

Н. Поляков и И. Чкаников

ИГРЫ **и** **развлечения** **в клубе**



МОСКОВСКИЙ РАБОЧИЙ 1935

МОСКОВСКИЙ ОБЛАСТНОЙ СОВЕТ
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ СОЮЗОВ

КАБИНЕТ ПРОФРАБОТЫ

Н. Поляков и И. Чкаников

И г р ы **и развлечения в клубе**

Московский рабочий 1935

ПРЕДИСЛОВИЕ

Учитывая отсутствие на книжном рынке достаточного количества литературы по играм и развлечениям, мы считаем полезным издание настоящей книги, которая сможет помочь нашим клубам и культучреждениям в освоении репертуара игр и развлечений.

Задача сводилась к тому, чтобы подобрать игры и развлечения наиболее занимательные, легко воспринимаемые, развивающие и вместе с тем не требующие специального сложного оборудования и больших средств.

Многие из приведенных игр и развлечений могут быть с успехом использованы на дому.

Кабинет профработы МОСПС.



Scan AAW

Организация игр и развлечений

Организаторами игр и развлечений в клубном саду обычно являются кружки затейников. Однако в некоторых предприятиях и их клубах таких кружков нет, и работа эта проводится отдельными активистами.

Для организации отдыха и развлечений правления многих клубов выделяют из своего состава ответственного товарища. Этот товарищ организует вокруг себя актив и руководит всей его работой.

Поднятию качества работы актива и кружков затейников, помимо изучения ими соответствующей литературы по играм, много помогает обмен опытом работы между клубами.

Площадка спокойных игр и развлечений

В каждом саду желательно организовать специальную площадку или павильон для спокойных игр и занятий.

Эта площадка должна находиться в части сада более тенистой и удаленной от шумных массовых площадок.

На площадке должны быть маленькие столики для парных настольных игр и головоломок и большой стол для групповых игр с карандашом и бумагой. Кроме врытых в землю садовых скамеек здесь должны быть венские или плетеные садовые стулья, лонгшезы, лежаки, чтобы каждый мог устроиться так, как ему больше нравится.

Здесь же обязательно должен быть филиал читальни с газетами, журналами, художественной литературой и актуальными брошюрами.

Для различных игровых плакатов и рисунков необходимо иметь щиты, которые лучше расставить по границам площадки.

Над некоторой частью площадки желательно натянуть парусину (тент) или сделать навес с фанерной крышей. Необходим кроме того запирающийся киоск для хранения инвентаря. Площадка будет работать наиболее напряженно по вечерам, поэтому здесь должно быть достаточно сильное освещение.

Кроме этой площадки спокойные игры могут проводиться и в других местах сада, где собираются посетители.

Для «передвижной» работы следует подбирать формы развлечений, не требующие специального оборудования: загадки и задачи, фокусы и трюки, коллективные малоподвижные игры, короткие художественные рассказы (лучше юмористические). В некоторых случаях можно использовать и патефон.

Сеансы загадок, головоломки и задач

Задачи, загадки и головоломки в большинстве своем решаются устно; более сложные из них требуют вычислений на бумаге или действий с необходимыми мелкими предметами (спички, монеты и т. п.).

Организатору, который проводит сеанс устных загадок, не обязательно заучивать их наизусть. Каждую загадку можно записать на отдельной карточке из плотной бумаги.

Для того чтобы сеанс проходил организованно и без шума, отгадавший загадку не выкрикивает

ее решение, а поднимает руку и организатор дает ему слово.

Загадки

1. Когда мы смотрим на цифру 2 и утверждаем, что это 10?

(Когда определяем время по часам: например 10 минут восьмого).

2. По какому пути ни один человек никогда не ходил?

(По млечному).

3. Какой болезнью на земле никто никогда не болел?

(Морской).

4. Между двумя мальчиками в саду произошел такой разговор.

Один говорит: «она красная», другой: «нет, она черная».

Тогда первый спросил: «а почему же она белая?» — «Да потому, что она зеленая».

О чем шел разговор?

(О смородине).

5. Из Москвы в Ленинград в 8 ч. вечера вышел товарный поезд. Он дает 40 км в час. В это же время из Ленинграда в Москву вышел скорый, который делает по 60 км в час. Расстояние между Москвой и Ленинградом — 650 км. Какой поезд в момент встречи будет ближе к Москве?

(Оба поезда в момент встречи будут на одинаковом расстоянии от Москвы).

6. Что общего между деревом и винтовкой?

(Ствол).

7. На дерево высотой в 15 м взбирается улитка. В течение дня она поднимается на 5 м, но каждую ночь опускается на 4 м. На какие сутки улитка достигнет вершины дерева?

(На одиннадцатые).

8. Какие часы показывают время точно только два раза в сутки?

(Которые стоят).

9. У трех шоферов был брат Андрей, а у Андрея братьев не было. Как это могло случиться?

(Шоферы были женщины).

10. На столе стояло пять горящих свечей. Две из них погасли, сколько осталось?

(Остались две свечи, которые погасли, остальные сгорели).

11. Чем больше из нее берешь, тем больше она становится.

(Яма).

12. Трое играли в шашки. Всего сыграли три партии. Сколько партий сыграл каждый?

(Две).

13. С грузом могу идти, а без груза не могу.

(Часы с гирями).

14. При работах на метрополитене была найдена монета с латинской надписью: «53-й год до Р. Х.». Когда об этой находке сообщили в Исторический музей, то один специалист, не видя монеты, сказал, что она поддельная. Как он это доказал?

(До появления легенды о Христе не могло вестись летоисчисление по году его «рождения»).

15. Из фамилии какого поэта, зачеркнув букву, получим фамилию художника?

(Маяковский — Маковский).

16. Сам вода, да по воде плаваю.

(Лед).

17. Четыре ушка, два брюшка.

(Подушка).

18. Шесть ног, две спины, а голова одна.

(Человек на стуле).

Головоломки

1. Положите в ряд 10 спичек на одинаковом расстоянии друг от друга. Потом в пять ходов сделайте из спичек 5 крестов. Ход делается так: берете спичку, переносите ее через две и кладете на третью крестом. Перекрещенная спичка считается за две. Начинать можно с любой спички. Переносить можно и в правую и в левую сторону.

2. 15 спичек лежат в ряд. Требуется собрать их в 5 групп по 3 спички в каждой, причем перекладывают каждый раз по одной, перескакивая через 3 спички.

О т в е т. Спички перекладываются так:

2 на 6	9 на 5	11 между 5 и 6
1 на 6	10 на 5	13 на 11 место
8 на 12	4 между 5 и 6	14 на 11 место
7 на 12	3 между 5 и 6	15 на 11 место

3. Четыре спички из фигуры на рис. 1 надо переложить так, чтобы образовалось 3 равных квадрата.

Есть два способа решения. О т в е т ы даны на рис. 2 и 3.

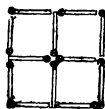


Рис. 1

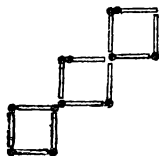


Рис. 2

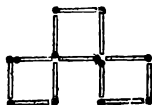


Рис. 3

4. От фигуры на рис. 4 надо отнять 4 спички так, чтобы оставшиеся спички образовали 5 квадратов, причем эти квадраты могут быть и неодинаковой величины.

О т в е т дан на рис. 5.

5. Переложить три спички в фигуре на рис. 6 так, чтобы получилось три квадрата.

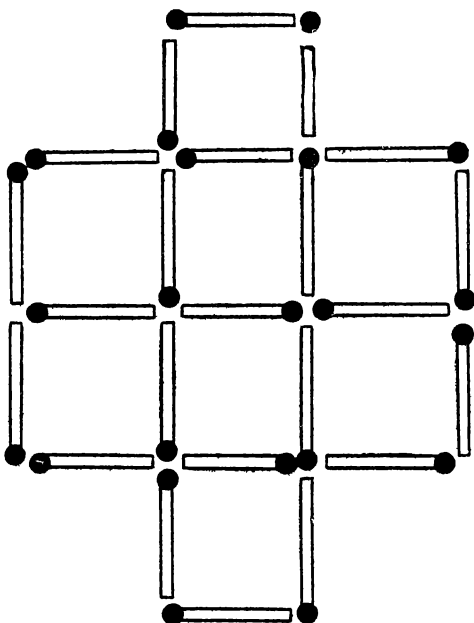


Рис. 4

О т в е т дан на рис. 7.

Задачи

1. Как разместить в 9 вагонах 45 лошадей, чтобы во всех вагонах их было разное количество?

О т в е т. $1+2+3+4+5+6+7+8+9=45$.

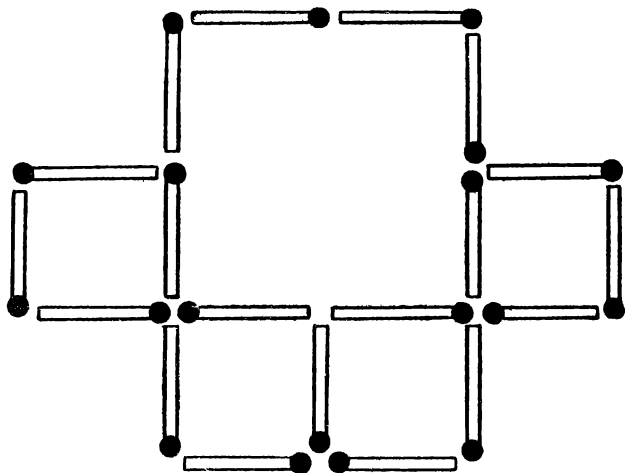


Рис. 5

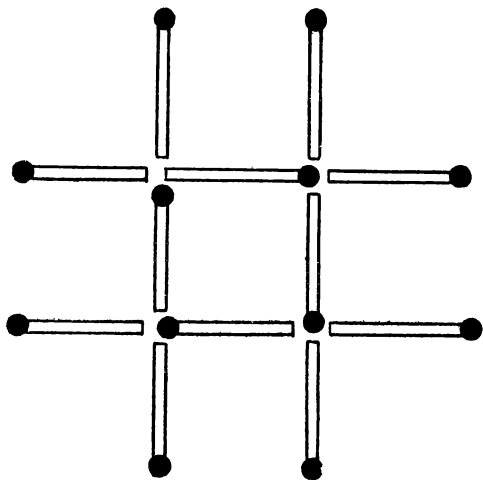


Рис. 6

2. Найти дробь, которая увеличивается вдвое от прибавления знаменателя к ее числителю и знаменателю.

О т в е т. $\frac{1}{3}$.

3. Найти несколько таких трехзначных чисел, каждое из которых при делении на 5 даст частное,

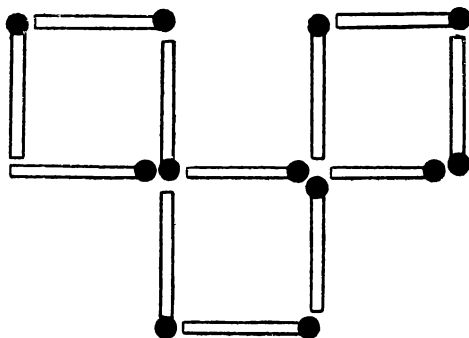


Рис. 7

состоящее из двух его последних цифр. На 5 эти числа делятся без остатка.

О т в е т. 125, 250, 375.

4. Деление числа 45.

Как можно разделить 45 на 4 части так, что если к первой части прибавить 2, от второй отнять 2, третью умножить на 2 и четвертую разделить на 2, то получатся одинаковые числа.

О т в е т. $8+2=10$.

$12-2=10$.

$5 \times 2=10$.

$20 : 2=10$.

45.

5. Деду 56 лет, а внуку — 14. Когда дедушка будет вдвое старше своего внука?

О т в е т. Через 28 лет.

6. Когда Ваню спросили, сколько ему лет, он подумал и сказал: «Я втрое моложе папы, но зато и втрое старше брата Сережи». А маленький Сережа подбежал и объяснил, что папа старше его на 40 лет. Сколько лет Ване?

О т в е т. Ване 15 лет.

7. Разделить пятьдесят на половину — сколько будет?

О т в е т. $50 : \frac{1}{2} = 100$.

8. Книга в переплете стоит 1 р. 10 к. Книга дороже переплета на 1 руб. Сколько стоят книга и переплет в отдельности?

О т в е т. Книга — 1 р. 05 к., переплет — 5 коп.

9. У двух крестьян были овцы. Если первый из них даст второму одну овцу, то у второго будет вдвое больше овец, чем у первого. Если же второй даст первому одну овцу, у каждого будет овец поровну. Сколько овец было у каждого?

О т в е т. 5 и 7.

10. Почему острый нож режет лучше тупого?

О т в е т. У острого ножа меньше точек соприкосновения с предметом и поэтому на каждую точку будет большее давление.

11. Греет ли шуба человека?

О т в е т. Шуба не греет а только замедляет охлаждение человеческого тела.

12. Почему даже в самых жарких странах снег на вершинах гор не тает?

О т в е т. На высоте горных вершин воздух намного реже, чем внизу, а в разреженном воздухе тепло солнечных лучей не задерживается.

13. Почему по льду можно кататься на коньках, а по полу нельзя?

О т в е т. Под давлением коньков лед под лезвием конька тает, и тонкий слой воды между коньками и льдом уменьшает трение и дает возможность конькам скользить по плоскости льда.

14. Почему вода тушит огонь?

О т в е т. Вода закрывает доступ воздуха к горящему предмету, а без воздуха горение невозможно.

15. Что теплее—три рубашки или одна рубашка тройной толщины?

О т в е т. Три рубашки теплее потому, что между ними воздух, а воздух плохо пропускает тепло.

16. Почему на крышах снег тает скорее, чем на земле?

О т в е т. Крыши расположены наклонно, и косые лучи солнца падают на крышу почти отвесно, а чем прямее падает луч на плоскость, тем больше он передает ей тепла.

17. Если вылить из стакана всю воду, что в нем останется?

О т в е т. Воздух.

18. Почему на полотне железной дороги рельсы укладываются не плотно одна к другой, а с небольшими промежутками?

О т в е т. В жаркое время рельсы нагреваются и удлиняются.

19. На одной чашке весов лежит камень весом в 5 кг, а на другой железная гиря такого же веса. Если опустить весы под воду, останутся ли чашки в равновесии?

О т в е т. По закону Архимеда всякое тело, опущенное в воду, теряет в своем весе столько сколько весит вытесненная им вода. Камень, имея больший объем, потеряет в весе больше, чем гиря. Поэтому под водою чашка весов, на которой находится гиря, перетянет другую чашку — с камнем.

20. Какая сила удерживает велосипедиста в равновесии?

О т в е т. Инерция.

21. Что лучше защищает от холода: деревянная стена или слой снега такой же толщины?

О т в е т. Слой снега лучше защищает от холода, потому что его теплопроводность в $2\frac{1}{2}$ раза меньше теплопроводности дерева. (Малой теплопроводностью снега и объясняется то, что он защищает от вымерзания корни озимых хлебов и других трав и растений.)

Загадочные рисунки

Есть несколько типов загадочных рисунков: ребусы, загадочные картинки, лабиринты, задачи на нахождение путей и т. п. Эти рисунки должны быть сделаны размером 13 на 18 см, чтобы их удобно было раскладывать на столах. Другие нужно сделать размером в пол-листа плакатной бумаги для развешивания на стене или на специальных щитах.

Некоторые загадочные рисунки, например так называемые «мосты», «перечеркнуть клетки», «квадраты вокруг точек» (см. репертуар), нужно сделать на досках, затянутых черной клеенкой, или грифельных досках, чтобы играющие легко могли стирать написанное.

На площадке должен быть вывешен плакат:

Все справки по решению задач и головоломок — у дежурного
--

1. Мосты (рис. 8)

Пройти по всем мостам, не возвращаясь вторично ни на один из них.

Р е ш е н и е. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 11.

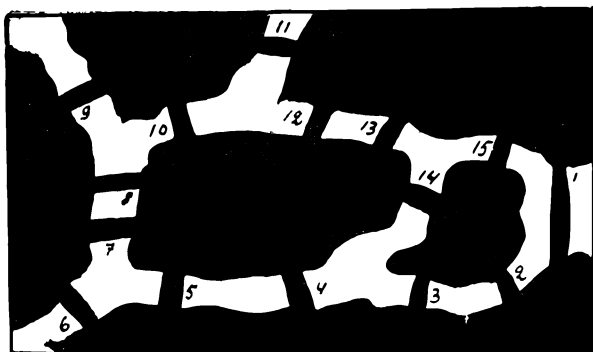


Рис. 8

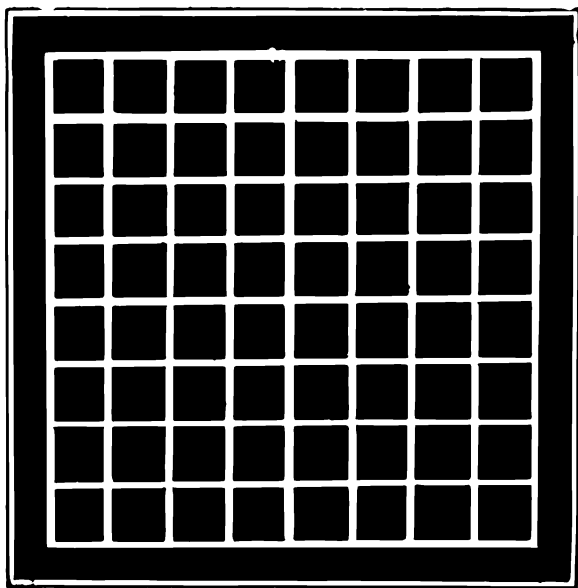


Рис. 9

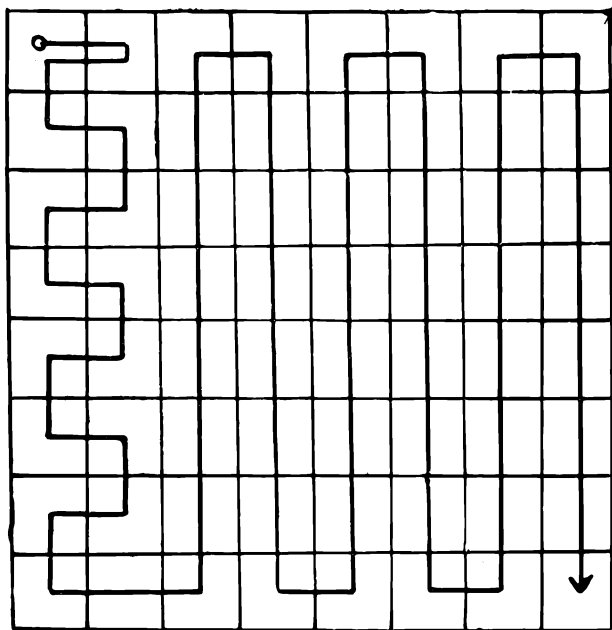


Рис. 10

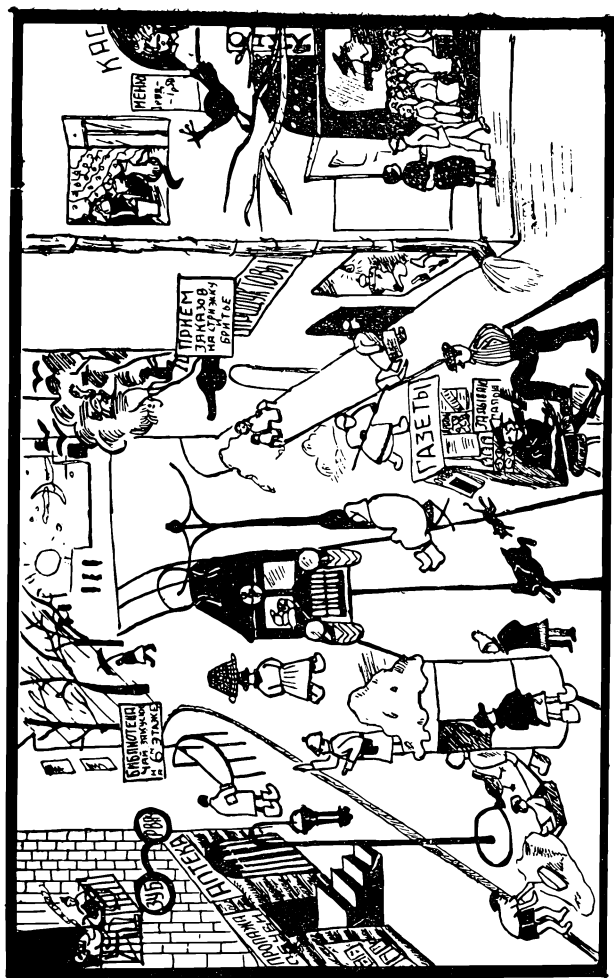


Рис. 11

2. Перечеркнуть клетки (рис. 9)

Начиная с верхней клетки в левом углу, требуется провести линию через все клетки данного квадрата, так чтобы она кончалась в клетке, расположенной в нижнем правом углу. Ни через одну клетку, кроме той, с которой начали, нельзя проводить линию больше одного раза. Через начальную клетку линия может проходить и несколько раз.

О т в е т — на рис. 10.

3. Нелепица

Указать все нелепости, которые вы замечаете на рис. 11.

4. Квадраты вокруг точек

С одного росчерка, не отрывая мела от доски, надо начертить квадратик вокруг каждой точки рис. 12. Все квадратiki должны быть равны. Дважды по одному месту линию вести нельзя.

О т в е т—дан пунктиром.

5. Передача

Возможно ли движение при таком соединении шкивов передачами, какое мы видим на рис. 13, и в какую сторону будет вращаться каждый шкив, если шкив А движется в направлении, указанном стрелкой.

О т в е т. Движение возможно. Пунктирными стрелками обозначено направление, в котором вращаются остальные шкивы.

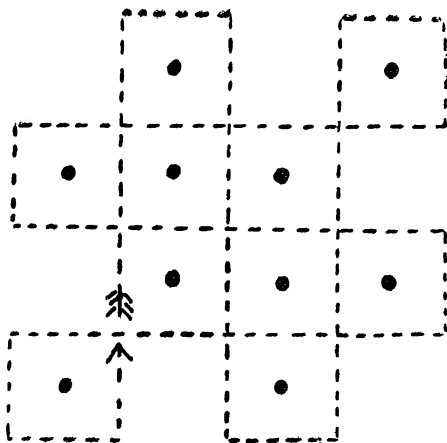


Рис. 12

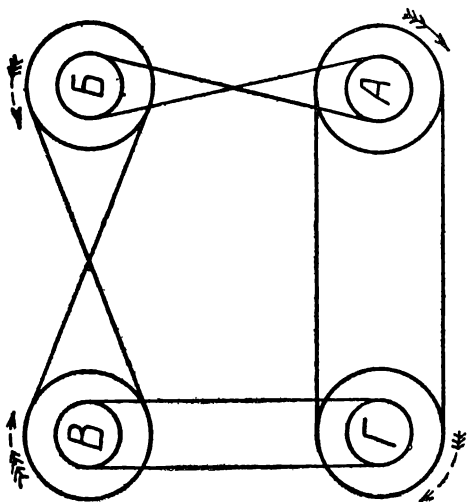


Рис. 13

6. Разрезы

В верхних двух рядах на рис. 14 дано несколько геометрических тел и отмечены линии разрезов. Ниже приведены контуры разрезов, в том

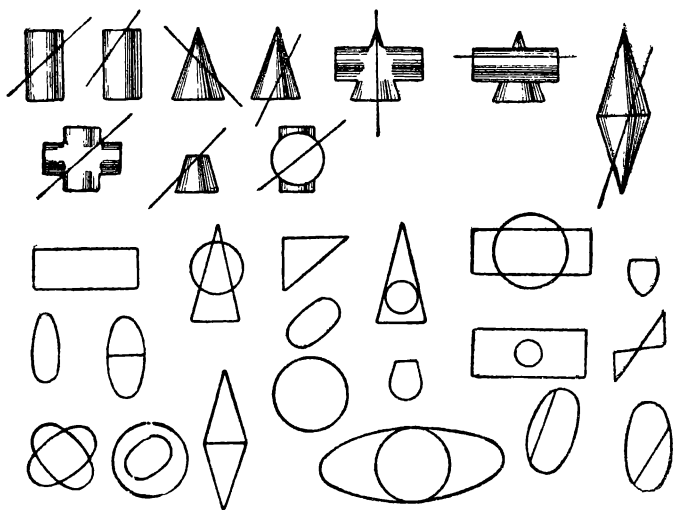


Рис. 14

числе и приведенных выше тел. Указать, какие контуры каким разрезам соответствуют.

7. Перепутанные контуры

Назовите все предметы, контуры которых изображены на рис. 15.

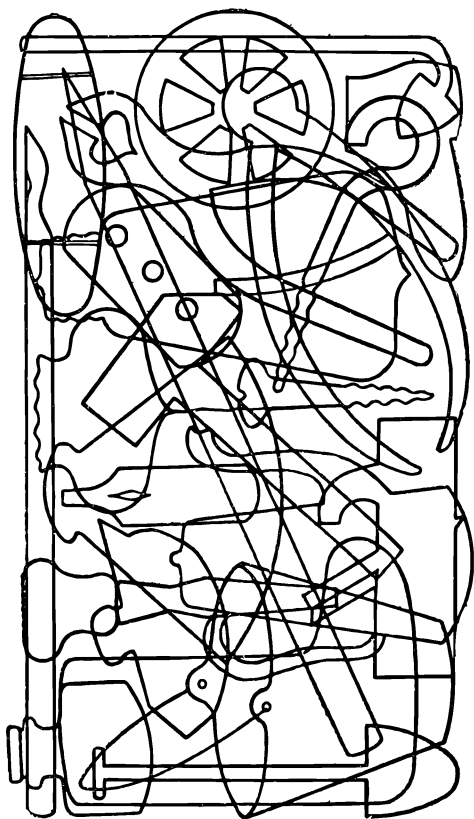


Рис. 15

Настольные игры и головоломки на специальных досках

Такого рода игры должны иметь широкое применение на площадке. Кроме шашек, шахмат и домино следует приобрести или сделать в нескольких экземплярах все другие игры, указанные в репертуаре.

Игры частью должны быть разложены на столах, частью находиться у дежурного, который выдает их желающим. При таком порядке на столах не будет хаоса и меньше будут теряться детали игр.

Время от времени на площадке следует проводить шахматно-шашечные турниры, а также соревнования по другим играм. Опыт показал, что соревнования по бильярду, гальме, нардам, бильярдкам вызывают большой интерес и активность среди посетителей площадки.

О порядке и правилах соревнований и премиях нужно широко объявить заранее.

I. Между булавками

Воткните в стол шесть булавок, как показано на рис. 16. Возьмите не очень длинную нитку и

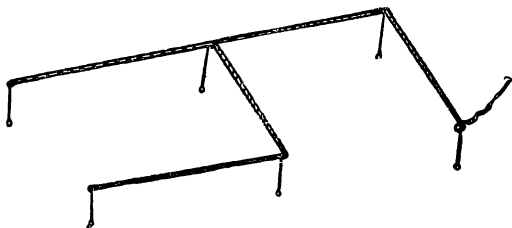


Рис. 16

сделайте на конце ее петлю. Петлю накиньте на какую-нибудь булавку. Теперь натяните нитку

между булавками так, чтобы получилась какая-нибудь буква. На нашем рисунке изображена буква «У». Неважно, что в одном месте нитка натянута два раза. Попробуйте таким образом «написать» как можно больше букв и цифр, но так, чтобы при этом все булавки были заняты.

Сколько различных букв и цифр можно изобразить таким образом?

2. Затейник

На кружки карты рис. 17 ставятся вперемешку 8 шашек, на каждой из которых написана одна из букв слова «затейник». Два кружка внизу остаются свободными.

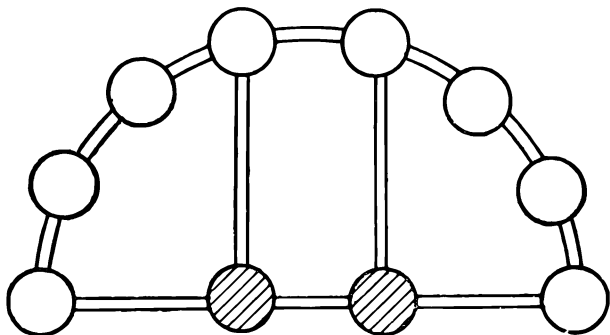


Рис. 17

Пользуясь этими свободными кружками, нужно передвигать шашки, стараясь расставить буквы в том порядке, в каком они стоят в слове «затейник». Передвигать шашку можно в любом направлении, но только на соседний свободный кружок, соединенный с данным линией. Перепрыгивать через занятый кружок на свободный нельзя.

3. Звезда

На концах звезды (рис. 18), обозначенных № 1 и 3, ставятся две черные шашки, а на № 6 и 8 — две красные. Нужно в 16 ходов переставить черные шашки на место красных, а красные на место черных.

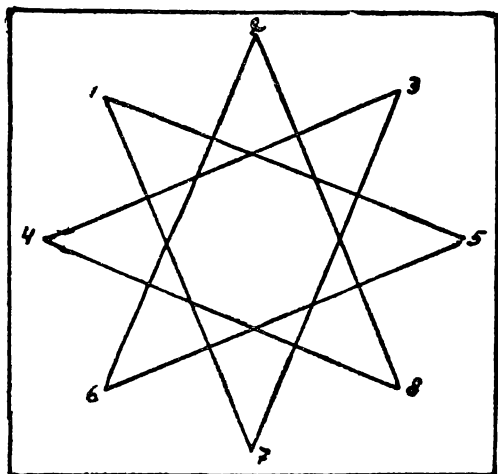


Рис. 18

Шашка может передвигаться на любой свободный конец звезды, соединенный с данным прямой линией. На местах пересечения линий шашку ставить нельзя.

Одной шашкой можно делать несколько ходов под ряд.

Решение. 3—7, 8—4, 6—2, 2—8, 1—5, 4—3, 8—4, 7—1, 3—7, 5—6, 6—2, 2—8; 1—5; 5—6, 7—1, 4—3,

4. Переставь

На кружки № 1 и 2 (рис. 19) ставятся черные шашки, на № 9 и 10—красные. Нужно в 18 ходов переставить шашки: черные на место красных, красные на место черных.

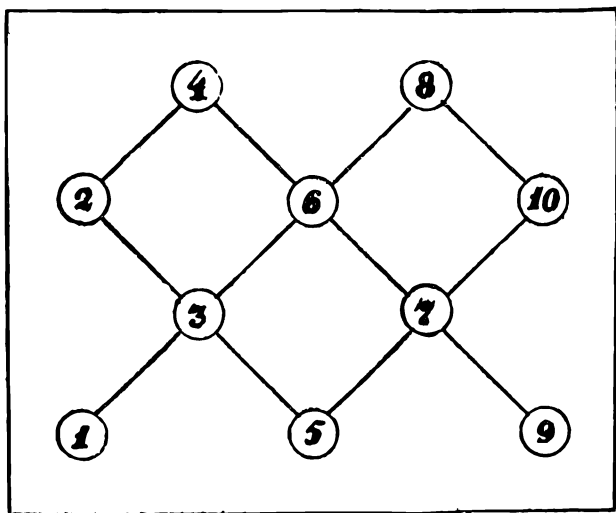


Рис. 19

Правила. На одной прямой линии, соединяющей кружки, не должны находиться одновременно черная и красная шашки. Переставлять шашки можно на любой свободный кружок, расположенный на той же линии.

Пример. Черную шашку с № 1 можно поставить на № 3, на № 6, но нельзя поставить на № 8, так как тогда черная шашка будет стоять на одной прямой с красной.

Образчик решения. 2—3, 9—4, 10—7, 3—8, 4—2, 7—5, 8—6, 5—10, 6—9, 2—5, 1—6, 6—4, 5—3, 10—8, 4—7, 3—2, 8—1, 7—10.

Кроме описанных здесь игр следует использовать и следующие готовые игры, которые можно приобрести в магазинах Москоопкульта, Госкультснаба и спортивного общества «Динамо»:

Шашки.

Шахматы.

Домино.

Настольный бильярд.

Китайский бильярд.

Головоломка 15.

Головоломка «Мартышки».

Путешествие по реке.

Блошки.

Бирюльки.

Гальма.

Нарды.

Волк и собаки.

Четыре и один.

Морской бой.

Шах-бой.

Коллективные интеллектуальные игры

Интеллектуальными мы называем игры, способствующие развитию сообразительности, внимания, памяти. Часть перечисленных выше игр настольного типа (шашки, шахматы, домино, гальма и т. п.) тоже относится к интеллектуальным. В этом разделе мы даем коллективные игры, рассчитанные на группы до 30 человек. При проведении коллективных интеллектуальных игр нужно особенно внимательно учитывать культурный уровень играющих, так как некоторые из этих игр для

аудитории с низким культурным уровнем слишком сложны, а потому и неинтересны.

1. Борьба за цифру

На двух листах плотной бумаги (размер каждого не меньше 40×60 см) расчерчивается по 24 клетки (6 рядов, по 4 клетки в горизонтальном ряду).

В каждую клетку вписывается цифра от 1 до 24, но не под ряд, а вразброс. Цифры ярко раскрашиваются различными красками, одинаково на обоих листах.

Листы прикрепляются к стене или щитку. Выходят двое играющих. Каждый из них становится около одного из листов. По команде руководителя каждый из играющих начинает громко считать от 1 до 24. Произнося число, нужно сейчас же показать его на листе. Выигрывает тот, кто сосчитает до 24 и покажет все числа раньше другого.

Игра эта на первый взгляд кажется очень легкой. На самом же деле показать числа на листе с достаточной быстротой почти невозможно: «теряется» то одно число, то другое.

Это обстоятельство очень смешит тех, кто следит за соревнованием. Особенно оживленно проходит эта игра, если организовать соревнование на первенство между 10—12 товарищами.

2. Не зевай

Все сидят за столом вместе с руководителем. Он кладет обе руки ладонями на стол и говорит: «спокойно». Затем поднимает одну руку, сжатую в кулак, и говорит: «вверх». После этого опускает обе руки под стол и говорит: «вниз». Наконец стучит кулаком по столу и при этом говорит: «стучу». Все играющие подражают руководителю.

Руководитель несколько раз проделывает все движения вместе с играющими, причем каждому движению соответствуют указанные слова. Затем руководитель начинает «путать»: говорит одно, а делает другое. При этом движения быстро сменяются.

Говорит например «вверх», а руки опускает под стол; говорит «вниз», а сам стучит по столу. Задача играющих состоит в том, чтобы не поддаваться ложной команде и проделывать те же движения, что и руководитель.

Можно ввести и обратное условие: делать то, что требует команда руководителя.

Этот вариант игры значительно труднее.

3. Состязание на внимание

Вы показываете группе играющих рисунок или репродукцию с какой-нибудь картины, имеющей занимательный сюжет и большое количество дета-



Рис. 20

лей. В течение одной минуты играющие рассматривают рисунок. Потом вы его убираете и задаете ряд вопросов, проверяя, насколько хорошо играющие схватили и запомнили отдельные детали картины. Выигрывает ответивший на большинство ваших вопросов.

Примерные вопросы к рис. 20.

1. Кто стоит на переднем плане?
2. Что висит на плече у мальчика?
3. Сколько пар борется?
4. Сколько человек в тюбетейках?
5. Что делает матрос?
6. Какая пара соревнующихся расположена дальше: мужская или женская?

4. Проверка свистком

Руководитель дает то один свисток, то два. По одному свистку каждый из играющих должен быстро поднять руку и сейчас же ее опустить, при двух свистках руку поднимать не нужно. Задача как будто очень проста, но мало найдется таких, кто не сделает ошибки в этой игре.

Кто поднимет руку при двух свистках, тот встает и стоя продолжает играть. Когда останется 5—6 сидящих, игра прекращается.

5. Одинаковые слова

Эта игра построена на тех словах русского языка, которые имеют несколько различных значений.

Например слово «коса» имеет три значения: заплетенные волосы, сельскохозяйственное орудие и узкая отмель на реке или море.

Вот далеко не полный список таких слов:

Лук (оружие и растение).

Ключ (от замка и родник).

Шашка (в игре и оружие).

Лавка (для сидения и небольшой магазин).

Приклад (в портновском деле и в ружье).

Газ (химический и материя).

Такса (порода собак и расписание цен).

Собака (животное и у ружья).

Боров (свинья-самец и дымоход на чердаке).

Кошка (животное и вид багра).

Такие слова называются «омонимами».

Одного из играющих удаляют, и в его отсутствие все остальные загадывают какой-нибудь омоним—все одно и то же слово, но один берет это слово в одном значении, другие—в другом.

Отгадывающий может каждому задать три вопроса: «где ты его (или ее) видел», «с чем ты его видел», «что он делал и что с ним делали».

Все должны давать правдивые ответы. Но благодаря тому, что речь идет о двух или трех совершенно различных предметах, обозначаемых одним словом, ответы получаются сбивчивые. Догадаться, о чем идет речь, нелегко.

Когда отгадывающий все же с этой задачей справится, его сменяет тот, кто своим неосторожным ответом дал возможность отгадать задуманный предмет.

6. Рассказ с потерянными словами

Напишите на большом листе бумаги отрывок из какой-нибудь повести или статьи, но не целиком, а с пропущенными словами. Повесьте плакат у стола, за которым сидят играющие, и предложите им восстановить «потерянные» слова. Кто выполнит эту задачу наиболее удачно, тот считается победителем в этом соревновании. (Еще лучше

текст отпечатать на отдельных листках и раздать играющим.)

Пример. Три... речного спорта... одной лодкой. Они... устроиться, чтобы владелец... в любое время... пользовался..., но чтобы... из посторонних не мог... похитить... этого они... ее цепью... замыкается тремя замками. Каждый, имея один ключ, все-таки может... цепь... своим ключом, не дожидаясь прихода... Как же они устроились, что у них так... получается.

7. Расскажи, что дальше

Выберите короткий, но интересный рассказ и прочтите его вслух группе играющих. Рассказ нужно прочитать не весь, а такую его часть, прослушав которую играющие смогут с большей или меньшей уверенностью догадаться о конце. Тот, кто удачнее всех придумает окончание рассказа, получает премию.

8. Составь фразу

Играющие садятся вокруг. Организатор игры ходит от одного к другому и дает каждому три слова, из которых нужно тотчас же составить фразу, взяв в дополнение еще ряд слов. Например даны слова: охотник, книга, зверь. Можно составить такую фразу: «Я прочитал в книге о том, как охотник убил большого зверя».

Не составивший фразы получает штрафное очко. Выигравшим считается тот кто не имеет ни одного штрафного очка.

9. Десять понятий

Всем играющим руководитель раздает листки бумаги, на которых написано или напечатано следующее.

1. Город.
2. Река.
3. Животное.
4. Птица.
5. Рыба.
6. Растение.
7. Насекомое.
8. Машина.
9. Фамилия писателя.
10. Название литературного произведения.

Затем руководитель называет какую-нибудь букву. Задача играющих заключается в том, чтобы написать как можно скорее все десять соответствующих слов с названной буквы. Тот, кто раньше других выполнит эту задачу, читает слова, им написанные. Если то или другое слово имеется и у других, они его вычеркивают. Потом читают оставшиеся у них слова другие. Повторяющиеся слова вычеркиваются. Игра кончается тогда, когда у каждого останутся только такие слова, которых нет ни у кого из остальных. Выигрывает тот, у кого в результате останется наибольшее количество невычеркнутых слов.

10, Коллективное сочинение

Играющие сидят за столом. Каждый получает узкий длинный листок бумаги и карандаш.

Каждый пишет на своем листке внизу свою фамилию, потом переворачивает листок и, начиная сверху, пишет какую-нибудь фразу. После этого листок свертывается так, что написанное скрывается за исключением одного или нескольких последних слов. Каждый передает свой листок соседу, сидящему слева, а от соседа справа получает его листок. Получив чужой листок, играющий старается по открытым словам уловить смысл фразы, написанной соседом, и пишет новую фразу, стараясь

увязать ее по смыслу с предыдущей. Листок опять свертывается так же и передается соседу слева. Так игра идет до тех пор, пока каждый опять не получит свой листок. Тогда каждый по очереди разворачивает листок и прочитывает содержание полученного «сочинения». Обычно оно носит комический характер.

Кроме игр, описанных выше, мы рекомендуем следующие: перебрасывание платка со словами «да» и «нет»; отгадывание песни или стихотворения по словам; «знаменитости», «тише — дальше» (искать предмет под музыку), театрализованные шарады, «художник-жмурка», «наборщик» «сам-пять», «коллективный рассказ по данным словам», «бум», «немая рифма».

Описание этих игр имеется в книгах:

Вишневский и Панова, Игры юных пионеров, изд. «Молодая гвардия», 1934 г.

«Игральные вечеринки», сб. изд. «Молодая гвардия», 1930 г.

Сеансы фокусов

Фокусы в программе развлечений должны занять значительное место.

После сеанса фокусы следует объяснять, хорошо к этому подготовившись. Целесообразно здесь же указать книги, которые следует прочитать, чтобы глубже познакомиться с явлениями, обнаруженными в показе фокусов. Еще лучше иметь эти книги в библиотеке клуба.

Не следует брать фокусов, требующих сложных приспособлений или другой специальной подготовки исполнителей. Организатор спокойных игр должен постепенно подготовить группу активистов, которая в дальнейшем будет проводить сеансы фокусов. Нужно только помнить об одном:

никогда не выходить с показом фокуса прежде чем не добьешься четкого и быстрого его исполнения.

Затейники, показывающие фокусы, вовсе не заинтересованы в сохранении секретов. Наоборот, мы должны стремиться к тому, чтобы наши фокусы и другие игры проникли в массы и стали бытовой формой развлечения. Поэтому каждый желающий может узнать секрет любого фокуса и под руководством активиста поупражняться в его исполнении.

1. У кого кольцо

Вы организуете из присутствующих кружок не более чем в 9 человек и рассчитываете товарищей по порядку номеров.

Этому кружку вы передаете колечко, которое можно надеть на любой палец руки.

Вы уходите, и в ваше отсутствие кто-нибудь из сидящих в кружке надевает кольцо.

Возвратившись, вы говорите, что угадаете, у кого, на какой руке и на каком пальце находится кольцо. Затем вы становитесь спиной к зрителям, чтобы не было подозрений, что у вас есть сообщник, и что он вам помогает.

Вы просите кого-либо из присутствующих помножить порядковый номер того товарища, у которого кольцо, на 2, прибавить к полученному числу 3, умножить сумму на 5. Дальше: если кольцо в правой руке — прибавить к полученному числу 8, а если в левой — то 9, приписать к окончательному итогу справа ноль (или, иначе говоря, помножить его на десять). Теперь только вы просите к полученному числу прибавить порядковый номер пальца, считая большой палец за 1, указательный за 2 и т. д.

Вам говорят число, которое является результатом всех указанных действий, и вы безошибочно указываете, у кого, на какой руке и на каком пальце находится кольцо. Для этого нужно из числа, которое будет вам сообщено, вычесть 220. Первая цифра числа, получившегося в остатке, укажет порядковый номер товарища, взявшего кольцо. Вторая цифра обязательно будет 1 или 2. Единица указывает, что кольцо в правой руке, а двойка — что в левой.

Последняя цифра позволит вам угадать, на какой палец надето кольцо.

Пример. При расчете Иванов был обозначен номером 6. Он надел кольцо на безымянный палец левой руки. Тогда вычисления идут так: 1) $6 \times 2 = 12$; 2) $12 + 3 = 15$; 3) $15 \times 5 = 75$; 4) $75 + 9 = 84$ (если бы оно было на правой, то мы прибавили бы 8); 5) $84 \times 10 = 840$; 6) $840 + 4 = 844$ (4 прибавлено потому, что мы условились считать безымянный палец четвертым); 7) $844 - 220 = 624$.

В этом последнем числе, дающем отгадку, число сотен (6) указывает порядковый номер того, у кого находится кольцо; число десятков (2) говорит нам, что кольцо на левой (если бы оно было на правой, то средней цифрой всегда была бы единица); наконец число единиц (4) показывает, что кольцо надето на четвертый, т. е. на безымянный палец.

2. Время, стой!

Вы беретесь остановить время. Вам конечно не верят. Попросите кого-нибудь из зрителей дать вам на несколько минут часы и заметить время, которое они показывают. Положите часы у себя на столе, чтобы все видели, что вы к ним не прикасаетесь, положите под часы коробочку. Часы у всех на виду.

Займитесь подготовкой к другому фокусу и предварительно попросите зрителей, имеющих часы, проследить за тем, сколько времени займет эта подготовка. Спустя 5—6 минут вы берете часы со стола, передаете их владельцу и просите громко объявить, сколько минут прошло. По его часам выйдет не больше минуты, хотя все другие зрители, следившие за временем, будут утверждать, что прошло уже 5—6 минут.

Секрет в том, что часы на вашем столе стояли, так как вы положили их на металлическую коробочку, в которой спрятан магнит.

3. Изумительная память

Десяти, двенадцати присутствующим вы раздаете по одной карточке. На каждой написано многозначное число.

Вы утверждаете, что у вас удивительная память и что вы помните наизусть все написанные на карточках числа. В доказательство вы предлагаете любому из получивших от вас карточку выкинуть какую-угодно цифру из числа, написанного на карточке, и сказать вам то число, которое после этого получилось. Вы беретесь точно сказать, какая цифра выкинута.

После трех-четырех проверок все убеждаются в том, что у вас действительно редкая память.

В чем же здесь секрет? А вот в чем: вы пишете на карточках самые разнообразные числа с различным количеством цифр, но все эти числа обладают одним свойством: сумма их цифр делится на 9 (примеры: 31 567 257 — сумма цифр 36; 752 436 — сумма цифр 27).

Когда вам называют число без одной цифры, вы складываете все оставшиеся и результат вычитаете из ближайшего большего числа, которое

делится на 9. Получившаяся разница показывает выброшенную цифру. Предположим, на карточке было написано: 728 763 651 (сумма цифр равна 45). Допустим, выбросили цифру 6 и вам назвали число, которое после этого получилось, т. е. 72 873 651. Сумма этих цифр 39. Ближайшее число, которое делится на 9, есть 45. Вычитаете 39 из 45 и получаете 6. Это, как видите, и есть выброшенная цифра.

Одна важная подробность. Если в число, которое пишете на карточке, вы хотите вставить цифры 9 или 0, то употребите каждую из этих цифр не один, а два раза. Иначе вы не отгадаете, какая цифра выброшена. При соблюдении же этого правила задача с отгадыванием еще больше упрощается: если вам называют число, в котором один раз встречается цифра 9 или 0, значит такая же цифра выброшена.

4. Знаю заранее

Трем-четырем зрителям вы даете небольшие листки бумаги, карандаши.

По вашей просьбе каждый из них пишет на своем листке любое трехзначное число. Вы ставите только одно условие: в одном числе не должно быть двух одинаковых цифр.

По вашему предложению зрители переворачивают свои числа, т. е. первую цифру ставят в конец, а последнюю делают первой. Затем из большего числа вычитают меньшее.

В результате у кого-либо может получиться не трехзначное, а двухзначное число; в этом случае вы просите приписать к разности ноль, но не с правой стороны, а с левой.

Полученное таким образом число нужно опять перевернуть и сложить с неперевернутым. Когда

все эти действия проделаны, вы просите одного прибавить к полученному им числу какое-нибудь другое число, например год Октябрьской революции (1917), другому — число километров между Москвой и Ленинградом (650), третьему — число ваших лет.

Когда все сделают сложение, вы вынимаете из кармана три запечатанных конверта, раздаете их писавшим и заявляете, что каждый из них найдет в конверте то число, которое он получил.

Распечатав конверты, играющие действительно находят записки, на которых написано полученное каждым число.

Объясняется это свойствами трехзначных чисел. Любое из этих чисел, если его перевернуть, вычесть из большего меньшее, затем разность перевернуть и сложить с неповернутой, дает в результате число 1 089. Давая затем прибавлять к этому постоянному числу различные числа, вы тем самым приводите к тому, что результаты у каждого получаются разные.

Конечно вы только делаете вид, что называете первые пришедшие вам в голову числа. На самом деле вы эти числа наметили еще дома и каждое из них вы прибавили к 1 089.

Пример. Допустим, что кто-то написал число 395. Тогда действия последовательно будут идти так: 1) 593 (т. е. переворачиваем написанное число); 2) $593 - 395 = 198$; 3) 891 (перевернули полученную разность); 4) $198 + 891 = 1\,089$.

5. Отгадать месяц и день рождения

Попросите умножить на 2 число, показывающее день рождения данного лица, затем к полученному числу прибавить 5, эту сумму помножить на 50, а к полученному произведению прибавить

число, обозначающее порядок месяца в году, и после этого сообщить вам результат. От указанного числа отнимите про себя 250, тогда получите число, в котором первые две цифры показывают день рождения, а третья и четвертая обозначают порядковый номер месяца.

Пример.

Дано 29 сентября.

$$29 \times 2 + 5 \times 50 + 9 = 3\ 159.$$

3 159—250=2 909, т. е. 29-е число 9-го месяца, иначе говоря — 29 сентября.

6. Чудесный сплав

Вы говорите зрителям, что изобрели «чудесный сплав», который по вашему желанию окрашивает воду в различные цвета. При этом вы бросаете в стакан с водой небольшой кусочек этого сплава и говорите:

— Вначале окрасим воду в мой любимый зеленый цвет.

Вы делаете над стаканом «магический жест», и вода действительно начинает окрашиваться в зеленый цвет.

— Ну, а теперь изменим зеленый цвет в фиолетовый.

Делаете опять «таинственные пассы», и зеленый цвет переходит в фиолетовый.

— Так же легко я могу вызвать и розовую окраску.

Вы повторяете движение, и фиолетовая вода становится розовой.

Потом вы заявляете, что вода по вашему желанию может опять стать чистой и прозрачной. Протягиваете руки над стаканом, розовая окраска исчезает, и вода становится прозрачной.

Секрет этого фокуса. Нужно взять три части селитры и одну часть марганцевой перекиси, хо-

рошо растереть оба вещества в порошок и прокалить в реторте до тех пор, пока не закончится плавление, т. е. пока масса не примет землянистый вид и не станет совершенно сухой. Это вещество меняет окраску воды в указанные выше цвета. Вам нужно только запомнить порядок цветов и заметить время изменения окраски, чтобы не опоздать с «магическими» жестами.

7. Узнать, у кого чет, у кого нечет

Пусть один задумает четное число, другой — нечетное. Вы должны угадать, кто задумал четное, кто — нечетное. Возьмите два числа, тоже четное и нечетное (но небольшие, например два и три), и предложите одному помножить задуманное им число на ваше четное, а другому — на ваше нечетное и результаты сложить. Узнайте у них последнюю цифру этой суммы. Если она четная, то тот, кто умножал на ваше нечетное число, задумал четное, а если нечетная, то тот, кто умножал на ваше четное, задумал тоже нечетное число.

8. Указать задуманное число

Вы обращаетесь к одному из присутствующих: — Задумайте не очень большое число. Умножьте его на любое число, но предварительно сообщите это число мне. То, что у вас получилось, разделите на любое число, которое тоже сообщите мне.

Эти операции вы заставляете проделать несколько раз, а потом предлагаете полученное в результате этих операций число разделить на задуманное и к тому, что получится, прибавить задуманное число. Результат сообщают вам—и вы называете задуманное число.

Объяснение. Вы вместе с задумавшим число делаете те же операции над другим числом (лучше всего взять единицу). После деления на задуманное число у него и у вас получается одинаковый результат. Конец фокуса понятен без объяснения.

9. Отгадать разность

Попросите написать любое трехзначное число, в котором не повторялась бы одна и та же цифра. Попросите под этим числом написать число, изображенное этими же цифрами, но в обратном порядке. Пусть вычтут из большего числа меньшее. Результат вы всегда узнаете, если спросите последнюю цифру.

Объяснение. Средняя цифра всегда будет 9, а первую получите, вычтя из 9 последнюю цифру, которую вы знаете.

Пр и м е р. Взяли число 753
Вычитают 357

Разность 396.

10. Не смотрю, но вижу

Вы раскладываете кости домино в один ряд очками вниз и уходите. В ваше отсутствие зрители перекладывают какое-то количество костей с правого конца на левый. Вы возвращаетесь, берете одну кость из ряда, переворачиваете ее очками вверх, и они показывают вам количество переложенных костей.

Объяснение. Вы заранее выкладываете кости в ряд следующим образом: первая кость слева 12 очков, вторая — 11 очков и т. д. до 0 (13 костей). Остальные кости зрители кладут в любом

порядке. Когда кости переложены, вы отсчитываете слева направо 13 костей, и тринадцатая будет указывать число переложённых костей.

11. Загадочные кольца

Из бумажных лент длиной 1—1,25 м и шириной 4—5 см склейте 3 кольца. Перед тем как склеивать концы лент, перенумеруйте на каждой ленте углы: на верхнем углу левого конца ленты ставьте цифру 1, а на нижнем — 3; верхний угол на правом конце ленты отмечается цифрой 2, а нижний — цифрой 4 (рис. 21).

Каждое из трех колец склеивается особым образом (см. рис. 21).

1. Угол № 1 склеивается с углом № 2, а № 3 — с № 4.

2. Один из концов ленты перекрутить два раза и склеить так же, как и первое.

3. Один конец ленты перекрутить один раз и затем склеить угол № 4 с углом № 1, а № 2 — с № 3.

Заготовив таким образом заранее кольца, вы показываете фокус.

Спросите зрителей, что получится, если ножницами разрезать кольцо вдоль по ленте. При этом вы показываете зрителям второе кольцо. Все ответят: «Получится два отдельных кольца». Вы разрезаете кольцо вдоль по ленте, и неожиданно для зрителей получается два кольца, вдетых одно в другое. Вы предлагаете кому-нибудь из зрителей проделать опыт с другим кольцом. Охотнику вы даете первое кольцо. Когда он его разрежет, получится два отдельных кольца.

Тогда вы сами берете третье кольцо и спрашиваете зрителей, что получится, если разрезать и это кольцо. Будут предполагать, что получится

то же, что в первый раз, но эта догадка окажется неверной: разрезав кольцо, вы показываете не два кольца, а одно, но вдвое большего диаметра.

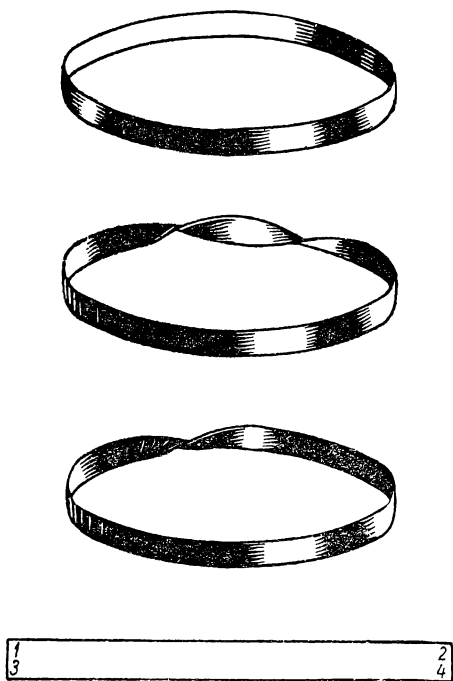


Рис. 21

1 2. Тяжелая газета

Возьмите толстую линейку длиной в 70—80 см и газету большого размера, например «Известия». Нужно, чтобы газета не была помята и не имела нигде прорывов.

Положите линейку на стол (крышка стола должна быть ровной) так, чтобы конец линейки выходил за край стола сантиметров на 12—15.

Покройте крышку стола вместе с линейкой, лежащей на ней, газетой, чтобы она плотно прилежала к столу.

Спросите, кто из присутствующих сможет так ударить рукой по выступающему краю линейки, чтобы она вместе с газетой упала на пол. Всякому такая задача покажется очень легкой, и желающие это сделать найдутся. Однако даже самый сильный удар по линейке, достаточный для того, чтобы ее сломать, не сбросит со стола газету. Объясняется это тем, что воздух с огромной силой давит на большую плоскость газеты.

13. Превращение воды в вино и вина в воду

В графине с водой растворите четверть чайной ложки фенол-фталейна. На дно одного стакана налейте немного крепкого раствора едкого натра, на дно второго — крепкий раствор серной кислоты. Эти приготовления производите до начала сеанса.

Объявив, что вы можете легко превратить воду в вино, наполняете из графина первый стакан — жидкость принимает красную окраску. Вино это давать пробовать на вкус нельзя.

После этого вы заявляете, что так же легко можете это «вино» опять превратить в воду, и переливаете красный раствор в стакан с серной кислотой. Красный цвет исчезает, и зрители видят в стакане бесцветный прозрачный раствор.

14. Вынуть монету из воды, не замочив рук

Налейте в тарелку четверть стакана воды и бросьте туда монету. Предложите присутствующим вынуть монету из воды, не замочив рук.

Секрет. Зажгите бумагу и держите ее над опрокинутым вверх дном стаканом. Когда стакан нагреется, быстро поставьте его в тарелку с водой около монеты. Воздух в стакане охладится и сожмется, а освободившееся место займет вода, которая соберется вся из тарелки в стакан. Монета останется на дне тарелки, и ее можно взять, не замочив рук, так как воды в тарелке не будет.

15. Раздвоение монеты

Налейте в стакан воды до половины и бросьте на дно его монету.

Накройте стакан листком бумаги и переверните его вверх дном.

Монета упадет на бумагу, а над ней покажется вторая такая же монета. Явление это объясняется преломлением световых лучей.

16. Несгораемый платок

Намочите платок в воде, а потом окуните его в спирт.

Платок после этого можно поджечь. Он весь будет в пламени, пока не выгорит спирт, но материя от этого огня не страдает.

Трюки

Трюки — это шутки, построенные на неожиданности. Легкие и простые, казалось бы, действия, оказываются невыполнимыми, — и тот, кто с уверенностью берется за разрешение элементарных на первый взгляд задач, зачастую попадает в комическое положение. С другой стороны, задачи, с виду неразрешимые, разрешаются до смешного

легко и просто. Трюки вызывают обычно много смеха и проходят весело и оживленно.

1. Положите на стол шнурок длиною в метр и предложите присутствующим такую задачу: взять один конец шнурка в одну руку, а другой в другую и, не отнимая рук от шнурка, завязать на нем узелок. После разного рода попыток все скоро убеждаются в том, что задача невыполнима. Тогда вы сами беретесь за дело: вы скрещиваете руки на груди, так что они сплетаются, образуя узел: один конец шнурка берете в одну руку, другой—в другую, разъединяете руки—и на шнурке завязывается узелок.

2. Вы утверждаете, что никто не сможет повторить за вами три коротких фразы. С вами, конечно, не соглашаются. Вы произносите одну мало-значущую фразу, потом другую. Вслед за вами эти фразы произносят и окружающие. Тогда вы неожиданно заявляете: «ну вот вы и ошиблись». Все с азартом вам возражают, но вы их прерываете: «я был прав — трех фраз вы за мной не повторили. Моей третьей фразой было: «ну, вот вы и ошиблись», а вы вместо того, чтобы ее повторить, стали спорить».

3. Положите шарик под кепку на столе. Спорьте с любым, что вы возьмете этот шарик, даже не прикасаясь к кепке.

Вы делаете над кепкой «таинственные пасы» и затем заявляете: «Шарик уже исчез из-под кепки, прошу убедиться». Обязательно кто-нибудь приподнимает кепку, а вы в это время берете шарик. Условия спора выполнены, пари выигрываете вы.

4. Вы утверждаете, что любому из присутствующих можете дать в руку предмет, который он будет ощущать, сможет как угодно мять, вертеть, но видеть его не сможет.

На первый взгляд каждому покажется это невозможным. Когда общее любопытство возбужде-

но и кто-нибудь захочет убедиться в том, что таинственный предмет, о котором вы говорите, действительно существует, вы берете его руку и кладете ее на его собственное ухо.

5. Возьмите обеими руками палку, длиною в полтора метра, держите ее перед собой, наклонив нижний конец к полу под косым углом. Левая рука вытянута, правая согнута. Предложите любому захватить палку одной рукой между двумя вашими руками, а другой — выше вашей правой руки и пригнуть палку к полу, не меняя ее направления. Никто не сможет этого сделать, если вы расставите ноги на ширину плеч (объясняется это физическим законом перенесения центра тяжести).

6. Вы утверждаете, что никто не сможет стоять на одной ноге, прислонившись к стене. Сомневающегося подведите к стене (если это происходит в саду — к дереву, забору и т. д.), поставьте его к ней боком, так чтобы плечо и ступня левой ноги касались стены. Как бы он ни старался поднять правую ногу и не упасть — это ему не удастся.

7. Организатор предлагает одному из присутствующих сесть совершенно прямо на стул и поставить обе ноги так, чтобы они были согнуты в коленях под прямым углом, а пятками прикасались к передним ножкам стула. Находясь в таком положении, он должен попытаться встать, не наклоня вперед корпуса и не переставляя ног. Оказывается, что это невозможно.

8. Возьмите в руку стакан, охватив его пальцами у самого дна. Средним и большим пальцами этой же руки возьмите две пробки, поставленные одна на другую. Подбросьте вверх одну пробку и постарайтесь поймать ее в стакан. После некоторой тренировки это вам удастся. Когда первая пробка будет в стакане, подбросьте вторую пробку и попробуйте поймать ее также в стакан. В

тот момент, когда вторая пробка упадет в стакан, первая от того же толчка выскочит из него.

Чтобы этого не произошло и опыт прошел удачно, надо вторую пробку не подбрасывать вверх, а выпустить из руки и, быстро опустив стакан, поймать ее на лету.

10. Объявите, что вы можете поставить любого человека так, что он не сможет сдвинуться с места. Желającego испытать это поставьте у стены и заставьте, наклонившись к стене под острым углом и заложив руки за спину, упереться к ней головой. Пусть он попробует теперь выпрямиться. Пока у него руки за спиной, это ему не удастся ни при каких условиях.

11. Спросите присутствующих: «может ли кто-нибудь из вас перенести стакан, наполненный водой, с одного места стола, на другое, не пролив воды». Все, конечно, заявят, что это сделать нетрудно. Тогда возьмите стакан, полный воды, накройте его листком бумаги, переверните вверх дном и поставьте на гладкий стол. Резким движением выдерните из-под стакана бумагу, немного придерживая при этом стакан за дно. Конечно, стакан в таком положении нельзя поднять и перенести на другое место, не пролив воды.

12. Из полоски тонкого картона склейте кольцо сантиметров 10—12 в поперечнике.

Поставьте это кольцо ребром на горлышко бутылки и наверху, как раз против горлышка, положите двухкопеечную монету (рис. 22).

Предложите любому из присутствующих загнать монету в бутылку, ударив пальцем по кольцу.

Несколько человек попробуют это сделать, но безуспешно. Тогда вы сами ударяете по кольцу, и монета покорно прыгает в бутылку.

Секрет в том, что нужно продеть палец в кольцо и резко ударить по ребру кольца изнутри.



Рис. 22

Площадка подвижных игр и развлечений

Для массовых подвижных игр и развлечений необходима отдельная, специально оборудованная площадка размером в среднем 500 кв. м. Лучше всего, если она имеет квадратную форму. Поверхность площадки должна быть выравнена, покрыта крупным песком и хорошо утрамбована. Неплохо если площадка покрыта низкой, естественно растущей травой.

Снаряды для занимательной физкультуры, которые в обиходе называют аттракционами, нужно расположить по краям площадки. Такое расположение аттракционов выгодно потому, что середина площадки остается свободной для массовых игр.

Нужно обратить внимание на то, чтобы все аттракционы были хорошо выполнены в техническом отношении и имели привлекательный вид.

Игры и коллективные танцы, которые будут проводиться на площадке, следует группировать в программы.

Программа должна начинаться чрезвычайно простой и вместе с тем занимательной игрой. Постепенно материал можно усложнять, увеличивая физическую и эмоциональную нагрузку, а к концу программы следует дать опять более простой материал, успокаивающий, не требующий от участников напряжения.

Правильное построение программы имеет весьма важное значение. Неумело составленная программа может дезорганизовать участников игр и танцев, оттолкнуть от массовой площадки.

Приведем здесь один из возможных вариантов программы:

1. Проверка свистком

2. Мяч в кругу
3. Танец
4. Защита
5. Удочка
6. Танец (построение в шеренги на марш под музыку)
7. Вызов номеров
8. Эстафета с переброской мячей
9. Танец
10. Салки в кругу
11. Четыре стихии
12. Кольцо на веревке (марш под музыку).

Совершенно ошибочно стремление давать каждый раз на массовой площадке все новый и новый материал. Важно вызвать у играющих и танцующих желание возможно лучше овладеть искусством данной игры или танца; хорошо усвоенный танец, хорошо разученная игра становятся любимыми формами развлечения.

Надо иметь в виду, что та или другая игра, тот или другой танец могут проходить успешно только в том случае, если число участников не превышает предельных норм (средняя норма 50 человек).

При большем количестве желающих принять участие в наших танцах следует в различных местах площадки организовать несколько коллективов, дав каждому из них отдельных руководителей. В этом случае для физкультурных игр с линейным построением и для мелких аттракционов можно использовать широкие аллеи сада.

При проведении программы на площадке необходима музыка: гармонь, патефон или небольшой шумовой ансамбль (бубен, трензель, соловей, маленький барабан).

Массовые физкультурные игры

Такие игры, заключая в себе то или иное физическое упражнение — метание, бег, прыжки и т. п., не должны однако давать слишком большой физической нагрузки.

Хорошо, если в то же время игра развивает внимательность, сообразительность, быстроту ответных действий.

Нужно избегать игр, нарушающих требования гигиены, например игр, при которых играющих заставляют садиться на землю, на пол, ходить на четвереньках и т. п.

Объяснение игры необходимо продумать заранее. Оно должно быть кратким и ясным. При большом количестве участников для объяснения следует применять рупор.

Не следует физкультурными играми занимать играющих без перерывов больше одного часа.

1. Мяч в кругу

Играющие становятся в круг. Ноги у каждого расставлены на ширину плеч; ноги соседей соприкасаются, руки положены на колени.

Водящий—в середине круга. Играющие руками перекидывают мяч по земле, стараясь не давать его в руки водящему.

Задача водящего в том, чтобы прокатить мяч между ног одного из играющих.

Никто не имеет права отбивать мяч ногой. В минуту опасности можно снимать руки с колен, для того чтобы защищаться от мяча и отбить его. Сдвигать ноги не разрешается.

Тот, кто пропустит мяч — сменяет водящего.

Бывают случаи, когда мяч пролетает между двумя играющими; тогда водит тот, у кого мяч пролетел с правой стороны.

2. Ловля парами

Все играющие, кроме двух водящих, разбегаются по площадке.

Водящие, взявши друг друга за руки и бегая по площадке, стараются поймать кого-либо из играющих. Пойманным считается тот, кого водящие окружают руками. Этот отходит в сторону и ждет, пока будет пойман еще один. Тогда они образуют новую водящую пару и ловят играющих так же, как и первая пара.

Игра кончается, когда все играющие будут переловлены.

3. Перелетный колокольчик

Один — водящий, остальные разбегаются от него. У одного из играющих колокольчик, который все время переходит от одного играющего к другому. Задача водящего — поймать того, у кого колокольчик. Пойманный сменяет водящего.

4. Кольцо на веревке

Довольно длинная и толстая веревка, на которую надеты два-три небольших колечка, соединяется в круг. Узла на веревке быть не должно, — концы сплетаются один с другим и в месте соединения обматываются тонкой бечевкой. Кольца должны свободно проходить в том месте, где соединены концы веревки.

Все играющие берутся руками за веревку, образуя довольно плотный круг.

Водящий — в середине круга. Участники игры, двигая руками по веревке, перегоняют колечки друг другу. Задача водящего состоит в том, чтобы обнаружить, у кого колечко. Если он подозре-

вает, что колечко в данный момент у того или иного из играющих, он слегка хлопает его по руке, тот обязан раскрыть обе руки.

Тот, у кого будет обнаружено колечко, сменяет водящего.

Эту игру можно проводить под музыку или общее пение всех играющих.

5. Четыре слова

Инвентарь — мяч. Построение круговое. Руководитель стоит с мячом в центре круга. Он бросает его кому-нибудь из играющих и выкрикивает одно из четырех слов: «земля», «воздух», «вода», «огонь».

Тот, кому брошен мяч, должен поймать его и тут же сказать в ответ: если сказано «земля» — название животного, если «вода» — название рыбы, если «воздух» — птицы, если «огонь» — то повернуться на месте и молча бросить мяч обратно руководителю. Если играющий ошибется, он поднимает руку вверх и держит ее так до тех пор, пока ему не кинут мяч вторично и он не ответит правильно.

6. Защита

Играющие стоят в кругу на расстоянии одного-двух шагов друг от друга. В центре круга стоит булава, около нее защитник. Играющие перебрасывают мяч друг другу в любом направлении, каждый старается, выбрав удобную минуту, свалить мячом булаву.

Защитник отбивает мяч руками, корпусом; отбиваться ногами не разрешается.

Тот, кому удастся свалить булаву, сменяет защитника. Бывают случаи, что сам защитник сва-

лит булаву. Тогда на его место идет тот, у кого в данный момент в руках мяч.

7. Встречная эстафета

Игра идет, как соревнование между двумя партиями, равными по числу играющих. На площадке проводят две черты на расстоянии 30—40 шагов одну от другой. Каждая из партий делится на две равные группы: первую и вторую. Первые группы обеих партий становятся на одну черту, вторые на другую. Играющие стоят в затылок друг другу.

По сигналу передние из первых групп бегут к черте, на которой стоят вторые группы; пробегая мимо стоящих впереди, они хлопают их по вытянутой руке, а сами становятся сзади группы своей партии. Играющий из второй группы, получив хлопок, бежит к первой группе своей партии, так же хлопает переднего по руке и сам становится сзади группы своей партии. Так идет перебежка от одной черты к другой. Задача каждой партии в том, чтобы скорее, чем другая, переместить первую группу туда, где в начале игры стояла вторая, и наоборот.

8. Салки в кругу

Все играющие, кроме двух, стоят в кругу на расстоянии вытянутых рук. Один из двух, не стоящих в кругу, убегает, другой—его догоняет. Перед началом игры они стоят друг против друга по диаметру круга.

Убегающий может бегать как в кругу, так и недалеко вне круга.

В любой момент убегающий может стать в круг. С этого момента его правый сосед делается

догоняющим, а бывший до этого времени догоняющим становится убегающим. Если догоняющему удалось осалить убегающего, они меняются ролями.

9. Гонка двух мячей по кругу

Играющие, стоя в кругу, рассчитываются на первые и вторые номера. Первые номера образуют одну группу, вторые — другую. Между группами идет борьба за первенство. Игра проходит так: руководитель дает один мяч первому номеру, а другой — рядом стоящему второму номеру и указывает, в какую сторону должен пойти мяч каждой группы.

По сигналу руководителя первые номера перебрасывают мяч в одну сторону по своим номерам, а вторые в другую сторону по своим. Таким образом мячи идут все время через одного человека. При встрече мяч первых номеров идет выше мяча вторых.

Каждая группа должна прогнать по кругу мяч скорее, чем другая, столько раз, сколько указал руководитель до начала игры (3—5).

Во время игры руководитель стоит за кругом против тех из играющих, которые начали игру, и громко ведет счет кругов, сделанных мячами.

10. Эстафета с переброской мячей

Играющие выстраиваются двумя равными шеренгами.

Передние становятся на линии старта, от которой на расстоянии 6—10 шагов проводится черта полуфиниша. Передние в шеренгах получают мячи. По сигналу руководителя первые в шеренгах бегут до черты полуфиниша и оттуда бро-

сают мячи вторым, которые к этому моменту выступают на линию старта.

Бросившие мяч сейчас же убегают по внешним сторонам шеренг, и каждый становится сзади своей шеренги. Вторые, поймав мячи, делают то же, что и первые; за ними вслед идут третьи и т. д. Выигрывает та шеренга, в которой раньше, чем в другой, впереди опять станет тот, кто начинал игру.

11. Вызов номеров

Построение двумя шеренгами; в каждой шеренге играющие рассчитаны по порядку номеров. Все должны твердо помнить свои номера.

Руководитель, стоя перед шеренгами, вызывает тот или иной номер. По этому вызову из каждой шеренги выбегают играющие, которые имеют названный номер. Каждый из них бежит по внешней стороне своей шеренги, обегает ее конец, пробегает между шеренгами, огибает начало своей шеренги и опять с внешней стороны становится на свое место. Шеренга получает одно очко, если вызванный из нее придет на место раньше, чем его «противник».

Руководитель вызывает пару за парой, выкликая номера не под ряд, а вразбивку. Нужно до конца игры вызвать все номера, а при большом числе играющих некоторые номера вызываются дважды.

Расстояние между шеренгами должно быть не менее 6 шагов.

12. Бег шагом

Как показывает само название, это — комическая игра.

Построение играющих, как и в других эстафетах, шеренгами. По сигналу руководителя первые в шеренгах отправляются с линии старта к линии полуфиниша; расстояние между этими двумя линиями шагов 20—30. Играющие должны идти со старта до полуфиниша шагом, стараясь обогнать друг друга.

Обратный путь они делают бегом. Пробегая мимо очередного из своей шеренги, стоящего на старте, каждый из возвращающихся хлопает его по руке, после чего тот выходит со старта. Вернувшиеся становятся в конце своих шеренг.

Выигрывает та команда, у которой все побывают на полуфинише раньше, чем у другой.

Аттракционы

1. Спираль-бол горизонтальный (рис. 23)

Играют двое. Они становятся друг против друга по обе стороны стойки. Каждый сильными ударами руки старается отбить в сторону «противника» волейбольный мяч, подвешенный на шнуре. По мячу надо ударять так, чтобы он описал дугу, перелетая через горизонтальную палку, и замотал шнур вокруг нее. Игра продолжается до тех пор, пока кому-нибудь не удастся замотать в сторону противника шнур настолько, что мяч нельзя будет достать рукой, даже подпрыгнув. Победенный выходит из игры, а победитель вступает в соревнование с новым «противником».

Для того чтобы не нужно было перед каждым новым состязанием разматывать шнур, необходимо верхнюю палку вставить в свободные отверстия и сделать защелку, которая запирает палку на время игры. Когда шнур замотан, защелку отпирают; от тяжести мяча планка вращается и шнур разматывается (см. деталь на рис. 23).

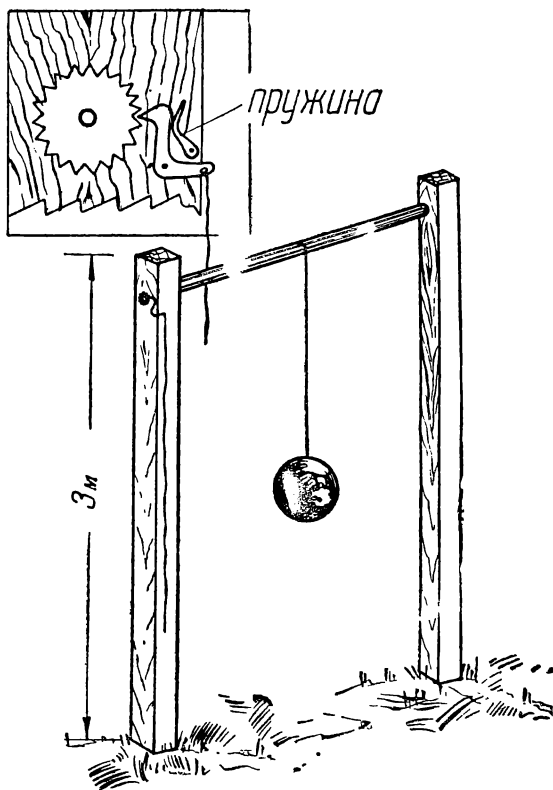


Рис. 23

2. Кольца

Вбивают в землю два ряда колышков по 5 шт. в каждом. Расстояние между рядами 1 м. Высота колышков — 75 см, расстояние между ними 5—6 шагов. Соревнуются два человека. Каждый получает 10 колец (из толстой фанеры, наружный диаметр 15 см, внутренний 7 см).

Каждый становится на расстоянии пяти шагов от первого колышка своего ряда и начинает набрасывать на него кольца. Когда одно из колец будет заброшено на первый колышек, набросивший переходит к нему со стартовой линии и начинает бросать кольца на второй колышек; набросив на второй, переходит к нему и бросает от него на третий и так до тех пор, пока не выйдут все 10 колец. Кто, бросив 10 колец, окажется впереди своего «противника», тот считается победителем. Можно играть и партия на партию. Тогда за каждую пройденную стойку засчитывается очко, и партия, набравшая большее количество очков, считается выигравшей.

3. Баланс на троссе

На расстоянии 10—12 м один от другого врываются в землю два толстых столба и укрепляются подпорками. У столбов ставятся площадки высотой 1,5 м от земли, соединенные с землей лесенками. От площадки к площадке натянут тросс. Над ним на высоте 1,5 м натянут канат, который по отношению к троссу сдвинут в сторону на 20 см. Желающий балансировать взбирается на площадку и по троссу переходит от одного столба к другому. В случае потери равновесия можно придерживаться за канат.

4. Перетягивание каната с ограничителем

В землю на 1 м врывается толстый столб и укрепляется четырьмя подпорками. Над землей

столб возвышается на 90 см. В верхней части столба вырубается отверстие, в которое продевается толстый канат длиной от 6 до 10 м. На расстоянии 1 м в ту и другую сторону от середины каната завязываются два узла, которые не могут пройти в отверстие столба.

Играют две партии, равные по числу людей. Каждая из них берется за конец каната и старается перетянуть другую партию. Выигравшей считается партия, которой удастся перетянуть канат до узла.

5. Небьющаяся бутылка (рис. 24)

Возьмите тесовую планку длиной 1,5 м и навяжите на нее отрезки шпагата длиной в 2 м каждый. Один отрезок шпагата от другого находится на расстоянии 10 см. Таким образом по всей длине планки расположится 15—16 отрезков шпагата, образуя как бы занавеску.

Планку укрепить между двумя столбами на такой высоте, чтобы нижние концы шпагата почти касались земли. На расстоянии 30—40 см от «занавески» поставьте на землю бутылку. С другой стороны «занавески» становится играющий с толстой и длинной палкой в руках. Его задача заключается в том, чтобы ударом палки сбоку разбить бутылку, отделенную от него «занавеской». Несмотря на кажущуюся легкость этой задачи, она почти невыполнима даже для самого сильного человека: при ударе отрезки шпагата обматывают палку и отводят ее вверх.

6. Лабиринт

По ломаной линии на различном расстоянии одна от другой на земле ставят 10—12 булав (или кеглей).

Играющему в трех шагах от начала этого лабиринта завязывают глаза, после чего он должен пройти по всему лабиринту, огибая одну булаву с одной стороны, а другую — с другой, так чтобы не свалить ни одной булавы.

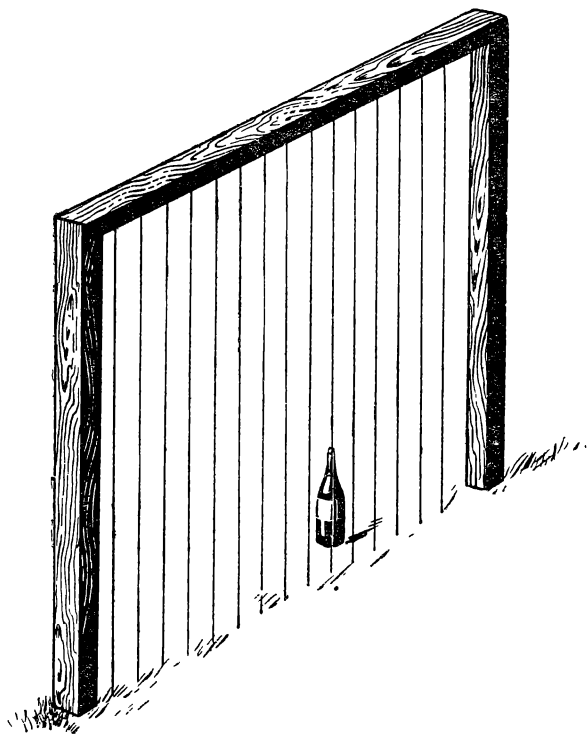


Рис. 24

(Под повязку, в целях гигиены, необходимо каждый раз подкладывать полоску чистой бумаги).

7. Падающие шарики

Играющий получает подставочку, изображенную на рисунке 25. Он берет ее в руку, кладет на нее два деревянных или целлулоидных шарика.

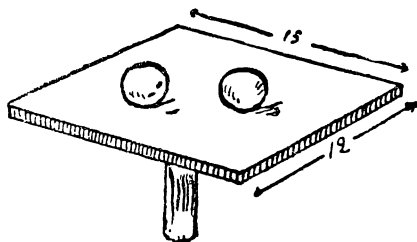


Рис. 25

Теперь он должен взобраться на лестницу и спуститься с нее так, чтобы ни один шарик не упал с подставки.

8. Достать булаву

Возьмите толстую веревку метра в 4 длиной и свяжите ее кольцом. Положите веревку на землю, растянув ее в виде четырехугольника. Против каждого угла на расстоянии 2 м поставьте по булаве.

За углы веревочного четырехугольника берутся четверо (по одному за угол). По команде каждый из играющих начинает тянуть веревку в свою сторону, стараясь достать булаву. Победителем считается тот, кому удастся это сделать.

9. Воздушный пинг-понг

На земле или на полу, если игра проводится на веранде, двумя линиями отмечается «коридор»

шириной два шага. Играющие становятся по обе стороны «коридора». У каждого из них в руках ракетка из фанеры (размер ее широкой части по длине 30 см, по ширине 20 см, деревянная ручка длиной 20 см, диаметр ее поперечного сечения от 2,5 до 3,5 см).

Организатор игры пускает между играющими детский воздушный шар и отходит в сторону. Играющие ракетками стараются отогнать шар на территорию «противника» и не дать ему улететь вверх на своей стороне игрового поля. Соревнование продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не упустит шар. На чьей половине поля шар поднялся вверх, тот считается побежденным.

Эта игра интересна не только для самих участников, но и для окружающих. Шар от колебаний воздуха, производимых ракетками, делает совершенно неожиданные «прыжки», и движения играющих приобретают такой же неожиданный и часто комический характер. Игру лучше всего проводить на веранде, чтобы улетевший под потолок шар можно было достать (у шара оставляется веревочка с петлей).

Можно из этой игры устроить еще более занятное зрелище, если провести ее на открытом воздухе, привлекая к игре активистов, уже натренировавшихся, которые смогут, не упуская шар, вести борьбу в течение 3—5 минут. Когда шар, наконец, вырывается и взлетает вверх, это вызывает всегда большое оживление и веселье среди зрителей.

10. Сложный бум

Типы отдельных бумов известны. Это—прямой бум, прямой качающийся, наклонный, наклонный качающийся. Можно кроме отдельных бумов установить в саду сложный бум, который представ-

ляет собой соединение в одну систему различных бумов. Пройдя первый бум, переходишь на второй, с него на третий и так до конца.

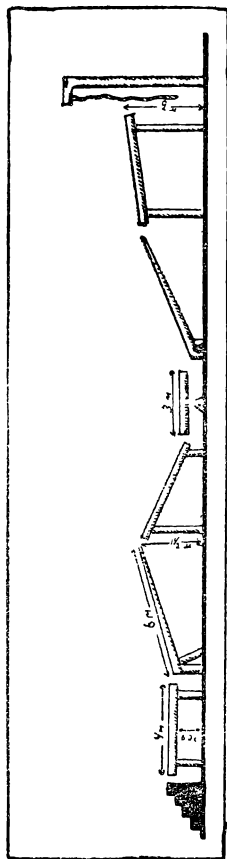


Рис. 26

На рис. 26 мы даем пример сложного бума, он состоит из прямого бума; наклонного, наклонного качающегося, качелей, наклонного качающегося и прямого. С последнего бума, имеющего высоту 2,5 м, на землю спускаются по канату.

11. Мяч в сетку (рис. 27)

Ударяя по подвешенному на шнуре мячу, нужно попасть им в баскетбольную сетку, прикрепленную к стойке на высоте 2,5 м. Игрок становится спиной к сетке.

12. Вертушка (рис. 28)

Войте в землю столб высотой в 1,2 м. (над уровнем земли) Из двух тесовых планок длиной в 1 м каждая сделайте крестовину и укрепите ее наверху столба гвоздем.

Крестовину от столба отделите втулкой, надетой на гвоздь (для втулки взять крупный ролик). Крестовина должна легко вращаться вокруг оси в горизонтальной плоскости.

Из фанеры сделайте 4 ящичка. Высота каждого 20 см, ширина 15 и длина 12 см.

В одной из широких стенок ящичка прорежьте круглое отверстие диаметром 12 см.

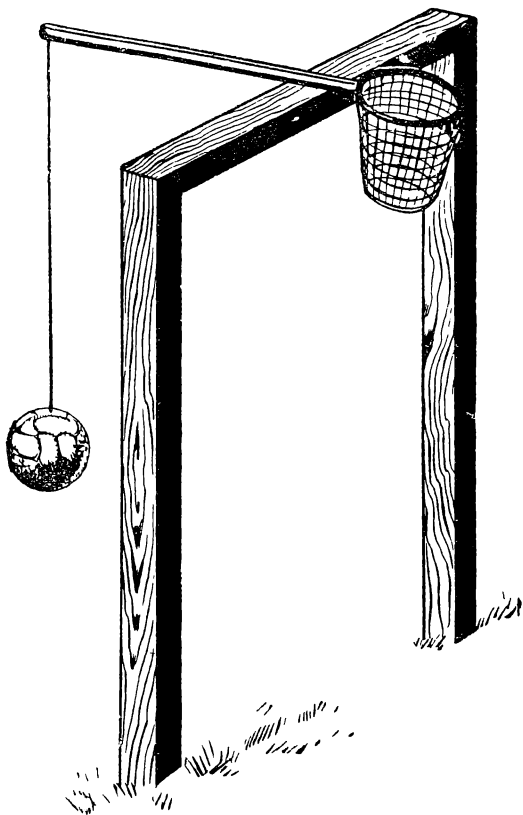


Рис. 27

Для проведения этого аттракциона нам нужно еще 12 деревянных шариков, диаметром не менее 5 и не более 7 см. Шарiki нужно подобрать раз-

ного цвета по три штуки (примерно 3 черных, 3 голубых, 3 красных, 3 желтых).

В такие же цвета необходимо окрасить и ящики. Теперь остается только прикрепить неподвижно ящики к концам крестовины, так чтобы отверстия были обращены наружу.

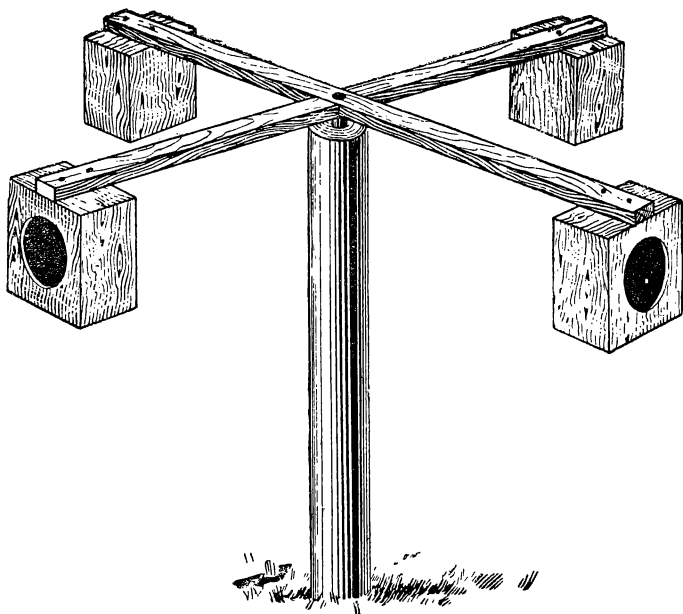


Рис. 28

Четыре человека получают по 3 шарика одинакового цвета. Каждый становится против одного из ящиков. Организатор игры сильным ударом руки по крестовине приводит ее в быстрое вращение.

Играющие бросают шарики в ящик своего цвета. Победившим считается тот, кто забросит в

ящик наибольшее число шариков. Попадание в ящик чужого цвета, конечно, не считается.

13. Летающий шар

На рамку, стоящую на двух крестовинках, набивается фанера, в которой сделан прорез такой

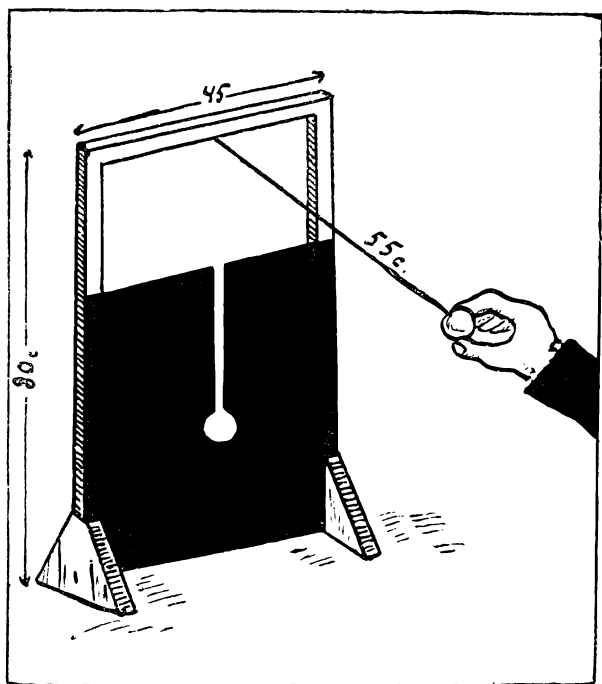


Рис. 29

формы, как показано на рис. 29. К верхней планке рамки на тонком шнурке привязан деревянный шарик.

Играющий должен отвести шарик от стойки, потом отпустить его, направив так, чтобы он про-

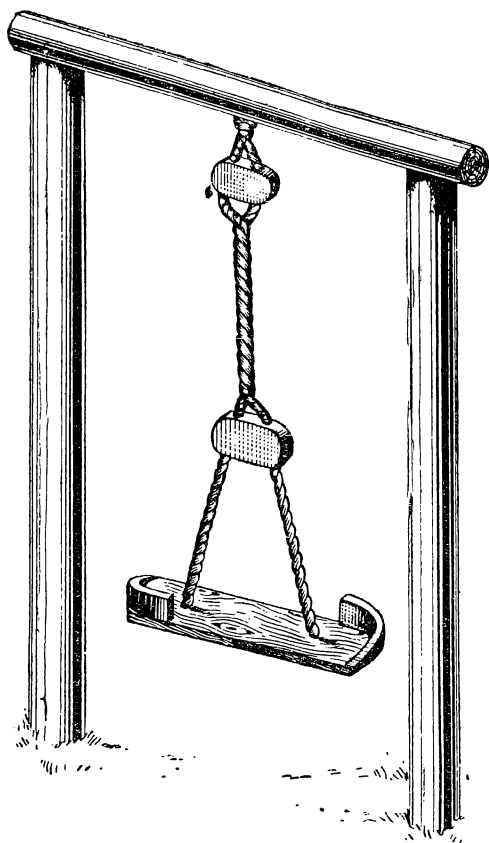


Рис. 30

летел в круглое отверстие, не зацепив шнурком за края узкого прореза.

14. Попади в кольцо

К стойке или суку дерева подвешивается на шнуре длиной в 2 м металлическое кольцо диаметром в 4—5 см. Кольцо должно висеть на высоте 1,5 м от земли.

Играющему дается тонкая палочка длиной в 50—60 см, рапира или палочка для серсо. Он должен с черты, находящейся в 10 шагах от кольца, быстро итти к кольцу и не останавливаясь продеть в него палку.

Повесив ряд колец, можно эту игру проводить как соревнование между несколькими играющими.

15. Карусель-вертушка (рис. 30)

Доотказа закручивается канат. Желаящие кататься усаживаются на сиденье. Канат раскручиваясь приводит сиденье в быстрое движение.

16. Турнир на вращающихся конях (рис. 31)

Играющие садятся верхом на коней и берут в руки шесты, на концах которых прикреплены ко-



Рис. 31

жанные петли (кожа должна быть толстая, чтобы петли не мялись).

Задача играющего состоит в том, чтобы шестом повернуть коня противника хвостом к себе и накинуть на хвост петлю.

17. Турнир на съезжающих конях (рис. 32)

Кони устанавливаются на верху горки. На них садятся играющие и берут в руки пики. Каждый старается своей пикой попасть в верх стойки про-



Рис. 32

тивника и отклонить ее так, чтобы ее низ соскочил с зубца и противник съехал на коне вниз.

Победитель остается на коне, и против него выступает новый противник.

18. Черепахи (рис. 33)

Соревнующиеся садятся на деревянные «черепахи» и, пользуясь длинными крючками, стараются наперегонки подняться вверх по наклонной плоскости. В этой плоскости, сделанной из тол-

стых досок, повернуты небольшие отверстия. Цепляясь за них крючками, играющие подтягиваются постепенно вверх.



Рис 33

Того, кто не попадет крючком в отверстие, собственная тяжесть заставит быстро съехать вниз.

Примечание. Устройство аттракционов: «съезжающие кони», «вращающиеся кони» и «черепахи» довольно сложно. Разобраться в нем можно только по чертежам, которые можно получить по заявке в ЦПКиО им. Горького (Москва, Крымский Вал, 9).

Кроме описанных выше аттракционов, которые мало распространены, мы рекомендуем использовать следующие виды развлечений: гигантские шаги, различные виды качелей, кегельбан, ходули, серсо, набрасывание колец на доску с гвоздями, «битие горшков», «точные повороты», «фунтики», «бинокль», «выбивание из круга», «кавалерийская атака», «страшная физиономия».

Содержание

	Стр
Предисловие	2
Организация игр и развлечений.	3
Площадка спокойных игр и развлечений.	3
Сеансы загадок, головоломок и задач.	4
Настольные игры и головоломки на специальных досках	21
Коллективные интеллектуальные игры.	25
Сеансы фокусов.	32
Трюки	44
Площадка подвижных игр и развлечений.	49
Массовые физкультурные игры.	51
Аттракционы	57
Литература по играм и развлечениям.	72

Отв. редактор М. Секундо
 Выпускающий А. Лилье

Сдано в производство 20/IX 1935 г. Подписано в печать 15/X
 1935 г. Мособлгорлит № 22988. „Московский рабочий“ № 437.
 Формат бумаги 72 × 105^{1/32}. 2-й завод. Тираж 25 000 экз. Заказ 795.

39-я тип. Мособлполиграфа, проезд Скворцова-Степанова, 3

Цена 60 коп.

