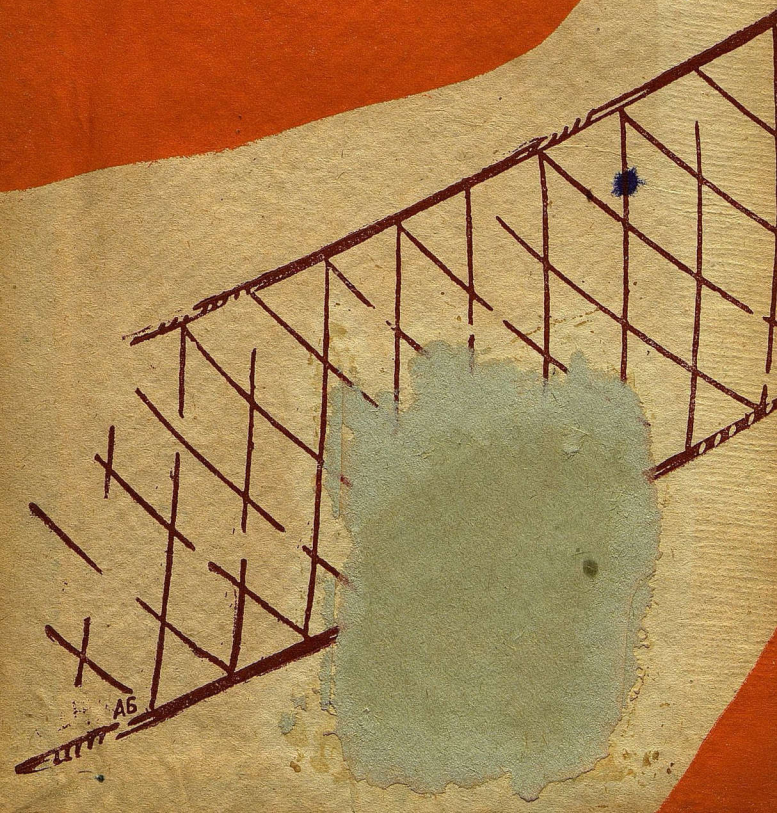


1920
C-20



Юный
Стеленик





42 13

78967
C-20

C 20

ЮНЫЙ ЗАТЕЙНИК

Составил И. САРАЙКИН



СТАЛИНГРАДСКОЕ КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ
ИЗДАТЕЛЬСТВО

1934

~~50449~~

~~1957/58 г.~~

~~НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА
ДОСЬЕ И. И. НАУЧНИ
ДЕ~~

660427 кх-рег. 04.

Российская государственная
детская библиотека

ПРЕДИСЛОВИЕ.

Сборник „Юный затейник“ издается по решению Оргбюро ЦК ВЛКСМ Сталинградского края. Сборник ставит своей задачей дать вожатым, педагогам, затейным пионерским бригадам, внешкольным и клубным работникам, самим пионерам и школьникам материал для организации досуга и отдыха ребят во внеучебное время.

Вожатый, педагог, рядовой комсомолец и пионер в настоящем сборнике по организации увлекательного досуга детворы найдут множество разнообразных, интересных по содержанию песен, игр, занимательных фокусов, задач, ребусов, шарад, загадок, изложенных в простой, популярной форме.

В „Юном затейнике“ каждый пионер и школьник в часы отдыха найдет для себя много интересного, увлекательного и полезного.

„Юный затейник“ скажет пионеру и школьнику большую помощь в развитии смекалки, подскажет ему, в какие игры нужно играть и какие песни надо петь, какими занимательными опытами, фокусами заниматься, каким загадкам, ребусам, шарадам научиться.

Придавая большую ценность сборнику „Юный затейник“ для пионерских отрядов, Оргбюро ЦК ВЛКСМ Сталинградского края рекомендует всем вожатым отрядов, руководителям массовых пионерских лагерей и детских площадок во внешкольной работе по организации отдыха и досуга, по играм и песням руководствоваться настоящим сборником,

*Крайбюро ДКО Оргбюро ЦК ВЛКСМ
Сталинградского края.*

ОТ СОСТАВИТЕЛЯ.

Центральный комитет партии в своих постановлениях о школе и пионерской организации много внимания уделяет культурно-массовой работе среди пионеров и всех детей.

Комсомол, отделы народного образования, здравотделы, советы физкультуры, профсоюзы призваны обеспечить широкое развертывание среди детей культурно-массовой, оздоровительной и военно-физкультурной работы.

Выполняя эту задачу, общественные организации „должны максимально расширить все формы и средства культурно-массовой работы среди пионеров и всех детей, борясь за правильную организацию их отдыха и досуга (массовые игры на воздухе, физкультурная зарядка, клубная работа, установка радиоприемников, коллективное слушание, организация живгазет, театр, кино и т. д.“ (из постановления ЦК ВКП(б) о пионерской работе).

Настоящий сборник ставит своей задачей: помочь учителю и вожатому, пионеру и школьнику организовать некоторые виды культурно-массовой работы среди детей в отряде, школе, жакете, лагере и т. п.

Тем, кто будет пользоваться играми, помещенными в сборнике, мы рекомендуем запомнить следующие правила, без соблюдения которых даже очень хорошая игра становится плохой, скучной.

Во-первых, остановив свой выбор на какой-либо игре, надо ее внимательно прочесть и хорошо усвоить правила. Если описание недостаточно полно, то дополнения необходимо сделать самим, заранее их определив, чтобы во время игры не было недоразумений.

Никогда не затягивайте игру. Всегда старайтесь прекратить ее раньше, чем наступит утомление. Тогда игру можно повторить много раз, и каждый раз ее будут встречать с интересом.

Старайтесь разнообразить развлечения, беря игры из разных отделов. У нас очень часто увлекаются только шумными, веселыми играми, забывая, что настоящий отдых и разумно организованный досуг вовсе не должны сопровождаться шумом и гамом. Игры спокойного характера должны занять большое, видное место в досуге ребят.

У нас привыкли все игры проводить коллективно, и к играм, рассчитанным на двух человек, некоторые пионерские и школьные работники относятся пренебрежительно. Этого не должно быть.

Наряду с коллективными, массовыми играми нужно внедрять и распространять среди ребят игры на двух — пять человек. Ведь ребята приходят друг к другу в гости, встречаются во дворе со своими друзьями, — нужно их обеспечить достаточным количеством здоровых и занимательных развлечений.

Педагог, вожатый должны обогащать каждого пионера, школьника знанием самых различных игр, чтобы пионер, школьник, оказавшись среди неорганизованной детворы, мог быть затейником. Надо научить каждого пионера, школьника пользоваться игрой в его работе среди неорганизованных ребят.

Одной из важнейших форм игровой работы пионеров и школьников мы считаем создание в отрядах и школах специальных бригад затейников.

Эти бригады затейников должны не только повышать квалификацию отдельных пионеров и школьников в досуге, но и создавать новые игры и развлечения.

Большое внимание вожатые и педагоги в своей работе с детьми должны уделять песням.

Новая советская песня — песня о социалистической стройке, о Красной армии, о героях наших дней — плохо проникает в отряд и школу. Многие вожатые отрядов, многие учителя, идя по линии наименьшего сопротивления, берут первую попавшуюся песню и разучивают ее с ребятами. Есть значительная группа работников с детьми, которая недооценивает роль и значение песни в работе отряда и школы.

Нужно понять, что хорошая песня — верный помощник учителя и вожатого в его работе с детьми.

Хорошая песня оживляет работу, сплачивает и организует детей, привлекает им художественный вкус, любовь к музыке и искусству.

В системе коммунистического воспитания песня, игра, художественное слово — могучее средство классового воздействия на мировоззрение ребенка.

Ребенок прежде всего схватывает и усваивает то, что красочно, динамично, увлекательно. Вот почему именно в песне изложили пионеры Аполлонской МТС (С. Кавказ) рапорт о своей политической активности, выросшей на конкретной помощи партии, о своих героях, которых воспитала пионерская организация на охране социалистического урожая:

Мы что день, то крепче стали,
Враг что день, то глубже вниз,
Нас ведет товарищ Сталин
По дороге в коммунизм.

Наш школьник воспитывается в процессе окружающего его социалистического строительства, он посильно в нем участвует. Он любит нашу партию, ее вождей, наш класс, нашу Красную

армию, увлекается героизмом ее бойцов. Он любит социалистическую стройку, старается проникнуть в тайны природы и техники. Он воспроизводит это в играх и песнях.

Наша задача — привить детям любовь к детской книжке, интерес к художественным памятникам прошлого.

Красочные, эмоциональные формы работы с детским коллективом спланируют его, заражают единой волей, дисциплинируют, давая правильное направление детской активности и инициативе.

В целях оживления отрядных, звеньевых сборов и укрепления пионерской дисциплины, пленум ЦБ ДКО вынес решение: „Установить, как правило, что звеньевые и отрядные сборы не должны проходить без игр, песен. Проводить на сборах выступления кружков, затейников, групп и отдельных пионеров, развертывая соревнование между ними на лучшую организацию развлечения на сборах“.

Художественные формы работы должны не только заполнить досуг ребят, но найти широкое применение в школьной учебе.

Досуг, будучи подчинен учебно-воспитательной работе школы, должен ставить основной задачей отдых пионера и школьника, воспитание физически здоровой смены, способной овладевать высотами науки и техники.

При составлении сборника „Юный затейник“ использованы материалы, опубликованные за последние годы в журналах „Вожатый“, „Затейник“, „Пионер“ и в газетах: „Пионерская правда“, „Колхозные ребята“, „Ленинские внучата“, „Дети Октября“ и в книгах: „Домашний досуг“ — Качалова, „Фокусы и развлечения“ — Перельмана, „Зимние развлечения детей и подростков“ — Вишневого, „Отряд жизнерадостных ребят“ — Глязера, „Даешь здоровую смену“ — сборник в изд. „Молодая гвардия“ и т. д.

Составитель выносит благодарность сотруднице дома ДКД т. Каменецкой и т. Николаевскому за оказанную помощь в подборе отдельных материалов по играм и за советы по составлению сборника.

Задача вожатого, педагога, внешкольного работника, пионерских затейных бригад поделиться с составителями опытом своей работы.

Шлите свои замечания и материалы в Сталинградский краевой дом деткомдвижения (г. Сталинград, Балашовская, 10) и в Сталинградское краевое государственное издательство (Жигулевская, 23).

І. П Е С Н И.

ПЕСНИ РЕВОЛЮЦИИ.

ИНТЕРНАЦИОНАЛ.

Вставай, проклятьем заклеяменный,
Весь мир голодных и рабов.
Кипит наш разум возмущенный
И в смертный бой вести готов.
Весь мир насилия мы разрушим
До основанья, а затем
Мы наш, мы новый мир построим:
Кто был ничем, тот станет всем.

Это есть наш последний и решительный бой,
С Интернационалом воспрянет род людской.
Никто не даст нам избавленья:
Ни бог, ни царь и ни герой,
Добьемся мы освобожденья
Своею собственной рукой,
Чтоб свергнуть гнет рукой умелой,
Отвоевать свое добро,
Вздувайте горны, куйте смело,
Пока железо горячо.

Это есть наш последний и решительный бой,
С Интернационалом воспрянет род людской.
Лишь мы, работники всемирной
Великой армии труда,
Владеть землей имеем право,
Но паразиты — никогда.
И если гром великий грянет
Над сворой псов и палачей,
Для нас все так же солнце станет
Сиять огнем своих лучей.

Это есть наш последний и решительный бой,
С Интернационалом воспрянет род людской.

КОМИНТЕРН.

И. Френкель.

Заводы, вставайте! Шеренги смыкайте!
На битву шагайте, шагайте, шагайте!
Проверьте прицел, заряжайте ружье!
На бой, пролетарий, за дело свое! (*Два раза*).
Товарищи в тюрьмах, в застенках холодных!
Мы с вами, вы с нами, хоть нет вас в колоннах...

Не страшен нам больше фашистский террор!
Все страны охватит восстанья костер *(Два раза)*.
На зов Коминтерна стальными рядами —
Под знамя Советов, под красное знамя!
Мы красного фронта отряд боевой,
И мы не отступим с пути своего. *(Два раза)*.
Огонь ленинизма наш путь освещает,
На штурм капитала весь мир поднимает.
Два класса столкнулись в последнем бою.
Наш лозунг—Всемирный Советский союз. *(Два раза)*.
Заводы, вставайте, шеренги смыкайте!
На битву шагайте, шагайте, шагайте!
Проверьте прицел, заряжайте ружье!
На бой, пролетарий, за дело свое. *(Два раза)*.

ПРОЛЕТАРИИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

И. Френкель.

Пролетарии всех стран, соединяйтесь!
Наша сила, наша воля, наша власть.
В бой последний, коммунары, собирайтесь.
Кто не с нами, тот наш враг, тот должен пасть.
Кто работает — к оружию, товарищ!
Грозной лавой опрокинем палачей.
Пролетарии всех стран, соединяйтесь!
В день восстанья солнце вспыхнет горячей.
Пролетарии всех стран, соединяйтесь!
Наша сила, наша воля, наша власть.
В бой последний, коммунары, собирайтесь.
Кто не с нами, тот наш враг, тот должен пасть.
Так вперед, на угнетателей, товарищ!
Знамя Ленина к победе нас зовет.
Пролетарии всех стран, соединяйтесь!
За коммуны, в бой последний, все вперед!

ЗАМУЧЕН ТЯЖЕЛОЙ НЕВОЛЕЙ.

П. А. Лавров.

(Любимая песнь Ильича).

Замучен тяжелой неволей,
Ты славною смертью почил...
В борьбе за рабочее дело
Ты голову честно сложил. *(Два раза)*.
Служил ты не долго, но честно,
Для блага родимой земли...
И мы, твои братья по делу,
Тебя на кладбище снесли... *(Два раза)*.
Наш враг над тобой не глумился...
Кругом тебя были свои,
Мы сами закрыли, родимый,
Орлиные очи твои. *(Два раза)*.

Не горе нам душу давило,
Не горе блистало в очах,
Когда мы, прощаясь с тобою,
Землей засыпали твой прах. (Два раза).
Нет, злоба нас только душила,
Мы к битве с восторгом рвались,
И мстить за тебя беспощадно
Над прахом твоим поклялись... (Два раза).
С тобою одна нам дорога;
Как ты, мы по тюрьмам сгнием;
Как ты, для народного дела
Мы головы наши снесем. (Два раза).
Как ты, мы, быть может, послужим
Лишь почвой для новых людей,
Лишь грозным пророчеством новых,
Грядущих и доблестных дней. (Два раза).
Но знаем, как знал ты, родимый,
Что скоро из наших костей
Подымется мститель суровый,
И будет он нас посильней. (Два раза).

КОЛОДНИКИ.

А. Толстой.

Спускается солнце за степи,
Вдали золотится ковыль,
Колодников звонкие цепи
Взмечают дорожную пыль.
Припев: Динь-бом, динь-бом, слышен звон кандалейный,
Динь-бом, динь-бом, путь сибирский, дальний.
Динь-бом, динь-бом, слышно там и тут,
Нашего товарища на каторгу ведут.
Идут они с бритыми лбами,
Шагая вперед тяжело.
Суровые сдвинуты брови,
На сердце раздумье легло. (Припев).
Идут с ними длинные тени,
Две клячи телегу везут;
Лениво сгибая колени,
Конвойные рядом идут. (Припев).
„Что ж, братцы, затайемте песню,
Забудем лихую беду,
Уж, видно, такая невзгода
Написана нам на роду“. (Припев).
И вот повели, затагнули,
Поют, заливаясь, они
Про Волги широкой раздолье,
Про даром минувшие дни. (Припев).
Поют про широкие степи,
Про дикую волю поют.
День меркнет все больше, а цепи
Дорогу метут да метут. (Припев).

ОТВАГИ МЫ БОЙЦЫ...

(Французская).

Отваги мы бойцы,
Нам не пристало отступать,
Учили нас отцы:
Иль погибать, иль побеждать.
Ведь наше сердце правдой бьется,
Ведь встали мы за вольный строй,
И хуже будет, если разольется
Кровь молодая вдоль по мостовой.
Припев: Будь на страже, будь на страже,
Ты — буржуй, ты — предатель и вор.
Ведь мы докажем, ведь мы докажем,
Что грозен наш шаг и верен взор.
Уже кличет последняя битва
К мщенью тех, кого голод согнул.
Ведь восстанье для нас — не молитва:
Это грохот пылающих дул.
Будь готова, будь готова
К борьбе суровой, молодежь.

(Припев).

В нужде и горе рождены —
Мы поневоле бунтари.
Отомстят рабочие сыны
За кровь отцов красней зари.
Уж голодать нам надоело,
Лишь кто трудится, должен есть.
Забрать заводы — наше дело.
Грозит восстаньем наша месть.

(Припев).

Перевел Э. Багрицкий.

ПЕСНИ КРАСНОЙ АРМИИ.

ПЕСНЯ О НАРКОМЕ И ЕГО ДРУЗЬЯХ.

А. Жаров.

Если ветер в поле свищет,
Гонит пыль к плетню,
Дай, казак, овса почище } (Два раза).
Своему коню.

Из-за поля, из-за леса
Гостем дорогим
Прискакал донецкий слесарь } (Два раза).
Ворошилов Клим.

К нашим шахтам, к нашим стенам,
В знамые места,
Прискакал нарком военный... } (Два раза).
Значит не проста..

И пошли навстречу быстро,
Песней тишь пронзая,
Горняки и металлисты — } (Два раза).
Давние друзья...

И сказал друзьям он слово,
Речь завел о том:
Надо снова быть готовым } (Два раза).
Подружить в „винтом“.

Зашумели тут братаны,
Как степной ковыль:
„За тобой в походы бранные } (Два раза).
Двигались не мы ль?

Или мы гордимся мало
Выучкой твоей?

Иль не били мы, бывало, } (Два раза).
Гадов всех мастей?

Ты скажи-ка вражьей силе:
„Ну-ка, суньтесь в дверь!

Что тогда не довершили, } (Два раза).
Довершим теперь“.

Кто-то снова песней свищет
В дальнем куреню.

Дай, казак, овса почище } (Два раза).
Своему коню.

ПЕСНЬ О ВОРОШИЛОВЕ.

Сикорский.

Мы помним степные походы,
Ковыльный пожар по низам,
Сражались рабочие взводы
В отрядах бойцов-партизан. (Два раза).

Мы шли сквозь кровавые версты
В разрушенный белыми Чир,
И рядом с походной повозкой
Шагал боевой командир. (Два раза).

Обветрен походною гарью,
Врагов прорывая кольцо,
Делил он, как верный товарищ,
И радость и горе бойцов. (Два раза).

Снегами метель порошила,
За Доном гуляла пурга —
Не сдал командир Ворошилов
Донецкие шахты врагам. (Два раза).

Он выучил армию биться
В суровых окопах войны —
Не отдал он красный Царицын
Врагам пролетарской страны. *(Два раза)*.

Мы знаем — крепка наша сила,
И если война впереди,
Нас в бой поведет Ворошилов —
Товарищ, боец, командир. *(Два раза)*.

НАС ПОБИТЬ, ПОБИТЬ ХОТЕЛИ...

Д. Бедный.

Нас побить, побить хотели,
Нас побить пытались,
Эх! А мы тоже не сидели } *(Два раза)*.
Того дожидались!

У китайцев генералы —
Все вояки смелые.
Эх! На рабочие кварталы } *(Два раза)*.
Прут, как очумелые.

Под конец они, пройдохи,
Так распетушились —
Эх! На советские „подвохи“ } *(Два раза)*.
Дать отпор решились.

„Большевистскую заразу
Уничтожить начисто“.
Эх! Но их дело стало сразу } *(Два раза)*.
Очень раскарячисто.

Нас побить, побить хотели,
Нас побить пытались,
Эх! Но мы тоже не сидели, } *(Два раза)*.
Того дожидались.

Так махнули, так трянули,
Крепко так ответили,
Эх! Что все Чжаны Сюэ-ляны } *(Два раза)*.
Живо дело сметили.

Застрочили быстро ноты
Мирные и точные.
Эх! Мастера своей работы } *(Два раза)*.
Мы дальневосточные.

Наш ответ Чжан Сюэ-лянам —
Схватка молодецкая,
Эх! А рабочим и крестьянам — } *(Два раза)*.
Дружба всесоветская.

Нас побить, побить хотели,
Нас побить пытались.
Эх! А мы тоже не сидели, } *(Два раза)*.
Того дожидались.

ПЕСНЯ О ГЕРОЯХ.

Н. Владимирский.

Как в степи зеленой,
Где шумел Буденный,
Где за власть Советов
Песня с боем спета,
Полегли, уснули
Под землей сырою
Скошенные пулей
Октября герои.

Припев: Эх, не даром, эх, не даром,
За серп и за молот борясь,
В атаках буденновских армий
Их кровь на полях пролилась.

Над костями павших
Не расти бурьянам,
Не развеять пепел
Ветрам-ураганам.
Силою буденной
Тракторов колонны
В коллективах наших
Дружно землю пахут. (*Припев*)

Нет, не ослабело
Боевое дело.
Будет колоситься
Рослая пшеница.
Мы в степи зеленой,
Где дрались герои,
Тракторной колонной
Урожай устроим. (*Припев*)

Армией сплоченной
Многომиллионной
Продолжаем путь их
Революционный.
Эй, дружней за дело,
Чтоб вся степь гудела
Обороной грозной
В наш посев колхозный. (*Припев*)

ВИНТОВОЧКА.

Н. Асеев.

Расстилайся, ровная дорога,
Не пройденной новизной,
В стане вражьем белая тревога
От винтовки нарезной.

В кого метим, того знаем в полный рост.
Винтовочка нарезная, бей в нахлест!

Мы тебя смажем, мы тебя почистим,
И заляжем в камышах.
Не дозволим лордам и фашистам
Нашей стройке помешать.
 Не дождутся, не узнают наших слез.
 Винтовочка нарезная, бей в нахлест!

Мы сильны не пулями одними:
Лишь враги — на горизонт, —
Сжав кулак, поднимется над ними
За спиной их Красный фронт.
 Не закроет полночь злая красных звезд.
 Винтовочка нарезная, бей в нахлест!

Наши кони — гонки и машисты.
Сабли — стебли камыша.
Не дозволим лордам и фашистам
Нашей стройке помешать.
 В кого метим, того знаем в полный рост,
 Винтовочка нарезная, бей в нахлест!

КРАСНАЯ КАВАЛЕРИЯ.

Н. Асеев.

Мы — красная кавалерия,
И про нас
Былинники речистые ведут рассказ
О том, как в ночи ясные,
О том, как в дни ненастные
Мы гордо, мы смело в бой идем.
Припев: Веди ж, Буденный, нас смелее в бой.
 Пусть гром гремит, пускай пожар кругом.
 Мы — беззаветные герои все.
 И вся-то наша жизнь есть борьба!

Буденный — наш братишка,
С нами весь народ.
Приказ: „Голов не вешать
И глядеть вперед“.
Ведь с нами Ворошилов —
Первый красный офицер,
Сумеем кровь пролить
 За Эс-Эс-Эр. (*Припев*)

Высоко в небе ясном
Вьется алый стяг.
Мы мчимся на конях
Туда, где виден враг,
И в битве упоительной
Лавиною стремительной —
Даешь Варшаву, дай Берлин —
Уж врезались мы в Крым.
 (*Припев*)

МАРШ ЛЕТЧИКОВ.

Г. Сикорский.

Врагам, пилот,
Поста не сдай,
Смыкай шеренги, бойцы руды и хлеба.
Мы чертим лозунг наш
В зареве неба.
 И на штурмах высот перелетами стай
 Храним мы от бурь
 Молодой рабочий край
К рулю, пилот,
В дозор, часовой,
Гиганты строек растут в степных просторах,
От черной крови гор
В пламени горны.
 А над юной страной вереницей стальной
 Гудит звездный флот —
 Неусыпный часовой.
В бою, пилот,
Врага не жалей,
Державы мира в тисках сжимает кризис.
Трещит прогнивший строй,
К гибели близясь.
 Миллионы рабов из цехов и с полей
 Сметут в грозный час
 Золоченых королей.
Встречай пилот,
Октябрь мировой.
К последним битвам готовься, класс суровый.
Храни сухим, боец,
Порох винтовок.
 День и ночь над страной своей дозор боевой
 Крепи, звездный флот —
 Неусыпный часовой.

ПЕСНЯ ТАНКИСТОВ.

Копосов.

Дни и ночи напряжень,
Как в семнадцатом году.
Наши диски заряжены
И машины на ходу.
Припев: Танкист — стальная броня.
 Танкист — веди огонь,
 Врагу в упор
 Веди мотор, —
 Республики дозор.

Нашей грудью и бронью
Труд республик защищен.
То доказано тобою,
Дальних действий эшелон. (Припев).

Как ты шел, тылы ломая,
Как, скрепляя твой разлет,
Шла дивизия стальная
Тяжкой поступью пехот. (Припев).

Там горели полустанки,
Люди падали в бреду,
Проходили наши танки,
Все машины на ходу. (Припев).

Затевают генералы
Дело злой, лихой беды,
Дует ветер небывалый
На колхозные сады. (Припев).

Пусть же враг грозит ударом —
Не изменит наш мотор,
Это знает Хайларом,
Это ж помнит Джалайнор. (Припев):

Так веди ж нас, Ворошилов,
Сквозь свинцовый ураган,
Чтобы танками крошило
Обнаглевшего врага. (Припев).

МАРШ ЭСКАДРИЛЬИ.

С. Михальков.

Поет мотор, несет в просторы крылья.
Берет пилот пределы высоты.
Вперед лети, Советов эскадрилья, } (Два раза).
В борьбу за мир, пилот страны, лети.
В учебы час, в бою за пулеметом
Мы лозунг наш начертим на крыле.
Примером лучших — четкая работа, } (Два раза).
Безаварийность наших кораблей.
За рубежом враги границам нашим
Сулят пожар и зарево войны.
За мирный труд своих цехов и пашен } (Два раза).
Вперед лети, воздушный флот страны.
Крепя дозор своих стальных отрядов,
В рядах бойцов — ударник впереди...
Чужой земли ни пяди нам не надо, } (Два раза).
Своей земли вершка не отдадим.
Но если вдруг разбоем и насильем
Нарушит враг незыблемость границ —
Мы пустим ввысь Советов эскадрилью, } (Два раза).
Включим в простор упорство наших птиц.

ПЕСНЯ ЧЕРНОМОРСКОГО ФЛОТА.

А. Штайнберг.

Серый дым окутал воду,
По крутым волнам идет.
Приготовили к походу
Черноморский славный флот.

Припев: Дуй, дуй, ветер свежий
Черноморских побережий.

Вышла к утренней проверке
Вся команда корабля.
Пробегают канонерки,
Пену белую дела. (*Припев*).

День кипит работой жаркой,
Крепок угольный загар.
Но не дремлет в кочегарке
Комсомолец-кочегар. (*Припев*).

День кипит работой длинной,
Погляди, товарищ, вниз —
Поспевает за машиной
Комсомолец-машинист. (*Припев*).

Над равниною морскою
Потухают маяки.
Будьте все готовы к бою,
Комсомольцы-моряки! (*Припев*).

Ветер свищет в такелаже,
Разбегается вода.
Мы всегда стоим на страже
Пролетарского труда. (*Припев*).

КОМСОФЛОТСКИЙ МАРШ.

Безымянский.

Низвергнута ночь. Поднимается солнце
На гребнях рабочих голов.
Вперед, краснофлотцы, вперед, комсомольцы,
На вахту встающих веков.

Припев: Вперед же по солнечным реям
На фабрики, шахты, суда,
По всем океанам и странам развеем } (*Два*
Мы алое знамя труда. } *раза*)

Мы молот и серп зажигаем звездой
На небе фланелевых блуз.
Наукой — матрос, комсомолец — борьбою
Скрепляют свой братский союз. (*Припев*).

Мы, дети заводов и моря, упорны,
Мы волею нашей крепки.
Не страшны нам, юным, ни бури, ни штормы,
Ни серые страдные дни. (Припев).

Сгустились на Западе гнета потемки,
Рабочих сдавили кольцом.
Но грянет и там броненосец „Потемкин“,
Но только с победным концом. (Припев).

Смелее, бодрее, под огненным стягом,
С наукой, борьбою, трудом,
Пока не ударит всемирный штормяга,
Последняя схватка с врагом. (Припев).

Пусть сердится буря, пусть ветер неистов,
Растет наш рабочий прибой.
Вперед, комсомольцы, вперед, коммунисты,
Вперед, краснофлотцы, в бой! (Припев).

ВОЗЬМЕМ ВИНТОВКИ НОВЫЕ.

Маяковский.

Возьмем винтовки новые,
На штык флажки
И с песнею в стрелковые
Пойдем кружки.

Раз.

Два.

Все

в

ряд!

Впе-

ред,

от-

ряд!

Когда война-метелица

Придет опять,

Должны уметь мы целиться,

Уметь стрелять.

Ша-

гай

кру-

че.

Цель-

ся

луч-

ше.

И если двинет армию

Страна моя —

Мы будем санитарами

Во всех боях.

Ра-
нят
в лесу —
к сво-
им
сне-
су.

Бесшумною разведкою —
Тиха нога —
За камнем и за веткою
Найдем врага.

Пол-
зу
день,
ночь

Мо-
им
по-
мочь.

Блестят винтовки новые,
На них флажки,
Мы с песнею в стрелковые
Идем кружки.

Раз,
Два,
Под-
ряд.

Ша-
гай,
от-
ряд.

ЗА МОРЯМИ, ЗА ГОРАМИ.

Коваль и Тихонов.

За морями, за горами (эх!),
В дальней стороне
Трубы песню заиграли, } (2 раза)
Песню о войне.
Видно, братцы, снова биться (эх!),
Как в двадцатый год:
На советские границы } (2 раза)
Генерал идет.
С ним идет бандитов свора (эх!)
С пушечным огнем.
То над степью черный ворон } (2 раза)
Кружит с вороньем.
Не впервой с врагами биться (эх!),
Нам не привыкать,
Мы сумеем от границы } (2 раза)
Банды отогнать,

Не сносить голов продажных (эх!),
 Песен им не спеть.
 Прогремит ответом страшным } (2 раза)
 Наших пушек медь.
 Мы с отвагой беззаветной (эх)
 Посвинцовый гуд
 Отстоим Страну Советов, } (2 раза)
 Отстоим свой труд.
 Слышь, трубач трубит, играет (эх!)
 Песню о войне —
 За морями, за горами, } (2 раза)
 В дальней стороне.

ПЕСНИ СОЦИАЛИСТИЧЕСКОЙ СТРОЙКИ.

ПЕСНЯ СТРОЙКИ.

С. Кирсанов.

Дома, в школе, у костра
 Будь, товарищ, стойким.
 Пионерия всех стран,
 Будь готова к стройке!

Припев: Стройным строим
 Стань и подтянись.
 Строим, строим,
 Строим коммунизм.

Наша партия из нас
 Сильных воспитала,
 Чтоб догнать и перегнать
 Страны капитала. (*Припев*).

Мы веселые сердца
 На умы помножим.
 Пятилетний план отцам
 Выполнить поможем. (*Припев*).

Золотых хлебов разлив
 Омывайте, грозы,
 Чтоб росли, росли, росли
 Юные колхозы. (*Припев*).

Песня, сердце весели
 В молодые годы,
 Чтоб росли, росли, росли
 Юные заводы.

Стройным строим
 Стань и подтянись.
 Строим, строим,
 Строим коммунизм.

МАРШ УДАРНИКОВ.

А. Гидаш.

Гудит, ломая скалы,
Ударный труд!
Прорвался песней алой
Ударный труд!

В труде нам честь, в труде почет,
Для нас кирка породу бьет,
Для нас и трактор по полю идет, гудет,
Он песней по полю гудет.

Припев: В ход рычаг! Каждый час
Даешь программу Ильича!
Даешь! Даем! Даем!

Ведь каждый взмах лопаты —
Ударный труд!
Громит врагов гранатой
Ударный труд!

Старье летит, старье трещит,
В проломы рвется новый быт,
Неразрушимый новый мир построит труд,
Прекрасный мир построит труд!

(Припев).

На сотнях Днепростроев
Ударный труд!
Мы мощь свою построим,
Ударный труд!

Стоит буржуй за рубежом,
Грозит нам новым грабежом,
Но уголь наш и сталь его зальют рекой,
Зальют расплавленной рудой.

(Припев).

В сражении нет пощады,
Ударный труд,
Весь класс — одна бригада.
Ударный труд!

Все руки бьют в один удар,
Чтоб шире плыл стальной пожар,
Чтоб уголь наш донецкий черной лавой шел,
Чтоб черной лавой уголь шел.

(Припев).

ПЕСНЯ О ВСТРЕЧНОМ.

Нас утро встречает прохладой,
Нас ветром встречает река.
Кудрявая, что ж ты не рада
Веселому пенью гудка?

Не спи, вставай, кудрявая,
В цехах звеня,
Страна встает со славою
Навстречу дня.

И радость поет, не скучая,
И песня навстречу идет,
И люди смеются, встречая,
И встречное солнце встает.

Горячее и бравое
Бодрит меня,
Страна встает со славою
Навстречу дня.

Бригада нас встретит работой,
И ты улыбнешься друзьям,
С которыми труд и забота,
И встречный, и жизнь — пополам.

За Нарвскую заставою,
В громах, в огнях,
Страна встает со славою
Навстречу дня.

И с ней до победного края,
Ты, молодость наша, пройдешь,
Покуда не выйдет вторая
Навстречу тебе молодежь.

И в жизнь вбежав оравую,
Отцов сменя,
Страна встает со славою
Навстречу дня.

И радость никак не запрягать,
Когда барабанщики бьют,
Навстречу идут октябрю,
Картавые песни поют.

Отважные, картавые
Слова звенят,
Страна встает со славою
Навстречу дня.

Такою прекрасною речью
О правде своей заявив,
Мы жизни выходим навстречу,
Навстречу труду и любви.

Любить грешно ль, кудрявая,
Когда, звеня,
Страна встает со славою
Навстречу дня.

ВОРОШИЛОВСКАЯ УБОРОЧНАЯ.

В. Азарова.

Врываясь песнями неугомонными
Под шум шагов, колес, коней,
Шла перекопская, краснознаменная
На небывалый штурм полей.

Припев: Батальоны — прямо, батареи — вместе,
Конники, соколики, выступаем враз.
Это дело славы, это дело чести,
Это дело доблести каждого из нас!

В боях решительных, прямой и грозный,
Не уклоняясь вкось и вбок,
Уже на Выгоду, на фронт колхозный —
Выходит Верхнекамский полк. (*Припев*).

Пшеницу в копны! Поля — окопы.
И, словно Врангеля, круши бурьян.
Мы бьемся снова под Перекопом
И выдвигаем встречный план. (*Припев*).

Врываясь песнями неугомонными
Под шум шагов в конский топ,
Вновь перекопская, краснознаменная
Взяла и этот Перекоп!

ТРАКТОРИСТ

Н. Карпов.

Неезженными трактами,
Невиданными темпами,
Гуляют в поле тракторы
С железными прицепами.

Припев: С нашей земли долой все межи, }
Крепче рули, трактористы, держи! } (2 раза)

Сияет небо чистое,
Кипит работа сдельная,
И вслед за трактористами
Идет волна артельная.

(*Припев*).

Ударными бригадами
Спешим в поля широкие,
И рожь густая радует
Колосьями высокими.
(Припев).

Дадим зерно отборное,
Дадим зерно наливное
Работою упорною
И волей коллективной.
(Припев).

Идут деньки бурливые,
И жадное кулачество
Сплошными коллективами
Мы уничтожим начисто.
(Припев).

В ГОРОД.

А. Сурков.

Переливчато и бойко
Рассыпаются лады.
Провожай, село, на стройку } (2 раза)
Землекопов молодых.

За зеленым косогором
Потонули тополя.
Пали росы на просторы, { (2 раза)
На колхозные поля.

Не горчит полынью едкой
В сердце ржавая тоска.
Нас приветит пятилетка } (2 раза)
Песней раннего гудка.

Мы воротимся не скоро,
Мчи быстрее, паровоз.
На подмогу выйдет город } (2 раза)
Трактора в родной колхоз.

Мы в рабочую колонну
Завтра встанем до зари,
Чтобы сталью и бетоном } (2 раза)
Прорастали пустыри.

Чтоб скорей межи коросту
Срезать вместе с кулаком,
Ляжет труд ударный мостом } (2 раза)
Между полем и станком.

Переливчато и бойко
Рассыпаются лады.
Принимай в работу, стройка, } (2 раза)
Землекопов молодых.

ПЕСНИ КОМСОМОЛЬЦЕВ И ПИОНЕРОВ.

МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ.

Безыменский.

Вперед, заре навстречу,
Товарищи, в борьбе
Штыками и картечью
Проложим путь себе.
Смелей вперед и тверже шаг,
И выше юношеский стяг.

Мы — молодая гвардия }
Рабочих и крестьян. } (Два раза)

Ведь сами испытали
Мы подневольный труд,
Мы юности не знали
В тенетах рабских пут.
На душах цепь носили мы —
Наследье непроглядной тьмы.

Мы — молодая гвардия }
Рабочих и крестьян. } (Два раза)

И обливаясь потом,
У горнов став своих,
Творили мы работой
Богатство для других.
Но этот труд в конце-концов
Из нас же выковал борцов

И молодую гвардию }
Рабочих и крестьян. } (Два раза)

ВСЕГДА ГОТОВ.

Мы идем с веселым маршем,
Дети сел и городов,
На подмогу братьям старшим
Пионер всегда готов.

Привет: Эй, отряд Октября,
Вставай в колонны,
Стройся в ряд. На парад
Поднимай знамена.

Солнце радостно лучится,
Стройный марш гремит в ответ.
Нашим братьям за границей
Шлем мы радостный привет.

(Привет).

Эй, ребята, кто не с нами,
Кто там киснет по домам —
Все сюда, под наше знамя,
Все скорей, ребята, к нам.

(Привет).

Веселей за нами следом
Гряньте, сотни голосов,
К близким мировым победам
Пионер всегда готов.

(Прпев).

МАРШ ЮНЫХ ПИОНЕРОВ.

Шухман.

«Поется на мотив марша солдат из оперы „Фауст“».

Взвейтесь кострами,
Синие ночи,
Мы, пионеры —
Дети рабочих.
Близится эра
Светлых годов.
Клич пионера —
„Всегда будь готов“.

Юны и смелы,
Дружно гурьбою
Будем готовы
К труду и бою,
Будем примером
Борьбы и трудов.
Клич пионера —
„Всегда будь готов“.
Радостным шагом,
С песней веселой
Мы выступаем
За комсомолом.
Близится эра
Светлых годов.
Клич пионера —
„Всегда будь готов“.

Грянем мы дружно
Песнь удалую
За пионеров
Семью мировую.
Будем примером
Борьбы и трудов.
Клич пионера —
„Всегда будь готов“.
Мы поднимаем
Алое знамя.
Дети рабочих,
Смело за нами...
Близится эра
Светлых годов,
Клич пионера —
„Всегда будь готов“.

КОЛХОЗНЫЕ РЕБЯТА.

С. Кирсанов.

Мы, колхозные ребята,
Дружная семья,
Вышли спаянной бригадой
На разбор семян.

Разбирай семена!
Враг, не угрожай.
Поднимай, поднимай
Новый урожай!

Мы, колхозные ребята —
Кудри на ветру,
На вредителей бригадой
Вышли поутру.

Ну, хрущак, помирай.
Нам не угрожай.
Поднимай, поднимай
Новый урожай!

Мы, колхозные ребята,
Загудим в трубу,
Вырвем спаянной бригадой
Сорную траву.

Эх, бурьян поднимай.
Нам не угрожай.
Поднимай, поднимай
Новый урожай!

Мы, колхозные ребята,
Выйдем на покос,
Кулака не пустим, гада,
В молодой колхоз.

Эй, кулак, отлетай,
Нам не угрожай.
Поднимай, поднимай
Новый урожай!

Мы, колхозные ребята,
Молодой огонь.
Мы безбожною бригадой
Выжжем ложь икон.

Ну-ка, поп, отлетай,
Нам не угрожай.
Поднимай, поднимай
Новый урожай!

„УРОЖАЙКА“.

Третьяков.

(Мотив „По долинам, по загорьям“).

Стерегут поля и гряды,
Чтобы враг и вор не влез,
Пионерские отряды
Аполлонской МТС.

Пусть бы нас палило солнце,
Пусть холодный дождь хлестал —
Пионерам-аполлонцам
Уходить с поста нельзя.

Мы пололи ярь и озимь,
Разнося сорняк в куски,
Мы на табор воду возим,
Собираем колоски.

Чтоб в труде бригад созрело
Изобилье трудодня,
С нами начполитотдела
В первой линии огня.

Наше солнце без заходу.
Веселее, сноп, ложись,
За ударную работу
И зажиточную жизнь.

Двинем красные обозы —
Пятилетке нужен хлеб.
Большевистские колхозы
Будут жить по всей земле.

Мы что день, то крепче стали,
Враг что день, то глубже вниз.
Нас ведет товарищ Сталин
По дороге в коммунизм.

ПИОНЕР, ДАЙ ПРИМЕР.

Пионер, дай пример.
Галстук красный
Не напрасно на груди,
Помни Ленина заветы
И в борьбе за власть советов
Твердой поступью иди.
Пионер, дай пример,
Младших братьев, октябраток,
Ты ведешь.
Год за годом, шаг за шагом,
С пролетарским красным флагом,
Смену новую даешь.

СЕМНАДЦАТЬ ЛЕТ.

Болотин.

Нынче мы отмерили
Путь побед.
Встретим, пионеры,
Семнадцать лет!
Выходи на площади,
С нами пой.
Мы — партии помощники,
Юный строй!

Припев: Этот день — это смотр
наших армий.
Мы растем в Союзе труда.
Пионер, учебы ударник,
Будь готов коммуну создать!
Спаянными звеньями
Нас повел
По дороге ленинской
Комсомол.
Начат пионерами
Новый старт.
Идем в учебе первыми
Неспроста.

(Припев).

Мы — отряды младшие
Ильича.
Что отцами начато,
Нам кончать.
Сильные, умелые,
Станем в строй,
В коммуну переделаем
Шар земной.

(Припев).

Пусть же песня слышится
Веселей,
Мчится перекличкою
По земле!
Боевого времени
Яркий след.
Встречаем, пионеры,
Семнадцать лет!

(Припев).

УДАРНАЯ ПИОНЕРСКАЯ.

Френкель.

Наша поступь тверда.
Марш, марш на фронт труда!
Звенья и отряды
В ударные бригады!

Припев: Раз, два,
Раз, два,
Раз!

Привет тебе, Советская страна!
В первый ряд, пионер,
Строй, строй СССР —
Фабрики, заводы,
Поля и огороды.

(Припев).

Эй, Урал, первым стань,
Лей, лей чугуна и сталь!
Будь, Урал, примером
Уральским пионерам!

Припев).

Эй, Донбасс, нажимай,
Дай, дай, углей давай!
Будь, Донбасс, примером
Донецким пионерам!

(Припев).

Эй, колхоз, поспеши,
Сей, сей, паши, паши!
Будь, колхоз, примером
Колхозным пионерам!

(Припев).

Наша поступь тверда,
Марш, марш на фронт труда!
Звенья и отряды —
В ударные бригады!

(Припев).

У КОСТРА.

Волошин.

(Пионерская лагерная песня).

Запев. (Повторяется в начале каждого куплета.)

Бей, барабан! Горн, труби!
Бей, барабан! Горн, труби!
Тра-та-та-та-та-та!..
Та-та-та-та-та-та-та-та.

Ну-ка, споем

Песню у костра —
К нам!

К нам!

К нам!

Мы песню пионерскую
Споём дружнее сейчас,
Пусть поля окрестные
Нам эхом вслед звучат.

На полях ночи мрак,
И костры лишь горят.
У лесного костра
Пионерский отряд.
Все, что может — стране
Дать готов пионер
Стань с отцом наравне
В пролетарской стране.

* * *

Давайте за костром лесным
Средь зелени полян
Споёмте, как боролись мы
Зимой за промфинплан.

Подравняйся, звено!
Рассчитайся, звено!
Уж сигнал, звено,
Прозвучал давно.
Нам борьба — не легка,
Мы проверим цеха,
Как дошло до станка
Обращенье ЦК.

* * *

Позор — на тех, кто тянется
В хвосте у всей страны:
Прогульщики и пьяницы,
Рвачи и летуны,

Заводской дезертир.
Не сбежать, не уйти
От позорных имен,
Берегись, дезертир!
Мы дойдем до квартир.
Пристыдим, дезертир, —
Хоть сиди взаперти.

* * *

Станки любые вычистим,
Изучим и пойдем,
Трудом политехническим
Свой навык разовьем.

Мы не дрогнем в рядах,
Не ослабим удар.
Пионер никогда
Не боится труда.

Пионер, бей верней!
У станка стань дружней!
Вырастай, пионер, —
Молодой инженер.

* * *

Сверкайте, ночи звездные,
Кострами лагерей.
Кругом поля колхозные
Проснутся на заре.
Только вспыхнет заря,
Подымайся, отряд.
Выходи на поля —
Ждет работы земля.
Чтоб колхозу расти,
Чтобы креп коллектив,
Пионер, помогай,
Подымай урожай!

* * *

Горны поют. Трубят они:
Мы лета не проспим.
С колхозными ребятами
Мы смычку закрепим.
Не сдадим мы в борьбе
За всеобуч, ликбез!
Мы подыдем ребят
За колхозный отряд!
Пусть костры не горят,
Пусть отряд наш поет.
Пионерский отряд,
Ильичевцы — вперед!

ТВЕРЖЕ ШАГ.

Н. Студенецкий.

Нынче в улицах шумливых
Громче песни зазвучат
Мирового коллектива
Юных ленинских внучат.
Припев: Тверже шаг,
Выше флаг.
Раз, два, три!
Зорче вперед смотри!
Зорче вперед смотри!
От Нью-Йорка и Кантона
До Кремлевских древних стен
Будет нынче на знаменах
Полыхаться МДН.

(Припев).

И с упорством неизменным
Мы дадим понять врагам,
Что растем надежной сменой
Нашим братьям и отцам.

(Припев).

Мы идем — нас миллионы,
Всюду мы — из края в край.
Эй, ребята, к нам в колонны,
К нам в колонны примыкай.

(Припев).

ПЕСНЬ О ПИОНЕРЕ АБРОСИМОВЕ.

А. Пришелец.

Мимо рельс, откосами,
Между двух сел
Пионер Абросимов
В школу шел.

А по рельсам издали
Через луга, лес
С грохотом и свистами
Мчал экспресс.

Вдруг навстречу скорому —
Пионер встал:
Перед ним разорвана
Рельсы сталь.

Это — гибель верная,
Здесь пути край,
Сметка пионерская,
Выручай!

В тот же миг решительно —
Отступи, страх —
Красный галстук выдернул,
Взял, как флаг.

Небывалый стрелочник
На пути встал,
Флагом самоделочным
Дал сигнал.

И экспресс, как вкопанный,
Задрожав весь,
Задымился около
Сбитых рельс.

Инструменты вынули,
Застучал болт,
Починили линию,
И — пошел.

А у рельс откосами,
Между двух сел
Пионер Абросимов
В школу шел.

Да, с такою сменою
Не сойдет с рельс
Большевицкий, ленинский
Наш экспресс.

ПИОНЕРСКАЯ ОСОАВИАХИМОВСКАЯ.

С. Кирсанов.

(Поется на мотив „Наш паровоз летит вперед“).

Над синим лесом ночь черна,
Сияют в звездах флаги,
Во все глаза глядит страна
На пионерский лагерь.

Припев: Поднялся к небу дым костров,
Мы флага не уроним, —
Товарищ юный, будь готов
К труду и обороне.

Наметка глаз и меткость рук
Стране необходима, —
Стрелять умеет юный друг
Осоавиахима. (*Припев*).
С карандашом проходим мы
По травяному скату,
Долины, тропки и холмы
Заносим мы на карту. (*Припев*).
Фуражку мы, ползя ужом,
Замаскируем веткой,
В любом лесу врага найдем
Умелою разведкой. (*Припев*).
Воздушный враг под тенью тьмы
Нас не отравит газом.
Противогаз умеем мы
Надеть в секунду, разом. (*Припев*).
Чтоб отстоять страну свою,
Чтоб жить победам нашим —
Обмоем раны мы в бою
И марлей перевяжем. (*Припев*).
И у костра, дыша легко,
Мы вспомним все походы:
Ростов, Орел и Перекоп,
Буденновские годы. (*Припев*).
Чтоб враг не мог врасплох напасть,
Страна вооружилась.
Геройской службы ждет от нас
Товарищ Ворошилов. (*Припев*).
Поднялся к небу дым костров,
Мы флага не уроним, —
Товарищ юный, будь готов
К труду и обороне.

ПОХОДНАЯ ПЕСНЯ.

Секорский.

Над походным нашим станом
Клич раздался боевой —
Вместе с утренним туманом
Мы покинем лагерь свой.
Бейте громче, барабаны!
Мы идем сквозь ураганы
На последний грозный бой,
За свободу в грозный бой.
Мы давно к борьбе готовы,
Мы давно призыва ждем.
Прозвучал сигнал, и снова
Защищать страну идем.
Выше, выше наше знамя!
Все, кто в бой готов, — за нами.
Будет много встреч с врагом.
Так смелей же за вождем.
Заглушая гром орудий,
Слышен мощный зов трубы,
И вскипают наши груди
Жарким пламенем борьбы.
Пусть играют сбор горнисты —
Все оружие наше чисто —
К выступленью был приказ,
Знаем: ждет победа нас.
Грозных битв минуют годы,
Наш окончится поход.
Мир и свет для всех народов
Бой последний принесет.
Завоюем мы свободу
И вернемся к вам, заводы,
Мы придем к тебе, земля,
К вам, родимые поля.

ПРО ГРЯЗНУШУ.

Есть у нас один знакомый,
Парень очень экономный:
Он обходится без бани,
Без зубного порошка,
Никогда в его кармане
Носового нет платка.
Всех однажды удивил он:
Взял да вымыл шею с мылом.
Он и уши вымыл с мылом,
Даже вытер на-ходу.
Только, правда, это было...
В позапрошлом году.

Ах, грязнуша, ты, грязнуша.
Нам совсем такой не нужен.
Подойди же, погляди же —
Ты на чучело похож.
Через год ты шерстью рыжей,
Как горилла, обростешь.
Мы тебя предупредили.
Не забудь теперь о мыле.
Не подружишься с водой ты,
Не захочешь стать другим —
Мы тебе головомойку
Всем отрядом зададим.

ОТРЯД.

Маршак.

Что там за прохожий
Идет по мастерской?
Что за краснорожий
С голой головой?
Легкая рубашка,
Короткие штаны,
На боку баклажка
С левой стороны.
Шибко он шагает,
Ростом невелик,
Встречному трамваю
Ехать не велит.
Занял всю дорогу,
Топают, как слон.
Слышите, как много
У него имен.

Ванька он
И Варька,
Танька он
И Ларька,
Колька
И Сережка,
Олька
И Алешка.
А люди говорят:
Зовут его отряд.
Кто это такой
В поле над рекой
Жарится на солнышке
День-денской?
Накалились плечи
Горячее печи,
Шея и спина
Чернее чугуна.
Где его рубашка?

Где его штаны?
Где его баклажка
С левой стороны?
Вся его одежда —
Жареная кожа.
Только и всего,
И больше ничего.

Видишь за поляной
Город полотняный?
Ветер набежит —
Город задрожит.
Домики не мазаны,
К палочке привязаны,
Словно паруса,
Рвутся в небеса.

Улицы косые,
Жители босые,
Люди говорят:
В лагере отряд.

Взялся он за дело
Сразу во сто рук.
Так и загудело
Навстречу вокруг.

Как пошел он на луга
Сено сметывать в стога,
Встрепанное сено,
Сено по колено —
С васильками, с кашкою,
С желтою ромашкою.

Люди говорят:
Работает отряд.

Что это за флот
По реке плывет?
В лодках остроносых
Голые матросы.
По команде восемь рук
Опускают весла вдруг.
Загребают воду,
Прибавляют ходу.
Не зевай, рулевой,
А гляди перед собой,
Языком не мели:

Будет лодка на мели.

Что это за головы
Плавают в реке?
Чьи там руки голые
Машут вдалеке?

Что за суматоха там
С фырканием и хохотом
Люди говорят:
Купается отряд.

МАЛЕНЬКИЙ БАРАБАНЩИК.

(Немецкая революционная песня)

Мы шли под грохот канонады,
Мы смерти смотрели в лицо.
Вперед подвигались отряды
Спартаковцев, смелых борцов. } *(Два раза)*

Средь нас был юный барабанщик,
В атаках он шел впереди,
С веселым другом-барабаном,
С огнем большевистским в груди. } *(Два раза)*

Однажды ночью на привале
Он песню веселую пел.
Но, пульей вражеской сраженный, } *(Два раза)*
Пропеть до конца не успел.

С улыбкой юный барабанщик
На землю сырую упал.
И смолк наш юный барабанщик, } *(Два раза)*
Его барабан замолчал.

Раздастся грохот канонады,
Мы двинемся в славный поход.
Погиб наш юный барабанщик, } *(Два раза)*
Но песня о нем не умрет.

Перевод М. Светлова.

В ЛАГЕРЯ.

А. Жаров.

Заревом алым в небе заря.
Время настало шагать в лагерь!
Раз, два, прощай, Москва.
Раз, два, три, в зареве зари.
Дружно, дети Октября, пионеры—в лагерь.

Теплые ночи
Готовит земля,
Дети рабочих,
Скорее в поля.

Раз, два...
Как свежа трава.
Раз, два, три...
Солнышко, гори!

Дружно, дети Октября!
Пионеры, в лагерь!

В утро ворота
Откроет нам ночь,
Пионеры работать
Всегда ведь не прочь.

Раз, два...
Кричит сова.
Раз, два, три...
Костер, пылай, гори.

Дружно, дети Октября!
Пионеры, в лагерь!

Зреет и зреет
В небе зоря,
Смелей, веселее
Шагай в лагерь.

Раз, два...
Сзади Москва.
Раз, два, три...
Свет ее зари

Мы по селам понесем,
Будем ленинцы во всем!

ЛЫЖНАЯ ПЕСНЯ.

А. Барто.

Лохматая фуфайка,
Надвинут низко шлем,
А ну, мороз, наддай-ка!
Не страшно нам совсем.

Припев: Что такое холод
Для того, кто молод!

Нам мороз нипочем,
В нас кровь бьет ключом! } *(Два раза)*

Вперед летите, лыжи,
По снегу без дорог.
А ветер — вот бесстыжий! —
Как на-зло валит с ног. *(Припев).*
Напудрит белый иней
Нам лица на бегу,
Мы много новых линий
Проложим на снегу. *(Припев).*

II. ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ.

ЛЕТНИЕ ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ.

МАССОВЫЕ ИГРЫ НА ВОЗДУХЕ.

КРАСНЫЕ И ФАШИСТЫ.

В игре участвуют 30—100 человек.

Для игры нужна местность с лесом или перелеском.

Разделитесь на две партии—красных и фашистов, и выберите себе командиров.

Фашисты уходят первыми. Пройдя одну шестую километра (в зависимости от местности и количества играющих), остановитесь, постройте крепость и заготовьте комки земли для защиты крепости.

Крепость лучше построить из веток за деревьями. Внутри крепости поставьте знамя.

Командир распределяет партию на 3 группы. Первая—разведчиков, высматривающих врага. Вторая—защитников крепости, и третья группа должна заготавливать комки во время боя.

Когда борьба начинается, разведчики тоже пойдут на защиту крепости. Через час после ухода фашистов выходите, красные. Вам известно направление и приблизительное расстояние, на которое ушли враги. Ваша задача—разыскать фашистов, напасть на них по возможности незаметно и унести флаг из крепости.

Командир, распредели своих игроков на: 1) разведчиков, 2) нападающих и 3) готовящих комки. Разведчики, идите впереди, стараясь высмотреть фашистов, сами оставаясь незамеченными. Увидя фашистов, сообщите своему командиру. Тогда, командир, останови партию и поручи всем заготовить комки. После этого незаметно подобраться поближе к крепости. В момент, когда фашисты увидят вас, начинайте бой.

Нападающие, старайтесь занять удобные позиции, скрываясь за прикрытием (горка, деревья и т. д.) и ведя оттуда обстрел. Фашисты, „отстреливайтесь“, стараясь не допускать красных к крепости.

Если комок попадает в туловище—игрок считается раненым и должен отбежать 15 шагов назад, после чего может вернуться к игре. Если комок попадет в голову—игрок убит и выбывает из игры.

Командир красных должен учитывать момент, когда можно произвести атаку. Заранее договорись с ребятами, что по определенному свистку они должны с криком „ура“ ринуться вперед и ошарашить общим натиском фашистов—пробраться несколькими игрокам и унести знамя в крепость (командир заранее назначает тех, кто должен пробраться).

Командир фашистов, ты должен все время быть на страже и суметь дать отпор.

Игра кончится, когда красные похитят знамя фашистов, тогда они выиграли. Если игра затянется, ее прекращает судья и подсчитывается количество игроков в каждой партии.

Партия, имеющая больше игроков, выиграла.

2) судья все время следит за игрой и если замечает, что игроки не исполняют правил, назначает штрафы. Так, например, если раненый не отбежит назад, судья может исключить его из игры и т. д.;

3) командиры должны менять группы нападающих и тех, кто готовит комки. Когда нападающие устали, дать распоряжение: „нападающий, назад — запас, вперед“.

Игру можно проводить и зимой на лыжах.

Тогда красные приходят на лыжах, а по окончании игры фашисты возвращаются на них.

ОТЫСКИВАНИЕ ОРУЖИЯ.

В игре участвуют 4 — 10 пар.

Руководитель, заранее в нескольких местах закопай на небольшую глубину „оружие“ (какие-нибудь предметы). Составь одинаковые карты (по числу играющих пар) с указанием направления и места, где лежит „оружие“. Собери всех играющих в определенном месте и в районе, где закопал оружие. Раздай каждой паре по карте.

Партия, нашедшая наибольшее количество оружия, считается выигравшей.

Второй вариант. Вместо небольшой топографической карты (как в первом случае) дай описание направления до какого-нибудь пункта.

Игрок до этого места найдет (например, в виде записки на дереве) указание дальнейшего направления. Потом опять найдет новое задание.

Руководитель, направление примерно описывай так: „Начиная с ближайшей сосны, на которой начерчены 3 белых знака, и став около нее, иди в направлении северо-запада до первой лужайки, пересеки ее наискось и выйди через рожицу к пруду. Обратись лицом к югу и иди до первой избы, там найдешь дальнейшие указания“ и т. д.

При этой игре хорошо каждой паре пользоваться компасом.

ПЕРЕПРАВА ЛИТЕРАТУРЫ.

В игре участвуют 20 — 80 человек.

Место — площадка 30 — 60 метров. На площадке в нескольких местах нарисуйте города (квадраты).

На одной стороне площадки граница, а на другой — главная подпольная квартира.

Разделитесь на 2 партии — рабочих и жандармов, и выберите вожakov.

Партия рабочих, наденьте красные повязки и возьмите каждый себе по листочку (кусочек газеты или бумаги). Ваша задача —

передать как можно больше листовок с границы на главную квартиру. По дороге останавливайтесь в городах, где вы будете в безопасности.

Вожак рабочих, распределите всю партию на группы (по количеству городов) и установите очередь перебежки.

Жандармы, расположитесь между городами.

По сигналу, первая группа рабочих, бегите в ближайший город. А вы, жандармы, старайтесь пятнать их во время перебежки.

Если жандармы запятнают какого-нибудь из рабочих, то тот должен отдать листовку и выйти из игры.

После чего, жандармы, опять бросайте мяч, рабочие, снова бегите в города; первая группа бежит из первого во второй город, а вторая группа — в первый город.

Затем повторяется игра в таком порядке, чтобы постепенно все группы, переходя из города в город, достигли главной квартиры. Последний иди, вожак. Если тебя поймают, то ты должен отдать литературу и уйти из игры.

Если рабочие принесли на главную квартиру половину литературы — они выиграли. Если нет — выиграли фашисты.

Уговоримся: 1) кидать мяч в рабочих, находящихся внутри города (квадрата) — нельзя;

2) рабочие могут увертываться от мяча, но назад бежать нельзя.

ВЫТЕСНЕНИЕ ИЗ ОКОПОВ

В игре участвуют 20 — 30 человек.

Место игры — двор, дорога или площадка.

Разделитесь на две партии. Все место игры разделите пополам и проведите границу. На расстоянии 10 метров от границы по одну и другую сторону проведите черту (окопы для партии). Каждая партия размещается в своих окопах.

Первая партия, начинайте. Возьмите мяч и забросьте его как можно дальше. Пока вторая партия будет следовать за мячом, вы старайтесь занять ее окопы.

Вторая партия, старайтесь поймать мяч налету или на земле и бросайте его с того места, где поймали, в противников.

Бросайте как можно дальше, чтобы занять их окопы, пока они будут следовать за мячом. Игра кончится, когда какая-нибудь партия займет чужие окопы, заставит противника далеко отойти. Тогда она выиграла. Уговоримся: мяч выше головы бросать нельзя.

РАЗВЕДЧИКИ В ТЫЛУ.

Все играющие, разбейтесь на две равные партии. Во главе каждой партии ставится вожак. Обе группы, расположитесь в разных концах площадки, вожаки, становитесь в центре.

Вожак, ты раздаешь своим ребятам заранее заготовленные бумажные номерки. Номерки делаются в двух экземплярах, и вторые экземпляры вожаки оставляют у себя. Некоторым ребятам (от 3 до 5 в каждой партии, смотря по количеству играющих) даются пустые листочки без номера.

В каждой партии количество ребят, получивших листочки без номеров, должно быть одинаково.

Ребята, храните друг от друга тайне полученные номера или пустые листочки.

Когда все эти приготовления сделаны, организатор, собери всех ребят в общий кружок и объясни им содержание игры. Она заключается в следующем:

Каждый вожак выкрикивает один из номеров. Тот, чей номер назван, бежит к вожаку и получает от него другой какой-нибудь номерок. Он возвращается с этим номерком к своей группе и вручает его одному из ребят.

Номерок переходит из рук в руки, пока не попадет к тому, у кого имеется такой же номер. Последний бежит к вожаку и вручает ему оба номерка. Получив от вожака новый номер, он снова возвращается к своей группе, и игра продолжается.

Предупреждаем: организаторы, передавая друг другу доставленный от вожака номер, будьте осторожны. Среди вас имеются ребята, получившие пустые листочки — без номеров. Они — разведчики партии противника, когда вам раздавали номерки, эти ребята были с вами.

Сейчас, когда вы разойдетесь в разные концы площадки, они поменяются партиями. Если вы наблюдательны, вы должны заметить, кого из вашей группы нехватает и кто появится вновь. Партия, поручившая номер разведчику, получает штрафное очко. А набрав три штрафных очка, эта партия проигрывает.

ЗНАМЯ.

Эта игра требует большого внимания, спокойствия и выдержки.

Для игры нужна площадка шагов 90×40 и небольшой флажок. На противоположных концах площадки проведите две пограничные линии. Игроки, распределившись на две равных партии — нападающих и защищающих знамя, расположитесь за своими границами.

Посредине между границ защищающих, начертите кружок, в который положите знамя. Если же игра происходит на улице, то знамя воткните в землю.

Каждая партия, выбери у себя начальника, который руководит планом нападения или защиты.

Задача игры состоит в том, чтобы партии нападающих унести знамя, партии же защищающих — не дать возможности сделать это. Игра протекает следующим порядком;

Партия нападающих, выдели из своей среды игрока (знаменосца), который становится у знамени. После того, как он дотронулся до знамени, партия нападающих, начиная подходить к знамени с тем, чтобы утащить его. Партия защитников, беги и саль нападающих, а знаменосец в свою очередь саль защитников. Защитники, осалив кого-либо из нападающих, возвращайтесь домой, стараясь не быть осаленными знаменосцем.

Игра кончается тогда, когда или знамя будет взято, или когда пересалена будет вся партия нападающих.

Правила. 1) Защищающие могут саль всех нападающих кроме знаменосца;

2) знаменосец саль всех защитников;

3) нападающие, дотронувшись до знамени, должны тащить его домой;

4) передавать по дороге знамя другому игроку не разрешается;

5) осаленные игроки выбывают из игры. Количество играющих может доходить до 40 человек.

ВЗЯТИЕ КРЕПОСТИ.

Число играющих от 6 до 25. Игра может проводиться как на сборе звена, так и в отряде. Число играющих может быть различно.

Игру лучше проводить на ровной площадке, которая может быть покрыта лишь самой мелкой травой.

На площадке начертите круг определенной величины, в зависимости от числа ребят.

В середине круга поставьте крепость, сделанную из трех связанных палок.

Все ребята, становитесь у круга на расстоянии одного-полутора метров друг от друга. Один из ребят, защитник крепости, становись в середине около крепости.

По знаку вожатого, один из играющих, старайся мячом попасть в крепость и повалить ее. Водящий, защищай крепость, отбивая мяч рукой.

Отбитый мяч подхватывается кем-либо из ребят и снова бросается в крепость. Так игра продолжается до тех пор, пока кому-либо из ребят удастся отбить крепость.

Игрок, которому удалось это сделать, ты становишься защитником крепости, а прежний защитник иди на его место в круг.

Никто из ребят, бросая мяч, не может находиться в кругу.

Крепость считается взятой лишь тогда, когда упала на землю.

БЕГ ЛЯГУШЕК.

Станьте в шеренгу и, приседая, охватите руками колени. По команде „марш“ все начинают прыгать.

Сначала игра проводится индивидуально: кто скорее пройдет до финиша, проскакав 30 — 40 метров. Затем игру можно усложнить.

Ребята делятся на бригады по 5 человек в каждой. Выигрывает та бригада, которая в полном составе раньше других доберется до финиша. Можно прыгать шеренгами, это еще веселее. За нарушение строя во время прыгания ставятся штрафные очки. И, наконец, для старших ребят можно еще больше усложнить эту игру.

Под коленями пропускается палка, которая поддерживает соединенные впереди руки. В таком положении совершенно невозможно приподняться.

ПЕРЕДАЛ МЯЧ—БЕГИ.

Построй каждую команду в одну шеренгу и расположи шеренги параллельно на расстоянии 4 метров. В каждой шеренге люди стоят на расстоянии 1 метра 50 сантиметров друг от друга. На расстоянии 10 метров от последнего игрока каждой команды справа и слева установи по поворотному препятствию.

Правофланговый каждой команды получает большой мяч. По сигналу он передает мяч соседу, тот бежит с ним до поворотного

пункта, возвращается обратно, пробегает мимо всей команды зигзагами, т. е., проходя поочередно впереди и сзади игроков, добегается до следующего поворотного пункта, передает оттуда мяч правофланговому и затем становится рядом с ним.

Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не пробегут с мячом. Чтобы расстояние все время оставалось одинаковым, каждый из игроков по окончании этапа подвигается на одно место влево.

Примечание. Обычно игроки стараются помочь своим товарищам тем, что сходят с места для облегчения бега. Необходимо требовать положения: ноги в стороны, руки на бедра или за спиной.

ГОНКА МЯЧЕЙ.

Ребята, разделитесь на две или несколько колонн, встаньте на расстоянии нескольких шагов одна от другой. Встаньте в каждой колонне в затылок друг другу. Головные ребята находятся на одинаковом расстоянии от намеченной черты, проведенной на земле. Каждый головной, возьми в руки мяч. По команде вожатого мяч передавайте из рук в руки над головами игроков, пока он не дойдет до заднего. Задний, быстро беги вперед, становись во главе своей колонны и над головами стоящих за ним опять начинай передавать мяч назад. Когда, первый игрок, сделавшись последним, получишь мяч назад, беги к намеченной черте и клади мяч на землю за чертой. Та колонна, которая сделает это раньше, — побеждает.

СПИРАЛЬБОЛ — ТЕННИС.

Спиральбол представляет собой очень интересную игру-развлечение. Для организации ее необходим шест длиной в 4-5 метров, прочная бечевка, теннисный мяч и 2 прочные ракеты, которые можно самому изготовить из фанеры. Шест вкапывается в землю. К верхушке шеста привязывается прочная бечевка длиной 3-5 метров, свободно свешивающаяся с шеста. К веревке прикрепляют теннисный мяч, вложенный в небольшую сетку из бечевки.

Играют двое. Играющие располагаются на противоположных сторонах по обе стороны шеста; между ними проводится линия. Во избежание всякой возможности соприкосновения игроков, возле шеста, у самого его основания рекомендуется начертить круг диаметром в 1 метр.

Сущность игры заключается в ударах ракетой по мячу с таким расчетом, чтобы веревка полностью обвивалась вокруг шеста и притом в определенном для каждого игрока направлении.

Для этого игрок, начинающий игру, берет в левую руку мяч, несколько отходит от шеста и становится к нему в пол-оборота (левым плечом ближе к шесту). Затем, подбросив мяч кверху, он ударяет его ракеткой с таким расчетом, чтобы мяч описал возможно большее число кругов и веревка обвилась вокруг шеста на большем своем протяжении. Другой игрок стремится помешать тому, чтобы мяч закрутил веревку вокруг шеста, стараясь перехватить мяч ударом ракеты и дать ему обратное направление. Таким образом, играющие бьют по мячу, каждый в свою сторону, до тех пор, пока веревка полностью не обовьется вокруг шеста. Тогда игра (партия) считается оконченной в пользу того игрока, который закрутил веревку в назначенную для него сторону.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ И ЗАБАВЫ.

ЭСТАФЕТА С КАРТОШКАМИ НА ЛОЖКАХ.

Ребята строятся по одному в затылок. У первых ложки в руках. На расстоянии 6 шагов на черте — картошки. По команде первые бегут, подбирая картошку ложкой (без помощи руки), бегут до определенного места и обратно, кладут картошку на черту и передают ложку следующим игрокам, которые вновь бегут к картошке.

НОСИЛЬЩИКИ.

У ребят, стоящих в ряд, на голову, скрученную в кружок полотенцем, поставлена миска с водой. На пути разложены 5—10 камней. Ребята должны, не поддерживая миску рукой, пройти 10 мин., поднять по дороге все камни и бросить их по очереди в цель (1 кв. метр на расстоянии 5—6 метров от черты).

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА В ЧЕТЫРЕ СТОРОНЫ.

Ребята разбиваются на четыре равные по силам партии (всю шеренгу рассчитывать на 1, 2 и 3 и 4), на землю кладется канат, связанный концами таким образом, что получается квадрат.

Первые номера партии берутся каждый за один из углов, остальные ребята выстраиваются в затылок, крепко держась друг за друга. По команде „приготовиться“ ребята слегка вытягивают канат, а по команде „тяни“ начинают перетягивать канат в свою сторону. Выигрывает партия, перетянувшая всю группу в свою сторону.

СРЕЗАЙ ПРИЗ.

Между деревьями натянута веревка, к которой привязаны куски мыла, физкультурные книжки, зубные щетки, коробочки с зубным порошком, яблоки и т. д. Ребята по очереди называют предмет, который им нравится. Играющему завязываются глаза, и он, протянув вперед ножницы, медленно идет туда, где по его мнению находится приз. Если игроку удалось срезать приз, он получает его. Нужно внимательно следить, чтобы ребята не подходили близко к игроку, несущему ножницы.

КТО ЛОВЧЕ.

Двое ребят становятся на скамейку на одной ноге друг против друга и ударами ладонь в ладонь стараются столкнуть противника. Победитель остается на скамейке до тех пор, пока его не столкнут, но не более 2—3 мин.

На ровную площадку плашмя кладется бутылка из толстого стекла. Ребятам предлагается сесть на нее, поднять ноги и, удержавшись на бутылке, развязать галстук.

МЕТКИЙ ГЛАЗ.

На горлышко бутылки кладут пробку и ставят бутылку на высоте груди играющих в 10 шагах от них. Ребятам предлагается закрыть левый (правый) глаз, вытянуть вперед руки и на быстром ходу сшибить пробку щелчком пальца.

На веревочке, чуть выше рта играющего, подвешен пирожок с вареньем. Игроку предлагается съесть пирожок, но не касаясь его руками. Вместо пирожка можно повесить яблоко или морковку.

ЭСТАФЕТА С МИСКАМИ.

Ребята становятся в два ряда. Первые, держа миски с водой, бегут к скамейке, ставят миски на скамейку, перелезают через скамейку, берут миску в руки, подлезают под скамейку и бегут ко вторым номерам своей партии, которые продолжают путь. Выигрывает партия, пришедшая первой и имеющая большее количество воды в миске.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ВОЕНИЗАЦИЯ.

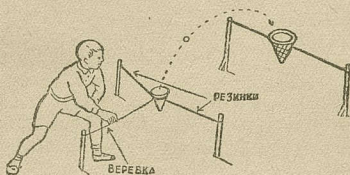
БУДЕМ СНАЙПЕРАМИ.

Для того, чтобы быть снайпером, совсем не обязательно иметь настоящую винтовку и патроны. Можно назвать десятки интереснейших метательных приборов и игр с метанием, при помощи которых можно проявить свои способности и развивать качества, необходимые сверхметким стрелкам — снайперам.

ОГНЕМЕТ.

Мишени изготавливаются из двух кругов (обручей), один диаметром в 50 см., другой — в 25 см. К каждому кругу приделывается сетка. Можно воспользоваться и обыкновенными подсачками (конечно соответствующего диаметра), применяемыми для рыбной ловли. Круги вставлены один в другой так, что меньший находится в центре большего. Эта конструкция мишеней укрепляется между двумя рейками.

Затем надо сделать приспособление для метания. Для этого потребуется обыкновенная жестяная воронка диаметром (в верхней части) 5—6 см.; с обеих сторон она соединяется резинками, как в рогатке. Резинки присоединяются к рейкам. Через горлышко воронки пропускается веревка, конец которой завязывается узлом с таким расчетом, чтобы, если потянуть за веревку, она не выскочила из горлышка, так как узел будет ее удерживать.



Огнемет.

Кроме того надо заготовить пять мячей от пинг-понга пяти разных красок: красный, синий, желтый, зеленый и белый. Все это приспособление укрепляется на расстоянии 3—4 м. от мишени, как показано на рисунке.

Каждому участнику игры предоставляется право метания пяти мячей подряд. Метание производится следующим образом. Мяч кладется в отверстие воронки, которая за веревочку оттягивается вниз или назад, в зависимости от расположения мишеней.

Когда резина натянулась, играющий отпускает веревку, и мяч летит (как из рогатки) вперед или вверх, в зависимости от данного ему направления.

Метание мячей производится в порядке цветов. Нарушать этот порядок, обусловливаемый заранее, не допускается.

Количество засчитываемых очков, когда мяч попадает в сетку меньшего круга, такое: при попадании красным мячом в центр — 250 очков, синим — 200, желтым — 150, зеленым — 100 и белым — 50.

Эти очки соответственно уменьшаются в пять раз, если мяч попадает в сетку большого круга. Промахи не засчитываются.

Решает игру общее количество очков, набранных каждой партией.

„КОВБОЙ“.

Для этой игры нужно заранее приготовить несколько арканов — лассо — из прочной, не очень толстой веревки. Кроме того надо запастись чучелами, установленными на крестовинах, как это показано на рисунке.

Играющие делятся на две-три равные партии, когда состязания проводятся по командам, или участвуют индивидуально. Индивидуальное участие допускается в том случае, если желающих участвовать не больше 8 — 10 человек.

Фигуры чучел устанавливаются на расстоянии 3 — 4 м. от стартовой линии, если участвуют младшие ребята, и 5 — 6 м. для старших ребят.

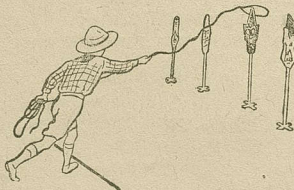
Участники игры выстраиваются на стартовой линии, выходить за пределы которой они не имеют права. Взяв лассо, свернутое в кольцо, разворачивают аркан на броске так, чтобы он, взвившись в воздухе, упал петлей на чучело.

Сбитое чучело дает выигрыш в 10 очков.

Каждый игрок имеет право метнуть лассо два раза. Если с первого же раза он свалит чучело, то второй раз бросать не разрешается. Если же первый бросок будет „холостым“, то разрешается повторить.

При повторном броске вместо 10

очков дается за сбитое чучело только 5 очков. Если при повторном броске лассо не попало на чучело, право броска переходит к следующему участнику по очереди.

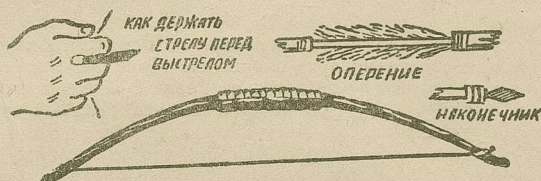


Ковбой.

САМОДЕЛЬНЫЙ ЛУК.

Вблизи лагеря всегда можно найти орешник, вяз или дуб, чтобы сделать себе хорошие луки. Для этого понадобятся прямые ветки в 1,5 м. длиной и 3 см. толщиной. Ветки очищаются от коры и высушиваются на солнце. При обработке, отступя на 10 см., от середины лука выстругивается его внутренняя сторона так, чтобы к концам он был несколько тоньше и гнулся равномерно. По концам делаются неглубокие вырезы для тетивы, которая готовится из пучка навощенных ниток.

Стрелы делают из прямослойной сосны в 60 — 80 см. длиной. В наконечник стрелы, утяжеленный гладко обмотанной проволокой, всаживается гвоздь. На задней части стрелы делается вырез для тетивы и вырезы для оперения, прикрепляемые на месте с помощью ниток и клея.



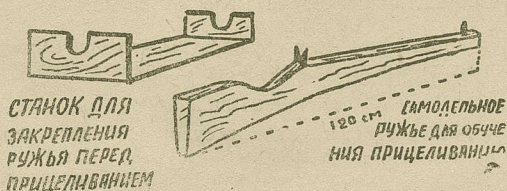
Мишень для стрельбы из лука готовится из мешка, набитого сеном. Яблоко нашивается из куска белой материи в виде круга в 20 см. диаметром.

Стрельбу по такой мишени начинают с 10 шагов и доводят до 20 — 25 шагов и дальше.

ОБУЧЕНИЕ ПРИЦЕЛИВАНИЮ.

Самодельное учебное ружье делается из доски в 120 см. длиной и 2 см. толщиной. Вырезанные из черной жести прицел и мушка укрепляются в соответствующих местах маленькими гвоздями.

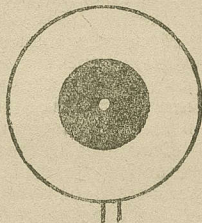
Кроме того делается прицельный станок и мишень — указка.



Для того, чтобы провести стрелковое соревнование на меткость, необходимо укрепить ружье в станке и навести его на лист белой бумаги, прибитой к стене. Один из соревнующихся целится, не дотрагиваясь до винтовки, а другой в это время стоит у стены, приложив мишень-указку к бумаге, и по требованию первого передвигает ее в разных направлениях до тех пор, пока целящийся не посадит яблочко мишени на мушку и не крикнет „готово“.

По этой команде пионер, держащий указку, ставит карандашом точку на бумаге, просовывая острие карандаша сквозь дырочку в яблочке мишени, и отнимает мишень от стены.

Так поступают три раза.

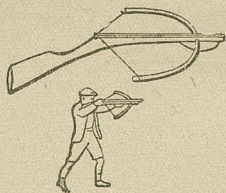


Получившиеся три точки соединяют линиями в треугольник. У кого треугольник будет меньше — тот более меткий стрелок.

От настоящего прицеливания этот способ отличается тем, что в нем движется мишень, в то время как оружие остается неподвижным.

АРБАЛЕТ.

Устройство арбалета очень несложно. Посмотрите на рисунок и вы увидите сочетание лука с ружьем. Приклад для арбалета делается из доски с сечением в 3—5 см. Для того, чтобы выстрел был возможно точнее, в прикладе устроено ложе и спусковой курок, что ясно видно из того же рисунка.



Арбалет.

Имея арбалет, можно провести самые разнообразные игры на меткость. Например:

1. Устроить стрельбу по мишеням, изображающим животных, причем засчитывать только те выстрелы, которые попадают в определенные точки, например в глаз, рот, ухо и т. п. При стрельбе из арбалета можно требовать большую точность.

2. Провести стрельбу по подвесным мишеням. Перед тем, как будет сделана наводка, мишени можно качнуть. Качающаяся подвесная мишень привлечет не мало охотников проявить свою меткость.

Давайте пораскинем умом и сообразим, что еще можно было бы предложить для использования арбалета при подготовке снайперов

ДРОТИКИ.

Для дротиков нужны круглые, из сухого прочного дерева палки длиною не менее 1—1½ м.

Для большей прочности на конец дротика надевается металлическое острие.

Состязания по метанию дротиков проводятся по двум основным разновидностям: метание в цель, требующее точных рассчитанных движений и большого опыта, и метание в укрытую мишень.

Метание в укрытую мишень в виде различных животных или чучел внутренних или внешних врагов устанавливается за забором, бруствером, кустами и другой защитой. Цель снайпера — метнуть дротик так, чтобы он вонзился в фигуру, несмотря на наличие препятствия.

Если игра в дротики проводится на открытом воздухе, можно устроить состязание на дальность броска. Победителем выйдет тот, чей бросок будет превышать другой по дальности в метрах.

При соревновании на дальность броска бросивший ближе всех получает 1 очко, второй — 2, третий — 3, — чем дальше упадет дротик, тем больше будет очков.

Для усложнения игры допускается соревнование в бросках с левой и правой руки.

СТРЕЛКОВАЯ ВИКТОРИНА.

1. Сколько нарезов имеет 3-линейная винтовка?
2. Что такое траектория?
3. Что в стрелковом деле значит слово „колодезь“?
4. Если мушка сбита вправо, куда пойдут пули?
5. Что такое диоптр?
6. Отчего происходит отдача?
7. Что происходит от дерганья курка?

МАСКИРОВКА РАЗВЕДЧИКА.

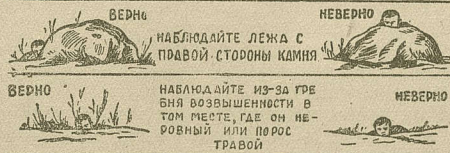
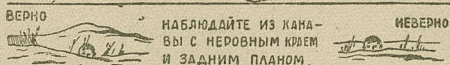
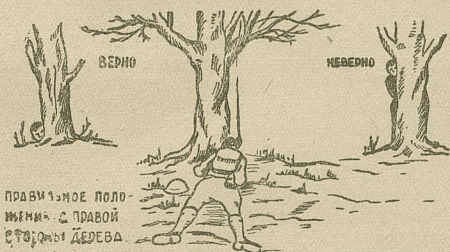
Разведчик выполняет одну из наиболее ответственных обязанностей: он, как принято говорить, является „глазами и ушами“ армии.

Для того, чтобы выполнять свою задачу — видеть и слышать противника, — ему необходимо самому оставаться невидимым и неслышимым. Достигается это средствами маскировки.

Маскировка бывает искусственная и естественная. И той и другой пионер должен уметь пользоваться в равной мере. К искусственной маскировке относятся специальные сооружения, сетки, устройства, специальная одежда и т. д., к естественной — умение слиться с местностью.

Пройдитесь по лесу, полянке, дороге, по пути узнавайте, как скрываться за деревом, кустом (примеры этого смотри в рис.), в заключение проведите следующую игру.

Число играющих неограниченно. Играющие разбиваются на две партии: одна уходит маскироваться в ближайшую рощу, другая тем временем смотрит назад. Когда маскирующиеся обеспокоены на вы-



Правильное и неправильное пользование закрытием для наблюдения.

браних ими позициях, оставшиеся поворачиваются кругом и, сходя с места, пытаются выследить замаскированных. Если

кто-либо из наблюдающих заметит замаскированного пионера, он громко называет его фамилию и указывает, где тот замаскировался: под деревом, за кустом и т. д. Замеченный встает и уходит к руководителю. Выигрывает партия, в которой большее количество пионеров сумело надежно замаскироваться.

По дороге с игры или перед началом пионеры должны уяснить следующий ряд практических советов:

Нельзя выставлять напоказ блестящие предметы: резкие цвета — волосы, одежда и т. д. — демаскируют, т. е. раскрывают замаскированного.

В солнечный день маскируйся сам и следи за своей тенью. Нередко тень при прочих благоприятных условиях выдает.

Удобно укрываться среди пасущихся животных.

Различные искусственные укрытия: привязывание к голове веток, травы и прочее — имеют значение до тех пор, пока они полностью соответствуют местности. При переходе на другую местность эти укрытия должны быть соответственно изменены.

Укрытие за одиночным деревом, бугром, кустом и т. д. на открытой местности ненадежно. Оно привлекает внимание противника.

Маленький кустик в тени большого нередко служит лучшим укрытием большого.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ РАЗВЕДЧИКА.

Разведчик должен уметь передвигаться так, чтобы оставаться незамеченным. Это сложное искусство постигается большой практикой.

По дороге к игре пионеры должны соблюдать следующие правила:

Не делать резких движений — они выдают.

Открытое место необходимо пройти как можно быстрее, пригнувшись.

Ищи всегда укрытых мест для движения.

При передвижении с одного места на другое точно определи сперва пункт, к которому продвинешься.

В высокой траве, на нескошенном поле можно двигаться только тогда, когда она колыхается (при порывах ветра).

Не вспугивай птиц и зверей.

Избегай оставления следов.

Остерегайся дороги, по которой пришел.

Соблюдай тишину.

Разведчик не должен курить.

Если в обмундировании имеются металлические предметы, они во избежание шума должны быть завернуты в тряпки.

Ступай не всей ногой сразу, а сперва на каблук и осторожно вслед за этим ставь ногу.

Чихание предупреждается сжиманием двумя пальцами переносицы.

Кашель иногда предупреждается легким нажатием на адамово яблоко.

Перед тем, как сказать что-либо шопотом, надо выдохнуть побольше воздуха, чтобы не было шипения при произнесении слов. Используй для скрытия шума движения посторонние шумы (шелест листьев от порыва ветра и т. д.).



Положение лежа

Отведение рук назад



Приподнимание на руках



Ползание на локтях



*Колени всегда
позади крестца*



*избегайте
такого положения*

Ползание ничком



*Тело и ноги при-
жаты к земле*



*Согните немного
правую ногу и под-
талкивайте туло-
вище вперед.*

Способы передвижения разведчика

Звук от идущих людей лучше слышен, если приложить ухо к земле. В сырую погоду звук передается на большее расстояние, чем в сухую.

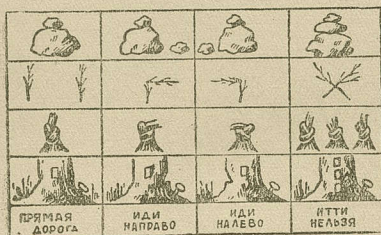
Во всех случаях необходимо помнить пионеру, что где бы и когда бы он ни остановился, он должен внимательно *смотреть и слушать*.

ОРИЕНТИРОВКА.

Ориентировка на местности составляет важную часть обучения и подготовки разведчика. Разведчик, не умеющий по местным предметам определить положение стран света, — никудышный разведчик.

Ребята должны знать местность. Знать местные признаки ориентировки (см. рис.). Научитесь в движении по незнакомой местности чаще оборачиваться назад, и оставлять путевые знаки.

Местные признаки ориентировки.



Примерные дорожные знаки: первый ряд при помощи камней, второй — ветками, третий — пучками травы, четвертый — зарубками на пнях и деревьях.

Одного этого однако недостаточно. Надо уметь пользоваться компасом.

Изучите устройство компаса. Узнайте правила пользования им. По компасу найдите различные местные, резко выделяющиеся предметы (элеваторы, станции, поселения, рощи и т. д.).

Точно определите место стояния.

Компас и карта в руках разведчика имеют громадное значение. Если обучение обращению с компасом сравнительно просто и доступно каждому, имеющему минимум общеобразовательных знаний, то для обучения умению читать карты и планы и составлять наброски простейшей глазомерной съемки нужно иметь некоторую подготовку.

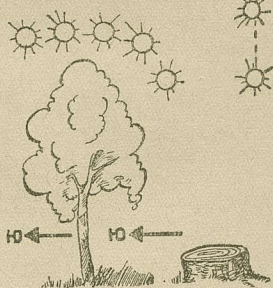
ПРОСТЕЙШАЯ ГЛАЗОМЕРНАЯ СЪЕМКА.

Часто нужно бывает сделать набросок той или иной местности, по которой проходит дорога экскурсии, намечен поход и т. д. Особенно важно уметь это делать пионерам, которые посланы вперед в разведку.

Такой на-глаз сделанный (без приборов) план называется крокой.

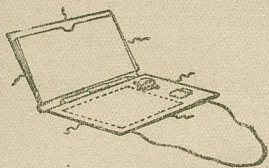
Для того, чтобы составить кроку, нужно иметь лист бумаги на дощечке, или планшет, компас, карандаш и маленькую линейку (визирку).

ПОЛЯРНАЯ ЗВЕЗДА



По прилагаемому рисунку вы узнаете, как по Большой Медведице отыскать Полярную звезду — показатель севера. Внизу отдельно стоящее дерево имеет более густую растительность с южной стороны. Кольца на пне шире с южной стороны.

Планшет может быть изготовлен собственными силами из любой плотной папки. Левая сторона имеет карман для хранения готовых съемок. На правой закрепляется лист бумаги, компас и имеется маленький кармашек для таблицы топографических знаков.

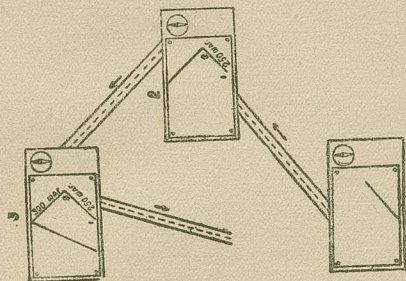


Планшет.

шета, надо провести линию, отмечающую направление дороги.

Двигаясь по дороге, до поворота например, надо отсчитывать шаги. Предположим, что на расстоянии в 100 шагов дорога своего направления не меняет. Масштаб принятой нами кроки — 10 см. в 100 шагах.

Проводим, следовательно, на бумаге черту, соответствующую направлению дороги, и отмечаем поворот на расстоянии в 10 см. от исходной точки.



Схематический рисунок, показывающий, что независимо от изменения дороги положение планшета по отношению к линии юг — север остается неизменным.

✕ электростанция	✕ ветр. мельница	Топографические знаки	
⌋ верстовой столб	○ водян "		
указатель дорог	⊠ чертовод	<p>рукав дер.</p> <p>коротко</p> <p>на мелкой воде</p> <p>брод пешая</p> <p>мост желез.</p>	
† крест	○ таможня		
● колодезь	✕ аэродром	<p>двухполосный ж. д.</p> <p>на два пути</p> <p>на один путь</p> <p>шоссе государств.</p> <p>малая шоссированн.</p> <p>проезжачий с канавой</p> <p>без канавы</p> <p>полевой</p> <p>тропа</p> <p>фашиинная</p>	
⌋ развалины	△ фабрика		
○ дом лесника	⌋ отб. строение каменное	<p>большая</p> <p>проходная</p> <p>мост</p>	
⌋ почта	⌋ " " деревянный		
✕ телеграф	⌋ " " не жилое	<p>маленькая</p> <p>проходная</p> <p>мост</p>	
кладбище	лес скученный	лес редкий	болото непроходимое
пашня	лес густой	болото не непроходимое	пашня
огорода	кусты	песок	луг

Таблица условных топографических знаков.

Затем, ориентируя планшет, снова намечаем дальнейшее направление дороги. Надо на krok наносить также находящиеся вблизи дороги предметы.

Расстояния к ним отсчитываются также шагами, за исключением дальних и малодоступных предметов, которые при этом условии заносятся на-глаз.

Все неровности дороги, встречающиеся на ней препятствия наносятся на krok либо условными знаками, либо чертой, сбоку которой написан характер неровности или препятствия. К кроку надо добавлять так называемую легенду — описание дороги.

ТОПОГРАФИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА.

1. Что такое горизонталь?
2. Что делать, если нет знака для обозначения местного предмета?
3. С какой окраской предмет на местности кажется ближе?
4. По каким местным признакам можно ориентироваться без компаса?
5. Какая разница между планом и картой?
6. Где на картах находится север?

РАЗГОВОР НА РАССТОЯНИИ.

Флажки для передачи просты: две палочки, чисто и хорошо отструганные, с набитыми на них обрезками материи. Сделать их несложно, а в походе при проведении игр и т. п. они создают массу удобств. Имея такую пару флажков, можно, пользуясь азбукой Морзе, вести самые разнообразные разговоры на сравнительно больших расстояниях.

АЗБУКА МОРЗЕ.

А .—	П .—.—.
Б —...	Р .—.
В .—.—	С ...
Г —.—.	Т —
Д —..	У ..—
Е .	Ф ..—.
Ж ...—	Х
З —.—..	Ц —.—.
И ..	Ч —.—.—.
К —.—	Ш —.—.—
Л .—.,.	Щ —.—.—
М —.—	Ы —.—.—
Н —.	Ю ..—.—
О —.—.—	Я .—.—

Конец передачи .—.—.

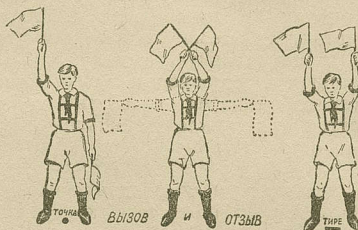
КАК ПРОИЗВОДИТСЯ ПЕРЕДАЧА.

Вызов производится поднятием над головой двух флажков и размахиванием их крест-на-крест. Отзыв производится так же.

Точка передается поднятием одной руки вверх.

Тире передается поднятием двух рук вверх.

Конец буквы (а каждая буква отделяется) — производством от-
маха одной рукой перед туловищем. Конец слова — отмах двумя
руками перед туловищем.



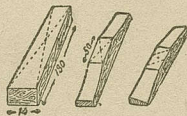
ЮНЫЙ АВИАТОР, ВОЕННЫЙ ХИМИК И КРАСНОФЛОТЕЦ.

„Геликоптер муха“

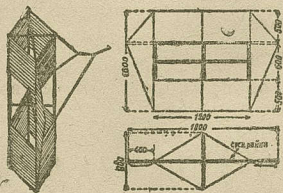
Из липы или ольхи заготовьте брусок, размером $130 \times 14 \times 7$ мм. Острым перочинным ножом обстругайте его, в виде пропеллера, в середине просверлите или прожгите накалиной докрасна проволокой дыру. Готовый пропеллер надо отделать стеклянной бумагой (шкуркой).

Вырежьте круглую палочку, диаметром в 3—4 мм и длиной 200—250 мм. и вставьте на клею в дырку пропеллера.

Для запуска модель зажимают между ладонями рук и, раскрутив ее между ними, выпускают.



Коробчатый змей.



Основные размеры его указаны в чертеже. Материал — прямо-
слойные сосновые палочки и ко-
ленкор или батист на обтяжку. Сосновые палочки должны быть сечением 8×6 мм. Всего их должно быть 10 шт: 4 размером в 1000 мм, 3—750 мм и 3—500 мм. Скрепляется змей нитками, тонкими гвоздями и клеем.

Монгольфьер.

Монгольфьер — воздушный шар, наполненный горячим воздухом. Из папиросной бумаги выкраивается двенадцать полос соответствующих следующим данным. Каждая полоса берется длинной в 2400 мм и вырезывается наподобие рыбы, так чтобы у основания ширина полосы была равна 70 мм; а затем через каждые 200 мм — ширина полосы должна видоизменяться так,

чтобы ширина у следующего места была равна 140 мм; затем 220 мм; 290 мм; 350 мм; 390 мм; посередине 400 мм; затем снова 390 мм; 350 мм; 280 мм; 190 мм и 100 мм.

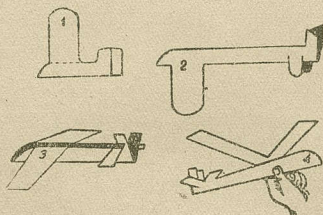
Вершина такой выкройки будет представлять собой острый угол.

Так как целых таких больших полос в продаже нет, то их нужно будет делать составными, склеив для этого несколько отдельных листов в одну длинную полоску.

С левой стороны полос оставляется кромка для шва. Полосы скрепляются между собой клеем, в результате чего получается шар. Внизу отверстие нужно оклеить кольцом из писчей бумаги.

Бумажный планер.

Обыкновенную писчую бумагу складывают вдвое. На одной стороне слегка карандашом намечается контурная форма самолета и вырезается ножницами.



По пунктиру, показанному на рисунке, крылья планера отгибаются в разные стороны так, чтобы выгнутые их части были равны. В носик вставляют деревянную палочку, расщепленную на конце (на рисунке ее нет).

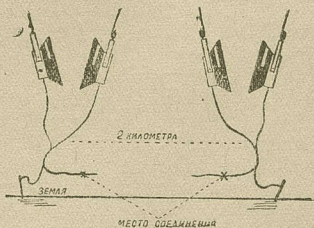
Подобный планер пускают с руки, несколько наклонив носиком к земле и давая легкий

толчок. Необходимо проделать ряд опытов, для того чтобы добиться плавного, продолжительного и дальнего полета, регулируя планер. Опыт показывает, что если в полете подобный планер падает на нос, то это происходит оттого, что спичка или палочка, вставленная в носик планера, слишком велика для его веса и размеров. Если, наоборот, падает на хвост, то значит — мала. В первом случае, подрезая палочку, во втором — подрезая хвост или увеличивая палочку, планер срегулируется до тех пор, пока он не даст хорошего полета.

КАК СДЕЛАТЬ ТЕЛЕФОН.

2 трубки, употребляемые для радио, некоторое количество провода звонкового изолированного и 2 железных палки для заземления, — вот все, что нужно для устройства телефона.

Для того, чтобы этот „телефон“ действовал, нужно один конец провода от трубки присоединить к кабелю (звонковому проводу), длиною до 2 километров, другой конец провода от трубки — к железной палке, воткнутой в землю (заземление). То же самое сделать на другом конце кабеля (звонкового провода) и телефон готов.



Разговор ведется следующим образом: разговаривать и слушать нужно в одну и ту же трубку. Если трубки сделаны в виде наушников, то тогда можно в одну говорить, а в другую слушать. В такой „телефон“ прекрасно слышно на расстоянии до 2—2½ км.

АВИОВИКТОРИНА.

1. Чем знамениты братья Райт?
2. Какие существуют типы военных самолетов?
3. Что собой представляет самолет конструкции Калинина?
4. Что такое ЦАГИ?
5. Чем знаменит в авиации Шестаков?
6. Что такое пеленг?
7. Какая разница в словах „эскадра“ и „эскадрилья“?
8. Что такое парашют?
9. Для чего служит ангар?

НА ВСЯКИЙ ГАЗ ЕСТЬ ПРОТИВОГАЗ.

На фотографии показан противогаз ДП-1, в боевом положении.

Если в лагере есть противогазы других систем — БН, ТТС, ГТ-З, то на них также можно обучаться пользованию противогазом.

Хорошо подготовлен тот пионер, который по команде „газы“ переведет противогаз из „походного“ положения в положение „наготове“ за 5—6 секунд. Не плохо организовать такого типа соревнования.

ГОРОД ПОД УДАРОМ.

В лагере, на крыше дома или на дереве в виде гнезда строится пост ВНОС. ВНОС означает воздушное наблюдение, оповещение и связь. На посту 3—4 наблюдателя и 5—6 разведчиков. Пост сообщает в штаб ПВО о появлении вражеских „самолетов“ и дает сигнал воздушной тревоги. Разведчики поста находят места разрывов „бомб“ и, обозначив их желтыми флажками, сообщают в штаб. При разрывах „химбомб“ пост дает также сигнал химтревоги. Для этого пост оборудуется колоколом, горном, свистком, компасом и выпелом — последним для наблюдения за направлением ветра.

Для ликвидации последствий создается химкоманда. В ней ребята одеваются в защитные костюмы и противогазы (можно самодельные). Инвентарь команды состоит из ящиков с „хлорной известью“ (песком), совков и сигналов заражения. Команда производит ограждение и дегазацию зараженных участков.

Команда ОХПОР (охраны и порядка) состоит из самых бойких ребят. Задача ее — поддерживать дисциплину и порядок во время налета, следить за правильным выполнением правил по сигналам „воздушной“ и „химической“ тревоги.

С этой целью на всей территории лагеря устанавливаются посты, на которых стоят дежурные. Команда ОХПОР носит белые нарукавники, на которых обозначены номера постов.



Кроме того создается санитарная команда.

Расстановку постов ОХПОР, определение мест для газубежищ и санпунктов производит штаб ПВО.

Все команды собираются на сборные пункты по первому сигналу воздушной тревоги.

В день игры с утра на вышке поста ВНОС наблюдатели следят за небом и направлением ветра. После того, как появились вражеские „самолеты“ (монгольфьер, воздушный змей) дается сигнал тревоги и руководители игры взрывают несколько „бомб“ (пакетов с мелом, опилками, песком).

Имеющиеся команды в течение получаса должны ликвидировать последствия нападения.

В этом случае нападение считается отраженным.

ХИМВИКТОРИНА.

1. Что такое ОВ?
2. Чем наполняется противогазовая коробка?
3. Что такое дегазация?
4. Что в противогазе сделано из целлулоида?
5. Можно ли сменить противогаз в отравленной зоне?
6. Какое из ОВ называется по той местности, на которой оно впервые было применено?
7. Какой из отравляющих газов наиболее плохо задерживается активированным углем?
8. Какое ОВ американцы называют „росой смерти“?
9. Где больше бывает газов — на возвышенности или в низине, и почему?
10. При каких условиях Красная армия будет применять в войне ОВ?

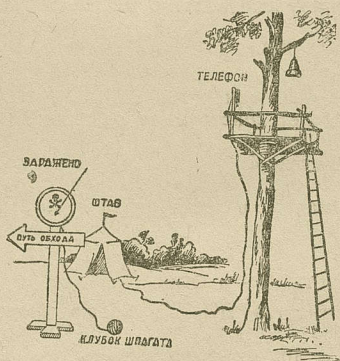
ВСТАВАЙ НА КРАСНОФЛОТСКУЮ ВАХТУ.

Водная станция — центр военно-морской работы и водного спорта.

На водной станции необходимо иметь несколько шлюпок (лодок) и плотов и построить специальную пристань (место причала). На берегу ставится мачта, которая используется для наблюдения и сигнализации во время военных игр и занятий.

Желательно здесь же иметь небольшое помещение для инвентаря, при чем крыша его может служить как корабельный мостик, откуда вожатый или физкультурник может вести наблюдение, давать распоряжения во время купаний, игр и т. д.

На мостике можно установить самодельный штурвал, компас и т. д.



В подходящем месте организуется морской уголок, отражающий технику морского флота и морскую практику. Можно вывесить плакаты, макеты (желательно их сделать самим) кораблей, а также и морского оружия (артиллерия — торпеда); тут же вывесить плакаты, шлюпки и весла и дать таблицы морских узлов и семафора. Необходимо иметь минимальное количество популярной морской литературы.

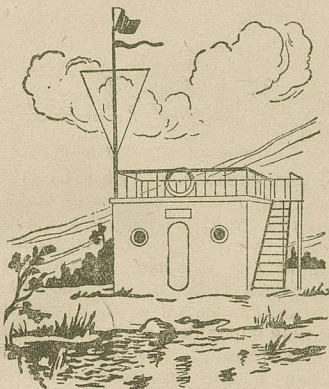
Наряду с практическими навыками по морскому делу, нужно дать пионерам также и общее понятие о флоте, путем проведения нескольких бесед и викторин.

В условиях пионерского лагеря особенно возможна практика по гребле.

При организации в лагере этого дела шлюпки должны быть исправны, с полным числом уключин и рулем. Каждая шлюпка снабжается спасательным кругом или шарами.

Затем можно заняться изучением лагерьного водоема (глубина, скорость течения, мели, состояние и строение дна водоема) и ограждением опасностей, для этого нужно поставить буйки на мелях и отметить омуты и ямы вехами.

Следует обучиться спасать утопающих и подавать первую помощь на воде.



ЗИМНИЕ ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ.

ИГРЫ И ЗАБАВЫ НА САНКАХ.

КАТАНИЕ С ЛЕДЯНЫХ ГОР.

Для катания с ледяных гор пригодны самые разнообразные виды санок. Общее требование к ним — узкий полоз. Достоинство саней заключается в том, чтобы они легко скользили и повиновались ездоку. Впрочем за отсутствием саней можешь устроить себе „ледянку“, или же просто кататься на фанере, рогоже, снопе соломы и т. п.

На санках катайся сидя (ногами вперед) или же лежа на животе или на боку (головой вперед). При катании не ставь ноги на полозья саней. Ноги держи слегка согнутыми в коленях на случай неожиданных ударов и столкновений.

Управление санями производи ногами, руками и туловищем. При управлении ногами достаточно опустить на лед пятку той ноги, в сторону которой хочешь повернуть сани. Руками управляй

лишь в том случае, если они хорошо защищены рукавицами или имеется в руке гвоздь, палка, и т. п. Когда ты чертишь последней по льду, сани поворачивают в нужном направлении.

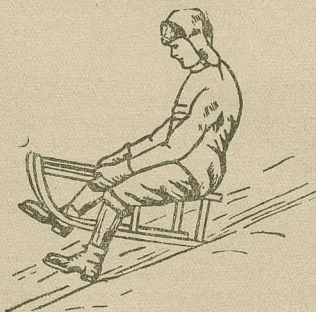


Положение при спуске сидя.

При управлении туловищем крепко защемляй коленями сани и слегка отклоняй корпус назад в сторону (в ту, в которую желаешь повернуть). Если нужно затормозить быстрый ход саней, то помимо опускания пяток руками резко поднимай переднюю часть санок. Здесь роль тормоза, помимо ног, выполняют задние концы полозьев, врезающиеся в лед.

СОРЕВНОВАНИЯ НА САНКАХ.

Катанье с гор делается еще интереснее, если устраиваются разного рода соревнования. Для этого на горе сделай разного рода препятствия: 1) ворота различной высоты из легких лыжных палок,



Торможение санок.



Поворот на санках с помощью туловища (поворот вправо).

через которые и проезжают катающиеся; 2) установи на известной высоте доску, которой следует коснуться рукой; 3) сними в момент спуска шапку с шеста; 4) подними на ходу какой-нибудь предмет и т. п. Можно также разнообразить самый способ скатывания — стоя на коленях или даже вытянувшись во весь рост (если горка не крутая), сделать поворот, затормозить ход и т. п.

Можно также производить всевозможные эстафеты. Последние состоят в том, что все участники делятся на команды по 3—5 человек; для игры нужны лишь одни санки. По данному судьею сигналу первый номер одной команды съезжает с горы и передает санки своему второму номеру и т. п. Судья отмечает

время своей команды. Потом начинает скатываться тем же порядком вторая команда. Та из команд, которая меньше времени потратила на спуск и подъем, считается выигравшей.

ХВАТАЙ ФЛАЖОК.

В игре участвуют 10—30 человек.

Разделитесь на две партии. Каждая партия, станьте парами.

Воткните по 1 флажку с каждой стороны так, чтобы проезжающие на санях могли их вытащить.

Игру начинаем. По очереди, каждая пара первой партии, съезжайте на санях, стараясь по дороге сорвать флажок. Затем возвращайтесь наверх, отдавая сани следующей паре. А флажки втыкайте на место. Когда первая партия кончит, подсчитайте количество сорванных флажков и передайте сани второй партии, которая должна делать то же самое.

Выигрывает партия, у которой сорвано флажков больше.

Уговоримся: флажок считается сорванным, если он вынут и доведен игроками до конца горки.



Положение при спуске лежа на животе.

Можно игру проводить, чередуя пары из одной и другой партии.

Второй вариант: можно играть без флажков. Возьмите 3—4 пары санок и одновременно по команде съезжайте по двое в санях. Выиграла пара, которая приехала первой.

ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ НА КОНЬКАХ.

На коньках помимо простого катания возможно проведение большого числа игр и развлечений.

При выборе игр отдавай предпочтение тем из них, которые дают возможность всем играющим принимать активное участие в игре.

Помимо игр на коньках возможно приведение целого ряда развлечений. Из развлечений на коньках можно указать на следующие:

„Змейка“. Взявшись за руки, группа конькобежцев делает сильный разбег. Затем, стоящий в голове группы, останавливаясь и сильным рывком поворачивай вокруг себя всю группу, от чего конькобежцы, стоящие в хвосте, описывают с захватывающей быстротой большой круг.

Бег на трех ногах. Каждая пара конькобежцев, свяжите внутренние ноги в двух местах — несколько выше щиколоток и немного выше колен.

Гонки с обручами. Каждый конькобежец, вооружись обручем и палочкой, которой ты и должен прогнать обруч к конечной черте.

„Пистолет“. Разогнавшись, приседай на одной ноге, другую вытяни вперед и в таком положении скользи вперед (см. рис.).



„Ласточка“. Здесь ты, конькобежец, скользи на одной слегка согнутой ноге, другую ногу, совершенно выпрямленную, поднимай сзади; руки разведи в сторону.

„Поезд“. Конькобежцы, взяв друг друга за талию, делают сильный разбег, затем по команде головного одновременно приседают на корточки.

ГОНИ БУТЫЛКУ.

В игре участвуют 10—15 человек. Место игры — каток.

Начертите границу на катке (можно по льду чертить разведенной синькой) и, отойдя на 30—70 шагов, проведите другую черту. Станьте в шеренгу на расстоянии вытянутых рук по одной границе. Возьмите каждый по клюшке и бутылке. Бутылку поставьте перед собой.

По команде старайтесь пригнать бутылку к границе так, чтобы она не упала.

Выиграет тот, кто первым пригонит бутылку стоя, так, чтобы она ни разу не упала.

ЯЩЕРИЦА.

Разделитесь на 2 партии. Каждая партия, станьте в затылок и возьмитесь за талии впереди стоящих.

Начертите впереди на расстоянии 30—50 шагов черту.

По сигналу бегите к черте, не разрывая цепи, держась все время друг за друга.

Партия, которая добежала первой и не разорвала цепи, выиграла.

НА ГРАНИЦУ.

В игре участвуют 10—50 чел. Место игры — каток.

Разделитесь на 2 партии. Каждая партия, станьте в одну шеренгу лицом друг к другу, на расстоянии 40—60 шагов. Отметьте черту — границу перед своей шеренгой.

Первая партия начинает игру. Беритесь за руки (крест-накрест) и по сигналу „вперед“ бегите на коньках к противоположной партии. Затем дается сигнал „назад“, по которому вы все оборачиваетесь и, расцепляя руки, удирайте к себе домой (за границу). Вторая партия догоняет вас. Пойманный игрок, иди во вторую партию.

Теперь точно так же начинает игру вторая партия.

Заранее условьтесь, сколько раз будут выступать партии.

Выиграет партия, у которой останется больше игроков.

Уговоримся: 1) наступать, отступать и догонять можно только по сигналу руководителя;

2) если вторая партия сойдет с места раньше сигнала, то наступающие могут повторить наступление.

ЗАЩИТА ФЛАЖКОВ.

Место игры — каток. Разделитесь на 2 партии.

Проведите на середине катка черту. С одной стороны становятся красные, а с другой — синие. Красные, повяжите руки косынками. На конце своих полей каждая партия начертите черту, за которую положите свои флажки. Поставьте позади них по часовому.

Игроки, ваша задача — стащить чужой флажок, привезти его в первый лагерь и сдать часовому.

Если игрок находится на чужом поле, его могут пятнать. Тогда он должен остановиться и ждать, пока его не освободит незапятнанный член его партии, для чего нужно дотронуться до него.

Часовой, старайся пятнать противника, не допуская его к флажкам.

Игра закончится, когда все флажки какой-нибудь партии будут унесены (если игра затянется, руководитель сам должен прекратить ее). Тогда выиграет партия, у которой останется больше своих флажков.

Уговоримся: 1) игрок не имеет права уносить сразу больше одного флажка;

2) освобожденный игрок должен вернуться на свое поле и от туда начать игру;

3) можно пятнать игроков, которые возвращаются с унесенными флажками. Тогда флажок отбирается и кладется на место;

4) игроки могут уносить флажки, передавая их друг другу.

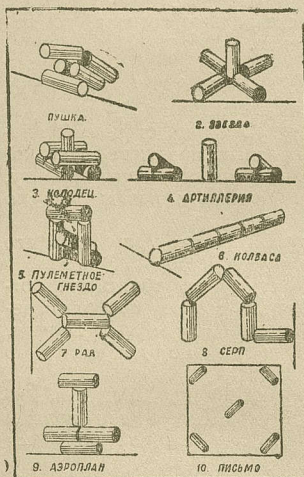
ГОРОДКИ НА ЛЬДУ.

Содержание этой игры всем вам достаточно хорошо известно и потому не нуждается в дополнительном описании. Следует лишь указать на разметку площадки для игры и на фигуры.

Начертите два квадрата „города“, размером 2×2 м. каждый. В городах проведите диагонали (линии, соединяющие противоположные углы квадрата); от передних углов городов проведите линии, служащие продолжением диагоналей, длиной 3,25 м.; концы их соедините прямой линией. Отступя 1,25 см. от передней черты города, параллельно ей, проведите другую линию — „штрафную линию“. Площадь, которая получается между передней линией города и штрафной линией, называется „пригородом“, а площадь между штрафной линией и линией, соединяющей продолжения диагоналей,



называется „площадью вне игры“. На льду линии пролейте синькой; ширина линий — 8 см. Штрафную линию посыпьте тонким слоем (до $1\frac{1}{2}$ см.) мягкого снега, шириной в 10 см.



Фигуры для городков.

Принадлежности для игры — 5—9 обыкновенных городков 20—25 см. высотой и 5—7 см. в диаметре и 2—3 „битка“ — оструганные и достаточно тяжелые отрезки толстой доски. Биток имеет квадратную форму (20×30 см.); в него косо вставляется небольшая рукоятка, несколько напоминающая собой утюг, но с широким основанием.

Игру проводите следующим образом. На одном конце ледяной дорожки расставьте городки в виде квадрата, диагональю вдоль дорожки. На другом конце дорожки встаньте, играющие, и с черты по очереди бросайте биток. Последний держите за рукоятку и пускайте с размаху по льду плашмя. При движении биток кружится и, скользя по гладкому льду, сбивает стоящие городки.

В том случае, если играют две команды, то сначала бросает одна команда, за ней другая. Каждый игрок имеет один или два броска. Сбитый городок дает команде одно очко.

После каждого броска городки ставьте на прежнее место. Выигрывает та команда, которая выбьет большее число очков.

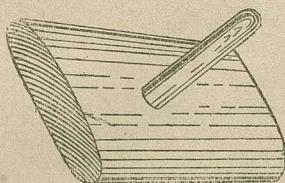
На расстоянии $6\frac{1}{2}$ и 11 м. от передней линии городов начертите по квадрату; ближайший носит название полукона, а дальний называется коном. Размеры квадратов 2×2 м. Коны и полуконы сделайте обязательно на снегу, при чем во избежание скольжения при ударах их рекомендуем посыпать песком или горячей золой.

Построение фигур для городков хорошо видно из прилагаемого рисунка.

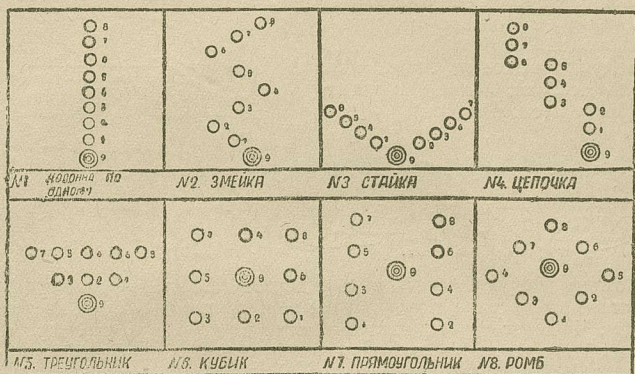
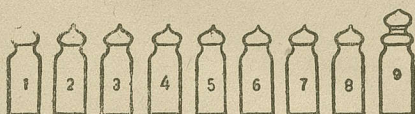
КЕГЛИ НА ЛЬДУ.

Число играющих — от 2 до 10 человек. Играющие делятся на две ровные команды.

Для игры необходима ледяная дорожка длиною метров 15—20 и шириною в $1\frac{1}{2}$ метра.



Биток.



Фигуры для кеглей.

ГОНКА СНЕЖНЫХ КОМОВ.

Все играющие, разделитесь на равные команды. Каждая команда, выстраиваясь в затылок на расстоянии 5—10 м. один от другого. В 10—12 м. от передних игроков проведите конечную черту. Последние игроки каждой партии, возьмите по большому, хорошо скатанному снежному кому. По сигналу, передние игроки, катите ком до своих следующих игроков, стоящих перед вами, а вы в свою очередь катите ком до следующих и т. д. Игроки, стоящие впереди, катите ком до конечной черты. Команда, прикатившая ком раньше, считается выигравшей.

СНЕЖНЫЕ КРУГИ.

На стене какого-нибудь здания на высоте поднятой руки нарисуйте углем 2 круга, диаметром в 25—50 см. каждый.

В 5—8 метрах от стены проведите линию, на которой расположите играющих. Последние разделитесь на 2 команды, при чем, каждая команда, стоит против своего круга. По сигналу, игроки обеих команд, не выходя за черту, бросайте снег в круг, стремясь возможно скорее залепить его снегом. Команда, залепившая его первым—выигрывает.

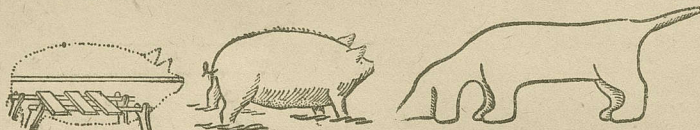
СНЕЖНАЯ СКУЛЬПТУРА.

Снежные бабы, которых легко лепить из мягкого липнущего снега, достаточно хорошо всем известны. Пользуясь снегом, вы можете вылепить и более сложные фигуры.

Для того, чтобы фигура обладала необходимой прочностью, она обязательно должна иметь каркас (остов), сделанный из досок, палок и т. п. Если это необходимо, каркас связывается веревкой, проволокой или сбивается гвоздями. На этот каркас уже лепится мягкий снег, иначе более тонкие части не выдержат и развалятся.

Для того, чтобы фигура была долговечной, ее полезно в мороз полить водой.

Недурно выходит снежная сова, овинья, собака, медведь и ряд других фигур (см. рисунок).



Помимо фигур из снега можно делать разного рода постройки: хижины, крепости и т. п., при чем те и другие делаются двояким путем. Чаще всего они изготовляются из комьев снега, которым лопатой придается форма больших кирпичей.

КОТЕЛ.

Во дворе выравнивайте площадку размером 10×10 м, при чем снег на ней плотно утаптывайте. Посредине площадки выройте круглую яму 20—30 см. в поперечнике — котел. Каждый из играющих вооружается палкой около 1 метра длиной. Кроме того необходим деревянный шар или мяч из тряпок. Один из играющих „водит“, т. е. старается ввести в котел шар. В этом ему препятствуют остальные игроки, отбивая шар своими палками (см. рис.).



Котел.

Однако, отбивая шар, им приходится остерегаться, чтобы в тот момент, когда они отнимут свою палку от лунки для удара, их лунка не была занята палкой водящего. Потерявший лунку водит. Как только шар будет введен в котел, все играющие немедленно меняются лунками. Оставшийся без лунки становится водящим.

МАЙЛЬ.

Эта игра у нас совершенно почти неизвестна, но во Франции она пользуется большим почетом. Специальной площадки для игры не требуется; для проведения ее лучше всего использовать хорошо укатанную зимнюю дорогу.

Играют вдвоем, втроем или вчетвером, при чем каждый из играющих имеет деревянный молоток и шар. Молоток употребляется почти такой же, как при игре в крокет, только прочнее последнего.

Размер шара приблизительно равен крокетному, но более прочный. Цель игры заключается в том, чтобы наименьшим количеством ударов пригнать шар к конечному пункту, отстоящему обычно от стартовой линии метрах в 500—800.

При двух игроках игра протекает следующим образом. Первый игрок, положив на линию старта шар, бьет его молотком с такой силой, чтобы он прокатился вдоль дороги возможно большее пространство. С того же самого места посылает свой шар и второй игрок, стараясь при этом превзойти расстояние, пройденное первым шаром. Если ему это не удастся, он проигрывает одно очко и бьет по шару вторично с того места, где его шар остановился; напротив, если ему посчастливилось обогнать шар противника, то очко проигрывает первый игрок.

При дальнейшем ходе игры проигрывает очко всякий раз тот, кто после своего очередного удара окажется позади, иначе говоря, проигрывает отставший игрок, который, чтобы сравняться с противником, пользуется двумя ударами подряд; за второй-то лишний удар и высчитывается с него очко.

Если при этом шар сойдет с дороги в сторону, то его разрешается выносить на дорогу, при чем шар кладут против того места где он пересек дорогу.

Вообще же направлять шар и ставить его в более выгодное положение для удара (напр., если шар попал в ямку и т. п.) не разрешается; можно лишь, не прикасаясь к шару, расчистить кругом шара снег, чтобы затем шар удобнее было бить.

Так продолжается гонка шаров до тех пор, пока они не будут „умерщвлены“, т. е. пока шаром не коснутся цели, представляющей собой колышек, ком снега и т. п. Попавший в цель шаром заканчивает игру. Противник же продолжает ее до тех пор, пока также не попадет шаром в цель; при этом за каждый лишний удар он платится одним очком.

По окончании одной партии играют вторую. Шар гонят теперь в обратном направлении. Победителем считается тот, кто получит за обе партии игры наименьшее количество очков, иными словами, пройдет расстояние с наименьшим числом ударов.

Эту игру можно проводить не только зимой, но и летом.

КОМНАТНЫЕ ИГРЫ И ПЛЯСКИ.

КРУГОВЫЕ ИГРЫ.

КОЛЕЧКО.

Достань длинную бечевку и прежде чем связать ее концы, пропусти через нее колечко. В игре одновременно можно занять до 50 человек.

Все образуют круг и держат в руках бечевку, через которую пропущено колечко. Колечко скользит по бечевке, по рукам играющих.

В центре круга — водящий. Он бежит вдоль бечевочного круга и старается обнаружить игрока, у которого под руками колечко.

По первому требованию водящего играющий обязан поднимать вверх обе руки, показывая, что у него под руками колечка нет.

Если колечко будет обнаружено, то играющий у которого оно оказалось, должен встать на место водящего, а водящий становится в круг.

Во время игры надо следить за тем, чтобы колечко скользило по всему кругу, а не находилось на одном участке.

„ГОП!“

Можно провести эту игру стоя, но лучше, если все рассядутся в кругу.

Правила игры следующие:

1. Начинаящий игру говорит „раз“, сосед слева — „два“, следующий — „три“ и т. д. до тех пор, пока счет не дойдет до цифры 7. В этом случае нужно сказать „гоп!“

2. Все числа, которые начинаются 7, кончаются 7 и делятся на 7, не переносятся, они должны заменяться словом „гоп!“. Тот, кто сбился и назвал такую цифру или же воскликнул „гоп!“, когда в этом не было никакой необходимости, выбывает из игры.

3. После выхода игрока из круга игра начинается снова с цифры 1. С каждым кругом число участников уменьшается, так как они непрерывно выбывают. Победителем считается тот, кто сможет дольше всех продержаться в игре, ни разу не сбившись.

„ГОРЯЧИЕ РУКИ“.

Эта игра иначе еще называется круговыми салками. Она с успехом может найти применение и во дворе, и на перемене.

Ребята становятся в круг, держа в руках бечевку, связанную онцами.

1. По жребию или назначению один из участников выделяется водящим. Он находится в центре круга.

2. Играющие, держа в руках бечевочный круг, следят за тем, чтобы водящий их не „огрел“ или, как говорят, не „осалил“.

3. Касаться руки игрока, когда она не держит бечевки, категорически запрещается. Если же водящий задел руку, которая не успела отпустить веревку, то зазевавшийся игрок становится на его место.

КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАССКАЗ.

Заранее обуславливается тема рассказа. Может быть установлен рассказ приключенческий, бытовой, лагерный, школьный, исторический и т. п. Выбирать надо конечно такую тему, которая ребятам знакома, о которой говорили в школе, на занятиях и т. д.

Первый, начиная рассказ, сообщает какую-либо историю на заданную тему и на самом интересном месте обрывает ее. Следующий должен продолжить рассказ, воспользовавшись начатой завязкой.

Для того, чтобы игра проходила с большим интересом, рекомендуется приготовить какой-либо приз. Его получит тот участник, который наберет большее количество очков за лучшие отрывки в коллективном рассказе.

Очки ставятся судьей, а затем коллективно всеми участниками обсуждается вопрос о присуждении приза.

ЧАПАН-КУЛЬ.

По-узбекски „чапан“ — это халат, а „куль“ — руки.

Игра эта проводится по следующим правилам:

Все садятся в круг по-турецки на корточках (см. рис.). У играющих в руках „чапан“ — халат. Халата с успехом может заменить куртка или какой-либо другой предмет, но объемистый, чтобы его не так быстро можно было передавать по рукам.



Чапан - куль.

Один из играющих — водящий — находится во внешней стороне круга. Он должен поймать игрока с „чапаном“, прежде чем тот успеет его передать своему соседу по правую или левую сторону.

Если водящий успеет поймать игрока, у которого в руках оказался „чапан“, он садится на место этого игрока, а последний становится водящим.

ОСТРОУМИЕ ПОНЕВОЛЕ.

Все ребята садятся в кружок, и каждый задает своему соседу справа вопрос: „Что было бы, если бы...“ и тут добавляет от себя, например: „собаки были бы пятиногими“, „калоши делались бы из одуванчиков“, „нос был бы на затылке“ и т. п.

Получив вопрос, который, как правило, задается тихо, чтобы никто из соседей не слышал, надо дать на него ответ по существу.

Каждый должен хорошо запомнить, какой вопрос ему задали и какой ответ он получил.

Только после этого начинается игра. Для этого один из играющих, помня тот вопрос, который ему задали, обращается к кому-либо из круга и спрашивает, помнит ли он ответ. Получив утвердительный знак, он обращается к нему громко с вопросом, который у него имелся от его соседа слева.

Немедленно после заданного вопроса тот, к кому обратились, должен дать ответ, причем придумывать его нельзя. Нужно дать ответ, который был получен на свой вопрос от соседа справа.

Несуразности ответов придают много веселья. Игрок, давший ответ на вопрос, получает право задать вопрос любому из круга, кто еще не отвечал. Кончается игра, когда свой ответ даст игрок, первым начавший игру.

„ЗАЩИТНИКИ“.

Из числа участников выбирается или назначается один судья, а остальные участники — защитники.

Судья незаметно для других пишет на листке бумаги название какого-либо предмета или явления. Ну, допустим, напишет „галстук“. Но об этом никто не должен знать. Записка прячется, и судья предлагает каждому юристу сказать: на что похож задуманный им предмет?

Каждый говорит, что хочет. Один говорит „на калоши“, другой — „на мотоцикл“, третий — „на ночь“ и т. д. Когда все скажут, на что похож задуманный предмет, судья разворачивает записку и оглашает написанное. В данном случае задуманным предметом оказывается галстук.

Каждый участник — юрист — должен доказать, что общего между галстуком и названным им предметом, причем это общее может быть самым различным, как буквальным, так и сравнительным признаком, только не отрицание. Нельзя сказать: „Общее между галстуком и мотоциклом заключается в том, что оба они не похожи на китайскую пагоду“.

Надо смотреть на имеющиеся два предмета с самых различных точек зрения. Так, например, сказавший „ночь“, нашел общий признак в расцветке. Галстук и ночь бывают темные и светлые. В зависимости от качества ответов судья производит оценку и против имени участника проставляет очки — от нуля до пяти.

После проведенного круга судьей становится его сосед справа и игра продолжается в том же духе.

„БЕЛЯК“.

Это очень интересная круговая подвижная игра, в которой могут участвовать одновременно от 20 до 30 человек. Для игры нужна площадка размером 25×40 м. На площадке чертится круг диаметром 10—12 м., а по кругу на расстоянии 1—1½ м. расставляются играющие. Для игры нужен резиновый мяч.

По жребию один из играющих становится беляком.

По свистку судьи играющие начинают перебрасывать мяч друг к другу во всех направлениях — налево, направо и даже через круг.

Мяч бросается до тех пор, пока кто-нибудь не метнет мячом в беляка.

Если бросающий в беляка промахнется, то становится на его место.

Если мяч попал, все играющие разбегаются. Беляк хватается за мяч и кричит „стой“. Все должны немедленно остановиться. Тогда беляк старается осалить кого-либо из близ стоящих.

Если беляк попадает в кого-либо из играющих, тот становится на его место. Если же беляк промахнется, то игра продолжается в том же порядке.

СНЯТЬ БУЛАВУ.

На полу (на площадке) рисуется круг. В центре ставится булава или кегля.

Защищает булаву один из участников по жребию или назначению.

Каждый участник старается изъять булаву из круга так, чтобы не попасться в руки к охране. Если защищающий булаву поймает игрока, пытавшегося снять булаву, то последний выбывает из игры.

Водящий не имеет права выходить за пределы круга, диаметр которого не превышает двух метров.

Игра кончается, если водящий успеет поймать не менее одной трети охотников за булавой или когда один из охотников сумеет схватить булаву прежде, чем его задержит охраняющий.

Снявший булаву становится в круг на ее охрану.

УДОЧКА.

Прежде чем провести эту игру, нужно приготовить необходимый инвентарь. Это обыкновенная бечевка в 2-3 м., к концу которой прикреплен груз — мешочек с песком или опилками.

Один из играющих считается водящим. Он становится в центр круга, держа в руках бечевку с грузом, называемую удочкой. Длина бечевки должна быть такой, чтобы конец ее доставал ноги стоящих в кругу.

Игра начинается по свистку. Водящий, укоротив вначале длину бечевки, постепенно распускает ее так, чтобы груз проходил под ногами у стоящих в кругу.

Когда до стоящих доходит удочка, они подпрыгивают, пропуская ее под ногами. Если кто-либо из играющих не успеет вовремя подпрыгнуть или подпрыгнет, но бечевка все же заденет его ноги, то он становится на место водящего.

Поднимать груз бечевки выше, чем на 10 — 15 см. от земли, нельзя.

ВОЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ.

— Игра эта очень интересная, — заверяла Шура ребят своего звена. — Я буду называть военные предметы, а вы поднимайте руки. Если же я назову не военный предмет, то руки поднимать не надо. — Кто ошибется, тот должен спеть, сплясать или рассказать что-нибудь.

— Понятна игра, ребята?

— Понятна, понятна! — закричали все. — Давай начинать.

— Внимание, — говорит Шура.

— Метла.

У Шуры в звене 12 ребят, и все двенадцать дружно подняли руки.

— Ха-ха-ха... Что же вы, из метлы стрелять будете? — рассмеялась Шура. Рассмеялись и все ребята, поняв свою ошибку.

— Ну, если все ошиблись, давайте всем звеном споем.

Спели „Барабанщика“.

— А теперь продолжаем,— говорит Шура. — Слушайте: пулемет, сабля, противогаз, штык, самовар.

Ната Квашина подняла руку. Ребята рассмеялись.

— На фронте Ната покажет свое искусство сражаться с самоваром,— пошутила Шура.— А сейчас Ната станцует нам что-нибудь.

Игра очень понравилась всем ребятам. Попробуйте вы, ребята, провести ее у себя в звене.

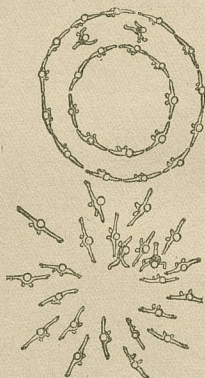
КРУГОВОЙ ЛАБИРИНТ.

В этой физкультурной игре должно быть занято не менее 40—50 человек — чем больше, тем лучше.

Из числа играющих выделяются двое — заяц и лисица, а остальные играющие рассчитываются, в зависимости от количества людей, на 3, на 4 и на 5. Образовав три или пять шеренг, участники становятся друг от друга на расстояние вытянутой руки.

Свисток. Руки поднимаются на уровень плеч так, что получаются длинные коридоры, расходящиеся концентрическими кругами, как показано на рисунке.

Свисток. Все участники, держа руки поднятыми на уровень плеч, поворачиваются вправо. Свисток. Снова поворот вправо. Два свистка — поворот влево. И так, в зависимости от количества свистков, стоящие в лабиринте поворачиваются то влево, то вправо, а между коридорами бегут лисица и заяц. Лисица хочет поймать зайца, но затейник, организатор игры, то и дело дает свистки, меняя направление коридоров. Вот, казалось бы, лисица настигла свою жертву, но свисток — и заяц



Круговой лабиринт.

отделен от лисицы двумя-тремя коридорами лабиринта.

Когда заяц пойман, становится следующей парой.

Игра длится не больше 10—15 минут.

„ОХОТНИКИ И УТКИ“.

Для проведения этой игры нужен обыкновенный волейбольный мяч. Место для игры — площадка, лужайка. На площадке рисуется два города — берег и остров, как видно на рис. На острове утка, а на берегу — охотники. Одновременно в этой игре могут принять участие 40—50 человек. Чем больше количество играющих, тем больше площадка.

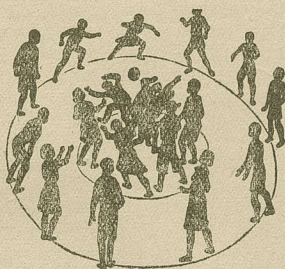
Все участники делятся на две равные партии: одна считается охотниками, а вторая — утками. В самом центре лужайки рисуется круг — остров, диаметром 4-5 м. Затем на расстоянии в 3-4 м. от внешнего круга — острова — проводится вторая линия — берег, за пределы которого охотники заходить не могут.

Утки размещаются на острове и вылетают за его пределы, но не на берег к охотникам.

У охотников мяч. Они „стреляют“ в уток, стараясь мячом попасть в любого игрока партии противника. С каждым попаданием мяча число уток уменьшается, так как утка, осаленная мячом, обязана выходить из игры. Если же мяч закатится на остров и никого не заденет, то мяч возвращается охотникам утками или судьей.

С каждым разом попадание становится все труднее и труднее, так как число уток уменьшается, и для того, чтобы уменьшить холостые броски, охотники перебрасывают мяч друг к другу и, улучив удобный момент, „стреляют“ в утку.

Игра ведется на время. Партия охотников прекращает игру только тогда, когда выбьет из острова последнюю утку. Это время ей записывается. Потом партии меняются ролями: те, кто был утками, становятся охотниками. Каждая минута игры — 1 очко. Вычет минут обеих партий и дает остаток, который показывает, сколько очков выиграла та или иная партия.



Охотники и утки.

„МЫ — ВОЯКИ“.

(Игра для групп октябрят).

Все играющие образуют круг, становятся друг другу в затылок. По команде „шагом марш“ идут по кругу и поют:

В строй к нам скорее,
Лень выметая,
В наши шеренги
Дружно вступая...

Все ребята правые руки вытягивают вперед, а левые ставят на бедра. Сделав шагом полный круг, по команде „рысью марш“ бегут легким бегом. По команде „в галоп“ меняют бег на прыжки.

По команде „на разведку“ меняют прыжки на шаг и идут крадучись, держа руку над глазами, как бы всматриваясь вперед, прекратив пение.

После этого по команде „к наступлению приготовься“ все делится на две группы.

Одни идут направо, другие налево, и получают две линии, разделенные на 20, 30 шагов друг от друга.

Впереди каждой группы проводится черта.

Каждая группа становится в одну шеренгу по черте.

Правая группа называется „желтые“, левая — „зеленые“. По команде „в наступление“ „желтые“ идут по направлению к „зеленым“, не доходя 4—5 шагов. Ведущим дается команда „в атаку“. „Зеленые“ с криком „ура“ гонятся за „желтыми“.

Забегать и ловить за чертой противника не разрешается.

Пойманные переходят в плен и продолжают принимать участие в игре.

После этого наступают „зеленые“ и ловят „желтых“.

И так повторяется до тех пор, пока на одной из сторон останется 3—4 человека.

Тогда командир командует: „Стройся“.

Обе группы за чертой строятся в линию в затылок друг к другу.

Победившие идут первыми, за ними в затылок пристраиваются побежденные, и все поют на мотив „Взвевайтесь кострами“:

Пусть октябрю

Только ребята.

Будем стремиться

Лучше учиться.

После работы

Прочь все заботы.

Наши друзья —

Солнце, воздух и вода.

МАССОВЫЕ ПЛЯСКИ

МАССОВАЯ ПЛЯСКА „СВЕТИТ МЕСЯЦ“.

„Светит месяц“ пляшется под общеизвестный мотив народной песни. Пляска состоит из четырех частей. Движения этой пляски очень просты и легко воспринимаются ребятами. Ее можно проводить с совершенно неподготовленной группой ребят.

Все участвующие располагаются в одном кругу лицом к центру и в парах по кругу.

Организатору нужно заранее разбить всех на пары. Это возможно сделать разнообразно.

Предоставьте возможность ребятам найти себе пару. Для этого нужно предупредить ребят и дать команду „разбейтесь на пары“.

Если ребята организованы, то дайте команду: „справа налево на первый — второй рассчитайтесь“. Но нужно указать, с кого первого рассчитываться (назовите имя или укажите рукой).

1-я часть. Все берутся за руки в общем кругу и идут в правую сторону по кругу русским плясовым шагом. Идут восемь шагов, начиная с правой ноги (на всю первую часть „Светит месяц“).

Шаг: на первый такт музыки, на раз — шаг с правой ноги, на „и“ приблизить левую ногу к правой на носке, на „два“ шаг с правой ноги. На второй такт на „раз“, — шаг с левой ноги, на „и“ приблизить правую ногу к левой на носке, на „два“ — опять шаг с левой ноги и т. д.

После 8 шагов в правую сторону, на промежуток между первой и второй частью музыки, хлопок в ладоши и, повернувшись обратно, идут в левую сторону по кругу таким же шагом, начиная с левой ноги.

Всего 8 шагов (на всю вторую часть „Светит месяц“).

2-я часть. Построим все пары. Дайте команду: „первые номера, налево, вторые, направо“, и после команды получатся пары лицом друг к другу, боком к центру (см. рис.).

Из такого положения каждый идет в правую сторону боковым шагом (первые номера к центру, вторые от центра), начиная с правой ноги.

Шаг: на первую часть „Светит месяц“ идут в правую сторону боковым шагом, на первый счет первого такта, боковой шаг в правую сторону с правой ноги. На второй счет первого такта поставить левую ногу к правой. На первый счет второго такта опять боковой шаг с правой ноги, на второй счет второго такта приставить левую ногу к правой и так сделать 4 боковых шага (на четыре такта первой части).

После такого бокового расхода в парах идут навстречу такими же шагами, но только с левой ноги. На первый счет 5-го такта первой части боковой шаг с левой ноги, на второй счет пятого такта придвинуть правую ногу к левой. На первый счет шестого такта опять шаг с левой ноги, правую ногу придвинуть к левой ноге.

На протяжении второй половины первой части музыки — четыре боковых шага с левой ноги. В течение всей первой части руки держат на бедрах. После схождения со своим партнером в паре на промежуток между первой и второй частью — хлопок в ладоши. После берутся правыми руками в пары и протягивают их кверху, а левую руку на бедро. Кружатся с партнером в правую сторону русским плясовым шагом, на четыре такта второй части вокруг одной общей оси. На промежуток между четвертым и пятым тактом второй части — хлопок в ладоши, после чего идут обратно в левую сторону таким же шагом, меняя только руки, т. е. правую руку на бедро, а левой берутся за руки.

3-я часть. На первые два такта первой части музыки все, взявшись за руки в одном общем кругу, идут к центру четыре шага, начиная с правой ноги. После четырех шагов останавливаются и здесь же в центре на два такта (4 счета) хлопают в ладоши четыре раза, одновременно притоптывают правой ногой. На четыре счета пятого и шестого такта идут обратно четыре шага назад, начиная с правой ноги, после чего на четыре последних счета седьмого и восьмого такта первой части музыки хлопают в ладоши и притоптывают левой ногой четыре раза.

4-я часть. На промежуток между первой и второй частью музыки — хлопают в ладоши. На правую половину второй части (четыре такта) поднимают левую руку кверху, а правую на бедро и кружатся в правую сторону вокруг себя, переступая ногами (восемь счетов).

На вторую половину второй части, на восемь счетов, кружатся в левую сторону вокруг себя, подняв правую руку кверху, а левую положив на бедро. В промежуток между половиной второй части музыки и второй половиной второй части — хлопок в ладоши.

Эту пляску возможно проводить без показа, исключая только вторую часть. Вторую часть нужно объяснить и показать с кем-нибудь в паре, а потом проплясать вместе, а первую, третью и четвертую часть в момент показа в кругу и объяснения ее можно всем вместе плясать. Для этого нужно только предупредить ребят о том, чтобы они повторяли и делали те движения, которые показывает организатор. Эту пляску можно проплясать несколько раз.

В момент показа пляски нужно громко говорить о том, в какую сторону идти, когда хлопать и т. д.

МАССОВАЯ ПЛЯСКА „КРАСНАЯ АРМИЯ“.

Пляска состоит из двух частей, включая в себя несложные движения военно-гимнастического порядка.

Проводить ее можно с группой ребят, ранее участвовавших в массовых плясках. Движение можно сочетать с пением или декламацией. Она проходит с большим интересом, если ребята ее хорошо поняли с самого начала.

Организатор должен объяснять громко и ясно, иллюстрируя показом. После показа каждой части сплясать всем вместе.

Посторонние пляски. Все участвующие становятся в один общий круг, лицом к центру. Если участвующих много, то нужно построить два круга.

Объяснение пляски. 1-я часть. На первый счет 1-го такта все делают полуоборот направо и шаг назад правой ногой. На второй счет — пауза. Одновременно изображают руками наблюдение в бинокль, не прикасаясь к лицу. На третий счет первого такта — полный оборот налево и шаг назад левой ногой.

Четвертый счет — пауза, снова все изображают наблюдение. На первый счет второго такта — шаг вперед к центру с левой ноги.

Одновременно левой рукой играющие едва касаются лба, как бы загораживаясь от солнечного луча или вглядываясь вдаль. А правую руку, согнув в локте, заложили за спину. На второй счет второго такта — пауза. На третий и четвертый счет второго такта — один шаг вперед с правой ноги, меняя положение рук, т. е. правую ко лбу, а левую за спину.

В продолжение всего 3 и 4-го такта — руками изображать, что держат винтовку, идя в атаку. Для этого надо вытянуть левую руку, полусогнутую в локте, а правую, согнутую под прямым углом в локте, прижать к боку, причем пальцы сжимать в кулак.

Шаг следующий: на первый счет третьего такта делается подскоком шаг с левой ноги к центру, а правую ногу, сгибая в колене, приподнимают в момент подскока, где весь центр тяжести находится на левой ноге. На второй счет третьей части делают шаг назад правой ногой, отталкиваясь левой и вытягивая ее вперед.

На третий и четвертый счет третьего такта и первого счета 4-го такта идут все к центру, начиная с левой ноги (тремя простыми шагами). На второй, третий и четвертый счет четвертого такта идут не поворачиваясь назад на свое место, начиная с правой ноги.

Вся первая часть повторяется два раза.

2-я часть. На вторую часть музыки, на 1-й, 2-й, 3-й, и 4-й счета первого такта и на 1-й, 2-й 3-й и 4-й счета второго такта, все участвующие берутся за руки и идут галопом в правую сторону по кругу, начиная с правой ноги — всего 8 шагов.

Шаг-галоп. Сделать шаг с правой ноги, левую вынести вперед, согнув под прямым углом в колене, и подскок на той же ноге, т. е. на правой, согнув в колене, вынести вперед и обратно.

На 1-й, 2-й, 3-й, 4-й, 5-й, 6-й, 7-й и 8-й счета третьего и четвертого такта идут все по кругу в ту же сторону простым шагом, не держась за руки.

На 1-й счет 5-го такта — пауза, на 2-й счет — шаг от центра в правую сторону с правой ноги, на 3-й счет — заносят левую ногу за правую, на 4-й счет — выпад в сторону правой ногой (левая нога прямая, а правая согнутая).

Руки: в момент выпада правую руку — вверх, а левую вниз. На 1-й, 2-й, 3-й счет шестого такта делают то же самое к центру, начиная боковой шаг с левой ноги. На 4-й счет — все поворачиваются направо и идут простым шагом вперед. Вторая часть повторяется два раза. Пляску можно проводить несколько раз, но не более четырех.

ИГРЫ ЗА СТОЛОМ

„МОНЕТКА“.

Для этой игры за столом, в которой одновременно могут принять участие от 8 до 30 человек, нужна монетка, лучше всего медный пятак.

Все участники делятся на две равные партии и садятся вдоль стола, друг против друга.

В каждой партии выбирается староста. Он отвечает за свою партию, и его указания обязательны для всех играющих.

По жребию одна из партий получает монету. Ее берет староста, опускает руки под стол и незаметно для другой партии передает кому-либо из своих игроков.

По команде „раз, два, три“ все игроки партии, получившей монетку, одновременно кладут руки на стол. Это нужно сделать для того, чтобы партия противника не заметила, у кого из игроков находится монетка.

Староста партии противника, руководствуясь указаниями своих игроков, должен снять со стола руки, под которыми, по его расчетам, нет монетки. Если же он снимет руку, а под ней окажется монетка, то проигрывает одно очко, и монетка снова идет под стол к той партии, которая начала игру. Если же староста партии противника правильно укажет, что монетка под такой-то рукой, то монетка переходит к нему, но очков он никаких не получает.

Игра ведется до 15 очков. Партия, первая набравшая это количество, считается победительницей. Если же обе партии наберут по 14 очков, то победителем считается та партия, которая обгонит другую на два очка.

КИТАЙСКИЙ БИЛЛИАРД.

Прежде чем провести эту игру, нужны кое-какие приготовления. Во-первых, нужно сделать треножник из палочек, высотой не менее 30—40 см. Палочки соединяются сверху бечевкой или проволокой, а снизу на веревочке свешивается колокольчик. Колокольчик находится на высоте 3 см. от площади стола, так, чтобы шары, прокатившиеся между ножками треножника, заставили колокольчик позвонить.

На каждого участника игры нужно иметь по одному шару. Допускаются изменения. Так, на столе играют всего два шара — красный и синий. Одна партия — „красные“, а другая — „синие“.

Каждая старается дать как можно больше звонков, т. е. прогнать свой шарик так, чтобы он задел колокольчик, подвешенный на треножнике.

Порядок игры устанавливается следующий:

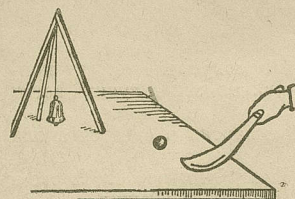
Все участники делятся на две равные партии. Право первого хода получают „красные“.

Ход делается следующим образом: у игрока в руках клюшка-лопатка, которой наносится удар по шару. Катить шар, не нанося по нему удара, не разрешается.

Каждый игрок имеет право только на один удар по шару. Если же его удар даст возможность задеть колокольчик, чтобы тот за-

звонил, то ему разрешается „дубль“, т. е. повторный удар. Дубль разрешается только один раз. Если же после этого удара колокольчик зазвонит снова, то новый удар игроку не дается.

Ход делается поочередно. Задача каждого играющего — ударить по шару своей партии так, чтобы тот вызвал звон колокольчика, одновременно мешая сделать это партии противника. Поэтому разрешается



Китайский бильярд.

сбивать шар противника с позиции, мешая ему пройти под треножником и задеть колокольчик.

Как правило, удары по шару, когда он проходит под колокольчиком, должны быть достаточно сильными. Если же шар заденет колокольчик и останется в пределах треножника, не выкатившись за его границы, то это очков не дает, и шар выставляется на стартовую линию, заранее отмеченную на столе.

Момент игры в китайский бильярд показан на рисунке.

КАРАМБОЛЬ.

Сущность карамболя заключается в том, что участники, вооруженные палками-стэками, сделанными из сухого, твердого дерева, должны ударить свой шар так, чтобы он столкнулся с двумя другими.

Весь инвентарь этой игры состоит из трех шаров, сделанных из мастики, дерева, а еще лучше — из кости. Для того чтобы лучше отличать шары, они окрашены — один в красный, другой в зеленый, третий в желтый цвет.

Все играющие, в зависимости от количества участников, делятся на три равные партии. Каждая партия называется цветом своего шара, так как в игре участвуют всего три шара.

Играющий старается ударить свой шар, сделав карамболь, т. е. ударить так, чтобы шар столкнулся с двумя другими. Каждый карамболь дает одно очко.

После удачного карамболя участник имеет право повторить ход, причем каждое столкновение своего шара с двумя другими представляет по одному очку.

Если же шар не столкнется с двумя другими шарами, то право хода получает игрок из партии противника в порядке оче-

редности. Первый ход получают „красные“, второй — „зеленые“, а третий — „желтые“. Запись очков ведется тут же. Количество очков, набранных каждой партией объявляется перед ударом. Например, произносится: „красные — 15“ и только после этого делается ход.

Игра ведется до 100 очков. Партия, набравшая первой это количество, считается победительницей.

„МОРСКОЙ БОЙ“.

Для этой игры участники должны обзавестись карандашами и листиками клетчатой бумаги. Прежде чем приступить к игре, все участники заранее приготавливают себе пособия для игры. Для этого отсчитываются 10 клеток по горизонтали, 10 по вертикали, и по ним чертится квадратное поле боя. Горизонтальные клетки отмечаются порядковыми номерами, а вертикальные — буквами алфавита по порядку.

Правила игры следующие:

1. Все участники, заготовив свои карты, возводят перед собой маскирующие укрепления. Это может быть книга или какая-либо другая защита от глаз противника.

2. Сделав укрепления, надо секретно разместить на квадрате следующую эскадру: три крейсера (крейсер занимает в ряд 4 клетки), четыре миноносца (3 клетки), четыре истребителя (2 клетки) и пять подводных лодок (одна клетка). Суда можно располагать в любом порядке: и по горизонтали, и по вертикали (см. рис.).

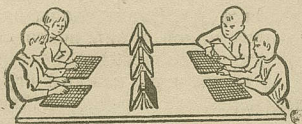
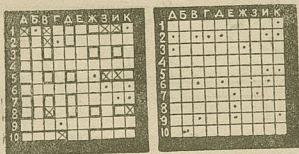
3. Играющие партии разделяются на „красных“ и „синих“. Начинают игру „красные“, причем бой одновременно ведется каждой парой участников, расположенных друг против друга через стол.

4. Выстрел делается следующим образом. Игрок, производящий выстрел, говорит: „Стреляю в а-8“. Это значит, что он стреляет в верхний горизонтальный ряд, в восьмую клетку. Если выстрел удачен, то тот, в чье судно попали, говорить „есть“, и выстрел повторяется. В тех случаях, когда сделан удачный выстрел по клетке, где находится судно, она перечеркивается накрест. Если же будет промах, то право выстрела переходит противнику.

5. При каждом попадании говорят „есть“, но если в результате выстрелов из строя выведено судно, то говорят „готово“, а для этого нужно по подводной лодке попасть один раз, по крейсеру — четыре раза и т. д.

6. Для того, чтобы не делать два раза выстрелов по одному и тому же месту или стрелять по судам, которые уже выведены из строя, рекомендуется вести параллельную карту противника, отмечая каждый выстрел точкой, а попадание — крестиком.

7. Игра ведется до тех пор, пока не будут выведены из строя все суда противника.

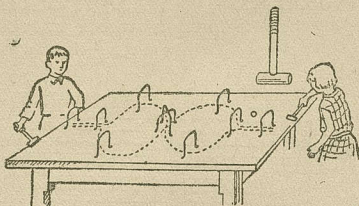


Морской бой.

КРОКЕТ НА СТОЛЕ.

Мы привыкли играть в крокет на площадке, но многие уже познакомились с игрой в крокет и на столе. Инвентарь настольного крокета значительно меньше обычного, кроме того воротца, которые применяются в обычном крокете, здесь установлены на специальные деревянные подставки (см. рис.).

Все участники делятся на две равные партии. Одновременно в игре участвуют от двух до восьми человек. Инвентарь для игры — шары диаметром не менее 5 см. по числу участников. На каждом шаре нанесены линии двух цветов. Каждый цвет озна-



Крокет на столе.

чает партию, которой принадлежит шар, а количество линий — очередность хода. Для игры нужны молоточки или клюшки по числу участников, но достаточно и двух, по одному на партию, с тем чтобы игроки пользовались ими поочередно.

Ход делается игроком первой партии „красных“ ударом по шару, начиная со столбика „1“. Затем удары направляют шар к воротам „2“ и так по пунктирной линии, показанной на рис. После „красных“ делают ход „синие“ поочередно: первый „красный“, первый „синий“ и т. д.

Во время игры каждый игрок партии старается провести свой шар через все воротца, дойти до столбика противника, задеть его и вернуться обратно, но чтобы не коснуться своего столбика, а стать „разбойником“.

Проходя через воротца, каждый игрок старается помочь это сделать шарам своей партии, одновременно мешая сделать это же шарам партии противника. Когда шар становится „разбойником“, старается все время мешать проходить шарам противника и помогать своим.

Разрешается делать только один ход, т. е. нанести один удар по шару. Если же пройдены ворота или же „крокирован“ (задет) шар по предварительному предупреждению, то это дает право на дополнительный ход. Больше одного дополнительного хода делать не разрешается.

Шары должны все время находиться на площадке стола. Если же в результате удара они слетят на пол, то тот, по чьей вине это произошло, теряет право одного хода. Исключением являются шары, сбитые противником. В таких случаях они выставляются на край стола и продолжают игру.

Из игры выбывает участник, прошедший все ворота и задевший свой колышек. Это называется „заколотся“. Можно заколоть и чужой шар, т. е. ударить по нему своим шаром так, чтобы тот задел столбик, откуда начал игру.

Выигрывает партия, успевшая раньше других пройти все ворота и заколоться о свой столбик.

„БУДЕМ ИГРАТЬ.“

Составители словарей стараются дать объяснение каждому слову так, чтобы оно было как можно короче и вместе с тем дало о нем полное представление. Это не легко. Особенно трудно давать объяснение какому-либо слову так, чтобы, не называя его, каждый знал, о чем идет речь.

Это и стало темой игры. Для старших ребят это очень хорошее упражнение для того, чтобы научиться писать образно, показывая вещи, но не называя их.

Возьмем десять слов, начинающихся на букву „А“, „Б“ или любую другую. Напишем эти слова на листке бумаги, чтобы каждый их видел, и проведем конкурс.

Давайте состязаться, кто даст наиболее короткое объяснение названных слов так, чтобы сразу понятно было, о чем идет речь, и чтобы само это слово не было названо.

Когда первый из играющих даст свое определение, он об этом громко заявляет и отсчитывает до пяти, после чего все кладут карандаши и листки передают судье.

Судья выбирается играющими, и его решения обязательны.

Судья, ты должен решить, кто лучше дал определение словам, не называя их. За каждое слово, получившее определение, выдавай очки от одного до пяти. Набравший наибольшее количество очков, получает премию.

ВМЕСТО ОЧАГОВ ДУРМАНА.

В этой игре участники соревнуются на сообразительность. Для игры нужны листки бумаги и карандаши по числу участников.

Из среды участников выбирается один старший — судья, который на листе бумаги обозначает имена участников и выигранные тем или иным участником очки.

Участники, вооруженные карандашами, ждут, пока судья назовет какой-либо очаг дурмана, вместо которого нужно придумать не менее пяти общественно-полезных учреждений, начинающихся с той же буквы. Например, судья сказал: „церковь“. Все играющие стараются придумать как можно скорее пять названий, начинающихся на букву „ц“: цех, цементный завод, цирк и т. п.

Первый записавший пять названий общественно-полезных учреждений громко заявляет, что он кончил. Все должны прекратить записи и слушать, следя за тем, нет ли повторений у них.

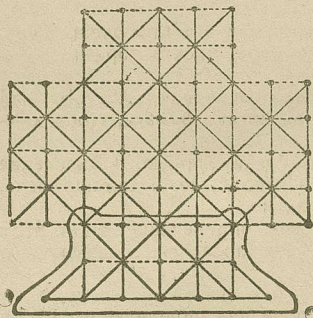
За каждое оригинальное название дается 10 очков, за каждое повторяющееся — 5 очков.

После первого круга, роль судьи переходит к следующему участнику, который должен придумать новое название очага дурмана, например синагога, мечеть, кирха, костел и т. п., с тем, чтобы ребята могли противопоставить пять общественно-полезных учреждений.

Победителем в игре выходит тот, кто набрал большее количество очков.

НАПАДЕНИЕ НА БИВУАК.

В этой несложной и интересной игре участвуют двое ребят. Инвентарь для игры — доска или бумага, разграфленная, как показано на рис. Кроме доски, нужно иметь три красных шашки, изображающих часовых, и 50 черных шашек, изображающих белогвардейцев.



Нападение на бивуак.

По жребию один из играющих управляет шашками-часовыми, а другой — шашками-белогвардейцами.

Получивший шашки-белогвардейцы расставляет их на любых кружках вне бивуака.

Получивший шашки-часовые ставит их на любом кружке бивуака. Бивуак обведен жирной линией.

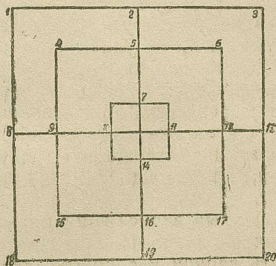
Чтобы выиграть игру, шашки-белогвардейцы должны занять на бивуаке все имеющиеся там 17 кругов. Шашки-белогвардейцы имеют право ходить только вперед и по сплошным линиям. Шашки-часовые имеют право ходить в любую сторону по всем линиям.

ПЛОТИНА.

Имея обыкновенные шашки, можно провести еще одну интересную игру. Играют двое, каждый имеет по 9 шашек. Каждый играющий должен расставить свои шашки на доске (см. рис.) так, чтобы сделать плотину, т. е. чтобы три его шашки встали по прямой линии, например в точках 8, 9, 10 и т. д., и одновременно стараться помешать своему противнику сделать плотину.

Первый, сделавший плотину, снимает любую шашку противника. Когда все шашки выставлены, играющие ходят по очереди, переставляя свои шашки на любой свободный номер.

Партия считается выигранной, когда у противника останутся только две шашки.



Плотина.

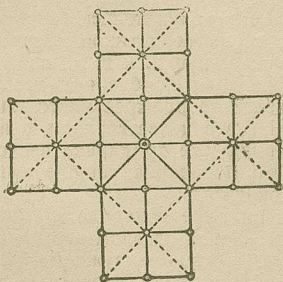
ОБЛАВА НА МЕДВЕДЯ.

Для игры нужна доска или расчерченная бумага (см. рис.), 15 одинаковых шашек или фишек, изображающих охотников, и одна — изображающая медведя. Охотники расставляются на черных кружках, а медведь — в центре, на букве „М“.

Цель игры — устроить облаву на медведя. Играющие делают ходы по очереди. Шашки, изображающие охотников, могут идти вперед и в стороны только по сплошным линиям. Медведь же может ходить во все стороны: и вперед, и в стороны, и назад, а также по пунктирным линиям, чего охотникам делать нельзя. Для медведя все пути открыты. Медведь может даже „съесть“ охотника, стоящего подле него, если вслед за ним есть пустое место, как в шашках.

Рекомендуется двигать охотников одного за другим, не оставляя пустых мест, чтобы медведь не мог „съесть“ охотника.

Указанная расстановка охотников не обязательна, ее можно варьировать по желанию играющих.



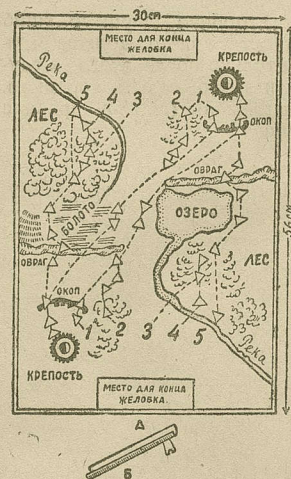
Облава на медведя.

АТУРМ КРЕПОСТИ.

Число играющих — двое.

Принадлежности для игры следующие: чертеж, согласно рисунку, размером 30×56 см., два желобка, шарик и десять фигур солдатиков. Желобок можно сделать из картона. Взять полоску картона длиной в 10 см., шириной в 3 — 4 см., слегка согнуть по длине. Под один конец следует приделать подставку. Шарик диаметром в 1,5 — 2 см. и солдатиков высотой до 56 см. можно смастерить из хлебного мякиша или глины. Пять солдатиков делаются одного цвета, а другие пять — другого. Солдатиков могут заменить шахматные фигуры — пешки.

Каждый играющий имеет по пять солдатиков, которые расставляются на занумерованных кружочках. Игра заключается в том, чтобы, продвигая своих солдатиков вперед, в сторону противников, занять одним из своих солдатиков неприятельскую крепость. Передвижение вперед, т. е. ходы, делаются по пунктирным линиям с одного кружочка на другой. Для того, чтобы иметь право сделать такой ход любым из своих солда-



тиков, играющий должен сшибить шариком одного из солдатиков противника, пустив для этого шарик по своему желобку.

Желобок может быть направлен в любую сторону, но конец его никогда не должен выходить за пределы указанного для него на краю карты места.

Сбив неприятельского солдата, играющий делает ход одним из своих солдатиков вперед. Вслед за этим стрелявший снова пускает шарик и т. д., пока он не промахнется. После каждого попадания сшибленный солдатик противника должен быть поставлен на прежнее место — на занумерованный кружок.

Но это делается лишь в начале игры. В дальнейшем, если противник уже продвинул несколько своих солдат вперед, после каждого попадания сшибленный солдат оставляется на один кружок назад.

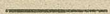
При игре руководствуйтесь следующими правилами:

1. Перед началом игры бросается жребий, кому начинать игру.
2. На одном кружочке может стоять лишь один солдатик.
3. Солдатики, стоящие в лесу, в окопе или в овраге, считаются защищенными, в них стрелять не полагается. Сшибленные случайно, они ставятся обратно, а удар считается за промах.
4. Если играющий сшибает шариком своего солдата, удар считается за промах, а солдатик ставится на прежнее место.
5. Если фигура неприятельского солдата будет не сшиблена, а сдвинута с места, удар считается за промах. Поправлять же сдвинутую фигуру не разрешается.

Когда противник будет делать ход этой фигурой, он должен употреблять один ход на то, чтобы поставить солдата на прежнее место, и только после этого продвигать его вперед.

Если же в сдвинутую фигуру попал вторично шарик и сшиб ее, эта фигура вместо того, чтобы ставиться назад, должна быть сперва поставлена на прежнее место и только после этого, в случае дальнейшего попадания, ставится назад обычным порядком.

6. Если все солдатики неприятеля защищены (см. 3-е правило игры), то очередь на удар пропускается.



III. ЗАГАДКИ, ЗАДАЧИ, ЗАБАВЫ, ФОКУСЫ.

ВЕСЕЛАЯ АРИФМЕТИКА И ФИЗИКА.

1. БЫВАЮТ ЛИ?

Бывают ли на земле январские жары и июльские морозы?

2. ИЗ ТРЕХ — ЧЕТЫРЕ.

Положите на стол три спички и предложите товарищу, не прибавляя ни одной спички, сделать из этих трех спичек — четыре.

Ломать спички нельзя. Едва ли он догадается, в чем состоит неожиданное решение этой задачи.

3. ТРИ ДА ДВА — ВОСЕМЬ.

Если вы знаете, как решается предыдущая задача, то без труда одолеете и такую.

На столе лежат три спички. Прибавьте к ним еще две и получите... восемь!

4. КАРАНДАШ НА ОСТРИЕ.

Можно ли поставить на палец карандаш так, чтобы он устойчиво держался на своем очиненном конце? „Устойчиво“ — значит долго и притом так, что, если отвести карандаш в сторону, он не только не опрокинется, но примет снова прежнее положение.

Казалось бы, удержать так карандаш на пальце невозможно. Но подумайте: может быть вы догадаетесь, как это сделать.

5. СКОЛЬКО ПАРТИЙ.

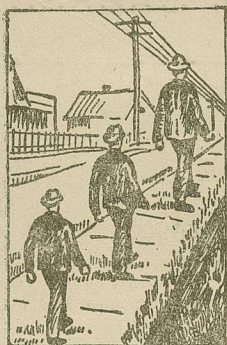
Трое играли в шашки. Всего сыграно три партии. Сколько сыграл каждый?

6. ТРАКТОР.

Пять тракторов засевают пять гектаров в пять часов. Сколько тракторов засеют сто гектаров в сто часов?

7. В ГОРОД.

Колхозник ехал в город. Первую половину пути он проехал в поезде — в 15 раз быстрее, чем если бы он шел пешком. Однако, вторую половину пути ему пришлось проехать на волах — в два раза медленнее, чем если бы он шел пешком. Сколько времени он все же выиграл по сравнению с ходьбой пешком?



8. НА СКОЛЬКО ВЫШЕ?

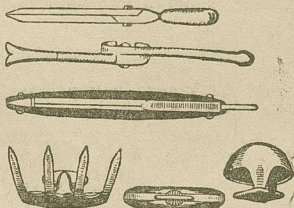
Рассмотрите приложенный рисунок и сравните на-глаз длину трех человеческих фигур. Попробуйте оценить, на какую долю фигура человека, идущего впереди всех, длиннее фигуры идущего сзади.

Когда вы это сделаете, возьмите полоску бумаги и смерьте фигуры. Вы будете поражены: все три фигуры имеют одинаковую длину!

Перед вами один из обманов зрения.

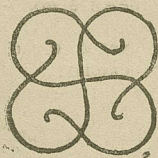
9. ЧТО ТУТ НАРИСОВАНО?

Попробуйте сказать, что изображают помещенные ниже рисунки.



10. КАК БУДТО ЛЕГКО.

Всмотритесь внимательно в этот узор; постарайтесь запомнить его хорошенько, чтобы потом нарисовать его по памяти. Запомнили? Ну, так принимайтесь рисовать. Сначала наметьте четыре



конечные точки, к которым должны примыкать концы извилистых линий. Первую кривую линию вы, вероятно, нарисуете довольно уверенно. Прекрасно! Теперь выводите вторую. Но не тут-то было! Упрямая линия никак не получается. Легкое на взгляд дело оказалось куда труднее, чем представлялось вам на первый взгляд.

11. КНИЖНЫЙ ЧЕРВЬ.

Есть насекомые, грызущие книги — прогрызающие лист за листом и прокладывающие себе таким образом путь сквозь толщу книги. Один такой „книжный червь“ прогрыз себе путь от первой страницы первого тома до последней страницы второго тома, стоявшего рядом с первым, как здесь нарисовано.

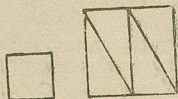
В каждом томе по восемьсот страниц.

Сколько же всего страниц прогрыз червь?



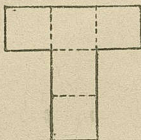
12. ИЗ ПЯТИ КУСОЧКОВ.

Попробуйте из нарисованных здесь пяти кусочков бумаги сложить квадрат (см. рис).



13. НА ЧЕТЫРЕ ЧАСТИ.

Этот участок земли составлен из пяти квадратных участков одинаковой величины. Можете ли вы разделить его не на пять, а только на четыре одинаковых участка?



Начертите на отдельном листке бумаги изображенный здесь участок и отыщите решение.

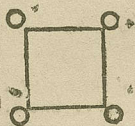
14. ИЗ ЯБЛОКА — ПЕТУШОК.

Изображенное яблоко надо разрезать на такие 4 части, из которых можно было бы составить фигуру петушка. Как это сделать?



15. ДЕРЕВЬЕВ НЕ РУБИТЬ.

На этом чертеже квадрат обозначает пруд, а четыре кружочка близ углов — деревья. Надо расширить пруд до размеров, вдвое больших по площади, но так, чтобы деревья не рубить.

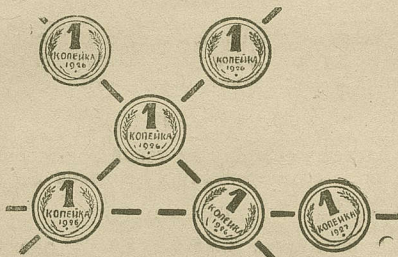


Возможно ли это сделать?

16. ШЕСТЬ МОНЕТ.

Надо разложить шесть копеечных монет в три прямых ряда так, чтобы в каждом ряду было по три копейки.

Вы думаете — это невозможно? Нехватает еще трех монет? А вот поглядите, они здесь расположены на рисунке.



Вы видите здесь три ряда монет, по три в каждом ряду. Значит, задача решена. Правда, ряды перекрещиваются, но ведь не запрещено было их перекрещивать.

Теперь попробуйте сами догадаться, как можно решить ту же задачу еще и другим способом.

17. ДЕВЯТЬ МОНЕТ.

Надо расположить девять монет в десять рядов по три монеты в каждом ряду.

Можно ли это сделать?

18. В ПЯТЬ РЯДОВ.

Десять монет надо расположить в пять прямых рядов так, чтобы в каждом ряду лежало по четыре монеты.

Прибавлю, что ряды могут перекрещиваться.

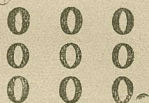
19. ДЕВЯТЬ НУЛЕЙ.

Девять нулей расставлено так, как здесь показано.

Задача состоит в том, чтобы перечеркнуть все нули, проведя только четыре прямых линии.

Можете ли вы это сделать?

Чтобы облегчить вам отыскание решения, прибавлю еще, что все девять нулей перечеркиваются при этом одним росчерком пера (т. е. не отрывая от бумаги).



20. ПРОСТОЕ УМНОЖЕНИЕ.

Если вы не твердо помните таблицу умножения и запинаетесь при умножении на девять, то собственные пальцы могут вас выручить. Положите обе руки на стол — десять пальцев послужат для вас счетной машиной. Пусть надо умножить 4 на 9.

Четвертый палец дает вам ответ: налево от него 3 пальца, направо — 6; читаете: 36; значит, $4 \times 9 = 36$.

Еще примеры: чему равно 7×9 ?

Седьмой палец имеет налево от себя 6 пальцев, направо — 3.

Ответ: 63.

Чему равно 9×9 ? Девятый палец имеет по левую сторону 8 пальцев, по правую — 1.

Ответ: 81.

Эта живая счетная машина поможет вам твердо помнить, чему равно 6×9 , — не спутать 54 и 56. Шестой палец имеет налево 5 пальцев, направо — 4; значит, $6 \times 9 = 54$.

21. КОТОРЫЙ ГОД?

Будет ли в нынешнем столетии такой год, который нисколько не изменится, если его перевернуть „головой вниз“?

22. ИГРА В 11.

В эту игру играют двое. Кладут на стол 11 орехов (или семечек и т. п.). Первый игрок берет себе из них 1, 2 или 3 ореха, сколько пожелает. Затем второй берет тоже 1, 2 или 3 ореха, по своему желанию. Потом опять берет первый и т. д. Брать больше трех орехов сразу нельзя. Кто берет последний орех, тот проигрывает.

Как должны вы играть в эту игру, чтобы наверно выиграть?

23. СКОЛЬКО ИМ ЛЕТ?

- Скажи-ка, дедушка, который год твоему сыну?
- Ему столько же недель, сколько внуку дней.
- А внук в каком возрасте?
- Ему столько месяцев, сколько мне лет.
- Сколько же тебе-то?
- Троим вместе сто лет. Вот и смекни, сколько каждому.

24. СКОЛЬКО ДЕТЕЙ?

У меня шесть сыновей. У каждого сына есть родная сестра. Сколько у меня детей?

25. СЕСТРЫ И БРАТЬЯ.

У меня сестер и братьев поровну. А у моей сестры вдвое меньше сестер, чем братьев. Сколько нас?

26. ГАЛКИ И ПАЛКИ.

Прилетели галки,
Сели на палки.
Если на каждой палке
Сядет по одной галке,
То для одной галки
Нехватает палки.
Если же на каждой палке
Сядет по две галки,
То одна из палок
Останется без галок.
Сколько было галок?
Сколько было палок?

27. ДВА ШКОЛЬНИКА.

— Дай мне яблоко, и у меня будет вдвое больше, чем у тебя, — сказал один школьник другому.

— Это несправедливо. Лучше дай ты мне яблоко, и у нас будет поровну, — ответил его товарищ.

Можете ли вы сказать, сколько у каждого школьника было яблок?

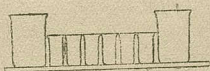
28. ЗАДАЧА О ВОЛОСАХ.

Пионеров в СССР несколько миллионов. У каждого на голове круглым счетом двести тысяч волос. Как вы думаете: сыщется ли среди них хотя двое, у которых было бы совершенно одинаковое число волос?



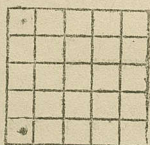
29. СКОЛЬКО СТАКАНОВ?

На этих полках сосуды трех размеров расставлены так, что общая вместимость сосудов, стоящих на каждой полке, одна и та же. Наименьший сосуд вмещает один стакан. Какова же вместимость сосудов двух прочих размеров?



30. СКОЛЬКО КВАДРАТОВ?

Сколько здесь нарисовано квадратов? Вы думаете 25? Ошибаетесь! 25 изображено здесь маленьких квадратиков, но есть ведь еще квадраты, составленные 4 маленькими, их тоже не мало. Далее, есть квадраты, составленные из 9 маленьких, да еще те, что состоят из 16 квадратиков. А большой квадрат, содержащий все 25 маленьких, разве не квадрат?



Сколько же всех квадратов? Подсчитайте!

31. ПОЧТОВЫЕ МАРКИ.

Гражданин купил на почте марки трех родов: в 50 коп., в 10 коп. и 1 коп., — всего 100 штук на 5 рублей.

Сколько штук марок разного рода он купил?

32. СКОЛЬКО МОНЕТ?


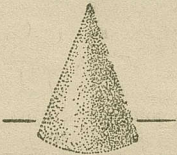


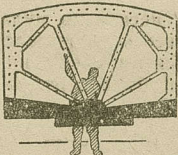
Гражданин получил 4 руб. 65 коп. рублями, гривенниками и копеечными монетами. Всех монет ему дали 42.

Сколько монет каждого достоинства ему было дано?

33. НА-ГЛАЗОК.

У хорошего мастера должен быть верный глаз. А как этого добиться? Делать гимнастику. Глазу тоже нужна гимнастика, так же, как и рукам и ногам.

Вот вам четыре задачи для „глазной гимнастики“.

 <p>Вот две доски. Верхнюю доску надо приколачивать к нижней. Гвозди имеются трех размеров.</p>	 <p>Может ли быть такая куча песка?</p>	 <p>Выдержит ли такая веревка (40-й номер) груз в 1 кг.</p>
 <p>Какие гвозди надо взять? Самые длинные, самые короткие или средние?</p>	 <p>Из чего сделана эта часть самолета?</p>	

34. С КИРПИЧОМ ИЛИ СОЛОМОЙ?

Имеются две совершенно одинаковых телеги. Одна из них нагружена соломой, а другая — кирпичом. Вес кирпича равен весу соломы. Какой из этих воев легче опрокинуть?

35. ГОРЯЧАЯ И ХОЛОДНАЯ ВОДА.

Возьмем две жестяные кружки. В одну из них нальем холодную воду, а в другую — горячую.

Погрузим теперь кружки до половины в сосуды: первую — с горячей водой, а вторую — с холодной. Ясно, что вода в первой кружке начнет нагреваться, а во второй — охлаждаться.

Как вы думаете: одинаково ли быстро будут происходить эти процессы в обеих кружках?

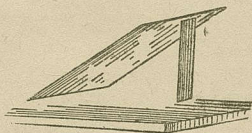
36. СТАКАНЫ.

Какие стаканы скорее трескаются от горячей воды: тонкостенные или толстостенные и почему?

37. РАЗОБЬЕТСЯ ЛИ СТЕКЛО?

На столе наклонно стоит оконное стекло, поддерживаемое в таком положении подпоркой.

Как вы думаете, ребята: разобьется ли стекло, если быстро выдернуть подпорку?

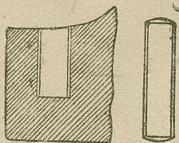


38. В КАКОЙ ТОЧКЕ?

Вы находитесь на лесной поляне, имеющей форму ромба. Каждая из четырех стен леса отражает звук. Если вы, находясь на поляне, крикните, то услышите четырехкратное эхо (не считая слабые, вторичные отображения звука, которые могут произойти). Однако можно на поляне выбрать такую точку, в которой эхо будет слышно только один раз. Где находится эта точка?

39. КАК ПОСТУПИТЬ?

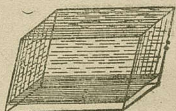
Железный стержень, имеющий нарезку и носящий название „шпилька“ (на рисунке изображен справа), нужно ввернуть в гнездо детали (на рисунке слева). Но как это сделать? Шпильку нельзя зажимать клещами или другим подобным инструментом, так как при этом можно смять нарезку.



40. ГДЕ ДАВЛЕНИЕ БОЛЬШЕ?

Видите, какой странный сосуд изображен на нашем рисунке. Форма, которую имеет этот сосуд, называется наклонным параллелепипедом. Давайте нальем в этот сосуд какую-нибудь тяжелую жидкость.

Как вы думаете, на какую из боковых стенок давление будет больше: на правую или левую?

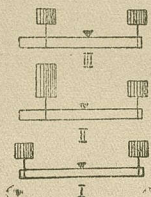


41. ОТ МОСКВЫ ДО ЛЕНИНГРАДА.

От Москвы до Ленинграда около 600 километров. Как вы думаете: если взять все кубические миллиметры, заключающиеся в одном кубическом метре, и положить их в один ряд, то можно было бы покрыть этими кубиками расстояние от Москвы до Ленинграда?

42. НАРУШИТСЯ ЛИ РАВНОВЕСИЕ?

Вот вам три рычага. Все они находятся в состоянии равновесия, но уравновешены по-разному: на первом уравновешены две совершенно одинаковые гири; на втором — две гири из одинакового материала, при чем одна гиря вдвое легче другой; на третьем рычаге уравновешены две гири одинакового объема, но из различного материала, при чем одна гиря вдвое легче другой.



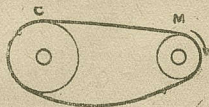
Ну-ка, ребята, вспомните закон Архимеда и сообразите, как изменится равновесие рычагов, если их погрузить в воду.

43. ВСКИПЯТИТЕ ВОДУ.

В деревянную лоханку налита вода. Как бы вы поступили, ребята, если бы вам предложили вскипятить эту воду в лоханке?

44. РЕМЕННАЯ ПЕРЕДАЧА.

Для того, чтобы движение мотора передать станку, применяют ременную передачу. Наши рисунки показывают ременную передачу от шкива мотора (М) к шкиву станка (С). Давайте разберем, в чем разница между рисунками. Посмотрите на верхний рисунок. Шкив мотора находится справа, а станка слева. Мотор вращается в сторону часовой стрелки. Взгляните, как провисает нижняя часть ремня. Почему это получается? Очень просто. Приглядитесь к рисунку. Рабочей, т. е. ведущей частью является верхняя часть ремня. Она туго натянута благодаря вращению шкива мотора, тянущего за собой верхнюю часть ремня, а вместе с ней и шкив станка. Нижняя же часть ремня под действием собственной тяжести провисает.



На нижнем показан другой случай. Мотор здесь находится слева от станка и вращается также по часовой стрелке. Вы видите, что здесь уже провисает верхняя часть ремня. Это понятно, потому что теперь ведущей частью является нижняя часть ремня.

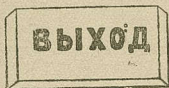


В каком случае передача осуществлена правильно и почему?

45. ВЫХОД.

Сидим мы как-то в кино. Вдруг во время перерыва Мишка Колюшкин обращается ко мне, показывая на фонарик над дверью.

— Смотри, как ты думаешь, рационально ли сделан фонарик с надписью „Выход“? По-моему, его надо было иначе сделать.



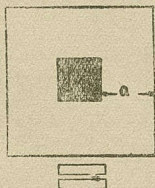
— То есть, как иначе? — спрашиваю я. — Другой формы, что ли?

— Нет, дело не в форме, — отвечает Мишка. — Этот фонарик дает много лишнего света в зале. Этого можно избежать, сделав фонарик так.

Как вы думаете, ребята, что предложил Миша?

46. КАК ПОПАСТЬ НА ОСТРОВ?

На рисунке вы видите маленький пруд квадратной формы, в центре которого симметрично расположен квадратный островок. Имеются две доски, каждая из которых несколько меньше, чем расстояние „а“ от берега до острова. Между тем можно воспользоваться этими досками, чтобы попасть на остров. Доски не нужно для этого связывать. Нужно лишь умело их расположить. Как именно?



47. ВОДА НА ВЕСАХ.

Бак с водой находится на весах и уравновешен гирями. Представьте себе, что вы погрузили в воду руку. Как по-вашему, изменится ли вес бака с водой и если да, то почему?

48. СОЛЕНАЯ ВОДА.

Вы знаете, ребята, какая жара бывает в горячих цехах на заводах. Во время работы в таких цехах рабочие постоянно испытывают жажду. В последнее время врачи стали рекомендовать пить в таких цехах соленую воду. Как вы думаете, почему?

49. У ХУДЫХ ИЛИ ТОЛСТЫХ?

Как вы думаете, у каких людей температура тела (нормальная) бывает выше, у толстых или у худых?

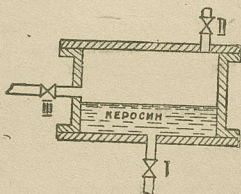
50. ШЕСТЬ СОБАК.

Одному кинорежиссеру понадобилось снять для картины шесть совершенно одинаковых собак. Попытки подобрать такое количество одинаковых собак не увенчались успехом. В отдельности они еще были похожи друг на друга, но как только их ставили рядом, сразу видна была разница.

Пришлось бы отказаться от съемки этого кадра, если бы режиссер не догадался, что можно использовать зеркала. Решили поместить одну собаку между двумя зеркалами под таким углом, чтобы при съемке получилось шесть собак. Как выдумаете, ребята, под каким углом надо было поставить зеркала, чтобы, поместив между ними собаку, получить при съемке нужный кадр?

51. ВЫЛЕЙТЕ КЕРОСИН.

На рисунке изображен бак, в котором налит керосин. Нужно



извлечь керосин из бака. Бак имеет три трубы. Задачу, казалось бы, легко выполнить, спустив керосин по трубе I, но дело в том, что эта труба ведет в раковину, куда керосин не должен попадать. Точно так же отпадает решение задачи с помощью трубы II, которая предназначена для выпуска и впуска воздуха. Остается воспользоваться трубой III. Но как именно?

52. ЧАЙН-ВОРД.

По-английски „чайн“ — цепь, „ворд“ — слово. Вся игра построена по принципу словесной цепи. Каждое слово, заключенное в чайн-ворде, является звеном словесной цепи. Каждые два соседних слога составляют самостоятельное слово. Например, в цепи: дос-ка-пор-ка бан-да-да-ча и т. д. из каждой пары соседних слогов получаются слова: доскака, пор, порка, кабан, дача и т. д.

Наш чайн-ворд расположен по спирали (см. рис.). При решении чайн-ворда руководствуйтесь следующими правилами:

1. В каждой клетке помещается только одна буква.

2. Слово начинается там, где стоит цифра.

3. Каждые два соседних слога составляют слово.

Приводим значение слов:

1—2—Знак препинания.

2—3—Углубление для стока воды вдоль дороги.

3—4—Рыба.

4—5—Бег лошади.

5—6—Инструмент для рытья земли.

6—7—Наступление.

7—8—Толстая веревка.

8—9—Объект, с которого делается рисунок, чертеж, и т. п.

9—10—Стихийное явление в природе, приносящее иногда большие бедствия.

10—11—Вожь индусских националистов.

11—12—Свидетельство о получении какого-нибудь звания.

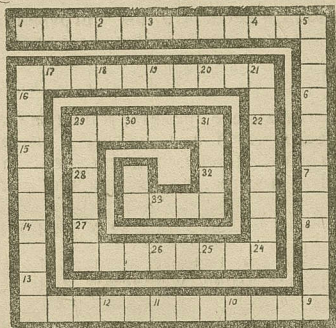
12—13—Знак, свидетельствующий о прохождении товара через таможенную.

13—14—Рынок.

14—15—Ружейный патрон, готовый к выстрелу.

15—16—Снаряд круглой формы.

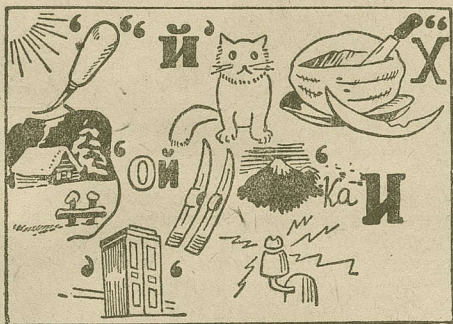
16—17—Река во Франции.



- 17—18— Название станции в текстильном районе Московской области.
 18—19— Признак, по которому буржуазные ученые делят человечество, натравляя одну часть на другую.
 19—20— Зимний экипаж.
 20—21— Хлебное поле.
 21—22— Составная часть поезда.
 22—23— Состязание в быстроте движения.
 23—24— Вид искусства, о котором Ленин сказал, что оно является самым важным из всех видов искусства.
 24—25— Дипломатическое послание.
 25—26— Регистрация прихода и ухода рабочих на предприятии.
 26—27— Увечье глаза.
 27—28— Часть водного бассейна земного шара.
 28—29— Водный путь.
 29—30— Судно.
 30—31— Кухонная принадлежность.
 31—32— Замкнутое сословие в капиталистическом обществе.
 32—33— Стеклянная посуда.

РЕБУСЫ И ШАРАДЫ.

1. РЕБУС.



2. ШАРАДА.

Когда земля покровом белым дышит,
 Ребята делают мой первый слог.
 Второй же от коровы можно слышать,
 А третья часть — предлог.
 А целое — у нас не за горами,
 В его строительстве — участники мы сами.

3. РЕБУС.



4. ШАРАДА.

Слог первый мой — кусок земли.
Второй мой слог — название рыбы,
И если бы две буквы вы нашли
В конце названия спортигры,
То целое не трудно отгадать.

5. РЕБУС.



6. ШАРАДА.

Мой первый слог — животное морское.
Пугливый крик — мой слог второй,
А целое — страна, где долго льется кровь,
Восстанья вспыхивают вновь и вновь.

7. ШАРАДА.

Мой первый слог, — что вредно человеку,
Мой слог второй, — что губит хлеб,
А если вместе все возьмем,
То на Кавказе и в Крыму найдем.

8. ШАРАДА.

От огня с водой — я сила,
А второе — есть предлог,
Третье ж лошадь притащила,
Все же мчится, хоть без ног.

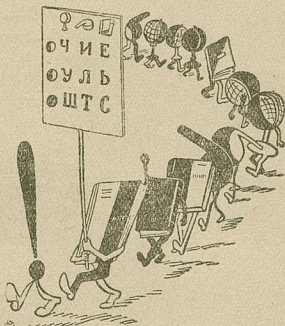
9. ПАРАД.

В этом году мы имеем значительные успехи в перестройке работы школы. Партия создала все условия для того, чтобы поднять на высоту учебу ребят. Что же должны сделать сами ребята?

Ответ на это мы видим на затеи-ном плакате, которым возглавлен этот любопытный парад школьных учебных пособий.

Шифрованный лозунг на плакате обращен ко всем ребятам.

А все ли ребята смогут его прочитать?



10. ШАРАДА.

Мой первый слог вода дает при кипячении,

Второй же — просто слог,

А третья часть — местоименье.

Ты согласишься не споря, что

Целое ты часто слышишь в разговоре.

11. ШАРАДА.

Мы первым слогом время измеряем,
Второй мы говорим, коль радостны бываем.

А третий слог нам дикий зверь дает,
Когда начнет на что-нибудь сердиться,
А целое не спит ни день, ни ночь. И вот:
Мы трудимся, он ходит по границе.

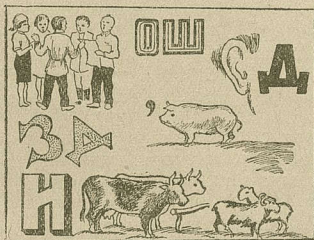
12. ШАРАДА.

Я связь крепить культуре помогаю
Меж Западом и нашей страной;
Переверни меня, наоборот читая,
Дополнив впереди лишь буквою одной.

Все — город.

Украшал не раз истории страницы,
Лежит недалеко от западной границы.

13. РЕБУС.



14. ШАРАДА.

Мое первое получишь,
Коли снег рукой сомнешь.
А второе ты увидишь,
Если в Польшу попадешь;
Третье же — местоименье,
Его и в азбуке найдешь;
Ну, а в целом ты охотно
Всегда вечер проведешь.

15. ШАРАДА.

Для решения шарады
Назови телегу с кладью.
Взяв предлог с телегой, кстати,
Ты получишь в результате
Удобренья вид доступный.
Поступает тот преступно,
Кто зовет его отбросом
И гноит под самым носом,
Позабыв, что роль большая
У него для урожая.

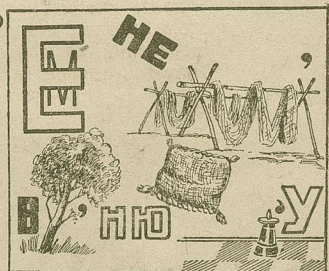
16. ШАРАДА.

Начало — вместо лошадей
Иной раз в плуги запрягают;
Второе — пчел напоминает;
А целое — по моде у людей
Стригут и завивают.

17. РЕБУС.



18. РЕБУС.

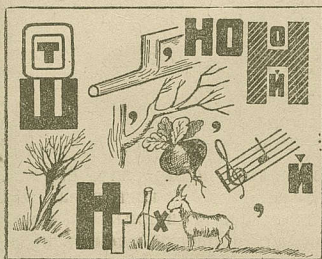


19. ШАРАДА.

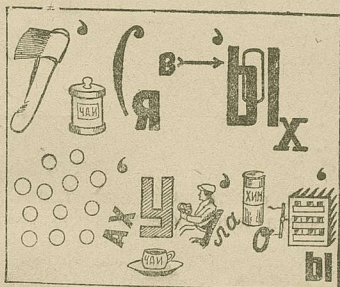
Одной из птиц попробуй подражать,
Чтоб первый слог скорей узнать.
Три буквы в нем, а слог второй
Отметим буквой лишь одной.
Цитату я напомнить рад:
„Так это кум иль сват?“ —

Последний слог найдешь ты в ней:
Решай шараду поскорей.
А карту Азии возьмешь,—
Там в ней и целое найдешь.

20. РЕБУС.



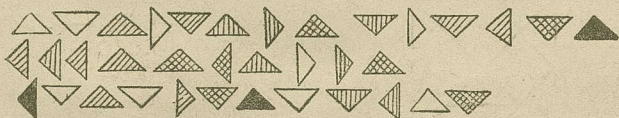
21. РЕБУС.



22. ШАРАДА.

Слог первый — бег времени нам измеряет,
Второй — простой гласной буквой бывает.
Слог третий — в зверинце тревожит наш слух,
А в целом, назначат — будь зорек за двух.

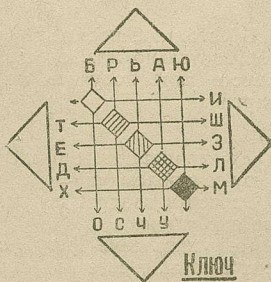
А НУ-КА, ПОЛОМАЙ ГОЛОВУ!



1. ГОЛОВОЛОМКА.

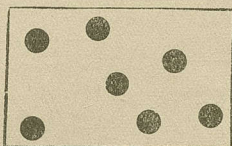
Каждый треугольник обозначает одну букву.

Прочтите лозунг, поставив вместо треугольников буквы. Пользуясь ключом, прикладывайте линейку по направлению стрелок.



2. ГОЛОВОЛОМКА.

На листке бумаги изображены 7 кружков. Попробуйте (не складывая листка) тремя взмахами ножниц разрезать лист на 7 частей так, чтобы на каждой части осталось по кружку.



3. КИТАЙСКАЯ ГОЛОВОЛОМКА.

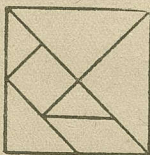
Возьмите лист картона, начертите квадрат и разделите его на части, как показано на рисунке. Вы получите 7 кусков разной



формы и величины. С ними можно провести очень занятную игру. Из этих семи кусков нужно сложить напечатанные ниже фигуры. Каждая такая фигура должна обязательно состоять из всех семи кусков. Фигуры нужно составлять, прикладывая или приставляя куски друг к другу.

4. ГОЛОВОЛОМКА.

— ОР —
— СТРИ —
— АССО —
— ОЛ —
— О —
— ЛК —
— АЗГО —



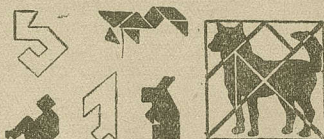
Вместо тире поставьте буквы так, чтобы, читая справа налево горизонтально, можно было прочесть 7 слов, а читая сверху вниз, вместо тире получить фамилии двух вождей германской компартии.

5. ИГРА-ГОЛОВОЛОМКА.

Из квадрата можно сделать игру-головоломку.

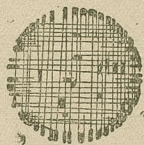
Расчерти квадрат по рисунку и распили.

Получишь семь фигур, а из них цифры, гуся, зайца можно сложить.



6. ЧТО ТУТ НАПИСАНО?

В этом кружке что-то написано. Глядя на него прямо, вы, конечно, ничего не разберете. Однако, если взглянуть на кружок умеючи, то можно прочесть два слова. Какие?



7. ЗАГАДОЧНАЯ КАРТИНКА.

— Кар-р-р-раул! Бобик Луковкин утонул.

Впрочем, некоторые думают, что Бобик вовсе не утонул, а решил попугать ребят и спрятался. Найдите Бобика.



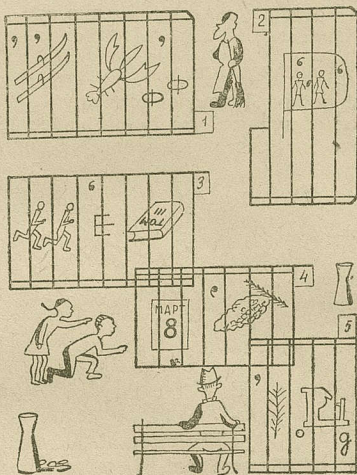
8. ХОРОШО ЗИМОЙ В ЛЕСУ.

Хорошо в лесу зимой, но для этого надо быть на... найди на этом рисунке, на чем надо быть в лесу, чтобы прекрасно себя чувствовать.



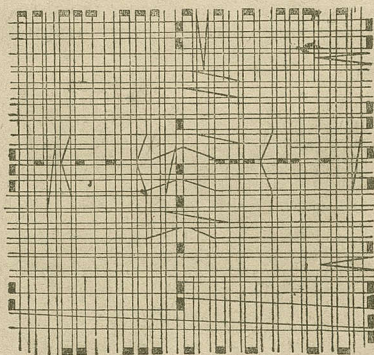
9. ЭКСКУРСИЯ В ЗООПАРК.

А ну, создавайся, кто не верит, что в этих клетках рассажены звери? Ходи по парку, зверей разглядывай, а где какие — сам угадывай.



10. ПИСЬМО ПОДШЕФНИКОВ.

Пионеры получили от своей подшефной части письмо, испещренное вдоль и поперек линиями. Долго они его вертели в руках, стараясь догадаться, что это такое.



Наконец один из них воскликнул:

— Да ведь это же письмо! Смотри, ребята, как его надо читать, — и прочел написанное. Попробуйте и вы прочесть это письмо.

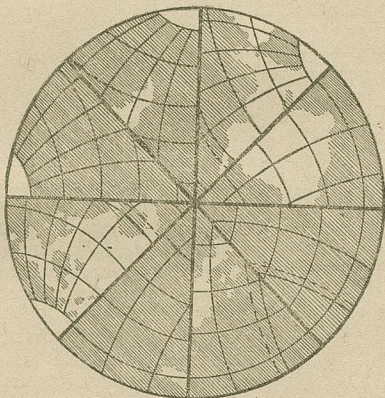
11. ЗЕМЛЯ ДЫБОМ.

(Географическая задача-головоломка).

На рисунке изображена карта двух полушарий.

Черными линиями показаны линии разреза.

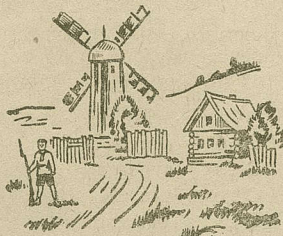
Когда разрежешь оба полушария ножницами на 16 частей, подбери все сектора так, чтобы получилось правильное изображение материков, морей, океанов и островов.



Игра эта очень полезна и интересна для ребят младших классов, которые только начинают знакомиться с глобусом. Составив правильно карту полушарий, наклейте все сектора на лист бумаги.

12. ЗАГАДОЧНАЯ КАРТИНА.

Во время военной игры художник зарисовал разведчика „синих“, стоящего на наблюдательном посту.



Когда мы рассмотрели этот рисунок (см. рис.), то сразу сообразили, почему „синие“ проиграли игру. Угадайте и вы!

13. В ЧЕМ ПРИЧИНА?

Желая ориентироваться в местности, пионер отыскивал отдельно стоящее дерево, рядом с которым находился пень. Осмотрев их внимательно, пионер отказался ориентироваться по ним и поступил совершенно правильно. Почему? (см. рис.).



14. О ПИОНЕРЕ СЕНЬКЕ.

Пионер Сенька — малый аккуратный, если судить по его разговорам.

— В стрелковый кружок, — рассказывал он, — поступил я давно, и сразу полюбил стрелковые занятия. Нравится мне все. Когда инструктор рассказывал, что хороший стрелок от плохого отличается в числе прочего еще и бережным отношением к оружию, правильным за ним уходом, аккуратной чисткой и т. д., я и это, несмотря на то, что чистка, — не веселая работа, полюбил. Бывало, как кончу стрелять, винтовочку разберу и ну ее чистить.



Как-то летом нам представился случай увидеть его в поле во время чистки винтовки. Присмотрелись мы к нему и сразу увидели, что винтовку он вряд ли любит, а чистить безусловно не умеет.

Поглядите сами, и определите, что сделал Сенька не так, как надо.

15. ЛОГОГРИФ „ПЯТЬ ПО ПЯТЬ“.

Пять по пять — это пять слов по пяти букв. При этом у всех пяти слов средние три буквы одинаковы, различны только начальные и конечные буквы.

Найдите эти слова, вот их значение:

1 — объединение промышленных предприятий, 2 — прибор для сжимания, 3 — европейский город, имя которого носит один международный договор, 4 — орудие религии, 5 — звук.

16. ЛОГОГРИФ.

- С „б“ — посуда
- С „л“ — отделка
- С „с“ — одежда
- С „м“ — растение
- С „р“ — животное
- С „ж“ — имя
- С „г“ — наречие.

17. ЛОГОГРИФ.

(Животное — рыба — птица)

Сейчас я бегая в лесу
И славлюсь за свою красу,
Вторую букву измени,
И превратилось я, взгляни,
В того, кто водится в реке
И часто гибнет на крючке,
А в довершение всяких бед
Меня готовят на обед.
Но снова букву измени,
И вот не рыба я уж, нет,
Теперь я превратилась в птицу,
И мой известен белый цвет.

18. КАКИЕ ОЗЕРА.

Назовите, не заглядывая в атлас, какие это озера?



Посредине для сравнения озер по величине нарисовано Черное море.

19. ОТГАДАЙ!

1.

Название насекомого
(Наверное всем знакомого)
Пишу наоборот.
Затем я букву лишь одну
Поставлю на конец к нему,
И выйдет город, что в Крыму.

2.

Каким городом пользуется часто плотник?

3.

В каком городе, изменив букву, получим морское животное?

4.

К какой подмосковной местности, прибавив букву, получим птицу?

5.

Какие 3 европейских государства имеют в своем названии эти 4 буквы: Т, И, Л, А.

6.

В целом я старый европейский город, в котором впервые в мире произошла рабочая революция.

Теперь ты, правилу внимая,
По букве справа отнимая,
Тотчас же превратишь меня
Сначала в вид особый спора
И вслед за этим очень скоро
В то, что выходит из воды,
Чем возят тяжести пуды.
И наконец еще момент —
И я уж танца элемент.

7.

Ползет черепаха,
Стальная рубаха.
Враг в овраг,
И она где враг.
Не знает ни боли
Ни страха.
Что это за черепаха?

8.

Первое — болезнь, второе — зверь, целое — город в Закавказье.

9.

Я прохожу мимо забора и слышу такой разговор:
— Что это, черная?
— Нет, красная.
— А почему же белая?
— Потому, что зеленая.
О чем они говорят?

10.

Кто сделал — тот продал; кто купил — тому не надо, а кому и надо, тот молчит. Что это такое?

11.

Сидит на ложке, свесив ножки.

12.

У двух слепых есть брат Андрей. У Андрея нет братьев. Как же это так?

13.

Как разделить пять яблок между пятью ребятами, чтобы каждый получил по яблоку и одно осталось в корзине?

20. СТРАННЫЕ ВОРОНЫ.

Один пионер задал своим товарищам такую загадку:

На дереве сидело две вороны. Одна смотрела на север, другая на юг. Вот одна ворона говорит другой: — У тебя к клюву пристало какое-то перышко.

— А ты почему знаешь? — отвечает та. — Разве ты повернула ко мне голову?

— Нет. Я вижу твой клюв, не поворачивая головы.

— А у тебя на лбу какая-то пушинка.

— А как же ты меня видишь?

— А я тоже вижу тебя, не поворачивая головы.

Как же вороны видели друг друга, глядя одна на север, а другая на юг, не поворачивая головы?

21. КОГДА ВАСЯ БУДЕТ ЧЛЕНОМ ВКП (б)?

Васе 12 лет, а его дедушке 56. Когда дедушка станет втрое старше Васи — Вася будет членом ВКП (б).

Через сколько же лет это случится?

22. СКОЛЬКО КОШЕК?

В комнате 4 угла. В каждом углу сидит по кошке; перед каждой кошкой по три кошки; у каждой кошки на хвосте по кошке. Сколько было в комнате кошек?

23. СЕМЬ ЗАГАДОК.

1.

Лег усталый, встал горбатый.

2.

Слева направо — на ногах стоит, справа налево — без ног бежит.

3.

В нее льется, из нее льется, сама по земле плетется.

4.

Шкаф большой, дверцы маленькие; кладут белое, вынимают черное.

5.

С неба пришел, в землю ушел.

6.

Он смирен до поры,
Летит — молчит, лежит — молчит;
Когда умрет, тогда ревет.

7.

Собачка верная:
Не лает, не кусает,
А в дом не пускает.

24. ЗАГАДКИ О САМЫХ ПРОСТЫХ ВЕЩАХ.

Хотите, мы загадаем вам еще двенадцать загадок о самых простых вещах?

1.

Что теплее: три рубашки или рубашка тройной толщины?

2.

Бывают ли стены из воздуха?

3.

Бывает ли у огня тень?

4.

Почему вода не горит?

5.

Может ли вода взорвать дом?

6.

Почему печка гудит, когда топится?

7.

Почему мы дуем на спичку, когда хотим ее потушить?

8.

Бывает ли прозрачное железо?

9.

Почему хлебная мякоть вся в дырочках?

10.

Печка греет потому, что ее топят. Почему греет шуба.

11.

Почему суконное платье гладят через мокрую тряпку?

12.

Почему по льду можно кататься на коньках, а по полу нельзя?
Если желаете узнать ответ на эти загадки, то прочтите книжку
М. Ильина „100000 почему“.

25. СКОРОГОВОРКИ.

Попробуйте сказать следующие фразы несколько раз быстро и громко. Предложите это сделать вашим знакомым.

1. Купи кипу пик.

2. На горе Арарат три барана дерутся.

3. Из-под топота копыт пыль по полю несется.

4. Бык тупогуб, тупогубенький бычок, у быка была губа тупа.

5. Сшит колпак, да не по-колпаковски, надо бы его перекол-
паковать.

6. Сыворотка из-под простокваши.

7. Раз дрова, два дрова, три дрова.

8. На дворе трава, на траве — дрова.

9. Курка клюет крупку, Шурка курит трубку, не клюй, курка,
крупку, не кури, Шурка, трубку.

Вы убедитесь, что это совсем не так легко. Но если в этом
немного поупражняться, то это не пройдет для вас бесследно,
ваша речь станет более четкой и понятной. Артисты и ораторы
специально упражняются на подобных скороговорках.

ФОКУСЫ И ЗАБАВЫ

ПОПРОБУЙ УДИВИТЬ.

На вечере „чудес“ объявите, что вы будете показывать „чудеса“, При чем пообещайте в конце вечера рассказать, как вы эти „чудеса“ делаете.

Делать фокусы легко, но необходимо практиковаться, чтобы они выходили чисто. Поэтому задолго до вечера научитесь их делать как следует.

НЕЛОМАЮЩИЕСЯ СПИЧКИ.

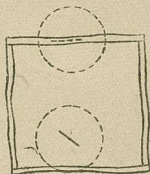
Сергей взял простой носовой платок, расстелил его на столе и наложил на него самую простую спичку.

— Эта,—говорит,—спичка чудесная. Вот смотрите, я у вас на глазах завертываю эту спичку в платок. Теперь попрошу любого желающего изломать ее на кусочки.

Он протянул нам платок с завернутой в ней спичкой. Нащупав сквозь полотно спичку, я изломал ее самым старательным образом. А Сергей раскладывает платок на столе, разворачивает его — и... спичка оказывается целехонькой.

Мы, пристали к нему, чтобы он рассказал нам, как это ему удалось починить спичку у нас на глазах.

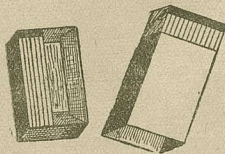
— Починять мне ее не пришлось, потому что эту спичку никто не ломал. Вы сломали другую, которую я, прежде чем начинать фокус, спрятал в кромке платка.



СПИЧКИ ЕСТЬ — СПИЧЕК НЕТ.

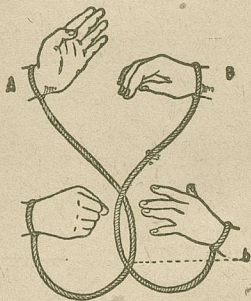
Вы объявляете, что у вас есть „чудесные“ спички, которые по вашему желанию то появляются в коробке, то исчезают. Вытащив из кармана коробку со спичками, вы ее приоткрываете и показываете, что она полна спичками. Раз, два, три,—произносите вы, подбрасываете коробку и, поймав ее, снова приоткрываете. Все убеждаются, что спички исчезли.

Для этого фокуса вам нужно приготовить специальную коробку со спичками. Взяв пустую коробку от спичек, вытащите ее из крышки и с обратной стороны, на дне, наклейте один ряд спичек. Наш первый рисунок показывает дно коробки с несколькими наклеенными спичками. Когда дно коробки будет заклеено сплошь спичками, вставьте его в крышку. Вот и все. Когда вы, открыв коробку, показываете дно, заклеенное спичками, получается впечатление, что коробка полна спичек, а когда вы показываете ее с обратной стороны, то видно, что она пуста.



ОСВОБОЖДЕНИЕ.

Свяжите двух ваших товарищей — *А* и *В* — так, как показано на рисунке бечевки охватывают запястья обеих рук каждого и перекрещиваются так, что разойтись нет никакой возможности. Однако это только кажется. Существует простой способ разнять пленников, не разрезая бечевку.

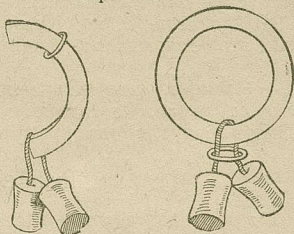


Вот в чем он состоит. Бечевку, связывающую руки товарища *А*, берут в точке, обозначенной на рисунке буквой *В*, и продевают через кольцо, охватывая руку *В*. Когда протянута достаточная часть бечевки, в образовавшуюся петлю просовывают руку *В* и тянут бечевку *А*; оба товарища разъединяются.

ПРОБКИ НА КОЛЬЦЕ.

На кольцо из плотной бумаги висят на короткой бечевке две пробки с надетым на бечевку проволочным колечком. Требуется снять пробки с бумажного кольца. Как это сделать?

Секрет очень прост: надо согнуть бумажное кольцо, как показано на рисунке, снять проволочное колечко, сдвинув его к свободному концу; тогда освободить пробки не составит уже никакого труда.



КАРЛИК И ВЕЛИКАН.

Вы можете сильно озадачить ваших товарищей, показав им карлика, который будет с ними разговаривать, двигать руками, переступать ногами, — словом, во всем походить на живого. Это „чудо“ показано на левом рисунке.



А на следующем рисунке раскрыт секрет этого чуда. Карлик, оказывается, составной: голова — ваша, ноги — вдетые в сапоги ваши руки, а руки карлика принадле-

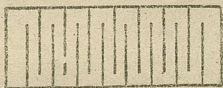
жат вашему помощнику, стоящему позади вас. Одежда скрывает этот обман.

Сходным образом вы можете изобразить великана; как это сделать, легко понять из третьего рисунка.

ПРОЛЕЗТЬ СКВОЗЬ ПОЧТОВУЮ КАРТОЧКУ.

В детстве брат подал мне однажды исписанную почтовую карточку и спросил: — Мог ли бы ты через нее пролезть?

Я конечно ответил, что это невозможно. Можно вырезать в карточке дыру, через которую с трудом моя рука протиснется, но чтобы самому пролезть — невозможное дело. — А я тебе покажу, что ты через эту карточку пролезешь. Ну вот, смотри.



Брат перегнул карточку вдоль, сложил ее вдвое, сделал разрез по перегибу, не доходя однако до краев вплотную, а затем стал делать ножницами надрезы, как показано на рисунке.

Я следил за его руками, но пока еще не понимал, как это он ухитрится вырезать в карточке дыру, которая больше самой карты.

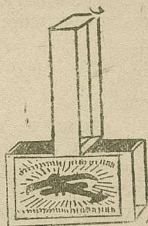
Но вот брат положил ножницы и стал разнимать карточку. Оказалось, что она растягивается в длинную бумажную ленту с соединенными концами, и эту ленту он накинул мне на плечи.

— Ну что, можешь пролезть? — спросил брат. — Я думаю, через такую дыру мы оба с тобою сразу пролезем!

КРЕПКИЙ КОРОБОК.

Пустой спичечный коробок дает возможность сделать прелюбопытный опыт. Поместите обе части короба одна на другую, как показано на рисунке. Затем предложите кому-нибудь из товарищей ударить сильно кулаком по этому сооружению. Что произойдет?

Если вы никогда не делали этого опыта, вы скажете, что коробок конечно раздавится. Однако на деле выйдет не то. Обе части короба отлетят далеко в стороны, но, подняв их, вы убедитесь, что они целехоньки. Дело в том, что коробок пружинит, и это его спасает: его части сгибаются, но не ломаются.



ИГЛА НА ВОДЕ.

Можно ли положить стальную иглу на воду так, чтобы она не потонула? Многие из вас, наверное, думают, что совершенно невозможно. Однако, если знать, как приняться за дело, то это

почти всегда удастся сделать. Надо поступить так. На поверхность воды положите лоскуток папиросной бумаги, на бумажку — иголку. Они конечно будут плавать. Вооружитесь другой иглой и осторожно, терпеливо отгибайте под воду края бумажки. Бумажка конечно упадет на дно сосуда, а игла — если вы действовали достаточно осмотрительно — останется плавающей на поверхности воды.

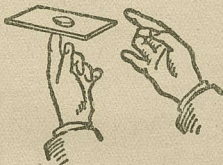


ПОПРОБУЙТЕ.

Положите на палец полоску картона такого вида и размера, как железнодорожный билет, а на нее — медную пятикопеечную монету.

Можно ли теперь удалить картон так, чтобы монета осталась на пальце?

Как будто невозможно. Попробуйте однако дать сильный щелчок по краю картонной полоски: вы увидите, что она будет вышиблена этим ударом, а монета останется лежать на вашем пальце, ничуть не потревоженная. После двух-трех проб опыт выходит очень удачно.



ЧИСЛОВОЙ ФОКУС.

Задумайте число. Прибавьте 1. Умножьте на 3. Прибавьте снова один. Прибавьте задуманное число.

Скажите, что у вас получилось?

Когда вы называете мне результат этих выкладок, я отнимаю 4, остаток делю на 4 и получаю то, что вы задумали.

Например, вы задумали число 12.

Прибавили 1 — получили 13.

Умножили на 3 — получили 39.

Прибавили 1 — у вас 40.

Прибавили задуманное число: $40 + 12 = 52$.

Когда вы называете это число — 52, я отнимаю от него 4, а остальные 48 делю на 4. Получаю 12 — число, которое вы задумали.

Почему же всегда так получается?

Если внимательно проследить за выкладками, то легко заметить, что у загадчика должно получиться учетверенное задуманное число да еще 4. Значит, если отнять эти 4 и разделить остальное на 4, то получится задуманное число.

ТАИНСТВЕННЫЕ КАРТОЧКИ.

Изготовьте себе 7 таких карточек, какие изображены на рисунке на следующей странице. Напишите на них числа и сделайте вырезы в точности по указанному образцам. Одна карточка остается чистой. Когда это сделано, вручите 6 карточек с числами вашему товарищу и попросите его задумать какое-нибудь из написанных на них чисел. Пусть он возвратит вам только те карточки, на которых имеется задуманное число.

Получив карточки, вы складываете их стопкой, покрываете сверху чистой карточкой и складываете в уме те числа, которые видны в окошечки. То, что получится, и есть задуманное число.

Секрет фокуса, конечно кроется в расположении чисел на карточках; поэтому, переписывая числа с карточек, надо быть очень внимательным и не ошибаться.

39	63	54	38	45	61	49	33
83		57	46	43	41		62
34	40		55	42	51	69	36
60	82	44	68		56		59
86	48	50	66	52	47	42	37

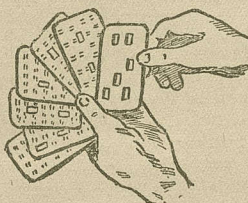
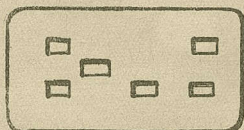
45	63	27	10	58	9	61	42
29	8	11	57	30	59		62
13	24		60	40	47	14	86
66		12	44		25		27
43	13	41	31	26	82	12	28

33	49	27	17	21	55	61	39
3		31	51	63	43		13
15	7	1	19	15	23	69	41
57		29	9		35		51
53	5	47	25	45	33	11	37

54	23	18	58	63	31	26	51
29		61	50	20	27		52
50	28		17	69	48	21	60
52		19	65		50	16	63
62	49	24	67	22	52	27	26

5	47	28	53	61	13	20	52
37		44	30	46	55	6	7
22	63		12	62	14	60	31
23		29	64		15		6
48	36	39	21	47	28	63	38

11	38	62	51	43	26	65	13
10		63	35	31	19		46
14	3		59	27	7	50	10
26		6	47	9	39		22
34	23	50	30	35	42	11	54



КАК НАЛИТЬ В СТАКАН ВОДУ ЧЕРЕЗ КРАЯ.

Возьмите стакан, лучше с закругленными краями. Потрите края его рукой, чтобы они покрылись жиром. Налейте воды до самого края. Кажется, что больше нельзя прибавить ни капли, чтобы вода не пролилась. На самом же деле в него можно опустить еще 15—20 однокопеечных монет, и вода не прольется. Нужно лишь поднести монету ребром к самой поверхности воды и осторожно опустить ее. С небольшой практикой этого легко достигнуть. Вода же не прольется, а, как видно на рисунке, вздуется посередине, напоминая выпуклое стекло от карманных часов.

Объяснение этому явлению простое. Вода состоит из мельчайших частиц, сравнительно крепко сцепленных друг с другом. Эти



частицы под влиянием давления на них внешнего воздуха образуют на поверхности воды пленку.

НЕСГОРАЕМАЯ НИТКА.

Интересен фокус с несгораемой ниткой. Возьмите кусок простой нитки и хорошенько намочите ее в очень крепком растворе обыкновенной столовой соли. Выньте ее, хорошенько просушите и опять намочите. Сушку и мочку надо проделать 4—5 раз. Затем к одному концу нитки прикрепите какой-нибудь легкий груз, например, бумажную коробочку, а за другой привяжите к гвоздю. Затем зажгите нитку. Она вспыхнет ярким пламенем и будет гореть. И когда ваша нитка потухнет, то груз останется висеть попрежнему. Нитка будет цела.

Объясняется это тем, что соль, которой пропиталась нитка, под влиянием огня, от которого сама нитка сгорела, спаяется и будет поддерживать груз.

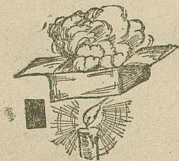
КАК СВАРИТЬ ЯЙЦО В ХОЛОДНОЙ ВОДЕ.

Поспорьте с кем-нибудь, что вы можете сварить яйцо вкрутую в холодной воде. Вам конечно не поверят. Вы же это сделаете легко. Налейте в большую чашку холодной воды до половины. Опустите в воду яйцо, затем начните понемногу добавлять негашеной извести, постоянно мешая ее деревянной палочкой. Начнется шипение и выделение пара, и яйцо через 5—6 минут будет готово. Негашеную известь надо прибавлять в воду до тех пор, пока не получится каша, густотой напоминающая хорошую сметану.

Объясняется это тем, что негашеная известь, соединяясь с водой, дает большую теплоту.

МОЖНО ЛИ ВСКИПЯТИТЬ ВОДУ В БУМАЖНОЙ КОРОБКЕ.

Не всякий вам также поверит, что можно вскипятить воду и даже сварить яйцо в бумажной коробке. Попробуйте это проделать сначала сами. Сделайте из толстой бумаги маленькую коробочку, как указано на рисунке. Осторожно наливайте в нее воды. Подставьте свечку или керосиновую лампу. И вода в вашей кастрюльке закипит. Бумага же не прожжется, так как она будет отдавать излишек своей теплоты воде.



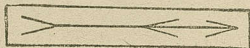
КАК РАЗБИТЬ КАМЕНЬ УДАРОМ КУЛАКА.

Часто заезжие „фокусники-силачи“ показывают свою силу, разбивая кулаком камень. На самом деле это просто фокус, не требующий никакой особенной силы.

Возьмите два камня, один большой (вместо него можно воспользоваться гирей), другой много меньше, лучше обломок кирпича. Меньший камень возьмите в левую руку и не кладите его на большой, тогда вы ни за что не разобьете, а держите его на расстоянии 1—2 сантиметров от большого. Затем обвяжите правую руку тряпкою и сильно ударьте кулаком отрывистым ударом по меньшему. Меньший камень легко разобьется.

КОТОРАЯ ДЛИННЕЕ.

Пожалуй, большинство скажет, что линия Б длиннее линии А. На самом же деле обе совершенно одинаковой длины. Убедитесь в этом сами и смерти обе линии. Получается это потому, что глаз наш далеко не совершенен и не все видит так, как оно есть на самом деле. Его сравнительно легко ввести в обман.



Б

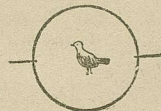
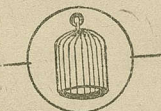
А

Такие обманы называются в науке оптическими обманами. Нарисуйте это на отдельной бумажке и попробуйте показать своим знакомым. Что они скажут?

ПТИЧКА В КЛЕТКЕ.

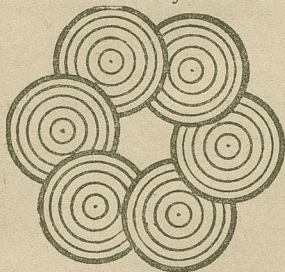
Вырежьте маленький кружочек из картона. Нарисуйте на одной стороне его птичку, на другой клетку. То и другое нужно нарисовать на самой середине кружка, и птичка должна быть меньше клетки. Затем прикрепите к кружку бечевку, как это показано на рисунке, и начните быстро вертеть. Вы увидите не два изображения, а одно — птичку в клетке.

Получается это благодаря свойству нашего глаза сохранять полученное им впечатление на некоторое время ($1/7$ часть секунды). На этом свойстве основан и кинематограф, когда нам кажется, что на полотне происходит настоящее движение. Попробуйте проделать этот фокус. Рисунки на кружке могут быть и другие.



КИТАЙСКИЕ ТЕНИ.

Если между лампой, поставленной на стол, и стеной поместить какой-нибудь предмет, то его тень на стене часто принимает совершенно неожиданный и причудливый характер. В Китае да и у нас в большом ходу т. н. теневой театр или китайские тени. Вырезают из картона или плотной бумаги специальные фигурки и отбрасывают их тень на натянутое и освещенное сзади полотно. Получаются забавные тени. Делать это не всегда и всюду возможно. Но можно обойтись и без этого. Попробуйте-ка изобразить на стене гуся, голову собаки, кошки, зайца и медведя.



ВЕРТЯЩИЕСЯ КРУГИ.

Если двигать этот рисунок вправо и влево, то круги начнут вертеться. Это опять своеобразный оптический обман, получающийся потому, что в нашем глазу белые части рисунка начнут сливаться с черными, создавая впечатление мелькания, характерное для быстрого движения.

IV. ОТВЕТЫ.

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ВОЕНИЗАЦИЯ.

СТРЕЛКОВАЯ ВИКТОРИНА.

1. Четыре нареза.
2. Линия полета пули.
3. Большое отверстие, образованное пулями, попавшими в одну точку.
4. Влево.
5. Прицел.
6. От давления пороховых газов.
7. Отклонение в момент стрельбы винтовки в сторону.

ТОПОГРАФИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА.

1. Линия, изображающая на картах неровности местности, или линия, проходящая на местности через точки, имеющие одну и ту же высоту над уровнем моря.
2. Написать словами.
3. С белой, желтой и красной.
4. По ветвям дерева, по мху на дереве, по пеньку и пр.
5. План составляется в более крупном масштабе, а карта в более мелком.
6. Всегда вверху.

АВИОВИКТОРИНА.

1. Они заложили основу летания на аппаратах тяжелее воздуха и построили первый в мире самолет.
2. Истребители, разведчики, бомбовозы, штурмовые.
3. Транспортный — пассажирский.
4. Центральный аэрогидродинамический институт.
5. Один из лучших летчиков в СССР, совершивший героический полет в Токио, герой Советского союза.
6. Боевой строй самолетов.
7. Эскадра — морское соединение, эскадрилья — воздушное соединение.
8. Особого устройства большой зонт, служащий для прыжков с самолета с высоты.
9. Ангар — помещение для хранения самолетов.

ХИМВИКТОРИНА.

1. Отравляющие химические вещества.
2. Активированным углем, химвосприимчивителем и противодымным фильтром.
3. Обезвреживание отравляющих веществ.
4. Глазные стекла противогазной маски.

5. Можно.
6. Иприт — на реке Ипр во Франции.
7. Плохо задерживается синильная кислота; окись углерода совсем не задерживается.
8. Люизит.
9. В низинах — потому, что газ тяжелее воздуха.
10. Только тогда, когда противник первый применит отравляющие вещества.

ВЕСЕЛАЯ АРИФМЕТИКА И ФИЗИКА.

1. Бывают ли? Январские жары и июльские морозы бывают в южном полушарии земли, по ту сторону экватора. Когда у нас в северном полушарии зима, тогда в южном — лето, и наоборот.

2. Из трех — четыре. Это шуточная задача. Секрет ее в том, что из трех спичек вы делаете не четыре спички, а просто „четыре“ — римскую цифру IV. Составить ее из трех спичек конечно очень легко. Таким же незамысловатым способом можете вы из трех спичек сделать шесть (VI), из четырех спичек — семь (VII) и т. д.

3. Три да два — восемь. Из трех спичек делается римская цифра VI, из пяти спичек — VIII.

4. Карандаш на острие. Чтобы карандаш устойчиво держался на конце пальца, надо воткнуть в карандаш сбоку клинок перочинного ножа, как показано здесь на рисунке.

С первого взгляда кажется, что карандаш с таким грузом еще труднее удержать стоя. Но попробуйте, вы убедитесь, что карандаш стоит очень легко.

5. Сколько партий? Каждый сыграл две партии.

6. Трактор. Те же пять тракторов. Ведь 5 тракторов засевают 1 гектар в час. Следовательно 100 тракторов они засеют в 100 часов.

7. В город. Колхозник ничего не выгадал, а потерял. На вторую половину дороги он употребил столько времени, сколько отняло бы у него все путешествие в город пешком. Значит, он выгадать во времени не может, а должен потерять. Потерял он 15-ую долю того времени, какое нужно, чтобы пройти пешком половину пути.

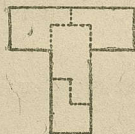
8. На сколько выше? Ответ в самом условии.

9. Что тут нарисовано? Все это знакомые вещи нашего обихода, видимые сбоку, с ребра. Вверху — портновские ножницы, под ними — клещи; еще ниже — бритва в сложенном виде. В нижнем ряду слева направо: вилы, карманные часы и столовая ложка.

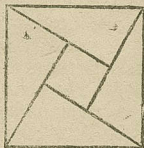
11. Книжный червь. Обычно отвечают, что червь прогрыз $800 + 800$ страниц да еще две крышки переплета. Но это не так. Поставьте рядом две книги: первую налево, вторую направо, как показано было на рисунке. И тогда посмотрите, сколько страниц между 1 страницей первой книги и последней страницей второй книги. Вы убедитесь, что между ними нет ничего, кроме двух крышек переплета. Книжный червь испортил, значит, только переплеты книг, не тронув их листов.



12. Из пяти кусочков. Квадрат составляется так, как показано на рисунке.



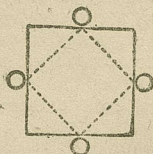
13. На четыре части. Как нужно разделить земельный участок, показано пунктирными линиями на рисунке.



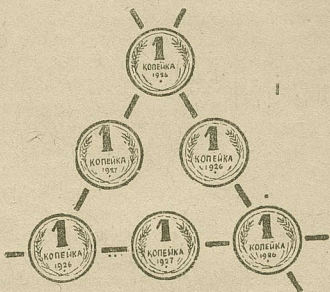
14. Из яблока петушок. Можно сделать по способу, показанному на рисунке. Как надо сложить разрезанные части яблока, вы конечно догадаетесь сами.



15. Деревьев не рубить. Новый пруд должен быть выкопан так, как показано на этом рисунке.

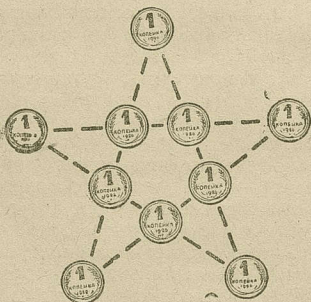


16. Шесть монет. Шесть монет нужно расположить в три ряда по три, как указано на рисунке.

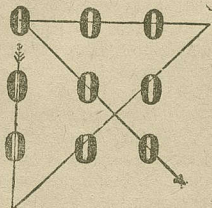


17. Девять монет. Попробуйте решить сами, исходя из решения предыдущей и последующей задач.

18. В пять рядов. Вот решение задачи. Монеты образуют, как видите, пятиконечную краснoармейскую звезду.



19. Девять нулей. Задача решается так, как показано на чертеже.



21. Который год? Будет только один такой год в XX веке: 1961-й.

22. Игра в 11. Если вы делаете первый „ход“, вы должны взять 2 ореха, остается 9. Сколько бы ни взял после вас второй

игрок, вы следующим ходом должны оставить на столе только 5 орехов; легко сообразить, что вы всегда можете это сделать. А сколько бы из этих пяти ни взял ваш противник, вы вслед за ним оставляете ему один орех — и выигрываете.

Если игру начинаете не вы, то ваш выигрыш зависит от того, знает ли противник секрет беспроеигрышной игры или нет.

23. Сколько им лет? Рассчитать, сколько лет каждому, нетрудно. Ясно, что сын старше внука в 7 раз, а дед — в 12 раз. Если бы внуку был 1 год, сыну было бы 7 лет, деду — 12 лет, а всем троим вместе 20 лет. Это ровно в 5 раз меньше, чем на самом деле. Значит, в действительности внуку 5 лет, сыну — 35 и деду 60 лет.

Проверим: $5 + 35 + 60 = 100$.

24. Сколько детей? Всех детей семь: шесть сыновей и одна дочь. (Обычно же отвечают, что детей 12, но тогда у каждого сына было бы шесть сестер, а не одна).

25. Сестры и братья. Всех семеро: четыре брата и три сестры. У каждого брата три брата и три сестры; у каждой сестры — четыре брата и две сестры.

26. Галки и палки. Эта старинная народная задача решается так. Спросим себя: на сколько во второй раз для заполнения мест на палках нужно было бы иметь больше галок, чем в первый? Легко сообразить: в первом случае для одной галки не хватало места, во втором же сидели все галки и еще двух не хватило. Значит, чтобы занять все палки, нужно бы во второй раз иметь на $1 + 2$, т. е. на 3 галки больше, чем в первый. Садится же на каждую палку на одну птицу больше. Ясно, что всех палок было три. Посадим на каждую палку по галке и прибавим еще одну — получим число птиц: 4.

Итак, вот ответ на вопрос задачи: четыре галки, три палки.

27. Два школьника. Из того, что передача одного яблока увеличивает их число у обоих школьников, следует, что у одного на 2 яблока больше, чем у другого. Если от меньшего числа отнять одно яблоко и прибавить к большему числу, то разница увеличится еще на 2 и станет равна 4. Мы знаем, что тогда большее число будет равно двойному меньшему. Значит, меньшее число тогда будет 4, а большее — 8.

До передачи одного яблока у одного школьника было $8 - 1 = 7$, а у другого $4 + 1 = 5$.

Проверим, становятся ли числа равными, если от большего отнять одно яблоко и прибавить к меньшему:

$$7 - 1 = 6; 5 + 1 = 6.$$

Итак, у одного школьника было 7 яблок, а у другого — 5.

28. Задача о волосах. Среди пионеров наверняка имеются даже не двое, а целые сотни тысяч ребят с одинаковым числом волос. Это следует из того, что число всех пионеров больше чем число волос на голове каждого из них. Пионеров с различным числом волос может быть не более 200000.

29. Сколько стаканов? Сравнивая первую и третью полку, мы замечаем, что они отличаются друг от друга следующим: на

третьей полке один лишний сосуд среднего размера, зато нет 3 малых сосудов. А так как общая вместимость сосудов каждой полки одинакова, то очевидно вместимость одного среднего сосуда равна вместимости трех малых. Итак, средний сосуд вмещает 3 стакана. Теперь остается определить вместимость большого сосуда. Заменив в первой полке средние сосуды соответствующим числом стаканов, мы получаем 1 большой сосуд и 12 стаканов.

Сравнив это со второй полкой, замечаем, что один большой сосуд вмещает шесть стаканов.

30. Сколько квадратов? Одинаковых маленьких квадратов	25
Составленных из четырех маленьких	16
Составленных из девяти	9
Составленных из шестнадцати	4
Составленных из двадцати пяти	1

Итого квадратов 55

31. Почтовые марки. Эта задача имеет только одно решение:

Гражданин купил:

50-копеечных марок	1 штуку.
10-копеечных	39
1-копеечных	60

Действительно:

всех марок $1 + 39 + 60 = 100$ штук.

А стоят они: $50 + 390 + 60 = 500$ копеек.

32. Сколько монет? Задача имеет четыре решения. Вот они

	I способ	II способ	III способ	IV способ
Рубли	1	2	3	4
Гривенники	36	25	14	3
Копейки	5	15	25	35
Всех монет	42	42	42	42

33. На-глазок. Постарайтесь сами догадаться.

34. С кирпичом или соломой? Сено занимает больший объем, чем кирпич. Следовательно, у воза с сеном центр тяжести будет лежать выше, чем у воза с кирпичом. А физика нас учит, что равновесие будет тем устойчивее, чем ниже лежит центр тяжести тела. Значит, с сеном опрокинуть легче.

35. В море и в реке. Так как соленая вода имеет больший удельный вес, чем пресная вода, то ясно, что в море корабль меньше погружен, чем в реке.

36. Горячая и холодная вода. В кружке с холодной водой процесс нагревания пойдет быстрее, чем в кружке с горячей водой процесс остывания. Дело в том, что в первой кружке нагретые снизу частицы воды, как более легкие, станут подниматься вверх, а на их место будут притекать сверху холодные частицы, как более тяжелые.

Во второй кружке этого „перемешивания“, ускоряющего процесс, не произойдет, так как охладившиеся внизу частицы воды, как более тяжелые, останутся на месте.

37. Стаканы. Стаканы с толстыми стенками трескаются скорее. В таких стаканах стенки не успевают прогреться сразу и в то время, как внутренние слои стенки от нагревания начинают расширяться, наружные слои остаются холодными. Это и ведет к тому, что стакан трескается.

38. Разобьется ли стекло? Стекло в таком положении будет падать „мягко“ вследствие сопротивления воздуха.

39. В какой точке? На пересечении диагоналей ромба, так как эта точка будет одинаково удалена от сторон ромба и эхо от всех четырех сторон придет одновременно.

40. Как поступить? Надо на шпильку навернуть две гайки (перевернув одну из них). Затем, придерживая ключом нижнюю, нужно вторым ключом до отказа навинтить верхнюю (это называется „законтрить“ гайку). Теперь, убрав ключ с нижней гайки и вращая только верхнюю, мы заставим вращаться всю шпильку и таким образом ввернем ее в гнездо детали, после чего остается снять гайку.

41. Где давление больше? По закону Паскаля давление на обе боковые стенки будет одинаково.

42. От Москвы до Ленинграда. Кубические миллиметры, уложенные в один ряд, займут длину $1000 \times 1000 \times 1000 = 1\,000\,000\,000$ миллиметров.

Значит, их с большим избытком хватит, чтобы покрыть расстояние от Москвы до Ленинграда.

43. Нарушится ли равновесие? Равновесие нарушится только на третьем рычаге, причем более тяжелая гиля перетянет. Это ясно из того, что в этом случае обе гири, как одинаковые по объему, в воде станут легче на одну и ту же величину. Значит, тяжелая гиля будет теперь тяжелее легкой больше чем в два раза.

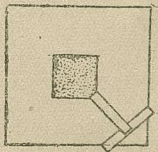
44. Вскипятите воду. Можно накаливать на огне камни и бросить их в лоханку с водой. При достаточном количестве камней вода закипит. Можно вскипятить с помощью электрического кипятильника.

45. Ременная передача. Во втором случае. Взгляните в условии задачи на рисунки, и вы убедитесь, что в этом случае шкивы значительно полнее охвачены ремнем.

46. „Выход“. Фонарь дает много лишнего света в зал, потому что он сделан так: на белом фоне черная надпись „Выход“. Надо бы сделать наоборот — на темном фоне белую надпись.

47. Как попасть на остров? Смотри рисунок.

48. Вода на весах. По закону Архимеда тело, погруженное в жидкость, давит на эту жидкость с силой, равной весу вытесненной им жидкости, а так



как в нашей задаче вода, вытесняемая рукой, останется в баке, то ясно, что бак станет тяжелее на вес вытесненной рукой воды. Это и покажут весы.

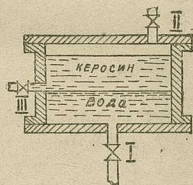
49. Соленая вода. Потому, что вместе с выделением пота человеческий организм теряет важные для него соли. Если это происходит постоянно, то может болезненно отразиться на здоровье. Употребление соленой воды отчасти восполняет недостаток солей в организме вследствие постоянного обильного потения.

50. У худых или толстых? У худых нормальная температура выше. Дело в том, что подкожный жировой слой является тепловой изоляцией и уменьшает температуру кожи.

51. Шесть собак. Угол между зеркалами должен быть равен 60 градусам. Вообще для того, чтобы высчитать угол между зеркалами, нужно 360 градусов разделить на число изображений, которые желательно получить (в это число входит и сам предмет).

52. Вылейте керосин. Открыв воздушный кран II, дополним водой бак через трубу III. Так как керосин легче воды, то он всплывает наверх.

Выпустите часть воды через трубу I в раковину так, чтобы граница между керосином и водой опустилась до уровня трубы III (см. рисунок).



53. Ч ай н в о р д.

1 — 2 — точка.	17 — 18 — Нара.
2 — 3 — канава.	18 — 19 — раса.
3 — 4 — навага.	19 — 20 — сани.
4 — 5 — галоп.	20 — 21 — нива.
5 — 6 — лопата.	21 — 22 — вагон.
6 — 7 — атака.	22 — 23 — гонки.
7 — 8 — канат.	23 — 24 — кино.
8 — 9 — натура.	24 — 25 — нота.
9 — 10 — Ганди.	25 — 26 — табель.
10 — 11 — уратан.	26 — 27 — бельмо.
11 — 12 — диплом.	27 — 28 — море.
12 — 13 — пломба.	28 — 29 — река.
13 — 14 — базар.	29 — 30 — катер.
14 — 15 — заряд.	30 — 31 — терка.
15 — 16 — ядро.	31 — 32 — каста.
16 — 17 — Рона.	32 — 33 — стакан.

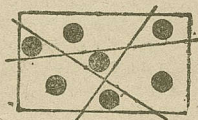
РЕБУСЫ И ШАРАДЫ.

1. Лучший отдых зимой — лыжи, горка и каток.
2. Коммуна.
3. Будь ударником учебы.
4. Комсомол.
5. Береги свои учебники.
6. Китай.

7. Виноград.
8. Паровоз.
9. Лучше учиться.
10. Партия.
11. Часовой.
12. Псков.
13. Хорош уход — здоров и скот.
14. Компания.
15. Навоз.
16. Волосы.
17. Вот наш основной лозунг: укрепляй колхоз.
18. Заем несет в деревню культуру.
19. Каракум.
20. Обучайся в стрелковых кружках. Изучай правила химобороны.
21. Красная армия и Красный флот — наша защита.
22. Часовой.

А НУ-КА, ПОЛОМАЙ ГОЛОВУ!

1. Головоломка. Борись за чистую тетрадь и за хорошую учебу.
2. Головоломка. Разрезать нужно так, как указано на рисунке.
3. Головоломка. Торт. Острие. Рассол. Голь. Лом. Елка. Разгон.
4. Игра-головоломка. Придумай сам, какие еще фигуры можно сложить.
5. Что тут написано. Государственное издательство.
6. Загадочная картинка. Переверните рисунок и вы увидите Бобика, спрятавшегося меж двух деревьев.
7. Экскурсия в зоопарк. 1-ая клетка — жирафф, 2-ая клетка — верблюд, 3-я клетка — бегемот, 4-ая клетка — мартышка, 5-ая клетка — леопард.
8. Хорошо зимой в лесу. Посмотри на рисунок справа и ты увидишь меж деревьев лыжника.
9. Письмо подшефников. Привет новой смене Красной армии, призывникам 1937 г.
10. Земля дыбом. Ответом тебе послужит карта двух полушарий.
11. Загадочная картинка. А потому, что разведчик должен стоять за ветряком или за избой, изгородью, а не на открытом месте, вот поэтому синие и проиграли.
12. В чем причина? Поступил правильно потому, что пень и дерево показывают противоположные страны света.
13. О пионере Сеньке. Плохо Сенька с винтовкой обращается, ствол уткнул в землю, затвор выбросил в песок, а так нельзя, портится винтовка. Да и шомпол у Сеньки весь изогнулся, того и гляди сломается.
14. Логогриф. 1 — трест, 2 — пресс, 3 — Брест, 4 — крест.
15. Логогриф. — Бак, лак, сак, мак, рак, Жак, так.
16. Логогриф. — (Животное — рыба-птица). Лань, линь, лунь.



17. Какие озера? Проверьте ваши ответы по географической карте.

18. Отгадай!

- 1) Ялта.
- 2) Клин.
- 3) Тюмень.
- 4) Фили-Филин.
- 5) Великобритания, Италия, Латвия.
- 6) Париж.
- 7) Танк.
- 8) Тифлис.
- 9) Красная смородина.

10) Гроб.

11) Лапша.

12) У Андрея две сестры.

13) Каждый получит по одному яблоку, один возьмет яблоко вместе с корзинкой.

19. Странные вороны. Задача-шутка. Дело в том, что вороны сидели одна против другой, глядели друг на друга и в то же время одна на север, другая на юг.

20. Когда Вася будет членом ВКП(б). Через десять лет Васе будет 22 года, а дедушке 66. Вот 22 и составят одну третью часть возраста дедушки.

21. Сколько кошек? Четыре кошки. Перед кошкой, сидевшей в одном углу, были те кошки, которые сидели в других углах, и так по отношению к каждой. Кроме того каждая кошка сидела поджавши под себя хвост, следовательно, на хвосту у каждой кошки было по кошке.

22. Семь загадок.

1) Кот. Когда кот, выспавшись, поднимается, он изгибает спину горбом.

2) Кот. Если читать справа налево, получится „ток“, который бежит по электрическим проводам.

3) Река. В нее вливаются притоки и дождь; из нее вода изливается в море или в другие места.

4) Печь комнатная. В нее кладут белые дрова, а вынимают черные уголья.

5) Дождь. Упав из облаков, он просачивается в землю.

6) Снег. Когда тает много снега („умирает“), образуются бурные, ревущие потоки воды.

7) Замок.

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	3
От составителя	4

I. ПЕСНИ

Песни революции	7
Песни Красной армии	10
Песни социалистической стройки	20
Песни комсомольцев и пионеров	25

II. ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Летние игры и развлечения	40
Занимательная военизация	47
Зимние игры и развлечения	61
Комнатные игры и развлечения	69

III. ЗАГАДКИ, ЗАДАЧИ, ЗАБАВЫ, ФОКУСЫ

Веселая арифметика и физика	87
Ребусы и шарады	97
А ну-ка, поломай голову	101
Фокусы и забавы	111

IV. ОТВЕТЫ

6876

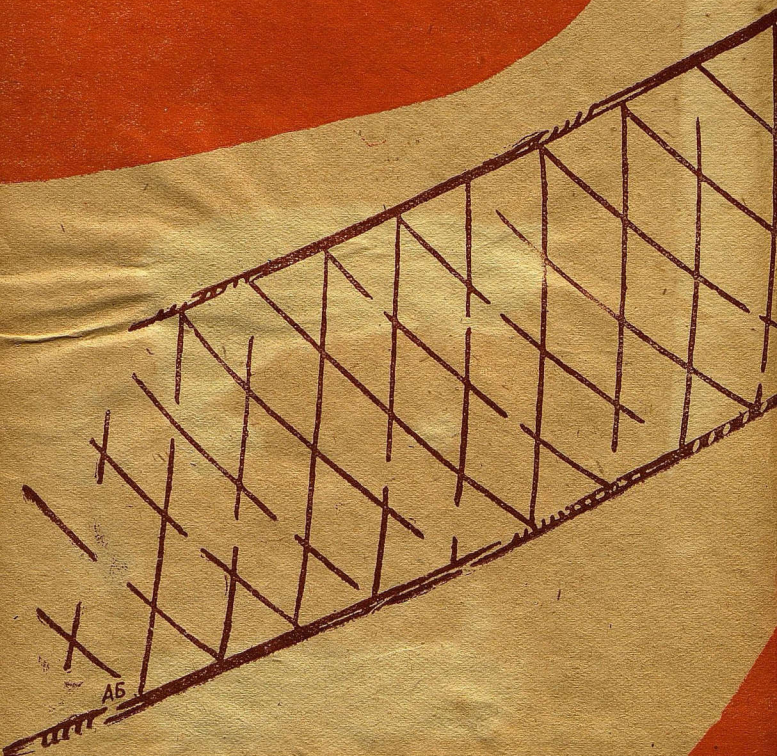
Редактор *И. Кравченко.*
Технический редактор *Д. Орлов.*
Ответственный по выпуску *П. Гормай.*
Обложка художника *К. Дмитриева.*
Форзац художника *А. Быкова.*
Сталгиз № 231. Инд. Д.—6. Тираж 15.000.
Сдано в производство 27/VII-34. Подписано
к печати 3/XI-34. Формат 62 × 94¹/₁₆.
Печатных л. 8. Знаков в печатном л. 50.000.
Уполн. Крайлита № 7453. Зак. № 5851.
Типография Адыгнациздата, Краснодар,
Красноармейская, 39.

17.03.1969

50449

НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА
ДОМА ДЕТСКОЙ КНИГИ
МОСКВА

3^и из



АБ

22/10/02

300=

