

**С. Шмаков**

# **ИГРЫ-ПОТЕХИ ЗАБАВЫ-УТЕХИ**



**С. ШМАКОВ**

**ИГРЫ-ПОТЕХИ  
ЗАБАВЫ-УТЕХИ**

Липецк  
"Ориус"  
1994

**ББК 74.202  
Ш 71**

Книга "Игры-потехи, Забавы-утехи" известного ученого-педагога, профессора Липецкого педагогического института С. А. Шмакова продолжает серию его работ о детском досуге — "Досуг школьника", "Лето", "Уроки детского досуга", "От игры — к самовоспитанию", "Ее Величество — игра", "Игры-шутки, игры-минутки", "Каникулы", вышедших в 1992-93 г. г. в издательствах "NB Магистр", НМО "Творческая педагогика", НПО "Ориус".

Написана по заказу отдела по проблемам семьи, женщин, детей и демографической политики администрации Липецкой области и МО Российской Федерации по программе "Дети Чернобыля".

Рецензент — член-корреспондент АПН РФ О. С. Газман.

Рисунки студентов художественно-графического факультета ЛГПИ Людмилы Востриковой и Юлии Белоглазовой.

Оформление обложки Виктора Нелюбова.

"Игры-потехи, забавы-утехи" — сборник игровых миниатюр, игр-упражнений, разнообразных развлечений, ориентированных на творческое самовыражение ребенка. Изложенные в нем программы игр, забав, потех и упражнений могут быть использованы в воспитательной деятельности школ, внешкольных учреждений и в семье.

**ISBN 5—85831—069—9**

**© НПО "ОРИУС"**

## ВНАЧАЛЕ БЫЛА ... ИГРА

*Теоретическая физика —  
это детские игрушки  
по сравнению с игрой.*

А. Эйнштейн



Да, да, вначале было не слово, а игра, если говорить о начале культуры всего человечества или начале входления в жизнь малыша. Ребенок еще не может говорить, но уже кулюкает, гугукает, улыбается во весь рот, реагируя на колыбельные потешки матери или бабушки, хватая беспомощными ручонками свои первые погремушки. Играя почти бессознательно, малыш осваивает формы и величины вещей и предметов, их расположение в пространстве, различает цвета и звуки, познает первые слова-сигналы, вступает в "контакты" с другими людьми, реагирует, наблюдает, запоминает, координирует движения, пополняет свой кругозор, радуется жизни.

Понять природу игры, ее поразительный воспитательный потенциал — это понять природу счастливого детства, понять своего ребенка, своих питомцев и воспитанников.

Ребенок, играя, все время стремится идти вперед, а не назад. Многие взрослые этого не понимают, очевидно, потому, что забыли себя в детстве. В играх дети все как бы делают втроем: их подсознание, их разум, их фантазия "работают" синхронно, участвуют в осмыслении и отражении мира постоянно. Детские игры окапаются золотом самой высокой пробы, ибо воспитывают, развивают в ребенке целостно милосердие и память, честность и внимание, трудолюбие и воображение, интеллект и фантазию, справедливость и наблюдательность, язык и реактив-

ность — словом все, что составляет богатство человеческой личности.

Американский психолог Джордж Мид увидел в игре обобщенную модель формирования того, что психологи называют "самостью" человека, — созищание своего "Я". Игра — мощнейшая сфера "самости": самовыражения, самоопределения, само проверки, самореабилитации, самоосуществления. Благодаря играм дети учатся доверять самим себе и всем людям, распознавать, что следует принять, а что отвергнуть в окружающем мире. Уже потому удлинение детства в играх есть великое завоевание цивилизации, есть возможность, говоря словами польского гения, одного из лучших терапевтов Европы, писателя с мировым именем, педагога и психолога Януша Корчака, "отыскать себя в обществе, себя в человечестве, себя во Вселенной". Уже потому в игровом мироощущении детей присутствует истина более глубокая, чем в рассудочном взгляде на мир.

Вслушайся,уважаемый читатель, в музыку и мудрость таких детских игровых понятий, вспомни словесное "пространство" игры: говорилки, дразнилки, леталки, мочилки, бродилки, приговорки, заклички, издевки, пестушки, потешки, прибаутки, страшилки, молчалки, голосьянки, поддевки, сечки, небылички, загадки, скороговорки, перевертynши, считалки, догонялки, металки, выручалки и т. п.

В России игры называли забавами, развлечениями, потехами и даже утехами. А ведь утешиться — это успокоиться на чем-то радостном, облегчить свою жизнь, свое положение, перестать огорчаться, горевать, успокоиться. Русская народная культура издавна богата играми, в которых живет уважение к прошлому и вера в будущее.

\* \* \*



Детские психиатры, сталкиваясь с нарушениями здоровья, особенно с отклонениями в психике, выносят диагноз: "Дети в детстве не доиграли". Есть даже такое выражение — "игровая дистрофия детей". Есть отрасль медицины и психологии — игротерапия. Игрую можно диагностировать, познать ребен-

ка. Игрою можно ободрить и одобрить ребенка. С помощью игры можно корректировать, улучшать, развивать в детях важные психические свойства, человеческие личностные качества.

Наша книга — это сборник частично заимствованных из опыта разных мастеров игры и придуманных автором еще в давние годы педагогических поисков игровых миниатюр. Всего их в книге 300. В книге представлены игры-минутки, игры-тренировки (тренинги), игры-упражнения, игры-шутки. Их главное назначение — развитие ребенка, коррекция того, что в нем заложено и проявлено, вывод ребенка на творческое, экспериментальное поведение. С одной стороны, мы предлагаем ребенку, подростку пищу для подражания, повторения, с другой — представляем поле фантазии и личного творчества.

Техника многих представленных в книге игровых миниатюр отрабатывалась столетиями, достигая своего художественного совершенства. Установить авторство тех или иных забав невозможно. Автор данной книги находил многие забавы, иногда встречающиеся в современной литературе разных авторов и очень повторяющиеся в названиях и фабулах, в книжных источниках XVII—XVIII вв. Мы заметили, что моделей игры не так-то уж много, а вот разновидностей забав великое множество. Мы не стали придавать заимствованным и придуманным забавам дидактический, научообразный "антураж", игры от этого только бы проиграли. Вся педагогическая мудрость игры в ее простых или чуть усложненных (заданных) правилах, в обычном ее описании.

Бери, дорогой читатель, игру как заготовку, думай сам, какому возрасту детей она подходит, усложняй или облегчай правила и всю "технологию" той или иной игровой миниатюры.

"Люди никогда не обнаруживали большего остроумия, чем в изобретении игр", — сказал почти три столетия назад немецкий философ и математик Готфрид Лейбниц. И был прав. Сколько веселых забав придумали сами дети, их учителя, родители. Теперь это общие игры.

Не все представленные нами игры есть игры в "чистом" виде. В книгу мы включили достаточное количество игровых упражнений, занятий, тренингов целевого назначения. Перед

каждой такой программой даются небольшие пояснения и советы. Мы старались подобрать для этой книги небольшие по объему, несложные по содержанию, но важные по назначению забавы для детей, в которых, как в сказках, есть намек и "добрый молодцам урок". Мы пытались представить программы игр, не требующих больших пространств и сложной атрибутики.

Знаменитый ученый Эрик Берн пишет: "... весь процесс воспитания ребенка мы рассматриваем как обучение, тому, в какие игры следует играть и как в них играть"<sup>1</sup>.

Давайте запомним все — и учителя, и воспитатели, и родители, — что точно так же, как взрослый человек обязан работать, ребенку необходимо играть. И то, и другое необычайно важно и плодотворно, тем более что ребенок — "существо играющее".

Мы называем в этой книге того, кто проводит игру, ведущим. Это может быть учитель, родитель или сам школьник.

Не путайте ведущего с водящим. В играх издавна водит тот, кто выпутывается из интриги игры, решает ее творческие задачи, проявляя выдумку, смекалку, ловкость и т. п.

В книге использован опыт ныне ушедшего из жизни прекрасного игровика калужского учителя Е. М. Гельфана, с которым у нас был долгий творческий союз.

Разделы коррекционных игр подготовлены психологом Н. Я. Безбородовой.

Закончить вступительную статью нам хочется словами А. Фромма: "Играя, дети учатся прежде всего развлекаться, а это одно из самых полезных занятий на свете"<sup>2</sup>.

Желаем удачи на поприще развлечения (раз-влечение, — влечение к разному, разнообразному)!

---

1 Берн Э. Игры, в которые играют люди. Л.: Лениздат, 1992. С. 46.

2 Фромм А. Азбука для родителей. Л.: Лениздат, 1991. С. 84.

# ИГРЫ-АТТРАКЦИОНЫ



*Мы начинаем свою игровую программу с забав, которые претерпели самые печальные изменения. Они просто потерялись во времени, как бы "вымерли" вместе с племенем людей редчайшей профессии — массовиков-затейников.*

Слово "аттракцион" в дословном переводе с французского означает "притяжение", "привлечение". В цирке самый привлекательный номер называется аттракционом. В местах общественных гуляний аттракционы — развлечения в виде качелей, каруселей и всевозможных аппаратов для состязаний.

Словом "аттракцион" также принято называть игры-состязания, соревновательные досуги, краткие, зрелищные, веселые, построенные на преодолении трудностей.

Аттракционы могут быть с предметами и без них. Эти забавы помогают в развитии, самопроверке, тренировке силы, ловкости, смекалки, развивают глазомер, точность движений и приучают к настойчивости в достижении цели. Одни аттракционы могут найти место в квартире, другие — в школе, на улице, во дворе, дома, на даче. Важно, чтобы каждый аттракцион был доступен всем членам игрового коллектива, доставляя радость каждому, кто хочет проверить на нем свои творческие и физические силы.

## Кто сядет первым

К спинке стула с разных сторон привяжите две цветные ленты (или два шнура) длиной 4—5 метров. Два участника аттрак-

циона привязывают концы лент к поясу (можно пристегнуть булавкой), отходят один влево, другой вправо на расстояние натянутой ленты. По команде ведущего они должны быстро кружиться, стараясь обвить ленту вокруг себя, приблизиться к стулу и сесть на него. Лента все время должна быть натянутой, ее можно слегка поддерживать рукой. Чтобы стул не двигался, его ведущий придерживает за спинку. Кстати, на стул можно сразу положить приз для победителя.

## Азбука

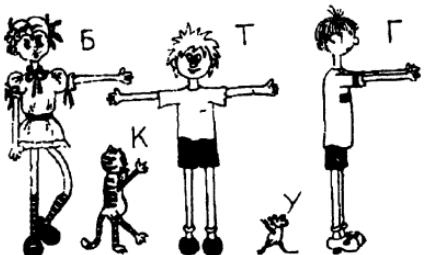


Рис. 1

Популярный артист театра и кино Ярмольник пытается изображать любые предметы, животных и птиц. А вы попробуйте пантомимой изобразить... все буквы алфавита (см. рис. 1).

## Сапоги-скороходы

Соревнуются две команды.

Каждая делится пополам. Одна подгруппа располагается напротив другой на расстоянии примерно 20 метров. Состязание идет как встречная эстафета. Эстафетной палочкой являются сапоги самого большого размера. Бежать в них весьма не просто. Первые номера команд надевают сапоги и по сигналу бегут к своему партнеру, который стоит напротив. Подбегая, снимают сапоги. Их надевает следующий член команды и бежит обратно. Вот и все. Правда, чтобы пробежать в таких "скороходах", необходимы воля, изобретательность и сила (см. рис. 2).



Рис. 2

## Присядь и вытолкни

В круг диаметром 3 м входят два игрока, принимают положение приседа и берутся за голеностопы. Их задача — толкаясь плечами или грудью, заставить друг друга потерять равновесие и коснуться руками, коленями или ягодицами пола, ковра. Нельзя заступать и за пределы круга. Поединок длится две минуты. Если одолеть друг друга не удалось, объявляется ничья.

Можно изменить правила игры и разрешить выталкивание соперника ладонями рук.

## Что можно пронести на ... носу?



Рис. 3

А действительно, что? Конечно же, очки. А что еще? Попробуйте пронести 2–3 метра: пластмассовую крышку, ножницы, веник, гимнастический обруч, книгу, коробок спичек, резиновую игрушку и т. п. (см. рис. 3).

## Погаси свечу

Отвести играющего, закрыв ему глаза, на три шага от зажженной свечи и предложить ему вернуться, дунуть и потушить свечу. Руки держать за спиной.

## Перетяжка

Положите на пол два гимнастических обруча на расстоянии полутора. В обручи входят два игрока, у них в руках одна веревка. По команде необходимо, не выходя из своего обруча, вытащить соперника из его круга (см. рис. 4).

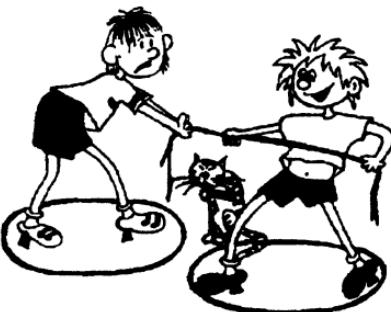


Рис. 4

## Сорви шапку

Состязаться могут двое ребят, а могут и две команды. Чертится круг. В круг входят игроки, у каждого из них левая рука привязана к туловищу, а на голове — шапка. Задача проста и

непроста — снять шапку у противника и не позволить снять свою. За каждую снятую шапку команда получает очко.

### Лети, "мушка"

"Мушка" — старинная русская народная игра. В землю вбивают кол, на него вешают "мушку". Играющие с определенного расстояния бросают биту, стараясь ударить по колу так, чтобы "мушка" улетела возможно дальше. Побеждает тот, чья "мушка" улетела далеко, дальше всех.

### Что там, за спиной?



Рис. 5

Двум соперникам на спины прикладываются четкие картинки (рисунки) и бумажные кружки с цифрами, например: 96, 105 и т. д. Игроки сходятся в круге, становятся на одну ногу, другую поджимают под колено и придерживают рукой. Задача заключается в том, чтобы, стоя, прыгая на одной ноге, заглянуть за спину соперника, увидеть цифру и разглядеть, что нарисовано на рисунке. Побеждает тот, кто первым "расшифровал" противника (см. рис. 5).

### Стай рыбок

Игроки делятся на 2—3 равные команды, и каждый игрок получает бумажную рыбку (длина 22—25 сантиметров, ширина 6—7 сантиметров), привязанную на нитке хвостом вниз (длина нитки 1—1,2 метра). Ребята закрепляют конец нитки сзади на поясе так, чтобы хвост рыбки свободно касался пола. У каждой команды рыбки разного цвета. По сигналу ведущего игроки, бегая друг за другом, стараются наступить ногой на хвост рыбки "противника". Касаться ниток и рыбок руками не разрешает-

ся. Игрок, чью рыбку сорвали, выходит из игры. Побеждает та команда, у которой останется больше рыбок.

### Перевернутый бинокль

На полу проводят мелом прямую черту длиною 5—10 метров. Соревнующиеся должны пройти по этой черте, глядя на нее в бинокль, повернутый к глазам широкой стороной окуляров. Задание можно усложнить, проведя извилистую линию и поставив на ней несколько предметов на расстоянии 1,5—2 метров. Эти предметы необходимо собрать.

### Победи троих

Две одинаковые по размеру и толщине веревки по 2,5—3 метра связываются посередине так, чтобы получилось четыре одинаковых конца. Соревнуются четверо ребят, каждый берет свой конец веревки, натягивает его, получается "крест". Примерно в двух метрах от каждого игрока на полу (на земле) кладется приз (игрушка, мешочек с орехами, конфеты и т. д.). По команде участники тянут свой конец веревки, пытаясь первыми схватить приз (см. рис. 6).

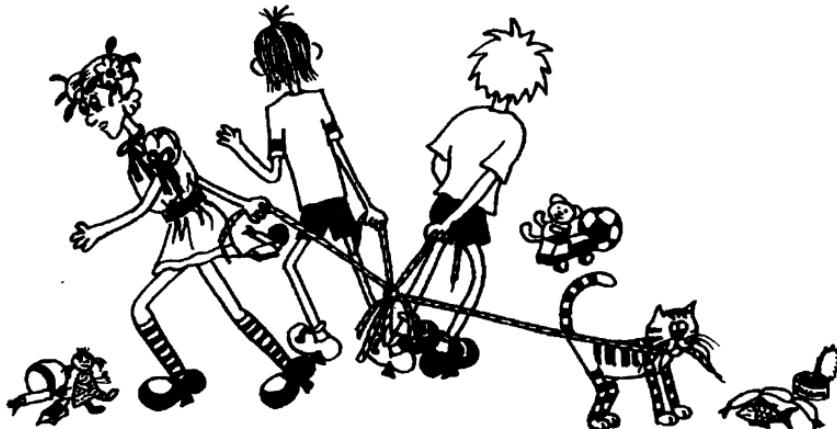


Рис. 6

## **Быстрой ползите, "пауки"**

На линии старта начертите два круга. Разделите ребят поровну на две группы по 15—20 человек и каждую группу поставьте в круг. Теперь обвязите обе группы веревками, получилось два "паука". По команде "марш!" оба "паука" начинают наперегонки перебираться к финишу, где начертены два других круга, в которые они должны встать. "Пауки" спотыкаются, не бегут, а еле ползут. Все играющие должны быть или босыми или в ботинках.

## **Эстафета водоносов**

В состязании могут участвовать несколько команд по 5 человек в каждой. У команды должно быть маленькое детское ведерко, а если не найдется, то консервная банка с проволочной ручкой. Объем ведерок должен быть одинаковым, иначе нельзя будет определить победителя.

Проводить аттракцион можно на площадке, длина которой 15 — 20 метров. Команды выстраиваются на старте. На финише против каждой команды — флагжок. Те, кто стоит первым, получают по ведерку, наполненному водой.

По сигналу судьи, выбранного ребятами, первые номера бегут до флагжков, огибают их и возвращаются на линию старта. Цель игры — как можно быстрее добежать до флагжа и обратно, передать ведерко товарищу по команде и при этом не расплескать воду.

Выигрывает команда, затратившая меньше времени и сохранившая больше воды.

## **Крючком за мяч**

Положите на землю обруч. Внутрь обруча — волейбольный мяч с петлей или кольцом. Двое играющих становятся друг против друга и, взяв каждый по палке с крючком, стараются подцепить мяч за кольцо и унести его из обруча, одновременно мешая противнику сделать это. Кто первый унесет мяч, тот выигрывает (см. рис. 7).



Рис. 7

### Верхом на помеле

Как известно, дети способны играть с любыми предметами. Предложите им поиграть с ... метлами, которыми подметают дворы и улицы. Желательно, чтобы это были метлы с одинаковыми по длине палками (ручками).

Метлы можно бросать вдаль, как бросают копье копьеметатели. Можно пробрасывать метлу в подвешенное кольцо, гимнастический обруч на точность попадания. Можно ее бросать так, чтобы попала целиком в очерченный круг или квадрат. Можно метлой сбивать установленные на определенном расстоянии мишени (предметы), бросая ее тоже, как копье.

С метлой можно бежать или идти, держа ее на ладони, как баланс, определенное расстояние.

Можно провести веселую эстафету "ведьм на помеле", когда соревнующиеся члены команды бегут, сидя на метле верхом, как на лошади (один этап); сидя вдвоем или втроем на одной метле (второй этап); сидя на метле "задом-наперед" (третий этап); пробегая дистанцию слалома (змейкой между установленными предметами: городками, булавами, игрушками, коробками) и т. п.

Предлагаем сыграть в "хоккей", используя метлы в качестве клюшек. Играть можно на коньках и без них. Забивать можно шайбу, мяч, коробку.

Наконец можно сыграть в футбол, сидя верхом на метлах. В такой футбольной команде не должно быть более трех-пяти человек. Забивать мяч в ворота, сидя на метле не просто. И все-таки попробуйте, это будет веселый футбол.

### Рыболовы

Для этой игры необходимо иметь три удочки длиной по 3 метра. К удочкам на леске прикрепляется по проволочному кольцу с внутренним отверстием 25 миллиметров. На расстоянии 2-х метров от "берега" ставятся на землю несколько бутылок (кегли). Приглашаются трое игроков. Нужно за возможно короткий срок надеть кольцо на горлышко бутылки и "подсечь" ее, т. е. повалить.

Выигрывает тот, кто повалит наибольшее количество кеглей или бутылок в самое короткое время.

На леску можно привесить большой гвоздь. Тогда необходимо опустить гвоздь в горлышко бутылки (см. рис. 8).



Рис. 8

### Сшибалочки

На земле укрепляют доску длиной 3—4 метра и шириной 4—5 сантиметров, поставленную на ребро. Двое играющих сходятся на доске и ударами ладоней стараются сбить друг друга на землю.

### Достань мячик

Игрок принимает стойку носки и пятки вместе, руки соединены за спиной (кисть одной захватывает запястье другой).



Рис. 9

Приседая, игрок должен, не сходя с места и не опираясь руками о пол, поднять и положить на место малый мяч (шайбу, кубик, шишка и т. д.), находящийся возле пяток.

Побеждает ученик, который из 3—5 попыток большее количество раз добьется успеха (см. рис. 9).

### Разрезанные картинки

Картинку, наклеенную на картон или фанеру, разрезают на несколько частей. Все части смешивают и предлагают играющему сложить из них картинку. Не всегда это оказывается легко выполнимой задачей.

Складывать картинки можно по образцу (то есть имея перед собой второй экземпляр этой же картинки) и без образца. Иногда разрезают не одну, а две-три картинки и части их смешивают между собой. Это, конечно, делает задачу более трудной.

Для каждого комплекта игры надо сделать коробочку или прочный конверт.

### Пройди, не задень

На ровном месте на расстоянии шага друг от друга ставятся 8—10 городков на одной линии (или кеглей). Играющий становится перед первым городком, ему завязывают глаза повязкой и предлагают пройти между городками туда и обратно. Выигрывает тот, кто свалит наименьшее количество городков (см. рис. 10).

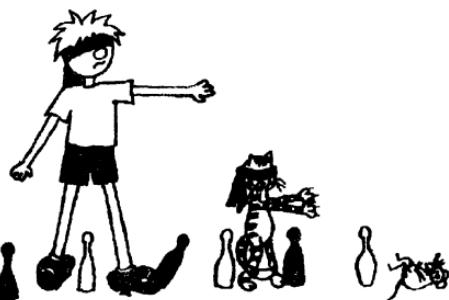


Рис. 10

## **Сделай "пистолетик"**

Станьте прямо, вытяните руки и правую ногу вперед. Сгибая левую ногу в колене, присядьте, сделайте "пистолетик".

## **Наошупь**

В темный мешок из материала складывается 8—10 небольших предметов: ножницы, авторучки, пробка от бутылки, нож от мясорубки, катушка ниток, наперсток, пуговица, ложка и т. п.

Надо наошупь через ткань мешка отгадать, что в нем лежит. Ткань мешка не должна быть грубой или слишком тонкой.

## **Укрась елочку**

Поставьте искусственную елочку (слочки) или настоящую. Украсить ее необходимо всем, что есть в карманах и на себе. Естественно, ребята заранее об этом не знают.

## **Кто сильнее?**

Достаньте крепкую толстую веревку длиной 6 метров. Концы ее свяжите прочным узлом. У вас получится большое веревочное кольцо. Двое участников состязания, находясь внутри веревочного кольца, растягивают его в разные стороны, заведя веревку под лопатки и ухватившись за нее обеими руками. Посредине между ними проводят черту. По сигналу оба, пятясь назад, стараются перетянуть один другого за черту (см. рис. 11).

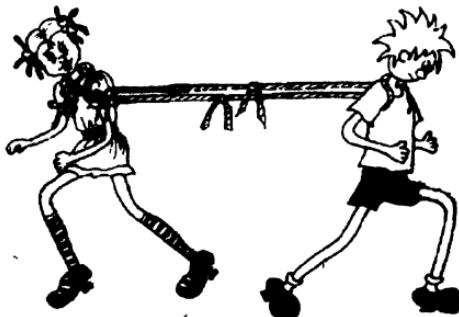


Рис. 11

## **Достань коробок**

Сесть на табуретку, поджать ноги и, не касаясь пола ногами и руками, достать зубами коробок спичек, стоящий "на попа" у

одной из задних ножек табуретки. Крутиться на табуретке можно как угодно (см. рис. 12).



Рис. 12

### Отдай честь!

Отдать честь правой рукой, а левую одновременно вытянуть вперед с оттопыренным большим пальцем, сказав при этом: "Во!" Затем хлопнуть в ладоши и

проделать то же самое, но быстро сменив руки (см. рис. 13).



Рис. 13

### Веселые поварята

Для этого аттракциона понадобятся два поварских колпака, две курточки или два белых халата, два фартука. Предметы раскладываются на табуретах, находящихся на линии старта, на противоположных табуретах ставят по кружке, наполненной водой, по бутылке с широким горлышком из-под кефира, кладут по столовой ложке.

Участники состязания делятся на две команды. Они выстраиваются на линии старта. По сигналу ведущего первые номера подбегают к табурету, надевают колпак, куртку и фартук и бегут к противоположным табуретам. Затем берут ложки, один раз зачерпывают воду из кружки и наливают ее в бутылку, после чего возвращаются к своей команде и раздеваются, передав второму номеру фартук и колпак. Он быстро одевается и выполняет то же задание и т. д.

### Кто быстрее

Ставятся 2 стула спинками друг к другу на расстоянии примерно 2 метров. Под стульями протянута веревка, ее концы на-

ходятся между ступнями сидящих на стуле ребят. Посредине веревки привязан мешочек с орехами (конфетами, печеньем, семечками). По команде ведущего сидящие на стуле должны вскочить, обежать вокруг стульев, сесть на свой и, ухватившись за веревку, подтянуть к себе приз, который достается тому, кто первым сможет это сделать.

### Рука направо, нога налево

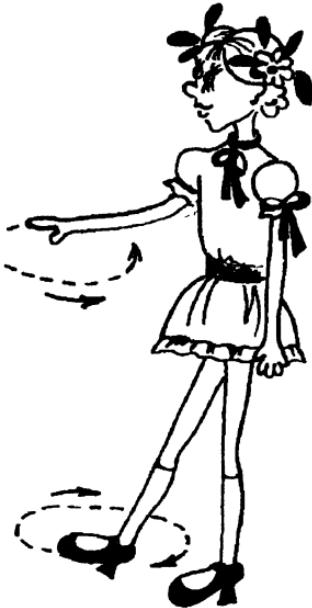


Рис. 14

Вытяните правую ногу на шаг вперед так, чтобы она носком чуть-чуть касалась пола. Правую руку вытяните чуть вперед. Теперь одновременно ногой описывайте круги слева направо, скользя носком по полу, а рукой делайте горизонтальные круги в воздухе справа налево. Затем поменяйте руку и ногу и проделайте то же самое (см. рис. 14).

### Необычный волейбол

Правила игры такие же, как в волейболе. Но обычная сетка заменяется сплошным полотнищем, сквозь которое не видно играющих другой команды. Игра "вслепую" ведет к веселым неожиданностям.

### Пары наоборот

Две-три пары привязываются спина к спине (ноги и руки свободные). Эти как бы пары "наоборот" должны станцевать вальс, танго, сплясать "барыню" и пробежать 10 метров туда и обратно, как сиамские близнецы.

## Одноногие футболисты

Играющие все время держат обе ноги вместе и мяч бросают сразу двумя ногами, иначе они выбывают из игры на одну минуту без замены. Площадка уменьшена до размера волейбольной. Длина ворот — 3 метра, высота 2 метра.

В каждой команде 5—7 играющих: вратарь, 2—3 защитника, 2—3 нападающих. Так как играющие передвигаются только подскоками, тайм продолжается 5 минут, перерыв между таймами — 3 минуты. Проводить более трех таймов не следует.

Мяч для игры — медбол № 1 (набивной мяч весом 1 килограмм). Правила такие же, как в футболе.

## Сумей сделать!

Предложите кому-либо из детей встать прямо, соединив каблуки и разведя как можно шире носки. Перед каждым носком ноги ребенка положите по монете, резинке, конфете. Пусть попробует поднять эти вещи, не сгибая коленей. Желающего поднять с пола конфету поставьте спиной к стене так, чтобы пятки касались стены, а конфету положите прямо у его ног. Это сделать очень непросто.

## Пусть не каплет над головой

К концу полутораметровой палки привязать стакан и налить его до верха водой. Держать одной рукой палку за спиной за самый ее конец.

Для курьеза назовем палку "зонтиком". Итак, двое берут "зонтики". Один задает какой-либо вопрос, другой, обдумывая ответ на него, должен пройти туда и обратно по три шага. После этого они меняются ролями.

По окончании игры изменяется количество воды в стаканах. У кого ее осталось больше, получает три очка. Очками оцениваются остроумные вопросы и достойные ответы.

## С водой ... на спине

Мелом проводятся две параллельные прямые в комнате на расстоянии 10 метров одна от другой (или на земле).

Несколько ребят становятся на четвереньки у одной из черт, и им на спины ставятся пластмассовые миски, наполненные до половины водой.

Они должны побыстрее перейти на четвереньках через другую линию, повернуть обратно и вернуться к старту.

Пришедшие первыми получают по два очка, а совсем не пролившие воды — еще по три. Состязаться следует в теплое время года или в теплой комнате (см. рис. 15).

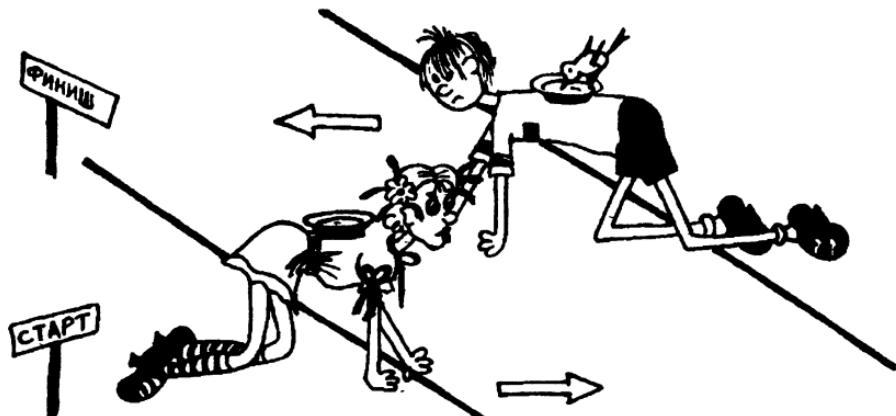


Рис. 15

## Кто быстрее "пришьет"

Две команды ребят должны на скорость "пришить" всех членов команды друг к другу. Вместо иголки используется ложка, к которой привязана нитка, бечевка. "Пришивать" можно через ремешок, лямку, петлю на брюках, словом, через то, что не оскорбит достоинства партнера.

## Попади в звоночек

Подвесить на высоте двух метров два по-разному звучащих звоночка. Расстояние между ними должно равняться сантимет-

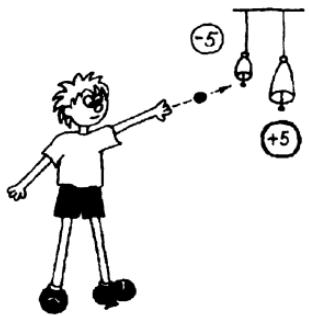


Рис. 16

рам пяти. Попадание в один определенно звучащий звонок дает 5 очков, в другой, звучащий поиному, — 5 штрафных очков.

Звоночки можно заменить двумя по-разному звучащими пустыми консервными банками или металлическими тарелками. Бросать в них небольшим мячиком или камешком.

Внимательно следите за тем,

чтобы никто не стоял поблизости от того места, куда бросают камешки.

В 3—5 метрах от звоночков проводится на земле черта, за которой становятся бросающие мячик.

Ребята сами уговариваются, сколько бросков каждый будет делать подряд.

В этой игре можно разделиться и по командам (см. рис. 16).

### Бумажная стрела

Для игры нужна бумажная стрела типа голубка, которую может сделать любой школьник. Игра лучше в безветренную погоду. Ребята делятся на две равные команды.

На земле проводится прямая, на которую становится первый игрок, бросающий стрелу. С того места, на которое упала стрела, игрок второй команды мечет в противоположную сторону.

И снова с этого места, где упала стрела, игрок первой команды бросает ее опять в противоположную сторону.

Так поочередно один за другим игроки разных команд мечут стрелу изо всех сил в две противоположные стороны.

Если при последнем броске стрела упала на проведенную по земле черту, обе команды метали одинаково. Если же стрела оказалась в том направлении от черты, в каком бросала одна из команд, то победила эта команда.

## Не сходя с ребра

Толстая доска поставлена на ребро и закреплена в таком положении колышками, вбитыми возле нее в землю.

По одну сторону от доски на землю положено пять одинаковых предметов (например, карандашей), а по другую сторону — пять ластиков.

Играющий должен, проходя по ребру доски и не сходя с него, переложить все предметы, лежащие слева, на правую сторону, а лежащие справа, — на левую сторону. При неудаче нужно начать сначала и повторить попытку еще один раз, затем уступить место следующему игроку.

## Приз в петле

На столе положены два приза, например, конфета и яблоко. Над ними поставлена табуретка (стул), с нее свисают две петли из тесьмы, в которую надо вложить руку, чтобы взять приз. Концы этих петель держит один играющий, а другой игрок пытается схватить призы. Очко проигрывает пойманный за руку или его "противник", не успевший затянуть петлю. Если же первый игрок затянул петлю до того, как другой коснулся предмета, то он тоже проигрывает очко.

## Лихие шоферы

На детские машинки ставятся стаканы, маленькие ведерочки с водой, налитые до краев. К машинкам привязаны бечевки одинаковой длины (10 — 15 метров). По команде надо быстро наматывать бечевку на палочку, подтягивая к себе машинку. Если вода плещется, ведущий называет громко номер "шофера", и тот на секунду перестает мотать бечевку. Побеждает тот, кто быстрее всех подтянул машинку и не расплескал воду. Он-то и получает приз (см. рис. 17).



Рис. 17

## **Гонки на помеле**

Бег верхом на метле (зигзагом) мимо 10 городков, поставленных на расстоянии 2—3 метров один от другого. Побеждает тот, кто быстрее пробежит все городки, не свалив ни одного.

# ТУРНИР "ЯБЛОЧКО"



Двум игрокам (возможно, капитанам команд) вручается по яблоку, утыканному одинаковым количеством спичек головками наружу. Вытаскивая по очереди спичку, капитаны обмениваются комплиментами: "ты веселый", "ты симпатичный", "ты красивая", "ты ловкая" и т. д. Если один из капитанов замешкался, второй имеет право говорить комплимент вне очереди. Каждая спичка — очко.

## Яблочная эстафета

Это командный конкурс. Участникам команд предлагается следующая программа:

- 1) перенести определенное количество яблок из полной корзинки в пустую, подцепляя яблоко чайной ложкой (руками не прикасаясь). Если во время движения яблоко из ложки упало на пол, его надо вновь поднять ложкой и нести с того места, с которого оно упало;
- 2) перенести яблоки из наполненной корзинки в пустую, прижав яблоки между лбами двух ребят. Несут яблоки парами (или прижав яблоки щеками);
- 3) команды садятся на стулья и передают яблоко друг другу сначала носками вытянутых ног туда и обратно. Затем сжатыми коленками, не прикасаясь руками к яблоку. Далее яблоко зажимается между подбородком и шеей и передается партнеру вот таким образом. Упавшее яблоко поднимает ведущий, он же

"пристраивает" его игроку. Побеждает команда, быстрее и сообщительнее передавшая яблоко;

4) в завершение турнира капитаны должны очистить по одному яблоку так, чтобы сохранить всю нить кожуры. У кого она самая длинная — победитель. Выигравшей команде вручаются яблочные призы (свежие или моченые яблоки, яблочный пирог, яблочный напиток, яблочная пастила и т. п.). Проигравшей команде вручается утешительный приз — яблочный сок.

### **Танец "Яблочко"**

Ведущий кладет по яблоку на голову участника конкурса и предлагает ребятам, не вставая со стула, сплясать матросский танец "Яблочко" под баян или запись мелодии на магнитофоне (можно просто петь эту нехитрую песенку). Если яблоко падает с головы, участник выбывает из конкурсной пляски. Побеждает команда, сохранившая наибольшее количество плясунов.

### **Плавающее яблоко**

В тазики (глубокие тарелки) с чистой водой опускаются яблоки, которые в воде обычно не тонут. Участники состязания заводят руки за спину и пытаются съесть свое яблоко, плавающее в воде, не прикасаясь к нему руками. Побеждает тот, кто съест яблоко первым.

### **Яблоко на удлище**

На удлище подвязывается леска, на конце которой висит вымытое яблоко. У двух ребят-соперников в руках удлища. Игрок, держа удлище в руках, подносит яблоко на леске к рту соперника, соперник делает то же самое. По команде игроки должны быстро съесть чужое яблоко, не прикасаясь к нему руками. Каждый игрок обязан "подавать" яблоко ко рту соперника.

### **Ешь вслепую**

Два игрока или две команды состязающихся кормят друг друга яблоками. Глаза у всех закрыты повязками.

**Примечания.** В основе любого аттракциона лежит веселая со-  
стязательность, конкурс, требующий ловкости, смекалки, вы-  
думки, озорства. Аттракцион — спутник любого вечера отдыха,  
любого праздника, программы дискотеки, семейного торжества,  
любого общения.

Рекомендуем коллекционировать эти милые забавы, они украсят  
вашу жизнь и жизнь ваших детей. Хотим напомнить, что  
сохранились и аттракционы, которые могут унизить достоин-  
ство ребят. Это те аттракционы, в которых партнеры по игре  
могут облиты водой, измазать сажей, сметаной и т. п.

## РАЗВИВАЕМ КООРДИНАЦИЮ

Координация — буквально "упорядочение". Координироваться — значит быть способным согласовывать свои действия, приводить их в соответствие. Мозг отдает "приказ", а тело, его руки, ноги, пальцы и т. д. подчиняются этому "приказу". Всегда ли случается такое согласование? Увы, не всегда и не у всех. Встречаются взрослые и дети, которые ведут себя неуклюже, некрасиво ходят, жестикулируют, у них все падает из рук, они и сами-то нетвердо стоят на земле. У кого-то не развит вестибулярный аппарат, а кто-то просто не тренирован, не способен одновременно подчинить себе самого себя.

Ниже мы предлагаем игры и упражнения на проверку координации движения и ее развитие.

### А ну, попробуй!

Вытяните вперед руку с раскрытым ладонью. Прижмите к ладони мизинец, остальные пальцы должны быть развернуты. Получилось? Не тут-то было!

### Вращай одновременно

Попробуйте руку вращать справа налево и одновременно ногу в противоположную сторону. Добившись успеха, постарайтесь сделать то же обеими руками и ногами.

## Распишись

Сядьте за стол так, чтобы корпус тела был выпрямлен. Возьмите лист бумаги и авторучку. Попробуйте одновременно делать правой ногой под столом вращательные движения справа налево, а правой рукой в это же время два-три раза расписаться или просто написать свою фамилию. Думаем, что на бумаге без надлежащего опыта будут начерчены смешные каракули. Но если немного потренироваться, можно добиться четкой росписи.

## Камешки

Это русская игра, очень популярная в свое время, сейчас не заслуженно забыта. Вместе с тем она очень увлекательна, полезна, развивает ловкость рук и пальцев, точную координацию движений. Покажите ее ребятам, и они потом сами с удовольствием будут заниматься ею.

Дети играют, сидя за столом или на полу, на земле (на гладко 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 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.

*Первое.* Взять в руку пять камешков. Один подбросить вверх, остальные быстро положить и успеть поймать подброшенный камешек той же рукой.

*Второе.* Подбросить вверх тот же камешек вновь, поймать его, предварительно взяв со стола два камешка.

*Третье.* Подбросить вверх находящиеся в руке три камешка и поймать их, взяв предварительно со стола оставшиеся два камешка.

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

**Пятое.** Подбросить вновь эти четыре камешка вверх и поймать, предварительно взяв со стола один.

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

### Не урони мячик

Отпишите от бревна кругляшок толщиной 15—20 сантиметров и расколите его точно пополам. У вас получится пара ножных качалок. Надо сделать четыре пары таких качалок.

Состязания проводятся двое на двое. Партнеры становятся на качалках один против другого на расстоянии трех шагов и по сигналу начинают перебрасывать друг другу мячик. Тому, ктороняет мяч на пол, засчитываются штрафные очки. У какой пары играющих будет меньше штрафных очков, та и выигрывает состязание (см. рис. 18).



Рис. 18 (а)



Рис. 18 (б)

### Левая, правая, где сторона?

В этом танцевальном аттракционе у ребят, танцующих в паре, связываются резиновым кольцом или лентой правая нога одного партнера с левой ногой другого. Танцевать не очень удобно, зато весело.

### Танцуем в ластах

Попробуйте танцевать, бегать, прыгать в ластах. Вот где очень необходима координация, так как ноги сразу станут "чужими".

## **Ложку на ножку**

Табуретка переворачивается, спиной к каждой ее ножке становится игрок с завязанными глазами. В руках у участников по столовой ложке.

По сигналу ведущего они делают три шага вперед, поворачиваются кругом и стараются поскорее положить, пристроить ложку на свою ножку. Двое первых, кому это удается, побеждают.

## **На одной руке**

Для каждого играющего (их не должно быть больше четырех) подбирается много мелких и несколько больших предметов, которые очень нелегко, но все-таки возможно удержать на одной руке.

Они лежат для каждого играющего отдельной кучкой. За один раз нужно перенести их все, не придерживая и не уронив, на расстояние 5—7 метров с завязанными глазами.

Нельзя торопить играющих. Все, кто выполнит это задание, считаются победителями.

## **Послушай, поверь и себя проверь**

Ведущий предлагает игрокам сделать следующее упражнение: положить руки на колени, по команде хлопнуть в ладоши, потом правой рукой взяться за нос, а левой — за правое ухо. Потом опять хлопнуть и поменять руки. А вот еще одно упражнение: по команде отдать честь правой рукой, а левой показать "Во!", потом по команде поменять руки.

В эту забаву можно внести юморинки. Ведущий спрашивает у стоящей напротив шеренги ребят:

— Настроение каково?

Дети, вытянув правую руку и оттопырив большой палец, отвечают:

— Во!

Ведущий:

— Настроение как?

Дети, хлопнув в ладоши, вновь вытягивают вперед правую руку, сложив пальцы в фигу, отвечают:

— Так!

Этот диалог надо делать очень быстро.

### Прыжок с поворотом

Очертите на земле круг. Станьте в центр круга, подпрыгните как можно выше, сделайте в воздухе полный поворот и точно опуститесь в центр круга. Вот такое простое задание дайте своим ребятам (см. рис 19).

### Делай одновременно

Одновременно отбивайте носком одной ноги два удара, а носком другой — три

### Еще раз, но одновременно

Предложите детям правой ногой крутить "от себя", а правой рукой крутить "к себе".

Левой рукой хлопать себя по голове, одновременно правой рукой гладить свой живот справа налево и слева направо.

Точно так же можно левой рукой как бы забивать гвоздь молотком, а правой гладить что-то утюгом.



Рис. 19

## ПРОВЕРЯЕМ РЕАКЦИЮ

*Миллионные доли секунды — и те сейчас на счету. А много ли значит для некоторых из нас даже не секунда, а день?*

*"В практике полетов на современном самолете-истребителе, — рассказывает космонавт Герман Титов, — неизбежны острые ситуации, требующие мгновенного уяснения причин их появления и молниеносной реакции на них. У летчика-истребителя в ходе повседневных тренировок и полетов вырабатывается своеобразный автоматизм, в котором мышление сливается с действием, такой автоматизм, когда трудно установить, что происходит ранее — действие или интуиция".*

*Уметь быстро реагировать — значит быть способным принять мгновенное решение, отзываться на воспринимаемые впечатления, события, явления, то есть соединить "прямым проводом" сигнал и реакцию на него. У человека должна быть крепчайшая связь между зрительными, слуховыми и моторными центрами. Образцом могут служить спортсмены, например, спринтеры, которые улавливают команду судьи или выстрел стартового пистолета до доли секунды и, взрываясь, быстро бегут к цели.*

*Проведите с детьми несколько ниже расположенных игр на мгновенную реакцию.*

### Не подражай!

На стол кладутся пять одинаковых предметов. Вокруг стола располагаются играющие (не больше 7) и ведущий. У каждого игрока в правой руке неочищенный карандаш.

Ведущий называет один из предметов и быстро опускает возле него карандаш, одновременно с ним возле этого же предмета должны опустить свои карандаши все играющие.

Неожиданно ведущий называет один предмет, а карандаш опускает возле другого. Играющие не должны поддаваться внушению его жеста, а опустить карандаш возле предмета, который он назвал. Те, которые ошиблись, на три хода выбывают из игры.

Темп игры постепенно возрастает и, кроме того, на столе появляется все новые и новые предметы. Число их можно довести до 10—15 в зависимости от уровня реактивности участвующих в игре. Нужно ведь хорошо запомнить, где какой лежит предмет, чтобы опускать карандаш одновременно с ведущим.

С теми, кто часто поддается влиянию его жеста, следует поиграть отдельно, уменьшив на столе количество предметов.

### Рикошеты

Участники аттракциона, взяв в каждую руку по мячу (лучше разного цвета), принимают исходное положение ноги врозь, руки в стороны. Их задача, не сходя с места, поймать мячи после одновременного удара ими о землю, причем мяч, брошенный правой рукой, надо поймать левой, и наоборот.

Кому удалось не ошибаясь большое количество раз выполнить это упражнение, тот победитель.

### Разбудили — беги!

Из 10—12 играющих составлены две равные команды. В каждой ребята рассчитаны в порядке номеров.

Все дети лежат с закрытыми глазами, развалившись поудобнее на матах, ковриках или прямо на земле.

Ведущий негромко окликает: "Третий!" — и третий из обеих команд моментально вскакивает, получают заранее подготовленные задания: выучить четверостишие незнакомого стихотворения или небольшой отрывок прозы, запомнить несколько иностранных слов или устно решить несложный арифметический пример.

Заучивать они должны, обегая пять раз круг длиной приблизительно 70—100 метров (заранее указано, по какому кругу бежать, кому по часовой стрелке, а кому в противоположном направлении).

Тот, кто прибежит первым, получает 5 очков, столько же получает и тот, кто выполнил задание.

Все остальные играющие должны, не шевелясь и никуда не глядя, безмятежно лежать на земле. За каждое нарушение этого правила они штрафуются на 1 очко.

### Ловец колец

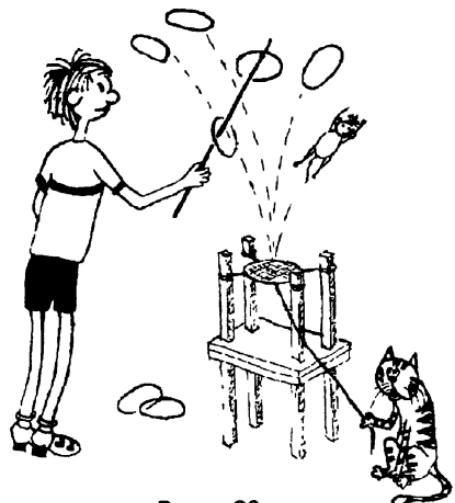


Рис. 20

Поставьте табуретку на табуретку вверх ножками. Между ножек на резинках укрепите колечко (кружок) с сеткой, к середине которой привязан веревочный конечек. На кружок укладываются колечки (картонные, проволочные, пластмассовые). Один из игроков оттягивает за веревочку кружок на резинках и быстро его отпускает. Колечко или колечки взлетают вверх. Игрок, стоящий рядом с табуретками, должен поймать колечки на палочку, шпагу. Каждое пойманное колечко — одно очко. Если вверх одновременно подбрасываются несколько колец, то за каждое очередное пойманное кольцо прибавляется два, три, четыре и т. д. очка. Побеждает самый ловкий ловец колец.

Такой кольцевброс можно сделать во дворе, вбив в землю 4 заостренных палки и привязав к ним "стреляющий кружок (см. рис. 20).

### Смени руки

Двое ребят садятся друг против друга и держат обе руки ладонями вверх.

Правой рукой нужно "осалить" левую руку "противника", а левую быстро убрать, когда она может быть осалена.

Ведущий часто дает команду "Менять!" — это значит, что надо салить левой рукой, а правую убирать. При следующей его команде "Менять!" снова салят правой рукой — и так все время руки меняются.

Для того, чтобы усложнить игру, ведущий дает изредка команду "Не менять!", и тогда дети продолжают салить той же рукой, что и прежде.

Каждый играющий вслух считает, сколько раз ему удалось осалить "противника".

Ведущий прекращает игру одним хлопком, и, если после этого кто-либо не остановится, он теряет все свои очки (осалил — 1 очко).

### Подсечка и надсечка

Играющие становятся в колонну по одному на расстоянии вытянутых рук.

Двое ребят берут за концы метровую палку и быстро идут с обеих сторон колонны лицом к играющим, "подсекая" ребят палкой на высоте 30 сантиметров от земли. Дети должны прыгивать через палку, при неудаче — выбывают из игры.

Одновременно из-за спин играющих движутся тоже по обе стороны колонны еще двое ребят, держащие за концы метровую ленту, опуская ее на 10 сантиметров ниже роста играющих. Стоящие в колонне должны пригибать головы, чтобы лента не задела их, иначе они тоже выбывают из игры.

Число участников редеет, и трое оставшихся в колонне последними награждаются 5 очками (призами).

Выбывающие становятся в новую колонну, и игра продолжается.

Ее можно усложнить, если перескакивающие через палку одновременно должны выкрикивать "Оп!", а при опускании головы говорить: "Кланяюсь".

Подсекающих палкой и проносящих ленту при каждом повторении игры заменяют другими.

### Качающаяся корзина

В проеме дверей повесьте за ручки на бечевках корзину (можно кастрюлю) и раскачайте ее. Участники аттракциона, от-

ступив от дверей на 5—7 шагов, должны попробовать закинуть в корзину мячик и несколько мягких игрушек. Побеждает тот, кто забросил больше всех предметов.

# ЗАБАВЫ С ВОЗДУШНЫМИ ШАРИКАМИ

*Дети могут играть с любыми предметами, любыми игрушками, если к этому пробудить энергию их души. Предлагаем забавы с воздушными шариками.*

## "Футбол"

Дети играют в мини-футбол босыми ногами (или в легких чешках). Кроме того, ноги у щиколотки связываются мягким платком. Вместо футбольного мяча берется надувной шарик (рекомендуем иметь в запасе еще пару). Тайм должен длиться минут пять-семь. Футбольным полем может быть классная комната, школьный коридор и т. д. Остальное, как в большом футболе: судья, болельщики, две команды не более 5—6 человек, вратари, единая форма (шиточная) и даже спортивный комментатор.

Команду-победительницу награждают...цветными шарами.

## Чей шар больше?

Состязание предельно просто: участники получают воздушные шарики и по команде начинают их надувать ртом. Тот, у кого шар лопнет, выбывает из игры. Побеждает тот, кто надует самый большой по объему шарик.

## Волейбол с воздушными шарами

В комнате на высоте примерно 1,5 метра от стены до стены протягивают веревку. Мячом служат два воздушных шарика,

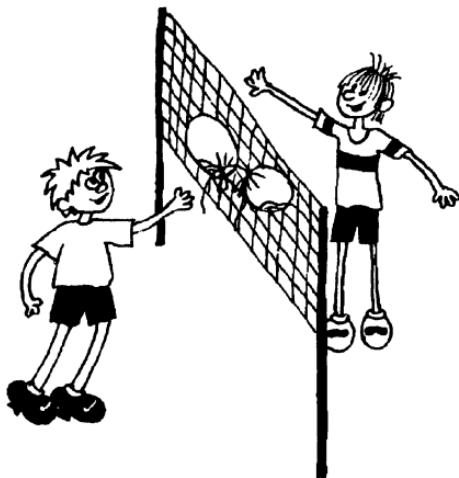


Рис. 21

связанных вместе. В каждый из них наливают по нескольку капель воды. Это делает их чуть тяжелее, и, главное, благодаря перемещающему 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 перегнать его на сторону противника и не давая упасть на пол.

Побеждает команда, получившая к концу игры меньше штрафных очков (см. рис. 21).

### Воздушный хоккей

У игроков в руках детские пластмассовые клюшки. Вместо шайбы — надувной шарик. Все остальное, как в настоящем хоккее. Правда, тайм должен быть 5—6 минут. Забить шайбу в ворота, то есть шарик, можно только клюшкой.

### Салочки с шариками

На площадку выходят две команды по 3—5 человек. У ребят к поясам привязаны по два шарика. У одной команды — красные, у другой — зеленые. По команде ведущего дети бегут за "противником", стараясь прихлопнуть руками надувные шарики. Тот, у кого шарики лопнули, выходит из игры. Побеждает та команда, у которой шары сохранились. Пользоваться острыми предметами (гвоздик, иголка) нельзя.



Рис. 22

## Толкни "ядро"

В несколько воздушных шариков наливается  $1/3$  стакана воды. Затем шары надуваются до одинакового размера. В комнате (зале) мелом вычерчиваются круги диаметром 1,5 метра.

Воздушный шар — "ядро" — участник должен толкнуть как можно дальше, как это делается в легкой атлетике. Побеждает тот, кто толкнул его дальше всех (см. рис. 22).

## Кулек и шарик

Из бумаги делаются большие кульки (типа колпака) с небольшим отверстием на конусе. Играющие закрывают лицо этими кульками, держа их руками (кульки можно тесемками привязать к голове). Обзор у игроков сильно ограничен. Их задача увидеть воздушный шар (или несколько шаров) на полу. Шар подбрасывает ведущий. Мало увидеть шарик, его надо "раздавить" ногой. Шарик должен лопнуть только от ноги. У всех играющих на ногах должны быть чешки или легкие тапочки. Вот и все. Но попробуйте найти шарик через кулек-конус, да и раздавить его не так-то просто. Тому, кто это сделает, вручаются призы.

Можно усложнить забаву. Играют команда на команду как будто бы в футбол. На небольшой площадке. Ворота не предусмотрены. Забитый гол — это лопнувший шарик. Ведущий их также постоянно подбрасывает. Но кульки остаются на лицах.

## Цыплят по осени считают...

Для этого аттракциона необходимы кроме воздушных шариков еще и гимнастические палки. Соревнуются два игрока или две команды. Состязание идет под мелодию песенки "Цыплята" (...Цып, цып, мои цыплята).

На первом этапе необходимо прогнать один шарик гимнастической палкой от старта до финиша и обратно.

На втором этапе участники гоняют по два шарика.

На третьем — три шара, на четвертом — четыре, на пятом — пять, на шестом — шесть шаров. У каждой команды (или у игрока), шары разного цвета. Побеждает команда, первой привавшая свои шары (цыплят) от старта к финишу.

### Шары-мишени

Найдите воздушные шары. Натяните веревку между деревьями или столбами на высоте 2—2,5 метра от земли и подвесьте к ней шары. Пусть ребята попробуют попасть в них с расстояния 3 метров из лука стрелой, из рогатки проволочной пулькой или утяжеленным воланчиком, в который вставлен гвоздик. За каждый пробитый шарик начисляются очки.

### Летящий шарик

На улице или в помещении очерчивается прямоугольная площадка. Ее размер зависит от количества играющих. Эта забава по правилам напоминает баскетбол. Вместо баскетбольных корзинок по краям площадки установите две стойки, к которым привязаны проволочные кольца, в эти кольца и надо загнать шарик. Главное — не стараться бить по шарику сильно. Достаточно легкого щелчка по нему или простого прикосновения рукой. Тайм не должен превышать 5—7 минут. Побеждает команда, которая в установленное время сумеет большее число раз забить шарик в кольцо противника.

### Бег с "капканом"

Участники состязания делятся на две команды. К правой и левой ногам каждого бегуна привязываются по два надутых шара. Это и будут "капканы".

По команде ведущего члены команд бегут наперегонки до установленного рубежа. Каждый следующий член команды начинает бег тогда, когда его партнер достиг рубежа. За каждый лопнувший шар команда получает штрафное очко.

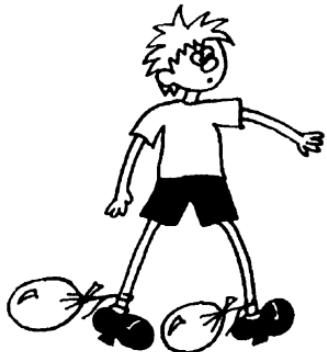


Рис. 23

Соревнование проходит весело, но бежать с "капканом" нелегко; поэтому отмерьте расстояние для бега не более чем в 30 метров (см. рис. 23).

### Танец с шарами

Объявляется танцевальный конкурс на самую элегантную пару. Пара танцует любой танец:

- держа шар на весу между лбами;
- держа шар животами;
- держа шар коленками.

Шарик меняет место по команде ведущего конкурса. Конкурс можно усложнить. Танцующие поворачиваются спиной друг к другу. Шарик сначала необходимо держать затылками, затем спинами и, наконец, удерживать его под коленками. За потерю шарика паре начисляются штрафные очки. Побеждает танцевальная пара, меньшая других теряющая шарик в танце и показавшая лучшую красоту движений в танце.

### Эстафета с шариками

В эстафете могут участвовать две-три команды по пять-семь человек. Этапы эстафеты:

*Первый этап* — пронести шарик на голове. Если упадет, остановиться, поднять и вновь продолжать движение.

*Второй этап* — бежать или идти шагом, а шарик гнать по воздуху.

*Третий этап* — нести два шарика, прижав их друг к другу, между ладонями.

*Четвертый этап* — гнать шарик по полу, огибая расставленные змейкой городки (кегли, игрушки).

*Пятый этап* — пройти быстро дистанцию с шариком, привязанным метровой ниткой к щиколотке ноги.

*Шестой этап* — нести шарик на ракетке от настольного тенниса или в большой ложке.

*Седьмой этап* — зажать шарик между колен и прыгать с ним, как кенгуру.

В завершение эстафеты команды выстраиваются в затылок и передают свой шар на скорость:

- через голову;
- руками сначала слева, затем справа;
- между расставленных ног;
- зажав шар плечом и головой (здесь лучше использовать надувной шарик-колбаску);
- зажав шар под мышкой;
- зажав шар коленками.

# ИГРЫ СО СПИЧКАМИ

Это еще одна возможность проявить свою и детскую фантазию с помощью спичек. Известно, что ребята любят однообразное многообразие. Они собирают железные пробки от бутылок, изоляторы и еще бог знает что. Мы предлагаем поиграть со спичками.

## Горящая спичка

Дети сидят в кругу. Зажигаются две спички от свечи, стоящей в его центре. Горящие спички идут по кругу навстречу. Их передают, беря за целую основу спички или сгоревшую головку. Тот, в чьих руках спичка гаснет, должен ответить на любой вопрос, который зададут ему участники игры, исполнить номер художественной самодеятельности, рассказать веселую историю, анекдот.

Так обычная спичка поможет детям сделать игру интересной.

## Спичка-копье

Знаменитый тренер сборной страны А. Гомельский называет эту забаву самой любимой забавой своих "Гулливеров".

А забава предельно проста: начертить на полу мелом или палкой на земле черту и, не переступая ее, бросать на дальность обычновенную спичку, как копье. Победителя можно определить по трем броскам (см. рис. 24).



Рис. 24

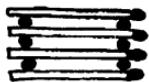


Рис. 25

## Колодезь

Из спичек сложить колодезь.

Побеждает тот, у кого он самый высокий и простоят дольше (см. рис. 25).

## Автограф

Группа ребят по команде одновременно пишет (выкладывает) свои имена и фамилии. Побеждает тот, кто сделает это быстрее и качественнее.

## Почтовый индекс

Из спичек на столе дети выкладывают десять (ориентировочно) прямоугольников с перекладинкой посередине, так, как индекс на почтовом конверте.

Задания играющим могут быть следующие: на скорость сложить число, слово, свою фамилию, быстро меняя спички в прямоугольнике (индексе), делая это аккуратно, не разрушая спичек.

## Кто поднимет больше

На стол кладется одна спичка. На эту спичку с двух сторон накладываются другие спички головками навстречу. Затем сверху все это закрепляется одной, двумя или большим количеством спичек. Все это "сооружение" надо поднять, не разрушив, за нижнюю спичку. Получается как бы шалашик. Для этого важно сохранить баланс.

Три спичечных коробка поставлены ребром один на другой. Необходимо пронести такую "пирамиду" в одной руке 3—5 метров.

## Дунь в коробок

Освободите коробок от спичек. Выдвиньте его наполовину и, приставив ко рту, сильно дуньте. Коробок может улететь до-

вольно далеко. Вот и проведите соревнование "воздушных стрелков". Кстати, таким вылетающим из коробки бумажным яичком можно:

постараться попасть в небольшой очерченный мелом круг;  
сбить легкую, бумажную мишень;  
попасть коробочкой в установленную на полу корзинку;  
попробовать установить рекорд, т. е. "передунуть" коробочку через какую-то планку.



Рис. 26

### Кто быстрее?

Дети делятся на две команды, которые садятся на стулья, впрочем, команды могут соревноваться и стоя.

Ведущий дает два пустых коробка без внутреннего бумажного яичка. Задача: быстро передать коробок партнерам по команде...носом. Если коробок упал, его поднимают, надевают на нос, и состязание продолжается. Вроде бы все просто, а без ловкости не обойтись (см. рис. 26).

### Геометрическая задача

Предложите детям только из шести спичек сложить четыре треугольника (из трех спичек сделать треугольник, остальные три поставить внутри пирамидой).

### Рассортируйте (упражнение на внимание)

Отрежьте ножницами головки у 54 спичек. Возьмите из них 18 и разрежьте их пополам.

Оставшиеся 36 больших спичек разложите на 3 кучки по 12 спичек. На 12 спичках вы проведете красные полоски, а на других 12 — синие, а на третьих — черные.

Возьмите первые 12 штук; на 4 проведите по одной красной поперечной полоске; на других 4 — по две полоски; на третьих 4 — по три полоски. Так же необходимо провести полоски синего, а затем и черного цвета.

Теперь возьмите 36 маленьких спичек и повторите с ними тоже, что с 36 большими.

Материал для сортировки готов.

В каждой кучке после сортировки должны оказаться спички одного размера, с одинаковым числом полосок одного цвета. Так у вас получается 18 кучек.

Это полезное занятие, так как хорошо развивает внимание. Сразу раскладывать спички на 18 кучек нелегко. Гораздо проще сначала разложить их на 2 кучки — отдельно большие спички и маленькие. Затем каждую из этих больших кучек — на 3 в зависимости от цвета полосок, всего получится 6 кучек.

Теперь каждую из 6 кучек разложить на 3 кучки в зависимости от количества полосок. Так получится 18 кучек.

Таким комплектом спичек могут один за другим пользоваться 3—4 человека. Они замечают по часам, кто быстрее справился с заданием, и стараются равняться на него.

### Рисуем спичками

Рисуем — значит выкладываем из спичек какие-то задания или производные фигуры или предметы: животных, домик, птиц, человечка, кораблик и т. п. Автор самого остроумного и качественного рисунка становится победителем (см. рис. 27).

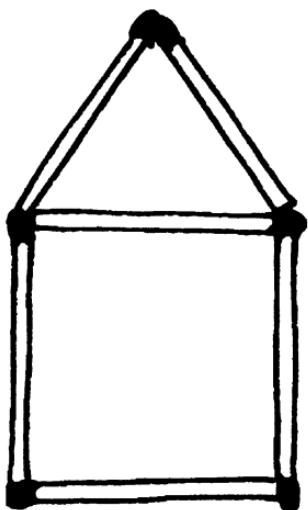


Рис. 27

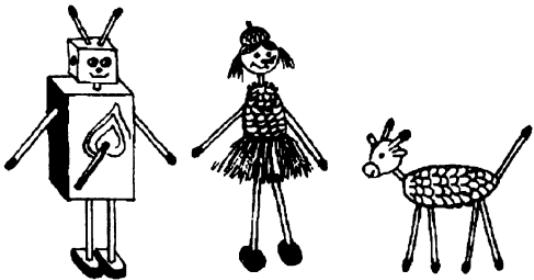


Рис. 28

## Материал конструктора

Существуют в мире чудаки, которые из спичек сооружают копии замков, храмов, макеты кораблей и т. п.

Предложите ребятам из спичек, пластилина,

клея, спичечных коробков, бумаги сделать быстро и качественно робота, куклу, корабль, лошадь, ежика, Кремль и т. п. (см. рис. 28).

## РАЗВИВАЕМ ГЛАЗОМЕР

М. Ломоносову принадлежит такая мысль: "Глаза человека — это точный измерительный прибор". Глазомер как измерительный прибор необходим людям всех профессий. Но особенно он нужен топографу, геологу, агроному, лесоводу, закройщику, чертежнику, токарю, ткачу, водителю, летчику, спортсмену, художнику, скульптору, архитектору и т. д. и т. п.

Что такое глазомер? Это способность определить размеры предметов и расстояний на глаз без каких-либо измерительных приборов.

Некоторые могут спросить, для чего глазомер, например, токарю или ткачу? На этот вопрос легко ответить: первый определяет диаметр обтачиваемого изделия, когда станок находится еще в движении, и только затем проверяет свою прикидку точным измерительным инструментом. Второй следит за правильностью движения челнока на ткацком станке, когда станок работает, и никакой "инструмент", кроме глаза, здесь нельзя использовать. Точно так же и водитель беспрошибно на глаз определяет расстояние от своей машины до той, что находится перед ней.

В жизни мы все время пользуемся глазомером, тренируем его, часто даже не замечая этого. Например, когда мы прикидываем расстояние до места, куда спешим, и даже тогда, когда тянемся за каким-либо предметом. Но для того, чтобы сделать глазомер достаточно точным и стать увереннее в его правильности, нужны специальные упражнения или игры-упражнения.

Организуя их, сосредоточьте внимание ребят на тех элементах игр, которые формируют это важное качество.

## "Логово"

Это старинная сибирская игра. Играющие с помощью же-ребьевки делятся на две партии. Одна прячется, другая ищет. Те, кто прячется, ищут себе такое "логово", в котором их не видно, но из которого они могут "вылететь пулей" и поймать кого-то из ищущих. Выигрывает группа, в которой осталось больше "незапятнанных" игроков. Найдя "логово", игроку необходимо тщательно замаскироваться. Эта игра помогала сибирским детям вырабатывать глазомер, умение прятаться, быстро бегать, выжидать в засаде и т. п.

## Проверь, потом отмерь

Нарежьте газетный лист на полосы шириной 10—15 сантиметров и распределите их между играющими.

Пусть ребята посмотрят на какой-либо предмет, поставив его вертикально, горизонтально и в наклонном положение, и оторвут газетную полосу, равную по величине длине этого предмета, затем приложив ее к нему, чтобы проверить свой глазомер. Побеждает тот, у кого самое точное совпадение.

## Крышки на банки

Ребята садятся вокруг большого стола и рассчитываются в порядке номеров. Каждый запоминает свой номер.

На столе поставлены несколько банок и баночек различной величины и формы. Брать их в руки нельзя.

У каждого из участников игры кусок картона, на котором необходимо сначала нарисовать крышки, затем вырезать их так, чтобы они точно совпали с отверстиями банок. Банки можно выбирать любые, какие кто хочет.

На выполнение задания дается минут десять.

Вырезав крышку, нужно поставить на нее свой порядковый номер, а затем уже закрыть банку; снимать крышку для переделки не разрешается. Побеждает тот, у кого крышки точно совпали с отверстием банок (см. рис. 29).



Рис. 29

## Определи на глаз количество

Пусть ребята потренируются и посоревнуются в определении на глазок следующего:

— Сколько спичек укладывается в один ряд на дне обычной спичечной коробки?

Сколько спичек в целом коробке?

— Вынуть из коробки с сахаром один кусочек и определить, смотря на коробку, сколько кусочков укладывается на две в один слой; сколько их в коробке? Проверить.

— Сколько приблизительно яблок в корзинке, картошечек в ведре?

— Сколько орехов в банке?

— Сколько поленьев в поленнице, книг на полке?

— Сколько букв в одном газетном листе "Комсомольской правды"?

— Пощупав лист, определить, сколько страниц в данной книге.

— В книгу вложены 3—4 закладки. Определить, на каких они страницах.

— Взяв одни и те же книги, открывать их на странице, названной ведущим (см. рис. 30).



Рис. 30

## Каков объем сосуда?

Какой только формы не бывают сосуды для жидкостей! Интересно проверить на глаз действительную вместимость некоторых из них. Это весьма полезно для различных жизненных ситуаций, например при покупке жидких и сыпучих продуктов в магазине, при подготовке к походам и поездкам и т. д. Предложите детям проверить свой глазомер, выполняя раз-

личные задания дома. Затем проведите между ними соревнование. Поставьте перед школьникам сосуды различной емкости: банки, флаконы, графины, бутылки и даже кастрюли. Пусть они на глазок определят их емкость. Затем с помощью литровой банки, мензурки, гравированного сосуда или того же стакана, который вмещает 200 мл воды, в присутствии ребят проверьте их данные. Награда победителям — стакан сока, молока или кефира.

### Проехали километр?

Столбы вдоль шоссе и железной дороги, на которых обозначают километры, стоят всегда по одну сторону от полотна. Можно в дороге организовать соревнование на проверку глазомера.

Ведущий, увидев километровый столб, делает знак рукой, и все играющие, смотря в противоположное окно, рассчитывают по скорости движения, когда транспорт минует километр. Сделав расчет, участник поднимает руку, а ведущий определяет, кто не ошибся и был наиболее точен.

Потренировавшись в определении одного километра, можно перейти к соревнованию на определение расстояния 2—5 километров.

### Сколько места занимает предмет?

Ведущий быстро показывает ребятам какой-либо предмет (блюдце, тетрадь, коробочку, безделушку).

Играющие, приготовив для себя четыре соломинки или тонкие хворостинки, узко нарезанные полоски картона или, наконец, четыре спички без головок, ограничивают на глаз с четырех сторон место, на котором должен поместиться предмет.

Ведущий быстро обходит всех играющих и проверяет точность их прикидки.

Игра повторяется несколько раз, причем предметы каждый раз меняются, их предлагают сами играющие.

## Нарисуй, вырежь, проверь

Ребята разбиваются по двое. Друг для друга они рисуют на нелинованной бумаге небольшой квадрат, треугольник, круг и фигуру с несложным, извилистым контуром.

Нарисовав эти фигуры, дети передают листки друг другу. Брать их листы в руки не разрешается. Необходимо посмотреть на фигуры и запомнить их размеры. Затем на такой же нелинованной бумаге они рисуют фигуры по памяти, стараясь сохранить такие же размеры и повторяя неточности чертежей.

После этого вырезают фигуры по контуру, накладывают на те фигуры, которые были нарисованы вначале, и смотрят, у кого получилось точнее.

Ведущий, обойдя все пары, говорит, кто лучше использовал свой глазомер.

Игра может повториться, но рисовать теперь нужно фигуры с более сложными контурами.

## Взвесь на руке

На 8—10 предметов разной величины наклейте номера, написанные на небольших бумажках, затем взвесьте их на весах и запишите результаты.

Несколько играющих один за другим прикидывают вес предметов на руках, затем расставляют их по весу от самого легкого до самого тяжелого или наоборот. Можно записать вес и по номерам. Ведущий просматривает эти записки и определяет, кто сделал верные прикидки.

## Сантиметр всегда с собой

Предложите ребятам максимально раздвинуть большой и указательный пальцы и определить на глаз, сколько сантиметров между их концами. Пусть ребята сантиметром проверят свои замеры. Пусть также определят на глаз, проверят и запомнят, сколько сантиметров между их указательным и средним пальцами, между средним и безымянным, между безымянным и мизинцем, между большим и мизинцем. Сколько сантиметров от конца среднего пальца до локтя, от конца среднего пальца до плеча, между концами указательных пальцев, когда руки раздвинуты в стороны. Свой рост и шаг в сантиметрах...



Рис. 31

Много еще можно сделать измерений, но все это бесполезно, если не постараться все это надолго запомнить.

Организуйте групповые или индивидуальные соревнования школьников в точном определении размеров с помощью руки — это не только интересно, но и глазомер в результате развивается быстрее. Руки человека — его собственный сантиметр (см. рис. 31).

# ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ РЕБЯТ

*Подвижные игры и забавы для младших ребят не имеют равных себе конкурентов. Для малышей движение не только жизнь, но и счастье. Чаще дарите им радость движения.*

## Рыбачок и рыбки

На полу или на площадке чертится большой круг. Один из играющих — рыбачок — находится в центре круга, он приседает на корточки. Остальные играющие — рыбки — обступив круг, хором говорят: "Рыбачок, рыбачок, поймай нас на крючок".

На последнем слове рыбачок вскакивает, выбегает из круга и начинает гоняться за рыбками, которые разбегаются по всей площадке. Пойманный становится рыбачком и идет в центр круга.

## Совушка

Ребята становятся в круг. Один из играющих выходит в середину круга, он будет изображать совушку, а все остальные — жучков, бабочек, птичек. По команде ведущего "День наступает — все оживает!" малыши бегают по кругу. Совушка в это время "спит", т. е. стоит в середине круга, закрыв глаза, подогнув под себя одну ногу. Когда же ведущий скомандует "Ночь наступает — все замирает!", играющие останавливаются и стоят неподвижно, притаившись, а совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и уводит

провинившихся к себе в круг. Они становятся совушками и при повторении игры все вместе "вылетают" на охоту.

### Берегись, Буратино!

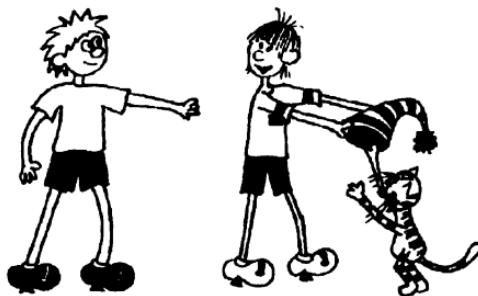


Рис. 32.

У одного из играющих на голове колпачок. Он Буратино. Водящий старается догнать и запятнать того, кто бежит с колпачком. Однако сделать это не так просто: играющие на бегу передают колпачок друг другу. Когда водящий запятнает Буратино, они меняются ролями (см. рис. 32).

### Не попадись на удочку

Для игры нужна веревка длиной 2—3 метра с привязанным на конце грузиком — мешочком с песком.

Играющие образуют круг, в центре которого стоит водящий с веревкой в руках. Он начинает раскручивать ее так, чтобы она вращалась над самой землей. Ребята перепрыгивают через веревку. Водящий постепенно поднимает плоскость вращения веревки выше и выше, пока кто-нибудь из участников не "попадется на удочку", т. е. не сумеет перепрыгнуть через вращающуюся веревку. Попавшийся водит. Игра продолжается.

### Салки

Салки — древняя игра, в которой участники догоняют и салят друг друга. Эту игру можно усложнить. Начинает водящий салка, все остальные свободно размещаются на площадке. Салка, прыгая на одной ноге, старается догнать и осалить игроков, а те, тоже прыгая на одной ноге, увертываются. Если салка догнал или коснулся игрока, они меняются ролями. Время от врем-

мени можно менять ногу, на которой прыгаешь, но переходить на бег запрещено.

## Самый ловкий — это ты!



Рис. 33

Начертите на земле два круга диаметром до метра. Круги расположены рядом. В центр круга положите шайбу, кубик, мячик, городок. Играть могут двое или две команды из трех-четырех человек. По сигналу ведущего дети должны игрушечной шпагой, саблей, гимнастической палкой этот предмет (предметы) выбить из круга "противника", защитив свои. Ребята как бы сражаются на шпагах и саблях. Побеждает тот или те, кто, выбив предмет "противника", не допустил(и) его к своим (см. рис. 33).

## Петушки

Играющие (по одному от каждой команды) входят в круг диаметром 3 метра и принимают исходное для боя положение, присев на двух ногах или стоя на одной (правая рука держит левую ногу, а левая рука согнута впереди и прижата к туловищу или наоборот). Задача — вытолкнуть противника из круга.

## Колобок

Дети, присев на корточки, размещаются по кругу. В центре круга находится водящий — "лиса". Играющие перекатывают мяч- "колобок" друг другу так, чтобы он уходил от "лисы". Водящего сменяет тот игрок, который прикатит колобок так, что "лиса" сможет его поймать.

## Спина к спине

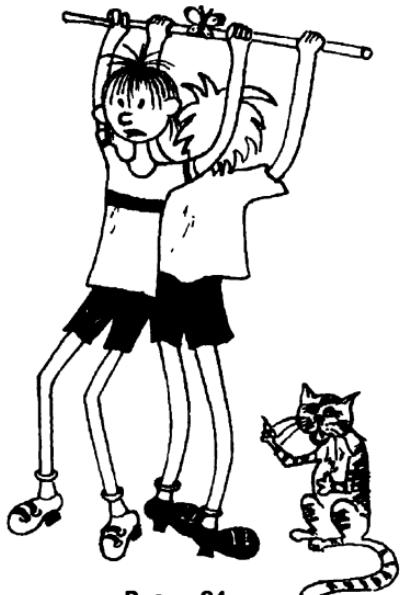


Рис. 34

Соревнуются две, три и более пар, желательно, одинаковых по росту и силе ребят. Соревнующиеся встают спиной к спине, берут друг друга под руки, согнув руки в локтях. Для разминки ребята пробуют поднять друг друга же, чуть наклонившись. Первый тур состязаний парный. По команде необходимо, не размыкая рук, сесть на пол (на землю, на маты), вытянув ноги. Затем встать, также не размыкая руки в локтях. Это сделать не очень-то просто.

Второй тур состязания одиночный. Находясь в той же позиции — спина к спине — необходимо, наклоняясь вперед, постараться оторвать соперника от пола. Побеждает тот, кому это удалось сделать первым.

Вариант: соревнующиеся берут толстую палку, встают спиной к спине, вытягивают руки вверх, ухватясь за палку.

Задача — наклоняясь вперед, попытаться оторвать соперника от пола. Проигрывает тот, кто выпустит палку или оторвет ноги от пола. Можно давать соревнующимся несколько попыток (см. рис. 34).

## Брось в кольцо

В комнате или на школьном дворе подвешивают кольцо на высоте примерно 1,5 метра. А в руки каждому участнику дают палочку длиной до 50 сантиметров. Надо с расстояния 10—15 шагов пробежать к кольцу, бросить палочку так, чтобы она проскочила через него, и вновь поймать ее.

Если игрок выполнит задание, он выигрывает два очка; если не успеет поймать палочку и она упадет на пол — одно очко, ну а если бросит так, что промахнется, бросок просто-напросто

не защищается. Игра продолжается пять минут. Кто набрал больше очков, тот и победил.

### Воробыи-попрыгунчики

На полу или 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 находится внутри круга. Тот, кого поймали, становится "котом", а "кот" — "воробышком". Игра повторяется вновь.

### Горелки

Участники игры становятся парами в затылок друг другу. Впереди всех пар встает водящий, он громко говорит:

*Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло.  
Глянь на небо:  
Птички летят,  
Колокольчики звенят.  
Раз, два, три,  
Последняя пара, беги!*

После последнего слова "беги" играющие последней пары бегут вперед (каждый со своей стороны) до условного места, а водящий старается задержать одного из бегущих прикоснувшись руки до момента, когда игроки встретятся. Тот, кого задержали, встает рядом с водящим впереди первой пары, а второй становится водящим. Игра продолжается.

### Вытолкни спиной

Игроки садятся спиной один к другому и захватывают друг друга под руки. Их задача — упираясь ногами и спиной, вытолкнуть соперника за пределы круга.



Рис. 35

Можно разрешить игроками подниматься (второй вариант) и бороться стоя, однако не отрывая ног от земли (см. рис. 35).

### Невод

Все играющие — рыбки, кроме двух рыбаков. Рыбаки, взявшись за руки, бегут за рыбкой. Они стараются окружить ее, сомкнув вокруг рыбки руки. Постепенно из пойманых рыбок составляется целая цепочка — "невод". Теперь рыбки ловятся "неводом". Последние двое непойманных игроков являются победителями, при повторении игры они — рыбаки.

### Охотники

Играющие разбегаются по площадке. Три охотника стоят в разных местах, имея по маленькому мячу. По сигналу руководителя "Стой!" все играющие останавливаются и охотники с места целятся мячом в кого-либо из них. "Убитые" заменяют охотников. Играющие имеют право увертываться от мяча, но не должны сходить с места. Если игрок после команды "Стой!" сошел с места, он заменяет охотника.

### Пуговицы в решете

Поставьте на стул или табурет решето ( сито ) чуть наклонно. Подготовьте 10—15 крупных пуговиц. Соревнующиеся, отойдя от стула на 3—4 шага, должны бросать пуговицы в решето. Но... пуговицы легко отскакивают от сетки решета. Побеждает тот, кто забросил большее количество пуговиц ( см. рис. 36 ).

### Пролезь в обруч

Гимнастический обруч, поставленный на пол, держат два помощника. Игрок отмеряет от него 10 шагов, затем ему завязывают глаза и предлагают сделать 5—7 ( нечетное количество )

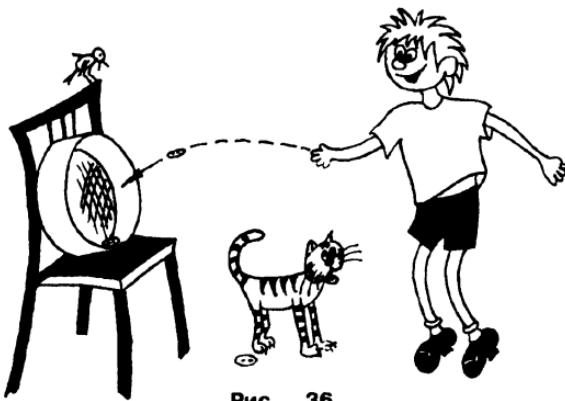


Рис. 36

поворотов кругом. После этого игрок должен, отмерив 10 шагов, пролезть в обруч.

Победителем считается игрок, выполнивший это задание быстро и ловко.

# ИГРЫ С МЯЧОМ

Мяч по популярности занимает первое место в царстве детской игры. Он, как магнит, притягивает к себе детей, стимулируя их неуемную фантазию и двигательное творчество.

Мяч — это рука ребенка, развитие ее связано напрямую с развитием интеллекта. Мяч — круглый, как Земля, и в этом его сила.

## Прокатись на мяче

Все участники соревнования выстраиваются на линии старта. Каждая группа из трех игроков получает тугой волейбольный или футбольный мяч. По сигналу один из участников тройки, поддерживаемый под локти двумя другими играющими, встает на мяч и, переступая, катит его. Таким образом вся тройка движется к финишу.

В пути участники тройки поочередно, не прекращая движения, сменяют игрока, стоящего на мяче. Группа, которая раньше дойдет до финиша, становится победителем (см. рис. 37).

## Поскачи с мячом

Зажать между коленями мяч и скакать, соревнуясь с кем-либо и не теряя при этом мяч.

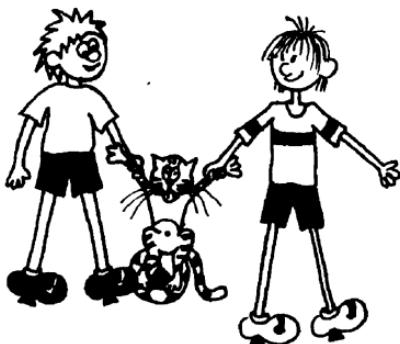


Рис. 37

## Мяч через голову

Команды встают в затылок друг другу. Капитанам вручаются мячи. По сигналу ведущего капитаны передают мяч через голову второму игроку. Второй — третьему и т. д. до последнего. Последний, получив мяч, должен обежать свою команду, встать во главе ее и послать мяч назад, точно направив его между ног членов команды. Третий, приняв мяч, бежит вперед и снова передает мяч через голову. Тут важно не только быстро сменить всех игроков, но и не запутаться в последовательности.

## Крокодильчик

Пять-шесть участников каждой команды выстраиваются друг за другом в ряд. Между каждым участником зажимается мяч, который можно держать только спиной и грудью, но не руками. И в этом случае нужно опять-таки как можно быстрее добежать до цели. Точнее доползти, как крокодильчик.

## Бег с мячом

Стать друг против друга и зажать между лбами большой мяч. Затем постараться как можно быстрее добежать до цели, не уронив мяч. При этом один бежит вперед, а другой "задом наперед". Мяч можно зажать между плечами, между ушами или спинами (см. рис. 38).



Рис. 38

## Мяч в кругу

Игра проводится с футбольным мячом. Играющие встают в круг на расстоянии одного метра от другого. Участники игры выбирают водящего, который берет мяч и становится в середину круга.

Ударяя ногой по мячу, он старается выбить его за пределы круга. Другие игроки стараются задержать мяч в кругу, держа руки за спиной. Если игроки задержат мяч, они начинают его перекатывать между собой. В этом случае задача водящего —

отнять мяч у стоящих по кругу и снова сделать попытку выбить его за пределы круга. Если водящему это удалось, то на его место идет тот игрок, который пропустил мяч с правой стороны от себя. Следует условиться, что мяч считается правильно выбитым в том случае, если он пролетел не выше колен играющих. Можно принять и более сложный вариант игры. В этом случае игроки, стоящие по кругу, в ходе игры держатся за руки и не имеют права их разъединить. Остальные правила остаются прежними. Игры лучше проводить с одними мальчиками.

### **Три упражнения с мячом**

Подбросить мяч вверх, опуститься на одно колено и поймать его.

Стоя ноги врозь, взять мяч в правую руку, отвести ее за спину и подбросить мяч так, чтобы он перелетел через левое плечо. Поймать мяч спереди левой рукой.

Держать мяч правой рукой, вытянутой вперед и повернутой ладонью книзу. Разняв пальцы, выпустить мяч и поймать его левой рукой над самой землей, захватывая сверху.

### **Мяч на голове**

Соревнующиеся кладут на голову резиновый "бублик", сверху мяч (волейбольный или футбольный). С мячом на голове необходимо пройти или пробежать определенное расстояние.

### **Попробуй подними!**

Участники, держа в руках по две гимнастические палки, располагаются в зале или на площадке. Перед каждым игроком лежит теннисный (резиновый) мяч.

По сигналу руководителя соревнующиеся должны концами палок поднять мяч до уровня плеч.

Кому удастся это сделать, тот и победитель.

### **Футбол руками**

Играющие стоят по кругу и перекатывают мяч друг другу руками. Каждый из них старается забить "гол". Если мяч про-

скользнет между ногами играющего, он поворачивается спиной к играющим и продолжает играть.

### Удержи мячик

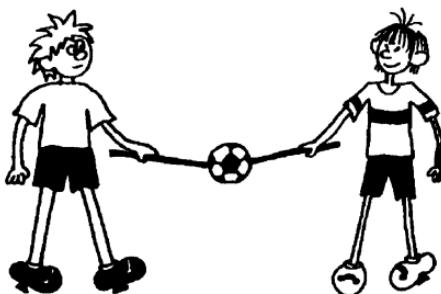


Рис. 39

У каждого участника игры палочка длиной 40—50 сантиметров. У одного она в левой руке, а у другого — в правой. Каждой паредается мячик. Трудность в том, чтобы, удерживая мячик палочками, пробежать дистанцию 10—15 метров и, не останавливаясь на финише, вернуться на линию старта.

Кто сумеет это сделать быстрее, тот победил. Если мячик упал, его надо поднять и продолжать бег. Естественно, что каждое падение мяча отражается на скорости бега (см. рис. 39).

### Столбики

Это одна из самых древних игр с мячом. Участвуют в ней 10—15 человек. Играющие располагаются по кругу на расстоянии вытянутых рук. Обычно играют большим мячом, лучше всего легким резиновым.

Во время игры ребята перебрасываются мячом. Кто не поймал мяч, упустил его, наказывается. При первой ошибке он должен продолжить игру, стоя на одной ноге. Если же ему удалось поймать мяч в такой позе, он становится на обе ноги. Но если не сумел поймать мяч, это считается второй ошибкой и он уже должен ловить мяч, опустившись на одно колено. При третьей ошибке — опуститься на оба колена. Если игроку удалось в этой неудобной позе поймать мяч, все штрафы сейчас же снимаются и он поднимается с колен и продолжает игру. Игру называют "столбики", потому что по ходу игры то один, то другой участник оказывается наказанным и стоит, застыв в неудобной позе, как столбик.

## **Поймай сачком**

Метатель и ловец становятся приблизительно на расстояни. 15—20 метров друг от друга. Затем метатель делает десять бросков мячом. Ловец должен попытаться поймать теннисный или резиновый мяч сачком. Количество удачных попыток подсчитывается.

## **Мяч на ракетке**

Состязаются двое или две группы. Задача — пронести на теннисной ракетке мяч определенное расстояние, не уронив его по дороге. Выигрывает тот или те, кто выполнит это условие более быстро и ловко.

## **Попади в мяч**

Аттракцион заключается в том, чтобы игрок ударом (левой или правой) ноги по лежащему мячу попал в мяч, подвешенный на веревке. Расстояние между мячами может колебаться от 3—5 м для младших школьников, до 11 м для старших. Подвешенный мяч находится от земли в 15—20 см.

Побеждает игрок, имеющий за 3—5 ударов большее количество попаданий.

### **Вариант**

Ударом ноги по лежащему мячу попасть в ящик (корзину), стоящий на боку.

## **Рикошет**

Поставьте на пол корзину для мусора, большую кастрюлю, кастрюлю средних размеров, маленькую посудину и железную кружку. Напомните игрокам, что "рикошет" — это отраженный под углом полет пули, мяча после удара о какую-то поверхность. Игрокам дается столько мячей (резиновые мячики, шарик настольного тенниса, волейбольный мяч и др.), сколько "мишеней". На расстоянии примерно двух метров от корзинки и посуды необходимо бросить мяч (шарик) об пол так, чтобы он, отскочив, попал в "тару". Можно предоставить игрокам по

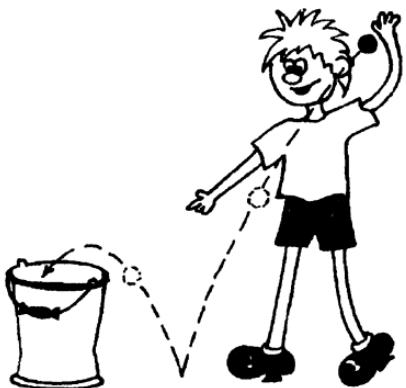


Рис. 40

две-три попытки. Выигрывает тот, кто владеет искусством рикошета (см. рис. 40).

### Бросок ступнями

Игроки, зажав мяч ступнями, располагаются на одной линии в 2—3 шагах друг от друга.

Отталкиваясь обеими ногами от пола, игроки одновременно или поочередно бросают зажатый ступнями мяч. Побеждает игрок, дальше других бросивший мяч.

#### Вариант.

Старшие ребята могут перебрасывать мяч через волейбольную сетку (веревочку, перекладину и др.), находящуюся от них в 2—3 м.

### Не задень мячи

Вдоль натянутой веревки подвесить на разной высоте и с различными интервалами 10—12 мячей, связанных парами.

Игрок, запомнив расположение мячей, должен пройти спиной вперед, не задев ни одного из них. Игроки имеют право двигаться только по прямой, приседая под мячами.



Рис. 41

Побеждает игрок, выполнивший это задание.

#### Варианты:

1. Продвигаться лицом вперед с завязанными глазами.
2. То же, проходя между подвешенными мячами "змейкой" (см. рис. 41).

## БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ!



Больше всего дети страдают от отсутствия или неразвитости своего внимания. Что такое внимание? Это сосредоточенность человека на каком-то реальном или идеальном объекте-предмете, событии, образе, слове. Внимание может быть сосредоточенным и рассредоточенным, произвольным и непроизвольным, избирательным и целенаправленным, устойчивым и рассеянным. Внимание ребенка зависит от "настройки" его на восприятие источника информации и самой информации. Регуляторами внимания могут быть любознательность и любопытство. Внимание — усилие ума и всех его рецепторов: зрения, слуха, осязания, обоняния. Развивать и совершенствовать внимание детей столь же важно, как и учить письму, счету, чтению. За вниманием следует запоминание, развитие памяти в целом. Среди иных средств, воспитывающих внимание, не последнее место занимают игры и игры-упражнения.

### Сколько чего?

Ведущий просит ребят осмотреть комнату в квартире, классную комнату, площадку, на которой находятся дети, и назвать как можно больше имеющихся здесь предметов, начинающихся на букву "К" или "Т", или "С", можно не только целые предметы, но и их детали. Ребята могут называть предметы по очереди. Далее можно попросить "засечь вниманием" круглые или полукруглые предметы, затем квадратные и прямоугольные. Далее деревянные, потом металлические, затем предметы из

стекла. Можно обратиться и к цвету, окраске предметов: черные, серые, синие, зеленые и т. п.

### Прочти газету быстро

Упражнение рассчитано на развитие внимания и умения ориентироваться в газетной информации. Согласитесь, что и то и другое качество очень необходимо сейчас, когда так резко выросло число периодических изданий.

Для проведения игры необходимы 2—3 экземпляра одного номера какой-либо газеты (желательно довольно объемной). Газета раздается двум или трем командам (в зависимости от количества играющих). Ведущий, прекрасно знающий содержание номера, задает вопросы, ответы на которые ребята должны отыскать на газетных полосах. Например:

- В каких статьях поднимаются проблемы войны?
- В каких газетных материалах говорится об искусстве?
- В каких заметках слово "хлеб" упоминается не менее двух раз? И т. д.

Команда, быстрее других определившая материал, по которому задан вопрос, получает очко. Выигрывает, естественно, та, которая наберет больше очков.

Самый простой вариант игры — задавать вопросы, связанные с заголовками статей. Время на поиск ответа не должно превышать 15 секунд. Желательно задавать несколько вопросов на одну газетную страницу.

Можно усложнить игру, составляя вопросы по содержанию той или иной статьи, или, например, попросить отыскать слово, неоднократно встречающееся в заголовках корреспонденций.

Заодно можно попросить ребят пересказать кратко тот материал, который произвел на них сильное впечатление.

### Сосчитаете ли?

Ведущий набирает такие предметы, которых всегда много под руками: карандаши, ручки, ластики, спички (без головок), столовые, чайные ложки, вилки, ножи — и раскладывает их беспорядочно один за другим.

Пусть они легли так: карандаш, спичка, карандаш, нож, карандаш, карандаш, спичка...

Нужно узнать, сколько всего ножей, спичек и т. д., но считать можно только следующим образом: первый карандаш, первая спичка, второй карандаш, первый нож, третий карандаш, четвертый карандаш, вторая спичка.

Чтобы так считать, тоже необходимо внимание.

### Выполните уговор

Ведущий становится напротив играющих и договаривается с ними о следующем: когда он будет кланяться, дети должны отворачиваться; когда будет простирать к ним руки, они будут скрещивать их на груди; когда будет грозить им пальцем, они ему будут кланяться; когда он топнет ногой, они в ответ тоже топнут.

Перед началом ведущий проводит с играющими трехминутную "репетицию". После этого тот, кто допустит ошибку, из игры выбывает.

### Играют трое

В комнате должна сохраняться полная тишина.

Трем игрокам завязывают глаза. Каждый должен поймать одного из партнеров, но от другого убежать. Участники игры прислушиваются к шагам, дыханию друг друга и, когда считают нужным, называют игрока по имени и спрашивают: "Где ты?" Игрок, которого спрашивают, должен тотчас же ответить: "Я здесь".

Первый, кому удалось поймать "противника", становится победителем. После этого к игре приступают трое других.

### Различи в шуме



Каждый играющий ребенок получает от ведущего бумажку, на которой написано название какого-либо города. Одно и то же название получают 5, 6, 7, 8 человек. Одни, например, Новосибирск, другие — Киев, третья — Рига и т. п.

Никто заранее не говорит друг другу, что написано на его бумажке. По сигналу ведущего каждый должен начать негромко выкрикивать полученное им название, одновременно прислушиваясь, кто выкрикивает тот же город, чтобы побыстрее соединиться с партнерами в одну группу.

Ведущий в начале игры объявляет, у скольких человек будет написано одно и то же название города. Когда вся группа соберется, ребята поднимают руки вверх.

Успевшие соединиться первыми считаются победителями.

Если дети захотят повторить игру, то получают у ведущего другие названия городов (цветов, деревьев, животных и т. д.), написанные на бумажках.

### Обойди спиной

Поставьте на одной прямой три предмета. Играющий должен обойти их змейкой, двигаясь спиной вперед, стараясь ни разу ничего не задеть. Перед тем, как начать движение, он внимательно изучает свой путь. Второй раз он должен обойти его гораздо скорее, а третий раз совсем быстро.

То же самое делают остальные ребята.

После этого на одной прямой линии ставятся пять предметов, которые ребята также обходят змейкой спиной вперед и с каждым разом ускоряя темп. Затем число предметов на линии можно увеличить.

За каждый задетый предмет играющим начисляют по одному штрафному очку.

Для рекордсменов можно поставить предметы по линии большого круга, эллипса, квадрата, ромба и др.

### Повтори быстро



Ведущий договаривается с играющими, чтобы они повторяли за ним любые слова только тогда, когда он произносит слово "повторите". Далее идет быстрый диалог-«перестрелка»:

— Ну, начали! Повторите — «стол».

Играющие говорят «стол».

— Повторите — «окно».

**Играющие говорят "окно".**

— Скажите — "улица". Быстро — "кошка". Вслух — "дым" и т. д.  
Тот, кто ошибся, выходит из игры.

### **Используй каждую секунду**

Малоизвестную детям картинку прикрепите к куску картона. Ведущий вращает этот картон вокруг вертикальной оси так, чтобы картина была видна играющим каждый раз не больше трех-четырех секунд. Вращение постепенно ускоряется, но при этом не следует доводить его до того, чтобы картина мелькала перед глазами. Достаточно, чтобы ребята увидели ее 10—12 раз. После этого играющие должны постараться рассказать, детально раскрыть содержание картины.

Возможен такой вариант: к обеим сторонам картона прикреплены две картины. Картон вращается так же, как и в первом случае. При этом детям можно дать два различных задания:

рассказать содержание обеих картин;

передать содержание только одной из картин, стараясь совершенно не уделять внимания второй.

Можно также разделить ребят на две команды, каждой надо будет выбрать одну из картин и передать ее содержание.

### **Умей слушать многих**

В этой игре-упражнении дети учатся слушать сразу нескольких говорящих.

Сначала двое игроков говорят одновременно два разных слова. Если водящий их различил, говорят трое. Затем четверо одновременно и довольно быстро говорят три-четыре разных слова.

В том случае, если водящий способен различить слова, пусть двое ребят, а затем трое скажут одновременно две-три разные короткие фразы.

Проделайте то же самое перед целой группой играющих и выявите тех, кто обладает такой способностью. Похвалите этих ребят.

# ИГРЫ СО СЛОВАМИ



*Владение словом — инструментом общения, мышления — неоценимое богатство. Каждое новое, осмысленное, запомненное слово, как драгоценный камушек в сокровищнице человека. Ребенок, в словарном запасе которого мало слов, теряется в сложном мире, беднеет духовно. Замечено страшное явление современности — замена истинных слов сленгом, набором стертых канцеляризмов, вульгаризмов. Избыток бранных слов, грязная матерщина — показатель скучности человека, его ограниченности. Каждое слово имеет свою понятийную или смысловую основу. У каждого свое звучание (ударение, интонационный смысл, музыка).*

*Детям абсолютно необходимы игры, специальные упражнения на слова, про слова, со словами.*

## Полслова за вами

Участники садятся в круг и перебрасывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит половину какого-нибудь слова; тот, кто ловит, должен назвать его вторую половину. Например, паро-воз, теле-фон. Бросать мяч можно любому игроку. Отвечать нужно быстро. За каждую ошибку или задержку игрок выбывает из игры.

Условия ее можно усложнить. Ведущий дает (говорит) половину слова каждому сидящему в круге ребенку. И каждый должен продолжить вторую половину. Не может — штрафное очко. Ведущий начинает говорить свою половину слова, например,

"теле...". Дети продолжают: телефон, телеграмма, телескоп, тележка, телеграф, телетайп и т. д.

## Алфавит вокруг нас

Ведущий предлагает детям в алфавитном порядке написать в течение 5—10 минут названия окружающих их предметов и вещей, находящихся в комнате или помещении. Можно писать по-несколько предметов на одну букву. Главная трудность — отыскать предметы на все буквы алфавита. Победит тот, чей список будет самым длинным. К тому же дети должны обязательно показать, где расположен названный предмет.

## Буква "Ы"

Эту букву никогда не пишут в начале русских слов. Не столь часто она встречается и в середине слов. И все-таки вспомните слова, где бы эта буква встречалась не менее трех раз (вымытый, выпытывать, вырытый). Кто больше?

## Разгадай животных



В эту игру могут играть двое или целая группа. Каждый игрок выбирает несколько животных (птиц, рыб, земноводных) и зашифровывает их следующим образом — переставляет слова в названии животного. Например, белка — это лекаб и т. п. А теперь вы разгадайте название 16 животных: мосахора, сено-брючен, рьевадум, рунгуке, хадени, паредол, ройтонстонга, дюрбвел, радатон, нурдукуб, сицила, лоясук, липотана, гетмебо, сногоро, попигомат. Простенько, но заставляет думать и фантазировать.

## "Собачья" викторина-аукцион

Ведущий держит в руках деревянный молоточек, объявляет о начале аукциона "Собака". Участники игры должны вспомнить все художественные кинофильмы, где собака — главный герой. Ребята поднимают руку и называют фильм, который вспомни-

ли. Если в аудитории пауза, ведущий произносит название фильма и, считая, бьет молотком по столу:

— "Джульбарс" — раз, "Джульбарс" — два...

На "три" победа присуждается, во-первых, тому, кто назвал большее количество фильмов, во-вторых, последнему из ребят, назвавших фильм.

Напоминаем некоторые фильмы о собаках: "Джульбарс" (1935 г.), "Белый клык" (1946 г.), "Белый пудель" (1956 г.), "Дружок" (1958 г.), "Муму" (1959 г.), "Пес Барбос и необычный кросс" (1961 г.) "Ко мне, Мухтар!" (1964 г.), "Мы с Вулканом" (1970 г.), "Пес Соленый" (1974 г.), "Кыш и два портфеля" (1974 г.), "Каштанка" (1975 г.), "Автомобиль, скрипка и собака Клякса" (1975 г.), "Белый Бим Черное ухо" (1977 г.), "Пограничный пес Алый" (1980 г.), "Лома — забытый друг" (1984 г.), "Друг" (1987 г.), "Лома" (1988 г.), "Пропал друг" (1991 г.).

### Лесенка из слов

Сколько букв в самом коротком русском слове? А в самом длинном? На первый вопрос ответить легко: если не считать предлогов, союзов, местоимений и т. д. — то две буквы. Меньше-то просто некуда, да и двубуквенных наберется не так уж много: ар, ас, ад, па, ус, ил и т. п. Со вторым вроде бы сложнее. Если не брать названия организаций типа "Главмоспромстройматериалы", то в "нормальных" русских словах предел — 24 буквы, и не больше. Тут есть какой-то закон. Например, "высокопревосходительство" или "человеконенавистничество". Предлагаем потренироваться. Возьмите любую букву и попытайтесь составить лесенку слов (имена существительные, нарицательные, единственного числа) вот такого типа:

2. АР
3. АКР
4. АИСТ
5. АКТЕР
6. АРОМАТ
7. АБРИКОС
8. АТЛЕТИКА
9. АГРОНОМИЯ
10. АРИФМЕТИКА
11. АКВАЛАНГИСТ



## 12. АЛЬТЕРНАТИВА

## 13. АККОМПАНЕМЕНТ и т. п.

Лесенку с буквой "А" можно еще продолжать.

Рискните составить смысловые цепочки из самых коротких и самых длинных слов. К примеру, "высокодисциплинированный ас". Кстати, пусть ребята объяснят каждое придуманное слово.

### Все слова на букву "П"

Сочините связный рассказ из слов, у которых первая буква "П" (из 50—70 слов). Например, "Павел Петрович Пузиков привез первоклассного попугая Петрушу, потом..."

### Слово наоборот

Ведущий называет быстро слова. Дети должны в уме представить буквы этого слова наоборот и тут же записать их на доске мелом или на листе бумаги фломастером "задом наперед". Например, ведущий говорит слово "пилот", ребенок пишет "толип". Саламандра — арднамалас. Верблюд — дюлбрев и т. д.

Можно начинать с коротеньких слов, заменяя их затем на более длинные.

### Сначала — существительные, потом — глаголы

Ведущий зачитывает участникам состязания связный текст. Ребята внимательно слушают и запоминают сначала имена существительные, отдельно глаголы, отдельно наречия и т. п. А затем стараются их пересказать. Это не так-то просто.

### Анаграммы и логарифмы



Анаграммы — загадки с перестановкой букв в слове для образования другого слова.

Логарифмы — загадка, в которой задуманное слово получает различное значение от выбрасывания или прибавления буквы.

1. Легко дыша в моей тени,

Меня ты летом часто хвалишь,

Но буквы переставь мои —  
И целый лес ты мною свалишь.

(Липа — пила).

2. Я — дерево в родной стране,  
Найдешь в лесах меня ты всюду,  
Но слоги переставь во мне —  
И воду подавать я буду.

(Сосна — насос).

3. По дороге, по пути  
Весело скачу,  
А с конца меня прочти —  
Нож я наточу.

(Колесо — оселок).

4. Вдоль по проволоке мчусь  
Ночи я и дни,  
А с конца меня прочтут —  
Тигру я сродни.

(Ток — ком).

5. Лежу я на земле,  
Прибитая к железу,  
Но буквы переставь —  
В кастрюлю я полезу.

(Шпала — лапша).

6. Географию со мной  
Изучают в школе дети,  
Дай порядок букв иной —  
И найдешь меня в буфете.

(Атлас — салат).

7. Взлетев, горю звездой в ночи,  
Но угасаю очень рано,  
А переменишь "е" на "и" —  
И я кустом зеленым стану.

(Ракета — ракита).

8. Известное я блюдо.  
Когда прибавишь "м",  
Летать, жужжать я буду,  
Надоедая всем.

(Уха — *муха*).

9. Я крошу, снося с пути,  
Все, что мне разрушить надо.  
А с конца меня прочти —  
Я морским волнам награда.

(Лом — *мол*).

10. Задачу ты решишь свободно,  
Я — небольшая часть лица,  
Но если ты прочтешь меня с конца,  
Во мне увидеть можно, что угодно.

(Нос — *сон*).

11. Скрывается мой плод румяный  
Тенистою листвою,  
А буквы переставь —  
Я окажусь рекою.

(Слива — *Висла*).

12. Мы резким голосом кричим  
И ковыляем так комично,  
Но вставь нам "л" — и зазвучим  
Тогда довольно мелодично.

(Гуси — *гусли*).

### Все рыбы на мягкий знак

Вспомните 20 рыб, названия, которых оканчиваются на мягкий (ъ) знак (см. рис. 42).

### Хочешь получить приз?

Вспомни слова, где "вмонтировано" слово "приз". Например, "каприз", "призательность". Кто придумает больше всех таких слов, получает приз.

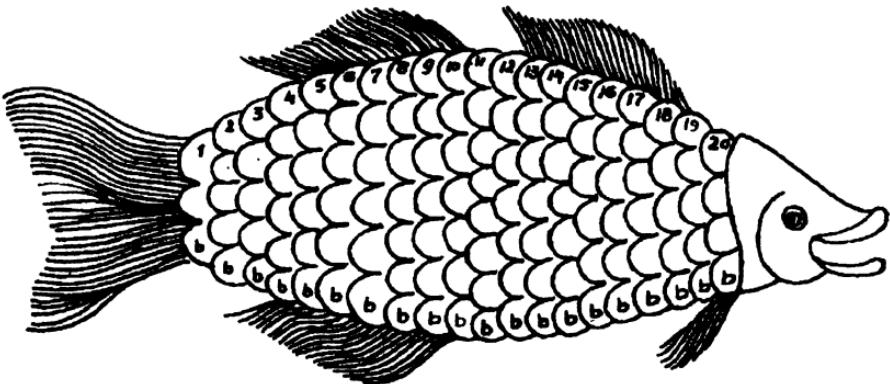


Рис. 42

### Приятного аппетита

Составьте из слов в строке названия разных блюд и фруктов, не выбрасывая и не добавляя букв.

Меню:

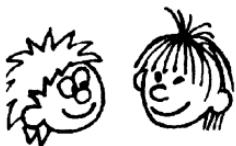
- гриба + дно =  
ели + насыпь =  
кора + шок =  
казак + пена =  
мель + пени =  
нива + реки =  
рыба + соки =  
рис + кепи =  
сор + сальник =  
суд + тень =  
ток + рента =  
восток + шарпа =  
ель + рак + сад =  
кит + ров + ножи =  
риф + ель + кадки =

### Из двух слов сложи третье

Мы уже писали выше, что если поменять местами буквы в слове, можно образовать новое слово. Но есть анаграммы, ког-

да из двух слов-понятий можно получить третье слово. Например, удав + лак = кувалда; танк + кот = контакт. Попробуйте соединить следующие слова, чтобы получить новое слово: ров + поза; клин + паста; ива + парк; липа + нота; рука + ракита; кожа + ворон; маяк + ели; ринг + вода; ил + домна. А если из трех слов получить четвертое? Ну-ка, попробуйте: Кама + гам + тир; ария + лоб + рота.

## Ужимка мужика



Предлагаем любителям словесных игр поиграть в анаграммы, то есть в слова, которые отличаются друг от друга только порядком заключенных в них букв. Анаграммы открыли еще в III веке до нашей эры греческий грамматик Ликофон. Для любителей родного языка возможность поколдовать над словом — праздник. Анаграммы можно собирать, как нумизматы собирают редкие марки. Есть очень простые анаграммы из трех букв, с них можно начинать: ток — кот, ром — мор, тик — кит и т. д. И такие, как куст — стук, корт — крот, тоже легкие. Анаграммы из пяти, шести, семи, восьми букв гораздо сложнее. Есть слова, из которых, включая все буквы, можно составить несколько.

Например, клоун — колун — кулон — уклон. Достаточно легко можно обнаружить сочетания в словах типа лежание — желание, владение — давление. А вот такие пары составят честь любому игроку: распадок — парадокс, апельсин — спаниель.

Напоминаем, каждое двадцатое русское существительное имеет своего "двойника". Есть даже слова-«рекордсмены», в них 12 букв: выборочность — обрывочность, утонченность — уточненность.

*Первое задание:* из одного слова составьте цепочку из трех-четырех слов-анаграмм. Например, порка — ропак — капор — копра (это не простые слова, но тем и ценно). Попробуйте свои силы в таких словах: такса (еще два слова); накал (еще два слова); аскет (еще три слова); катар (еще два слова); норка (еще два слова); онагр (еще два слова); втора (еще пять слов).

*Второе задание:* найти веселые, забавные сочетания слов:

ужимка мужика;  
Зинина низина;  
волокита китолова;  
улыбка балыку.

Рискните использовать для веселых парных сочетаний такие слова: запонка, апостол, обтирка, палати, кончина, чтобы у вас получились забавные пары типа фиалка, калифа, мошкара, кошмара, ужимка мужика.

Есть и *третье задание*: составьте пары слов, состоящих из трех, пяти, шести, семи букв:

лов	атлас	старик	ротонда
лог	вобла	ракета	старина
кот	конус	карбас	жерлица
мол	корма	цоколь	комната
нос	колба	клапан	адаптер
тик	сокол	каприз	автокар
вор	роман	каркас	каземат
зов	аорта	дельта	машинка
бар	ласка	частик	пострел
лот	крыса	амплуа	закачка

Храбрые, попробуйте составить анограммы из слов с восемью буквами: хористка, пионерка, мадригал. А из девяти букв: кильватер, стационар... А из десяти букв: дозревание...

### Отгадай город

Вооружитесь карандашами и листками бумаги. В этой игре может участвовать любое количество человек.

Кто-нибудь из играющих называет город, допустим, Воронеж. В нем семь букв. Все пишут это слово на своих листках сверху вниз:

B  
O  
P  
O  
H  
E  
Ж



Затем нужно быстро придумать и написать названия семи городов, которые начинались бы с этих букв. Выполнивший задание первым громко объявляет об этом и читает, что у него получилось. Например:

Вологда

Орел

Ржев

Омск

Новосибирск

Елец

Житомир

Остальные сверяют свои записи. Все, у кого названный город повторился, должны вычеркнуть его. За такой город получают только одно очко. За каждый невычеркнутый город получают два очка.

Можно вспомнить города, у которых буква в столбце есть в середине или в конце. Например:

НоВокузнецк

ПОлоцк

АРмавир

КоЛомна

ДоНецк

СевЕроморск

УЖгород



Вместо городов можно брать реки, страны, озера и т. д.

## Живая типография

Участники конкурса делятся на две команды. Каждой команде вручается комплект букв, написанных на картонках. Один комплект букв, к примеру, красного цвета, другой синего. К картонкам с буквами прикреплены тесемки, чтобы их можно было легко надеть на грудь через голову. Буквы на картонках могут обозначать конкретное слово, например, "игротека". Участники, повесив картонки на грудь, выстраиваются на сцене. По команде ведущего ребята составляют из букв, входящих в выбранное слово, другие слова — имена существительные, нарицательные, единственного числа так, как это делают набор-

щики в типографии. Задача каждой команды составить и тут же показать со сцены жюри, судейской коллегии как можно больше слов. Если команда повторяет слово, показанное другой командой, ведущий поднимает вверх руку или цветную показку и это слово не засчитывается. Побеждают "наборщики", придумавшие больше новых слов. Игroteка: игра, тигр, катер, гора и т. д.

Конкурс можно усложнить. Допустим, каждая команда получила картонки, составляющие слово "акробат", тогда в командах участвует по 7 человек. Ведущий этот конкурс, назовем его "редактор", заранее составил из букв, входящих в слово "акробат", различные иные слова, найдя им толкование. В этом случае редактор, обращаясь к командам, их объясняет. Члены команд должны отгадать слово и быстро выстроить его на сцене. Примерный перечень вопросов:

1. Мера алмазов (карат).
2. Рабочая одежда моряка (роба).
3. Повозка (арба).
4. Испорченная деталь, вещь (брак).
5. Площадка для состязаний по теннису (корт).
6. Часть корабля (борт).
7. Близкий родственник (брать).
8. Морской моллюск (краб, рак).
9. Мелкое лесное животное (крот).
10. Внешнее покрытие дерева (кора).
11. Наёмный работник (батрак).
12. Ядовитая змея (кобра).
13. Обезжиренное молоко (обрат).
14. Невольник (раб).
15. Домашнее животное (кот).
16. Начинка папирос и сигарет (табак).
17. Хвойный лес (бор).
18. Дугобразное перекрытие в стене (арка).
19. Единичное действие (акт).
20. Временное деревянное жилье (барак) и т. д.

## Хорошая память

Предложите ребятам вспомнить, быстро записать и прочитать вслух:

- все женские и мужские имена, которым есть — "родственница". Например, Елисей, Елена и т. д.;
- все фильмы, в которых есть слово "любовь";
- все песни, книги, сказки, басни, пословицы, поговорки, в которых упоминается имя Иван;
- кинофильмы, в названиях которых есть цифры — один, два, три, четыре, пять... до тысячи ("Один в поле воин", "Два бойца" и т. п.);
- песни (по строчке или куплету), в которых упоминаются какие-либо насекомые (птицы, звери, цветы и т. п.);
- пословицы, поговорки, крылатые фразы, в которых упоминаются собаки;
- книги, песни, фильмы, пословицы, поговорки, загадки, в которых есть слово "рыжий" или "рыжая".

## А роза упала на лапу Азора



Эту фразу знают многие. Ее можно читать справа налево или слева направо. Называются такие фразы и отдельные слова перевертышами. Например, "Я иду с мечем судия". Хотя некоторые слова разрываются, образуются новые, порядок букв дает возможность прочесть всю фразу слева направо и наоборот. В учении о языке такие слова и фразы по-научному именуют "полиандромонами", что буквально означает "бег назад". Поиграйте в такой "бег назад", придумайте слова и целые фразы со смыслом. Победит тот, чья фраза самая интересная и самая длинная. Даём примеры: "Атака заката", "Течет море — не ром течет", "Ишаку казак сено нес, казаку каши", "А роза упала на лапу Азора", "Коту тащат уток", "Кит на море — романтик".

## Отгадай

Соревнуются 2 игрока или 2 команды. В данной карточке необходимо заполнить клетки, придумав слова нарицательные

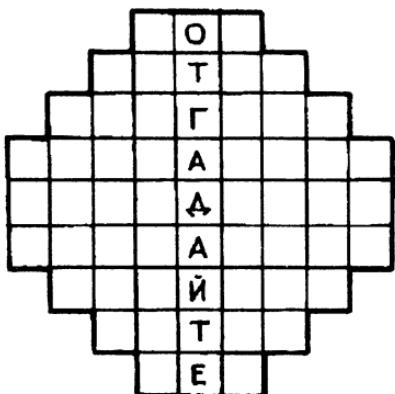


Рис. 43.

(существительные) единственного числа именительного падежа. Можно начинаяющиеся на разные буквы или, что сложнее, на одну букву (см. рис. 43).

### Лесенка

Соревнующиеся заполняют клетки словами (как и в игре "Отгадай"). Выигрывает тот, кто сделает это первым. Вместо буквы "П" можно взять начальные буквы "А", "У", "О", "Ю", "Р" и т. д. (см. рис. 44).

### Омонимы

Омоним от греческого "одинаковое имя". Омонимы — слова, имеющие одинаковое звучание, но различное значение. Например, коса — орудие для косьбы; сплетенные волосы; отмель. Предлагаем игру "Узнай омоним". Играет группа ребят. Один игрок покидает комнату. Оставшиеся придумывают омоним, который необходимо отгадать. К примеру, играющие загадывают слово "гнездо". Тот, кто должен отгадать омоним, возвращается и начинает задавать наводящие вопросы. Отвечающие ребята стараются "спрятать" задуманное слово, замаскировать его.

Например, водящий спрашивает:

— Это кто или что?

Ему отвечают:

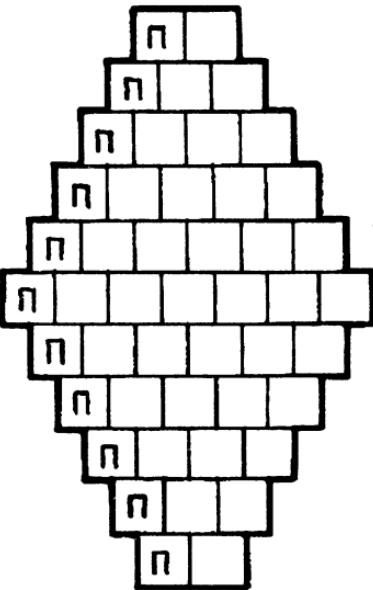


Рис. 44

- Что.
- Это он, она или оно?
- Оно.
- Где оно бывает?
- В траве, в кустах, в песке. А еще в металле или деревяшке и т. д.

Водящий должен догадаться, какой омоним загадан. Если слово отгадано, водить идет тот, кто "рассекретил" омоним. Предлагаем несколько омонимов: авангард, рукав, колокол, язык, адрес, нос, поле, лист, вал.

### Из одного слова много

Это одна из самых популярных игр детей и взрослых. Игра доступная и никогда не приедающаяся. Заключается она в следующем: берется слово из 10—12 и более букв, в котором разные согласные и несколько гласных. Из букв, входящих в это слово, составляются новые слова — имена существительные нарицательные в единственном числе. Иные правила устанавливают сами играющие. Например, запрещается придумывать и использовать имена собственные, ласкательные, уменьшительные, вульгаризмы. Буквы "е" и "ё" считаются разными. В новые слова могут входить только буквы из выбранного слова. Разрешается использовать известные абривиатуры (слова-сокращения), например, СССР, СНГ, КИМ, ВЛКСМ, ЧК, ЧП. Соревнующиеся устанавливают время придумывания слов (5-15 минут). Можно, договорившись, работать над словом дома, в библиотеке, используя словари. По договоренности же, если слово многозначно, к примеру "коса" девичья, "коса" речная, его можно занести в список по всем значениям.

Игроки по очереди зачитывают свои списки, одинаковые слова вычеркиваются. Победителем считается тот, у кого после взаимных вычерков совпадающих слов останется наибольший запас "единоличных находок". Конечно же, эта игра предполагает эрудированность, начитанность, богатый словарный запас. Предлагаем вам очень богатое слово по возможностям комбинирования других слов. Это КОНТРАБАС (музыкальный инструмент). Из букв, входящих в это слово, можно составить...

пятьсот слов. Кто из читателей достигнет этой рекордной цифры, напишите автору книги. Автор обещает выслать победителю в награду ряд своих книг по игре — восьмому чуду света.

## Добавь словечко

Существуют готовые рифмованные загадки, в которых играющим необходимо отгадать только последнее слово, причем в рифму. В качестве примера называем несколько рифмованных загадок Ирины Ефимовой и Елены Григорьевой:

Едет он на двух колесах  
Не боксует на откосах,  
И бензина в баке нет.  
Это мой...

(велосипед).

Когда порою одиноко,  
Вдруг в тишину ворвется звон,  
И голос друга издалека  
Тебе подарит...

(телефон).

На одной ноге кружится,  
Беззаботна, весела,  
В пестрой юбке танцовщица,  
Музыкальная...

(юла).

Идет спокойно, не спеша —  
Пусть видят все, как хороша!  
Удобна и прочна рубаха,  
В которой ходит...

(черепаха).

На столе передо мной  
Закружился шар земной.  
Арктика, экватор, полюс...  
Умстил всю Землю...

(глобус).

Сто березовых солдат,  
Взявшись за руки, стоят.  
Днем и ночью,  
Круглый год:  
Охраняют огород.  
Те солдаты с давних пор  
Называются...

(забот).

Младшие ребята любят рифмованные загадки. Так им легче отгадывать, интереснее разгадку говорить хором. Давайте вместе сочиним для них такие загадки. Короткие, простые, веселые. Вот такого типа:

Сам он весит десять тонн,  
А зовут беднягу... (слон).

Нет лучше качелей, чем ветки лиан,  
Для этих гимнасток-кривляк... (обезьян).

Можно сочинить загадки про бегемота, крокодила, медведя, барана, петуха.

Предложите детям самим сочинить рифмованные загадки, они это смогут.

## Рифмы — омонимы — каламбуры

Омонимы — это разные по смыслу, но одинаково звучащие и пишущиеся слова. Например, "рысь" — это бег и "рысь" — это животное. Каламбур — игра слов, шутка, основанная на комическом обыгрывании сходства равнозначных слов. Прочитайте детям стихотворные миниатюры известного переводчика Якова Козловского:

## РАК И ГУСЬ

Раку гусь твердил одно:  
— Ты ударь клешней одно  
И на берег изреки  
Вылезь, мудрость изреки!  
Я послушать выйду, рак...  
Рак ответил: — Вы дурак!

## РЕБРО АДАМА

Адам из глины создан был,  
а д а м а —

Творенье Бога из ребра А д а м а.  
Мир снова погрузился в с е р е б р о ,  
Свет лунный виден на горе и в п о л е .  
Благословим Адама в с е р е б р о ,  
Коль речь заходит о прекрасном п о л е .

И предложите рискнуть самим сочинить хотя бы чуть похожие каламбуры.

**Все скороговорки не переговорить,  
не перевыскоговорить (состязание)**



Проведите соревнование на чемпиона класса, компании, отряда, семьи, используя русские скороговорки. Из соревнования выбывает тот, кто ошибся, к примеру, три раза. Скороговорки можно написать на отдельных листочках — экзаменационных билетах. Участники тянут билет, читают скороговорку, запоминают ее и повторяют вслух.

На дворе трава, на траве дрова.  
Два дровосека, два дровокола, два дроворуба.  
Рапортовал, да не дорапортовал, а стал  
дорапортовывать — зарапортовался.

Во поле-поле затопали кони, от топота копыт  
пыль по полю летит.

Архип осип, Осип охрип.

Везет Сенька Саньку с Сонькой на санках.  
Коси, коса, пока роса, роса долой, и мы домой.  
Щетинка — у чушки, чешуя — у щучки.

Собирала Маргарита маргаритки на горе,  
Растеряла Маргарита маргаритки на дворе.

Три дроворуба на трех дворах дрова рубят.

Ходит кошка вокруг, мышка вдруг под рундук,  
мышка вдруг под сундук.

Сшил колпак да не по-колпаковски, надо колпак  
переколпаковать.

Наш Полкан попал в капкан.

Водовоз вез воду из-под водопровода.

Милая Мила мылась мылом, намылилась,  
смыла — так мылась Мила.

Ушел косой козел с козой.

Нисколько не скользко, несколько скользко нисколько.

У пеньков опять пять опят.

От топота копыт пыль по полю летит.

Сшила Саша Сашке шапку.

Расскажу вам про покупки, про крупу  
да про подкрупки.

Дед Додон в дуду дудел, Димку дед дудой задел.

Шла Саша по шоссе и сосала сушки.

Лавировали корабли, лавировали да не  
вылавировали.

Курьера курьер обгоняет в карьер.

Мокрая погода размокропогодилась.

Шел Фрол по шоссе к Саше в шашки играть.

Угольки поставили в уголки, в уголки  
поставили угольки.

Ткач ткет ткани на шапку Тане.

Три свиристели еле-еле свистели на ели.

Пекарь Петр пек пироги.

Около кола колокола колоколят.

Бобр добр до бобрят.

Все скороговорки не переговорить, не  
перевыскоговорить.

Неплохо, если ведущий попросит ребят объяснить значения слов, встречающихся в скороговорках, ведь скороговорка — история отечества, и многие слова той истории уже забыты или потеряли первичный смысл. Спросите детей, что означают, к примеру, такие слова: курьер, свиристель, лавировать, дуда, подкрупка, колпак, рундук, сундук, щетинка?

## У КОГО ЛУЧШЕ ПАМЯТЬ



Создатель великолепной оперы "Севильский цирюльник" композитор Россини был однажды приглашен на званый вечер. Среди гостей был и поэт Альфред де Мюссе, которого собравшиеся попросили прочитать новые стихи. Он прочел свою последнюю, нигде не опубликованную поэму.

Подойдя к поэту, Россини поблагодарил его, сказав, что это его любимые стихи, которые он учил еще в детстве. И слово в слово повторил опешившему автору поэму с начала до конца. Но тут же рассмеялся и, дружески пожав руку Мюссе, сказал: "Успокойтесь, дорогой, стихи точно вашего сочинения, но моя необыкновенная память позволила мне сыграть с вами эту маленькую шутку".

Память человека — это способность сохранять и воспроизводить в своем сознании прежние впечатления, опыт жизни, весь запас хранящихся образов, явлений жизни. Память — это воспоминание о ком-нибудь и о чем-нибудь. Память связывает прошлое человека с его настоящим и будущим. Память может быть зрительной, слуховой, эмоциональной, двигательной. У композитора Россини была поразительная слуховая память.

Больше всех удивляют своей памятью полиглоты (от греческого "многоязычны"). Так называют людей, которые знают несколько или очень много иностранных языков.

Русский поэт В. Брюсов пользовался в своей работе 19 языками. Искусствовед И. Соллертинский читал на 24 языках. Будапештский служащий Даби за 8 лет овладел 28 языками.

Греческий государственный деятель Фемистокл знал по имени каждого из 2000 жителей Афин, а персидский царь Кир — всех солдат своей армии. Французский певец Гарет запомнил и пропел целую оперу после одного прослушивания, совершенно не зная нот...

Многим из нас учителя или родители говорили о том, что наша память "дырявая".

Каждый хорошо знает, что весь наш опыт, что бы мы ни делали, слышали или видели, думали, чувствовали, — все отражено в нашей памяти. Это бесконечная лента жизни, часто очень яркая, до боли близкая, наполненная дорогими друзьями, добрыми людьми, изумительными картинами природы, песнями, театром, книгами и т. п.

Для того, чтобы развить память школьников, используйте в качестве упражнений наши игры.

### Скороговорки разной длины (слуховая память)

Для начала предложите детям повторить за вами наизусть скороговорки, в которых количество слов увеличивается в прогрессии:

Наш Полкан попал в капкан.

(5 слов).

Везет Сенька с Санькой Соньку на санках.

(7 слов).

Три свиристели еле-еле свистели на ели.

(7 слов).

Грабли — грести, метла — мести, весла — везти, полозья — ползти.

(8 слов).

Шел Шура по шоссе к Саше в шашки играть.

(9 слов).

. Бык тупогуб, тупогубенький бычок, у быка бела губа была тупа.

(10 слов).

В поле затопали кони. От топота копыт пыль по полю летит.  
(11 слов).

У Маши в каше мошка. Сложила кашу в плошку и накормила кошку.

(12 слов).

### На ком оборвется? (слуховая память)

Число играющих должно быть четное. Все садятся в круг и рассчитываются на первый-второй. Первые — одна команда, вторые — другая.

Начинает любой играющий: он говорит какое-нибудь слово, сидящий рядом с ним повторяет его и называет другое слово, не связанное по смыслу с первым; третий повторяет первые два слова и говорит свое (например: крыша, булка, Иван и т. д.). Так говорят по кругу все подряд, пока кто-либо не забудет последовательности слов, и тогда его команда проигрывает.

Игра начинается снова, и первым говорит тот, кто сидит рядом с проигравшим.

### Увидел, услышал — запомни! (слуховая и зрительная память)

Память на числа очень часто нужна на практике.

Играющие садятся вокруг стола. Кто-то записывает для себя пять однозначных чисел, затем один раз четко их произносит. После этого каждый должен написать их на своей бумажке в том же порядке. Продиктовавший числа проверяет их у всех.

Затем его сосед, написав 5 других однозначных чисел, показывает их играющим в течение 5—7 секунд.

Когда его бумажка уже спрятана, каждый пишет эти числа у себя, и вновь происходит проверка.

Затем один за другим играющие последовательно пишут 6, 7 однозначных, 3, 4, 5 двузначных, 2, 3, 4 трехзначных числа, все время чередуя тренировку зрительной и слуховой памяти.

Игра проводится в течение 7—10 минут.

## Цвет и форма (зрительная память)

У каждого играющего несколько листков бумаги и цветные карандаши. Кто-то, отойдя в сторону, быстро чертит на листке две незамысловатые линии разного цвета и в течении 5—10 секунд показывает остальным играющим свой рисунок.

Все должны возможно точнее его скопировать. Трое, сделавших это лучше других, поощряются.

Теперь другой игрок за несколько секунд делает свой рисунок, другие копируют его по памяти.

Игра продолжается до тех пор, пока то же самое не сделают 5—8 человек, причем рисунок должен с каждым разом становиться чуть сложнее и, если нужно, на его рассматривание и копирование дается больше времени.

## Движение по памяти (зрительная память)

Двое играющих чертят сами для себя на полу или на земле одну зигзагообразную линию. Один чертит два метра, другой продолжает эту линию тоже на два метра.

Они могут несколько минут изучать ее, чтобы хорошо запомнить, и после этого пройти по ней из конца в конец спиной вперед. Один движется по линии, а другой громко считает, сколько раз тот с нее сошел, затем они меняются ролями.

## Запомни фигуры

Для этой игры лучше всего иметь обычную школьную доску, но можно использовать и любой фанерный щит. Главное, чтобы на нем было удобно рисовать мелом (белым или цветным).

Ведущий рисует одну за другой (стирая поочередно) 6 простых геометрических фигур. Каждая из них демонстрируется секунд семь, затем стирается, и на ее месте рисуется новая.

Условия игры: просмотрев все 6 фигур, ребята должны в течение 5 минут на своем листке бумаги восстановить по памяти увиденное.

Игру можно усложнить, разделив всех играющих на две команды и устроив соревнование, какая из них быстрее и точнее выполнит задание.

(Как вариант — все фигуры могут быть нарисованы заранее на отдельных листках и показываться ребятам по очереди. Основное условие игры — все фигуры должны быть просты для запоминания и их количество не должно превышать 16).

Какие это могут быть фигуры? Равносторонний треугольник; квадрат; окружность, вписанная в квадрат; окружность, описанная вокруг равностороннего треугольника; квадрат с крестиком внутри; квадрат с одной диагональю; окружность с воткнутым в нее крестом; маленький круг внутри большого; крест и т. п.

### Где стереть? (зрительная память)

На классной доске или листке бумаги каждый ребенок должен нарисовать "рожицу". Затем, зажмурившись или закрыв глаза повязкой, стереть в той последовательности и только те, которые попросит ведущий, например, сначала левый глаз, затем подбородок, волосы...

### Скопируй позы

Двое ребят становятся лицом друг к другу. Один принимает на 5 секунд какую-либо позу, затем возвращается в исходное положение, после этого другой должен точно ее повторить, далее они меняются ролями. Затем выходят две пары и тоже становятся лицом друг к другу. Оба игрока одной пары принимают на 2—3 секунды каждый свою позу, любой участник другой пары по знаку ведущего должен показать их одну за другой. И вновь пары меняются ролями.

Победителем считается тот или те, кто точнее воспроизвел позы.

После этого трое выходят против троих, четверо против четверых, пятеро против пятерых и т. д., и игра продолжается по тем же правилам.

## **Восстанови память (зрительная память)**

Для игры нужно заранее приготовить один большой лист разлинованный в клетку бумаги и маленькие листы по количеству участников с таким же количеством клеток, как и большой (можно их нарезать из тетради в клетку).

На большом листе зачеркнуто несколько клеток в разных местах. Смысл игры заключается в том, что играющие в течение минуты должны запомнить, какие именно клетки зачеркнуты на большом листе, и после того, как большой лист убирается, зачеркнуть в своих листочках те же самые клетки.

Выигрывают те ребята, которые выполнили это задание правильно.

Игру при желании можно усложнить, зачеркивая клетки на большом листе разными цветами. В этом случае участники игры должны не только запомнить, какие клетки зачеркнуты, но еще и то, какого они цвета.

## **Вспомни не глядя (зрительная память)**

Каждый ли из нас хорошо представляет то, что у него почти всегда перед глазами в комнате, где он живет, в классе, где учится?

Внезапно, никого не предупредив, проведите соревнование, кто точнее скажет, сколько картин на стене, какие занавески на окне, какой рисунок на обоях, кто выше — Коля или Витя и т. п.

## **Рисование со слов (слуховая и зрительная память)**

Для проведения игры необходимо, чтобы один из играющих схематично изобразил на бумаге что-то не очень сложное, например, дом, из трубы которого идет дым, а в небе летают птицы.

Ведущий показывает картинку одному из играющих и затем прячет ее. Тот, кто ее увидел, шепотом рассказывает второму, что на ней изображено. Второй шепотом пересказывает услышанное третьему и т. д. Последним узнает содержание картины тот, кто будет ее изображать.

То, что им нарисовано, сравнивается с самой картиной, затем оценивается качество устного рассказа о ней, в котором участвовали все играющие.

### **Рука все помнит (сенсорная память)**

Ведущий раскладывает на столе 6—10 различных предметов, которые необходимо запомнить за 20—30 секунд. Он завязывает глаза одному из играющих, называет два предмета и предлагает ему поменять их местами, запомнив новое место их расположения. При этом надо безошибочно положить руки на те предметы, которые называет ведущий. При первой же ошибке водящий лишается права продолжать игру. Если же он справился с заданием правильно, ему предлагают поменять местами еще два предмета и т. д. Победит тот, кто сумеет переложить большее количество предметов.

## А ВЫ НАБЛЮДАТЕЛЬНЫ?



Предполагаем, что ваши дети читали книгу В. Арсеньева "Дерсу Узала" или, по крайней мере, слышали о знаменитом уссурийском следопыте. "То, что для меня было непонятно, — писал о нем В. Арсеньев, — ему казалось простым и ясным. Иногда он замечал следы там, где при всем желании что-либо усмотреть, я ничего не видел. А он видел, что прошла старая матка изюбря и годовалый теленок. Они щипали листву таволжника, потом стремительно убежали, очевидно, испугавшись чего-то. Делал он это просто по укоренившейся многолетней привычке не пропускать никакой мелочи и ко всему относиться внимательно. Если бы он не занимался изучением следов с детства, то умер бы с голода. Когда я пропускал какой-нибудь ясный след, Дерсу посмеивался надо мной, покачивал головой и говорил:

— Ты все равно мальчик. Так ходи, головой качай. Глаза есть, посмотри не могу, понимай нету.

Подойдя к срубленному дереву и осмотрев его, он сказал:

— Весной рубили; два люди работали: один люди высокий — его топор тупой, другой люди маленький — его топор острый.

Для этого удивительного человека в тайге не существовало тайн".

Во всем описанном нет никакого чуда. Дерсу был таким же человеком, как мы с вами. Но он ежедневно, ежечасно, с детства упорно тренировал свое зрение, слух, довел до совершенства свое внимание, свою изумительную наблюдательность.

**Наблюдательность — это выработанная способность человека, проявляющаяся в умении подмечать существенные, характерные, в том числе малозаметные свойства предметов и явлений.**

**Как же развить ее?**

Ученые утверждают, что наши органы восприятия ежедневно получают десятки, даже сотни тысяч сигналов, впечатлений, но все они разрознены и мимолетны. Поэтому чрезвычайно важно научиться выбирать из их обилия именно такие, которые нам действительно нужны.

Величайшего наблюдателя природы Чарлза Дафвина называли "миллионером фактов". А знаете ли вы, как возникла бумагоделательная промышленность? Сотни тысяч лет ось только докучали миллионам людей, а французский естествоиспытатель Рене Антуан Реомюр, подметивший, как ось, пережевывая растительные остатки, получают бумаговидную массу, из которой строят свои гнезда, предложил делать бумагу из дерева. Наблюдательность помогла сделать гениальное открытие.

Наблюдательность зависит не столько от остроты зрения, слуха, обоняния и т. д., сколько от умения человека каждый раз, слушая и рассказывая что-либо, ставить перед собой определенную, ясную цель и достигать ее. Наблюдательность обязательно предполагает наличие в характере человека таких черт, как любознательность, пытливость, и приобретаются они в жизненном опыте, в том числе и в играх и развлечениях.

87% всех впечатлений, получаемых человеком из внешнего мира, — зрительные впечатления. Бесконечно богат и мир звуков. Затем ученые насчитали свыше ста тысяч разных запахов. То же можно сказать о вкусе и осязании.

Мы более широко позволили себе в этой книге поговорить о наблюдательности, полагая, что читатель продолжит этот разговор с детьми и воодушевит их на то, чтобы у них всегда были "открыты уши", а "глаза на затылке" и "нос по ветру". И пусть детям в этом помогут игры и упражнения.

### **Что за спиной?**

Двоих ребят становятся спиной друг к другу и берутся под руки. Они выходят на середину комнаты и начинают медленно

вращаться вокруг себя. Один круг они делают в течение целой минуты. Главная задача — как можно подробнее разглядеть все, что находится в комнате, постараться заметить мельчайшие детали различных предметов. Так в течение трех минут они в молчании делают три круга, затем останавливаются.

Первый, выбрав какой-либо объект, становится к нему лицом, затем вновь, продолжая вместе с собой вращать стоящего за спиной "противника", просит его рассказать подробнее, что находится в данное время у него (второго) за спиной. После этого первый задает еще два вопроса, спрашивая о том, что сам видит, а "противник" должен вспоминать то, о чем спрашивает его первый.

Наконец пришла очередь и второго. Он выбирает подходящий объект и, став к нему лицом, задает три вопроса первому. При желании соревнующиеся задают друг другу еще по три вопроса, но полезно предварительно снова осмотреть комнату, для этого сделав еще один круг.

Ведущий эту игру-упражнение решает, у кого ответы были более удачными. Такое же упражнение интересно провести на лоне природы двум соревнующимся, а также двум небольшим командам (по 3—4 человека), которые становятся двумя шеренгами спиной друг к другу и соединяются руками.

На вопросы одной команды может отвечать по желанию любой игрок другой команды, могут отвечать и все по очереди.

### **Близкие и знакомые**

Собираются вместе 10—12 близких друг другу ребят-друзей, знакомых. Хорошо ли они знают друг друга? Пусть проверят это с помощью игр на наблюдательность.

Каждый желающий может провести по одной игре, временно становясь ведущим. Хотя бы такие:

#### **1. Самый высокий и самый маленький.**

Двоих, наблюдательность которых будут проверять, ставят спиной ко всем присутствующим. Остальные становятся по росту в одну шеренгу. Ведущий задает вопрос то одному, то другому:

— Кто из присутствующих самый высокий?

- Кто самый маленький?
- Назовите всех, начиная с самого высокого до самого маленького поочередно.
- Назовите всех в обратном порядке — от самого маленького до самого высокого.

Первая проверка закончена, выходит новый ведущий, с ним двое новых водящих, которые стоят ко всем спиной так же, как и в первом упражнении.

### 2. Цвет глаз и волос.

Ведущий предлагает ребятам вспомнить и назвать, какого цвета глаза и волосы у каждого из присутствующих.

### 3. Описать костюм (платье), в котором каждый пришел сегодня.

Здесь возможны такие вопросы:

- У кого из присутствующих на верхней одежде есть пуговицы? Погончики? Ремешки? Значки?
- В чьей верхней одежде присутствует красный (желтый, черный, голубой и т. д.) цвет?
- У кого из ваших товарищей одинаковый фасон одежды?
- У кого есть веснушки, родинки?

Можно поискать и другие общие или индивидуальные приметы.

## Слепые менялы

Надо набрать побольше монет разного достоинства — от одной копейки до двадцати, пятидесяти копеек, прокипятить их в течение пяти минут и вручить двум играющим так, чтобы каждый получил денег на одну и ту же сумму, скажем, по 1—2 рубля.

Обоим ребятам завязывают глаза, и первый на ощупь вручает второму какую-либо монетку, которую тот должен разменять. Затем они меняются ролями — второй просит первого разменять ему деньги, потом первый — второго и т. д. Все время они проверяют друг друга.

Когда между ними возникает недоразумение, его разрешает ведущий, у которого глаза не завязаны.

Через условленное число ходов игра заканчивается, и ребята, развязав глаза, проверяют, какая сумма денег у каждого. Если суммы по-прежнему одинаковые, то выигрывают оба, в противном случае и тот и другой проигрывают.

### Слово к слову

Играющие рассчитываются в порядке номеров и садятся полукругом против ведущего. Он говорит им первые попавшие в голову слова, скажем: "комната" и "поле" — и дает минуту на то, чтобы они про себя вспомнили предметы, явления, звуки, запахи и т. д., связанные с этими словами или понятиями.

Например, что можно вспомнить о поле: траву, цветы, ураган, сражение, пение, самолет и т. д. и т. п.

Начав игру, ведущий вызывает любого из присутствующих и просит его мгновенно "расшифровать" другими словами предложенное слово-образ, то есть вспомнить и перечислить все, что накоплено в его памяти прошлыми наблюдениями.

### Успейте подхватить

Ребята сидят вокруг квадратного или круглого стола, положив обе руки на его край. Все играющие рассчитаны по порядку номеров.

У первого хорошо отточенный карандаш, острие которого он ставит на середину стола (покрытого газетой), указательным пальцем придерживая карандаш сверху.

Играющий называет какой-нибудь номер и одновременно перестает придерживать пальцем карандаш. Вызванный должен подхватить его до того, как тот упадет на стол. Если это ему удалось, ставит карандаш перед ребятами и продолжает игру, в противном случае ее возобновляет первый ведущий.

Обе руки играющих, когда их не вызывают, должны лежать совершенно неподвижно на краю стола.

Здесь важны внимание, наблюдательность, хорошая реакция.

## ПРОСТО ВЕСЕЛЫЕ ИГРЫ



Дети — люди с обостренным чувством юмора. Не случайно в их опыте столько всяких дразнилок, страшилок, подковырок и т. п. Они испытывают огромное удовольствие от бессмыслицы, от перевертышей, от всего, что кажется взрослым нелепицей. На то они и дети. Для них юмор — последняя реальность их оптимизма.

Ребята прибегают к юмору, потому что он несет мощь самореабилитации. Юмор — их лучшее противоядие против казенщины, скучки, серости. Он для ребенка прекрасная психологическая защита против разных бед и неприятностей.

По школам гуляют "черные частушки", циничные анекдоты, "садистские куплеты", придуманные не для детей, но про детей, они как конфеты и жвачка в пестрой обертке и с ядовитым содержимым. Помните, "мальчик в овраге нашел пулевомет, больше в деревне никто не живет" или "...долго над лесом сандалик летал"? Этот "гуляющий юмор" способен отравить сознание, подтолкнуть к жестокости. Но потребность в юмористическом, веселом огромна. Если этот вакуум будет пустым, его заполнит подобная названной "чернуха". Что же можно противопоставить "черному" юмору? Специальные веселые забавы, потехи, игры, развлечения. Учить детей приемам остроумия — задача благородная хотя бы потому, что юмор — обширная область человеческого творчества.

Предлагаем ниже программу игр и забав, которые хоть немножко могут компенсировать вечное влечение детей к миру смешного. Кстати, выше мы уже давали примеры таких потех.

## Мудрость не знает границ языка ("перевод" с иностранного на русский)

В языках многих народов немало одинаковых пословиц и поговорок, сходных по смыслу. Например, есть финская пословица "Тот не заблудится, кто спрашивает". В русском языке существует ее перевод: "Язык до Киева доведет". Предлагаем ряд пословиц разных народов, пусть ребята "переведут" их на язык пословиц русского языка:

Сын леопарда — тоже леопард (Африка).

Куда лопата ведет, туда вода течет (Тибет).

После обеда приходится платить (Англия).

Ошпаренный петух от дождя убегает (Франция).

Все хорошо в свое время (Англия).

Маленький горшок хорошо нагревается (Англия).

Верблюда под мостом не спрячешь (Афган).

Прежде чем сказать, поверни язык семь раз (Вьетнам).

Бойся тихой реки, а не шумной (Греция).

Большая рыба живет в больших водах (Испания).

Молчаливый рот — золотой рот (Германия).

Сваренной рыбе вода не помогает (Бельгия).

Пика не кладется в мешок (Польша).

## Попробуй не ошибись

— Сможете ли Вы сейчас повторить за мной три коротенькие фразы? — спрашивает ребят ведущий.

Никто, конечно, в этом не сомневается.

"Сегодня идет дождь", — говорит ведущий. Все уверенно повторяют эту первую фразу.

"А завтра, думаю, будет хорошая погода", — говорит он.

Ошибки снова нет.

"Вот вы и ошиблись", — радостно заявляет ведущий.

Ребята в недоумении: "Почему?"

Ведущий объясняет: "Вот вы и ошиблись" — это и была моя третья фраза. Никто ее не повторил".

## Тянем потянем

Сказку о репке знают все. Попробуйте в нее сыграть.

Водит в этой игре самый сильный игрок или же сразу двое-трое. Остальные садятся на землю друг за другом, и каждый обхватывает за пояс сидящего впереди. Водящий берет переднего за руки и старается "вытянуть репу", то есть оторвать игрока от земли. Если это не удается, то подходит помощник и помогает тянуть, держа первого водящего сзади за пояс. Оторванный от земли игрок тоже помогает тянуть следующую "репу" — и так, пока не будет вытянута вся "репа" (см. рис. 45).

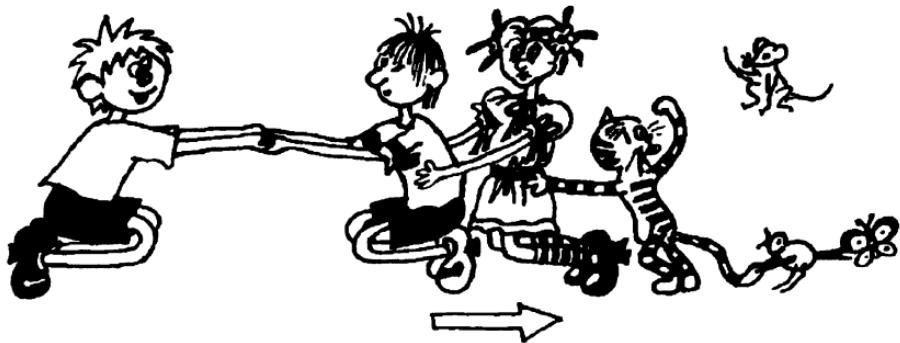


Рис. 45

## Сороконожки

Играющие делятся на две-три команды по 10—20 человек и выстраиваются в затылок друг другу. Каждая команда получает толстую веревку (канат), за которую все игроки берутся правой или левой рукой, равномерно распределяясь по обе стороны веревки. Затем каждый из участников аттракциона в зависимости о того, с какой стороны каната он стоит, берется правой или левой рукой за шиколотку правой или левой ноги. По сигналу ведущего сороконожки скачут вперед 10—12 метров, держась за веревку, затем разворачиваются и прыгают назад.

Можно бежать и просто на двух ногах, но тогда следует ребят поставить очень близко друг к другу.

Победа присуждается команде, которая первой прибежала к финишу, при условии, что ни один из ее участников не отцепился от веревки во время бега или прыганья.

### Верхом на "лошадях"

Эта забава для большой группы ребят. Обычно пользуются ручным мячом, но годится и резиновый. Игроки парами встают в круг. Первый номер садится на спину второго. Любой "всадник" может начать игру, бросив мяч другому "всаднику". Тот бросает третьему и т. д. Переброска мяча идет беспрерывно и без всякой системы. Игрок, уронивший мяч, в наказание меняется местом с "лошадью". Возможен и такой вариант: соревнуются две группы "всадников". Их задача перехватить мяч и забросить его в ворота противника. Защищает ворота тоже "всадник". Упавший "всадник" выбывает из игры. Тайм длится 5—7 минут.

### Коробейники

У каждого играющего поднос с бортиком 1—2 см, на голове картуз. На подносы ставятся или кладутся 15—20 различных предметов (игрушки). Надо пробежать 30 метров, обежать флаги и вернуться к линии старта, не уронив ни одного предмета (см. рис. 46).

### Состязания на ходулях

Ходули — это высокие шесты для ходьбы со специальными приступками для ног. История создания ходуль уходит далеко в глубь времен. Этому развлечению наших предков, которое мы называем хождением на ходулях, около двух тысяч лет. Уже римлянам оно было известно, его латинское

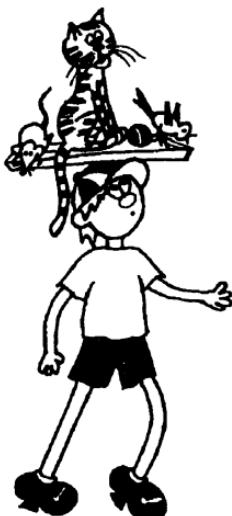


Рис. 46

название — "Граллэ" — происходит, очевидно, от названия греческого танца. Впервые это слово употребил один древнеримский ученый: актеров, которые в древних трагедиях изображали на сцене козлоногого бога Пана и ходили на коротких палках, оканчивающихся острыми зубцами, он назвал ходящими на ходулях, другие источники утверждают, что обычай ходить на ходулях тесно связан с распространением легенд о титанах. На Руси ходули использовались для хождения по болотам и мелким речкам много веков назад. Во Франции и Бельгии ходули были распространены уже в раннем средневековье и были связаны с культовыми обрядами. Намурская молодежь боевые игры чаще всего проводила на ходулях. Игры проходили так: юноши, родившиеся в определенные месяцы года, вставали на одном берегу, остальные на другом и на ходулях начинали биться друг с другом. Сохранилось много исторических свидетельств этих турниров XV и XVI веков, они проводились настолько серьезно, что часто бывали и раненые. В 1814 году эти турниры были запрещены. До сих пор пастухи ряда территорий Франции пасут скот на ходулях.

Длина употребляемых сейчас ходуль 170—180 см, основное правило: палки должны достигать хотя бы до плеч, потому что только так можно сохранять равновесие. Подножка находится в 30—50 см от земли.

Сделайте ходули и попробуйте провести несколько соревнований.

1. На ходулях можно играть во все простейшие игры с мячом.
2. Можно провести состязание танцов, плясунов под музыку.
3. На ходулях можно бегать. Игроки выстраиваются в одну линию, по сигналу встают на ходули, бегут до определенной черты и обратно. Кто раньше вернется, выигрывает.
4. Хромой аист. Игрок удлиняет лишь одну ногу, а другой прыгает по земле, словно бежит на костыле. Выигрывает тот, кто прибежит первым.
5. Битва на ходулях. Играют командами. Члены команды парами становятся друг против друга и пытаются столкнуть друг

друга с ходулей. Борющиеся могут касаться лишь плеч противника, делать подножки запрещено. Кто так поступит, того выводят из игры.

6. Игра с кольцом. Игроки выстраиваются на линии, перед ней в десяти метрах между двух столбов или деревьев натянута веревка, на которой висит кольцо. По знаку игроки на "одной ноге", то есть на ходуле, приближаются к кольцу и стараются другую ходулю — "копье" — просунуть в кольцо, одновременно, разумеется, оттолкнув "копье" другого игрока. Выигрывает игрок, который сумеет просунуть ходулю в кольцо, оставшись стоять на другой ходуле.

Предложите ребятам придумать другие виды соревнований на ходулях. Они обязательно сочинят новые состязания.

### **Бег в мешках**

Это старая забава. Играющие делятся поровну на две или несколько групп, которые расходятся по разным концам зала, комнаты.

В каждой группе играющие становятся шеренгой в затылок друг к другу. Каждой группедается большой цветной мешок. Участники игры поочередно влезают в мешок и, придерживая его у пояса, бегут до назначенного места, возвращаются обратно, вылезают из мешка, передают его следующему.

Выигрывает та группа, которая первой закончит бег.

### **Перепрыгни!**

Спросите у ребят, смогут ли они перепрыгнуть веревочку, лежащую на земле? Конечно, утвердительно ответят все. Тогда положите ее вдоль стены и предложите перепрыгнуть.

### **Подними "противника"**

Участники состязания садятся на пол друг против друга, упираясь подошвами, и обеими руками держатся за палку, которая находится под носками. По сигналу оба начинают тянуть палку на себя, стараясь поднять "противника".

Кто поднял, тот и победил.

Но мы не сказали самого главного: на голове у этих ребят на резиновых колечках — алюминиевые миски с водой. Значит, нужна не только сила, но и ловкость, и координация, и чувство юмора в случае, если миска свалится.

### **С завязанными глазами**

Эта забава на развитие ориентации. Проводить ее следует на танцевальном вечере. В танцевальную пару соединяются мальчики (юноши) с завязанными глазами и девочки-партнерши, которых они не видят. Пары танцуют под музыку. Разговаривать не разрешается. По окончании танца пары расходятся. Мальчики снимают повязки. Их задача — отыскать, узнать свою партнершу. Кто это сделает первым, получает приз.

Если на вечере присутствуют мамы или бабушки, их ведущий рассаживает на стулья, стоящие вдоль стен. В это время мальчики выходят из комнаты. Им надевают на глаза повязки и заводят в комнату. Мальчики идут по кругу, здороваясь за руки со всеми мамами и бабушками. Тот, кто первым по рукам узнает свою маму (бабушку), получает приз.

### **Барыня**

Это музыкальная забава. Класс, иной коллектив ребят, аудитория делятся на три хоровые группы. Первая поет фразу "В бане веники моченые". Вторая группа поет фразу "Веретена не толченые". Третья поет свою "партию": "А мочала не сущеные". Все вместе ребята поют припев: "Барыня, барыня, барыня-сударыня". Хоровые группы свою строчку поют на разные голоса (высокие, низкие) и в разном темпе, который задает дирижер-ведущий. Вот и все. Но зато все поют весело, чуть-чуть дурачясь.

### **Может быть? Не может быть?**

Ребята сидят в кругу, например, у костра. Ведущий запускает какой-то предмет (старый утюг, зонтик, горшок, пакет, газету и т. п.). Каждый придумывает новые назначения этого известного предмета. Например, утюг использовать как гирю или приспо-

соблечение для разбивания кокосовых орехов. Побеждает тот, кто придумает самые невероятные применения предмету. Он может "гулять" по кругу, пока для него придумываются новые назначения.

### С конца до начала

Две группы соревнующихся читают друг другу одинаковый по объему и сложности веселый текст. Он читается с конца до начала и довольно быстро. Задача группы — пересказать текст, правильно уловив смысл, и по возможности передать его как можно ближе к содержанию.

### "Хотите верьте, хотите проверьте"

Объявите присутствующим, что вы любого можете поставить так, что он не поднимет своей ноги. Желающего опровергнуть ваше заявление поставьте плотно к ровной стене так, чтобы его пятки касались стены. Желательно, чтобы она была без плинтуса. Если в комнате такой стены нет, то используйте для этого

дверь, дверцу шкафа и т. п.

Предупредите, что никаких покачиваний тела быть не должно. При таком условии все попытки поднять ногу будут безуспешны. В таком положении никто не сможет поднять ногу, если не перенесет тяжести своего тела на другую ногу.

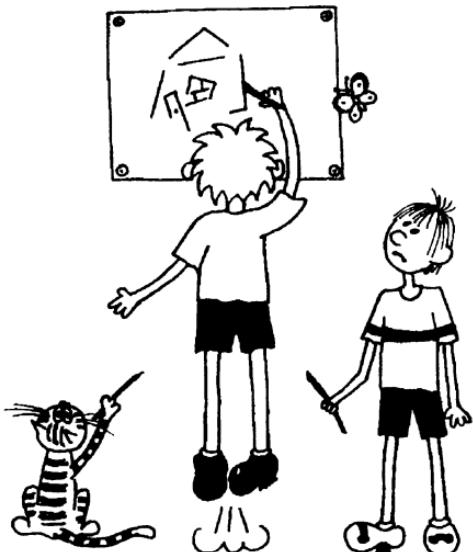


Рис. 47

### Прыгающий художник

Прикрепите лист белой бумаги булавками или кнопками на высоте чуть выше вытянутых рук участников (по росту они не должны сильно разниться). Соревнуются два игрока или две команды. Дается задание нарисовать, на-

пример, кошку или дом. Каждую линию в рисунке можно сделать лишь подпрыгнув вверх и вытянув руку с фломастером. Рисуют участники конкурса по очереди. Побеждает тот или те, кто выполнит рисунок качественнее и быстрее (см. рис. 47).

### Головой, рукой и ногами

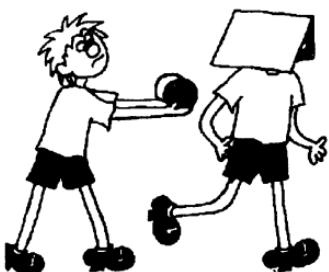


Рис. 48

Это небольшой кросс для группы ребят. Надо пройти дистанцию в 50—100 метров, положив на голову книжку в переплете, держа в левой руке стакан, полный воды, в правой — метлу, подгнанная ногами небольшой мяч.

Пришедший первым получает 20 очков, вторым — 15 и третьим — 10 очков. Но у играющих отбирается по очку за каждое падение книжки с головы и за воду, пролитую из стакана (см. рис. 48).

### Волейбол всадников

На площадку, размером не менее 10 x 5 метров ведущий вызывает две команды по 6—8 мальчиков. Площадка делится пополам сеткой (высотой 2 метра 40 сантиметров). По сигналу судьи три-четыре мальчика младших классов садятся на плечи старшеклассникам и располагаются на своей половине поля. Начинается игра. Вместо мяча — надувной шар. Пара, стоящая на задней линии или во втором ряду, делает подачу, а далее действуют правила волейбола (игроки команды имеют право касаться шара не более трех раз). Игра продолжается два тайма, каждый по 3 минуты. Побеждает коллектив, набравший большее количество очков за 6 минут.

### Лучший нос

Для веселой тренировки обоняния положите в одинаковые пакетики разные пахучие вещества: апельсиновую корку, кусочек яблока, сыр, перец, горчицу, рубленый лук, нафталин, об-

макните тряпочку в керосине, подсолнечном масле, нашатырном спирте, одеколоне. Давайте нескольким ребятам на небольшом расстоянии обнюхивать один пакет за другим. Кто первым определит, что в них находится, тот и победитель.

### Игра-шутка



Рис. 49

Предложите двум детям выполнить следующую задачу. Пусть они встанут на колени, и каждый правой рукой возьмется за свою правую ногу, слегка приподняв ее от пола. В левой руке играющих должны быть кружки. Одному из них кружку наполните водой, и пусть он постараится перелить воду в кружку товарища, не пролив при этом ни одной капли воды. Затем участники меняются ролями (см. рис. 49).

### Врули

Два игрока сочиняют историю про себя и своих товарищей одновременно. Один говорит первое слово, второй — второе. Слова эти должны быть "заковыристые", чтобы история получилась веселой.

### "Телефонисты"

Две-три команды по 5—10 человек строятся в шеренгу или садятся — каждая в один ряд. Ведущий подбирает какую-либо не очень сложную скороговорку: "Сыворотка из-под простокваши", "На дворе трава, на траве дрова" и т. п. и сообщает ее на ухо капитанам команд. По сигналу капитаны передают скороговорку на ухо своим соседям, а те — дальше друг другу вдоль ряда. Последние в каждом ряду должны сказать переданную им "по телефону" скороговорку вслух.

Побеждает команда, которая раньше завершит передачу и не исказит переданный текст.

## Парный футбол

Место проведения игры — стадион, двор, спортивный зал, поляна, лужайка. Играют две команды, но футбол шуточный. В воротах, в защите, в нападении футболисты играют парами: плечом друг к другу. Резиновое кольцо соединяет правую ногу одного игрока с левой другого.

В остальном игра ведется по правилам обычного футбола.

"Парный футбол" ставит участников в забавные и неожиданные ситуации, а главное, — требует от игроков ловкости и согласованности действий.

## Футбол с "коварным" мячом

В такой футбол можно играть на улице или в спортивном зале по правилам мини-футбола: тайм — 5—10 минут, количество игроков в команде — 3—5 человек и вратарь. Футбольная площадка небольших размеров.

Игру проводят с небольшим футбольным мячом: в футбольную покрышку вставляются две волейбольные камеры. В одну из них влиивается через воронку 800 граммов воды. Сосок камеры завязывается и топится в покрышке. Другая камера накачивается насосом. Мяч приобретает круглую форму, но центр тяжести его смешен.

Подбираются команды, обозначаются ворота. Мяч в игре. После удара игрока по мячу он довольно часто летит не туда, куда его посыпают, возникают самые неожиданные и комические ситуации.

## Пантомима "Признание в любви"

Вызываются мальчик и девочка. Им необходимо признаться друг другу в любви без слов, мимикой, жестами.

Побеждает тот, кто наиболее пылок, артистичен, изобретателен.

## Сторож и мошенники



Рис. 50

На коврике сидит "сторож" с завязанными глазами. Вокруг него лежат призы (игрушки, конфеты, книжки и т. д.). "Мошенники" (2–3 человека) тоже с завязанными глазами по команде ведущего должны попытаться незаметно и тихо "похитить" призы так, чтобы "сторож" их не задержал (осалил). Предметы и сладости становятся собственностью "мошенников", если их не поймали. Или остаются в качестве приза "сторожу" (см. рис. 50).

## Сеанс "телепатии"

В конкурсе участвуют девочки и мальчики. Мальчик тихо сообщает на ушко ведущему, какой подарок он сделал бы конкретной девочке. Девочка так же тайно говорит ведущему, чтобы она с подарком сделала. Например, мальчик шепчет:

— Я хочу подарить Марине щенка.

Девочка, не зная, что мальчик хочет ей подарить, но пытаясь догадаться, шепчет:

— Я бы поставила подарок Юре в красивую вазу с водой.

Телепатической связи не произошло. И потому сообщение о подарке и что с ним будет сделано, воспринимаются весело. Но возможно и неожиданное "телепатическое" совпадение. Тогда мальчику и девочке вручаются призы.

## Детективы-криминалисты

Напишите крупными буквами несколько текстов (по количеству участвующих групп). Каждый текст разорвите (разрежьте)

на несколько частей, разных по размеру, перемешайте обрывки каждого текста и вложите их в отдельные конверты. Перед каждой группой "криминалистов" стоит задача восстановить текст и прочесть его. Обрывки можно наклеивать на бумагу. Побеждает группа, сделавшая это быстрее других. Можно использовать и страницы печатного (желательно с крупным шрифтом) текста.

### Задом наперед туда и обратно

Игроки становятся парами спиной друг к другу и захватывают партнера согнутыми в локтях руками.

По команде ведущего пары устремляются к флагжку, находящемуся в 5—8 м от линии старта-финиша. Достигнув флагжка (отметки), возвращаются. На первом этапе один участник движется лицом вперед, а другой — спиной; на обратном пути положение игроков меняется. Побеждает пара, первой закончившая состязание (см. рис. 51).



Рис. 51

## **Пантомима "Что я видел?"**

Ведущий вызывает нескольких игроков и выясняет, кто из них в последнее время был в цирке, зоопарке, на ферме, на стройке, на вокзале, в саду и т. д. И предлагает "рассказать" об этом пантомимой, естественно, без слов. Ребята могут сами выбрать тему рассказа "Что я видел?" И подумав несколько минут, жестами и мимикой это изобразить. В этом случае зрители должны угадать, о чем идет рассказ.

## **Запретная буква**

Играющие договариваются, какую букву объявить "запретной", например, букву "Л". Именно эту букву в словесном общении нельзя называть. Водящий обращается к участникам игры с различными вопросами. Можно по очереди, можно вразброс. В задаваемых вопросах (в словах) буква "Л" присутствует.

Например, ведущий спрашивает:

- Тебе нравится сливы, малина, земляника?
- Ты хочешь булку с маслом?

Тот, кому задан вопрос, должен быстро придумать ответ, в словах которого не будет буквы "Л". Например:

— Мне нравятся эти ягоды, я предпочитаю смородину и ежевику.

— Я не хочу мучное с жиром, я хочу сухарик с сахаром.

Тот, кто допустит ошибку, становится водящим.

Кстати, эта забава требует большого внимания.

## **Мыльные пузыри**

Думаем, каждый читатель когда-либо пробовал пускать мыльные пузыри. Некоторое время назад в магазинах продавались специальные приспособления для этой забавы. Впрочем, легко самому сделать трубочку из бумаги, найти соломинку и развести мыльную воду, вот и весь "инвентарь".



Рис. 52

Пускать мыльные пузыри не просто пустая забава для малышей. Серьезные взрослые люди годами изучали мыльные пузыри в своих лабораториях. Ведь мыльный пузырь — замечательное явление! На нем можно изучать многие законы физики (см. рис. 52). Кстати, пустить хороший, большой и прочный мыльный пузырь совсем не так просто, для этого требуется искусство.

Прежде всего нужен хороший мыльный пузырь. Самая плохая мыльная вода получается от самого хорошего туалетного мыла. Существует несколько рецептов мыльных растворов, но приведем только один.

Растворите 8 граммов тонкой стружки хозяйственного мыла в 150 миллилитрах теплой воды и добавьте в полученный раствор 15 миллилитров глицерина.

Приготовленную мыльную воду можно сохранять несколько дней в хорошо закупоренной стеклянной посуде.

Для выдувания пузырей пользуйтесь соломинкой, расщипленной с одного конца на четыре части, или стеклянной трубкой с немного расширенным концом.

Помните, что конец трубки или соломинки должен быть чуть расширенным. При помощи трубочки, соломинки из капли мыльной воды можно выдуть пузырь и таким образом в несколько тысяч раз увеличить поверхность капли. Этот простой опыт показывает, как велика сила сцепления молекул в капле воды. Но обыкновенный мыльный пузырь никого не удивит. Интереснее сделать пузырь-гигант.

Возьмите воронку, окуните ее широким концом в мыльный раствор. Широкое отверстие воронки окажется затянутым тонкой пленкой сцепившихся молекул. Подуйте теперь в узкое отверстие воронки и вы сможете выдуть огромный радужный пузырь диаметром до полуметра и больше.

В условия состязания можно включать величину пузыря, количество, дальность полета и т. д.

## Оригинальные художники

Участники конкурса рисуют фломастерами:

- стоя к бумаге, висящей на стене, спиной через зеркальце.
  - Рука заведена за спину;
  - ногой, между пальцев которой зажат фломастер;
  - ртом (зубами). Фломастер обернут чистой салфеткой;
  - связанными руками;
  - фломастер вставлен в картофелину. Рисовать надо, держась за картофелину;
  - фломастер привязан к булаве (гимнастической палке, мячу и т. п.);
  - фломастер привязан к локтю, колену, плечу, прикреплен к носу;
  - два фломастера в двух руках, рисовать надо сразу обеими руками;
  - с завязанными глазами;
  - фломастер прикреплен к лыжной палке; рисовать надо держа палку за противоположный конец;
  - закрыв один глаз и приставив к другому тонкую бумажную трубочку или перевернутый бинокль;
  - фломастер привязан к мизинцу левой руки и т. д.
- Рисунки могут быть заданными (лошадь, петух, кораблик и т. п.) или произвольными.

## Конкурс "Картошка"

Можно состязаться группами, можно парами. В программу конкурса "Картошка" можно включить отдельные забавы.

1. Два игрока на расстоянии метра друг от друга опускаются на колено, другую ногу поднимают от земли и держат одной рукой, чтобы сохранить равновесие. В другой руке у них по длинной вилке, на которую насажена картошка (более осторожные во время игры надевают маску и привязывают к себе подушку).

Состязание состоит в том, что участники стараются резким движением сбить с вилки противника картошку, а свою сохранить нетронутой. Разумеется, все зависит не от силы, а от про-

ворства и ловкости: иногда достаточно молниеносного движения, и картошка сбита. Сбивать картошку противника можно только своей вилкой с картошкой.

2. Установить две чашки с одинаковым количеством картошек на табуретках, на расстоянии примерно 5—7 метров — еще две табуретки с пустой посудой. Необходимо ложкой (и только ложкой) подцепить картошку в своей чашке и быстро перенести ее в пустую посуду. Можно это же делать вилкой (натыкать картошку и сбрасывать ее).

3. Однаковую по размеру картошку очистить ножом, не прерывая кожуру. Чья кожура длиннее, тот победитель.

4. Картошку навешивают на леску (тонкую бечевку). Леску привязывают к небольшому удлинищу (наличке), раскачивая картошку, надо прогнать 2—3 метра спичечный коробок (или маленькую картофелину) по прямой до финиша.

5. Из нескольких картофелин, спичек и пластилина (небольшой кусочек) сочинить диковинного зверя или человечка.

## Кто быстрее

Условия этой забавы — быстрота, сообразительность, ловкость. Попробуйте посоревноваться на быстроту в таких миниконкурсах:

1. Снять пиджак (куртку, рубашку и т. д.), вывернуть наизнанку надеть, вновь снять, привести в порядок и надеть на себя.

2. Расшнуровать ботинки (кеды), вытащить шнурки, связать их, развязать, вновь вдернуть в свою обувь.

3. Снять обувь, затем носки. Поменять носки на ногах и вновь надеть обувь.

4. Положить в карманы пиджака (куртки) по 10 мелких предметов (ластик, ручка, монета, спички и т. п.) Каждый предмет кладется отдельно. Затем также, по отдельности вынуть. Вывернуть карманы и привести их в порядок.

5. Прицепить прищепки (одинаковое количество) на рукава костюма (платья, рубашки) или на брюки (юбку) как бахрому. Затем быстро их отцепить и прикрепить к веревке.

6). Составить длинную цепочку (на время) из английских булавок, канцелярских скрепок, пуговиц.

7). Снять пиджак (халат, куртку). Надеть ее задом наперед и застегнуть на спине пуговицы (хотя бы одну-две).

### Приз... в муке

Конфеты в фантиках или пакетиках, яблочки, печенье в целлофановых конвертиках, шоколадки в обертках закладываются в муку, насыпанную в большие тарелки, чашки. Призы не следует зарывать в муку глубоко.

Посуда с призами устанавливается на табуретки. Участник аттракциона должен достать приз зубами, не прикасаясь к нему руками.

### Кати шарик носом

Теннисный или бильярдный шарик или маленький резиновый мячик толкают носом, встав на четвереньки, участники аттракциона по полу, на котором мелом проведены проходные дорожки. Расстояние небольшое — 3—5 метров. Можно конкурс усложнить, заставив участников сделать обводку шарика вокруг булавы и вернуться к стартовой линии. Пол, на котором проводится этот аттракцион, должен быть чистым.

### Модельеры

Материал для "пошивочного" изделия — обычные газеты и английские булавки. Соревнующиеся делятся на портных и манекенщиц (манекенщиков). Костюм, платье и т. п. делаются в установленное время (5—7 минут) из газет и булавок.

Вид изделия обговаривается в условиях конкурса модельеров (вечернее платье, фрак, осеннее пальто и др.) Портняжное изделие "шьется" прямо на манекенщице. Далее остается придумать образное название, возможно, его публичную защиту (подачу). Игрок, который одет в газетное "швейное" изделие, может пройти под музыку и продемонстрировать свое платье. Судьи оценивают само изделие, его подачу в баллах.

Можно использовать ножницы для выкроек. Но без ножниц интереснее. Как вариант участникам дается, кроме газет, марля, куски материи, ленты, искусственные цветы, а для шляп — коробки, корзинки для мусора и т. д.

## Веселые портные

Соревнуются две или более пар. Один игрок в паре — портной, другой — манекен. "Портным" завязывают глаза повязками. Материал для платья (костюма) произвольный (газеты, цветная бумага, лоскуты материи, ленты и т. п.). "Портные" моделируют изделие с помощью бельевых прищепок, которые висят у них на груди на тесемке. В установленное ведущим время "портные" быстро сооружают свое изделие, используя все прищепки (количество прищепок у каждого одинаково). Одетый "манекен" демонстрирует зрителям свой костюм, затем вновь подходит к "портному". Ведущий подает команду быстро сбрать все прищепки и прицепить их на свою тесемку. "Портные" и эту работу выполняют с завязанными глазами. "Манекен" не имеет права им помочь. Итоги конкурса оценивает жюри (экспертная комиссия). Побеждает тот "портной", который "сшил" самый оригинальный костюм (платье), грамотно использовал прищепки и быстро их собрал.

## Шуточные вопросы, забавные загадки (практический материал для веселых состязаний с ответами и отгадками)

Сколько яиц можно съесть натощак? (Одно, остальные не натощак.)

На какое дерево садится ворона во время проливного дождя? (На мокрое.)

Сколько минут надо варить крутое яйцо: две, три, пять? (Николько, оно уже сварено. Варят вкрутую.)

Какие часы показывают верное время только два раза в сутки? (Которые стоят.)

Где вода стоит столбом? (В стакане.)

Что делается с красным шелковым платком, если его опустить на 5 минут на дно моря? (Будет мокрым.)

Какой болезнью на суше никто не болеет? (Морской.)

Когда руки бывают местоимениями? (Когда они вы-мы-ты.)

Что у человека под ногами, когда он идет по мосту? (Подошвы сапог.)

По чому часто ходят и никогда не ездят? (По лестнице.)

Как далеко в лес может забежать заяц? (До середины леса, дальше он уже выбегает из леса.)

Что случается с вороной через три года? (Ей идет 4-й год.)

Под каким деревом прячется заяц во время дождя? (Под мокрым.)

Что нужно сделать, чтобы отпилить ветку, на которой сидит ворона, не потревожив ее? (Подождать, пока она улетит.)

У семерых братьев по сестре. Сколько всего сестер? (Одна.)

Ворона летит, а собака на хвосте сидит. Может ли это быть? (Может, так как собака сидит на земле на своем хвосте.)

Если кошка влезла на дерево и хочет слезть с него по гладкому стволу, как она будет спускаться: головой вниз или хвостом вперед? (Хвостом вперед, иначе она не удержится.)

Кто над нами вверх ногами? (Муха.)

На что похожа половина яблока? (На вторую половину.)

Можно ли в решете принести воды? (Можно, когда она замерзнет.)

Летели три страуса. Охотник одного убил. Сколько страусов осталось? (Страусы не летают.)

Какая птица состоится из буквы и реки? ("И"-Волга.)

Что находится между городом и селом? (Союз "и".)

Что можно увидеть с закрытыми глазами? (Сон.)

Когда черной кошке легче всего пробраться в дом? (Когда дверь открыта.)

Сын моего отца, а мне не брат. Кто это? (Я сам.)

В комнате горело семь свечей. Проходил мимо человек, потушил две свечи. Сколько осталось? (Две, остальные сгорели.)

## Час рекордов Гиннесса

В компании друзей, в ученическом коллективе класса проведите час "рекордов" Гиннесса по такой программе:

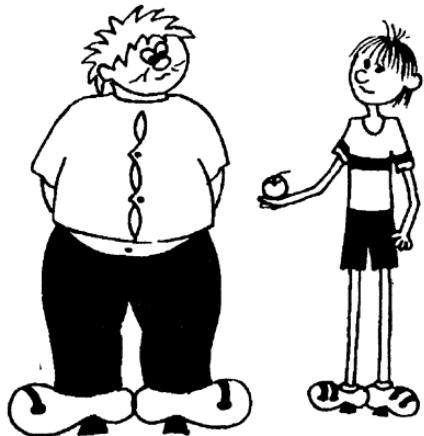


Рис. 53

— самый застегнутый (у кого в костюме больше всего застегнутых пуговиц);

— самые длинные, самые короткие шнурки на обуви;

— самая разноцветная одежда (наибольшее количество разных красок в одежде);

— самый объемный кулак (самый маленький);

— самый худой (худая), самый полный (полная);

— самый большой размер обуви и самый маленький;

— самая узкая и самая широкая талия;

- самые длинные ресницы, волосы, ноги, шея;
- самый веснушчатый;
- самый оригинальный отпечаток крапеных губ на общем листе бумаги (можно попробовать отгадать, чьи это губы);
- самый головастый;
- самые широкие, самые узкие брови;
- самая широкая спина;
- самые длинные ногти;
- самые красивые щеки;
- самая длинная, самая короткая фамилия (имя);
- самая длинная: самая короткая юбка;
- самая забавная гримаса на лице;
- самые забавные "вспышки" в карманах;
- самые красивые, оригинальные пуговицы на платье;
- самые отстающие часы;
- самый короткий пояс, поясок;
- самая веселая прическа и т. д. (см. рис. 53).

### "По улице ходила большая крокодила..."

Была когда-то такая несуразная писенка с очень простой мелодией:

*По улице ходила большая крокодила,  
Она, она зеленая была...*

Рекомендуем спеть эту песенку играющей компанией. Затем предложите ребятам вновь ее пропеть, заменив все гласные буквы на одну букву "у". Вот, что получится:

*Пу улууу худулу бульшуу крукудулу,  
Уну, уну зулунуу булу...*

Потом можно рискнуть пропеть этот песенный "шедевр" только с буквой "а", только с буквой "о", "е", "ё", "ю", "ы", "я". Поверьте, это будет очень смешно.

### Эстафета "Фантазеры"

Есть эстафеты чисто спортивные (дистанционная, встречная, комбинированная, театрализованная, смешанная и т. д.). В эстафете главное — интересный этап, который надо преодолеть за наиболее короткое время, соблюдая все необходимые правила: передача эстафеты (палочка, игрушка, предмет) партнеру; преодоление препятствий, выдумка, скорость. Вот примеры таких этапов.

Дети бегут с горящими свечами, закрывая пламя одной рукой. Погасла свеча — бегун останавливается. И пока она не будет зажжена, стоит на месте.

Бег на четвереньках.

Бег с качаном капусты на голове.

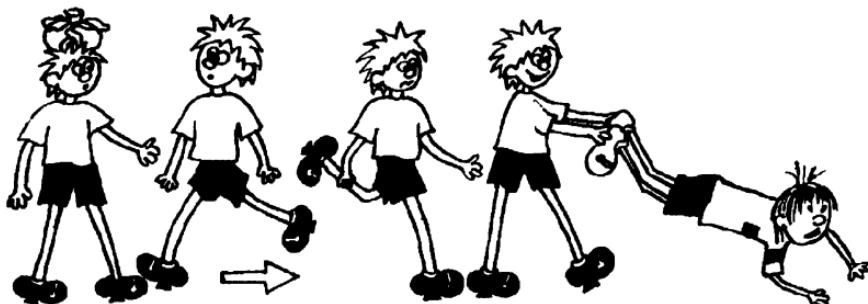
Бег "задом наперед".

Бег прыжками боком.

Бег прыжками на одной ноге.

Бег по-лягушачьи (руки вперед и на землю, прыжок ногами из положения на корточках).

Передвижение "тачкой": один участник держит другого за ноги, а тот идет на руках как тачка.



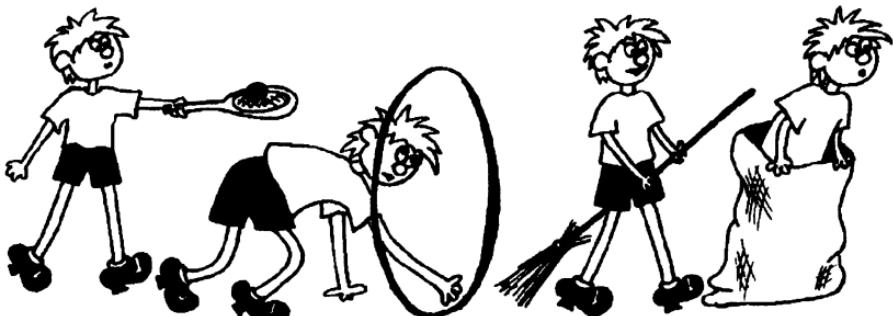


Рис. 54

Бег с двумя стаканами: один с водой, другой пустой. Бегун на ходу переливает воду, стараясь не разлить хотя бы половину стакана.

Бег с карточкой, на которой пример с арифметическим действием. Решить его надо на отрезке своей дистанции.

Скакать, держа левое колено двумя руками.

Бег с ложкой, в которой яйцо.

Бег с кувырками на ходу.

Бег вдвоем обнявшись.

Придумайте веселые этапы на ловкость, фантазию, двигательную выдумку (см. рис. 54).

## КОЛОКОЛЬЧИКИ ДЕТСТВА

Кто-то из детских писателей сказал, что у каждого ребенка в глубинах его души спрятаны серебряные колокольчики. Надо их отыскать, затронуть, чтобы они зазвенели добрым и веселым звоном, чтобы мир ребят стал светлым и радостным. Путь к этим колокольчикам отмечен чисто детскими вехами, а ниточка-веревочка, которая заставляет их звенеть, — это увлекательные досуги, в том числе игры-шутки, игры-минутки.

Практически все забавы, даже игры-упражнения, просты и основаны на импровизации — бесценной привилегии детей.

Программа игровых миниатюр, которую мы представили выше, представляет собой разноцветные мгновения счастливой жизни ребят, где есть "намек и добрым молодцам урок", где на досуге приобретается тот опыт, который потом обязательно пригодится в жизни.

У наших потех нет точного возрастного адреса. Какие-то игры и упражнения следует слегка усложнить, какие-то немножко упростить. Если перефразировать известное выражение поэта, то можно утверждать, что игре все возрасты покорны. И младшеклассники, и взрослые люди, собравшись вместе, могут попробовать себя, проверить творческие потенции своей психики, силы, своего чувства юмора, смекалки, фантазии в калейдоскопе тех забав, с которыми мы познакомились.

Эти игры, состязания, тренировочные упражнения могут быть включены в сценарии и программы праздников и вечеров отдыха, КВН и семейной вечеринки.

Игровые модульки, представленные в нашей книге, мы проверяли на опыте в течение десятков лет. Их можно и нужно модернизировать, обогатить новыми деталями и находками.

Желаем удачи всем детским волшебникам и самим ребятам — мечтателям, фантазерам и конструкторам своего досуга!

## **СОДЕРЖАНИЕ**

	Стр.
ВНАЧАЛЕ БЫЛА... ИГРА . . . . .	3
ИГРЫ-АТТРАКЦИОНЫ . . . . .	7
ТУРНИР "ЯБЛОЧКО" . . . . .	24
РАЗВИВАЕМ КООРДИНАЦИЮ . . . . .	27
ПРОВЕРЯЕМ РЕАКЦИЮ . . . . .	32
ЗАБАВЫ С ВОЗДУШНЫМИ ШАРИКАМИ . . . . .	37
ИГРЫ СО СПИЧКАМИ . . . . .	43
РАЗВИВАЕМ ГЛАЗОМЕР . . . . .	48
ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ МЛАДШИХ РЕБЯТ . . . . .	54
ИГРЫ С МЯЧОМ . . . . .	61
БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ! . . . . .	67
ИГРЫ СО СЛОВАМИ . . . . .	72
У КОГО ЛУЧШЕ ПАМЯТЬ . . . . .	91
А ВЫ НАБЛЮДАТЕЛЬНЫ? . . . . .	98
ПРОСТО ВЕСЕЛЫЕ ИГРЫ . . . . .	103
КОЛОКОЛЬЧИКИ ДЕТСТВА . . . . .	126

Сдано в набор 4. 04. 94. Подписано к печати 6. 06. 94 г.  
Формат 60x84 1/16. Объем 8 печ. л. Уч.-изд. л. 7,44.  
Заказ 299 . Тираж 30000

---

НПО "ОРИУС".  
Отпечатано в Липецком издательстве Роскомпечати.