то есть либо вверх, либо вниз горбылем. При ударе нельзя задевать за другие поленца. То поленце, в которое попали, считается выбитым и берется как выигрыш. Поленца, упавшие друг на друга, берутся тоже как выигрыш — они лежат в одинаковом положении, а поленца в положении «в» брать нельзя — они лежат различно.

### ИГРА «15»

Начертите на картоне квадрат размером  $8 \times 8$  сантиметров и расчертите его на 16 равных клеток. Подготовьте пятнадцать картонных или деревянных фишек, чтобы каждая была равна по размерам клетке. На фишках напишите ясно числа от 1 до 15, на каждой по одному числу. Затем разместите фишки в каком угодно порядке в пятнадцати клетках квадрата, шестнадцатая останется свободной. Желательно, для квадрата устроить бортики, чтобы фишки с него не соскакивали. (Игру «15» можно купить в магазине, — ее вы-



пускают несколько фабрик, изготавливающих изделия из пластмассы).

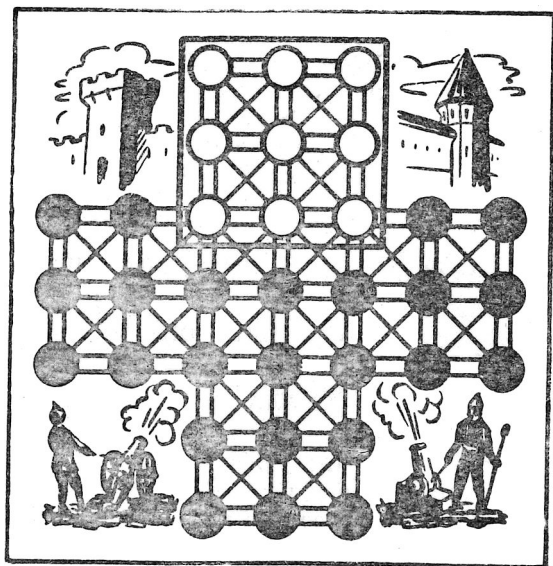
Задача заключается в том, чтобы посредством последовательных передвижений, допускаемых наличием свободной клетки, перевести фишки из любого начального расположения в нормальное, то есть такое, при котором фишки идут в порядке своих чисел, от 1 до 15, слева направо, как показано на рисунке.

### ОСАДА КРЕПОСТИ

На листе плотной бумаги или белом картоне начертите изображенное на рисунке игровое поле.

«Крепостью» называется верхний квадрат с девятью кружками. В игре — двое участников. Нужны две фишки одного цвета (защитники крепости) и 24 — другого цвета (нападающие). Осажденные занимают два любых кружка внутри крепости, нападающие — все кружки вне крепости. Цель нападающего — занять своими фишками все кружки в крепости, прогнав оттуда фишки противника.

Задача осажденного — уничтожить не менее 16 фи-



шек противника, чтобы лишить его возможности занять крепость. Нападающий передвигает свои фишки только по двойным линиям — вперед и в сторону, на соседний свободный кружок. Бить фишку противника он не может. Фишки же осажденного могут передвигаться по всем линиям, как двойным, так и одинарным, в любом направлении на свободный кружок.

За один ход осажденный может снять несколько фишек противника, если они стоят соответствующим образом (как при игре в шашки). Осажденный выигрывает, если у противника останется менее девяти фишек.

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

### СЛОВО ЗА СЛОВО

Посмотрите на ромб, составленный из слов. Обратите внимание на то, как слова связаны между собой, и вам станет ясно, в чем заключается игра.

ВАЗА	
СЛАВАЗАКОН	
ЧИСЛА	КОНТУР
ТКАЧИ	ТУРНЕ
НИТКА	НЕБО
САНИ	БОКА
КОСА	КАНАТ
САЛО	БАНКА
ЛОЗА	КАБАН
ЗАВЕТ	ГОНКА
ВЕТЛА	ВАГОН
ЛАСКАЛАВА	
СКАЛА	

Проводится игра так. Все играющие записывают на листках бумаги одно и то же слово — имя существительное двусложное, состоящее из четырех букв. Затем каждый участник игры старается возможно быстрее составить ромб из слов, подбирая их с опреде-

ленным расчетом: все слова должны быть связаны между собой так, как показано на рисунке. Кто первый составит ромб, тот выигрывает.

Все слова, составляющие ромб, должны быть именами существительными в единственном или во множественном числе. Имен собственных писать нельзя. В словах может быть любое количество букв, но длинных слов следует избегать, так как их трудно связывать между собой. Смежные слова могут связываться тремя или двумя буквами и даже одной. Надо только иметь в виду, что чем меньшее число букв связывает слово с предыдущим, тем больше букв придется повторить в следующем слове.

Среди слов, составляющих ромб, не должно быть двух одинаковых.

Подбирая слова для последующих трех-четырех строчек, надо помнить, что две постепенно сближающиеся стороны ромба должны сойтись в последнем замыкающем слове; если это заранее не принять в расчет, то подобрать такое слово будет очень трудно.

\* \* \*

Можно провести состязание на составление «цепочки» из трех, пяти и даже десяти ромбов. Закончив один ромб, принимают заключающее его слово в качестве начального для следующего ромба, как здесь показано.

ВЕТЛА	ВАГОН
ЛАСКАЛАВА	
СКАЛА	
МАСКАЛАПА	
ДРАМА	ПАРОМ
ВЫДРА	РОМАН
ГЛАВЫ	АНГАР

В цепочке слова не должны повторяться.

Победителем в состязании выходит тот, кто раньше составит цепочку, связав в ней заранее обусловленное число ромбов.

### ТРИДЦАТЬ СЛОВ

Победителем в игре будет тот, кто первый напишет по десять имен существительных, в которых имеется:

Одно «О»

Два «О»

Три «О»

## ПО ИЗВИЛИСТОЙ ДОРОЖКЕ

Квадрат делят на 100 клеток и в них пишут числа, как показано на рисунке.

Играют 2, 3 или 4 человека. Они уговариваются какую-нибудь клетку считать начальной и устанавливают очередь на ходы.

После этого второй играющий указывает первому какое-нибудь число, и тот должен остро отточенным карандашом провести к этому числу линию от начальной клетки. Линию можно вести как угодно, лишь бы она не касалась сторон квадрата, заключающего все клетки.

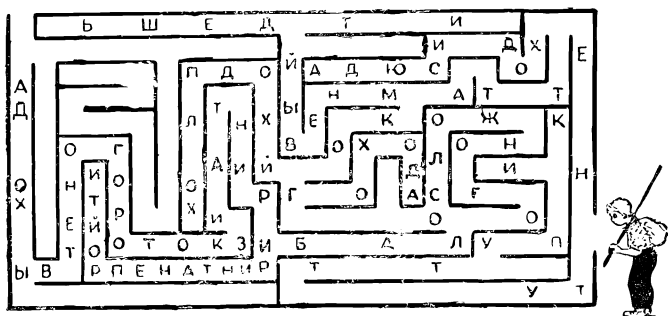
Следующий ход делает другой играющий: к числу, которое укажет противник, он проводит линию так, чтобы нигде не коснуться линии, проведенной ранее и не пересечь ее. Играющий штрафуются 1 очком каждый раз, как он нарушит это правило или укажет своему противнику такое число, к которому уже была проведена линия.

С каждым ходом задача становится все труднее для играющих; по их обоюдному согласию игра может быть закончена в любой момент после 20 ходов. Победителем выходит тот, у кого меньше штрафных очков.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

## ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЛАБИРИНТУ

Войдите в этот лабиринт и попытайтесь из него выйти. Гуляя по запутанным коридорам лабиринта, складывайте буквы, встречающиеся по пути, в слова, а слова — в фразы. Эти фразы будут предостерегать вас каждый раз, когда вы забредете на неправильную дорогу. Если же слова и фразы будут указывать, что вы идете правильно, продолжайте путь к выходу.



## ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ФИЛЬМА

Напишите названия полнометражных художественных советских кинофильмов, в название которых входит имя и фамилия главного героя. Например: «Богдан Хмельницкий» или «Рядовой Александр Матросов».

Выигрывает тот, кто больше напишет названий фильмов.

## ПИСАТЕЛЬ ИЛИ НЕ ПИСАТЕЛЬ?

Эту веселую игру, основанную на внимании, хорошо провести в перерыве между другими играми, требующими некоторого умственного напряжения.

Руководитель называет одну за другой фамилии писателей: Толстой — писатель, Чехов — писатель, Маяковский — писатель и т. п., всякий раз на слове «писатель» поднимая вверх правую руку. Все играющие должны поднимать руки вслед за ним. Неожиданно руководитель вставляет в перечень фамилии известных деятелей, которые не являются писателями, прибавляя к ним слово «писатель» и поднимая руку, на-

пример, Мичурин — писатель, Чайковский — писатель и т. п. Играющие должны быть очень внимательны и в этих случаях рук не поднимать. Тот, кто ошибется, выходит из игры.

Игра должна идти в быстром темпе. Избежать ошибки в игре очень трудно, и поэтому ряды участников быстро поредеют. Последние три-пять человек, не попавших в «ловушку», считаются победителями.

### ЛЕСТНИЦА

Слова располагаются таким образом: наверху стоит данная буква, под ней слово из двух букв, ниже ставят слово из трех букв, еще ниже из четырех и т. д.

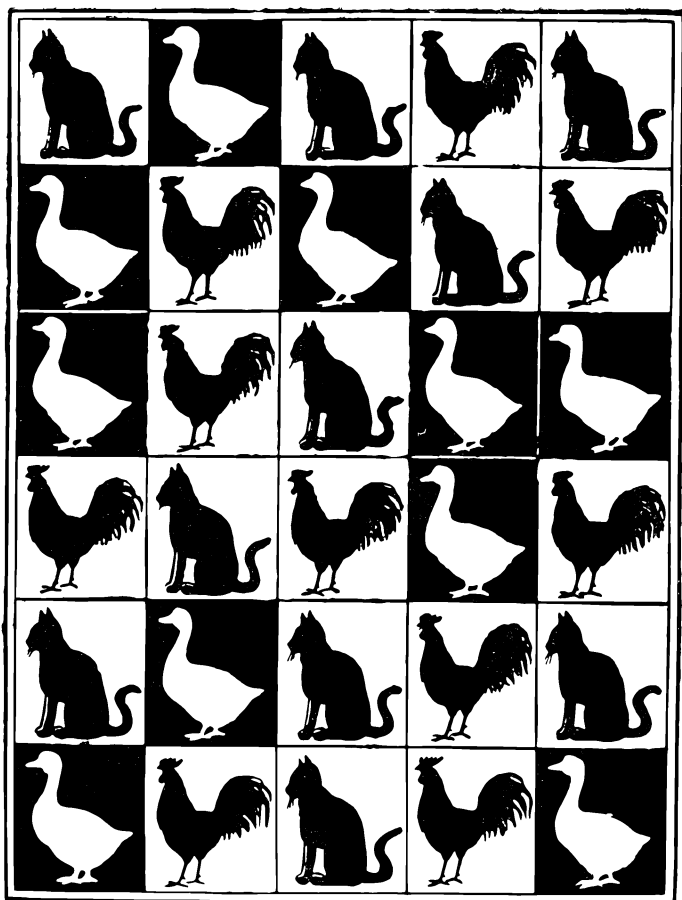
Выигрывает тот, кто в условленное время составит самую длинную лестницу.

Например:

У  
УМ  
УХА  
УЗОР  
УЛИЦА  
УПАДОК  
УДИЛИЩЕ  
УПАКОВКА  
УСТАЛОСТЬ  
УПРАЖНЕНИЕ

### СОСЧИТАЙ!

Покажите играющим таблицу с силуэтными фигурами кошки, гуся и петуха. Предложите кому-нибудь пересчитать изображенных на ней животных, начиная с левого верхнего угла и следуя дальше по горизонтальным рядам. Причем счет нужно вести следующим образом: первая кошка, первый гусь, вторая кошка, первый петух, третья кошка, второй гусь и т. д. Можно почти с уверенностью сказать, что вряд ли кому удаст-



ся пересчитать таким образом всех кошек, гусей и петухов, ни разу не сбившись и не допуская больших пауз.

Впрочем, всех пересчитывать, пожалуй, и не понадобится. Достаточно продвинуться в счете хоть на одну фигуру дальше, чем это смогли сделать другие участники игры, чтобы занять первое место в этом забавном состязании.

## ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ВОЛГЕ

— Вообразим, друзья, что мы находимся в верховьях Волги, садимся на пароход и едем вниз по реке, — с таким предисловием обращается ведущий к сидящим в зале. — Путь наш лежит на Астрахань. У каждого крупного города мы будем останавливаться. Я буду эти города называть, а вы дружно должны отвечать: «Приехали!»

Итак, начинаем:

— Город Калинин. (Зрители хором восклицают: «Приехали!»)

— Город Рыбинск. («Приехали!»)

— Ташкент. (Кто-то кричит: «Приехали!»)

— Это кто там приехал? Из Ярославля в Ташкент на пароходе? С каких это пор Ташкент на Волге оказался? Слушайте внимательней. Едем дальше. Впереди показалась Кострома («Приехали!»)

— За ней Горький. («Приехали!»)

— Архангельск. (Кто-то кричит: «Приехали!»)

— Вот уж не ожидал!.. Едем дальше... Казань. («Приехали!»)

— Ульяновск. («Приехали!»)

— Куйбышев. («Приехали!»)

— Новосибирск. (Опять кто-то ошибается).

— Наш путь приближается к концу — Киев. (Кто-то отвечает: «Приехали!»)

— Как можно! Мы ведь едем по Волге. Саратов. («Приехали!»)

— Астрахань. («Приехали!»)

— Да, мы действительно приехали и в конечный пункт нашего маршрута, и к финишу игры.

## ДЕСЯТЬ НАЗВАНИЙ

Напишите названия десяти птиц и десяти рыб на букву «С».

- |          |           |
|----------|-----------|
| 1. _____ | 6. _____  |
| 2. _____ | 7. _____  |
| 3. _____ | 8. _____  |
| 4. _____ | 9. _____  |
| 5. _____ | 10. _____ |

## ДЕСЯТЬ СЛОВ

Напишите десять слов, которые можно читать как слева направо, так и справа налево, получая одинакового значения слова. Пример «ТОПОТ».

- |          |           |
|----------|-----------|
| 1. _____ | 6. _____  |
| 2. _____ | 7. _____  |
| 3. _____ | 8. _____  |
| 4. _____ | 9. _____  |
| 5. _____ | 10. _____ |

## ПЕРВАЯ И ПОСЛЕДНЯЯ

Подберите какое-либо слово (лучше всего состоящее из 5—6 букв) и запишите это слово в два столбика сверху вниз и снизу вверх.

Все играющие должны в возможно более короткий срок заполнить промежутки между столбцами так, чтобы получились новые слова.

Начинайте игру с приведенных ниже слов:

- |           |           |
|-----------|-----------|
| З _____ А | Г _____ Т |
| А _____ К | А _____ С |
| Р _____ Д | Р _____ И |
| Я _____ Я | М _____ Н |
| Д _____ Р | О _____ О |
| К _____ А | Н _____ М |
| А _____ З | И _____ Р |
|           | С _____ А |
|           | Т _____ Г |

## СХОДСТВО И ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ

Подберите к каждому из напечатанных ниже слов еще два: одно — схожее с ним по смыслу, другое — противоположное ему.

Пример:

Мощный	Сильный	Слабый
_____	Порожний	_____
_____	Темнота	_____
_____	Спешить	_____
_____	Пылкий	_____
_____	Древность	_____
_____	Зной	_____
_____	Горе	_____
_____	Спелый	_____
_____	Доблесть	_____
_____	Юный	_____
_____	Осора	_____
_____	Быстрый	_____
_____	Больной	_____
_____	Смелый	_____
_____	Комический	_____
_____	Скрытный	_____

Выигрывает тот, кто быстрее правильно подберет больше сходных и противоположных слов.

## ПЕРЕКРЕСТКИ

В каждой строке напишите слово (имя существительное в единственном числе), заменив черточки буквами.

Названия рек, городов и другие собственные имена писать нельзя. Буквы, которые напечатаны, должны остаться на своих местах.

А — — — — — а	О — — — — — о	Р — — — — — р
— а — — — а —	— о — — — о —	— р — — — р —
— — а — а — —	— — о — о — —	— — р — р — —
— — — а — — —	— — — о — — —	— — — р — — —
— — а — а — —	— — о — о — —	— — р — р — —
— а — — — а —	— о — — — о —	— р — — — р —
А — — — — — а	О — — — — — о	Р — — — — — р

## ПЯТЬ НАПИТКОВ

В бутылке, кружке, чашке, стакане и кувшине находятся различные напитки: чай, кофе, молоко, квас и минеральная вода.

Если напиток, находящийся в стакане, поставить между чаем и молоком, то в результате перестановки молоко окажется по соседству с квасом, а кофе очутится в середине.

Определите, в какую посуду что налито, и докажете правильность своих выводов.

## ДАНЫ СЛОВА

1. Зайка, краб, мол, лист, куль, куб, еж, шар, соль, пляска.

2. Марка, слово, бак, кран, ток, мул, трава, том, клей, соль, свод, такса.

Надо заменить у этих слов первые буквы таким образом, чтобы получились новые слова, а из первых букв полученных слов можно было бы составить в первом случае — название известного рассказа М. Горького; во втором — название известного произведения А. С. Пушкина.

## ПОЭТ И ПРОЗАИК

Замените черточки буквами так, чтобы получились слова. Из первых букв полученных слов составьте инициалы и фамилию русского поэта, а из последних букв, полученных слов — инициалы и фамилию русского прозаика.

_____	Р	К	А	_____
_____	П	Л	А	_____
_____	О	Р	О	_____
_____	Т	Р		_____
_____	Л	А	Н	_____
_____	А	К	А	_____
_____	Д	Е	А	_____
_____	Е	Ф	Т	_____

## ЗАГАДОЧНОЕ ПОСЛАНИЕ

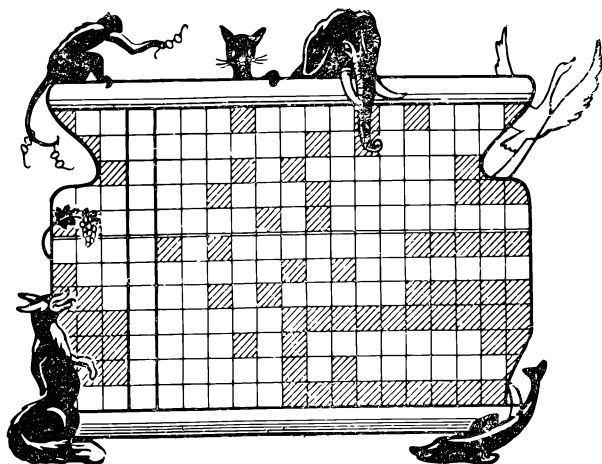
А—Ве О—ша, Ж—на Х—ру М—хо Р—кн Ы—ус  
Й—ег В—л Л—ты Ъ—кр Е—ст Ф—ня Я—ша! Б—сё  
К—да П—ка З—я, —Щ—ка И—вс Н—ро Ь—ск Г—ая  
Т—ап Ш—я Ю—ду Е—ру Ч—ка С—аш Д—иг У—ес  
Ц—сс Э—ая.

Вот такое письмо получила Ольга от своих друзей в день 8 марта. Немалых трудов стоило ей расшифровать его. «О тебе сложена эта песня», — приписано было в конце.

Если вы твердо помните порядок букв в русском алфавите, то, вероятно, тоже сможете расшифровать это загадочное послание и тогда прочитаете припев известной песни о любимой девушке.

## ЧТО ЭТО?

Вспомните названия произведений, из которых взяты приведенные ниже строки, и впишите эти названия в горизонтальные клетки рисунка так, чтобы в выде-



ленной вертикальной колонке вы прочитали бы ответ на вопрос:

Что это?

1. «Когда в товарищах согласья нет,—  
На лад их дело не пойдет...»
2. «...и тот дурак,  
Кто слушает людских всех врак...»
3. «...знать она сильна, что лает на слона!»
4. «Невежда также в ослепленье  
Бранит науки и ученье...»
5. «...хоть видит око, да зуб неймет».
6. «у сильного всегда бессильный виноват»
7. «Ты все пела? Это дело.  
Так поди же попляши!»
8. «Сильнее кошки зверя нет»
9. «...А ларчик просто открывался»
10. «...А жаль, что не знаком  
Ты с нашим петухом...»
11. «...И в сердце льстец всегда отыщет уголок».
12. «А вы, друзья, как ни садитесь,  
Всё в музыканты не годитесь»

## ПОПРОБУЙ ОТГАДАТЬ

В верхнем ряду нужно написать название крупного промышленного города СССР. Ключом к решению задачи служат пять вспомогательных слов, которые нужно вписать в клеточные ряды, помещенные ниже:

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

1. Правый приток Волги

7	12	2
---	----	---

2. Левый приток Волги

12	2	1	2
----	---	---	---

3. Столица одной из  
союзных республик

1	5	4	11	12
---	---	---	----	----

4. Река в Сибири

2	4	3	2	10	2
---	---	---	---	----	---

5. Город на берегу  
Азовского моря

6	2	3	2	4	10	9	8
---	---	---	---	---	----	---	---

## ЧТО ЗДЕСЬ ЗАШИФРОВАНО?

Разгадайте слова, зашифрованные в этих клеточных рядах. Буквы найденных семи слов поставьте по порядку их номеров (начиная с первого и кончая 31). Прочтите отрывок из произведения В. Маяковского.

1	8	7	2	9	14	15	5
---	---	---	---	---	----	----	---

29	13	10	3
----	----	----	---

20	6	22	18
----	---	----	----

23	24	12	16	4
----	----	----	----	---

19	21	31
----	----	----

25	11	30	26
----	----	----	----

17	28	27
----	----	----

Бесстрашие . . . . .  
Физическое качество, ко-  
торое мы должны в себе  
развивать . . . . .  
Сокращенное название  
детского театра в Москве  
Мелодия . . . . .  
Хвойные деревья . . . . .  
Настольная игра . . . . .  
Движение при игре  
в шашки . . .

## ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ АРТИСТОВ И РЕЖИССЕРОВ КИНО?

I. В каждый ряд впишите фамилию артиста кино с таким расчетом, чтобы буква «Р» была общей для всех фамилий.

Выигрывает тот, кто быстрее напишет.

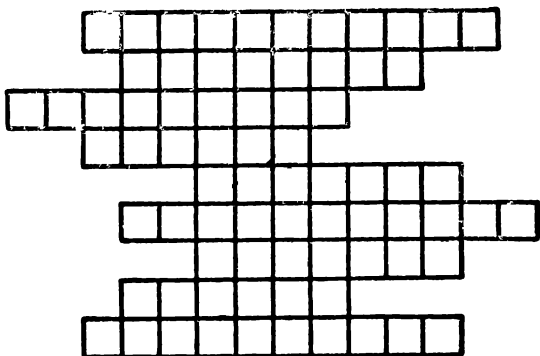
		Р							
		Р							
		Р							
		Р							
		Р							
		Р							
		Р							
		Р							
		Р							
		Р							
		Р							
		Р							
		Р							
		Р							
		Р							

II. В каждый ряд впишите фамилию артиста кино или режиссера.

Р							
	Р						
		Р					
			Р				
				Р			
					Р		
						Р	
							Р

### ЛИТЕРАТУРНАЯ СМЕСЬ

I. Если вы правильно вспомните фамилии талантливых людей по тем отрывкам, что мы помещаем ниже, и напишете их одну под другой (столбиком), то в одной из вертикальных строк вы прочтете то общее, что объединяет их.



1. Кто автор повести «Железный поток»?

2. Вспомните поэта, который в автобиографической поэме «Арестант» с потрясающей силой и правдивостью описывает обстановку военной тюрьмы, клеймит Николая I, который, «как лютый волк», душил народ вместо того, чтобы «его беречь, ветви свежие не сечь».

3. В одном из своих писем к Бестужеву А. С. Пушкин писал: «О стихах я не говорю: половина должна войти в поговорку». Это действительно так. О каком писателе и каком произведении шла речь?

4. «Победителю-ученику от побежденного учителя». Кому был подарен портрет с такой надписью поэтом Г. Державиным?

5. Кому принадлежат эти слова:

«Тяжело в ученье — легко в бою».

6. Как фамилия поэта, который в образе Никиты Моргунка воплотил судьбу миллионов людей, нашедших счастье в колхозном труде?

7. Кто после победы над врагом сказал:

«Кто с мечом к нам войдет, от меча и погибнет. На том стоит и стоять будет русская земля».

8. Кем написана книга «Разгром»?

9. У какого русского драматурга многие названия пьес — поговорки: «Свои люди — сочтемся», «Бедность не порок», «Не в свои сани не садись» и т. д.

II. Правильно определив фамилии писателей, вы по вертикали прочтете имя каждого из них. Попробуйте вспомнить их отчество. Для облегчения кружками указаны буквы, из которых можно составить отчество.

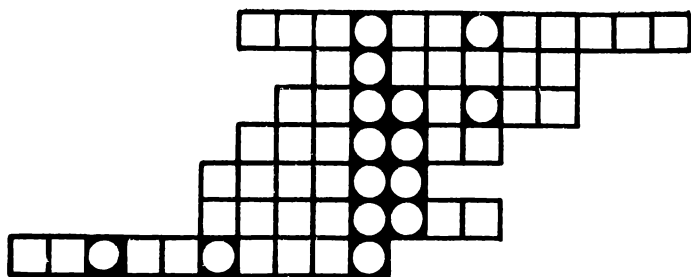
1. Кем написан роман «Что делать?»

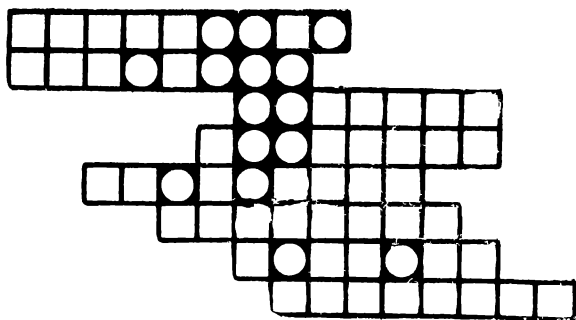
2. Кому принадлежат строки?

И красное знамя над нами,  
Как знамя победы встает.  
И Кирова грозное имя  
Полки ленинградцев ведет!

3. Кто сказал о себе:

Я лиру посвятил народу своему.  
Быть может, я умру неведомый ему,  
Но я ему служил — и сердцем я спокоен...





2. Вспомните, каким единым названием объединены романы «Москва в походе», «Море» и «Невская твердыня». Кто автор их?

3. Вспомните фамилию зодчего России, который создал целый ряд прекрасных архитектурных сооружений.

4. О ком писал Пушкин — «Сатиры смелой властелин», «Друг свободы»?

5. Кому принадлежат строки:

...Из одного металла льют  
Медаль за бой,  
Медаль за труд.

6. Кто автор «Киевских рассказов», проникнутых глубоким лиризмом, раскрывающих моральные силы, нравственную чистоту советского человека, его глубокое чувство любви к своей Отчизне и гордость за нее?

7. Назовите автора литературно-критических статей: «Базаров», «Реалисты», «Прوماхи незрелой мысли» и др.

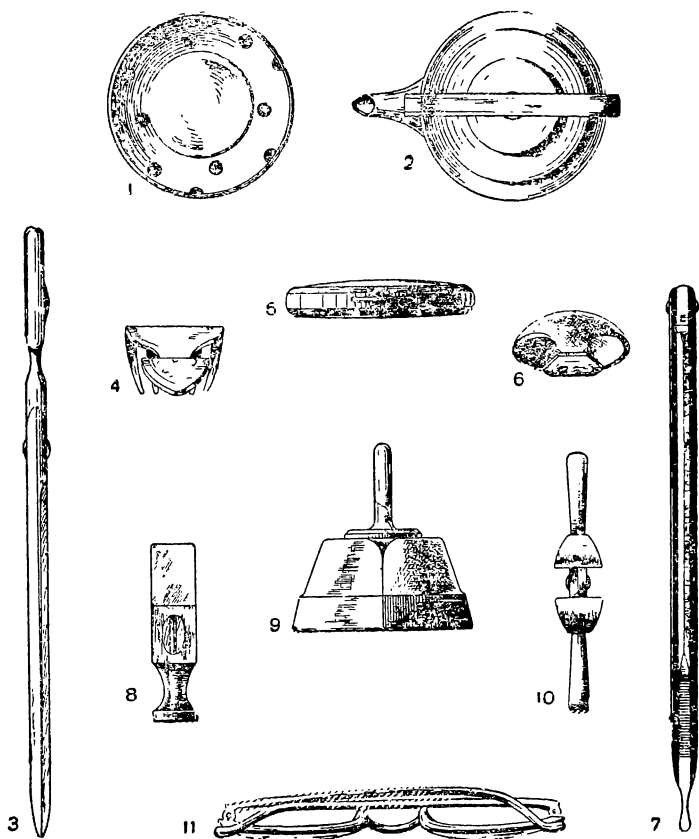
8. Вспомните автора поэмы «Песнь о Давиде Гурамишвили».

### НЕ ЗАДУМЫВАЯСЬ

Попробуйте быстро написать число одиннадцать тысяч одиннадцать сотен одиннадцать. Только не медлите!

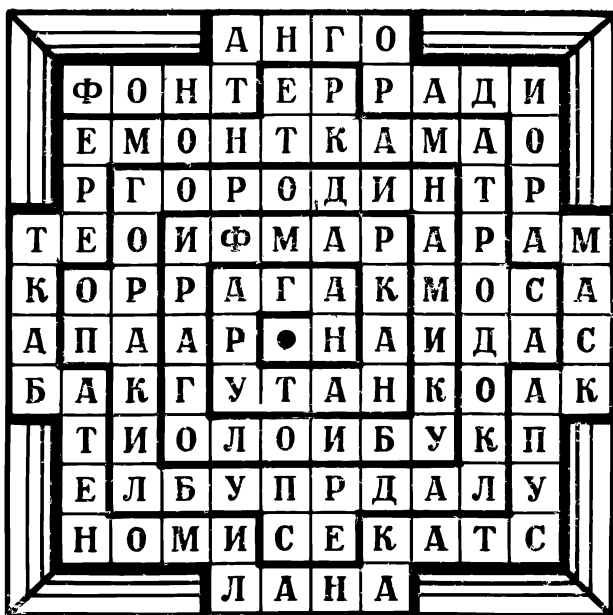
## ЧТО НАРИСОВАНО?

Скажите, что здесь изображено? Все это хорошо знакомые вам предметы.



**116 БУКВ И 55 СЛОВ**

Прочтите в этой фигуре 55 слов. Каждое отдельное слово должно быть в единственном числе, именительном падеже. На первый взгляд задача кажется легкой и простой, однако торопиться не следует.



### КТО ВЫИГРАЕТ?

Возьмите 33 спички. Уложите их в пустую папиросную коробку и начинайте игру. Играют двое. Каждый по очереди имеет право взять из коробки по своему усмотрению одну, две, но не более трех спичек одновременно.

Каждый из играющих может считать взятые им спички и спички, взятые партнером, но ни в коем случае не имеет права заглядывать в коробку, где лежат оставшиеся спички. Зная количество вынутых спичек, каждый может, конечно, высчитать, сколько их осталось в коробке, помня, что всего их было 33.

Кто возьмет из коробки последнюю спичку (учитывая, что больше трех одновременно брать нельзя), тот и считается выигравшим!

В основу этой игры-задачки положено простое математическое правило. Если вы догадаетесь, что это за правило, вы будете знать, сколько спичек вам надо

брать каждый раз, чтобы последняя спичка непременно досталась вам.

Попробуйте найти это правило.

### ЗАДАЧИ-ШУТКИ

1. Эта задача настолько проста, что ответ на нее следует дать сразу, не перечитывая условия, необходимо лишь быть внимательным.

В автобусе, шедшем из пригорода, ехало 23 человека, не считая водителя и кондуктора. На остановке у моста вышло 7 человек, вошло 4, у водокачки вышло 5, вошло 3 человека, на следующих девяти остановках вышло 17 человек, вошло 19, у вокзала вышли все, причем было обнаружено, что 1 пассажир ехал зайцем.

Сколько остановок сделал автобус?

---

2. В знойный летний день, когда воздух звенит от насекомых, на зеленой лужайке площадью в три с половиной гектара пасутся две лошади одной породы и масти, различающиеся между собой разве только тем, что у одной хвост подвязан, а у другой — нет. Лужайка имеет форму параллелограмма, и одна из лошадей щиплет траву, передвигаясь по его диагонали, а другая — по его сторонам.

Какая из этих лошадей в течение часа съест больше травы, если аппетит у них одинаков, одинаков и травяной покров лужайки, на которой они пасутся?

---

3. Три древних мудреца вступили в спор: кто из них более мудр? Спор решил случайный прохожий.

— Вы видите у меня, — сказал он, — пять колпаков: три черных и два белых. Закройте глаза!

С этими словами он надел каждому по черному колпаку, а два белых спрятал в мешок.

— Можете открыть глаза, — сказал прохожий, — кто угадает, какого цвета колпак украшает его голову, тот вправе считать себя самым мудрым,

Долго сидели мудрецы, глядя друг на друга.. Наконец, один воскликнул:

— На мне — черный!

Как он догадался?

---

4. В вагоне пригородного поезда сидели две девушки-студентки с портфелями в руках и старик с необыкновенно живыми серыми глазами. Возле него стояла корзина, из которой он достал большое румяное яблоко.

— А что, не хотите ли отведать? — вдруг обратился он к девушкам, хитро прищурившись. — Я, пожалуй, угощу вас, если решите задачу... простенькую, для пятого класса.

— Дело было так, — начал он. — Вынесла женщина на базар корзину слив. Разложила по две... Глядь, а одна лишняя. Нет, значит, ей пары. Можно, конечно, сливу съесть, но женщине хочется продать обязательно все сливы, а раскладывать она любит только ровными кучками. Разложила сливы по три: остались две лишние. Что тут будешь делать? Попробовала по четыре — три лишние. Разложила по пять — четыре лишние, по шесть — пять лишних, по семь — шесть лишних. По восемь слив каждую кучку класть стала — семь осталось, по девять — восемь лишних, по десять — девять лишних. Хотела было раскладывать по одиннадцати — глянула, а с базара-то тем временем все разошлись. Сколько же слив у нее было? Кто отгадает — тому яблоко.

Пассажиры вынули блокноты и карандаши, начали размышлять. Наконец, один воскликнул:

— Я отгадал!

— Сколько? — спросил старик, поднимая яблоко.

— Сто девятнадцать!

— Нет, — старик положил яблоко в корзину.

— Двести двадцать девять!

— Нет.

Пассажиры называли то одну, то другую цифру. Рука с яблоком то поднималась, то опускалась. Поезд остановился, девушки направились к выходу, — они прибыли на свою станцию.

— Чтоб доказать, что я не жадный, вот вам угощение, — сказал старик, протягивая плоды девушкам. — А над задачкой все-таки подумайте...

А как вы думаете?

---

5. Конный завод продал табунок рысистых лошадей трем колхозам. Первому он продал половину табунка и еще пол-лошади; второму — половину оставшихся лошадей и пол-лошади; наконец, третьему — также половину оставшихся и еще пол-лошади, распродав таким образом весь табунок.

Сколько лошадей было в табунке и сколько из них приобрел каждый колхоз?

---

6. Вез мужик волка, козу и капусту и надо было ему переехать через реку в небольшой лодке, а всех сразу взять нельзя.

Если он перевезет волка и козу, то волк съест козу, если козу и капусту — коза съест капусту. Как же ему надо поступить?

---

7. С десятого по двадцатый век включительно назовите все годы, которые, будучи записаны цифрами, читаются одинаково, независимо от того, как положен лист бумаги: правильно или «вверх ногами».

---

8. Как, используя один из математических знаков, получить число больше, чем два, и меньше, чем три?

---

9. Что надо сделать, чтобы из 20 вычесть 77 и получить в результате 33?

---

10. Двое считали в течение часа всех, кто проходил мимо них на тротуаре. Один стоял у ворот дома, другой прохаживался взад и вперед по тротуару. Кто насчитал больше прохожих?

---

11. То, о чем я скажу, происходило в 1932 году. Мне было тогда ровно столько лет, сколько выражают последние две цифры года моего рождения. Когда я об этом соотношении рассказал деду, он удивил меня заявлением, что с его возрастом выходит то же самое. Сколько же лет было каждому из нас?

---

12. Никто не подозревает, с каким большим числом билетов приходится иметь дело кассиру даже маленькой станции. Ведь необходимо, чтобы пассажиры могли получить билеты от данной станции до любой другой на той же дороге, притом в обоих направлениях. Сколько же, по-вашему, различных образцов билетов заготовлено железной дорогой для всех ее касс, если на дороге 25 станций?

13. Двенадцатый месяц называется декабрь. А знаете ли вы, что собственно значит «декабрь»? Слово это происходит от греческого слова «дека» — десять, отсюда также слова «декалитр» — десять литров, «декада» — десять дней и др. Выходит, что месяц декабрь носит название «десятый». Чем объяснить такое несоответствие?

---

14. Пусть кто-нибудь из вас напишет на бумажке, тайно любое трехзначное число, — говорит затейник. --- Припишите к нему это же число еще раз. У вас получится, конечно, шестизначное число. Передайте бумажку соседу, что сидит подальше от меня. А он пусть разделит это шестизначное число на семь. Результат вручите своему соседу, не сообщая мне. Он разделит его на 11. Передайте результат дальше. Разделим его... ну, скажем, на 13. Дайте мне бумажку с результатом; только сложите ее, чтобы я не видел числа. Извольте получить задуманное вами число. Правильно?

### ШУТОЧНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Горели семь электрических лампочек. Две погасли. Сколько осталось?

2. Летела стая — 25 гусей. Одного убили. Сколько осталось?

3. У одного отца есть шестеро сыновей. У каждого сына одна сестра. Сколько у отца детей?

4. Полтора судака стоят полтора рубля. Сколько стоит десяток?

5. Мальчик ехал на велосипеде в город. Навстречу ему повстречалась автомашина, в которой сидели шесть колхозников. Каждый колхозник вез по одной курице и по паре валенок. Сколько живых существ ехало в город?

6. Самолет покрывает расстояние от города А до города Б за 1 час. 20 минут. Однако обратный перелет он совершает за 80 минут. Как вы это объясните?

7. Сидит человек, а вы не можете сесть на его место, даже если он встанет и уйдет. Где он сидит?

8. Кто говорит на всех языках?

9. Висит на стене и в то же время падает. Что это такое?

10. С какой птицы нужно ощипать перья, чтобы получились сразу утро, день, вечер и ночь?

11. Сколько нужно одинаковых букв, чтобы написать: мать, отец, сын, дочь, бабушка?

12. На что похожа половина яблока?

13. Сожмешь — клин, разожмешь — блин.

14. Я слышал такой разговор: «Она красная?» «Нет черная». «А почему же она белая?» «Потому что она зеленая». О чем они говорили?

### СКОРОГОВОРКИ

Архип осип, а Осип охрип.

Воришка-воробьишка весь овес у вас унес.

Мамаша дала Ромаше сыворотку из-под простокваши.

В один клин, Клим, колоти.

Рапортовал да не дорапортовал, а стал дорапортовывать — зарапортовался.

На дворе трава, на траве дрова.

Раз дрова, два дрова.

Пароль «орел».

Ткет ткач ткани на платок Тане.

В нашем поселке Остапово много Поповых, Петровых, Потаповых.

У пеньков опять пять опят.

Бобр добр до бобрят.

Щетинка у чушки, чешуйка у щучки.

Всех скороговорок не перескороговоришь.

---

## ОТВЕТЫ

### ПРОМОРГАЛ

За один ход до положения, изображенного на диаграмме, черная ладья d8 стояла на поле d7, на поле d8 стоял белый слон, а на поле e7 стояла белая пешка. Было сыграно:

1. e7 : d8Ф + Ld7 : d8 пат. Следовало играть
1. e7 — e8K мат.

### ЧЕТЫРЕ ЗАДАЧИ В ОДНОЙ ПОЗИЦИИ

- № 1. 1. Лс2 — c1 d4 — d3. 2. Кe1 — f3 d3 — d2. 3. Кf3 — e5 ×
- № 2. 1. e2 — e3 d5 — d4 2. e3 — e4 d4 — d3 3. e4 — e5 ×
- № 3. 1. b5 — b6 e5 — e4 2. Кс3 — b5 e4 — e3 3. 3Kb5 — d6 ×
- № 4. 1. Ла2 — c2 Кре3 — d3 2. d7 — d8Ф + Kpd3 — e3.  
3. Фd8 — d2 (d4) ×.

### ПЯТЬ НАПИТКОВ

По условию, стакан становится между двумя напитками. Следовательно, его можно поставить между бутылкой и кружкой или между кружкой и чашкой. В первом случае пришлось бы допустить, что в бутылке и кружке находятся чай и молоко, причем кружка оказалась бы в середине, но, по условию, в середине должно быть кофе. Таким образом, это предположение отпадает. Остается второй случай — стакан ставится в середину между кружкой и чашкой; тогда в стакане — кофе, а в кружке и чашке — чай и молоко. Но в кружке не может быть молока, так как после перестановки стакана молоко должно оказаться рядом с квасом, а в стакане кваса нет; значит, молоко в чашке, а в кувшине — квас. Отсюда следует, что в кружке — чай, а в бутылке — минеральная вода.

## ДАНЫ СЛОВА

1. Зайка — Майка  
Краб — Араб  
Мол — Кол  
Лист — Аист  
Куль — Руль  
Куб — Чуб  
Еж — Уж  
Шар — Дар  
Соль — Роль  
Пляска — Аляска  
Макар Чудра

2. Марка — Барка  
Слово — Олово  
Бак — Рак  
Кран — Иран  
Ток — Сок  
Мул — Гул  
Трава — Орава  
Том — Дом  
Клей — Улей  
Соль — Ноль  
Свод — Овод  
Такса — Вакса  
Борис Годунов

## ПОЭТ И ПРОЗАИК

Аркан  
Сплав  
Порог  
Утро  
Шланг  
Какао  
Идеал  
Нефть

А. С. Пушкин, Н. В. Гоголь.

## ЗАГАДОЧНОЕ ПОСЛАНИЕ

Веселая и грустная,  
Всегда ты хороша,  
Как наша песня русская,  
Как русская душа.

## ЧТО ЭТО?

1. Лебедь, Щука и Рак. 2. Мартышка и очки. 3. Слон и Моська. 4. Свинья под дубом. 5. Лисица и Виноград. 6. Волк и Ягненок. 7. Стрекоза и Муравей. 8. Мыши и Кошка. 9. Ларчик. 10. Осел и Соловей. 11. Ворона и Петух. 12. Квартет.

В очерченной вертикальной колонке можно прочесть:  
«Басни Крылова».

## ПОПРОБУЙ ОТГАДАТЬ

1. Ока. 2. Кама. 3. Минск. 4. Ангара. 5. Таганрог.  
Крупный промышленный центр — Магнитогорск.

## ЧТО ЗДЕСЬ ЗАШИФРОВАНО?

1. Смелость. 2. Сила. 3. МТЮЗ. 4. Мотив. 5. Ели. 6. Лото.  
7. Ход.

«Славьте, молот и стих, землю молодости»!

## ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ АРТИСТОВ И РЕЖИССЕРОВ КИНО?

I. Жаров, Чирков, Борисов, Сорокин, Гурченко, Кириенко, Гурецкая, Саранцев, Ларионова, Стриженов, Харитонов, Абрикосов, Меркурьев, Переверзев.

II. Рыбников, Гриценко, Черкасов, Свердлов, Макарова, Столяров, Трауберг, Пельтцер.

## ЛИТЕРАТУРНАЯ СМЕСЬ

I. По вертикали можно прочесть имя всех этих талантливых людей — Александр.

1. СерАфимович
2. ПоЛежаев
3. ГрибоЕдов
4. ПушКин
5. Суворов
6. ТвАрдовский
7. Невский
8. ФаДеев
9. ОстРовский

II. По вертикали прочтете имя каждого из них — Николай. Пользуясь буквами в кружках, можно прочесть их отчество.

- |                       |              |
|-----------------------|--------------|
| 1. Николай Гаврилович | ЧерНышевский |
| 2. Николай Семенович  | ТИхонов      |
| 3. Николай Алексеевич | НеКрасов     |
| 4. Николай Федорович  | ПогОдин      |
| 5. Николай Васильевич | ГогоЛь       |
| 6. Николай Матвеевич  | ГрибАчев     |
| 7. Николай Алексеевич | ОстровскийИ  |

III. По вертикали прочтете отчество каждого из них — Иванович. Пользуясь буквами в кружках, можно прочесть их имена.

- |                      |            |
|----------------------|------------|
| 1. Глеб Иванович     | УспенскийИ |
| 2. Валентин Иванович | КостылеВ   |
| 3. Василий Иванович  | БАженев    |
| 4. Дмитрий Иванович  | ФоНвизин   |
| 5. Алексей Иванович  | НедогОнов  |
| 6. Юрий Иванович     | ЯновскийИ  |
| 7. Дмитрий Иванович  | ПИсарев    |
| 8. Симон Иванович    | Чиковани   |

## НЕ ЗАДУМЫВАЯСЬ

Надо написать число 12111.

$$\begin{array}{r} + 110\ 0 \\ + 1\ 00 \\ + 1\ 1 \\ \hline 12111 \end{array}$$

## ЧТО НАРИСОВАНО?

1. Блюдце. 2. Чайник. 3. Ножницы. 4. Вилка. 5. Часы. 6. Ложка. 7. Бритва. 8. Молоток. 9. Утюг. 10. Клещи 11 Очки.

## 116 БУКВ И 55 СЛОВ

1. Фон. 2. Фонтан. 3. Танго. 4. Гора. 5. Радио. 6. Диорама. 7. Рама. 8. Маска. 9. Капуста. 10. Стакан. 11. Канал. 12. На-лим. 13. Лимон. 14. Монета. 15. Табак. 16. Бак. 17. Акт. 18. Ак-тер. 19. Терем. 20. Ремонт. 21. Монтер. 22. Терка. 23. Кама. 24. Мат. 25. Матрос. 26. Трос. 27. Роса. 28. Оса. 29. Осадок. 30. Доклад. 31. Клад. 32. Адрес. 33. Республика. 34. Публика. 35. Капор. 36. Порог. 37. Рог. 38. Огород. 39. Город. 40. Роди-на. 41. Один. 42. Динамик. 43. Куб. 44. Биолог. 45. Лог. 46. Ло-гарифм. 47. Риф. 48. Рифма. 49. Марка. 50. Арка. 51. Аркан. 52. Канат. 53. Натура. 54. Тур. 55. Ураган.

## КТО ВЫИГРАЕТ?

Математическое правило, положенное в основу игры-задачи, заключается в кратности чисел.

33 спички составят  $32 + 1$  спичка. Число 32 имеет кратные: 2, 4, 8, 16, 32.

Сколько же нужно брать каждый раз спичек, чтобы всегда взять последнюю спичку, учитывая, что больше трех одновремен-но брать нельзя? Исходя из математического закона кратности, вам надо брать каждый раз столько спичек, чтобы сумма взя-тых обоими игроками была всегда равна кратному  $(2, 4...) + 1$ . Таким образом, вы должны всегда брать столько спичек, что-бы в сумме с вашим партнером они составляли любое нечетное число (3, 5, 7, 9 и т. д.). В том же случае, если оба игрока зна-ют это правило, выигрывает тот, кто начнет игру, взяв одну спичку.

## ЗАДАЧИ-ШУТКИ

1. 12 остановок.



2. Та, у которой хвост не подвязан. Это дает ей возможность отгонять комаров и слепней, мешающих есть.

### 3. Мудрец рассуждал так:

— Я вижу перед собой два колпака. Предположим, что на мне белый. Тогда второй мудрец, видя перед собой черный и белый колпаки, должен рассуждать так: «Если бы на мне был тоже белый колпак, то третий сразу бы догадался и заявил, что у него черный. Но он молчит, значит на мне не белый, а черный». А так как второй не говорит этого, значит на мне тоже черный.

---

4. При решении этой задачи вы должны заметить, что во всех случаях раскладывания слив по кучкам не хватает только одной сливы. Если бы число слив было на единицу больше, то оно целиком бы делилось на 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Другими словами число слив, увеличенное на единицу, было бы кратным чисел 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Но кратное этих чисел равно  $2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 3 \times 5 \times 7 = 2520$ . Остается отнять единицу и мы получим искомое число слив  $2520 - 1 = 2519$ .

---

5. Третьему колхозу было продано:  $\frac{1}{2}$  оставшихся  $+$   $\frac{1}{2}$  лошади = целому, откуда целое, находимое по второй половине, = 1 лошади. Перед продажей второму колхозу лошадей было:  $\frac{1}{2}$  оставшихся  $+$   $\frac{1}{2}$  лошади  $+$  1 лошадь, или  $\frac{1}{2}$  оставшихся =  $1\frac{1}{2}$ , а целое 3 лошадям, то есть второму колхозу было продано 2 лошади. Всего в табуне было:  $\frac{1}{2}$ , проданная первому колхозу,  $+$   $\frac{1}{2}$  лошади  $+$  3 лошади, или, рассуждая так же, 7 лошадей, из которых 4 продано первому колхозу.

---

6. Он сначала должен перевезти козу, затем перевезти капусту, а козу взять обратно на тот берег.

В третий раз он перевозит волка и оставляет его с капустой и в четвертый раз забирает козу.

---

7. 906, 916, 986, 1001, 1111, 1691, 1881, 1961.

---

8. Запятая, поставленная между 2 и 3, даст желаемое число.



9. Воспользовавшись римскими цифрами, вы получите необычайный результат.

$$\begin{array}{r} \text{XX} \\ - \text{77} \\ \hline 33 \end{array}$$

10. Оба насчитали одинаковое число прохожих. Тот, кто стоял у ворот, считал проходивших в обе стороны, зато тот, кто ходил, видел вдвое больше встречных людей.

11. С первого взгляда может действительно показаться, что задача неправильно составлена: выходит как будто, что внук и дед одного возраста. Однако требование задачи, как сейчас увидим, легко удовлетворяется.

Внук, очевидно, родился в XX столетии. Первые две цифры года его рождения, следовательно, 19: таково число сотен. Число, выражаемое остальными цифрами, будучи сложено с самим собою, должно составить 32. Значит, это число 16: год рождения внука 1916, и ему в 1932 году было 16 лет.

Дед его родился, конечно, в XIX столетии, первые две цифры года его рождения 18. Удвоенное число, выражаемое остальными цифрами, должно составить 132. Значит, само это число равно половине 132, то есть 66. Дед родился в 1866 году и ему в 1932 году было 66 лет. Таким образом, и внуку и деду в 1932 году было столько лет, сколько выражают последние две цифры годов их рождения.

12. На каждой из 25 станций пассажиры могут требовать билет до любой станции, то есть на 24 пункта. Значит, разных билетов надо напечатать  $25 \times 24 = 600$  образцов.

13. Наш календарь ведет свое начало от календаря древних римлян. Римляне же (до Юлия Цезаря) считали началом года

не 1 января, а 1 марта. Декабрь тогда был, следовательно, десятый месяц. С перенесением начала года на 1 января названия месяцев изменены не были. Отсюда и произошло то несоответствие между названием и порядковым номером, которое существует теперь для ряда месяцев.

Название месяцев	Смысл названия	Порядковый номер
Сентябрь	седьмой	9
Октябрь	восьмой	10
Ноябрь	девятый	11
Декабрь	десятый	12



14. Проследите за тем, что сделано было с задуманным числом. Прежде всего к нему приписали взятое трехзначное число еще раз. Это то же самое, что приписать три нуля и прибавить затем первоначальное число, например:

$$872\ 872 = 872\ 000 + 872$$

Теперь ясно, что собственно проделано было с числом: его увеличили в 1000 раз и, кроме того, прибавили его самого; коротко сказать — умножили число на 1001. Что же сделано было потом с этим произведением? Его разделили последовательно на 7, на 11 и на 13. В конечном итоге, значит, разделили его на  $7 \times 11 \times 13$ , то есть на 1001.

Итак, задуманное число сначала умножили на 1001, потом разделили на 1001. Надо ли удивляться, что в результате получилось то же самое число?

## ШУТОЧНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Семь было, семь и осталось.
2. Один, остальные улетели.
3. Семь.
4. Десять рублей.
5. В город ехал только один мальчик, остальные ехали ему навстречу.
6. 80 минут — то же, что и 1 час 20 минут.
7. У вас на коленях.
8. Эх

9. Барометр.
  10. С утки — сутки.
  11. Семь «я» — семья.
  12. На другую половину.
  13. Зонтик.
  14. О смородине.
-

## ПОСЛОВИЦЫ, ПОГОВОРКИ, ЗАГАДКИ, ШАРАДЫ

*В народе сложено немало интересных загадок, метких пословиц и поговорок. Там, где собирается молодежь, не трудно провести увлекательные состязания на отгадывание и загадывание загадок, на знание народной мудрости. Можно посвятить устному народному творчеству специальный вечер, а можно использовать загадки, пословицы и поговорки в антракты на молодежном вечере. Это развлечение веселое и полезное. В разделе даны тематические подборки пословиц.*

### ПОСЛОВИЦЫ И ПОГОВОРКИ

#### О РОДИНЕ И НАРОДЕ

Власть Советская пришла — жизнь по-новому пошла.

Где власть народа, там победа и свобода.

Для Родины своей ни сил, ни жизни не жалея.

Постоим горой за свой край родной.

Народ захочет — бездну перескочит.

Не видя народа, не увидишь жизни.

Наивысшая честь — доверие народа.

#### О КОЛХОЗЕ

В колхозе, что ни год, то больше доход.

Была копилка да свеча, теперь лампочка Ильича.

Колхозная воля да труд богатые всходы дают.

Тот колхоз богат, в котором лад.

В колхозе язык не в зачет, кто работает, тому почет.

### О ТРУДЕ, О ЗНАНИЯХ

Самым дорогим кажется то, во что твой труд вложен.

Не тот хорош, кто лицом пригож, а тот хорош, кто на дело гош.

Не бойся работы, пусть она тебя боится.

На свете самое большое богатство — труд.

Больше науки — умнее руки.

Руки поборют одного, знания — тысячу.

Голова без ума, что фонарь без огня.

Знания в юности — это мудрость в старости.

Поп да бог, пока разум плох, а с ясным умом и без них проживем.

Силы могут иссякнуть, а знания никогда.

### О БДИТЕЛЬНОСТИ

Беспечность — родня преступлению.

Змея один раз меняет шкуру, а предатель и шпион каждый день.

Кто много болтает, тот врагу помогает.

На посту, что на войне, будь бдителен вдвойне.

Сперва проверь, а потом верь.

Храбрость города берет, а бдительность их бережет.

### О ДОЛГЕ И ЧЕСТИ

Береги платье снову, а честь смолоду.

Называться человеком легко, быть человеком трудно.

Если ты велик — будь скромн.

Большие птицы молчаливы, малая птаха больше всех кричит.

Бесчестье страшнее смерти.

Лестью честь не купишь.

Умел ошибиться, умей и поправиться.

Будь своему слову хозяин:

Кто вино любит, тот себя губит.

Запил и совесть пропил.

Кто за правду горой, тот истый герой.

## О ДРУЖБЕ И ЛЮБВИ

Товарищ — это светоч в сердце, опора в беде, врач во время болезни.

Лебеди сливают голоса, а люди сливают мысли и руки.

Нет друга — ищи, а найдешь — береги.

Не тот друг, кто медом мажет, а тот, кто правду скажет.

От товарища отстать — без товарища стать.

Кто не верит, тот не любит.

Разлука любви не помеха.

## КТО БОЛЬШЕ ЗНАЕТ?

Ведущий громко произносит первую половину пословицы, остальные хором продолжают ее до конца.

— Итак, начали! Без труда..

— Не вынешь рыбку из пруда!

— Совершенно верно! Продолжаем. Семь раз отмерь...

— Один раз отрежь!

— Что посеешь...

— То и пожнешь!

— Хороша кукуруза...

— На полях Советского Союза!

— Не спеши языком...

— Торопись делом!

— Ни межи, ни краю...

— Колхозному урожаю!

— Дорога ложка...

— К обеду!

— Готовь сани летом...

— А телегу зимой!

— Хочешь есть калачи...

— Не сиди на печи!

- В хорошей артели...
- Всяк при деле!
  
- Лодырю в колхозе...
- Что волку на морозе!
  
- Не красна изба углами...
- А красна пирогами!
  
- Кончил дело...
- Гуляй смело!
  
- Назвался груздем...
- Полезай в кузов!
  
- Нашла коса...
- На камень!
  
- Не все то золото...
- Что блестит!
  
- Под лежащий камень...
- Вода не течет!
  
- Полно пить...
- Пора ум копить!
  
- Ум хорошо...
- А два лучше!
  
- Ученье — свет...
- А неученье — тьма!
  
- Век живи...
- Век учись!
  
- Что написано пером...
- Не вырубишь топором!
  
- Девичья коса...
- Всему городу краса!

— Вот видите, — говорит ведущий, — сколько пословиц и поговорок русского народа мы с вами вспомнили. А сейчас я хочу предложить вам несколько пословиц и поговорок других народов. Я буду громко произносить пословицу или поговорку, а вы постарайтесь отгадать, чья она.

В каждом зернышке риса есть капля пота (*китайская*).

Если ты хранишь тайну, она твоя пленница, если ты ее выдал, ты ее пленник (*арабская*).

Посеешь сорняк, рис не вырастет (*малайская*).

Если люди объединятся, они могут связать льва (*эфиопская*).

Можно добавить к этому и другие известные вам пословицы и поговорки разных народов.

Затем ведущий обращается к участникам викторины и предлагает им вспомнить те русские пословицы и поговорки, которые он называл. Он считает до трех.

— Не все то золото, что блестит! — кричит один из участников викторины.

— Не все то золото, что блестит — раз, — громко повторяет ведущий, — не все то золото, что блестит — два...

Кто-то вспомнил еще одну пословицу:

— Век живи, век учись!

— Век живи, век учись — раз, — и т. д.

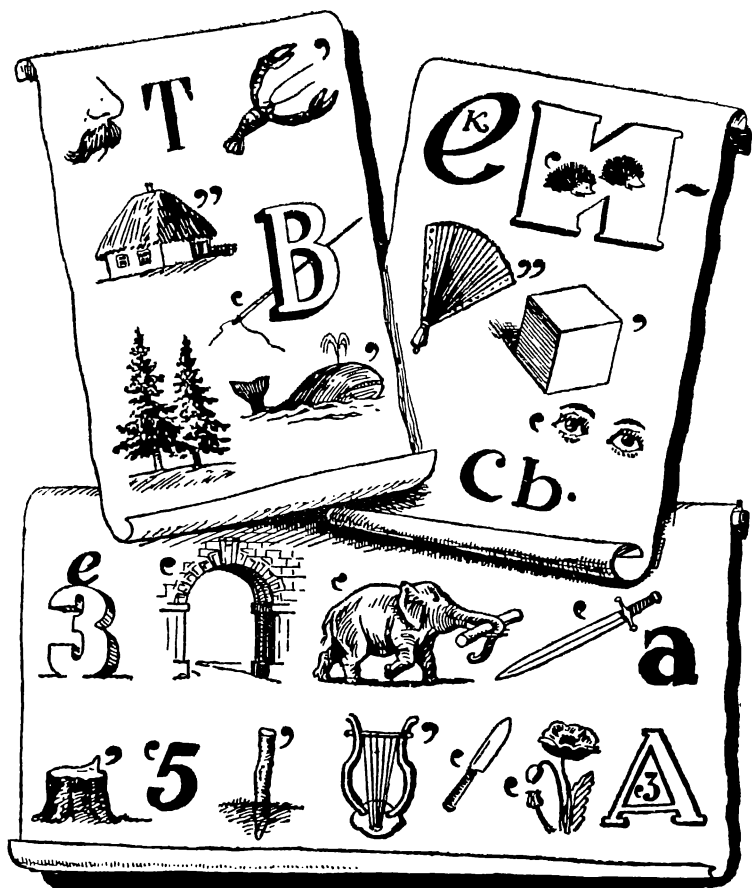
Дальше викторина идет по-прежнему «аукционным». Если следует много ответов, то ведущий начинает считать до трех быстрее.

Победитель тот, кто последним назвал поговорку. Ведущий выводит его на середину зала и говорит:

— Победитель викторины заслуживает награды. Прошу всех присутствующих наградить его громкими аплодисментами.

## ПОСЛОВИЦЫ В РЕБУСАХ

Русская народная пословица, которая записана здесь в виде ребуса, взята эпиграфом к известному произведению нашей классической литературы. Прочтите ребус и назовите это произведение.

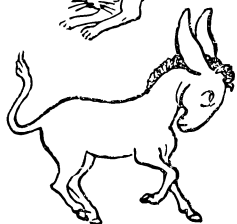


### СОСТАВЬ ПОГОВОРКИ

Все вы знаете много поговорок-сравнений. Такие, например, как «холоден как лед». Чтобы решить эту задачу, нужно восстановить пропущенные буквы в словах, которые написаны в клетках, а затем к каждому слову подобрать соответствующую по смыслу картинку, тогда у вас получится семь известных поговорок.



з	л	о	н
---	---	---	---

 как...


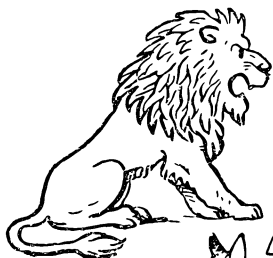
х	т	е
---	---	---

 как...

с	л	т	и
---	---	---	---

 как...

п	р	м
---	---	---

 как...


т	у	л	в
---	---	---	---

 как...

р	с
---	---

 как...

с	к	л	з	к	и
---	---	---	---	---	---

 как...

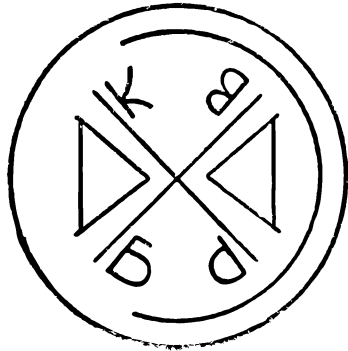

### ЗАГАДКИ

1. В лесу выросло, из лесу вынесли, на руках плачет, а на полу скачет.
2. У тебя есть, у меня есть, у дуба в поле, у рыбы в море.
3. До неба достанет, а от земли не видать.
4. Что без крыльев летит?
5. Я не сам по себе, а сильнее всего и страшнее всего, и все любят меня и все губят меня.

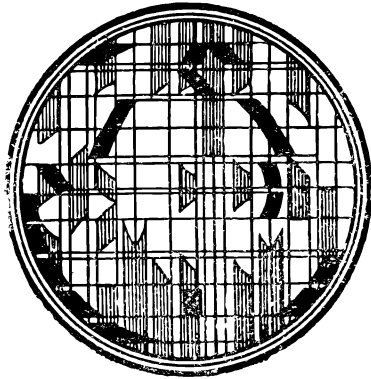
6. В воде рождается, а воды боится.
7. Согнута в дугу летом на лугу, зимой на крюку.
8. Сильнее солнца, слабее ветра. Ног нет, а идет, глаз нет, а плачет.
9. С земли ребенок поднимет, а через забор и силач не перекинет.
10. По морю идет, идет, а как на берег вползет, тут и пропадет.
11. Ниток много, а клубок не смотаешь.
12. Быстро грызет, легко жует, сама не глотает. Что это? Кто отгадает?
13. Семьсот ворот, да один вход.
14. Не видно ее и не слышно ее. Стоит заговорить о ней и она исчезнет.
15. Когда он нужен, его выбрасывают, когда не нужен — поднимают.
16. Бежит без ног, рукава без рук.
17. Никто не пугает, а вся дрожит.
18. Был ребенок не знал пеленок. Стал стариком — сто пеленок на нем.
19. Висит груша, нельзя скушать, не бойся — тронь, хоть внутри и огонь.
20. Бел как снег, в чести у всех.
21. Иду в воду красным, выйду черным.
22. Встанет — выше коня, ляжет — ниже кота.
23. Зимой все жрет, а летом спит. Тело тепло, а крови нет. Сесть на нее сядешь, а с места тебя не свезет.
24. Когда он черный — за ним ухаживают, когда красный — сам людей обслуживает, когда он серый, его выбрасывают.
25. Все его любят, а поглядят на него, так каждый морщится.
26. То толстеет, то худеет и на весь дом голосит.

# ОТГАДАЙ

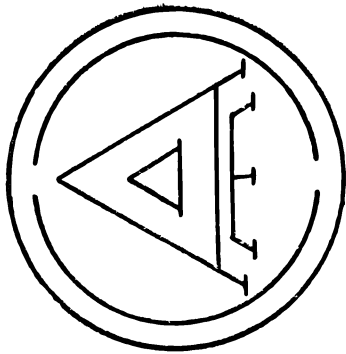
Какой это  
город?



Что написано  
в этом кругу?



Какой это  
город?



## ШАРАДЫ

Шарада — это загадка. Сущность ее в том, что загаданное слово делится на части, причем каждая из них составляет самостоятельное слово, которое надо отгадывать. Сложив вместе отгаданные части, получаем загаданное слово.

1. Местоимение, предлог, меж них — фамилия поэта,  
А целое известный плод, что зреет на исходе лета.
2. Советский шахматист да два местоимения,  
А в целом — музыкальное произведение.
3. Первый слог мой каждый знает,  
В классах он всегда бывает  
А к нему союз прибавим,  
Сзади дерево поставим,  
Чтобы целое узнать,  
Город следует назвать.
4. Два слога первые — цветок,  
Татарский царь — мой третий слог,  
А мягкий знак считай концом,  
Коль отгадаешь — будешь молодцом.
5. Начало слова — лес,  
Конец — стихотворение,  
А целое растет, хотя и не растение.
6. Мой первый слог растет в дубраве,  
Второй — глубокая канава.  
Добавьте букву иль предлог,  
Затем найдите третий слог.  
Его отлично знает,  
Кто в бильярд играет.  
А в целом — повесть это  
Великого поэта.
7. Начало деревом зовется,  
Конец — читатели мои.  
Здесь в книге целое найдется  
И в каждой строчке есть они.
8. Мой первый слог — на дереве,  
Второй мой слог — союз,  
А в целом я — материя  
И на костюме гожусь.

9. Мое начало — буква алфавита,  
Она всегда шипит сердито,  
Второго корабли боятся  
И обойти его стремятся.  
А целое — весной летает и жужжит,  
То сядет на цветок, то полетит.
10. Бывает много странного на свете.  
Возьмем предлог, затем союз  
И вновь предлог,  
А целое — в лесу я как-то встретил,  
От страха еле ноги уволок.
11. Какое сочетание нот  
Выращивает огород?
12. А это нота и одна  
В кулинарии нам нужна.
13. Две ноты завершило но,  
Игра зовется...
14. Чтоб композитора назвать ты смог,  
Сложи две ноты и предлог.
15. Наше первое — нота, второе — река,  
А целое — герой из оперы  
Про «Золотого петушка».
16. Мой первый слог ищите в нотах.  
Второй найдете у быка.  
А целое: автобусы и люди  
По мне и едут и идут всегда.
17. Мой первый слог к услугам вашим  
Куда угодно довезу.  
Второй — вы в шахматах найдете,  
А в целом — в армии служу.
18. Художник русский — первый слог,  
Второй пчелиная семья,  
А целым назовем того,  
Кто славу заслужил в боях.
19. Слог первый — в танце элемент.  
Второй — актера жизнь на сцене.  
Узнаешь целое в момент,  
Припомнив караулов смену.

20. Ты найдешь меня на дне  
В синем море, и во мне  
От начала до конца  
Два предлога и три «ца».
21. Предлог с игрой соедини ты,  
И чудо вдруг произойдет.  
Цветок Египта знаменитый  
Перед тобою расцветет.
-

## ОТВЕТЫ

### ПОСЛОВИЦЫ В РЕБУСАХ

1. У страха глаза велики.
2. Век живи, век учись.
3. Ребус читается так: «На зеркало неча пенять, коли рожа крива». Эта пословица взята эпиграфом к «Ревизору».

### СОСТАВЬ ПОГОВОРКИ

«Голоден как собака», «Хитер как лиса», «Болтлив как со-рока», «Упрям как осел», «Труслив как заяц», «Храбр как лев», «Скользкий как вьюн».

### ЗАГАДКИ

1. Балалайка. 2. Тень. 3. Дсждь. 4. Ветер. 5. Огонь. 6. Соль.
7. Коса. 8. Туча. 9. Пушинка. 10. Волна. 11. Паутина. 12. Пила.
13. Невод. 14. Тишина. 15. Якорь. 16. Река. 17. Осина. 18. Ко-чан капусты. 19. Электрическая лампочка. 20. Сахар. 21. Желе-зо. 22. Дуга. 23. Печь. 24. Уголь. 25. Солнце. 26. Гармонь.

### ОТГАДАЙ

Какой это город? (Рис. слева) Хабаровск.  
 Что написано в этом кругу? География. Путешествие.  
 Какой это город? (Рис. справа) Одесса.

### ШАРАДЫ

1. Я-блок-о. 2. Кан-та-та. 3. Мел-и-тополь. 4. Астра-хан-ъ.
5. Бор-ода. 6. Дуб-ров-с-кий. 7. Бук-вы. 8. Сук-но. 9. Ш-мель.
10. У-да-в. 11. Фа-соль. 12. Соль. 13. До-ми-но. 14. Ля-до-в.
15. До-дон. 16. До-рога. 17. Авто-мат. 18. Ге-рой. 19. Па-роль.
20. Ус-три-ца. 21. Лото-с.

## ВСПОМНИ, ПОДУМАЙ, ОБЪЯСНИ...

1. Мы наблюдали, как куски льда постепенно уменьшались, а затем и вовсе исчезали. Однако «таяли» они необычно: не оставляя после себя ни капли воды.

Кусочки льда, взятые в руку, жгли кожу. Термометр, помещенный в грудку льдинок, не дал возможности установить температуру таяния льда, так как вся ртуть из столбика ушла в шарик.

Кусочки этого льда, опущенные в стакан с водой, потонули.

Что это за странный лед? Почему он тает, не превращаясь в воду? Какова температура его таяния? Почему он тонет в воде?

\* \* \*

2. Какие металлы можно расплавить на ладони?

\* \* \*

3. Каким русским химиком были получены первые полимерные вещества?

\* \* \*

4. В одной компании зашел разговор о том, какого цвета нефть. Один сказал, нефть черная; другой уверял, что она белая, третий говорил, нефть желтая; четвертый считал, что она красноватая, пятый был уверен, нефть темно-коричневая. Все при этом заверяли, что они были на нефтепромыслах и сами это видели.

Какого же цвета нефть?

5. Гололед и гололедицу очень часто путают между собой или считают, что между этими явлениями нет никакой разницы. А между тем гололед и гололедица совсем не одно и то же.

Можете ли вы объяснить, чем они отличаются друг от друга?

\* \* \*

6. Как вы думаете, что сильнее давит: кончик патефонной иглы на пластинку или обод паровозного колеса на поверхность рельса?

\* \* \*

7. Во время одного физического опыта нагревали воду и воздух, заключенные в одинаковые и равные по объему баллоны. Энергия и время, затрачиваемые на нагрев, были тоже одинаковыми.

Что нагреется больше: вода или воздух?

\* \* \*

8. Путь Земли вокруг Солнца, то есть земная орбита, не является точно кругом. Расстояние Земли от Солнца неодинаково в разное время года. Летом Солнце бывает на два с половиной миллиона километров дальше от Земли, чем зимой.

Почему же летом на Земле теплее?

\* \* \*

9. Когда быстрее распространяются звуки — зимой или летом?

Когда больше весит килограммовая гиря — зимой или летом?

\* \* \*

10. Существует довольно верная примета, что ласточки, летающие низко над водой, предвещают дождь. Чем это объяснить?

\* \* \*

11. Как вы думаете, кто быстрее машет крылышками: муха, шмель или комар? И как это можно определить?

\* \* \*

12. Почему удар молнии раскалывает дерево?

\* \* \*

13. Существуют ли металлы легче воды?

\* \* \*

14. Какие элементы носят названия планет?

\* \* \*

15. Какой элемент был открыт сначала на солнце, а потом на земле?

\* \* \*

16. Что нужно сделать, чтобы кислород получил цвет и запах?

\* \* \*

17. Кто является основоположником науки о движении ракет и учения о космических полетах?

\* \* \*

18. Какая космическая скорость сообщалась искусственным спутникам Земли, запущенным в СССР?

\* \* \*

19. Когда был доставлен на Луну вымпел с гербом Советского Союза?

\* \* \*

20. Какая нужна была скорость для того, чтобы вторая советская ракета смогла выйти из сферы земного притяжения и уйти в межпланетное пространство.

\* \* \*

21. Какова температура поверхности Солнца?

\* \* \*

22. Каково расстояние от Земли до Луны?

\* \* \*

23. Каково расстояние от Земли до Солнца?

\* \* \*

24. Когда и с помощью чего сфотографирована невидимая с Земли сторона Луны?

\* \* \*

25. На каком расстоянии исчезает земное притяжение?

26. Сколько времени могут длиться солнечные затмения?

\* \* \*

27. Бывают ли годы без солнечных затмений? А без лунных?

\* \* \*

28. С какой стороны при затмении надвигается на солнце черный диск луны — справа или слева?

\* \* \*

29. Что легче пробки?

\* \* \*

30. Можно ли расщепить обыкновенную папиросную бумагу на несколько листочков?

\* \* \*

31. Как называлась и когда вышла в свет первая русская печатная газета?

\* \* \*

32. Когда построен исторический крейсер «Аврора» и в каком крупном сражении он принимал участие?

\* \* \*

33. Когда была выпущена первая советская марка и что на ней изображено?

\* \* \*

34. С каким важным изобретением связана фамилия советского физика Б. Л. Розинга?

\* \* \*

35. Назовите советского физика, разработавшего теорию, на основе которой сейчас изготавливают лампы дневного света.

\* \* \*

36. Знаете ли вы советского ученого, разработавшего способ промышленного производства искусственного каучука?

\* \* \*

37. Какое общее свойство отличает лед и чугун от большинства других веществ?

\* \* \*

38. Почему нельзя пользоваться электромагнитом для переноски раскаленных болванок?

\* \* \*

39. Можно ли услышать «топот» мухи?

\* \* \*

40. Почему кузов легкового автомобиля делается более обтекаемым, чем кузов грузового автомобиля? Почему кузов скоростного автомобиля делается по форме каплеобразным? Почему наибольшие скорости при езде на велосипеде достигаются при гонках за лидером, то есть при езде вслед за мотоциклом?

\* \* \*

41. Почему не падают движущиеся велосипед и мотоцикл? Почему велосипед и мотоцикл не опрокидываются при поворотах на виражах велосипедных треков и мотодромов?

\* \* \*

42. Когда и кем была открыта искусственная радиоактивность?

\* \* \*

43. Когда в нашей стране вступила в строй первая в мире атомная электростанция?

---

## ОТВЕТЫ

1. Это так называемый «сухой лед» — твердая углекислота. Сырьем для его изготовления служит углекислый газ. От обычного льда — из воды — «сухой лед» отличается тем, что переходит непосредственно из твердого состояния в парообразное. Температура его «таяния», а правильнее — превращения в парообразное состояние (сублимация) — минус 78,9 градуса. «Сухой лед» приблизительно в полтора раза тяжелее, чем лед из воды, поэтому в воде он тонет.

2. Галлий, температура плавления 26 градусов.

3. А. М. Бутлеровым.

4. Все спорящие по-своему были правы: они рассказывали о том, что действительно сами видели

Цвет нефти различен на разных месторождениях и зависит от содержащихся в ней примесей и от освещения. Например, сураханская нефть белая, а у темной бакинской нефти при солнечном освещении синеватый отлив.

5. Гололед — это слой льда, осаждающегося в больших количествах на деревьях, кустарниках, телеграфных столбах, проводах, стенах домов, мостовых и т. д. Образуется гололед при дождях и туманах, состоящих из переохлажденных капель воды. Эти капли при своем ударе о какой-либо предмет замерзают на нем, превращаясь в лед.

Гололедица — слой льда на поверхности дорог. Гололедица появляется как при гололеде, так и от замерзания луж, влажного снега, земли и т. д.

6. Кончик патефонной иглы давит на пластинку с силой около тонны на квадратный сантиметр. Колеса паровоза давят на рельсы с меньшей силой. Это объясняется тем, что вес мембраны или адаптера целиком ложится на острие иглы, а она — на крохотную поверхность,

7. Вода обладает большей теплоемкостью, чем воздух. Для того, чтобы нагреть на градус равные объемы воды и воздуха, надо при нагревании воды затратить тепла в три тысячи раз (!) больше, чем при нагревании воздуха.

8. Изменение времен года на Земле вызывается не изменением расстояния от Земли до Солнца, а наклоном земной оси. Благодаря наклону оси Земля подставляет лучам Солнца в большей мере то северное полушарие, то южное.

9. Зимой звуки распространяются лучше, чем летом, так как плотность воздуха зимой больше, и следовательно, скорость звука выше.

Когда в северном полушарии зима, Земля проходит наиболее близкую к Солнцу часть своей траектории — эллипса. Следовательно, зимой Солнце сильнее притягивает любые предметы, находящиеся на поверхности Земли, чем летом. Днем сила солнечного притяжения вычитается из силы земного притяжения, поэтому вес предмета равен разности этих сил. Ночью же силы солнечного и земного притяжения складываются. Летом, днем, гиря весит больше, чем зимой. Зимой, ночью, гиря тяжелее, чем летом.

10. Перед дождем воздух содержит больше влаги, и крылышки насекомых, птиц, впитывая ее, тяжелеют.

11. Быстрее всех машет крылышками комар, медленнее всех шмель. Определить это можно по высоте звука при полете насекомого.

Чем быстрее крылья колышут воздух, тем выше звук.

12. При ударе молнии влага, находящаяся в клетках древесины, мгновенно закипает и пар разрывает ствол дерева.

13. Существуют — натрий, калий, литий.

14. Уран, нептун (ий), плутон (ий).

15. Гелий.

16. Перевести кислород в жидкое состояние (при низкой температуре).

17. К. Э. Циолковский.

18. 8 километров в секунду — это первая космическая скорость, которая сообщалась трем советским спутникам Земли.

19. Вторая космическая ракета доставила вымпел на поверхность Луны 14 сентября 1959 года.

20. Только при получении второй космической скорости 11,2 километра в секунду ракета смогла выйти из сферы земного притяжения и уйти в межпланетное пространство.

21 6000 градусов.

22. 384000 километров.

23. Около 150 миллионов километров.

24. 18 октября 1959 года. С помощью автоматической межпланетной станции, установленной на борту третьей советской космической ракеты.

25. Около миллиона километров от Земли земное притяжение при расчетах может не приниматься во внимание.

26. Наибольшая продолжительность полной фазы солнечного затмения 7,5 минут (на экваторе, в высших широтах — меньше). Все же фазы затмения могут захватить до 4,5 часа (на экваторе).

27. Без солнечных затмений не проходит ни одного года. ежегодно случается не менее 2 солнечных затмений. Годы без лунных затмений бывают довольно часто, примерно, через 5 лет.

28. В северном полушарии Земли диск Луны надвигается на Солнце справа налево. Первого соприкосновения Луны с Солнцем следует всегда ждать с правой стороны, в южном полушарии — с левой.

29. Легче пробки пористые пластмассы — пенопласты. Пенопласт в 25 раз легче пробки. Кубический метр его весит всего 10 килограммов. Он хорошо заглушает звук и плохо проводит тепло. Его применяют в качестве «шубы» для вагонов-ледников и холодильников.

Пенопласты находят также применение в самолетах, в цельнометаллических вагонах, на строительстве зданий для тепловой и звуковой изоляции стен и потолков. Это позволяет значительно снизить стоимость жилищного строительства. Зимой в таком доме тепло, а летом — прохладно. В нем не заведутся жуки-древоточцы, в квартиру не проникнет плесень.

Легкие сборно-разборные дома из пенопластов были созданы для советских дрейфующих станций «Северный полюс». Они блестяще выдержали испытания. В будущем такие дома будут использованы на строительстве железных дорог и гидростанций, на отгонных пастбищах, полевых станах и т. д.

30. Оказывается можно. Метод расщепления бумажного листа известен уже более ста лет, но тогда он отличался исключительной трудоемкостью и длительностью. Недавно сотрудник реставрационных мастерских научных библиотек в Праге Л. Седлецкий значительно упростил способ расщепления. Удалось это сделать благодаря применению полиамидов и воды. Новый метод используется, чтобы продлить жизнь редких рукописей, старинных печатных материалов, важных документов, текст которых с двух сторон заполняет бумажный лист. После расщепления листа надвое производят упрочение образовавшейся чистой стороны специальными химическими веществами.

31. «Ведомости», январь 1703 года.

32. В 1903 году. В 1905 году он участвовал в Цусимском сражении.

33. В 1921 году. «Освобожденный пролетарий».

34. Б. Л. Розинг — советский физик является изобретателем первой электронной системы воспроизведения телевизионного изображения. Его работы послужили основой для развития электронных систем телевидения.

35. Академик С. И. Вавилов разработал теорию люминесцентного свечения растворов, которая сейчас называется «Законом Вавилова».

36. Академик С. В. Лебедев.

37. В отличие от большинства веществ лед и чугун при плавлении не увеличиваются, а уменьшаются в объеме.

38. Железо, нагретое до 800 градусов по Цельсию, теряет свои магнитные свойства и не намагничивается.

39. Да, можно, если заставить ее ползать по мембране чувствительного микрофона, подключенного к радиоусилителю. Современные усилители низкой частоты позволяют превратить ничтожный звук от шагов мухи в оглушительный топот слона, идущего по железным листам.

40. Скорость отечественных легковых автомобилей 90—140 километров в час. Скорость грузовых автомобилей — 60—80 километров в час. С возрастанием скорости возрастает и сопротивление воздуха, которое вынужден преодолевать автомобиль. Поэтому кузов обтекаемой формы, испытывающий меньшее сопротивление воздуха, чем кузов необтекаемой формы, нужен в первую очередь легкой автомашине.

Скорость спортивных и гоночных автомобилей достигает нескольких сот километров в час, поэтому такой автомобиль должен обладать еще лучшими аэродинамическими формами. Такой формой и является форма капли.

Велосипедисту, едущему вплотную за мотоциклом, при быстром движении не приходится преодолевать сильного сопротивления воздуха. Его преодолевает едущий впереди мотоциклист. Поэтому велосипедист может развить большую скорость, чем при гонке без лидера.

41. Вращающиеся колеса велосипеда и мотоцикла обладают свойствами гидроскопа. Колесо стремится сохранить плоскость своего вращения неизменной. Этой силы оказывается достаточно для поддержания равновесия машины при небольших отклонениях плоскости колес от вертикали.

Мчащаяся машина совершает поворот на вираже наклонно, под углом тем большим, чем больше крутизна виража. Центро-

бежная сила в этом случае стремится не опрокинуть машину, а наоборот, выпрямить ее. Но этому противится сила тяжести. В результате мчащаяся машина проходит вираж и не опрокидывается.

42. Искусственная радиоактивность открыта французскими учеными-физиками Ирен и Фредериком Жолио-Кюри в 1934 году.

43. Первая в мире атомная электростанция Академии наук СССР была пущена в эксплуатацию 27 июня 1954 года.

---

## ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГЕОГРАФИЯ

1. Огромной волной кита выбросило на берег. Стремясь скорее вернуться в родную стихию, кит, опираясь на могучий хвост, прыжками стал продвигаться по земле, но... в сторону, противоположную морю. Когда он «опомнился», то оказался уже почти в трехстах метрах от берега.

Хватит ли у него дыхания, чтобы вернуться в море?

\* \* \*

2. Научный сотрудник рассказывал экскурсантам, посетившим лабораторию:

— ...некоторые относят их к растительному миру, другие — к животному. Правильнее считать их растениями...

— ...мы поместили одно такое растение шесть часов тому назад в благоприятную для его развития среду...

— ...и сейчас, как мы видим, вместо одного этого растения появилось уже свыше четырех тысяч.

О чем рассказывал лаборант?

\* \* \*

3. Все моря имеют определенные очертания берега. Они отграничены от остального мирового океана сушей и сообщаются с ним проливами. Каспийское и Аральское моря замкнуты сушей.

Однако есть одно море, где совсем нет суши, даже по «берегам» его. Границы, очерчивающие это море, непостоянны — они подвержены изменениям и колеба-

ниям. Море безбрежное, но не безграничное, не бескрайнее.

Найдите это необычное море на географической карте. Как оно называется? Почему ему присвоено это название?

\* \* \*

4. Для того, чтобы узнать температуру воздуха, термометр всегда вывешивают в тени. Но мы выставили рядом два исправных, проверенных термометра со шкалой Цельсия на солнцепеке.

Один из термометров показал температуру значительно более высокую, чем другой. Сколько раз мы не повторяли опыт, результат был тот же.

Отчего это могло произойти?

\* \* \*

5. Во время кругосветного путешествия, — рассказал капитан дальнего плавания, — мне пришлось встретиться на одном материке с двумя видами любопытных животных. Они четвероногие, но несут яйца, подобно птицам или гадам. Однако, как я убедился, вылупившихся из яиц детенышей мать, подобно млекопитающим, кормит своим молоком...»

Что это за животные? Где они водятся?

\* \* \*

6. Некий рыболов рассказывал, что он поймал однажды в море на удочку несколько любопытных глубоководных рыб. Его товарищ назвал это типичным «охотничьим рассказом». Как обычные рыбы, — сказал он, — не могут жить на больших глубинах, так и глубоководные рыбы не могут подняться на поверхность, доступную для удильщика.

Верно ли это утверждение?

\* \* \*

7. Какие животные «складывают» зубы?

\* \* \*

8. На каких островах встречаются черепахи весом до 700 кг?

\* \* \*

9. На каких островах нашей страны насчитывается 39 действующих вулканов?

\* \* \*

10. Кого из русских женщин-путешественниц вы знаете? Где и когда они путешествовали?

\* \* \*

11. Какие животные спят с открытыми глазами?

\* \* \*

12. Мы часто употребляем выражение «где раки зимуют». А где действительно зимуют раки?

\* \* \*

13. Какой зверь спит всю зиму вниз головой?

\* \* \*

14. Какая самая маленькая птица в нашей стране?

\* \* \*

15. Какие птицы не садятся ни на землю, ни на воду, ни на ветки?

\* \* \*

16. Какое дерево в средней полосе СССР цветет последним в году?

\* \* \*

17. Листья какого растения достигают до двух метров в диаметре?

\* \* \*

18. Где родина картофеля?

\* \* \*

19. Назовите город, где жил и работал великий ученый К. Э Циолковский.

\* \* \*

20. Знаете ли вы родину выдающегося ученого физиолога И. П. Павлова?

\* \* \*

21. Знаете ли вы, сколько лет живет береза, ель, сосна?

\* \* \*

22. Сколько морей омывают берега нашей Родины?

\* \* \*

23. Назовите организатора первой русской экспедиции на Северный полюс, именем которого назван архипелаг у Северной земли.

\* \* \*

24. Знаете ли вы капитана корабля «Нева», участника первого русского кругосветного плавания в начале XIX века, именем которого назван полуостров на побережье Охотского моря, гора на острове Сахалин и остров в северо-западной части архипелага Гавайских островов?

\* \* \*

25. Назовите имя первого русского исследователя Америки, именем которого назван залив в Охотском море.

\* \* \*

26. Знаете ли вы мореплавателя, участника кругосветной экспедиции, открывшей Антарктиду в 1821 г., именем которого названо море у берегов Антарктиды?

\* \* \*

27. Назовите крупнейшего географа и путешественника, исследователя средней Азии, именем которого назван пик на Тянь-Шане.

\* \* \*

28. Какой город расположен в двух частях света?

\* \* \*

29. Где находится самое жаркое место в СССР?

\* \* \*

30. Где находится самое холодное место в СССР?

\* \* \*

31. Где СССР граничит сразу с четырьмя государствами?

\* \* \*

32. Какой советский остров лежит в трех полушариях?

\* \* \*

33. Где находится самое низкое место в СССР и как оно называется?

\* \* \*

34. Где в нашей стране самое сухое место?

35. Как называется самая длинная в СССР река и какую примерно длину она имеет?

\* \* \*

36. Какую железнодорожную станцию называют по имени и отчеству и в честь кого? Какой город СССР называется по фамилии того же человека?

\* \* \*

37. Есть ли реки, которые никуда не впадают?

\* \* \*

38. Какая рыба европейских рек по праву может быть названа вечной путешественницей?

---

## ОТВЕТЫ

1. Кит дышит легкими, но если бы он начал двигаться по суше, то оказался бы раздавленным собственным весом. Ни толстая кожа, ни массивные ребра не были бы достаточной опорой для этой туши в 100 тонн весом. В воде киту приходится затрачивать в десять раз меньше усилий, чем на земле, так как в воде всякое тело теряет в весе столько, сколько весит вытесненная им вода.

2. Сотрудник микробиологической лаборатории рассказывал о бактериях. Они являются элементарнейшими организмами, стоящими на рубеже растительного и животного миров. Однако ученые относят их к растительному миру.

Одноклеточные организмы размножаются путем простого деления. В благоприятных условиях это деление происходит через каждые 30 минут. Таким образом, через шесть часов из одной бактерии может образоваться 4096 бактерий.

3. Такое море есть в северной половине Атлантического океана. Границами его служат морские течения, охватывающие овальным кольцом огромное пространство воды, лишенное сколько-нибудь заметных течений.

Его название — Саргассово море. «Саргассо» — значит мелкий виноград. Так называли португальские мореплаватели средневековья морские бурые водоросли, усеянные шаровидными поплавками. Таких водорослей много на поверхности этой части океана.

4. Известно, что белая, гладкая поверхность сильно отражает световые лучи, а черная — почти все лучи света поглощает, и, следовательно, черные предметы нагреваются на солнце сильнее, чем белые.

На солнцепеке термометр, шарик которого зачернен, покажет температуру большую, чем обычный ртутный.

5. Речь шла об утконосах и ехиднах, обитающих в Австралии. Эти четвероногие несут яйца, но детенышей кормят молоком. Та-

ким образом, утконосы и ехидны занимают промежуточное положение между млекопитающимися и пресмыкающимися.

6. Рыбы, обитающие в верхних и средних слоях морей, не могут опуститься в морские глубины. Устройство их тела таково, что они не в состоянии выдержать колоссальных давлений, действующих в глубинах моря.

Обитатели морских глубин не чувствуют испытываемого ими огромного давления, но подняться к поверхности моря они не могут. Нарушение равновесия между внутренним и внешним давлением погубило бы их

7. Змеи обладают очень подвижным челюстным аппаратом. У некоторых из них, например, у гадюки, гремучей змеи, кобры, в верхней челюсти есть по два ядовитых зуба, расположенных горизонтально и направленных острием внутрь. Как только эти змеи раскрывают рот, их ядовитые зубы выдвигаются вперед и занимают наклонное положение. Закрывая рот, эти змеи как бы «складывают» свои зубы.

8. На Галапагосских островах.

9. На Курильских островах.

10 Первая полярная путешественница, участница великой Северной экспедиции, Мария Прончищева путешествовала с мужем В. Прончищевым с 1733 по 1736 год по Северному Ледовитому океану от устья Лены до устья Енисея. В 1736 году они достигли восточного берега полуострова Таймыр и поднялись вдоль него до 77 градуса 29 минуты северной широты.

По имени Марии Прончищевой названа бухта на восточном берегу Таймырского полуострова.

Потанина А. В. путешествовала с мужем по Монголии, Китаю, Тибету с 1876 по 1893 год. Ее имя носит Александрин ледник в Монгольском Алтае.

Черская М. П. принимала участие в экспедиции 1890 года в бассейн реки Колымы. После смерти мужа — И. Д. Черского, она возглавила экспедицию и довела ее до Нижне-Колымска.

Ольга Александровна Федченко путешествовала по Средней Азии (Туркестану) в 1868—1871 годах.

11. С открытыми глазами спят: зайцы, так как у них веки короткие; змеи, так как у них совершенно прозрачные веки; рыбы, так как у них вообще нет век.

12. Раки зимуют либо в естественных подводных береговых норах, либо вырывают их сами.

13. Летучая мышь.

14. Королек.

15. Стрижи.

16. Липа

17. Виктория-регия.

18. Перу и Чили.

19. Калуга.

20. Рязань

21. Береза живет 100—120 лет, ель — 300, сосна — до 400.

22. 14 морей.

23. Седов Г. Я.

24. Лисянский Ю. Ф.

25. Шелихов Г. И.

26. Беллинсгаузен Ф. Ф.

27. Семенов-Тянь-Шанский Т. П

28. Магнитогорск расположен по берегам реки Урал, по которой проходит граница между Европой и Азией.

29. Район города Термеза (Узбекская ССР) Здесь температура доходит до 50 градусов жары в тени.

30. Это место обнаружила в 1926 году экспедиция под руководством академика С В. Обручева. Это район поселка Оймякон на реке Индигирке в Якутской АССР. Здесь отмечены наиболее низкие температуры, достигавшие 73 градусов мороза по Цельсию.

31. У Северного полюса: здесь сходятся границы СССР, США, Канады, Норвегии, Дании.

32. Остров Врангеля.

33. В Казахской ССР. Это впадина высохшего озера Карагие, которая лежит на 132 метра ниже уровня океана.

34. В Восточном Памире: здесь выпадает всего 60 миллиметров осадков в год.

35. Амур. Его длина с притоками превышает 4300 километров.

36. Станция Ерофей Павлович в Читинской области названа в честь известного землепроходца, крестьянина из-под г. Великий Устюг Е П. Хабарова, исследовавшего в XVII в. земли по реке Амуру. Его именем назван город Хабаровск.

37. Есть в Средней Азии. Вследствие испарения и просачивания воды в почву такая река, беря свои истоки в горах, исчезает в песках, не доходит до моря, озера или реки — и никуда не впадает. Наиболее значительны из таких рек Теджен и Мургаб.

38. Речной угорь. Эта рыба совершает за свою жизнь далекое путешествие протяженностью 7—8 тысяч километров в Саргасово море (у восточных берегов Северной Америки), чтобы метать там икру.

---

## ВИКТОРИНЫ

*Викторины обогащают память, развивают умение раскрыть содержание произведения, внимательно читать тексты. Они требуют от участников игр знания литературных и музыкальных произведений, картин, отдельных событий из жизни и творчества писателей, композиторов, художников.*

### ЛИТЕРАТУРНАЯ ВИКТОРИНА

1. Какой крупный русский писатель провел два года на борту военного фрегата, совершавшего кругосветное путешествие?

\* \* \*

2. Кто из классиков русской литературы был выдающимся дипломатом?

\* \* \*

3. Вспомните 10 пьес Островского, названия которых являются пословицами.

\* \* \*

4. У кого из русских писателей есть «Пестрые рассказы», «Невинные рассказы»?

\* \* \*

5. Какой писатель был мудрым и вместе с тем не имел своей головы, был остроумен, но не мог улыбнуться, был жизнерадостен, но никогда не жил?

\* \* \*

6. Вспомните 10 пословиц, вышедших из комедии А. С. Грибоедова «Горе от ума».

\* \* \*

7. Какой известный французский писатель написал 57 романов под общим названием «Необыкновенные путешествия»?

\* \* \*

8. Какому русскому писателю воздвигнут памятник в Ницце?

\* \* \*

9. Кого из русских писателей и за какое произведение Екатерина II назвала «бунтовщиком хуже Пугачева»?

\* \* \*

10. Назовите автора эпических поэм «Илиада» и «Одиссея».

\* \* \*

11. Помните ли вы, какую народную пословицу использовал Н. В. Гоголь для эпиграфа к комедии «Ревизор»?

\* \* \*

12. Какое произведение Н. В. Гоголя написано в форме дневника?

\* \* \*

13. Назовите двух русских писателей, которые были врачами.

\* \* \*

14. Кто из русских писателей имел звание инженера?

\* \* \*

15. Какой фразой кончается комедия «Недоросль» Д. И. Фонвизина?

\* \* \*

16. Знаете ли вы, какому будущему поэту и какому критику И. А. Гончаров давал уроки латинского языка и литературы?

\* \* \*

17. Какое произведение написано Н. Г. Чернышевским в заключении в Петропавловской крепости?

\* \* \*

18. Кто из героев сказок Салтыкова-Щедрина «жил дрожал и умирал дрожал»?

\* \* \*

19. О каком произведении И. А. Гончаров писал, что в нем «как луч света в капле воды, отразилась вся прежняя Москва, ее рисунок, тогдашний ее дух, исторический момент и нравы...»?

\* \* \*

20. В каком произведении, о каком герое М. Ю. Лермонтов писал: «Это портрет, составленный из пороков всего нашего поколения в полном их развитии»?

\* \* \*

21. За что писатель Ф. М. Достоевский был приговорен Николаем I к «смертной казни расстрелянием» и после замены расстрела каторгой отбыл наказание в Сибири 10 лет?

\* \* \*

22. О каком великом немецком поэте написан Томасом Манном роман «Лотта в Веймаре»?

КТО НАПИСАЛ ЭТИ СТРОКИ?

23. «Превосходная должность быть на земле человеком».

\* \* \*

24. «Может собственных Платонов и быстрых разумом Невтонов российская земля рождать».

\* \* \*

25. «Лишь тот достоин чести и свободы, кто каждый день за них идет на бой».

\* \* \*

26. «Москва, Москва!... люблю тебя как сын, как русский, — сильно, пламенно и нежно!».

\* \* \*

27. «Да, жалок тот, в ком совесть нечиста».

\* \* \*

28. «Нет уз, святее товарищества».

\* \* \*

29. «Искусство есть высочайшее проявление могущества в человеке».

— \* —

30. Где и когда было опубликовано первое стихотворение А. С. Пушкина, как оно называется?

\* \* \*

31. Какие русские поэты учились вместе с А. С. Пушкиным?

\* \* \*

32. На какие пушкинские сюжеты и какими советскими композиторами написаны балеты?

\* \* \*

33. Кто и о каком произведении А. С. Пушкина сказал, что это «энциклопедия русской жизни»?

\* \* \*

34. Какой известный русский писатель сказал Пушкину: «Пари, как орел, но не останавливайся в полете».

\* \* \*

35. Какой сувенир немецкий писатель Гете вручил В. А. Жуковскому, посетившему его в Веймаре, для передачи А. С. Пушкину?

\* \* \*

36. Какие оперы по произведениям Пушкина написаны русскими композиторами?

\* \* \*

37. Назовите одноименные произведения трех русских классиков.

\* \* \*

38. В каких поэмах и драматических произведениях А. С. Пушкина нет ни имен, ни фамилий действующих лиц?

\* \* \*

39. Знаете ли вы, какую известную сказку русского писателя А. С. Пушкин не только отредактировал, но и написал сам первые четыре строчки?

— \* —

40. В каком произведении советского писателя девизом главного героя являются слова: «Бороться и искать, найти и не сдаваться».

\* \* \*

41. Назовите советского драматурга, написавшего ряд пьес, посвященных жизни молодежи. Одна из них — «Вечно живые».

\* \* \*

42. В каком произведении А. М. Горького один из героев говорит: «Хозяин тот — кто трудится»?

\* \* \*

43. Назовите татарского поэта, Героя Советского Союза, лауреата Ленинской премии, бесстрашного и отважного бойца, погибшего в фашистском застенке?

\* \* \*

44. О какой реке идет речь в романе В. Шишкова «Угрюм-река»?

\* \* \*

45. Какой выдающийся советский геолог и географ является автором ряда научно-фантастических произведений?

\* \* \*

46. Знаете ли вы, какую партийную кличку имел В. Маяковский в подпольной большевистской организации?

\* \* \*

47. О каком своем произведении Маяковский сказал: «...считаю программной вещью»?

\* \* \*

48. Назовите литературных героев, которыми восхищался молодой Н. Островский?

\* \* \*

49. Как называется первая книга М. Шолохова?

\* \* \*

50. Стихи какого поэта взял А. Фадеев эпиграфом к роману «Молодая гвардия»?

\* \* \*

51. Помните ли вы, какой эпиграф стоит у произведения А. М. Горького «Сказки об Италии»? Знаете ли вы, чьи это слова?

\* \* \*

52. Знаете ли вы армянского советского писателя, родоначальника армянской пролетарской литературы, автора многих революционных поэм?

\* \* \*

53. Знаете ли вы венгерского писателя, погибшего геройской смертью в освободительной войне испанского народа 1936—39 гг., в которой он участвовал под именем генерала Лукача?

\* \* \*

54. Знаете ли вы узбекского писателя, ученого, художника, музыканта, автора поэмы, на сюжет которой композитор Г. М. Глиер написал оперу. Какая это поэма?

\* \* \*

55. Назовите выдающегося осетинского поэта, революционного демократа, основоположника осетинской литературы.

\* \* \*

56. Знаете ли вы румынского писателя, автора повести «Митря Кокор»?

### МУЗЫКАЛЬНАЯ ВИКТОРИНА

1. Назовите членов «могучей кучки».

\* \* \*

2. Знаете ли вы, кто из композиторов в 80-летнем возрасте написал свою 26-ю оперу? Одна из его опер написана на сюжет пьесы Гюго «Король забавляется». Как она называется?

\* \* \*

3. Кто автор стихотворения «На заре туманной юности»? Кто написал музыку на эти слова?

\* \* \*

4. Знаете ли вы, какой выдающийся русский композитор участвовал в Отечественной войне 1812 г. и под начальством Дениса Давыдова в 1813—14 гг. дошел до Парижа? Музыкальное наследие композитора богато романсами, принесшими ему мировую известность.

\* \* \*

5. Какой французский композитор написал оперу на сюжет новеллы П. Мериме?

\* \* \*

6. Назовите имя известного русского дирижера, написавшего ряд опер. Наиболее известную из них, получившую мировую известность, автор написал на сюжет романа Пушкина. Какая это опера?

\* \* \*

7. Назовите двух братьев — известных русских пианистов, дирижеров, музыкально-общественных деятелей, основателей консерваторий в Ленинграде и Москве. Один из них был выдающимся композитором, а другой — талантливым педагогом. Кто они? Кому из них П. И. Чайковский посвятил свое изумительное фортепианное трио «Памяти великого артиста»?

\* \* \*

8. Назовите имя итальянского скрипача и композитора XIX века, который сыграл исключительную роль в развитии скрипичного искусства?

\* \* \*

9. Знаете ли вы великого австрийского композитора, который с 5 лет уже сочинял музыку, а в 11 лет написал первую оперу. Какой русский композитор написал оперу на текст А. С. Пушкина, посвященную этому гениальному композитору?

\* \* \*

10. О каком произведении П. И. Чайковский сказал, что в нем «как весь дуб в жёлуде, заключена вся русская симфоническая школа»?

\* \* \*

11. Кто автор балета «Спартак»?

\* \* \*

12. На сюжет какого известного романа А. М. Горького и каким советским композитором написана опера?

\* \* \*

13. Какой советский композитор написал балет на сюжет известной сказки Бажова?

\* \* \*

14. Какой советский композитор написал оперу на сюжет известного произведения Ромэн Роллана? Как она называется?

\* \* \*

15. Знаете ли вы, какой известный композитор писал свои многочисленные критические, теоретические статьи, брошюры о творчестве русских композиторов под псевдонимом Игорь Глебов?

\* \* \*

16. Кто автор оперы о Герое Советского Союза поэте Мусе Джалиле?

\* \* \*

17. Знаете ли вы известного грузинского композитора, автора оперы «Даиси»?

18. Кто написал музыку к кинофильму «Овод»?

\* \* \*

19. Каждый из вас знает песни «Вдоль деревни от избы и до избы», «И кто его знает», «Дайте в руки мне гармонию», «Ой, туманы, мои растуманы», «Пройдут года» и другие. Назовите авторов текстов и музыки этих песен.

\* \* \*

20. Знаете ли вы композитора, написавшего оперы на сюжеты романов М. Шолохова «Тихий Дон» и «Поднятая целина» и сейчас работающего над оперой «Судьба человека»?

\* \* \*

21. На сюжеты каких произведений Шекспира написаны советскими композиторами оперы и балеты?

\* \* \*

22. Какой композитор написал одноименный балет на сюжет книги П. Абрахамса «Тропую грома»? Назовите еще один балет того же автора, с успехом идущий в театрах.

\* \* \*

23. Назовите песни, за которые Соловьеву-Седому присуждена Ленинская премия.

\* \* \*

24. Какой советский композитор написал оперу о декабристах? Как называется опера?

\* \* \*

25. Какой известный советский композитор написал симфонию, посвященную событиям 1905 года?

\* \* \*

26. В какую симфонию П. И. Чайковского вошла русская народная песня «Во поле березонька стояла»?

\* \* \*

27. Знаете ли вы, кто написал слова известной народной песни «Ревела буря, дождь шумел»?

\* \* \*

28. Кто автор песни «Что ты жадно глядишь на дорогу»? Какие еще русские народные песни знаете вы, созданные на тексты этого автора?

\* \* \*

29. Вспомните хоровой коллектив, названный именем его организатора, получивший огромную популярность в нашей стране и за ее пределами.

\* \* \*

30. Какой русской песней начинается пьеса А. Н. Островского «Гроза»?

\* \* \*

31. Все знают грузинскую песню «Сулико». А известен ли вам автор текста этой песни?

\* \* \*

32. Знаете ли вы, кто является автором текста известной песни «Славное море — священный Байкал»?

### КИНОВИКТОРИНА

1. Вспомните названия кинофильмов, в которых употребляются следующие цифры: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 15, 41, 45, 100, 101, 300, 306, 420, 1918 и другие.

\* \* \*

2. Вспомните, какие фильмы были посвящены жизни и творчеству композиторов.

\* \* \*

3. А какие фильмы рассказывают о жизни и творчестве писателей?

\* \* \*

4. Припомните 10 фильмов о полководцах и флотоводцах.

\* \* \*

5. Какие вы знаете советские художественные фильмы, поставленные по произведениям А. Н. Островского, А. С. Пушкина, А. М. Горького, Н. В. Гоголя, А. П. Чехова, И. С. Тургенева? Назовите их.

\* \* \*

6. Какие вы знаете фильмы, рассказывающие о жизни и творчестве ученых, путешественников?

\* \* \*

7. Припомните советские и иностранные фильмы, в названиях которых упоминаются города: Ленинград, Рязань, Торжок, Бухара, Париж, Рим, Вена, Нью-Йорк, Багдад, Берлин, Неаполь.

\* \* \*

8. Назовите советские фильмы, созданные совместно с болгарской, албанской и индийской киностудиями.

\* \* \*

9. Назовите первый звуковой советский фильм.

\* \* \*

10. Как называется первый советский цветной фильм?

\* \* \*

11. Какие вы знаете фильмы о советском спорте?

\* \* \*

12. Какой композитор и к какому фильму написал песню «Широка страна моя родная»?

\* \* \*

13. Назовите фильмы о советских разведчиках.

\* \* \*

14. Назовите фильм Эйзенштейна, вышедший в 1925 году и впервые принесший советскому кино всемирную известность.

\* \* \*

15. Какой известный советский актер впервые создал на экране образ Владимира Ильича Ленина?

\* \* \*

16. В каких советских фильмах актеры играют по две роли? Назовите их.

\* \* \*

17. В каком фильме М. Жаров играет самого себя (артиста Михаила Жарова)?

\* \* \*

18. Назовите советские и иностранные фильмы, в названиях которых упоминаются слова: солнце, звезды, небо, облако, марс, земля.

\* \* \*

19. Кто из советских актеров создал образ Петра I?

\* \* \*

20. Какой известный советский актер создал образ народного полководца Александра Невского?

\* \* \*

21. Назовите фильмы, в названиях которых встречаются слова: «весна», «дело», «тайна», «юность», «случай», «судьба», «любовь».

\* \* \*

22. Кто исполняет роль Татьяны Сергеевны в фильме «Весна на Заречной улице»? Кем сыграна роль поручика Орловского в картине «Поэт»? Припомните одного из режиссеров-постановщиков фильма «Это началось так». В каких фильмах они снимались в детские годы? Какие роли тогда исполняли?

\* \* \*

23. Назовите деятелей советского кино, удостоенных Ленинской премии в 1959 и в 1960 годах? За какие фильмы они удостоены награды?

\* \* \*

24. Какому советскому фильму присвоена первая премия на международном кинофестивале в Москве в 1959 году?

### **ПОМНИТЕ ЛИ ВЫ..**

1. Помните ли вы фамилию основателя знаменитой картинной галереи, названной его именем?

\* \* \*

2. Назовите скульптора, автора памятников А. С. Пушкину в Москве и М. Ю. Лермонтову в Пятигорске.

\* \* \*

3. Знаете ли вы архитектора Большого Кремлевского дворца?

\* \* \*

4. Фамилия какого русского художника состоит из двух букв? Назовите наиболее известную его картину.

\* \* \*

5. Кто автор памятника Минину и Пожарскому в Москве?

\* \* \*

6. Кто автор мавзолея в Москве?

\* \* \*

7. Назовите имя выдающегося русского художника, многие картины которого написаны на сказочно-былинные сюжеты. Назовите некоторые его картины.

\* \* \*

8. Кто автор монументальной скульптуры «Работный и колхозница» на Выставке достижений народного хозяйства в Москве?

\* \* \*

9. Назовите великого русского художника, автора книги «Далекое — близкое».

\* \* \*

10. Кто не знает и не видел шпиль Адмиралтейства в Ленинграде. А известен ли вам архитектор этого здания?

\* \* \*

11. Знаете ли вы автора памятника А. В. Суворову в Ленинграде и известной статуи «Самсон, раздирающий пасть льва»?

\* \* \*

12. Назовите гениального русского художника, автора картины «Утро стрелецкой казни».

\* \* \*

13. Назовите советского скульптора, автора памятников А. Н. Островскому, А. И. Герцену, Н. П. Огареву в Москве.

\* \* \*

14. «Архитектура — тоже летопись мира: она говорит тогда, когда уже молчат песни и предания». Кто это сказал?

\* \* \*

15. Знаете ли вы, кто позировал И. Е. Репину в картине «Иван Грозный и сын его Иван»?

\* \* \*

16. Какие два художника являются авторами картины «Пушкин на берегу Черного моря»?

## ОТВЕТЫ

### ЛИТЕРАТУРНАЯ ВИКТОРИНА

1. Гончаров И. А. на фрегате «Паллада».

2. А. С. Грибоедов.

3. «Не в свои сани на садись», «На всякого мудреца довольно простоты», «Бедность — не порок», «Не все коту масленица», «Без вины виноватые», «Не было ни гроша, да вдруг алтын», «Правда хорошо, а счастье лучше», «Свои люди — сочтемся», «Не так живи, как хочется», «В чужом пиру похмелье».

4. «Пестрые рассказы» написаны А. П. Чеховым, «Невинные рассказы» написаны М. Е. Салтыковым-Щедриным.

5. Козьма Прутков — это не реальное лицо, а художественный образ, сочиненный авторами известных всем афоризмов и пародийных стихотворений Алексеем Константиновичем Толстым и братьями Александром, Алексеем и Владимиром Жемчужниковыми.

6. «Шел в комнату — попал в другую», «Счастливые часов не наблюдают», «Что за комиссия, создатель, быть взрослой дочери отцом», «Подписано — так с плеч долой», «Свежо предание, а верится с трудом», «Блажен, кто верует — тепло тому на свете», «Служить бы рад, прислуживаться тошно», «Грех — не беда, молва нехороша», «А судьи кто?», «Друг, нельзя ли для прогулок подалше выбрать закоулок».

7. Жюль Верн.

8. А. И. Герцену.

9. А. Н. Радищева за роман «Путешествие из Петербурга в Москву».

10. Гомер.

11. «На зеркало неча пенять, коли рожа крива»
12. «Записки сумасшедшего». Дневник титулярного советника Алексея Ивановича Поприщева.
13. А. П. Чехов и В. В. Вересаев
14. Н. Г. Гарин (Михайловский).
15. «Вот злонаравия достойные плоды».
16. Детям художника Н. А. Майкова: Апполону (будущему поэту) и Валериану (будущему критику).
17. «Что делать?»
18. Премудрый пескарь.
19. О «Горе от ума» А. С. Грибоедова.
20. О Печорине. «Герой нашего времени».
21. За чтение в кружке Петрашевского письма В. Г. Белинского к Н. В. Гоголю.
22. О Гёте.
23. А. М. Горький.
24. М. В. Ломоносов.
25. Гёте («Фауст»).
26. М. Ю. Лермонтов.
27. А. С. Пушкин.
28. Н. В. Гоголь.
29. Л. Н. Толстой.
30. Первое стихотворение А. С. Пушкина «К другу стихотворцу» было опубликовано в июле 1814 года в журнале «Вестник Европы».
31. А. А. Дельвиг и В. К. Кюхельбекер.
32. Р. М. Глиер «Медный всадник», Б. В. Асафьев «Бахчисарайский фонтан».
33. В. Г. Белинский о «Евгении Онегине».
34. Н. М. Карамзин.

35. Перс.

36. П. И. Чайковский — «Евгений Онегин», «Мазепа», «Пиковая дама». М. И. Глинка — «Руслан и Людмила». Н. А. Римский-Корсаков — «Сказка о царе Салтане», «Сказка о золотом петушке», «Моцарт и Сальери». М. П. Мусоргский — «Борис Годунов». А. С. Даргомыжский — «Русалка», «Каменный гость». С. В. Рахманинов — «Алеко», «Скупой рыцарь». Э. Ф. Направник — «Дубровский».

37. «Кавказский пленник» А. Пушкина, М. Лермонтова, Л. Толстого.

38. «Кавказский пленник», «Братья-разбойники», «Русалка».

39. Сказку Ершова «Конек-горбунок».

40. «Два капитана» В. Каверина.

41. В. Розов («В добрый час», «В поисках радости»).

42. Рабочий Нил в пьесе А. М. Горького «Мещане».

43. Муса Джалиль.

44. О Нижней Тунгуске

45. В. А. Обручев

46. Маяковский в автобиографии пишет так: «звался товарищем Константином».

47. О поэме «Хорошо».

48. Гарибальди, Спартак, Овод.

49. «Донские рассказы».

50. Стихи поэта А. Безыменского.

51. «Нет сказок лучше тех, которые создает сама жизнь». Слова принадлежат датскому писателю-сказочнику Андерсену.

52. Акоп Акопян.

53. Мате Залка (1896—1937).

54. Алишер Навои «Лейли и Меджнун».

55. Коста Хетагуров.

56. Михаил Садовяну.

## МУЗЫКАЛЬНАЯ ВИКТОРИНА

1. М. А. Балакирев, Н. А. Римский-Корсаков, М. П. Мусоргский, А. П. Бородин, Ц. А. Кюи.

2. Д. Верди. В 80-летнем возрасте он написал оперу «Фальстаф». «Риголетто».

3. Кольцов, Гурилев.

4. Алябьев.

5. Ж. Бизе. «Кармен»

6. Э. Ф. Направник. «Дубровский».

7. А. Г. Рубинштейн, Н. Г. Рубинштейн. Николаю Григорьевичу.

8. Н. Паганини.

9. Моцарт. Римский-Корсаков «Моцарт и Сальери».

10. О «Камаринской» М. И. Глинки.

11. А. И. Хачатурян.

12. Композитор Т. Хренников написал оперу по роману М. Горького «Мать».

13. С. Прокофьев «Каменный цветок».

14. Д. Б. Кабалевский. «Кола Брюньон».

15. Б. В. Асафьев.

16. Татарский композитор Назиб Жиганов.

17. Палиашвили — грузинский композитор.

18. Композитор Д. Шостакович.

19. Поэт М. Исаковский и композитор В. Захаров.

20. И. Дзержинский.

21. Балет «Ромео и Джульетта» написан С. Прокофьевым. Балет «Отелло» написан грузинским композитором А. Магавариани. Опера «Укрощение строптивой» написана композитором В. Шебалиным.

22. Композитор Кара-Караев. Балет «Семь красавиц».

23. «Марш нахимовцев», «В путь», «Если бы парни всей земли», «Подмосковные вечера».

24. Шапорин. «Декабристы».

25. Д. Шостакович. 11-я симфония «1905 год».

26. В четвертую.

27. Поэт-декабрист К. Ф. Рылев.

28. Н. А. Некрасов. «Меж высоких хлебов затерялося», «Ой, полна-полна коробушка».

29. Государственный русский народный хор имени Пятницкого.

30. Песней «Среди долины ровные». Ее поет Кулигин.

31. Автор этой песни — грузинский поэт А. Р. Церетели.

32. Текст этой песни написал сибирский краевед Д. П. Давыдов.

### КИНОВИКТОРИНА

1. «Одна ночь»; «Тайна двух океанов», «Слуга двух господ», «Два бойца», «Два гроша надежды», «Два друга», «Два капитана» и т. д.: «Три старта», «Три товарища», «Три встречи»; «Четверо»; «Их было пятеро»; «Ворота № 6», «В шесть часов вечера после войны»; «Семеро смелых»; «Случай на шахте № 8»; «Палата № 9»; «Рим в 11 часов»; «12 месяцев»; «Тринадцать»; «Пятнадцатилетний капитан»; «Сорок первый»; «В квадрате 45»; «Сто серенад»: «Орел-101»; «Человек № 217»; «300 лет тому...»; «Дело № 306», «Господин 420», «Ленин в 1918 году» и другие.

2. «Римский-Корсаков», «Мусоргский», «Композитор Глинка», «Вена танцует» (о Штраусе), «Джузеппе Верди», «Песнь Этери» (о Гелиашвили), «Франц Шуберт», «Дай руку, жизнь моя» (о Моцарте), «Героическая симфония» и т. д.

3. «Белинский», «Алишер Навои», «Давид Гурамишвили», «Детство Горького», «Иван Франко», «Песня Абая», «Райнис», «Путешествие в Арзрум», «Юность поэта», «Тарас Шевченко», «Маяковский начинался так», «Судьба поэта» и т. д.

4. «Богдан Хмельницкий», «Адмирал Нахимов», «Александр Пархоменко», «Георгий Сякадзе», «Суворов», «Адмирал Ушаков», «Александр Невский», «Салават Юлаев», «Петр I», «Котовский».

5. А. Н. Островский — «Без вины виноватые», «Бесприданница», «Волки и овцы», «Горячее сердце», «Гроза», «Лес», «На

бойком месте», «Правда хорошо, а счастье лучше», «Таланты и поклонники».

А. С. Пушкин — «Борис Годунов», «Дубровский», «Коллежский регистратор», «Капитанская дочка», «Евгений Онегин», «Алеко».

А. М. Горький — «Варвары», «Васса Железнова», «В людях», «Враги», «Дело Артамоновых», «Лети солнца», «Егор Булычев и другие», «Мальва», «Мать», «Мои университеты», «На дне», «Челкаш».

И. С. Тургенев — «Завтрак у предводителя», «Нахлебник», «Отцы и дети», «Накануне», «Муму».

А. П. Чехов — «Свадьба», «Анна на шее», «Попрыгунья», «Мелведь», «Человек в футляре», «Шведская спичка», «Дама с собачкой», «Маска» и другие.

Н. В. Гоголь — «Как поспорил Иван Иванович с Иваном Никифоровичем», «Ревизор», «Пропавшая грамота», «Ночь перед рождеством», «Черевички».

6. «Академик Иван Павлов», «Александр Попов», «Жуковский», «Костер бессмертия», «Миклухо-Маклай», «Мичурин», «Пирогов», «Пржевальский»

7. «Ленинградская симфония», «Бабы рязанские», «Закройщик из Торжка», «Насреддин в Бухаре», «Под крышами Парижа», «Рим в 11 часов», «Любимец Вены», «Король в Нью-Йорке», «Багдалский вор», «Берлинский роман», «Неаполь — город миллионеров».

8. а) «Герои Шипки», «Урок истории»,  
б) «Фуртуна».

в) «Хождение за три моря».

9. «Путевка в жизнь».

10. «Соловей-Соловушка».

11. «Воятель», «Боксеры», «Первая перчатка», «Центр нападения», «Спортивная честь», «Чемпион мира», «Запасной игрок» и другие.

12. И. Дунаевский к кинофильму «Цирк».

13. «Поединок», «Подвиг разведчика», «Ошибка инженера Кочина», «Секретная миссия», «Тень у пирса» и другие.

14. «Броненосец Потемкин».

15. Б. Щукин.

16. Л. Орлова, в фильме «Весна» в роли ученой Никитиной и актрисы Шатровой, Н. Крючков, в фильме «Котовский» в ро-

ли Кабанюка и Загары. П. Кадочников, в фильме «Яков Свердлов» в роли Горького и Ленки Сухова.

17. «Актриса».

18. «Улица без солнца», «Звездный мальчик», «Небесный тихход», «За лебединой стайей облаков», «Соль земли», «Музыка с Марса».

19. Н. Симонов.

20. Н. Черкасов.

21. «Весна в Москве», «Весна на Заречной улице», «Весна на льду» и так далее; «Дело Румянцевых». «Дело Артамоновых», «Дело № 306»; «Тайна вечной ночи», «Тайна горного озера», «Тайна двух океанов»; «Юность Максима», «Юность поэта», «Юность Шопена»; «Случай в тайге», «Случай на ярмарке», «Случай с ефрейтором Кочетковым»; «Судьба барабанщика», «Судьба клоуна», «Судьба Марины». «Судьба человека», «Разные судьбы»; «Любовь женщины», «Моя любовь», «Любовь и долг».

22. И. Иванова, В. Ларионов, Я. Сегель. И. Иванова играла роль Настеньки в фильме «Жила-была девочка» (1944 г.). В. Ларионов — роль Дика Сенда в фильме «Пятнадцатилетний капитан» (1945 г.) Я. Сегель снимался в роли Роберта Гранта в фильме «Дети капитана Гранта».

23. Кинодраматург А. Довженко за сценарий фильма «Поэма о море». Режиссер С. Бондарчук и оператор В. Монахов за фильм «Судьба человека».

24. «Судьба человека».

### **ПОМНИТЕ ЛИ ВЫ...**

1. П. М. Третьяков. 2. А. М. Опекушин. 3. Русский архитектор К. А. Кюн. 4. Н. Н. Ге. «Петр I и царевич Алексей». 5. И. П. Мартос. 6. А. В. Щусев. 7. В. М. Васнецов. «Аленушка», «Три богатыря», «Иван царевич и серый волк», «Ковер-самолет» и другие. 8. В. И. Мухина — народный художник СССР. 9. И. Е. Репин. 10. А. О. Захаров. 11. М. И. Козловский. 12. В. И. Суриков. 13. Н. А. Андреев. 14. Н. В. Гоголь. 15. Писатель В. М. Гаршин и художник Мясоедов. 16. И. Е. Репин и И. К. Айвазовский.

## ПЕСНИ

### ЕСЛИ БЫ ПАРНИ ВСЕЙ ЗЕМЛИ

Слова *Е. Долматовского*

Муз. *В. Соловьева-Седого*

Если бы парни всей земли  
Вместе собраться однажды могли,  
Вот было б весело в компании такой  
И до грядущего подать рукой.

Припев:

Парни, парни, это в наших силах —  
Землю от пожара уберечь.  
Мы за мир и дружбу,  
За улыбки милых,  
За сердечность встреч.

Если бы парни всей земли  
Хором бы песню одну завели,  
Вот было б здорово, вот это был бы гром!  
Давайте, парни, хором запоем.

Припев.

Если бы парни всей земли  
Миру присягу свою принесли.  
Вот было б радостно тогда на свете жить!  
Давайте, парни, навсегда дружить!

Припев:

# ПЕСНЯ ТРЕВОЖНОЙ МОЛОДОСТИ

(Из кинофильма «По ту сторону»)

Слова Л. Ошанина

Музыка А. Пахмутовой

Забота у нас простая,  
Забота наша такая:  
Жила бы страна родная,  
И нету других забот.

Припев:

И снег, и ветер,  
И звезд ночной полет...  
Меня мое сердце  
В тревожную даль зовет.

Пускай нам с тобой обоим  
Бедя грозит за бедою, —  
Но дружба моя с тобою  
Лишь вместе со мной умрет.

Припев.

Пока я ходить умею,  
Пока я глядеть умею,  
Пока я дышать умею.  
Я буду идти вперед.

Припев.

И так же, как в жизни каждый,  
Любовь ты встретишь однажды.  
С тобою, как ты, отважно.  
Сквозь бури она пройдет.

Припев.

Не думай, что всё пропели,  
Что бури все отгремели, —  
Готовься к великой цели,  
А слава тебя найдет.

Припев.

# МАРШ КОММУНИСТИЧЕСКИХ БРИГАД

Слова *В. Харитонова*

Музыка *А. Новикова*

Будет людям счастье.  
Счастье на века.  
У советской власти  
Сила велика!

## Припев:

Сегодня мы не на параде,  
Мы к коммунизму на пути.  
В коммунистической бригаде  
С нами Ленин впереди!

Мы везде, где трудно,  
Дорог каждый час.  
Трудовые будни —  
Праздники для нас!

## Припев.

Если дали слово,  
Мы не подведем.  
Солнце жизни новой  
На земле зажжем!

## Припев.

Будет людям счастье,  
Счастье на века.  
У советской власти  
Сила велика!

## Припев.

## ДОРОГА, ДОРОГА

(Из кинофильма «Очередной рейс»)

Слова *А. Фатьянова*

Музыка *В. Соловьева-Седого*

Оглянется каждый прохожий,  
Увидев твой взгляд озорной.  
Ты в ситцевом платье похожа  
На яркий цветок полевой.

### Припев:

Дорога, дорога  
Нас в дальние дали зовет.  
Быть может, до счастья  
Осталось немного,  
Быть может, один поворот.

Глаза твои искрятся смехом,  
Но мимо проходит мой путь.  
Быть может, я счастье проехал  
И надо назад повернуть.

### Припев.

Метели, что ломаются в дверцы,  
С дороги меня не свернут.  
Мне только бы к милому сердцу  
Найти поскорее маршрут.

### Припев.

## РУССКАЯ БЕРЕЗОНЬКА

Слова *С. Острового*

Музыка *В. Макарова*

Не мила мне горькая чужбина,  
Хоть прошел я много разных стран.  
Где ты, где, березонька у тына,  
Солнышком расшитый сарафан!

Ты мне песню в детстве напевала  
Про любимый край, в котором рос.  
Я ее от самого Урала  
До реки до Эльбы сквозь бои пронес.

Где-то ты теперь, моя родная?  
В год пешком до дома не дойти.  
Предо мной земля лежит чужая,  
И река чужая на моем пути.

В небе звезды тают, будто слезы,  
И лежит Россия позади.  
Я вернусь к тебе, моя береза,  
Я еще прижму тебя к своей груди!

## В ГОРОДКЕ, ГДЕ МЫ ЖИВЕМ

Слова *М. Матусовского*

Музыка *О. Фельцмана*

Разве есть на целом свете  
Лучше улицы, чем эти?  
Здесь мы знаем, здесь мы любим каждый дом.  
Пахнет свежестью лесною  
И сады цветут весною  
В городке, где мы живем.

В этом доме мы родились,  
В этой школе мы учились,  
Здесь бродили и мечтали мы вдвоем.  
В этой речке мы купались,  
В этом парке мы влюблялись  
В городке, где мы живем.

Не забыть нам берег речки,  
Деревянные крылечки  
И высокие березы под окном,  
И родные переулки,  
И счастливые прогулки  
В городке, где мы живем.

Мы, конечно, не столица,  
С нею трудно нам сравниться,  
Но и мы, как говорят, не отстаем.  
Здесь мы дружим, здесь мы строим,  
И немало есть героев  
В городке, где мы живем.

И со всей большой строною  
Мы живем мечтой одною,  
Мы одним сегодня заняты трудом.  
Видим свет огней московских,  
Слышим бой часов кремлевских  
В городке, где мы живем.

### **ВСЕГДА ТЫ ХОРОША!**

Слова *Н. Глейзарова*

Музыка *Б. Мокроусова*

Зажглась заря вечерняя  
Над речкой голубой,  
Прохладен вечер северный,  
А мне тепло с тобой.

#### **П р и п е в :**

Веселая и грустная,  
Всегда ты хороша,  
Как наша песня русская,  
Как русская душа!

С тобою годы долгие  
Без горя проживешь,  
С тобою, синеокая,  
Нигде не пропадешь.

#### **П р и п е в .**

Погоним скоро улицей  
Мы свадебных коней,  
Ты станешь в жизни спутницей  
И песнею моей.

#### **П р и п е в .**

Зажглась заря вечерняя  
Над речкой голубой,  
Прохладен вечер северный,  
А мне тепло с тобой.

П р и п е в .

## РОДНЫЕ ГЛАЗА

Слова *О. Фадеевой*

Музыка *О. Фельцмана*

Как много мы встречаем в жизни глаз,  
Они глядят внимательно на нас,  
Они ласкают нас, порой бранят,  
Они без слов о многом говорят...  
Кто без волнения может вспоминать,  
Как с тихой нежностью на нас глядела мать?  
Как хорошо, когда глаза ребят  
Навстречу нам, как звездочки, блестят.

П р и п е в :

Серые, синие, карие, черные  
Или лазурные, как бирюза,  
Строгие, грустные или задорные  
Милые сердцу глаза!

Приходит день, приходит в жизни час,  
Когда любовь сама находит нас,  
Едва взмахнет она своим крылом,  
Как сразу все изменится кругом:  
В душе ручьи весенние звенят,  
Глаза любимые доверчиво глядят,  
И никуда от них нам не уйти,  
Когда они блеснули на пути.

П р и п е в .

Как любим мы простое слово «друг»!  
Друзей немало видим мы вокруг,  
Порою греют нас своим теплом  
И те, кто с нами даже незнаком!  
Когда пою я песни вам свои  
О нашей юности, о дружбе, о любви,  
Всегда смотрю с волнением в этот зал  
И вижу ваши теплые глаза,

## РУССКАЯ КРАСАВИЦА

Слова *П. Казьмина*

Музыка *В. Захарова*

Кто выходит рано в поле?  
Кто встречает в поле зори?  
Девушка-колхозница —  
Молодцу бессонница.  
На груди ее коса,  
С поволокою глаза.  
Стар и млад — вся улица —  
Девушкой любуются.

Припев:

Ох, недаром славится  
Русская красавица,  
Ох, недаром, ох, ох, недаром,  
Русская красавица!

Не она ли у дубравы,  
Соревнуясь, косит травы,  
У крутого бережка,  
Черноброва девушка.  
Не о ней ли по ночам  
Играют песни по садам,  
Топчут травы вешние  
Гармонисты здешние...

Припев:

## КОМСОМОЛЬЦЫ

Слова *П. Градова*

Музыка *В. Мурадели*

Этот смелый, задорный  
народ молодой  
Город юности строил  
в тайге вековой,  
А в суровые годы  
борьбы и невзгод  
Уходил добровольцем  
в военный поход.

## П р и п е в:

Если в сердце твоём молодом  
Комсомольский горит огонек,  
Вместе с нами иди,  
Ждет тебя впереди  
Радость трудных дорог!

На восток и на запад,  
на север и юг  
Мы готовы поехать,  
товарищ и друг.  
Нам грядущее строить  
доверил народ.  
Беспокойная юность  
в дорогу зовет.

## П р и п е в.

Мы вчера разбудили  
в степи целину  
И готовы хоть завтра  
лететь на Луну,  
И мы знаем, что время  
такое придет.  
Никому не уступим  
мы этот полет.

## П р и п е в.

## НА ДАЛЕКИЕ ЗЕМЛИ

Слова *Л. Кондырева*

Музыка *А. Лепина*

На далекие земли, как птица,  
Скорый поезд летит сквозь рассвет.  
Как могло, дорогая, случиться, } 2 раза  
Что в дороге тебя со мной нет?

Может правда, колеса недаром  
Нынче сердцу твердят моему,  
Будто мы с тобой вовсе не пара, } 2 раза  
Но не хочется верить тому.

За окном, где озера сверкнули,  
Горько пахнет степной молочай.  
Ждать тебя иль не ждать в

Барнауле, — } 2 раза

Ты на песню мою отвечай.

Время славных маршрутов настало,  
Не задерживай больше отъезд.  
Не забудь, что в Сибири немало } 2 раза  
Новоселу найдется невест.

## КОГДА ДУША ПОЕТ

Слова *А. Коваленкова*

Музыка *М. Блантера*

Когда душа поет  
И просится сердце в полет, —  
В дорогу далекую  
Небо высокое  
К звездам нас зовет.

Не всем дано летать,  
Удачу свою настигать,  
Ведь счастье для всякого  
Неодинаково  
Надо понимать!

Весны своей огни  
Навеки в душе сохрани,  
Пусть они светятся,  
Если вдруг встретятся  
Облачные дни.

Когда тверда рука  
И вера в победу крепка,  
Туманы, как водится,  
Быстро расходятся,  
Тают облака.

Так пусть душа поет  
И просится сердце в полет —  
В дорогу далекую  
Небо высокое  
К звездам нас зовет.

## ХОРОШЕЕ НАСТРОЕНИЕ

(Из кинофильма «Карнавальная ночь»)

Слова *В. Лифшица*

Музыка *И. Лепина*

Если вы нахмурясь выйдете из дома,  
Если вам не в радость солнечный денек,  
Пусть вам улыбнется, как своей знакомой,  
С вами не знакомый, встречный паренек.

### Припев:

И улыбка, без сомненья,  
Вдруг коснется ваших глаз,  
И хорошее настроение  
Не покинет больше вас.

Если вас с любимой вдруг рассорил случай  
(Часто те, кто любят, ссорятся зазря),  
Вы в глаза друг другу посмотрите лучше,  
Лучше всяких слов о многом взгляды  
говорят.

### Припев.

Если кто-то другом был в несчастьи брошен,  
И поступок этот в сердце вам проник,  
Вспомните, что много есть людей хороших,  
Их у нас гораздо больше, вспомните о них!

### Припев.

## СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие . . . . .	3	Карусель на льду. . . . .	22
<b>ИГРЫ НА ВОЗДУХЕ</b>		Живая звезда. . . . .	23
Русская лапта . . . . .	5	Нанайские гонки. . . . .	23
Городки . . . . .	7	Тройки . . . . .	24
Свайка . . . . .	9	«Горностаи» . . . . .	24
Перелетный мяч . . . . .	10	Карельские гонки . . . . .	24
Мяч в кольцо . . . . .	10	Проскочи в ворота . . . . .	25
Мяч в ограде . . . . .	10	Вдвоем с пассажи- ром . . . . .	25
Убегающая веревочка . . . . .	11	Джигитовка на санях . . . . .	26
Гонка мячей по кругу . . . . .	12	Санки-самоходки . . . . .	28
Попади в мишень . . . . .	13	<b>АТТРАКЦИОНЫ</b>	
Столбики . . . . .	14	Баланс на бревнах . . . . .	29
Петушинный бой . . . . .	15	По ребру доски . . . . .	30
Лебедь, Рак и Щука . . . . .	15	Метание дисков . . . . .	30
Волк, Коза и Капу- ста . . . . .	16	Метание мячей . . . . .	30
Лови палку . . . . .	17	Попади в круг . . . . .	31
Ветерок . . . . .	17	Мяч через голову . . . . .	31
Эстафета над голо- вой . . . . .	18	Обручи . . . . .	31
Шпень (белорусская игра) . . . . .	19	Рукопожатие . . . . .	32
Эскел (башкирская игра) . . . . .	20	Лестница-рукоход . . . . .	32
Квинта (литовская игра) . . . . .	21	Гигантские шаги . . . . .	32
Сафед-чубак (тад- жикская игра) . . . . .	21	На велосипеде . . . . .	33
		Проворные носиль- щики . . . . .	34
		Игры с кольцами . . . . .	35
		Поймай рыбку . . . . .	38

Веселое соревнование . . . . .	38
Скользкая мишень . . . . .	38
Соберите булавы . . . . .	39
Борьба на линии . . . . .	40
Меткий футболист . . . . .	40
Лабиринт . . . . .	41
Не приземляться . . . . .	41
Перейди болото . . . . .	41
Бег с переодеванием . . . . .	42
Комический бег с препятствиями. . . . .	42
Призовой столб . . . . .	42
Восемь задач . . . . .	43

## ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ОПЫТЫ, ФОКУСЫ

Мороз в теплой комнате . . . . .	44
Холодная вода кипит . . . . .	45
Стакан, который не наполнишь . . . . .	45
Тяжелая газета . . . . .	46
Что крепче? . . . . .	47
Самодвижущийся стакан . . . . .	48
Что упадет быстрее? . . . . .	48
Магнитные силы у вас дома. . . . .	49
Плавающая игла . . . . .	50
Почему? . . . . .	50
Шашечная колонка . . . . .	51
Звездочка из спичек . . . . .	51
Перевернутый стакан . . . . .	52
Отчего так получается? . . . . .	52
Спички-лакомки . . . . .	53
Наэлектризованный гребань . . . . .	53

Самозавязывающийся галстук . . . . .	54
Щапы меняются местами . . . . .	55
Исчезающий платок . . . . .	57
Платок из пламени . . . . .	59
Превращение спичек в шелковый платок . . . . .	61
Моментальные фотографии . . . . .	61
Кольцо дыма . . . . .	62
Почтовая открытка воспроизводит музыку . . . . .	63
Любимые цифры . . . . .	64
Неповторимая фраза . . . . .	64
Винтовая лестница . . . . .	65
Если играющий про штрафился... . . . .	65

## ИГРЫ ЗА СТОЛОМ

За шахматной доской . . . . .	67
Бегство Наполеона из Москвы в Париж . . . . .	68
«Хитрый солдат» . . . . .	69
Проморгал... . . . .	70
Четыре задачи в одной позиции . . . . .	71
Конь и пешки . . . . .	72
Щелчки . . . . .	73
Игра «15» . . . . .	74
Осада крепости . . . . .	75
Слово за слово . . . . .	76
Тридцать слов . . . . .	77
По извилистой дорожке . . . . .	78
Путеводитель по лабиринту . . . . .	79
Главный герой фильма . . . . .	79

Писатель или не писатель? . . . . .	79
Лестница . . . . .	80
Сосчитай! . . . . .	80
Путешествие по Волге . . . . .	82
Десять названий . . . . .	82
Десять слов. . . . .	83
Первая и последняя . . . . .	83
Сходство и противоположность . . . . .	84
Перекрестки . . . . .	85
Пять напитков . . . . .	85
Дай слова . . . . .	85
Поэт и прозаик . . . . .	86
Загадочное послание . . . . .	86
Что это? . . . . .	86
Попробуй отгадать . . . . .	88
Что здесь зашифровано? . . . . .	88
Знаете ли вы артистов и режиссеров кино? . . . . .	89
Литературная смесь . . . . .	90
Не задумываясь . . . . .	93
Что нарисовано? . . . . .	94
116 букв и 55 слов . . . . .	94
Кто выиграет? . . . . .	95
Задачи-шутки . . . . .	96
Шуточные вопросы . . . . .	99
Скороговорки . . . . .	100
Ответы . . . . .	102

## ПОСЛОВИЦЫ, ПОГОВОРКИ, ЗАГАДКИ, ШАРАДЫ

Пословицы и поговорки . . . . .	110
Кто больше знает? . . . . .	112
Пословицы в ребусах . . . . .	114
Составь поговорки . . . . .	115
Загадки . . . . .	116
Отгадай . . . . .	118
Шарады . . . . .	119
Ответы . . . . .	122

ВСПОМНИ, ПОДУМАЙ, ОБЪЯСНИ... . . . .	123
Ответы . . . . .	128

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГЕОГРАФИЯ . . . . .	133
Ответы . . . . .	138

ВИКТОРИНЫ	
Литературная викторина . . . . .	142
Музыкальная викторина . . . . .	148
Киновикторина . . . . .	151
Помните ли вы? . . . . .	153
Ответы . . . . .	155
ПЕСНИ . . . . .	162

## **ВЕСЕЛЫЙ СПУТНИК**

---

Редактор *Р. В. Швецова*

Обложка и титул *Е. А. Букреева*

Художественный редактор *П. Ф. Макаров*

Технический редактор *С. И. Соколова*

Корректор *М. В. Чернакова*

---

ГЕО1221. Подписано к печати 5. 9 1960 г. Бумага  $84 \times 108^{1/32}$ .  
Бум. л. 2,75. Печ. л. 9,02. Уч.-изд. 9,0.  
Тираж 30000. Цена 5 р. 50 к. С 1. I. 1961 г. — 55 к. Заказ 4926.

---

Областная типография, г. Вологда, Калинина, 3.



Б р. 50 н.

С 1.1.1961 г. цена 55 коп.