



Е.М. МИНСКИН
ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ
В ГРУППЕ
ПРОДЛЕННОГО
ДНЯ



Е. М. МИНСКИН



ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ
В ГРУППЕ
ПРОДЛЕННОГО ДНЯ

ПОСОБИЕ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ

ИЗДАНИЕ 2-е, ПЕРЕРАБОТАННОЕ
И ДОПОЛНЕННОЕ

Рекомендовано
Министерством просвещения РСФСР

МОСКВА «ПРОСВЕЩЕНИЕ» 1983

Рецензенты:

доктор пед. наук, зав. кафедрой методики начального обучения МГПИ им. В. И. Ленина *М. Р. Львов*; *В. М. Качашкин*,
учительница начальных классов школы № 296 Москвы
Э. Я. Береговская

Ефим Маркович Минский

**ИГРЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ
В ГРУППЕ
ПРОДЛЕННОГО ДНЯ**

Редакторы *Е. А. Меньшикова, С. А. Меренкова*
Художник *Н. П. Лобанёв*
Художественный редактор *Т. Г. Никулина*
Технический редактор *Г. В. Субочева*
Корректор *Н. И. Новикова*

ИБ № 7430

Сдано в набор 06.08.82. Подписано к печати 04.04.83. Формат 60×90^{1/16}.
Бум. типограф. № 2, Гарнит. лит. Печать высокая. Усл. печ. л. 12,0+
+форз. 0,25. Усл. кр. отт. 12,75. Уч.-изд. л. 11,60+форз. 0,43. Тираж
400 000 экз. Заказ № 4217. Цена 50 коп.

Ордена Трудового Красного Знамени издательство «Просвещение» Государственного комитета РСФСР по делам издательств, полиграфии и книжной торговли. Москва, 3-й проезд Марьиной рощи, 41.

Типография им. Смирнова Смоленского облуправления издательств, полиграфии и книжной торговли, г. Смоленск, пр. им. Ю. Гагарина, 2.

Минский Е. М.

М 62 Игры и развлечения в группе продленного дня: Пособие для учителя. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Просвещение, 1983. — 192 с., ил.

Цель предлагаемого пособия — помочь воспитателям групп продленного дня организовать досуг младших школьников. В пособии представлены разнообразные игры и развлечения: подвижные игры, предназначенные для проведения на свежем воздухе, в помещении; музыкальные игры; загадки, шарady, ребусы, скороговорки, шутки, фокусы; разработаны праздники игр и игрушек.

М 4306030000—470
22—83
103(03) — 83

ББК 74.213.8
373.04

Игра — важное средство воспитания

Группы продленного дня стали в настоящее время важной формой общественного воспитания детей. Число школ с продленным днем растет из года в год как в городе, так и на селе. В соответствии с «Основными направлениями экономического и социального развития СССР на 1981—1985 годы и на период до 1990 года» в 1985 году число учащихся в школах (группах) с продленным днем увеличится до 13,5—14 миллионов.

Постоянное расширение сети школ и групп продленного дня вызвано социальными потребностями общества и педагогической целесообразностью, так как в этих школах созданы дополнительные возможности для организации воспитательного воздействия на детей в свободное от уроков время. Не случайно в постановлении ЦК КПСС и Совета Министров СССР «О дальнейшем совершенствовании обучения, воспитания учащихся общеобразовательных школ и подготовки их к труду» (1977 г.) подчеркивается необходимость обеспечения развития и совершенствования работы школ и классов с продленным днем, являющихся одной из эффективных форм дальнейшего расширения общественного воспитания детей и подростков, а также оказания помощи семье.

Одной из важных задач в работе с детьми в группе продленного дня является забота о том, чтобы часы, свободные от выполнения учебных заданий, заполнялись разумно, интересно, чтобы они были действенным средством коммунистического воспитания детей. В значительной мере это зависит от воспитателя, его умения увлечь детей интересным делом, дать выход их энергии, предоставить каждому возможность наиболее полно проявить себя, реализовать свои способности. Большую помощь в этом воспитателю может оказать игра — постоянная и неизменная спутница детства. Воспитатель должен знать игры, владеть методикой их проведения, уметь подбирать их в соответствии с возрастом играющих для достижения определенных педагогических целей.

В предлагаемом пособии представлены разнообразные игры и развлечения для детей младшего школьного возраста: подвижные игры, предназначенные для проведения на свежем воздухе, в помещении; музыкальные игры; загадки, шарады, ребусы, скороговорки, шутки; разработаны праздники игр и игрушек.

*
* *

Воспитательное значение игры, ее всестороннее влияние на развитие ребенка трудно переоценить. Игра органически присуща детскому возрасту и при умелом руководстве со стороны взрослых способна творить чудеса. Ленивого она может сделать трудолюбивым, незнайку — знающим, неумелого — умельцем. Словно волшебная палочка, игра может изменить отношение детей к тому, что кажется им порой слишком обычным, скучным, надоевшим.

Игра поможет воспитателю сплотить детский коллектив, включить в активную деятельность детей замкнутых и застенчивых. В играх воспитывается сознательная дисциплина, дети приучаются к соблюдению правил, справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других.

Игра для детей — важное средство самовыражения, проба сил. В играх воспитатель может лучше узнать своих воспитанников, их характер, привычки, организаторские способности, творческие возможности, что позволит ему найти наиболее правильные пути воздействия на каждого из детей. И, что тоже очень важно, игры сближают воспитателя с детьми, помогают установить с ними более тесный контакт.

Игры существуют разные: подвижные, сюжетные, подражательные, музыкальные, дидактические, познавательные и др. Все они нужны и по-своему полезны детям, все должны быть использованы воспитателем в работе. Но особое место среди них занимают подвижные игры. Как показали специальные исследования, 85% времени бодрствования школьники проводят в сидячем положении, а это пагубно сказывается на их здоровье. Подвижные игры — самое лучшее лекарство для детей от двигательного «голода» — гиподинамии.

Многие из них существуют с незапамятных времен и передаются из поколения в поколение. Время вносит изменения в сюжеты некоторых игр, наполняет их новым содержанием, отражающим современную жизнь. Игры обогащаются, совершенствуются, создается множество усложненных вариантов, но их двигательная основа остается неизменной. Важнейшее достоинство подвижных игр состоит в том, что в своей совокупности они, по существу, исчерпывают все виды свойственных человеку естественных движений: ходьбу, бег, прыжки, борьбу, лазанье,

метание, бросание и ловлю, упражнения с предметами — и потому являются самым универсальным и незаменимым средством физического воспитания детей.

Характерной чертой подвижных игр является не только богатство и разнообразие движений, но и свобода их применения в разнообразных игровых ситуациях, что создает большие возможности для проявления инициативы и творчества. Подвижные игры имеют ярко выраженный эмоциональный характер. Играя, ребенок испытывает радость от напряжения физических и умственных сил, необходимого для достижения успеха.

У воспитателей групп продленного дня большие возможности научить детей многим играм, привить любовь к ним, добиться того, чтобы они прочно вошли в детский быт. Для этого создаются необходимые условия, расписанием предусматривается специальное время. Не следует, однако, занятия игрой ограничивать только этим временем. Игра должна органически войти в жизнь каждого детского коллектива, умело сочетаться с другими видами деятельности. Она уместна во многих случаях. Если дети устали от занятий и им нужна разрядка, если расшалились и их надо успокоить, если надо сделать интересным какое-то задание, трудовой процесс — в этих и во многих других случаях игра может быть незаменимым помощником воспитателя.

Знание игр необходимо каждому воспитателю. На семинарах и объединениях воспитателям надо постоянно уделять внимание изучению игр, помогать друг другу. Между участниками семинара можно распределить темы: тихие игры, загадки, шарады, ребусы, подвижные игры (групповые, командные, соревнования-поединки, игры с мячом, со скакалкой), фокусы, шутки и т. п. Каждый возьмет себе ту тему, которая ему больше по душе, тщательно разработает ее, подберет необходимый практический материал и предложит его товарищам. К участию в таких семинарах надо обязательно привлекать учителей физкультуры и пения. Там, где есть возможность, надо создавать специальные курсы по играм на базе районного методического кабинета или Дома пионеров.

В помощь воспитателям в проведении игр с детьми можно привлекать актив пионеров и школьников. С этой целью желательно в школе создать кружок затейников — организаторов веселого досуга и объединить в нем пионеров V—VII классов. Руководство кружком можно поручить кому-нибудь из старших школьников — комсомольцев, а для занятий с детьми привлекать всех, кто может быть в этом полезен, — учителей, вожатых, родителей.

Как известно, дети — самые лучшие распространители и пропагандисты игр. По определенному плану и расписанию затейники могут приходить в группы к младшим школьникам (всем составом или по 2—3 человека) и помогать воспитателям проводить игры, танцы, развлечения.

КАК ВЫБРАТЬ ИГРУ

При выборе игры необходимо принимать во внимание следующие обстоятельства:

1. **Возраст играющих.** Все приведенные в этой книге игры доступны учащимся начальных классов. При подборе игр надо исходить из необходимости постепенного перехода от простых игр к более сложным. Самые простые игры, доступные первоклассникам, помещены в разделах «Групповые игры», «Подражательные игры», «Игры с пением и хороводы». С них и следует начинать. Но постепенно можно вводить и командные игры, игры-эстафеты, соревнования-поединки.

Установить для каждой игры, для учащихся какого класса она предназначается, невозможно. Многолетний опыт показал, что есть игры, которые вообще нельзя отнести к определенному возрасту. Такие, например, игры, как «Удочка», «Второй лишний», «Белки, орехи, шишки», можно с одинаковым успехом проводить с октябрятами, со старшими школьниками или даже со взрослыми людьми. Маленькие дети, например, с удовольствием будут хлопать руками и топтать ногами в играх-песенках «Если нравится тебе» или «Хлопай-топай», но с не меньшим удовольствием, как показал опыт, проделывают все это и учащиеся VII—VIII классов. Конечно, сказанное относится не ко всем играм. Старшие школьники не станут в своих играх изображать пчелок или зайчиков, подражать голосам животных и т. п., что с удовольствием делают первоклассники.

2. **Помещение для игр.** При выборе игр всегда приходится считаться с размером помещения. Если игры проводятся в большом зале или в просторном коридоре, никаких ограничений для выбора той или иной подвижной игры нет. Можно проводить игры круговые и линейные, с бегом, прыжками, мячом, большую часть эстафет. Можно объединить для игр две или три группы и провести соревнование между ними.

В небольшом помещении возможности ограничены. Если детей много, приходится подбирать только малоподвижные или тихие игры, игры на внимание, наблюдательность и т. п. Подвижные игры тоже можно проводить (например, соревнования-поединки), но только с очень небольшим числом играющих при условии, что все остальные дети — зрители, болельщики. В этих случаях участников игры надо как можно чаще менять. Помещение, в котором проводятся игры, необходимо предварительно проветрить и тщательно убрать, чтобы в нем не было грязи и пыли.

3. **Игры на воздухе.** Проведение их зависит от времени года и погоды. Некоторые игры планируются на весенний период, другие — на осенний или зимний. В хорошую, теплую погоду во дворе, на площадке, в сквере, на опушке леса можно проводить все те игры, которые в плохую погоду приходится

проводить в помещении, и те, что только на воздухе и возможны (такие, как лапта или чижик, игры на местности и т. п.). В холодную погоду хороши игры с бегом, прыжками, борьбой. Они помогают детям согреться и делают их пребывание на воздухе приятным. В дождливую погоду игры можно проводить только под навесом.

Зимой, когда выпал снег и залит каток, можно проводить самые разнообразные игры: со снегом, на коньках, на лыжах, на санках. Но предпочтение следует отдавать тем играм, в которых одновременно участвуют все дети, чтобы никто из детей не замерз. Надо также строго следить, чтобы дети, разгоряченные играми, не пили холодную воду, не глотали украдкой снег, не сосали сосулек. Мороз до -10° без ветра — наиболее благоприятная погода для проведения игр на воздухе. При морозе свыше -12° и особенно при сильном ветре проводить прогулки и игры на воздухе нельзя.

4. Число участников. Не всегда игры проводятся со всем составом группы. Нередки случаи, когда часть детей занята какой-либо работой или приготовлением уроков, а другая часть свободна и ее надо занять. В этих случаях очень хороши игры за столом, настольные игры, игры с конструктором и строительными материалами и т. п. Но могут быть и веселые, шумные игры для небольшого числа участников, если они будут проводиться не в том помещении, где занимаются остальные ребята.

5. Инвентарь для игр. Для многих игр нужен инвентарь: мячи, булавы, кегли, обручи, скакалки, эстафетные палочки, мешочки с песком, флажки, веревки разной длины и толщины, мел и т. п. Составляя программу игр, воспитатель должен обязательно учитывать, какой для них понадобится инвентарь, заранее подготовить все необходимое.

В некоторых играх отдельным участникам приходится завязывать глаза. Для этого обычно используются колпаки или повязки. Колпаки можно склеить из цветной бумаги, они должны быть такого размера, чтобы закрывали лицо. Если же в играх используются повязки, то всякий раз, когда повязка переходит от одного игрока к другому, под нее надо подкладывать чистый лист бумаги.

Выбор игры зависит и от рода занятий детей до начала и после окончания игр. Если дети долго сидели, занимались умственным трудом, им необходима разрядка. Нужны игры с бегом, прыжками, метанием и ловлей мяча или другими движениями. После занятий физическим трудом (уборки помещения, работы на участке) детям лучше поиграть в спокойные, малоподвижные игры, игры на проверку внимания, сообразительности и т. п. Если после занятий подвижными играми детям предстоит вновь умственная работа (приготовление уроков, беседа, чтение книг, газет), надо, чтобы они предварительно успокои-

лись. Для этого очень подходят игры с пением, хороводы, фигурная маршировка.

При подборе игр воспитатель должен знать любимые игры детей. С этой целью можно опросить всех детей и записать ответы каждого по такой примерно схеме: где играют (дома, на улице, в саду, в парке), когда играют и как часто, с кем играют (с родителями, братьями, сестрами, товарищами, подругами, живущими в одном доме), в какие игры (перечислить названия), какие из них самые любимые (перечислить 5—6 названий), имеются ли дома настольные игры, игрушки (какие).

Воспитателю надо также познакомиться с играми, которые проводит на уроках учитель физкультуры.

КАК ОБЪЯСНИТЬ ИГРУ

Беседуя с детьми, воспитатель должен стоять так, чтобы все дети его видели и он видел всех детей. Лучше всего для этого стать в круг вместе с детьми (но не в центр круга, чтобы ни к кому не стоять спиной). Объяснение игры должно быть кратким, четким, но понятным, ярким и образным. Всегда, когда есть возможность, оно должно сопровождаться показом, демонстрацией отдельных этапов игры.

Если в игре много правил, которые сразу усвоить трудно, можно некоторые из них умышленно опустить и сообщать дополнительно по ходу игры. Можно не сразу после объяснения начинать игру, а предварительно провести репетицию, предупредив детей, что пока результаты засчитываться не будут.

ВЫБОР ВОДЯЩЕГО

Правильный выбор водящего имеет большое значение во многих играх. Его активность, изобретательность часто определяют ход игры. Особенно велика роль водящего в самостоятельных играх, которые дети затевают без участия взрослых. Руководитель, организовав с детьми игру, в которой многое зависит от водящего, может назначить его сам. Можно предложить выбрать водящего участникам игры, подсказав при этом, какими качествами он должен обладать (того, кто хорошо бегает; кто не пропустит мяч; самого веселого и т. п.). Этот способ особенно хорош, потому что выбранный водящий всегда старается как можно лучше оправдать доверие своих товарищей.

Но есть игры, где водящим может стать любой, тем более что в процессе игры он будет часто меняться. В этих случаях лучший способ — прибегнуть к считалке. Сам процесс выбора водящего при помощи считалки является для детей игрой.

Считалки всегда бывают рифмованными, иногда их придумывают сами дети, но чаще всего дети пользуются теми, которые специально написаны поэтами. Они могут быть поучитель-

ными, шуточными, веселыми. Последние больше всего нравятся детям.

Процедура выбора водящего при помощи считалок не одинакова. Иногда кто-нибудь читает забавный стишок и, произнося каждое слово, указывает на участников, стоящих в кругу. Тот из детей, на кого выпадает последнее слово, идет водить. Например:

Пчелы в поле полетели,
Зажужжали, загудели,
Сели пчелы на цветы,
Мы играем — водишь ты.

Но есть и такие считалки, в которых тот игрок, на которого пришлось последнее слово, выходит из круга, и расчет производится сначала. Считают до тех пор, пока останется один участник, который и становится водящим. (Этот способ применяется только тогда, когда участников мало.) Например:

Жили-были сто ребят,
Сто хороших октябрят,
Все садились за обед,
Все съедали сто котлет,
А потом ложились спать.
Начинай считать опять...

Мы приводим здесь образцы нескольких считалок:

Тара-тара — тара-ра!
Вышли в поле трактора!
Стали нашу боронить,
Нам бежать, тебе водить!

Ю. Капотов

Я пойду куплю дуду,
Я на улицу пойду.
Громче, дудочка, дуди,
Мы играем, ты води!

Красный — ясно —
Путь опасный.
Желтый — то же, что и красный,
А зеленый впереди —

Где ты был до сих пор?
Задержал светотор.

Проходи!

И. Демьянов

ПОСТРОЕНИЯ ДЛЯ ИГР И ФИГУРНАЯ МАРШИРОВКА ПОСТРОЕНИЯ И ПЕРЕСТРОЕНИЯ

При проведении игр руководитель постоянно сталкивается с необходимостью построить детей в шеренгу, в круг, в два круга (один в другом или в два отдельных), в колонну по

одному, в колонну по два, а также изменять построения, переходить из одного в другое. Надо научиться делать это правильно и быстро.

Построение в шеренгу, в две шеренги. Шеренгой называется строй, в котором учащиеся стоят один возле другого на одной линии. Направление шеренги руководитель показывает, встав на правый фланг и вытянув в сторону правую руку. Надо приучить детей строиться быстро, пристраиваясь друг к другу слева, постепенно удлиняя шеренгу и подравнивая ее по носкам или вдоль проведенной линии.

Чтобы построить детей в две шеренги, руководитель подает команду «На первый и второй рассчитайсь!». По этой команде правофланговый поворачивает голову налево и говорит: «Первый», стоящий рядом с ним произносит: «Второй», третий снова говорит: «Первый» и т. д. Левофланговый, называя номер, голову не поворачивает. Затем подается команда «Первые номера, шаг вперед, шагом марш!». Если надо, чтобы дети стояли в затылок друг другу, подается дополнительная команда: «Первые (вторые) номера, шаг влево (вправо), шагом марш!»

Из двух шеренг в одну дети перестраиваются по команде: «Первая шеренга, шаг назад, вторая — шаг вперед, шагом марш!»

В I классе руководитель может рассчитать детей на первый и второй сам. Для этого он проходит сзади шеренги и, дотрагиваясь до каждого, громко говорит: «Первый», «Второй».

Построение в круг. Круг — самое доступное и понятное детям построение. Нетрудно построить круг из шеренги. Дети берутся за руки, и крайние в шеренге идут навстречу друг другу, затем все выравнивают круг и растягивают его до положения поднятых в стороны рук. Если круг надо расширить или сузить, дети по указанию руководителя делают шаг (или два, три шага) назад или вперед. Если надо построить два круга (один в другом), руководитель ведет детей, взявшихся за руки, вправо по кругу, образуя спираль из двух витков. Поравнявшись с крайним, идущим в наружной спирали, он останавливает детей, разъединяет в этом месте цепочку и, соединив руки крайних в каждом витке, образует два круга — внешний и внутренний. Два отдельно стоящих круга (из одного) образуют так: дети берутся за руки, руководитель разъединяет цепочку в двух местах, образуя два полукруга, крайние в каждом из них идут навстречу друг другу и соединяют руки.

Детей, стоящих в кругу, нетрудно построить в одну шеренгу, разъединив круг в одном месте, а разъединив его в двух местах, образовать две шеренги.

Построение в колонну. Колонной называется строй детей, стоящих в затылок один другому, с равными интервалами (обычно на расстоянии вытянутых вперед рук). Стоящий

впереди называется направляющим, а последний в колонне — замыкающим. Колонной по два называется колонна, образованная парами, стоящими в затылок (пара за парой). Если нужно детей построить в колонну по одному, руководитель поворачивается в ту или иную сторону и поднимает вверх правую руку. Направляющий должен встать сзади него, а все остальные — по росту в затылок.

Если же дети были построены в шеренгу, то, чтобы образовать колонну по одному, руководитель поворачивает их направо (налево). Равняться при таком построении надо в затылок.

Из колонны по одному колонну по два можно построить следующим образом: поставить рядом с направляющим второго ученика, отделить часть детей и поставить их в затылок второму направляющему,

Перестроить детей из колонны по одному в колонну по два (по четыре) можно также и путем разведения и сведения,

ФИГУРНАЯ МАРШИРОВКА

Фигурную маршировку можно включать не только в программу игр. С нее можно начинать любые занятия с детьми, сборы, праздники. Она отлично организует, объединяет детей, развивает чувство ритма и темпа. Фигурная маршировка нравится детям разнообразием, красотой различных видов движений, построений и перестроений на марше, особенно, если они проводятся под музыку.

Здесь мы приводим лишь некоторые, наиболее распространенные виды фигурной маршировки (рис. 1).

Улитка. Дети строятся в шеренгу и берутся за руки. Повернувшись вправо (или влево), они идут за руководителем, сначала по кругу, а потом улиткой, образуя концентрические круги один в другом. При этом интервалы между кольцами спирали должны быть не менее одного метра, чтобы между ними был свободный проход. Когда улитка достаточно закрутится, руководитель ведет цепь в обратном направлении между кольцами, постепенно раскручивая ее (1).

Змейка. Руководитель ведет колонну детей в одном направлении; дойдя до конца площадки, поворачивает колонну и идет в обратном направлении; снова поворачивает колонну навстречу идущим позади, и так все время, образуя петлю за петлей, извиваясь змейкой (2).

Иголка и нитка. Дети держатся за руки, образуя цепочку. Обведя цепочку вокруг площадки, руководитель останавливает детей и предлагает им поднять вверх соединенные с соседями руки, образуя длинный ряд ворот. Стоящий в цепочке первым (направляющий) ведет цепочку дальше за собой в обратном направлении под руками у ребят, обводя по очереди

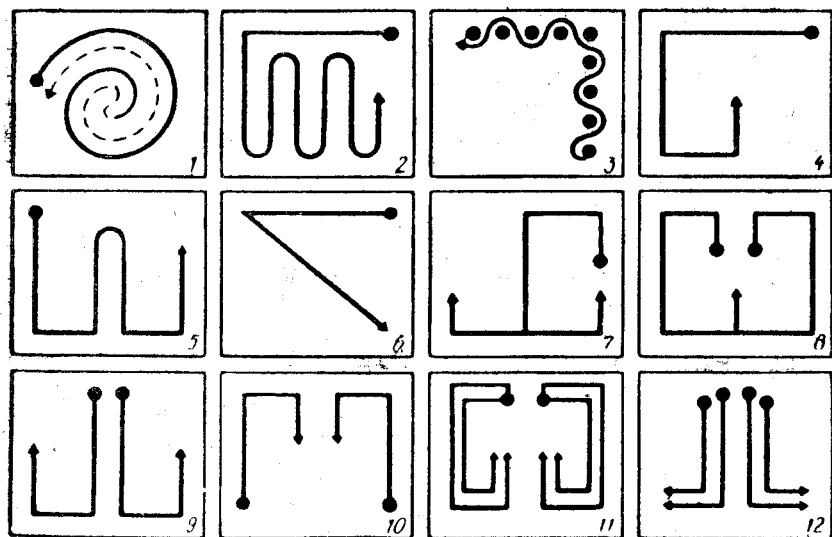


Рис. 1

одного справа, а другого слева. Направляющий изображает иголку, а все идущие за ним — нитку (3).

Другие фигуры, образуемые при движении колонны по площадке, показаны на рисунке 1 (позиции 4—12).

Разведение и сведение. Дети, построенные в колонну по одному, идут вслед за руководителем по правой стороне площадки, потом, повернув налево, выходят на среднюю поперечную линию и через центр направляются к противоположной стороне площадки. Там они расходятся: один идет влево, другой — вправо. Потом, обогнув площадку с двух сторон, они на средней линии сходятся парами. В конце площадки пары расходятся, одна вправо, другая влево, и снова сходятся либо четверками, либо пара за парой (одна за другой).

Разводя и сводя колонны, руководитель может к концу фигурной маршировки построить детей так, как нужно для проведения игры или других занятий.

Подвижные игры, забавы и развлечения

В ТЕПЛУЮ ПОГОДУ НА ВОЗДУХЕ

ГРУППОВЫЕ ИГРЫ (БЕЗ РАЗДЕЛЕНИЯ НА КОМАНДЫ)

ПЯТНАШКИ

Пятнашки — одна из самых популярных игр. Играющие разбегаются по площадке, а пятнашка (водящий) их ловит. Тот, кого он запятнает, становится «пятнашкой». В эту игру можно внести ряд дополнительных правил и осложнений, тогда она станет еще интересней. Вот некоторые из них:

1. Если пятнашка гонится за кем-либо из играющих, а ему пересекает дорогу другой играющий, то он обязан погнаться за тем, кто пересек дорогу.

2. Пятнашка может запятнать только бегущего игрока. Стоит убегающему присесть — и он уже в безопасности.

3. Играющий может спастись от пятнашки, если станет возле дерева и обнимет его руками.

4. Пятнашка не может запятнать того игрока, который в минуту опасности возьмется за руки с другим играющим.

5. Пятнашка не может пятнать игроков, стоящих на одной ноге и держащих другую ногу, отведенную назад, двумя руками.

6. Все играющие, кроме пятнашки, имеют за поясом по ленточке. Пятнашка, догоняя убегающего, вытягивает у него ленту и затыкает ее себе за пояс. Оставшийся без ленты становится пятнашкой, поднимает руку и говорит: «Я — пятнашка!»

7. Двое играющих держат в руках скакалку (за концы) и бегут вдвоем. Запятнанный сменяет пятнашку.

8. Пятнашка получает мяч и бросает его в убегающего. Тот, в кого он попадет, становится пятнашкой, но если водящий промахнется, любой игрок может поднять мяч с земли и начать перебрасываться с другими игроками. Чтобы вновь овладеть мячом, пятнашка должен его отобрать (перехватить) или запятнать игрока в момент, когда он держит мяч.

9. Площадку делят на два, три и даже четыре участка. На каждом участке свой пятнашка (они должны иметь отличительные знаки). Остальные играющие могут бегать по всей площадке. На каждом участке чертят по одному кружку, это — дом для отдыха игроков, уставших от бега. Игрок, которого коснул-

ся пятнашка, становится водящим только на том участке, где он был настигнут.

10. Если играющих немного, можно предложить такой вариант игры. Из числа играющих один выбирается пастухом, два — волками и 4—5 — овцами. Волки стараются осалить овец, а пастух — волков. Осаленные выходят из игры. Пастух выигрывает, если осалит двух волков, волки — если осалят всех овец.

САЛКИ В ДВА КРУГА

Участники игры образуют два круга: один — внутренний, другой — внешний. Оба круга двигаются в противоположных направлениях. По сигналу руководителя они останавливаются, и все игроки внутреннего круга стараются осалить игроков внешнего круга (т. е. дотронуться до кого-либо рукой) раньше, чем они успеют присесть. Пойманные встают во внутренний круг, и игра начинается сначала. Игра заканчивается, когда во внешнем круге останется мало игроков (5—6 человек).

ЛОВУШКА

Ребята образуют три больших круга. Всем стоящим во внутреннем круге раздают бумажные шапочки (козырьки, кокошники). Взявшись за руки, ребята с песней движутся по кругу: наружные круги в одну сторону, а внутренний — в другую. Неожиданно раздается свисток, по которому игроки двух наружных кругов попарно берутся за руки, стараясь взять в кольцо кого-нибудь из игроков внутреннего круга. Если игрок из внутреннего круга успел присесть, его не трогают. У тех же, кто попался в ловушку, отбирают шапочку. Так игра проводится несколько раз. Все ребята, которым удалось сохранить свои шапочки, считаются победителями.

КАПКАНЫ

Играющие образуют круг и становятся в двух шагах друг от друга лицом к центру. Каждый 6-й или 8-й игрок (по усмотрению руководителя, в зависимости от числа играющих) берет за руки со своим соседом справа. Они поднимают руки вверх, образуя воротца — капканы, и поворачиваются так, чтобы воротца оказались над линией круга (рис. 2). По команде руководителя играющие поворачиваются направо и начинают бег по кругу. При этом они должны пробегать через все попадающиеся по пути капканы. По свистку (или другому условному сигналу) капканы захлопываются (пары, державшиеся за руки, опускают их вниз) и игроки, оказавшиеся пойманными (застрявшие в капканах), выходят в середину круга. Из них образуются новые пары, которые, взявшись за руки, становятся в

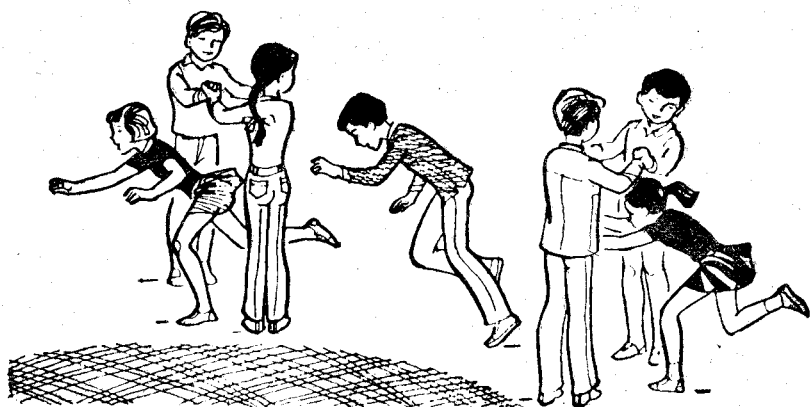


Рис. 2

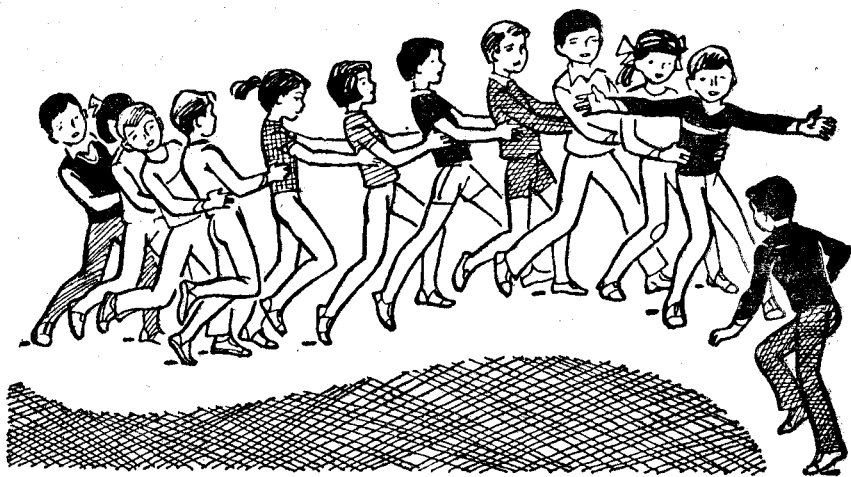


Рис. 3

разных местах круга, увеличивая число капканов. Игра продолжается до тех пор, пока непойманными останутся 5—6 игроков. Они считаются победителями.

КОРШУН И НАСЕДКА

В игре участвуют 10—12 ребят. Один из играющих выбирается коршуном, другой — наседкой. Все остальные — цыплята. Они становятся за наседкой, образуя колонну. Все держатся друг за друга, а стоящий впереди — за наседку (рис. 3). Кор-

шун становится в трех-четыре шагах от колонны. По сигналу руководителя он старается схватить цыпленка, стоящего последним. Для этого ему нужно обогнуть колонну и пристроиться сзади. Но сделать это нелегко, так как наседка все время поворачивается лицом к нему и преграждает путь, вытянув в стороны руки, а вся колонна отклоняется в противоположную от него сторону.

Игра продолжается несколько минут. Если за это время коршуну не удастся схватить цыпленка, выбирают нового коршуна, и игра повторяется.

ОХОТНИК И СТОРОЖ

Из числа играющих выбираются охотник и сторож. Сторож становится посередине площадки. Возле него чертят круг диаметром 2 м. Остальные играющие (звери) разбегаются по площадке в разных направлениях. Охотник гонится за ними, стараясь кого-либо запятнать. Пойманные отводятся в круг под охрану сторожа. Их можно выручать. Для этого достаточно ударить стоящего в кругу по вытянутой им руке (переходить за линию круга пойманные не могут). Но если сторож или охотник запятнают выручающего, он сам отправляется в круг.

Вырученные звери убегают и присоединяются к остальным. Игра прекращается по усмотрению руководителя.

У МЕДВЕДЯ ВО БОРУ

Все играющие стоят, свободно группируясь на одной стороне площадки, на противоположной стороне проводится линия — опушка леса. За линией, в двух-трех шагах от нее, находится берлога медведя.

Играющие подходят к медвежьей берлоге и начинают делать движения, имитирующие сбор ягод, грибов, и в то же время все вместе приговаривают:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру,
А медведь сидит
И на нас рычит.

Когда дети произнесут последнее слово — «рычит», «медведь» с рычанием выскакивает из берлоги и старается кого-нибудь поймать. Пойманного он отводит в берлогу. Игра кончается, когда будут пойманы трое—пятеро.

МЫ — РЕБЯТА-ОКТЯБРЯТА...

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии, сбоку ставят несколько стульев. Это — дом водящего. Иг-

рающие собираются за линией на одной стороне площадки и хором произносят:

Мы, ребята-октябрята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас поймать!
Раз, два, три — лови!

После слова «лови» все перебегают на противоположную сторону площадки. Водящий должен поймать кого-либо из бегущих прежде, чем он переступит вторую линию. Пойманный садится на стул в доме водящего. Затем дети снова читают стихи и перебегают площадку в обратном направлении.

После двух-трех раз подсчитывают, сколько детей поймано, выбирают нового водящего и игра повторяется.

ДВА МОРОЗА

На противоположных сторонах площадки отмечаются два города. Играющие, разделившись на две группы, располагаются в них. В середине площадки помещаются братья Морозы: Мороз — Красный нос и Мороз — Синий нос. Они обращаются к играющим со словами:

Мы — два брата молодые,
Два Мороза удалые:
Мороз — Красный нос,
Мороз — Синий нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?

Ребята хором отвечают:

Не боимся мы угроз,
И не страшен нам мороз! —

и начинают перебегать из одного города в другой. Морозы их ловят. Тот, кого им удастся запятнать, считается замороженным. Он остается на том месте, где был пойман, и должен с распростертыми руками преграждать путь играющим при следующих перебежках. Когда замороженных окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается.

ВОРОБЬИ-ПОПРЫГУНЧИКИ

На полу или на площадке чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих — кот, он помещается в центре круга. Остальные играющие — воробышки становятся за кругом, у самой черты. По сигналу руководителя воробышки начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а кот старается поймать кого-либо из них в тот момент, когда он находит-

ся внутри круга. Тот, кого поймали, становится котом, а кот — воробышком, и игра повторяется.

В дальнейшем можно установить правило: прыгивать и выпрыгивать только на одной ноге.

ВТОРОЙ ЛИШНИЙ

Играющие образуют круг, став на расстоянии двух шагов друг от друга. Два игрока находятся вне круга, один из них ловит другого. Убегающий может в любой момент встать впереди любого из игроков, и тогда тот, кто оказывается позади, становится убегающим. Бегать можно как внутри, так и снаружи круга. Если догоняющий запятнает убегающего, то они меняются ролями.

Если играющих много, они становятся по кругу парами, в затылок друг другу. В этом случае убегающий становится впереди любой из пар, а оказавшийся третьим убегает (в этом варианте игра называется «Третий лишний»).

В игре можно установить и другое правило. Тот, кто оказывается лишним, не убегает, а становится догоняющим, а тот, кто догоняет, — убегающим.

УСПЕИ ЗАНЯТЬ МЕСТО

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий занимает место в центре круга. Он громко называет два каких-либо номера. Вызванные номера должны немедленно поменяться местами. Воспользовавшись этим, водящий старается опередить одного из них и занять его место. Если ему это удастся, то тот, кто останется без места, идет водить.

Номера, присвоенные участникам в начале игры, не должны меняться, когда тот или иной из них временно становится водящим.

НАЙДИ СЕБЕ ПАРУ

Играющие становятся попарно в один общий круг. Водящий находится в середине круга. По команде руководителя «Лицом к лицу!» игроки в каждой паре поворачиваются лицом друг к другу, потом следует команда «На место!». По команде «Спиной к спине!» они становятся друг к другу спиной. По команде «Меняйтесь в парах!» каждый ищет себе другого партнера. В это время водящий старается стать с кем-нибудь в пару. Тот, кто останется без пары, становится водящим.

ЧЕЛНОК

Перед началом игры все участники должны встать в круг. В одном месте круг разомкнут. Отсюда начинается игра.

Из числа играющих выделяются двое: один — догонялка, другой — челнок. Остальные участники игры поднимают руки, образуя воротца. К началу игры в первых воротцах стоит догонялка, а во вторых — челнок. По свистку руководителя игра начинается. Челнок бежит змейкой по кругу, не пропуская ни одного воротца, а догонялка со жгутом в руках неотступно преследует его. Если догонялка успеет догнать челнок прежде, чем он дойдет до конца круга, то сам становится челноком, а прежний челнок, осаленный им, идет в конец круга и образует новые воротца. Если же челнок не будет настигнут раньше, чем проскочит последние воротца, то он получает жгут и становится догонялкой, а челноком становится очередной игрок из круга.

КОЛЕСО

Играющие делятся на несколько групп по 6—8 человек в каждой и выбирают водящего. На земле чертят круг диаметром 2 м. Каждая группа выстраивается по одному в затылок друг другу (рис. 4). Группы становятся лучеобразно, как спицы в колесе, лицом к центру круга, на одинаковом расстоянии друг от друга. Первый игрок в каждой цепочке стоит на линии круга. Водящий становится в стороне.

Водящий бежит вокруг колеса, становится в затылок последнему игроку в какой-либо спице и салит его. Тот передает удар стоящему перед ним и т. д. Когда первый в спице игрок получает удар, он кричит: «Есть!», бежит вдоль своей колонны,



Рис. 4

выбегает за колесо, обегает его снаружи и возвращается на свое место. Все игроки его спицы (и водящий) бегут за ним, стараясь обогнать друг друга. Игрок, оказавшийся в спице последним, становится водящим.

ЛАБИРИНТ

Из числа играющих выбираются двое: убегающий и догоняющий. Остальные становятся в колонну по 5 человек и размыкаются на длину вытянутых рук. Затем все поворачиваются направо и опять размыкаются, разведя руки в стороны. Между играющими, таким образом, образуются как бы параллельные коридоры, направление которых меняется и зависит от того, в какую сторону они повернуты.

В одном из коридоров находится убегающий, его преследует догоняющий. Передвигаться они могут только вдоль коридоров, подлезать под руки нельзя (рис. 5).

Руководитель уславливается с участниками игры, что всякий раз, когда он подает сигнал, все поворачиваются направо и вновь вытягивают в стороны руки. Благодаря этому убегающий и догоняющий могут неожиданно оказаться в разных коридорах. Если догоняющему удастся осалить убегающего, они меняются ролями. После этого выделяется новая пара и игра продолжается.

ЗВЕРЮШКИ, НАВОСТРИТЕ УШКИ

Ребята стоят в кругу, взявшись за руки. Руководитель проходит по кругу и разъединяет его в нескольких местах. Из образовавшихся звеньев создаются маленькие кружки — домики заек, белок, лисят, мишек.

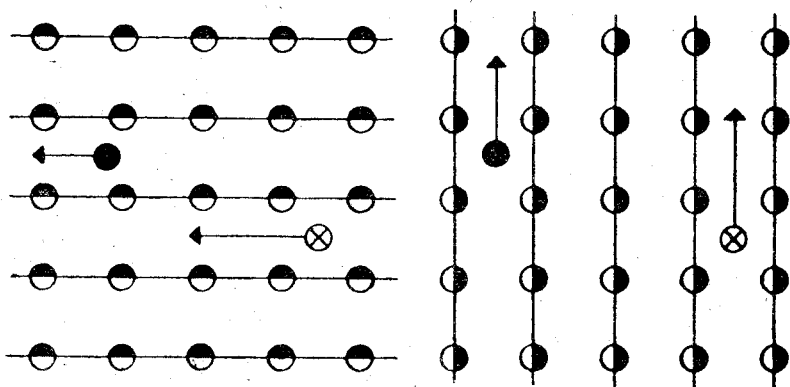


Рис. 5

Под музыку руководитель проходит мимо зверят, стоящих в домиках, и предлагает им следовать за собой. Белки передвигаются быстро, семеня ногами, зайцы — мелкими прыжками, мишки — тяжело ступая, переваливаясь с ноги на ногу, лисята — мягкой, крадливой походкой. Образовав общий круг, все пляшут.

Неожиданно руководитель подает команду: «Охотники идут!» Зверята бросаются на свои места и стараются как можно скорее образовать кружки (домики). Группа, которая это сделает быстрее других, выигрывает.

УЗНАЙ ПО ГОЛОСУ

Ребята становятся в круг, в середину которого входит водящий. Ему завязывают глаза. Играющие идут по кругу вслед за руководителем, повторяя его движения (гимнастические или танцевальные), затем останавливаются и говорят:

Мы немножко поиграли,
А теперь в кружок мы встали.
Ты загадку отгадай,
Кто позвал тебя — узнай!

Руководитель молча указывает на одного из играющих, который восклицает: «Узнай, кто я!» Водящий должен назвать его имя. Если он угадал, узнанный становится водящим, если ошибся, игра повторяется. Когда ребята начнут различать голоса товарищей, можно разрешить им изменять свой голос, чтобы усложнить игру.

ПОЙМАЙ И ПОПАДИ

Участники игры (15—20 человек) становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. Кто-либо из играющих получает волейбольный мяч и отбивает его другому игроку. Тот таким же способом передает мяч дальше, и так до тех пор, пока кто-нибудь неумело отобьет или примет мяч. Этот игрок становится водящим. Все играющие разбегаются по площадке. Водящий должен как можно скорее поднять мяч и крикнуть: «Стоп!» Все должны немедленно остановиться и стоять неподвижно там, где их застала команда. С того места, где был поднят мяч, водящий бросает его в одного из игроков. Тот, в кого целятся, не имеет права сходить с места, но может уклоняться от удара (пригибаться, присесть и т. д.). Если водящему удастся попасть в кого-нибудь, считается, что он отыгрался. Все возвращаются на свои места, и игра продолжается.

Если водящий промахнется, то бежит за мячом опять, а все разбегаются. Взяв мяч, водящий снова кричит «Стоп!» и старается осалить кого-либо из играющих. Осаленный игрок становится новым водящим. Игра повторяется.

МЯЧ В ВОЗДУХЕ

Играющие образуют круг, становятся на расстоянии вытянутых в стороны рук, водящий находится в середине круга. Стоящие в кругу начинают перебрасывать друг другу мяч, не давая возможности водящему коснуться его. Водящий, бегая в середине круга, стремится дотронуться до мяча, когда тот находится в воздухе, на земле или в руках у кого-либо из играющих. Если ему это удалось, на его место идет играющий, после броска которого мяч был осален.

ЗАЩИТА КРЕПОСТИ

На земле чертят большой круг. Все играющие становятся за линией круга, лицом к центру. Лишь один водящий остается в круге. В середине круга ставятся пять булав или кеглей. Это крепость, которую водящий должен защищать.

Для игры нужен волейбольный мяч. Играющие, перебрасывая мяч между собой, стараются уловить удобный момент, когда защитник крепости заезвается, и ударом мяча сбить булавы.

Защитник имеет право отбивать мяч любым способом. Тот, кому удастся разрушить крепость, становится новым защитником.

Крепость может быть также сделана в виде треножника из связанных в верхней части палок. На треножник кладется мяч.

ШМЕЛЬ

В игре могут принять участие от 10 до 20 человек. Играющие располагаются по кругу на расстоянии вытянутых рук, лицом к центру. Мяч перекачивается внутри круга по земле. Играющие руками отбивают мяч от себя, стараясь осалить им другого. Мяч — это шмель. Если кто-либо не успеет отбить мяч и будет осален им (не выше колен), то считается ужаленным. Он поворачивается спиной к центру круга и в игре участия не принимает до тех пор, пока не будет осален следующий. Тогда первый ужаленный вновь вступает в игру, а второй поворачивается спиной к центру. Ловить мяч и отбивать его ногами нельзя.

СОРЕВНОВАНИЕ СКОРОХОДОВ

На земле проводят линию, за которой становятся все играющие. В 40 м от нее проводят вторую линию. По сигналу руководителя все начинают шагать, стараясь как можно быстрее дойти до финиша. Надо следить за тем, чтобы шаг ни у кого не переходил в бег или прыжки.

Побеждает тот, кто, не нарушая правил, дойдет до финиша первым.

КАРУСЕЛЬ

Играющие становятся в круг. На земле лежит веревка, образующая кольцо (концы веревки связаны). Ребята поднимают ее с земли и, держась за нее правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле
Завертелись карусели,
А потом кругом-кругом,
Все бегом-бегом-бегом.

Играющие двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде руководителя «Поворот!» они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спешите!
Карусель остановите.
Раз и два, раз и два,
Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается. Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. По сигналу они спешат вновь сесть на карусель, т. е. взяться рукой за веревку, и игра возобновляется. Занимать места на карусели можно только до третьего звонка (хлопка). Опоздавший на карусели не катается.

СОВУШКА

Ребята становятся в круг. Один из играющих выходит на середину круга, он будет изображать совушку, а все остальные — жучков, бабочек, птичек. По команде ведущего: «День наступает — все оживает!» все жучки, бабочки, птички бегают по кругу, махая крылышками, совушка в это время спит, т. е. стоит в середине круга, закрыв глаза. Когда же ведущий скамандует: «Ночь наступает — все замирает!», птички, жучки и бабочки останавливаются и стоят неподвижно, притаившись, совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и уводит провинившихся к себе в гнездо — середину круга; они тоже становятся совушками и при повторении игры все вместе вылетают на охоту.

ПАЛОЧКА-ВЫРУЧАЛОЧКА

Это одна из наиболее распространенных и любимых среди малышей игр.

Все играющие, за исключением одного, прячутся. Когда спрятались, выходит водящий с палочкой-выручалочкой. Его задача — обнаружить всех, кто спрятался. О своем приходе он

извещает ударами палочки по дереву, скамье или другому предмету, возле которого она будет лежать (место должно быть всем известно). При этом он говорит: «Палочка-выручалочка, наша игра впереди, палочка-выручалочка, кто прозевает — води!» — и, оставив палочку на месте, идет отыскивать спрятавшихся. Заметив кого-нибудь, он бежит к палочке, ударяет ею и кричит, что найден такой-то, он там-то. Затем опять, положив палочку на место, он идет отыскивать остальных, но сам боится отойти далеко от палочки, так как каждый из ненайденных может прибежать, постучать палочкой и сказать: «Палочка-выручалочка, выручи меня!» После этого все (и те, кто был найден) вновь должны прятаться, а водящий — искать. Увидев, что кто-нибудь из игроков, не найденных им, бежит к палочке, он должен постараться его опередить, подбежать к палочке и, прежде чем ее схватят, ударить ею и сказать, что такой-то найден.

КОМАНДНЫЕ ИГРЫ

УСПЕЙ ВЗЯТЬ КЕГЛЮ

Играющие выстраиваются в две шеренги и становятся лицом друг к другу. Расстояние между ними — 10 м. Игроки каждой из шеренг рассчитываются по порядку номеров. Между шеренгами (на равном расстоянии от них) ставят кеглю. Руководитель называет какой-либо номер. Игроки, имеющие этот номер, выбегают. Каждый стремится первым схватить кеглю. Тот, кто сумеет это сделать, убегает в свою шеренгу, а противник старается его запятнать. Если игрок с кеглей вернется в шеренгу, не будучи запятнанным, его команда получает два очка, а если его запятнают — одно очко. Затем руководитель называет другой номер и бегут другие игроки. Побеждает команда, набравшая больше очков.

СБЕЙ МЯЧ

Играющие выстраиваются в две шеренги и становятся лицом друг к другу на расстоянии 10—15 м. Обе команды рассчитываются по порядку номеров. Перед носками играющих каждой шеренги проводят линию. Между шеренгами на равном расстоянии от них ставят стул и кладут на него мяч. Руководитель называет какой-нибудь номер. Игроки, имеющие этот номер, выбегают. Они должны добежать до противоположной шеренги, наступить ногой на линию и на обратном пути сбить со стула мяч. Команде, представитель которой это выполнит, опередив соперника, засчитывается очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

БЕГ ЗА ФЛАЖКАМИ

Играющие делятся на две равные команды и выстраиваются друг против друга на противоположных концах площадки. Параллельно этим линиям посередине площадки обозначается полоса шириной 1,5—2 м, на которой раскладываются флажки. По сигналу руководителя игроки обеих команд быстро выбегают к поперечной полосе и стараются собрать возможно большее количество флажков, а затем с флажками возвращаются за свои линии и строятся в шеренгу. Капитаны команд собирают и подсчитывают принесенные своими игроками флажки. За каждый флажок команде дается одно очко. Команда, получившая большее количество очков, выигрывает. Каждый игрок может собирать любое количество флажков. Отнимать флажки нельзя, за каждое нарушение этого правила команда получает штрафное очко. На полосу с флажками забегать нельзя.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ ПО КРУГУ

Играющие делятся на две равные команды и располагаются одна снаружи, а другая внутри линии круга лицом друг к другу. Задача игроков, находящихся в круге, — втащить в круг своих соперников, а игроков, стоящих вне круга, — вытянуть противника за пределы круга. Игра проводится в виде коротких схваток, продолжительностью в 1—2 минуты. Втянутые в круг и вытянутые из круга выходят из игры. Тянуть можно, только захватив партнера за руки или за пояс. Побеждает команда, в которой после 4—6 схваток останется больше игроков.

ПЕРЕСТРЕЛКА

В середине площадки проводят линию, разделяющую ее на две равные части. В 20—30 шагах от этой линии с каждой стороны чертят еще по одной линии — плен.

Играющие делятся на две команды. Каждая команда свободно размещается на своем поле. Руководитель, стоя в середине площадки, подбрасывает мяч. Первой вступает в игру та команда, на стороне которой упадет мяч. Начинается перестрелка. Каждая команда стремится осалить мячом игроков другой команды. Осаленные идут за линию плена (на стороне противника).

Играющие не имеют права переходить за среднюю линию на поле противника. Игрок не считается осаленным, если он поймает мяч на лету, а также если мяч попадет в него, отскочив от земли. Бегать с мячом и задерживать его в руках не разрешается. При нарушении правил мяч передается другой команде. Пленных можно выручать. Для этого надо перебросить мяч пленному (через поле противника) так, чтобы он поймал его, не переходя линию плена. Тот, кому это удастся, считается освобожденным и возвращается на свое место.

Если мяч попал за линию плена, его выбрасывают оттуда пленные в сторону своей команды (а если их нет — любой участник игры, оказавшийся поблизости).

Можно играть и на время. В этом случае к концу игры (через 10—15 минут) подсчитывают число игроков в каждой команде. Побеждает команда, у которой их окажется больше.

ГОНКА С МЯЧОМ ПО КРУГУ

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

Руководитель дает волейбольные мячи двум игрокам, стоящим рядом, т. е. первому и второму номерам. По сигналу они бегут в противоположных направлениях, обогая круг с внешней стороны. Каждый из этой пары, вернувшись на свое место, немедленно бросает мяч ближайшему товарищу по команде. Этот игрок, поймав мяч, сейчас же обегает круг, становится на свое место и отсюда перекидывает мяч дальше через одного человека и т. д.

Побеждает та команда, в которой все игроки пробегут с мячом по кругу быстрее.

ПЕРЕДАЧА МЯЧА ПО КРУГУ

Две команды выстраиваются в затылок друг другу в два отдельных круга. Каждая команда выбирает капитана. Капитаны получают по волейбольному мячу. По сигналу каждый капитан поднимает мяч над головой, передает его стоящему позади, и дальше мяч переходит по кругу из рук в руки. Когда, обойдя круг, мяч возвращается к капитану, он направляет его впереди стоящим (т. е. в обратном направлении). После этого все по команде капитана поворачиваются спиной к центру круга и передают мяч из рук в руки направо, затем все поворачиваются лицом к центру и передают мяч в обратном направлении. Когда мяч возвращается к капитану, он поднимает его над головой. Выигрывает команда, у которой мяч быстрее вернется к капитану.

Руководитель сначала проводит игру, построив всех в один общий круг. Когда играющие усвоят правила игры (как передавать мяч, когда и куда поворачиваться), он делит играющих на две команды и проводит соревнование между ними.

МЯЧ СРЕДНЕМУ

Играющие образуют 3—4 круга. В них должно быть равное количество ребят. Внутри каждого круга водящий. Он получает мяч и должен бросить его по очереди каждому из игроков, стоя-

щих в кругу, никого не пропуская, и поймать обратно. Если мяч не будет пойман, то тот, кто промахнулся, бежит за ним, возвращается на место, и бросок повторяется. Когда мяч вернется к водящему от последнего игрока, тот поднимает его над головой. Команда, раньше закончившая переброску мяча, выигрывает.

ПЕРЕМЕНА МЕСТ

Две команды по 8—10 человек выстраиваются шеренгами лицом друг к другу, на противоположных концах площадки, за линиями городов (дистанция 10—12 м) и расходятся на ширину вытянутых рук. По сигналу руководителя они бегут навстречу друг другу, стараясь как можно быстрее оказаться за чертой противоположного города, повернуться лицом к центру площадки и построиться в шеренгу. Побеждает команда, сделавшая это быстрее. При перебежке игроки, чтобы не мешать друг другу и не столкнуться с бегущими навстречу, должны придерживаться правой стороны.

При повторении игры можно менять способы передвижения: передвигаться прыжками на двух ногах, на одной ноге, прыгать со скакалкой и т. д.

ТОЧНЫЙ УДАР

Две команды по 8—10 человек выстраиваются в колонны по одному, одна против другой. Между ними кладут на пол обруч. По сигналу первый игрок одной команды бросает мяч о пол в центр обруча так, чтобы он отскочил по направлению к игроку другой команды, и отходит в сторону (рис. 6). Поймав мяч, игрок второй команды таким же способом возвращает его и отходит в сторону. Ловит мяч второй игрок первой команды.

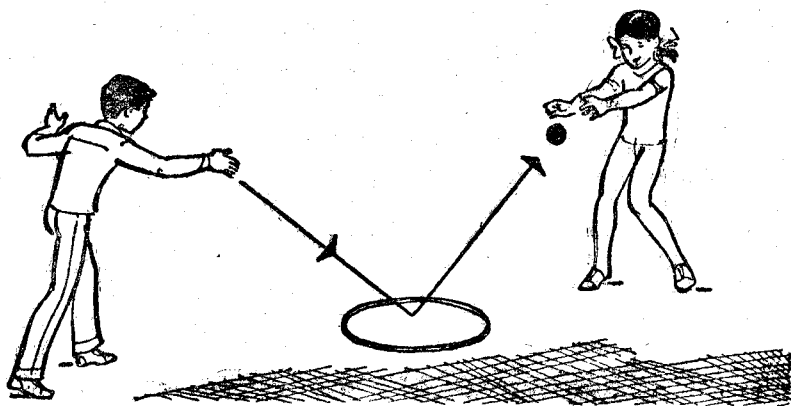


Рис. 6

Вернув мяч, он тоже отходит в сторону. Так, сменяя друг друга, мяч бросают и ловят все игроки обеих команд. Игра ведется в быстром темпе.

Если мяч не будет пойман или заденет обруч, бросок не засчитывается. Виновный в этом остается на месте и бросает мяч вторично.

Побеждает команда, раньше завершившая игру (т. е. та, у которой было меньше промахов).

ИГРЫ-ЭСТАФЕТЫ

Среди командных игр особое место занимают эстафеты. Проведение их не требует большой подготовки, а содержание в зависимости от возраста и состава играющих может варьироваться: упрощаться и усложняться. В эстафетах соревновательное начало очень велико и результаты наглядны, поэтому они всегда вызывают большой интерес не только у участников, но и у зрителей, что, разумеется, тоже очень важно.

Команды для участия в играх-эстафетах могут создаваться произвольно из числа желающих, но они могут представлять и различные детские коллективы: звездочки, группы, классы. В этом случае каждый из участников испытывает особую ответственность перед коллективом, который он представляет, в связи с чем его активность, заинтересованность в игре и воля к победе особенно возрастают.

Для участия в играх-эстафетах создаются две (или 3—4) команды, равные по числу участников и по возможности равные по силам. Команды выстраиваются в параллельные колонны по одному на расстоянии 2—3 м одна от другой (возможны и другие построения). В каждой команде должно быть не более 8—10 человек. Для наблюдения за строгим соблюдением правил (не выбегать раньше времени, класть все предметы на свои места и проч.) руководитель может назначить помощников, которые прикрепляются к командам и следят за действиями игроков. Помощники имеют право вернуть игрока на линию старта, чтобы повторить действие, если он нарушил установленные правила.

Раньше чем начать соревнование (особенно с младшими школьниками), необходимо провести репетицию без зачета результатов, для того чтобы каждый хорошо усвоил то, что от него требуется, и приспособился к игре.

Приводим описание различных по содержанию эстафет, которые можно включать в программу игр. Можно провести и специальный вечер веселых эстафет с предварительной подготовкой и тренировкой участников, с награждением победителей. Такой вечер надолго запомнится и участникам, и зрителям.

Что означает слово «эстафета»? Детям несомненно интересно об этом узнать.

В давние времена, когда не было ни железных дорог, ни автомобилей, ни самолетов, письма и другие срочные бумаги доставлялись эстафетной почтой. От одной почтовой станции до другой ямщик гнал тройку лошадей. На станциях лошадей перепрягали, и новая почтовая тройка мчалась дальше. Люди так и говорили — «отправить бумаги эстафетой», «доставлено эстафетой».

А еще раньше (700—800 лет назад) в некоторых странах почту передавали скороходы. Они бежали от одной станции к другой. Привешенные к поясу колокольчики предупреждали своим звоном о приближении почтальона. Сменяя друг друга, гонцы быстро доставляли вести.

Теперь слово «эстафета» утратило свое прежнее значение. Эстафетой называют такую игру, в которой каждый из участников на соответствующем этапе должен передать другому какой-то предмет (эстафетную палочку, мяч, обруч) или проделать одно за другим какие-то действия, стараясь при этом опередить в скорости своих соперников из другой команды.

БЕГ ПО КОЧКАМ

Перед каждой командой от линии старта до линии финиша на расстоянии 1—1,5 м друг от друга чертят кружки диаметром 30—40 см (по прямой или извилистой линии). По сигналу руководителя первые номера, перепрыгивая из кружка в кружок, добегают до конечной черты, после чего по кратчайшему пути возвращаются обратно и передают эстафетные палочки следующим игрокам. Вручив эстафетную палочку очередному номеру, каждый игрок становится в конец колонны. Выигрывает команда, раньше закончившая игру.

ЭСТАФЕТА С ОБРУЧАМИ

Для игры нужны обручи и эстафетные палочки по числу команд. В 10—15 шагах от линии старта перед каждой командой ставится флажок. На середине дистанции кладется по обручу. Первые номера в командах получают эстафетные палочки.

По сигналу руководителя первые номера добегают до лежащих на земле обручей и, не выпуская палочек, поднимают обручи, пролезая сквозь них, кладут их на место (оно должно быть обозначено) и бегут дальше до флажка. Обогнув флажки, они возвращаются, вновь пролезая сквозь обруч и вручают эстафетные палочки вторым номерам, а сами становятся в конец своей колонны. Вторые номера проделывают то же самое и передают эстафетные палочки третьим и т. д. Выигрывает та команда, которая раньше закончит игру.

ПОСАДКА ОВОЩЕЙ

Две-три команды выстраиваются в колонны по одному. Перед командами на противоположном конце площадки чертят по 5 кружков. Первым игрокам вручают по мешочку с предметами, условно обозначающими овощи (чеснок, лук, свеклу, морковь, картофель). По сигналу дети бегут, раскладывают все «овощи» в свои кружки и пустой мешочек передают вторым номерам. Вторые номера бегут, собирают «овощи» и мешочек с «овощами» передают третьим и т. д. Побеждает команда, раньше завершившая игру.

БЕГ СОРОКОНОЖЕК

Играющие делятся на две-три команды по 10—12 человек. Каждая команда получает длинную веревку. Игроки равномерно располагаются по обе стороны веревки, за которую они держатся соответственно правой или левой рукой. По сигналу команды бегут к финишу (дистанция в 30—40 м), все время держась за веревку. Выигрывает команда, прибежавшая к финишу первой, при условии, что ни один из ее участников не бросил веревки.

Эту игру можно провести и по-другому. Каждая команда выстраивается в колонну по одному. Все поднимают вверх правую руку и держатся за шнур, натянутый вдоль колонны. По сигналу обе команды направляются к финишу (10—15 м) и возвращаются. Побеждает команда, вернувшаяся раньше.

ВЬЮНЫ

В командах по 6—7 человек. Каждая команда выстраивается в колонну по одному. По сигналу стоящий первым быстро поворачивается кругом, после чего второй берет его за пояс и они вращаются вдвоем, затем втроем и т. д. Игра заканчивается, как только последний участник одной из команд присоединится к своей колонне и все ребята повернутся вокруг оси.

СКОРЫЙ ПОЕЗД

В 6—7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т. д. Играющие держат друг друга за локти и во время ходьбы двигают руками наподобие паровозного шатуна. Когда паровоз (передний игрок) возвратится на место с полным составом, он должен подать протяжный гудок. Выигрывает команда, первой прибывшая на станцию.

НА НОВОЕ МЕСТО

Две команды выстраиваются в колонны по одному. На расстоянии 15—20 м от них проводится черта. По сигналу руководителя первые и вторые номера каждой команды, взявшись за руки, бегут за черту. Первые номера остаются на новом месте, а вторые возвращаются, берутся за руки с третьими игроками и опять бегут до черты. Затем остаются вторые номера, а третьи возвращаются, чтобы объединиться с четвертыми, и т. д. Побеждает команда, все игроки которой первыми окажутся на другой стороне.

ЭСТАФЕТА С МЯЧАМИ

Для игры нужны волейбольные мячи по числу команд. В 6—7 шагах от линии старта перед каждой командой ставится стул. Первые номера, получив по мячу, бегут к своим стульям, становятся за ними и с этого места бросают мячи вторым номерам, после чего возвращаются и становятся в конец своей колонны. Вторые и последующие номера, поймав мяч, проделывают то же самое. Если очередной игрок мяч не поймал, он должен побежать за ним, вернуться на свое место и лишь после этого продолжать игру. Выигрывает команда, у которой мяч, обойдя всех игроков, раньше вернется к первому номеру.

ПЕРЕДАЛ — САДИСЬ

Играющие разбиваются на несколько команд по 5—6 человек в каждой, выбирают капитанов и выстраиваются у черты в колонны по одному. Впереди каждой колонны лицом к ней на расстоянии 5—6 шагов становятся капитаны. Капитаны получают по мячу. По сигналу каждый капитан бросает мяч первому игроку в своей колонне. Поймав мяч, игрок возвращает его капитану и садится на землю (в спортивном зале — на гимнастическую скамейку). Капитаны бросают мяч вторым, потом третьим игрокам и т. д. Каждый из них, вернув мяч капитану, садится. Получив мяч от последнего игрока его колонны, капитан поднимает его вверх, а все игроки его команды вскакивают.

Выигрывает команда, капитан которой первым поднял мяч и игроки которой первыми вскочили.

Если во время игры кто-либо из игроков уронит мяч, он должен его поднять и бросить капитану, став предварительно на свое место.

МЯЧ СКВОЗЬ ОБРУЧ

В игре участвуют две команды мальчиков и две команды девочек. Для игры нужны 10—14 гимнастических обручей и два

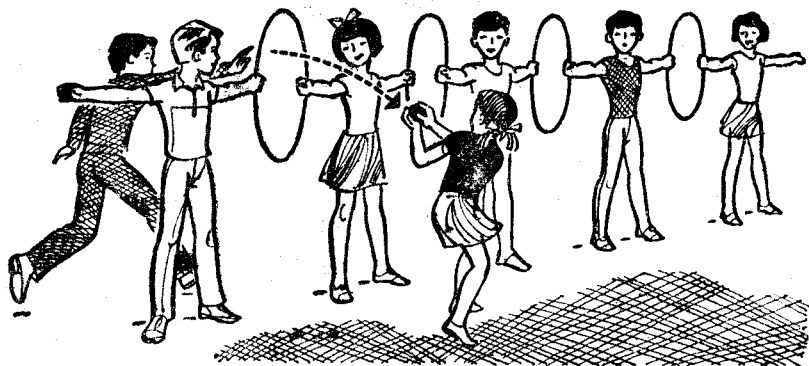


Рис. 7

волейбольных мяча. Девочки выстраиваются в две шеренги одна против другой на расстоянии 5—6 м. Сбоку, лицом к этим шеренгам попарно выстраиваются команды мальчиков (рис. 7).

Каждая пара девочек в вытянутых в стороны руках держит по обручу, из них образуется как бы цепочка. Первая пара мальчиков из каждой команды, взяв мяч, проходит вдоль шеренги девочек (один спереди, другой сзади) и перебрасывают друг другу мяч сквозь каждый обруч. Дойдя до конца шеренги, возвращаются обратно, проделывая то же самое. Затем мяч передается второй паре мальчиков и т. д. Если мяч не будет пойман или пролетит мимо обруча, бросок повторяется. Выигрывает команда, раньше выполнившая задание.

После этого команды мальчиков и девочек меняются ролями. Команды можно составлять и по другому принципу.

ЭСТАФЕТА С ШАЙБОЙ

Участники команд выстраиваются в колонны по одному. Перед каждой командой в 10—12 м ставят по флажку (или по стулу). Первые номера в командах получают по клюшке и шайбе. По сигналу они должны, подбивая шайбу клюшкой, обвести ее вокруг флажка и вернуть обратно к линии старта. Затем клюшка передается второму игроку, который, в свою очередь, обводит шайбу вокруг флажка, и т. д. Побеждает команда, первая завершившая игру.

При повторении игры можно поставить задачу вести не одну, а две шайбы одновременно и обе вернуть к линии старта.

РАК ПЯТИТСЯ НАЗАД

Команды строятся в колонны по одному. Перед каждой командой в 10—15 м ставят по флажку. По сигналу первые

игроки поворачиваются кругом и идут к флажкам спиной вперед, обходят их справа и точно так же — спиной вперед — возвращаются на место. Как только они перейдут линию старта, отправляются в путь вторые, затем третьи игроки и т. д. Выигрывает команда, закончившая соревнование первой.

Во время движения оглядываться не разрешается.

ПИНГВИН С МЯЧОМ

Две команды выстраиваются в колонны по одному. Перед ними в 10 шагах ставят по флажку. Первые номера в командах получают по волейбольному мячу. Зажав его между коленями и передвигаясь прыжками, они устремляются к флажку, огибают его справа и возвращаются (рис. 8). Мячи передаются вторым игрокам, потом третьим и т. д. Побеждает команда, завершившая игру первой.

Когда дети натренируются, игру можно усложнить: каждый должен передвигаться с двумя мячами — один зажать между коленями, а другой держать в руках.

ПЕРЕДАЧА МЯЧЕЙ

Играющие разбиваются на две команды и выстраиваются в шеренги одна против другой. Первым в каждой шеренге дают по мячу. По сигналу руководителя они передают мяч своим соседям, а те передают его дальше. Когда мяч дойдет до последнего игрока, он должен ударить мяч о пол, поймать его и вернуть соседу. Дальше мяч передается из рук в руки уже в обратном направлении. Когда мяч вернется к первому игроку, он должен поднять его над головой. Побеждает та команда, которая раньше закончит передачу мяча.

ИГОЛКА И НИТКА

Для игры надо приготовить две бутафорские иглы (длиной 100—120 см) и два клубка цветного шнура (тонкой веревки).

Играющие выстраиваются в две шеренги (по 10—12 человек в каждой) одна против другой. Первым номерам каждой шеренги дается по игле, а последним номерам — по клубку шнура.

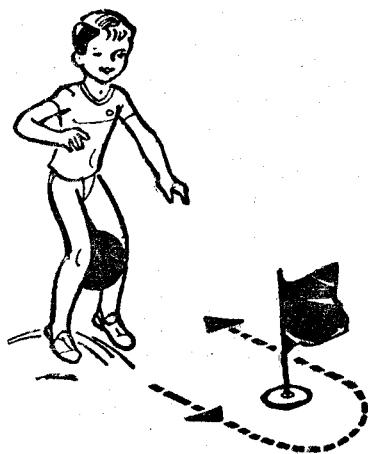


Рис. 8

По сигналу, разматывая клубок (его игрок из рук не выпускает), конец шнура передают из рук в руки вдоль шеренги. Когда он попадает к первому игроку, тот продевает его сквозь ушко иголки и возвращает второму, который передает его дальше вдоль шеренги в обратном направлении. Когда конец шнура вернется к последнему игроку и шнур, продетый сквозь иглу, окажется сложенным вдвое, все поворачиваются направо (или налево) и вслед за ведущим, держась за нитку (как гласит русская поговорка: «Куда иголка, туда и нитка»), быстрым шагом обходят площадку по периметру (границы должны быть обозначены) и возвращаются на прежнее место. Побеждает команда, раньше выполнившая задание (если все правила соблюдались точно).

СОРЕВНОВАНИЯ-ПОЕДИНКИ (рис. 9)

ПЕТУШИНЫ БОИ

Играющие встают друг против друга на одной ноге, вторую ногу держат согнутой, руки складывают на груди. Прыгая на одной ноге, каждый старается плечом толкнуть противника, заставить его потерять равновесие и опустить вторую ногу — тогда бой выигран (1).

Играть можно и сидя. Пояс (тесма) связывается кольцом. Играющие приседают и надевают кольцо на колени так, чтобы ноги нельзя было разогнуть. Руки просунуты под коленями. Прыгая в таком положении на носках, играющие стараются толкнуть друг друга плечом. Тот, что не удержит равновесия, проигрывает (2).

Игра «Петушинный бой» должна проходить в пределах небольшой площадки, за границы которой выходить нельзя.

НЕ ТЕРЯЙ РАВНОВЕСИЯ

Играющие становятся лицом друг к другу на расстоянии вытянутых рук. Стопы их сомкнуты. Подняв руки на уровень груди, каждый поочередно ударяет одной или обеими ладонями по ладоням противника. Можно уклоняться от удара, неожиданно разводя руки. Кто сдвинется с места хоть бы одной ногой — проигрывает (3).

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ С ВЕРЕВКОЙ

Веревку длиной 1,5—2 м связывают кольцом. Играющие становятся спиной друг к другу и берутся руками за веревочное кольцо. Перед ногами у каждого, на расстоянии 1 м, проведена черта. Каждый из играющих старается перетянуть противника за свою черту. Выигрывает тот, у кого это получится (4).

КТО ВЫБЬЕТ ШАЙБУ

На земле чертят два круга диаметром 40—50 см. Центр одного должен отстоять от центра другого примерно на 80 см. За кругами становятся двое играющих. Каждый из них получает по клюшке. В центре каждого круга кладут по шайбе. Надо выбить шайбу из круга противника и сохранить свою.

КОМУ ДОСТАНЕТСЯ КЕГЛЯ

На табуретку ставят кеглю или булаву. По обе стороны табуретки в 8—10 шагах от нее становятся двое играющих лицом друг к другу. По сигналу каждый бежит, стараясь первым схватить кеглю. Побеждает тот, кто сумеет это сделать (5).

ШЕСТЬ ГОРОДКОВ

Двое играющих становятся у черты. Перед каждым на одной прямой линии расставлены шесть городков на расстоянии 1 м один от другого. По сигналу игроки бегут, собирают городки и возвращаются обратно. Побеждает тот, кто вернется первым, не уронив по дороге ни одного городка (6).

ПОТЯНИ ШНУР

На земле кладут веревку, к концам которой привязаны мешочки с песком. У концов веревки спиной друг к другу становятся двое играющих. Перед каждым из них в 5—6 шагах поставлен флажок. По сигналу играющие бегут к своим флажкам и, вернувшись, стараются выдернуть веревку в свою сторону, опередив товарища. Побеждает тот, кому это удастся сделать. Соревнование повторяется трижды (7).

СБЕЙ ГОРОДОК

На площадке чертят линию длиной 6—8 м. Через каждый метр на этой линии делают отметку. В центре линии ставят городок. Двое играющих становятся на концах линии и по очереди бросают свой мяч в городок. Кто сбьет мячом городок, переставляет его на одну черту ближе к себе. Тот, кто первым приведет городок в свой город, выигрывает (8).

МИШЕНЬ НА КОЛЕСАХ

К деревянной площадке на колесах или к большому игрушечному грузовику прикрепляется планка, на конце которой прибит мишень (20×20 см). Две такие мишени устанавливают перед играющими на расстоянии 3—4 м. По сигналу игра начинается (9). Каждый своим мячом старается попасть в мишень

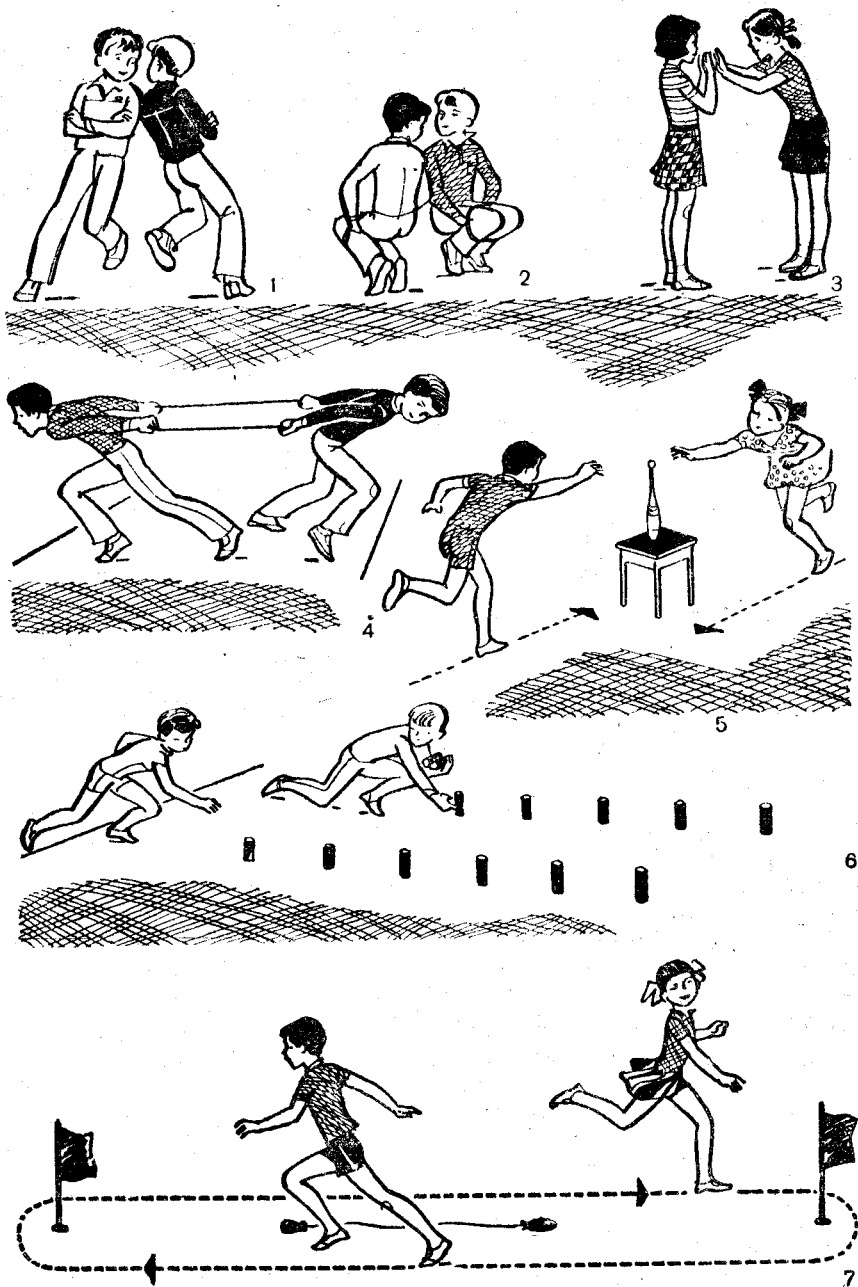


Рис. 9

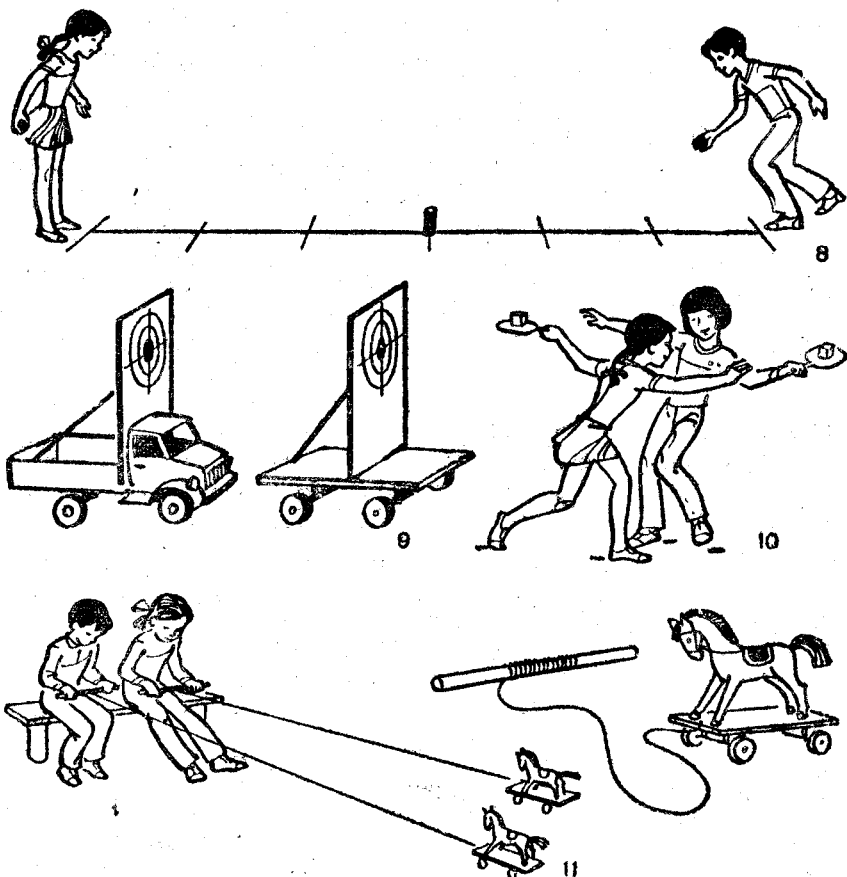


Рис. 9 (продолжение)

с наибольшей силой, чтобы мишень откатилась назад. Выигрывает тот, кто к концу игры (после 10—15 бросков) отгонит свою мишень дальше.

Играющие могут бросать мяч стоя или сидя на стуле или лежа, смотря по тому, как условились.

ПОЕДИНОК НА РАКЕТКАХ

В этой игре на ловкость участвуют двое. Каждый играющий получает по ракетке. Ракетки могут быть от настольного тенниса или самодельные. На каждую из них кладется кубик или плоская игрушка небольшого размера (10).

Играющие, взяв ракетку в левую руку, отводят ее в сторону. По сигналу, свободно передвигаясь, они пытаются взять кубик с ракетки противника, не уронив при этом свой.

Победителем в поединке считается тот, кто сумеет три раза подряд снять кубик с ракетки партнера.

МОТАЛЬЩИКИ

Для игры нужны две круглые палочки и две тележки, к которым прикрепляются лошадки или другие игрушки. Палочки и тележки соединяют между собой отрезками шнура длиной 6—7 м.

Двое играющих, усевшись рядом, берут в руки по палочке, отводят от себя тележки на всю длину шнура и по команде руководителя начинают наматывать шнур на палочки. Каждый старается как можно быстрее приблизить к себе тележку. Палочки разрешается вращать, только держась обеими руками за концы. Побеждает тот, кто первым приведет к себе тележку с игрушкой (11).

БОЛЬШАЯ ИГРА С МАЛЫМ МЯЧОМ

Игры с мячом, которыми увлекаются люди разного возраста, очень разнообразны. Но в детстве, и особенно в младшем возрасте, наиболее распространена «школа мяча». Так называется система упражнений с малым мячом в порядке возрастающей сложности.

Для того чтобы увлечь детей «школой мяча», заставить их тренироваться, совершенствовать свои умения, лучше всего провести с учащимися начальных классов конкурс на звание чемпиона малого мяча (предварительно его можно провести по группам). Надо отобрать, посоветовавшись с самими детьми, 3—4 обязательных упражнения (не простых, но и не слишком сложных), которые каждый участник конкурса должен научиться выполнять. Кроме того, всем желающим должна быть предоставлена возможность выполнить одно или два упражнения по собственному выбору (разумеется, каждый постарается, чтобы это было наиболее трудное и эффектное упражнение).

Однако заинтересовать всех учащихся этим конкурсом удастся не сразу, нужна подготовительная работа. Воспитателю надо найти среди мальчиков и девочек несколько человек, которые умеют выполнять с мячом довольно сложные упражнения (или даже специально подготовить их), а потом провести в группе при их участии разнообразные соревнования и игры, чтобы втянуть в них возможно больше детей.

Начать можно с самого простого.

— Кто умеет подбросить высоко вверх мяч и поймать его двумя руками? — спрашивает у детей воспитатель.

Желающих найдется много, все умеют и готовы это доказать. Тогда руководитель предлагает детям другие, более труд-

ные задания: подбросить мяч и поймать его только правой рукой, только левой рукой; подбросить мяч, сделать полный оборот на месте и поймать его и т. п.

Эти упражнения не каждый сумеет выполнить. Но кто-то из заранее подготовленных ребят выполнит их легко и свободно. И все дети поймут, что для выполнения упражнений нужна тренировка.

Почти каждый из ребят умеет подбивать ладонью мяч так, чтобы он все время, ударяясь о землю, подпрыгивал и снова возвращался к ладони. «А кто умеет это делать на ходу, на бегу, обойти восьмеркой два стула, подбивая рукой мяч и не уронив его? Вероятно, очень немногие. Кто хочет, пусть попробует», — говорит воспитатель.

Потом воспитатель интересуется, не найдется ли кто-нибудь, кто сумеет подбивать не один, а два мяча одновременно двумя руками и вести их перед собой. Этого, вероятно, никто не умеет. А вот Марина (ее специально подготовили) умеет и может это показать.

Разумеется, пример тех, кто научился ловко выполнять довольно сложные упражнения с мячом, окажется заразительным, и многие дети захотят последовать ему. Воспитатель может порекомендовать всем желающим потренироваться, чтобы доказать, что им такие упражнения тоже под силу (при желании этого может добиться каждый). Можно даже предложить детям такое соревнование: кто первым побьет рекорд, поставленный Сережей или Мариной. Так постепенно можно увлечь детей подготовкой к конкурсу. В период подготовки можно провести и серию игр, основанных на упражнениях с малым мячом.

НАЗЫВАЯ ДНИ НЕДЕЛИ

Несколько играющих при помощи считалки устанавливают очередь. Начиная игру высоко подбрасывает мяч и ловит его, называя при этом последовательно все дни недели: понедельник, вторник, среда и т. д. (на каждый день приходится один бросок). Когда все дни недели будут названы (или в случае промахов), играющий передает мяч следующему игроку, а сам отходит в сторону. Когда все участники выполнят это упражнение, подсчитывают, у кого сколько промахов. Победителями считаются те, кто играл без промахов или у кого их было меньше.

В следующий раз, подбрасывая мяч, можно договориться называть не дни недели, а месяцы: январь, февраль, март и т. д. Каждый цикл в этой игре состоит уже не из 7, а из 12 бросков.

Можно также предложить подбрасывать мяч на все буквы алфавита подряд. Сделать это без промаха очень трудно (такая игра помогает детям лучше усвоить алфавит).

НЕ УПУСТИ МЯЧ

Двое играющих становятся рядом. У одного из них мяч. Он должен, ударяя по мячу ладонью, заставить его отскочить от пола 10 раз подряд, а на 11-й передать (не останавливая игры) второму игроку. Тот, сделав 10 ударов, должен вернуть мяч первому. И так до тех пор, пока кто-нибудь из них не упустил мяч. Уронивший мяч выходит из игры. Вместо него назначается другой играющий, и соревнование продолжается. Побеждает тот, кто дольше всех удержится в игре.

Можно договориться, что игрок, ведущий мяч, не стоит на месте, а обходит с ним какой-нибудь предмет, например стул, и, вернувшись, передает второму.

Можно провести игру одновременно с несколькими парами играющих. Побеждает та пара, которая сумеет дольше других удерживать мяч в игре.

ЧЕМПИОНЫ МАЛОГО МЯЧА

Когда подготовительная работа будет завершена и определен состав участников, надо назначить день соревнований. В этот день можно пригласить гостей — представителей соседней школы, пионеров старших классов, родителей.

Все участники соревнований один за другим должны продемонстрировать свое искусство: проделать три-четыре обязательных упражнения, каждое по три раза (некоторые сначала правой, затем левой рукой), а также выполнить одно-два упражнения по собственному выбору.

Оценку результатов производит жюри. В его составе могут быть вожаки октябрятских групп, представитель совета дружины, воспитатель, учитель физкультуры, представитель от родителей, учащихся.

Победители конкурса должны получить награды, им присваивается звание чемпиона октябрятской группы по мячу.

В заключение можно провести коллективную игру в мяч под музыку. Эту игру надо разучить и подготовить с детьми заранее.

РАЗНОЦВЕТНЫЙ БЫСТРЫЙ МЯЧИК

Разноцветный быстрый мячик	Скок и скок, скок и скок,
Без запинки скачет, скачет...	Не прыгнешь под потолок.
Часто, часто, низко, низко,	Скок и скок, стук и стук,
От земли к руке так близко.	Не уйдешь от наших рук.

Играющие становятся в круг лицом к центру. Под музыку они исполняют песню и одновременно бросают мяч.

На слово «разноцветный» бросают мяч вверх и ловят его обеими руками. На слова «быстрый мячик без запинки скачет, скачет» ребята еще три раза бросают мяч вверх и ловят его.

Раз - но - цвет - ный Бы - стрый мя - чик
скок и скок, скок и скок

без за - пин - ки ска - чет, ска - чет час - то, час - то.
не прыг - нешь под по - то - лок, скок и скок,

низ - ко, низ - ко от зем - ли к ру - ке так близ - ко.
стук и стук не уй - дешь от на - ших рук.

На слова «часто, часто» ребята бросают мяч в пол и отбивают его правой рукой.

На слова «низко, низко, от земли к руке так близко» ребята еще раз отбивают мяч в пол и в заключение ловят его.

На второй куплет песни игра повторяется.

На слова «скок и скок» бросают мяч вверх и ловят его. При повторении этих слов еще раз бросают мяч и ловят его.

На слова «не прыгнешь под потолок» два раза бросают мяч вверх и ловят его.

На слова «скок и скок» бросают мяч в пол и отбивают еще раз.

На слова «стук и стук, не уйдешь от наших рук» еще пять раз отбивают мяч и ловят его.

Игра повторяется два-три раза. Если упражнения будут хорошо усвоены, можно при каждом повторении вносить изменения, усложняющие игру, например отбивать мяч только правой рукой, только левой или попеременно то правой, то левой, покружиться, бросая мяч, играть стоя на одной ноге и т. п.

УПРАЖНЕНИЯ С МАЛЫМ МЯЧОМ (РИС. 10)

1. Подбросить мяч и поймать двумя руками (при ловле мяча ладони рук должны быть сложены чашечкой).
2. Подбросить мяч вверх, дать ему отскочить от земли и после отскока поймать двумя руками.
3. Подбросить мяч вверх и, пока он летит, хлопнуть в ладоши 1—2—3 раза и больше и поймать его.
4. Подбросить мяч и ловить, стоя на одном или двух коленях.
5. Подбросить мяч, повернуться на 360° и поймать его.
6. Подбросить мяч, дать ему отскочить от земли, подбить ударом ладони и поймать двумя руками.

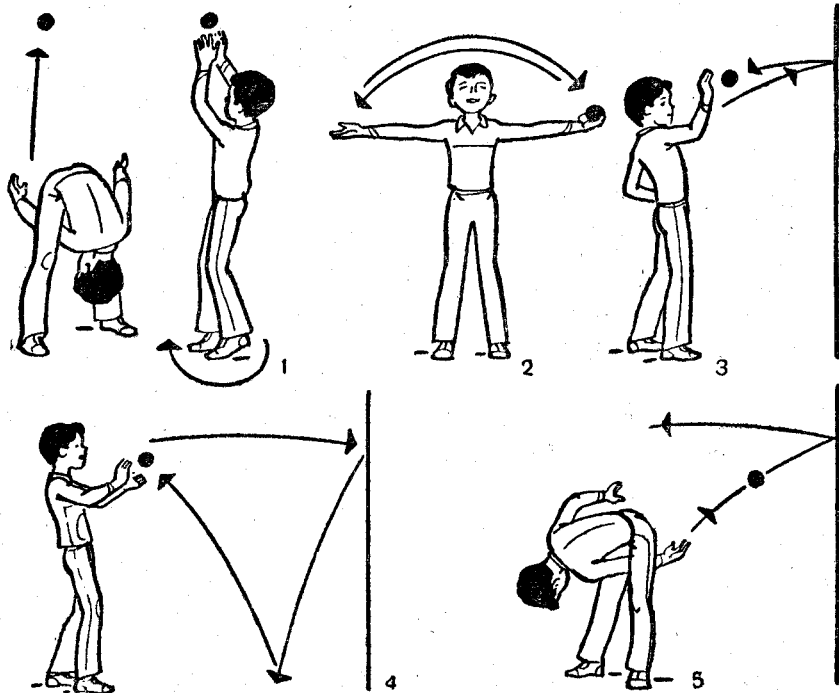


Рис. 10

7. Подбросить мяч вверх и ловить одной рукой: правой, левой — поочередно.

8. Подбросить мяч правой рукой, поймать левой, подбросить левой, поймать правой.

9. Подбросить мяч вверх правой рукой под вытянутой вперед левой и поймать правой же рукой.

10. То же под согнутой в коленном суставе левой (правой) ногой.

11. Держа в обеих руках по мячу, подбрасывать и ловить поочередно: только правой, только левой, оба мяча двумя руками одновременно.

12. Стоя ноги врозь, наклониться вперед, бросить мяч между ногами назад-вверх, повернуться и поймать мяч (1).

13. Стоя ноги врозь, руки в стороны, положить мяч на ладонь левой руки и перебросить его над головой из левой руки в правую и обратно (2).

14. Отбивать мяч от земли ладонью, стоя на месте, продвигаясь вперед и назад, меняя руки.

15. Подбивая мяч рукой, обвести его вокруг себя, не сходя с места, передавая мяч во время ударов о землю спереди и сзади из одной руки в другую.

16. Бросить мяч в стену и поймать отскочивший мяч двумя руками, одной рукой (3).

17. Бросить мяч в стену. Дать ему упасть на землю и с подскока поймать двумя руками (4).

18. Стоя близко от стены, бросить мяч в стену, отбить его ладонями обеих рук и поймать.

19. То же, но отбить дважды, трижды.

20. То же, но отбить ладонью одной (правой, левой) руки.

21. Стоя лицом к стене, бросить мяч в землю так, чтобы он с отскока ударился в стену; поймать мяч с отскока от стены двумя руками.

22. Стать спиной к стене, ноги расставить врозь. Сгибаясь вперед-вниз, бросить мяч между ног в стену, выпрямившись и повернувшись лицом к стене, поймать мяч с отскока от стены (5).

ПРЫГАЛКИ-СКАКАЛКИ

Так же, как и «школа мяча», упражнения с короткой и длинной скакалкой во все времена были неизменными спутниками детства. И это не случайно. Они имеют огромное значение для укрепления здоровья и физического развития детей и занимают в подвижных играх важное место.

Прыжки со скакалкой вырабатывают и тренируют такие нужные всем качества, как быстрые, легкие и эластичные движения, выносливость и внимание, чувство ритма. Многие заслуженные мастера спорта, готовясь к соревнованиям по легкой атлетике, по боксу, по различным спортивным играм, во время тренировок упражняются в прыгании со скакалкой. Это помогает им лучше подготовиться к соревнованиям, сделать свои движения более быстрыми, точными и уверенными, ноги сильными. А какие интересные, сложные и красивые упражнения со скакалкой включаются в соревнования по художественной гимнастике!

Обо всем этом стоит рассказать детям, чтобы вызвать у них больший интерес к прыжкам со скакалкой.

Так же, как и в упражнениях с малым мячом, важным стимулом к тому, чтобы втянуть детей в систематические игры и занятия со скакалкой, может стать конкурс на звание чемпиона скакалки.

Прыгать со скакалкой умеют все (или почти все) девочки школьного возраста, но далеко не все мальчики, а их тоже очень важно увлечь играми со скакалкой.

Обычно упражнения со скакалкой дети выполняют лишь самые простые, примитивные. Воспитатель должен все время усложнять задачу: прыгать не только стоя на месте, но и на ходу, на бегу, на правой, на левой ноге, подпрыгнуть раз, а скакалку пропустить под ногами дважды, прыгать вдвоем (стоя

друг к другу лицом и в затылок), втроем с двумя скакалками и т. п. Прыжки должны быть мягкими, пружинистыми и выполняться на носках.

Надо отобрать те упражнения, которые при проведении соревнований станут обязательными для всех, и дать возможность желающим освоить и продемонстрировать на конкурсе более сложные упражнения.

Короткая скакалка должна соответствовать росту ребенка. Определить нужную длину каждый может сам следующим способом: встать на середину скакалки, расставить ноги на ширину плеч, натянуть скакалку вдоль тела. Концы ее должны доходить до пояса.

Для длинной скакалки нужна веревка толщиной 10—12 мм и длиной 5—6 м.

В период подготовки к конкурсу можно провести со скакалкой несколько игр. Приводим две игры с короткой и длинной скакалкой.

ЭСТАФЕТА СО СКАКАЛКАМИ

Чертятся две параллельные линии на расстоянии 15—20 м одна от другой. У первой линии выстраиваются в затылок две или три команды. Игроки, стоящие впереди колонны, держат в руках скакалку. На противоположной черте, напротив каждой команды, ставят флажок. По сигналу руководителя первые номера начинают бег, перепрыгивая через скакалку, и, обогнув флажок, возвращаются обратно и передают скакалку следующему игроку. Тот, не задерживаясь, прыгает через скакалку и устремляется вперед. Последний участник, достигнув финиша, поднимает руку со скакалкой вверх. Выигрывает команда, первая закончившая эстафету.

ЭСТАФЕТА С ДЛИННОЙ СКАКАЛКОЙ

Играющие выстраиваются в две колонны по одному у линии старта на расстоянии 4—5 шагов одна колонна от другой. Перед каждой командой в 5—6 шагах становятся по два игрока с длинной скакалкой. По сигналу руководителя они начинают равномерно крутить скакалку в сторону своих команд. По этому же сигналу первые номера выбегают вперед. Их задача — пробежать под скакалкой, не задев ее, вернуться назад, коснуться рукой вторых игроков и встать в конец своей колонны. После этого вперед выбегают вторые номера, за ними третьи и т. д. Тот, кого веревка задела, должен вернуться и повторить свою попытку.

Побеждает команда, закончившая прыжки первой.

При повторении игры тех, кто крутил скакалку, заменяют другие.

ЧЕМПИОНЫ СКАКАЛКИ

Соревнование на звание чемпиона скакалки, так же как и на звание чемпиона мяча, можно провести торжественно, в присутствии гостей, с таким же составом жюри, отметить и наградить победителей.

Начать соревнования можно, например, так.

К детям обращается старенькая-старенькая женщина (чья-нибудь бабушка или прабабушка). Она выходит со скакалкой в руках и читает стихи Агнии Барто (из фильма «Слон и вервочка»):

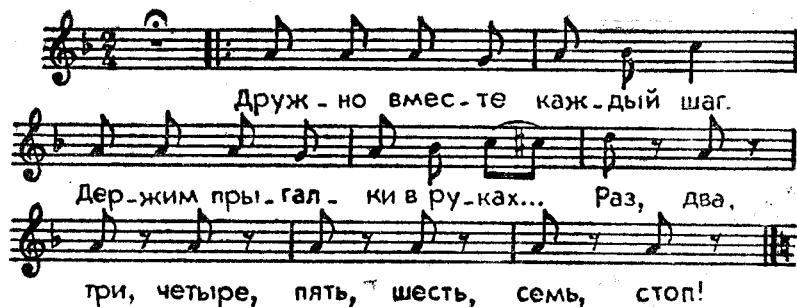
Не помню я, в каком году,	Весной я прыгала в саду,
Но много лет назад	Как скачут все ребята...
И я бежала с прыгалкой	Не помню я, в каком году,
Весной в зеленый сад.	Давным-давно, когда-то.

«Теперь я уже старенькая, — говорит бабушка, — прыгать ловко не могу, а вы, ребята, мои внучата, вы же мастера скакалки. Покажите нам свое искусство».

В заключение соревнований можно провести показательную музыкальную игру со скакалкой, которую надо разучить и тщательно отрепетировать заранее.

ДРУЖНО ВМЕСТЕ КАЖДЫЙ ШАГ...

Темп марша



Дружно вместе каждый шаг.
Держим прыгалки в руках... Раз, два,
три, четыре, пять, шесть, семь, стоп!

Дружно вместе каждый шаг,	Скачет волк в лесу густом,
Держим прыгалки в руках.	Прыгнул заяц за кустом.
Раз, два, три, четыре,	Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь. Стоп.	Пять, шесть, семь. Стоп.

Слушай счет, прямой держись,	За плотиной, у пруда
За веревку не запнись.	Скачет в мельнице вода.
Раз, два, три, четыре,	Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь. Стоп.	Пять, шесть, семь. Стоп.

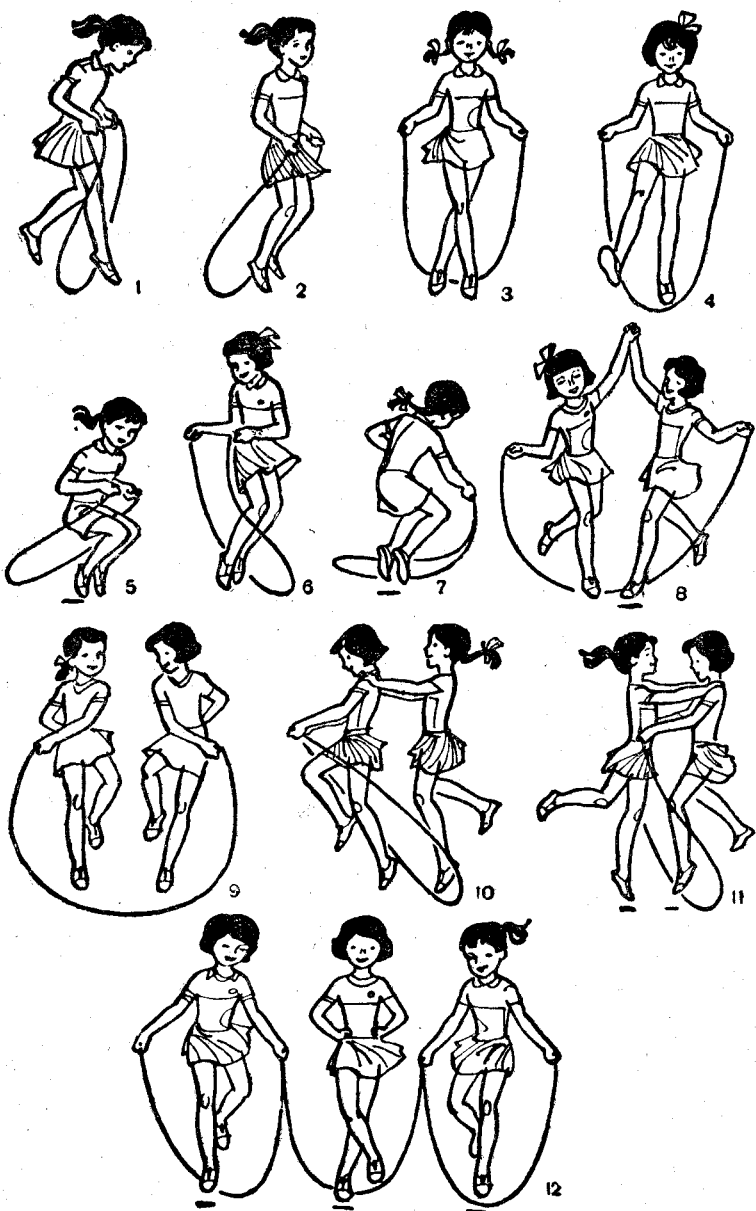


Рис. 11

Вот и мы начнем опять
Через прыгалку скакать:
Раз, два, три, четыре,
Пять, шесть, семь. Стоп.

Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь,
Прыгать сразу вместе всем.
Раз, два, три, четыре, пять, шесть, семь.

Каждый из ребят получает короткую скакалку. На слова «Дружно вместе каждый шаг, держим прыгалки в руках» все идут в один или два ряда друг за другом, держа скакалки на плечах. После этих слов они тотчас же начинают прыгать все вместе семь раз подряд, громко выкрикивая «Раз, два, три...», и так на протяжении всего текста.

УПРАЖНЕНИЯ С КОРОТКОЙ СКАКАЛКОЙ (РИС. 11)

Начинать надо с самого простого: взмахнуть скакалкой сзади наперед и перешагнуть ее — вначале медленно, а потом все быстрее и быстрее (1).

Делать прыжки одновременно обеими ногами (2).

Прыгать со скрещенными ногами (3), с ногами, расставленными врозь, или одна впереди, другая позади (4); подпрыгивать и в то же время, когда скакалка будет над головой, переменить в руках ручки скакалки; вращать веревку так быстро и прыгать так высоко, чтобы веревка во время прыжка успела пройти под ногами два раза; прыгать в полуприседе (5).

Прыгать на одной ноге (попеременно: два раза — на левой ноге, два раза — на правой); прыгать на одной ноге, держа другую ногу вытянутой вперед, назад или в сторону. Бегать со скакалкой, одновременно вращать и прыгать через нее.

Прыгать с кружением скакалки в боковом направлении (6); направо (правую руку держать сзади, левую впереди) или налево (левую — сзади, правую впереди). Прыгать через скакалку, держа оба конца ее одной рукой и описывая скакалкой круги по земле (7).

Прыгать через скакалку вдвоем, стоя рядом (скакалку кружить свободными руками), или стоя в затылок (скакалку кружит передний или задний), или лицом друг к другу (8, 9, 10 11).

Прыгать втроем (12).

УПРАЖНЕНИЯ С ДЛИННОЙ СКАКАЛКОЙ (РИС. 12)

Подойти к вертящейся веревке возможно ближе и, как только она поднимется, подбежать к тому месту, где веревка прикасается к полу. Когда, описав в воздухе круг, веревка приблизит-

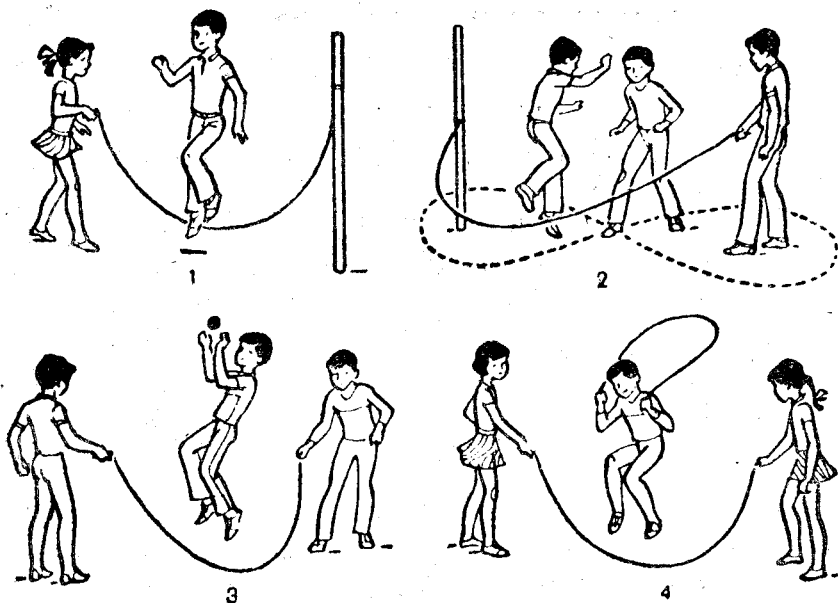


Рис. 12

ся к ногам, быстро перескочить через нее на носках (1). Вращать веревку сначала медленно, а потом все быстрее и быстрее.

Прыгать на двух ногах, потом на одной ноге; прыгать, делая повороты в воздухе на $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ круга; прыгать с поднятыми вперед, в стороны или вверх руками.

Подбегать под веревку в тот момент, когда она находится высоко, и быстро отбежать вперед или назад, раньше чем она опустится.

Подбежав под веревку, подпрыгнуть и отбежать; прыгнуть, повернуться кругом и отбежать вперед; подпрыгнуть, наклониться, чтобы поднять лежащий на земле предмет, и отбежать вперед или назад.

Стать с одной стороны вертящейся веревки и поставить товарища с другой стороны. Один должен все время перескакивать через веревку, другой — подбегать под нее (2). Миновав веревку (один — сверху, другой — снизу), оба обегают вокруг держащих веревку, описывая таким образом цифру восемь.

Прыгать через веревку и в то же время подбрасывать и ловить мяч (3).

Прыгать через короткую скакалку и одновременно в нужный момент перепрыгивать через длинную веревку (4).

Прыгать через веревку или подбегать под веревку вдвоем, втроем.

В ПУТИ, НА ПРИВАЛЕ, НА ОТДЫХЕ

В ПУТИ

СТРОВОЕ РЕЧЕВКИ

У октябрят, как и у пионеров, есть свои речевки. Их должны выучить все. Когда дети идут строем, воспитатель произносит первую часть фразы (или строчки), а вторую часть произносят все хором в ритме шага. Сначала надо выучить текст и прорепетировать его на месте, а потом — в строю, на марше.

Речевки, как и песни, объединяют коллектив, создают в пути бодрое, приподнятое настроение, дисциплинируют детей и приучают к организованным действиям.

Здесь мы приводим строевую речевку, речевку на случай дождя и шуточную, когда дети отправляются в столовую обедать.

Боевая мальчишеская

- | | |
|--|--|
| I. Раз, два! | I. Прочь с дороги нашей, |
| II. Три, четыре! | II. Лень! |
| I. Три, четыре! | I. Не мешай |
| II. Раз, два! | II. Учиться, |
| I. Кто шагает дружно в ряд? | I. Не мешай |
| II. Боевой отряд ребят. | II. Трудиться! |
| I. Всем, всем! | I. Не отстанем мы нигде: |
| II. Добрый день! | II. Ни в учебе, ни в труде! |
| I. Где пятиконечные
Звездочки горят? | I. Этих красных звездочек
Больше с каждым днем. |
| II. На груди у школьников,
У нас, у октябрят. | II. Хорошо мы учимся,
Смелыми растем! |

Дождик, дождик...

- | | |
|--------------------|-----------------|
| I. Дождик, дождик, | I. Не боимся |
| II. Дождик, лей. | II. Сырости, |
| I. Нам с тобою | I. Только лучше |
| II. Веселей. | II. Вырастем. |

На обед идем мы дружно (шуточная)

- | | |
|---------------------|---------------------|
| I. Мы голодные, | I. Открывайте |
| II. Как звери. | II. Шире двери, |
| I. На обед | I. Нас кормите, |
| II. Идем мы дружно. | II. Повара, |
| I. Подкрепиться | I. Прокричим мы вам |
| II. Всем нам нужно. | II. «Ура!». |

I. Нам еда
II. Полезна будет
I. Силы новые
II. Разбудит.

I. Сразу станем
II. Силачами,
I. Настоящими
II. Орлами.

Уходя из столовой

Спасибо нашим поварам
За то, что вкусно было нам.

КРУГОВОРОТ

Играющие, построившись в пары, идут по дороге ровным, умеренным шагом. Руководитель дает сигнал. Последняя пара отделяется: один идет слева, а другой справа от колонны. Они стараются обогнать ребят и стать впереди колонны первой парой. Бежать нельзя — надо идти ускоренным шагом. Как только игроки займут места впереди колонны, руководитель вновь дает сигнал. Последняя пара отделяется и, ускорив шаг, обгоняет колонну. Так продолжается до тех пор, пока все пары не выполнят это задание.

Игру можно проводить и тогда, когда ребята идут гуськом. Если колонна растянулась на большое расстояние, разрешается опережать ее бегом.

Можно на каком-то участке всем передвигаться бегом, а последний, ускоряя бег, стремится обогнать ребят и стать впереди колонны. В этом случае сигналы не нужны. Последний игрок внимательно следит за бегущим и, как только тот окажется впереди колонны, сам устремляется вперед.

БЕГОМ ВОКРУГ КОЛОННЫ

Все идут по дороге, построившись в колонны по одному или по два (все равно). Водящий идет в стороне. По знаку руководителя начинается игра. Водящий подходит к кому-нибудь из ребят (с любой стороны колонны) и дотрагивается до него, после чего обегает идущую колонну в любом направлении. Осаленный игрок бежит в противоположную сторону и тоже обегает колонну. Тот, кто первым добежит и встанет на свободное место, остается в строю. Опоздавший становится водящим.

ГОРЕЛКИ НА ХОДУ

Играющие идут по дороге парами. Один из них — водящий. Он идет в 5—6 шагах впереди колонны. По сигналу начинается игра. Все хором произносят:

Мы ребята-октябрята,
Любим бегать и скакать.
Ну, попробуй нас поймать.

На последнем слове стоящие в последней паре разъединяются и бегут вдоль колонны (один слева, другой справа), стараясь взяться за руки и стать впереди колонны. Водящий должен кого-нибудь из них запятнать, раньше чем игроки возьмутся за руки. Если это ему удастся, он становится впереди колонны, в паре со вторым игроком, если не удастся — продолжает водить.

КТО НАБЛЮДАТЕЛЬНЕИ

Игра проводится на прогулке, экскурсии, в походе. Перед началом пути руководитель объясняет условия игры. Ребята должны идти молча, внимательно смотреть по сторонам, стараться все увидеть и запомнить.

Если игра проводится в городе, то запоминать можно, по какой улице шли, на какую свернули, номера домов, какие попадались учреждения, магазины, киоски, попадались ли среди прохожих военные (солдаты, офицеры), матери или отцы с ребенком в коляске, с ребенком на руках и т. п. Можно остановиться на 3—4 минуты у витрины магазина, чтобы запомнить, что в ней выставлено.

На проселочной дороге можно следить за указателями, за встречными машинами (легковыми, грузовыми), за тем, что расположено по сторонам дороги, и т. п.

В конце пути или на остановке, на отдыхе детям задают вопросы, на которые они должны отвечать. Побеждает тот, кто окажется наиболее наблюдательным, кому удалось запомнить больше деталей, подробностей.

СКОЛЬКО ШАГОВ ДО ДЕРЕВА

Во время прогулки руководитель останавливает всех на короткое время, указывает на какое-нибудь дерево и предлагает сказать, сколько до него шагов. Для проверки ответов все направляются к дереву. Считает шаги только тот, кому это поручили (самый рослый мальчик или девочка). Побеждает назвавший число, наиболее близкое к правильному. Затем намечается другой объект и игра продолжается.

НА ПРИВАЛЕ, НА ОТДЫХЕ

ПОСМОТРИ И ЗАПОМНИ

Игра проводится на привале или во время короткого отдыха (руководитель выбирает для этого подходящее место). Всех участников разбивают на две команды и усаживают спинами друг к другу. За 5—10 минут ребята должны запомнить в деталях все, что видят перед собой. Затем команды меняются местами (те, кто смотрел в одну сторону, смотрят в противоположную). После этого руководитель предлагает ребятам расска-

зять, что они запомнили. Участники игры задают друг другу вопросы (их может задавать и руководитель). Отвечают на вопросы те, кто сидит спиной к объекту. Например, нужно описать дом, сказать, много ли в нем окон, есть ли антенна на крыше, какие машины (трактор, комбайн) находятся в поле зрения, скошена ли трава на лугу и т. п. За каждый правильный ответ засчитывается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

ПОПАДИ В ЦЕЛЬ

На земляной площадке вбивают колышек, к нему привязывают веревку длиной 4—5 м и очерчивают круг такого же радиуса. Затем из того же центра с помощью веревки вычерчивают еще два меньших круга радиусом в 1,5 и 1 м. Получается как бы лежащая на земле мишень.

В игре принимают участие две команды, по 10—15 человек в каждой. Надо заранее подготовить колпаки, закрывающие глаза, по числу участников одной команды. Члены одной команды располагаются по большой окружности с интервалом в 1—2 шага и рассчитываются по порядку номеров. Игроки второй команды надевают им колпаки. Руководитель вызывает игроков по номерам в произвольном порядке. Вызванный должен войти в круг и остановиться там, где, по его расчету, находится центр мишени. Когда все игроки команды окажутся в кругу, они снимают повязки. Очки засчитываются в зависимости от того, насколько каждый отклонился от центра: те, кто попал в яблочко, получают 5 очков; ребята, оказавшиеся в пределах второго от центра круга, — 3 очка; остальным очки не засчитываются. Затем обе команды меняются ролями. Побеждает команда, игроки которой наберут больше очков.

ВЕРНИСЬ ВОВРЕМЯ

Когда дети останутся на отдыхе, руководитель выстраивает всех ребят в шеренгу, затем предлагает им разойтись и вернуться ровно через 5 минут. По часам он отмечает время, затраченное каждым игроком, и объявляет результаты. Игра повторяется два-три раза. Побеждают те, кто наиболее точно сумел рассчитать время. В дальнейшем можно предложить ребятам вернуться через 7, 10, 15 минут и т. п.

Можно поступить иначе: каждому выдать записку, в которой написано, через сколько минут он должен вернуться (через 2, 3, 5 и т. п.), и отмечать результаты по возвращении ребят.

Можно всех посадить вокруг себя и подавать сигналы через разные промежутки времени (через полминуты, полторы минуты, три минуты и т. п.). Играющие должны сказать, сколько прошло времени.

В ПАРКЕ, НА ПОЛЯНЕ, В ЛЕСУ

НАЙДИ ФЛАЖОК

На небольшом участке (выбирается участок, где много кустов, деревьев, скамеек и т. п.) руководитель прячет несколько флажков в таких местах, где их трудно обнаружить (но не прикрывая ветками и травой).

На поиски флажков отводится 15—20 минут, после чего подается сигнал и каждый, кто нашел флажок, вручает его руководителю. Особо отмечаются те, кому удалось найти 2—3 флажка.

НЕВИДИМКИ

Руководитель на 5 минут завязывает водящему глаза или накрывает лицо платком. За это время все играющие должны разбежаться в разные стороны и спрятаться. Водящий, не выходя за пределы небольшой поляны, старается обнаружить спрятавшихся. В конце игры руководитель подает сигнал. Все необнаруженные игроки встают, не сходя со своих мест. Победителем считается тот, кто оказался ближе всех к водящему и остался незамеченным. Игроки прячутся так, чтобы, выйдя из укрытий, быть в поле зрения водящего.

НАС НЕ СЛЫШНО И НЕ ВИДНО

Водящий садится на землю с завязанными глазами. Остальные располагаются в 20 шагах от него по кругу. Тот из играющих, на кого укажет руководитель, начинает осторожно приближаться к водящему. Водящий, слышав шаги или шорох, должен указать рукой направление, откуда эти звуки доносятся. Если с первого же раза он укажет направление верно, незадачливому невидимке придется сменить водящего, если же нет — движение продолжается. Победителем окажется тот, кто сумеет приблизиться к водящему вплотную и дотронуться до его плеча.

ДРУГ-ДРУЖОК, УСТУПИ ДУБОК

Играющие — белки. У каждой свое дерево. У одной белки (водящего) дерева нет. Водящий подходит к дереву любой белки и просит: «Друг-другок, уступи дубок».

Белка не должна уступать свой дом. Она бежит по кругу вправо, а водящий — влево. Они по внешнему кругу обегают все дома, дотрагиваются до каждого дерева. Та из белок, которая первой прибежит к дереву, от которого начинали бег, под ним и становится. Белка, оставшаяся без дома, водит,

МЕТОЧКИ

Играть могут 10—12 человек. Ребята встают возле деревьев — охраняют их. Три дерева остаются без сторожей, но играющие должны защищать и эти деревья. Задача водящего состоит в том, чтобы поставить на стволах мелом пять меток. Однако метку можно ставить лишь на том дереве, которого никто из охраны в данный момент не касается. Так как три дерева не имеют постоянного сторожа, играющим приходится все время перебегать от одного дерева к другому. Водящий должен успеть опередить охрану, однако ставить больше одной метки за один раз запрещается. Если в установленное время водящему выполнить задачу не удастся, его заменяют другим, которому достаточно поставить лишь недостающее число меток.

При повторении игры метки должны иметь иной вид (галочки, крестики и др.).

ЧУРБАН

Участники игры становятся в круг, берут друг друга за руки и поют или говорят хором:

Стоит чурбан,
Не мешает нам.
Кто чурбан собьет,
Из круга уйдет.

Закончив песню, все начинают двигаться и плясать вокруг поставленного в центре чурбана, причем каждый старается подтянуть своих соседей к чурбану, чтобы они его свалили. Кто свалит чурбан, выходит из круга, остальные начинают игру сначала.

СПОРТИВНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ И ЗАБАВЫ НА ПЛОЩАДКЕ

НОЖНЫЕ КАЧАЛКИ

Ножные качалки можно сделать из круглого бревна или выпилить из двух склеенных между собой по толщине досок. Для игры нужно сделать несколько пар качалок.

Играющие становятся на качалках друг против друга, на расстоянии вытянутых рук — рис. 13 (1). Ударом ладоней каждый старается вывести своего противника из равновесия и заставить хотя бы одной ногой ступить на землю. Потерявший равновесие выбывает из игры. На его место становится следующий.

Во дворе или на площадке можно провести и другое веселое соревнование. Играющие получают по две кружки: одну —

пустую, другую — наполненную водой. Стоя на качалках друг против друга, каждый подставляет свою пустую кружку товарищу так, чтобы он мог перелить в нее воду из своей кружки, и одновременно сам переливает воду из своей кружки в пустую кружку партнера — рис. 13 (2). При этом нужно не пролить ни одной капли.

Играющие становятся на качалку обеими ногами. Сохраняя равновесие на этой неустойчивой основе, надо подбрасывать и ловить мяч. Кто сумеет подбросить и поймать мяч, не уронив его, большее число раз, тот выигрывает.

МЕДВЕДЬ И КОЛОДА

Между двумя деревьями укрепляют перекладину и подвешивают к ней на веревке мешок, набитый соломой или стружками. На земле под мешком устанавливают 5 чурок. Один из играющих — медведь. Он должен оттолкнуть от себя колоду и успеть схватить с земли одну или несколько чурок раньше, чем колода вернется обратно. За каждую из взятых чурок засчитывается по одному очку. Выигрывает тот, кто при равном числе попыток наберет больше очков — рис. 13 (3).

БЕГ С ШАРИКОМ

Трое или четверо играющих получают по столовой ложке и по одному шарик или малому резиновому мячу. Встав на линии старта, они должны взять в правую руку ложку с шариком и по сигналу руководителя начать бег. Стараясь не уронить шарик, они должны добежать до условленного места (его отмечают флажками, колышками) и вернуться обратно. Если шарик упадет, надо остановиться, поднять его без помощи второй руки и продолжать бег. Игра повторяется 3—4 раза с новым составом участников.

ВДВОЕМ НА ТРЕХ НОГАХ

Соревнуются несколько пар играющих. В каждой паре игроки становятся рядом и кладут друг другу руки на плечи. Помощники связывают им две ноги (правую ногу одного игрока с левой ногой второго игрока, в одном месте — ниже колен). По сигналу они начинают бег и стараются как можно быстрее добежать до линии финиша и вернуться обратно. Побеждает пара, выполнившая задание первой — рис. 13 (4).

В качестве варианта можно предложить другое соревнование. Два игрока берутся за руки, им на плечи кладут мяч большого размера так, чтобы каждый мог придерживать его головой (один справа, другой слева). В таком виде они должны

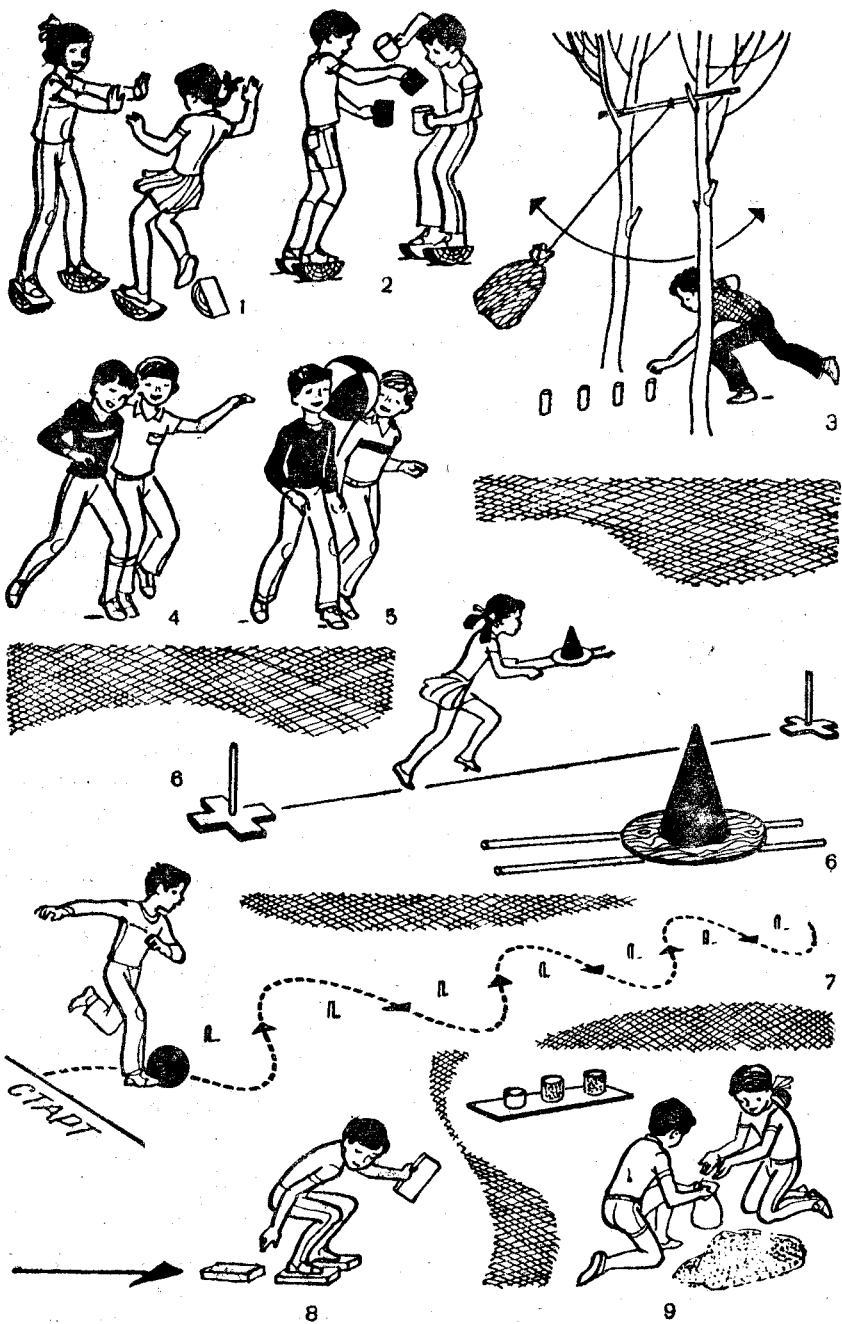


Рис. 13

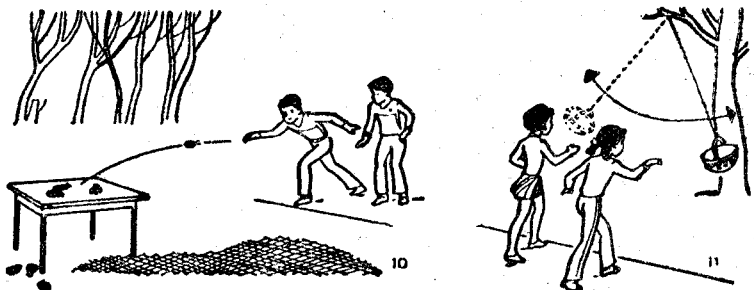


Рис. 13 (продолжение)

пройти несколько метров и вернуться обратно. Если мяч упадет, игроки должны начинать свой путь сначала — рис. 13 (5).

КАПРИЗНАЯ НОША

Для этого веселого аттракциона надо сделать две деревянные стойки и колпак — рис. 13 (6). Колпак состоит из картонного конуса, нижний край которого надрезают в нескольких местах, отгибают наружу и закрепляют между фанерными кольцами. Колпак надевают на одну из стоек.

Играющий, взяв в каждую руку по палочке, должен с их помощью снять колпак со стойки, донести его, не уронив, до второй стойки и надеть на нее (скрещивать палки нельзя).

Выполнить это задание не так-то просто. Неловкие и неуклюжие действия играющего вызывают у зрителей много смеха.

КРОСС С МЯЧОМ И ОБРУЧЕМ

Для игры надо вбить в землю 12—15 колышков на расстоянии 1 м один от другого. Играют по очереди. Каждый кладет свой мяч на линии старта и должен провести его ногой до конца дорожки и обратно. При этом надо первый колышек обойти справа, второй слева и т. д. Побеждает тот, кто выполнит задание в более короткий срок — рис. 13 (7).

Если мяч укатился в сторону, его надо вернуть на место и продолжать игру, не пропуская ни одного колышка.

На этой же дорожке можно провести соревнование с обручем. Его подгоняют палочкой. Как и мяч, он должен обходить колышки зигзагообразно (один справа, а другой слева).

ПО ИСКУССТВЕННОЙ ДОРОЖКЕ

В соревновании могут принять участие одновременно 2—3 игрока. Каждый из них получает по 4 дощечки (кирпичика) и кладет их на землю. Встав ногами на две дощечки, игрок должен наклониться, поднять с земли две другие, положить их пе-

ред собой и перейти на них, потом поднять освободившиеся дощечки и снова положить их перед собой. Так надо дойти до назначенного места (не более 8—10 м) и таким же способом вернуться назад. Побеждает тот, кто сделает это первым — рис. 13 (8).

СОБЕРИ ПО ОДНОМУ

Три-четыре игрока становятся у стартовой черты. Каждый должен вырыть у своих ног небольшую ямку (или начертить на земле круг). Против каждого игрока кладут по 8—10 камней. Первый на расстоянии 1 м от черты, второй — 2 м и т. д., т. е. с интервалом в 1 м.

По сигналу игроки бегут, берут первый камень, возвращаются и кладут его в ямку, потом бегут за вторым, третьим и т. д. Побеждает тот, кто первый принесет и уложит на место все свои камни.

ИГРА С ПЕСКОМ

В соревновании могут принять участие 2—3 пары играющих. Перед ними на деревянных или фанерных щитках насыпают по кучке песку. В 10—15 шагах от этих щитков ставят по 3—4 стеклянные банки.

В каждой паре один из игроков держит мешочек, второй наполняет его песком — рис. 13 (9). После этого первый игрок бежит к банкам и высыпает песок в одну из них. Вернувшись, он передает мешочек второму игроку и помогает наполнить его песком. Второй игрок бежит к банкам и высыпает песок. Так продолжается до тех пор, пока все банки не будут наполнены до краев.

Побеждает пара, выполнившая задание раньше. Соревнование повторяется с другим составом участников.

СКОЛЬЗКАЯ ЦЕЛЬ

Для игры надо сшить из любой плотной ткани 5—6 мешочков (величиной с кулак) и наполнить их песком или землей. На площадке ставят небольшой квадратный стол. Играющие становятся в нескольких шагах от стола и по очереди бросают мешочки так, чтобы они попали на крышку стола и остались на ней. За каждое попадание засчитывается условленное число очков — рис. 13 (10).

МИШЕНЬ — КОРЗИНКА

Небольшую корзину подвешивают к ветке дерева и раскачивают. Двое играющих становятся на расстоянии 3—4 м от корзинки и забрасывают в нее какие-либо мелкие предметы — рис. 13 (11). Один из играющих, например, может забрасывать

камешки, другой — желуди или шишки. Когда корзинка перестанет качаться, игра прекращается. Содержимое корзинки подсчитывают, и победителем объявляется тот, кому удалось забросить в корзинку больше своих предметов.

ПОПАДИ И ПОЙМАЙ

На стене или на щите вывешивается изготовленная из фанеры и деревянных планок большая «воронка» — рис. 14 (1).

Играть могут несколько человек. Каждый по очереди получает 3—4 маленьких мяча и должен постараться забросить их внутрь воронки, стоя от нее на расстоянии 4—5 м.

Если мяч попадает в воронку, он выкатывается наружу, и играющий должен успеть схватить его раньше, чем он упадет на землю. За каждое попадание засчитывается определенное число очков. Выигравшим считается тот, кто наберет больше очков в условленное время.

ПОПАДИ В КОЛЬЦО

К ветке дерева подвешивают кольцо (из проволоки, гибкого прута). Для игры нужно изготовить 10—15 деревянных палочек — «дротиков». Играющие становятся на некотором расстоянии от кольца (кому как удобно) и по очереди бросают «дротики», стараясь, чтобы они прошли сквозь кольцо — рис. 14 (2).

Можно подвесить к ветке не одно, а 2—3 кольца разного диаметра и на разной высоте и провести соревнование между участниками: кто попадет в намеченную цель большее число раз.

МЕТАНИЕ ДИСКОВ

Плоский ящик, имеющий 16 отделений, устанавливается наклонно на площадке. Внутри каждого отделения написано число, обозначающее количество очков. Играющие становятся на расстоянии 4—5 шагов от ящика и поочередно, получая по 5—6 деревянных дисков, стараются забросить их в то или иное отделение — рис. 14 (3). Выигрывает тот, кто к концу игры наберет больше очков.

НАБРАСЫВАНИЕ КОЛЕЦ

На прочном фанерном или деревянном щите чертится фигура — рис. 14 (4). По углам этой фигуры забиваются гвозди или костыли. Играющие отходят от щита на 6—8 шагов. Каждый из играющих получает по 5—6 колец. По очереди они бросают кольца одно за другим так, чтобы они повисли на гвоздях.

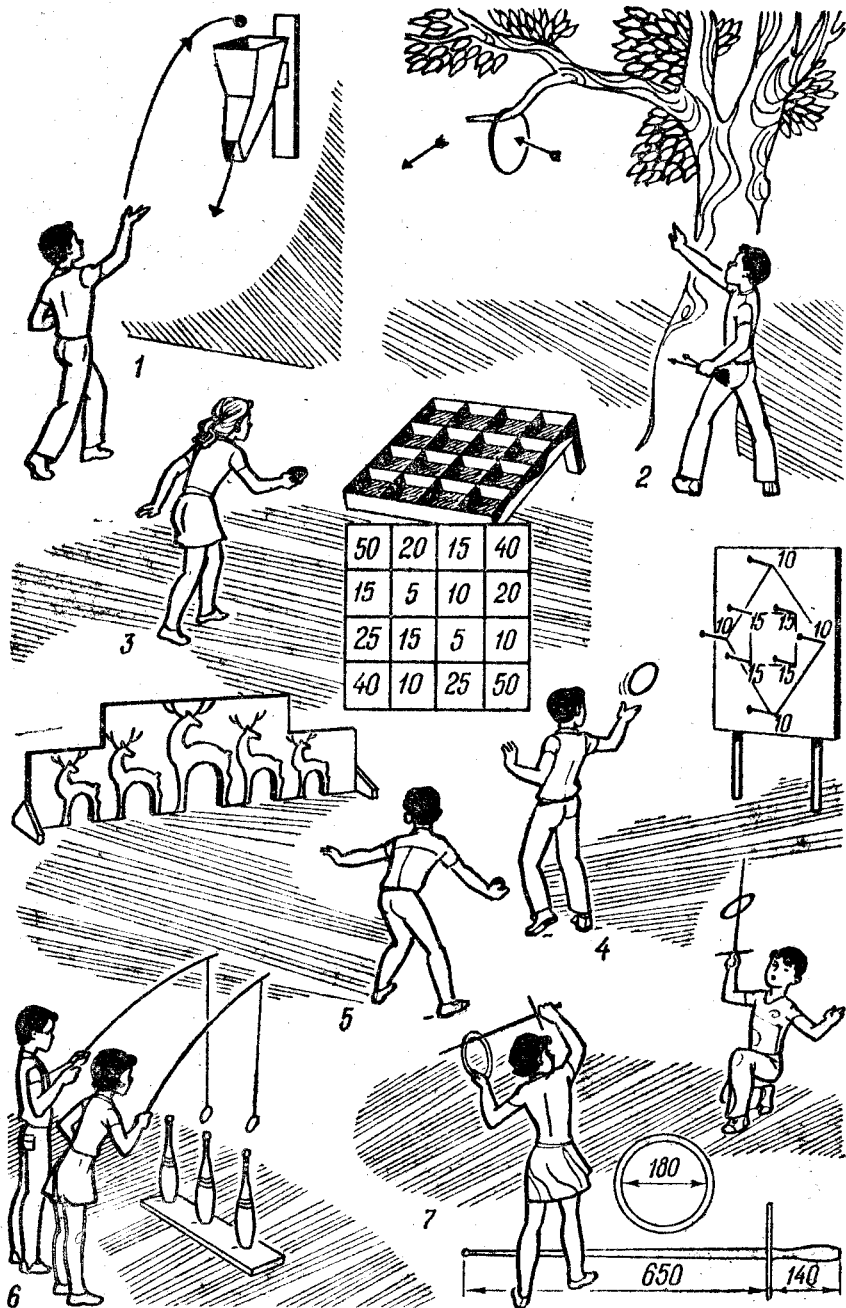


Рис. 14

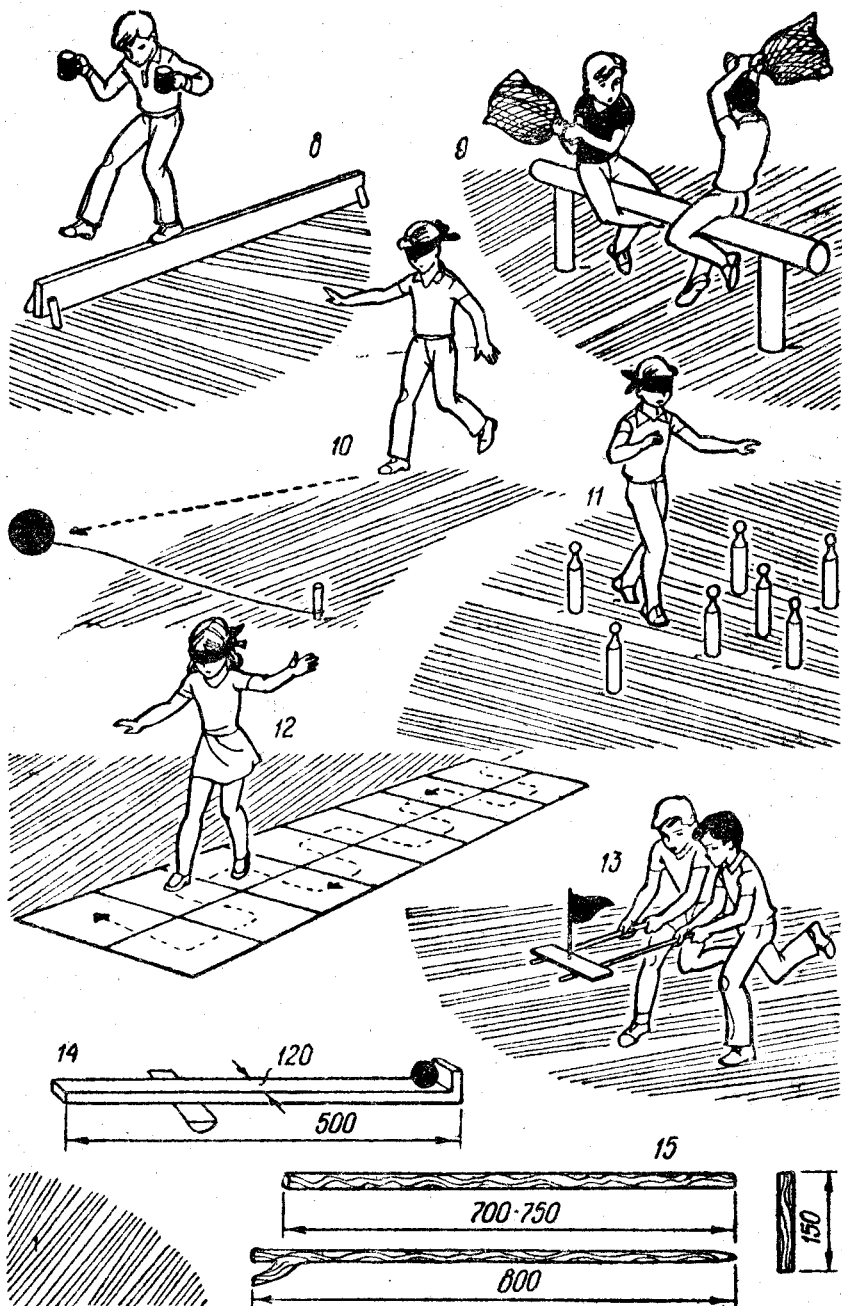


Рис. 14 (продолжение)

За каждое попадание засчитывается то количество очков, которое обозначено на щите. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее число очков.

ВОРОТЦА

В деревянном щите, облицованном с двух сторон фанерой, вырезаются полукруглые ворота разной ширины — рис. 14 (5). Щит устанавливается на ровной и гладкой площадке.

Для игры нужны несколько деревянных или пластмассовых шаров.

Играющие становятся в нескольких шагах от щита и по очереди закатывают шары в ворота. За каждое попадание засчитывается то количество очков, которое обозначено на щите. Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

Для того чтобы шары не укатывались далеко, желательно ограничить игровую площадку деревянными планками (по бокам и за щитом).

«РЫБОЛОВЫ»

На земле устанавливают несколько гимнастических булав (для большей устойчивости их можно вставлять в отверстия доски, положенной на землю). По числу булав надо изготовить деревянные удилища (палки длиной 100—150 см) и на тонких веревочках подвязать к ним проволочные кольца. Задача каждого — держа в одной руке удилище, надеть кольцо возможно большее число раз на головку булав — рис. 14 (6).

СЕРСО

Серсо — любимая игра детей летом, но не всегда она бывает в продаже. Вместе с тем сделать серсо очень просто. Игра состоит из двух палок с перекладинами и двух колец — рис. 14 (7).

Играют двое, стоя на некотором расстоянии друг от друга. Один из играющих берет в правую руку палку, на конец которой надето кольцо таким образом, чтобы оно лежало плашмя. Придерживая кольцо левой рукой, он взмахом посылает его другому участнику игры, который ловит кольцо на свою палку.

Когда играющие натренируются, они могут играть двумя кольцами, посылая их одновременно друг другу.

Перекладина служит для того, чтобы задерживать на палке пойманное кольцо.

ПРОНЕСИ, НЕ РАЗЛЕЙ

Доска, толщиной в 4—6 см, ставится на ребро и закрепляется колышками. Играющие, один за другим, беря в каждую

руку по кружке с водой, должны пройти по доске, не расплескав воду. Тот, кто потерял равновесие и оступился или разлил воду, выбывает из игры — рис. 14 (8).

БОИ НА БРЕВНЕ

Круглое бревно укрепляется горизонтально на двух врытых в землю стойках на высоте 60—70 см — рис. 14 (9).

Двое играющих садятся на бревно верхом друг против друга. Каждый из них получает небольшой мешок или наволочку, набитую сеном. По команде руководителя начинается «бой». Играющие, скрестив ноги под бревном и стараясь сохранить равновесие, наносят друг другу удары мешком. Тот, кто в результате удара или ложного движения противника не сумеет удержаться на бревне и, потеряв равновесие, упадет (дотронется рукой до земли или будет вынужден удержаться, взявшись за бревно двумя руками), выбывает из игры. Его место занимает другой играющий, и игра начинается снова.

ФУТБОЛ ВСЛЕПУЮ

В землю вбивается кол, к нему привязывают двухметровую веревку, а к концу веревки — футбольный мяч. Играющему, находящемуся в 5—6 метрах от мяча, завязывают глаза, предлагают сделать полный поворот кругом, а затем подойти к мячу и ударить по нему ногой. Кто попадет ногой по мячу, тот выиграл — рис. 14 (10).

МЕЖДУ ПОЛЕНЬЯМИ

На землю ставят несколько чурок (или кеглей). Играющий должен запомнить их расположение и с завязанными глазами пройти между ними так, чтобы не задеть и не свалить их — рис. 14 (11).

КТО ПРОИДЕТ?

На земле чертят прямоугольник 2×8 м и делят его на 16 квадратов (1×1 м) — рис. 14 (12). Играющий становится у края прямоугольника. Ему завязывают глаза и предлагают пройти по всем квадратам, ни разу не наступив на линии, разделяющие их. Перед этим надо дать возможность каждому потренироваться, пройти пару раз с открытыми глазами, определить необходимую длину своего шага.

ВДВОЕМ ОДНУ НОШУ

Каждая пара игроков получает по две палочки и дощечку длиной 70—75 см с укрепленным на ней флажком. Стоя рядом,

игроки держат свои палочки повернутыми вперед. На концы палочек кладется дощечка. В таком виде совместными усилиями они должны донести свою ношу до условленного места и вернуться обратно — рис. 14 (13).

Если дощечка падает, игроки останавливаются, поднимают ее и продолжают свой путь.

ПОЙМАЙ МЯЧ

Для игры нужны металка и небольшой резиновый мяч. Металка представляет собой доску, посередине которой снизу прибита полукруглая чурка, а сверху на одном из концов укреплена планка, чтобы задерживать мяч на доске — рис. 14 (14).

Играть могут 5—6 человек. Конец доски с планкой и положенным на него мячом опускают вниз. Один из играющих ударом ноги по приподнятому концу металки выбивает мяч в «поле», остальные играющие, стоящие вокруг поодаль, стараются поймать мяч. Поймавший кладет мяч на доску и снова выбивает его в «поле».

Если никто не поймает мяч на лету, то бросает его по уговору либо тот же игрок, что и раньше, либо один из ловивших — тот, кому удастся с установленного места попасть мячом в металку.

12 ПАЛОЧЕК

Для этой игры нужна такая же металка, как и для предыдущей. Один конец ее называется гнездом (его отмечают линией или закрашивают в какой-либо цвет). Для игры нужны также рогулька (заостренная палка с развилкой на конце), две палки разного цвета от лапты и 12 палочек — «птичек» — рис. 14 (15).

На земле чертят линию, на которой устанавливают металку. Затем в 20 шагах от линии вбивают в землю рогульку. Играют двое. Начинаящий игру подходит к металке, кладет в гнездо 12 палочек и ударяет палкой по приподнятому концу доски. Все палочки разлетаются в разные стороны.

Второй игрок (его палка прислонена к рогульке) старается как можно быстрее собрать все палочки и положить их на место. Метальщик в это время должен подбежать со своей палкой к рогульке, взять стоящую там палку, а свою поставить вместо нее, вернуться к металке и дотронуться до нее палкой. Если он успеет сделать это раньше, чем второй игрок соберет и уложит палочки, он снова становится метальщиком; если не успеет, то идет водить.

ЛИХИЕ НАЕЗДНИКИ

Если у некоторых детей из группы продленного дня есть двухколесные велосипеды и они научились на них хорошо ездить, попросите привезти их в школу. Даже при наличии 3—4 велосипедов можно организовать серию игр и соревнований, которые вызовут большой интерес не только у самих участников, но и у зрителей. Приводим некоторые из них.

НЕ ТОРОПИСЬ

Эти гонки не совсем обычные. В них побеждает не тот, кто пришел первым, а тот, кто окажется последним.

Зрители занимают места по краям площадки, руководитель ограждает шнуром дорожку длиной в 10—25 м. Два-три велосипедиста занимают места у начальной черты и затем по команде руководителя садятся на велосипеды и стараются проехать по дорожке, не теряя равновесия, как можно медленнее. Каждый старается последним прибыть к финишу, но сделать это очень трудно. Тот, кто потерял равновесие, опустил ногу на землю, выбывает из игры. Игра повторяется несколько раз с разными игроками и всегда вызывает у зрителей большой интерес.

ГОНКИ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Для проведения этих веселых соревнований надо надлежащим образом подготовить площадку: все препятствия и приспособления (качающуюся доску, ворота, подставки, кегли и пр.) расположить по периметру площадки. В центре площадки устанавливается стол для жюри. За каждое удачно выполненное упражнение (по этапам игры) жюри присуждает установленное число очков.

1. Проехать по узкой дорожке между двумя рядами кеглей (булав, флажков), не опрокинув ни одной из этих фигур.

2. Проехать вдоль ряда кеглей, отстоящих одна от другой на 1—2 м, зигзагообразно (змейкой), огибая одну кеглю справа, а другую слева, — рис. 15 (1).

3. Проехать по качающейся доске (длиной 3—4 м), лежащей на круглой подставке, — рис. 15 (2).

4. Проезжая, поднять на ходу стоящую на дороге

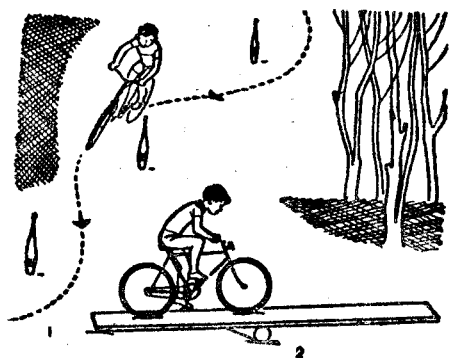


Рис. 15

справа кеглю и поставить ее на столик или стул, стоящий слева.

5. Проезжая, снять на ходу кольцо, висящее на крючке слева, и повесить на крючок справа.

6. Проехать под воротами, не задев висящего на веревке посередине перекладки мяча.

Большая или меньшая трудность в выполнении перечисленных заданий будет зависеть от ширины дорожки, расстояния между кеглями, высоты ворот, ширины качающейся доски и т. п. Все это регулируется руководителем в зависимости от возраста играющих.

Участники соревнований проезжают по дорожке один за другим с небольшими интервалами. Побеждает тот, кто наиболее успешно выполнит все задания (получит наибольшее количество очков).

ЗАБЫТЫЕ ИГРЫ

ЛАПТА

Лапта — одна из самых распространенных и любимых русских народных игр. В приведенном здесь упрощенном варианте в нее могут играть и младшие школьники.

Для игры нужны небольшой резиновый мяч (лучше литой, как для игры в теннис) и лапта — круглая палка длиной 60—70 см и толщиной 3—3,2 см. Играть могут от 5 до 12 человек.

На двух противоположных концах площадки проводят две черты, из которых одна называется коновой, а другая — игральной. Расстояние между ними (поле) должно быть не менее 40 шагов. Играющие выбирают метальщика и подавальщика, которые встают на игральную черту; остальные играющие располагаются в разных местах поля. Подавальщик подбрасывает мяч метальщику, тот отбивает его лаптой в поле. Если мяч подан плохо, можно воздержаться от удара. При удачном ударе, когда мяч отлетит далеко, метальщик бежит к коновой черте, чтобы оттуда снова вернуться на игральную линию и не дать осалить себя во время перебежки. Благополучное возвращение дает ему право вновь бить по мячу лаптой. Если игрок поля поймает свечку, т. е. поймает мяч на лету, то он идет на место метальщика, а тот присоединяется к игрокам поля. Если же во время перебежки осалит метальщика, то он становится подавальщиком, а прежний подавальщик — метальщиком. Салить разрешается только с того места, где поднят мяч. Метальщик, промахнувшийся три раза, а также подавальщик, три раза плохо подбросивший мяч, переходят в ряды игроков поля, и на их место назначаются другие. Во время перебежки метальщик не имеет права брать с собой лапту или бросать ее за игральную черту. За нарушение этих правил его переводят в игроки поля.

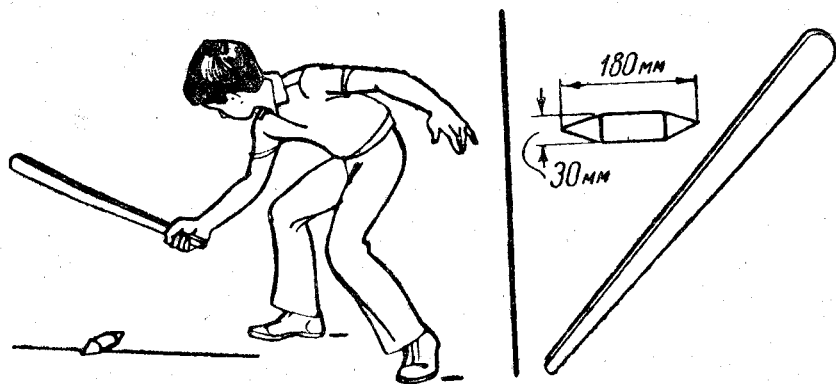


Рис. 16

ЧИЖ

Для игры нужны чиж и две палки. Чиж — это короткая палочка с заостренными концами (рис. 16).

На земле чертят кон (круг диаметром в 1 м), в центр его кладут чиж и определяют поле, куда следует направлять полет чижа. Играют двое. Один из играющих (метальщик) ударяет палкой по заостренному концу чижа, стараясь выбить его в поле (можно сначала подбросить его вверх, а потом вторым или даже третьим ударом выбить подальше). В случае промаха, а также если чиж ляжет слишком близко от кона (на расстоянии меньше, чем длина палки) метальщик может повторить удар, но после третьего промаха меняется с водящим ролями.

Второй игрок — водящий старается поймать чиж на лету или задержать его палкой и с того места, куда упадет чиж, ударом палки забросить его обратно в кон. Метальщик препятствует этому, стараясь отбить чиж и снова направить его в поле. Если чиж попадет в круг или водящий поймает его на лету, игроки меняются ролями.

ЯМКИ

В игре принимают участие 5—6 человек.

На площадке проводят черту, а в 5—6 шагах от нее выкапывают ямку, за ней выкапывают еще две ямки на расстоянии 1—2 м одна от другой.

Играющие становятся у черты и по очереди бросают в ямки камешки (шишки). Если начинающий с первого раза попадет в первую ямку, то бросает во вторую, и т. д. После каждого промаха в игру вступает следующий играющий.

Кто попадет без промаха подряд в первую, вторую и третью ямки, называется учеником. Чтобы стать подмастерьем, надо

вслед за этим попасть без промаха во все ямки в обратной последовательности — сначала в третью, потом во вторую, а потом в первую. И, наконец, звание мастера получает тот, кто вслед за этим сумеет выполнить еще одно упражнение — попасть сначала во вторую, потом в первую и затем в третью ямку.

Научиться бросать камешки с такой точностью нелегко. Для этого надо хорошенько потренироваться. Этим может заняться каждый в отдельности, чтобы потом отличиться в этой игре.

ПОПАДИ В ЯМКУ

На площадке надо вырыть одну ямку побольше, вокруг нее в радиусе 50—70 см еще 3—4 ямки поменьше. Играть могут 5—6 человек. Каждый из играющих получает по 10 камешков. По два из них каждый кладет в центральную ямку и по одному камешку в остальные. Затем, встав у черты в 3—4 шагах от самой близкой ямки, играющие по очереди бросают свои камешки, стараясь попасть в одну из ямок. В случае попадания играющий забирает все камешки, которые там находились (но если он попадет в ямку, откуда уже вынуты камешки, его камешек там остается). Тот, кто промахнется, свой камешек подбирает. Игра заканчивается, когда в ямках не окажется камешков.

Побеждает тот, кто к концу игры соберет больше камешков.

ИГРА В КАМЕШКИ

Эта игра, очень популярная в свое время, незаслуженно забыта. Вместе с тем она очень увлекательна, полезна, развивает ловкость рук и пальцев, точную координацию движений. Если показать ее ребятам, они потом сами с удовольствием будут заниматься ею.

Играют сидя за столом или на полу, на земле, на гладкой утоптанной площадке. У каждого должно быть по 5 камешков.

Сначала определяют, кому начинать. Каждый играющий берет в руку свои камешки, подбрасывает их вверх и, быстро повернув руку ладонью вниз, ловит их на тыльную сторону руки. При этом часть камешков падает на землю. У кого на руке окажется больше камешков, тот и начинает игру. Дальше каждый свое упражнение проделывает в порядке очереди (по кругу справа налево).

Приводим несколько примерных упражнений.

1. Взять в руку 5 камешков, один подбросить вверх, остальные быстро положить и успеть поймать подброшенный камешек той же рукой.

2. Подбросить вверх находящиеся в руке 3 камешка и поймать их, взяв предварительно со стола оставшиеся два камешка.

3. Подбросить вверх 5 камешков и поймать их.

4. Держа в руке 5 камешков, один придержать большим пальцем, остальные подбросить вверх и поймать, предварительно положив пятый камешек на стол.

5. Подбросить вновь 4 камешка вверх и поймать, предварительно взяв со стола один.

Таких упражнений существует много, разные варианты упражнений ребята могут придумать и сами.

ПЯТНАДЦАТЬ ЗАТЕЙ НАШИХ ДРУЗЕЙ

Нет в мире детей, которые не любили бы играть. Некоторые игры общеизвестны и знакомы всем детям во всех странах мира. Но есть у каждого народа и свои народные игры или варианты общеизвестных игр.

Мы здесь собрали некоторые из любимых игр детей народов СССР. Можно поручить отдельным группам детей разучить по одной-две игры той или иной республики, а потом показать их остальным детям в школе, в пионерском лагере, на утреннике интернациональной дружбы, на празднике.

Утренник можно начать стихотворением О. Высотской «Давайте играть!».

Ребята подрастают на Севере, на Юге.
Поют они, играют и помнят друг о друге.
Украинцы и русские, давайте играть!
В Эстонии и Грузии, давайте играть!
Ребята на Кубани, на Днепре голубом
Играйте вместе с нами, а мы вам споем.

ЛУНКИ

(русская народная игра)

Играть могут 6—10 человек.

В земле вырывается ямка диаметром 20—30 см. Это — «котел». Вокруг котла на расстоянии 1—2 м от него вырываются маленькие ямки — лунки. Их должно быть на одну меньше общего количества играющих.

Каждый игрок берет по палке (или самодельной клюшке) длиной около метра. Конец палки он ставит в принадлежащую ему лунку. Один из игроков выбирается водящим и получает мяч. Он не имеет своей лунки. Его задача состоит в том, чтобы ударами своей палки загнать в «котел» мяч. Остальные играющие мешают ему, отбивая мяч палками. Им надо быть осторожными: в момент, когда игрок вынул палку из лунки, водящий может занять ее своей палкой. Прозевавший идет водить.

Но вот ведущему удалось ввести мяч в «котел». Тогда все играющие меняются лунками. А водящий в это время старается поставить конец своей палки в любую свободную лунку. Тот, кто остался без лунки, идет водить. Если водящему не удалось занять одну из лунок, он снова водит.

В момент смены водящего игра не прерывается.

АИСТЫ

(украинская игра)

В игре участвуют 6—8 ребят. Они изображают аистов и становятся в общий круг. Каждый аист должен свить себе гнездо (начертить вокруг себя круг диаметром 1 м). Водящий гнезда не имеет, он стоит в центре большого круга. По сигналу начинается игра. Все аисты поднимают правую ногу и стоят на левой.

Водящий, прыгая на одной ноге, выбирает себе любое гнездо и прыгает в него. Как только в одном гнезде окажутся два аиста, они оба выскакивают из гнезда и скачут на одной ноге (разрешается ноги менять), огибая большой круг, один справа, другой слева (остальные в это время могут опустить ногу). Тот, кто вернется первым, занимает гнездо, а кто опоздает — становится водящим. Больше двух раз одному и тому же игроку водить нельзя: если не успел занять гнездо, выбывает из игры, вместо него в игру вступает новый игрок.

ЗОЛОТОЕ ЗЕРНЯТКО

(белорусская игра)

Играющие становятся в круг попарно, одна пара недалеко от другой. Один из играющих — водящий. Он подходит к какой-либо паре и говорит:

- Добрый день тебе! Що у тебе?
- Золотое зернятко,— отвечает один из пары.
- Що за его?
- Гору снегу и озеро воды...

При этом стоящие в паре разбегаются в разные стороны. Спрашивающий становится на их место. Игроки, обежавшие круг с разных сторон, стремятся занять прежние места. Кто добежит первым, тот и становится в паре, а опоздавший начинает водить, отправляясь с вопросами к другой паре.

Игру можно усложнить. Например, бегущие навстречу друг другу игроки должны при встрече взяться за руки, покружиться на месте и затем продолжать бег. Или: присесть, похлопать друг друга по ладоням, вскочить и продолжать бег. Можно придумать и другие усложнения, которые доставят удовольствие и зрителям, и участникам игры.

ЧУТ-ГУТ

(молдавская игра)

Играют 5—6 ребят. Они становятся в одну шеренгу у черты. У каждого из них должна быть палка длиной 60—70 см. По сигналу руководителя игроки один за другим начинают бросать свои палки, стараясь, чтобы они залетели возможно дальше (но в одном направлении). Тот, чья палка упадет ближе всех, должен побегать вперед, собрать все брошенные палки и принести их обратно, но при этом он должен непрерывно повторять: «Чут-гут», «Чут-гут» (до тех пор, пока все палки не будут возвращены их хозяевам).

Затем игра повторяется. Тот, кто три раза подряд окажется самым неловким и чья палка окажется ближе всех, выбывает из игры.

МЫРШИМ

(казахская игра)

Участники игры стоят или сидят по сторонам комнаты. Выбирают водящего и просят его удалиться. В это время кому-нибудь из присутствующих дают кусок сыра, который он кладет в рот за щеку (сыр можно заменить карамелью). Когда водящий возвращается, все должны непрерывно произносить одно слово: «Мыршим», «Мыршим». Водящий старается угадать, у кого во рту сыр. Для этого ему разрешается ходить по кругу и прислушиваться к каждому. Если он угадает, то присоединяется к играющим, а тот, у кого во рту сыр, становится водящим.

САФЕД-ЧУБАК

(таджикская игра)

Две команды по 3—5 человек в каждой становятся в одну шеренгу вдоль черты. Рядом с игроком одной команды должен стоять игрок другой. Расстояние между игроками — 1—1,5 метра. У каждого из игроков — палочка. Палочки двух команд отличаются по цвету, каждая палочка имеет свой номер.

К началу игры соседи меняются палочками. По сигналу все должны забросить палочки как можно дальше, по второму сигналу — побегать за ними. Причем каждый должен найти и подобрать свою палочку (которую забросил сосед). Если по дороге попадают чужие палочки (принадлежащие другой команде), их можно забрасывать еще дальше.

Побеждает команда, все игроки которой раньше вернутся на место со своими палочками.

АКСАК-ТАУК

(туркменская игра)

Все играющие объединяются по 3 человека и становятся вдоль черты. Стоящие с краю в каждой тройке берутся за руки, а третий, стоящий в центре, закидывает левую ногу на их соединенные руки и свои руки кладет им на плечи. По сигналу все тройки (каждая на пяти ногах) начинают передвигаться к финишу (дистанция примерно 20—30 м). Побеждает тройка, пришедшая к финишу первой.

Аксак-таук в переводе на русский язык означает «хромая курица».

ЧАПАН-КУЛЬ

(узбекская игра)

Все участники игры (15—20 человек), за исключением водящего, садятся на корточки, скрестив ноги. Для игры нужен цветной халат-чапан или обычный мяч в цветной матерчатой оболочке. Водящий бежит по внешнему кругу, а по внутреннему кругу сидящие в нем игроки передают халат или мяч друг другу, то вправо, то влево, как можно быстрее. Водящий старается поймать игрока с чапаном (мячом) прежде, чем тот успеет передать его соседу. Пойманный становится водящим.

Если водящий долго не может поймать чапан, он выбывает из игры, а играющие выбирают нового водящего.

АРКАН-ТАРТЫШ

(киргизская игра)

Игра эта в Киргизии очень распространена. На каждую участвующую в игре пару заготавливают украшенный ярким орнаментом длинный шарф. Концы его связывают. Двое из играющих надевают шарф на шею, пропускают его под мышками и, стоя друг к другу спиной, тянут каждый в свою сторону. Тот, кто сумел перетащить своего противника через разделяющую их линию, начерченную на середине площадки, считается победителем.

Шарф можно заменить веревкой длиной 5—6 м, но на то место, где она касается шеи, надо подложить подушечку, сшитую из тряпок.

В игре могут участвовать 4—6 пар. Можно организовать соревнования между победителями и наградить призами победителей второго тура.

КВИНТА

(литовская игра)

На земле чертят большой квадрат, примерно 8×8 м. По углам квадрата — круги. Такой же круг — в центре. Диаметр каждого круга — 1,5 м.

В игре участвуют 5 человек. Один из них становится в центральный круг. Он — «квинта», то есть мишень. Остальные занимают круги по углам квадрата и начинают перебрасывать друг другу мяч, стараясь в удобный момент метнуть его в квинту. Тот, уклоняясь от мяча, то подпрыгивает, то приседает. Если в течение пяти минут в квинту никто не попадет, он остается в центре, и новая четверка игроков занимает места по углам квадрата.

Тот, кто попал мячом в квинту, получает право занять его место.

БАЛТЕНИ

(латышская игра)

В эту игру обычно играют летом на лесной лужайке. Все играющие, за исключением одного, ложатся на траву лицом вниз и закрывают глаза. Водящий что есть силы бросает балтени — обтесанную палку длиной 50 см — в кусты или заросли так, чтобы не сразу ее можно было найти.

По сигналу водящего все быстро вскакивают и бегут искать палку. Тот, кто нашел ее первым, получает право стать металем.

ТЕТУШКА ИЗ ТАЛЛИНА

(эстонская игра)

Все играющие садятся в круг. Начинаящий игру обращается к соседу справа и говорит: «Тетушка приехала из Таллина». Сосед спрашивает: «С чем?» Ему отвечает начавший игру: «С веером», — помахивая рукой перед лицом, как веером. Все играющие повторяют это движение. Затем к своему соседу обращается следующий игрок. Между ними происходит такой же разговор, но каждый раз тетушка приезжает из другого города Эстонии (из Тарту, Пярну, Нарвы) или из других городов и привозит то ступу с пестиком (играющие топают ногой), то сбивалку (потряхивают рукой), то нож (изображают резание), то молоток (взмахивают рукой), то скрипку, губную гармонь и т. п.

В заключение игры все движения повторяются, но в другой последовательности. Руководитель обращается то к одному, то

к другому играющему с вопросом: «Откуда приехала тетушка, что привезла?» Играющие отвечают и повторяют соответствующие движения.

САКЕ БУРТЫ

(грузинская игра)

Так в Грузии называется игра с мячом и палкой. Если играют в помещении, то с одной стороны комнаты ставят два стула недалеко один от другого и кладут на их спинки тонкую планку (перекладину). Играющие (представители команд) становятся в нескольких шагах от перекладки и по очереди бросают в перекладину мяч. За каждое попадание (если перекладина упала) команде засчитывается очко. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

На площадке играют по-другому. Из проволоки делают ворота и втыкают их в землю. Представители команд по очереди прокатывают мяч, стараясь, чтобы он прошел через ворота (они должны быть шире мяча на 20—25 см). Выигрывает команда, прокатившая мяч через ворота большее число раз.

ЧУХУР

(азербайджанская игра)

Слово «чухур» означает ров. Так азербайджанские дети называют веселую игру с прыжками.

На поляне, на площадке в каком-нибудь месте кладут две палки или ветки на расстоянии 40—50 см одна от другой. Играющие отходят от этого места на 15—20 шагов. Затем им завязывают глаза и они должны, вернувшись, перепрыгнуть через воображаемый ров. Если игрок правильно рассчитает шаги и перепрыгнет через ров, он получает два очка, если окажется во рву — одно очко, а если прыгнет совсем не там, где нужно, очков не получает.

Побеждает тот, у кого к концу игры окажется больше очков.

БЕРД

(армянская игра)

«Берд» по-армянски означает крепость. В игре участвуют две команды по 10—15 человек. Одна из них — нападающая, другая — защищающая крепость. Игра проводится на площадке или лужайке. В центре площадки кладется большой камень или деревянная чурка — это «крепость».

Перед началом игры защитники располагаются вокруг крепости, а нападающие — по всей площадке.

Игра начинается по сигналу руководителя. Нападающие стремятся проникнуть в «крепость» и захватить ее. «Крепость» считается взятой, если игрок нападения наступил на нее ногой или коснулся ее рукой. За это команде нападения засчитывается одно очко.

Защитники, охраняя крепость, стараются осалить каждого нападающего. Осаленный выбывает из игры.

Нападающие могут брать защитников в плен. Для этого они стараются заманить защитников подальше от крепости, а затем, выбрав удобный момент, пробежать между ним и крепостью. Если игроку нападающей команды удалось сделать такую пробежку, то защитник (один или несколько) попадает в плен и выбывает из игры.

Если защитников осталось немного, то им разрешается сомкнуться в более плотный круг, при этом один из них может даже поставить ногу на крепость. Если очень мало осталось нападающих, то, чтобы не затягивать игру, можно предложить командам поменяться ролями. В этом случае команда защитников получает одно очко.

Побеждает команда, набравшая раньше других 5 очков.

ЗИМОЙ НА ВОЗДУХЕ НА СНЕГОВОЙ ПЛОЩАДКЕ

НЕ ХОДИ НА ГОРУ

До начала игры из снега лепят большой ком (гору). Дети становятся вокруг него, взявшись за руки. По команде руководителя они тянут друг друга на гору. Тот, кто столкнет ком или станет на него ногой, выходит из игры.

Если играющих много, можно в середине круга поместить несколько снежных комков.

СКАТЫВАНИЕ ШАРОВ

Эту игру лучше проводить после снегопада. Играющие делятся на несколько групп (по 5—10 человек) и расходятся по площадке. По сигналу руководителя каждая группа начинает скатывать из снега шар. Через 10—15 минут подается второй сигнал, и ребята подкатывают свои шары к руководителю. Побеждает группа, чей шар окажется больше.

Скатанные шары можно использовать для постройки снежной крепости, лабиринта или других сооружений из снега.

ГОНКИ СНЕЖНЫХ КОМОВ

Играющие делятся на две равные команды. Каждая команда выстраивается в колонну по одному на расстоянии 5—10 ша-

гов один от другого. У последних игроков в командах имеется по снежному хорошо скатанному кому. По сигналу руководителя они катят ком до следующих игроков, стоящих перед ними, те в свою очередь катят ком также до впереди стоящих и т. д. Когда ком дойдет до самого первого игрока в колонне, он должен докатить его до конечной черты, находящейся в 10—20 шагах впереди. Чья команда сумеет раньше доставить ком к конечной черте, та считается выигравшей.

Игру нужно начинать по сигналу руководителя. Игрок, докативший ком до впереди стоящего, остается на месте.

ПЕРЕБЕЖКИ

По противоположным краям площадки проведены линии, за которыми расположились два города. Расстояние между ними 15—20 м. Между городами вдоль одной из сторон площадки проводят черту, перпендикулярную черте города. Первая команда становится вдоль черты одного из городов, вторая, каждый из игроков которой держит по три снежка, — вдоль боковой черты.

По команде руководителя игроки, находящиеся в городе, начинают по одному перебегать в противоположный город. Игроки второй команды бросают в бегущих снежки. Тот, в кого попали снежком, выбывает из игры. После этого команды меняются местами и игра проводится вновь. Побеждает команда, которой удалось при перебежке сохранить больше игроков.

САЛКИ СО СНЕЖКАМИ

Одного из играющих выбирают водящим. Остальные разбегаются по площадке, пробегая мимо водящего в разных направлениях. Водящий заготавливает заранее побольше снежков и старается попасть снежком в кого-либо из пробегающих. Тот, в кого попали, становится помощником водящего и тоже, не покидая своего места, старается осалить снежками пробегающих мимо игроков. Постепенно число помощников увеличивается. Игра прекращается, когда будет осалена большая часть игроков.

ЗАЛП ПО МИШЕНИ

В игре участвуют 3—4 команды (по 3 игрока в каждой). По числу команд надо приготовить мишени — квадратные кусочки фанеры размером примерно 25×25 см, укрепленные на подставках.

В начале игры мишени устанавливают в 6 шагах от черты, за которой располагаются команды. По сигналу руководителя все игроки каждой команды одновременно бросают снежки в

свою мишень (каждый по одному снежку). Если в результате этого залпа какая-нибудь из мишеней перевернется, ее оставляют дальше на один шаг.

Побеждает команда, которая к концу игры дальше отодвинет свою мишень.

ОСАДА СНЕЖНОЙ КРЕПОСТИ

Из снега строится крепость — стена высотой 1,2—1,5 м и длиной 4—5 м. По числу снайперов (их может быть 5—6) заготавливаются мишени — фанерные кружки диаметром 60—70 см, прибитые к палкам.

Играющие разбиваются на две равные команды: одна находится внутри крепости (за стеной), другая — в 8—10 м от нее на линии огня (рис. 17). Участникам игры, находящимся в крепости, вручают по одной мишени. По команде судьи все мишени поднимаются над крепостью на 3—4 минуты. Каждый снайпер старается за это время попасть снежком в мишень. В случае попадания он громко объявляет: «Попа! — раз, попа! — два» и т. д. Судья следит за правильностью подсчетов. Затем команды меняются ролями. Побеждает команда, у которой окажется больше попаданий.

Можно вместо мишеней на зубцах и в нишах крепости поставить городки. Команды играют по очереди. Побеждает команда, быстрее сбившая все городки.

Можно обойтись без мишеней. Защитники крепости отбивают снежками атаки противника. В кого попадут снежком один

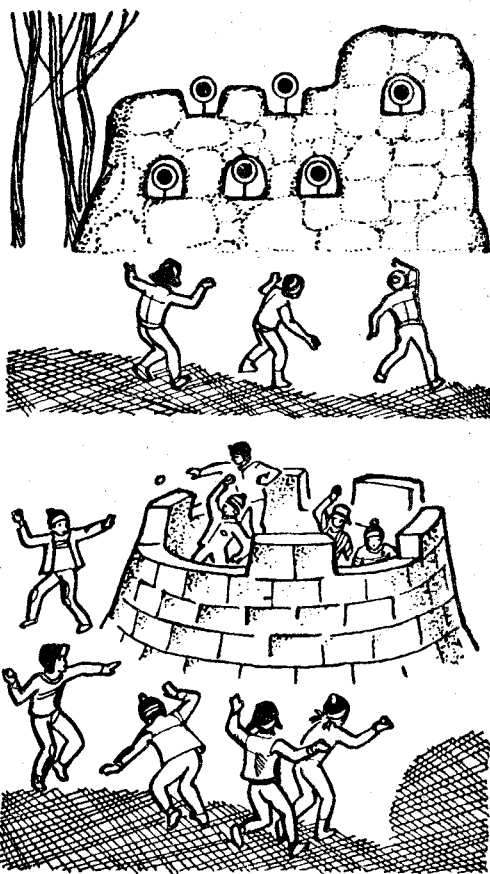


Рис. 17

раз, тот считается раненым, два раза — убитым (выбывает из игры). Побеждает команда, которой удастся первой вывести из строя трех-четырех противников.

ЛЬДИНКА

Участники игры образуют круг и становятся на расстоянии одного-двух шагов друг от друга. В центре круга — водящий. Он кладет перед собой гладкий кусочек льда (или шайбу, деревянную чурку) и ударом ноги старается выбить льдинку за пределы круга. Играющие препятствуют этому и отбивают льдинку назад. Тот, кто пропустит льдинку с правой стороны от себя, сменяет водящего и становится внутрь круга.

Можно играть и по-другому. Играющие перебрасывают льдинку друг другу в самых разных направлениях. Водящий, находящийся внутри круга, старается перехватить ее. Если ему это удастся, он становится в круг, а тот, по чьей вине это произошло, становится водящим.

МЯЧ ИЗ КРУГА

Эта игра отличается от предыдущей тем, что в ней все играющие должны быть вооружены хоккейными клюшками и гоняют не льдинку, а хоккейный мяч или шайбу. Дети становятся в круг на расстоянии двух-трех шагов друг от друга.

ГОНКА С ШАЙБАМИ

Несколько играющих, вооружившись клюшками, становятся на линии старта. Каждый получает шайбу (деревянный или резиновый кружок). Перед каждым игроком в 15—20 м от него вбивается флажок. По сигналу руководителя играющие доводят клюшками свои шайбы до флажков, огибают их и возвращаются. Выигрывает тот, кто вернется первым.

НА КОНЬКАХ

КОЛОКОЛЬЧИК

В игре могут принять участие 10—15 конькобежцев, один из них с колокольчиком (или погремушкой) бежит по ледяному полю, а двое водящих гонятся за ним, стараясь запятнать. Владелец колокольчика в любой момент может передать его другому игроку, подоспевшему на помощь, и водящим приходится гнаться за новым игроком.

Если игрок с колокольчиком запятнан, он становится водящим. Вторым водящим становится тот, кто передал ему колокольчик, и игра начинается вновь.

НАД ГОРОДКАМИ

На льду ставят в ряд 8—10 городков на расстоянии 1—1,5 м друг от друга. Играющие становятся один за другим в 15—20 шагах от крайнего городка. По сигналу руководителя они по очереди делают разбег и скользят по прямой на двух коньках, поставленных параллельно. Подъезжая к городкам, надо развести ноги пошире, чтобы их не задеть. Миновав все городки, играющий делает поворот и возвращается к исходному месту. Игра повторяется несколько раз.

КРУГОВЫЕ ЗМЕЙКИ

По кругу радиусом примерно 15 м расставляют 8—10 городков на равном расстоянии один от другого. Конькобежцы, передвигаясь по кругу один за другим, должны объезжать городки змейкой, огибая один с правой, а другой с левой стороны. Через некоторое время по сигналу руководителя все останавливаются, поворачиваются кругом и передвигаются в обратном направлении, соблюдая те же правила.

Победителями считаются все те, кто на протяжении игры ни разу не заденет городок и не пропустит очередной поворот.

СОБЕРИ СКОРЕЕ

У стартовой черты становятся 3—4 конькобежца. Перед каждым на расстоянии 10—15 м кладут снежок и за ним через каждые 3—4 м еще 2—3 снежка. По команде руководителя «Марш!» играющие бегут по направлению к первому снежку, наклоняются, берут его в руки, потом бегут ко второму, третьему, поднимают их и бегут обратно. Побеждает тот, кто вернется первым, подобрав все снежки.

НАБРАСЫВАНИЕ КОЛЕЦ

Вдоль дорожки устанавливаются 10 городков на расстоянии 4—5 м друг от друга. Конькобежцы должны по очереди, взяв в руки 5 колец, пробежать вдоль дорожки и набросить кольца на любые городки. Побеждает тот, кто больше колец уложит в цель.

НА ЛЫЖАХ

ПЯТНАШКИ НА ЛЫЖАХ

До начала игры флажками отмечают границы площадки. Играть могут 10—15 человек. Все игроки — на лыжах, но без палок. Один или два игрока выбираются водящими. Дети раз-

бегаются по площадке, а водящие стараются их запятнать. Тот, кого запятнали, становится водящим. Он должен остановиться, поднять вверх руку и громко объявить: «Я вожу».

НАКЛОНИСЬ И ПОДНИМИ

Игра проводится на небольшом склоне. Играющие на лыжах, один за другим, спускаются с горки. По дороге на склоне горы они должны поднять положенный там предмет (кеглю, городок и т. д.). Для этого надо присесть, согнув сильнее ноги, потом выпрямиться. Не сразу и не каждому это удается сделать, но после нескольких тренировок этого можно добиться.

Когда ребята хорошо натренируются, можно задачу усложнить: они должны поднять предмет сначала правой рукой, объезжая его слева, а потом левой рукой, объезжая справа.

НА ОДНОЙ ЛЫЖЕ

Несколько игроков идут 15—20 м на одной лыже, отталкиваясь палками. Победителем считается тот, кто придет быстрее, не оступившись ни разу свободной ногой в снег.

ЗАЙМИ МЕСТО

Играющие, стоя на лыжах, выстраиваются в колонну по два, но каждая из колонн представляет собой отдельную команду.

Играющие начинают медленно двигаться вперед, все время поддерживая равнение в парах. По сигналу руководителя игроки первой пары быстро поворачиваются в разные стороны и бегут на лыжах вдоль своих колонн (снаружи) в хвост колонны. Здесь они снова поворачиваются и каждый из них старается поскорее занять место за последним игроком своей команды. После первой пары, опять по сигналу руководителя, бежит вторая, за ней третья, потом четвертая пара и т. д. до последней.

За каждого игрока, прибежавшего на свое место первым, команда получает одно очко. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

ТАНКИ

На площадке отмечаются линии старта и финиша. Расстояние между ними 20—25 м. Играющие делятся на группы (по 6—8 человек в каждой) и выстраиваются у линии старта в колонны по одному. У каждого игрока — по палке, свободный конец которой он протягивает следующему игроку своей команды,

так что получается одна длинная цепь — танк. По команде все танки начинают двигаться к финишу. Побеждает группа, чей танк придет первым.

НА САНКАХ

ЭСТАФЕТА НА САНКАХ

Две команды выстраиваются параллельными рядами, лицом к линии финиша, находящейся в 30—40 м. По сигналу руководителя три игрока от каждой команды, один в санях, другой в упряжке, третий — подталкивающий сани сзади, бегут до линии финиша и обратно. Затем тот, кто вез сани, становится в конец колонны, его сменяет тот, кто сидел, а тот, кто подталкивал сани, садится в них. Для подталкивания саней сзади выходит следующий игрок команды.

Побеждает команда, все игроки которой раньше успели прокатиться на санках. Если играющих мало, можно в каждом забеге занимать только двух игроков: один везет, другой сидит в санях.

НА САНКАХ С ЛЫЖНЫМИ ПАЛКАМИ

На площадке отмечается линия старта, 3—4 игрока ставят свои сани на этой линии и садятся на них так, чтобы ноги не касались земли. Каждому даются две лыжные палки. С их помощью, отталкиваясь от земли, дети стараются продвинуться на своих санках по площадке вперед как можно быстрее. Тот, кто первым таким способом достигнет финиша, считается победителем. В зависимости от возраста играющих дистанция для соревнований устанавливается от 15 до 25 м.

ЧЕРЕПАХИ

В соревнованиях участвуют 2—3 пары играющих. Каждая пара садится на сани спиной друг к другу. По команде руководителя игроки стараются как можно скорее доехать на санках до финиша (8—10 м). Каждая пара игроков передвигает свои сани, отталкиваясь от земли четырьмя ногами одновременно. Согласовать свои действия им очень трудно, так как один из игроков сидит лицом в сторону движения, а другой — спиной. Побеждает та пара, которая первой доберется до финиша.

КТО КОГО ПЕРЕТЯНЕТ

На площадке чертится круг диаметром в 1 м. Двое саней привязываются к концам веревки длиной в 3—4 м. Веревку протягивают так, чтобы она проходила через центр круга и сани находились по обе стороны круга на равном от центра расстоянии.

Двое играющих садятся на сани лицом друг к другу. Задача каждого из них состоит в том, чтобы втянуть своего противника внутрь круга. Играющие держатся за сани руками и изо всех сил отталкиваются от земли ногами. Браться руками за веревку не разрешается.

СТРОИТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ ИЗ СНЕГА

Как часто приходится наблюдать: ребята, возвращаясь из школы, останавливаются на площадке, где идет строительство дома. Они подолгу с интересом и даже с завистью следят за кирпичной кладкой, за тем, как монтируются блоки, как быстро и умело работают строители.

А почему бы не начать с детьми стройку на школьном дворе, на площадке? Зимой это очень просто сделать. Снег — чудесный строительный материал, и он у каждого под руками. Из снега можно построить отличную горку для катания и ледяную горку, на которую надо взбираться по канату, крепость с башнями для военных игр, лабиринт, в котором можно заблудиться, построить мосты, тоннели, различные домики и беседки причудливой формы и многое другое. Лучше всего заняться строительством в теплую погоду или во время оттепели, когда снег становится мягким и пластичным и очень хорошо лепится.

Стены построек можно складывать из снежных комьев, а затем все промежутки между комьями залеплять снегом и выравнивать.

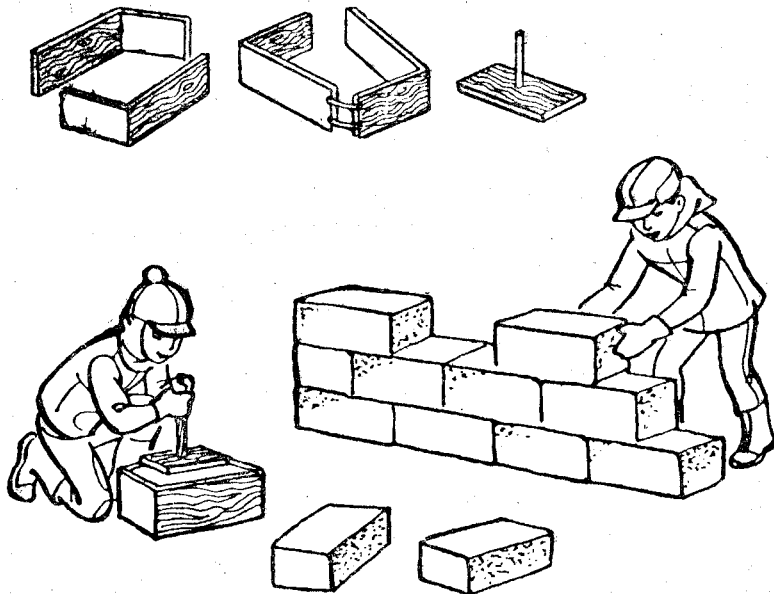


Рис. 18

нивать. Но гораздо интереснее наладить производство кирпичей и стены всех сооружений складывать из них. Общими силами можно даже построить целый кирпичный завод и наладить массовое производство кирпичей для построек из снега (рис. 18).

Для производства кирпичей нужны небольшие деревянные ящички без дна и крышки. Их совсем нетрудно изготовить в школьной мастерской. Ящички должны быть разъемными, т. е. одна продольная стенка вместе с поперечной должна откидываться на петлях или кусочках кожи. К ящичкам нужны еще трамбовки — гладкие дощечки с ручками.

Когда ящик закрыт на крючок, в него набивают снег и хорошенько утрамбовывают, потом, раскрыв ящик (рамку), вынимают готовый кирпич. Из таких кирпичей легко и удобно складывать стены любых сооружений. Надо, однако, помнить: чтобы стена была прочной, каждый верхний кирпич должен лежать на двух нижних так, чтобы стыки между кирпичами в верхних и нижних рядах не совпадали (это можно увидеть на любой кирпичной кладке).

КЛУБ ЛЕДЯНЫХ ИНЖЕНЕРОВ

Снежную бабу все ребята лепить умеют: быстро скатывают шары из снега, на большой шар кладут шары поменьше, на голову старое ведро или корзину надевают, а вместо носа морковку втыкают. Но этим больше малыши-дошколята занимаются, а школьники могут фигуры и посложнее вылепить.

Из ребят в любой группе можно создать свой «клуб ледяных инженеров». Пусть ребята подумают и предложат, какие фигуры из снега вылепить, как украсить ими школьный двор или площадку (рис. 19).

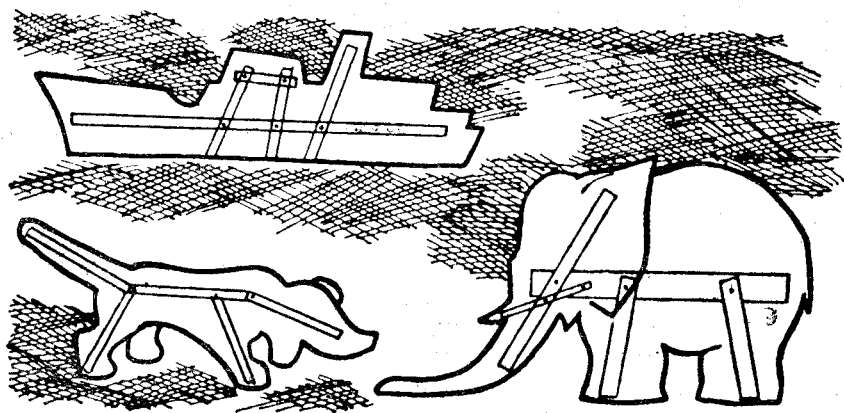


Рис. 19

Было бы хорошо, если бы каждый член клуба сначала вылепил свою фигурку из пластилина. Конечно, она должна быть несложной, но характерной, узнаваемой. Можно, например, вылепить зайца, кота, пингвина, слона, или медведя, или героев детских сказок — Чебурашку, Буратино. Когда модель будет готова и одобрена, можно приниматься за дело. Надо только помнить: чтобы фигура получилась удачной и прочной, сначала нужно из веток, из палочек и проволоки сделать каркас, а потом по каркасу лепить все части фигуры (ноги, хвост, туловище животного и т. д.).

Существует и другой способ лепки — сложить из снега глыбу определенной формы, а потом, добавляя детали, превратить ее в задуманную фигуру.

Можно лепить не только объемные фигуры, но и фигуры-барельефы, которые лежат на плоскости и лишь немного возвышаются над ней. Отлично могут получиться силуэтные изображения самолетов, космической ракеты, корабля, телевизионной башни, любых предметов и животных с четким, характерным силуэтом. Для таких фигур каркас не нужен. Если их в холодную погоду облить водой, чтобы они покрылись ледяной коркой, они долго будут украшать площадку и сохраняться даже в оттепель. Фигуры можно окрашивать, для этого в воду добавляют краситель (анилиновые краски, чернила).

В ПОМЕЩЕНИИ (В КОМНАТЕ, ЗАЛЕ)

«ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ» В КОМНАТЕ

К силе и здоровью ведет множество путей. Можно участвовать в сложных и трудных спортивных соревнованиях, а можно научиться выполнять самые простые упражнения, которые на первый взгляд покажутся лишь забавой, а на самом деле отлично тренируют силу, ловкость, находчивость, быстроту, точность движений и другие качества, без которых ни одному спортсмену не обойтись.

Под символическим названием «Олимпийские игры» можно провести серию увлекательных соревнований в комнате. В программу таких соревнований для октябрят надо включать простейшие упражнения, веселые игры и аттракционы, доступные младшему школьному возрасту. Соревнования могут вылиться в интересный праздник, в котором дети примут участие с большой радостью.

Для проведения соревнований должны быть созданы команды. В составе каждой команды 8—10 ребят (мальчики и девочки). Лучшее всего, если они будут образованы из октябрятских звездочек или групп октябрят параллельных классов. Капитанами команд должны назначаться пионеры — вожатые октяб-

рят. Одновременно могут соревноваться 2, 3, 4 команды (не больше). Для того чтобы возможности соревнующихся были равными, следует проводить отдельно соревнования для первых, вторых и третьих классов.

Результаты соревнований определяет судейская коллегия. В ее составе пионеры и комсомольцы — вожатые октябрят, члены совета дружины, учитель физкультуры, воспитатель, кто-нибудь из родителей.

Важное значение имеет система оценок. Она должна быть простой и понятной всем участникам. За каждое упражнение (игру), в зависимости от сложности, назначается определенное количество очков (3, 5, 7, 10). За ошибки, нарушения, потерю времени количество очков снижается. В конце соревнований жюри подсчитывает общую сумму очков, полученных каждой командой, и определяет победителей игр.

Здесь приводится лишь примерный перечень упражнений и игр, которые могут быть включены в программы соревнований. Программы можно изменять, дополнять играми из различных разделов данной книги («Командные игры», «Эстафеты», «Соревнования-поединки» и др.). Все принадлежности, необходимые для проведения соревнований (мячи, обручи, мешочки с песком, кегли, булавы, гимнастические палки и пр.), должны быть подготовлены заранее.

Если «олимпийские игры» проводятся как праздник и готовятся заранее, можно придумать интересные начало и конец праздника, зажечь условный «олимпийский огонь» (искусственный костер), организовать торжественное награждение победителей, оформить помещение, где проводятся игры, пригласить гостей.

При подготовке к празднику надо дать детям возможность освоить игровые упражнения, потренироваться. Предварительные тренировки помогут воспитателю установить возможности каждой возрастной группы (дистанцию для бега, прыжков, ведения мяча и т. п.), выявить, какие могут возникнуть затруднения, осложнения, предусмотреть, как поступить в этих случаях, определить возможные оценки (в очках) в соответствии со степенью сложности упражнений.

Для ведения соревнований надо назначить ведущего или главного судью, который объявляет порядок соревнований, поясняет упражнения, подает команду. У него должны быть помощники — пионеры, действующие по его указанию (они выдают инвентарь, убирают, переставляют стулья, флажки и пр.).

Нужно, чтобы пионеры — капитаны команд равномерно распределили роли внутри своих команд, чтобы все без исключения ребята участвовали в играх и каждый мог себя полностью проявить (для этого их надо предварительно собрать и проинструктировать).

ПРИМЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ СОРЕВНОВАНИЙ

ПЕРВАЯ ПРОГРАММА

1. Представители команд кладут на головы мешочки с песком. Их задача — пройти до линии финиша (12—15 м), не уронив мешочек, и вернуться обратно. По дороге (туда и обратно) надо подняться на стул и сойти с него, а у финиша (после поворота) сесть на пол (или присесть на корточки) и подняться. Мешочек придерживать рукой не разрешается (рис. 20).

Побеждает тот, кто, не уронив мешочек, вернется первым. Выполняют по очереди мальчик и девочка.

2. Представители команд, стоя на одной ноге, выполняют один за другим пять прыжков. Учитывается общая длина всех прыжков. Побеждает тот, кто прыгнул дальше.

Выполняют по очереди мальчик и девочка.

3. Представители команд должны пройти всю дистанцию (15—20 м), прыгая через скакалку, обогнуть стоящий там стул или флажок и вернуться на место. Побеждает тот, кто вернется первым.

Выполняют по очереди мальчик и девочка.

4. Представители команд получают по воздушному шару и выходят к линии старта. Их задача — слегка подбивая рукой шарик, пройти с ним 15—20 м, обойти стоящий там стул и вернуться обратно. Побеждает тот, кто вернется первым, не упустив шарик.

5. Представители команд получают по столовой ложке и становятся возле стульев. В 5—6 шагах перед каждым ставят второй стул и кладут на него 5 шашек. По сигналу начинается соревнование. Каждый должен подойти ко второму стулу, взять ложкой одну шашку (не помогая второй рукой), отнести ее на первый стул, потом вернуться за второй шашкой. Побеждает тот, кто выполнит это быстрее.

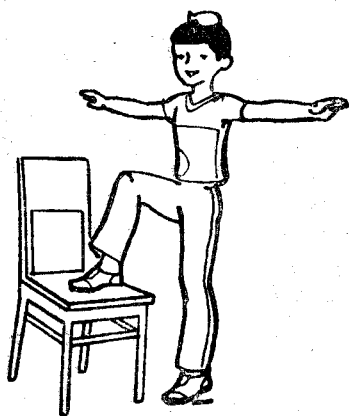


Рис. 20

6. Каждая команда выделяет двух мальчиков. Они должны встать спиной друг к другу и соединить за спиной руки, как показано на рисунке. По сигналу все пары одновременно начинают двигаться к финишной черте (дистанция 10—15 м), причем в каждой паре один идет лицом вперед, а другой — спиной вперед. При возвращении тот, кто двигался вперед лицом, теперь пойдет назад и наоборот. Побеждает пара, быстрее вернувшаяся к линии старта (рис. 21).

7. Представители команд выходят к линии старта. Перед каждым чертят по 5 кружков диаметром 40—50 см, на расстоянии 1—1,5 м один от другого (кружки можно заменить обручами). В каждом кружке ставят кеглю или булавку. Играющие должны впрыгнуть в первый кружок, не сбив при этом кеглю, взять ее в руки и впрыгнуть во второй кружок, потом уже с двумя кеглями впрыгнуть в третий и т. д. Побеждает тот, кто завершит прыжки первым.

8. Участвуют команды в полном составе. Они выстраиваются парами (мальчики и девочки рядом) в колонны одна параллельно другой. Впереди, в 10 м перед каждой колонной, ставится стул или флажок. Каждому участнику игры присваивается название какого-либо животного (во всех командах одинаковые): мальчикам — мужского рода (например, заяц, еж, петух, слон, медведь, тигр, лев, верблюд), девочкам — женского рода (например, кошка, лиса, утка, овца, куница, рысь, пантера, зебра). Перечень названий должен быть составлен заранее и передан ведущему. Ведущий становится впереди играющих и, глядя в список, вызывает по паре игроков (например, лев и пантера). По его сигналу названные пары всех команд выбегают, каждый должен обогнуть стоящий впереди колонны стул и, взявшись за руки с партнером, встать впереди своей колонны. Пара, вставшая раньше, приносит своей команде одно очко. Потом вызываются другие пары с таким расчетом, чтобы каждый пробежал дважды, но второй раз обязательно с другим партнером. Побеждает команда, набравшая больше очков.

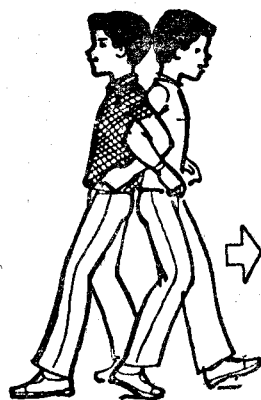


Рис. 21

ВТОРАЯ ПРОГРАММА

1. Представители команд получают по столовой ложке, в которых лежат небольшие круглые шарики. Их задача состоит в том, чтобы пройти всю дистанцию, держа в руке ложку. По дороге надо подняться с ложкой в руке на стул и сойти с него, а потом пролезть под доской, лежащей на двух табуретках, не уронив шарика. Побеждает тот, кто вернется быстрее, выполнив задание (рис. 22).

2. Представители команд должны пройти всю дистанцию (15—20 м) и вернуться, подбивая рукой небольшой (можно теннисный) мяч. Побеждает тот, кто вернется первым.

Выполняют по очереди мальчик и девочка.

3. Представители команд, передвигаясь прыжками на правой ноге (другую ногу держать согнутой на весу), должны

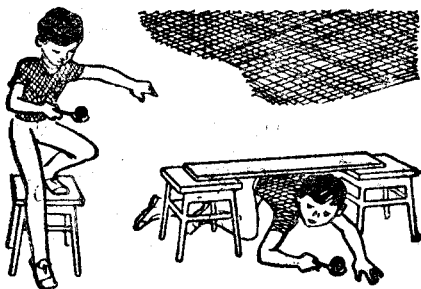


Рис. 22

достигнуть черты на расстоянии 6—8 м, а потом вернуться назад, прыгая на левой ноге. Побеждает тот, кто вернется первым.

Выполняют по очереди мальчик и девочка.

4. Каждая команда выделяет двух игроков (мальчика и девочку). Они становятся рядом и соединяют руки крест-накрест. На плечо каждому (на правое — одному, на левое — другому)

кладут по спичечному коробку (или маленькому кубику). Не разъединяя рук, пары должны добежать до обозначенного места и вернуться назад. Если коробок упадет, надо остановиться, положить его на место, вновь взяться за руки и продолжать путь.

Побеждает пара, раньше вернувшаяся к линии старта.

5. Каждая команда выбирает двух игроков. Перед ними в 10 шагах ставят стул и кладут на него шахматную доску, рядом с ней комплект шашек (12 темных и 12 светлых). Первые игроки бегут к стулу, выбирают шашки одного цвета и раскладывают их в соответствующих местах на одной стороне доски, после этого вторые игроки бегут к стульям и раскладывают остальные шашки на другой стороне доски. Побеждает пара, первой выполнившая задание.

6. Представители команд (мальчики) выполняют задание по очереди (один за другим).

Три-четыре стула выставляются в ряд, один возле другого. Они образуют туннель. Задача играющих — проползти сквозь туннель (на коленях, на локтях, на животе), но только так, чтобы ни разу не прикоснуться ни к стенкам, ни к потолку туннеля (первое проползание — пробное — не засчитывается, засчитывается второе). Победители — все, кто выполнил задание.

7. Представители команд получают по волейбольному мячу. В 10 шагах против каждого из них ставят по стулу. Играющие, зажав мяч между ногами, должны допрыгать до стула, не уронив мяч, сесть на него, сделать вместе со стулом полный оборот на месте, встать и, не выпуская мяча, вернуться обратно.

Побеждает тот, кто сделает это быстрее.

8. Представители команд, взяв в правую руку по ракетке, на которой лежит деревянный шарик или мяч (под ним кладут фанерное или проволочное кольцо), должны пробежать, удерживая шарик на ракетке, до конца площадки и обратно. По дороге они должны наклониться, поднять с земли свободной рукой обруч и пролезть сквозь него (не выпуская ракетки с шариком), на обратном пути проделать то же самое.

Если шарик упадет, играющий остается на месте и ждет, пока помощник его не принесет.

Побеждает тот, кто выполнит задание быстрее.

9. Для участия в соревновании команды выделяют по одному игроку. Каждый из них получает по 3 городка (или деревянных цилиндрика). Надо поставить городки один на другой столбиком и, взявшись за нижний городок, пронести их по всему маршруту вперед и назад. Побеждает тот, кто сумеет сделать это быстрее. Уронивший городок должен остановиться, сам его поднять, водворить на место и продолжать путь дальше.

10. Участвуют команды в полном составе. Они выстраиваются в колонны по одному параллельными рядами на расстоянии 2—3 шагов одна от другой. Первые номера в каждой команде получают по мячу. По сигналу они начинают передачу мяча: первый передает мяч над головой второму, второй, наклонившись, передает мяч между ногами третьему, тот в свою очередь передает мяч над головой следующему и т. д. Последний, получив мяч, бежит с ним вперед, становится впереди колонны и продолжает игру. Побеждает команда, первая завершившая игру (т. е. когда игрок, начавший передачу, вновь окажется во главе своей колонны), если во время игры не было нарушения правил.

ПОДРАЖАТЕЛЬНЫЕ ИГРЫ

УГАДАЙ, ЧТО ДЕЛАЛИ

Одного из играющих — отгадчика — просят выйти из комнаты. В его отсутствие ребята договариваются о том, какое действие будут изображать. Вернувшись, отгадчик обращается к ним с такими словами:

— Здравствуйте, ребята! Где вы были, что вы видели?

Играющие отвечают:

— Что мы видели — не скажем, а что делали — покажем. И начинают изображать какое-либо действие, например играют на баяне, балалайке, скачут на лошади, едут на велосипеде, гребут, плавают и т. д.

Отгадчик по их движениям должен определить, чем они занимались. Если он догадается, выбирают другого отгадчика, а если ошибется, то должен снова удалиться, чтобы дать возможность играющим задумать другое действие.

Можно провести игру и по-другому. Играющие делятся на две группы и уславливаются, кто будет загадывать, а кто отгадывать. Отгадчики уходят в соседнюю комнату, остальные ребята уславливаются, какую профессию будут изображать. Когда отгадчики вернутся, им задают вопрос:

— Вам работники нужны?

— А что вы умеете делать?— спрашивает в свою очередь кто-либо из отгадчиков.

В ответ на это ребята начинают изображать то, что задумали. Например, они показывают работу в столярной мастерской, причем все делают разное: один строгает, другой пилит, третий вколачивает гвозди и т. п. Изображать можно любую работу, которая знакома ребятам. Если отгадчики ответят правильно, группы меняются ролями.

МЫ ТОЖЕ МОЖЕМ ТАК

Играющие образуют круг и расходятся на ширину вытянутых рук. Руководитель читает стихотворение С. Михалкова «Так». После слов «Мы тоже можем так» ребята вслед за руководителем предельвают те движения, которые он им показывает:

Зимой и летом, круглый год, Журчит в лесу родник. В лесной сторожке здесь живет Иван Кузьмич — лесник. Стоит сосновый новый дом: Крыльцо, балкон, чердак.	Как будто мы в лесу живем, Мы поиграем так: Смотри скорей, который час! Тик-так, тик-так, тик-так, Налево — раз! Направо — раз!.. Мы тоже можем так!
--	---

Кладут руки на пояс, нагибаются сначала в правую, потом в левую сторону.

Чтоб стать похожим на орла
И напугать собак,
Петух расправил два крыла...
Мы тоже можем так!

Вытягивают руки в стороны, плавно поднимают и опускают их.

Пастух в лесу трубит в рожок,—
Пугается русак.
Сейчас он сделает прыжок...
Мы тоже можем так!

Приседают на корточки, руки поднимают к голове, вытягивают указательные пальцы, изображая заячьи уши, прыгают на месте.

Идет медведь, шумит в кустах,
Спускается в овраг...
На двух ногах,
На двух руках...
Мы тоже можем так!

Становятся на четвереньки, передвигаются сначала в одну, потом в другую сторону.

Иван Кузьмич сказал: «Пора!
Заждался мой земляк.
Я выезжаю со двора...»
Мы тоже можем так!

Подражая милиционеру, руками показывают путь в одну, а потом в другую сторону.

Иван Кузьмич принес хомут
И Ласточку запряг,
И вожжи взял,
И новый кнут...
Мы тоже можем так!

Становятся парами. В каждой паре один — кучер, другой — лошадь. Кучера запрягают своих лошадей (можно дать каждому кучеру веревочку).

Сначала рысью, а потом
Сменили рысь на шаг,—
Конь через мост идет шажком...
Мы тоже можем так!

Играют в лошадки. Бегут по кругу сначала в одну сторону, потом в другую рысью, а потом шагом.

Теперь пора и отдохнуть:
Устали как-никак!
Поесть, попить и снова в путь...
Мы тоже можем так!

Приседают и движениями показывают, как наливают чай, размешивают сахар ложечками, нарезают бутерброды, потом пьют, едят и после этого отправляются в обратный путь под веселую песню.

ГОСТЬЮШКА

По Е. Благиной

Кого-нибудь из играющих выбирают гостьюшкой. Гостьюшка надевает платочек, входит в середину круга, кланяется всем и говорит:

— Вот я и пришла к вам в гости.

Ребята отвечают:

— Очень рады, что пришли.

Гостыюшка улыбаётся, оглядывает всех и спрашивает:

— Расскажите мне, ребята,
Как денек вы провели.

Ребята дружно отвечают:

— Все расскажем по порядку —
Утром делали зарядку!

— Как? — спрашивает гостыюшка.

— Вот этак и вот так,
Ещё этак и вот так,—

отвечают ребята и показывают, как делали зарядку.

— А потом? — спрашивает гостыюшка.

— За завтрак сели,
Без остатка все поели.

— Как?

— Вот этак и вот так,
Ещё этак и вот так!

Ребята показывают, как ели кашу, пили молоко, утирались салфетками, благодарят за завтрак.

— А потом? — снова спрашивает гостыюшка.

— В лесу гуляли
И грибы там собирали.

— Как?

— Вот этак и вот так,
Ещё этак и вот так!

Ребята показывают, как наклонялись, собирали грибы и клали в лукошко.

— А потом?

— Потом купались,
В речке плавали, плескались.

— Как?

— А вот этак и вот так,
Ещё этак и вот так!

Ребята ложатся на ковер (на траву), кувыркаются, плещутся, плавают.

— А потом?

— Обедать сели,
С аппетитом все поели.

— А потом?

— Легли потом
И заснули крепким сном.

Все укладываются спать, посапывают, похрапывают. Тогда гостыюшка говорит:

— Ну, я вижу, ребяташки,
День вы славно провели.
До свиданья!

Ребята кланяются, хором говорят:

— До свиданья!
Очень рады, что пришли!
Приходите завтра днем,
Мы вам песенку споем!

— Как? — спрашивает гостыюшка.

Ребята запевают свою любимую песню. Когда песня кончается, гостыюшка говорит:

— Я не очень-то спешу,
Коль попросите — спляшу.

— Как? — кричат ребята.

— Вот этак и вот так,
Еще этак и вот так, —

приговаривает гостыюшка и пускается в пляс.

Все ребята берутся за руки и пляшут вместе с гостыюшкой.

ПАНТОМИМА

Вызывают двух играющих. Они становятся лицом к зрителям, но друг друга видеть не должны (разделить их можно ширмой, занавеской, шкафом и т. п.).

Играющие одновременно движениями, мимикой изображают то, что предлагает им руководитель. Зрители оценивают, кто сумел это сделать лучше. Можно, например, предложить играющим изобразить:

1) человека, ожидающего зимой на улице автобус в сильный мороз;

2) пациента у зубного врача;

3) болельщика на футбольном матче;

4) ученика-выскочку, торопящегося дать ответ; и т. п.

Можно читать вслух стихотворение или басню (подбирать такие, где много действий) и предложить играющим иллюстрировать их своими движениями.

Дети бывают очень изобретательными и непосредственными в таких играх.

ФИЗКУЛЬТМИНУТКА

Для того чтобы сделать физкультминутку интересной, можно придумать целый ряд имитационных движений. Они очень понравятся малышам.

Мельница. Одна рука поднята, другая опущена и прижата к телу. Мельник запускает мельницу, и она начинает работать.

Дерево. Стойка смирно. Руки подняты высоко над головой. Дерево перед бурей. Внезапно налетает ветер, ребята, изображая колышущиеся ветви, делают глубокие наклоны в стороны, вперед и назад.

Мяч. Нужно подсакивать, как большой резиновый легкий мяч. Стопы ног при этом соединены, колени при подскоках поднимаются высоко вверх.

Ванька-Встанька. Лечь на траву, на коврик. Ноги согнуты в коленях, руки поддерживают голову сзади. На «раз» — энергичное движение туловищем, ребята садятся; на «два» — возвращаются к исходному положению.

Дровосек. Соединенные пальцы рук подняты вверх над головой. Ноги прямые. Глубоким взмахом нужно разрубить пень воображаемым топором, затем выпрямиться.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИГРЫ, ИГРЫ С ПЕНИЕМ, ХОРОВОДЫ И ТАНЦЫ

УСПЕИ ПЕРЕДАТЬ

Играющие выстраиваются в одну шеренгу. Стоящий на правом фланге получает кеглю. Под музыку кеглю начинают передавать из рук в руки до конца шеренги, сначала в одном направлении, а потом в обратном. Как только музыка обрывается, передачу прекращают, и тот, у кого в этот момент кегля окажется в руках, выбывает из игры. После этого игру начинают снова. Музыка обрывать надо часто и внезапно, но через разные промежутки времени. Побеждает тот, кто останется последним.

Можно внести в игру такое дополнение.

Всякий раз, когда музыка прекращается, тот, у кого кегля оказалась в руках, а также тот, кто ему ее передал, делают шаг вперед, ставят кеглю перед собой на пол, становятся возле нее спиной друг к другу и по знаку руководителя бегут каждый в свою сторону, огибают шеренгу и стараются схватить кеглю. Тот, кто ее схватит, возвращается на свое место, а кто не успеет — выбывает из игры. После этого игра продолжается.

Этим вариантом обычно пользуются в тех случаях, когда в игре участвует немного детей.

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЗМЕЙКИ

Играющие разбиваются на 3—4 равные по количеству участников команды. Они выстраиваются в колонны по одному параллельными рядами. Во главе каждой команды водящий.

Каждая команда выбирает какую-нибудь знакомую песню. Когда раздается мелодия выбранной песни, вся команда во главе с водящим начинает двигаться по площадке, поворачивая за ним то в одну, то в другую сторону. Когда звучит другая песня, команда немедленно останавливается, двигаться начинает та команда, чью песню исполняют. Мелодии песен повторяются по нескольку раз. Водящие должны вести за собой колонны так, чтобы они переплетались с другими колоннами в разных направлениях. Когда они запутаются окончательно, руководитель дает свисток. По этому сигналу все команды должны как можно быстрее занять свое первоначальное положение и поднять вверх руки. Побеждает та команда, которая сделает это быстрее.

ПРИГЛАШЕНИЕ

Все играющие становятся в круг. Водящий идет внутри круга под музыку, внезапно останавливается перед кем-либо из играющих и, сделав в его сторону поклон, приглашает следовать за собой. Дальше они идут по кругу уже вдвоем. Водящий вновь останавливается перед кем-либо и приглашает третьего, потом таким же образом приглашает еще 10—12 человек, стоящих в разных местах круга. Водящий может передвигаться танцевальным шагом и на ходу под музыку делать всевозможные движения, которые все идущие за ним должны в точности повторять. Неожиданно руководитель дает сигнал (или музыка обрывается). Водящий и играющие разбегаются в разные стороны и становятся в общий круг (в любое место, независимо от того, кто где стоял раньше). Тот, кто запоздает и встанет в круг последним, становится новым водящим.

БЕЗ ПАРЫ

Взявшись за руки, играющие образуют два круга, один внутри другого. При этом во внешнем круге должно быть на одного человека больше, чем во внутреннем. Играет музыка, и играющие начинают движение. Один круг двигается по ходу часовой стрелки, другой — в обратном направлении. По сигналу руководителя музыка обрывается. Участники игры, произвольно разбиваясь по парам, берут друг друга за руки, причем стараются сделать это как можно быстрее. Тому, кто останется без пары, руководитель предлагает сплясать, отгадать загадку, сказать скороговорку и т. д. После этого все становятся в два круга и игра повторяется.

НАЙДИ СВОЮ ПАРУ

Играющие становятся в круг парами, лицом в сторону движения, и бегут за руки. Под веселую, танцевальную музыку

они идут по кругу, танцуют кто как умеет. Внезапно руководитель подает сигнал. Все опускают руки, и те, кто находился во внутреннем круге, быстро поворачиваются и продолжают двигаться в обратном направлении, остальные продолжают двигаться в прежнем направлении. Спустя некоторое время руководитель подает второй сигнал, по которому каждый играющий должен быстро найти свою пару и, не останавливаясь, продолжить танец по кругу. Музыка не прекращается ни во время сигнала, ни во время поисков играющими своих пар.

Сигналы подаются через разные промежутки времени. Можно дать возможность играющим разойтись в разные стороны шагов на 10—15, а можно подать сигнал, когда они не успеют сделать и 2—3 шагов.

ПЕСНЯ ВЕДЕТ

Ребята усаживаются поудобнее, оставляя большую часть комнаты свободной. Одного из играющих просят на время удалиться. Пока его нет, достают какой-либо небольшой предмет (книжку, игрушку, платок) и прячут в том или ином доступном для осмотра месте. Когда игрок возвращается, ему объясняют, что он должен найти спрятанный предмет. В этом ему поможет песня. Когда он будет приближаться к предмету, все будут петь громко, а когда удаляться — тихо.

ХОДИМ КРУГОМ

Участники игры, взявшись за руки, образуют круг. Водящий становится внутри круга. Медленно двигаясь вправо или влево по кругу, играющие запевают песенку, в которой упоминается имя водящего.

Музыкальная запись песни «Ходим кругом» на трех нотных линиях. Первая линия: Хо - дим кру - гом, друг за дру - гом. Вторая линия: Эй, ре - бя - та, не зе - вать! Все, что Ко - ля. Третья линия: нам по - ка - жет, бу - дем дру - жно по - вто - рять!

Ходим кругом, друг за другом.

Эй, ребята, не зевать!

Все, что Коля (Нина, Саша и др.) нам покажет,

Будем дружно повторять!

Круг останавливается, и водящий показывает какие-либо движения (прыгает как лягушка, вращает руками, крутится на месте или принимает какую-нибудь смешную позу). Все ребята должны в точности повторять его движения. После этого водящий подходит к кому-либо из ребят в кругу и низко кланяется. Тот, кому поклонились, становится водящим.

Игра повторяется, хоровод движется в другую сторону.

ВЫШЛИ НА ЗАРЯДКУ

Слова Л. Мироновой

Музыка Е. Тиличевой

mf

1. Ма-лы-ши, ма-лы-ши —
 друж-ны-е ре-бя-тки, ма-лы-ши,
 ма-лы-ши выш-ли на за-ряд-ку.
 Вот так, вот так выш-ли на за-
 -ряд-ку. Вот так, вот так выш-ли на за-
 Для повторения | Для окончания
 rit.
 -ряд-ку // -ряд-ку.

Малыши, малыши —
 Дружные ребятки.
 Малыши, малыши
 Вышли на зарядку.
 Вот так, вот так!
 Вышли на зарядку.
 Вот так, вот так!
 Вышли на зарядку.

Раз-два-три!
 Раз-два-три!

Ноги поднимайте.
 Раз-два-три!
 Раз-два-три!
 Веселей шагайте.
 Вот так, вот так!
 Ноги поднимайте.
 Раз-два-три!
 Раз-два-три!
 Потянитесь дружно.
 Раз-два-три!
 Раз-два-три!

Закаляться нужно.

Вот так, вот так!

Потянитесь дружно.

Раз-два-три!

Раз-два-три!

Сели и привстали.

Раз-два-три!

Раз-два-три!

Ноги крепче стали.

Вот так, вот так!

Сели и привстали.

Малыши, малыши —

Дружные ребятки.

Малыши, малыши

Сделали зарядку.

БИНГО

(Финская хороводная игра-танец)

Умеренно

Наш лох-ма-тый ста-рый пе-сик из ок-на гля-дит.

Наш лох-ма-тый ста-рый пе-сик из ок-на гля-дит.

Бе, и, эн, ге, о. Бе, и, эн, ге, о. Бе, и, эн, ге, о-да,

бин-го вот е-го и-мя! Бе! и! эн! ге! о!

Ребята становятся парами, берутся за руки и образуют круг. Под музыку они идут в правую сторону и поют:

Наш лохматый старый песик
Из окна глядит,
Наш лохматый старый песик
Из окна глядит.

Бэ-и-эн-ге-о,
Бэ-и-эн-ге-о,
Бэ-и-эн-ге-о,
Да, Бинго — вот его имя.

После слов «из окна глядит» пары размыкают руки. Внутренний круг продолжает движение вперед, а внешний идет в обратном направлении. При встрече ребята из внешнего и внутреннего круга поднимают попеременно то правую, то левую руку, хлопают друг друга по ладошке и на каждый хлопок произносят одну из букв, составляющих имя пса: «Б-и-н-г-о». Последняя буква «о-о-о» произносится протяжно, хлопок заменяется крепким рукопожатием. Те, чьи руки встретились в рукопожатии, становятся в пары, и хоровод повторяется. Направление движения надо менять.

У РЕБЯТ ПОРЯДОК СТРОГИЙ

Умение строиться в одну шеренгу по росту — первое из построений, которым должны овладеть ребята. Надо, чтобы они научились это делать быстро и правильно, знали, где левый, где правый фланг. Эти навыки могут быть приобретены и в процессе игры. Руководитель показывает ребятам, как надо строиться, какая при этом подается команда, как ее надо выполнять, поправляет, если они делают это неверно. Потом подается команда: «Разойтись!» Все расходятся по площадке и поют песню:

у ре . бя т по - ря - док стро - гий,
зна . ют все сво - и мес . та . Ну, тру - би - те
ве - се - ле - е: Тра - та - та - та! Тра - та - та!

У ребят порядок строгий,
Знают все свои места.
Ну, трубите веселее...
Тра-та-та! Тра-та-та!
Выправкой своей гордимся,
Чем не пионеры мы!

Посмотрите, отличимся,
Раз-два-три! Раз-два-три!
Грудь вперед, бодрей смотрите,
Ровно, прямо голова,
Не болтайте зря руками,
Молодцы мы — хоть куда!

По окончании одного из куплетов руководитель неожиданно подает команду: «В одну шеренгу становись!» И, вытянув руку, показывает направление. Ребята должны быстро построиться за ним в указанном направлении. Тот, кто войдет в шеренгу последним, считается проигравшим. Игра повторяется несколько раз, но направление шеренги меняется.

Я ИЩУ ТЕБЯ

Вот он - ты, вот он - я мы с то - бой дру -
-зья. Тра - ля ля - ля - ля - ля - ля ля - ля - ля - ля -
[Для повторения] [Для окончания]
-ля ля - ля - ля - ля - ля! Ска - блу // - ля...

Это танец чехословацких «искорок». Слова песенки нетрудно запомнить:

Вот он — ты,
Вот он — я,
Мы с тобой друзья.
Тра-ля-ля-ля-ля!

С каблука
На каблук,
Шире, шире круг!
Тра-ля-ля-ля-ля!

Ребята становятся в круг. 1—4-й такты: двое, войдя в круг под песенку, отыскивают себе партнеров. 5—8-й такты: подойдя к кому-нибудь из стоящих в кругу, кланяются направо и налево (2 раза). Партнер повторяет эти движения, а потом присоединяется к танцующим в кругу. Танец повторяется снова и снова, и цепочка танцующих все увеличивается. К концу танцуют все.

ВЕСЕЛЫЙ ХОРОВОД

(игра ребят из ГДР)

Обработка В. Попова

Зве - нит ве - се - лый
хо - ро - вод, все ши - ре круг у нас, и тот, кто в э - тот
круг вой - дет, стан - цу - ет нам сей - час. Тра - ля - ля - ля - ля -
- ля, тра - ля - ля - ля - ля - ля, тра - ля - ля - ля - ля.
[Для повтор.] [Для оконч.]
ля - ля - ля - ля - ля - ля - ля - ля - ля - ля! Тра - ля - ля. Зве -

Звенит веселый хоровод,
Все шире круг у нас,
И тот, кто в этот круг войдет,
Станцует нам сейчас.

Тра-ля-ля-ля-ля-ля
Тра-ля-ля-ля-ля-ля
Тра-ля-ля-ля-ля-ля
Ля-ля-ля-ля-ля-ля-ля.

Дети становятся в круг, взявшись за руки. Один — ведущий — выходит в центр круга.

1—7-й такты. Держась за руки, играющие двигаются простым шагом в правую сторону. Ведущий идет им навстречу.

8-й такт. Круг останавливается.

9—16-й такты (*повторяются два раза*). Играющие хлопают в ладоши на каждый такт. Ведущий исполняет движения, которые за ним повторяют все дети. Движения эти могут быть различны, в зависимости от фантазии ведущего: повороты, подскоки, хлопки, приседания, движения польки, галопа и т. д.

При повторении игры дети выбирают нового ведущего.

ЕСЛИ НРАВИТСЯ ТЕБЕ

Ес - ли нра-вит-ся те - бе, то де-лай так! Ес-ли
нра-вит-ся те - бе, то де-лай так! Ес - ли
нра-вит-ся те - бе, то и дру-гим ты по-ка - жи. Ес-ли
нра-вит-ся - те - бе, то де-лай так!

Все участники свободно располагаются на площадке. Руководитель становится так, чтобы все его хорошо видели, запекает песню и показывает движения. Участники подхватывают песню и повторяют движения за руководителем.

Если нравится тебе,
То делай так.
(2 щелчка пальцами над
головой.)
Если нравится тебе,
То делай так.

(2 щелчка пальцами над
головой.)
Если нравится тебе,
То и другим ты покажи.
Если нравится тебе,
То делай так.
(2 щелчка пальцами над
головой.)

Дальше все строки куплетов повторяются еще три раза, но движения заменяются другими: сначала два хлопка в ладоши, затем два хлопка по коленям, потом два притопа ногами. Затем дети поют:

Если нравится тебе,
То делай все...

(Повторяют подряд одно за другим все движения: 2 щелчка, 2 хлопка в ладоши, 2 хлопка по коленям, 2 притопа ногами.)

Если нравится тебе,
То делай все...

Все движения повторяются снова.

Если нравится тебе,
То и другим ты покажи.
Если нравится тебе,
То делай все...

Все движения повторяются снова.
В заключение игры поют:

Если нравится тебе,
То ты скажи:
«Хо-ро-шо!»
Если нравится тебе,
То ты скажи:
«Хо-ро-шо!»
Если нравится тебе,
То и другим ты покажи.
Если нравится тебе,
«Хо-ро-шо!», «хо-ро-шо!»

ХЛОПАЙ, ТОПАЙ

Слова М. Розовского

Музыка Б. Савельева

Весело, танцевально

Луч-ше тан-ца хло-пай, то-пай
 ни-че-го на-све-те нет! Толь-ко хло-пай,
 толь-ко то-пай лишьбы вы-дер-жал пар-кет.
 Эх, раз, еще раз, це-лый класс пу-
 стил-ся в пляс хло-пай, то-пай
 то-пай хло-пай нет реб-ят счаст-ли-вей нас!

Дети сидят или стоят в любом порядке. Руководитель или кто-то из старших ребят запекает. Припев подхватывают все. После слов «Хлопай — топай!» ребята делают два хлопка в ладоши и два притопа ногами. После слов «Топай — хлопай!» — два притопа ногами и два хлопка в ладоши.

Лучше танца «Хлопай—топай»
 Ничего на свете нет!
 Только хлопай! Только топай!
 Лишь бы выдержал паркет.

Припев:

Эх раз! Еще раз!
 Целый класс пустился в пляс!
 Хлопай — топай!
 Топай — хлопай!
 Нет ребят счастливей нас!
 Мы танцуем «Хлопай — топай»
 Утром, днем и вечером!
 Лучший танец —

«Хлопай — топай»,
 Когда делать нечего.

Припев.

Завуч, няня и директор
 Стали с нами танцевать!
 За такое поведение
 Можно им поставить пять!

Припев.

Кем бы ни были ты — отличник,
 Иль совсем наоборот,
 Разучите танец этот
 И танцуйте целый год!

Припев.

ВЕСЕЛЫЕ СОСТЯЗАНИЯ И МАЛОПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

СТУЛ ЕСТЬ, ДА НИКАК НЕ СЕСТЬ

Пять стульев сдвигаются в круг, плотно друг к другу, спинками внутрь. Перед стульями становятся 6 человек. Они поворачиваются в одну сторону и по команде руководителя начинают маршировать вокруг стульев. Внезапно руководитель дает свисток (или другой условный сигнал). Все играющие должны быстро занять места. Так как стульев всего 5, а играющих 6, один из них остается без места и выбывает из игры. Одновременно выставляется из круга один стул (остальные стулья сдвигаются), и игра продолжается. После каждого сигнала число играющих уменьшается. Когда остаются два игрока и один стул, проводится заключительный этап игры. Выигрывает тот, кто займет этот стул.

ПУТЕШЕСТВИЕ В МОСКВУ

Для игры нужны стулья — одним меньше числа играющих. Стулья ставятся плотно по кругу, один возле другого, сиденьями наружу. Каждый из играющих занимает свободное место. Водящий стула не имеет. Он идет вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Москву, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Москву мы летим самолетом», — и одновременно ускоряет шаг. «Самолет набирает скорость», — продолжает водящий и переходит на бег. «Москва уже совсем близко», — объявляет он (бег замедляется). «Внимание, посадка!» — неожиданно раздается команда водящего. По этой команде все бегут к стульям. Каждый старается занять любое свободное место. Водящий тоже старается занять место. Тот, кто остается без места, становится водящим, получает флажок и повторяет игру.

Водящий может увести ребят в сторону от стульев, повести их через весь зал, закрутить спиралькой и т. п. и подать команду «Посадка!» неожиданно, в любом месте.

ДВЕ ИЗ ТРЕХ

На полу ставят три кегли. Двое играющих пляшут вокруг них, держа руки на бедрах или за спиной. По команде «Стоп!» каждый старается схватить две кегли. Тот, кому достанется одна, проигрывает.

КТО ОКАЖЕТСЯ ПРОВОРНЕЙ

Для игры нужны 15 кеглей трех цветов, по 5 кеглей, допустим, красного, зеленого и желтого цвета, и 3 деревянных куби-

ка. В каждом кубике каждые две противоположные стороны должны быть окрашены в те же цвета, что и кегли (две стороны красные, две — зеленые, две — желтые). Играющие становятся в круг. Внутри круга расставляют кегли так, чтобы их цвета чередовались и чтобы они стояли подальше одна от другой. Играющие рассчитываются на первый, второй, третий. Сначала играет первая тройка, за ней вторая и т. д. Очередные трое играющих становятся в центре круга лицом друг к другу, у каждого в руке кубик. По сигналу они бросают кубики на пол и следят за тем, какой стороной вверх они упадут. Если на двух или трех кубиках выпадает один и тот же цвет, то игроки стараются как можно быстрее собрать кегли этого цвета. Если же на верхних сторонах кубиков будут три разных цвета, кубики бросают вновь.

Тот из играющих, кто окажется проворнее, может успеть взять две или три кегли из пяти, а кому-то может не достаться ни одной. За каждую взятую кеглю засчитывается очко.

Игра проводится в два тура. Во втором участвуют только те, кто набрал в первом туре два или три очка. Побеждают игроки, набравшие больше очков.

НЕУЛОВИМЫЙ ШНУР

Двое играющих садятся на стулья спиной друг к другу, на расстоянии 2—3 м. Под стульями протянута веревка. По сигналу надо вскочить, обежать оба стула, сделав вокруг них три полных круга, затем сесть на свой стул, наклониться и вытянуть к себе веревку. Кто схватит веревку быстрее, тот и выиграет (рис. 23). Бежать следует каждому в правую сторону. Во время бега до стульев дотрагиваться нельзя.

Сначала надо провести репетицию. Для того чтобы играющие не ошиблись и не схватили веревку раньше времени, руководитель считает вслух обороты: «Раз, два, три!» После счета «три» можно сесть на стул и попытаться вытянуть веревку.

Соревнование проводится три раза. Побеждает тот, кто сумеет два или три раза вытянуть шнур.



Рис. 23

В игру можно внести изменение: не бежать вокруг стульев, а прыгать на одной ноге (только один оборот), после этого сесть и попытаться вытянуть веревку.

Существует еще один веселый вариант этой игры. Обоим участникам завязывают глаза. По команде они должны встать, дойти до стула противника, нащупав его, сесть и вытянуть веревку.

НЕ ПЕРЕПУТАЙ

Руководитель ставит в ряд нескольких ребят и, обращая к ним, говорит: «Попробуйте проделать такое упражнение (демонстрирует). Оно только на первый взгляд может показаться очень простым и легким. На самом деле это не так. Положите руки на колени, хлопните в ладоши перед грудью, правой рукой возьмитесь за нос, а левой — за правое ухо, потом опять хлопните в ладоши, возьмитесь левой рукой за нос, а правой — за левое ухо. Повторите упражнение в той же последовательности еще несколько раз, постепенно убыстряя темп. Только не перепутайте, где у вас нос, а где ухо, где правая, а где левая сторона».

НОС-УХО-НОС

Обращая к участникам игры, руководитель говорит: «Указательным пальцем правой руки дотроньтесь до носа и скажите при этом «Нос». Еще раз, еще. Я буду делать то же самое. Но если я скажу, например, «Лоб», вы должны немедленно дотронуться до лба. Понятно? Начали! Нос-нос-нос-нос-ухо!» Сказав «Ухо», руководитель указывает пальцем на подбородок, и многие невольно делают то же самое.

ПРОПАВШАЯ ТАБУРЕТКА

На расстоянии 2—3 м одну от другой ставят две табуретки. На них садятся играющие с завязанными глазами. По команде руководителя они встают, делают вперед 6—8 шагов. После этого каждый должен сделать три полных оборота на месте и вернуться к своей табуретке.

Выполнить это задание непросто. Очень часто играющие теряют направление и, возвращаясь, идут совсем не в ту сторону, откуда пришли.

ПОИСКИ ЗВОНКА

Два стула ставят на расстоянии 8—10 м один от другого и на каждый кладут по колокольчику. Возле стульев становятся играющие, повернувшись лицом друг к другу. Им завязывают глаза. По сигналу руководителя каждый из них должен пойти

вперед, обойти стул своего товарища и, вернувшись обратно, найти свой звонок и позвонить в него. Выигрывает тот, кто выполнит это раньше. Если нет звонков, можно их заменить погремушками или палочками, которыми надо постучать по стулу.

КУБИКИ ПО МЕСТАМ

На полу проводят черту, а в 2—3 шагах от нее чертят в различных местах 3—5 кружков (по количеству кубиков). Расстояние между кружками 2—3 м, диаметр кружков 20—30 см.

Играющие становятся на черту, получают в руки мешочек с кубиками и стараются запомнить расположение кружков. Затем им завязывают глаза и предлагают разложить кубики в кружки. Тот, кому удастся это сделать, выигрывает.

НИ ЗГИ НЕ ВИДНО

На середине площадки расставляют в беспорядке 8—10 кеглей на расстоянии 70—80 см одна от другой. Кегли — это деревья в лесу. Играющим завязывают глаза. Они должны пройти на другую сторону площадки между деревьями, не задевая их. Тот, кто заденет кеглю и уронит ее, получает штрафное очко.

К концу игры, когда сквозь воображаемый лес ночью пройдет несколько игроков, определяют победителя. Им окажется тот, кто получил меньше штрафных очков.

ГОЛОВОЙ УДЕРЖИВАЯ МЯЧ

Две-три пары играющих, стоя рядом, берутся за руки, кладут на плечи большой надувной мяч и, прижимая его головой с каждой стороны, бегут до указанного места и обратно, стараясь не уронить мяч. Побеждает пара, успешно выполнившая задание и вернувшаяся первой.

КОМИЧЕСКИЙ ФУТБОЛ

Играть можно в просторной комнате, в коридоре или на площадке. Два стула ставят на расстоянии 5—6 м один от другого, спинками внутрь. На стулья верхом, лицом друг к другу, садятся двое ребят. Пространство между ножками стульев — ворота. Двум игрокам связывают ноги веревкой. Передвигаясь по площадке со связанными ногами, каждый старается перехватить мяч и загнать его в ворота противника. Побеждает тот, кто сделает это первым. Зрители не дают мячу укатиться далеко от игроков.

В небольшом помещении можно играть и в одни ворота. Каждый старается помешать противнику забить мяч в ворота, а сам старается это сделать.

КТО ОНИ

Подберите несколько знакомых ребятам героев из известных сказок, рассказов, стихов (например, Буратино, Бармалей, Айболит, дядя Степа и др.). Напишите четко их имена на отдельных листках бумаги и приколите каждому из играющих на спине один из этих листков. Никто не должен знать, у кого какая записка приколоты. Затем объявите, что по сигналу все ребята разойдутся по комнате и в течение трех минут каждый постарается узнать и запомнить как можно больше героев.

Трудность состоит в том, что каждому надо подглядывать записки на спине у других, но в то же время не показать своей записки. Надо предупредить ребят о том, что во время игры нельзя стоять на месте, прислоняться спиной к стене, задерживать ребят руками, а необходимо непрерывно двигаться и одновременно изворачиваться, чтобы скрыть свою надпись.

Через три минуты подается второй сигнал. Играющие становятся спиной к стене. Каждому дают бумагу и карандаш и предлагают записать имена тех героев, которых ему удалось подглядеть.

Выигрывает тот, кто записал больше имен и при этом сумел утаить присвоенное ему имя.

В небольшой комнате не следует включать в игру более 3—5 человек.

ВЕРЕВОЧКА

Играющие образуют круг, держась руками за связанный шнур. Водящий, передвигаясь внутри круга в разных направлениях, старается неожиданно ударить кого-либо по руке. Играющие должны быстро отдергивать руки, избегая удара (но немедленно возвращать их в прежнее положение). Тот, кого водящий ударил, становится на его место внутрь круга, и игра продолжается.

ТРИ ДВИЖЕНИЯ

— Пусть каждый запомнит три движения, которые я покажу, — говорит руководитель. — Первое: руки согнуть в локтях, кисти на уровне плеч; второе — руки вытянуть вперед на уровне плеч; третье — поднять руки вверх.

Руководитель показывает движения, все повторяют их за ним два-три раза, чтобы запомнить номер каждого движения. Затем начинается игра. Руководитель показывает одно движение, называя при этом номер другого. Играющие же должны проделывать те движения, которые соответствуют названному номеру, а не те, которые показывает руководитель, но неизбежно сбиваются, глядя на него.

КАРЛИКИ И ВЕЛИКАНЫ

Играющие становятся в круг. Руководитель договаривается с детьми, что, если он скажет «великаны», все должны подняться на носки и поднять обе руки вверх; если же он скажет «карлики», все должны присесть на корточки и вытянуть руки вперед. Сначала руководитель проводит репетицию, при этом он может не делать движений. Потом, проводя игру, руководитель может время от времени показывать движения невольно. Кто ошибется, получает штрафное очко.

Если игра проводится, когда ребята сидят, можно движения изменить: на слове «карлики» — сводят руки, соединяя ладони, на слове «великаны» — широко разводят руки в стороны.

ЗАПРЕЩЕННОЕ ДВИЖЕНИЕ

Играющие образуют круг. Руководитель заранее условливается с ними, какое движение нельзя делать, например: присесть, захлопать в ладоши, помахать руками. Затем под музыку руководитель показывает различные движения, которые играющие должны в точности повторять за ним. Чем более разнообразны и забавны эти движения, тем интереснее игра. Неожиданно руководитель показывает запрещенное движение. Тот из играющих, кто по невнимательности повторит его, должен будет потом сплясать, спеть, прочесть стихотворение по собственному усмотрению.

Можно усложнить игру: договориться о том, что есть два движения, которые повторять нельзя, а вместо них надо делать другие. Например, когда руководитель кладет руку на затылок, играющие должны присесть, скрестив ноги, а когда он наклоняется вперед, они должны два раза хлопнуть в ладоши. До начала игры надо все движения хорошенько прорепетировать.

ВОЗДУХ, ВОДА, ЗЕМЛЯ, ВЕТЕР

Играющие становятся в круг, водящий стоит в середине. Подойдя к кому-либо из играющих, водящий говорит одно из четырех слов: «воздух», «вода», «земля», «ветер» — и считает до 5.

Играющий должен за это время назвать (в зависимости от слова, которое ему задано) птицу, рыбу, зверя или же покружиться на месте (ветер). Кто не успел дать ответ, выходит из круга. Потом водящий обращается к другому и т. д. Неожиданно вместо четырех указанных слов водящий говорит кому-нибудь «огонь». При этом слове все играющие должны поменяться местами и водящий становится на чье-нибудь место в кругу. Последний, не успевший встать в круг, становится водящим.

ПОВТОРИ-КА

Один из играющих называет какого-либо зверя, допустим льва. Следующий повторяет: «Лев» — и от себя прибавляет название другого животного: «Тигр». Третий повторяет: «Лев», «Тигр» — и прибавляет: «Носорог». И так каждый следующий игрок, перечислив всех названных ранее животных, прибавляет от себя еще одно новое название. Если кто-нибудь не сумеет повторить названия всех животных или перепутает их порядок (за этим следит судья), он выбывает из игры. Список зверей все растет. Запомнить его все труднее и труднее. Один за другим выбывают ребята из игры. Побеждает тот, у кого лучше память.

По желанию играющих вместо наименования животных можно подбирать слова на другие темы.

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ

Где-нибудь на видном месте ставят в беспорядке 10—15 различных игрушек (или других предметов). Все играющие внимательно их рассматривают, после чего удаляются из комнаты. Руководитель в это время переставляет две-три игрушки на другие места (или снимает, добавляет, заменяет другими). Вернувшись, играющие должны сказать, что изменилось.

Можно расширить сферу наблюдений, если внести изменения в расположение вещей в комнате, где находились дети: переставить стулья, переложить на другое место книги, игрушки, переставить цветы, открыть или закрыть окно, сдвинуть занавески и т. п. Вернувшись в комнату, дети должны сказать, какие изменения произошли за время их отсутствия. Победитель тот, кто окажется самым наблюдательным и заметит то, на что не обратили внимания другие.

С ЛИСТКОМ КАЛЕНДАРЯ

Всем играющим прикалывают на груди по листку из отрывного календаря. Листки надо подобрать так, чтобы играющие могли выполнить перечисленные ниже задания.

1. Собрать команду, состоящую из пяти одинаковых дней недели (вторников, четвергов или пятниц и т. п. — безразлично, числа значения не имеют). Побеждает команда, собравшаяся первой. (Все становятся в круг, поднимают вверх руки и хором называют свой день.)

2. Собрать команду, состоящую из всех семи дней недели (число, месяц значения не имеют). Побеждает команда, вставшая в шеренгу первой.

3. Найти вчерашний день (например, «пятое сентября» ищет «четвертое сентября» и т. п.). Побеждает пара, первая явившаяся к руководителю.

4. Собраться так, чтобы образовался год 1983-й (или другой, по указанию руководителя). Побеждает команда, которая раньше соберется и построится так, чтобы составилось нужное число.

5. Собраться так, чтобы сумма чисел на листках равнялась, допустим, 47. Побеждает команда, выполнившая задание и явившаяся к руководителю первой.

Подобных игр с листками календаря можно придумать много. Они вызывают большую активность и оживление, большой интерес играющих.

У НАС СЕГОДНЯ ПЯТЬ УРОКОВ

«Уроками» в этой игре называются соревнования, состоящие из ряда веселых заданий (рис. 24). В них участвуют две команды, представляющие два класса или группы продленного дня. Соревнования могут быть повторены через некоторое время, но с другим составом команд из числа учащихся тех же

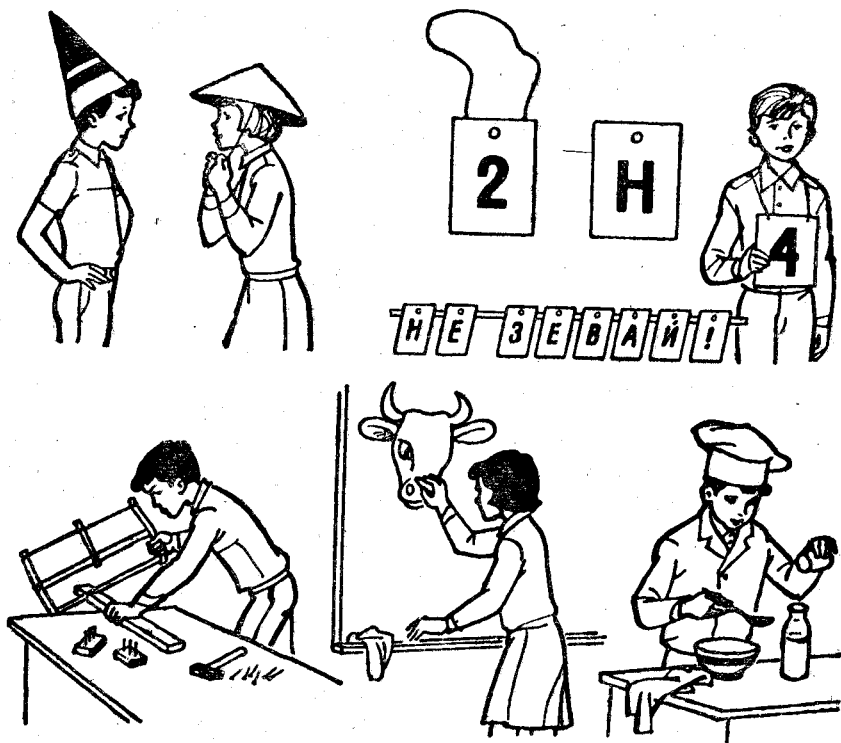


Рис. 24

классов. Окончательные итоги в этом случае подводятся после проведения всех соревнований.

Для проведения соревнований надо подготовить: два поварских халата и две шапочки, два комплекта табличек с буквами *н, е, з, е, в, а, й* и вопросительным знаком, два комплекта табличек с цифрами от 1 до 5, две деревянные планки (10×30×600 мм) и 30 гвоздей длиной 30—40 мм, два молотка, две ножовки по дереву, две миски, две столовые ложки, два небольших стаканчика и две бутылки от молока.

Для подвески табличек с буквами надо укрепить в комнате, где будут проводиться соревнования (на стене или на специальных подставках), две деревянные планки с гвоздями по числу табличек.

В составе каждой команды должно быть 5 человек (мальчиков и девочек). Команды придумывают себе название и изготавливают отличительные знаки (например: шапочки, разные по форме или по цвету, цветные ленты через плечо и т. п.).

Для оценки результатов создается жюри из трех человек.

Соревнования могут проходить в классной комнате (желательно парты из класса вынести или расставить вдоль стен буквой *П*) или в другом помещении, где есть грифельная доска (она нужна для «урока рисования»).

Для каждой из команд вдоль одной из стен в глубине комнаты надо поставить по 5 стульев (или скамеек), а в 10—15 шагах против них — по столу (справа и слева от грифельной доски).

Перед началом соревнований команды должны представиться друг другу и зрителям.

УРОК РУССКОГО ЯЗЫКА

На столе против каждой команды в беспорядке лежат таблички с буквами: *н, е, з, е, в, а, й* и восклицательным знаком.

Играющие по очереди подходят к столу, быстро выбирают табличку, передают ее следующему игроку, который бежит к стенду и вешает ее на гвозди верхней планки. Так продолжается до тех пор, пока из букв не складываются слова: «Не зевай!» Побеждает команда, которая раньше справится с этой задачей.

УРОК ТРУДА

На столе против каждой команды лежит деревянная планка, ножовка, молоток, гвозди. Первые номера каждой команды подбегают к столу и отпиливают ножовкой от планки кусочек дерева. Затем в этот отрезок молотком забивают на равном расстоянии друг от друга три гвоздя (места для гвоздей и отпиливания должны быть указаны на планках заранее). После

этого играющие с молотком в руках бегут к своим командам, каждый член команды по очереди проделывает то же самое.

Побеждает команда, раньше и лучше выполнившая задание.

УРОК АРИФМЕТИКИ

Всем членам команды на грудь вешают таблички с номерами от 1 до 5. В 5—6 шагах перед каждой командой ставят по два стула (лучше стулья поставить у стены или прикрепить к полу планкой, чтобы на бегу их не сталкивали). Ведущий громко объявляет какое-либо арифметическое действие, допустим: «К 19 прибавить 34». Играющие должны быстро в уме подсчитать результат, и те из них, у кого табличка с цифрами (в данном случае «5» и «3»), бегут и садятся на приготовленные стулья так, чтобы зрители могли прочесть сумму — «53». Команда, быстрее выполнившая задание, получает одно очко.

Примеров может быть несколько, причем подобранных так, чтобы каждый участвовал в игре хотя бы по одному или два раза.

Побеждает команда, набравшая больше очков.

УРОК РИСОВАНИЯ

Каждая команда на своей стороне доски должна нарисовать корову. Первые номера, допустим, рисуют только рога и передают мел вторым, вторые рисуют голову коровы и передают мел третьим и т. д. Рисунки, конечно, получаются смешные, несуразные.

Капитаны команд стараются в шутливой форме защитить свой рисунок, указать на его преимущества перед рисунком другой команды, объяснить, допустим, что эта корова особая, малоизвестной породы и т. п. После этого судьи голосованием определяют, чей рисунок лучше (в голосовании участвуют все присутствующие).

УРОК ДОМОВОДСТВА

Капитаны команд получают поварской халат и шапочку. По сигналу первые номера надевают шапочки, халаты, застегивают их на пуговицы (им могут помочь участники команд), затем бегут к своему столу, на котором — миска с водой, стаканчики, бутылка и ложка, берут ложкой воду из миски и наполняют стакан. После этого воду переливают в бутылку и возвращаются к своим командам, снимают халаты и шапочки, передают их вторым номерам, которые должны повторить все сначала (надеть халат, застегнуть его, наполнить водой стакан и перелить ее в бутылку).

Побеждает команда, первая наполнившая бутылку водой. После окончания «уроков» начинаются «экзамены».

ЭКЗАМЕН НА СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ

Участники команд по очереди задают вопросы, отвечать на которые может любой член команды. За правильный ответ засчитывается одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Вопросы для первой команды

1. Полтора судака стоят полтора рубля. Сколько стоят 13 судаков? (13 рублей.)
2. Две матери, две дочери и бабушка с внучкой. Сколько всех? (Трое. Бабушка, мать и дочь.)
3. В комнате горело семь свечей. Проходил мимо человек, потушил две свечи. Сколько осталось? (Две, остальные сгорели.)
4. Два раза родится, один раз умирает. (Курица.)
5. Кого с пола за хвост не поднимешь? (Клубок ниток.)

Вопросы для второй команды

1. У семерых братьев по одной сестрице. Сколько всех сестер? (Одна.)
2. В корзине 3 яблока. Как поделить их между тремя мальчиками так, чтобы одно яблоко осталось в корзине? (Отдать одно вместе с корзиной.)
3. Спрыгнуть с него на ходу можно, а вскочить в него на ходу нельзя. Что это такое? (Самолет.)
4. Жидко, а не вода, бело, а не снег. (Молоко.)
5. Что вниз вершиной растет? (Сосулька.)

ЭКЗАМЕН НА ЛОВКОСТЬ

Для участия в этом экзамене каждая команда выделяет по одному представителю.

Первая игра — соревнование «Две из трех». (Описание на с. 104.)

Вторая игра — соревнование «Поединок на ракетках». (Описание на с. 37.)

После окончания всех «уроков» и «экзаменов» подсчитываются очки, полученные каждой командой, и главный судья объявляет результаты. Победителей награждают призами, побежденных — памятными подарками (или «утешительными» призами) — они ведь тоже очень старались.

ИГРЫ ЗА СТОЛОМ

ОРЕШЕК

Играющие, разделившись на две команды, усаживаются по обе стороны стола. Каждая команда выбирает себе капитана. Капитан команды, начинающей игру, получает орешек (или

другой маленький предмет) и, пряча руки под столом, передает его кому-либо из игроков, тот передает дальше, и так орешек переходит из рук в руки то в одном, то в другом направлении. Неожиданно капитан второй команды громко объявляет: «Внимание, руки на стол». По этой команде все должны быстро положить руки на стол ладонями вниз, в том числе и тот, у которого в этот момент окажется орешек. Капитан пытается угадать (по звуку, положению рук, выражению лица и т. п.), у кого находится орешек. Он может учитывать наблюдения и мнения членов своей команды. По его приказу любой игрок должен поднять руку, на которую он укажет. Если под ней окажется орешек, его команда выигрывает очко, забирает орешек себе и роли команд в игре меняются. Если же орешек обнаружить не удалось, его повторно прячет команда, начинавшая игру.

КТО ЛЕТИТ

Играющие сидят вокруг стола. Каждый кладет на стол указательный палец. Руководитель говорит: «Голубь летит» — и поднимает вверх палец; все делают то же самое. Затем он называет других птиц и насекомых («Воробей летит», «Пчела летит» и т. д.) и все поднимают палец. Неожиданно он вставляет: «Корова летит» (или «Стол летит», «Осел летит» и т. п.). В этих случаях палец поднимать не нужно. Тот, кто ошибся, получает штрафное очко. Побеждают наиболее внимательные, у которых к концу игры будет меньше штрафных очков.

РАЗЛОЖИ ВСЛЕПУЮ

Для этой игры надо подготовить несколько одинаковых комплектов палочек. В каждом комплекте должно быть 15—20 палочек четырех-пяти размеров (например, длиной 3, 4, 5, 6 и 7 см). Чтобы комплекты не перепутались, нужно окрасить каждый из них в другой цвет. Играющим закрывают глаза колпаками и кладут перед ними по комплекту палочек. Задача играющих состоит в том, чтобы рассортировать палочки по размерам и разложить их в отдельные кучки. Побеждает тот, кто успешнее и быстрее выполнит это задание.

Игру можно значительно усложнить, если палочки будут отличаться по двум признакам: например, и по длине, и по толщине.

ЦАП-ЦАРАП

Для игры нужно 6 мышек разных цветов, игральный кубик, грани которого окрашены в те же цвета, что и мышки, и пластмассовая чашечка (рис. 25).

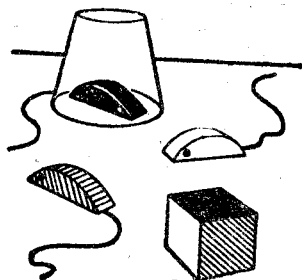


Рис. 25

Мышек вырезают из полукруглой планки (можно обойтись и просто деревянными чурками). К каждой мышке привязывают прочную длинную нитку (хвост).

Играющие садятся вокруг стола. Мышек размещают в центре стола по кругу. Каждый игрок держит свою мышку за конец нитки. Водящий — кошка. Он получает кубик и чашечку.

Водящий бросает кубик. Все следят за тем, какой стороной вверх он упал. Если, допустим, кубик упал красной стороной вверх, то игрок, у которого красная мышка, должен немедленно отдернуть ее. Водящий же старается накрыть ее чашечкой.

И всякий раз, в зависимости от того, стороной какого цвета упадет вверх кубик, водящий старается накрыть ту или иную мышку, а мышки — ускользнуть.

ПЯТИБОРЬЕ ЗА СТОЛОМ

В этом состязании могут участвовать 6—8 ребят. Все усаживаются за большим столом. Руководитель выкладывает перед каждым набор следующих предметов: иголку с тонким ушком и небольшую нитку; карандаш и конверт, в котором находится нерешенный арифметический пример (сложить или перемножить два многозначных числа); листок бумаги с нанесенным на него рисунком (контурное изображение животного или какой-либо геометрической фигуры); ножницы; кусок шнура или веревки длиной 1 м; листок бумаги, на котором сверху написана буква.

По знаку руководителя все участники одновременно начинают состязание. Каждый должен постараться как можно быстрее выполнить такие задания:

1. Продеть нитку в иголку и на конце завязать узелок.
2. Решить арифметический пример.
3. Вырезать рисунок точно по контуру.
4. Завязать на веревке 10 простых узлов.
5. Написать на заданную букву названия 5 городов (или животных, растений и т. п., как условились).

Можно придумать и другие задания: вышить стежком рисунок, нанесенный на лоскутке, пришить пуговицу, заточить карандаш, обернуть бумагой книгу и т. п.

Когда все задания будут выполнены, подводятся итоги, кто выполнил задание быстрее и лучше и вышел победителем в пятиборье.

Час игры

ВОСЕМЬ ПРИМЕРНЫХ ПРОГРАММ ИГР

Воспитатели групп продленного дня часто затрудняются в подборе конкретных игр для занятий с детьми в тех или иных условиях. Цель предлагаемых программ — помочь воспитателю организовать час игры во дворе, на площадке, в просторном зале, коридоре, в небольшой, но свободной от мебели комнате или в классе.

Предлагаемые программы примерные. Они могут сокращаться, дополняться по усмотрению руководителя. Следует также иметь в виду, что любые комнатные игры (и в особенности подвижные) при благоприятных погодных условиях можно проводить на воздухе и это всегда полезнее для здоровья детей. И наоборот, многие из игр, которые рекомендуются во дворе, на площадке, могут быть в непогоду перенесены в помещение, если есть просторный зал.

Не следует на каждом занятии давать детям только новые игры. Две-три новые игры, и то если они просты и доступны, максимум того, что можно предложить детям на одном занятии. В наших же программах игры не повторяются. Это следует учесть. Поэтому, когда дети усвоят несколько новых игр, надо их повторять, чередуя с другими, известными ранее, а не переходить сразу к новым программам. Полюбившиеся игры можно и нужно повторять многократно.

Составляя программы подвижных игр, мы старались предлагать первой сравнительно простую игру, которая поможет сразу вовлечь всех детей в активную деятельность, создать веселое, бодрое настроение. За ней следуют игры с более сложными правилами. Подвижные игры чередуются с малоподвижными, шуточными, играми на внимание, комическими соревнованиями, в которых занято небольшое число играющих, остальные в это время — зрители, болельщики. О том, как строить и перестраивать детей при переходе от одной игры к другой, сказано в разделе «Построения для игр и фигурная маршировка».

Класс не лучшее место для проведения игр. Но, к сожалению, не редки случаи, когда в то или иное время другого сво-

бодного помещения для занятий с детьми нет. Поэтому мы сочли нужным составить специальные программы игр, которые можно проводить в классе, старались, чтобы и в этих программах по возможности были не только спокойные игры, но и такие, где можно двигаться, что для детей совершенно необходимо.

В различных разделах книги можно найти игры, аналогичные тем, что включены в программы, варианты этих игр. Их можно использовать при повторении программ, внося в них элементы новизны. Из игр, помещенных в книге, можно составить и другие программы для часа игры, в том числе тематические («Забытые игры», «Вечер веселых эстафет», «Ритмические, музыкальные игры»).

ВО ДВОРЕ, НА ПЛОЩАДКЕ

ПЕРВАЯ ПРОГРАММА

НЕ ПРОПУСТИ МЯЧ

Участники игры становятся в круг и кладут руки друг другу на плечи. Водящий стоит в середине круга, у его ног мяч. Задача водящего — ногой выбить мяч из круга. Задача играющих, образующих круг, — не выпустить мяч из круга, отбить его в центр водящему. Разнимать руки нельзя. Не разрешается выходить за черту ни водящему, ни стоящему в круге. Если мяч, посланный из круга водящим, пролетит над руками или головой играющего, удар не засчитывается. А вот когда мяч пролетит возле ног, водящий выигрывает. Он становится в круг, а его место занимает тот, кто пропустил мяч.

УДОЧКА

Для игры нужна веревочка длиной 3—4 м. К одному концу веревки привязывается небольшой (величиной с кулак) мешочек с песком. Играющие становятся в круг. Руководитель находится внутри круга, он держит в руках свободный конец веревки и, вращая ее, старается задеть мешочком кого-либо из ребят, стоящих в кругу. Играющие подпрыгивают, пропуская мешочек под ногами. Тот, кого мешочек заденет два или три раза (смотря по условиям), выходит из игры. Чтобы не ушибить и не свалить кого-нибудь из играющих, вращать веревку надо так, чтобы мешочек почти не отрывался от земли или скользил по полу.

ГОНКА МЯЧЕЙ ПО КРУГУ

Играющие становятся в круг на расстоянии одного-двух шагов друг от друга. Они рассчитываются на «первый-второй». Первые номера составляют одну команду, вторые — другую.

Выделяются капитаны команд, они должны стоять рядом. Капитаны получают по большому мячу и по сигналу перебрасывают их в противоположные стороны ближайшим игрокам своей команды. Те в свою очередь перебрасывают мячи дальше, игрокам своей команды.

Когда мяч обойдет круг и вернется вновь к капитану, последний должен поднять его вверх. Команда, раньше завершившая переброску мяча, выигрывает.

ВОРОНЫ И ВОРОБЬИ

Посередине площадки проводится черта. Параллельно ей с той и другой стороны на расстоянии 10—15 м от нее проводятся еще две черты. За ними расположены города. Играющие делятся на две равные команды и выстраиваются шеренгами по обе стороны средней черты, спиной друг к другу, на расстоянии одного шага одна шеренга от другой.

Одна команда — вороны, другая — воробьи. Руководитель, стоящий в стороне, неожиданно называет одну из команд, например: «Во-ро-ны!» Вороны стремительно убегают в свой город, а воробьи поворачиваются и преследуют их, стараясь запятнать до того, как они пересекут черту своего города. Число пойманных игроков подсчитывается, после чего они отпускаются в свою команду. Так игра повторяется несколько раз.

Руководитель должен выкрикивать наименование команд громко и четко, лучше по складам, чтобы до последнего мгновения никто не мог знать, придется ли ему убежать или догонять.

За каждого пойманного игрока засчитывается очко. Побеждает команда, набравшая к концу игры больше очков.

ВТОРАЯ ПРОГРАММА

ВЫЗОВ

Играющие делятся на две команды и становятся шеренгами одна против другой на расстоянии 20—25 м. Перед каждой шеренгой проводится черта. По очереди каждая команда высылает к противнику по одному из своих игроков. Каждый игрок второй команды должен при этом вытянуть вперед правую руку. Подошедший ударяет по руке три раза одного или по одному разу трех участников игры. Тот, на кого пришелся третий удар, должен догнать и запятнать противника. Если ему это удастся, он берет противника в плен и ставит за собой. Если не удастся — сам идет в плен. Затем своего игрока высылает другая команда. Побеждает та команда, у которой к концу игры окажется больше пленных.

ПЛЕТЕНЬ

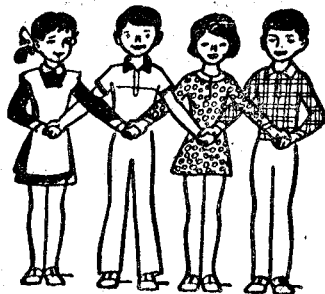


Рис. 26

Играющие разбиваются на команды и строятся в две шеренги одна против другой на расстоянии 10—15 м. Руководитель показывает ребятам, как строить плетень (рис. 26). Для этого надо, скрестив руки перед собой, соединить свою правую руку с левой рукой соседа слева, а левую руку — с правой рукой соседа справа. Когда ребята это усвоят, обе шеренги, опустив руки, движутся навстречу друг другу со словами:

Раз, два, три, четыре.
Выполнять должны приказ —
Нет, конечно, в целом мире
Дружбы крепче, чем у нас!

Повторяя эти слова, шеренги возвращаются. Руководитель подает сигнал. Ребята разбегаются, образуя один общий круг на середине площадки, и весело пляшут. По второму сигналу они должны вернуться на свои места, построиться в шеренги и переплести руки, образуя плетень. Выигрывает та команда, которая сумеет это сделать быстрее.

ТРОПИНКА

Играющие разбиваются на группы по 6—10 человек. Каждая группа, взявшись за руки, образует круг. Игра начинается с бега детей вправо по кругу. По сигналу «Тропинка!» играющие каждого круга должны построиться в цепочку и присесть. Когда руководитель выкрикивает: «Копна!», каждый круг делится на две подгруппы, игроки соединяют руки и поднимают их вверх. По сигналу «Горка!» ребята снова строятся в цепочку, но при этом первые встают во весь рост, а следующие за ними приседают, образуя горку.

Игру надо начинать, когда все научатся правильно выполнять команды ведущего. Та группа, которая раньше и лучше других выполнит задания, получает одно очко, после чего игра возобновляется. Выигрывают набравшие большее количество очков.

БЕЛКИ, ОРЕХИ, ШИШКИ

Играющие рассчитываются по три. Первые номера — белки, вторые — орехи, третьи — шишки. Каждая тройка (белка, орех, шишка) берется за руки, образуя кружок. Водящий стоит в се-

редине площадки. Руководитель кричит: «Белки!» — и все играющие, названные белками, должны поменяться местами, а водящий в это время старается занять любое освободившееся место. Если он сумеет это сделать, то становится белкой, а оставшийся без места — водящим. По команде «Орехи!» или «Шишки!» меняются местами другие игроки.

В разгар игры можно подать команду: «Белки, орехи, шишки!» Тогда все игроки должны поменяться местами.

В ЗАЛЕ, КОРИДОРЕ

ПЕРВАЯ ПРОГРАММА

ЗАПАДНЯ

Играющие образуют два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, а внешний — в другую. По команде руководителя оба круга останавливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки, образуя ворота. Остальные то вбегают в круг, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно подается вторая команда, руки опускаются и те, кто оказался внутри круга, считаются попавшими в западню. Они остаются во внутреннем круге и берутся за руки с остальными играющими, после чего игра повторяется. Когда во внешнем круге остается мало играющих, из них образуется внутренний круг. Игра повторяется.

СВЕТОФОР

Две команды по 12—15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у руководителя светофор — два картонных кружка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная и зеленая).

Руководитель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах, где надпись «переход», сначала оглядываться налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С. Михалкова. Недостающие слова ребята подсказывают хором.

Если свет зажегся красный,
Значит, двигаться ... (опасно).

Свет зеленый говорит:

«Проходите, путь ... (открыт)».

Желтый свет — предупреждение —

Жди сигнала для ... (движения).

Затем руководитель объясняет правила игры:

— Когда я покажу зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте (начинать надо с левой ноги), когда желтый — хлопают в ладоши, а когда красный — стоят неподвижно. Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад.

Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

БЕРИ ПОД РУКУ

Все становятся парами в круг. Двое водящих — в стороне. Один из них убегает, другой догоняет. Пары под музыку или под песню двигаются по кругу. Убегающий, спасаясь от догоняющего, подбегает к кому-нибудь из идущих в паре и берет его под руку. Тогда стоявший в этой паре с другой стороны должен убежать. Если догоняющему удастся запятнать убегающего раньше, чем он успеет взять кого-нибудь под руку, они меняются ролями. Если нет, то догоняющий остается тот же.

УЗНАЙ, КТО ЗАТЕЙНИК

В игре принимают участие 20—30 человек. Они становятся в круг или рассаживаются вдоль стен комнаты (зала). Выбирают отгадчика. Он должен на время удалиться. Пока его нет, играющие выбирают из своей среды затейника. Его роль состоит в том, чтобы показывать различные движения (хлопки в ладоши, потряхивание кистями рук, вытянутыми вперед, над головой, покачивание головой и т. д.), которые все играющие должны в точности повторять.

Отгадчик возвращается, когда все проделывают первое движение, которое затем при нем меняется вторым, третьим и т. д. Наблюдая внимательно за всеми, он должен попытаться определить, от кого исходит новое движение, кому ребята подражают, кто исполняет роль затейника. Затейник же старается вводить новое движение незаметно, когда отгадчик смотрит в другую сторону.

Если отгадчик правильно назовет затейника, игра заканчивается или повторяется с новым отгадчиком и новым затейником. Если же он догадаться не сможет, выбирают нового отгадчика.

ВТОРАЯ ПРОГРАММА

КОСМОНАВТЫ

Перед проведением этой игры можно провести с ребятами короткую беседу об освоении космоса, напомнить названия некоторых планет, рассказать о них.

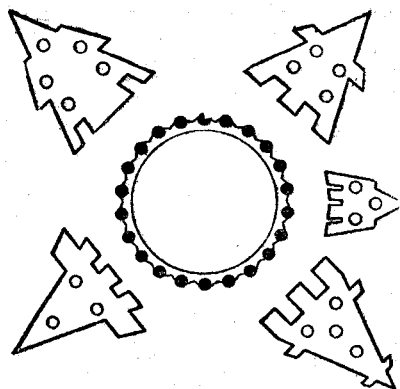


Рис. 27

Для игры надо заранее начертить в разных уголках площадки контуры ракет (см. рис. 27) и в каждой контуре отметить по 3, 4, 5 мест для пассажиров, но так, чтобы для нескольких участников игры мест в ракетах не хватало. Можно возле ракет положить таблички с надписью: «Земля—Луна—Земля»; «Земля—Марс—Земля»; «Земля—Нептун—Земля»; «Земля—Венера—Земля»; «Земля—Сатурн—Земля».

Взявшись за руки, дети

идут по кругу и приговаривают:

Ждут нас быстрые ракеты
 Для прогулок по планетам.
 На какую захотим,
 На такую полетим!
 Но в игре один секрет:
 Опоздавшим места нет!

Как только сказано последнее слово, руководитель дает свисток и все ребята разбегаются, стараясь занять любое свободное место на ракетах (сталкивать тех, кто уже стоит, нельзя). Опоздавшие собираются в центре круга, а экипажи ракет по очереди хором называют свои маршруты. После этого все возвращаются в один общий круг и игра повторяется. Победителями считаются те, кто при трехкратном повторении игры совершит большее число полетов.

ПОЧТА ИДЕТ ВО ВСЕ ГОРОДА

Играющие становятся в круг и расходятся на расстояние вытянутых рук. Каждый отмечает свое место кружком или другим знаком. Один из играющих стоит в центре круга, он почтальон. Каждому участнику игры (в том числе и почтальону) присваивается название какого-нибудь города. Руководитель объявляет: «Почта идет из Ленинграда в Ростов» (или называет другие города). Игроки, чьи города названы, должны как можно быстрее поменяться местами. Почтальон в это время стремится занять одно из свободных мест. Если это ему удастся, то оставшийся без места становится почтальоном. Если же почтальону долго не удастся занять свободное место, руководитель может объявить: «Почта идет во все города!» Тогда все

играющие должны поменяться местами и почтальону легче занять одно из освободившихся мест.

До начала игры, когда играющие выбирают себе названия городов, руководитель должен выяснить, какие города им знакомы. Он может и сам предложить названия некоторых городов, ранее неизвестных детям. А можно поступить и по-другому: самому присваивать играющим названия, допустим столиц союзных (автономных) республик, например: «Ташкент — столица Узбекской ССР», «Ереван — столица Армянской ССР» и т. д.

СУМЕИ УНЕСТИ

Играющие разбиваются на две равные команды и выстраиваются на противоположных сторонах площадки на расстоянии 20—25 шагов. В самом центре площадки устанавливается булава или кегля. Капитаны команд выделяют по одному игроку от своей команды. Один из них разведчик, другой часовой. Задача разведчика — унести кеглю, задача часового — помешать ему это сделать.

Разведчик приближается к центру площадки медленно и, чтобы отвлечь внимание часового, прodelывает на ходу всевозможные движения. Часовой обязан в точности повторить эти движения и двигаться с той же скоростью, но в то же время должен следить за кеглей. Улучив удобный момент, разведчик хватается кеглю и бежит с ней в свой город. Часовой должен догнать и запятнать его.

Если разведчику удалось унести кеглю, очко засчитывается его команде, если не удалось — команде противника. После этого капитаны выделяют других игроков (команда, ранее выделявшая разведчика, выделяет часового и наоборот).

Выигрывает команда, набравшая к концу игры большее число очков.

БЫСТРЕЙ ШАГАЯ

На одном конце площадки в одну шеренгу выстраиваются играющие. На другом конце, спиной к играющим, лицом к стене, становится водящий. Он закрывает лицо руками и говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» Пока водящий произносит эти слова, все играющие стараются как можно быстрее приблизиться к нему. Но при команде «Стоп!» они должны немедленно остановиться и замереть на месте. Водящий быстро оглядывается. Если он заметит, что кто-либо из играющих не успел вовремя остановиться и сделал хоть одно движение, водящий посылает его назад, за исходную черту. После этого водящий опять становится к стене и произносит те же слова. Так продолжается до тех пор, пока одному из играющих не удастся приблизиться к водящему и запятнать его раньше, чем тот ус-

пеет оглянуться. После этого все игроки бегут за свою черту, водящий гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Запятнанный становится водящим.

В НЕБОЛЬШОМ ПОМЕЩЕНИИ

ПЕРВАЯ ПРОГРАММА

ВЕТЕР И ФЛЮГЕРЫ

Руководитель выясняет, знают ли дети, где север, юг, восток и запад, и предлагает после этого игру. Руководитель — ветер, ребята — флюгеры. Когда руководитель говорит: «Ветер дует с севера», флюгеры должны повернуться лицом к югу, если ветер с запада — к востоку и т. д. Если руководитель говорит: «Буря», флюгеры должны закружиться на одном месте; если он говорит: «Переменно», флюгеры начинают покачиваться на месте; «Штиль» — все замирают.

Для усвоения правил проводится репетиция. Игра ведется в быстром темпе. Можно два и три раза подряд называть одно и то же направление ветра. Тогда никто из игроков не должен поворачиваться. Победителями считаются те, кто сделает меньшее число ошибок.

ВЕРНИСЬ СКОРЕЕ

На расстоянии 8—10 м друг против друга ставятся два стула. На них садятся двое играющих с завязанными глазами. По команде «Марш!» они должны как можно скорее подойти к противоположному стулу, дотронуться до него и вернуться. Не следует мешать друг другу. Выигрывает тот, кто быстрее доберется до своего стула и усядется на нем.

СТОЙ СПОКОЙНО

Играющие образуют круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь, говорит громко: «Руки!» Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны поднять руки: сосед справа — левую, сосед слева — правую. Кто ошибется, поднимет не ту руку или зазевается, тот сменяет водящего.

ВОЛЕЙБОЛ С ВОЗДУШНЫМИ ШАРАМИ

В комнате на высоте примерно 1,5 м от стены до стены протягивают веревку. Мячом служат два воздушных шарика, связанных вместе. В каждый из них наливают по несколько капель воды. Это делает их чуть тяжелее, и, главное, благодаря

перемещающемуся центру тяжести их полет становится очень забавным. По обеим сторонам веревки располагаются команды, в каждой по 3—4 человека. Играющие отбивают мяч, как при обычной игре в волейбол, стараясь перегнуть его на сторону противника и не давая упасть на пол на своей стороне. За это присуждается штрафное очко.

Побеждает команда, получившая к концу игры (через 5—7 минут) меньше штрафных очков. Игра повторяется с другим составом команд.

ВТОРАЯ ПРОГРАММА

ЧЕРНОГО И БЕЛОГО НЕ БРАТЬ, «ДА» И «НЕТ» НЕ ГОВОРИТЬ

Эту старинную народную игру очень любят все ребята. Водящий обходит всех ребят и, остановившись перед кем-либо, говорит:

Бабушка прислала сто рублей,
Что хотите, то купите,
Черное и белое не берите,
«Да» и «нет» не говорите.

После этого он задает игроку вопросы, на которые тот должен отвечать, избегая запрещенных слов: «черное», «белое», «да» и «нет».

Идет примерно такой разговор:

- Тебе нравится сегодня погода?
- Плохая погода.
- А тебе не жарко?
- Наоборот, прохладно.
- Почему же ты надел белую майку?
- Она не белая.

Играющий оговорился. Слово «белая» произносить нельзя, он должен уплатить фант. Потом водящий подходит к другому игроку и игра продолжается.

НАЗОВИ ШЕСТОЕ

Играют несколько человек. Водящий обращается к кому-либо: «Назови шестое» — и перечисляет, например, пять видов деревьев (или птиц, рыб и т. п.). Тот, кого попросили продолжить перечень, должен быстро добавить еще одно название, не повторяя перечисленного прежде. Если слова последуют тотчас, отвечающий сам начинает задавать вопросы, если нет — водящий остается прежний.

СЯДЬ ПЕРВЫМ

К спинке стула привязывают две ленты (или два отрезка шнура) длиной 4—5 м. Одну ленту оттягивают вправо, а другую влево от стула. Двое играющих прикрепляют концы лент

к поясу. По сигналу они начинают кружиться, стараясь как можно быстрее обвить ленту вокруг себя, чтобы первыми приблизиться и занять место на стуле.

Лента все время должна быть натянутой, ее можно слегка поддерживать рукой, чтобы она находилась на уровне пояса. Для того чтобы стул не двигался, кто-нибудь должен сзади придерживать его за спинку. Нельзя садиться, пока лента не обмотается полностью.

Игру повторяют несколько раз с другим составом участников.

ПРОЙТИ БЕСШУМНО

Нескольким игрокам завязывают глаза, они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Каждая пара образует ворота. Остальные играющие, разбившись на группы (по числу ворот), стараются по одному пройти сквозь ворота. Проходить надо бесшумно, осторожно, можно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе играющие, стоящие в воротах, могут поднять руки, чтобы преградить путь, задержать проходящего, но тут же должны их опустить.

Побеждают игроки, сумевшие благополучно пройти через ворота.

ГДЕ НОС, ГДЕ УХО

Играющие становятся в круг. Водящий идет по кругу и останавливается перед кем-либо из ребят. Он должен дотронуться до какой-либо части тела и назвать при этом другую, например дотронуться до своего уха и сказать: «Это мой нос». Играющий должен немедленно показать на свой нос и сказать: «Это мое ухо». Если он ответит неправильно, сменяет водящего.

В КЛАССНОЙ КОМНАТЕ

ПЕРВАЯ ПРОГРАММА

ИГРА С МЯЧОМ

Все сидят за партами, как обычно в классе. В каждом ряду должно быть одинаковое число игроков. Один из сидящих за первой партой назначается капитаном команды. Капитаны получают по мячу и, как только раздается сигнал руководителя, передают мяч сидящим за ними, те в свою очередь передают мяч дальше вдоль ряда. Сидящие за последней партой, получив мяч, передают его своим соседям, после чего он переходит из рук в руки в обратном направлении. Когда мяч вернется на первую парту и будет передан капитану, капитан должен встать и поднять мяч вверх. Игра повторяется три раза. Побеждает команда, сумевшая раньше завершить передачу большее число раз.

Участникам игры запрещается вставать с места. Мяч надо передавать только сидя, из рук в руки, поворачиваясь в любую сторону. Если кто-нибудь уронит мяч, он должен его поднять, сесть на место и продолжать игру.

Игру можно усложнить. На первые парты кладут по 5—6 различных предметов (книгу, тетрадь, карандаш и т. д.). По сигналу сначала передают вдоль ряда только первый предмет, за ним следом — второй, третий и т. д. Каждый предмет, как только он возвращается на первую парту, относится на стол к руководителю. Побеждает команда, раньше завершившая передачу.

ДА ИЛИ НЕТ

Руководитель или кто-нибудь из ребят проходит между рядами парт и обращается то к одному, то к другому ученику с каким-нибудь вопросом, например: «Ты сегодня завтракал в школе?», «У тебя по математике хорошие отметки?», «Говорят, что ты обижаешь малышей. Это правда?» Отвечать надо быстро, коротко и обязательно вставлять слова «да» или «нет». Отвечая на вопрос положительно («Да, я сегодня завтракал»), надо одновременно головой поворачивать слева направо, а отвечая отрицательно («Нет, я малышей не обижаю»), покачивать головой сверху вниз (как, например, принято у болгар). Поскольку эти движения совершенно непривычны, многие ошибаются и невольно сопровождают ответ не теми движениями головы, какими нужно, вызывая смех и оживление окружающих.

ВЕСЕЛЫЕ ХУДОЖНИКИ

В игре участвуют две команды по 9 человек в каждой. Участники команд становятся в затылок друг другу, одна в левом, а другая в правом проходах между партами. К доске на самом верху прикрепляют картинку с изображением клоуна. Картинка эта разделена на 9 клеток, клетки пронумерованы. На доске под картинкой перед началом игры надо начертить два квадрата (один слева, другой справа) и каждый разделить линиями на 9 клеток (как на картинке сверху) и в том же порядке клетки пронумеровать (рис. 28).

По сигналу первые номера бегут к доске и в клетках № 1 срисовывают ту часть картинки, которая помещена в клетке с таким же номером на картинке. Затем бегут вторые номера и в клетках № 2 рисуют то, что на картинке помещено в этой же клетке, и так один за другим, пока все клетки не будут заполнены, а рисунок завершен.

Зрители коллективно определяют победителя с учетом того, какая команда раньше закончила и чей рисунок получился лучше.

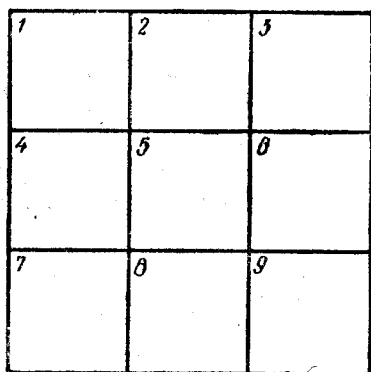
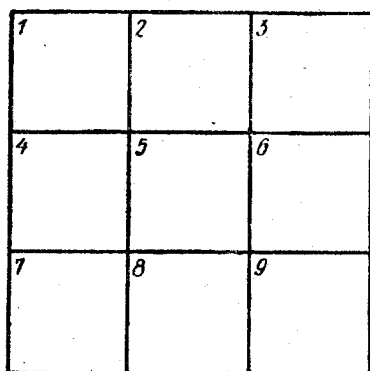
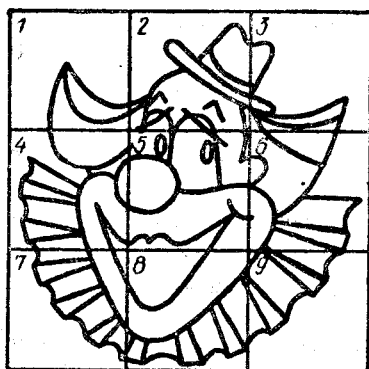


Рис. 28

Для ребят постарше можно внести такое изменение: рисуют не подряд в одной клетке за другой, а в разных местах квадрата, в тех клетках, которые называет руководитель (сначала, допустим, в пятой, потом в первой, девятой и т. д.).

ДРУЖНАЯ ДЕКЛАМАЦИЯ

Выбирается отгадчик, которого просят выйти из класса. В его отсутствие между группами играющих распределяются слова стихотворения, которое знают все дети, например: «Собирались лодыри на урок, а попали лодыри на каток».

Когда отгадчик возвращается, ему объясняют, что сейчас ребята хором прочтут две строчки из знакомого ему стихотворения, а он должен будет его отгадать. Руководитель подает сигнал, и каждая группа одновременно произносит громко свое слово. Создается общий гул, вызывающий веселое замешательство.

Если отгадчику в этом гуле удастся уловить отдельные слова и припомнить стихотворение, он остается в классе, а вместо него в коридор выходит другой отгадчик. Если же он не смог правильно назвать стихотворение, ребята загадывают ему новое.

ПЯТЬ ИМЕН

Двое играющих, мальчик и девочка (можно, чтобы это были представители двух команд), становятся в конце проходов между рядами парт. По сигналу они должны (сначала один, потом другой) пройти вперед, сделав пять шагов, и на каждый шаг без малейшей запинки (не нарушая ритма) произнести какое-нибудь имя (мальчики — имена девочек, девочки — имена мальчиков). Это, на первый взгляд, очень простое задание, на самом деле выполнить его трудно. Побеждает тот, кто справится с этой задачей или сумеет назвать больше имен (если в игре принимают участие команды, то засчитывается общая сумма имен).

Можно назвать пять других слов (имен существительных), относящихся к избранной теме (животный мир, растительный мир, предметы домашнего обихода и т. п.). Таких слов множество, а подобрать пять слов и произнести их одно за другим без промедления в ритме шага сумеет не каждый.

ТИК-ТАК-ТУК

Руководитель, обращаясь к ребятам, говорит: «Игра, которую мы сейчас проведем, требует внимания. Когда я дам один свисток, ребята, сидящие в левом ряду, кричат «Тик», на два свистка — ребята в правом ряду кричат «Так», а на три свистка сидящие в среднем ряду кричат «Тук». Посмотрим, в каком ряду будет больше ошибок».

Руководитель сначала дает подряд один, два и три свистка и повторяет это два-три раза, а потом свистки следуют вперемешку: два, один, три, три, два, один, один и т. д. Можно вместо свистков поднимать то правую, то левую руку, то обе руки вместе.

Побеждает тот ряд, в котором участники реже будут ошибаться.

ДЛЯ КОГО? — ДЛЯ МЕНЯ!

«У поэта Владимира Лифшица есть одно очень хорошее стихотворение, — говорит воспитатель. — Я хочу, чтобы мы прочитали его вместе с вами. Когда я спрошу: «Для кого?», вы должны хором отвечать: «Для меня!» Если я спрошу: «За кого?», вы отвечаете: «За меня!» Понятно?» (Репетируют, а затем воспитатель читает стихи.)

Воспитатель. Кто-то где-то сделал парту
 Для кого?
 Ребята. Для меня!
 Воспитатель. Начертили где-то карту
 Для кого?
 Ребята. Для меня!
 Воспитатель. Доски грифельные красят
 Для кого?
 Ребята. Для меня!
 Воспитатель. Все, что в школе, все, что в классе,
 Для кого?
 Ребята. Для меня!
 Воспитатель. И пришел я на рассвете
 В первый раз,
 В первый раз,
 Как и все другие дети,
 В первый класс,
 В первый класс.
 Там звонки на переменке
 Для кого?
 Ребята. Для меня!
 Воспитатель. Ставят счеты возле стенки
 Для кого?
 Ребята. Для меня!
 Воспитатель. Там учитель ждет ответа
 От кого?
 Ребята. От меня!
 Воспитатель. Значит, нужно так учиться,
 Значит, нужно так трудиться,
 Чтобы людям не стыдиться
 За кого, ребята?
 Ребята. За меня.

ВТОРАЯ ПРОГРАММА

ОТБЕЙ ШАР

Участники игры сидят в классе за партами как обычно. Каждый ряд образует одну команду.

Для игры нужны пять детских воздушных шаров (и несколько запасных, на случай, если придется заменить лопнувшие).

Команды двух крайних рядов получают по два шара, а сидящие в среднем ряду — один шар. По сигналу руководителя все стараются свои шары легкими ударами ладоней перебросить другой команде. Если у какой-то команды даже на короткое время окажутся одновременно три шара, руководитель дает свисток, останавливает игру, и этой команде назначается штраф-

ное очко. Шары передаются командам как в начале игры; по сигналу руководителя игра возобновляется.

Особая роль у игроков, сидящих в среднем ряду. Они должны действовать на два фронта: отбивать шары, поступающие слева и справа (но зато свой шар у них был только один). Чтобы действовать организованно, они должны договориться, что шары принимают и отбивают только те ребята, которые сидят по соседству с противником (т. е. с левым или правым рядом).

Воздушные шары, как известно, не всегда послушны и могут улететь за пределы ряда. Нужно назначить двух дежурных (они стоят перед рядами парт), которые возвращают их обратно.

Игра продолжается несколько минут. Побеждает команда, получившая меньше штрафных очков.

УЗНАЙ СВОЕ ЧИСЛО

Руководитель вызывает пять человек и каждому прикалывает на спине к одежде табличку с каким-либо числом. Это могут быть такие, например, числа: 3, 7, 1, 4 и 6. Никто не должен знать, какое число ему досталось, но сумму чисел (21) руководитель объявляет всем. Задача каждого из играющих состоит в том, чтобы определить, какое число у него на спине. Выяснить это можно единственным способом: подсмотреть, какие числа на спине у остальных четырех играющих, и сумму этих чисел вычесть из объявленной суммы — 21. Но никто из играющих не заинтересован в том, чтобы показать свое число. Поэтому все передвигаются осторожно, стараясь оказаться позади других играющих, чтобы возможно скорее узнать все числа и одновременно скрыть свое.

Стоять на месте, прислонившись к стене, не разрешается. Зрители должны сидеть молча, не подсказывать.

Побеждает тот, кто первым назовет свое число.

Игру можно повторить 2—3 раза. В первый раз можно пригласить только троих участников, а потом увеличить их число до пяти.

РИСОВАНИЕ ВСЛЕПУЮ

Руководитель вызывает кого-либо из желающих к доске и спрашивает, умеет ли он хоть немного рисовать. Получив утвердительный ответ, руководитель завязывает ему глаза и предлагает нарисовать на доске мелом домик.

— Сначала нарисуй дом без крыши, — говорит он. — Теперь дорисуй крышу, а потом окна, двери. Нарисуй на крыше трубу. Справа от дома нарисуй елочку. Изобрази дым, идущий из трубы. К дому ведет тропинка, нарисуй ее. Возле дома нарисуй забор.

Играющий выполняет все задания руководителя.

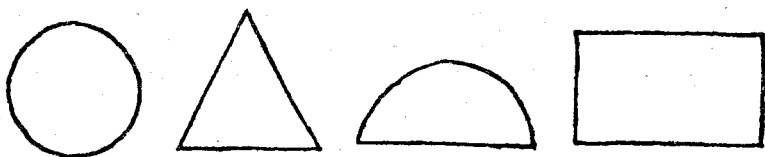
— Ну, хватит, — говорит руководитель, — будем считать, что твоя картина готова. Можешь снять повязку и посмотреть, что получилось.

Все присутствующие живо и с большим интересом комментируют рисунок, в котором дым может идти из окна, а дверь оказаться на крыше дома и т. п.

К доске вызываются другие желающие, которым точно так же завязывают глаза и которые рисуют по частям то, что предложит руководитель или они придумают сами.

ПРИДУМАЙ РИСУНОК

Воспитатель рисует на доске 4 геометрические фигуры, например такие, как показано на рисунке:



Затем он предлагает всем ученикам повторить их у себя в тетрадках, после чего говорит:

— Подумайте, что можно дорисовать к каждой из этих фигур, чтобы превратить ее в тот или иной рисунок (например, круг легко превратить в воздушный шарик, полукруг — в мышку и т. п.). Сначала нарисуйте все в своих тетрадках, а потом желающие выйдут к доске и покажут, как они справились с этой задачей.

Когда ребята придумают нужные рисунки, воспитатель вызывает к доске то одного, то другого из желающих, просит нарисовать придуманное и каждый раз спрашивает, кто придумал другой рисунок к этой фигуре. Чем больше разных рисунков появится, тем лучше.

КАК РАСПОЛОЖЕНЫ КРУЖКИ

Руководитель чертит на классной доске в разных местах 5—6 кружков диаметром 12—15 см. Вызываются трое играющих, которым предлагают постараться запомнить расположение кружков на доске. После этого им завязывают глаза. Играющие должны по очереди подойти к доске и в центре каждого кружка поставить свой знак (один, допустим, галочку, другой — крестик, третий — треугольник). После этого повязки снимаются и результаты попадания видны всем. Победитель тот, кто точнее расставил свои знаки в кружках.

Игру можно повторить 2—3 раза, вызывая других играющих и сравнивая результаты. Можно также предложить каждому из играющих начертить на доске с закрытыми глазами две параллельные линии, равносторонний треугольник или другую фигуру. Это также нелегко выполнить.

КТО САМЫЙ ВНИМАТЕЛЬНЫЙ

Руководитель выбирает двух ребят, ставит их лицом к зрителям, а перед ними на столе (или на стуле) кладет приз. Он объясняет, что приз достанется тому, кто окажется самым внимательным:

Расскажу я вам рассказ
В полтора десятка фраз.
Лишь скажу я слово «три»,
Приз немедленно бери.

— Понятно, когда брать приз? — спрашивает руководитель. — На слове «три». — Правильно. Ну, тогда я продолжаю свой рассказ.

Однажды шуку мы поймали,
Распотрошили... А внутри
Рыбешек мелких увидали...
И не одну, а целых... две.

Их не зубри до поздней ночи,
А про себя их повтори,
Разок, другой, но лучше...
пять.

Мечтает мальчик закаленный
Стать олимпийским
чемпионом.

Недавно поезд на вокзале
Мне три часа пришлось
прождать.

Смотри, на старте не хитри,
А жди команду: «Раз, два...
марш!»

Ну что ж, вы приз, друзья, не
взяли,

Когда стихи запомнить
хочешь,

Когда была возможность
взять!

В. Ковальчук

Обычно играющие, ожидая, что слово «три» должно быть в конце куплета, не обращают внимания на это слово в тексте, его совсем не замечают и приз никому не достается.

Можно провести другую игру-соревнование, например такую. Играющие по очереди называют все числа подряд: один, два и т. д., но число три, а также число, которое делится на три или в которое входит слово «три», называть нельзя, вместо этого надо подпрыгнуть. Кто ошибется, выходит из игры. Приз достается победителю.

СУММА ДВУХ ЧИСЕЛ

Руководитель вызывает кого-либо из ребят и спрашивает, сумеет ли он сложить два двузначных числа, записанных на доске столбиком. Получив утвердительный ответ, он говорит:

— Напиши на доске число 13, под ним напиши 28, подведи черту, сложи эти числа и под чертой напиши сумму.

Играющий все это выполняет.

— Молодец, — говорит руководитель, — сотри все написанное. Уверен, что каждый из наших учеников сумел бы это сделать. Ну, а теперь давай проверим, сумеешь ли ты все это сделать так же успешно еще раз.

Руководитель завязывает играющему глаза, дает в руки мел и диктует тот же пример (или другой — похожий).

Написать с закрытыми глазами одно число под другим, сложить их в уме и написать сумму под чертой очень трудно. Числа набегает одно на другое, сумма оказывается где-то в стороне. Эта шутка всем нравится и вызывает общее веселье.

Найдется много желающих повторить этот эксперимент.

ДОРОГИЕ СЛОВА

— Мне хочется, ребята, прочитать вам стихотворение, которое написал поэт Александр Шibaев. В этих стихах некоторые слова отсутствуют. Я думаю, что вы сумеете их отгадать и произнести хором. Называется это стихотворение «Дорогие слова».

Дядя Саша огорчен,
Рассказал он вот о чем...
— Видел Настю, октябренка,
Я на улице сейчас.
Настя — славная девчонка,
Настя ходит в первый класс.
Но... давно уже от Насти
Я не слышу слова...
(«здрате»).

А слово-то какое —
Очень дорогое!
Встретил Витю я соседа...
Встреча грустная была:
На меня он, как торпеда,
Налетел из-за угла!

Но — представьте! — зря от
Вити
Ждал я слова... («извините»),
А слово-то какое!
Очень дорогое!
Он про внучку говорил:
— Экая досада —
Я портфель ей подарил,
Вижу — очень рада!
Но — нельзя ж молчать, как
рыба,
Ну сказала бы... («спасибо»),
А слово-то какое —
Очень дорогое!

— Молодцы, ребята. Все отгадали. Никогда не забывайте про эти слова. А для того чтобы вы лучше запомнили самые

необходимые, дорогие слова, мы с вами в заключение проведем еще одну игру.

Руководитель держит в руках два картонных кружка. Один окрашен с одной стороны в голубой цвет, а с другой стороны — в оранжевый; второй кружок с одной и с другой стороны — белый. Он показывает их ребятам и говорит:

— Когда я подниму голубой кружок, вы все кричите «Спасибо!», когда оранжевый — «Пожалуйста!», а когда белый — «Извините». Смотрите, не перепутайте.

Руководитель показывает попеременно то один, то другой кружок, два раза один и тот же. Многие ошибаются, но постепенно привыкают.

— Спасибо, ребята, — говорит руководитель. — Игра закончена. Извините, пожалуйста, что я заставила некоторых ошибаться. Больше я не буду. До свиданья. До завтра!

Занимательные задачи, фокусы и шутки

КТО ХОЧЕТ НА ЗАГАДКИ ОТГАДКИ НАХОДИТЬ

Загадывать и отгадывать загадки любят дети любого возраста. Найдя правильный ответ, они радуются, что сумели проявить находчивость и сообразительность. Очень велико воспитательное и познавательное значение загадок. Они расширяют кругозор детей, знакомят их с окружающим миром, явлениями природы, развивают любознательность и пытливость, тренируют внимание и память, обогащают речь.

Особенно интересны народные загадки. Так же, как и народные пословицы и поговорки, они всегда образны, поэтичны, скреплены рифмами или созвучиями. Для них характерны ясность, краткость, конкретность изложения, выразительность и меткость определений. Чаще всего в загадках содержится перечисление признаков, по которым надо догадаться, о каких предметах или явлениях идет речь. От того, сколько этих признаков, насколько подробно они характеризуют то, что загадано, зависит простота или сложность загадки. Например, в загадке «Не огонь, а жжется (крапива) указан один признак, но он настолько характерен, что его достаточно для отгадывания. Иногда в загадках содержится по 3—4 признака: «Кругло, горбато, около мохнато, придет беда — потечет вода» (глаз). Каждый из этих признаков нужен для определения загаданного слова.

В некоторых загадках ориентиром для отгадывания служат признаки, вскрывающие происхождение предмета, например: «От воды родится, воды боится» (соль), или его функции: «Весной веселит, летом холодит, осенью питает, зимой согревает» (дерево). Многие загадки построены на аллегориях. К ним относятся загадки, где действие или признак предмета сравниваются с таким же действием или признаком другого предмета или живого существа, например: «Живут пять братьев, один другого меньше, и все одного имени» (пальцы) или «Белых овец полон хлев» (зубы).

Знание всех этих особенностей и разновидностей загадок необходимо и для их подбора и для их отгадывания. Надо поста-

ратся в доступной форме объяснить это детям, разобрать с ними подробно ту или иную загадку — тогда процесс отгадывания будет более осмысленным. Загадав загадку, не надо торопить детей с ответом. Если загадку никто не может отгадать, надо пояснить ее, задать несколько наводящих вопросов, подсказать правильный путь в поисках решения.

У воспитателя должно быть в запасе много загадок. Они могут быть темой самостоятельных занятий, могут быть использованы в перерыве между занятиями, во время отдыха, прогулки и тогда, когда по непредвиденным обстоятельствам ранее намеченное занятие пришлось отменить. Загадки всегда интересны детям.

Надо подбирать загадки по темам. Прогулке в лес можно посвятить целую серию загадок о растениях, о явлениях природы. Гуляя по городу, дети наблюдают за транспортом, за работой различных машин, на селе знакомятся с машинами сельскохозяйственными. Их наблюдения очень желательно подкрепить подбором соответствующих загадок на эту тему.

Ниже приводятся загадки на многие темы — народные и советских авторов. Они расположены в определенной системе (явления природы, человек, животный и растительный мир, техника, учение, книга, школа, жилище и домашний быт, а также загадки-шутки и загадки с коллективным ответом).

Хорошо, если наиболее понравившиеся загадки дети запомнят и будут загадывать другим.

ПРИРОДА И ЕЕ ЯВЛЕНИЯ

Поле не мерено, овцы не считаны, пастух рогат. (*Небо, звезды, месяц.*)

Белые цветочки вечером расцветают, а утром увядают. (*Звезды.*)

Ну-ка, кто из вас ответит: не огонь, а больно жжет, не фонарь, а ярко светит, и не пекарь, а печет? (*Солнце.*)

Сестра к брату в гости идет, а он от сестры прячется. (*Луна, солнце.*)

Когда я молод был — светло светил, под старость стал — меркнуть стал. (*Месяц.*)

Ночью на небе один золотой апельсин. Миновали две недели, апельсина мы не ели, но осталась в небе только апельсиновая долька. (*Месяц.*)

Меня бьют, колотят, ворочают, режут — я все терплю, всем добром плачу. (*Земля.*)

Что идет, не двигаясь с места? (*Время.*)

Семь братьев: годами равные, именами разные. (*Дни недели.*)

Что было завтра, а будет вчера? (*Сегодняшний день.*)

Виден край, да не дойдешь. (*Горизонт.*)

Утром бусы засверкали, всю траву собой заткали, а пошли искать их днем — ищем, ищем — не найдем. (*Роса.*)

Он всюду: в поле и в саду, а в дом не попадет. И никуда я не пойду, покуда он идет. (*Дождь.*)

Меня частенько просят, ждут, а только появлюсь, и прятаться начнут. (*Дождь.*)

Красное коромысло над рекой повисло. (*Радуга.*)

Приказало солнце — стой, семицветный мост крутой! Туча скрыла солнца свет — рухнул мост, а щепок нет. (*Радуга.*)

Без рук, без ног, а ворота открывает. (*Ветер.*)

Серое сукно тянется в окно. (*Пар.*)

По морю идет, идет, а до берега дойдет, тут и пропадет. (*Волна.*)

Течет, течет, не вытечет, бежит, бежит, не выбежит. (*Река.*)

Летом бежит, а зимой стоит. (*Река.*)

Два братца в воду глядятся и все не сойдутся. (*Берега.*)

У тебя есть, у меня есть, у дуба в поле, и нет у рыбы в море. (*Тень.*)

Ты за ней — она от тебя, ты от нее — она за тобой. (*Тень.*)

Живет без тела, говорит без языка; никто его не видит, а всякий слышит. (*Эхо.*)

Без рук, без ног, а рисовать умеет. (*Мороз.*)

На дворе горой, а в избе водой. (*Снег.*)

Ни в огне не горит, ни в воде не тонет. (*Лед.*)

Растет она вниз головою, не летом растет, а зимою. Но солнце ее припечет — заплачет она и умрет. (*Сосулька.*)

Загадка легкая, мой друг, сумей лишь только взвесить: две головы и пара рук, шесть ног, а пальцев десять. (*Всадник на лошади.*)

ЧЕЛОВЕК

Двое ходят, двое смотрят, двое болтаются, один водит и приказывает. (*Человек.*)

Всю жизнь ходят в обгонку, а обогнать друг друга не могут. (*Ноги.*)

Ношу их много лет, а счета им не знаю. (*Волосы.*)

У двух матерей по пяти сыновей, все на одно имя. (*Пальцы рук.*)

Если б не было его, не сказал бы ничего. (*Язык.*)

Красные двери в пещере моей, белые звери сидят у дверей. И мясо, и хлеб, всю добычу мою я с радостью этим зверям отдаю. (*Рот и зубы.*)

Два братца живут через дорогу, а друг друга не видят. (*Глаза.*)

На ночь два оконца сами закрываются, а с восходом солнца сами открываются. (*Глаза.*)

Один говорит, двое глядят, двое слушают. (*Язык, глаза, уши.*)

Стоит копна: спереди вилы, сзади метла. *(Корова.)*

Заплелись густые травы, закудрявились луга, да и сам я весь кудрявый, даже завитком рога. *(Барашек.)*

По горам, по долам ходит шуба да кафтан. *(Овца.)*

С бородой родится, никто не дивится. *(Козел.)*

Не царь, а в короне, не всадник, а со шпорами. *(Петух.)*

Явился в желтой шубке — прощайте, две скорлупки! *(Цыпленок.)*

В воде купался, а сух остался. *(Гусь.)*

Удивительный ребенок! Только вышел из пеленок, может плавать и нырять, как его родная мать. *(Утенок.)*

Прыг-скок, трусишка! Хвост — коротышка, уши — вдоль спинки, глаза — с косинкой, одежда — в два цвета: на зиму и лето. *(Заяц.)*

Серовато, зубовато, по полю рыщет, телят, ягнят ищет. *(Волк.)*

Хозяин лесной просыпается весной, а зимой под вьюжный вой спит в избушке снеговой. *(Медведь.)*

Боишься зверь ветвей моих, гнезд не построит птица в них. В ветвях краса и мощь моя. Скажите быстро: кто же я? *(Олень.)*

Ползун ползет, иголки везет. *(Еж.)*

На линейках сели ноты и порхают вверх и вниз. Но играть по этим нотам не умеет баянист. *(Птицы на проводах.)*

Что за весенняя черная птица любит за плугом ходить и кормиться? Что за весенняя черная птица прямо на трактор чуть не садится? *(Грач.)*

«Сотру, сотру», — кричит, в кору, в кору стучит, живет в глуши лесной, и летом и зимой старательный работник, лесной поساتый плотник. *(Дятел.)*

Маленький мальчик в сером армячишке по двору шныряет, крохи собирает. *(Воробей.)*

Без рук, без топоренка построена избенка. *(Гнездо.)*

Домик без окон, только вход есть да балкон. В дом забраться нелегко, он над нами высоко. Ни ступенек, ни крыльца... Для какого ж он жильца? *(Для скворца.)*

Днем спит, ночью летает и прохожих пугает. *(Сова.)*

Стали братья на ходули, ищут корму по пути. На бегу ли, на ходу ли — им с ходулей не сойти. *(Журавли.)*

Сначала ползет, червяком живет. Потом умирает, сучком засыхает. Потом оживает, как птичка летает. *(Бабочка.)*

Шевелились у цветка все четыре лепестка. Я сорвать его хотел, он вспорхнул и улетел. *(Бабочка.)*

Голубой аэропланчик сел на белый одуванчик. *(Стрекоза.)*

Черен, да не ворон, рогат, да не бык, летит — воет, сядет — землю роет. *(Жук.)*

У маленькой скотинки сто серебряных монет на спинке.
(Рыба.)

Нос долог, голос тонок, кто его убьет, тот свою кровь прольет.
(Комар.)

В тесной избушке ткут холст старушки.
(Пчелы.)

Чудо город-городок — шумных домиков рядок. Целый год янтарный мед в бочках не кончается. И все лето весь народ на цветах качается.
(Улей, пчелы.)

Весь день ползу я по дорожке, то выпущу, то спрячу рожки. Спешить домой я не спешу, зачем спешить мне по-пустому, свой дом я при себе ношу, а потому всегда я дома.
(Улитка.)

На поляне возле елок дом построен из иголок. За травой не виден он, а жильцов в нем — миллион.
(Муравейник.)

РАСТЕНИЯ

Стоят в поле сестрицы, платьица белены, шапочки зелены.
(Березы.)

Что же это за девица: не швея, не мастерица, ничего сама не шьет, а в иголках круглый год.
(Елка.)

В золотой клубочек спрятался дубочек.
(Желудь.)

Круглый, зрелый, загорелый. Попался на зубок, расколотся все не мог. А попал под молоток, хрустнул раз — и треснул бок.
(Орех.)

Вырос в поле дом, полон дом зерном. Стены позолочены, ставни заколочены. Ходит дом ходуном на столбе золотом.
(Колос.)

Не море, а волнуется.
(Нива.)

Золотое решето черных домиков полно; сколько черненьких домков, столько беленьких жильцов.
(Подсолнечник.)

Он стоит в одежке, как огонь на ножке. Станет без одежки шариком на ножке.
(Мак.)

Стоит в саду кудряшка — белая рубашка, сердечко золотое. Что это такое?
(Ромашка.)

Я шариком пушистым белею в поле чистом, а дунул ветерок — остался стебелек.
(Одуванчик.)

Белые горошки на зеленой ножке.
(Ландыш.)

Стоит Антошка на одной ножке, его ищут, а он не откликается.
(Гриб.)

ТРУД, ТЕХНИКА, ИНСТРУМЕНТЫ

Не летает, не жужжит — жук по улице бежит, и горят в глазах жука два блестящих огонька. Это дал завод ему: и огни — глядеть во тьму, и колеса, и мотор, мчался чтоб во весь опор.
(Автомобиль.)

Дом по улице идет, на работу нас везет. Не на курьих тонких ножках, а в резиновых сапожках.
(Троллейбус, автобус.)

Братцы в гости снарядились, друг за друга уцепились и помчались в путь далек, лишь оставили дымок. *(Поезд, вагоны.)*

Он в безбрежном океане туч касается крылом. Развернется — под лучами отликает серебром. *(Самолет.)*

Еду-еду, следу нету; режу, режу — крови нету. *(Лодка.)*

Под водой железный кит. Днем и ночью кит не спит. Днем и ночью под водой охраняет мой покой. *(Подводная лодка.)*

Сам вагон открыл нам двери, в город лестница ведет. Мы своим глазам не верим: все стоит, она идет. *(Эскалатор.)*

К нам во двор забрался крот, роет землю у ворот. Тонна в рот земли войдет, если крот раскроет рот. *(Экскаватор.)*

Не живой я, но шагаю, землю рыть я помогаю. Вместо тысячи лопат я один работать рад. *(Шагающий экскаватор.)*

Длинной шеей верчу — груз тяжелый подхватчу, где прикажут — положу, человеку я служу. *(Подъемный кран.)*

Словно рубанок землю строгаю, делать дороги я помогаю. Где новостройка — всюду вниманье славной машине с трудным названьем. *(Бульдозер.)*

Ходит скалка по дороге, грузная, огромная. И теперь у нас дорога, как линейка, ровная. *(Дорожный каток, грейдер.)*

Рукастая, зубастая, идет-бредет по улице, идет и снег грабастает, а дворник только щурится, а дворник улыбается: снег без него сгребается. *(Снегоуборочная машина.)*

Я сильнее десяти коней. Где в полях пройду весной — летом станет хлеб стеной. *(Трактор.)*

Ходит с края на край, режет черный каравай. Сзади ходит другой, сыплет солью золотой. *(Трактор и сеялка.)*

За лесом усатое море лежит, волна за волною по морю бежит. Пройдет по волнам великан-пароход и каждую каплю с собой заберет. *(Комбайн в поле.)*

Ходит в полюшке коровушка — саженный язычок, роет травушку коровушка под самый корешок. *(Самоходная сенокосилка.)*

Стоит красивый сундучок, его не тронешь — он молчок. А стоит ручку повертеть, он будет говорить и петь. *(Радиоприемник.)*

Живет в нем вся вселенная, а вещь обыкновенная. *(Телевизор.)*

В этом белом сундучище мы храним на полках пищу. На дворе стоит жарница, в сундучище — холодище. *(Холодильник.)*

Есть у нас в квартире робот, у него огромный хобот. Любит робот чистоту и гудит, как лайнер «ТУ». *(Пылесос.)*

Через поле и лесок подается голосок. Он бежит по проводам — скажешь здесь, а слышно там. *(Телефон.)*

В лес со мной заберешься, с пути не собьешься. *(Компас.)*

Наведен стеклянный глаз, щелкнет раз — и помнит вас. *(Фотоаппарат.)*

Цепкий рот на тех сердит, кто зазря в доске сидит. *(Клещи.)*

У конька, у горбунка деревянные бока. У него из-под копыт стружка белая бежит. (*Рубанок.*)

Доску грызла и кусала, на пол крошек набросала, но не съела ни куска: знать невкусная доска. (*Пила.*)

Замечательный дружище: деревянная ручища да железный обушок, закаленный гребешок. Он у плотника в почете — каждый день с ним на работе. (*Топор.*)

Сам худ, а голова с пуд. (*Молоток.*)

Толстый тонкого побьет — тонкий что-нибудь прибьет. (*Молоток и гвоздь.*)

Гостя примут от души: так обнимут — не дыши! (*Тиски.*)

Она с винтом пустилась в пляс! А он, кружась, в доске увяз. (*Отвертка и шуруп.*)

Везде сует свой нос витой. Дыру проткнет в стене, чтобы узнать, а что на той, обратной стороне. (*Сверло.*)

ШКОЛА, УЧЕБНЫЕ ПОСОБИЯ, ИГРЫ

Хоть не шляпа, а с полями, не цветок, а с корешком, разговаривает с нами терпеливым языком. (*Книга.*)

Говорит она беззвучно, а понятно и не скучно. Ты беседуй чаще с ней — станешь вчетверо умней. (*Книга.*)

С подругами и сестрами она приходит к нам, рассказы, вести новые приносит по уграм. (*Газета.*)

Белое поле, черное семя; кто его сеет, тот разумеет. (*Письмо.*)

Черные, кривые, от рожденья все немые; станут в ряд — сейчас заговорят. (*Буквы.*)

Черный Ивашка, деревянная рубашка. Где носом поведет, там заметку кладет. (*Карандаш.*)

Пишет он, когда диктуют, он и чертит и рисует, а сегодня черком он раскрасит мне альбом. (*Карандаш.*)

Дорога есть — ехать нельзя, земля есть — пахать нельзя, луга есть — косить нельзя, в реках, морях воды нет. (*Географическая карта.*)

Кулик не велик, целой сотне велит: то сядь да учись, то встань, разойдись. (*Школьный звонок.*)

Белый зайчик прыгает по черному полю. (*Мел и доска.*)

Новый дом несущ в руке, дверца дома на замке. Тут жильцы бумажные, все ужасно важные. (*Портфель.*)

Лето, зиму — все на лыжах: братец — стол, сестра — скамья. Это самые на свете неразлучные друзья. (*Парта.*)

На квадратиках доски короли свели полки. Нет для боя у полков ни патронов, ни штыков. (*Шахматы.*)

Кинешь в речку — не тонет, бьешь о стенку — не стонет, будешь оземь кидать, станет кверху летать. (*Мяч.*)

Деревянные кони по снегу скачут, в снег не проваливаются. (*Лыжи.*)

Нелегко иногда забираться туда, но легко и приятно прокатиться обратно. (*Снежная горка.*)

ЖИЛИЩЕ ЧЕЛОВЕКА И ЕГО БЫТ

Одной рукой всех встречает, другой — провожает. (*Дверь.*)
Веселая и строгая ходит, пол не трогая. Кто ни выйдет, ни войдет, руку ей всегда пожмет. (*Дверь.*)

Шевельнул бородкой гном — и вошел хозяин в дом. (*Ключ.*)

С ногами, а не ходит, со спиной, а не лежит. (*Стул.*)

Четыре братца одним кушаком подпоясаны. (*Стол.*)

Деревянная дорога, вверх идет она отлого. Что ни шаг — то овраг. (*Лестница.*)

Пять чуланов, одна дверь. (*Перчатка.*)

Сижу верхом, не знаю на ком. Знакомца встречу — соскочу, привечу. (*Шапка.*)

Всегда шагаем мы вдвоем, похожие, как братья. Мы за обедом — под столом, а ночью — под кроватью. (*Ботинки.*)

Маленький, кругленький, а за хвост не подымешь. (*Клубок.*)

Держится подружка за мое за ушко, стежкой одною все бежит за мною. (*Иголка и нитка.*)

Два конца, два кольца, посередине гвоздик. (*Ножницы.*)

Прижались пичужки тесненько друг к дружке. Что сутки — из стаи одна улетает. (*Календарь.*)

Под Новый год пришел он в дом. Он был веселым толстяком. Но с каждым днем терял он вес и наконец совсем исчез. (*Отрывной календарь.*)

Весь век идет Еремушка: ни сна ему, ни дремушки. Шагам он точный счет ведет, а с места все же не сойдет. (*Часы.*)

Вот по кругу друг за дружкой ходят дружно две подружки; не толкаясь, не мешая, быстро движется большая. (*Стрелки часов.*)

Четыре солнца у бабушки на кухне, четыре солнца горели и потухли. Готовы щи, компот, блины — до завтра солнца не нужны. (*Газовая плита.*)

У меня который год ежик в комнате живет. Если пол намазать воском, он натрет его до лоску. (*Полотер.*)

Называется «патрон», но стрелку не нужен он: нет в нем пороха и пули, пузырек в него ввернули. (*Патрон для электролампы.*)

Наша тетушка игла строчку по полю вела. Строчка в строчку, строчка в строчку, будет платье нашей дочке. (*Швейная машина.*)

То назад, то вперед ходит, бродит пароход. Остановишь — горе, продырявит море. (*Утюг.*)

К дому-невеличке подлетают птички, весточки-приветы поносят по свету. (*Почтовый ящик.*)

Два брюшка, четыре ушка. Что это? (*Подушка.*)

С виду — клин. Развернешь — блин. *(Зонтик.)*

Тянусь я тонким столбиком по трубке из стекла, сжимаюсь я от холода, расту я от тепла. *(Ртуть в градуснике.)*

Сам верхом, а ноги за ушами. *(Очки.)*

Хожу-брожу не по лесам, а по усам, по волосам, и зубы у меня длинней, чем у волков и медведей. *(Гребешок.)*

Скручено, связано, на кол посажено, а по двору пляшет. *(Метла.)*

В брюхе — баня, в носу — решето, на голове — пуговица, одна рука — и та на спине. *(Чайник.)*

Новая посудина, а вся в дырах. *(Решето.)*

Огородник Федот с длинным носом живет. Как поклонится, так дождь пойдет. *(Лейка.)*

Без рук, без ног, а в гору лезет. *(Тесто.)*

Сидит на ложке, свесив ножки. *(Лопша.)*

В одном бочонке два разных пива; болтаются, болтаются, никак не смешаются. *(Яйцо.)*

Бел как снег, в чести у всех. *(Сахар.)*

В чисто убранной светличке дремлют сестры-невелички. Эти сестры весь денек добывают огонек. *(Спички.)*

ЗАГАДКИ-ШУТКИ

Загадки-шутки — особая разновидность загадок. Они отличаются от всех других тем, что не подсказывают ответ, не подводят к нему, а, наоборот, заставляют мысль работать в неверном направлении. Суть таких загадок — в ловушке или в игре слов. Они остроумны, поражают неожиданностью ответа.

Отгадать загадку-шутку очень трудно. Но это и не обязательно. Дети удивляются ответом, который получают от руководителя, зато потом сами будут охотно предлагать эти загадки другим и радоваться возможности сообщить ответ. Не надо предлагать ребятам больше одной-двух загадок-шутков в один раз. Ими можно лишь дополнить программу, состоящую из обычных загадок.

Когда мальчика называют женским именем? *(Когда он долго спит — соня.)*

Когда человек бывает деревом? *(Когда он со сна.)*

Когда козе минет семь лет, что будет дальше? *(Пойдет восьмой.)*

Кто на все руки мастер? *(Перчаточник.)*

Из какой посуды нельзя ничего поесть? *(Из пустой.)*

Когда в пустом кармане есть что-нибудь? *(Когда в нем дырка.)*

Сын моего отца, а мне не брат. Кто это? *(Я сам.)*

Сколько яиц можно съесть натощак? *(Одно, остальные не натощак.)*

Какое слово всегда звучит неверно? *(Слово «неверно».)*

Когда руки бывают тремя местоимениями? (*Когда они вы-мы-ты.*)

На какое дерево садится ворона во время проливного дождя? (*На мокрое.*)

На что похожа половина яблока? (*На вторую половину.*)

У трех шоферов был брат Андрей, а у Андрея братьев не было. Могло ли это быть? (*Шоферы были женищины.*)

Может ли страус назвать себя птицей? (*Нет, он не умеет говорить.*)

Сколько горошин может войти в обыкновенный стакан? (*Сами они войти не могут.*)

Можно ли в решете воды принести? (*Можно, когда она замерзнет.*)

Когда человек бывает в комнате без головы? (*Когда он высовывает голову через окно на улицу.*)

Чем кончаются как день, так и ночь? (*Мягким знаком.*)

На какой вопрос никто никогда не ответит «да»? (*Спящий на вопрос: «Вы спите?»*)

Какие часы показывают верное время только два раза в сутки? (*Те, которые остановились.*)

Что можно видеть с закрытыми глазами? (*Сон.*)

Каких камней нет ни в одном море? (*Сухих.*)

ПОДСКАЖИ СЛОВЕЧКО

Руководитель читает загадки в стихах. Дети хором подхватывают ответ.

Нет конца у строчки,
Где стоят три точки...
Кто придумает конец,
Тот и будет молодец.

Я с собой ее ношу,
Не макаю, но пишу.
Замечательная штучка
Самопишущая...

(ручка).

То я в клетку, то в линейку,
Написать по ним сумей-ка,
Можешь и нарисовать.
Называюсь я...

Он по виду брат баяну.
Где веселье, там и он.
Я подсказывать не стану,
Всем знаком...

(тетрадь).

(аккордеон).

Я люблю прямоту,
Я сама прямая.
Сделать ровную черту
Всем я помогаю.
Что-нибудь без меня
Начертить сумей-ка.
Угадайте-ка, друзья,
Кто же я...

Чтоб тебя я повез,
Мне не нужен овес.
Накорми меня бензином,
На копытца дай резину,
И тогда, поднявши пыль,
Побежит...

(линейка).

(автомобиль).

Смело в небе проплывает,
Обгоняя птиц полет.
Человек им управляет.
Что такое?..

(самолет)

Без разгона ввысь взлетаю,
Стрекозу напоминаю.
Отправляется в полет
Наш советский...

(вертолет).

Тучек нет на горизонте,
Но раскрылся в небе зонтик.
Через несколько минут
Опустился...

(парашют).

Распустила алый хвост,
Улетела в стаю звезд.
Наш народ построил эту
Межпланетную...

(ракеты).

Ясным утром вдоль дороги
На траве блестит роса.
По дороге едут ноги
И бегут два колеса.
У загадки есть ответ.
Это мой...

(велосипед).

Мчусь, как пуля, я вперед,
Лишь поскрипывает лед
И мелькают огоньки.
Кто несет меня?...

(коньки).

Ног от радости не чую,
С горки снежной вниз лечу я.
Стал мне спорт родней и
ближе.

Кто помог мне в этом?...

(лыжи).

Взял дубовых два бруска,
Два железных полозка.
На бруски набил я планки.
Дайте снег! Готовы...

(санки).

ШАРАДЫ

Шарадой называется загадка, в которой загаданное слово состоит из нескольких составных частей, каждая из которых представляет собой отдельное слово. Например: «верх-ушки», «вол-окно», «град-ус» и т. п.

Вот как в стихах можно зашифровать слово «бук-вы»:

Начало деревом зовется,
Конец — читатели мои.
Здесь, в книге, целое найдется,
И в каждой строчке есть они.

Шарады отгадывать детям труднее, чем загадки (особенно когда их зачитывают устно и нет текста перед глазами). Поэтому предлагать их надо тем, кто постарше и кто любит умственные игры. Зачитывать шараду надо два-три раза.

1. Мое начало — буква алфавита,
Оно всегда шипит сердито,
Второго корабли боятся,
И обойти его стремятся.

А целое весной летает и жужжит,
То сядет на цветок, то снова полетит.
(Ш-мель.)

Со скороговорками можно проводить и коллективные игры. Вот одна из них. Участники разбиваются на две команды и садятся в два ряда — один против другого. Руководитель подбирает небольшую скороговорку (например, «Ушел косою козел с козой») и по секрету, на ухо сообщает первым игрокам каждой команды. По сигналу первые игроки также по секрету передают ее вторым, те — третьим и так до конца ряда. Побеждает команда, сумевшая раньше и успешнее завершить передачу.

Некоторые длинные скороговорки можно разучивать по частям. Приводим примерный перечень скороговорок.

Купила Марусе бусы бабуся, на рынке споткнулась бабуся о гуся.

У Маши мошка в каше. Что делать нашей Маше? Сложила кашу в плошку и накормила кошку.

На реке поймали рака. Из-за рака вышла драка. Это Леша-забияка снова в реку бросил рака.

В грязи у Олега увязла телега: сидеть тут Олегу до самого снега.

В поле полет Фрося просо, сорняки выносит Фрося.

Ткет ткач ткани на платки Тане.

Сшила Саша Сашке шляпу.

Шел Фрол по шоссе к Саше в шашки играть.

Сидит Ваня на диване, под диваном ванночка, в этой ванне вместо бани часто мылся Ванечка.

Летела овсянка на овес, а Иван овес унес.

Мама давала Ромаше сыворотку из-под простокваши.

Милая Мила мылась мылом. Намылилась, смыла — так мылась Мила.

Архип осип, Осип — охрип.

Веселей, Савелий, сено пошевеливай.

Собирала Маргарита маргаритки на горе, растеряла Маргарита маргаритки на дворе.

Лена искала булавку, а булавка упала под лавку. Под лавку залезть было лень, искала булавку весь день.

Простоквашу дали Клаше, недовольна Клаша: не хочу я простокваши, дайте просто каши.

Три свистели еле-еле свистели у ели.

Как страшно мышке жить в норушке, у кошки ушки на макушке.

Слушала старушка, как куковала кукушка на опушке.

Становись скорей под душ, смой с ушей под душем тушь. Смой и с шеи тушь под душем, после душа вытришь суше.

От топота копыт пыль по полю бежит.

Крута гора, в горе — дыра, в дыре — кротовая нора.

У пеньков опять пять опят.

Полпогреба репы, полколпака гороху.

Кукушка кукушонку купила капюшон.

Рапортовал да недорапортовал, а стал дорапортовывать — зарпортовался.

Всех скороговорок не перескороговоришь, не перевыскороговоришь.

МАЛЕНЬКИЕ РЕБУСЫ

Самые простые ребусы дети могут научиться решать и отгадывать уже в I классе, это занятие их очень увлекает. Постепенно, в процессе накопления опыта, ребусы могут усложняться. Необходимо объяснить детям, что такое ребус, рассказать о том, как ребусы возникли, познакомить с правилами их решения. Мы приводим примерное содержание бесед с детьми на эту тему. Все рисунки, необходимые для показа, нужно подготовить заранее.

БЕСЕДА ПЕРВАЯ

Вероятно, каждый из вас, ребята, не раз слышал такое слово — «ребус». Что оно означает? Ребус — это загадка, но загадка не совсем обычная. Все слова в ребусах изображены при помощи рисунков и различных знаков. Для того чтобы прочесть то, что зашифровано в ребусе, надо правильно назвать все изображенные предметы и понять, какой знак что изображает.

У ребусов очень интересная история. Когда нам с вами нужно кому-нибудь что-нибудь сообщить, мы наши мысли выражаем словами, устно или письменно. Но так было не всегда. Когда люди еще не умели писать, они составляли свои письма из предметов. Вожди одного племени послали однажды своим соседям вместо письма птицу, мышь, лягушку и пять стрел (рис. 29). Смысл этого письма был таков: «Умеете ли вы летать, как птицы, и прятаться в землю, как мыши, прыгать по

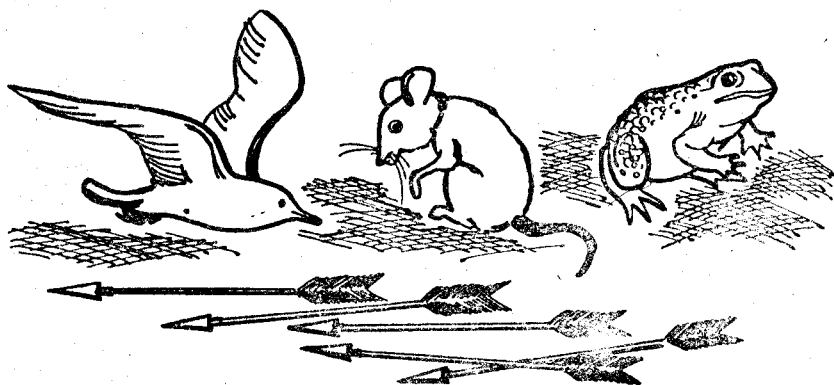


Рис. 29

Прочитай рассказ.

Под  паслись  и  с .

Вдруг пришел , 

и все повалились   

Почему? Потому, что  и  с 

были игрушечные, а  настоящий.

Рис. 30

болотам, как лягушки? Если не умеете, то не пробуйте воевать с нами. Мы осыпем вас стрелами, как только вы вступите в нашу страну».

Сначала предметы, а потом рисунки с их изображением заменяли письмо. Надо было написать «олень» — рисовали оленя. Надо было написать «охота» — рисовали охотника и зверя. Трубка говорила о мире, копье — о войне, натянутый лук — о нападении¹.

Сейчас в таких письмах, состоящих из рисунков, никакой надобности нет, но в играх-головоломках, которые обычно называют ребусами, запись различных слов при помощи рисунков и условных знаков применяется широко.

Вот, например, небольшой рассказ. Его нельзя назвать ребусом, потому что в нем не все, а только некоторые слова изображены при помощи рисунков, но это уже немного напоминает ребус (рис. 30).

Такой рассказ, как видите, прочесть нетрудно. А вот еще один рассказ, в котором многие слова заменены рисунками. Мы прочтем его коллективно (рис. 31).

¹ Подробнее см.: Ильин М. Черным по белому. — Избранное. М., 1958, с. 196—202.

Загадочный рассказ.

Жил-был  Его звали . У него
была  Её звали . Однажды 
взял  и  и пошёл удить . Только сел
в , как на небе  появилась, 
засверкала,  хлынул и все 
попрятались.  испугался. Ни , ни 
нет. Выскочил он на , смотрит 
бежит и  в  несёт.  обрадовался
и дал  большую 


Рис. 31

«Жил-был (мальчик). Его звали (Лев). У него была (собачка). Её звали (Колокольчик). Однажды (мальчик) взял (удочку) и (ведро) и пошёл удить (рыбу). Только сел в (лодку), как на небе (туча) появилась, (молния) засверкала, (дождь) хлынул и все (птицы) попрятались. (Лев) испугался. Ни (дерева), ни (куста) нет. Выскочил он на (мост), смотрит (собачка) бежит и (зонтик) в (зубах) несёт. (Мальчик) обрадовался и дал (Колокольчику) большую (конфету)».

Если бы все ребусы были такими простыми, их отгадывать было бы очень легко. Но они, конечно, значительно сложнее.

Хочу теперь показать вам вторую задачу, которая также похожа на ребус. Вы видите, тут одни только рисунки — ни букв, ни слов нет. Но здесь написана фраза, состоящая из трех слов. Как их прочесть (рис. 32)?

Давайте сначала вместе определим, что тут нарисовано. (Ножницы, автомобиль, мяч, нож, утюг, жук, ель, нога, муха, игла, ракетка.)

А дальше все просто: читать будем только первые буквы этих слов:

— Нам нужен мир.



Рис. 32



Рис. 33

БЕСЕДА ВТОРАЯ

Итак, чтобы прочесть ребус, надо правильно назвать все, что изображено на рисунке, но это совсем не так просто, как может показаться. Поясню это на примерах (рис. 33).

1. Что здесь изображено? (Дерево.) Но какое дерево? Сосна или береза? (Здесь изображен дуб.) Когда такой рисунок попадетсЯ в ребусе, надо догадаться, какое именно слово в данном случае подходит по смыслу.

2. А здесь изображено много деревьев. Вероятно, художник хотел изобразить лес. Но может быть, есть еще другое подходящее слово? Оказывается, есть — «бор» (хвойный лес). Какое из этих слов пригодится в ребусе, мы можем догадаться только по смыслу.

3. На этом рисунке изображена собака, это всем понятно. Но какие еще слова подходят для этого рисунка? «Пес», совершенно верно, но и этого недостаточно. Может быть, здесь надо назвать породу собаки — дог. Как видите, рисунок один, а слов может за ним скрываться несколько.

4. Каждый скажет, что здесь изображен глаз. Правильно. А как иначе можно назвать глаз? (Око.) И это верно. Значит, надо будет выбирать подходящее.

Давайте попробуем решить несколько очень простых ребусов (рис. 34):

1. Т-очи-ло. 2. Пар-о-воз. 3. Ш-утка. 4. Э-кран. 5. У-лица. 6. Вол-окно. 7. Г-лоб-ус.

БЕСЕДА ТРЕТЬЯ

Сегодня мы познакомимся с самыми главными правилами, которые нужно знать, чтобы решать ребусы.

1. Не всегда слово, которое изображено на рисунке, надо

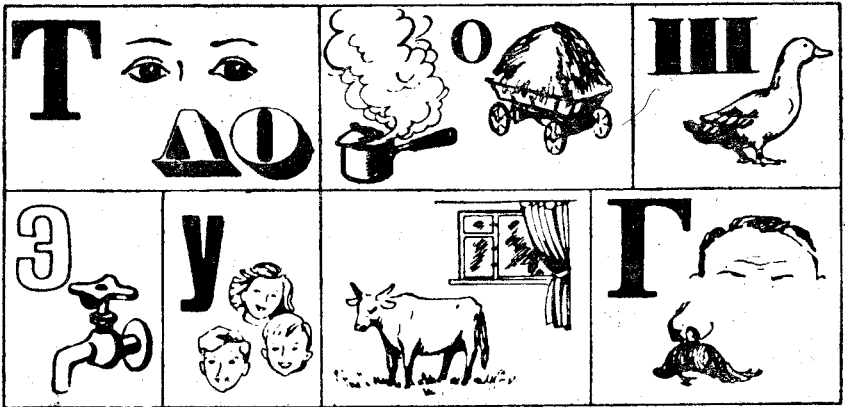


Рис. 34

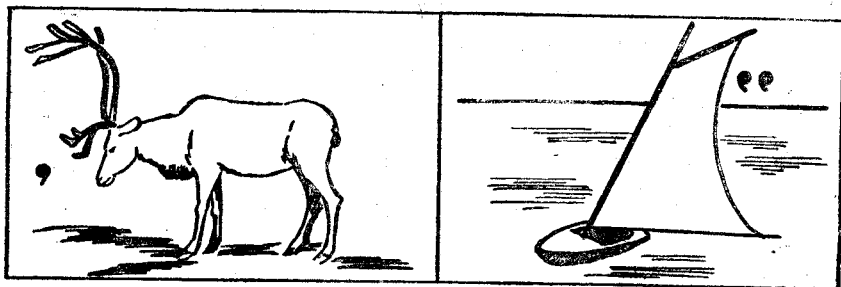


Рис. 35

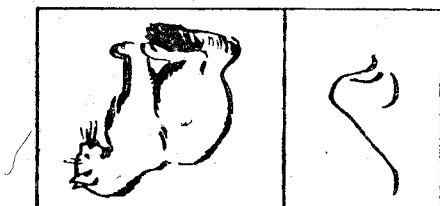


Рис. 36

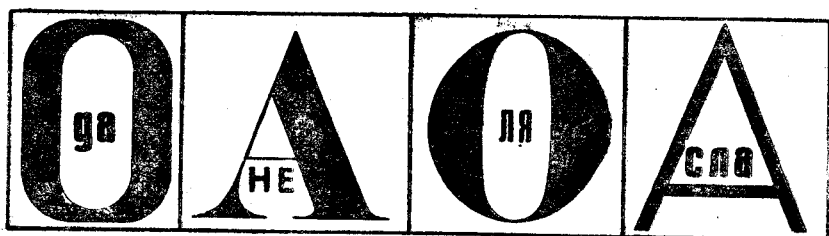


Рис. 37

читать полностью (рис. 35). Если слева от рисунка помещена запятая, то это значит, что от его названия надо отбросить первую букву; если нарисованы две или три запятые, то надо отбросить соответственно две или три буквы. А если запятые нарисованы справа от рисунка, то отбрасывают последние буквы. Здесь нарисован олень — надо читать «лень», нарисован парус — читаем «пар» (отбросили две последние буквы).

2. Если в ребусах встречается изображение предмета в перевернутом виде, то название его надо читать с конца. На рис. 36 нарисован кот вниз головой. Читаем все буквы в обратном порядке — «ток»; нарисован нос в перевернутом виде, читаем «сон».

3. Если два предмета или две буквы нарисованы одна в другой, то их названия читаются с прибавлением буквы «в» (рис. 37). Внутри буквы «о» написан слог «да». Читаем «в-о-да». Точно так же читаем «не-в-а», «в-о-ля», «сла-в-а».

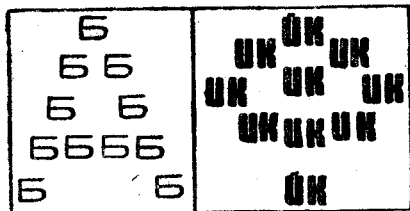


Рис. 38

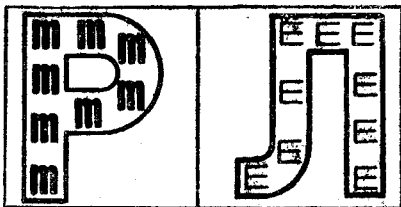


Рис. 39

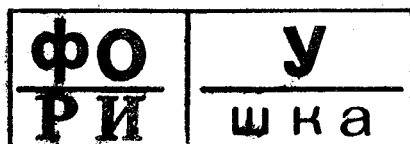


Рис. 40

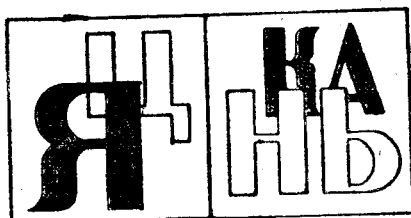


Рис. 41

4. Если какая-нибудь буква состоит из другой буквы, то читаем с прибавлением «из» (рис. 38). Нетрудно прочесть, что здесь написано «из-б-а», «ф-из-ик».

5. Если по какой-нибудь букве написана другая, то читают с прибавлением «по» (рис. 39). Вот как читаются эти слова: «по-р-т», «по-л-е».

6. Если одна фигура или буква нарисована под другой, то читать надо с прибавлением «на», «над» или «под» (рис. 40). Эти слова читаются так: «фо-на-ри», «под-у-шка».

7. Если за какой-нибудь буквой или предметом находится другая буква или предмет, то читать нужно с прибавлением «за» (рис. 41): «за-я-ц», «Ка-за-нь». Вот и все основные правила. В следующий раз мы с вами попробуем прочесть несколько ребусов с применением этих правил.

БЕСЕДА ЧЕТВЕРТАЯ

Сегодня я вам покажу несколько ребусов. Если вы запомнили правила, то сумеете их прочесть. Руководитель демонстрирует ребусы — рис. 42 (*Л-ас-точка. Вет-ер. П-оч-то-в-ый ящик. Ро-ль. На-ва-га. Сорок-о-нож-ка. К-то над нами вверх ногами? С-ан-итар.*)

А вот несколько простых буквенных ребусов, которые читаются только с добавлением «на», «над», «под». Но все равно догадаться бывает не просто (рис. 43): *наука, находка, награда, подкова, подарок.*

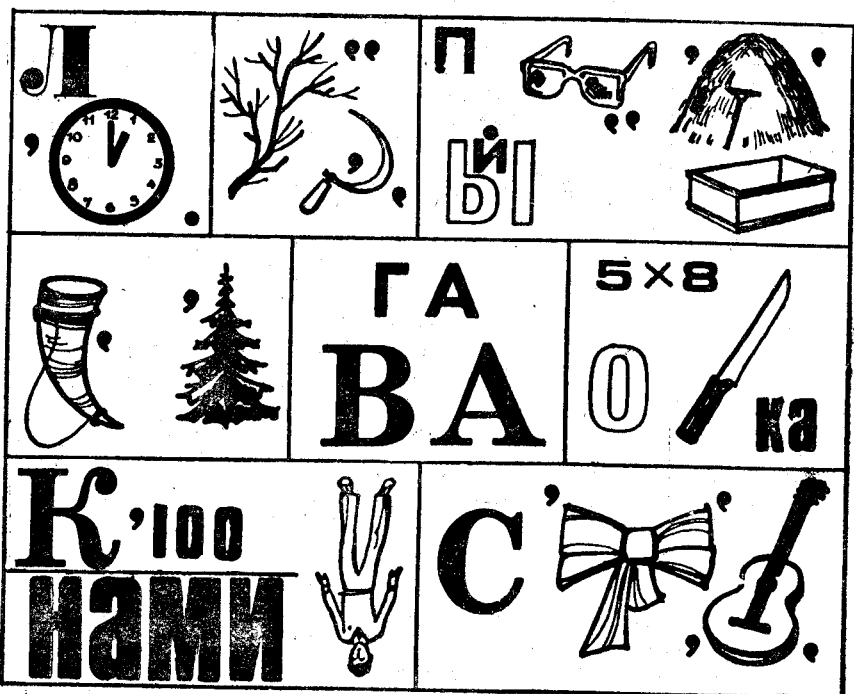


Рис. 42

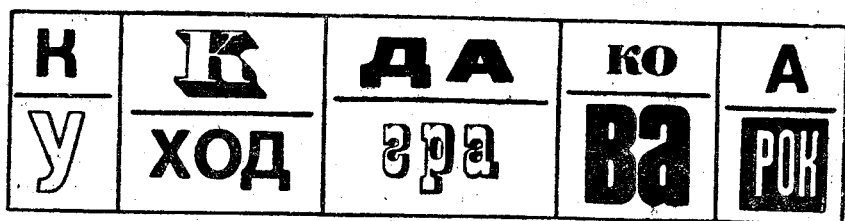


Рис. 43

В этих ребусах таким же способом записаны женские и мужские имена. Кто сумеет их прочесть (рис. 44)? (Наташа, Надежда, Вера, Валя, Евгения, Анастасия, Афанасий, Вова, Наум.)

БЕСЕДА ПЯТАЯ

Сегодня мы продолжим нашу беседу о ребусах. Некоторые ребята умеют не только читать ребусы, но и составлять их. Вот ребус, который составила Галя Коваленко из Московской области. Он был напечатан в газете «Пионерская правда». В нем зашифрована поговорка. Давайте ее прочтем (рис. 45): *Семеро одного не ждут.*



Рис. 44

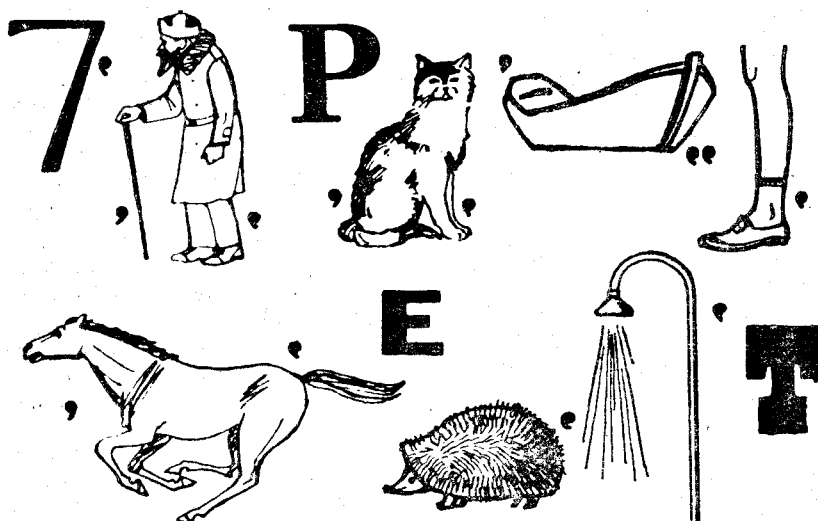


Рис. 45

Мы уже знаем с вами о ребусах многое, но не все. Все мы знаем, что слова записываются буквами. А как можно записать мелодию? Мелодию записывают нотами. В алфавите 32 буквы, а в нотной азбуке всего 7: *до, ре, ми, фа, соль, ля, си*. (Кто-нибудь из детей записывает ноты на нотном стане.)

Пять линеек нотной строчки
Мы назвали нотный стан.
И на нем все ноты — точки
Разместили по местам.

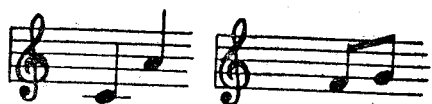


Рис. 46

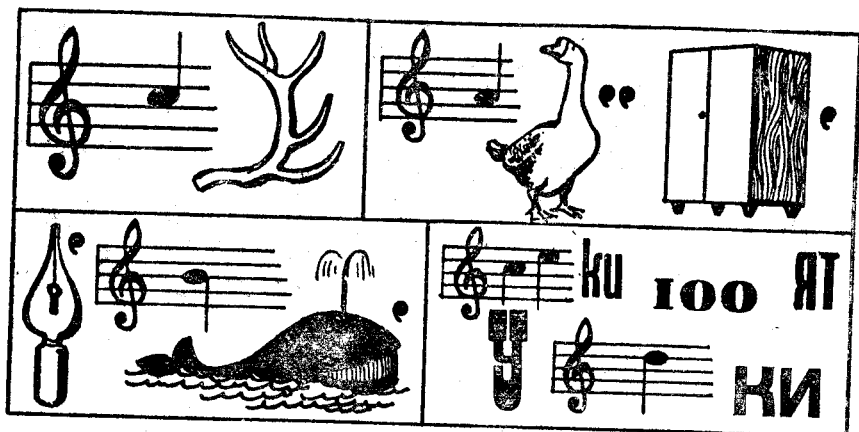


Рис. 47

Ноты в ребусах встречаются очень часто. Они обозначают соответствующие их названиям отдельные слоги. Вот, например, слова, записанные одними только нотами (рис. 46): *до-ля, фа-соль*.

Теперь давайте попробуем прочесть ребусы, в которых отдельные слоги или слова записаны нотами (рис. 47): *до-рога, ля-гушка, пер-си-ки. До-ми-ки* стоят у *ре-ки*.

В заключение я прочту вам стихотворение Ю. Хазанова, но отдельные слова или слоги я произносить не буду, вместо этого я покажу вам соответствующие ноты, и недостающие слоги вы произнесете хором (рис. 48).

ФОКУСЫ И ШУТКИ

Слово «фокус» всегда вызывает живой интерес у ребят. Оно знакомо им с раннего детства и обладает особой притягательной силой, ибо с ним связано нечто загадочное, поражающее воображение. Дети очень любят смотреть, как показывают фокусы, и рады любому случаю научиться этому искусству. Фокус не только забава, развлечение. Чтобы понять суть фокуса, зритель должен разобраться в законах или явлениях, на которых основан этот фокус.

Фокусы, демонстрируемые профессионалами, обычно делятся на две группы: основанные на иллюзиях и основанные на манипуляциях. Иллюзионисты для показа своих фокусов пользует-







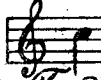
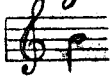

Обезьянка шла  мой,
 С ветки скок на ветку.
 Увидал барсук хромой
 звуко соседку.
 „Эх, —  шил тогда барсук,
 Струсость не  ;
 Ухвачусь-ка я за оук —
 Эря меня учили?!“
 Но такая уж была
 Барсукова  ,
 Что упал он у отвала,
 За  вел от боли.
 го ныл и слезы мля
 Бедный от бес  мля
 И на пять минут забыл,
 Как его  мля.

Рис. 48

ются специальными, подчас довольно сложными, приборами или механизмами. Искусство же манипуляторов состоит в особой ловкости рук, гибкости пальцев. Фокусы, приводимые здесь, нельзя отнести ни к той, ни другой категории. Это скорее забавные и поучительные опыты, веселые игры и шутки, не требующие ни сложного инвентаря, ни особого умения. Самые обычные предметы обихода: бумага, ножницы, графин, щетка, шнурок,

монета и т. п. — могут быть с успехом использованы для показа целой серии фокусов. Они доставят много радости маленьким зрителям. Устроителями сеансов фокусов могут быть не только взрослые, но и дети, пионеры, если их обучить этому.

Успех проведения фокусов во многом зависит от умения интересно объяснить и преподнести их зрителям.

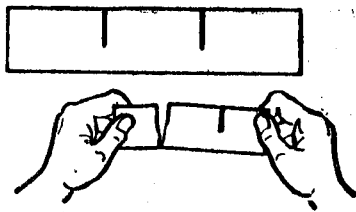


Рис. 49

НА СКОЛЬКО ЧАСТЕЙ

Для показа требуется несколько полосок бумаги. Каждая полоска должна иметь по два надреза (рис. 49).

— Вот передо мной полоска бумаги, — говорит руководитель. — Вы видите, она надрезана в двух местах. Попрошу кого-нибудь ко мне подойти. Кто хочет? (Желающий подходит.)

— Возьми полоску двумя руками за концы, вот так (показывает). Скажите, ребята, если быстро дернуть за концы, на сколько частей разорвется полоска? (Ребята обычно отвечают: на три). Давайте попробуем! Дергай! Полоска разорвалась на две части. А как разорвать ее на три части с одного раза? Возьми вторую бумажку. Попробуй потянуть за концы медленно, может быть, получится. Опять на две! Берется ли кто-нибудь разорвать полоску на три части?

Вот так, ребята, на три части никому разорвать не удастся. Даже если надрезы кажутся совсем-совсем одинаковыми, все равно один из них хоть на сколько-нибудь больше другого, а где тонко, там и рвется, говорит русская пословица.

ПРОЛЕЗЬ СКВОЗЬ ОТКРЫТКУ

Для показа требуется несколько листов плотной бумаги величиной с открытку и ножницы.

Руководитель подзывает одного из ребят. «Возьми бумажку и ножницы, — говорит он. — Вот тебе задание. В этой маленькой бумажке надо сделать такое отверстие, чтобы можно было сквозь него пролезть. Пожалуйста, попробуй. (Пробует, не получается.) Ну, дай другому попробовать. Опять не получается. А я вот могу. (Показывает, как: складывает бумагу вдвое, делает разрез по перегибу, не доходя до краев вплотную; надрезает с одной и другой стороны, как показано на рис. 50, и растягивает образовавшуюся ленту.) Вот видите, можно сделать такую дыру, чтобы два человека одновременно могли сквозь нее пролезть. Все дело в том, как резать».

БУМАЖНЫЕ КОЛЬЦА

Для показа требуются три узких бумажных кольца и ножницы. Одно кольцо надо склеить как обычно, во втором кольце до склейки один конец предварительно повернуть, в третьем кольце один конец повернуть дважды (рис. 51).

— Вот тебе бумажное кольцо и ножницы, — говорит руководитель, обращаясь к одному из участников. — Надо разрезать полоску пополам, вот так, по всей длине кольца (показывает). Как ты думаешь, сколько получится колец? (Обычно отвечают: два.) Попробуем. Режь!

Действительно, получилось два кольца. Давайте еще раз попробуем. (Участнику дают второе кольцо.) Разрежь теперь это кольцо. Вероятно, опять получится два кольца (режет). Вот чудо! Получилось одно кольцо вместо двух. Ну, раз так, давай попробуем в третий раз (режет третье кольцо). Получилось опять два кольца, но одно в другом. Кто может объяснить, в чем дело?

Дело, ребята, в том, что концы этих колец соединены по-разному. Если предварительно повернуть конец бумажной ленты один раз (показывает), получится при разрезании одно кольцо, а если два — два кольца, но одно в другом.

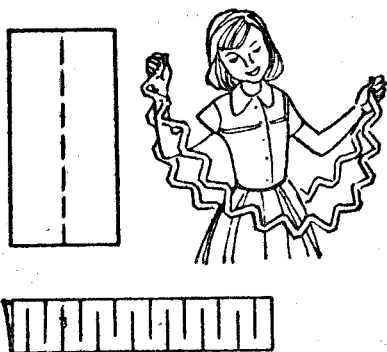


Рис. 50

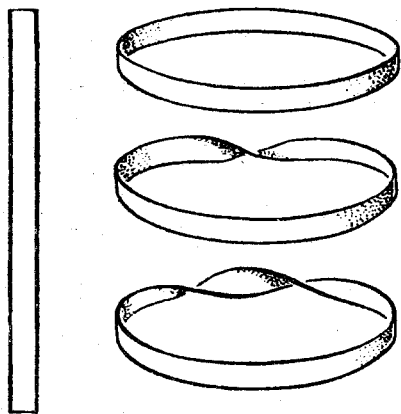


Рис. 51

ОСВОБОДИСЬ ОТ ВЕРЕВКИ

Для показа требуется шнур или веревка длиной 3—4 м.

— Мальчик в пиджаке, подойди ко мне, — говорит руководитель. (Мальчик подходит.) Ну, брат, ты попался. Я тебя сейчас привяжу крепко-крепко. (Складывает веревку вдвое, пропускает петлю шнура сквозь рукав пиджака, в петлю просовывает концы веревки и привязывает их к дверной ручке или ножке стола.) Вот теперь попробуй освободись от веревки, не развязывая узла. Не получается?

А ведь освободиться можно очень легко. Вытяни петлю, вот так, насколько позволяет длина веревки, но не переворачивай ее. Войди в петлю двумя ногами и пролезь сквозь нее (рис. 52). Вот и все. Дарю тебе свободу.

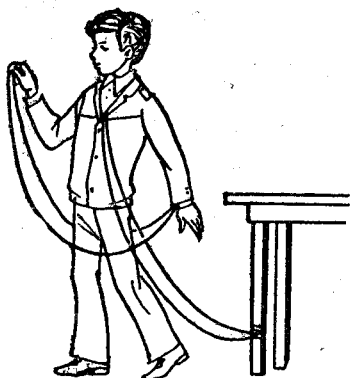


Рис. 52

ЧЕТЫРЕ КУБИКА

Для показа требуются 4 кубика с числами на гранях от 1 до 6. Числа должны быть расположены так, чтобы сумма чисел на противоположных сторонах каждого кубика равнялась 7.

— Вот перед вами четыре кубика, — говорит руководитель. — На их гранях написаны разные числа от 1 до 6. Теперь я попрошу кого-нибудь сложить кубики столбиком, один на другой, в любом порядке, вот так (показывает). Понятно? Сложите кубики, а я отвернусь (складывают — рис. 53).

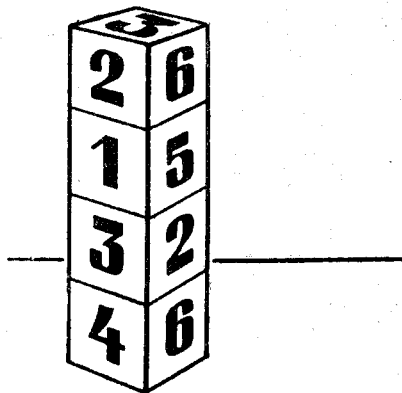


Рис. 53

— Хотите, я угадаю сумму всех закрытых чисел? Вы сами понимаете, что знать, какой кубик каким числом вниз или вверх вы положили, я не могу. Итак, внимание! Называю сумму (называет число). Проверьте. Вот видите, я угадал.

Вам интересно знать, как я это делаю. Тут секрет простой. Напомню: числа на противоположных гранях каждого кубика расположены так, что сумма их равняется 7 ($1+6=7$, $2+5=7$, $3+4=7$).

Теперь нетрудно догадаться, что сумма чисел всех закрытых граней будет равняться 28 за вычетом того числа, которое оказалось сверху.

В КАКОЙ РУКЕ МОНЕТА

Для показа требуются две монеты: двухкопеечная и трехкопеечная.

Руководитель вызывает одного из участников.

— Вот тебе две монеты, — говорит он. — Одну монету зажди в одной руке, а другую — в другой. Я не должен знать, где какая монета, переключай их за спиной, чтобы я не видел. Готово? Теперь делай то, что я говорю.

Число копеек в правой руке утрой, число копеек в левой руке удвой. Сложи оба полученные числа. Готово? Сколько получилось? (В зависимости от ответа руководитель определяет, в какой руке какая монета.)

— Вы, вероятно, не понимаете, как я отгадал. А ведь все очень просто. Если число получилось четное, то три копейки в левой руке, а если нечетное — то в правой. Ошибки не будет.

ТЯЖЕЛАЯ МОНЕТА

Для показа требуются платяная щетка и монета.

— У меня на ладони гривенник, — говорит руководитель. — За эти деньги можно купить очень вкусную конфету, и я хочу угостить этой конфетой того, кто сумеет этот гривенник снять. Но только одно условие: снять монету с ладони можно только щеткой, вот так (показывает). Попробуйте. (Ребята пробуют, ни у кого не получается.)

Эту задачу выполнить невозможно. Волоски на щетке эластичные, сначала они сгибаются, а потом, выпрямляясь, как бы отталкивают монету назад (рис. 54).

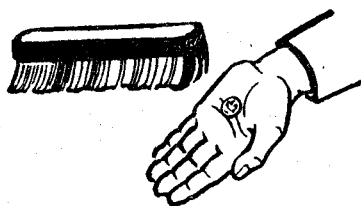


Рис. 54

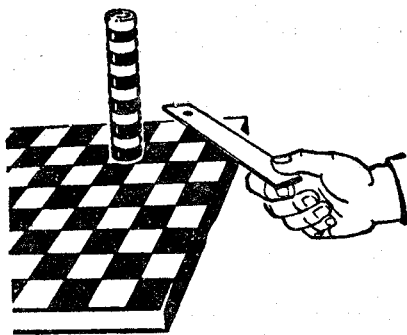


Рис. 55

УСТОЙЧИВЫЕ ШАШКИ

Для показа требуются шахматная доска, 10—12 шашек и тонкая деревянная линейка.

— Шашки столбиком стоят на доске. Надо удалить одну нижнюю шашку, но нельзя трогать все остальные. Кто хочет попробовать? (Ребята по очереди пробуют — не получается.) Жаль! Посмотрите, как просто можно эту задачу выполнить. (Руководитель выбивает нижнюю шашку линейкой — рис. 55.)

Здесь действует закон инерции (с ним вы познакомитесь, когда начнете изучать физику). Резкий и быстрый удар по нижней шашке не успевает распространиться на

остальные, и они остаются на месте.

ВОЛШЕБНЫЙ ШАР

Для показа требуются деревянный шар диаметром 10—15 см, имеющий сквозное изогнутое отверстие (как показано на рис. 56), и тонкий шнур длиной 100—120 см. (Вместо шара можно приспособить коробочку или сбить из дощечек полый куб.)

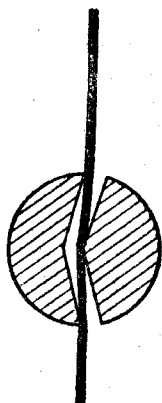


Рис. 56

— Хочу показать вам очень интересный фокус,— говорит руководитель.— Вы видите шар со сквозным отверстием, через которое пропущен шнур. На этом шнуре шар свободно передвигается. (Взяв шнур за оба конца, сверху и снизу, двумя руками, то поднимая один конец, то опуская его, руководитель показывает, как шар скользит по шнуру). Но шар этот только на первый взгляд кажется обыкновенным, на самом деле он волшебный.

Давайте условимся так: шар будет опускаться по шнуру сверху вниз (падать), но как только один из вас крикнет «Стой!» (улавливаются, кто будет кричать), он остановится. (Руководитель демонстрирует этот фокус, шар опускается по шнуру, но по команде «Стой!» мгновенно останавливается, повисая на вытянутом шнуре. Опыт повторяется несколько раз.)

— Мой шар умеет и считать,— продолжает руководитель.— (Руководитель демонстрирует этот фокус, шар опускается по шнуру, но останавливается на мгновение три раза.)

Вам, конечно, хочется знать, в чем секрет этого фокуса. Секрет очень прост: отверстие в шаре не прямое, а изогнутое, образующее в центре шара угол. Когда я держу конец шнура свободно, шар легко передвигается, падая сверху вниз, но стоит шнур натянуть, как шар в месте изгиба заклинивается, тормозит. Я думаю, что это может быть понятно всем (показывает рисунок, объясняющий устройство шара).

СТАКАН НА БУМАГЕ

Для показа требуются три стакана и листок плотной бумаги.

— Вот два стакана,— говорит руководитель,— они стоят недалеко один от другого. Накрываю их листком бумаги вот так (показывает). Теперь на эту бумагу сверху надо поставить еще один стакан. Можно ли сделать так, чтобы он удержался

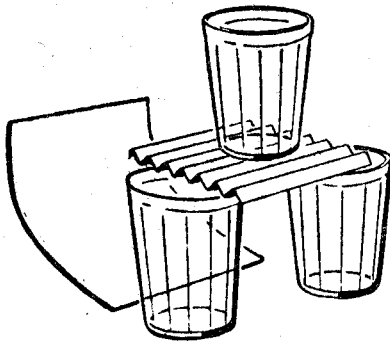


Рис. 57

даже наполненный водой (рис. 57).

на этой бумаге между двумя стаканами, стоящими внизу? Кто хочет попробовать? (Желающие подходят, пробуют, но ничего не получается.)

Что-то ни у кого не получается. Как же быть? Считать задачу неразрешимой?

Нет, ребята, это задание можно выполнить очень легко. Для этого надо бумагу сложить гармошкой, вот так (показывает). Она приобретает большую прочность. Теперь на этой бумаге удержится стакан,

ШУТКИ, ШУТКИ, ШУТКИ...

Веселой шутке ребята всегда рады. Эти игры-минутки можно использовать в перерывах между другими играми. Но одно необходимо иметь в виду: ни в коем случае не следует приведенные здесь шутки проводить подряд одну за другой. Предполагается, что они будут использованы в разное время при разных обстоятельствах.

* * *

— Поднимите вверх руки, — говорит руководитель, обращаясь к ребятам. — Молодцы! И долго вы сумеете их поднятыми держать? Ну, скажем, пока я пройду по этой комнате три раза туда и обратно? Сумеете? Давайте проверим!

Руководитель проходит по комнате раз, потом второй, потом останавливается и говорит:

— А третий раз — завтра, сегодня мне больше что-то не хочется. Я лучше посижу читаю книжку... А вы держите, держите руки, раз обещали!

* * *

— Я произнесу одну за другой три фразы, — говорит руководитель. — Каждую фразу вы должны за мной хором повторить. Сумеете?

— Сумеем!

— А я думаю, что нет. Давайте проверим, кто из нас окажется прав. — Сегодня хорошая погода. (Ребята хором повторяют.) Мы любим веселые игры. (Ребята хором повторяют.)

— Проиграли, вы уже проиграли! — восклицает руководитель.

— Как, почему? — недоумевают ребята. — Ведь вы произнесли только две фразы, а не три.

— Ничего подобного. Моя третья фраза была: «Проиграли, вы уже проиграли». Ее и надо было повторить.

* * *

— Я знаменитый кудесник, — заявляет руководитель малышам. — Могу угадать ваше прошлое и настоящее, предсказать будущее. Хотите убедиться — делайте то, что я вам покажу. (Он заставляет ребят кукарекать, мяукать, размахивать руками и т. п.)

Ваше прошлое: вы кукарекали, мяукали и делали другие несуразные вещи. Ваше настоящее — вы сидите смиренно и слушаете меня. Ваше будущее: кончим играть, вы разойдетесь по домам. Правильно я все угадал, ребята?

* * *

— Прошу кого-нибудь написать любую фразу, состоящую из трех-четырёх слов, — говорит руководитель. — Я, не зная, что вы написали, напишу на листке бумаги то же самое.

Написали? Очень хорошо. Сейчас и я напишу. Все в порядке. Теперь прошу кого-либо из ребят прочитать вслух, что было написано в первой записке.

Так, значит, в первой записке сказано: «На завтра все уроки сделаны». Теперь прошу прочитать мою записку. Не правда ли, в ней написано то же самое? (Ученик читает вслух, что написал руководитель.) Прошу записку вернуть, она мне пригодится в следующий раз. (На бумажке написано: «То же самое». А присутствующие, когда читавший записку сказал: «Здесь написано «то же самое», решили, что и в самом деле вы написали ту же фразу, что написал один из участников.)

* * *

— Я буду называть одно за другим различные числа, — обращается руководитель к слушателям. — Вы должны после каждого моего числа называть следующее по порядку. Если я скажу 10, вы говорите 11, я скажу 345, вы говорите 346 и т. д. Я буду гнать вовсю, и вы не отставайте. Уверен, что вы ошибетесь. Давайте начнем.

13, 21, 54, 212, 1338, 66, 2999, 1000, 4099.

Почти все вслед за последним числом скажут 5000 (а надо 4100).

* * *

Руководитель предлагает детям считать и хором отвечать, сколько пальцев он им показывает. Подняв руку вверх, он показывает один палец. Все говорят: один. Потом он показывает два пальца — все говорят: два. Потом он показывает 4 пальца — многие при этом скажут: три.

— Начнем сначала, — говорит руководитель и показывает два пальца (многие из ребят скажут: один).

Этот веселый счет может быть проведен и в виде сложения. Руководитель сначала поднимает одну руку, а потом другую.

Допустим, сначала он показывает один палец и один, дети кричат: «Два», потом два и один, дети кричат: «Три», потом два и три, дети кричат: «Четыре» (а надо «пять»). При удачном чередовании чисел ошибки будут повторяться часто.

* * *

— Сколько будет три раза два? — обращается руководитель к детям с вопросом. Конечно, тотчас последует ответ: «6».

— Ну да, — говорит руководитель, — все так думают, а я берусь вам доказать, что три раза два будет четыре! Сомневаетесь? Извольте.

Берет спичку и, быстро ломая ее пополам, произносит: «Один раз два, так?» Затем, взяв одну из половинок сломанной спички, ломает ее тоже пополам и говорит: «Два раза два». И, сломав вторую половинку спички, считает: «Три раза два!»

— Сколько же получается три раза два? (На столе лежат четыре кусочка спичек.)

Несмотря на всю простоту этой шутки, если проделать ее достаточно быстро, многие приходят в недоумение: как же это получилось? Три раза ломали спичку на две части, а в результате четыре кусочка.

* * *

Сумей перешагнуть. Для игры надо приготовить две планки длиной примерно по 2 м. Концы планок кладут на стулья. Их ставят так, чтобы планки лежали параллельно на расстоянии 2—3 м одна от другой. Возле каждой пары стульев стоит помощник руководителя.

Одного из желающих приглашают принять участие в игре. Его задача будет состоять в том, чтобы с завязанными глазами пройти между стульями, перешагнув через одну, а потом через вторую планку, не зацепив и не сбросив их. Задача эта трудная, поэтому ему предлагают сначала два-три раза прорепетировать с открытыми глазами, рассчитать свои движения и только после этого завязывают глаза.

Руководитель предупреждает всех зрителей, чтобы не шумели, не мешали, не подсказывали, как надо шагать.

Подается команда. Играющий делает вперед два шага и готовится переступить через первую планку. В это время оба помощника мгновенно и бесшумно снимают планки со стульев. Играющий, ничего не подозревая, поднимает ноги, «благополучно» преодолевает первое препятствие, а потом второе. Все аплодируют ему. В зале смех и оживление. Когда играющему снимают повязку, обе планки лежат на месте.

Праздник игры и игрушки

Ежегодно в апреле по решению Центрального совета Всесоюзной пионерской организации имени В. И. Ленина проводится Всесоюзная неделя октябрят. Один из дней этой недели посвящается играм и игрушкам.

Сначала сборы или утренники, посвященные игрушкам, целесообразно провести в каждой группе (классе) в отдельности. Это может быть парад игрушек с демонстрацией некоторых образцов и интересной беседой о них. На таком сборе в узком кругу своих сверстников каждый из ребят может наиболее полно проявить себя. Через некоторое время проводится праздник для начальных классов «День любимых игр» по более широкой программе.

ПАРАД ИГРУШЕК

Детей заранее предупреждают о предстоящем параде и о том, что в этот день каждый должен будет принести в школу 2—3 любимые игрушки. Принесенные детьми игрушки расставляются на столах, и все дети могут с ними познакомиться. Затем ребята рассаживаются поудобнее, чтобы всем было хорошо видно и слышно (лучше всего по сторонам комнаты буквой П) и чтобы оставалось достаточно места для демонстрации игрушек.

Воспитатель приглашает одного за другим нескольких ребят. Начинается рассказ об игрушках, показ их в действии, в игре. Вот как, например, проходил парад игрушек во II классе одной из московских школ.

— Сережа, — спросила воспитательница Евгения Николаевна, — ты какую принес сегодня игрушку?

— Автомобиль.

— Он у тебя заводной?

— Заводной.

— Тогда заведи его, покажи, как он бегаёт. (Сережа заводит, ребята с интересом наблюдают.)

— Какую же марку машины он напоминает?

— «Москвич».

— Спасибо, Сережа. А какие у нас есть еще марки легковых машин? Кто знает? (Ребята отвечают: «Запорожец», «Волга», «Чайка», «Жигули».)

— А вы, ребята, знаете, какой большой автомобильный завод построен на Волге, в городе Тольятти? Какие автомобили он выпускает?

— Знаем, «Жигули».

— Мой дядя Леша купил недавно «Жигули», — сказал Сережа. — В воскресенье он приехал за нами и возил по всей Москве.

— Да, теперь этих машин с каждым днем будет все больше и больше, — сказала Евгения Николаевна. — Когда завод будет пущен на полную мощность, он будет выпускать 650 тысяч машин в год. А, может быть, вы слышали о другом новом автомобильном заводе-гиганте, который построен на Каме, в городе Брежневе (его сокращенно называют КамАЗ)? Какие он выпускает машины: легковые или грузовые?

— Грузовые.

— Правильно. Я слышала, что через каждые полторы минуты из ворот завода выходит новенький грузовик. Ребята, если наш праздник продлится час, сколько за это время будет выпущено грузовиков, кто может подсчитать?

— Сорок.

— Сорок грузовиков в час. Молодцы!

После этого Евгения Николаевна вызвала Андрея и Вадика. Они принесли машины с дистанционным управлением. Началось соревнование. На полу расставили несколько кеглей. Андрей и Вадик должны были провести свои машины по дорожкам между кеглями, не зацепив их. Все следили за движением машин. Победил Вадик. Ему ребята долго аплодировали.

Когда ребята успокоились, Евгения Николаевна позвала Машеньку.

— Ты какую принесла сегодня игрушку?

— Куклу.

— Покажи нам. Как ее зовут?

— Танечка.

— Красивая у тебя Танечка. Расскажи, как ты с ней играешь.

— Я ее одеваю (это платье я сшила ей сама, мне помогала бабушка) и иду с ней гулять. Потом мы вместе учим уроки. Она уже знает буквы...

— Вот как! Ты молодец, Машенька. Сережа, покатай Танечку на своей машине. (Сережа и Маша усаживают куклу в машину и катают ее.)

Потом другие ребята демонстрировали свои игрушки: детскую железную дорогу, конструктор, игрушечные самолеты —

и рассказывали о них. Павлик принес на праздник игрушечный вертолет. Евгения Николаевна попросила его рассказать, чем отличается вертолет от самолета.

— Вертолет может подняться в воздух прямо с места.

— А самолет?

— А самолет не может.

— А почему?

— Ему нужна длинная-предлинная дорожка, чтобы разбежаться.

— Ребята, кто знает, какую работу выполняют у нас вертолеты?

Ребята наперебой рассказывали о том, что вертолеты перевозят людей, доставляют врачей к больным в труднодоступные пункты.

— Если вертолету нельзя приземлиться, — сказала Света, — с него спускают лестницу.

Евгения Николаевна дополнила ребят, рассказала, как используют вертолет для спасения людей в море, для тушения пожаров, для наблюдения за состоянием льдов, как вертолет помогает строителям, геологам.

Потом ребята показывали другие игрушки: медведя, лису, обезьяну, вспоминали сказки об этих животных, рассказывали об их повадках.

В заключение устроили театр механических игрушек, показали забавного клоуна, прыгающую лягушку, кувыркающегося гимнаста, машину, которая сама обходит препятствия, и др. Каждая игрушка вызвала восторженные возгласы, аплодисменты зрителей.

Парад игрушек надолго запомнился ребятам.

ДЕНЬ ЛЮБИМЫХ ИГР

Этот праздник — общешкольный. Его подготовкой может заняться штаб, состоящий из представителей комитета комсомола, совета дружины и наиболее активных и опытных вожатых октябрят. Вместе со старшим пионервожатым, учителями и воспитателями должен быть разработан подробный план праздника, определены ответственные исполнители по каждому виду работ (оформление помещений, организация игровых уголков, изготовление аттракционов, руководство массовыми играми и танцами и т. п.). В осуществлении некоторых работ могут помочь родители, шефы.

Праздник в школе может состоять из трех частей: посещение детьми игровых уголков; общие массовые игры и хороводы; художественная часть.

Если провести предварительную подготовку, можно установить такое правило: каждый, кто приглашен на праздник, должен при входе сдать какую-либо самоделку — игрушку из бу-

маги, из природных материалов, из спичечных коробков, мягкую игрушку, лепную фигурку, рисунок и т. п. Это будет служить своеобразным пропуском на праздник. Из поступивших работ создается выставка, авторы лучших работ награждаются.

ГОРОДОК ВЕСЕЛЫХ ЗАТЕЙ

Несколько комнат, в которых оборудованы различные по содержанию игровые уголки, образуют городок веселых затей. В каждом из этих уголков можно поиграть или заняться другими интересными делами. Желающие могут участвовать в соревнованиях. Победителям либо выставляют очки в листочках, которые раздаются заранее, либо вручают талоны. Детям, набравшим большее количество очков (или собравшим больше талонов), присуждаются призы, которые вручаются в зале в торжественной обстановке.

В одной из комнат городка можно собрать все имеющиеся настольные игры: покупные и самодельные. По настольно-спортивным играм могут проводиться соревнования (личные и командные). В другой комнате, более просторной, проводятся простейшие аттракционы. Выделяется комната для соревнований-поединков. Для победителей можно организовать второй тур соревнований, чтобы выявить самых сильных и ловких.

В кукольном городке размещаются различные игрушки (преимущественно крупные) и строительные материалы. В этой комнате на полу на время праздника желательно постелить большой ковер.

В одном из уголков можно на столе разложить карточки с загадками. Карточки выдаются желающим. Дежурные выслушивают ответы ребят, чтобы определить их правильность. В другом уголке дети могут получить карточки с текстом скороговорок. Каждый должен быстро, не сбиваясь, произнести доставшуюся ему скороговорку пять раз подряд.

Для любителей мастерить можно оборудовать веселую мастерскую: на двух-трех столах положить пластилин, палочки, желуди, шишки для изготовления самодельных игрушек; на других столах — бумагу, картон, ножницы, клей для игрушек из бумаги. Здесь же могут быть полоски цветной бумаги и другие полуфабрикаты для изготовления карнавальных шапочек, масок.

Во всех уголках дежурят пионеры-инструкторы, вожатые октябрят, затейники. Они должны приглашать ребят, объяснять игры, устраивать соревнования, обучать изготовлению игрушек-самоделок. Для работы в уголках отводится примерно один час. К началу второй части праздника уголки закрываются.

ШИРЕ КРУГ

Когда городок веселых затей закончит свою работу, всех детей приглашают в зал (или просторный коридор) для участия в массовых играх. При организации их можно использовать музыкальные игры, танцы, хороводы, описанные в этой книге. В заключение можно предложить ребятам загадки с коллективным ответом (см. с. 146).

ВАША ДЕТСКАЯ ИГРА ЗАВТРА СТАНЕТ БЫЛЬЮ

(Инсценировка)

Эту инсценировку можно показать в заключительной части праздника.

Звучит сигнал горна. На сцену перед занавесом выходят двое ведущих — пионер и пионерка. Они читают стихи, посвященные празднику.

Первый ведущий. Нас солнца луч смешит и дразнит,
Нам нынче весело с утра,
Весна нам дарит звонкий праздник,
И главный гость на нем — игра.

Второй ведущий. Она наш друг — большой и умный,
Не даст скучать и унывать,
Затеет спор веселый, шумный,
Поможет новое узнать.

Первый ведущий. Расскажет про героев книжек.
На юг, на север поведет.
С ней даже космос как-то ближе.
Она на все ответ найдет.

Второй ведущий. Она всегда по-пионерски
Зовет вперед, вперед, вперед,
Она мечте научит дерзкой
И в жизнь большую поведет.

Ведущие удаляются. Открывается занавес. На сцене стол и два стула. На них лежат игрушки, книги. В этой комнате живет девочка, совсем недавно поступившая в I класс.

Входит девочка (в парадной школьной форме, с портфелем в руках). Увидев игрушки, бежит к ним и радостно кричит:

— Ой, мишенька мой (гладит мишку, берет то одну, то другую игрушку).

Вдруг, как бы вспомнив что-то, кладет игрушки на место и говорит (стихотворение А. Барто «Я выросла»):

Мне теперь не до игрушек,
Я учусь по букварю.
Соберу свои игрушки
И Сереже подарю.

Направляется к игрушкам, медленно перебирает их.

Деревянную посуду
Я пока дарить не буду.

Откладывает посуду в сторону. Берет в руки зайца.

Заяц нужен мне самой —
Ничего, что он хромой.

Берет в руки медведя, придирчиво осматривает.

А медведь измазан слишком...

Берет в руки куклу.

Куклу жалко отдавать:
Он отдаст ее мальчишкам
Или бросит под кровать.

Оглядывает комнату, ищет, что бы можно было отдать из игрушек.

Паровоз отдать Сереже?
Он плохой, без колеса...
И потом мне нужно тоже
Поиграть хоть полчаса!

Садится к столу, раскладывает на столе и возле себя на полу игрушки, но вдруг вспоминает, что она уже большая девочка, школьница. Отодвинув игрушки, обращается к зрителям:

Мне теперь не до игрушек —
Я учусь по букварю...

Снова берет какую-либо игрушку.

Но я, кажется, Сереже
Ничего не подарю.

Бежит в угол, где лежат игрушки, катает по комнате тележку с куклой. Занавес закрывается. Стол и стул со сцены уносят. Перед занавесом вновь появляется девочка, с ней подружка.

Пришла ко мне подружка,
И мы играли с ней.
И вот одна игрушка
Вдруг приглянулась ей.

Занавес открывается. На сцене слева — ступеньки у крыльца дома, справа — стол, скамья. На скамье сидят ребята. Одна девочка держит большого размера игрушку (Ваньку-Встаньку). Завидев появившихся подружек, она бежит к ним и показывает игрушку.

Посмотрите, Ванька-Встанька!

Девочка показывает, как его укладывают спать, а он лежать не хочет и вскакивает мгновенно. Читает стихотворение С. Маршака «Ванька-Встанька»:

Уснули телята, уснули цыплята,
Не слышно веселых скворчат из гнезда,
Один только мальчик — по имени Ванька,
По прозвищу Встанька — не спит никогда.

У Ваньки, у Встаньки — несчастные няньки:
Начнут они Ваньку укладывать спать,
А Ванька не хочет — приляжет и вскочит,
Уляжется снова и встанет опять...

Вновь демонстрирует игрушку, кладет ее, накрывает одеялом.

Укроют его одеялом на вате —
Во сне одеяло отбросит он прочь,
И снова, как прежде, стоит на кровати,
Стоит на кровати ребенок всю ночь.

Лечил его доктор из детской больницы.
Больному сказал он такие слова:
— Тебе, дорогой, потому не ложится,
Что слишком легка у тебя голова!

С крыльца сбегает девочка и, ударяя мяч об пол, читает стихотворение С. Маршака «Мяч». Ребята включаются в игру с мячом.

Мой веселый, звонкий мяч,
Ты куда помчался вскачь?

Желтый, красный, голубой,
Не угнаться за тобой!

Я тебя ладонью хлопал,
Ты скакал и звонко топал.
Ты пятнадцать раз подряд
Прыгал в угол и назад,

А потом ты покатился
И назад не воротился.

Мяч выкатывается за кулисы.

Покатился в огород,
Докатился до ворот,
Подкатился под ворота,
Добежал до поворота.

Ребята, сгрудившись, с тревогой смотрят за тем, что происходит с мячом за кулисами. Кто-то с тревогой выкрикивает:

Там попал под колесо,
Лопнул, хлопнул —
Вот и все!

Ребята огорчены. Кто-то из ребят выносит из-за кулис лопнувший мяч, все его обступают.

Неожиданно из-за кулис выходит мальчи́к с большим волчком и говорит (стихотворение Н. Саконской «Волчок»):

Мой волчок на тонкой ножке,
С деревянной головой.

Подходит к столу, начинает крутить волчок. Вокруг него собираются ребята.

Покружил его немножко,
Оказался он живой.
Он и пляшет, и поет,

(все приседают, прислушиваются)

И гудит, как самолет,
И бежит бегом,
И жужжит жуком.
Покружился мой волчок,
Завалился на бочок,
Лег на лавку,
И молчок.

Все стоят опечаленные и смотрят на застывший волчок. Неожиданно выбегает девочка, веселая, радостная, и на бегу прыгает через скакалку. Останавливается. Читает стихотворение А. Барто «Верево́чка»:

Весна, весна на улице,
Весенние деньки!
Как птицы заливаются
Трамвайные звонки.

Звонкая, веселая,
Весенняя Москва.
Уже не запыленная
Зеленая листва.

Галдят грачи на дереве,
Гремят грузовики.

Весна, весна на улице,
Весенние деньки!

Тут проходим не пройти:
Тут веревка на пути.
Хором девочки считают
Десять раз по десяти.

Это с нашего двора
Чемпионы, мастера.
Носят прыгалки в кармане,
Скачут с самого утра.

Выбегают девочки со скакалками, сначала одна, потом две с одной стороны, с двух сторон одновременно, некоторые выбегают вперед, другие отходят назад или совсем удаляются со сцены.

Во дворе и на бульваре,
В переулке и в саду,
И на каждом тротуаре,
У прохожих на виду.

Выбегает одна девочка с прискоком вперед.

И с разбега,
И на месте,
И двумя ногами вместе.
Весна, весна на улице,
Весенние деньки!

Слева выходят на сцену ребята, в руках у них макеты самолетов, пароходов, самодельные игрушки и т. д.

Один из мальчиков постарше обращается к ребятам (стихи С. Маршака «Детям нашего двора»):

Дети нашего двора,
Крепнут ваши крылья,
И вчерашняя игра
Завтра станет былью.

Кто построил во дворе
Мост через канаву,
Мост на Волге, на Днепре
Выстроит на славу.

Тот, кто водит самолет
Дома по паркету,
Завтра в небо поведет
Самолет-ракету.

Кто готовит для скворцов
Летний дом фанерный,
Своды башен и дворцов
Выстроит наверно.

Кто вчера по лужам вел
Целый флот бумажный,
Тот на полюс ледокол
Поведет отважно.

Дети нашего двора,
Крепнут ваши крылья.
Ваша детская игра
Завтра станет былью.

На сцену выходят двое ведущих.

Первый ведущий. А сегодня мы мечтаем
Знать побольше обо всем,
Мы в мечты свои играем,
Мы мечтой своей живем.

Второй ведущий. И пусть мальчишки и девчонки,
Вся озорная детвора,
Сегодня скажут звонко-звонко:
«Добро пожаловать, игра!»

Все хором повторяют последнюю строчку.

Игротека в школьной сумке

Игротека необходима каждой группе продленного дня. В ней должны быть интересные разнообразные игры, соответствующие наклонностям и запросам ребят. К сожалению, лишь немногие из имеющихся в продаже игр пригодны для длительного коллективного использования в школах и других детских учреждениях, для проведения соревнований, конкурсов смекалки и т. п.

Между тем за последние годы создано немало таких игр. Они с успехом применяются в школах, в группах продленного дня, в домах пионеров, в пионерских лагерях¹.

Здесь мы приводим описание только наиболее простых по изготовлению игр. Подбирая игры, мы исходили также из того, чтобы они были небольшого размера, занимали мало места, чтобы весь комплект, рассчитанный на 20—30 человек, мог уместиться в обычной школьной сумке (рис. 58).

В комплект входят разнообразные настольные игры и головоломки, а также мелкие принадлежности для упражнений в меткости, ловкости, проворстве. Почти все они подходят и для проведения соревнований, в которых число участников зависит

от количества экземпляров одной и той же игры (внутри сумки игры можно хранить в бумажных конвертах, картонных папках, мешочках).

Игротека в сумке удобна тем, что ее легко переносить с места на место, брать с собой на прогулку, в поход, в поездку. Разумеется, можно иметь не одну, а несколько сумок и дополнительное количество игр для пополнения комплекта и использования в разных условиях.



Рис. 58

¹ См.: Минский Е. М. От игры к знаниям. М., 1982; Минский Е. М. Пионерская игротека. М., 1966.

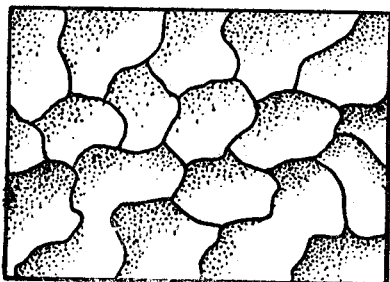
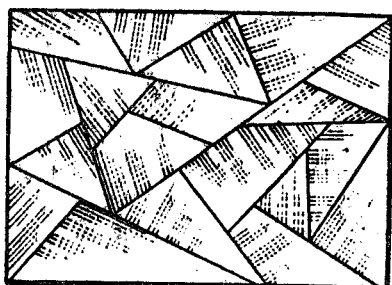
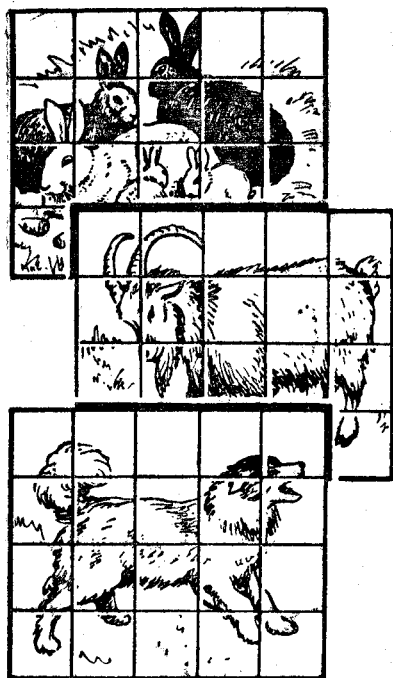


Рис. 59

Для изготовления игр понадобятся картон, бумага, клей, краски, мелкие обрезки фанеры или оргалита и древесины и инструменты: ножи, ножницы, лобзики для выпиливания, ножовки, молотки, кусачки, плоскогубцы.

Заняться изготовлением игр можно в классе на уроке труда, в группе продленного дня. Там, где есть возмож-

ность, удобнее всего организовать эту работу на базе учебных мастерских. Руководитель должен позаботиться о наличии необходимых материалов и инструментов, продумать и правильно организовать весь процесс работы, правильно распределить труд между ее участниками. Для этого надо заранее выяснить, кто из детей хорошо рисует, чертит, умеет выпиливать лобзиком, выполнять простейшие работы из дерева и др. Все это должно быть учтено при распределении работ и выполнении отдельных операций.

Наличие игр очень облегчит труд воспитателя. Получив игры, дети будут длительное время заняты интересным делом, охотно и с увлечением участвовать в различных соревнованиях, и пребывание в группе продленного дня станет для них более радостным и привлекательным.

РАЗРЕЗНЫЕ КАРТИНКИ

Эту игру очень любят дети, и сделать ее не составляет труда. Надо достать несколько цветных открыток (по 2—3 одинаковых), наклеить их на картон и разрезать каждую на 12—15 частей. Задача играющих — собрать из отдельных частей картинку (рис. 59).

Если играющему предлагают собрать картинку по образцу, это не очень трудно сделать. Значительно труднее сделать это без образца.

Задача может быть еще сложнее, если перепутать части двух-трех разных картинок. Играющий должен их собрать по образцам или без них.

Разрезать картинки можно разными способами — по прямым или ломаным линиям. Части каждой игры хранятся в отдельном конверте.

ИЗ ДЕСЯТИ ДЕТАЛЕЙ

Для игры надо вырезать из картона или фанеры 5 различных фигур по два экземпляра. Их этих 10 деталей требуется сложить квадрат, а затем каждое из приведенных здесь силуэтных изображений (рис. 60). Детали игры хранятся в отдельном конверте.

ЧТОБЫ ЛИНИЯ НЕ ПРЕРЫВАЛАСЬ

Из 9 кусочков требуется сложить квадрат так, чтобы получилась сплошная ломаная линия (рис. 61).

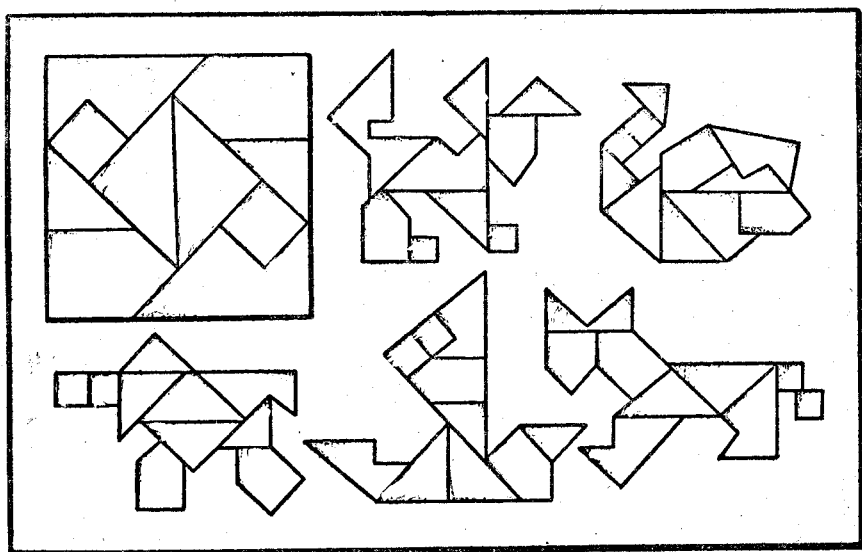


Рис. 60

Эту задачу надо выполнить, имея перед собой рисунок. Значительно труднее решается задача, если рисунка нет.

СЧИТАЙ, НЕ ЗЕВАЙ!

Для игры надо приготовить 48 карточек с цифрами от 1 до 24. Каждое число должно быть повторено на двух карточках (две карточки с числом 1, две с числом 2 и т. д.). Для того чтобы числа были играющим хорошо видны, как бы ни лежали карточки, надо написать их так, как показано на рис. 62.

Все карточки тасуются и кладутся на стол числами вниз. Играть могут 2, 3 или 4 человека.

Если играют двое, каждый берет себе по 4 карточки и держит их так, чтобы сосед не видел чисел. Затем начинающий игрок кладет перед своим партнером любую из своих карточек числом вверх. Задача партнера состоит в том, чтобы путем ряда арифметических действий с числами на своих карточках получить то число, которое положено перед ним. При этом счет надо вести вслух и выкладывать на стол карточки с теми числами, которые складываешь, вычитаешь, умножаешь или делишь. Допустим, на стол выложена карточка с числом 7, а у играющего в руках оказались карточки с числами 2, 3, 9 и 13. Можно легко получить число 7, отняв 2 от 9, но можно поступить и по-другому: $3+9=12$, $12:2=6$, $13-6=7$. Второй способ выгоднее, так как все карточки, которыми оперирует играющий, он забирает себе как «добычу», и в этом главная цель игры. В указанном случае играющий откладывает в сторону 5 карточек с числами 7, 2, 3, 9 и 13 — это его «добыча». Отложенные карточки больше в игру не возвращаются.

После хода каждый достает из стопки столько карточек, сколько у него не хватает до 4, и играющие меняются ролями: выкладывает карточку второй играющий, а первый путем ряда арифметических действий старается получить нужное число.

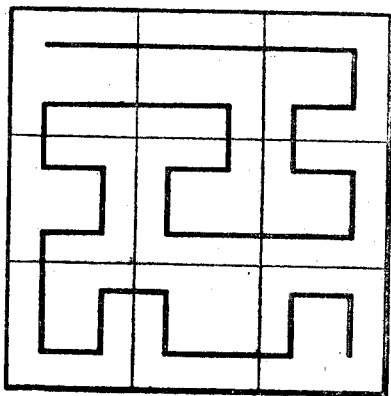


Рис. 61

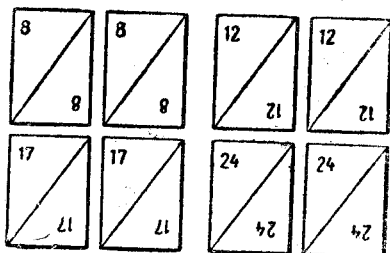


Рис. 62

Если число это никак получить нельзя, играющий пропускает ход.

Игра продолжается до тех пор, пока из стопки не будут взяты все карточки. Выигрывает тот, у кого окажется больше карточек в «добыче».

Если играющих не 2, а 3 или 4 человека, игра ведется точно так же, но предварительно устанавливается очередность ходов и, если, допустим, второй играющий вынужден пропустить ход, то первый играет с третьим и т. д.

РАЗДЕЛИТЬ НА УЧАСТКИ

На шестиугольнике, вырезанном из фанеры, надо начертить 7 кружков. Для игры нужны 3 тонких палочки (или кусочка проволоки). С их помощью надо разделить всю площадь шестиугольника тремя прямыми линиями на участки так, чтобы каждый кружок оказался на отдельном участке (рис. 63).

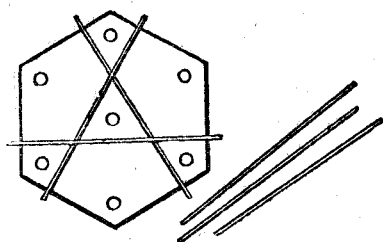


Рис. 63

ВСТРЕЧНЫЙ ХОД

Играют двое. Для игры нужны 4 фишки (2 — одного цвета и 2 — другого). В каждой паре фишек одна должна отличаться от другой каким-либо знаком.

Играющие получают по 2 фишки одного цвета и ставят их в «города» — кружки, нарисованные за пределами круга; один играющий ставит свои фишки на два светлых, другой — на два темных кружка (рис. 64).

Цель игры — поменять местами свои фишки (фишки, стоящие внизу, должны оказаться вверху игрового поля, на кружках того же цвета, и наоборот). Ходы делаются играющими поочередно одной фишкой. Каждая фишка ходит на один отрезок пути (по линиям), в любом направлении. Ставить свою фишку на точку, соседнюю с той, на которой стоит фишка другого цвета, нельзя, если эти точки непос-

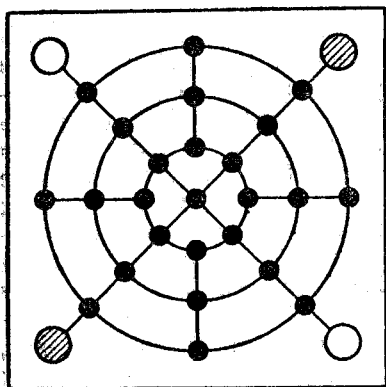


Рис. 64

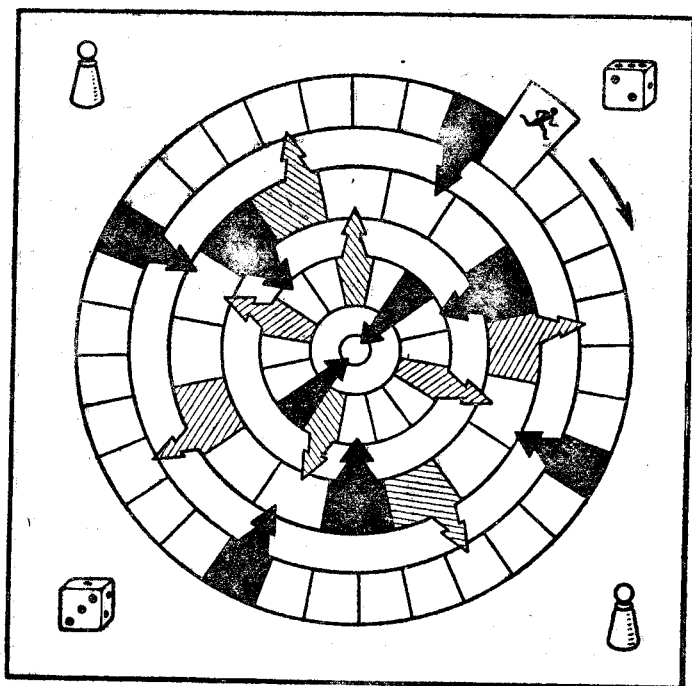


Рис. 65

редственно соединены. Нельзя ставить свои фишки и на точки, соседние с «городами» противника.

Если создается такое положение, когда одному из участников игры некуда передвинуть свою фишку, он пропускает ход. Выигрывает тот, чьи фишки раньше поменяются местами.

ВЕСЕЛЫЙ БЕГ ПО КРУГУ

Поле для игры нужно начертить в увеличенном виде на листе бумаги и наклеить на картон. Для игры нужны 6 фишек разных цветов и кубик с цифрами на гранях от 1 до 6 (рис. 65).

Играть могут от 2 до 6 ребят. Играющие по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку с исходной точки (с клетки, где нарисована фигурка бегущего мальчика) на столько клеток вперед (по часовой стрелке), сколько показал кубик. Если при этом фишка попадает на клетку, откуда стрелка ведет в том или ином направлении, то фишка передвигается соответственно вперед или назад на указанную клетку. Побеждает тот, кто первым достигнет центра круга.

КУЗНЕЧИК

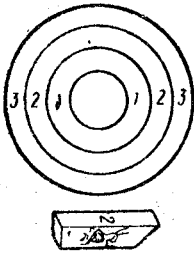


Рис. 66

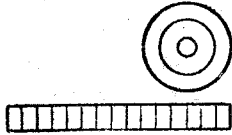


Рис. 67

На листе картона размером 25×25 см надо начертить 4 окружности из одного центра радиусом 11 см; 8,5 см; 5,5 см; 2 см. Круги обозначают цифрами. Это — игровое поле. Затем из кусочка древесины изготовляют палочку — «кузнечика». На двух боковых гранях рисуют кузнечика с цифрой один, а на верхней грани — цифру 2 (рис. 66).

В игре могут участвовать 2, 3 или 4 человека. Перед игрой они договариваются, до какого количества очков играть. «Кузнечика» ставят в центральный круг цифрой 2 вверх. Один из играющих ударом указательного пальца по заостренному концу палочки заставляя кузнечика сделать скачок. Если «кузнечик» попадает в первый круг цифрой 2 вверх, то игроку, сделавшему удар, засчитывается 3 очка ($1+2=3$). Если во второй круг — 4 ($2+2=4$) и т. д. В том случае, когда «кузнечик» упадет цифрой 2 вниз, к номеру круга, в который он попал, ничего не прибавляется. Если же часть «кузнечика» попала в один круг, а часть — в другой, то засчитывается только цифра, написанная на выпавшей вверх грани. Например, если «кузнечик» упал цифрой 2 вверх, игроку засчитывается 2 очка. Если «кузнечик» при ударе упадет за пределы мишени, то игрок не только не получает, но, наоборот, теряет одно очко. Играющие поочередно по одному разу ударяют по кузнечику, побеждает тот, кто первым наберет обусловленное заранее число очков.

ТИР НА СТОЛЕ

На одном конце стола кладут плотный лист бумаги или картона, на котором нарисована мишень (три круга, один в другом, диаметром 2,6 и 10 см) — рис. 67.

С противоположного конца стола бросают в мишень монету (или пуговицу, шашку). Попавший в большой круг получает 1 очко, во второй — 2, а в маленький — 5 очков. Сколько очков заработал, на столько клеток и переставляет свою фишку на полоске с клетками каждый участник. Кто дойдет до конца дорожки первым? Чтобы монеты не падали на пол, лучше поставить стол у самой стены.

КОНУСЫ

Для игры нужны несколько конусов. Их можно выточить из дерева на токарном станке. Нужны также удочки — тонкие па-

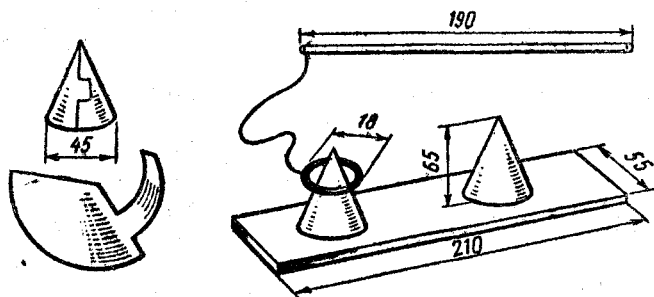


Рис. 68

лочки, к которым на нитках привязаны проволочные кольца.

Предложите играющим, взяв «удочку», надеть колечко на острие конуса, не дотрагиваясь до кольца рукой. Сделать это трудно. Кольцо скользит по поверхности, отклоняясь в разных направлениях. Выигрывает тот, кто сумеет сделать это быстрее.

Если некому изготовить деревянные конусы, можно склеить их из плотной бумаги и залить воском, сургучом или заполнить какой-либо другой высыхающей массой, чтобы они были тяжелые и устойчивые (рис. 68).

КОРШУН И ЦЫПЛЯТА

Для этой игры нужны 5 палочек. Их можно изготовить из обычного шестигранного карандаша, разрезав его по длине на пять равных частей. Палочки можно отпилить и от гладкой тонкой веточки.

Играющий должен встать у стола, раздвинуть пальцы левой руки и упереться ими в крышку стола, как показано на рис. 69, и между пальцами положить по палочке (это «цыплята»). Пятую палочку («коршуна») положить на ладонь правой руки. Задача состоит в том, чтобы подбросить и поймать правой рукой пятую палочку, предварительно втолкнув «в ворота» одну из четырех палочек, лежащих на столе. Потом проделать это упражнение еще 3 раза. Если палочка — «коршун» упадет раньше, чем играющий успеет ее поймать, спрятав предварительно «цыпленка», то это значит, что «коршун» унес «цыпленка». Кто сумеет спасти всех «цыплят»?

Чтобы успешно завершить игру, придется хорошенько потренироваться. Детали этой игры удобно хранить в мешочке.

ПАЛОЧКИ-СБИВАЛОЧКИ

Для этой игры надо изготовить палочки (брусочки) квадратного сечения (10×10 мм) длиной примерно 40 мм. Каждый участник игры должен иметь по 5 палочек одного цвета, причем



Рис. 69

окрашиваются только две противоположные стороны палочки, две другие остаются неокрашенными (рис. 70).

Палочки кладут в мешочек, перемешивают и высыпают на стол. Каждый по очереди подбивает пальцем (щелчком) одну из своих палочек, стараясь сбить ею со стола любую палочку другого цвета, но обращенную кверху той же стороной (т. е. окрашенной или неокрашенной), как и палочка-сбивалочка. Можно, если стороны не совпадают, попытаться свою палочку соответствующим образом повернуть. Для этого надо нажать пальцем на конец палочки и заставить ее подлететь и повернуться, но это не всегда удается. Каждая такая попытка считается за ход.

Если палочка противника будет сбита со стола, ее кладут в мешочек и в игру не возвращают. Если упадут на пол обе палочки (и палочка противника, и та, которой сбивали), то их вновь кладут на стол, но поворачивают разными сторонами.

Играют до тех пор, пока на столе останется лишь одна палочка. Тот, кому она принадлежит, считается победителем.

ПЛАШКИ

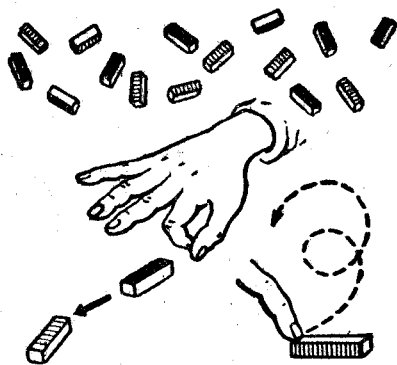


Рис. 70

От ровной сухой палки толщиной 2—2,5 см надо отпилить 6 круглячков длиной по 5 см и расколоть их ножом пополам. Плоские стороны отшлифовать шкуркой или осколком стекла. На круглой стороне надо сделать зарубки — одну, две и три (как показано на рис. 71). На стол кладут большой лист бумаги, на котором начерчен квадрат, разделенный на 9 одинаковых клеток с числами. В игре участвуют двое, трое или четверо. Каждый берет по 4 одинаковых плашки. Играют по очереди. Играющий кладет плашку плоской стороной на стол так, чтобы ее конец немного выходил за край стола. Затем щелчком посылает ее так, чтобы она остановилась в одной из клеток квадрата. Когда у

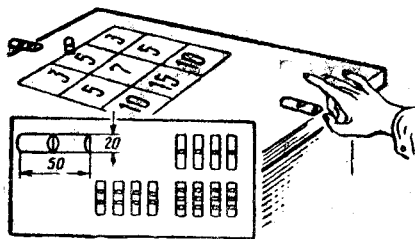


Рис. 71

играющих не останется на руках ни одной плашки, определяют результат первого тура. Каждый складывает числа, написанные в тех клетках, где в этот момент находятся его плашки. Сумма их равна числу очков, выигранных в первом туре (если плашка захватывает две клетки, то засчитывается меньшее из чисел).

Во время игры разрешается своей плашкой сбивать или сдвигать плашку противника. После каждого тура игру начинают сначала.

НАКИНЬ КОЛЬЦО

Из фанеры выпиливают какую-либо смешную фигурку с длинным носом — Петрушку, Буратино и др. На тонком шнуре длиной 25—30 см к кончику носа привязывают колечко, которое играющий, держа в одной руке фигурку и взмахивая ею, должен набросить на нос (рис. 72).

СКВОЗНЫЕ ЛУНКИ

Эта игра аналогична предыдущей. Из фанеры выпиливается фигура с тремя круглыми отверстиями. (На рис. 73 приведены

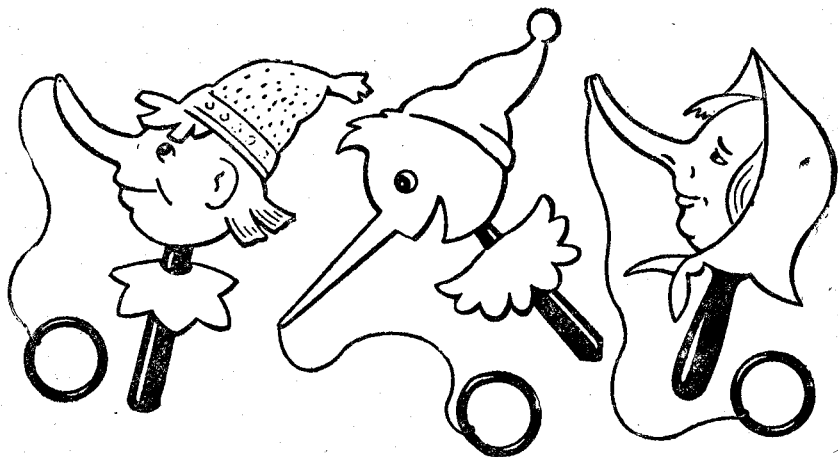


Рис. 72

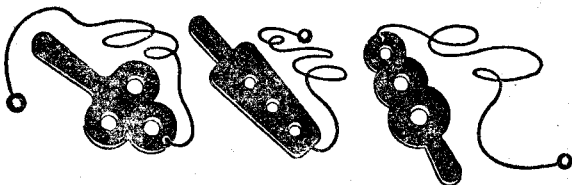


Рис. 73

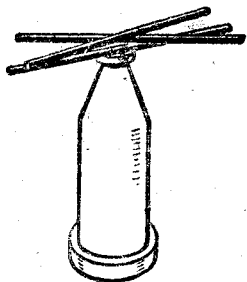


Рис. 74

три различных варианта.) К концу ее на нитке подвешивается шарик (или кубик). Задача играющего — забросить шарик последовательно в первое, второе и третье отверстие.

БАШНЯ

Башню надо вырезать из деревянного бруска и прикрепить сверху фанерный «пяточок» или шашку. Для игры нужны 30 одинаковых аккуратно отрезанных палочек квадратного сечения ($10 \times 10 \times 250$ мм). Они должны быть окрашены в два цвета (по 15 палочек каждого цвета) — рис. 74.

Играют двое. Первый кладет свою палочку на кружок, второй кладет сверху одну из своих палочек в любом направлении, затем опять кладет палочку первый и так по очереди один за другим. Кладя палочку, надо стараться, чтобы вся «постройка» сохранила равновесие, не развалилась. Тот, у кого палочки упадут, забирает все упавшие палочки себе (независимо от их цвета), и игра продолжается. Выигрывает тот, кому удастся раньше уложить все имеющиеся у него палочки.

Если трудно изготовить башню, можно заменить ее бутылкой от молока, укладывая палочки на горлышке бутылки.

СОДЕРЖАНИЕ

ИГРА — ВАЖНОЕ СРЕДСТВО ВОСПИТАНИЯ 3

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ, ЗАБАВЫ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ 13

В теплую погоду на воздухе

Групповые игры (без деления на команды) —

Пятнашки. Салки в два круга. Ловушка. Капканы. Коршун и наседка. Охотник и сторож. У медведя во бору. Мы — ребята-октябрята. Два Мороза. Воробьи-попрыгунчики. Второй лишний. Успей занять место. Найди себе пару. Челнок. Колесо. Лабиринт. Зверюшки, наводстрите ушки. Узнай по голосу. Поймай и попади. Мяч в воздухе. Защита крепости. Шмель. Соревнование скороходов. Карусель. Совушка. Палочка-выручалочка.

Командные игры 24

Успей взять кеглю. Сбей мяч. Бег за флажками. Перетягивание по кругу. Перестрелка. Гонка с мячом по кругу. Передача мяча по кругу. Мяч среднему. Перемена мест. Точный удар.

Игры-эстафеты 28

Бег по кочкам. Эстафета с обручами. Посадка овощей. Бег сороконожек. Вьюны. Скорый поезд. На новое место. Эстафета с мячами. Передал — садись. Мяч сквозь обруч. Эстафета с шайбой. Рак пятится назад. Пингвин с мячом. Передача мячей. Иголка и нитка.

Соревнования-поединки 34

Петушиный бой. Не теряй равновесия. Перетягивание с веревкой. Кто выбьет шайбу. Кому достанется кегля. Шесть городков. Потяни шнур. Сбей городок. Мишень на колесах. Поединок на ракетках. Мотальщики.

Большая игра с малым мячом 38

Называя дни недели. Не упусти мяч. Чемпионы малого мяча. Разноцветный быстрый мячик. Упражнения с малым мячом.

Прыгалки-скакалки 43

Эстафета со скакалками. Эстафета с длинной скакалкой. Чемпионы скакалки. Дружно вместе каждый шаг. Упражнения с короткой скакалкой. Упражнения с длинной скакалкой.

<i>В пути, на привале, на отдыхе</i>	49
<i>В пути</i>	—
Стрельбы речевки. Круговорот. Бегом вокруг колонны. Горелки на ходу. Кто наблюдательней. Сколько шагов до дерева.	
<i>На привале, на отдыхе</i>	51
Посмотри и запомни. Попади в цель. Вернись вовремя.	
<i>В парке, на поляне, в лесу</i>	53
Найди флажок. Невидимки. Нас не слышно и не видно. Друг-друг, уступи дубок. Меточки. Чурбан.	
<i>Спортивные развлечения и забавы на площадке</i>	54
Ножные качалки. Медведь и колода. Бег с шариком. Вдвоем на трех ногах. Капризная ноша. Кросс с мячом и обручем. По искусственной дорожке. Собери по одному. Игра с песком. Скользящая цель. Мишень — корзинка. Попади и поймай. Попади в кольцо. Метание дисков. Набрасывание колец. Воротца. «Рыболовы». Серсо. Пронеси, не разлей. Бой на бревне. Футбол вслепую. Между поленьями. Кто пройдет? Вдвоем одну ношу. Поймай мяч. 12 палочек. Лихие наездники.	
<i>Забывшие игры</i>	66
Лапта. Чиж. Ямки. Попади в ямку. Игра в камешки.	
<i>Пятнадцать затей наших друзей</i>	69
Лунки. Аисты. Золотое зернышко. Чут-гут. Мыршим. Сафед-чубак. Аксак-таук. Чапан-куль. Аркан-тартыш. Квинта. Балтени. Тетушка из Таллина. Саке бурты. Чухур. Берд.	
Зимой на воздухе	
<i>На снеговой площадке</i>	75
Не ходи на гору. Скатывание шаров. Гонки снежных комов. Перебежки. Салки со снежками. Залп по мишени. Осада снежной крепости. Лыдинка. Мяч из круга. Гонка с шайбами.	
<i>На коньках</i>	78
Колокольчик. Над городками. Круговые змейки. Собери скорее. Набрасывание колец.	
<i>На лыжах</i>	79
Пятнашки на лыжах. Наклонись и подними. На одной лыже. Займи место. Танки.	
<i>На санках</i>	81
Эстафета на санках. На санках с лыжными палками. Черепахи. Кто кого перегянет.	
<i>Строительные игры из снега</i>	82
Клуб ледяных инженеров.	
В помещении (в комнате, зале)	
<i>«Олимпийские игры» в комнате</i>	84
Примерные программы соревнований.	

Угадай, что делали. Мы тоже можем так. Гостыюшка. Пантомима. Физкультминутка.

Успей передать. Музыкальные змейки. Приглашение. Без пары. Найди свою пару. Песня ведет. Ходим кругом. Вышли на зарядку. Бинго. У ребят порядок строгий. Я ищу тебя. Веселый хоровод. Если нравится тебе. Хлопай, топай.

Стул есть, да никак не сесть. Путешествие в Москву. Две из трех. Кто окажется проворней. Неуловимый шнур. Не перепутай. Нос-ухо-нос. Пропавшая табуретка. Поиски звонка. Кубики по местам. Ни зги не видно. Головой удерживая мяч. Комический футбол. Кто они. Веревочка. Три движения. Карлики и великаны. Запрещенное движение. Воздух, вода, земля, ветер. Повтори-ка. Что изменилось. С листком календаря.

Урок русского языка. Урок труда. Урок арифметики. Урок рисования. Урок домоводства. Экзамен на сообразительность. Экзамен на ловкость.

Орешек. Кто летит. Разложи вслепую. Цап-царап. Пятиборье за столом.

Восемь примерных программ игр

Первая программа. Не пропусти мяч. Удочка. Гонка мячей по кругу. Вороны и воробьи.

Вторая программа. Вызов. Плетень. Тропинка. Белки, орехи, шишки.

Первая программа. Западня. Светофор. Бери под руку. Узнай, кто затайник.

Вторая программа. Космонавты. Почта идет во все города. Сумей унести. Быстрее шагай.

Первая программа. Ветер и флюгеры. Вернись скорее. Стой спокойно. Волейбол с воздушными шарами.

Вторая программа. Черного и белого не брать, «да» и «нет» не говорить. Назови шестое. Сядь первым. Пройти бесшумно. Где нос, где ухо.

Первая программа. Игра с мячом. Да или нет. Веселые художники. Дружная декламация. Пять имен. Тик-так-тук. Для кого?— Для меня!

Вторая программа. Отбей шар. Узнай свое число. Рисование вслепую. Придумай рисунок. Как расположены кружки. Кто самый внимательный. Сумма двух чисел. Дорогие слова.

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ, ФОКУСЫ И ШУТКИ 137

Кто хочет на загадки отгадки находить —

Природа и ее явления. Человек. Мир животных. Растения. Труд, техника, инструменты. Школа, учебные пособия, игры. Жилище человека и его быт. Загадки-шутки. Подскажи словечко.

Шарады 147

Всех скороговорок не перескороговоришь 148

Маленькие ребусы 150

Фокусы и шутки 159

На сколько частей. Пролезь сквозь открытку. Бумажные кольца. Освободись от веревки. Четыре кубика. В какой руке монета. Тяжелая монета. Устойчивые шашки. Волшебный шар. стакан на бумаге. Шутки, шутки, шутки.

ПРАЗДНИК ИГРЫ И ИГРУШКИ 169

Парад игрушек —

День любимых игр 171

Ваша детская игра завтра станет былью (инсценировка) 173

ИГРОТЕКА В ШКОЛЬНОЙ СУМКЕ 178

Разрезные картинки. Из десяти деталей. Чтобы линия не прерывалась. Считай, не зевай! Разделить на участки. Встречный ход. Веселый бег по кругу. Кузнечик. Тир на столе. Конусы. Коршун и цыплята. Палочки-сбивалочки. Плашки. Накинь кольцо. Сквозные лунки. Башня.