



ИГРЫ ПИОНЕРОВ



Н. СТУДЕНЕЦКИЙ, В. ЯКОВЛЕВ

ИГРЫ ПИОНЕРОВ

*ДЛЯ МЛАДШЕГО, СРЕДНЕГО
И СТАРШЕГО ВОЗРАСТА*

ИЗДАНИЕ 2-е, ДОПОЛНЕННОЕ



ИЗДАТЕЛЬСТВО ЦК ВЛКСМ
„МОЛОДАЯ ГВАРДИЯ“
1951

ОЧЕРСКИЙ
ДОМ ПИОНЕРОВ

Обложка В. Кулькова, рисунки С. Чистякова

ВОЖАТЫЕ!

Присылайте ваши отзывы об этой книге. Назовите игры, которые вам понравились и которые вы провели с пионерами. Ждем ваших советов и пожеланий, которые редакция могла бы учесть при издании нового сборника игр.

Письма пишите по адресу: Москва, Суцеская ул., 21, редакция пионерской литературы.

Редактор Л. Хстислевская

Худож. редактор Н. Зикеев

Техн. редактор И. Егорова

А01176 Подп. к печ. 15/III 1951 г. Бумага $70 \times 108^{1/16}$ = 5,25 б. л. =
= 14,38 печ. л. 12,8 уч.-изд. л. Тираж 100 000 Заказ 315
Цена 5 руб. 50 коп.

Типография «Красное знамя» изд-ва «Молодая гвардия»,
Москва, Суцеская, 21.



СОВЕТЫ ВОЖАТОМУ

ВОСПИТАТЕЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ

Дети любят играть. Для них игра — это не только отдых и развлечение, но и необходимый вид деятельности, в которой они проявляют свою активность и творчество. От воспитателя, а следовательно, и от пионерского вожатого зависит, чтобы игра стала для детей здоровым отдыхом, разумным, полезным занятием. Если эти условия налицо, игра становится организующей силой, средством педагогического воздействия.

Возьмем для примера хотя бы такой своеобразный вид пионерских игр, как игры на местности, то-есть игры, проводимые на обширной площади — в поле, в лесу. Часто в основе таких игр лежит военная тематика, пленяющая воображение детей романтикой боевой походной жизни, где сочетаются ловкость и находчивость разведчика, бдительность часового, зоркость и наблюдательность следопыта, предприимчивость и смекалка командира. Кто из ребят, особенно подростков, не мечтает развить в себе эти ценные качества!

Удовлетворяя склонность пионеров к таким играм, вожатый при проведении их не должен упускать из виду и педагогической задачи. Если для ребят игра только развлечение, приятное и увлекательное занятие, то для вожатого игра, которую он проводит, это прежде всего средство воспитательной работы с пионерами. Игры на местности воспитывают чувство коллективизма, приучают к дисциплине, к дружным совместным действиям, тренируют смелость и волю, развивают самостоятельность в решении возникающих по ходу игры задач. Участвуя в таких играх, пионеры приобретают и чисто практические навыки: умение маскироваться, скрытно и бесшумно передвигаться, используя для укрытий местные предметы, ползать по-пластунски, ориентироваться на местности и т. д.

Чем больше достигается в игре сочетание элементов увлекательности и полезности, тем большую ценность приобретает такая игра. Несомненно, это относится не только к играм на местности, но и ко всем другим играм, в которые играют пионеры.

В подвижные игры на площадке включаются бег, прыжки, метание и другие разнообразные физкультурные упражнения. Таким образом, многие игры служат для пионеров подготовкой к более сложным спортивным играм, как, например, волейбол и баскетбол. Игры на лыжах и на коньках, в сущности, представляют собою своеобразные тренировочные занятия с начинающими лыжниками и конькобежцами, облеченные в занимательную игровую форму. Игры, развивающие глазомер, зрительную память, наблюдательность, меткость, дов-

кость и другие полезные качества и навыки, не случайно называются играми-упражнениями: они служат для тренировки отдельных навыков и потому нередко входят в содержание отрядных и звеньевых сборов как существенная составная часть их. Безусловна педагогическая ценность и таких игр, в которых пионеры соревнуются друг с другом в знаниях, почерпнутых ими на уроках в школе или из книг; таковы, например, игры литературные, географические, юннатские и другие.

Стремясь к тому, чтобы игра полнее захватила пионеров, вожатый должен внимательно следить за тем, чтобы увлечение игрой не переросло в нездоровый азарт, что иногда наблюдается в командных и особенно в спортивных играх. Здесь уместно вспомнить педагогические советы А. С. Макаренко: «Нужно... умерять всякую хвастливость, воспитывать уважение к силе противника, обращать внимание на организованность, тренировку, дисциплину в команде. Нужно, наконец, добиваться спокойного отношения к удачам и неудачам»¹.

Организованность, дисциплина, самообладание — эти качества в известной мере мы воспитываем у ребят в игре: в командных спортивных играх, в пионерских играх на местности.

Все это говорит о большом воспитательном значении игры, если она умело используется. Этим и объясняется столь широкое применение игры в практике пионерской работы.

МЕСТО ИГРЫ В ПЛАНЕ РАБОТЫ ОТРЯДА

Из того, что сказано, следует, что игру нельзя рассматривать как нечто случайное и второстепенное в работе пионерского отряда. В содержании пионерской работы игра занимает свое определенное место и, следовательно, должна найти конкретное выражение в плане работы отряда.

Опытный вожатый напишет в плане не просто «игра», а укажет, какая именно игра, то-есть выберет ту игру, провести которую ему в данный момент важнее, чем другие.

Чем же нужно руководствоваться при выборе игры?

Помогая пионерам в составлении отрядного плана, вожатый обычно исходит из основных задач, стоящих в данный момент перед пионерской организацией. Одной из таких задач, например, является помощь в улучшении учебно-воспитательного процесса, в повышении успеваемости, в укреплении сознательной дисциплины школьников. Практически в плане отрядной работы эти стремления могут найти свое разрешение в виде беседы, организации того или иного предметного кружка, экскурсии в музей, обсуждения книги, устройства вечера занимательной науки и т. п. Среди перечисленных форм работы особое место может быть отведено и играм, способствующим развитию любознательности. Такого рода игры, как, например, «Города и реки», «Полная противоположность», «Разные значения», «Спрятанное слово» и другие², могут быть включены в план работы отряда по тематическому признаку, а не только потому, что они сделают сбор более разнообразным и занимательным.

Возьмем другой пример. Одно из важных назначений пионерской организации — привить пионерам и школьникам любовь к физической культуре. Мы хотим, чтобы наши дети были здоровы и выносливы, хотим видеть их ловкими, меткими, умеющими хорошо бегать, прыгать,

¹ А. С. Макаренко, Лекции о воспитании детей. Лекция четвертая. Учпедгиз, 1950 г.

² Перечисленные здесь игры вожатый найдет в этой книге.

плавать, преодолевать различные препятствия. Коммунистическая партия и советское правительство неустанно заботятся об укреплении здоровья подрастающего поколения, о физическом воспитании детей. XI съезд ВЛКСМ указал в своих решениях: «Необходимо обеспечить широкое развитие физкультурной и спортивной работы в школах, укреплять коллективы физкультуры, обратив внимание на развертывание таких видов спорта и спортивных игр, как легкая атлетика, гимнастика, конькобежный, лыжный, водный, стрелковый спорт, туризм, волейбол, баскетбол, теннис». Советские школьники имеют большие возможности для скорейшей реализации этих указаний съезда. У нас в стране созданы для детей стадионы, водные бассейны и станции, катки и лыжные базы, многочисленные спортивные площадки в школах, в детских парках, во дворах.

Указания XI съезда ВЛКСМ намечают для вожатых путь к разносторонней работе по физическому воспитанию пионеров и школьников, где спорт, туризм и гимнастика будут разумно сочетаться с разными играми. На звеньевых сборах часто проводятся физкультурные занятия, подготавливающие пионеров к сдаче норм на значок «БГТО», в отрядах и дружинах создаются спортивные кружки и команды, проводятся спортивные соревнования и спартакиады. Но ведь готовиться к сдаче норм на значок «БГТО» и к соревнованиям можно не только путем обычных тренировочных занятий, а и путем проведения различных игр, содержащих в себе элементы физкультурных упражнений. Задача вожатого заключается в том, чтобы в каждом отдельном случае подобрать нужную игру для звена, для отряда, научить пионеров играть в нее. Игры подобного рода читатель найдет в различных главах этой книги (см. «Игры на площадке», «Ловкость, меткость и сноровка», «Спортивные игры» и другие).

Приведем еще один пример. Допустим, звено проводит занятия по топографии или ориентированию на местности. Чтобы сделать эти занятия более занимательными и вызвать к ним больший интерес, можно подкрепить их соответствующими играми. Примером таких игр могут служить «Где мы шли?» и «На поиски звеньевого», помещенные в этой книге.

ИНТЕРЕС К ИГРЕ

Одна и та же игра, проведенная в двух разных отрядах, нередко приводит к совершенно противоположным результатам. В одном отряде она пройдет весело, оживленно, в атмосфере здорового соревнования, в другом — вяло, без подъема, без увлечения.

Следовательно, дело не только в том, хороша или плоха игра, а и в наличии каких-то других условий, сопутствующих ее успеху или неудаче у детей. Что же это за условия? Прежде чем ответить на этот вопрос, попытаемся определить, что делает ту или иную игру «интересной» или «неинтересной» для играющих.

Возьмем несколько различных по своему характеру и содержанию игр. Например, подвижную игру «Встречная эстафета» (соревнование в беге), малоподвижную игру «Редкие цветы» (соревнование в наблюдательности), спокойную, «сидячую» игру «Полная противоположность» (соревнование в находчивости, сообразительности) и, наконец, любую из аттракционных игр «Веселого путешествия» (соревнование в ловкости, меткости)¹. Разобрав и проанализировав эти столь не похо-

¹ Все указанные игры читатель найдет в этой книге.

жие одна на другую игры, попробуем установить, нет ли в каждой из них какого-либо общего для всех четырех игр признака. Мы без труда найдем этот признак, то общее, что роднит между собой не только взятые нами для примера игры, но и вообще большинство игр. Это общее состоит в преодолении препятствий, что является конструктивной основой всякой соревновательной игры.

В самом деле, в первой игре препятствием (для команды) является дистанция, которую надо пробежать; во второй игре препятствие заключается в том, что цветы, которые могут обеспечить выигрыш, редки и малоприметны; в третьей игре препятствием является необходимость быстро дать правильный ответ; в четвертой игре, чтобы стать победителем, нужно проявить большую ловкость или меткость по сравнению с другими участниками.

Если бы в процессе игры перед играющими не возникали те или иные препятствия, которые необходимо преодолеть, не в чем было бы друг с другом состязаться, не было бы интереса к такой игре, да и самой игры не получилось бы.

Но интерес к игре поддерживается не только наличием возникающих в ней препятствий. Если они слишком легки или, наоборот, слишком сложны для играющих, последние не скажут, что игра интересна, что игра их увлекает. Нужно, чтобы препятствия, возникающие в игре, были для всех играющих, во-первых, преодолимыми, а во-вторых, чтобы они в то же время требовали от играющих известного напряжения. При этом наиболее интересны такие игры, которые заставляют всех играющих действовать или, во всяком случае, быть постоянно в состоянии готовности к действию. Только при этих условиях они, не задумываясь, назовут игру интересной.

Теперь нам уже легче ответить на вопрос, который мы поставили себе выше, — почему одна и та же игра в одном отряде проходит с успехом, захватывает ребят, а в другом отряде дети остаются равнодушными к ней.

Разберем подробнее причины этого явления.

ВОЗРАСТ ИГРАЮЩИХ

Первая и, пожалуй, основная причина кроется в различии возрастных интересов ребят. Игра, которая понравилась пионерам старшего возраста, не всегда покажется столь же увлекательной младшим пионерам, если характер и объем препятствий в этой игре останутся на уровне требований старшего возраста. И, наоборот, игра, интересующая малышей, по всей вероятности, покажется скучной их старшим товарищам, если эта игра не будет соответственно усложнена.

Пионерам младшего возраста больше по душе недлительные подвижные игры с несложным содержанием и столь же несложными правилами; таковы включенные в эту книгу некоторые игры с мячом, с метанием стрел из лука, с бросанием колец и т. п. Игры для младшего пионерского возраста часто не требуют деления на команды, хотя элементы командного соревнования (как, например, эстафета на короткую дистанцию, гонка с обручами и т. д.) вполне допустимы. В основе этих игр в большинстве случаев лежат простейшие игровые задачи: для одних — догнать, для других — увернуться, убежать от догоняющего, во-время занять освободившееся место и т. п.

Играют ли в эти игры дети более старших возрастов? Конечно, играют. Мы знаем, что в них нередко играют и взрослые. Было бы

неправильно прокладывать слишком резкую грань между различными играми, предназначая их для того или иного возраста; исполнилось тебе двенадцать или тринадцать лет — не играй в те, а играй теперь в эти игры. Не в этом суть! Однако следует всегда помнить: чем старше дети, чем более развиты они физически и интеллектуально, тем шире круг их интересов и, следовательно, тем разнообразнее должны быть задачи, тем сложнее должны быть препятствия, возникающие перед ними в игре.

Соревнование в играх для среднего и старшего возраста занимает центральное место. Не просто догнать, не просто убежать, а сделать это более ловко, быстрее, чем сделает другой, чтобы тем самым помочь своей группе, своей команде одержать победу в игре.

Игры, требующие от играющих сочетания физкультурных навыков — бега, прыжков, умения владеть мячом и т. д. — с меткостью, ловкостью, сноровкой в выполнении различных упражнений, а также находчивости и смекалки в решении игровых задач, напряжения внимания, наблюдательности и, наконец, разнообразных практических навыков, проверяемых и тренируемых в игре, — такие игры преимущественно можно рекомендовать для пионеров среднего и старшего возраста.

Для подростков многие игры (в особенности одиночные и парные игры), не утрачивая своего «игрового характера», становятся вместе с тем своеобразным видом тренировки в тех или иных личных качествах или навыках, то-есть становятся играми-упражнениями. Цикл таких игр-упражнений, разработанный в виде соревнования двух звеньев, приведен в разделе «Ловкость, меткость и сноровка». Учет результатов в них проводится по системе очков, позволяющей играющему следить за своими успехами и достижениями.

Особое место в группе игр для среднего и старшего возраста занимают игры литературные, географические, различные викторины, игры со словами и буквами, игры-головоломки. Эти игры требуют от ребят знаний, приобретаемых ребятами в школе и вне школы — на кружковых занятиях, из книг и т. д.

Кто больше знает, тот добьется в этих играх лучших успехов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Нередко причину неудачного проведения игры следует искать в неподготовленности к игре ее организатора.

Отдавая должное опытности вожатого, умеющего в любой данной обстановке подобрать подходящую игру и провести ее с пионерами без какой-либо предварительной подготовки, мы не должны, однако, считать это правилом, всегда обеспечивающим положительные результаты. Безусловно, в практике вожатого нередки случаи, когда необходимость проведения игры возникает неожиданно. Опытный вожатый такую «неожиданность» всегда сумеет в какой-то мере предусмотреть и хотя бы частично подготовиться к ней.

Приведем такой пример. Вы отправляетесь с группой пионеров в загородную экскурсию и часть пути совершаете по железной дороге. Вам предстоит провести в железнодорожном вагоне около часа, а быть может, и больше. Естественно, что у пионеров может возникнуть желание во что-нибудь сыграть. Какую игру предложите вы им?

«Сидячих» игр много, и выбор у вас большой, но редкая игра не потребует какой-либо мелочи, необходимой для ее проведения. Могут понадобиться листочки бумаги и карандаши или веревочка с колечком

и т. п. — пустяк, но без него не обойдешься. Поэтому, собираясь в дорогу, подумайте об играх, которые вы, возможно, сумеете провести, и захватите с собой необходимые мелкие принадлежности для проведения их.

Заботливый вожатый доставит пионерам большое удовольствие, если проведет с ними игру, в которую можно играть, лишь находясь в поезде. Образец такой игры — «Скорость поезда» — приведен в этой книге.

План экскурсии предусматривает определенный маршрут. Вы знаете, что вам придется идти лесом или лугом, побывать на берегу реки или озера. Подумайте заранее, какие игры можно провести с пионерами в пути, используя местные природные условия. Некоторые из таких игр вы найдете в этой книге (см. раздел «Звено на прогулке»), но, возможно, что вам понадобятся и другие игры, которые будут отвечать специфике маршрута, избранного для похода или прогулки. Их надо подыскать или разработать самостоятельно, но заранее, чтобы не заниматься «изобретением» игры во время прогулки.

Разработка самостоятельных вариантов ко многим известным вам играм не столь уж сложное дело, как это может показаться на первый взгляд. Навык этот вожатому необходим. Он не раз выручит его при затруднительных обстоятельствах и уж, во всяком случае, поможет вносить разнообразие в проводимые игры.

Принимаясь за переработку игры, внимательно разберите ее, определив, что в ней основное, то-есть самый стержень игры, и что второстепенное, то-есть детали, обрамляющие игру. Сохранив основное и варьируя второстепенное, вы можете построить несколько различных по форме игр, основанных на одном и том же игровом принципе. Так, например, разбирая игру «Редкие цветы» (см. стр. 65), вы легко обнаружите, что основное в ней не самые цветы, а способ отбора цветов. Следовательно, игру эту, изменив только внешнюю ее сторону, можно провести на местности, где нет никаких цветов, но зато (скажем, на морском берегу) много различных камней, среди которых, несомненно, найдутся и «редкие камни». Принцип и познавательная ценность игры от этого ничуть не изменятся.

Возможны и более сложные переработки, когда меняется не только сюжетный характер игры, но частично и ее смысловая задача. Так, например, помещенную в этой книге зимнюю игру на лыжах «Который из двух?» можно переработать в летний вариант. Сложность переработки заключается в том, что лыжные следы, — казалось бы, отнюдь не второстепенная деталь — никак не могут присутствовать в летнем варианте. Посмотрим, что же получится, если мы уберем из игры лыжные следы и оставим только особые дорожные знаки (см. описание игры на стр. 137). Прежде всего отпадает необходимость делать разветвления маршрута, что сразу меняет структуру игры: маршрут будет только один. А если так, то для чего же тогда посылать вперед все звено? Чтобы расставить знаки вдоль маршрута, а в конце его поставить флажок, достаточно двух играющих и даже одного — вожатого звена. Остальные пионеры этого звена отправятся по следам своего вожака на розыски флажка. Поскольку маршрут теперь только один, другая группа играющих тоже может ограничиться одним звеном, так как двум делать будет нечего. Изъятие из игры «Который из двух?» лыжных следов меняет задачу «противников» — по условиям летнего варианта игры они должны знать, как будет проложен маршрут, иначе мгновенно потеряют ориентацию. Мы видим, таким образом, что в летнем варианте изменилась не только структура игры, но и правила игры

и количество играющих: вместо четырех звеньев понадобится всего два. Изменится и название игры. В летнем варианте ее целесообразнее называть «По следам вожака».

Разобранными случаями простой и сложной переработки игры, конечно, не исчерпываются возможности варьирования игрового материала, но самый характер составления вариантов к играм из приведенных примеров достаточно ясен.

О Р Г А Н И З О В А Н Н О С Т Ъ В И Г Р Е И Д И С Ц И П Л И Н А И Г Р А Ю Щ И Х

Пионерские игры обычно рассчитаны на то или иное количество играющих. Есть игры, предназначенные для отряда и даже для двух-трех отрядов, как, например, пионерская лагерная игра «В тылу противника». Есть игры, допускающие участие в них двух-трех звеньев (или смешанной, группы в количестве двадцати—двадцати пяти человек), как, например, многие из подвижных игр на площадке. В этой книге вы найдете игры, рассчитанные на звено (см. главу «Звено на прогулке») и даже всего на двух играющих (см. игры-упражнения в главе «Ловкость, меткость и сноровка»).

Что лежит в основе такой группировки игр? Почему, скажем, игру, рассчитанную на звено, не следует проводить с целым отрядом?

Причина очень простая: структура звеньевой игры такова, что при большем количестве участников значительно снизится темп игры, на который она рассчитана, и часть играющих вынуждена будет бездействовать. В результате быстро пропадет интерес к игре — опять-таки одна из причин, почему в иных отрядах хорошая, практически освоенная игра проходит вяло, не захватывая ребят.

Выбирая игру, исходите из предельного количества участников ее (наибольшего и наименьшего) и старайтесь не выходить за эти пределы. Помните, что расстановка сил в игре должна быть такой, чтобы каждый из играющих был занят в ней и мог активно проявить себя. Несоблюдение этого правила нарушит организованность в игре, ослабит интерес к ней.

Перед тем как проводить игру, кратко и понятно объясните ее пионерам, чтобы каждый знал в игре свое место, свою задачу, знал, что он должен делать и чего не должен. Там, где можно, объясните показом. Когда играющие плохо знакомы с содержанием и правилами игры, игра проходит неорганизованно.

В каждом отдельном случае нужно учитывать конкретные условия, в которых игра будет проводиться. Так, например, если пионеры были заняты на сборе физическим трудом и устали, вожатый должен предложить им неустойчивую, малоподвижную игру. И, наоборот, после беседы, после спокойных занятий, не требующих физического напряжения, целесообразней затеять подвижную игру — с бегом, прыжками и т. п. Умелый подбор игры в этом отношении будет способствовать тому, что она пройдет более организованно.

Многие игры требуют судейства. Обычно в качестве судьи выступает руководитель — вожатый. В звеньевых играх обязанности судьи часто выполняет звеньевой.

От судьи во многом зависит организованность в игре. Прежде всего он должен сам безукоризненно знать правила проводимой им игры. Неуверенность судьи немедленно уронит его авторитет в глазах играющих, и они будут с недоверием относиться к его судейству, что опять-таки поведет к неорганизованности в игре.

Судья должен быть беспристрастным, внимательным и требовательным, не допускать никаких поблажек нарушающим правила игры. Слово судьи — закон для играющих. Поэтому споры в игре — явление недопустимое. Это нужно объяснить ребятам.

Дисциплина в игре должна поддерживаться не только строгостью судьи, но и сознательным отношением к игре самих играющих. Следует чаще напоминать пионерам, что в игре нужно быть честным, — только тогда победа доставит настоящую радость, так как будет заслуженна.

Точное соблюдение правил игры особенно важно при проведении игр на местности, когда играющие в известной мере сами для себя являются судьями: посредника ведь может и не оказаться поблизости! Примером может служить игра «В тылу «противника», в основу которой положен принцип условного соотношения сил: двое выводят из игры одного. Легко допустить, что во время игры эта условность придется многим не по душе. Но у игры свои законы, без которых она перестает быть игрой, и им надо подчиняться. Нужно убедить пионеров в том, что условное соотношение сил необходимо, и сами участники игры, независимо от наблюдения посредников, должны честно его придерживаться, иначе игра окажется безрезультатной и утратит свой смысл.

ВОСПИТАНИЕ В ИГРЕ ПИОНЕРСКОГО АКТИВА

Дети часто играют сами, без руководителя — вожатого. Из этого не следует, что в игре, которой они заняты, нет организатора. Среди играющих всегда окажется один, который предложил игру, разместил играющих, подал сигнал к началу игры и следит, чтобы игра шла в рамках установленных для нее правил. Это позволяет вожатому широко использовать игру как одно из действенных средств воспитания пионерского актива. Например, вы предложили пионерам новую игру, провели ее и игра понравилась. В следующий раз, когда у ребят возникнет желание снова сыграть в нее, не проводите ее сами, а поручите это кому-либо из пионеров — из числа тех, которые в прошлый раз проявили себя в игре более активно. Возможно, они проведут игру несколько по-своему, не совсем так, как проводили игру вы. Не поправляйте их, если существо игры от этого не меняется, — они будут чувствовать себя увереннее в своих действиях. Об ошибках, допущенных ими при проведении игры, вы сможете сказать им и после.

Н. К. Крупская подчеркивала важное значение игр для воспитания у пионеров организаторских навыков: «В коллективных играх вырабатываются дети-организаторы, дети-вожаки, умеющие упорно стремиться к цели, увлекать за собой других»¹.

Первые самостоятельные шаги звеньевых часто выражаются в том, что он организует и проводит игру со звеном, закладывая этим фундамент своего будущего авторитета.

Обучить звеньевых организовывать и проводить игры — прямая обязанность вожатого. Для этой цели он должен привлекать звеньевых в качестве своих помощников при проведении массовых игр и первыми знакомить их с каждой новой игрой, используя для этого сборы совета отряда, откуда игра проникнет на звеньевой сбор, и вожатый звена будет ее организатором.

Мы уже говорили о том, какое значение имеет тщательная подго-

¹ Н. К. Крупская, О юных пионерах. Издательство Академии педагогических наук РСФСР, 1949 г.

товка к игре. Сейчас мы можем добавить к этому, что значительную часть подготовительной работы вожатый может и должен осуществлять через пионерский актив, давая конкретные поручения отдельным пионерам.

Большинство лагерных игр, игр на местности, требует наличия особого посреднического аппарата. Обычно посредниками бывают взрослые: вожатые отрядов, педагоги, комсомольцы, но ими могут быть иногда и пионеры, хорошо знакомые с игрой и пользующиеся у товарищей авторитетом. Вожатый должен видеть в этом один из практических путей воспитания пионерского актива, поскольку на посредников возлагаются не только судейские, но и организаторские функции.

На массовых детских праздниках — в лагере, в парке, в школе — пионеры обычно выступают организаторами веселых, подвижных игр и различных затей. Примерами таких игр могут служить «Веселое путешествие», «Длинное слово», «Спортивные цыганы» (см. раздел «На детских праздниках»), рассчитанные на широкий круг играющих, занимательные по форме и несложные по своим игровым задачам. Готовясь к детскому празднику, следует заранее продумать, какие игры и развлечения могут затеять пионеры в кругу собравшихся ребят-гостей, какие предметы понадобятся для проведения намеченных игр, как будут распределены обязанности между пионерами, которые эти игры будут проводить. Задача вожатого — позаботиться, чтобы пионеры были на массовом детском празднике организаторами игр и аттракционов.

ИГРОТЕКА В ПИОНЕРСКОЙ ДРУЖИНЕ

Игры, наиболее распространенные в отрядах, обычно не требуют никакого или почти никакого специального оборудования, чем в значительной степени и объясняется их распространенность. Перечень интересных и полезных для пионеров игр мог бы быть значительно расширен, если бы в распоряжении любого отряда или звена была хотя бы небольшая игротека. Нет необходимости заводить такую игротеку каждому звену и даже отряду, достаточно, если она будет достоянием дружины.

Дружинная игротека в основном может быть скомплектована за счет самоделок, изготовленных самими ребятами в порядке обычных звеньевых заданий. Предмет оборудования той или иной игры, изготовленный звеном и использованный им на своем сборе, передается затем в игротечный фонд дружины, после чего им смогут пользоваться все другие отряды и звенья. Достаточно каждому звену внести свой, пусть даже небольшой, вклад в дружинную игротеку, чтобы в распоряжении пионеров этой дружины оказался обширный игровой инвентарь. Нетрудно предвидеть, что это внесет много разнообразия в звеньевые и отрядные сборы, позволит провести много новых интересных соревнований, конкурсов, вечеров занимательных опытов и фокусов, различных состязаний в ловкости, меткости, смекалке.

В этой книге (см. стр. 154 и далее) вы найдете практические советы, как сделать самим некоторые простейшие принадлежности для подвижных игр. Разумеется, этими предметами не ограничиваются потребности пионерского отряда в игровом инвентаре.

Разберем вкратце другие типы игр-самоделок, которые могли бы войти в дружинную игротеку.

Викторины. Наиболее простая форма викторины — устный вопросник. Нужно составить несколько таких вопросников на различные

темы: по литературе, географии, истории, технике, искусству и т. д., ориентируясь в каждой теме на определенный возраст участников игры. Необходимую консультацию и помощь в этом деле вожатый всегда получит от преподавателей школы. Каждую серию вопросов следует отпечатать на машинке или аккуратно переписать на отдельном плотном листе бумаги (а еще лучше на специальных карточках), поместив на обороте ответы. На каждом вопроснике должна быть пометка: для такого-то класса. Хранить вопросники следует в отдельной папке.

Более интересная форма викторины — таблицы с рисунками, например на темы русской литературы: «Из каких мы сказок?», «Из каких мы басен?», «Герои каких литературных произведений здесь изображены?» и т. п. Можно подобрать серию художественных открыток — репродукций с известных картин. Играющий должен определить, кто является автором картины и как она называется.

Интересны географические викторины в рисунках. Изготовление их несложно. Из ученической контурной карты вырезают какую-либо небольшую часть ее (квадрат, прямоугольник, круг) и наклеивают на картон. Карта дополняется рисунком; обычно это типичный для данного края ландшафт. Изготовив несколько таких карточек, вы составите серию географической викторины «Какие части земной поверхности здесь изображены?». По очертаниям береговых линий, по изображениям рек и озер, по городам, расположенным на них, играющие должны дать ответ на поставленный вопрос.

По такому же принципу — подбором открыток, таблиц и карточек с рисунками — можно составить множество серий на самые различные темы.

«С л о в а р и к и». Игра «Словарики», описание которой дано на странице 91, относится к разряду игр, участники которых соревнуются между собой в знаниях. В применении к пионерам речь может идти о знаниях в объеме школьных учебных программ по истории, географии, ботанике, зоологии, а также по произведениям литературы и искусства. На каждую из перечисленных школьных дисциплин, по различным темам литературы и искусства может быть сделан «словарик», то-есть комплект карточек с соответствующим подбором слов, цитат или рисунков. На конверте, содержащем тот или иной комплект карточек, нужно написать тему «словарика» и возраст играющих, на которых этот «словарик» рассчитан.

З а г а д к и, з а д а ч и, р е б у с ы. В журналах материал этого рода обычно предназначается для индивидуального читателя. Многие головоломки, однако, можно использовать и для коллективной игры, соответствующим образом приспособив их для этого. Так, например, очень распространенная форма головоломки — задачи с буквами, задачи с цифрами («магические квадраты») — легко может быть превращена в настольную игру. Для этого потребуется только заготовить достаточное количество карточек (картонных квадратиков) и написать на них буквы или цифры (для буквенных задач можно использовать разрезную азбуку). Решать буквенные и арифметические головоломки, пользуясь карточками, гораздо удобнее, чем на бумаге, — играющий получает возможность быстро подбирать любые комбинации.

Загадочные картинки, ребусы, лабиринты и т. п. — все эти виды головоломок могут найти себе место в дружинной игротке. Каждую из них нужно аккуратно перерисовать на отдельный лист плотной бумаги (если нельзя использовать печатный оригинал) и наклеить на картон.

Игры, развивающие внимание и наблюдательность. В продаже таких игр мало, поэтому пополнить этот раздел игротеки придется главным образом самоделками.

Широко известна пионерская игра «Кто больше запомнит?». Для проведения ее нужен комплект различных мелких предметов: пуговица, монета, катушка, перо, булавка и т. п. — всего предметов пятнадцать. В дружинной игротеке должно быть несколько таких комплектов с различным набором предметов, чтобы можно было менять их при повторении игры. Каждый комплект с набором отдельных предметов следует хранить в отдельной коробочке.

Интересный вариант этой игры — набор различных листьев растений, наклеенных на картонные таблицы (см. игру-упражнение «Листья растений» на стр. 75). Изготовив такие таблицы в летнее время, вы сможете провести эту игру и зимой.

Игры, развивающие ловкость, меткость, сноровку. Примером таких игр могут служить игры-упражнения, предлагаемые нами для проведения соревнования двух звеньев (см. стр. 70). Не секрет, однако, что пионеры нередко вынуждены бывают отказываться от проведения этих игр из-за отсутствия такого, отнюдь не сложного «оборудования», как, скажем, резиновый мячик, веревка или проволоочное кольцо и т. д. В дружинной игротеке должен быть вполне достаточный ассортимент подобного рода «мелочей». Задумало звено провести состязание в меткости — игротека обязана предоставить пионерам щиток (мишень) и мяч для метания, кольца для накидывания или мешочки с песком и т. п.

Полезно завести в дружинной игротеке и такие игры-аттракционы, которые, развивая ловкость и сноровку, вместе с тем имели бы и учебно-познавательную ценность. Возьмем такой пример. Широко известна игра-аттракцион «Шарик в лунку». Устройство ее таково: на дне застекленной коробки находится гладкое игровое поле; на нем несколько неглубоких лунок и соответствующее им количество шариков. Требуется уложить шарики в лунки, наклоняя коробочку в разные стороны. Нам приходилось видеть самодельный вариант этой игры, и в нем игровое поле представляло собой часть подлинной географической карты, а лунки были поставлены в тех местах карты, где должны были находиться обозначения городов. Игра увлекательна и полезна. Занимаясь ею, ребята вместе с тем закрепляют свои географические знания.

Иногда возникает необходимость кому-либо из играющих завязать глаза, как, например, при игре в «жмурки». Часто ребята склонны употреблять для этой цели свои носовые платки, галстуки и другие предметы личного обихода. Не допуская этого по гигиеническим соображениям, вожатый должен завести такой порядок, чтобы в дружинной игротеке всегда было несколько чистых марлевых повязок на глаза. При отсутствии марли можно воспользоваться колпаками из плотной, непрозрачной бумаги, вполне заменяющими повязки. Такие колпаки легко склеить перед самой игрой, но их можно изготовить и заранее в достаточном количестве, чтобы в любой момент звено или отряд имели возможность получить их из игротеки.

* * *

Создание дружинной игротеки — прямая обязанность вожатого и совета пионерской дружины. На сборе совета дружины нужно обсудить и перечень игр, которые хотелось бы иметь в игротеке, и распределение

«заказов» отрядам и звеньям, которые будут изготавливать игровой инвентарь. Большое поле деятельности откроет игротека перед школьными техническими кружками, перед пионерами, занимающимися на станциях юных техников или в различных кружках и мастерских домов пионеров. Более сложные вещи для дружинной игротеки могли бы сделать и комсомольцы шефствующего над школой предприятия. Игротека, наконец, может быть пополнена и готовыми настольными играми и аттракционами, имеющимися в продаже.

Организацию дружинной игротеки следует поручить одному или двум членам совета дружины, которые в дальнейшем подберут себе помощников из среды пионерского актива.



ЛЕТНИЕ ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

ВСТРЕЧА РАЗВЕДЧИКОВ

Игра рассчитана на пионеров среднего и старшего возраста. Наилучшее место для этой игры — лес с кустарником.

В игре участвуют два звена (или две равные группы, не более десяти человек в каждой). И то и другое звено — разведчики.

Избрав участок местности, удовлетворяющий требованиям игры и, по возможности, ограниченный с боковых сторон полем, рекой, дорогой и т. п. (в полосе шириной 300—400 метров), посредники разводят оба звена на расстояние не менее полукилометра одно от другого. Каждое звено выбирает себе место для штаба, отмечая его флажком. Флажок укрепляется на древке высотой в 1—1,5 метра так, чтобы его можно было увидеть шагов за 100—150.

По условному сигналу оба звена начинают тихо и скрытно продвигаться навстречу друг другу — где ползком, где короткой перебежкой, используя для укрытия попадающиеся на пути пни, бугорки, кустики, ямки.

Задача каждого играющего — пробраться к штабу другого звена, оставаясь незамеченным пионерами этого звена. Но мало остаться незамеченным — надо постараться самому обнаружить при этом хотя бы одного разведчика из другого звена.

Тот, кто успешней выполнит оба эти требования, добьется лучших результатов в игре.

...Тихо в лесу. Как будто и нет никого. Только временами чуткое ухо уловит шуршание сухой листвы, треск валежника. Вот шевельнулись где-то кусты, метнулась и исчезла чья-то фигура...

Это пробираются разведчики.

В конце своего пути разведчик, попрежнему стараясь ничем не обнаружить себя, должен отыскать флажок, развевающийся на древке, который укажет ему местонахождение штаба другого звена. Туда он и должен направиться.

В штабе играющий найдет посредника, которому и доложит о результатах своей разведки, то-есть сообщит, кого из разведчиков, которые двигались ему навстречу, он обнаружил в пути. Посредник раскроет свой список и сделает в нем соответствующие пометки.

Что это за список и какие в нем делаются пометки?



Рис. 1.

Чтобы сообщения разведчиков были точными и чтобы не возникало споров, действительно ли видел и того ли, кого называет, в игру вводится особое условие. И то и другое звено еще до начала игры и, конечно, в секрете друг от друга устанавливают для каждого из своих разведчиков какой-либо необычный головной убор, который мог бы служить ему отличительным знаком. Допустим, одному — венок из желтых цветов, другому — из ромашек; третьему можно предложить, чтобы он обкрутил себе голову полотенцем; четвертому — чтобы надел фуражку козырьком назад; пятому — чтобы повязал голову платком и прицепил в виде пера зеленую веточку, и т. п. (рис. 1). Тут ребятам придется пофантазировать. Вот эти-то отличительные знаки разведчиков своего звена посредник и заносит в список, чтобы не перепутать их во время игры.

Когда кто-либо из пионеров другого звена, закончив свой маршрут разведчиков, станет делать посреднику сообщение о тех, кого он встретил в пути, он будет называть не имена играющих, а их отличительные знаки. «Видел двоих, — скажет он. — У одного — венок из зеленых листьев, у другого — голова синим платком или шарфом повязана». Заглянет посредник в свой список — действительно, есть такие знаки, значит все правильно. И сделает пометки: такие-то играющие обнаружены таким-то.

У вожатого звена (или у начальника группы) особые задачи в игре. Он не идет в разведку вместе со всеми. Расставив своих разведчиков

по местам в начале игры и дав им необходимые указания, он отправляется на свой наблюдательный пункт. Место для наблюдательного пункта он выбирает сам и тщательно маскирует его. Конечно, отсюда увидишь только тех, кто будет находиться в поле твоего зрения, но и таких может оказаться несколько, особенно если место для наблюдательного пункта в этом отношении выбрано удачно.

Когда одно из звеньев полностью соберется в штабе другого звена, подается первый сигнал (горном или свистком). Когда закончит таким же путем разведку и другое звено, полностью собравшись на противоположном пункте, подают второй сигнал, означающий, что игра закончена. Тогда посредники сводят оба звена вместе.

Теперь можно выяснить результаты игры. Это довольно веселое занятие, обещающее ребятам массу сюрпризов. Ведь только теперь играющие смогут узнать, насколько успешно каждый из них справился со своей задачей.

1. Разведчик получает два очка за каждого замеченного им разведчика из другого звена и три очка за обнаружение наблюдательного пункта. Давая сведения о наблюдательном пункте, нужно точно указать его местоположение.

2. Звеньевой (начальник группы) получает одно очко за каждого разведчика другой стороны, обнаруженного им с наблюдательного пункта. При хорошем обзоре местности, да еще пользуясь биноклем, можно увидеть многих.

3. Разведчик, который сумел пробраться так, что его в пути никто не обнаружил, получает дополнительно пять очков.

Победа в игре присуждается звену, которое соберет большее количество очков.

В ТЫЛУ ПРОТИВНИКА

В этой большой лагерной игре должен участвовать не один, а несколько отрядов — два-три. Еще лучше, если лагерная дружина скомплектует состав играющих из звеньев разных отрядов, примерно в количестве ста пионеров — по два звена от каждого отряда. Звенья дробить не нужно, они будут выступать в игре как самостоятельные, уже сложившиеся коллективы во главе со своими вожаками.

ПЕРЕД ТЕМ, КАК НАЧАТЬ ИГРУ

Обычно всякая военная игра начинается с того, что участников ее разбивают на две группы — скажем, на «северных» и на «южных». Руководитель игры подробно рассказывает, в чем заключается игра, в какой обстановке начинают действовать обе группы, какие задачи стоят перед северными и какие перед южными. Потом посредники разводят обе группы в разные стороны, и по условному сигналу или в точно назначенный час игра начинается.

Нам придется несколько отступить от этого правила. Когда вы соберетесь для того, чтобы проводить игру, вы ничего не будете знать о ней, кроме названия. Более подробные сведения вы получите после того, как посредники разведут звенья в различные точки выбранного для игры участка местности. Там же вас познакомят с обстановкой, в условиях которой вам предстоит действовать.

Ознакомившись с содержанием игры, вы поймете, почему именно так нужно начинать ее.

• • •

Звучит труба пионерского лагерного горниста. Пионеры — участники игры — выстраиваются на линейке. В строю — пять отдельных групп двухзвеньевого состава.

Старший вожатый лагеря — главный руководитель игры — совещается с посредниками. Их пятеро — по числу групп. Старший вожатый дает им последние наставления, затем каждому вручает флаг, прибитый к древку, и связку нарукавных знаков. Полотнище флага обернуто вокруг древка и закрыто чехлом, нарукавные знаки тоже тщательно упакованы.

Предосторожность далеко не лишняя, поскольку на флагах и на нарукавных знаках изображены буквы «С» и «Ю», указывающие на принадлежность звена к северным или южным. А так как по условиям игры ни одна группа, пока она не достигла своих исходных позиций, не должна знать, играет ли она за северных или за южных, посредники не откроют вам этой «тайны» раньше времени.

Итак, в путь!.. Одна за другой уходят в неизвестном направлении группы со сборного пункта.

Впереди посредник, за ним один из звеньевых (старший группы) и остальные пионеры цепочкой по одному.

Ни одна группа не знает ни своего маршрута, ни маршрутов других групп.

У посредника есть карта (скорей всего, самодельная) участка, отведенного для игры. На ней пометка: место, куда посредник приведет свою группу.

МЕСТО, ГДЕ БУДЕТ ПРОВОДИТЬСЯ ИГРА

Последуем за участниками игры и познакомимся с местом, где она будет проводиться. Само собой разумеется, это сильно пересеченная местность — холмы, овраги, ложбины, местами покрытые лесом или кустарником. Здесь можно отлично прятаться, скрытно передвигаться чуть ли не под носом противника. В окрестностях любого лагеря найдется такое местечко. А если вам посчастливится и в местности, которую вы облюбуете для игры, окажется небольшая извилистая речушка, да еще с обрывистыми берегами, покрытыми высокой густой травой, — можете не сомневаться, что игра у вас пройдет на славу.

Полтора-два квадратных километра, может быть, даже несколько больше, — вот примерно величина площади, на которой будет проводиться игра.

Границы этой площади должны быть точно определены, например: с севера — железнодорожное полотно, с запада — пахотное поле, с востока — шоссе, с юга — линия телеграфных проводов.

Границы должны быть достаточно приметны, чтобы ни одно звено, передвигаясь в зоне отведенного для игры участка, не вышло за его пределы.

...Вот и пришли на место. Здесь будет привал. Играющие располагаются на отдых. Посредник раскрывает карту и показывает пионерам, где они сейчас находятся. Теперь время рассказать, в чем заключается игра.

Послушаем, что сообщит нам посредник.

ОБСТАНОВКА К НАЧАЛУ ИГРЫ

Минувшей ночью командование северных сбросило три десантных отряда в тылу южных. Все три отряда, равные по численности, находятся в данный момент в районе, изображенном на карте. Они еще не установили связи между собой и не знают о месторасположении друг друга. Здесь же находится отряд южных, силы которых вдвое превышают силы любого из десантных отрядов северных. Учитывая это, южные стремятся использовать разрозненность десантных отрядов противника и уничтожить их поодиночке, прежде чем те успеют соединиться. В свою очередь, десантные отряды северных, зная о своем численном превосходстве, стремятся как можно скорее соединиться, чтобы совместными усилиями разгромить южных.

Рассказав о содержании игры, посредник вручает старшему в группе (с этого момента он уже командир отряда) флаг и нарукавные повязки. Давайте развернем их поскорее, чтобы выяснить, кто же мы — северные или южные? Скорее всего, северные, потому что у нас здесь всего одна группа, а ведь отряд южных должен, по условиям игры, состоять из двух групп.

ИГРА НАЧАЛАСЬ

Откуда-то издали доносится сигнал горниста. Игра началась.

Теперь посредники — только наблюдатели и судьи. «Боевыми действиями» руководят командиры отрядов.

Древко с флагом воткнуто в землю, здесь штаб отряда. Около флага, конечно, становится часовой. Всем розданы нарукавные знаки. Посредники показывают, как их следует носить: на левой руке (выше локтя) — для северных, на правой руке — для южных. Чтобы нарукавный знак не комкался на руке, не сбивался в жгут, в двух-трех местах его надо скрепить ниткой. Надо полагать, что начальник хозяйственной части отряда запасет на этот случай несколько иголок с нитками.

Все эти приготовления необходимо закончить как можно скорее. Время не ждет, нужно быть начеку. Может быть, поблизости в кустах уже шныряют разведчики южных. Надо немедленно принять меры к охране лагеря, позаботиться о том, чтобы отряд не был застигнут врасплох.

Командир зорко осматривает окружающую местность. Вот сюда, сюда и сюда поставить сторожевые посты. На каждый пост — двух пионеров. В случае, если покажется противник, один из них должен вернуться с донесением. Командир углубляется в карту. Что и говорить — обстановка сложная. С чего начинать? Выждать ли развития событий на месте или же самому что-то предпринять, начать действовать? Где северные и где южные?

Ну ясно, начинать следует с разведки, без этого шагу не сделаешь. Но до чего же ловким и осторожным должен быть разведчик! Мало выследить — нужно установить: северный это или южный? А для этого надо очень близко подобраться к играющему, чтобы разглядеть его нарукавный знак или же (и так бывает) выяснить по случайно услышанному разговору, свой он или нет. Кстати, инструктируя разведчиков, надо предупредить их, чтобы и сами они поменьше болтали.

Главная задача сейчас — прощупать окружающую местность со всех сторон. Во что бы то ни стало и как можно скорее надо добиться связи с ближайшим десантным отрядом, иначе дело может очень осложниться.

Вы легко согласитесь с этим, познакомившись с правилами игры.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Южные выигрывают, если им удастся разгромить хоть один из десантных отрядов. («Разгромить» отряд — это значит вывести из игры не меньше трех четвертей его состава.) Южные выигрывают и в том случае, если им удастся вывести из игры половину состава всех трех отрядов противника.

2. Северные выигрывают, если им удастся стянуть в одно место все три десантных отряда, сохранив при этом больше половины их состава. Северные выигрывают и в том случае, если им удастся вывести из игры половину отряда южных, независимо от того, удалось им самим объединиться или нет.



Рис. 2.

3. Если один из отрядов потерял свой флаг, игра заканчивается в пользу противника.

4. При «боевых столкновениях» участники игры руководствуются обычным в таких играх правилом: двое выводят из игры одного. Отсюда просто вести расчет: четверо одерживают верх над двумя, шестеро — над тремя и т. д. Однако при данном соотношении сил играющий считается выведенным из игры лишь после того, как кто-либо из противников коснется его рукой. Пока этого не произошло, он может убежать и даже увести неосторожных преследователей в засаду, если столкновение с заведомо неравным соотношением сил сделано умышленно для осу-

ществления какого-то хитро задуманного маневра. Примерно такое положение вы видите на рисунке 2: один из играющих, убегая от двух преследователей, умышленно привлекает их к большому дереву, за которым спрятались трое его товарищей. Еще миг — и преследователи окажутся в ловушке.

В случае неточного расчета (например, шестеро атаковали четверых) нападающие возвращаются обратно, и атака считается отбитой¹.

Все спорные вопросы разрешаются посредниками на месте.

5. Выведенный из игры должен сдать свой нарукавный знак, после чего противники уводят его в свой штаб, где он находится до конца игры. Отобранные нарукавные знаки передаются посреднику. Использование их в целях «военной хитрости» для введения противника в заблуждение не разрешается.

6. Оба отряда, составляющие группу южных, в самом начале игры выводятся (хотя и разными маршрутами) в одну и ту же часть местности, в которой проводится игра.

¹ См. вступительную статью (стр. 10), где рассказывается об условиях в игре.

СОБЫТИЯ РАЗВИВАЮТСЯ

Игра в полном разгаре. Чтобы быть в курсе всех событий, нам сейчас лучше всего находиться возле главного руководителя игры, — к нему стекаются сообщения посредников от обеих играющих сторон.

Вот наиболее интересные из них.

Южные замышляют хитрый маневр. Командир отряда южных отправился в личную разведку со своим ординарцем. С вершины дерева ему удалось обнаружить вдалеке сигнальный пост одного из десантных отрядов. Мгновенно зародился смелый план: связаться с этим сигнальным постом и, выдав себя за десантный отряд, заманить противника в ловушку. Замысел, повидимому, удался: сигнал принят, ответ дан. Результаты еще неизвестны, но южные рассчитывают на успех.

...Наблюдатель одного из десантных отрядов неосторожно выглянул из своего укрытия и был обнаружен разведчиками южных. Он убедился в этом слишком поздно: двое южных, отрезая ему путь к отступлению, приближались с явным намерением захватить его. Северный не растерялся. Когда противники находились от него в нескольких шагах, он приглушенным голосом, словно обращаясь к кому-то, произнес: «Да их всего только двое! Сейчас мы их словим...» Услышав эти слова, нападающие замерли на месте, а потом, решив, что медлить дальше опасно, со всех ног бросились бежать, пренебрегая всякой маскировкой.

Находчивость и смекалка отдельных участников игры внесут еще немало поправок в общую картину развивающихся событий и заставят кое-кого из командиров вновь и вновь пересмотреть намеченные ими планы. Вы сами в этом убедитесь, когда будете проводить игру.

* * *

Звучит горн — сигнал, возвещающий, что игра окончена. Главный руководитель игры сзывает всех к себе, чтобы установить, кто же одержал победу.

СПРЯТАННЫЙ ПРОВОД

Провод тянется, запятанный в траве, в корнях кустов, под слежавшейся листвой. Пересекая дорогу, связисты вырыли канавку, вынимая грунт кирпичиками, уложили провод, закрыли его вынутым грунтом и засыпали дорожной пылью. Тонкая работа — никаких следов!

Мы говорим «провод», но на самом деле речь идет о самой обыкновенной бечевке длиной до 300 метров. Да и зачем брать настоящий провод, когда у нас всего-навсего только игра!

Звено, которое устанавливало линию связи, будет занято в нашей игре в качестве посредника. Остальные (три звена) делятся на две играющие стороны: группа в составе одного звена несет охрану участка, где проложен телефонный провод; группа в составе двух звеньев стремится проникнуть к телефонному проводу и порвать его.

Для того чтобы порвать провод, надо суметь до него добраться. К тому же он не лежит на виду, его нужно найти.

Место, где проложена линия связи, нападающим будет указано с весьма приблизительной точностью. Руководитель игры расскажет им примерно следующее:

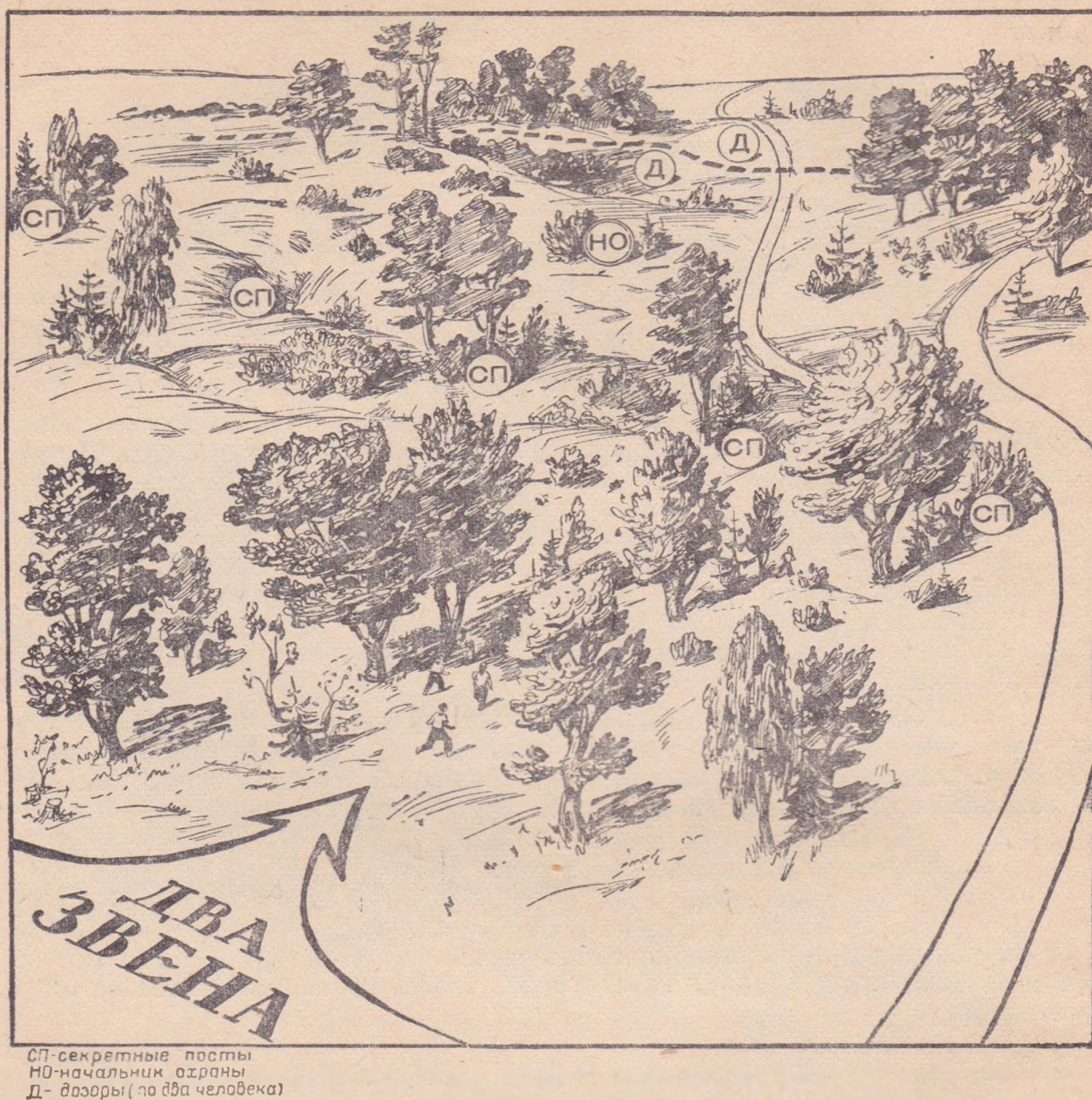


Рис. 3.

— Видите справа вон тот большой дуб? А слева выгон, где кончаются кусты? Между этими ориентирами и ищите. Глубина участка может быть примерно до 250 метров.

Более подробные сведения нападающие должны добыть разведкой.

...После того как охраняющее звено расположится на своем участке, нападающие выходят на исходные позиции, откуда они начинают игру.

Взгляните на рисунок 3, поясняющий, как организована охрана на участке, через который проходит линия телефонной связи.

Пунктир — спрятанный провод. За ним, примерно в 250 метрах в сторону противника, расположены секретные посты. Пять постов — пять человек — разместились по всей ширине охраняемого участка. Как и полагается секретным постам, они искусно замаскированы.

Чтобы добраться до провода, надо проскользнуть между секретными постами. Если ширина участка равна 300 метрам, то интервалы между постами будут, очевидно, не менее 50 метров. При известной ловкости разведчика эта задача вполне осуществима.

Ширина охраняемого участка может быть и более 300 метров, а следовательно, на большем расстоянии один от другого могут быть расположены и секретные посты, если окажется, что по условиям местности нападающим невозможно будет пройти линию секретных постов, оставаясь незамеченными.

Пробрался через цепь постов — ищи провод. Нельзя сказать, чтобы этим делом можно было заниматься в спокойной обстановке. Участок охраняет звено: пятеро в секретных постах, четверо в дозоре. Дозорные парами совершают обход линии связи, ходят из конца в конец, навстречу друг другу или расходясь в стороны. И, конечно, они могут обнаружить тех, кому удалось пробраться через цепь постов. Но дозорные в какой-то мере и облегчают положение нападающих, убеждая их в том, что спрятанный провод находится где-то здесь. Дозорные обязаны ходить вблизи телефонной линии, не удаляясь от нее больше чем на двадцать шагов в ту или другую сторону.

Рейсы дозорных можно проследить, и разыскивать провод следует в промежутки времени, когда не угрожает опасность быть застигнутым врасплох. Когда-то там дозорные дойдут до конечного пункта и вернутся обратно! А возвращаться, не закончив полностью своего рейса, дозорные по условиям игры не могут.

Имеется еще начальник охраны — вожатый звена. Он, как ферзь на шахматном поле, может ходить где угодно и как угодно. Всего один человек, но нападающим он может доставить немало хлопот.

Все пионеры охраняющего звена — секретные посты, дозорные, начальник охраны — пользуются общим правом: выводить из игры нападающих, окликнутых на расстоянии до десяти шагов. Нападающий остается на месте, где его окликнули, дожидаясь, когда к нему подойдет посредник. Последний, определив расстояние до секретного поста, решает вывести окликнутого из игры или же разрешить ему вернуться назад, то-есть остаться в игре.

Нападающий, которому удалось добраться до линии связи и обнаружить провод, голосом дает знать об этом посреднику, вытянув провод настолько, чтобы его было видно.

Игра заканчивается победой нападающей группы, если ей удастся разрушить линию связи; для этого достаточно взяться за провод рукой.

Игра заканчивается победой охраняющего звена, если ему удастся захватить (вывести из игры) половину состава нападающей группы.

По общему правилу, всех выведенных из игры посредники уводят в нейтральную зону — в сторону от охраняемого участка.

ПРОРВАТЬСЯ К СВОИМ!

Смекалка в решении тактических задач — качество очень важное для любого командира, находящегося в боевой обстановке. Перехитрил противника — значит захватил в свои руки инициативу, стал хозяином положения, получил свободу действий.

От такой именно смекалки во многом будет зависеть и исход игры, о которой мы сейчас расскажем и которую советуем провести вам у себя в лагере. Здесь очень кстати вспомнить о том, как провели такую игру в одном пионерском отряде, и о хитром, хотя и чрезвычайно простом, маневре, который с успехом применил в этой игре звеньевой (назовем его Юра Белкин), решавший со своим звеном задачу «отряда, стремящегося прорваться к своим».

ОБСТАНОВКА К НАЧАЛУ ИГРЫ

Начнем с того, что разберем рисунок 4. Здесь изображен участок местности, на котором проводилась игра. Как видите, он имеет довольно четкие границы. В верхней, северной части — полотно железной дороги, справа — шоссе, снизу — роща и берег озера. Слева граница участка идет по ручью и условной линии до пересечения с грунтовой дорогой. Для большей ясности здесь можно поставить какой-нибудь разграничительный знак, например шест со стрелкой в сторону ручья.

Мы даем здесь описание местности, на которой проводилась игра. Само собой разумеется, что в любой другой местности границы игрового поля будут выглядеть иначе, но они должны быть точно определены. Это необходимо для того, чтобы обе играющие стороны, передвигаясь в зоне игры, не выходили за ее пределы.

По рисунку можно судить и о «боевой обстановке», сложившейся к началу игры. Отыщите внизу, на берегу озера, треугольник с флажком. Это и есть отряд северных — отряд Юры Белкина, который по условиям игры оказался отрезанным от своих и находится в тылу противника. Свои — за линией железной дороги, и ясно, что единственная возможность присоединиться к ним — это путь в северном направлении. Но совершить этот путь не так-то просто — впереди противник, который отлично знает, что Юра Белкин бродит со своим отрядом у него в тылу и ищет возможности прорваться к своим. И мы понимаем всю сложность и ответственность задачи, которую решает сейчас Юра Белкин, разглядывая эту самодельную карту. К тому же и времени у него осталось не так-то много. Через четверть часа прозвучит сигнал горниста, означающий, что игра началась. Нужно немедленно приступить к действиям, так как противник, конечно, постарается как можно быстрее занять все наиболее выгодные рубежи, чтобы не оставить ни одной лазейки для отряда Юры Белкина.

Пока он принимает решение, мы расскажем о правилах игры.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Играющие разбиваются на две группы в соотношении 3:1. Группам можно дать названия: «северные» и «южные». Если игра проводится силами одного пионерского отряда, то, следовательно, одно звено будет у нас отрядом северных, который должен прорваться к своим, а остальные три звена — тремя отрядами южных. Свои, к которым стремится пройти отряд северных, существуют условно.

2. Во главе трех объединенных отрядов находится главный штаб, руководящий их действиями.

3. Обеим играющим сторонам известно местонахождение друг друга к началу игры.

4. Играющие носят нарукавные знаки: с буквами «С» — северные, с буквами «Ю» — южные, или же ленточки установленного для каждой группы цвета.

5. Северные выигрывают, если им удастся вывести через обусловленную (в нашем примере — северную) границу зоны игры не менее половины своего состава.

6. За соблюдением правил игры следят посредники — по одному на каждое звено. При «боевых столкновениях» посредники учитывают проявление тактической смекалки, искусно проведенный маневр, внезапность атаки, ловкость разведчиков, расчетливость командиров в со-

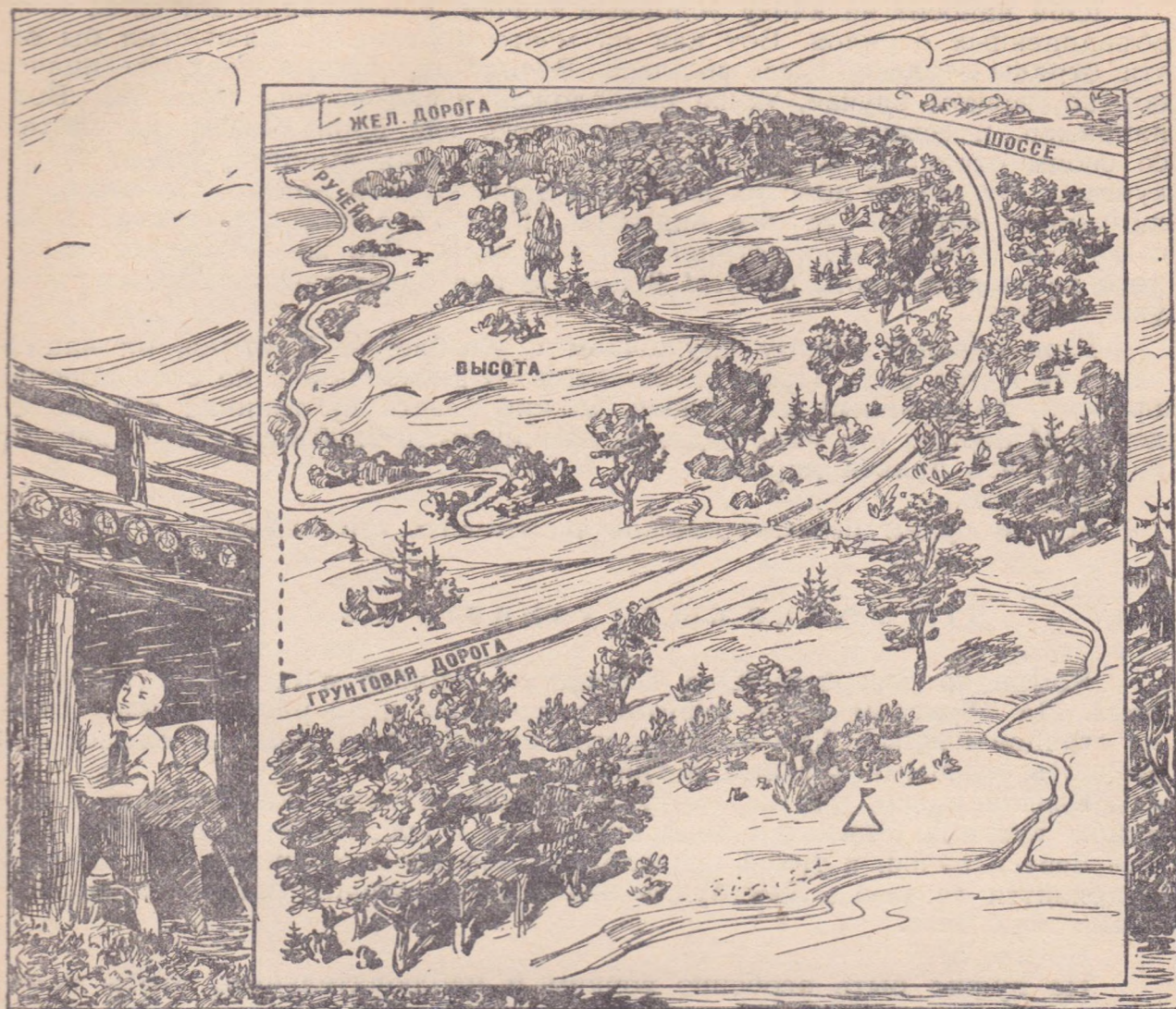


Рис. 4.

здании перевеса сил и т. п. Соответственно этому они делают свои выводы. Так, например, если атака признана удачной, они выводят из игры какую-то часть сил противника, потерпевшего поражение в этом столкновении. Если атака будет признана отбитой, они разводят противников в разные стороны. Любое решение посредника принимается во время игры обеими сторонами без возражений.

Выведенные из игры снимают свои нарукавные знаки. Посредники стводят их в особое место, находящееся в нейтральной зоне.

КОМАНДИР ПРИНИМАЕТ РЕШЕНИЕ

Вернемся к обстановке, в которой находится отряд Юры Белкина.

Нет такого положения, из которого не было бы выхода. После долгих раздумий Юра Белкин принимает решение.

Прежде всего он хочет знать: а как же поступят южные в данной обстановке? Для того чтобы ответить на этот вопрос, надо поставить себя на их место, решить за них задачу.

Юра наносит на карту условные значки, расстановливает силы трех объединенных отрядов. Вот как на месте противника разместил бы он эти отряды — здесь, здесь и здесь. Возможно, южные поступят иначе, но, во всяком случае, такое расположение сил вполне вероятно. Вот, например, к северо-западу от того места, где Юра Белкин находится со своим отрядом, за дорогой, есть небольшая высотка, что-то вроде кургана. От нее до полотна железной дороги рукой подать, так что вряд ли южные оставят ее без внимания. Здесь это самая высокая точка, с которой отлично просматривается местность. Кто же откажется от такого наблюдательного пункта! Ясно, что она будет занята. Может быть, уже занята...

Юра обводит высоту кружочком и улыбается. Кажется, он нашел решение и для себя. Правда, оно немного рискованное, но если хорошо провести задуманный им маневр, можно ввести противника в заблуждение. И первое, что надо сделать, это провести свой отряд кустарником к роще, что правее дороги.

А потом...

Но не будем преждевременно раскрывать его планы.

ЧТО МОЖНО БЫЛО УВИДЕТЬ С ВЫСОТЫ

Командир северных Юра Белкин не ошибся в своих предположениях. На обратном скате кургана и в самом деле расположился один из отрядов южных. Два наблюдателя залегли на вершинке, замаскировавшись зелеными ветками и травой.

Взглянем еще раз на карту и попробуем тоже понаблюдать с макушки кургана. Внимательно приглядимся к кустарнику, который обступил берега ручья, к тихой проселочной дороге, к опушке рощи, которая кудрявится за нею... Как будто ничто не нарушает тишины и спокойствия этих мест.

Но что это?

Не нужно быть особенно зорким и наблюдательным, чтобы заметить, как со стороны рощи метнулась и пробежала кустами одна, за ней другая, третья фигура... Ясно, кто это такие! Вот первый, перебежав дорогу, пополз к ручью и исчез в кустах. За ним следом тем же путем пробираются другие. Сколько же их?

— ...Седьмой... восьмой... девятый... Десять, — с радостным вздохом устанавливают наблюдатели. — Весь отряд северных как один!

Мы с вами можем это подтвердить: к ручью через дорогу перебежали все десять северных. И, очевидно, замысел их можно истолковать так: по руслу ручья, его прибрежным кустарником, пробраться к северной окраине участка, отведенного для игры, и под железнодорожным мостом проскользнуть к своим.

Дальнейшие наблюдения подтверждают эти догадки: видно, как без всяких к тому причин качаются верхушки прибрежных кустов уже влево по ручью. Кто-то очень торопливо пробирается через кустарник. Картина ясная — северные идут руслом ручья!

Основываясь на этом выводе, главный штаб южных делает перегруппировку своих отрядов, стягивает их к ручью. Отряду, который занимает курган, приказано выйти на дорогу и занять ее. Теперь отряд Юры Белкина будет зажат в кольцо, из которого ему нет выхода. Еще десять-пятнадцать минут, и наступит неизбежная развязка.

ЛОВКИЙ МАНЕВР

Развязка наступила быстрее, чем ее ожидали южные, стягивая петлю вокруг отряда северных. Они были очень удивлены и разочарованы, когда, завершив свою операцию, обнаружили... только половину отряда Юры Белкина. Куда же делись остальные? Впрочем, прежде чем они успели это выяснить, сигнал горниста возвестил об окончании игры. Это значило, что другая половина отряда северных благополучно завершила переход через полотно железной дороги.

При разборе игры Юра Белкин рассказал подробности своего маневра:

— Мы догадались, что с высоты ведется наблюдение. Мы не только догадались, но и рассчитывали на это, надеясь, что вы увидите нас, когда мы будем перебегать дорогу. К счастью, вы не увидели того, что по нашим расчетам вам и не полагалось видеть, — вы не заметили, что половину звена я увел обратно. Мы едва успели проскочить под мостом, как на дорогу вышло ваше оцепление, но нам оно теперь уже ничем не угрожало. Однако надо было спешить: те пятеро из нашего отряда, которых мы оставили на ручье, не могли долго водить вас за нос. Мы подобралась к роще, той, что слева от вас, — никто нам не помешал. Рощу прошли до самой железной дороги — тоже никого не встретили. По правде говоря, нас это удивило: уж очень беспечным оказался ваш штаб! Ну нет, я бы так не поступил — на всякий случай оставил бы кого-нибудь на высотке. А в общем, — закончил Юра Белкин свое сообщение, — наш маневр, как видите, полностью себя оправдал.

Конечно, история, рассказанная нами, — частный случай. Вам придется проводить игру в другой местности, и, очевидно, по-иному сложится обстановка вашей игры. Но как бы ни сложилась она, у каждого играющего будет возможность проявить смекалку в решении тактических задач на местности и тем самым помочь своему звену, своему отряду добиться победы в этой игре.

КТО РАЗОЖЖЕТ КОСТЕР?

Над лагерем сгустились сумерки, а в соседнем лесу стемнело уже настолько, что предметы потеряли свои очертания. Пройдет человек в нескольких шагах от тебя, и его не заметишь.

Время начинать игру.

...Костер приготовлен для разжигания. Растопка обложена пирамидкой тонких сухих сучьев. Возле нее — спичечная коробка. Правда, в ней всего лишь одна спичка, но много ли надо спичек, чтобы зажечь костер!

Гораздо сложнее до него добраться: он охраняется надежным караулом.

Одно из звеньев несет караул, остальные три звена «нападают», стараясь проникнуть к костру и зажечь его.

Костер окружен веревочным кольцом, укрепленным на колышках; диаметр кольца — шагов восемь-десять. Это так называемый костровый круг. Внутри круга никого нет, но с двух сторон, в десяти шагах от него, установлены два поста, по одному часовому на каждом. А несколько дальше, по окружности радиусом в пятьдесят шагов, ходят дозорные — их четверо.

Охрана этим не ограничивается. Примерно в ста пятидесяти шагах от костра, в двух пунктах, удобных для наблюдения, залегли секреты — два секрета, по два человека в каждом.

Охрана солидная, но иначе и нельзя — близится ночь, и нужно быть начеку.

Три звена с разных сторон пробираются к охраняемому участку с целью проникнуть в костровый круг и разжечь костер. Три звена — это внушительная сила, тем более, что наступившая темнота обеспечивает им скрытность передвижения. Караульные зорко всматриваются в темноту, прислушиваются к каждому шороху. Нужно быть очень ловким и осторожным, чтобы ни дозорные, ни часовые тебя не заметили.

Все звенья с нападающей стороны (разведчики) продвигаются разомкнутой цепью, обжимая охраняемый участок кольцом. Надо полагать, что вожакие этих звеньев рассчитывают не только на темноту, но и на ловкость своих пионеров-разведчиков; очевидно, они постараются облегчить им задачу каким-нибудь хитро задуманным планом, чтобы в каком-то месте охраняемого участка ослабить бдительность караульных. Поскольку такие планы обычно хранятся в строжайшей тайне, мы, конечно, ничего не можем о них сказать.

Познакомимся теперь с правилами этой игры, рассчитанной на пионеров среднего и старшего возраста:

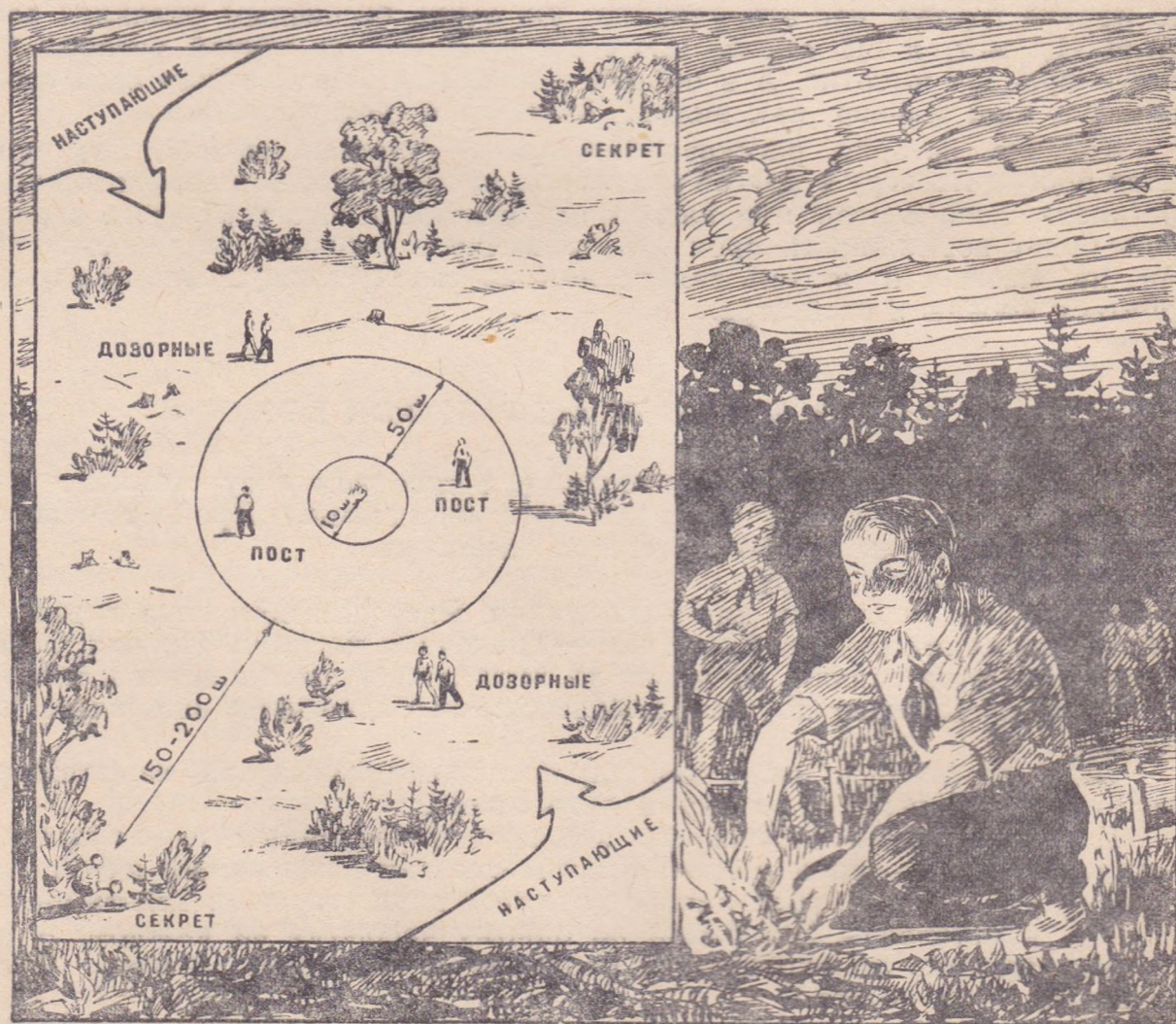


Рис. 5.

1. Разведчики, пробирающиеся к костру, не нападают на караульных.

2. Разведчик, окликнутый караульным или осаленный им, не имеет права убежать и считается выбывшим из игры.

3. Всех выведенных из игры посредники уводят в специально отведенное для этого место за границей охраняемого участка, где они остаются до конца игры.

4. Наблюдение за игрой ведут несколько посредников (желательно по одному на каждое играющее звено), которые разрешают на месте все спорные вопросы.

* * *

Главное — это добраться до кострового круга. Тот, кому удалось переступить через веревочное кольцо, может считать себя в безопасности: его уже никто не осалит. Он может спокойно приступить к разжиганию костра (рис. 5). Впрочем, безопасность его относительная. В спичечной коробке всего одна спичка. Если разведчик не сумеет разжечь костер этой спичкой, его дело плохо — посредник выведет его из игры. Разжигать костер придется кому-то другому, кто сумеет так же удачно пробраться за веревочное кольцо. Вместо испорченной спички посредник положит в коробок другую, и игра будет продолжаться.

Поскольку эта игра является своеобразным началом вечернего лагерного костра, продолжительность ее не должна превышать 45 минут. Если разведчикам удалось разжечь костер, весь отряд собирается к нему, и игра на этом заканчивается. Если же в течение обусловленного срока костер не будет зажжен нападающей стороной, победителем считается звено, стоявшее в карауле. Оно и разжигает вечерний лагерный костер.

ВОССТАНОВЛЕННЫЙ МАРШРУТ

Умение ориентироваться в незнакомой местности — один из навыков, приобретаемых пионерами в их практических занятиях: в походах по родному краю, на прогулках и в играх, проводимых в лагере.

Для пионеров старшего возраста, в той или иной мере уже развивших в себе этот навык, мы советуем организовать и провести увлекательную и вместе с тем очень своеобразную лагерную игру «Восстановленный маршрут», которая послужит для них не только интересным развлечением, но и полезной самопроверкой в умении ориентироваться.

* * *

В назначенный час все звено в сборе. Вожатый кратко повторяет пионерам содержание игры. Оно сводится к следующему.

Двум пионерам звена (пусть ребята сами выберут их) вожатый кладет повязки на глаза, выводит их из комнаты и усаживается вместе с ними в машину (легковую или грузовую — какая найдется в лагере). Машина уезжает, куда — это знает только руководитель игры. В пути оба играющих не должны снимать повязки с глаз. Когда путешественники приедут на место, руководитель приведет их в специально подготовленную на этот случай комнату и только тут разрешит им снять повязки с глаз. На столе ребята найдут карандаш и бумагу. Руководитель

предложит им написать письмо своим товарищам по звену; в письме должно быть описание маршрута, которым шла машина, описание достаточно ясное, чтобы, пользуясь им, звено могло разыскать авторов письма. До тех пор, пока письмо не будет написано, ребятам нельзя выходить из комнаты, куда их поместили, они должны ограничиться лишь наблюдениями из окна, да и то при условии, что никому не будут задавать каких-либо вопросов. Письмо шофер доставит в лагерь обратным рейсом и вручит водителю звена. Пользуясь сведениями, которые окажутся в письме, звено должно найти дорогу в эту неизвестную комнату.

Какие же сведения о проделанном маршруте могут дать ребята, если в пути они не имели возможности видеть, где их везут, а прибыв на место, ни у кого не могут спросить, где они находятся?

Вполне убедительным ответом на этот вопрос может послужить любопытное описание такого маршрута, найденное нами в дневнике одного отряда. Оно составлено ребятами, принимавшими участие в этой игре и поставленными в условия, описанные выше. Разница лишь в том, что звено, проводившее эту игру, находилось не в лагере, а в городе, откуда и начат был маршрут.

Вот это описание; приводим его полностью:

«Мы поехали из школы направо, и солнце было позади нас. Потом машина круто свернула, и солнце оказалось с левой стороны. Это мы поехали на юг. И ясно, что поехали по Ленинской улице, потому что пришлось переезжать по деревянному настилу, — вы знаете это место.

Мы отсчитывали секунды. Пока машина шла напрямик (солнце все время было слева), прошло минут восемь. Машина шла по шоссе, которое является продолжением Ленинской улицы, иначе быть не могло. Судя по скорости, с которой шла машина, мы проехали километра два. Потом дорога изменилась — стало трясти; мы, наверно, свернули влево, потому что солнце светило теперь в лицо. Примерно через километр дорога пошла вниз — машина шла на тормозах, а вскоре совсем остановились. Шофер полез в радиатор — что-то было не в порядке. Тут я незаметно бросил за борт машины пустую спичечную коробку, которая была у меня в кармане; на коробке изображена голова лося. Разыщите коробку — это место, где мы стояли.

А потом, лишь только тронулись, свернули направо, хотя можно было ехать и прямо. Это для нас ясно, потому что какая-то другая машина промчалась мимо, не сворачивая. Значит, тут две дороги.

Мы ехали, а слева от нас где-то купались ребята. Вероятно, мы ехали мимо Зеленого пруда, он где-то в этих местах. Машина шла тихо и, должно быть, в гору. Шофер все время переключал скорости. Потом вдруг остановились. Оказывается, приехали.

Шли пешком по траве, насчитали 340 шагов. Солнце было справа. Переходили по мостику в две продольно положенные доски; с левой стороны перильца, с правой — нет. Невдалеке лаяла собака и гремела цепью.

Дом, в котором мы находимся, имеет крыльцо с тремя ступеньками. Окно выходит в сад, в нем одни яблони.

Очевидно, мы в каком-то колхозе».

Кроме этого письма, в дневнике была такая запись:

«Прошло почти три часа. Мы уже начали беспокоиться: неужели все напутали? И вдруг кто-то стучит в дверь. Мы бросились открывать. Наши! На пороге стоит Виктор, а за ним и остальные ребята. Тут мы стали обнимать друг друга, точно век не виделись.

— Все в порядке! — сказал Виктор. — Указания исчерпывающие. И спичечную коробку нашли, вот она. Мы сразу, как только сверили ваши сведения с картой, поняли, что вы находитесь в Уваровке... Вам хорошо, вы на машине ехали, а ведь мы-то на своих на двоих всю дорогу оттопали!»

С оценкой, которую ребята дали описанию маршрута, нельзя согласиться: указания в нем даны действительно исчерпывающие.

Вот и выходит, что наблюдательный да к тому же находчивый человек и с закрытыми глазами многое увидит. И доведись ему в незнакомой местности идти или ехать ночью, он запомнит дорогу, хоть многого и не разглядит.

Организатору этой игры главное внимание нужно уделить тщательной разработке маршрута. Путь не должен быть однообразным, иначе играющим не за чем будет следить и игра станет скучной. Меняющийся профиль пути, повороты, смена дорог (а кое-где можно проехать и без дороги), мостик или брод через реку, близость железнодорожного полотна, гудки паровозов и т. п. — все эти детали маршрута помогут играющим ориентироваться, заставят их напрягать внимание. Положения солнца на небе, направление ветра, доносящиеся шумы и звуки позволят им сделать ряд дополнительных выводов.

Протяженность маршрута не должна превышать 2—3 километров, поскольку звено, разыскивающее своих товарищей, должно пройти это расстояние пешком. Впрочем, для этой прогулки ребята могут использовать и велосипеды.

Конечным пунктом маршрута нужно выбрать такое место, чтобы оно не сразу было угадано играющими, то-есть теми из них, которым придется делать описание пути. Так, например, увозить ребят в соседний пионерский лагерь вряд ли целесообразно: по специфической обстановке этого места они сразу поймут, где находятся. Не следует также избирать слишком сложный и запутанный маршрут, что может привести к грубым ошибкам и неточностям в описании пути.

Возможно, что руководителю придется несколько помочь ребятам при составлении письма — кое-что подсказать, кое-что поправить, в зависимости от того, как они справились со своей задачей. Звено должно получить достаточно точные, хотя и косвенные указания.

Перед тем как проводить эту игру, нужно провести с ребятами обстоятельную беседу с разбором различных вариантов, которые могут возникнуть.

ОПАСНАЯ ЗОНА

Вот краткое содержание этой игры.

Связной бежит с донесением в штаб. Путь его пролегает через «опасную зону», где ему придется преодолеть ряд препятствий. Задача связного — как можно быстрее доставить донесение в штаб; однако, преодолевая препятствия, он должен соблюдать разумную осторожность, иначе посредник выведет его из игры. Кто из связных (а их будет несколько — все пионеры звена, кроме звеньевых) быстрее всех доставит донесение, тот объявляется победителем в этой игре.

Маршрут, по которому играющие (связные) совершают пробег через «опасную зону», лучше всего проложить вдоль какой-нибудь лесной тропинки; на ней в различных местах устанавливаются препятствия: 1) «непроходимое болото», 2) «открытое место», 3) «дозор противника». По желанию играющих количество препятствий может быть увеличено,

но расположить их надо так, чтобы общая протяженность маршрута не превышала полукилометра.

На конечных пунктах маршрута устанавливаются старт и финиш.

«Опасная зона» — игра для одного звена (среднего или старшего возраста), но для того чтобы провести ее, понадобится помощь другого звена, которое будет эту игру обслуживать. Обслуживающее звено должно выделить несколько посредников (по одному и по два на различных этапах-препятствиях маршрута), а также отправляющего со старта и принимающего на финише.

Игру можно провести и силами одного звена, разделившись на две группы: первую группу составят непосредственные участники игры — связные, вторую — посредники. При повторении игры группы меняются ролями. Поскольку в этой игре оценивается личный успех каждого играющего, нетрудно будет потом вывести общий результат.

Вожатый звена является судьей. Он следит за ходом игры на всем протяжении маршрута.

Поскольку эта игра односторонняя, противник в ней представлен условно в лице посредников, наблюдающих за действиями связных на всех этапах маршрута.

Уже самый характер препятствий говорит о том, что высшую оценку в игре получит не тот, кто быстрее всех бежит, а тот, кто умеет пользоваться маскировкой, хорошо ползать по-пластунски, выбирать надежные укрытия при перебежках, кто осторожен и наблюдателен.

В этой игре каждая минута имеет большое значение, поэтому у отправляющего со старта и у принимающего на финише должны быть точно сверенные часы.

Донесение, которое получает связной на старте, представляет собою листок бумаги, на котором стартер отмечает время отправления играющего со старта. На финише играющему отмечают время прибытия, а также время, затраченное им на пробег.

Играющих отправляют со старта через равные промежутки времени, примерно с интервалом в 3 минуты. При меньшем количестве участников (когда звено проводит игру самостоятельно, разбиваясь на две группы) интервалы могут быть увеличены до 4—5 минут.

Играющие (связные) носят отличительные знаки — порядковый номер на груди и на спине. Отличительные знаки облегчают наблюдения посредникам, находящимся в укрытии, — крупно написанный номер видно издали даже у тех, кто пробирается ползком.

* * *

Итак, связной получает донесение, которое он должен в возможно более короткий срок доставить в штаб, то-есть на конечный пункт маршрута. Последуем за связным — проследим весь его путь и ознакомимся как с препятствиями, которые ему встретятся, так и с работой посредников.

Первое препятствие — болото. Собственно, болота никакого нет, тропинка идет по сухому месту, настолько хорошо защищенному кустами, что можно было бы смело бежать, не заботясь о маскировке. Но в стороне от тропинки, не слишком бросаясь в глаза, стоит указатель — небольшая дощечка, прибитая к палке. На дощечке изображен топографический знак — «непроходимое болото». Не разглядишь во-время указателя, проскочишь его и потеряешь понапрасну время: предупредительный свисток посредника поставит играющего в известность, что он

«Связь в болоте» и что ему надо возвращаться назад, к границе заболоченного участка. Стрелка на указателе и последующие стрелки на стволах деревьев помогут ему найти кратчайший путь, которым, обойдя болото, можно снова выйти на тропинку. Не советуем хитрить — делать этот путь более коротким. Пройти, не придерживаясь направления, указанного стрелками, не удастся: последует второй предупредительный свисток посредника. Третьего напоминания уже не будет, — вместо этого посредник сделает в своем блокноте соответствующую отметку и выведет связного из игры, о чем тот узнает только на финише.

Предположим, что наш связной благополучно миновал непроходимое болото и снова вышел на тропинку. Здесь его ожидает новое испытание: перед ним открытое место.

— Ложись! — раздастся откуда-то голос посредника.

Если тропинка пересекает небольшую лесную лужайку, то размер этой лужайки и определяет величину открытого места. Если же подходящей лужайки не окажется, открытое место отмечают на тропинке условными знаками. Это расстояние надо проползти по-пластунски, не поднимая головы, прикивая к земле. Поднял голову, поднялся на четвереньки — и посредник дает сигнал свистком. Как и на предыдущем этапе, посредник дает только два предупредительных сигнала, после чего играющий может быть выведен из игры.

Пройдено и это препятствие. Впереди еще одно — встреча с дозором противника. В каком месте окажутся дозорные, трудно предугадать. Их двое, и они ходят по кругу, временами пересекая тропинку, как это наглядно показано на схеме (рис. 6). Рассчитывать на предупредительные сигналы на этом этапе не приходится. Посредникам, выступающим в роли дозорных, связные не должны попадаться на глаза. Обнаружив связного, посредники тотчас же запишут его номер и тем самым выведут из игры. Значит, связным нужно все время быть начеку, глядеть в оба и прислушиваться к лесным шорохам: не идут ли дозорные? И если они приближаются к тропинке, лучше замаскироваться и переждать. А так как дозорные, совершая круговой обход, дважды



Рис. 6.

пересекают тропинку, нужно постараться избежать с ними встречи и в месте второго пересечения маршрута.

Дорога близится к концу. Вот, наконец, и финиш. Связной сдает донесение, ему проставляют время. Если он вышел со старта последним, то игра на этом заканчивается. Вожатый звена — он же судья — собирает посредников, чтобы обсудить результаты игры. Прежде всего по отметкам посредников устанавливается, кто из играющих выбыл из пробега. Между остальными распределяются занятые ими места: первое, второе, третье и т. д. — в зависимости от времени, затраченного каждым из связных на пробег через опасную зону.



И Г Р Ы Н А П Л О Щ А Д К Е

МЕТКИЙ УДАР

Одного из пионеров назначают водящим. Он становится лицом к стене или забору, слегка наклонив голову и приняв устойчивое положение, как при игре в чехарду. За спиной водящего, в восьми-десяти шагах от него, проводят черту, на которой становятся остальные ребята. У крайнего из них в руках волейбольный мяч.

Требуется, не сходя с черты, сделать бросок мячом так, чтобы попасть в водящего.

Если удар попал в цель, мяч переходит к следующему в шеренге, и тот тоже бросает мяч в водящего. Так продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не промахнется. А это вещь вполне возможная: размахнешься на сильный удар, зато проиграешь в точности! А водящий только этого и ждет. Теперь мяч переходит к нему. «Кру-гом!» — командует он, и метальщики послушно поворачиваются к нему спиной. Водящий со своего места имеет право сделать бросок мячом в любого из стоящих в шеренге. Вряд ли он промахнется. Нужно быть очень неловким, чтобы не попасть в кого-нибудь, имея мишенью целую шеренгу.

Задетый мячом становится на место водящего, и игра продолжается. Но если водящий все-таки промахнется, он снова водит.

Игра рассчитана на пионеров среднего и старшего возраста, но доступна и младшим пионерам, если для игры будет применен легкий волейбольный мяч и будет укорочена дистанция броска до пяти-шести шагов.

СТОЛБЫ

Играющие становятся в широкий круг и перебрасывают друг другу волейбольный мяч, стараясь, чтобы бросок был неожиданным: делают замах в сторону одного, а кидают мяч другому. Как только кто-нибудь из играющих уронит мяч, все разбегаются в разные стороны. Не поймавший мяч поднимает его с возгласом «Стой!». По этому возгласу все останавливаются на месте.

Тот, у кого теперь в руках мяч, водит. Задача водящего — отыграться, то-есть попасть мячом в кого-нибудь из играющих, которым разрешается увертываться от удара, не сходя с места, не поднимая ноги и не подпрыгивая. Если бросок сделан удачно и водящий отыгрался, все опять становятся в круг, перебрасывая мяч, как в начале игры. Если же водящий промахнулся, его ставят «столбом», а все

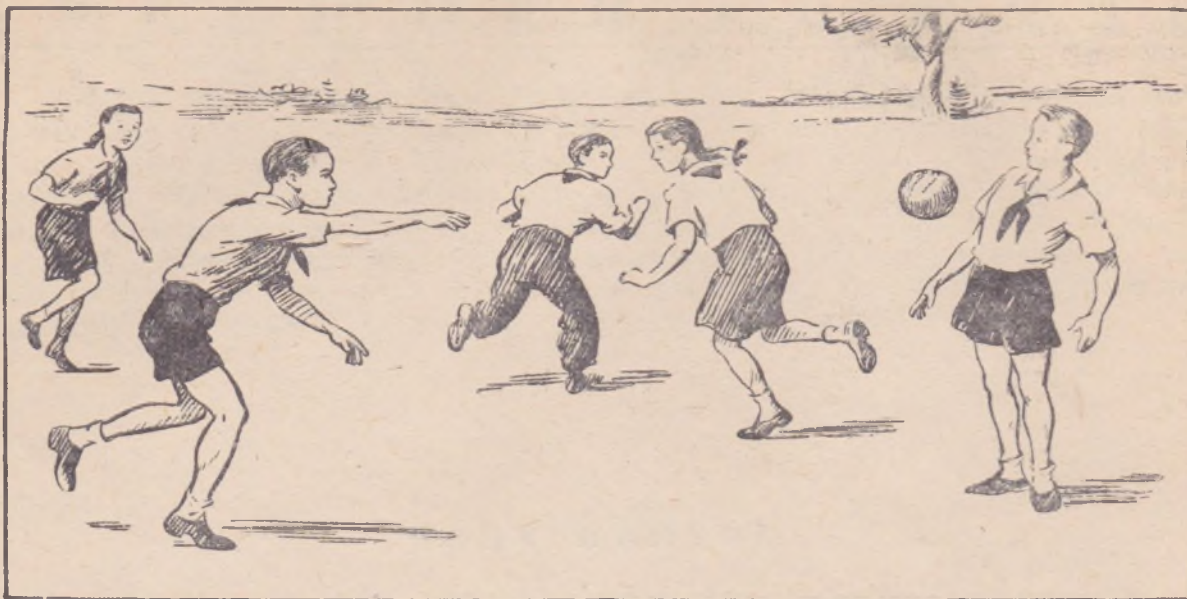


Рис. 7.

остальные в пяти шагах от него становятся в круг. Игра продолжается в том же порядке, то-есть когда кто-либо уронит мяч, все разбегаются; только столб остается на месте (рис. 7). В него новый водящий и бросает мяч, если остальные разбежались далеко, и, таким образом, при удачном броске, отыгрывается; столб попрежнему остается на своем месте. Если же водящий промахнется, он сам становится столбом, а тот, в кого он бросал мяч, получает право встать в круг.

При перебрасывании мяча в кругу возможен и такой случай, когда уронивший мяч (то-есть водящий) сумеет быстро схватить его, так что играющие не успеют далеко разбежаться. Водящему в этом случае выгоднее бросать мяч не в того, кто стоит столбом, а в того, кто стоит к нему ближе всех. Если же он все-таки промахнется, его поставят столбом, и в игре будет уже не один, а два столба. В продолжение игры их может появиться несколько, и ясно, что чем больше столбов (а каждый из них ставится в пяти шагах от круга), тем легче будет водящим отыгрываться.

ИЗ КРУГА В КРУГ

Сделайте два проволочных кольца диаметром в 20—25 сантиметров (кольца можно сплести и из гибких прутьев) и обтяните их лоскутками материи, желательного разного цвета. Допустим, одно кольцо у вас будет красного, другое — синего цвета.

Разделите звено на две равные команды и расположите играющих двумя шеренгами. Порядковые номера одной команды должны находиться против тех же порядковых номеров другой команды.

Каждый играющий стоит в кругу, начерченном на земле. Круги надо прочертить заранее. Диаметр круга — один шаг. Расстояние между кругами в ряду примерно три шага. Такое же расстояние и между рядами (шеренгами). За крайними кругами, которые займут последние номера в командах, прочертите линию финиша.

Теперь начинаем игру. Обе команды занимают свои места. У пер-

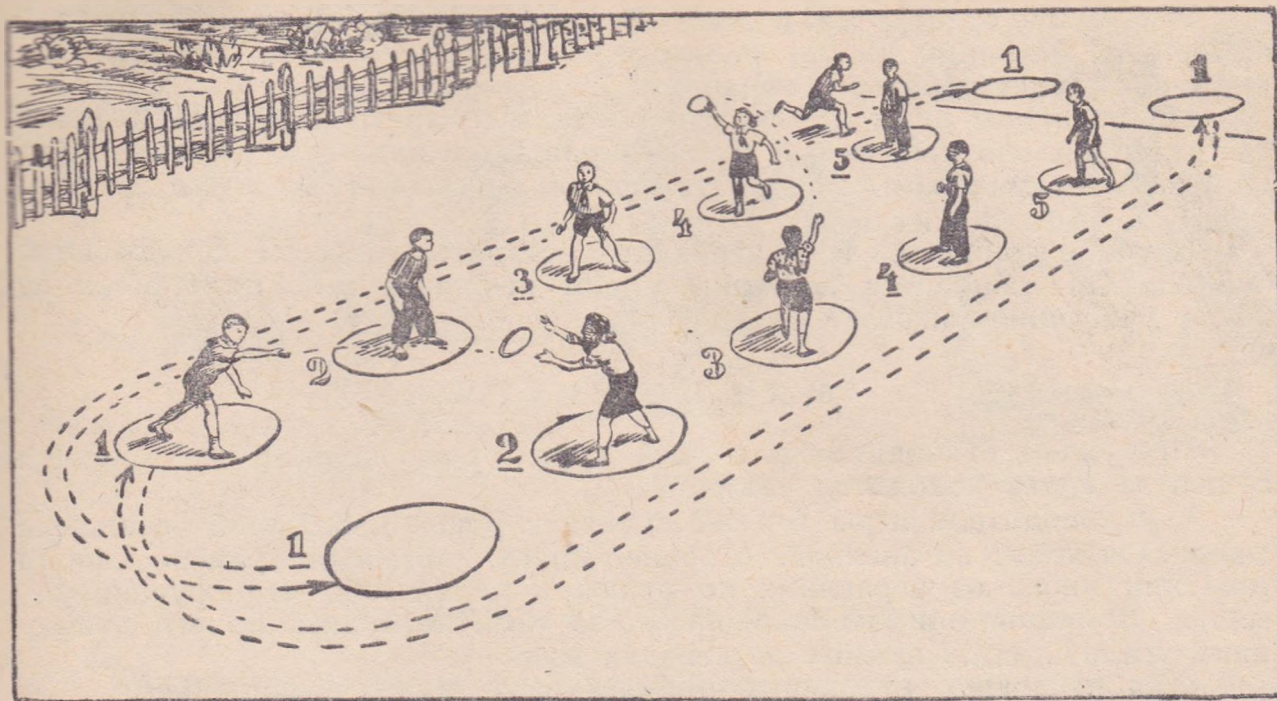


Рис. 8.

вых номеров (капитаны команд) в руках кольца. По сигналу судьи каждый из них бросает кольцо второму номеру своей команды и тотчас же бежит за линию финиша (рис. 8), где он должен принять кольцо от последнего номера своей команды. Приняв кольцо, он бегом возвращается в свой круг, вновь пускает кольцо по цепи и бежит за линию финиша, и так до трех раз.

Выигрывает команда, которая после трех повторений первая вручит своему капитану кольцо-эстафету за линией финиша.

Запомните основное правило в этой игре: передавать дальше по цепи можно только правильно принятое кольцо, то-есть принятое на лету, не выходя из круга. Если бросок сделан неудачно и принимающему кольцо пришлось выбежать из круга, кольцо возвращается обратно. Бросок повторяется до тех пор, пока кольцо не будет принято правильно: только после этого можно передавать его дальше по цепи.

Это правило, затрудняя передачу эстафеты, делает игру очень оживленной. Команда, неудачно начавшая игру, имеет возможность в дальнейшем не только поправить свое положение, но прийти к финишу с победой.

Вместо колец эстафетами могут служить волейбольные мячи, хотя при перекрестном метании удобнее пользоваться кольцами.

ЧЕРНЫЕ И БЕЛЫЕ МЯЧИ

Для игры требуется штук десять маленьких резиновых мячей черного и белого цвета и корзинка для мячей.

Если резиновых мячей не найдется, их можно заменить самодельными тряпичными мячами, обшитыми материей белого или черного цвета (см. стр. 157).

Играющие становятся в круг. В центре круга — водящий и его помощник. Водящий кидает ребятам мячи, его помощник эти мячи собирает и кладет обратно в корзинку.

По условиям игры ловить можно только черные или только белые мячи. Правильно пойманный мяч возвращается водящему. Если играющий поймает мяч, который ловить нельзя, он выходит из круга и, таким образом, выбывает из игры.

В конце концов из всех играющих останется один, не допустивший ошибки. Он становится водящим и сам выбирает себе помощника из числа участников игры.

МЯЧ ПО КРУГУ

Играющие становятся в тесный круг, руки держат за спиной. В центре круга находится водящий.

У руководителя игры (он же судья) в руках небольшой резиновый мячик. Он ходит по внешней стороне круга, время от времени хлопая того или иного из играющих по рукам и делая вид, что вручает ему мячик. Водящий внимательно следит за ним, стараясь по его движениям угадать, кому именно он передал мяч.

Обойдя вокруг играющих два-три раза, судья выкрикивает:

Мяч по кругу

Передавай друг другу!

Это значит, что мяч уже передан кому-то и игра началась.

Так как все, стремясь сбить водящего с толку, начинают по этому сигналу делать вид, что передают друг другу мяч, нужно быть очень зорким и наблюдательным, чтобы отличить мнимые движения от действительных.

Заподозрив кого-нибудь из двух рядом стоящих ребят в передаче мяча, водящий кричит: «Стоп!» — и указывает на них. По этому возгласу передача мяча по кругу (действительная и мнимая) прекращается, а те, на кого указал водящий, поднимают руки вверх. Если догадка водящего оправдалась, тот, у кого в руке оказался мяч, выходит на середину круга и становится водящим, а прежний водящий занимает его место в кругу. Если же водящий ошибся, тот, у кого в этот момент находится в руках мяч, бросает его в водящего. Судья забирает мяч и, как вначале, обходя круг, начинает игру снова.

Водящий, трижды допустивший ошибку, сменяется другим играющим.

ЗАПРЕТНАЯ ЧЕРТА

На земле нарисован большой круг. Взявшись за руки, играющие становятся вокруг него.

По первому свистку судьи все чинно идут хороводом в ту или другую сторону. По второму свистку играющие, не разъединяя рук, пятятся назад, стараясь кого-либо втянуть внутрь круга. Кто не удержался и заступил за черту круга, должен выйти из игры. Судья снова подает сигнал вести хоровод. Игра продолжается до тех пор, пока размеры круга позволяют еще браться за руки. Обычно внутри большого круга вычерчивают еще маленький, и тогда вокруг него продолжается игра. В конце концов в финал игры выходят всего трое или четверо играющих. Их и объявляют победителями.

На рисунке 9 вы видите расположение играющих в начале игры.

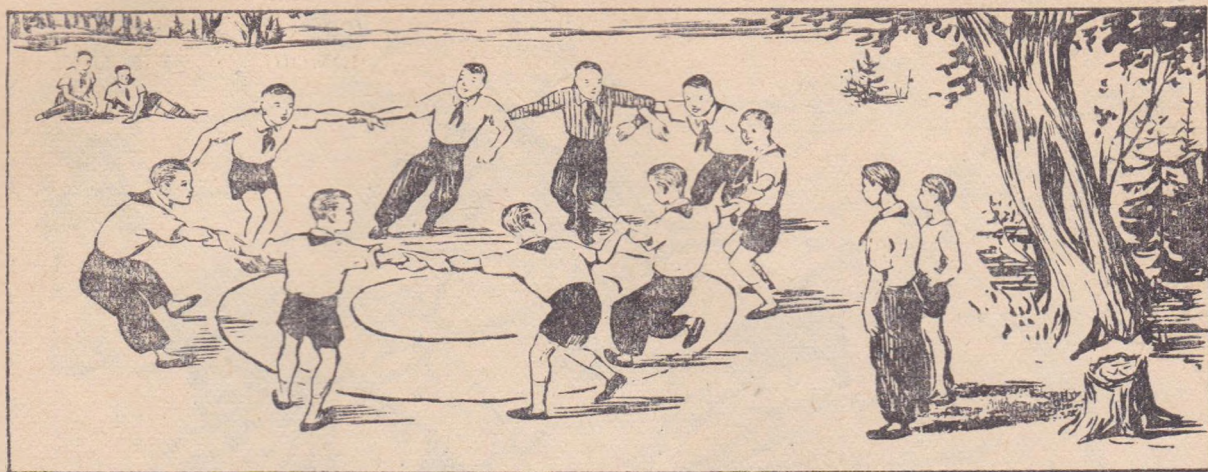


Рис. 9.

ДОТЯНИСЬ ДО ГОРОДКА!

Разделите звено на две равные команды и поставьте играющих двумя шеренгами лицом друг к другу. Расстояние между шеренгами — пять-шесть шагов. Стоящие в шеренге один против другого представляют собою соревнующуюся пару.

По количеству соревнующихся пар должно быть заготовлено соответствующее количество толстых веревок длиной в 5—6 метров, концы которых вручаются играющим. Позади каждого участника игры, в двух шагах от него, ставится городок.

Намотав конец веревки на правую руку, каждый играющий по сигналу судьи старается перетянуть своего противника и схватить другой рукой поставленный против него городок. Веревку разрешается только тянуть, но не дергать. Нарушивший это правило считается проигравшим состязание в своей паре.

Победа присуждается команде, игроки которой снимут большее количество своих городков.

ЛЕБЕДЬ, РАК И ЩУКА

При большом количестве играющих интересный вариант описанной выше игры можно провести, составив не две, а три равные по количеству игроков команды. Понадобятся толстые, довольно короткие веревки, концы которых связываются. Внутри образовавшегося веревочного кольца, держа его в руках, становятся трое противников — по одному представителю от каждой команды. Сколько соревнующихся троек, столько должно быть и связанных в кольца веревок. Противники стоят лицом друг к другу.

Натянув веревочное кольцо, играющие в каждой тройке располагаются по кругу, который судья прочерчивает на земле. В двух шагах от каждого участника игры (точнее — от прочерченного на земле круга за спиной играющего) ставится городок.

По первому сигналу судьи играющие поворачиваются — каждый лицом к своему городку, не выходя при этом за пределы круга. По второму сигналу, перекинув веревку через голову за спину, играющие берутся за веревку только одной рукой. По третьему сигналу каждый

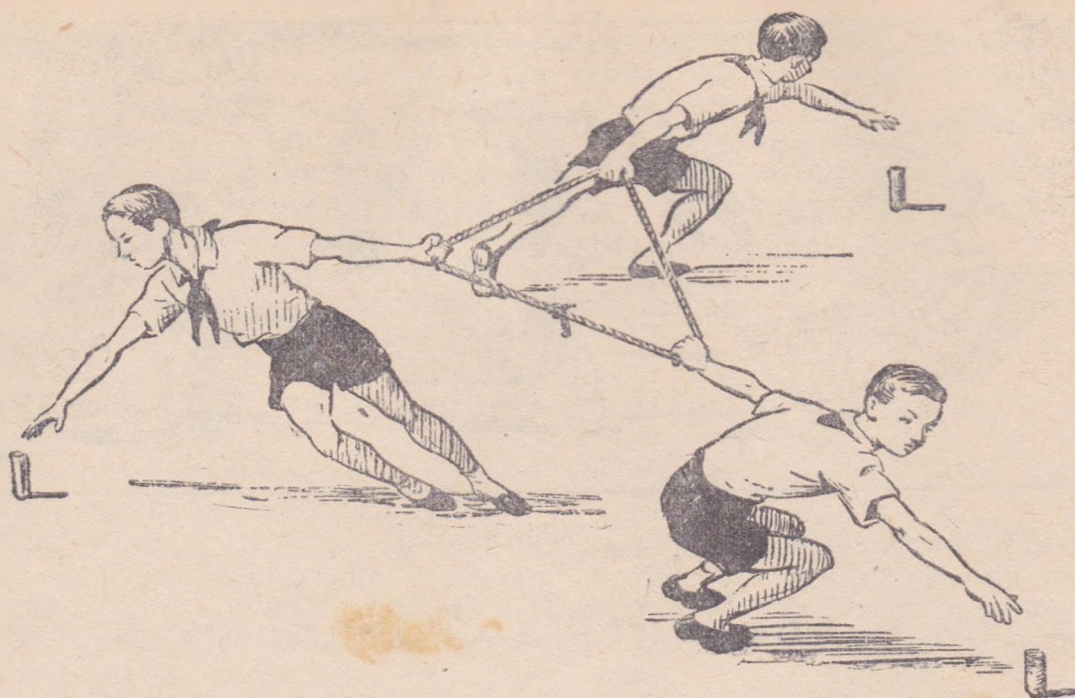


Рис. 10.

начинает тянуться к своему городку, пытаясь схватить его свободной рукой (рис. 10). При более или менее равных силах противников попытки эти долгое время будут оставаться безрезультатными, приводя на память знакомую всем басню И. А. Крылова о том, как «Лебедь, Рак да Щука везти с поклажей воз взялись...»

Победа присуждается команде, игроки которой сумеют поднять с земли большее количество своих городков.

ПОДСЕЧКА

Количество играющих — от десяти до двадцати человек. Участники игры становятся в большой круг, разомкнувшись вправо или влево на вытянутую руку. В центре образовавшегося круга кладут небольшой резиновый мячик.

Один из играющих — водящий. Он становится в середине круга, держа в руках конец бечевки длиной в 1,5 — 2 метра. К другому концу бечевки подвязан небольших размеров грузик, например мешочек с песком. Вращая низко над землей бечевку, оттянутую грузиком (сначала на небольшом радиусе, потом постепенно увеличивая его), водящий вынуждает играющих подпрыгивать — единственное, что им остается делать, чтобы не зацепиться за бечевку (рис. 11).

Втянувшись в определенный ритм, не так уж трудно наловчиться во-время подпрыгивать. Учитывая это, водящий намеренно меняет темп игры, то усиливая, то снижая скорость вращения бечевки. Играющим надо все время быть начеку: чуть зазевался — тут тебя и подсекает бечевка!

Обычно недолго приходится этого ждать — кто-нибудь да оплошает и зацепится за бечевку, не успев подпрыгнуть. Тотчас же все остальные (в том числе и водящий) разбегаются в разные стороны, а тот, кто не уберется от подсечки, стремится как можно скорее схватить мяч и кого-нибудь осалить им.

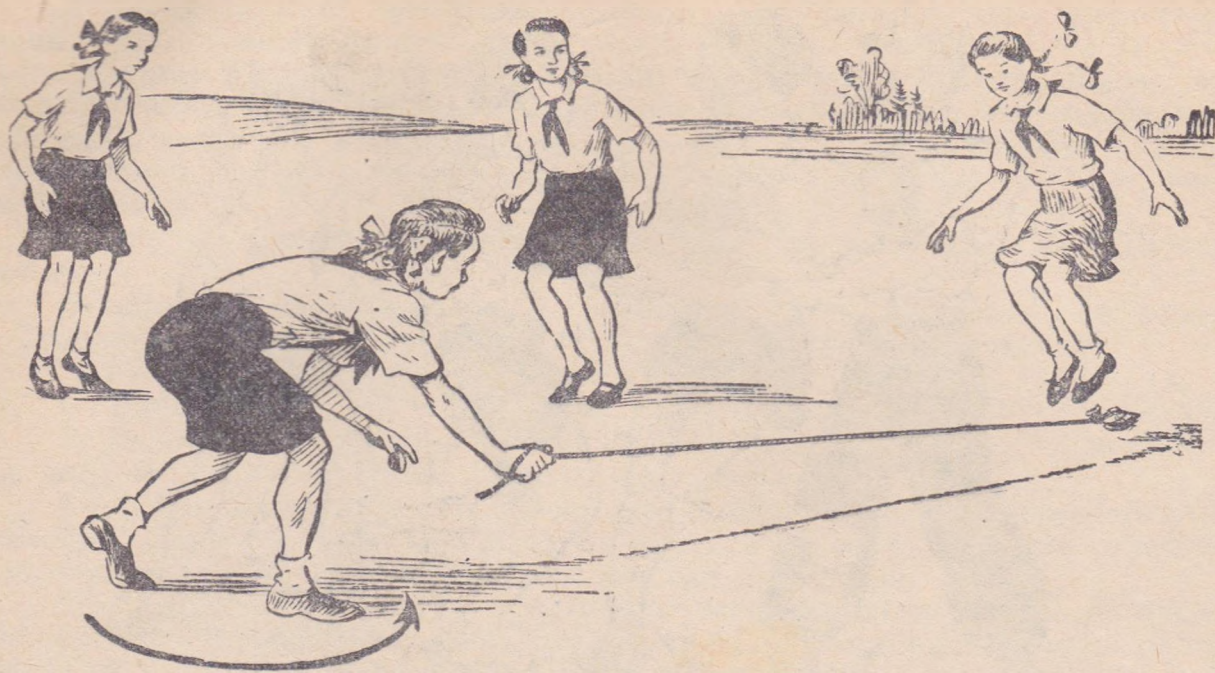


Рис. 11.

Осаленный мячом идет водить, и игра продолжается. Если же бросивший мяч не попадет ни в кого из играющих, ему придется водить самому.

ПАРНЫЕ САЛКИ С МЯЧОМ

Перед началом игры определите границы площадки, за пределы которой не разрешается выбегать.

В салки, конечно, все умеют играть, но на этот раз салки у нас будут не простые, а парные, да к тому же с мячом.

Из числа играющих выбирают двух водящих. Они становятся на лицевой или на боковой стороне площадки. Остальные располагаются в центре; у одного из них в руках волейбольный мяч.

По сигналу судьи играющие, разбегаясь по площадке, начинают перекидывать мяч друг другу. Одновременно включаются в игру и водящие. Бегаая парой, они стремятся захватить в кольцо сомкнутых рук играющего, который в данный момент ловит мяч.

В ходе игры могут возникнуть следующие положения:

1. Играющий поймал мяч, и водящие замкнули его в кольцо раньше, чем он успел перебросить мяч кому-либо другому (рис., 12). В этом случае судья дает сигнал свистком, и все останавливаются на месте. Один из водящих бросает мяч в любого из играющих. Если он попал в него, то и пойманный в кольцо и осаленный мячом составляют вторую пару водящих. Если промахнулся, то играющий, замкнутый в кольцо, не считается пойманным, и мяч без сигнала судьи снова входит в игру.

2. Играющий, раньше чем водящие замкнули его в круг, успел перебросить мяч кому-нибудь другому. В этом случае он тоже не считается пойманным, судья не дает свистка, и игра не прерывается.

3. Играющий, опасаясь быть пойманным, не стал ловить брошенный ему мяч. В этом случае мяч может подхватить кто-нибудь из играющих, и тогда игра продолжается без перерыва. Но мяч может подхватить один из водящих. Тогда судья подает сигнал, и все останавливаются

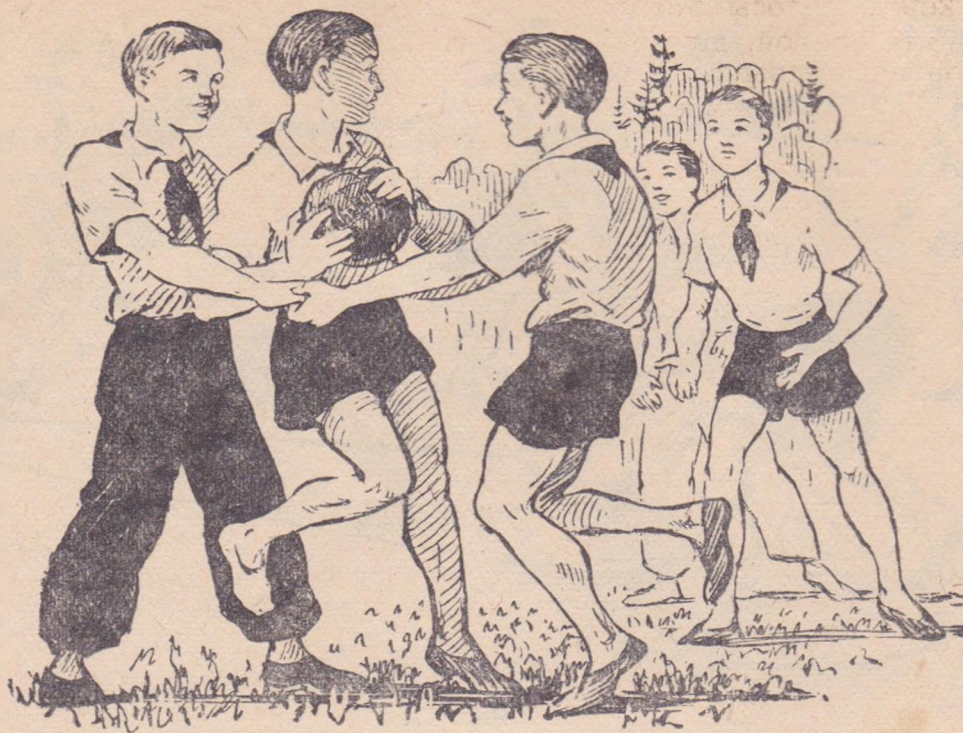


Рис. 12.

на месте. Водящим разрешается сделать два броска мячом, чтобы осалить двоих с того места, где мяч подхвачен. Если броски сделаны удачно, то в игру входит новая пара водящих. Если в результате двух бросков осален только один играющий, то попадание в него не засчитывается, и игра продолжается без сигнала судьи.

Как только составится вторая пара водящих, судья, подбрасывая мяч, снова вводит его в игру. Теперь уже четверо водящих (каждая пара самостоятельно, в разных концах площадки) ловят играющих. Снова кто-то пойман, появляется третья пара водящих и так далее, пока из числа играющих не останется всего двое, еще не пойманных. Они и будут победителями в игре.

ПРЕОДОЛЕНИЕ ПОЛОСЫ ПРЕПЯТСТВИЙ БГТО

Эстафета

Объяснив пионерам, что преодоление полосы препятствий входит в нормы БГТО, предложите им принять участие в интересном командном соревновании — эстафете по полосе препятствий БГТО, что послужит для них хорошей тренировкой.

В эстафете могут участвовать пионеры старшего возраста. Играющие делятся на две равные команды и становятся за линией старта — каждая команда в колонну по одному. Первые номера выходят вперед и занимают на старте положение лежа. По сигналу руководителя они поднимаются и бегут вперед, преодолевая установленное для данного состязания количество препятствий. Как только они начнут бег, их места на старте, также в положении лежа, занимают вторые номера команд.

В конце полосы препятствий стоят сигнальщики с флажками: один — для правой, другой — для левой команды. Сигнальщики должны быть хорошо видны со старта. Сигнальщик делает взмах флажком, как только очередной номер его команды, закончив пробег по полосе препятствий, пробежит мимо него. Взмах флажком служит сигналом для следующего номера этой команды начинать бег со старта и т. д., пока не пробегут все.

Команда, первой закончившая пробег, объявляется победительницей.

Эстафету следует проводить после того, как пионеры уже освоят в основном технику преодоления отдельных препятствий полосы.

Препятствия могут быть следующие (рис. 13 и 14):

1. Взяв старт из положения лежа, пробежать 10—15 метров.

2. Вскочить на горизонтальное бревно высотой в 1 метр и пройти по нему и затем с приседа соскочить на носки.

3—4. Пробежать 15 метров, после чего перескочить через гладкий палисад. Перепрыгивая, можно оттолкнуться ногой о верхнюю перекладину палисада, но не пользоваться руками для упора.

5—6. Пробежать 20 метров, после чего перелезть через изгородь. Изгородь нужно преодолевать с разбега. Находясь примерно в одном метре от изгороди, приготовьтесь взяться за верхнюю жердь левой рукой и оттолкнуться левой ногой. Сделав при этом взмах правой ногой, поставьте ее на верхнюю жердь. Теперь остается только соскочить вниз.

Пользоваться при перелезании через изгородь нижней и средней жердями не разрешается.

7—8. Пробежать 15 метров и перепрыгнуть через частокол любым способом.

9—10. Пробежать 15 метров, после чего перепрыгнуть через ров шириной 1,5 метра.

Преодолев последнее препятствие, обежать вокруг своего сигнальщика (в этот момент он делает взмах флажком) и отойти в сторону в ожидании конца соревнования.

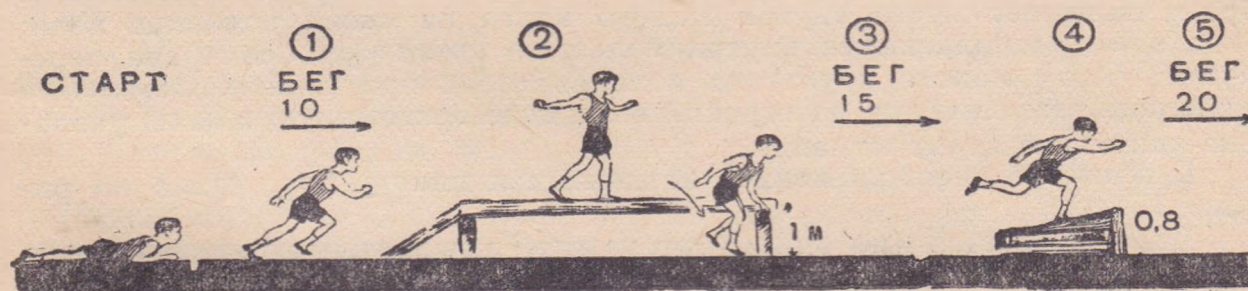


Рис. 13.

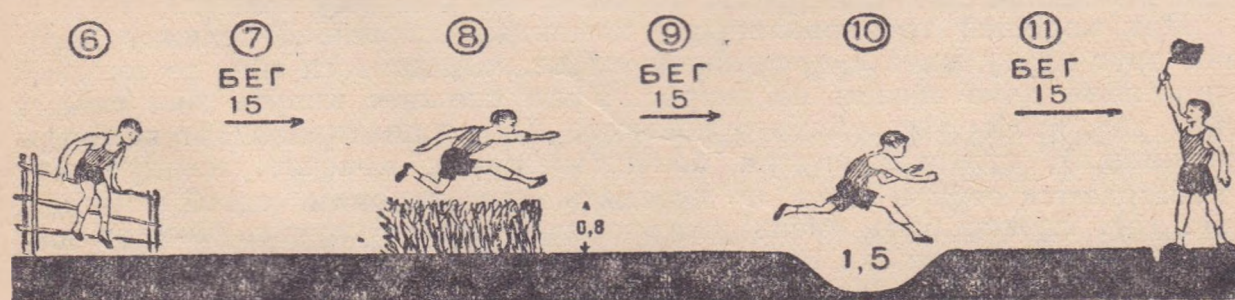


Рис. 14.

Используя для эстафеты те или иные из перечисленных препятствий, вы можете сочетать их с другими препятствиями. Например:

Метание дротика (небольшого копья, длиной 1 метр 30 сантиметров) в горизонтальную цель. Цель — взрыхленный на земле круг, поперечником в 1 метр. Стоя у черты на расстоянии 5 метров от цели, надо попасть дротиком в круг так, чтобы его острие воткнулось в землю.

Подвесный прыжок через «ров». Препятствие — канат, подвешенный к крепкому сучку дерева (или к перекладине гимнастического городка). Канат спущен на середину рва. Ров — полоса, очерченная на земле, шириной в 2,5 метра.

Зацепив канат палкой с согнутым концом, притянуть канат к себе, положить палку, подтянуться на канате и, оттолкнувшись от земли, «перелететь» на нем через ров, не наступив на очерченную полосу.

Забрасывание мяча в корзину. Баскетбольная корзина укрепляется на стойках; кольцо корзины — на высоте 3 метров от земли. Очередной игрок бросает волейбольный или баскетбольный мяч в кольцо двумя руками, стоя в 5 метрах от корзины, пока мяч не попадет в корзину.

МЯЧ — ЛОВЦУ!

Для игры требуется площадка размером не менее чем 15×30 метров. Игра рассчитана на пионеров среднего и старшего возраста и проводится между двумя звеньями (командами).

Перед тем как начать игру, разметьте площадку: по углам ее поставьте флажки, а в трех-четырех шагах от середины лицевых линий прочертите с обеих сторон площадки по два круга — один внутри другого. Диаметр большого круга — восемь шагов, диаметр малого круга — три шага.

Каждая команда выделяет одного ловца и двух защитников. Ловец занимает место внутри малого круга на своей половине поля; защитники располагаются внутри большого круга (но без права переступать черту малого круга) на половине поля противника. Остальные играющие размещаются на игровой площадке в рассыпную или по указанию капитанов своих команд.

Примерное расположение играющих к началу игры дано на рисунке 15.

Двое играющих (по одному от каждой команды), стоящие в центре игрового поля, начинают игру. Один из них (по жребию) подбрасывает вверх волейбольный мяч, врученный ему судьей. С этого момента игроки обеих команд стараются завладеть мячом, а завладев им, пытаются, передавая мяч друг другу, подвести его к своему ловцу.

При хорошей тренированности команды, освоившей технику передачи друг другу мяча с продвижением вперед, донести мяч до лицевой линии поля дело совсем не хитрое. Куда сложнее кинуть мяч своему ловцу так, чтобы тот смог его поймать. Двое защитников (от команды противника), стоящие внутри большого круга, конечно, не дремлют и постараются отбить мяч и передать его игрокам своей команды (рис. 15). Нужно быть очень расторопным, чтобы улучшить момент для удачного броска или же очень точно рассчитать бросок так, чтобы ловец мог поймать мяч без помехи.

Счет в игре ведется на очки. За каждый пойманный ловцом с лету мяч соответствующая команда получает одно очко. Команда, набрав-

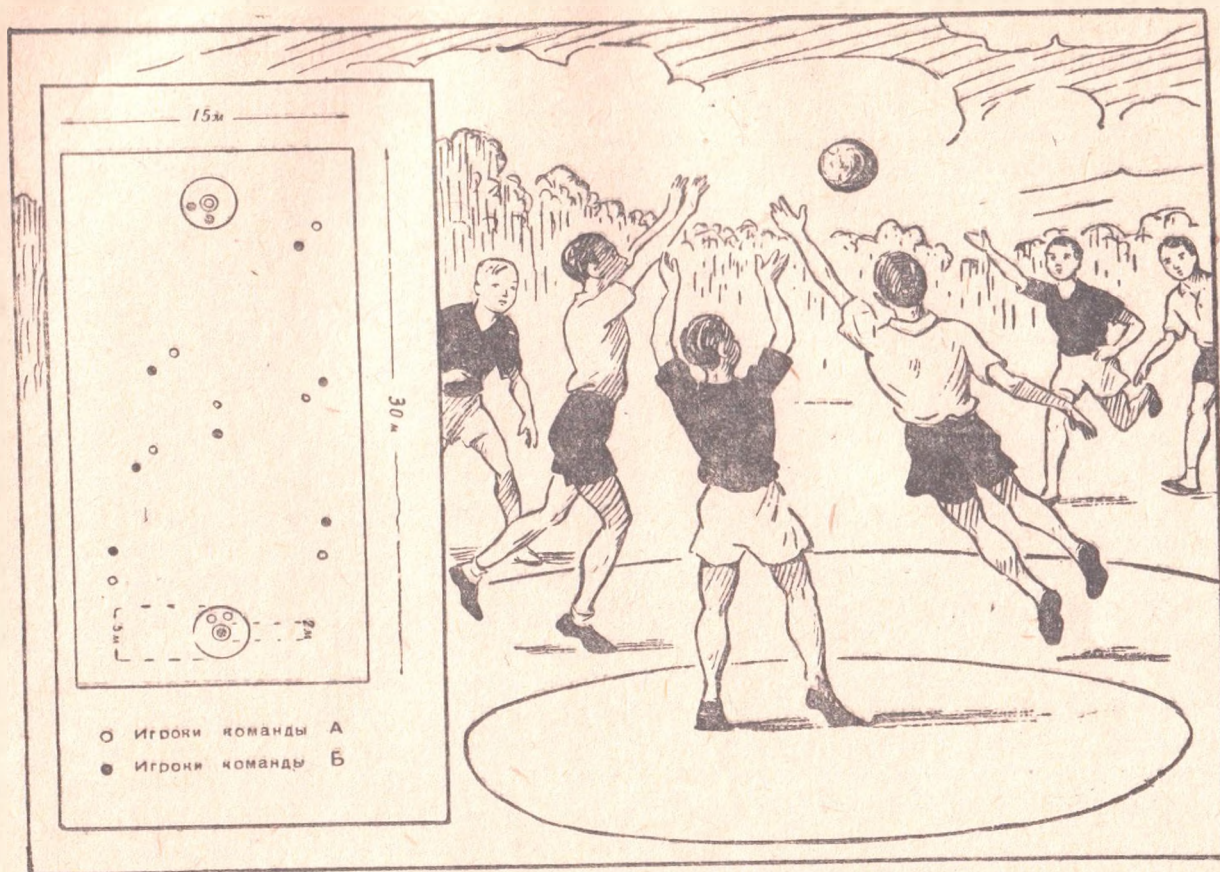


Рис. 15.

шая за время игры (за время от 20 до 30 минут, в зависимости от возраста играющих) большее количество очков, побеждает.

Судья должен следить за соблюдением следующих правил:

1. Нельзя задерживать в руках мяч более 3 секунд и делать с ним более 3 шагов.

2. Не разрешается вырывать мяч; однако можно выбить мяч из рук противника ударом ладони.

3. После того как ловец какой-нибудь команды поймает мяч, защитники другой команды, допустившие это, сменяются другими игроками той же команды.

4. Каждый раз после зачета выигрышного очка той или иной команде игра начинается с центра поля. Мяч подбрасывает вверх один из играющих команды, которая сменила защитников.

МЯЧ — В КОРЗИНУ!

Эта игра отчасти является вариантом описанной выше игры «Мяч — ловцу!», но проводится с меньшим количеством участников и на значительно меньшей по размерам площадке.

Игра доступна пионерам всех возрастов. Количество играющих восемь-десять человек.

Начертите на земле круг диаметром в четыре шага и поставьте в центре круга стойку с укрепленной на верхушке ее корзиной. (Очень удобна для этой цели комбинированная затейная стойка, описание ко-

торой — устройство и изготовление — вы найдете на стр. 154.) Для игры понадобится также волейбольный мяч.

Играющие разбиваются на две команды, по четыре-пять человек в каждой. Один из игроков команды, начинающей (по жребию) игру, отсчитав десять шагов в любую сторону от круга, становится в положение для начального броска. По свистку судьи он бросает мяч кому-либо из игроков своей команды и тем самым начинает игру.

Задачи играющих каждой команды — возможно большее количество раз забросить мяч в корзину. Так как каждая команда в то же время всячески старается помешать своим противникам достигнуть этой цели, то выбрать удобный момент для броска, а тем более для точного, рассчитанного броска, дело довольно сложное.

В этой игре необходимо соблюдать следующие правила:

1. Нельзя задерживать в руках мяч более 3 секунд и делать с ним больше 3 шагов.

2. Во время игры разрешается бегать по всей площадке и, следовательно, по центру ее, занятому кругом. Бросать же мяч в корзину можно только за пределами круга (рис. 16).

3. В случае нарушения правил игры какой-либо командой, другой команде предоставляется право свободного броска, который так же, как и начальный бросок, производится с любого места площадки, находящегося в десяти шагах от круга. При свободном броске мяч может быть

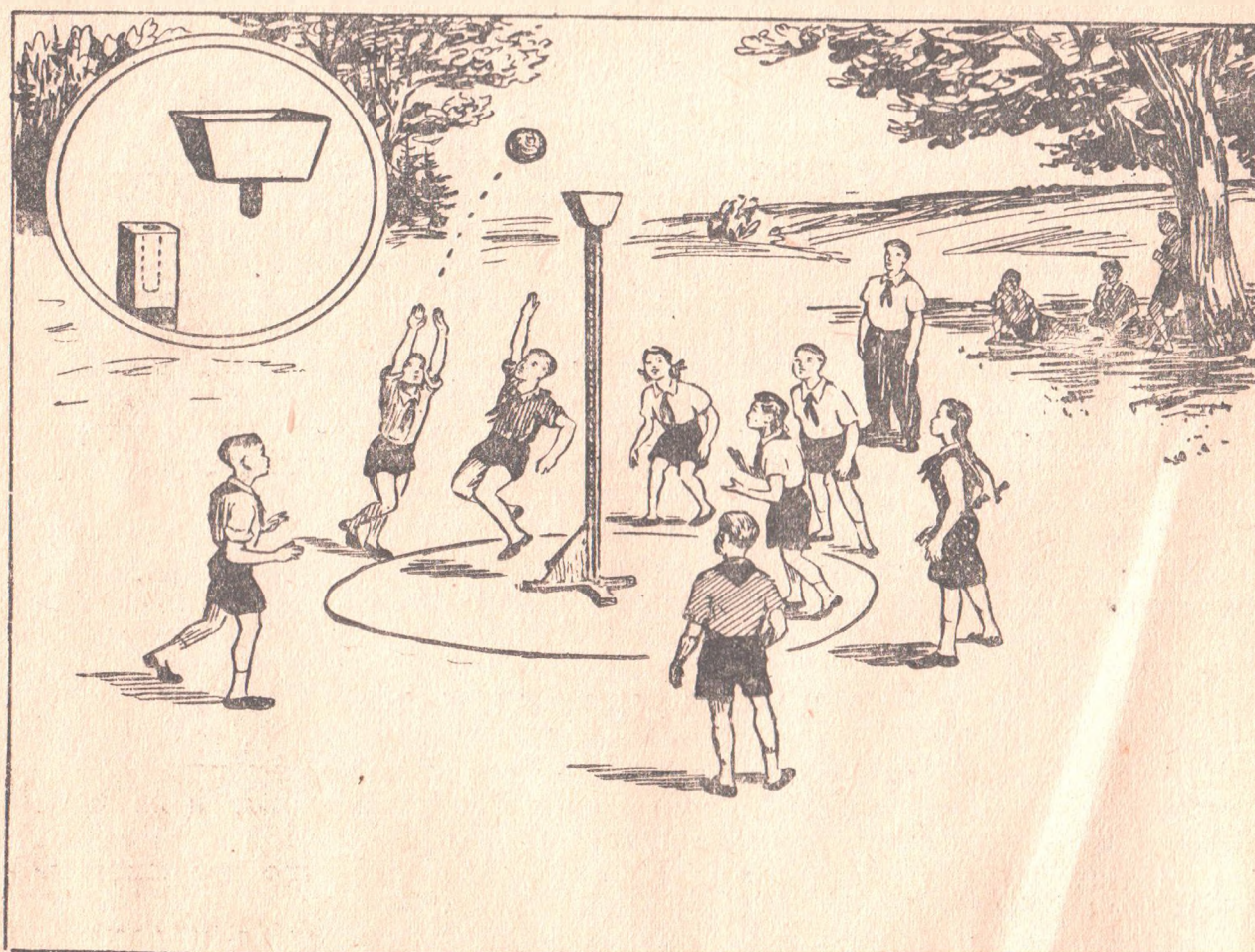


Рис. 16.

брошен или кому-нибудь из игроков своей команды или же прямо в корзину.

4. Играющий, который закинет мяч в корзину, возобновляет игру начальным броском.

РИПКА

«Рипка» — литовская народная игра. Рипкой называется деревянный кружок, отпиленный от жерди или не очень толстого бревна. Размеры рипки: диаметр — 15 сантиметров, толщина — 2 сантиметра.

Играют в рипку на проселочных дорогах, на длинных аллеях, на широких прямых тропах. Играющие, разделившись на две равные команды, по три-пять человек, прежде всего отмеряют участок дороги или тропы, на котором будет проводиться игра, — расстояние, равное примерно восьмидесяти-ста шагам. По концам выбранного участка дороги прочерчиваются «города»; у каждой команды свой город. Посередине, на равном расстоянии от обоих городов, прочерчивается еще одна линия. Отсюда делают первый бросок рипкой, начиная игру.

Команда, получившая по жребию право первого броска, становится на центральной линии. Игроки другой команды располагаются на своей половине игрового поля, не менее чем в двадцати пяти шагах от центральной линии. Каждый играющий и в той и в другой команде имеет палку вроде городошной биты.

Один из игроков команды, начинающей игру, бросает рипку в сторону города другой команды (рис. 17). Брошенная, как колесо, рипка быстро катится по дороге. Игроки другой команды, несколько отбежав назад, стараются палками остановить рипку (рис. 18). Тот, кто остановит рипку, бросает ее с места остановки обратно к городу команды, начавшей игру. Так продолжается до тех пор, пока одна из команд не перекатит рипку за город своего противника. Этой команде и присуждается победа в игре.

Запомните правила игры в рипку:

1. Каждый раз, когда кто-либо из игроков готовится бросить рипку, играющие другой команды должны находиться не ближе чем за двадцать пять шагов от бросающего.

2. Рипку бросает игрок, перед этим задержавший ее.

3. Бросок считается неправильным, если рипка ударилась о землю далее чем за пять шагов от бросающего. В этом случае по указанию судьи команда противника свой ответный бросок производит с места, где рипка ударилась о землю, а не с места, где ее остановили палкой.

4. Рипку, выкатившуюся за дорогу, бросает с места пересечения ею дороги игрок противоположной команды.

5. Останавливать рипку можно только палкой.



Рис. 17.



Рис. 18.

ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА

Эта интересная подвижная игра, рассчитанная на пионеров старшего возраста, послужит для них хорошей подготовкой к сдаче норм по бегу на значок «БГТО».

В игре участвуют две команды. Каждая команда, рассчитавшись по порядку номеров, разбивается на две группы: в одной группе — четные номера, в другой группе — нечетные номера. Обе группы становятся одна против другой на расстоянии 50 метров.

На рисунке 19 мы видим расположенные таким образом команды, проводящие встречную эстафету.

Каждой команде вручается эстафета — палочка или флажок. К началу состязания эстафеты находятся у первых номеров.

По сигналу судьи первые номера берут старт и бегут ко вторым номерам своих команд, стоящим напротив; передав эстафету, бегун становится в хвост шеренги играющих, а тот, кто принял эстафету, бежит с нею к очередному порядковому номеру своей команды.

Команда, последний игрок которой первым вручит руководителю игры или судье эстафету, побеждает в этом состязании.

Игра «Встречная эстафета» сопряжена с большой нагрузкой, поэтому ее не следует повторять более двух раз подряд.

Игру «Встречная эстафета» лучше всего проводить после пяти часов вечера, как и все подвижные игры, требующие большой нагрузки.

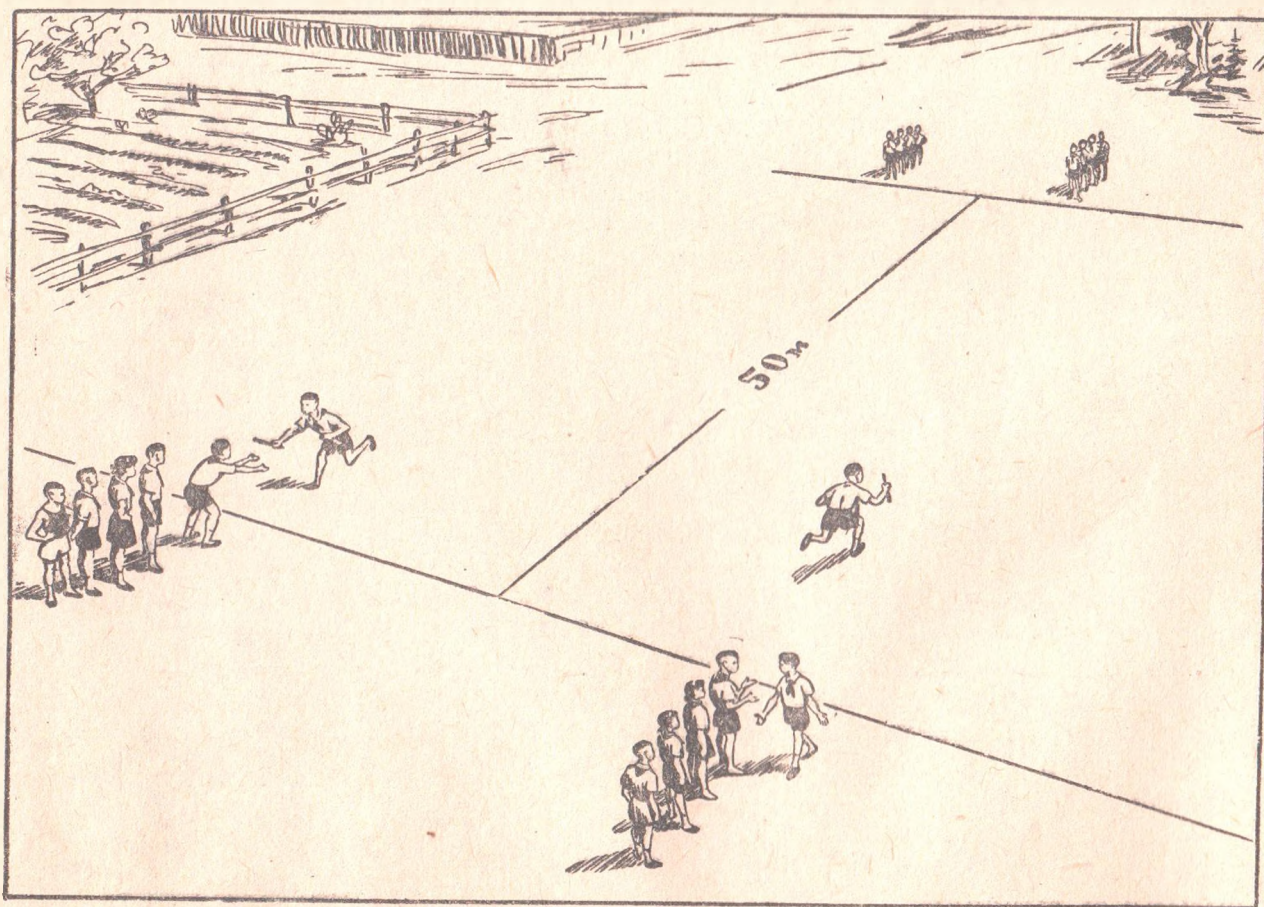


Рис. 19.

КОЛЬЦА ЧЕРЕЗ СЕТКУ

Эту игру можно провести на любой волейбольной площадке. При отсутствии сетки последнюю можно заменить туго натянутой между столбами веревкой. Чтобы веревка лучше выделялась, привяжите к ней по всей длине свисающие вниз разноцветные ленточки.

Играющие делятся на две команды, по пять-шесть человек в каждой. Команды произвольно располагаются на своих половинах площадки. Игроки команды, начинающей игру, получают два кольца, сплетенных из гибких прутьев. Диаметр колец — 25—30 сантиметров.

По сигналу судьи кто-либо из играющих команды, которая начинает игру, бросает через сетку одно за другим оба кольца. Игроки другой команды ловят кольца, нанизывая их на вытянутую руку. Тот, кто поймал кольцо, в свою очередь бросает его обратно через сетку. Всякий раз, как только кольцо упадет на землю, судья, не останавливая игры, фиксирует этот момент свистком, засчитывая тем самым штрафное очко команде, на чьем поле кольцо упало.

Команда, у которой окажется меньше очков, выигрывает.

Для подсчета штрафных очков в помощь судье выделяются два счетчика — по одному на команду. Как только у какой-либо команды окажется обусловленное количество штрафных очков (15—20), счетчик этой команды громко объявляет результат (называет количество очков), и судья продолжительным свистком возвещает окончание игры.

Падение кольца не засчитывается: 1) если кольцо будет брошено под сетку; 2) если кольцо заденет сетку; 3) если два кольца столкнутся в воздухе. В первых двух случаях игра продолжается без перерыва. В третьем случае судья свистком прерывает игру; команда, на чьей половине площадки упали кольца, возобновляет игру начальным броском.

ЭСТАФЕТЫ С ЛУКАМИ

I

Разбившись на две равные команды, участники игры становятся за линией старта — каждая команда против своего флажка. Флажки поставлены в пятидесяти шагах от стартовой линии (рис. 20).

На каждую команду выдается один лук для стрельбы, который в то же время является и эстафетой, передаваемой из рук в руки. Стрелы у каждого свои — по три стрелы на играющего.

Участники игры рассчитываются по номерам. По сигналу судьи первые номера в командах, имея наготове лук и стрелы, становятся на старт и по вторичному сигналу бегут к флажкам. Обежав каждый свой флажок, играющие бегут обратно, но обратный путь связан с преодолением препятствий: нужно поразить из лука три мишени.

Мишень представляет собою фанерный щиток (размером в раскрытую ученическую тетрадь), прибитый к городку или чурке (рис. 20). Мишени ставятся в десяти шагах от полосы пробега вправо и влево от нее (всею, таким образом, ставится шесть мишеней), в двадцати, тридцати и сорока шагах от линии старта.

В каждую мишень играющий пускает по одной стреле: первый раз из положения стоя, второй раз из положения с колена и третий раз из положения лежа, после чего, добежав до своей команды, передает эстафету (то-есть лук) очередному номеру, который полностью повторяет тот же маршрут, и т. д.

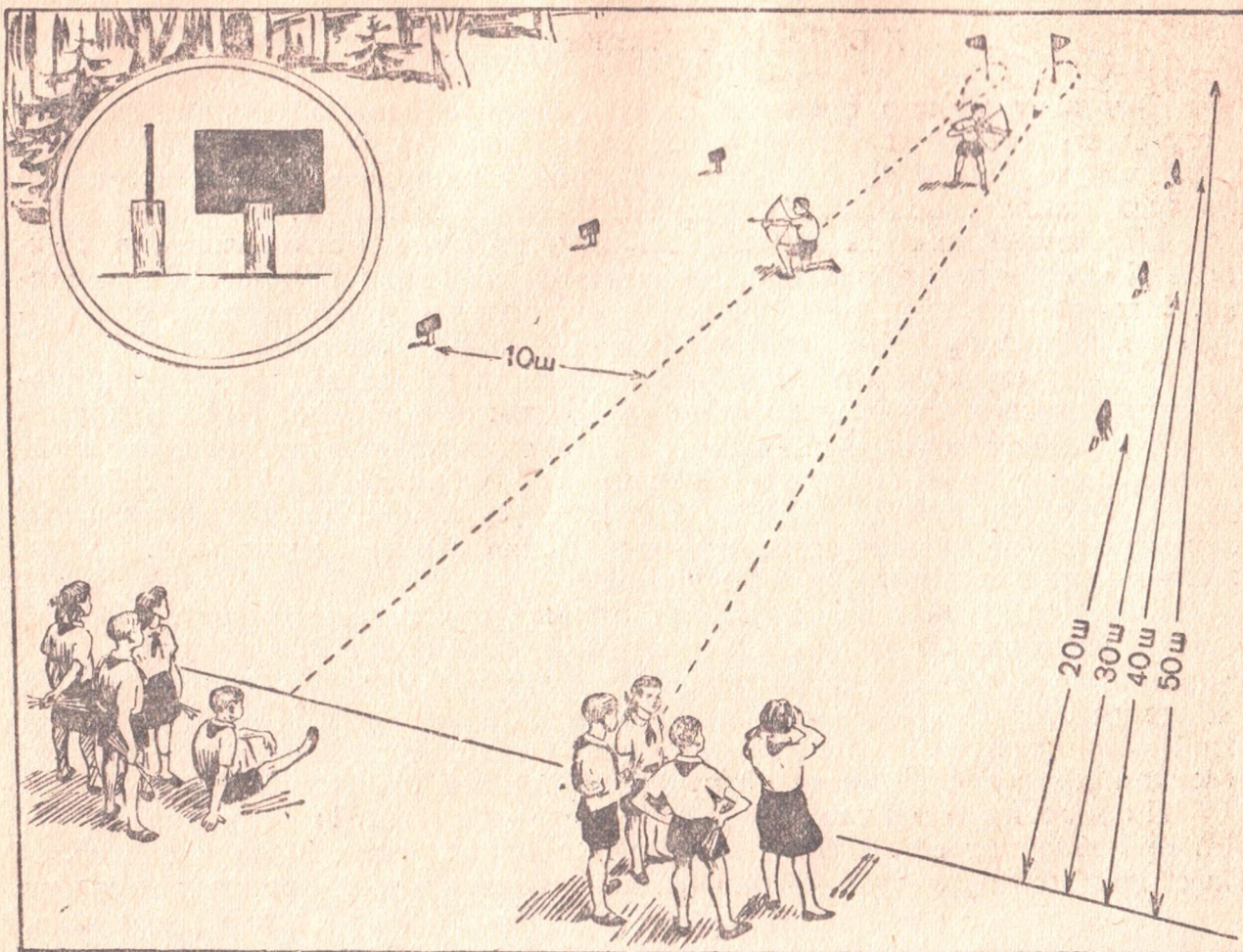


Рис. 20.

За каждое попадание в мишень играющему засчитывается одно очко. Команда, закончившая пробег с эстафетой раньше другой команды, получает дополнительно три очка.

Победа присуждается команде, которая наберет большее количество очков.

II

В этой игре-эстафете может принять участие весь отряд, то-есть четыре команды звеньевового состава. Для игры потребуются четыре лука и двенадцать стрел.

Команды выстраиваются в колонны по одному за линией старта. Первые номера в командах получают по луку и по три стрелы.

Впереди, в двадцати пяти шагах от старта, проводится вторая линия, параллельная стартовой, — линия, с которой ведется стрельба из лука по мишеням. Мишеней всего четыре — по одной на команду. Устройство мишеней точно такое же, как и в предыдущей эстафете. Мишени ставятся в шести шагах от второй линии (рис. 21), перед глухой стеной или забором.

По сигналу судьи первые номера в командах бегут к своим мишеням, останавливаются у второй линии и одну за другой пускают по три стрелы в цель. Если играющему удастся поразить мишень раньше, чем он израсходует все свои стрелы, он должен подбежать к сбитой мишени

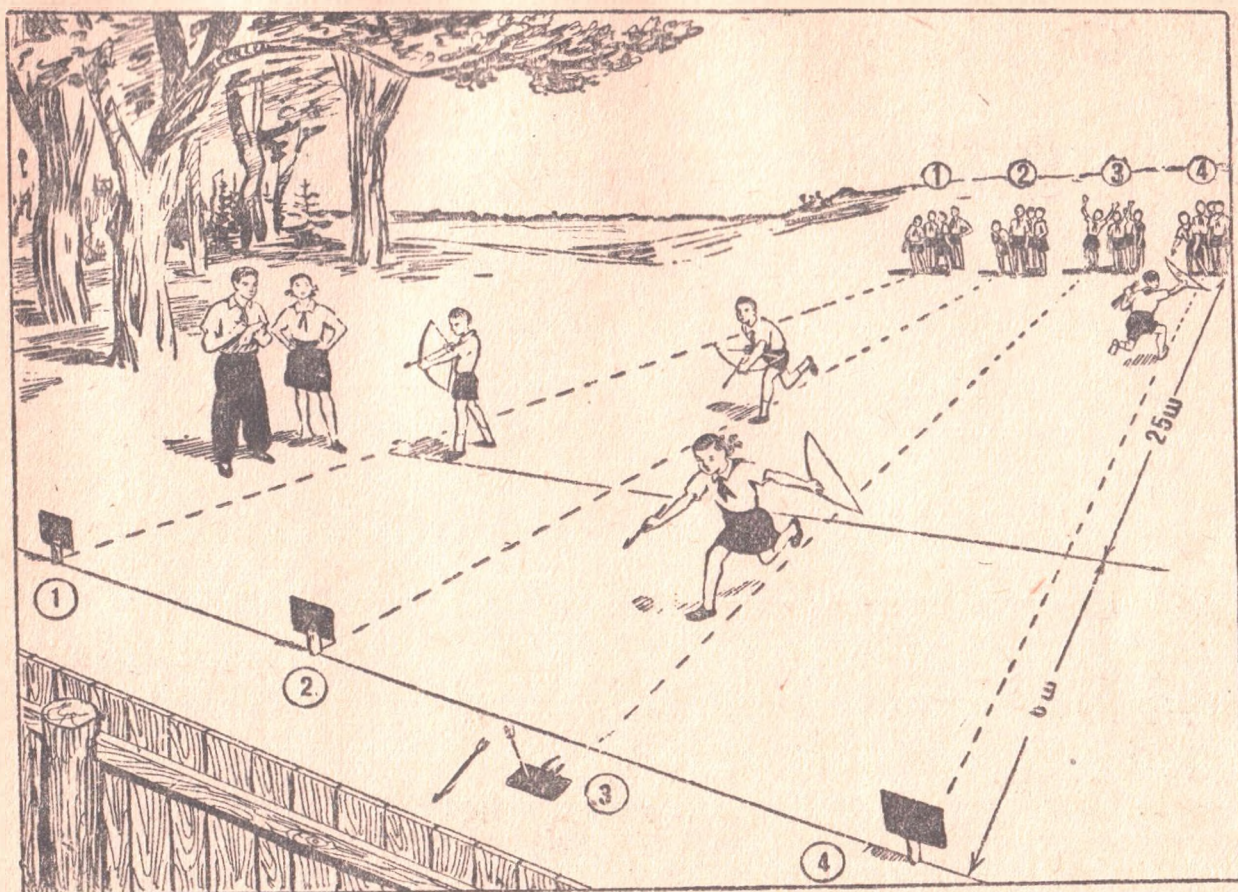


Рис. 21.

и поставить ее на место, после чего продолжить стрельбу из лука. Возможно, что он каждой из трех стрел поразит мишень.

Выпустив три стрелы, играющий подбирает их и бежит обратно к своей команде, передавая очередному номеру лук и стрелы.

Когда все участники эстафеты закончат пробег с луками, подсчитываются результаты состязания. За каждое попадание в мишень играющему (а следовательно, и его команде) засчитывается одно очко. Кроме того, к общему количеству очков, полученных каждой командой, добавляется: пять очков команде, которая закончит пробег первой; четыре очка команде, которая закончит пробег второй; три очка команде, которая закончит пробег третьей. Команда, закончившая пробег последней, дополнительных очков не получает.

ЗАТЕЙНАЯ БОРЬБА

Участники этого веселого соревнования, разбившись на две команды, примерно равные по росту и весу, становятся двумя шеренгами — одна против другой. Между шеренгами чертят круг диаметром в 3—4 метра.

В круг выходят двое борцов, по одному от каждой команды. По сигналу судьи: «Начинай!» соревнующаяся пара начинает борьбу, применяя тот вид ее, который указан в данном случае судьей.

Могут быть предложены примерно следующие виды затейной борьбы:



Рис. 22.

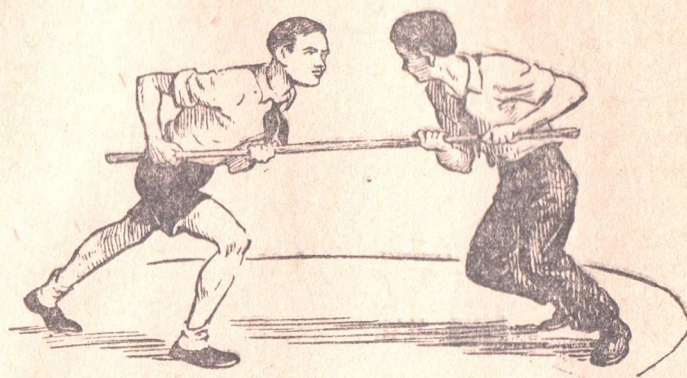


Рис. 23.

1. Присесть на корточки, лицом друг к другу. Толчками ладоней стараться вывести своего противника из равновесия.

2. Встать боком друг к другу. Соединить вплотную правые ноги внешними краями ступней (рис. 22). Взявшись правыми руками ладонь в ладонь, постараться сдвинуть своего противника с места или заставить его приподнять хотя бы одну ногу.

3. Стоя лицом друг к другу, упираясь руками о плечи противника, заставить его выйти хотя бы одной ногой за пределы круга.

4. Стоя лицом один к другому и взявшись за руки, постараться вытянуть своего противника из круга.

5. Прыгая на одной ноге и держа при этом руки за спиной, постараться вытолкнуть (толчками плечом в плечо) своего противника из круга или заставить его встать на обе ноги. Подпрыгивая, можно менять опорную ногу, но не слишком часто.

6. Взявшись за шест, как показано на рисунке 23, постараться вытолкнуть своего противника из круга.

Подобно приведенным примерам, придумайте еще несколько видов затейной борьбы, так чтобы каждая пара соревновалась по-разному.

За каждого победителя соответствующая команда получает два выигрышных очка. Команда, получившая большее количество очков, выигрывает.

Борьба, продолжающаяся без результата свыше 30 секунд, считается прошедшей вничью. Оба противника в данном случае получают в пользу своих команд по одному очку.

БОРЬБА ЗА ФЛАЖОК

Площадка, на которой проводится игра, делится поперечной чертой на два равных участка. Отступая на три шага от середины каждой из лицевых (поперечных) сторон площадки, начертите по одному кругу диаметром примерно в семь-восемь шагов. В центре каждого круга поставьте по флажку.

В игре принимают участие два звена, которые выступают как соревнующиеся команды. Каждая команда в вольном порядке располагается на своей половине поля.

Задача того и другого звена — захватить флажок противника и уне-

сти его на свою территорию, сохранив свой собственный флажок в неприкосновенности.

Вот правила этой игры, за соблюдением которых судья должен строго следить:

1. Играющий, перебежавший на поле другой команды, может быть задержан (осален) любым игроком этой команды. Задержанный должен стоять на том месте, где его осалили, до тех пор, пока его не выручит кто-нибудь из товарищей по команде.

2. Если играющий задержан с флажком, то флажок у него отбирается и ставится на свое место в круг.

3. Играющему, который доберется до флажка другой команды, нельзя останавливаться в круге, можно только перебегать его.

4. Охраняющим флаг также нельзя останавливаться в круге, можно только перебегать его.

5. Играющий, задержанный в самом круге, выводится за пределы его, где и стоит, пока его не выручат.

ЗАХВАТ ФЛАЖКОВ

Площадка размечается так же, как и в предыдущей игре «Борьба за флажок», только круги чертят в противоположных по диагонали углах (рис. 24) и назначение их иное. На лицевых линиях площадки выставляются по шесть-восемь флажков с каждой стороны, в сторону от круга, как показано на рисунке.

Играют два звена или две команды с общим количеством участников не более двадцати пяти человек. Задача каждого звена — захватить

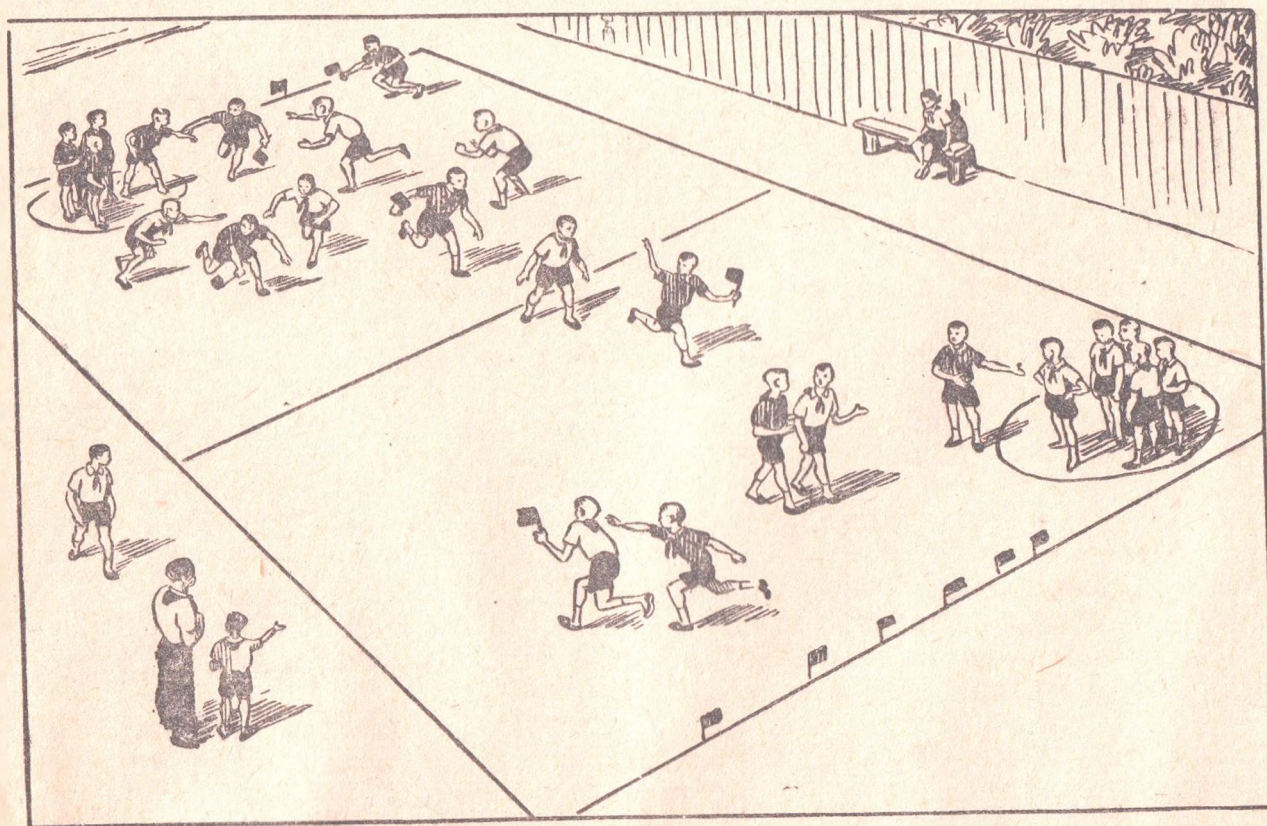


Рис. 24.

как можно больше флажков противника и унести их на свою территорию, сохранив возможно больше своих флажков.

Несомненно, что победителем в этой игре будет звено, которое сумеет организовать защиту своих флажков и продумает тактику совместных действий на поле противника. Хорошо стренированная команда и на небольшой площадке найдет возможным провести ряд маневров, обеспечивающих ей захват наибольшего количества флажков и, следовательно, победу в игре.

Запомните правила этой игры:

1. Игрок, задержанный на поле другой команды, отволится игроками этой команды в круг (рис. 24), где и находится до тех пор, пока его не выручит кто-нибудь из своих. Если игрок задержан с флажком, то флажок у него отбирают и ставят на место, откуда он был взят.

2. Любой из игроков, прежде чем его задержат с флажком, может передать или перекинуть добытый им флажок кому-нибудь из своих товарищей по команде, если последний находится также на территории противника. Флажок можно неоднократно передавать или перекидывать друг другу, но не через черту, разделяющую площадку на две части.

3. Чтобы освободить своего товарища, задержанного игроками другой команды и находящегося в кругу, достаточно коснуться его рукой.

4. Каждый игрок, проникнув к линии флажков противника, может снять и унести за один раз только один флажок. Пока он не передаст этот флажок кому-либо из игроков своей команды или же пока он не унесет его на свою половину площадки, ему не разрешается снимать другой флажок.

5. Унесенные на свою территорию флажки ставятся на лицевой линии площадки в общем ряду флажков.

ЗАГОН ГОРОДКОВ

На площадке очерчивают прямоугольник с боковыми (продольными) сторонами, равными двадцати шагам, и с поперечными сторонами (лицевые линии), равными примерно восьми-девяи шагам. Посредине очерченного поля игры проводится линия кона, и на ней, с промежутками в 20—25 сантиметров, выставляется в ряд не менее десяти городков.

Параллельно линии кона в обе стороны проводится еще по три линии на расстоянии шага одна от другой. Это линии загона городков.

Игра, представляющая собою соревнование в меткости и ловкости, рассчитана на звено или на группу играющих в количестве не более двенадцати человек. Размеры площадки даны применительно к пионерам среднего возраста и, таким образом, соответственно могут быть увеличены или уменьшены, если в игре будут участвовать пионеры старшего или младшего возраста.

Участники игры, разбившись на две равные команды, становятся за лицевыми линиями игрового поля. Каждому игроку команды, по жребию начинающей игру, дается по три «метательных снаряда». Это могут быть тряпичные мячи или же небольшие холщевые мешочки, туго набитые песком.

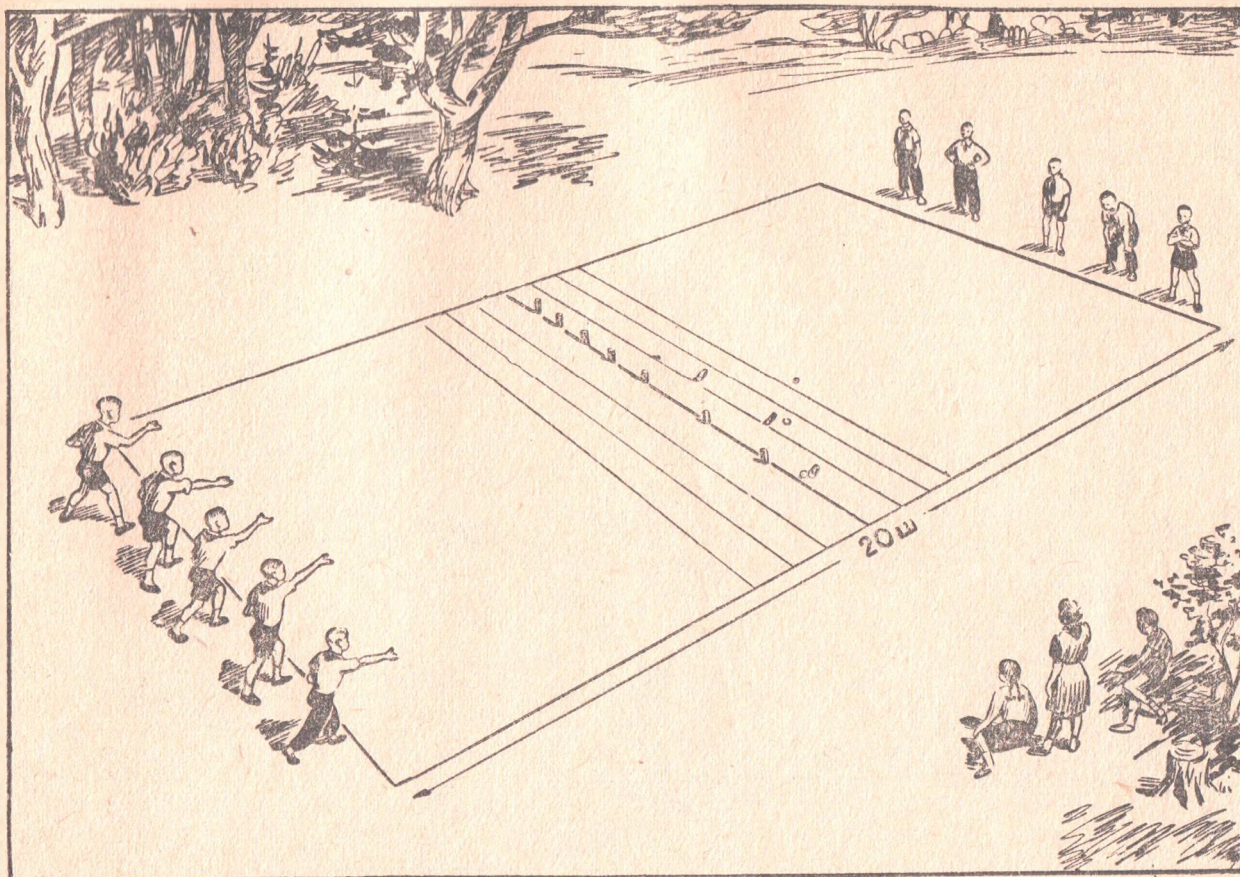


Рис. 25.

По сигналу капитана команды играющие делают три «залпа» по городкам, выбирая цель (то-есть городок) по своему усмотрению или же по указанию капитана, прицеливаясь все вместе в какой-нибудь один городок.

Сбитые городки после каждого залпа переставляются на одну линию загона ближе к команде, которая производила метание (рис. 25).

После трех залпов одной команды игроки другой команды подбирают мячи или другие метательные снаряды и точно так же трижды метают их по городкам. Независимо от того, сбит ли городок с линии кона, или же сбит он с любой загонной линии, этот городок переставляется на один шаг (то-есть на следующую линию) ближе к команде, сбившей его.

Городок, сбитый с ближайшей, то-есть со своей последней, линии загона, снимается в пользу сбившей его команды.

После нескольких метаний (смотря по условию) игра заканчивается. Команда, снявшая с площадки большее количество городков и продвинувшая другие городки по линиям загона ближе к себе, выигрывает.

Результаты подсчитываются по очкам: за каждый городок, находящийся на своей первой (от кона) линии загона, команда получает одно очко; соответственно за городки, находящиеся на своих второй и третьей линиях загона, команда получает по два и по три очка; за каждый городок, снятый с площадки, команде записывают пять очков.

Городок считается сбитым, если он упал от удара по нему мячом. Городок, сбитый случайно другим городком, ставится на прежнее место.

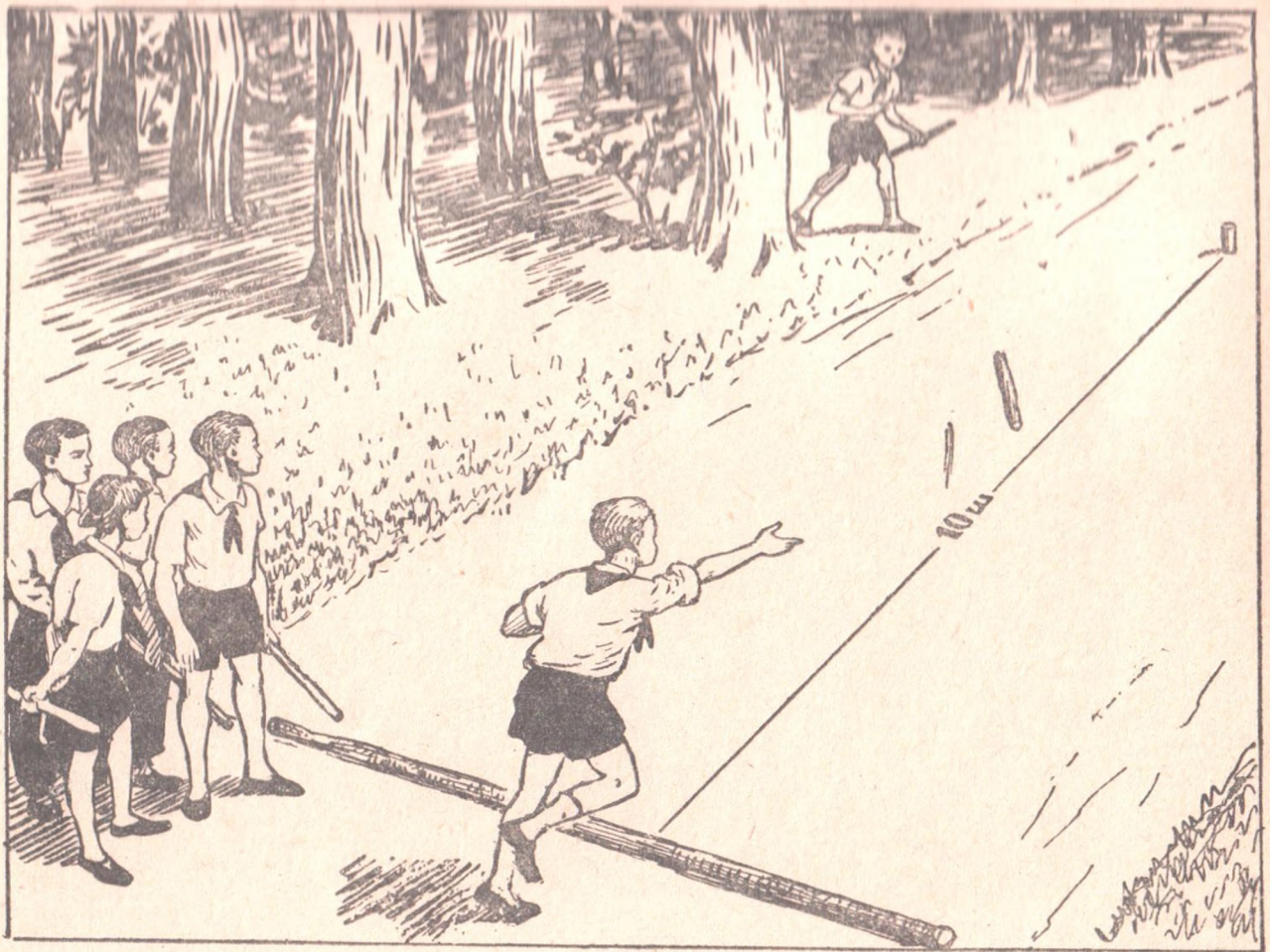


Рис. 26.

ЗАСТУКА

«Застука» — одна из старинных народных игр типа городков.

Игра проводится на открытой поляне. На землю кладут длинную жердь («застуку»), а на расстоянии восьми-десяти шагов от нее ставят городок или небольшую чурку («свинку»). Играющие (кроме одного — водящего), не переступая застук, бросают по очереди свои биты в свинку (рис. 26). Водящий, тоже с битой в руках, стоит недалеко от свинки, готовый быстро подбежать и поставить ее на место, когда она кем-либо будет сбита. Поставив свинку, водящий бежит к застук и выручается, ударяя по ней своей битой. Выручаться в этом случае должен не только водящий. Тот, кто сбил свинку, и те, кто уже бросили свои палки, бегут за ними, торопясь выручиться ударом биты по застук. Кто выручится последним, тому и водить.

В игре может возникнуть случай, когда все участники игры бросили свои биты и никто не попал в свинку. В этом случае с последним ударом биты играющие тоже бегут за своими битами, чтобы поскорее выручиться. Поскольку свинка стоит на месте, водящий на этот раз выручится, конечно, раньше всех. Водить пойдет прибежавший к застук последним.

Победителем в этой игре будет тот, кому меньше, чем другим, придется водить. Выполнение одним из играющих обязанностей водящего в самом начале игры в расчет не принимается.

Играют в «Застуку» небольшой группой, примерно пять-шесть человек. Игра рассчитана на пионеров старшего возраста.

ЗАЩИТА ГОРОДКОВ

Начертите на площадке два круга: один большой, другой, внутри него, радиусом вдвое меньше. В меньшем кругу, как показано на рисунке 27, расставьте десять городков.

Для игры понадобятся еще клюшки (по количеству играющих) и шайба или тряпичный мяч.

Игра рассчитана на звено (на пионеров среднего и старшего возраста). Играющие разбиваются на две равные команды. Каждая команда выделяет из своей среды одного защитника, остальные — нападающие. Защитники становятся внутри большого круга, за пределы которого они не могут выходить; им нельзя переступать и черту малого круга, где стоят городки. Нападающие обеих команд располагаются (впереमेжку — через одного) за чертой большого круга, переступать которую они не имеют права; не имеют права они и сходить с места во время игры, в отличие от защитников, обладающих большой подвижностью.

По жребию одна из команд начинает игру. Защитник этой команды делает начальный удар, посылая шайбу ударом клюшки кому-либо из своих игроков. В дальнейшем, ударяя клюшками по шайбе, игроки той или другой команды стараются сбить как можно больше городков. Задача эта не из легких. Между нападающими и городками, по которым они бьют, стоят защитники. Каждый из них усердно выполняет свои обязанности: отбивает шайбу, если она послана игроком команды противника, с тем чтобы передать ее игроку своей команды.

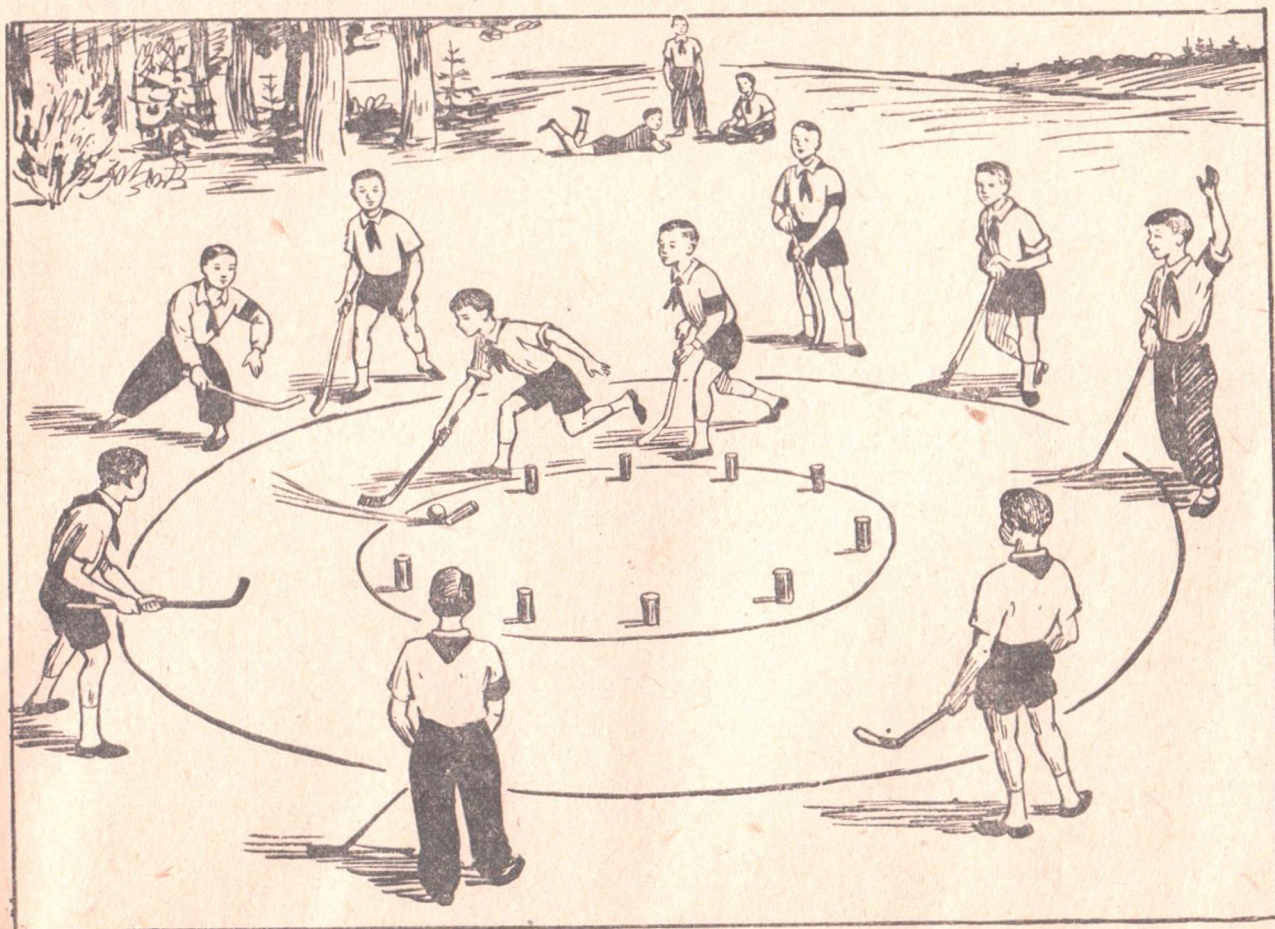


Рис. 27.

Сбитые городки выносятся из круга.

За нарушение правил, изложенных выше, судья останавливает игру и предоставляет другой команде право сделать начальный удар.

Команда, игроки которой собивают больше городков, выигрывает.

ГОНКИ С ОБРУЧАМИ И СКАКАЛКАМИ

Играющие разбиваются на две или три равные команды и рассчитываются в каждой команде по номерам. Первые номера становятся в ряд перед стартовой чертой. Каждый имеет по обручу или по скакалке. Впереди, на расстоянии 25 метров, проводится вторая черта — финиш. По сигналу судьи играющие берут старт и бегут к финишу, погоняя обруч или прыгая через скакалку. Тот, кто прибежит первым, будет участвовать во втором круге соревнований.

Когда пробегут все пары (или тройки), первенство оспаривают победители первого круга, которые бегают также парами или тройками.

Судья должен следить за тем, чтобы соревнующиеся не делали по две перебежки подряд без отдыха.



З В Е Н О Н А П Р О Г У Л К Е

СПРЯТАННЫЕ ФЛАЖКИ

Играющие разбиваются попарно. Одному в каждой паре звеньевой вручает небольшой бумажный флажок. На флажке записывают порядковый номер пары. Звеньевой уводит в сторону всех пионеров с флажками. Остальные пока отдыхают.

Пионеры с флажками получают от звеньевой задание: каждый из них должен пойти по указанному ему направлению и в любом месте, которое ему приглянется, спрятать флажок. Вернувшись, он должен рассказать второму играющему своей пары, где спрятан флажок, а тот — разыскать его и принести.

Если игра проводится пионерами младшего возраста, расстояние дается небольшое — шагов сто — сто пятьдесят, не больше. Для ребят постарше, и к тому же имеющих опыт в таких играх, расстояние соответственно увеличивается и может быть доведено до полукилометра.

Спрятать флажок — дело нехитрое. Гораздо сложнее объяснить, где этот флажок спрятан, как до него добраться и где искать.

Чтобы облегчить задачу играющим, дадим несколько практических советов тем, кому придется прятать флажки:

1. Получив от звеньевой указание, в какую сторону идти, постарайтесь выбрать какой-нибудь ориентир в этом направлении, то-есть предмет, чем-либо выделяющийся среди других. Этот ориентир вы укажете потом и своему товарищу в паре; таким образом, пути ваши не разойдутся.

2. Сосчитайте количество шагов в направлении предмета, который вы избрали своим ориентиром. Под углом от него наметьте себе другой ориентир. Идите в направлении второго ориентира, пока не найдете подходящего места, где можно было бы спрятать флажок. Отметьте это место каким-нибудь знаком.

Выигрывает пара, второй играющий которой раньше всех вернется с флажком.

НА ПОИСКИ ЗВЕНЬЕВОГО

Движение по заданным азимутам — одно из интереснейших практических занятий в лагере, вполне доступное пионерам среднего и старшего возраста. Когда ваше звено займется этим делом и пионеры научатся достаточно точно определять направление пути по азимутам, проведите с ними игру «На поиски звеньевой».

О том, что такое азимут и как совершать движение по заданным азимутам, рассказано на странице 159.

Игра может быть построена так.

Звеньевой дает задание одному из пионеров повести звено из лагеря по маршруту, заданному азимутами. Сам звеньевой будет находиться на конечном пункте маршрута и там ждать ребят. Выход из лагеря — в точно указанное время. Взять с собой компас и сигнальные флажки.

Само собой разумеется, звеньевой предварительно должен сам проделать предложенный им маршрут, рассчитать отдельные отрезки пути в шагах и определить их азимуты.

За несколько минут до выхода звена из лагеря звеньевой кратчайшей дорогой пойдет на конечный пункт маршрута и будет наблюдать оттуда за движением звена. Звеньевому не мешает захватить с собой сигнальные флажки на случай, если пионеры, определяя по азимутам направление пути, допустят грубую ошибку, которая уведет их далеко в сторону.

Задание считается невыполненным, если пионеры, даже немного уклонившись в сторону, не сразу найдут своего звеньевого и ему придется идти им навстречу.

ЗАГАДОЧНОЕ ПИСЬМО

В этой игре могут участвовать два звена: одно начинает игру, другое ее заканчивает. Игра предназначена для пионеров старшего возраста. Разберем сначала, что должно делать первое звено, начинающее игру.

Совершая прогулку или небольшой поход в окрестности лагеря, пионеры зарисовывают маршрутную схему пути. (На странице 163 даны объяснения, как такая схема составляется.) Пройдя 3—4 километра, они выбирают место, которое могло бы послужить конечным пунктом маршрута. Найдя здесь какой-нибудь местный предмет (например, пень у дороги), пионеры указывают его на маршрутной схеме. Он понадобится для игры.

Обычно в тренировочных походах на конечном пункте оставляют контрольный знак (например, флажок), по которому проверяют потом правильность составленной маршрутной схемы. Чтобы сделать игру увлекательней, контрольный знак можно заменить «загадочным письмом» — шутивной запиской, оставленной для пионеров другого звена, которое должно повторить наш маршрут, пользуясь составленной нами маршрутной схемой.

Загадочное письмо лучше всего написать заранее и разорвать его на две части.

Одну половинку оставить на конечном пункте маршрута вместо контрольного знака, спрятав ее в укромном месте (допустим, в корнях пня) и сделав соответствующие указания в маршрутной схеме; оставшуюся часть письма вручить другому звену вместе с маршрутной схемой. Прочитать загадочное письмо пионеры смогут, лишь найдя недостающую половину его.

Взгляните на образец разорванной надвое записки: левая часть ее более загадочна; ее, конечно, и следует передать звену (рис. 28).

Чем замысловатее составите вы текст загадочного письма, тем с большим интересом пионеры другого звена отправятся в путь по заданному им маршруту.



Рис. 28.

ЗАГАДОЧНЫЕ КАРТИНКИ

Разглядывать загадочные картинки, отыскивать запрятанные в них художником фигуры — любимое занятие ребят. Особенно интересно, когда занимаешься этим делом вдвоем-втроем: кто раньше увидит? Это своего рода соревнование в наблюдательности, в зоркости глаза и, пожалуй, даже в догадливости. Ведь вся хитрость загадочной картинки в том, что фигуры или предметы «прячутся на виду», а их все-таки не сразу увидишь.

Проводя лагерные игры на местности, пионеры нередко прибегают к помощи маскировки, стараясь слиться с окружающим фоном или хотя бы возможно меньше выделяться на нем. Уметь маскироваться — это и значит уметь «прятаться на виду».

Предложите ребятам проверить свои способности в маскировке. Устройте во время прогулки игру, в которой половина звена (или группы в восемь-десять человек) будет изображать «загадочную картинку», то-есть прятаться, а остальные — разгадывать ее, то-есть, не сходя с места, искать спрятавшихся.

Выбрав подходящий участок местности и точку, откуда будет вестись наблюдение (наблюдательный пункт), звено разбивается на две группы. Одна группа (прячущиеся) остается на месте, другую (отгадчиков) руководитель игры уводит куда-нибудь в сторону. Тем временем оставшиеся прячутся так, чтобы, находясь в поле зрения с наблюдательного пункта, в то же время оставаться незаметными. На рисунке 29 показаны пятеро спрятавшихся таким образом ребят. Все они на виду, все находятся в поле зрения, но не всех сразу разглядишь.

Чем больше изобретательности проявят прячущиеся, тем труднее будет их отыскать, осматривая местность с наблюдательного пункта.

В этой игре необходимо следить за соблюдением следующих правил:

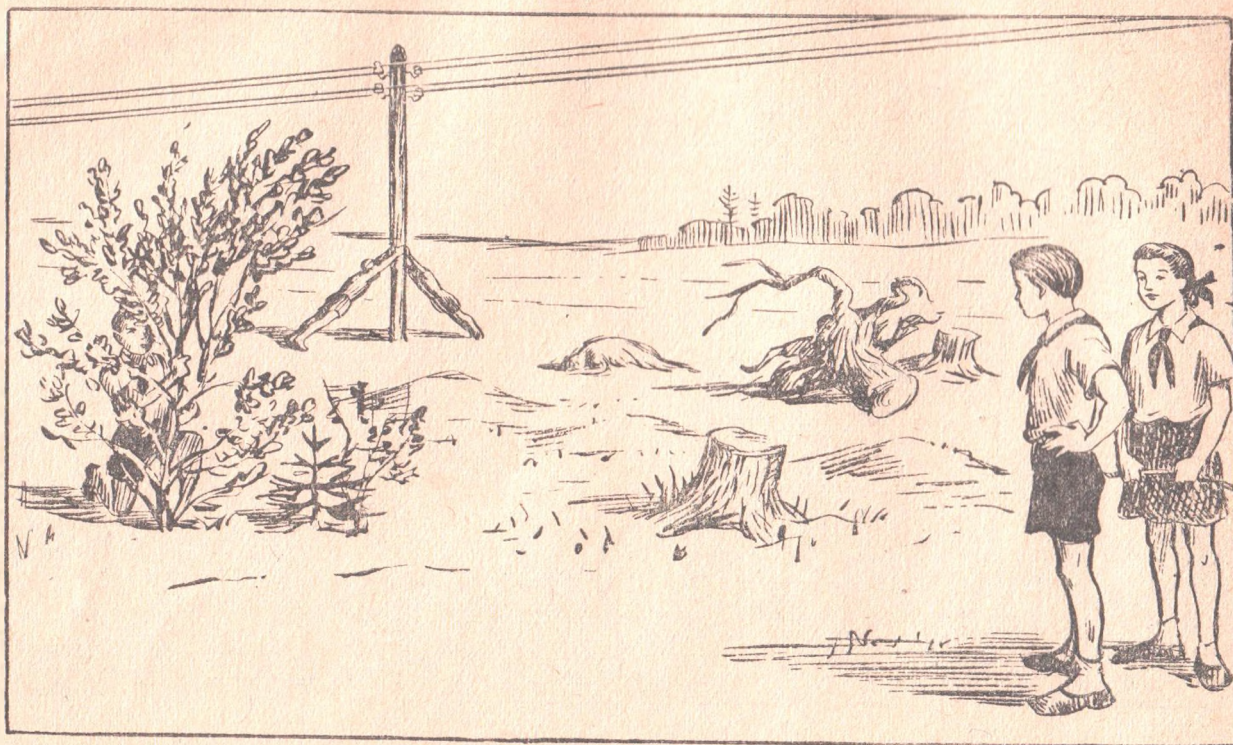


Рис. 29.

1. Для того чтобы спрятаться, играющим дается не более 5 минут. По истечении этого срока отгадчики возвращаются на наблюдательный пункт, оповещая об этом условным сигналом: голосом, горном, свистком и т. п.

2. Отгадчики разыскивают спрятавшихся, не уходя с наблюдательного пункта. Порядок отгадывания такой: «Вижу!» — объявляет кто-либо из отгадчиков; «Покажи!» — требует руководитель игры. Отгадчик показывает, в каком направлении и где находится спрятавшийся. Если указание верное, спрятавшийся выходит из своего укрытия.

3. Победителями в игре объявляются тот, кто будет найден последним, и тот, кто найдет последнего.

При повторении игры выбирается другой участок местности, а отгадчики и прячущиеся меняются ролями.

ПЕРЕСМЕШНИК

Перед тем как начать игру, звеньевой дает одному из пионеров свисток (или трещотку), делая это в секрете от остальных ребят. Потом он собирает звено и, если ребятам игра незнакома, рассказывает, как в нее играть.

А игра заключается в следующем. Все участники се уходят в лес или место, поросшее кустарником, и разбредаются в разные стороны. Их задача — найти и поймать «пересмешника», то-есть того из играющих, которому вручен свисток. Ясно, что прежде чем приниматься его ловить, нужно выяснить: кто же он? Так как это знает только звеньевой, который назначал его и который сейчас находится среди играющих в качестве судьи, то участникам игры придется усилить свое внимание и ждать случая, когда пересмешник сам невольно раскроет себя. А произойти это может таким образом. Гуляя по лесу, играющие пере-

кликаются, аукаются. Время от времени пересмешник обязан отвечать на их возгласы своим сигналом — коротким свистком. Вот тут-то он и рискует обнаружить себя.

Само собой разумеется, пересмешник не станет подавать свои сигналы у всех на виду; свистеть он постарается в такой момент, когда у него будет уверенность, что никто за ним не наблюдает. Подаст сигнал и притаится где-нибудь в укромном месте, а потом, глядишь, пока его ищут здесь, он уже откуда-то с другой стороны свистки подает.

Игра заканчивается, когда пересмешник будет обнаружен и пойман.

СТАДИОН НА ЛУЖАЙКЕ

Подыскав ровную зеленую лужайку, устройте на ней небольшую площадку для веселых состязаний, в которых могут принять участие все пионеры.

Сделайте общую разметку площадки: переднюю линию (старт — финиш) и заднюю линию (середина дистанции). Расстояние между ними примерно 15—20 шагов. Таким образом, вся дистанция составляет 30—40 шагов. А ширина площадки — 60—80 шагов. На передней линии проройте канавку по всей ширине площадки, а на задней линии вбейте колышки, которые участники состязаний будут обегать. Мяч вы, конечно, взяли с собой на прогулку, а весь остальной «инвентарь», который понадобится для состязаний, легко смастерить тут же в лесу с помощью перочинного ножа.

ПАРНЫЙ БЕГ С МЯЧОМ

Всем знакома простая забава — отбивать мяч друг на друга. И все умеют это делать. Но попробуйте вдвоем проделать то же упражнение на бегу! Оно покажется вам куда сложнее.

А мы как раз это самое и предлагаем вам сделать.

Разбейте звено на пары. Пусть первая пара займет место на старте. По сигналу судьи тот, кто держит в руках мяч, подбрасывает его вперед-наискось с таким расчетом, чтобы партнер смог отбить мяч на бегу — тоже вперед-наискось (рис. 30). И так до конца пробега.

Требуется: отбивая мяч друг на друга, довести его быстрее всех других пар до финиша.

Пара, уронившая мяч, возвращается на старт (или на середину дистанции, если она уже пройдена) и начинает пробег сначала.

Судья отмечает время каждой пары по секундной стрелке. Результаты подводятся в конце состязания, когда придет к финишу последняя пара.



Рис. 30.

БЕГ С МЕТАНИЕМ ОБРУЧЕЙ

Сделайте из гибких прутьев два десятка обручей диаметром в 25 сантиметров. На середине площадки укрепите шест высотой в 1,5 метра. Участники состязания выстраиваются на старте гуськом. У каждого по два обруча.

Требуются: пробежать дистанцию и, не задерживая бега, накинуть на шест сначала один обруч, а потом, на обратном пути, другой. Судья должен строго следить за соблюдением этого правила и не засчитывать удачный бросок, если он сделан неверно, то-есть с остановкой в беге.

Как только первый вернется к финишу, уходит со старта второй, и так далее, пока не пройдут все. Тот, кто не выполнил задания сразу или выполнил его частично (накинул только один обруч), становится в хвост шеренги, чтобы попытаться счастья во второй, а может быть, и в третий раз, пока не накинет на шест второго обруча. Как и вначале, он будет получать на старте каждый раз по два обруча, даже если ему остается накинуть только один.

При подведении результатов состязания отмечается тройка, занявшая первое, второе и третье места. Первое место займет, конечно, тот, кто раньше всех выполнит задание пробега.

БЕГ С ГОРОШИНАМИ

Разделите звено на две равные группы по четыре-пять человек, которые выступят в первом круге соревнований. Во втором круге примут участие победители в группах. Вожатый звена будет судьей этого интересного состязания в ловкости.

Первая группа бегунов выстраивается на старте. У каждого в руках небольшая, размером в тарелку, фанерная дощечка или кусок картона. На дощечке нарисовано пять кружков, размером в трехкопеечную монету. Внутри каждого кружка лежит по одной горошине.

От бегуна требуется: добежать до финиша (пятнадцать-двадцать шагов), держа дощечку в вытянутой руке и стараясь, чтобы ни одна горошина не сдвинулась с места.

Каждая выкатившаяся из кружка горошина означает потерю одного очка. Упавшая на землю горошина означает потерю трех очков. Как видите, требуется большая ловкость, чтобы не потерять ни одного очка.

Также в очках оценивается и скорость. Пришедший к финишу первым не теряет ни одного очка, пришедший вторым теряет одно очко, пришедший третьим — два очка и т. д.

Достигнув финиша, бегуны останавливаются, держа дощечку в вытянутой руке, как при беге. Судья обходит их, отмечая результат каждого. После этого он каждому участнику игры выводит и его общий результат, складывая потерянные очки: оценивает ловкость и скорость, обнаруженные играющим. Победителем в группе будет тот, кто потерял наименьшее количество очков. Возможно, что в одной группе таких окажется двое — с равными результатами. Они оба примут участие во втором круге соревнований.

Когда и та и другая группы закончат бег, на старт выходят победители. Правила бега для них те же, что и в первом круге; оценка результатов ведется по очкам.

По количеству участников второго круга соревнований устанавливается и количество призовых мест.

ОБРАТНЫЙ ПУТЬ

Мы только что сошли с поезда и идем местностью, которая ребятам совершенно незнакома. Мы идем не только по дороге — чаще лугами, полями, лесными тропинками.

Отойдя километра три-четыре от станции, делаем привал, а потом проводим день по намеченному плану. В этом плане сказано: «На обратном пути — игра».

Игра у нас так и называется: «Обратный путь». Она заключается в том, что назад ребята пойдут сами, тем же самым путем, которым шли сюда.

Сначала все идет гладко. Последняя часть пути запомнилась лучше всего. Но вот среди ребят уже разногласие: куда же идти дальше — сюда или туда?

Спросим мнение у каждого в отдельности. Тем, кто даст правильный ответ, запишем по одному очку. Идем дальше. Опять сомнение: направо или налево? Снова спрашиваем каждого и даем оценку его ответу.

У некоторых пионеров количество очков будет быстро нарастать (у тех, кто лучше ориентируется в незнакомой местности).

Когда мы придем на станцию, выяснится, кто в этой игре стал победителем.

Вот и не скучно прошел наш обратный путь.

РЕДКИЕ ЦВЕТЫ

Какие цветы растут в тех местах, где мы устраиваем свою звеньевую прогулку?

Сейчас мы это выясним, снарядив получасовую экспедицию во все стороны от места привала. Каждому из пионеров задание: собрать по одному экземпляру всех цветов, которые здесь растут.

Предупреждаем: собирать следует не только пышные, красивые цветы, но и маленькие, скромные, ничем не привлекающие к себе внимания цветочки.

Последние особенно важно собрать, потому что их обычно не замечают.

Когда все ребята соберутся и разложат возле себя свои букеты, займемся разбором цветов.

Те цветы, которые найдутся хотя бы у двух сборщиков, будем откладывать в сторону. Вероятно, таких окажется много.

Таким образом, наиболее распространенные в этих местах цветы будут изъяты из всех букетов.

Останутся редкие цветы и главным образом, очевидно, невзрачные, малоприметные. Вот они-то и решат вопрос, кто из ребят выйдет победителем в этой игре.

А победителем выйдет тот, у кого после тщательного отбора цветов останется больше, чем у других.

Установите, кому принадлежат первое, второе и третье места в этом соревновании. А собранные редкие цветы сохраните для сушки, они пополнят ваш гербарий.

Узнайте названия цветов; может быть, некоторые из них являются ценным лекарственным сырьем.

В следующий раз, проводя такую игру, организуйте сбор листьев и трав.

ЦВЕТЫ И ЛИСТЬЯ

Хорошо ли вы знаете полевые цветы, которые растут в ваших краях?

Вероятно, большинство ребят ответит на этот вопрос утвердительно. А если так, давайте проведем интересную юннатскую игру «Цветы и листья». Попутно выясним, так ли хорошо знаем мы полевые цветы, которые часто собираем во время прогулок и которыми украшаем свои комнаты.

Перед тем как начать игру, звеньевой собирает небольшую коллекцию полевых цветов, растущих в той местности, где совершается прогулка. Сколько играющих, столько понадобится ему и разных цветов. Для одного звена вполне достаточно десятка растений.

Не показывая ребятам отобранных им цветов, звеньевой отрывает от каждого растения по листу и раздает их играющим. У всех будут разные листья. Задача каждого участника игры заключается в том, чтобы по листу растения, который ему дан, определить полевой цветок, имеющий подобные листья, найти этот цветок здесь же — на лугу, в поле, в лесу — и принести звеньевому.

Все одновременно уходят на поиски растений. И возможно, что некоторые ребята не один раз пройдут мимо цветка, который они ищут и который им, вероятно, хорошо знаком!

Трое играющих, раньше других выполнившие задание, объявляются победителями в игре.

ПИОНЕРСКИЙ ТЕЛЕГРАФ

Игра-эстафета

Если вы изучаете с пионерами телеграфную азбуку, проведите во время прогулки игру-эстафету «Пионерский телеграф». Во время игры вы проверите, насколько хорошо пионеры знают телеграфную азбуку, и дадите им ясное представление о том, как работает пионерский сигнальный пост.

Играющие разбиваются по двое, составляя четное количество пар. Каждая пара — самостоятельный сигнальный пост. (О том, как должен работать пионерский сигнальный пост, рассказано на стр. 162.) Таким образом, можно организовать две команды, — допустим, по три сигнальных поста в каждой. Команды располагаются двумя параллельными цепями с дистанцией между постами в 300—400, а то и более метров, смотря по условиям видимости.

Руководитель эстафеты дает первым постам каждой команды небольшой текст для передачи, после чего уходит на конец цепи — к крайним (третьим) постам, куда текст должен быть передан.

Первый пост передает флажкограмму второму посту своей команды; второй пост, приняв флажкограмму и расшифровав ее, передает третьему посту (рис. 31). Третьи посты обеих команд расшифрованный текст флажкограммы вручают руководителю эстафеты.

Победа присуждается команде, которая раньше других передаст текст расшифрованной флажкограммы.

Может случиться и так, что команда, быстрее закончившая передачу, вручит руководителю неточный, искаженный текст. В таком случае победительницей эстафеты будет считаться другая команда, если текст флажкограммы передан ею безошибочно.

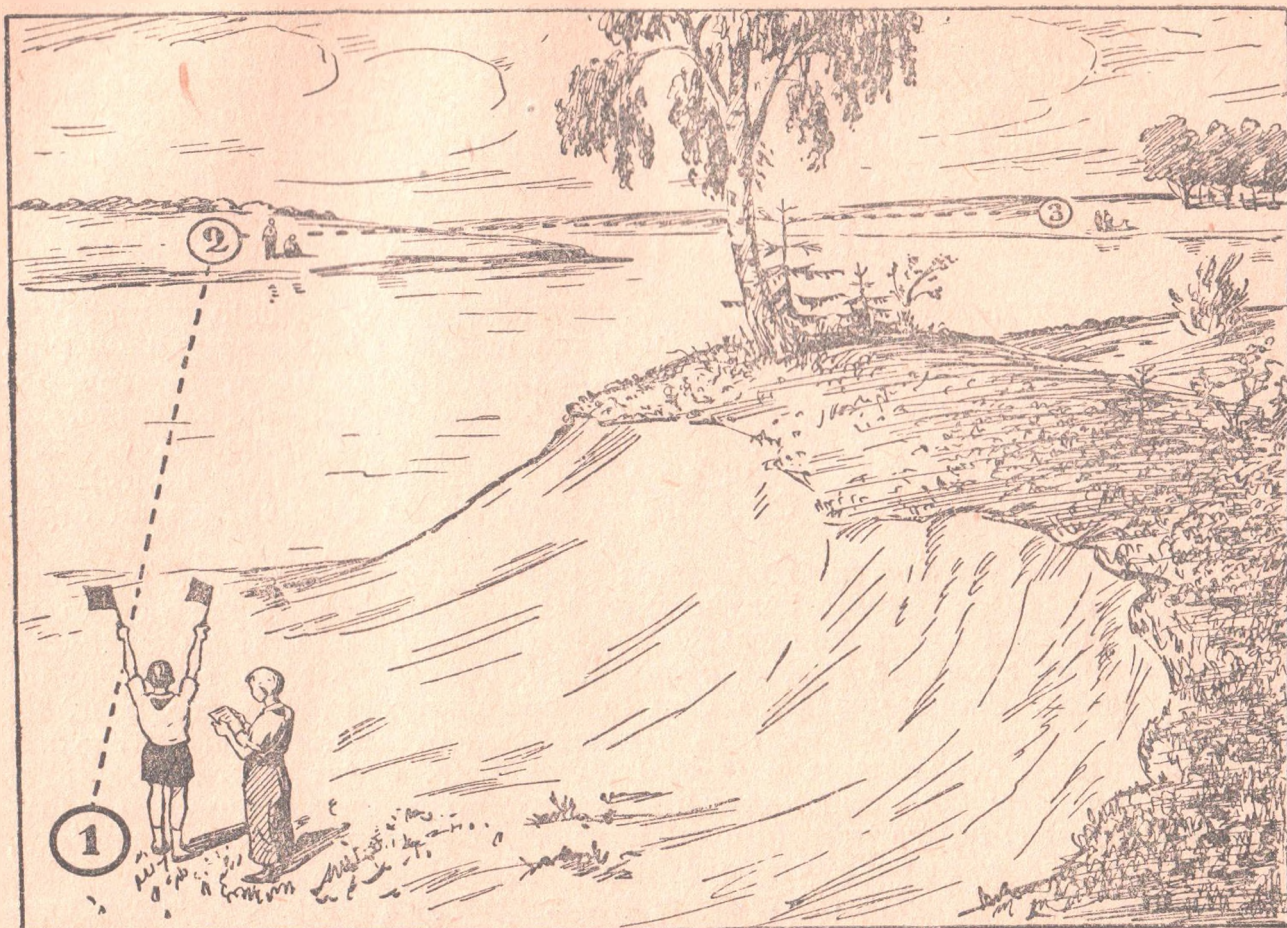


Рис. 31.

КОСТРОВЫЕ

Пионеров, на которых в походе возлагаются обязанности разжигать костер и следить за ним, называют костровыми. Давайте проверим, кто у вас в звене лучший костровой, — устроим игру-соревнование.

Играющие разбиваются попарно. Каждой паре вожатый дает котелок и коробку спичек. По количеству соревнующихся пар понадобятся также походные топоры и лопатки — для расчистки кострища (место костра), для вырубки колышков-рогулек и перекладин к ним. Все должно быть, как в настоящем походе.

Подыскав подходящую полянку вблизи источника питьевой воды, вожатый указывает каждой паре соревнующихся место, где они будут разжигать свой костер. Затем дает сигнал к началу соревнования. Кто быстрее всех разожжет костер и вскипятит воду на нем, тот и победитель. В данном случае победителями — лучшими костровыми — будем считать двоих, поскольку ребята разделены попарно.

Вот что требуется от участников этого соревнования:

1. Место, выбранное для костра, расчистить от сухой травы и мусора. Снять дерн на площади 50×50 сантиметров, обложить кострище снятым дерном вниз травой.

2. Набрать хвороста для костра и мелкого сухого валежника на растопку.

3. Вколотить по бокам кострища колышки-рогульки и пристроить на них перекладину для котелка.

4. Наполнить котелок на три четверти водой и разжечь костер.

5. Поддерживать огонь до того момента, когда вода закипит.

Когда соревнование будет закончено, не забудьте тщательно затушить все костры. Уголь и золу залейте водой, а кострище снова заложите вынутым дерном или засыпьте землей.

СКОРОСТЬ ПОЕЗДА

Пассажира, когда он едет по железной дороге, обычно интересует, с какой скоростью идет поезд. Если такой вопрос возникнет у пионеров, когда они едут по железной дороге, предложите им провести игру, результаты которой дадут ответ на интересующий их вопрос. Конечно, перед тем как проводить игру, нужно познакомить играющих с очень простым способом определения скорости поезда (по стуку колес), когда находишься в вагоне. Описание этого способа вы найдете на странице 164.

Игра проводится так. Играющие усаживаются в любом порядке. Каждый сосредоточенно вслушивается в ритмичный перестук колес и ждет возгласа руководителя: «Начали!», вслед за которым начинает отсчет ударов колес на стыках рельсов. Руководитель следит за секундной стрелкой. Ровно через 45 секунд последует второй его возглас: «Стоп!» Все прекращают считать и дают свои ответы. Руководитель записывает их. Расхождение в ответах, очевидно, будет небольшое: кто-то опоздал и не во-время начал отсчет, кто-то сбился с ритма и напутал в счете и т. п., а некоторые ответы в точности совпадут, — вероятно, они и будут самыми правильными.

Игру можно повторить два-три раза, выбирая моменты, когда скорость поезда заметно изменяется.

БЕГ С ПАЛКОЙ

На привале, после отдыха, облюбовав просторную и ровную лужайку с невысокой травой, проведите эту игру всем звеном.

Прежде всего сформируйте две равные по силам и по количеству игроков команды. Поставьте их, каждую гуськом, на расстоянии сорока шагов одну от другой, как показано на рисунке 32.

Команду, стоящую слева от играющих, будем называть левой командой; команду, стоящую справа, — правой командой.

На расстоянии пяти шагов влево от левой команды и на таком же расстоянии вправо от правой команды просверлите в земле узкие ямки, настолько глубокие, чтобы в них могли устойчиво держаться палки, вырезанные по размерам обычных гимнастических палок. Пovyдергайте вокруг ямок дерн, чтобы во время игры, когда дорога будет каждая секунда, вам не пришлось эти ямки разыскивать.

Судья становится на передней линии в середине между шеренгами. По его сигналу первые номера каждой команды бегут к своим палкам.

На рисунке 32 показан путь пробега (пунктиром) первого номера левой команды. Играющий, обежав вокруг палки, бежит к другой команде, но не по передней линии, где стоит судья, а позади обеих команд. Достигнув места, где установлена палка команды противника, играющий обегает, как и первый раз, вокруг палки, затем выхватывает ее из ямки и бежит с нею, уже по передней линии, к своей команде. Его задача — раньше своего противника воткнуть палку в освободив-

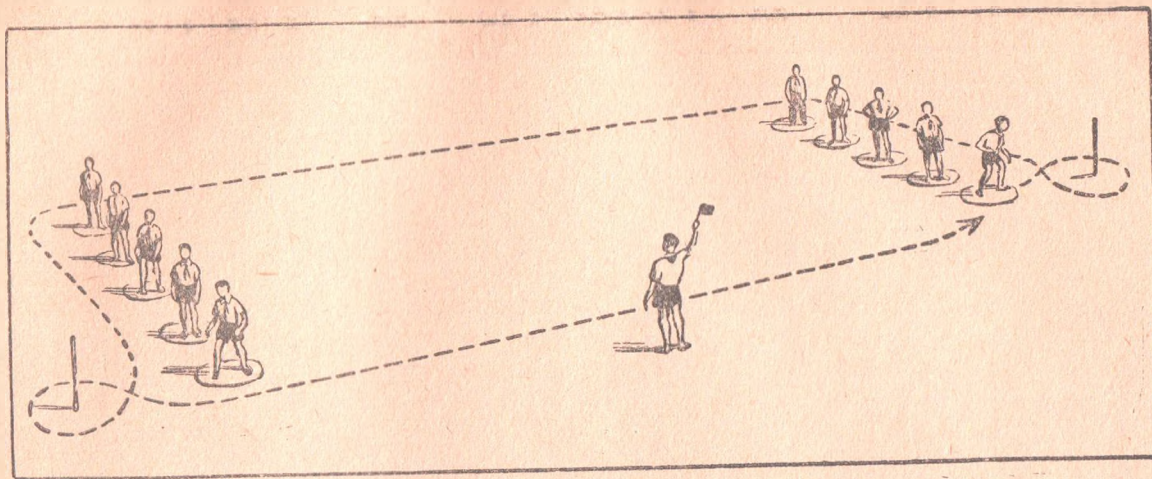


Рис. 32.

шуюся к тому времени ямку. Закончив пробег, играющий становится в хвост своей шеренги.

По сигналу судьи выбегают вторые номера команд, за ними третьи и т. д., пока не пробегут все пары.

В каждом парном пробеге победитель выигрывает одно очко в пользу своей команды. Победа присуждается команде, набравшей большее количество очков.

Судья должен строго следить за установленным порядком пробега. Игрок, нарушивший этот порядок (не обежавший вокруг палки или иным путем «сокративший» путь), тем самым уступает выигрышное очко своему противнику в паре.

ПЛОВУЧАЯ МИШЕНЬ

Кусок дерева плавает в пруду недалеко от берега. Пусть это будет «вражеский корабль», подобранный к нашим берегам, чтобы произвести нападение.

Мы — береговая оборона, и каждый из нас — «артиллерист» и «пушка» одновременно. А «снаряды» — груда небольших камней; запас вполне достаточный, чтобы разгромить целую эскадру противника. Впрочем, неизвестно еще, как мы будем стрелять, — может быть, и этого запаса нехватит.

Итак, дана команда: «Открыть огонь!»

Легкий кусок дерева в воде не утопишь. Поэтому поставим себе задачей отогнать угрожающий нам корабль возможно дальше от берега.

Справа по одному выстрелу! Один, другой, третий... А когда все по одному выстрелу сделают, начнем снова в той же последовательности. Попадание в мишень дает артиллеристу одно очко.

Пловучей мишени можно придать форму модели корабля с мачтами. Где-нибудь пристроим спичечную коробку; будем считать, что здесь сконцентрированы важнейшие механизмы корабля. В этом случае расчет на очки придется вести так: простое попадание в мишень, не вызвавшее повреждений, — одно очко; разрушение мачты — два очка, а тот, кто метким выстрелом снесет спичечную коробку, получит пять очков.

Дадим возможность каждому сделать по пять выстрелов, а потом подведем итоги: кто имеет наибольшее количество попаданий?

ЛОВКОСТЬ, МЕТКОСТЬ И СНОРОВКА

СОРЕВНОВАНИЕ ДВУХ ЗВЕНЬЕВ

25 игр-упражнений

Предлагаемое соревнование — состязание в ловкости, меткости и сноровке — можно провести между двумя звеньями или звеньевыми командами с равным количеством участников с каждой стороны. Пионер одного звена состязается с кем-либо из пионеров другого звена. Пионерский отряд, обычно состоящий из четырех звеньев, может, таким образом, одновременно проводить два матча.

Для проведения соревнования совет отряда выделяет одного или нескольких судей.

Состязание состоит из пяти встреч. В каждой встрече — пять игр-упражнений: на глазомер, зрительную память, наблюдательность, меткость и ловкость. Почти все их можно проводить на открытом воздухе; в дождливую погоду некоторые из этих игр можно провести и в комнате или на веранде.

За лучшее достижение в каждой игре победителю засчитывается два очка. Если результаты игры у обоих одинаковые, каждый получает по одному очку. В отдельных случаях за отличные результаты победителю засчитывается пять очков.

Путем жеребьевки судья предварительно устанавливает в каждой встрече, кто с кем состязается. Каждая пара проводит все пять игр данной встречи. Судья подготавливает состязания, намечает места, где они будут проводиться. Он дает оценки соревнующимся и заносит результаты встречи в протокол состязаний.

Мы видим из протокола (см. стр. 71), что счет выигранных очков ведется на каждого участника матча. После, когда встретятся все пары, выводится сумма очков, выигранных в данной встрече каждым звеном или звеньевой командой.

После того как будут проведены все пять встреч, совет отряда на основании протоколов состязаний, представленных судьями, подводит общие итоги матча. Если в нем участвовали все звенья отряда, мы советуем провести второй круг, то-есть повторить такой матч между звеньями-победителями.

Вот образец протокола на двух участников матча:

Протокол состязаний

Отряд _____ Дружина _____

Судья _____

Встреча первая

Участники состязаний	И г р ы					Результаты встречи (в очках)
	I	II	III	IV	V	
Соколов Боря (2-е звено)	0	1	2	5	0	8
Смирнов Коля (4-е звено)	2	1	0	0	2	5

Подпись судьи _____

ВСТРЕЧА ПЕРВАЯ



КАРАНДАШ НА СТОЛЕ

(Глазомер)

Судья кладет на край стола карандаш и предлагает обоим участникам состязания определить на глаз, сколько раз этот карандаш уложится по длине стола. Чей ответ окажется правильным, тот и победитель в игре.

За точный ответ победителю начисляется пять очков.

Так одновременно могут состязаться и другие пары, нужно для каждой из них слегка изменять задачу: брать другой карандаш (более длинный или более короткий) или же определять протяженность другого предмета (подоконника, садовой скамейки, обрезка доски и т. п.).

КТО БОЛЬШЕ ЗАПОМНИТ?

(Зрительная память)

Судья подбирает штук двенадцать-пятнадцать различных мелких предметов: пуговицу, пробку, карандаш, камешек, почтовую марку, спичку и т. п. Разложив предметы в одном месте, он накрывает их газетой и приглашает двух играющих. Подняв газету, судья дает им возможность в течение 30 секунд осмотреть выставленные предметы и запомнить их. После этого судья снова накрывает предметы газетой, а участникам состязания дает по листочку бумаги.

Требуется написать названия предметов, которые удалось запомнить. В каждой паре победа присуждается тому, кто назовет больше предметов. Тому, кто запомнит все предметы, начисляется пять очков.

ПЕРЕД СТРОЕМ

✓ (Наблюдательность)

Несколько пионеров выстраиваются в одну шеренгу по росту. Судья вызывает двух участников состязания, ставит их лицом к шеренге и предлагает запомнить внешний вид каждого пионера в строю. После этого (на осмотр дается 1—2 минуты) участники состязания уходят.

По указанию судьи некоторые из пионеров, стоящих в шеренге, вносят кое-какие незначительные изменения в свой костюм: один, скажем, приколет какой-либо значок к рубашке или, наоборот, снимет его; другой засучит рукава или расстегнет курточку; третий и четвертый поменяются обувью и т. д.

Участников состязания вызывают по одному. Каждый должен назвать те изменения в костюмах товарищей, которые ему удалось подметить. Проявивший большую наблюдательность побеждает.

ЧЕТЫРЕ КОЛЬЦА

(Меткость)

Из гибких прутьев или проволоки сплетите четыре кольца диаметром в 15 сантиметров. Возьмите две табуретки и одну из них поставьте на другую, перевернув вверх ножками.

Требуется накинуть кольца на все четыре ножки табуретки, делая броски с расстояния в пять шагов.

В каждой паре победа присуждается метальщику, который выполнит эту задачу при меньшем количестве бросков. Сумевшему накинуть все кольца с четырех бросков начисляется пять очков.

ЖОНГЛЕРЫ

✓ (Ловкость)

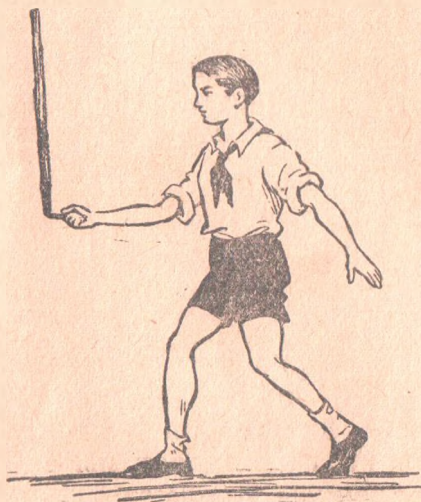


Рис. 33.

Два участника состязания стоят на старте. У каждого в руках прямая гладкая палка примерно в 1 метр длиной.

От линии старта до линии финиша — десять шагов. По сигналу судьи участники состязания одновременно устремляются к финишу, держа палку стоймя на кончике пальца (рис. 33).

Требуется первым дойти с палкой до финиша.

Дистанция невелика, но одолеть ее не так-то просто, удерживая палку в равновесии. Бывает, что иной совершит довольно извилистый путь, пока доберется до финиша. А уронил палку или поддержал ее рукой — иди на старт и начинай все сначала.

ВЫСОТА ПРЕДМЕТА

(Глазомер)

Участникам состязания дается задача: определить высоту какого-либо предмета в сантиметрах (высоту двери, столба, ствола дерева), пользуясь для сравнения своим собственным ростом. А свой рост знает, конечно, всякий.

Каждый, прикинув на глаз высоту указанного предмета, должен дать свой ответ судьей. Чьи ответы в каждой паре окажутся более точными, те и победители в этом состязании.

За абсолютно точный ответ победителю начисляется пять очков.

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

(Зрительная память)

Как и в игре «Кто больше запомнит?», судья раскладывает двенадцать-пятнадцать различных мелких предметов и накрывает их газетой. Перед обоими участниками состязания ставится на этот раз более сложная задача: в течение одной минуты нужно запомнить не только самые предметы, но и их расположение на столе.

Когда осмотр будет закончен и участники состязания удалятся, судья убирает один из предметов, а два или три других меняет местами.

Играющие вызываются по одному. «Что изменилось?» — спрашивает судья. В каждой паре выигрывает тот, кто более точно подметит все совершенные перемены.

Продолжая эту игру с остальными играющими, судья должен пользоваться набором других предметов.

ХИТРЫЕ ВОПРОСЫ

(Наблюдательность)

Эту игру можно провести в любом месте, хорошо знакомом участникам состязания: в лагере, на школьной площадке, во дворе своего дома, в комнате. Особенность игры в том, что судья проводит ее внезапно.

Допустим, что мы находимся в пионерском лагере. Судья как бы невзначай задает двум участникам состязания ряд вопросов примерно такого содержания:

1. Куда выходят окна вашей спальни — на север, юг, восток, запад?
2. Какое дерево растет справа у входа в пионерский клуб?
3. Какими вьющимися растениями увиты беседки в парке лагеря, веранда, где обедают пионеры? И т. д.

Казалось бы, на такого рода вопросы очень легко ответить: предметы эти примелькались, они на глазах у всех. Но именно потому-то их часто и не замечаешь. Достаточно задать пять-восемь таких вопросов, чтобы по ответам на них судить, кто из двух участников состязания более наблюдателен. Он и будет победителем в этой игре.

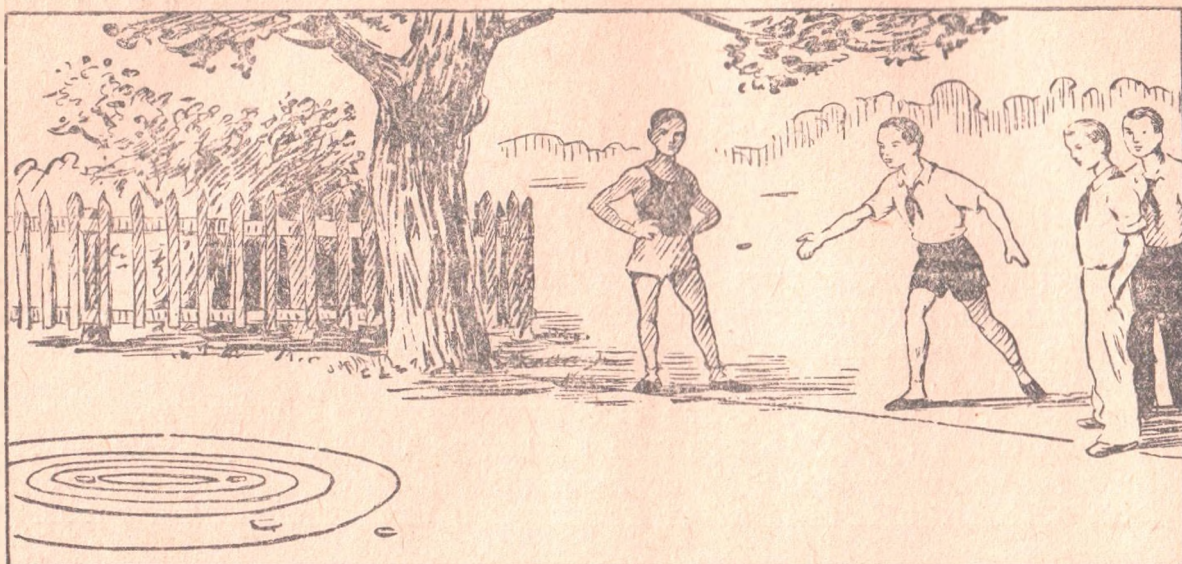


Рис. 34.

МИШЕНЬ НА ЗЕМЛЕ

(Меткость)

По образцу стрелковой мишени начертите на земле пять concentрических кругов. Диаметр наибольшего круга — 1,5 метра. На расстоянии пяти шагов от мишени проведите черту, с которой будете набрасывать на мишень плоские камешки или небольшие мешочки с песком (рис. 34).

Каждому участнику состязания разрешается сделать пять бросков. Попадание в наименьший круг («яблочко») дает метальщику пять очков, попадание в остальные круги — соответственно меньше: четыре, три, два и одно очко.

В каждой паре играющих победа присуждается тому, кто наберет наибольшее количество очков из двадцати пяти возможных. За пять попаданий в «яблочко» победителю начисляется двадцать пять очков.

БЕГ С МЯЧОМ

(Ловкость)

Отмерьте на площадке дистанцию в двадцать—двадцать пять шагов и проведите линии старта и финиша. Двое играющих выходят на старт.

Судья вручает каждому мяч — волейбольный или простой резиновый (оба мяча должны быть одинаковы). Требуется, ударя мяч о землю, первым довести его до финиша.

Судья следит за выполнением следующих правил:

1. Мяч нельзя задерживать в руках и катить по земле.
2. Мяч только раз должен коснуться земли после удара по нему рукой.

Нарушивший любое из этих правил возвращается на то место, где он допустил оплошность, и тут же снова включается в игру.

Чей мяч быстрее перелетит через линию финиша, тот и победитель в этом состязании. Сильным, хорошо рассчитанным ударом это можно сделать и издалека, в нескольких шагах от финиша, и тем самым неожиданно опередить своего противника, сумевшего вырваться вперед.

НА ЛУЖАЙКЕ

(Глазомер)

Выйдем на лужайку и оглянемся вокруг. Здесь перед нами десятки задач на глазомер: сколько шагов до ближайшего дерева, до куста с ягодами, до бугорка? Пожалуй, не сразу дашь ответ, в котором был бы уверен.

Прежде чем начинать это состязание, давайте немного подготовимся к нему. Отмерьте пять шагов и постарайтесь зрительно запомнить это расстояние. Оно послужит для вас глазомерным масштабом, — конечно, на сравнительно небольших расстояниях. Теперь можно и потягаться с товарищем. Сколько раз это расстояние — пять шагов — может уложиться по прямой до куста или до какого-либо другого предмета, указанного судьей? Имея глазомерный масштаб, вы уже дадите свои ответы не на «авось», а подкрепляя их каким-то расчетом.

Судья запишет названные вами числа, а потом вместе с вами промерит расстояние шагами, чтобы выяснить, кто в той или другой паре играющих оказался победителем в этом состязании. А победителем будет тот, кто назовет число шагов, наиболее близкое к действительному.

За точный ответ победителю начисляется пять очков.

ЛИСТЬЯ РАСТЕНИЙ

(Зрительная память)

Подберите для этой игры штук 20 различных листьев: березы, рябины, орешника, крапивы, клевера и т. п. Половину из них заготовьте в двойном количестве, то-есть по два листика каждого вида. Отделите по одному листику от всех парных экземпляров и разложите их отдельно на столе.

Допустим, что их ровно десять. Судья вызывает двух участников состязания и предлагает им в течение одной минуты ознакомиться с этим десятком листьев. Потом судья поочередно показывает им другую, на этот раз полную коллекцию листьев. Каждый из играющих должен указать парные экземпляры, то-есть те листья, которые были показаны вначале.

Кто меньше сделает ошибок, тому и присуждается победа в этой игре. За точный ответ победителю начисляется пять очков.

РИСУНОК

(Наблюдательность)

✓ Двум играющим показывают какой-нибудь рисунок из книги. Ровно минуту (или 2 минуты, в зависимости от сложности рисунка) они могут разглядывать его. После этого, удалив на время одного из участников состязания, судья предлагает другому ответить на восемь-десять вопросов, которые заранее должны быть составлены к данному рисунку. Те же вопросы задаются потом и второму играющему. По точности от-

ветов на вопросы (фигуры людей, их внешний вид, предметы окружающей обстановки, подробности пейзажа) судья определяет победителя. Для каждой пары играющих судья подбирает новый рисунок.

МЕТАНИЕ МЯЧА

(Меткость)

Для этого состязания потребуется: мишень — небольшой фанерный щиток с прорезанным в нем круглым отверстием — и обыкновенный резиновый мячик, пригодный для метания. Диаметр отверстия в мишени должен быть вдвое больше диаметра мяча. Прибейте щиток к стойкам, чтобы мишень была устойчива. В трех, четырех и пяти шагах от нее прочертите линии: ближнюю, среднюю и дальнюю дистанции.

Для того чтобы поразить мишень, нужно попасть мячом в отверстие на щитке.

Два участника состязания поочередно метают мяч. Каждый из них сразу делает столько бросков, сколько имеется мячей. Тот, кто поразил мишень с ближней дистанции, продолжает метание со средней, потом с дальней дистанции.

В каждой паре играющих победа присуждается метальщику, который при меньшем количестве бросков поразит мишень со всех трех дистанций.

ВСТРЕЧА ЧЕТВЕРТАЯ

БЕСШУМНЫЙ ШАГ

(Ловкость)

Один из двух участников состязания водит. Судья ставит его посреди площадки и завязывает ему глаза платком. Другой подкрадывается к водящему, стараясь подойти к нему как можно ближе. Когда водящий, уловив шорох, скажет: «Стоп!», подкрадывающийся должен замереть на месте. «Покажи!» — говорит судья. Водящий должен показать направление, в котором, по его мнению, находится тот, кто подкрадывается. Если он ошибся, игра продолжается; если же указал правильно, судья объявляет: «Игра!», и вымеряет расстояние между играющими. После этого участники состязания меняются ролями, и игра проводится вторично.

Выигрывает тот, кто, подкрадываясь, сумел ближе подойти к водящему.

ВОДА В КУВШИНЕ

(Глазомер)

На столе стоит кувшин, не до краев наполненный водой. Рядом с кувшином поставлен пустой стакан.

Попробуйте определить на глаз, сколько стаканов воды налито в кувшин. Учтите, что, наливая воду в кувшин, ее не вымеряли стаканами, так что может оказаться в ответе дробное число: пять с четвертью, четыре с половиной стакана и т. п.

Запишите свои ответы и дайте судье. А потом проверьте их, перелив стаканами воду из кувшина.

Чей ответ в каждой паре играющих более правилен, тот и победитель в этом состязании.

ШАХМАТНАЯ ДОСКА

(Зрительная память)

Каждый участник состязания должен нарисовать на листочке бумаги квадрат, разлинованный на клетки. Клетки нужно заштриховать через одну, чтобы получилось шахматное поле.

Судья вызывает к столу двух участников состязания. На столе шахматная доска, покрытая газетой. На доске — восемь белых и черных пешек, расставленных как придется. Ровно на 30 секунд судья открывает шахматную доску.

Требуется запомнить не только расположение пешек на доске, но и цвет их и пометить все это на своем листочке. Выигрывает тот, чьи пометки окажутся более точными.

СЛЕДОПЫТЫ

(Наблюдательность)

Для этой игры понадобится небольшая площадка, покрытая свежим песком. Площадка должна быть продолговатая и не очень широкая (два-три шага по ширине).

Обоих участников состязания уводят куда-нибудь в сторону от площадки, чтобы они не могли видеть, что на ней происходит.

Кому-нибудь из пионеров судья поручает разыграть на площадке небольшую сценку, несложную по движениям. Сценарий ее можно составить тут же на месте. Например: трое входят на площадку — два из них обутые, один босиком. Сделали несколько шагов. Потом кто-то взобрался на спину другому, и тот пронес его на себе три-четыре шага. Повернулись в разные стороны, потоптались на месте. Может быть, подозвали собаку, и та вбежала на площадку. Кто-то проскакал на одной ноге, кто-то сел, кто-то стал чинить карандаш. Кто-то провез детскую коляску, очевидно, остановился, пошел дальше, резко свернул в сторону, чтобы не столкнуться с кем-то...

На нашей площадке вся эта нехитрая история будет подробно записана следами. Наблюдательный глаз легко разберется в этой своеобразной записи, установит различие в следах. Шел или бежал человек — следы разные; шел налегке или с тяжелой ношей — и это отразится в его следах. По отпечаткам следов можно определить, кому они принадлежат.

Участников состязания вызывают по одному. Обойдя всю площадку (но не входя на нее) и внимательно изучив следы, каждый из участников игры должен самостоятельно сделать выводы из своих наблюдений, то-есть рассказать, кто и что, по его мнению, делал на площадке в его отсутствие.

Победителем будет тот, кто точнее воспроизведет в своем рассказе разыгранную сценку.

ГОНКА ГОРОДКОВ

(Меткость)

Эта игра проводится на большой площадке. Каждому из двух участников состязания вручается бита и один городок.

Играющие ставят свои городки стоймя на одной линии, с интервалом три-четыре шага один от другого. После этого судья отводит участников состязания на десять шагов от линии, где поставлены городки. В порядке очередности каждый бросает биту, стараясь угнать свой городок возможно дальше. Когда оба сделают по одному удару, городки снова ставятся стоймя — каждый на том месте, где он оказался после удара. Играющие по очереди подходят к своим городкам, отмеряют назад десять шагов и снова забивают.

В каждой паре играющих побеждает тот, кто после установленного количества ударов угонит свой городок дальше.

КТО МЕНЬШЕ РАСПЛЕСКАЕТ ВОДЫ

(Ловкость)



Рис. 35.

Каждому из двух участников состязания вручается кружка одинакового размера, до краев наполненная водой.

Требуется, не выпуская из рук кружки с водой, преодолеть полосу препятствий: 1) прыгнуть через ров (рис. 35) шириной в 1 метр; 2) проползти на боку 5 метров; 3) пройти по доске, поставленной на ребро.

Играющие проделывают этот маршрут поочередно. Победитель тот, кто, преодолев все три препятствия, меньше расплескает воды.

ВСТРЕЧА ПЯТАЯ

СЛОЖЕННЫЙ ЛИСТ

(Глазомер)

Двум участникам состязания дают по листу писчей бумаги одного формата. По указанию судьи каждый из них должен сложить этот лист в несколько сгибов — так, чтобы получить нечетное количество полосок.

Требуется на глаз отогнуть первую полоску листа и затем по ней сложить гармошкой остальные, соответственно заданному количеству частей.

Если ширина первой полоски определена правильно, то и крайняя полоска при последнем сгибе окажется такого же размера — края ее совпадут с остальными полосками. Если же первый сгиб сделан неточ-

но, то последняя полоска в сложенном листе окажется короче или длиннее остальных. Разницу в обоих случаях легко измерить линейкой с миллиметровыми делениями.

Кто допустил меньшую ошибку, тот и победитель в этом состязании. Тому, кто точно сложит листок на равные части, начисляется пять очков.

ГЕОГРАФИЧЕСКОЕ ЛОТО

(Зрительная память)

Для игры понадобятся две контурные географические карты СССР, выпущенные для начальной школы. Обе карты надо наклеить на картон и разлиновать на квадраты со сторонами, равными примерно 5 или 6 сантиметрам. Одну карту по нанесенным линиям разрезают на части. Полученные квадраты перевертывают обратной стороной и перемешивают. Другая разлинованная на квадраты карта остается на столе.

Подозвав двух участников состязания, судья предлагает каждому из них взять со стола определенное количество нарезанных квадратов (три-пять, по указанию судьи) и, ознакомившись с их контурными изображениями, уложить эти квадраты на соответствующие клетки карты.

Кто лучше знает карту СССР, его морские и сухопутные границы, его важнейшие реки и озера, тот, конечно, быстрее справится с задачей и будет победителем в этом состязании.

ПРЕДМЕТ, СПРЯТАННЫЙ... НА ВИДУ!

(Наблюдательность)

Бывает, что человек ищет какую-нибудь вещь, а она у него на виду лежит, на него «смотрит». Ясно, что с наблюдательным человеком такие курьезные вещи редко случаются.

Можно проверить свою наблюдательность в игре, где придется искать предмет, лежащий на виду. Казалось бы, простая задача, но не думайте, что вы всегда с успехом решите ее.

Двум участникам состязания судья показывает какой-нибудь небольшой предмет, например ученическую резинку, и просит их на некоторое время уйти из комнаты.

Понадобится не более минуты, чтобы найти в комнате такое место для резинки, где она, оставаясь в поле зрения, в то же время не бросалась бы в глаза.

Вызывают одного из участников состязания. Как только он войдет в комнату, судья «засекает время», то-есть, попросту говоря, начинает считать: «Раз, два, три...» — и так далее по порядку, пока резинка не будет найдена играющим. Записав для памяти порядковое число, на котором остановился счет, судья вызывает второго участника состязания. Резинка, конечно, остается на прежнем месте — условия игры для обоих должны быть равные.

Кто быстрее сумеет найти «спрятанный» предмет, тот и победитель.

Есть другой вариант этой игры: судья вызывает одновременно двух участников состязания, и тогда уже не понадобится отсчитывать время; ищут сразу оба. Кто первый найдет предмет, тот и выигрывает.

И в том и в другом варианте игру целесообразно проводить до трех раз (то-есть для каждой пары играющих три раза «перепрыгивать» предмет) и только после этого определять победителя.

ТОЧНЫЙ БРОСОК

(Меткость)

На земле ставят корзинку, диаметр которой (в ее верхней, открытой части) должен быть несколько больше диаметра волейбольного мяча, — так, чтобы мяч свободно падал в корзинку. В семи-десяти шагах от нее (дистанцию устанавливает судья) проводится черта, на которой стоит с волейбольным мячом один из участников состязания; другой занимает место у корзинки.

Требуется: из любого положения, удобного для броска, кинуть мяч с таким расчетом, чтобы он упал в корзинку.

Один бросает мяч, другой подает. После трех бросков играющие меняются местами. Каждому разрешается сделать определенное (двенадцать-пятнадцать), назначенное судьей количество бросков.

Победа присуждается тому, у кого после всех бросков будет больше попаданий. Сумевшему три раза подряд уложить мяч в корзинку начисляется пять очков.

ДОРОЖКА ФУТБОЛИСТА

(Ловкость)

Это состязание — хорошее упражнение для начинающих футболистов: оно поможет им научиться лучше владеть мячом.

По длине площадки — от передней до задней линии — ставят два ряда флажков (штук по десять в каждом ряду). Расстояние между флажками — три шага, расстояние между рядами — шесть-восемь шагов.

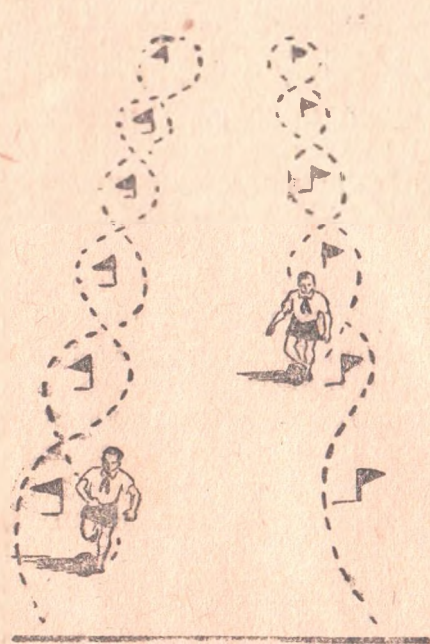


Рис. 36.

Участники состязания становятся на передней линии, каждый перед своим рядом. У каждого в ногах мяч.

По сигналу судьи оба участника состязания берут старт одновременно.

Требуется провести мяч ногами, правильно обходя все флажки, и таким же путем провести мяч обратно (рис. 36).

Победа присуждается тому, кто быстрее выполнит это упражнение.

Порядок обводки флажков: справа, слева, опять справа и т. д., как показано на рисунке. Если кто проскочил флажок, должен вернуться к нему и обойти вновь.

Скорей всего победит в этом состязании тот, кто сумеет бежать с мячом, не отпуская его слишком далеко от себя. Для футболиста это очень важный навык, а приобрести его можно только тренировкой.

КОГДА ИДЕТ ДОЖДЬ...

РАЗНЫЕ ЗНАЧЕНИЯ

Один из играющих — водящий. Попросим его на время уйти из комнаты и загадаем какое-либо слово-омоним, то-есть слово, имеющее несколько значений. Задача водящего — угадать задуманное слово; для этого ему разрешается задавать наводящие вопросы поочередно всем играющим.

Допустим, что мы загадали слово «вал». Это слово обычно употребляется в нашей речи в трех значениях: 1) вал — как волна, морской вал; 2) вал — как земляная насыпь; 3) вал — как часть машины.

Распределим между играющими, кто в каком значении будет истолковывать это слово, отвечая на вопросы водящего.

Теперь можно позвать его. Станет водящий задавать вопросы, — и начинается потеха, потому что ответы будут на редкость разноречивы.

— Из чего сделан этот предмет?

— Из воды, — скажет один.

— Из земли, — скажет другой, — а иногда и из снега.

— Из металла, — возразит третий.

Вот и угадывай, что это за предмет!

Однако, если умело ставить вопросы, можно быстро подойти к решению задачи, группируя ответы по признакам загаданного предмета.

— Где находится? — спросит водящий.

— В море, — последует один из ответов.

Состоит из воды, находится в море — вот уже почти отгадка!

После того как водящий угадает задуманное слово, ему предоставляется право по своему выбору назначить из среды играющих нового водящего.

Советуем вам, перед тем как предложить ребятам эту игру, подобрать несколько интересных слов-омонимов, чтобы не тратить на это время, когда игра уже затеяна.

СПРЯТАННОЕ СЛОВО

В играх часто ищут спрятанный предмет. А приходилось ли вам прятать и отыскивать слова? Давайте проведем такую игру. В ней вы сможете испытать свою находчивость в построении речи.

После того как водящий уйдет из комнаты, играющие загадывают какую-нибудь цитату из всем знакомого стихотворения или басни.

Допустим, мы загадали пушкинскую строчку: «Шалун уж отморозил пальчик...» В этой цитате четыре слова. Их-то и надо «спрятать».

Предметы прячут среди других предметов. Загаданное слово можно «спрятать» среди других слов в какой-нибудь специально придуманной фразе. В нашей игре такими фразами будут служить ответы играющих на вопросы водящего.

Поясним на примере, как это делается.

Загаданную стихотворную строчку, хоть в ней и четыре слова, разобьем для удобства на три части: «шалун», «уж отморозил», «пальчик». Позовем водящего и объявим ему, что он может задать только три вопроса, так как вполне достаточно трех ответных фраз, чтобы по частям передать загаданную цитату.

Предположим, что водящий обращается к вам с таким вопросом: «Как ваше здоровье?» Вы можете дать ему примерно такой ответ: «Спасибо, я здоров, а вот мой братишка-шалун чувствует себя неважно» и т. д.

Запомните и другие правила этой игры:

1. Водящий может обратиться с любым вопросом к любому из играющих.

2. Слова загаданной цитаты должны передаваться водящему в последовательном порядке. (В нашем примере: «шалун» — в первом ответе, «уж отморозил» — во втором ответе, «пальчик» — в третьем ответе.)

3. Ответ должен быть ограничен одним (хотя бы и сложносочиненным) предложением.

4. Тот, к кому обратится с вопросом водящий, отвечать должен сразу, не вдаваясь в длительные размышления.

Вопрос может оказаться очень неожиданным. Тем большую находчивость нужно проявить отвечающему, чтобы не дать водящему ключ к разгадке плохо «спрятанным» словом.

ГДЕ МЫ ШЛИ?

Игра рассчитана на пионеров старшего возраста, знающих основные топографические знаки и умеющих разбираться в топографической карте.

Звено разбивается на группы по два-три пионера. Каждой группе дается описание какого-либо маршрута, совершенного в местности, изображенной на топографической карте. Требуется по описанию маршрута проложить его на карте.

Допустим, что вы получили такое описание маршрута (рис. 37):

«Утром мы вышли из села Русаново в направлении на северо-восток. Шли сначала полем, без дорог. Пройдя два с четвертью километра, поднялись на вершину холма — это самая высокая точка в данной местности. По ту сторону холма увидели проселочную дорогу и вышли на нее. Шли все время под уклон до моста через речку. Перейдя мост, мы свернули с дороги в северном направлении. Тропинка привела нас к дубовой роще, за которой расстился луг, ограниченный слева полосой кустарника. Мы прошли кустарником около километра и набрали на болото. Болото, впрочем, оказалось проходимым, и мы благополучно пересекли его, выйдя на опушку хвойного леса. Пройдя шагов двести в глубь леса, выбрались на лесную дорогу. Шли по ней в направлении точно на запад. Дорога привела нас в поселок кирпичного завода».

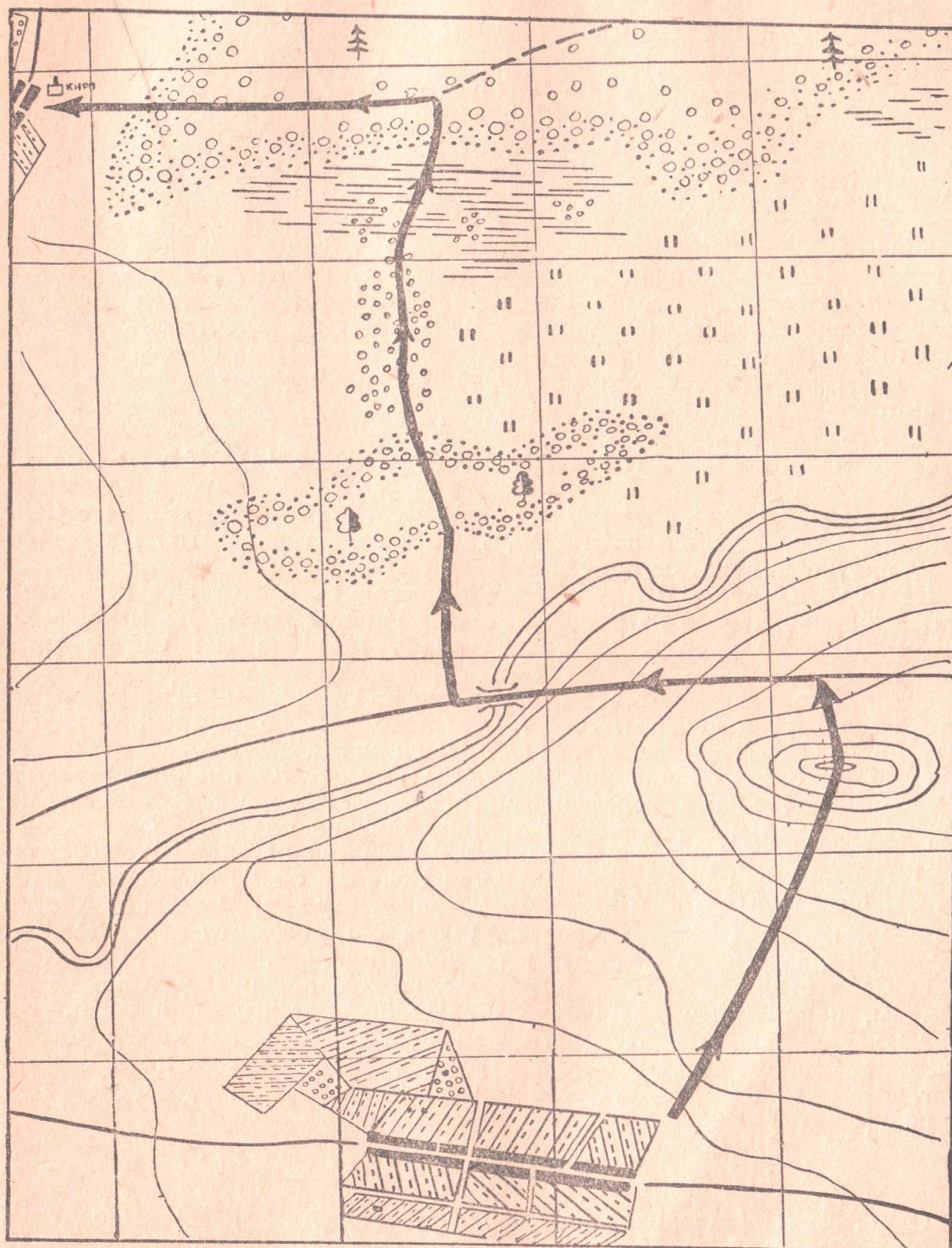


Рис. 37.

Подобно такому описанию составляются и другие — по другим маршрутам.

Зная условные топографические знаки, нетрудно проложить описанный маршрут на карте.

Кто лучше разбирается в топографической карте, тот быстрее проложит на ней маршрут, пользуясь масштабом для определения указанных расстояний, и будет победителем в игре.

Игра может быть несколько усложнена, если в описании маршрута не указывать названий населенных пунктов, определяющих начало и конец маршрута. Тогда придется пользоваться только косвенными указаниями. Так, например, в приведенном случае такими косвенными указаниями могут служить: холм («самая высокая точка в данной местности»), направление, по которому шли путешественники по проселочной дороге («дорога все время шла под уклон»), степень заболоченности места («болото оказалось проходимым») и прочие особенности рельефа, отмеченные на карте соответствующими условными знаками.

ПОЛНАЯ ПРОТИВОПОЛОЖНОСТЬ

Холодно — жарко. Быстро — медленно. Тихо — громко... Каждая пара этих слов является антитезой, то-есть сопоставлением двух совершенно противоположных понятий.

Каждый из вас без труда может составить целый ряд подобных антитез, однако далеко не всегда антитезу удастся построить мгновенно. В этом вы легко убедитесь, проведя игру, которую мы сейчас расскажем.

Играющие разбиваются на две равные группы и образуют два круга, один внутри другого. Те, которые находятся во внутреннем круге, сидят на стульях; остальные становятся за ними.

Один из сидящих начинает игру. Он бросает платок кому-либо из играющих внутреннего круга и при этом произносит слово, ответ на которое составил бы антитезу. Тот, кому брошен платок, должен ответить немедленно и тут же бросить платок любому из сидящих во внутреннем круге с новым словом-заданием. Если же он не сумел сразу ответить и замешкался, ему придется уступить стул и передать платок товарищу, который стоит за его спиной, а самому стать на его место. Получивший платок продолжает игру новым словом.

Обычно игра идет в быстром темпе, пока в ход пускаются простые антитезы, например: утро — вечер, большой — маленький и т. п. Но стоит кому-нибудь задать слово, обозначающее более сложное понятие, как, например, бурный, торжественный, общительный и т. п., и точный ответ последует не сразу. А если ответ дан неточный, играющие могут его не принять.

ЗАГАДКИ

Одного из пионеров звена назначают водящим, и он выходит из комнаты. Остальные загадывают какую-нибудь загадку или пословицу с таким расчетом, чтобы количество слов в ней, по возможности, равнялось количеству играющих. После этого отдельные слова загадки распределяются между участниками игры.

Предлоги, союзы и частицы можно применять в игре как отдельно, так и совместно с другими словами. Поэтому уравнивать количество слов загадки с количеством играющих не так уже сложно.

Допустим, что выбрана загадка: «Сорок одежек и все без застежек». (Отгадка: кочан капусты.) Если играющих шестеро, то на каждого придется по одному слову. Если играет пять человек, то одному из них можно дать сочетание слов «и все» или «без застежек» и т. п.

Вызывают водящего и предлагают ему отгадать задуманную загадку. Водящему разрешается спросить у двух или трех играющих (в зависимости от количества участников игры и сложности загадки) их слова. Если по этим двум (или трем) отдельным словам он сумеет назвать полностью задуманную загадку, то назначают другого водящего, и игра продолжается. Если же не угадал, его снова посылают водить.

✓ ГОРОДА И РЕКИ

Встаньте в круг. Пусть кто-нибудь, начиная игру, обратится к своему соседу справа и назовет какую-либо реку в нашей стране. Тот должен быстро ответить названием любого города, расположенного на этой реке. Своему соседу справа он тут же называет другую реку, и тот также отвечает названием города на этой реке.

Так от одного к другому протянется цепочка городов и рек, пока не обойдет весь круг.

Отвечать названием города и называть реку нужно быстро, не мешкая. А если кто запнется, играющие начинают хором считать до десяти. Не успел ничего придумать за это время — выходи из круга, за тебя ответит следующий.

Условимся называть только крупные города и реки.

«Переключка» городов и рек в игре будет выглядеть примерно так:

— Волга! — говорит один.

— Казань! — отвечает сосед справа и тут же дает задание следующему: — Дон!

— Ростов! — отвечает тот и, обращаясь к своему соседу справа, называет какую-нибудь другую реку — Лену, Северную Двину, Иртыш...

После первого тура круг играющих, вероятно, поредет. Второй тур пройдет быстрее, и после него в кругу останутся уже «заядлые» географы. Они продолжают игру, пока один из них не окажется победителем в этом интересном состязании.

✓ ДВА КОЛЕЧКА

Для игры заготовьте бечевку в 3—4 метра и два колечка... Проденьте веревку через оба кольца и концы свяжите. Поставьте стулья в круг, усадите на них ребят поплотнее друг к другу, растяните по кругу веревку, и пусть каждый из играющих возьмется за нее обеими руками. Двое из них (те, которые занимают противоположные места в кругу) вместе с веревкой прихватят по одному колечку.

С этого и начинается игра. Тот, кому в руки попадет кольцо, должен передать его любому из своих соседей справа или слева, но сделать это так, чтобы кольца не было видно. Он может передать кольцо не сразу — сделать только вид, что передал, а на самом деле задержать кольцо в руках. Остальные играющие непрерывно делают те же самые движения, словно и они передают своим соседям колечки.

Немудрено, что вскоре кольца «затеряются» в кругу играющих, — попробуй угадай, у кого они в настоящий момент находятся!

Настанет момент, когда оба кольца сойдутся в руках одного из играющих. Он не заявляет об этом громогласно, а потихоньку, не выпуская веревки и колец, кладет руки себе на колени. Увлеченные игрой, многие из ребят не сразу обратят на это внимание, а те, которые заметят, тоже потихоньку опустят руки на колени.

Кто-то, слишком поздно спохватившись, сделает это последним. У него берут фант, и игра продолжается, пока не наберется достаточное количество фантов, которые потом разыгрываются.

ЦЕПОЧКА СЛОВ

Вероятно, всем вам приходилось решать чайнворды и вы знаете, как составляется длинная цепочка слов, нанизанных одно на другое: конечная буква одного слова должна совпадать с начальной буквой следующего и т. д.

Есть много интересных игр, построенных на этом принципе. Буквенную головоломку в этих играх не решают, а составляют. И составителями ее являются сами играющие.

Встанем в круг и начнем вязать цепочку слов, ограничив себя какой-нибудь совместно выбранной темой, например: звери, рыбы и птицы. Условимся, что слова должны быть в именительном падеже единственного числа и что буква «ь» в расчет не принимается.

«Налим», — скажет один. «Мышь», — подхватит другой. «Шакал», «лебедь», «дятел»... — и так далее по кругу.

Выбор большой. На любую букву можно найти несколько названий зверей, птиц и рыб. Но игра перестает быть игрой, если мы начнем раздумывать над каждым словом. Они должны следовать одно за другим почти мгновенно, без перерыва. Решают здесь быстрота и находчивость. Чуть замешкался, все хором кричат: «Раз, два, три!», и если за это время не подыщешь подходящего слова, выходи из круга. Также выходи из круга, если вышел за пределы обусловленной темы или предложил слово, уже названное кем-либо раньше.

Победителем будет тот, кто выведет из игры последнего из своих соперников.

НЕМАЯ СЦЕНА

Количество играющих — до десяти человек. Один назначается водящим. Водящий выступает в этой игре как зритель, остальные — «артисты», исполнители немой сцены. Сюжет для немой сцены подбирается и репетируется тут же на месте. Например, можно остановиться на таком сюжете: трое или четверо юных путешественников во время похода нашли образец какого-то минерала для своей коллекции. Этот момент и нужно запечатлеть в немой сцене, более или менее живописно расположив группу и найдя для каждого достаточно выразительные и соответствующие запечатленному моменту жесты.

Когда все будет готово, вызывают водящего. «Постановщик» рассказывает ему, что будет изображено, потом подает сигнал — исполнители тотчас же принимают разученные положения немой сцены. Показ продолжается 30—40 секунд; в течение этого времени исполнители, сохраняя принятые позы, не должны шевелиться.

От водящего требуется запечатлеть в памяти все подробности показанной ему сцены: расположение действующих лиц, их жесты, детали костюмов и снаряжения.



Рис. 38.

Как только время показа немой сцены истечет, постановщик (или руководитель игры) подает команду: «Кру-гом!», и водящий поворачивается на месте.

По заранее намеченному плану «артисты» вносят некоторые изменения в композицию показанной ими немой сцены. Допустим, тот, кто показывал товарищам найденный им образец минерала, берет его в другую руку, почти не меняя позы. Кто-то снял с головы панамку или взял в руки вещевой мешок, двое других поменялись местами (сохраняя те же позы) и т. п. Все это должно быть сделано очень быстро, в течение нескольких секунд и в полной тишине (рис. 38). Водящего просят снова повернуться. Он должен назвать все замеченные им перемены в немой сцене.

Игра продолжается с новым водящим, которому показывают немую сцену уже с другим сюжетом.

СЧИТАЙ — НЕ СБИВАЙСЯ!

Многие, наверно, знают интересную арифметическую забаву: быстро и не сбиваясь, сосчитать до тридцати, пропуская числа, которые делятся или оканчиваются на 3. Казалось бы, дело простое, а начнешь считать — и уже на втором десятке спотыкаешься.

Поупражняйтесь в таком счете сначала в одиночку, а потом вместе с товарищами. Устройте веселую игру-соревнование: кто ни разу не собьется?

Звено становится в круг. Кто-нибудь один открывает счет, и влево по кругу, один за другим, все начинают быстро передавать порядковые номера, избегая запрещенных условиями игры. Кто ошибся или запнулся, выходит из круга без пререканий. Его сосед продолжает игру,

называя очередное число. Досчитали до тридцати, ведите счет снова с единицы или в обратном порядке, от тридцати.

Сохраняйте быстрый темп игры, и она не затянется. Скоро останется всего двое играющих, наиболее «стойких», поединок которых и определит победителя.

НЕВЕРОЯТНЫЕ ВСТРЕЧИ

Остановив свой выбор на двух играющих, попросим их на некоторое время покинуть комнату. Им придется изображать двух загаданных нами литературных героев или исторических лиц, неожиданно встретившихся друг с другом. Чем невероятнее встреча (можно свести вместе людей разных эпох), тем веселее будет и разговор, который в результате этой встречи между ними произойдет. Комизм положения усиливается еще тем, что каждый из участников такой встречи будет знать, с кем он ведет разговор, но не будет знать, кого он изображает сам.

Например, заставим встретиться и побеседовать между собой Дон-Кихота и гоголевского Ивана Никифоровича. Зная благородную вспыльчивость одного и грубоватый нрав другого, можно ожидать, что последует веселая сцена, поскольку собеседники вначале совсем не знают, как им вести себя в отношении друг друга. Конечно, потом, в процессе «собеседования», каждый из них невольно что-то подскажет другому.

Разговор продолжается до тех пор, пока один из играющих не догадается, кого он изображает. В этом случае, не называя себя, он должен своими речами и поступками доказать зрителям, что его догадка правильна. Тогда из числа играющих выбирают другую пару, придумывают новых действующих лиц, и игра продолжается.

...Итак, водящих можно пригласить в комнату. Одному щепнем на ухо: «Вы будете разговаривать с Дон-Кихотом», а другому: «Перед вами — Иван Никифорович из повести Гоголя, тот самый, который поссорился...» И приготовимся наблюдать и слушать.

СОСЕД СПРАВА

Эта веселая игра может послужить для ребят интересным упражнением на внимание. Количество играющих — десять-пятнадцать человек. Все усаживаются на стулья в кружок. Водящий становится в центре круга.

Обращаясь то к одному, то к другому из играющих, водящий задает какой-нибудь вопрос или просит что-нибудь сделать: встать и повернуться на месте, поднять руку, поправить галстук и т. п. Ответить же на вопрос или выполнить требуемое движение должен не тот, к кому водящий обращается, а его сосед справа, на которого водящий в момент вопроса даже и не смотрит. Получив ответ, водящий тотчас же обращается к другому, к третьему и т. д., пока кто-нибудь из играющих не ошибется.

Задается вопрос (или дается задание) быстро и внезапно; так же быстро нужно дать и ответ (или выполнить требуемое движение). Если задан вопрос, на который трудно сразу ответить, играющий может сказать: «Не знаю» (что уже является ответом), но только не молчать.

Казалось бы, правила эти очень просты и запомнить их легко, однако в игре они часто нарушаются из-за внезапности, с которой водящий обращается к участникам игры. Или тот, к кому обращен вопрос, сам на него отвечает, или же сосед справа от неожиданности растеряется и не сразу сообразит, что ему-то как раз и полагается держать ответ.

Кто нарушил правила, тому придется уступить водящему свое место в кругу и самому водить.

ЗАПРЕЩЕННАЯ БУКВА

Количество играющих не более десяти человек. Один из них назначается водящим. Водящий поочередно задает какие-либо несложные вопросы играющим. Например: «Где ты был утром?», «Что у тебя в руках?», «Какое сегодня число?» и т. п. Тот, к кому обращен вопрос, должен дать быстрый и осмысленный ответ, но избегая в своих словах буквы, которая по уговору объявляется запрещенной.

Допустим, что запрещенной объявлена буква «О».

— Где ты был утром? — задает вопрос водящий.

Нельзя ответить: «В школе»; придется подобрать такой ответ, чтобы в нем не было буквы «о». Например, можно сказать «В классе».

Но раздумывать долго не разрешается. Тот, кто не сразу ответил или употребил в своем ответе запрещенную букву, отправляется водить. Игра начинается сначала.

Можно несколько усложнить игру, объявив две запрещенные буквы: одну — гласную, другую — согласную. Ясно, что в этом случае от играющих потребуются больше находчивости. Ответы их будут длиннее и замысловатее, а игра от этого станет еще оживленней и веселей.

РАЗ, ДВА, ТРИ, ЧЕТЫРЕ, ПЯТЬ!..

Количество играющих от двух до десяти человек.

Нарежьте писчую бумагу полосками шириной 5—6 сантиметров и раздайте играющим. У каждого должно быть также по карандашу.

Если у вас нет готовой игровой кости, склейте из картона небольшой кубик с очками на гранях от одного до пяти; шестая грань кубика — без очков, пустая.

«Раз, два, три, четыре, пять!..» Запомните начальные буквы этих числительных: «Р», «Д», «Т», «Ч», «П».

Если вам скажут: «Назовите пять каких-нибудь слов, начинающихся этими буквами», — вы без труда подберете такие слова. Задача значительно осложняется, когда выбор слов ограничен какой-либо темой. Например, назвать пять рыб или пять пород деревьев, названия которых начинаются теми же буквами. Не всякий сумеет дать быстрый и точный ответ.

На этом и построена игра. Вот ее правила:

1. Один из играющих (по жребию) — ведущий. Он начинает игру, то-есть бросает кубик и считает вслух до цифры, которая выпадет. Допустим, что кубик показал три очка. Ведущий считает до трех и тут же называет тему, в пределах которой он предлагает вести игру. Например: «Раз, два, три — реки». Это значит, что каждый должен написать на своем листке названия трех рек, причем название первой реки должно начинаться с буквы «Р» (раз), название второй реки

с буквы «Д» (два) и название третьей реки с буквы «Т» (три). Пример ответа: Рион, Дон, Терек.

2. Тот, кто раньше других напишет на своем листочке названия заданных рек, объявляет: «Игра!» По этому сигналу все играющие, независимо от того, успели они или не успели написать названия всех трех рек, загибают заполненную часть листка. Новый ведущий (тот, кто первым выполнил задание) ведет теперь игру. Он бросает кубик и, судя по выкинутым очкам, объявляет задание, обязательно меняя при этом тему, в пределах которой могут подбираться слова. Чем темы разнообразнее, тем интереснее игра. Если в первом случае у нас были «реки», то второй ведущий может объявить «города», третий — «деревья», четвертый — «птиц», пятый — «полевые цветы» и т. д., пока все участники игры не побывают ведущими. И каждый раз тот, кто первым выполнит задание, объявляет: «Игра!», и по этому возгласу прекращается запись слов остальными играющими. Заполненная часть листка снова загибается, а игра переходит к новому ведущему.

3. Одна из сторон кубика — пустая (без очков). Ведущий, который кинул кубик так, что тот показал нулевую грань, повторяет тему предыдущего задания, но цифры называет другие: к ранее названному счету прибавляет такое же количество очков. Так, например, если в предыдущей игре счет велся до четырех, то новый ведущий объявляет: «Пять, шесть, семь, восемь». Это значит, что на ту же тему (предположим, названия городов) нужно подобрать четыре слова — четыре города, названия которых начинаются с букв «П», «Ш», «С», «В». Пример ответа: Псков, Шепетовка, Сызрань, Вологда.

4. Игра заканчивается, когда сменится обусловленное количество ведущих. После этого каждый разворачивает свой листок. Слова, повторяющиеся хотя бы у двух играющих, а также неправильно записанные, вычеркиваются. Тот, у кого останется больше невычеркнутых слов, объявляется победителем в этой игре.

ПОДВИЖНЫЕ ЛУНКИ

Игра-аттракцион

Подберите гладкую фанерную дощечку размером приблизительно 70×40 сантиметров (можно и несколько больше). Отступя на 10 сантиметров от поперечных краев дощечки, прорежьте шесть одинаковых

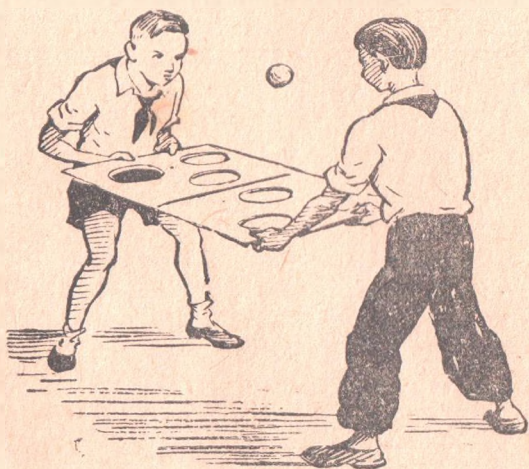


Рис. 39.

по величине круглых отверстий — лунок — по три с каждой стороны. Лунки можно расположить на каждой половине дощечки в линию (поперек или вдоль), можно расположить их и треугольником (рис. 39).

Для игры понадобится еще небольшой резиновый мячик. Диаметр лунки должен быть несколько больше диаметра мячика, которым вы будете пользоваться в этой игре.

Играющих двое. Они берут фанерную дощечку, являющуюся подвижным игровым полем, крепко ухватывают ее обеими руками за углы, которые, чтобы не наминало руки, сле-

дует немного закруглить и загладить. Посредине дощечки кладут мячик. Подбросив его вверх, каждый из играющих старается подставить дощечку так, чтобы мячик упал в одну из лунок противника, то-есть на его стороне. Обычно сразу, с начального броска, уложить мяч в лунку редко кому удается. То и дело меняя движением рук положение дощечки и препятствуя друг другу, играющим приходится гонять мяч по игровому полю, временами подбрасывая его, пока он не проскочит в чью-либо лунку.

После этого игра возобновляется начальным броском, с середины игрового поля.

Счет ведется на очки. Играют или на время (10 минут), или пока кто-либо из играющих не наберет определенного количества очков.

С Л О В А Р И К И

Вероятно, вам не раз приходилось участвовать в играх, содержанием которых является соревнование играющих в знаниях. Кто обнаружит больше знаний, тот и победитель в такой игре. Предметом соревнования могут быть знания в любой области науки, техники, литературы, искусства.

«Словарики» — не одна, а целый цикл такого рода игр.

Разберем в качестве примера игру в загадки, затрагивающую область фольклора.

Загадки. Из куска плотного картсона нарежьте штук двадцать карточек размером 5 × 8 сантиметров. На каждой карточке напишите одно или два слова, взятых из той или иной народной загадки. Например, слово «...кафтан...» из загадки: «Сам алый сахарный, а кафтан зеленый бархатный» (арбуз); или слова «...воды боится» из загадки: «В воде родится, а воды боится» (соль) и т. п.

Многоточия показывают играющему, взято ли слово из середины текста, является ли оно началом или концом текста загадки.

Загадки подбирайте более или менее известные, так как задача играющих заключается главным образом в том, чтобы определить, о какой загадке идет речь, и суметь восстановить полный текст ее по одному или двум приведенным на карточке словам.

Играющие садятся вокруг стола. Кто-нибудь раздает карточки поровну всем участникам игры, оставив несколько штук в запасе.

Сидящий слева от сдающего начинает игру: называет полный текст загадки по любой из своих карточек, сбрасывая ее при этом на стол. Если предложенный им текст верен, карточка остается на столе; если не верен — сброшенная карточка обменивается на другую из запаса и возвращается играющему. Очередной ход делает его сосед слева. Он также называет текст загадки по любой из своих карточек и сбрасывает ее. Само собой разумеется, что тот, кто не сможет назвать по своим карточкам ни одной загадки, пропускает ход.

Кто сбросит все свои карточки, тот выходит из игры. Круг играющих, таким образом, постепенно суживается. В конце концов наступит момент, когда все оставшиеся участники игры уже не смогут назвать больше ни одной загадки по своим карточкам. Тогда они обмениваются карточками друг с другом в том же порядке, в каком делали ходы: каждый передает одну (или две — по общему согласию) карточку соседу слева, а это значит при круговой игре, что каждый получит новую карточку от своего соседа справа. Игра продолжается. Последний, у кого останутся на руках карточки, считается проигравшим.

Проигравшими могут оказаться и двое, и трое играющих, если после ряда обменов к ним вернутся их старые карточки и, таким образом, все возможности закончить игру будут для них исчерпаны.

Игру в загадки можно провести и по-другому: на карточке вместо какого-либо слова или текста загадки пишут ответ на нее — разгадку. По ответу играющий должен привести дословный текст народной загадки.

* * *

Используя описанный выше принцип игры, организатор ее сможет самостоятельно разработать несколько тематических серий, составить ряд «словариков», по двадцать-тридцать карточек в каждом, на самые различные темы.

Так, например, может быть предложена фольклорная тема. Подберите серию народных пословиц и поговорок, серию русских народных песен. Составляя словарики на эти темы, учтите, что для загадки или пословицы достаточно одного слова (в крайнем случае — двух слов), в то время как для песни нужно выписать на карточку целую строку или даже законченное предложение. По одному слову играющим трудно будет определить песню.

Наметим несколько тематических серий.

Географическая серия. На карточках пишут названия городов СССР, расположенных на более или менее крупных реках. От играющего требуется назвать реку, на которой расположен указанный на карточке город.

Темой географической серии могут быть притоки различных рек Советского Союза. Выбрав какую-либо из своих карточек, вы вслух читаете написанное на ней название реки (скажем, Десна) и, сбрасывая карточку, называете другую реку (в данном случае Днепр), в которую названная река впадает.

Для пионеров младшего возраста нужно подбирать крупные, известные им города и реки; для пионеров старших классов материал соответственно усложняется.

Историческая серия. Подберите из хронологической таблицы учебника по истории СССР наиболее важные даты. Каждую из них напишите на отдельной карточке. От играющего требуется назвать историческое событие, отмеченное той или иной датой.

Впервые в мире. Наша страна — родина многих выдающихся изобретений. Названия этих изобретений и составят словарь данной серии: аэростат, самолет, радио, ледокол, телеграф, парашют и многие другие. По приведенному на карточке слову — названию изобретения — играющий должен вслух назвать фамилию изобретателя.

Русские путешественники. На карточке пишется краткая характеристика того или иного знаменитого русского путешественника, первооткрывателя земель. Играющий должен назвать фамилию этого путешественника. Например:

Текст на карточке: «Знаменитый русский путешественник конца XIX века, первый исследователь природы Центральной Азии».

Ответ играющего: «Пржевальский».

Текст на карточках может быть и несколько расширен, что, конечно, облегчит задачу играющих.

Литературные цитаты. Возможности для составления словариков на литературные темы чрезвычайно широки. Можно составить отдельные серии по произведениям Пушкина, Некрасова, Гоголя, Тургенева

и других классиков русской литературы. Богатейший материал для игры в цитаты представляют басни И. А. Крылова.

Цитата (дословный текст) пишется на карточке. Играющий должен огласить цитату и назвать произведение, из которого она взята.

Ботаническая серия. На карточку наносят рисунок того или иного растения. Задача играющего — назвать растение, изображенное на карточке.

* * *

Приведенные примеры показывают, что игра «Словарики» допускает многообразное варьирование. Она может уточнять и расширять знания школьников по многим предметам учебной программы. Правила игры для всех серий остаются общими.

Карточки в каждой серии должны быть пронумерованы порядковыми номерами. На отдельном листе бумаги, под теми же номерами, напишите ответы к данной серии, которые понадобятся вам для проверки. Само собой разумеется, что проверять ответы играющих, если игра проводится без судьи, можно лишь после того, как игра будет закончена.



НА ДЕТСКИХ ПРАЗДНИКАХ

ВЕСЕЛОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

На любом дворе, на площадке или в саду, за городом во время массовой прогулки и в пионерском лагере — всюду можно провести эту веселую и увлекательную игру. В ней может принять участие несколько групп (команд), по пять-восемь человек в каждой.

Задача каждого участника игры — пройти через все пункты маршрута «веселого путешествия» в наиболее короткое время. Для играющих, которые придут к финишу с лучшими показателями, устанавливаются первое, второе и третье места в каждой команде. Победителям могут быть вручены призы.

На площадке, где проводится игра, в последовательном порядке расставляются различные аттракционы — промежуточные пункты веселого путешествия. Лучше всего расположить их так, чтобы они составили замкнутое кольцо. Тогда старт и финиш будут находиться в одном месте, а это большое удобство для судейской коллегии, отправляющей со старта и принимающей у финиша.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Каждый участник веселого путешествия получает на старте именную путевку: небольшой листок, на одной стороне которого написана фамилия путешественника, номер группы, в составе которой он выступает, и время его выхода со старта. На обороте путевки — названия всех промежуточных пунктов.

2. В каждом промежуточном пункте маршрута путешественник должен преодолеть какое-либо препятствие. Только выполнив его, он может следовать дальше по маршруту.

3. На всех промежуточных пунктах находятся посредники. Их задача — принять путешественника, объяснить ему, в чем заключается игровое задание, которое он должен выполнить, а потом проследить, как он справится со своей задачей. Посредник делает в путевке путешественника отметку о преодолении им препятствия.

4. Путешественники отправляются со старта с интервалом в две минуты. Отправляют со старта и принимают у финиша главный руководитель игры и его помощник. Они отмечают в путевке по часам точное время старта и финиша.

5. Путешественник, застрявший в том или ином пункте маршрута,

то-есть не выполнивший с одного раза задание, уступает очередь идущему за ним следом путешественнику. Таким образом, он штрафуются потерей времени. Впрочем, в дальнейшем пути он имеет возможность наверстать потерянное время, если не будет застревать на других пунктах маршрута.

Вот и все правила для участников веселого путешествия.

СТАРТ

Мы с вами в первой группе, и вся наша группа, конечно, наготове. У каждого из нас в руках путевка. Нас знакомят с порядком следования по маршруту.

Отметив время первого путешественника, руководитель отправляет его со старта на первый пункт. Через две минуты уходит второй, и так далее. Первый путешественник — это вы. О вашем «путешествии» мы и расскажем.

НИ ЗГИ НЕ ВИДНО...

На первом пункте посредник предлагает вам «сойти с поезда» и совершить дальнейший путь пешком.

— Итти придется лесом, — сообщает посредник. — Не разбейте себе лоб, потому что сейчас глухая ночь и в лесу ни зги не видно.

Вам показывают «лес», через который лежит ваш путь: штук пятнадцать в беспорядке расставленных поленьев. А чтобы вы действительно «ни зги не видели», вам завязывают глаза. Требуется пройти через этот лес, не уронив ни одного полена (рис. 40).

Перед тем как положить повязку на глаза, посредник советует вам лучше изучить расположение «деревьев», чтобы избежать неприятного столкновения с ними в темноте. Уронивший хотя бы одно полено штрафуются потерей времени: он пропускает очередь, и только после того, как второй путешественник пройдет (а может быть, тоже не пройдет!) через лес, посредник разрешит ему сделать вторую попытку выполнить задание. Та же участь постигнет и второго путешественника, если он не выполнит задания, — он должен будет пропустить впереди себя третьего играющего. После двух попыток, независимо от того, выполнено или не выполнено задание, путешественнику делают пометку в путевке и отправляют на следующий пункт.

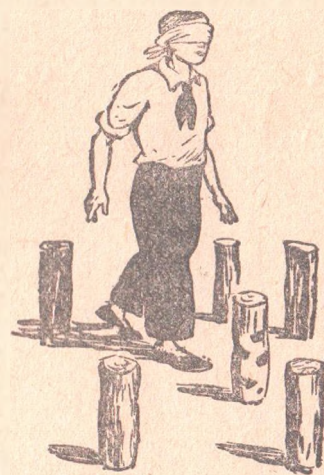


Рис. 40.

ТРОПА АЛЬПИНИСТА

Вы, вероятно, и не предполагали, что вам придется стать «альпинистом». Но второй пункт маршрута — высокий горный хребет, через который надо пробраться.

Посредник подводит вас к лестнице-стремянке. Это и есть «высокий горный хребет». Вам вручают



Рис. 41.

фанерную дощечку и небольшой резиновый мячик. Взбираясь на горный хребет, то-есть на верхушку лестницы, вы должны удержать на поверхности дощечки мячик (рис. 41). Возможно, что вы окажетесь неважным альпинистом и скатитесь вниз, то-есть уроните мячик. Это убедит вас в том, что лазать по горам надо, соблюдая крайнюю осторожность. Постарайтесь при второй попытке извлечь урок из постигшей вас неудачи.

ПРЕЖДЕ ЧЕМ СЕСТЬ НА ПАРОХОД...

Дальнейший путь идет морем. Но прежде чем сесть на «пароход», придется выполнить кое-какие требования посредника. Он дает вам образцы наиболее распространенных морских узлов, завязанных на толстой веревке. Пользуясь этим наглядным пособием, вы должны самостоятельно завязать один из предложенных узлов — любой, какой вам понравится.

Чем скорее вы это сделаете, тем быстрее попадете на «пароход», то-есть на следующий пункт маршрута.

МОРСКАЯ КАЧКА



Рис. 42.

Воображение поможет вам представить себе, что вы находитесь в море. Вы видите ведро, наполненное водой, и несколько металлических кружек. Посредник предлагает вам подняться на «верхнюю палубу». Это толстая доска, поставленная на ребро и укрепленная по бокам колышками. От путешественника требуется пройти по ребру доски с полной кружкой воды, не расплескав ее (рис. 42).

Потерявший равновесие и расплескавший воду считается не выдержавшим «морской качки», и его просят посидеть немножко, отдохнуть и прийти в себя после неудачной прогулки по верхней палубе. Отдыхать он будет до тех пор, пока идущий за ним следом путешественник не подвергнется такому же испытанию.

ГОРЯЧИЙ СКАКУН

Окончив морское путешествие, вы попадаете в бескрайнюю дикуую степь, которую вам предстоит проскакать на лошади. Посредник указывает вам на деревянного коня на колесиках и рекомендует его оседлать.

— Прекрасный конь, — говорит посредник, — но должен предупредить, что нрав у него довольно дикий. На пять шагов не подпускает к себе! Поэтому, чтобы его заарканить, вам придется отойти от скакуна, по крайней мере, на расстояние шести шагов.

Вам дают веревку со скользящей петлей. Попробуйте изловчиться и накинуть веревочную петлю на голову «горячего скакуна».

Шесть шагов — дистанция небольшая, но возможно, что положенных трех бросков вам нехватит, чтобы выполнить задание, и тогда посредник предложит вам отдохнуть, а сам займется очередным путешественником.

ДОЛИНА ЗМЕЙ И СКОРПИОНОВ

Степь осталась позади, но путешествие далеко еще не закончено. На следующем пункте вас ожидает новое испытание: необходимо пройти через небольшую, но, надо прямо сказать, малоприятную долину, населенную змеями и скорпионами. Вот так веселое путешествие!

— Я понимаю ваше беспокойство, — говорит посредник, — но не пугайтесь. Все предусмотрено. Идя навстречу интересам путешественников, мы изобрели оригинальный способ передвижения по долине, при котором змеи и скорпионы безопасны. Я имею в виду ходули.

На пункте две-три пары ходулей — выбирайте, какие вам больше подходят. А пройти на них вам придется не больше двадцати метров.

Но не слишком торопитесь. Если в пути произойдет авария и вам придется соскочить с ходулей на землю, посредник потребует, чтобы вы начали свой путь на ходулях сначала.

В СЛЕПОМ ПОЛЕТЕ

Дальнейший путь вы будете совершать по воздуху. Можете считать, что вы уже находитесь на борту самолета и уже покрыли большое расстояние. Придя на очередной пункт маршрута, вы попадаете в густую облачность.

— Придется идти слепым полетом, — говорит посредник.

Вас подводят к вычерченному на земле прямоугольнику, разделенному на шесть-восемь клеток. Потом вам кладут на глаза повязку и предлагают пройти через все клетки, ни разу не наступив на черту (рис. 43). А если наступишь на черту, посредник кричит:

— Стоп! Вынужденная посадка! Значит, пропускай очередь и начинай пробиваться через «густую облачность» сначала.

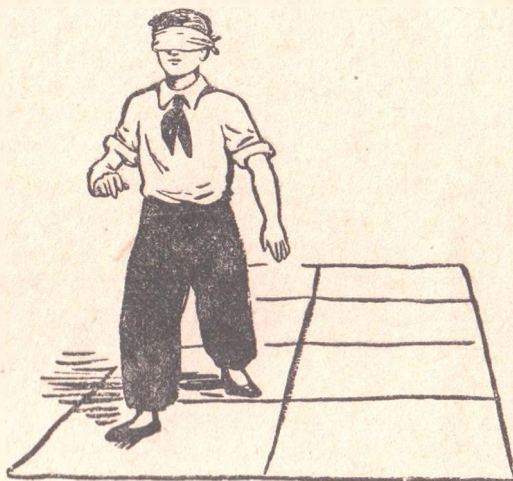


Рис. 43.

ОХОТА НА ТИГРА

Самолет доставляет вас на следующий пункт маршрута веселого путешествия. Посредник уверяет, что вокруг непроходимая тайга.

— В самолете кое-какие неисправности, — говорит он. — Пока пилот занимается осмотром машины, примите меры к тому, чтобы вас обоих не съел тигр. Он тут где-то бродит поблизости.

Искать «тигра» не приходится. Он уже смотрит на вас, оскалив пасть. Тигр намалеван на фанере, а раскрытая пасть его вырезана и представляет собою отличную мишень для метания мячей (рис. 44).

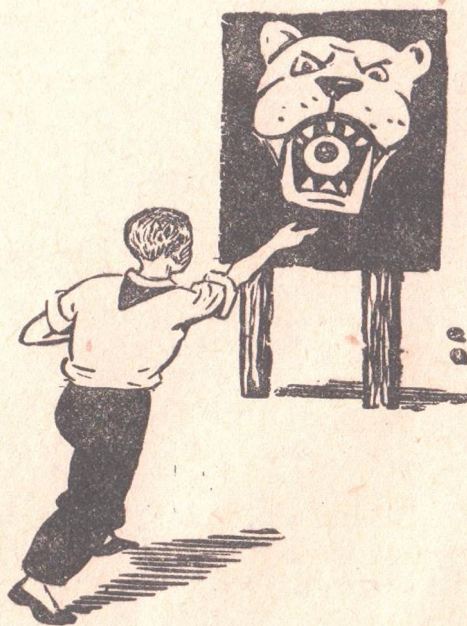


Рис. 44.

Посредник ставит вас в пяти шагах от тигра и дает три маленьких мяча. Это значит, что вы можете сделать только три «выстрела» в угрожающего вам зверя. Если ни разу не попадете в пасть тигра, придется спасаться от него — влезть на дерево (его вам заменит табуретка) и там перезарядить «ружье». Но это означает, что вы пропускаете очередь и, следовательно, теряете время.

ТРУДНОПРОХОДИМОЕ БОЛОТО

Вы на последнем пункте маршрута. Чтобы достигнуть финиша, вам остается только пройти через «труднопроходимое болото».

Вот что это такое. На протяжении пятнадцати-двадцати шагов на земле нарисованы кружки — «кочки». Преодолеть болото можно, только прыгая с кочки на кочку. И прыгать нужно так, чтобы попасть ногой в середину кружка. Если наступил на черту, начинай пробираться через болото сначала.

Ф И Н И Ш

Итак, маршрут веселого путешествия закончен. Вы подходите к столу главного руководителя игры и вручаете ему свою путевку путешественника. Взглянув на часы, он запишет время, когда вы прибыли на финиш. Одновременно подсчитает и время, которое вы затратили на весь маршрут.

Когда последний путешественник из вашей команды придет к финишу, вы сможете установить, кто из вас занял первое, кто второе и кто третье место. А когда все команды пройдут по маршруту веселого путешествия, легко определить и результаты командного первенства.

ЗВЕНЬЯ В ПОХОДЕ

Игра-показ

Основное содержание этой игры — соревнование двух звеньев в умении применять походные навыки. Об этом необходимо сообщить зрителям перед началом зрелища, поскольку материал соревнования подается как театрализованный показ и зрители в известной мере будут являться судьями соревнования: кто лучше марширует, кто быстрее поставит палатку и разожжет костер, кто лучше выполнит упражнения утренней гимнастики, кто дружнее споет песню и т. д.

Площадкой, на которой проводится игра-показ «Звенья в походе», может служить любая лужайка на лагерной территории. Если в программе праздника (например, на открытии лагеря) эта игра идет вслед за вольными движениями и пирамидами, ее можно провести на той же площадке.

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

В пути. На площадку выходит группа пионеров. Ребята идут походной цепочкой юных путешественников, в колонне по одному. За плечами рюкзаки, у некоторых (скатками через плечо) полотнища туристской разборной палатки. Мальчики и девочки идут вперемежку, через одного. Дойдя до середины площадки, колонна раздваивается

приемом фигурной маршировки — вправо и влево. И теперь мы видим два звена: мальчиков и девочек.

Походный лагерь. Пионеры снимают с себя свое походное снаряжение, и каждое звено принимается за разбивку палатки. Работа идет в быстром темпе. (При отсутствии разборных палаток можно ограничиться установкой простейшего навеса или укрытия от дождя).

Каждое звено, как только поставит палатку, тотчас же выстраивается возле нее в шеренгу. Кто поставит палатку быстрее?

У костра. Пора позаботиться и об ужине. Пионеры притаскивают хворост. Каждое звено разжигает костер и сооружает простейший очаг — две развилки (колышки) с перекладиной. Приносят воду в котелках, ставят на огонь. У кого быстрее закипела вода?

...Тесным кружком сидят ребята у костра. Два костра, два дружных коллектива. Льется веселая хоровая песня. Поет сначала одно звено, потом другое. Кто спел лучше?

Ночь в походном лагере. Вожак звеньев устанавливает еще одну деталь походного снаряжения, которая до сих пор оставалась для зрителей незамеченной. Это большие бутафорские часы с вращающимися стрелками. Мы видим по этим часам, что уже 9 часов вечера.

Горнист играет отбой. Миг — и ребята скрываются в палатках, за исключением двух пар дежурных, по двое у каждого костра. Каждую минуту происходит смена дежурных. Одновременно стрелки передвигаются ими на два часа... Так проходит «ночь».

Зарядка. Ровно в 7 часов утра звучит сигнал пробудки. Пионеры быстро выбегают из палаток. День, как и полагается, они начинают с утренней гимнастики. Какое звено сделает ее лучше?

«Лагерь снять!» Оба звена выстраиваются. По общему сигналу пионеры снимают палатки, свертывают полотнища в скатки, укладывают рюкзаки, уничтожают следы костра. Сложили свое снаряжение и построились. Кто аккуратнее и быстрее проделал это?

Снова в путь. Фигурная маршировка. Звенья смыкаются в колонну по одному, и группа, растянувшись в походную цепочку, уходит. На площадке не остается никаких следов пионерского туристского лагеря, будто его и не было.

ЧТО НАДО ПОДГОТОВИТЬ К ИГРЕ

Все эпизоды игры идут в музыкальном сопровождении. В условиях лагеря обычно приходится рассчитывать на баян, но можно использовать и оркестр народных инструментов, если такой имеется в лагере. Мелодии необходимо чередовать. Эпизоды первый, пятый и седьмой — марш; второй, третий и шестой — бодрая, веселая музыка, например полька; для четвертого эпизода нужно подобрать спокойный мелодичный вальс.

Пионеры несут в заплечных мешках все, что им понадобится по ходу действия: колышки и веревки для палаток (или навеса от дождя), спички и растопку для костра, котелки. При себе они имеют топоры (для забивания колышков), малые лопатки (для расчистки места костра, для уничтожения следов костра), горн, барабан. Бутафорские часы кладут в центре площадки заранее.

Отборный сухой хворост, ведра с водой и приспособления для очага должны быть заготовлены заранее для каждого звена — справа и слева от площадки.

Театрализованная форма игры не должна мешать звеньям соревноваться по-настоящему на быстроту, на ловкость, на слаженность, отра-

ботанность движений. Помимо «коллективного судьи» (зрителей), на площадке находится и официальный судья (старший вожатый или руководитель физкультуры), который оценивает работу звеньев по очкам, время от времени справляясь с мнением зрителей. Последнее, несомненно, будет подбадривать участников игры-показа, подтолкнет их к более активным действиям.

Игра-показ «Звенья в походе» потребует некоторой предварительной тренировки со стороны звеньев, участвующих в соревновании.

ДЛИННОЕ СЛОВО

Игра рассчитана на школьников младшего и среднего возраста. Количество играющих — семьдесят-восемьдесят человек. Проводится игра на площадке.

Заготовьте два комплекта разрезной азбуки, написав буквы на небольших листочках (карточках). Один комплект азбуки сделайте из белой бумаги, другой — из цветной. Если цветной бумаги не найдется, напишите буквы на втором комплекте цветным карандашом.

Наиболее «ходовые» буквы (и прежде всего, гласные) заготовьте в двойном и даже тройном количестве.

Разбейте играющих на две группы — так, чтобы между ними образовался небольшой коридор. Одной группе дайте белые листочки, другой группе — цветные. Каждый из играющих должен приколоть себе листочек на груди.

Обе группы постройте одну против другой. По сигналу руководителя играющие обеих групп разбегаются из строя (но оставаясь на своей половине площадки) и подыскивают себе партнеров с таким расчетом, чтобы составить из букв какое-нибудь слово — имя существительное единственного числа.

Ясно, что в таком деле не обойдешься без организатора. Некоторые из играющих должны проявить инициативу, взять на себя руководство в составлении слов. Об этом играющих надо предупредить в начале игры.

Составить короткое (односложное, двухсложное) слово нетрудно. Гораздо сложнее и, конечно, интереснее скомбинировать из множества букв длинное, то-есть многосложное, слово. Например «со-рев-но-ва-ни-е» — в этом слове двенадцать букв. Однако при составлении длинного слова надо проявить известную расторопность, иначе, пока такое слово будет «собираться», кое-какие нужные буквы могут исчезнуть, их разберут другие играющие. Одной буквы нехватит, и замысел оста-



Рис. 45.

нется неосуществленным. Придется из собранных букв комбинировать какое-нибудь другое слово, покороче.

Составившие слово соединяются за руки и громко выкрикивают его (рис. 45). Остальные продолжают играть.

Длинное слово может быть заменено каким-либо устойчивым словосочетанием, как, например: юный пионер, красный галстук, день и ночь, дремучий лес и т. п. В данном случае подсчитывается общее количество букв, входящих в то или иное словосочетание.

Через 5 минут по сигналу руководителя игра прекращается.

В зависимости от условий, принятых в игре, победа может быть присуждена:

1. Всей группе, играющие которой составят наиболее длинное слово, независимо от общего количества составленных этой группой слов.

2. Не всей группе, а только тем играющим, которые непосредственно участвовали в составлении самого длинного слова.

* * *

Существует другой вариант этой игры, когда по условию каждая группа должна составить не одно, а два или три слова. В этом случае победа присуждается той группе, которая составит свои слова с использованием большего количества букв.

СПОРТИВНЫЕ ЦВЕТА

Игра рассчитана на пионеров младшего и среднего возраста. Количество играющих — 40—60 человек (должно быть число, кратное четырем). Все становятся в круг, руки держат за спиной.

Обходя круг, руководитель вручает каждому играющему небольшой бумажный флажок. Флажки делают четырех различных цветов. — допустим, красного, синего, зеленого и оранжевого цветов. Раздавая играющим флажки, руководитель объясняет содержание игры.

— Здесь, в кругу, — говорит он, — собрались у нас игроки четырех различных команд. Любая из этих команд, как полагается, имеет свои спортивные цвета; они изображены на флажках, которые у вас в руках. А капитаны всех четырех команд стоят по углам площадки (или зала, если игра проводится в помещении). Как только я подам сигнал свистком, они поднимут вверх щитки со спортивными цветами своих команд. По этому же сигналу вы должны быстро собраться возле своих капитанов и построиться в линию так, чтобы капитан находился на правом фланге команды. Как только это будет сделано, игроки команды должны поднять флажки вверх и дружно крикнуть: «Физкульт-ура!» Какая команда раньше выполнит это, ту и объявим мы победительницей.

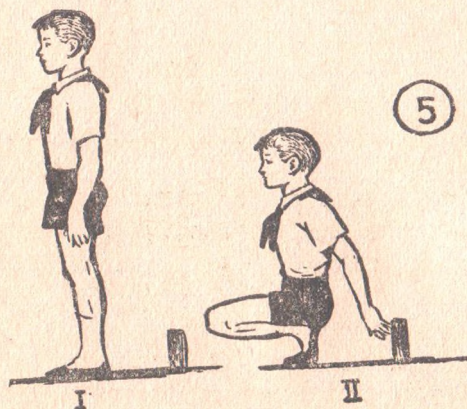
Под марш все играющие идут по кругу. Затем руководитель подает сигнал свистком; одновременно в углах игрового поля появляются хорошо видимые отовсюду щитки со спортивными цветами команд. Играющие разбегаются, отыскивая своих капитанов.

Команде-победительнице вручается какой-нибудь приз.

При повторении игры круг участников пополняется новыми играющими, поэтому заново раздаются флажки, так что состав команд переменится. Нужно, чтобы поменялись местами и щитками также и капитаны команд.

ИГРЫ-МИНУТКИ

(Для пионеров 9—10 лет.
См. рисунки 46 и 47)



Играть в «чижика» (1). Проводя эту игру, необходимо соблюдать меры предосторожности, чтобы не ушибить кого-либо из прохожих или играющих поблизости ребят, не побить стекол в близлежащих строениях.

*

Подгоняя юлу кнутом, заставить ее как можно дольше крутиться (2). Можно играть вдвоем: кто заставит юлу крутиться, пока сосчитаешь до тридцати, сорока, пятидесяти? Запишите свои лучшие достижения, а при последующих состязаниях с товарищами выявите своего «чемпиона» в этой игре-забаве.

*

Прыгая через скакалку, которую крутят двое товарищей (3), одновременно подбрасывать и ловить мяч. Кто сделает больше поскоков, не зацепив за скакалку и не уронив мяча?

*

Не сгибая колен, дотянуться до городка, поставленного на расстоянии одного шага (или чуть больше) от черты, переступить которую нельзя (4).

*

Не оборачиваясь, поднять с земли поставленный сзади городок (5). Городок надо брать двумя руками. Взявшись за городок, встать, не переступая ногами и ничем не опираясь на землю.

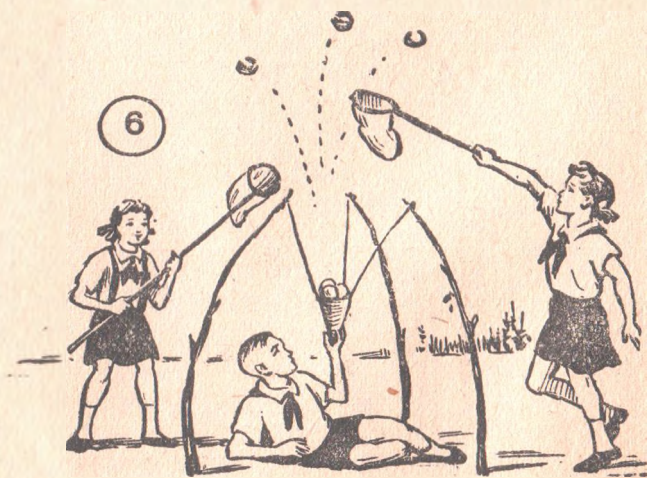
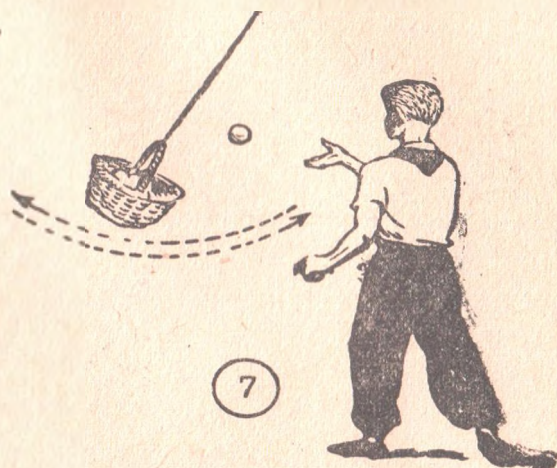


Рис. 46.

Поймать возможно больше бумажных мячиков, вылетающих из колпачка, подвешенного на гибких прутьях. Ловят двое, пользуясь сачками для ловли насекомых (6).



Закинуть мяч в качающуюся корзинку (7). Игру можно проводить в виде состязания различными способами. Например, играть вдвоем, запасшись мячиками, изготовленными из мягкой проклеенной бумаги и окрашенными в тот или иной цвет. Каждый имеет по десяти мячей своего цвета. Кто забросит в корзинку большее количество мячей?

Забрасывать в корзинку мячи можно из положения стоя, с колена, лежа, с различных расстояний, на условное число качаний корзинки (например, успеть бросить все мячи, пока корзинка качнется три раза в одну и другую сторону) и т. д.



Прыгать со скакалкой вдвоем (8). Если наберется две-три пары со скакалками, можно устроить интересное состязание: парный бег со скакалками на 25 метров. Какая из соревнующихся пар первой прибежит к финишу?



Стоя на качалках, бросить и поймать мячик (9). Кто большее количество раз сможет выполнить это упражнение?



Сидя на стульях спиной друг к другу, успеть по сигналу судьи раньше выхватить веревку, протянутую под стульями (10).

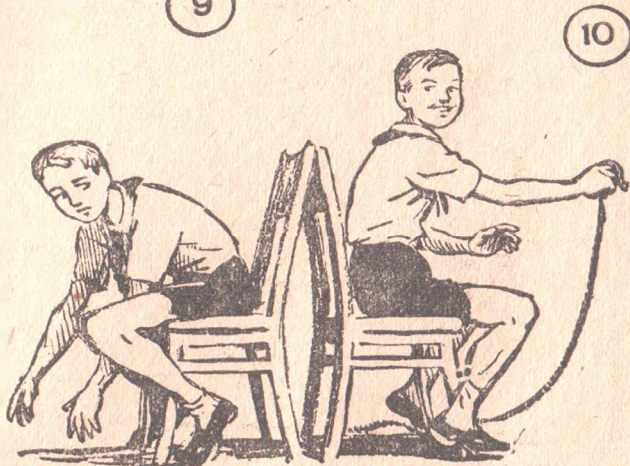
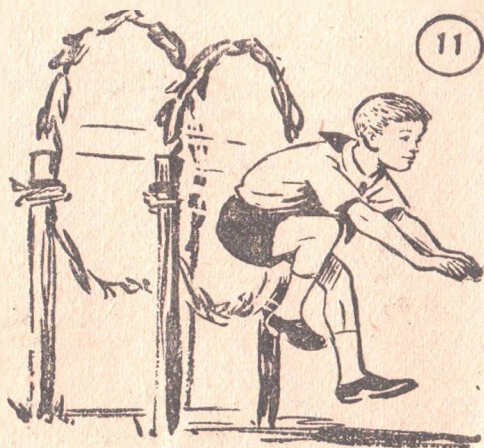
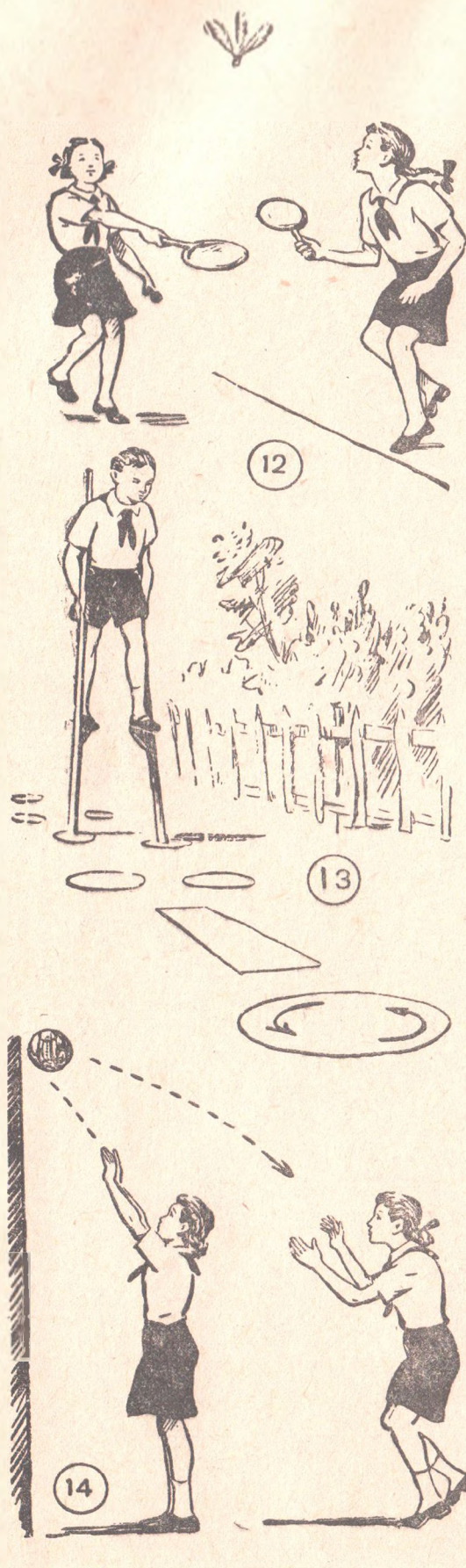


Рис. 47.



Прыгнуть через два обруча, сплетенные из веток (11). Вероятно, найдутся ребята, которые смогут прыгнуть и через три рядом поставленных обруча. Место приземления надо хорошенько взрыхлить.

Можно провести состязание: кто прыгнет дальше всех, то-есть «пролетит» в прыжке большее количество обручей?

ИГРЫ-МИНУТКИ

(Для пионеров 11—12 лет.
См. рисунки 48 и 49)

Подбрасывать ракетками «муху» (пробку с перьями). На чьей стороне сядет муха? (12). За ошибку считается, если муха будет переброшена за пределы разграничительной черты. Выигрывает тот, кто первый заставит муху сесть на противоположной стороне пять раз.

Пройти на ходулях по кружочкам, по полоске и повернуться обратно, стоя в большом круге (13).

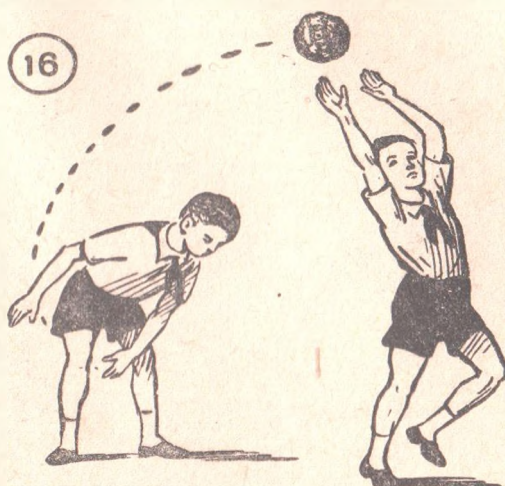
Одна бросает мяч в стену, другая сзади ловит. Затем меняются местами (14).

Заставить своего противника сойти с пенька (15). Воспрещаются резкие рывки за веревку или умышленное, неожиданное отпускание веревки из рук.

Рис. 48.

*

Бросив мяч между ногами назад — вверх (положение I), быстро выпрямиться и поймать его над головой (положение II), сделав при этом только один шаг вперед (16). Попробуйте то же самое сделать, не сходя с места. При состязаниях каждому дается возможность сделать по пять бросков. Выигрывает тот, кто большее количество раз выполнит задание.



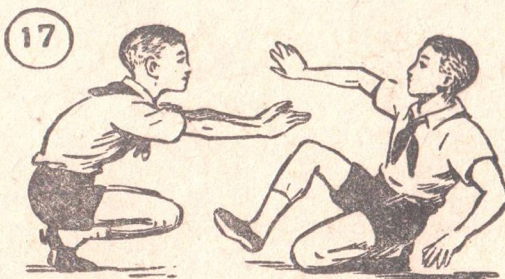
Присев на корточки один против другого, отталкиваться ладонями (17). Выигрывает тот, кто большее количество раз заставит своего противника сесть на пол или опереться о пол руками.

*

Проползти между городками, не задев ни одного (18).

*

Зажав мяч в ногах (положение I), подпрыгнуть, одновременно подбросив мяч ногами (положение II) через скамейку или какой-либо другой невысокий предмет (19). При состязаниях постепенно увеличивайте дистанцию броска до трех-четырех и больше шагов.



*

Рассчитать прыжок и с завязанными глазами прыгнуть точно в кружочек, начерченный на земле в 1—2 шагах; сначала начертите кружок побольше, потом постепенно уменьшайте его диаметр (20).

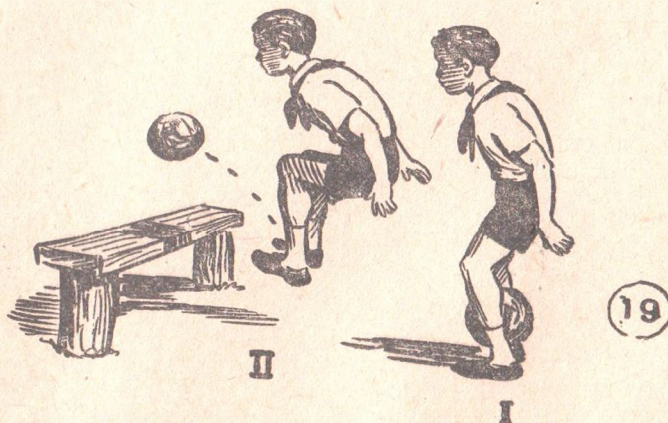
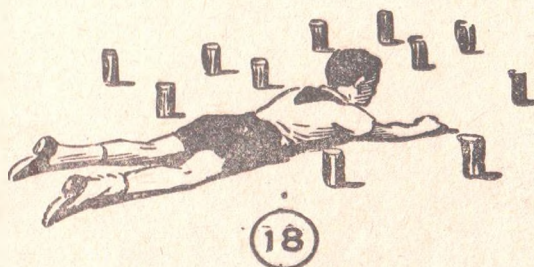
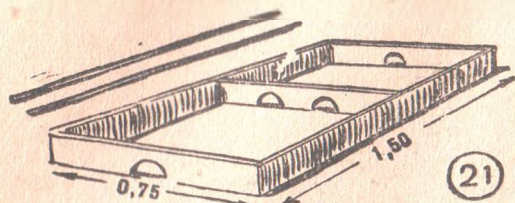


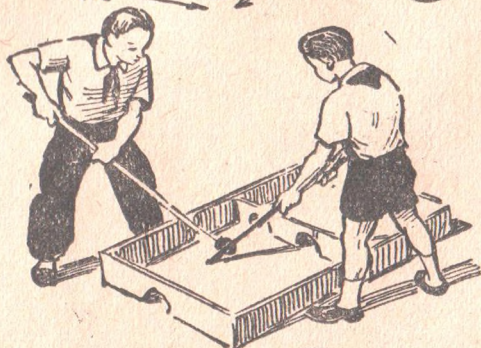
Рис. 49.

ИГРЫ-МИНУТКИ

(Для пионеров 13—14 лет.
См. рисунки 50 и 51)



(21)



Хоккей в ящике. Играя вдвоем, вытолкнуть мяч за наружные ворота противника (21).

*

Подбросить мяч двумя ногами вверх и поймать его (22).

*

Поставив локти правых (или левых) рук на стол и соединив ладони, пригнуть кисть руки противника к столу (23).

*

Стоя спиной друг к другу, заставить при помощи локтей сесть и встать своего противника (24).

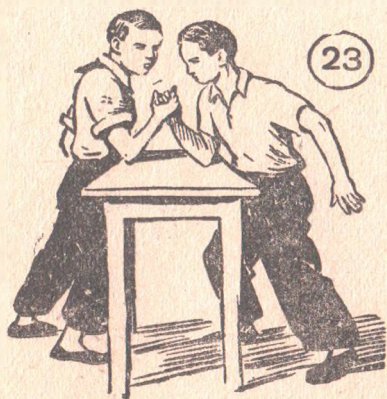
*

Перекидывая друг другу кольца, на-низать на палку хотя бы на одно кольцо больше своего противника (25).

*

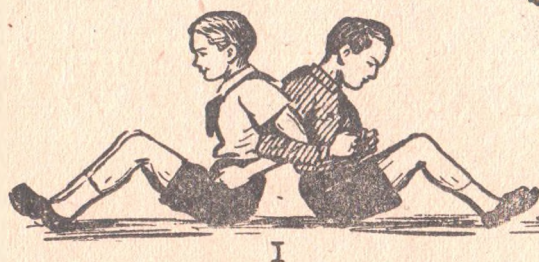


(22)



(23)

Чехарда (26). Можно играть как вдвоем, так и целой группой, вставши по широкому кругу и рассчитавшись на первые и вторые номера. Сперва разбегаются и прыгают первые номера, занимая затем положение, удобное для прыжков вторых номеров, и т. д. Игрок, через ко-

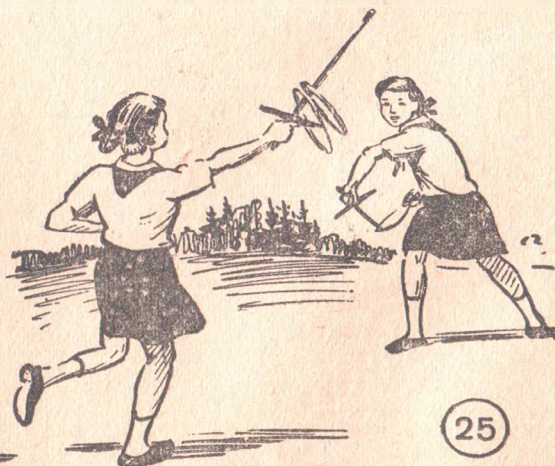


I

(24)



II



(25)

Рис. 50.

торого прыгают, должен, выставив одну согнутую ногу вперед, опереться в колено этой ноги руками и пониже опустить голову. Прыгать надо одновременно толчком обеих ног с опорой руками о плечи товарища, через которого производится прыжок.

*

Присесть и встать на одной ноге (27). Попробуйте то же самое сделать, катаясь на коньках «пистолетиком».

*

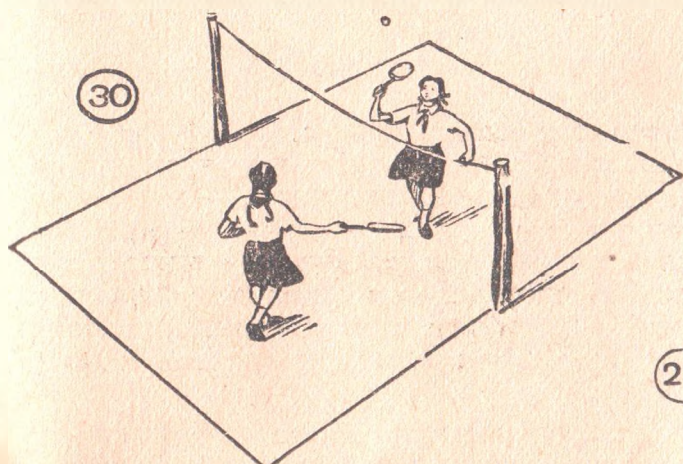
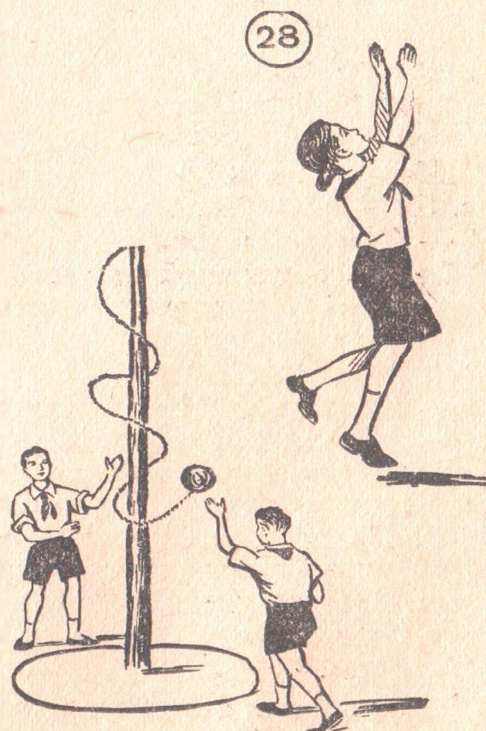
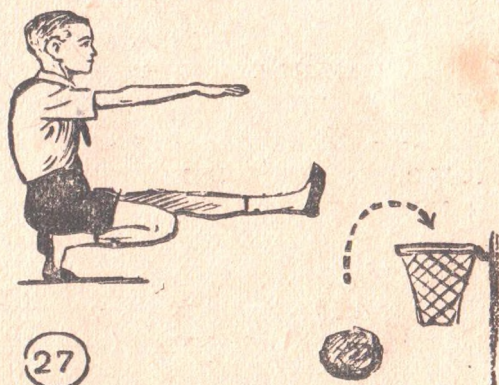
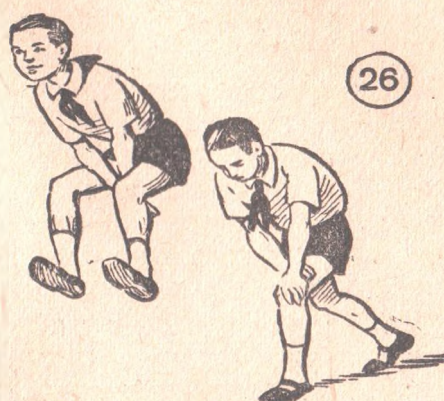
Из трех бросков одним забросить мяч в корзинку (28).

*

Мяч спиралью. Кто первым закрутит на шесте подвязанный на веревочке теннисный мяч? (29).

*

Перекидывая мяч ракетками через веревку, не дать ему более двух раз подряд удариться о землю на своей половине площадки (30). Игра продолжается до тех пор, пока один из противников не заставит другого допустить десять ошибок. За ошибку считается: падение мяча более двух раз подряд на своей площадке, перелет мяча за площадку противника, пролетание мяча под веревкой, выпадение ракетки из рук или касание ракеткой земли.



29

Рис. 51.

ВОЛШЕБНЫЕ ПАЛОЧКИ

Фокус - игра

Выходит ведущий, в руках у него четыре гимнастические палки, обвитые разноцветными лентами. Обращаясь к ребятам, ведущий объявляет, что хочет показать им любопытный арифметический фокус.

— Но должен вас предупредить, — говорит ведущий, — что фокус этот очень сложный и для показа его мне понадобятся, кроме этих четырех волшебных палочек, еще шестнадцать помощников, ребят ловких и сообразительных. Есть ли такие среди вас?

Безусловно, такие найдутся. Отобрав себе шестнадцать помощников (в том числе четырех пионеров, уже знакомых с техникой показа этого фокуса), ведущий назначает одного из них главным своим помощником и поручает ему отвести отобранных ребят куда-либо в сторонку, чтобы подготовить к показу. Там они найдут заготовленные для этого фокуса нагрудные таблички с цифрами.

Обращаясь к оставшимся ребятам, ведущий просит их назвать самое большое однозначное число.

— Девять! — крикнут ребята, и в ответ на их выкрик выбегут четыре помощника ведущего (один из них подготовленный заранее), у которых на груди будут картонные таблички с цифрой «9». Все четверо выстраиваются в ряд.

После этого ведущий предлагает ребятам-зрителям назвать самое маленькое однозначное число (1), затем самую лучшую отметку (5). И каждый раз, как только зрители громко называют число, выбегают четыре помощника ведущего с названной цифрой на груди и пристраиваются к шеренге.

— У меня в запасе осталось еще четверо, — сообщает ведущий. — Какие у них цифры на табличках, я не знаю, ребята не хотят показывать. Но все равно — пустим и этих четырех в дело. Глядишь, и пригодятся.

По его сигналу выбегает и пристраивается к шеренге последняя четверка ребят с перевернутыми табличками. Мы пока еще не знаем, какие цифры написаны на лицевой стороне этих табличек.

Шестнадцать ребят — помощников ведущего — выстроены в ряд (рис. 52 — исходное положение).

— Так не покажете, какие у вас цифры? — спрашивает ведущий у ребят из последней четверки.

— Нет! — хором отвечают те.

— Цифры-то у вас хоть одинаковые или все разные? — допытывается ведущий.

— Одинаковые! — так же дружно отвечают ребята.

— Ну, ладно, — успокаивается ведущий, — хорошо; что хоть одинаковые... Итак, — обращаясь ко всем, продолжает ведущий, — у нас четыре девятки, четыре единицы, четыре пятерки и... четыре еще какие-то цифры. Из этих цифр легко составить целый ряд различных многозначных чисел, — что может сделать любой из вас, — в этом нет никакого фокуса. Поэтому мы поступим иначе. Пусть все мои помощники перевернут свои номера, чтобы они нас не смущали, а потом мы эти номера перемешаем.

Все ребята, стоящие в шеренге, перевортывают свои таблички обратной стороной, так же, как у четверки, пришедшей последней. Обращаясь к шеренге, ведущий командует:

— Пять человек с правого фланга напра-во!

Пятеро поворачиваются направо, и ведущий отводит их в том порядке, как они стоят (то-есть колонной по одному с правого фланга впереди), на левый фланг, где они пристраиваются к шеренге (рис. 52 — первая перестановка).

— Пусть кто-нибудь из вас, — предлагает ведущий, обращаясь к зрителям, — сделает еще несколько таких перестановок, не объявляя вслух, по скольку человек он переводит с одного фланга на другой. А мне прошу завязать глаза, чтобы я не мог знать, какие перестановки вы сделаете.

Двое-трое из зрителей, выполняя просьбу ведущего, завязывают ему глаза (или надевают на голову большой колпак, не позволяющий ему видеть все происходящее) и производят несколько перестановок в шеренге, уводя с правого фланга на левый по два, по три, по пять, по семь человек.

— Ну, теперь, мне кажется, мы изрядно перемешали цифры, — говорит ведущий, снимая повязку с глаз и оглядывая шеренгу своих помощников. — Где тут единицы? Где девятки? Где пятерки? Я не знаю, и вы не знаете, хотя на ваших глазах происходили все эти перемещения. Но не беда! У нас есть с вами волшебные палочки, которые помогут нам во всем разобраться. Кто из вас, ребята, умеет обращаться с волшебными палочками?

Охотников, вероятно, найдется немало. Отобрав четырех ребят, ведущий вручает им свои палки, каждому по одной, и ставит перед строем, лицом к зрителям, на расстоянии пяти-шести шагов друг от друга. Палки ребята держат над головой на вытянутых руках.

9 9 9 9 1 1 1 1 5 5 5 5 □ □ □ □

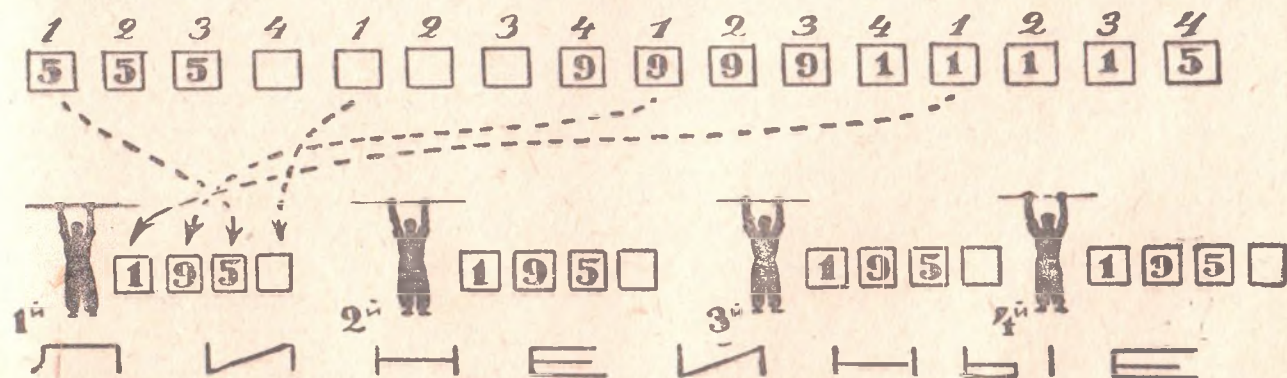
Исходное положение.

1 1 1 5 5 5 5 □ □ □ □ 9 9 9 9 1

Первая перестановка: пять человек с правого фланга переведены на левый фланг.

5 5 5 □ □ □ □ 9 9 9 9 1 1 1 1 5

Заключительное перестроение.



Разбивка по четверкам — первые номера выходят к первому линейному, вторые — ко второму и т. д.

Рис. 52.

— Это линейные, — объявляет ведущий. — Вот первый линейный, вот второй, вот третий, вот четвертый. Запомните их номера.

Потом, обращаясь к шеренге, подает команду:

— По четыре рассчитайтесь!

И когда расчет будет произведен, посылает первые номера в шеренге к первому линейному, вторые номера — ко второму и т. д. (рис. 52).

Когда все шестнадцать разобьются таким путем на четыре четверки, причем каждая четверка становится влево от своего линейного, ведущий предлагает ребятам открыть свои нагрудные таблички. В каждой четверке окажется по одной девятке, по одной единице, по одной пятерке и еще по одной цифре, — такой, какая нужна будет ведущему, в данном случае еще по одной единице (см. на схеме пустые, перевернутые таблички), чтобы составить сочетание цифр текущего года. Так как каждый знает, какой у него номер, он займет соответствующее место в своей четверке, чтобы получилось число 1951.

Секрет фокуса несложен. Предложите ребятам разгадать его, проделав опыт с шестнадцатью квадратами, пронумерованными теми же цифрами и поставленными в такой же ряд: 9999 1111 5555 1111. Пусть они, сделав несколько перестановок (слева направо), разложат потом квадратики последовательно на четыре кучки. В каждой кучке окажутся цифры, составляющие число 1951. Само собой разумеется, что фокус этот можно провести с любым четырехзначным числом.

Поставив линейных не в ряд, а по кругу, фокус-игру «Волшебные палочки» можно провести у новогодней елки. А фокусником (ведущим) может быть сам дед Мороз.

МАРШРУТ ПЯТИ ГОРODOB

От участников этой веселой игры, построенной на принципе «затейного путешествия», требуется знание карты СССР (в данном, разобранным ниже примере — карты европейской части СССР) и умение пользоваться компасом. Игра может быть проведена в лесу, в роще, в парке. Количество играющих — не более сорока человек, разбитых на четыре команды, по десять человек в каждой. Игра, таким образом, может быть проведена пионерским отрядом, в котором каждое звено будет представлять собою самостоятельную команду.

Чтобы игра прошла гладко, без задержек, нужно подготовиться к ней заранее. Так, например, каждая команда (звено) должна подготовить следующий необходимый для проведения игры инвентарь:

1. Шест высотой в 2,5 метра с прибитой на верхушке его корзинкой или легким фанерным ящиком. (Для этой цели могут быть использованы и затейные стойки, описание которых дано на стр. 154.) Под корзинкой к шесту прибаваются или привязываются концами две небольшие палочки, которые будут служить подпорками, если шест установить наклонно.

2. Один лук и столько стрел к нему, сколько игроков в команде.

3. Один городок или чурку соответствующего размера.

4. Палки (клюшки) по числу игроков в команде.

5. Бечевка длиной в 25 метров, связанная по концам и аккуратно сложенная.

Кроме того, каждая команда должна иметь по компасу, по одному волейбольному и одному маленькому мячу.

Не мешает также всем участникам игры перед проведением ее лишней раз внимательно посмотреть на карте расположение крупных советских городов.

Заранее должны быть разработаны маршруты путешествия по городам и намечены судьи — по одному на каждую команду, помимо главного судьи, отправляющего со старта и принимающего у финиша.

СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ

Взгляните на схему четырех кольцевых маршрутов (рис. 53), каждый из которых является маршрутом пяти городов. Маршруты проходят через разные города европейской части СССР, но начинаются и заканчиваются в одном пункте — в Москве.

Перенесем эту схему на местность — на участок леса или парка, отведенный для игры, с площадью, равной примерно половине или трем четвертям квадратного километра. Соответственно увеличив масштабы схемы и совместив север схемы с севером местности, наметим в отведенном для игры участке все указанные на схеме географические пункты. Для этого достаточно развесить на стволах деревьев, на пнях, на кустах и т. п. таблички с названиями городов. В центре обширного игрового поля окажется тогда пункт под названием «Москва», где соберутся к началу игры все участники «путешествия по маршруту пяти городов» и где точно в одно время будет дан старт всем четырем командам.

Каждая команда получает путевку; в ней указываются пункты (города), через которые проходит маршрут данной команды, и задания, которые в пути необходимо выполнить. На каждом промежуточном пункте маршрута выполняется одно задание, и пока команда с этим заданием не справится, она не может двигаться дальше.

Задача осложняется еще тем, что играющие в каждой команде сами должны находить кратчайший путь к пунктам маршрута, указанным в путевке, используя для этого свои географические познания и умения пользоваться компасом. Так, например, если мы с вами находимся в Вологде, то, зная местоположение этого города на карте, нам не трудно будет сообразить, что путь из Вологды на Саратов лежит в направлении приблизительно на юго-восток. Конечно, компас-то хоть и в руках, но карту приходится «смотреть» мысленно, поэтому кто лучше знает, лучше помнит карту, тот более точно определит и направление от пункта к пункту.

Протяженность всех маршрутов должна быть более или менее одинакова. Само собой разумеется, что подобно приведенным на рисунке 53 маршрутам могут быть разработаны и другие, а при повторении игры это даже необходимо сделать.

Команда, раньше всех закончившая маршрут, занимает в игре первое место. Остальные команды занимают, соответственно затраченному на маршрут времени, второе, третье и четвертое места.

СТАРТ

И вот все четыре команды, построившись шеренгами в форме четырехугольника, стоят в ожидании маршрутных путевок. В центре находятся главный судья и судьи, прикрепленные к командам.

Участники предполагаемого «пробега» имеют при себе соответствующее снаряжение, о котором говорилось вначале: у одного шест с корзиной, у другого лук со стрелами, у третьего мяч или веревка и т. д. Так, по частям, вещи распределены между играющими в каждой команде. У капитана команды — компас, один из самых важных предметов снаряжения.

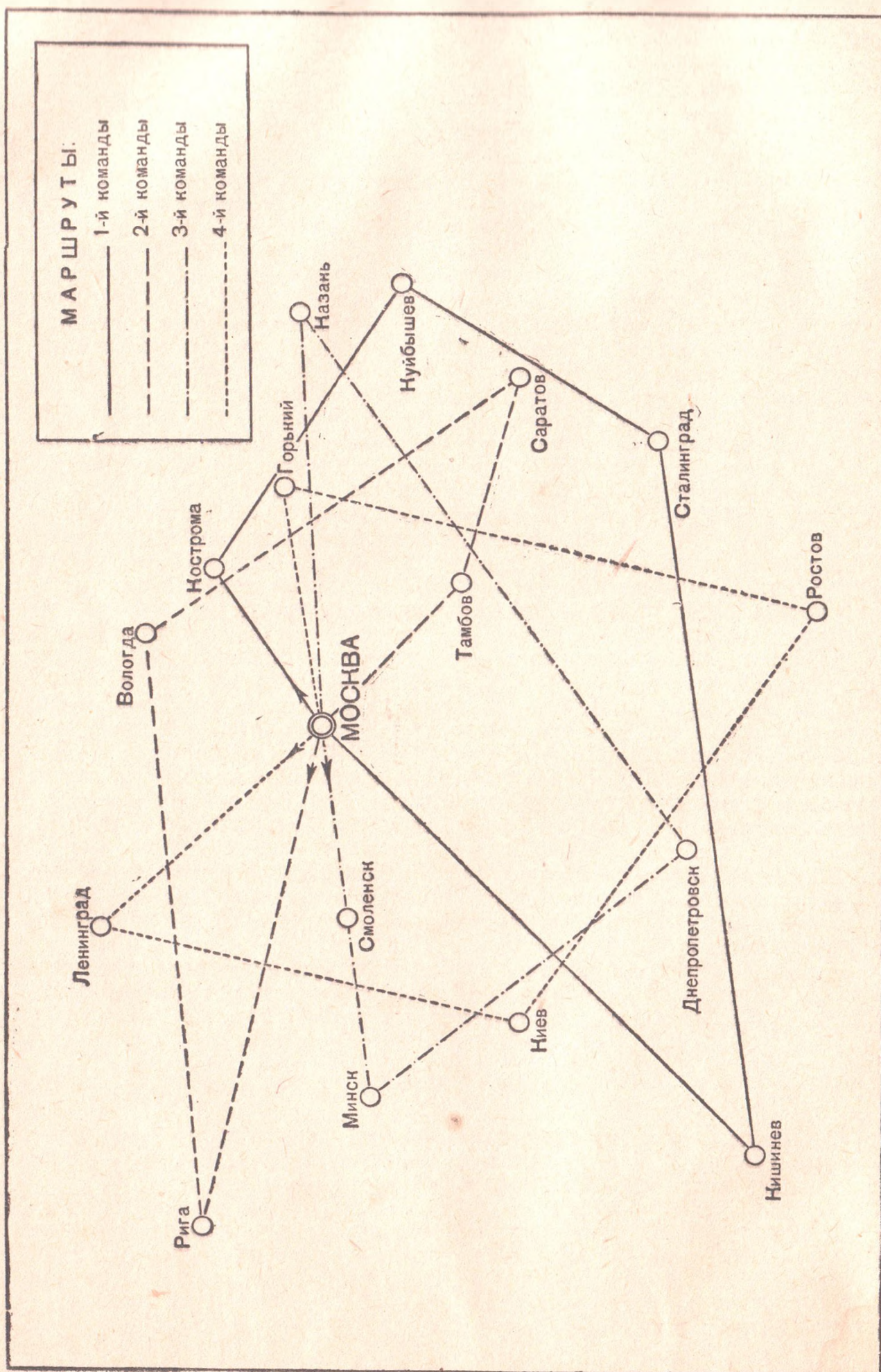


Рис. 53.

Главный судья кратко повторяет условия игры, с содержанием которой играющие должны быть знакомы. Затем он вызывает одного за другим капитанов команд (если игра проводится звеньями — вожатых звеньев) и каждому вручает конверт с путевкой.

Раскроем один из конвертов и ознакомимся с формой путевки:

КОМАНДА № 2		
Маршрут:		
Москва—Рига—Вологда—Саратов—Тамбов—Москва		
Задания:		
1. Стрельба из лука	_____	
2. Тренировка к волейболу	_____	
3. Тренировка к баскетболу	_____	
4. Тренировка к хоккею	_____	
Судья _____		
Старт _____	Финиш _____	Время в пути _____

Если взглянуть в маршрутные путевки других команд, то можно увидеть, что задания в них те же и даны в той же последовательности, разница только в маршрутах.

В путевках помечено время отправления — одинаковое для всех. Когда этот момент наступит, главный судья подаст команду: «Внимание! Марш!» — и команды могут отправляться в путь. Конечно, прежде чем отправляться в путь, нужно разобраться в своем маршруте, установить, в какую сторону идти, чтобы попасть на первый промежуточный пункт.

Направление определяется коллективно, после чего капитан выстраивает команду в колонну по одному и ведет ее по намеченному ориентиру. Для верности, чтобы не пройти мимо промежуточного пункта, можно справа и слева по движению колонны выставить дозорных.

ЗАДАНИЯ В ПУТИ

Стрельба из лука. Судья ставит шест наклонно, на подпорки. От корзинки, прикрепленной к шесту, судья отмеряет расстояние, равное 15 шагам, и отмечает его протянутой поперек по земле бечевкой. Это черта, с которой будет производиться стрельба из лука.

Играющие поочередно, из положения стоя (с колена, лежа, — смотря по общему условию), пускают по одной стреле, стараясь попасть стрелой внутрь корзинки.

Требуется тремя стрелами попасть в корзинку, чтобы выполнить задание на первом промежуточном пункте. Как только это будет сделано, капитан передает путевку судье, чтобы тот сделал в ней соответствующую отметку о выполнении задания. После этого капитан может вести свою команду дальше, ко второму пункту маршрута, предварительно, как и раньше, определив по компасу направление пути.

Тренировка к волейболу. Разложив связанную концами бечевку по кругу, встать на нее, образовав кружок. Одного из играющих поставить в центре круга.

Требуется, отбивая мяч ладонями друг на друга в любых направлениях, продержать его в воздухе до тридцати ударов. При падении мяча на землю раньше, чем будет сделано требуемое количество ударов, задание выполняется сначала.

После того как судья сделает отметку о выполнении этого задания, команда направляется к следующему промежуточному пункту.

Тренировка к баскетболу. Так же, как при выполнении второго задания, играющие становятся в круг по растянутой на земле бечевке. В центре круга стоит вертикально поставленный шест с корзиной наверху. Играющие поочередно (в любом порядке) бросают мяч, стараясь положить его в корзинку. При каждом попадании судья, наклоняя шест, вынимает мяч.

Требуется при любом количестве бросков пять раз положить мяч в корзинку, после чего, отметив путевку, можно идти на последний промежуточный пункт.

Тренировка к хоккею. Так же, как при выполнении двух предыдущих заданий, играющие становятся на растянутую по кругу веревку. В центре круга ставится городок. У каждого участника игры в руках палка-клюшка. Судья бросает в круг маленький мячик, который таким образом вводится в игру.

Требуется, ударяя палками по мячику, сбить городок.

* * *

Команда идет к финишу, совершая последний перегон маршрута пяти городов. Возможно, что одновременно идут или готовятся идти к финишу и другие команды. Нужно торопиться, так как каждая минута может оказаться решающей. Поэтому, если нет никаких сомнений в правильности выбранного направления, можно пробежаться напоследок.

А финишируют так. Команда выстраивается на линейку, и по знаку капитана играющие хором выкрикивают: «Маршрут закончен!» По этому возгласу главный судья и засекает время прибытия на финиш. Впрочем, он после этого проверяет, все ли снаряжение в наличии, и если что-нибудь утеряно в пути, то команда, хотя бы она и первая закончила маршрут, считается занявшей последнее место в игре.

Но уж это, конечно, непростительная оплошность!



И Г Р Ы Н А В О Д Е

Игры, описанные в этой главе, доступны для пионеров всех возрастов. В них могут играть и умеющие и неумеющие плавать, причем последние нередко в таких играх приобретают первичные навыки плавания.

С неумеющими плавать игры можно проводить на глубине воды по пояс. В большей своей части это игры, приучающие быстро и решительно входить в воду, свободно передвигаться по дну. С теми, кто уже плавает, игры могут проводиться и на более глубоком месте, например, на глубине воды по грудь, по шею. Игры, рассчитанные на умеющих плавать, будут способствовать закреплению ими навыков плавания.

Вожатый должен помнить, что во всех случаях игры на воде допустимы только в местах с твердым и чистым (лучше всего песчаным) дном и на глубине не более чем по плечи, примеряясь в данном случае к росту самого маленького из играющих.

Проводить игры на воде может только тот, кто сам умеет плавать. Предварительно руководитель обязан тщательно обследовать дно выбранного для игры участка реки или озера.

В пионерских лагерях игры на воде проводятся в местах, отведенных для купанья, и в часы, предназначенные для водных процедур. Как бы ни была увлекательна игра, вожатый должен строго следить за выполнением указаний врача о том, сколько времени разрешено ребятам находиться в воде. Во всяком случае, даже в жаркую погоду следует отводить на игры не более 15 минут за один раз.

ПЕРЕПРАВА КОМАНДАМИ

Звено разбивается на две команды. Обе команды становятся на берегу шеренгами в одну линию, лицом к воде. По сигналу руководителя все бросаются в речку и переправляются вброд на другой берег. Выигрывает команда, которая, переправившись на другой берег, первая снова построится в шеренгу, как в начале игры.

Затем игра повторяется, но уже в сторону другого берега.

ВСТРЕЧНАЯ ПЕРЕПРАВА

Эта игра является вариантом предыдущей. Играет одно звено, разделившись на две команды, или два звена — одно против другого. Команды выстраиваются шеренгами, лицом друг к другу, на противо-

ложных берегах речки шириной до 15—20 метров. По сигналу руководителя обе команды одновременно начинают переправу. Выигрывает команда, которая раньше построится на другом берегу.

Игра проводится до трех раз, после чего определяется победитель.

ЭСТАФЕТА ПО БРОДУ

Играющие разбиваются на две равные команды и выстраиваются колоннами по одному в двух-трех шагах от берега речки или озера, лицом к воде.

На некотором расстоянии от берега (насколько позволяет глубина реки) против каждой команды устанавливается шест с флажком или поплавок (рис. 54).

Поплавок — это отрезок бревна или полено с подвязанным к нему на бечевке и опущенным на дно кирпичом (см. рисунок).

По сигналу руководителя игры первые в командах быстро входят в воду, оббегают каждый свой шест или поплавок и возвращаются к берегу. Ударив по ладони очередного игрока своей команды, закончивший пробег становится в хвост шеренги, а тот, кого он вызвал ударом по ладони, совершает такую же пробежку и вызывает следующего.

Побеждает команда, все игроки которой раньше закончат пробег по воде.

ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА ПО БРОДУ

Обычную, «сухопутную» встречную эстафету, описание которой вы найдете на странице 48, можно провести и в воде, расположив участников на противоположных берегах речки, доступной для преодоления ее вброд.

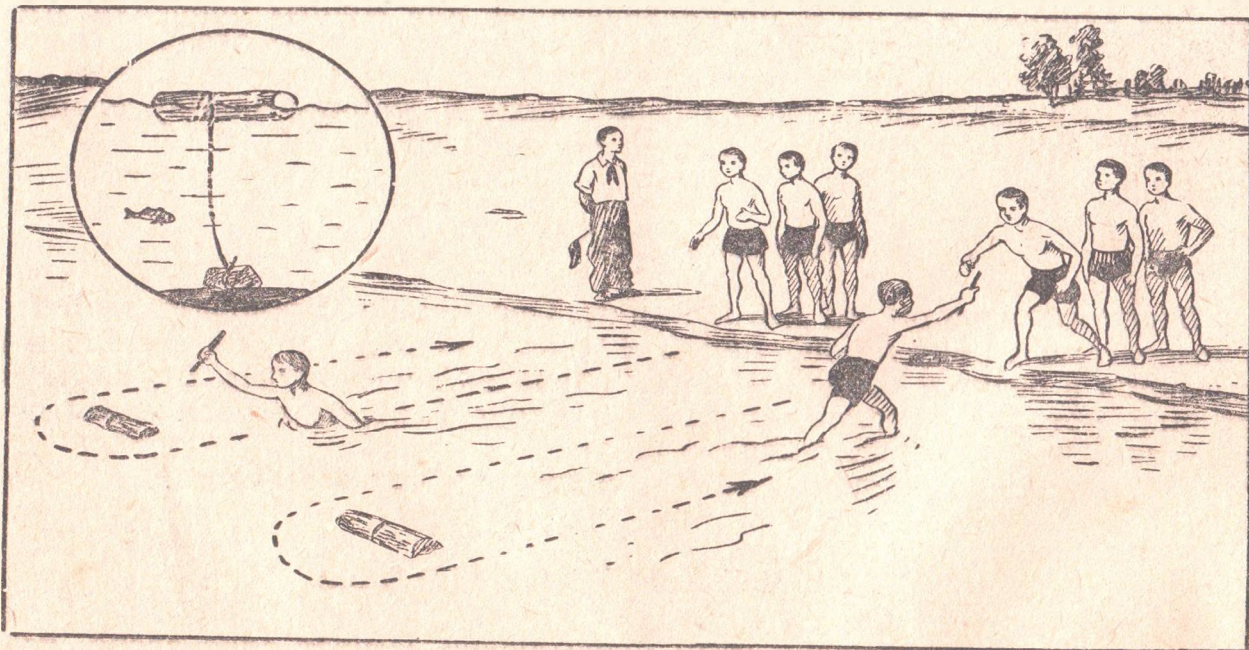


Рис. 54.

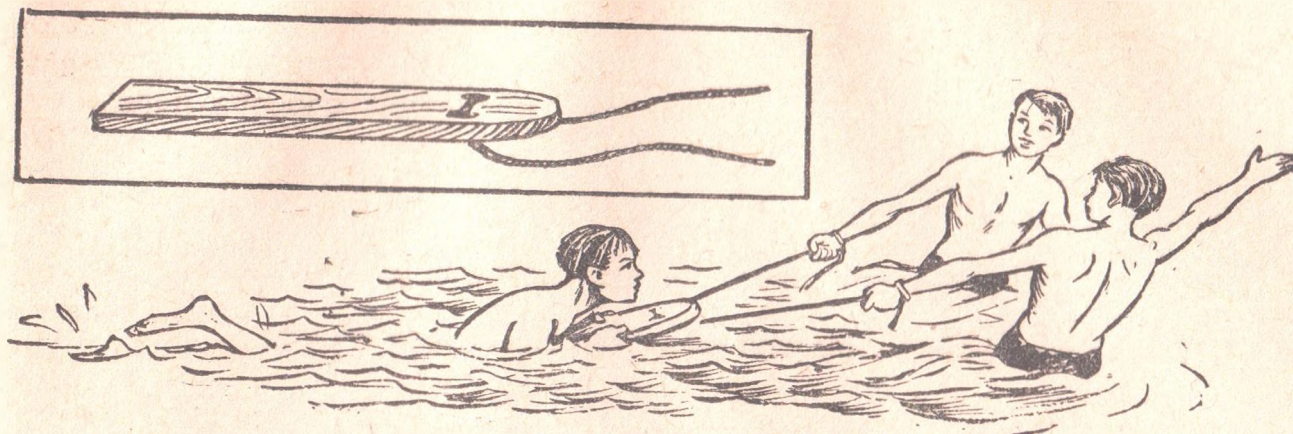


Рис. 55.

МОРСКИЕ КОНИ

Два звена, находясь на одном берегу речки, делятся на тройки. Тройки каждого звена получают порядковые номера.

Эстафетой в этой игре служит гладко оструганная доска для плавания с веревочными лямками по бокам (см. чертеж на рисунке 55). Первые по порядку тройки в звеньях выходят с досками на старт к самому краю берега и по сигналу руководителя бросаются в воду. Двое берутся за веревочные лямки, а третий ложится грудью на доску, обхватывая ее руками. Ступая по дну речки, «морские кони» тянут за собой доску (рис. 55), а лежащий на ней делает плавательные движения ногами. Обходя установленный в месте поворота шест или поплавок, играющие возвращаются к берегу и передают доски следующим по порядку тройкам. Игра продолжается до тех пор, пока все тройки обоих звеньев не совершат «путешествия» по воде. Выигрывает звено, быстрее выполнившее задание.

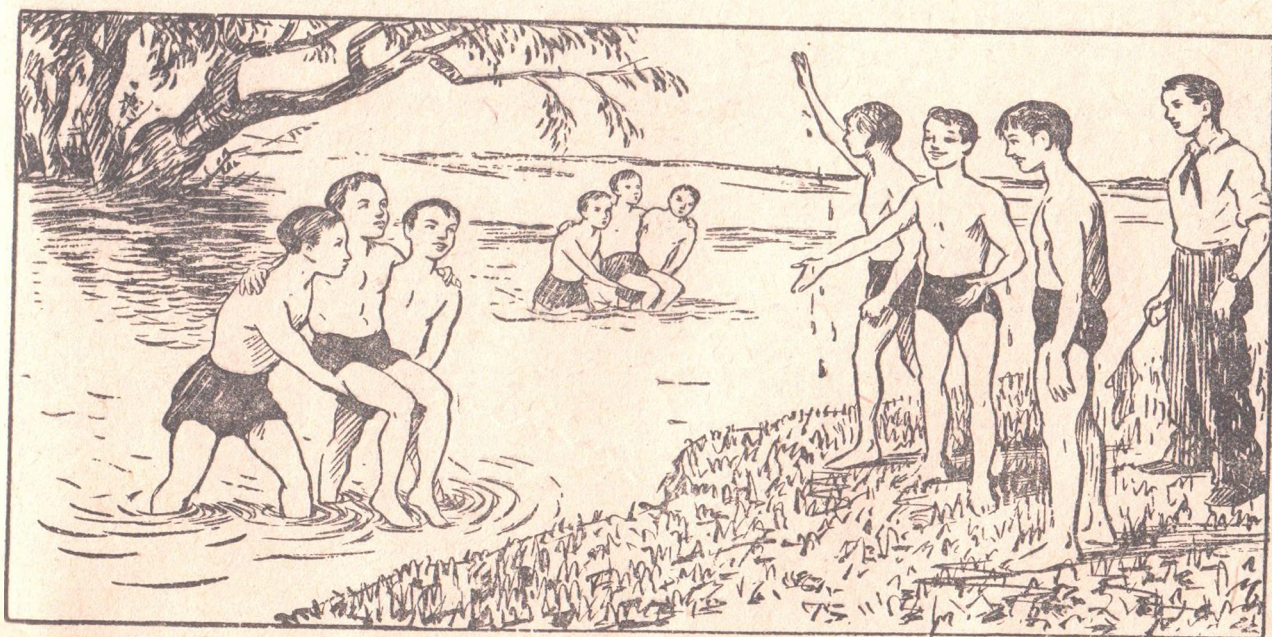


Рис. 56.

ПЕРЕПРАВА С ПЕРЕНОСКОЙ НА РУКАХ

Играющие делятся на тройки. По сигналу руководителя двое подсаживают третьего и начинают переправу. (Описание способа переноски товарища вдвоем на руках см. на стр. 162.)

Все «носильщики» входят в воду одновременно. Тройка, первой закончившая переправу, получает два очка, а пришедшая следом за ней — одно очко.

Игра повторяется три раза, причем каждый раз переносят других игроков (рис. 56).

Побеждает тройка, получившая большее число очков.

ЭСТАФЕТА С ОКУНАНИЕМ

На расстоянии 6—8 метров от берега, на глубине воды по грудь, параллельно береговой линии протягивается на поплавках веревка. Играющие, разбившись на две равные команды, выстраиваются на берегу. По сигналу руководителя игры первые номера в командах бегут в воду и, достигнув веревки, ныряют под нее (рис. 57). Встав с другой стороны веревки, играющий должен три раза хлопнуть в ладоши, а затем, опять нырнув под веревку, вернуться к своей команде и коснуться ладони очередного игрока, то-есть в данном случае второго номера. Вторые номера проделывают то же самое, объявляя (также касанием ладони) вызов следующим за ними номерам, и т. д.

Побеждает команда, игроки которой раньше закончат перебежки по воде с нырком под веревкой.

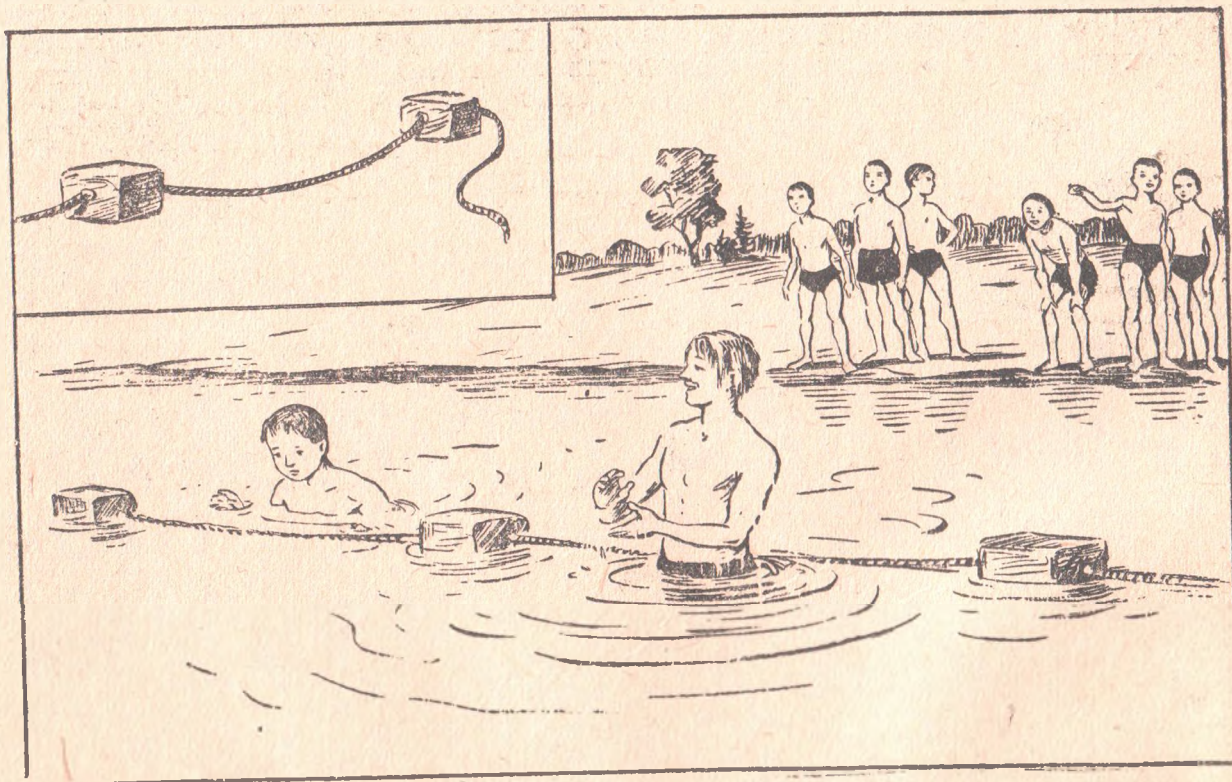


Рис. 57.

ПЯТНАШКИ НА ВОДЕ

Играют, как в обычные пятнашки (салки). Своеобразие пятнашек на воде состоит в том, что водящий не имеет права пятнать (салить) игрока, который окунулся с головой в воду. В игре соблюдается правило, по которому водящий перестает преследовать игрока, погружившегося в воду, и начинает бегать за кем-нибудь другим, пока тот тоже не окунется с головой. Однако, несомненно, среди играющих найдутся и менее расторопные, кто-то не успеет спрятаться под воду. Игрок, настигнутый водящим, идет водить, а прежний водящий включается в игру наравне со всеми.

РЫБАКИ И РЫБКИ

Играющие одного звена изображают «рыбаков», которые тянут невод, то-есть входят в воду, взявшись за руки. Играющие другого звена — «рыбки», которые «плавают», то-есть ходят и бегают по дну водоема. Задача рыбаков заключается в том, чтобы в течение отведенного для игры времени (3—4 минуты) изловить как можно больше рыбок. Развернувшись цепью и направляясь к месту, где собралось больше рыбок, рыбаки пытаются поймать их неводом. «Поймать неводом» значит окружить, замкнуть в цепь (рис. 58). Пока круг не замкнулся, рыбки могут, окунаясь в воду, проскальзывать через «сеть», то-есть между соединенными руками рыбаков, но как только круг будет замкнут, все находящиеся в нем рыбки считаются пойманными и выходят на берег.

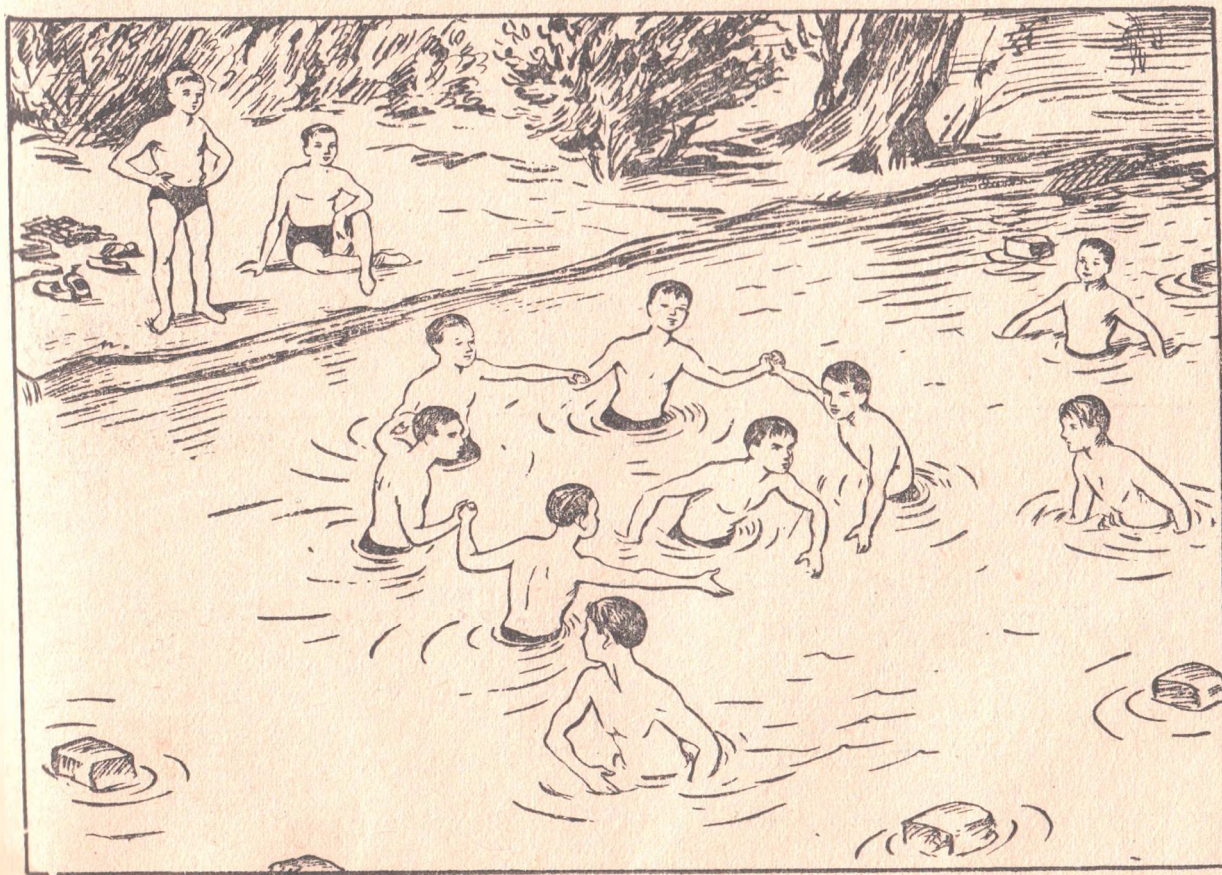


Рис. 58.

По истечении условного времени играющие меняются ролями: рыбки становятся рыбками, а рыбки — рыбаками. Игра возобновляется и продолжается столько же минут, сколько и в первый раз. Победа присуждается звену, которое, играя за рыбаков, сумело поймать больше рыбок.

Если игра проводится на большой, широкой реке, то на определенном расстоянии от берега надо расставить поплавки и запретить заходить за них играющим.

ОХОТНИКИ И УТКИ

Одно из звеньев, войдя в воду, располагается по кругу. Это «охотники». В середину круга, образованного охотниками, входят играющие другого звена и занимают места в произвольном порядке. Это «утки».

Конечно, охотники не теряют времени даром и стараются побольше «настрелять» уток. Перебрасывая друг другу надутую камеру от волейбольного мяча, охотники время от времени кидают ее в зазевавшуюся утку. Удалось попасть — «подбитая утка» выводится из игры, то-есть выходит из круга играющих на берег. Спасаясь от мяча, утки могут окунаться с головой в воду, что является для них хорошим средством защиты, так как правила игры запрещают охотнику держать в руках мяч больше трех секунд. Прицелился в одну утку, а она нырнула в воду, — придется, не раздумывая, бросать мяч в другую утку или же кому-либо из своих охотников.

Игра длится не более 5 минут, после чего играющие меняются ролями. После короткого перерыва игра возобновляется и длится столько же времени. Победа присуждается звену, которое сумеет «выбить» больше уток.

ГОНКИ С БРЕВНАМИ

На воде, вдоль берега, отмеряется дистанция для гонок длиной в 10 — 15 метров. Две команды, по 4 — 5 человек в каждой, становятся на старте. У каждой команды — бревно (или жердь), которое надо доставить по воде к финишу. Какая команда сумеет быстрее привести бревно к финишу, та и победительница в этом состязании.

Бревно можно тянуть по воде любым способом; один из них изображен на рисунке 59.

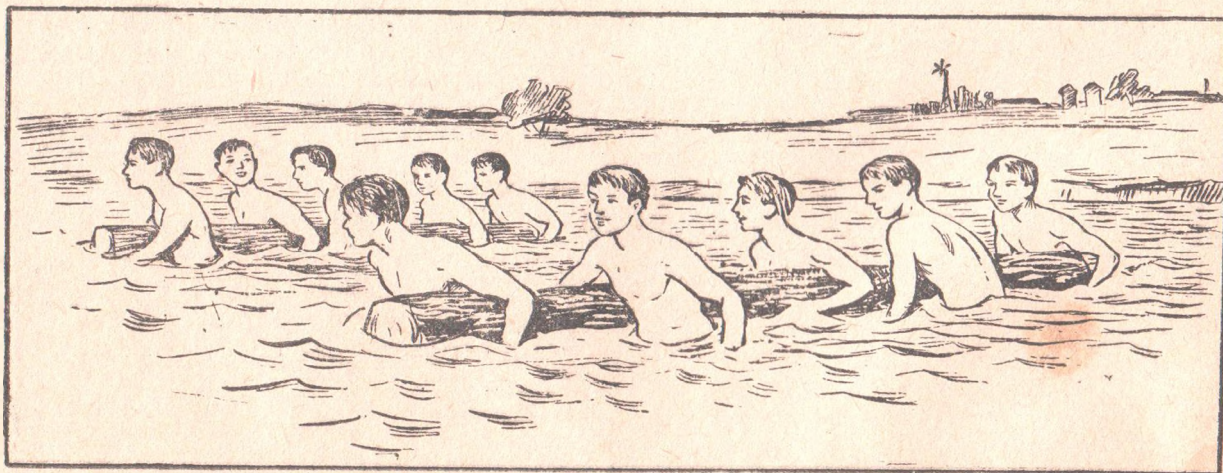


Рис. 59.

СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

ВОЛЕЙБОЛ

В волейбол играют две команды, по шесть человек в каждой. Игра ведется на площадке, разделенной сеткой на две равные части.

Размеры площадки для ребят от 12 до 15 лет — $7,5 \times 15$ метров. Столбы для сетки вкапываются на расстоянии 50 сантиметров от боковых линий. Ширина сетки — 90 сантиметров. Верхний край сетки на высоте: для мальчиков и девочек 13—14 лет — 2 метра 15 сантиметров; для девочек 15—16 лет — 2 метра 25 сантиметров; для мальчиков 15—16 лет — 2 метра 35 сантиметров.

По жребию одна команда выбирает площадку (правую или левую половину ее), а другая начинает подачу.

Каждая команда расставляет игроков на своей половине площадки в определенном порядке, изображенном на рисунке 60. Игрок, занимающий в подающей команде место № 1, для подачи мяча должен отойти за заднюю линию площадки, откуда сильным ударом по мячу перебросить его через сетку на сторону другой команды. Игроки этой команды отбивают мяч, стараясь перебросить его обратно через сетку, затратив на это не больше трех ударов. Мяч все время, таким образом, перелетает через сетку. И каждая команда старается отбить мяч так, чтобы противнику трудно было принять его.

Мяч перебрасывают через сетку до тех пор, пока какая-либо команда не сделает ошибку. Если ошибку допустила принимающая команда, то она проигрывает одно очко. Если же ошибка допущена подающей командой, то она теряет право на подачу, но очков не проигрывает. В этом случае право на подачу мяча переходит к другой команде.

Когда право на подачу снова перейдет к первой команде, подает мяч новый игрок, занимавший место № 2 (то-есть стоявший справа у сетки). Он переходит при этом на место № 1, а на его место становится игрок, занимавший место № 3, и т. д. Таким образом, все игроки меняются местами (рис. 60).

Играют команды до тех пор, пока одна из них не наберет пятнадцать очков. Эта команда выигрывает партию. Если же у одной команды будет пятнадцать очков, а у другой четырнадцать, то игра продолжается, пока на чьей-нибудь стороне не будет перевеса на два очка (например, шестнадцать и четырнадцать, семнадцать и пятнадцать, восемнадцать и шестнадцать и т. д.).

После первой партии играют вторую партию. Команды при этом меняются площадками. Если обе партии выигрывает одна команда, значит

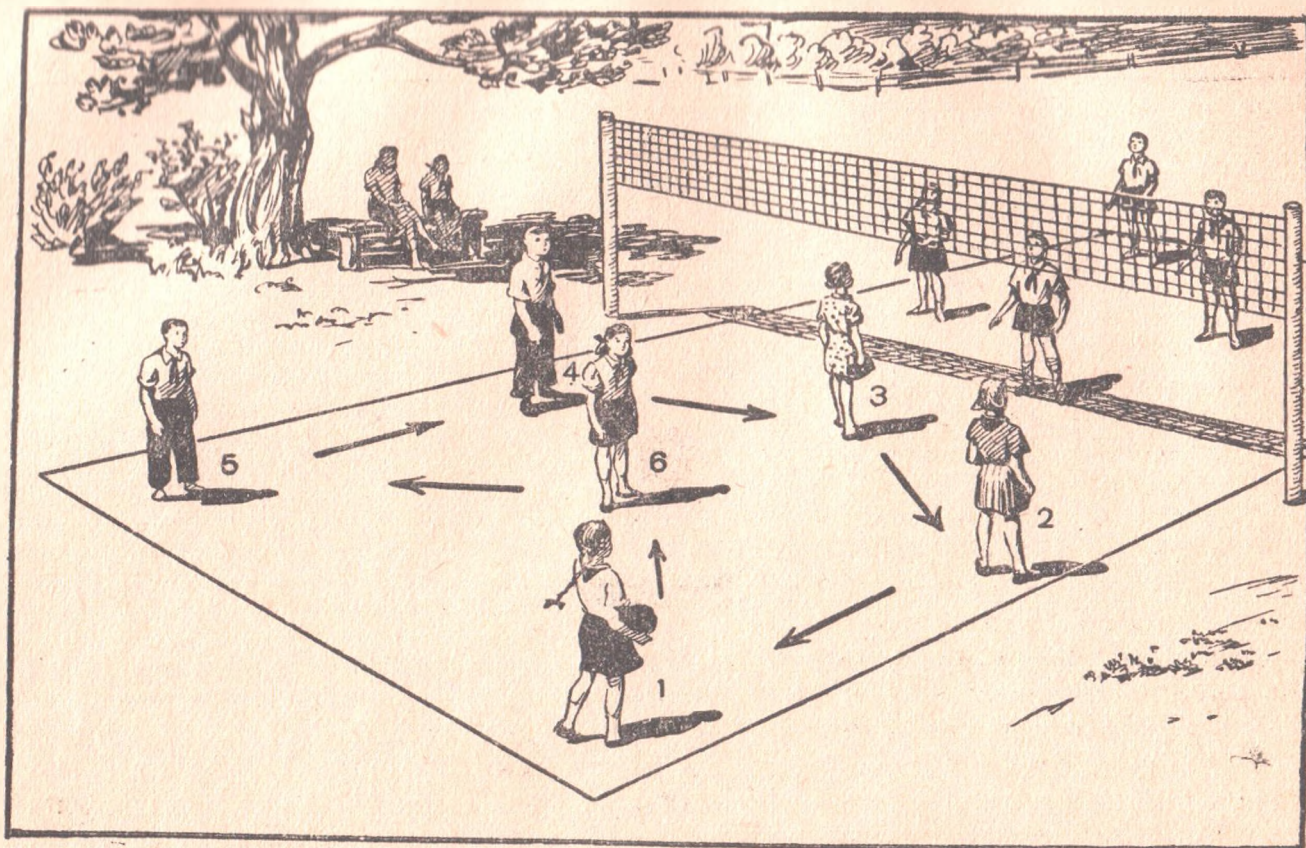


Рис. 60.

она и победительница. Если команды выигрывают по одной партии, проводится третья партия, которая и решает победу.

За игрой следит судья, который и ведет счет очкам.

О ш и б к и. Принимающая команда проигрывает очко, а подающая теряет подачу, если игроки допустят одну из следующих ошибок:

игрок кинул мяч без удара, схватил его, задержал в руках или прижал к туловищу;

мяч коснулся тела игрока ниже пояса (если мяч коснулся головы или туловища выше пояса, это за ошибку не считается);

мяч коснулся земли на площадке своей команды;

игрок прикоснулся к мячу два раза подряд;

команда не сумела перебросить мяч за сетку в три удара;

игрок прикоснулся к сетке, наступил или перешагнул за среднюю линию, проведенную на земле под сеткой;

игрок перенес руку через сетку до удара (после удара заносить руку за сетку можно);

мяч прошел под сеткой.

Подающая команда также теряет подачу:

если мяч подан не с воздуха;

если мяч задел сетку;

если при подаче игрок до удара переступил заднюю линию площадки;

если поданный мяч хотя и перелетел через сетку, но с помощью других игроков этой команды;

если поданный мяч вылетел за границу площадки противника, причем ни один из игроков принимающей команды не коснулся его рукой.

Как отбить мяч. Мяч может лететь сверху, — тогда быстро подбеги, согни руки в локтях и отбивай мяч раскрытыми ладонями (рис. 61). Старайся отбивать мяч двумя руками, а не одной. Научись отбивать, принимая мяч пальцами: такой отбив вернее и точнее.

Если мяч летит низко, присядь и отбей его также пальцами рук. Можешь принять низкий мяч на ладони рук, как на тарелочку, но сразу же резким толчком отбей его (рис. 62). Не задерживай мяч на ладонях.

В волейбол нужно играть сообща, дружно. Не «стреляй» мячом зря. Если ты от сетки далеко или отбить мяч за сетку тебе не очень удобно, отбей его товарищу по команде, а тот направит мяч за сетку.

Не бегай без надобности по площадке. Знай свое место.

Как подавать мяч. Поддача — важное дело в волейболе. Подавай мяч уверенно и сноровисто. Можно подать мяч снизу, сбоку и сверху. Самый простой способ поддачи мяча — снизу. Ударять по мячу можно ладонью или кулаком. На рисунке 63 показан способ поддачи мяча сбоку. Мяч подкидывают на уровень плеча и бьют прямой рукой.

Здесь описаны лишь главные правила игры в волейбол и дано лишь несколько советов игроку. Подробнее о технике игры может рассказать тебе опытный игрок. Пригласи такого игрока в школу, собери ребят — пусть послушают его советы.

БАСКЕТБОЛ

Игра в баскетбол по спортивным правилам ведется на особой площадке, у лицевых линий которой устанавливаются специальные стойки со щитами и корзинами. Как устроить площадку, щиты и корзины, показано на рисунках 64 и 65.

Размеры площадки для ребят пионерского возраста — 14×26 метров (но не менее чем 11×20 метров). Веревные сетки на металлических кольцах диаметром 45 сантиметров. Кольца укрепляются на щитах (1,2 и 1,8 метра) на высоте 2,75 метра от земли. Стойки высотой 3,95 метра устанавливаются на расстоянии не менее 40 сантиметров от лицевых линий за площадкой. Подземную часть стоек надо осмолить.

Площадку надо хорошо выровнять и утрамбовать. На неровной площадке играть нельзя. На ней не должно быть и травы, потому что на траве можно поскользнуться, особенно после дождя.



Рис. 61.



Рис. 62.

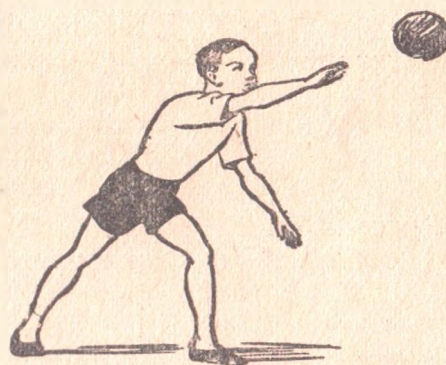
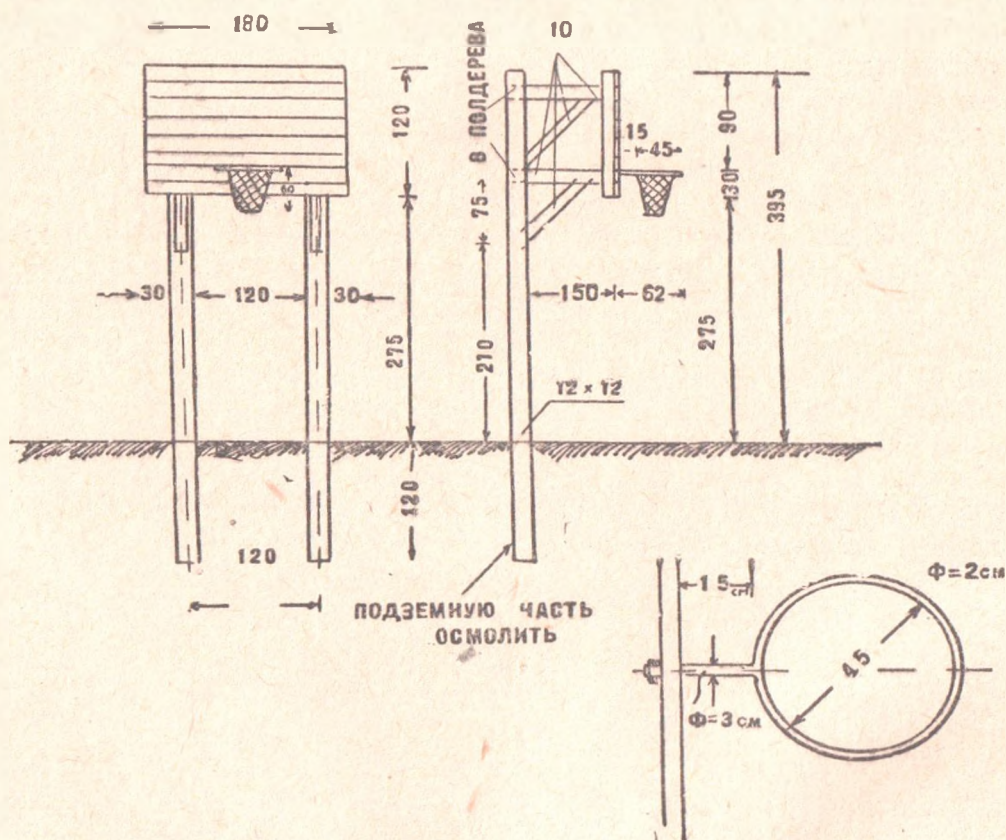
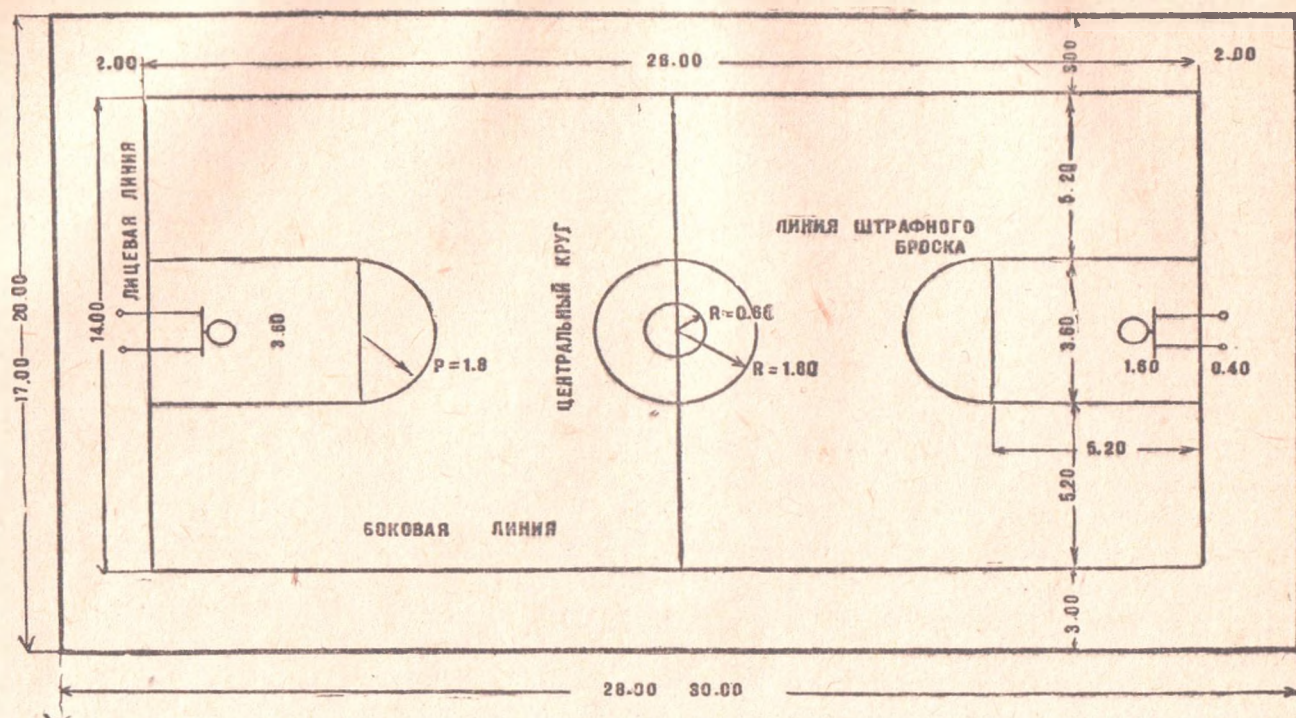


Рис. 63.



В середине площадки надо разместить круг радиусом в 60 сантиметров. Это центр, где начинается игра. Он находится внутри второго круга, радиус которого 180 сантиметров.

Параллельно лицевым линиям, на расстоянии 5,2 метра от них, проведите линии штрафной площадки.

От середины каждой из лицевых линий отметьте в обе стороны 180 сантиметров. Из этих точек в глубь площадки проведите две линии, параллельные боковым, до пересечения с линией штрафного броска. Образуется как бы коридор, шириной в 360 сантиметров. Теперь из середины линии штрафной площадки проведите полуокружность радиусом в 180 сантиметров. Этот полукруг пересечется с линиями ранее проведенного коридора. Площадка, которая образуется линиями коридора и полукруга, называется областью штрафного броска.

О П И С А Н И Е И Г Р Ы

В каждой команде играет по пять человек: два защитника, два нападающих и центровой. Один из игроков является капитаном команды.

Игра ведется: для пионеров среднего возраста — 20 минут с перерывом в 10 минут после первых 10 минут; для пионеров старшего возраста — 30 минут с перерывом в 10 минут после первой половины игры. Каждая команда в течение игры стремится большее количество раз забросить мяч в корзину противника.

Начинается игра так: центровые игроки становятся внутри центрального круга, каждый в своей половине его, лицом к корзине противника, заложив одну руку за спину; судья подбрасывает мяч вверх между центровыми игроками и дает свисток — сигнал начала игры.

Каждый из центровых старается сразу отбросить мяч своему игроку. Если после броска судьи ни один из центровых не коснется мяча, судья повторяет бросок.

Остальные игроки обеих команд располагаются на площадке произвольно.

Игроки могут ловить, перехватывать, передавать и бросать мяч одной и двумя руками. Можно «вести» мяч, ударяя его о площадку одной или попеременно (но не одновременно) обеими руками, и катить мяч толчками по площадке. На рисунках 66, 67, 68 изображены отдельные моменты игры с мячом.

Разрешается, стоя на месте, ударять мяч о землю одной или обеими руками (попеременно). Но как только мяч задержан одной или двумя руками, вести его этому игроку уже больше нельзя; надо бросить мяч или передать другому игроку.

Когда мяч коснется другого игрока, чужого щита или корзины, игрок может вторично завладеть мячом и снова вести его.

Разрешается делать с мячом в руках только один шаг.

Разрешается отбивать мяч руками, но только ладонями. Разрешается выбивать и вырывать мяч из рук противника, не прикасаясь, однако, к игроку, владеющему мячом.

Считается ошибкой:

если игрок ведет мяч, ударяя им о землю сразу двумя руками, или катит по земле, не отрывая рук от мяча;

если игрок снова завладеет мячом, но мяч до этого не коснется другого игрока, корзины или щита;

если при повороте с мячом игрок сдвинул с места опорную ногу;

если игрок с мячом в руках сделал больше одного шага;

если игрок ударил по мячу кулаком или тыльной стороной кисти;

если игрок наступил или переступил за боковую или лицевую линии площадки;

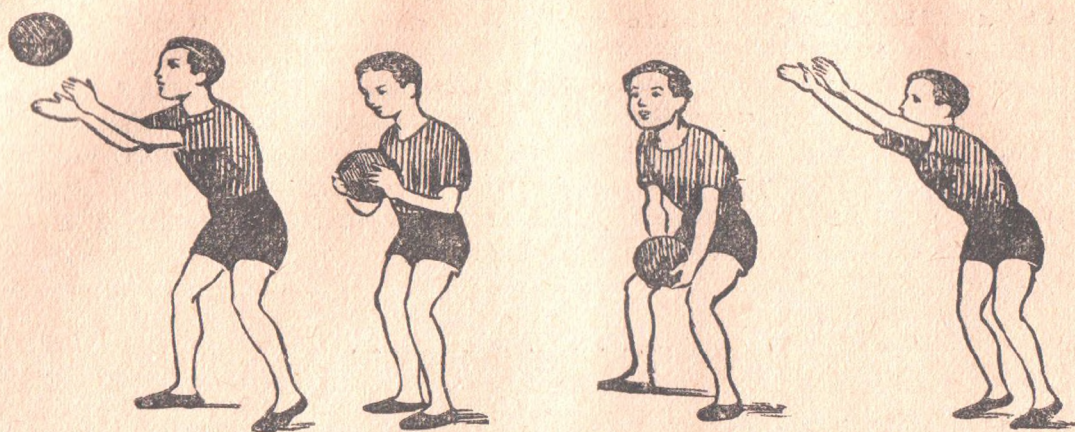


Рис 66.

Рис. 67.

если мяч выброшен игроком в «аут», то-есть за линию игровой площадки.

В случае допущения этих и некоторых других ошибок мяч немедленно переходит к игроку противоположной команды. Этот игрок бежит с мячом к боковой линии; с точки, ближайшей к месту, где была допущена ошибка, вводит мяч в игру, то-есть бросает мяч кому-либо из игроков своей команды.

У игрока, выбрасывающего мяч, обе ноги должны находиться за линией. Остальные игроки стоят от выбрасывающего игрока не ближе чем на один метр.

Игрок не имеет права находиться более 3 секунд в коридоре противника.

За нарушение правил, за грубую игру назначается штрафной бросок.

Игрок, выполняющий штрафной бросок, становится за линией штрафного броска провинившейся команды. Два игрока, по одному от каждой команды, становятся друг против друга у щита, за границей области штрафного броска, в 60 сантиметрах от щита. Остальные игроки отходят в сторону. По свистку судьи игрок в течение 10 секунд обязан бросить мяч в корзину.

Пока мяч не коснется щитка, корзины или площадки, игрокам за-

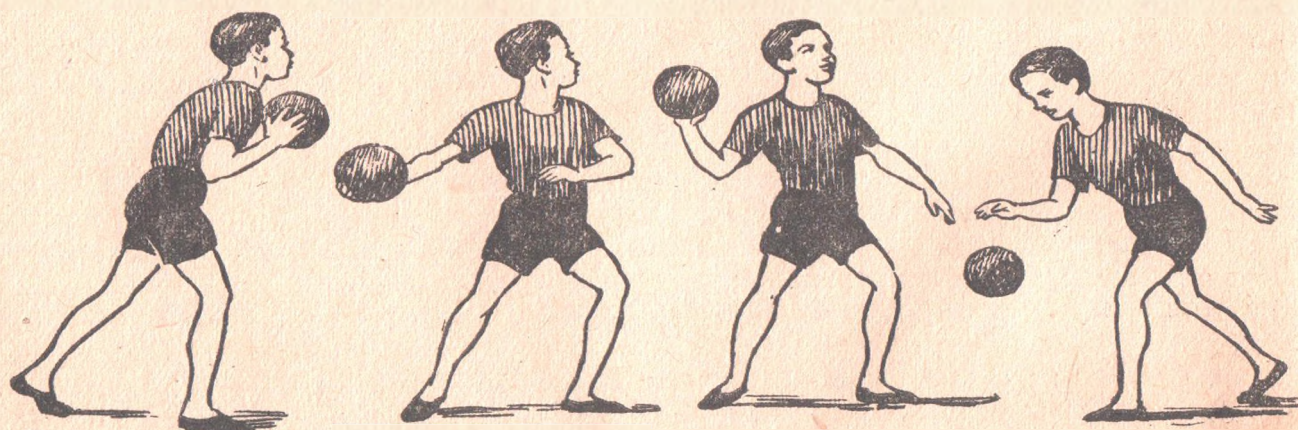


Рис. 68.

прещается активно действовать, то-есть переходить область штрафного броска, касаться мяча и т. д.

Игроку, сделавшему штрафной бросок, не разрешается вторично касаться мяча, пока к мячу не притронется кто-либо из играющих. За грубость, допущенную при броске игроками провинившейся команды, штрафной бросок повторяется. При грубом поведении игроков команды, выполняющей штрафной бросок, забитый мяч не засчитывается.

Судья назначает штрафной бросок:

если игрок коснулся мяча, когда мяч находился на кольце своей корзины, но не был забит;

если игрок приблизится ближе чем на один метр к линии, с которой игрок другой команды вводит мяч в игру;

если игрок умышленно затягивает игру;

если центральной игрок покидает центральный круг, пока мяч еще не разыгран;

если игрок задерживает другого игрока с мячом, толкает его, пытается поставить подножку.

Судья может назначить сразу два (и более) штрафных броска, если одновременно допущены грубые ошибки и нарушение правил двумя или несколькими игроками одной команды. Когда нарушается правило одновременно игроками обеих команд, назначаются штрафные броски той и другой команде.

Если одновременно с броском по корзине нарушено правило и мяч из-за этого не попал в корзину, провинившаяся команда наказывается двумя штрафными бросками.

Конечно, если грубая игра допущена игроками первый раз, судья может только сделать предупреждение игроку, а не назначать сразу же штрафной бросок.

В начале каждой половины игры и после попадания мяча в корзину игра возобновляется с центра.

В случае, если игра по каким-либо причинам прервана (например, судья сделал замечание игроку, остановил игру, потому что мяч вышел на «аут» от прикосновения к нему двух игроков и т. п.), разыгрывается спорный мяч. Судья становится в той точке площадки, где был мяч, и подкидывает его кверху. Мяч разыгрывают два ближайших игрока обеих команд.

Мяч считается забитым, когда он целиком прошел в кольцо. За попадание, сделанное с поля во время игры, засчитывается два очка, со штрафного броска — одно очко.

Мяч не засчитывается, если попадает в корзину снизу, пройдет через нее и упадет в нее обратно. В этом случае мяч выбрасывается из-за лицевой линии игроком команды, у корзины которой ведется игра.

Команда, набравшая наибольшее количество очков, считается победительницей.

РУССКАЯ ЛАПТА

Русская лапта — старинная народная игра.

Играют в русскую лапту на площадке длиной до 70 — 80 метров и шириной до 35—40 метров. На площадке отмечается «поле» длиной и шириной до 35—40 метров. Место за одной из поперечных линий на площадке, отмечающих сторону поля, называется «городом», участок за противоположной линией — «кном». Перед линией города чертится линия «пригорода» длиной в 3 метра. По концам линий, отмечающим город, кон и пригород, ставится по флажку (рис. 69).

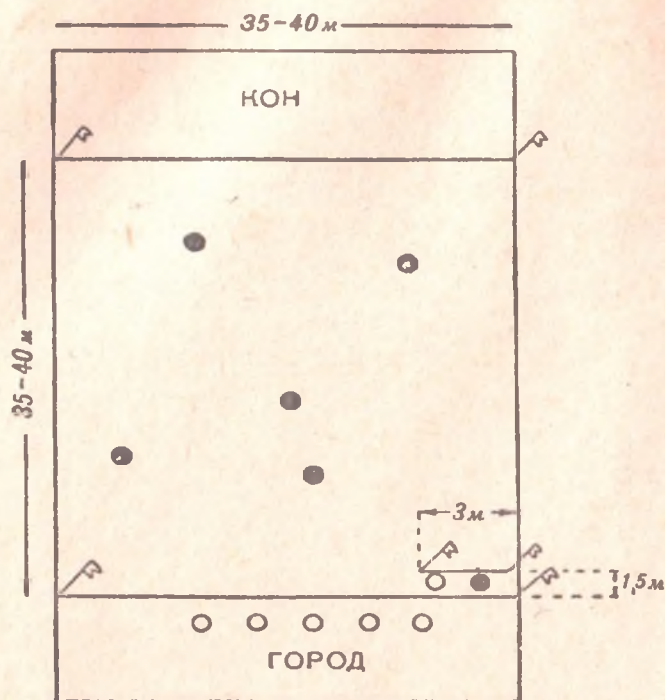


Рис. 69.

Для игры нужен маленький мяч и лапта — деревянная палка, слегка отесанная с одного конца в виде лопаточки, чтобы удобнее было ею бить по мячу. Длина лапты — 75 сантиметров.

Участники игры разбиваются поровну на две команды, примерно по десять человек в каждой. По жребию одна из команд бьет, другая водит, то-есть ловит мяч. Бьющая команда располагается за линией города, а команда, которая водит, занимает поле. Один из игроков команды поля — подающий — становится с мячом в руках на линии пригорода. Сюда же выходит один из игроков бьющей команды — метальщик — с лаптой в руках. Подающий подбрасывает мяч вверх, а метальщик ударяет по мячу лаптой, направляя мяч в поле.

Если удар был хороший и мяч вылетел далеко, то метальщик, оставив лапту, делает перебежку через поле за линию кона и обратно — за черту города. Пока он бежит через поле, игроки другой команды, подняв мяч с земли, пытаются попасть им в бегущего, а тот, конечно, увертывается. Бегущий в безопасности (в него не могут бросать мяч) только за чертой города, пригорода и кона. Бегущий может остаться за линией кона, если он видит, что бежать обратно опасно, в него легко будет попасть мячом.

Если же удар вышел слабым и мяч упал неподалеку, то метальщик ждет хорошего удара следующего за ним игрока бьющей команды и тогда делает перебежку с ним вместе. В это же время может перебежать обратно и тот игрок, который застрял раньше за линией кона. Игроки команды поля стараются поймать пробитый мяч с воздуха («поймать свечу») или схватить мяч с земли и попасть мячом в кого-нибудь из перебегающих игроков команды города.

Пойманная «свеча» дает игрокам поля право перейти в город; другая команда становится в этом случае командой поля. Игроки команды поля бегут в город также и тогда, когда кому-нибудь из игроков поля удастся попасть мячом в перебегающего игрока команды города. В этом случае игроки команды поля должны быстрее бежать в город, так как игроки команды города могут, в свою очередь, схватить мяч и попасть им в любого игрока поля, который еще не успел скрыться в городе. Если это им удастся, то игроки команды поля должны вернуться обратно в поле. Но они опять могут «отыграться», подобрав мяч и попав им в игрока команды города, находящегося на поле, и т. д.

Когда в городе полностью соберется, наконец, какая-нибудь одна команда, игра продолжается дальше.

Результаты игры оцениваются очками. Каждый игрок команды города, сделавший перебежку от города до кона и обратно, не будучи заде-
тым мячом, получает одно очко.

Общее число очков, полученных каждой командой, подсчитывается по окончании игры. Выигрывает команда, получившая за время игры большее количество очков.

Играя в лапту, необходимо придерживаться также следующих правил:

1. Каждый игрок команды города может бить по мячу только один раз, независимо от того, попал ли он лаптой по мячу или промахнулся. Право на следующий удар он получает каждый раз после того, как сбегает за линию кона и вернется в город.

2. Совершать перебежки после сильного, хорошего удара по мячу может сразу несколько игроков.

3. Игроки команды поля имеют право бегать с мячом по всему полю и перебрасывать мяч один другому.

4. Игрокам команды поля запрещается мешать перебегающим игрокам города (вставать на пути, задерживать игроков).

5. Перебегающим запрещается пересекать боковые линии площадки.

ЛАПТА В ЧЕТЫРЕ СТОЙКИ

Играющие делятся на две команды, по два звена в каждой. По жребию одна команда располагается за чертой города, другая свободно размещается в поле. В четырех местах поля ставятся четыре стойки высотой в 1,5 — 2 метра на расстоянии 8—10 метров одна от другой (рис. 70). Очередной игрок команды города отбивает мяч в поле (без подающего) и бежит к первой стойке, от первой стойки ко второй, третьей, четвертой и обратно к себе в город или же останавливается у одной из стоек (здесь он в безопасности), выжидая следующей подачи мяча. Вместе с ним совершать перебежки может сразу несколько человек. Игроки

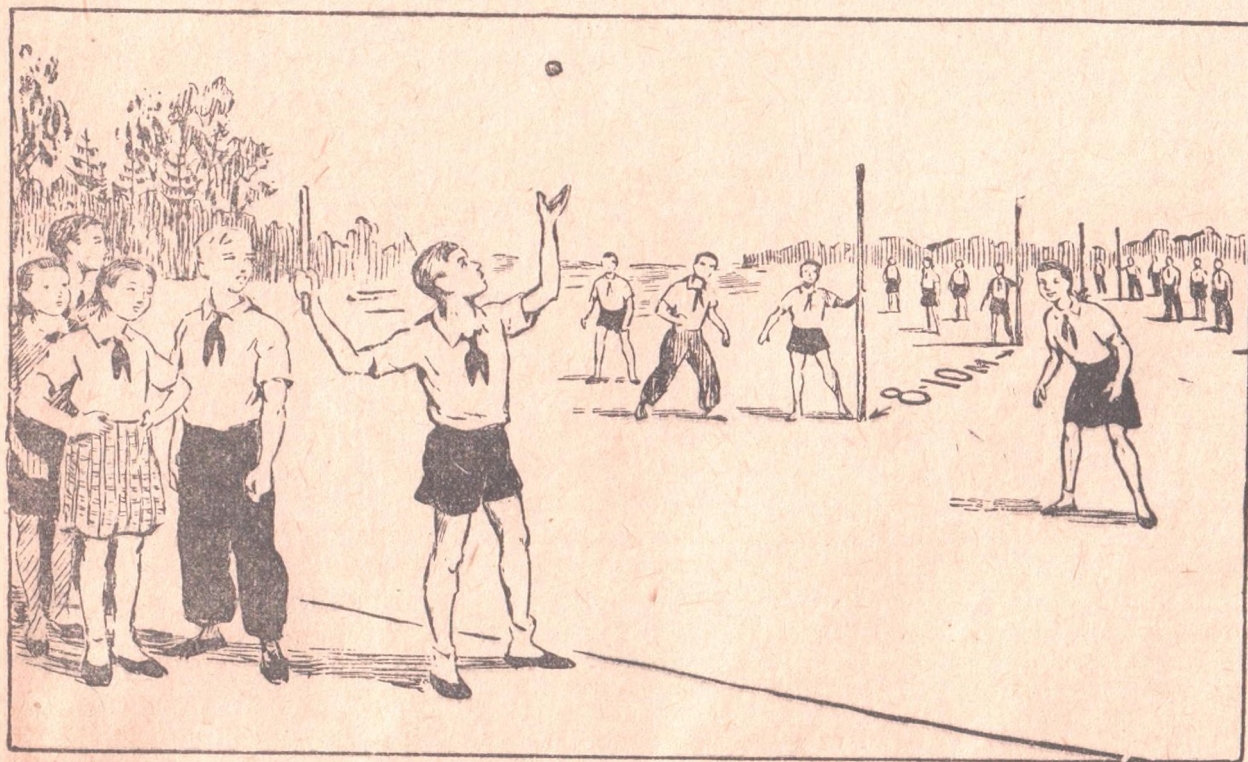


Рис. 70.

команды поля стараются поймать на лету брошенный мяч или поднять его с земли и осалить мячом кого-нибудь из перебегающих игроков команды города. Когда это им удастся, команды меняются ролями. Каждый игрок команды города, благополучно вернувшись после перебежек обратно в город, получает для своей команды очко. Команда, набравшая за время, установленное на игру (15—20 минут), большее количество очков, побеждает.

Запомните правила игры в лапту в четыре стойки:

1. Игрока, который держится рукой за стойку, салить мячом нельзя.
2. Игроки должны перебегать от стойки к стойке последовательно, не пропуская ни одной.

3. На обратном пути задерживаться около стоек нельзя.

4. У одной стойки, смотря по ходу игры, могут останавливаться и несколько человек.

5. Если мяч пойман игроком поля от подающего с лету, команды местами не меняются.

ГОРОДКИ

Разметка площадки для городков показана на рисунке 71. А — конны на расстоянии 8 метров от лицевых линий городов. Б — полуконы на расстоянии 4 метров от лицевых линий городов. В — города размером 1,5×1,5 метра. Г — пригороды.

Размеры площадки даны для школьников 11—12 лет, то-есть рассчитаны на средний пионерский возраст.

Площадку для городков следует устраивать на ровном месте с плотным грунтом. Травяной покров надо срезать ровным слоем, а затем хорошо утрамбовать.

Играют вдвоем (друг с другом), вчетвером (двое на двое) или командами по 3—5 человек в каждой. В соревнованиях команда состоит обычно из пяти человек. По жребию команда получает правый или левый город, пять городков и биты — по две на каждого игрока.

Игра состоит в том, что каждая команда стремится выбить из своего города одну за другой десять фигур, составляемых из городков, затратив на это наименьшее количество ударов битами. Сначала бьют по городу все игроки одной команды, потом все игроки другой. Каждый, когда до него дойдет очередь, может сделать только два удара.

Установлен следующий порядок выбивания городошных фигур: 1. Пушка. 2. Звезда. 3. Колодец. 4. Артиллерия. 5. Пулеметное гнездо. 6. Ракетка. 7. Рак. 8. Серп. 9. Самолет. 10. Закрытое письмо.

На рисунке 72 показано, как складываются все эти фигуры. За исключением последней («закрытое письмо»), они ставятся на середине лицевой (передней) линии города. Последняя фигура, как это видно из рисунка, расставляется по всей площади города.

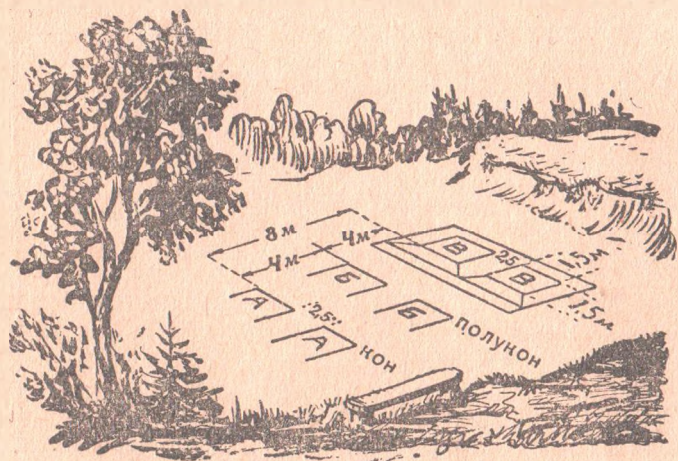


Рис. 71.

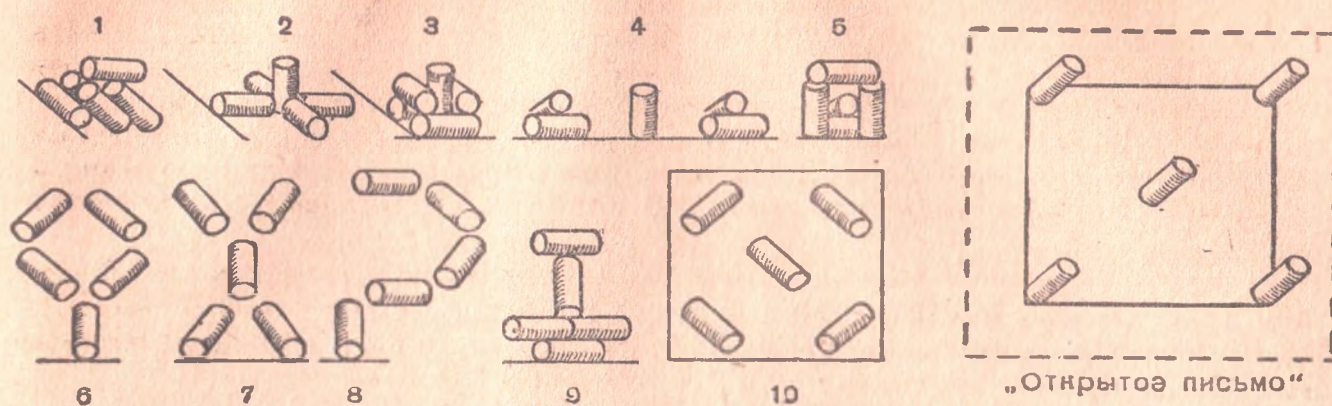


Рис. 72.

Для младших пионеров, при соответственно уменьшенных размерах площадки, уменьшается и количество фигур в игре. Обычно ставятся первые пять фигур, а в заключение шестая: «открытое письмо», отличающаяся от «закрытого письма» тем, что городки в том же порядке ставятся, а не кладутся.

Каждую новую фигуру выбивают с дальней линии, то-есть с кона. Если удар сделан неудачно — фигура развалилась, но ни один городок не выбит за пределы города, то очередные игроки бьют также с кона, пока не будет выбит хотя бы один городок, после чего уже можно бить с ближней линии — с полукона.

Последняя фигура — «письмо» (как «открытое», так и «закрытое») — полностью выбивается с кона; причем первым должен быть выбит городок, находящийся в центре. Выбить его — значит «распечатать письмо». Однако если одновременно с этим городком будет выбит еще какой-нибудь другой, то все городки ставят на место и «распечатывают» письмо снова.

Городок считается выбитым, если он полностью вышел за боковую или заднюю черту города. Если он остался на черте, то его выбивают так же, как все остальные городки, находящиеся в городе. Городок считается выбитым, если он после удара почему-либо снова вкатился в город. Его нужно убрать.

От передних углов каждого города обычно прочерчивают в сторону играющих (рис. 71) косые линии — «усы». Площадь между этими линиями называется пригородом. Если городок после удара выкатился за лицевую линию города и остался в пригороде, то его надо выбивать оттуда.

Удар считается неправильным:

если игрок, метнув биту, переступил при этом черту кона или полукона;

если игрок сделает удар вне установленной очереди.

Счет в игре ведется на очки. Команда, выигравшая в первом круге, то-есть выбившая все десять фигур, затратив на это меньшее количество ударов, получает выигрышное очко. Другой команде записывают ноль. Если же обе команды выбьют фигуры, затратив на это одинаковое количество ударов, то каждой команде записывают по $1\frac{1}{2}$ очка.

Команда, выигравшая дважды, считается победительницей со счетом 2:0. Если после двух игр команды имеют равное количество очков, то они играют в третий раз.

КРОКЕТ

Площадка для игры в крокет представляет собою прямоугольник длиною в 11 метров и шириною в 5 метров, разбитый на ровном и, по возможности, твердом грунте. На площади этого прямоугольника в симметричном порядке устанавливаются 9 проволочных ворот: по 4 обыкновенных (одинарных) на каждой половине игрового поля и двойные ворота — «мышеловка» — в центре. Мышеловка составляется из двух одинарных ворот, вбитых в землю крест-накрест.

В середине противоположных коротких сторон площадки вбиваются колышки: на одной стороне красный, на другой — черный.

На рисунке 73 дан чертеж крокетной площадки: расположение ворот и колышков, а также расстояния между воротами в метрах. При меньшей площадке уменьшаются и расстояния между данными воротами. Единицей измерения берут тогда не метр, а длину крокетного молотка: вместо двух метров — длину двух крокетных молотков, вместо полуметра — половину длины крокетного молотка и т. п.

Принадлежность для игры — молотки и шары. Один комплект игры состоит из четырех молотков и четырех шаров красного цвета и такого же количества молотков и шаров черного цвета. Краска на молотках и шарах не сплошная, а в виде красных и черных полосок — от одной до четырех, что не только отличает молотки и шары один от другого, но и указывает порядковый номер. Это делается для того, чтобы в игре не путать шары и очередь.

Игра может происходить лишь между двумя командами от двух до четырех игроков в каждой или же один на один. При командной игре с полным составом (по четыре человека с каждой стороны) каждый игрок играет только одним шаром.

Команды играют шарами и молотками своего цвета. Задача каждого игрока заключается в том, чтобы прогнать свой шар в определенной последовательности через все ворота — туда и обратно — и «заколоться», то-есть ударить шаром на обратном пути по своему колышку, вбитому у начальных (первых) ворот А или А¹. На рисунке 73 пунктирной линией показан полный путь крокетного шара, проведенного слева от точки, помеченной крестиком, через ворота А, Б, Г, Д, В¹, Б¹, А¹, — и обратно через ворота А¹, Б¹, Г¹, Д, В, Б, А, после чего шар ударяют по колышку. По внешнему своему виду путь, проделанный шаром, напоминает восьмерку.

Выигрывает партию та команда (или тот игрок, если играют вдвоем), чьи шары скорей окончат игру, то-есть пройдут весь установленный путь и заколются.

Правила игры в крокет:

1. Порядок шаров и игры ими: первым играет 1-й красный шар, вторым — 1-й черный, третьим — 2-й красный, четвертым — 2-й черный и т. д.

2. При ударе молоток можно держать любым способом. Удар должен быть четким, нельзя двигать шар или подбрасывать его. В случае неправильного удара шар игравшего кладут на прежнее место и удар считается потерянным. Если, готовясь к удару, играющий только коснется шара, то считается, что удар уже сделан. Это дает право игроку, если ему невыгодно сдвигать шар с позиции, ограничиться прикосновением к нему молотка.

3. Ворота считаются пройденными, если шар полностью пройдет под ними. Для проверки, если возникнет сомнение, проводят ручкой молотка между шаром и воротами. Если шар при этом будет задет, то счи-

тается, что он находится в воротах. В следующую очередь его нельзя проводить отсюда дальше; необходимо обратным ударом вывести шар из-под ворот назад — на позицию, чтобы потом, когда дойдет новая очередь удара, попытаться снова пройти в ворота.

4. Шар, ударившийся о боковые стойки ворот и прошедший их, считается сыгранным правильно. Если же при проходе ворот шар вырвет их, удар перебивается. Если шар во время игры выйдет за границы площадки, то его ставят в том месте, где он выкатился, на расстоянии одной ударной части молотка (не ручки) от границы поля.

5. Пройдя первые ворота противника, шар должен удариться о столбик и затем идти в обратный путь. Пройдя на этом обратном пути через все ворота, игрок может заколоться, чтобы кончить свою партию. Он может и не делать этого, тогда его шар остается в игре, становясь «разбойником».

6. При начальном ударе шар ставится в любом месте между колышком и первыми воротами. Каждый игрок имеет право на два начальных удара.

7. Как общее правило, игрок в каждой очереди располагает одним ударом, но если этим ударом он проходит ворота, то получает право еще на один удар.

Если игрок с одного удара пройдет сразу двое ворот (например, при начальном ударе), то он имеет право еще на два удара. В таком случае один удар используют обычно для того, чтобы поставить шар на удобную позицию, а вторым ударом проводят его через ворота, за что, разумеется, тоже получают право на один удар.

За проход через мышеловку дается право еще на два удара.

Намереваясь проходить через ворота, надо заявить об этом, иначе теряется право на дополнительный удар, хотя ворота и будут пройдены.

Удар о чужой колышек дает право на один лишний ход, который производится с места остановки шара после удара о колышек.

8. Удар своим шаром по чужому шару называется крокировкой. Сделавший крокировку, получает право еще на два удара и этим приобретает возможность ставить на удобную позицию шары партнеров и сбивать с позиции шары противников.

Перед тем как крокировать, надо объявить, какой шар будет кроки-

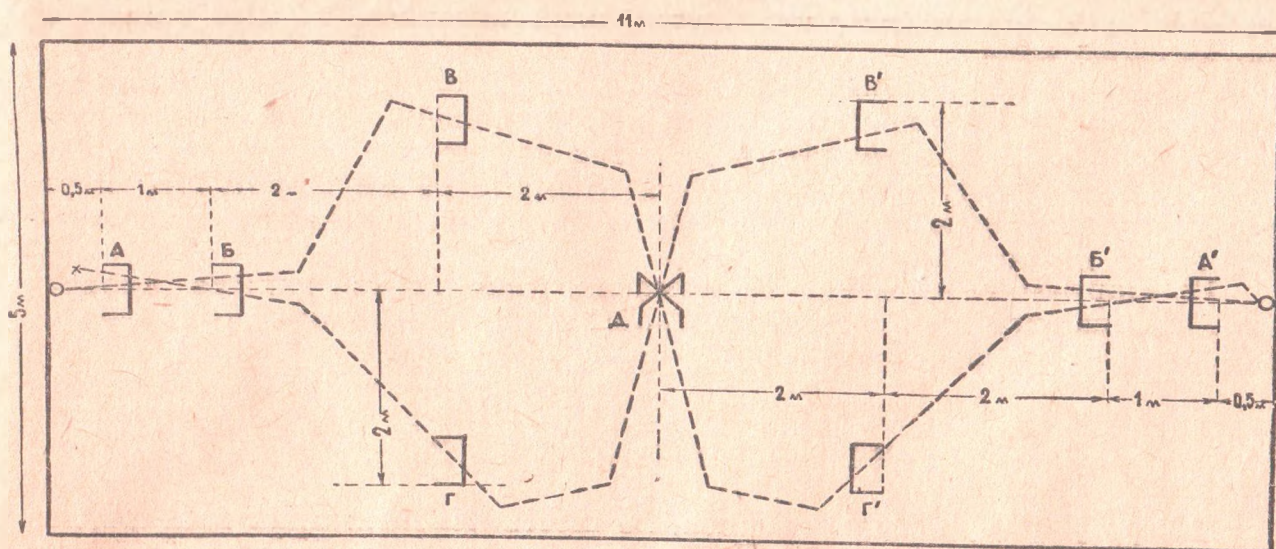


Рис 73.

роваться. Крокировка без предупреждения никаких дополнительных ударов не дает.

Если при крокировке игрок промахнулся, он теряет право и на тот дополнительный удар, который получил раньше, но не успел использовать.

Крокировать можно только теми шарами, которые прошли через мышеловку, и то непосредственно после прохода тех или иных ворот. Получив от данной крокировки два удара и пройдя следующие ворота, можно снова объявить крокировку.

Нельзя крокировать шар, находящийся к крокирующему шару ближе, чем на длину ручки молотка.

9. Шар, прошедший все ворота взад — вперед, то-есть закончивший игру, но еще не заколовшийся о свой колышек, в игре остается и, как уже говорилось, называется разбойником. Он пользуется особыми правами крокировки: а) может крокировать сразу, без прохождения ворот, как только до него дойдет очередь; б) в одну очередь он может крокировать сколько угодно шаров, пока не потеряет право на это — промахнется или зацепит некрокируемый шар.

Разбойник, скрокировав шар, может играть им двумя способами: ударом из-под ноги и свободным ударом.

Удар из-под ноги производится так: к скрокированному шару вплотную приставляется разбойник; игрок прижимает его к земле ногой и затем ударяет по нему молотком так, чтобы скрокированный шар пошел в желаемом направлении.

При свободном ударе разбойник тоже вплотную приставляется к скрокированному шару, но при ударе разбойника не придерживают ногой.

Простой шар (не разбойник), скрокировав другой, может играть им только свободным ударом.

Простой шар, крокируя своего разбойника, получает два удара, причем своего разбойника он может крокировать сразу, не проходя ворот. Крокируя чужого разбойника, шар никаких дополнительных ударов не получает.

Разбойники противоположных команд могут крокировать друг друга, получая от этого два дополнительных удара.

Разбойник в любой момент может закончить игру, заколовшись о свой колышек. Он заканчивает игру и в том случае, если будет скрокирован противником на свой собственный колышек, то-есть заколется против своей воли.

10. Шар, заколовшийся о свой колышек случайно или заколотый о него крокирующим шаром противника раньше, чем он прошел весь путь туда и обратно, начинает игру снова по правилу начального удара.

11. Игрок имеет право проводить в ворота своим шаром шар партнера, предварительно заявив об этом. Проведенный в ворота шар получает право на дополнительный удар.

12. Партию выигрывает та команда, чьи шары раньше окончат игру. Обычно играют до двух выигранных партий, каждый раз меняясь сторонами площадки.

ДЕТСКИЙ ХОККЕЙ

В игре участвуют две команды, по шесть человек: один вратарь, два защитника, три нападающих. Поле для игры — любая ровная (ледяная, снежная, песчаная, травяная) площадка размером 25×35 метров. По-

середине лицевых сторон площадки ставятся передвижные ворота из легких реек (рис. 74). Поле желательно ограничить снежными или земляными бортиками высотой в 10—15 сантиметров. Мяч — круглый кусок

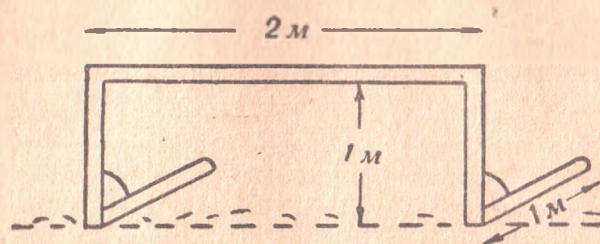


Рис. 74.

пробки (или резины), обмотанный крученой бечевкой; поперечник мяча 6—7 сантиметров. Участники располагаются на поле так, как указано на рисунке 75. Если площадка ледяная, играют на коньках.

Перед игрой по жребию выбираются ворота или право первого удара по мячу. До первого удара по мячу с центра поля игроки противоположной команды не должны подходить к мячу ближе, чем на 3 метра; игроки обеих команд не имеют права переходить среднюю линию поля.

По свистку руководителя игры игрок, находящийся в центре, ударяет клюшкой по мячу, направляя его одному из игроков своей команды. Тот, в свою очередь, посылает мяч другому игроку своей команды или же пытается сам вести мяч. Цель каждой команды — забить мяч в чужие ворота. Команда, забившая мяч, получает одно очко. После

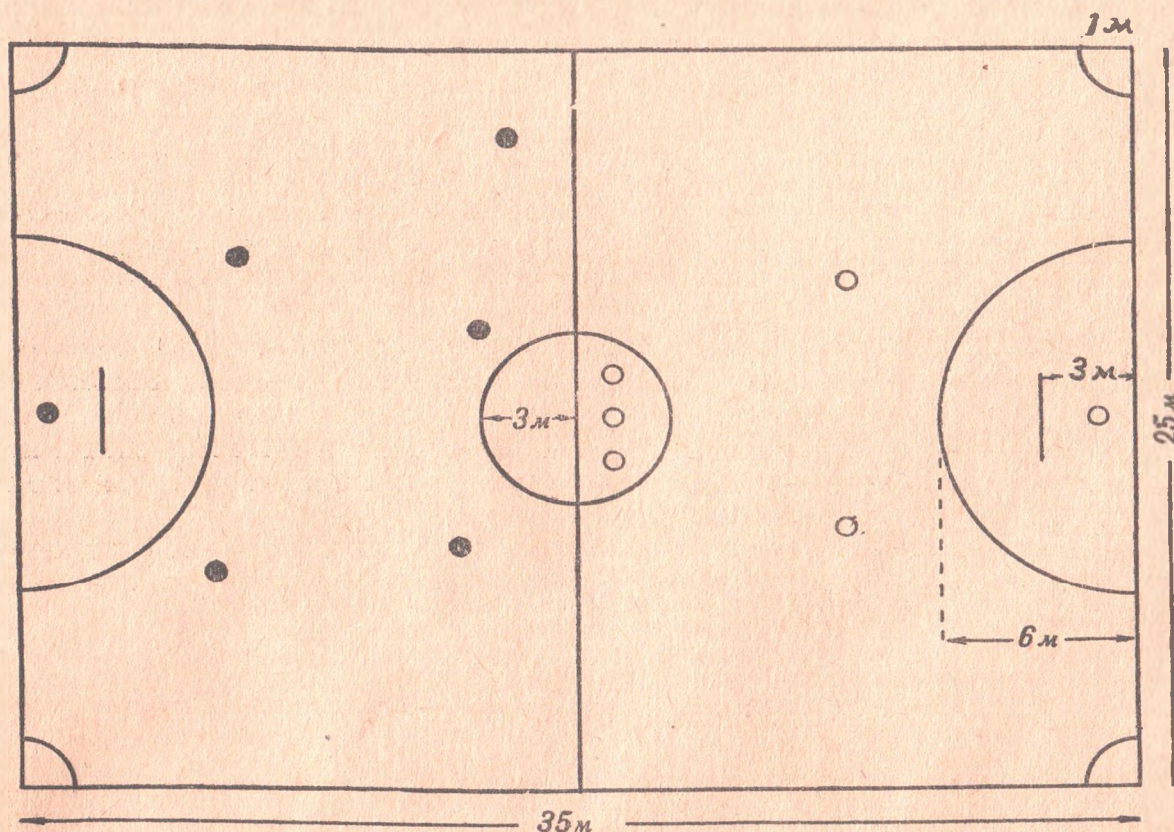


Рис. 75.

того как мяч прошел в ворота, игра возобновляется ударом по мячу из центра игроком команды, которая получила очко.

Первоначально играющие придерживаются своего расположения на поле, но после начала игры имеют право находиться на любом месте поля.

Игра продолжается 40 минут с десятиминутным перерывом после 20 минут игры. Побеждает команда, забившая большее количество мячей в ворота другой команды.

В этой игре необходимо соблюдать следующие правила:

1. Мяч не должен взлетать над площадкой выше, чем на 1 метр. Мяч может быть остановлен клюшкой, руками, ногами или туловищем. Ударять, передвигать или переносить мяч можно только клюшкой.

2. Если после удара мяч вышел за границы площадки, его вводит в игру игрок другой команды. Мяч, пересекший боковую линию, вводится в игру с места пересечения этой линии. Если после удара с боковой линии мяч, никого не задев, пройдет в ворота, очко не засчитывается.

3. Мяч, пересекший лицевую линию после удара игрока нападающей команды, вводится в игру от ворот любым игроком защищающейся команды с трехметровой отметки. Мяч, пересекший лицевую линию после удара игрока защищающейся команды, вводится в игру любым игроком нападающей команды с ближайшего угла площадки.

4. Если мяч пересек границу поля после одновременного удара клюшек двух игроков противоположных команд, дается спорный удар с места, где мяч пересек границу площадки. Спорный удар никогда не делается на штрафной площадке; мяч выносят за 6 метров от ворот.

5. Вратарю разрешается выбрасывать мяч рукой, отбивать мяч лежа, стоя, на коленях, защищать ворота без клюшки.

6. За нарушение правил игры одной из команд другой команде дается право свободного удара с места, где была замечена ошибка. Мяч, прошедший через ворота со свободного удара, не засчитывается. При грубой игре одной команды другая команда бьет штрафной удар с места, где замечена грубость. За мяч, прошедший в чужие ворота со штрафного удара, нападающая команда получает одно очко. При свободном и штрафном ударах игроки команды, производящей удар, могут стоять произвольно, а противники — не ближе 6 метров от линии штрафной площадки.

7. Если нарушение правил игры произошло на штрафной площадке, мяч для свободного или штрафного удара выносят за ее пределы. За грубость мяч подают с шестиметровой отметки. За мяч, прошедший в ворота с шестиметрового удара, бьющая команда получает одно очко. В это время все игроки, кроме бьющего, должны находиться вне штрафной площадки.

Эту игру следует проводить с пионерами старшего возраста. Мальчики и девочки играют в эту игру отдельно.



ЗИМНИЕ ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ И НА ПЛОЩАДКЕ

КОТОРЫЙ ИЗ ДВУХ?

Эту игру вы можете провести во время лыжной прогулки.

Лучшее место для игры — лесистая и, желательно, пересеченная местность, позволяющая скрыто передвигаться.

Количество играющих — сорок-шестьдесят человек. Таким образом, игру можно провести силами одного пионерского отряда, если все ребята в нем умеют ходить на лыжах.

Выбрав место для привала, играющие разбиваются на две равные группы примерно двухзвеньевое состава. Назовем их «первая» и «вторая». У каждой группы будут свои особые задачи. Перед началом игры вожатый (он же судья) располагает группы на некотором расстоянии одну от другой так, чтобы обе стороны могли без помехи обсудить свои секретные планы. Короче говоря, играющим первой группы нужно условиться об особых дорожных знаках, которыми они будут пользоваться в игре. Обычные пионерские дорожные знаки им мало помогут, так как они всем известны и сразу будут разгаданы. Что касается играющих второй группы, то они должны попытаться, насколько это возможно, предугадать хотя бы часть тех условных знаков, на которых может остановить свой выбор их противник. Пусть это только предположения, но они в какой-то мере облегчат им задачу и помогут более уверенно действовать в дальнейшем.

Это только подготовка к игре, начинается же игра так:

Руководитель вызывает к себе одно звено из первой группы. Он вручает вожатому звена флажок и дает задание: доставить этот флажок в любой пункт окружающей местности, расположенный не более чем в полукилометре от места привала. Выбрав такой пункт и поставив флажок на снегу — на видном месте, в двух-трех шагах от проложенной лыжни, звено должно вернуться на место привала другой дорогой.

Взгляните на рисунок 76, где схематически показано движение этого звена. Вы увидите ряд кольцевых маршрутов. Объясняется это тем, что звено идет не одним, а несколькими маршрутами, разбиваясь по пути на небольшие группки, по два-четыре лыжника в каждой. Одна группа вместе с вожакom звена идет с флажком; остальные прокладывают ложные следы. Те пионеры, что идут с флажком, ставят по дороге свои условные знаки — знаки первой группы. В каком-то месте избранного ими маршрута они оставят флажок и, продолжая путь, вернуться к привалу.

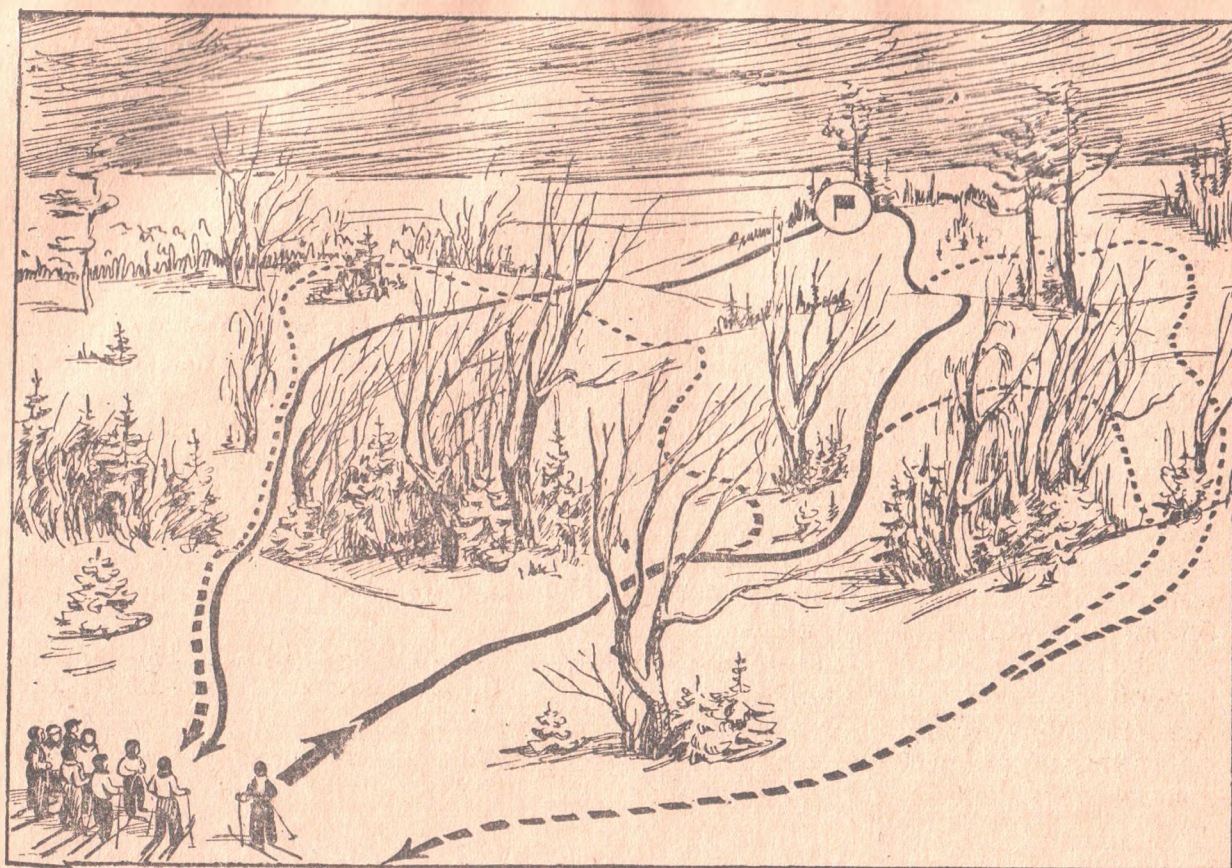


Рис. 76.

На нашем схематическом рисунке маршрут, отмеченный флажком, правильный; два других (их может быть и три и четыре) — ложные, по ним шли лыжники без флажка.

В местах, где лыжные следы расходятся в стороны, то-есть где маршруты разветвляются, лыжники, идущие с флажком, и должны ставить свои условные знаки. Пользуясь ими, другое звено первой группы, оставшееся на месте привала, должно разыскать флажок. Если звену удастся это сделать, первая группа объявляется победительницей в игре. Но добиться победы нелегко, так как вторая группа приложит, конечно, все усилия, чтобы помешать в розысках флажка и закончить, таким образом, игру в свою пользу. А возможности у нее большие, как это видно из следующих правил игры:

1. Через 15 минут, после того как ушло с привала звено с флажком, руководитель игры отправляет по следам этого звена всю вторую группу. Задача лыжников второй группы — уничтожить все то, что по их предположениям, может оказаться условными знаками первой группы.

Итти по лыжному следу — дело нехитрое; значительно сложнее разобраться в условных знаках, о которых приходится только догадываться. Вот лежит ветка на дороге: может быть, ее ветер сюда занес, а может быть, она и умышленно положена. Лучше всего, пожалуй, убрать ее на всякий случай с дороги. А мало ли на маршруте попадается таких обычных в лесу предметов!

2. Дойдя до места, где лыжные следы расходятся в две стороны (первое разветвление), играющие второй группы, разделившись на две

части, идут дальше по обоим маршрутам. Ведь неизвестно, какой из этих маршрутов окажется правильным. Те, которым доведется идти правильным маршрутом, скоро встретят новое разветвление лыжных следов, и снова придется им делиться надвое, чтобы исследовать оба пути. Так, идя по проложенным лыжням, все они в конце концов вернутся на место привала, в том числе и те, которые пройдут мимо поставленного противником флажка. Флажок они, конечно, оставят на месте.

3. Через 10 минут после того, как уйдет с привала вторая группа, отправляются в путь остальные играющие первой группы, то-есть звено, разыскивающее флажок. Вместе с этим звеном идет и руководитель игры. Дойдя до места, где следы впервые расходятся в стороны, лыжники этого звена должны выбрать тот маршрут, который кажется им правильным, и уже не менять его в дальнейшем пути. Точно так же поступают они каждый раз, когда приходят к месту нового разветвления лыжных следов, всегда выбирая только один из них и следуя по нему всем звеном. Вот тут-то и выяснится, насколько хорошо играющие первой группы подготовились к игре, насколько удачно и продуманно выбрали они условные знаки.

Если окажется, что не все условные знаки разгаданы играющими второй группы, а следовательно, и не все знаки ими уничтожены, звено безошибочно найдет путь к флажку. Достаточно, однако, только раз ошибиться при выборе маршрута, чтобы пойти по ложному следу и тем самым потерпеть поражение в игре.

* * *

Наблюдательность, находчивость, внимание — вот качества, которые помогут одержать победу в этой игре лыжников-следопытов.

Мы не знаем, какие условные знаки выберут для себя играющие первой группы. Пусть они все же учтут: черта, проведенная палкой на снегу, или шишка, лежащая слишком далеко от дерева, с которого она могла бы упасть, или, наконец, заметно надломленная верхушка кустика — все это сразу бросится в глаза. Можно не сомневаться, что такие явные знаки будут уничтожены. Значит, нужно придумать что-то похитрее, мимо чего противник, быть может, пройдет равнодушно, не подозревая, что проходит мимо условного знака.

СЕКРЕТНЫЙ ПАКЕТ

Если вы хорошо знаете свои окрестности, то без труда найдете удобный для такой игры участок пересеченной местности — с овражками и бугорками, с проселочной дорогой, проходящей примерно на протяжении километра лесом или кустарником.

Границы отведенного для игры участка (по линии проселочной дороги — справа и слева) отмечаются какими-либо местными предметами или условными знаками. Так, например, с одной стороны дороги границей участка может служить отдельно стоящее дерево или мостик через ручей, а с другой — придорожные камни или флажок на древке, поставленный на обочине дороги. С обеих сторон по концам выбранного для игры дорожного участка надо поставить по одному посреднику; назовем их внешними посредниками. Время от времени, подавая сигналы свистком или голосом, внешние посредники будут предупреждать играющих, что здесь проходит граница игрового поля. Они же будут следить за

тем, чтобы играющие не нарушали одного из важнейших правил игры, запрещающего переходить дорогу за пределами игрового поля.

Игра рассчитана на пионерский отряд (среднего или старшего возраста), но может быть проведена и с меньшим количеством участников.

О П И С А Н И Е И Г Р Ы

Отряд разбивается на две группы. Одна группа, в составе трех звеньев, охраняет дорогу. Другая группа, в составе одного звена, представляет собою звено разведчиков.

Разведчики, выполняя особое задание, стремятся скрытным образом проникнуть через дорогу и доставить «секретный пакет» в свой штаб — место, находящееся за расположением охраняющей группы примерно в 200—300 метрах от дороги. На рисунке 77 оно помечено условным знаком — треугольник с флажком.

Каждая группа имеет своего начальника, непосредственно руководящего ее действиями.

Начало и окончание игры возвещается сигналами горниста, находящегося в распоряжении главного посредника или вожатого, который проводит игру. У него три помощника: один из них находится с разведывательным звеном; другой — с группой, охраняющей дорогу; третий дежурит в штабе, куда должен быть доставлен секретный пакет, и является лицом, которому этот пакет адресован.

Штаб существует условно и представляет собою очерченный на снегу круг (пять-шесть шагов в диаметре), в центре которого поставлен флажок.

К началу игры обе стороны занимают исходные позиции.

Группа, охраняющая дорогу, располагает вдоль нее (в полосе примерно 150—200 метров) сторожевые посты, тщательно укрывая их в кустарнике, в ложбинках, используя, если представляется возможность, белые маскировочные халаты; выделяет также и дозорных.

Звено разведчиков располагается по другую сторону дороги примерно в 300 метрах от нее. Само собой разумеется, что место его стоянки не известно охраняющей группе.

По первому предварительному сигналу начальники обеих групп знакомят с обстановкой, в которой начинается игра, напоминают правила игры, ставят задачу перед каждым играющим, отдают приказы своим подчиненным.

Так, начальник охраняющей группы, указав, какое количество разведчиков может пройти через дорогу, приказывает сторожевым постам и дозорным усилить бдительность. Неизвестно, кто из разведчиков пойдет с секретным пакетом, поэтому надо задерживать всех, кто будет переходить линию дороги (рис. 77).

Начальник разведывательного звена вручает одному из разведчиков секретный пакет и точно указывает место, куда этот пакет нужно доставить и кому передать. Приняв пакет, разведчик тут же прячет его в шапку. После этого начальник разведывательного звена излагает план намеченных им действий. Сущность этого плана сводится к тому, чтобы хитрыми маневрами отвлечь внимание сторожевых постов и дозорных от разведчика, который понесет пакет, и тем самым облегчить ему выполнение задания.

Через пять минут после первого сигнала дается второй сигнал, по которому обе играющие стороны приступают к действиям.

Организованность, инициатива, находчивость, умение маневрировать

в сложившейся обстановке — вот главные качества, которые помогут каждой из играющих сторон добиться успеха в этой игре.

Надо полагать, что начальники обеих групп, прежде чем принять какой-либо определенный план действий, постараются добыть кое-какие сведения о противнике, разведать расположение его сил. Начальнику разведывательного звена донесения его разведчиков помогут, например, наметить наиболее удобный маршрут, которым может быть доставлен секретный пакет. Эти сведения помогут ему разработать и общий план действий, направленный к тому, чтобы ввести противника в заблуждение, заставить его невыгодным для него образом перегруппировать свои силы.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Пионеры разведывательного звена проводят игру на лыжах. Разведчикам разрешается снимать лыжи только в том случае, когда они передвигаются ползком. Остальные (группа, охраняющая дорогу) играют без лыж.

2. Каждое звено из охраняющей группы выделяет три сторожевых поста (по два играющих в каждом) и двух дозорных.

3. Секретный пакет разведчик может держать только в шапке. Ему не разрешается во время игры вынимать пакет из шапки или передавать его кому-либо из пионеров своего звена.

4. Разведчик считается пойманным, если двое из охраняющей группы дотронутся до него руками. В этом случае он тотчас же должен отдать свои лыжи, что по условиям игры лишает его права убегать. Пой-



Рис. 77.

манного доставляют к начальнику охраняющей группы, который должен осмотреть шапку разведчика в присутствии главного посредника.

5. Разведчик, который доставляет секретный пакет, считается выполнившим задание, если он хотя бы одной лыжей коснулся черты, окружающей штаб.

6. Охраняющая группа выигрывает, если ей удастся перехватить секретный пакет.

7. Разведывательное звено выигрывает, если ему удастся доставить секретный пакет в свой штаб.

СВЯЗИСТЫ И РАЗВЕДЧИКИ

Ребята, знающие телеграфную азбуку и умеющие сигнализировать флажками, могут провести эту интересную пионерскую игру во время лыжной прогулки.

Для игры понадобится четыре пары сигнальных флажков. Кроме того, у каждого участника игры должен быть карандаш и блокнот или два-три листка бумаги.

Игра проводится между двумя звеньями, из которых одно звено (связисты) способом пионерской сигнализации флажками передает депешу (флажкограмму), а другое звено (разведчики) пытается перехватить текст депеши до того, как она будет доставлена по месту назначения.

К началу игры оба звена находятся на сборном пункте. К каждому звену прикрепляется посредник, помогающий судье следить за соблюдением правил игры.

РАССТАНОВКА ИГРАЮЩИХ

Наилучшее место для игры — пересеченная местность с кустарником. Выбрав в такой местности полосу, протяженностью примерно в 1,5 километра и шириной не менее полукилометра, руководитель игры (он же главный судья) дает задание звену связистов установить линию связи, состоящую из четырех сигнальных постов.

Сигнальные посты комплектуются следующим образом. Пост № 1 (отправной) и пост № 4 (конечный) обслуживаются каждый двумя сигнальщиками. Пост № 2 и пост № 3 (промежуточные) обслуживаются двумя сигнальщиками и одним дозорным; задача дозорного — вести наблюдение за противником, нести охрану своего поста. Таким образом, в звене связистов должно быть десять лыжников.

Расстояние между сигнальными постами всюду одинаково, и, как это видно из схемы (рис. 78), примерно равно полукилометру.

Пост № 1 устанавливается тут же на сборном пункте или невдалеке от него. Остальных связистов посредник ведет вдоль намеченной трассы, выставляя через каждые полкилометра сигнальный пост — два промежуточных и конечный. В состав конечного поста № 4 включается и вожатый звена связистов.

Минут через десять после ухода связистов второй посредник уводит со сборного пункта звено разведчиков, которое должно расположиться в укрытом месте где-то в центре игрового поля. К началу игры никто из разведчиков не должен знать точного местонахождения сигнальных постов, хотя направление, в котором проложена линия связи, им известно.

Как только все четыре сигнальных поста будут выставлены, посредник звена связистов дает сигнал горном, возвещающий начало игры.

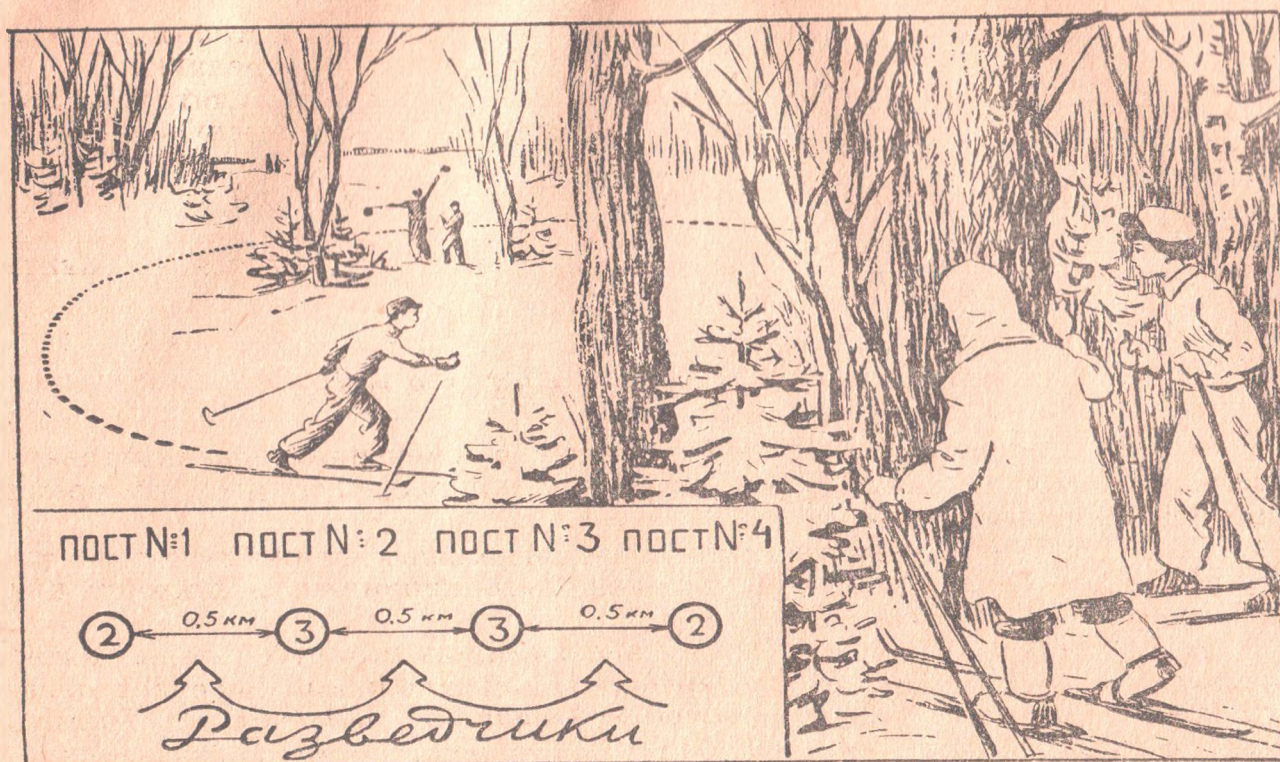


Рис. 78.

К началу игры судья находится на сборном пункте. Услышав сигнал, он вручает сигнальному посту № 1 текст депеши, которая должна быть передана посреднику звена связи, находящемуся в расположении поста № 4. Текст депеши должен состоять не менее чем из пяти-шести слов. Отправив депешу, судья непосредственно наблюдает за ходом игры, объезжая линию связи.

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Сигнальщикам разрешается при передаче и приеме флажкограммы пользоваться таблицей телеграфной азбуки. Им разрешается также предварительно записывать текст депеши телеграфными знаками и потом вести передачу уже по этой записи. Само собой разумеется, что знание телеграфной азбуки на память значительно ускорит работу сигнального поста, а следовательно, и увеличит шансы связистов на выигрыш.

2. Для того чтобы перехватить текст депеши, разведчикам достаточно вести наблюдение за каким-либо одним передающим постом, и в этом случае целесообразнее всего вести наблюдение за постом № 2. (Пост № 1 расположен далеко от центра игрового поля и может оказаться неудобным для приема сигнализации, а пост № 3 передает депешу прямо на конечный пункт, и мало вероятности, что разведчики успеют доставить на место перехваченную ими депешу раньше, чем это сделают сигнальщики поста № 4.) Вожатый звена разведчиков может, однако, установить наблюдение за всеми передающими постами, если он найдет это целесообразным, и разослать своих лыжников вдоль линии связи в разных направлениях.

3. Разведчикам, так же как и связистам, разрешается пользоваться таблицей телеграфной азбуки при расшифровке флажкограммы.

Разведчикам разрешается пользоваться белыми маскировочными халатами; это позволит им ближе подбираться к сигнальному посту, оставаясь незамеченными.

4. Разведчики разбиваются попарно; каждая пара самостоятельно выполняет задачу, поставленную разведывательному звену. Как это принято при приеме флажкограммы, обязанности принимающих распределяются так: один следит за передачей и вслух называет знаки, которые видит, а другой записывает под его диктовку, как должен работать пионерский сигнальный пост (см. описание на стр. 162).

Приняв флажкограмму, разведчики несут ее своему звеньевому. Если у звеньевого не возникает сомнений в правильности записанного текста депеши, он, не дожидаясь других донесений, отправляет депешу на конечный пункт с лучшим лыжником.

5. Наблюдая за местностью, дозорный совершает круговой обход участка, на котором расположен его сигнальный пост. Обнаружив разведчиков, он может задержать только тех из них, которых сумеет осалить снежками. Разведчик, осаленный снежком, не имеет права убегать. Пойманных разведчиков дозорный отводит на свой сигнальный пост..

6. Игра заканчивается победой звена, которое раньше доставит депешу на конечный пункт. Получив депешу и установив, что текст ее передан без искажений (на конечном пункте должен быть для проверки контрольный текст), посредник дает сигнал к окончанию игры. Все отправляются на сборный пункт, где судья и объявляет победителей.

С Л Е Д В С Л Е Д

Игра проводится на дистанции 100—150 метров по свежему, не тронутому лыжной снегу. Участвуют две команды с равным количеством играющих. В каждой команде должно быть не меньше пяти и желательно не больше десяти лыжников.

Отметив начальный и конечный пункты дистанции, вожатый или руководитель игры выстраивает обе команды в колонну по одному у передней черты, на некотором расстоянии одну от другой.

Двое играющих назначаются вожаками. Каждый из них становится во главе своей команды.

По сигналу руководителя обе команды берут старт. Лыжники следуют один за другим, сохраняя интервал в восемь-десять шагов. Так как это не скоростное соревнование, то играющим нет нужды торопиться. Задача у них другая. Каждый должен пройти дистанцию точно по лыжне, проложенной вожаком команды, то-есть пройти след в след. Задача довольно сложная, в особенности, если итти придется слегка под уклон, да еще по нераскатанной как следует лыжне. Чуть заберешь в сторону — и уже уменьшаешь этим шансы своей команды на выигрыш.

Способ ходьбы — скользящий шаг без палок. Итти, не отрывая лыж от снега.

Когда обе команды закончат дистанцию, нетрудно установить, какая из них лучше справилась со своей задачей. Для этого достаточно, возвращаясь обратно, пройти коридором между двух проложенных командами лыжней. А если они будут выглядеть сравнительно одинаково, то нужно измерить ширину и той и другой лыжни в наиболее раскатанных местах, где следы не совпадают. Чья лыжня в таком месте окажется уже, та команда, следовательно, и выиграла.

КОЛОКОЛЬЧИК

Эту веселую, подвижную игру мы советуем вам провести на катке. Границы ледяного поля катка будут служить и границами игровой площадки.

В игре могут принять участие 10—15 человек, хорошо катающихся на коньках. Одному из играющих судья дает колокольчик, двух других назначает водящими.

Водящие бегают за конькобежцем, у которого в руках колокольчик. Их задача — запятнать его. Тот, бегая по всему катку, всячески увертывается от водящих; когда же ему угрожает явная опасность быть осаленным, он передает колокольчик кому-нибудь из играющих. Теперь уже за другим водящие устремляются в погоню.

Колокольчик переходит из рук в руки, и веселый звон его разносится по всему катку.

Конечно, не легко поймать конькобежца с колокольчиком — все спешат к нему на выручку. Однако если водящие изловчатся, то вдвоем они смогут оттеснить его на край катка, где уже трудно будет передать кому-либо колокольчик, так как выходить за пределы ледяной площадки нельзя.

Пойманный с колокольчиком и тот, от которого он перед этим колокольчик принял, сменяют водящих, и игра продолжается.

ОХОТНИК

Игра рассчитана на пионеров среднего и старшего возраста, умеющих бегать на коньках.

Из числа хороших конькобежцев один назначается «охотником». Остальные играющие разбиваются на две неравные группы в соотношении 1:3. Так, например, если в меньшей группе пять человек, то в большей группе должно быть пятнадцать человек, и т. п. Меньшая группа играющих — «волки»; большая группа — «зайцы».

Чтобы зайцев легче было выделять в игре, каждый из них носит какой-нибудь отличительный знак, например, повязку на рукаве.

По углам ледяной площадки, отведенной для игры, ставят четырех помощников судьи — «угловых». Угловые не должны сходить с места (тем более, если стороны площадки ничем не отмечены на льду), так как по ним играющие определяют границы игрового поля. Взмахом

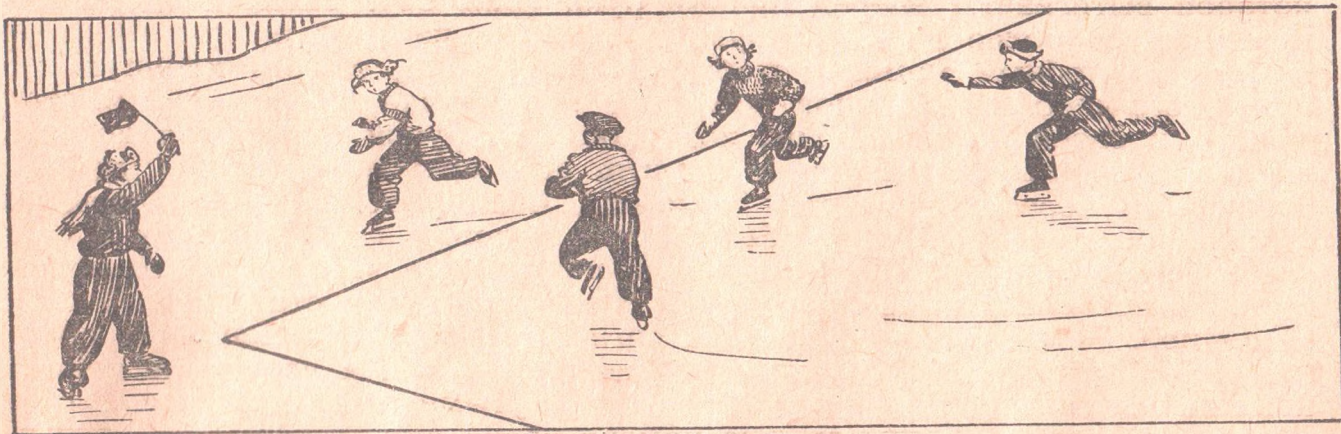


Рис. 79.

флажка или просто рукой угловые подают знак судье, когда кто-либо из играющих выбегает за пределы площадки (рис. 79). Сам судья находится на игровом поле.

Волки ловят зайцев, охотник же в нашей игре интересуется не зайцами, а волками, — их он и преследует.

Удалось волку поймать зайца (коснуться его рукой), — тот выходит из игры и должен уйти с площадки.

Пока волков много, зайцев всюду подстерегает опасность. Чуть зазевался — тут тебя и сцапают. Волки рыщут в разных концах площадки — от одного убежишь, к другому в лапы попадешь. Но зайцев выручает охотник. Он преследует волков по пятам и норовит их осалить. Дотронется до волка — и тот выбывает из игры, а убежать от охотника не легкое дело: в руках у него палочка (40—50 сантиметров длиной), которой он и на расстоянии волка достанет. Волкам все время приходится быть настороже: как бы самим, гоняясь за зайцами, не попасться охотнику на расправу. Особенно к концу игры, когда волков меньше станет.

Ни зайцам, ни волкам выбегать за пределы площадки нельзя, за этим строго следят помощники судьи — угловые. Всякого, кто нарушит это правило, судья выводит из игры и удаляет с площадки. Охотнику же нет нужды выбегать за пределы площадки, так как его никто не преследует.

Игра заканчивается победой волков, если им удастся переловить всех зайцев. Охотник и зайцы выигрывают, если все волки окажутся выведенными из игры.

КОМАНДНЫЕ САЛКИ

Ребята, умеющие хорошо кататься на коньках, могут провести эту веселую подвижную игру на своем школьном катке или на любой площадке с плотно слежавшимся снегом. Количество играющих — двадцать-тридцать человек.

Играющие разбиваются на две равные команды и становятся шеренгами (в линию) одна против другой. Расстояние между шеренгами — пятнадцать-двадцать шагов.

Обе команды рассчитываются по пятеркам (на первый — пятый); каждый запоминает свой номер. При меньшем количестве участников игры рассчитываются не по пятеркам, а по тройкам или даже по парам.

По сигналу судьи первые номера одной из команд начинают игру. Один за другим, гуськом, подъезжают они к другой команде, игроки которой вытягивают вперед правые руки (рис. 80). Скользя вдоль шеренги, но не более двух раз туда и обратно, каждый из подъехавших выбирает удобный момент, чтобы сделать вызов, то-есть хлопнуть по руке кого-либо из игроков команды противника, после чего быстро мчится к своей команде. Тот, кого коснутся рукой, стремится догнать игрока, объявившего вызов, и осалить его, прежде чем тому удастся проскочить через строй своей команды. Если удастся это сделать, то осаливший отводит игрока, объявившего вызов, в свою команду и ставит у себя за спиной. Если же сделавшему вызов удалось уйти от погони, он оставляет вызванного им в своей команде и ставит его у себя за спиной. Затем судья снова дает сигнал, и играющие меняются ролями. Первые номера другой команды делают вызов, а играющие первой команды стоят в ожидании вызова с вытянутыми вперед руками. Затем вызов поочередно делают вторые номера обеих команд, за ними третьи, четвертые и пятые.

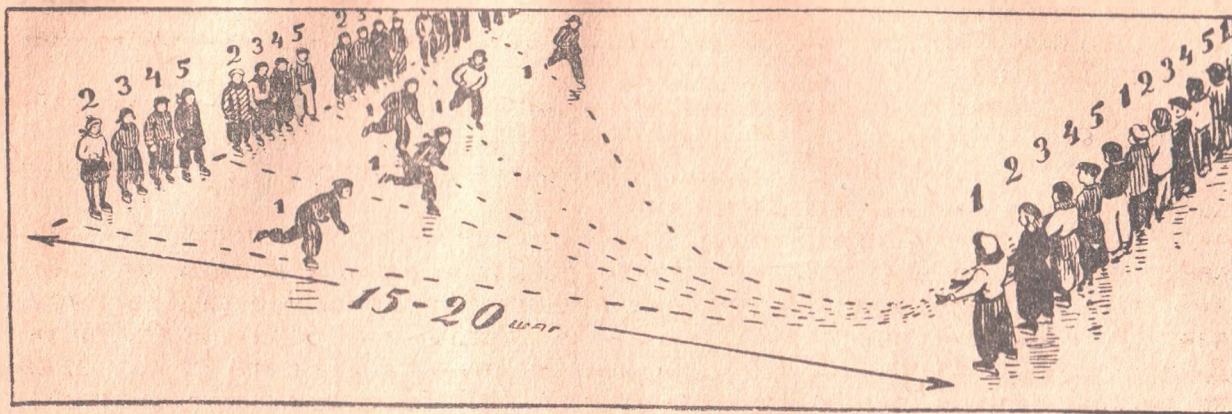


Рис. 80.

Каждый играющий, таким образом, только один раз делает вызов, но вызванным может быть несколько раз и, следовательно, имеет возможность перевести в свою команду нескольких игроков противника.

После того как вызов будет всеми отыгран, обе команды выравнивают шеренги, причем в строй становятся и увиденные из другой команды игроки. Команда, в которой играющих окажется больше, чем было в начале игры, считается победившей.

Личное первенство в этой игре присуждается тому, кто приведет на сторону своей команды наибольшее количество игроков другой команды.

ШТУРМ СНЕЖНОЙ КРЕПОСТИ

Для этой игры понадобятся ровная снежная площадка и не очень сухой снег, чтобы можно было лепить снежки.

Количество играющих — шестнадцать человек. Игра рассчитана на пионеров среднего и старшего возраста.

Подготовьте площадку к игре. Начертите на снегу два круга, три квадрата, три треугольника и два четырехугольника, как они изображены на рисунке 81. Чтобы очертания этих фигур выделялись яснее, полейте бороздки подкрашенной водой или посыпьте песком.

Проведите еще две линии — переднюю и заднюю. Вдоль задней линии соорудите снежную стену примерно в 1 метр высотой. Если представится возможность, стену можно сделать и выше — до 2 метров, но тогда придется устроить в ней бойницы для метания снежков.

За пределами передней и задней линий устанавливаются на деревках флажки, по одному для каждой из играющих сторон.

Переднюю линию занимает наступающая группа; в ней одиннадцать человек. Заднюю линию занимает группа, защищающая крепость; в ней всего пять человек, но добраться до них нелегко.

Начните играть, и вы сами в этом убедитесь.

На пути наступающей группы много естественных укрытий: овраги, кустарники, бугорки. На рисунке 81 они условно изображены различными геометрическими фигурами. Круги, расположенные справа и слева от снежной стены, ближе всего к противнику. Сюда наступающая группа будет стягивать свои силы, чтобы потом броситься на штурм крепости. От укрытия к укрытию будут перебегать игроки наступающей группы, продвигаясь к кругам — месту накопления своих сил. Конечно, противник не будет бездействовать; в крепости запасено много снежков,

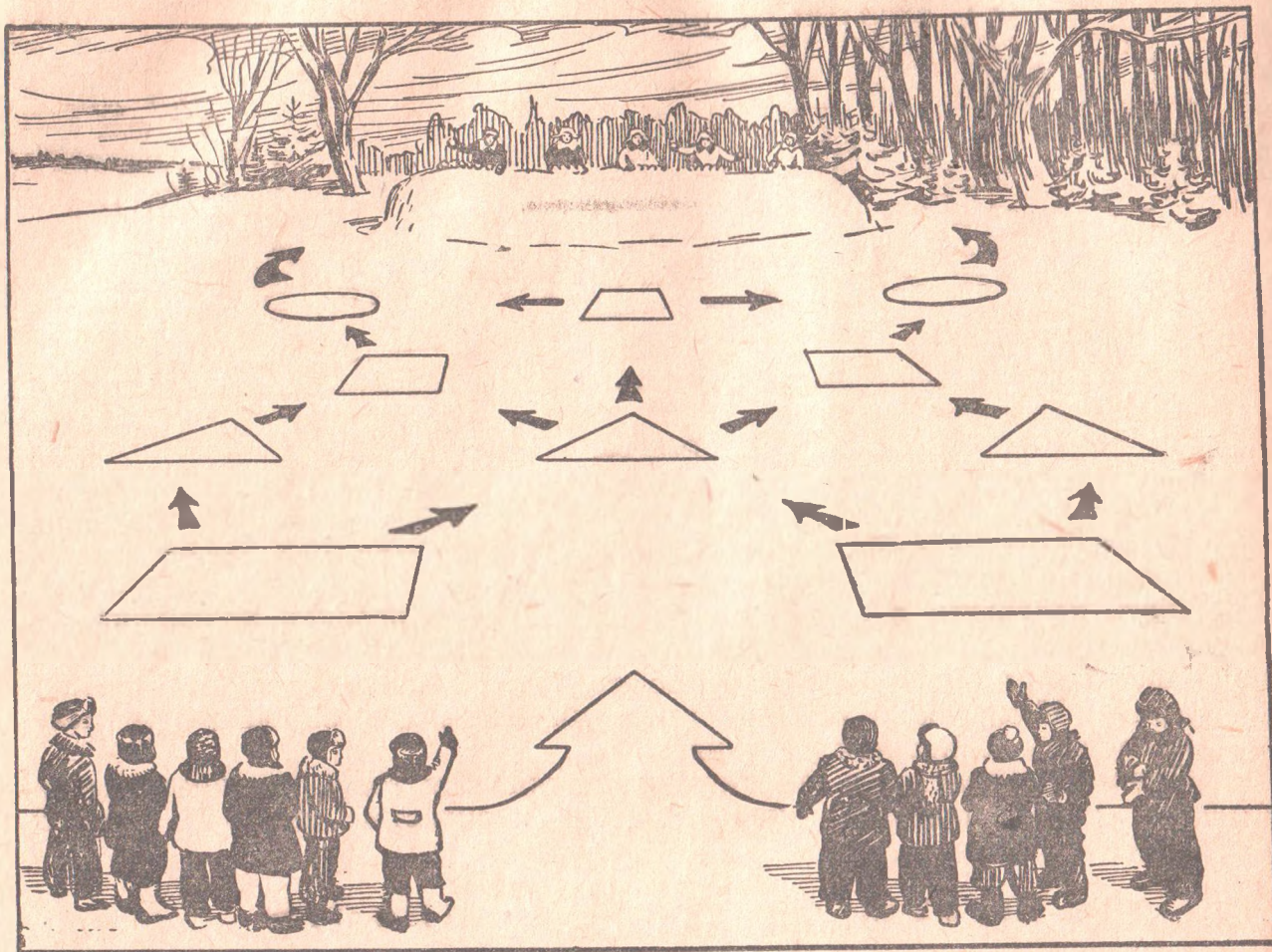


Рис. 81.

и защитники ее постараются, чтобы как можно меньше наступающих добралось до кругов. А судья зорко следит: в кого попали снежком, тот должен покинуть площадку — он выбыл из строя. Но выбывает из строя играющий только в том случае, если попадание снежком произошло во время перебежки. Удалось ему добежать до ближайшего укрытия — он может спокойно ждать удобного случая, чтобы перебежать к следующему. Попадание снежком в играющего, когда он находится за укрытием, в расчет не принимается.

В каждом укрытии, кроме круга, может находиться только один человек. В любом из кругов может находиться несколько человек.

По условиям игры наступающие не бросают снежков. Их задача — стянуть силы к месту, откуда они могут начать штурм крепости.

Игра ведется на очки. Тот, кому удалось добраться до одного из квадратов, выигрывает в пользу своей группы одно очко. Тот, кто достиг правого или левого круга, получает еще два очка.

Группа, защищающая крепость, получает по три очка за каждого выведенного ею из строя игрока нападающей группы.

Наибольшая сумма очков для каждой группы — тридцать три, но для выигрыша достаточно и незначительного перевеса. Например, если наступающая группа доведет до кругов шесть человек (а в круг нельзя попасть, не побывав перед этим в квадрате), она выигрывает, потому что будет иметь восемнадцать очков, в то время как ее противник в лучшем случае за пятерых, выведенных из строя, получит только

пятнадцать очков. И наоборот, защитники крепости выигрывают, если им удалось вывести из строя шесть человек; перевес в данном случае будет в их пользу.

Как только одна из сторон наберет необходимые для выигрыша восемнадцать очков, судья подает сигнал к окончанию игры и объявляет, кто победил. С криком «ура» победители бегут к флажку своих противников и забирают его.

МЕТАНИЕ СНЕЖКОВ

Игра-эстафета

В игре участвует две команды, по пять-десять человек в каждой. Игра проводится на площадке, ограниченной с одной стороны глухой стеной дома (или забором), на которой укрепляются фанерные щитки с мишенями. Расстояние между щитками — 1,5—2 метра. Мишень (рис. 82) состоит из трех concentрических окружностей.

В десяти шагах от стены проводится черта — кон, а в десяти-пятнадцати шагах от кона (в глубину площадки) проводится еще одна черта, параллельная первой; здесь старт и финиш эстафеты.

Обе команды заготавливают необходимое количество снежков (из расчета: два снежка на каждого участника игры) и выстраиваются на стартовой черте против своих мишеней.

По сигналу судьи первые номера в каждой команде бегут к щиткам и, не переступая черты кона, останавливаются, чтобы наскоро прицелиться и метнуть один за другим оба снежка по своей мишени, после чего бегут назад. Их тотчас же сменяют вторые номера в командах, стоящие наготове со снежками, затем бегут третьи номера и т. д., пока не пробегут все.

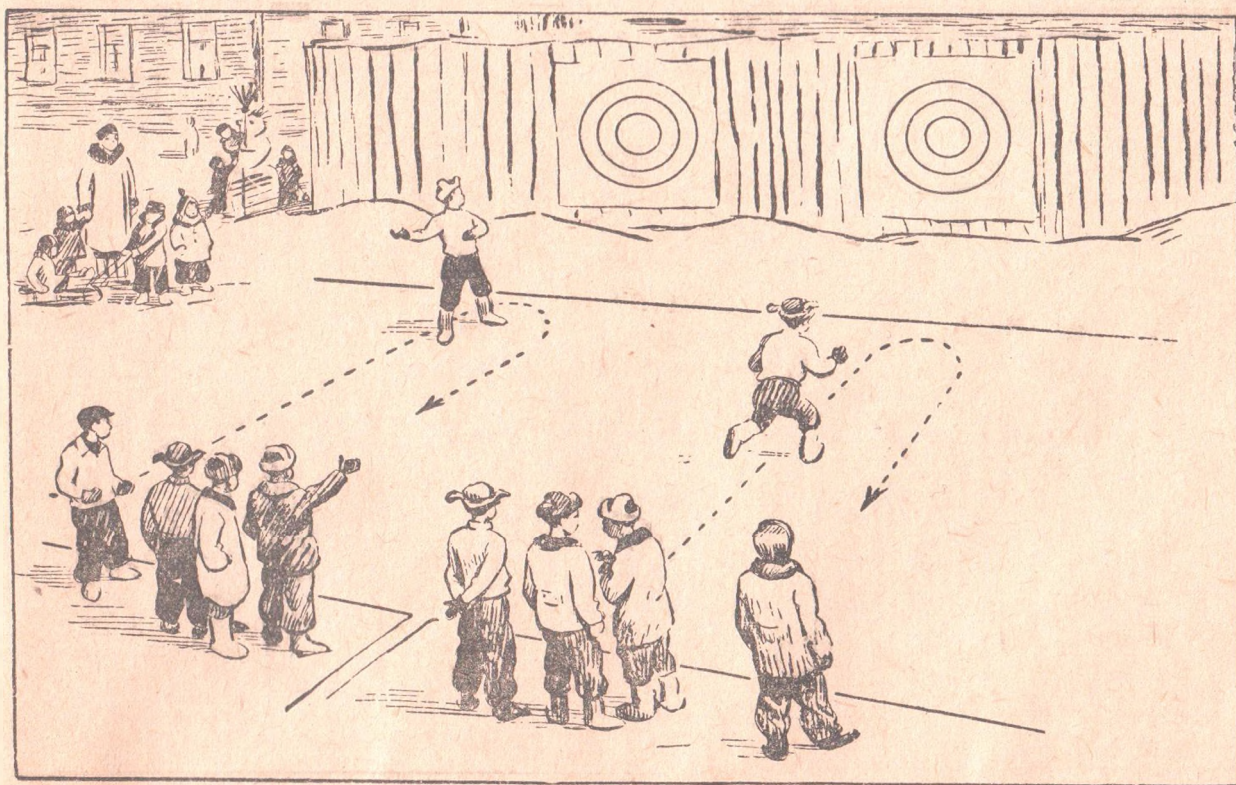


Рис. 82.

По окончании эстафеты подводятся результаты игры. Каждое попадание снежком в наружный, то-есть самый большой, пояс мишени дает команде одно очко; попадание в средний пояс — два очка; попадание в центр мишени — в «яблочко» — оценивается в три очка. Кроме того, команда, раньше закончившая пробег, дополнительно получает пять очков.

ЭСТАФЕТА ЛЫЖНИКОВ

Звенья (команды) выстраиваются за общей линией старта в колонны по одному. Впереди, в 100 метрах от линии старта, против каждого звена находится отметка — шест или лыжная палка, воткнутые в снег. Возле каждой отметки лежит сигнальный флажок. Это финиш лыжной эстафеты с препятствиями. А препятствия, поставленные на дистанции 100 метров, представляют собою «воротца», сделанные из лыжных палок или хворостин, и зигзагообразно размещенные флажки среднего размера (см. стр. 159). Требуется проехать в «воротца», не разрушив их, и затем поочередно справа и слева объехать все флажки, не сбив ни одного из них (рис. 83).

Добравшись до финиша, участник эстафеты, схватив сигнальный флажок, машет им. По этому знаку очередной номер его команды выбегает со старта, преодолевая по пути препятствия, а у финиша также машет флажком, подавая знак следующему номеру своей команды.

Закончивший пробег, остается на финише до конца эстафеты.

Не выполнивший условий эстафеты, то-есть разваливший воротца,

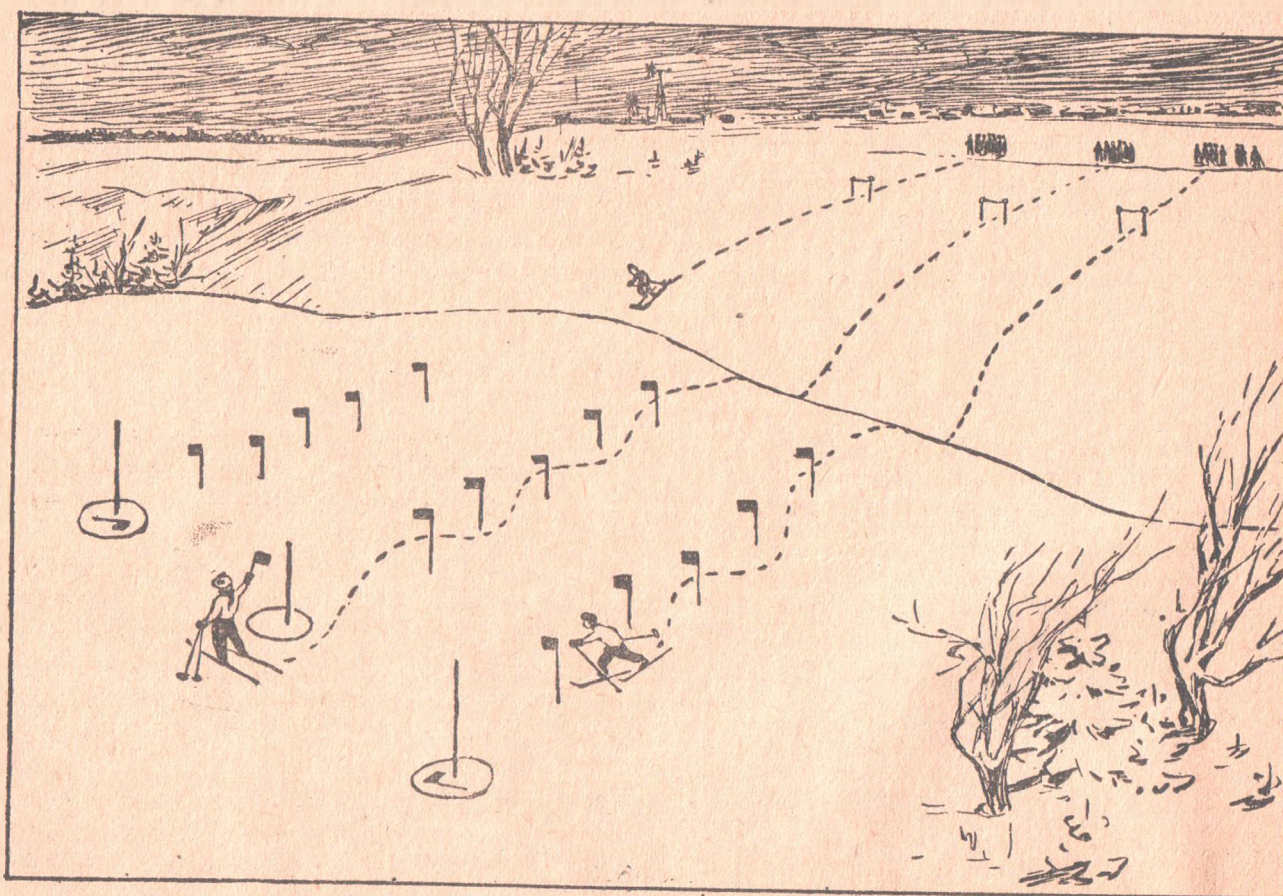


Рис. 83.

сбивший или пропустивший хотя бы один флажок, вернувшись на старт, повторяет заново дистанцию. Разумеется, это грозит большой потерей времени, однако если и произойдет такая неприятность, падать духом не следует, — и в другом звене, в другой команде может произойти такой же случай, так что будет возможность наверстать упущенное.

По окончании пробега устанавливаются первое и второе место для показавших наилучшие результаты в эстафете.

Игру можно проводить, облегчая или усложняя препятствия, смотря по подготовленности участников эстафеты.

ПОДВИЖНЫЕ ЩИТКИ

Четыре команды заготавливают снежки и становятся за общей чертой. Перед каждой из команд, на расстоянии восьми шагов от нее, ставят по фанерному щитку (щиток укрепляется на городке или чурке).

Команды одновременно дают «залп» снежками, каждая по своему щитку. Сбитые щитки отставляются на один шаг дальше. Затем по сигналу руководителя игры следуют новые залпы. Сбиваемые щитки отдвигаются от черты метания каждый раз на один шаг.

Команда, сумевшая за условленное заранее число залпов отодвинуть свой щиток дальше других команд, побеждает.

ЛЫЖНИКИ, НА МЕСТА!

Пионеры на лыжах (с палками) медленно продвигаются по кругу на расстоянии длины двух-трех лыж между каждым. Водящий (без палок), подъезжая то к одному, то к другому лыжнику, говорит: «Замной!» Вызванный, воткнув свои палки в снег, следует за водящим, пристраиваясь в затылок вызванному раньше. Постепенно водящий уводит за собой всех лыжников на расстояние 50 метров в сторону от круга, отмеченного теперь палками. Внезапно водящий говорит: «На места!» Лыжники бегут к кругу и занимают любое место между палками, взявшись за них. То же делает и водящий. Кто опоздает и останется без места, становится водящим, и игра продолжается снова.

С ГОРЫ НА САНКАХ

Пионеры, разделившись на команды, по два-три человека в каждой, поочередно съезжают с горы на санках. Команда «экипаж-саней» старается лучше других выполнить одно из установленных для всех команд заданий.

Задания могут быть самыми различными. Например, запасшись снежками (по три на каждого), сбить большее количество поставленных на половине санного пути чурок; подобрать, не останавливая санок, большее количество расставленных или разложенных по склону горы флажков; забросить в корзину на середине санного пути большее количество мячей; съезжая с горы, поймав снежками в фигуру, вылепленную из снега.

После каждого спуска с горы играющие вновь устанавливают или раскладывают на прежние места чурки, флажки, собирают брошенные мячи. Съехавшие с горки становятся за остальными, дожидаясь своей очереди вновь пускаться в путь.



Рис. 84.



Рис. 85.



Рис. 86.

С ГОРЫ НА ЛЫЖАХ

Пионеры, разделившись на команды, по два-три человека в каждой, поочередно спускаются с горы на лыжах, по пути выполняя одно из заданий. Команда, лучше других выполнившая задание, объявляется победительницей в этом соревновании.

Ниже даны примеры заданий, доступных пионерам среднего возраста.

Съезжая с горы, попасть в фигуру из снега наибольшим количеством снежков из трех, захваченных с собою (рис. 84). Зачет по сумме попаданий для всей команды.

Спуститься с горы, стоя вдвоем на одной паре лыж, и не упасть. Стоящий позади держится за пояс переднего (рис. 85).

Спуститься с горы на лыжах втроем, взявшись за руки, не упасть и не разъединить рук до самой остановки (рис. 86).

Спускаться с гор на лыжах следует без палок. Очередные лыжники начинают стартовать только после того, как предыдущие закончили спуск.

ХОККЕЙ ПО КРУГУ

На снегу или на льду очерчивается круг в шесть-восемь шагов поперечником. В середине круга становится водящий. Все игроки с клюшками занимают места по кругу. Каждый охраняет промежуток справа (или слева) между собой и своим соседом. Водящий, ударяя клюшкой по деревянному шару (или по шайбе), старается выбить его за пределы круга. Остальные игроки отбивают шар, не допуская его перекатиться за круг (рис. 87). Если игрок пропустил шар, он идет водить, а водящий встает

на его место. Выигрывает тот, кто меньшее количество раз побывал водящим.

Можно рассчитать играющих на первые и вторые номера, разделив



Рис. 87.

их таким образом на две команды. Тогда пропуски шара относятся на счет той или другой команды.

ЛУНКИ НА СНЕГУ

Лунки — русская народная игра.

В снегу вырывается большая ямка в 20 — 30 сантиметров поперечником. Это «котел». Вокруг котла, на расстоянии 1—2 метров, вырываются маленькие ямки — лунки. Их должно быть на одну меньше общего количества играющих.

Каждый игрок берет по палке или по самодельной клюшке длиной около метра. Конец палки он ставит в принадлежащую ему лунку. Один из игроков по жребию водит. Он не имеет своей лунки, а старается ударами палки ввести в котел мячик. Остальные игроки мешают ему, отбивая мяч своими палками. Им надо быть осторожными: в момент, когда игрок вынимает свою палку из лунки, водящий может занять его лунку своей палкой. Прозевавший идет водить.

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

Побеждает в этой игре тот, кто ни разу не был водящим (выполнение одним из участников обязанностей водящего в начале игры не засчитывается).

В момент смены водящих игра не прерывается; новый водящий начинает загонять мяч с того места, где он оставался.

ПРАКТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ И СОВЕТЫ

ЗАТЕЙНЫЕ СТОЙКИ

На рисунке 88 даны чертежи комбинированной затейной стойки (конструкции В. Г. Яковлева), которую нетрудно сделать самим. В лагере, на школьной спортивной площадке вы сможете, имея две такие стойки, провести ряд разнообразных физкультурных игр, упражнений и соревнований.

На рисунке вы видите общий вид затейной стойки (1). Она состоит из следующих частей:

Четырехгранный остов (2) стойки с сантиметровыми делениями и сквозными отверстиями.

Крестовина-подставка (3), служащая основанием стойки, с двумя боковыми стенками и ящиком для хранения мелкого спортивного инвентаря.

Фанерная коробка (4), укрепляемая на вершине стойки.

Наилучшее дерево для изготовления стойки — дуб, ясень, сосна. Высота стойки — 2 метра; ширина каждой грани остова стойки — 6 сантиметров.

На лицевой грани остова стойки нанесите сантиметровые деления. Нижнее деление сделайте на высоте 40 сантиметров от земли и дальше — до вершины стойки — наносите их через каждые 5 сантиметров. По нанесенным линиям вырубите пазы так, чтобы в них устойчиво держалась веревка, натягиваемая между стойками; на концах веревки закрепите оттяжки (мешочки с песком), чтобы веревка не провисала.

Помимо веревки, перекладиной может служить и деревянная трехгранная планка с высотой сечения в 2 сантиметра. Так как планка не может держаться на поперечных пазах, для нее делают специальное приспособление. На боковой грани остова стойки, на 2 сантиметра (то есть на высоту сечения планки) ниже каждого деления, сделайте круглые гнезда, в которые будут вставляться колышки, поддерживающие планку.

Числа (высоту в сантиметрах) надписывайте через одно деление, то есть круглыми десятками, — от 40 до 200.

Деления 100 и 115 пометьте буквами «БГТО». Высота 1 метр — норма по прыжкам для девочек; высота 1 метр 15 сантиметров — норма по прыжкам для мальчиков.

На лицевой грани остова стойки просверлите круглые сквозные отверстия, чередуя их через каждые 15 сантиметров; диаметр отверстия — 3 сантиметра. В сквозные отверстия можно продевать гимнастические палки или железный прут (для подтягивания).

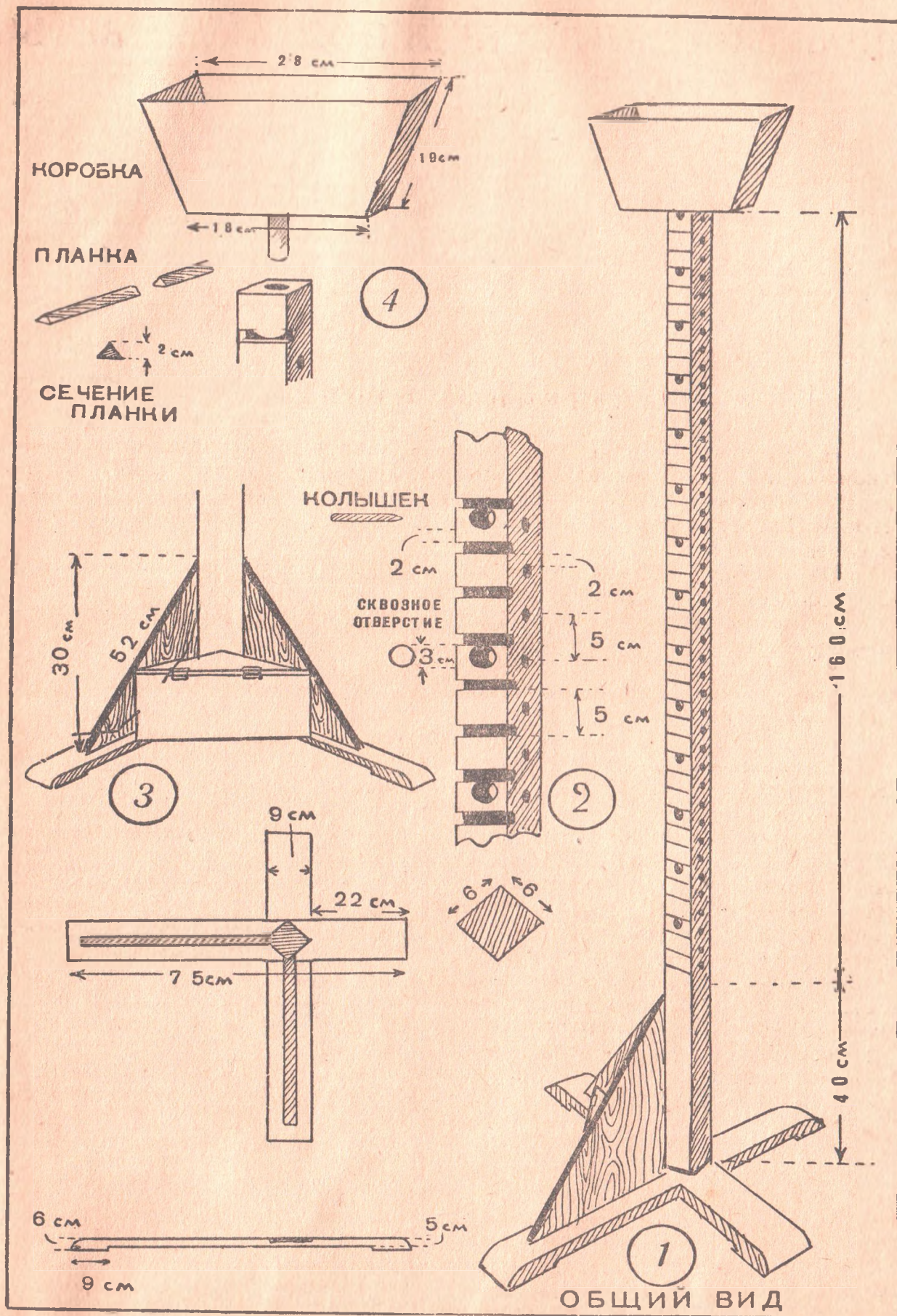


Рис. 88.



Рис. 89.

Крестовина (подставка, в которой укреплен остов стойки) связывается таким образом, чтобы получились два длинных и два коротких конца. В месте скрещения плашек крестовины нужно сделать четырехгранное отверстие для остова стойки так, как это показано на рисунке 88 (3). Устанавливать остов стойки в крестовине нужно с таким расчетом, чтобы лицевая грань с делениями находилась между длинным и коротким концом крестовины.

На длинных концах крестовины (вдоль посередине) делают пазы для боковых стенок — фанерных или тесовых. Между ними прибивается ящичек — угольник с крышкой на петлях.

Устройство коробки видно из рисунка 88 (4). Дно коробки дощатое, стенки фанерные. В центре дна коробки укрепите стержень, которым коробка будет крепиться с остовом стойки; на вершине стойки нужно сделать соответствующее вертикальное гнездо для стержня.

Рисунок 89 дает наглядное представление об использовании затейных стоек в летней физкультурной работе пионерского отряда:

1. Прыжок через веревочку. 2. Прыжок через планку. 3. Метание в щит (мишень подвешена на гимнастической планке). 4. Подтягивание (на железном пруте). 5. Метание мяча в коробку. 6. Эстафета с метанием мяча в коробку. 7. Перелезание через «окно», образуемое палками. 8. Эстафета с препятствиями (подползание под палки).

САМОДЕЛЬНЫЙ ИНВЕНТАРЬ ДЛЯ ИГР

МЯЧИ

Мячи для хоккея. Плотный клубок льна или мочалы, обмотанный в несколько слоев толстыми и просмоленными нитками.

Подпрыгивающий мяч. Кусочек резинки или пробки, туго обмотанный шерстяными нитками. Клубок на несколько минут опускают в кипяток, затем просушивают и обшивают парусиной или кожей.

Тряпичный мяч. Кусочки тряпок, свернутые в небольшой шарик и обшитые тряпичной крышкой из двух половинок (рис. 90).

Мячик из пакли. Кусок пакли, туго обмотанный нитками по форме клубка и обшитый тряпичной крышкой.

Волейбольный мяч. Резиновую камеру, купленную в магазине, обшивают крышкой соответствующего размера.

Покрышка для мячей. Покрышка выкраивается из плотной ткани или брезента. Она состоит из двух кусков материала, раскроенных в форме восьмерки. Выкройка покрышки показана на рисунке 90. Края восьмерок сшиваются провощенной ниткой швом «елочкой».

РАЗМЕРЫ ВЫКРОЕК ПОКРЫШЕК МЯЧЕЙ

(в сантиметрах)

Величина мячей	Окружность	АБ	ВГ	ВД—ЕГ	ДС
Малый	18	3	15	2,5	10
Средний . . .	36	6	30	5	20
Большой . . .	72	12	60	10	40

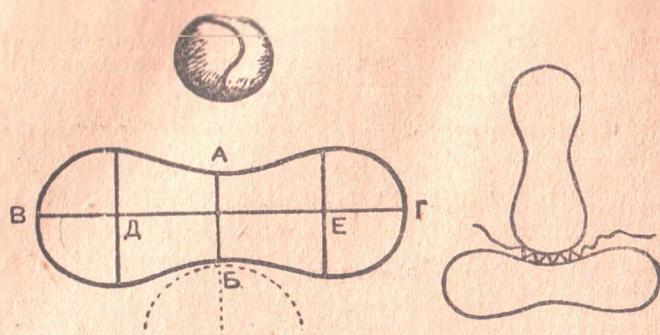
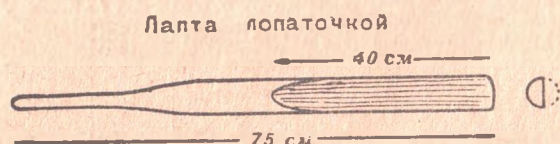


Рис. 90.



Разновидности лапты

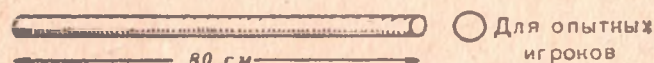
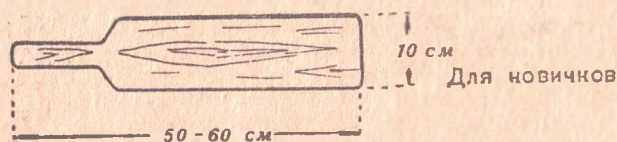


Рис. 91.

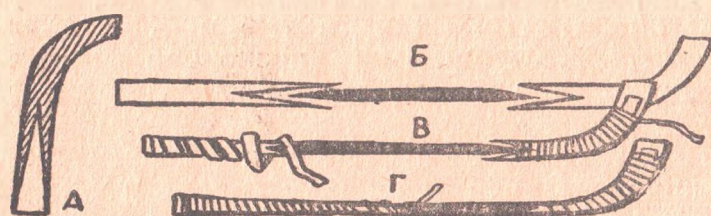


Рис. 92.

ЛАПТА

Для детей 9—10 лет лапта делается длиной в 50 сантиметров; для детей 11—13 лет — длиной в 75 сантиметров.

Поперечник круглой палки 3—4 сантиметра. На расстоянии 40 сантиметров от одного конца палка срезается, получается как бы лопаточка. Ручка лапты выстругивается и отшлифовывается наждачной бумагой, чтобы во время удара по мячу не занозить руку (рис. 91).

ЛУК И СТРЕЛЫ

Лук делается из крепкого и упругого прута длиной в 1 метр. Тетива (бечевка), связывающая концы лука, может быть сделана из шпагата, натертого воском, или шелкового шнура. Стрелы выстругиваются ножом из веток ели или сосны. Длина стрелы 50—70 сантиметров. На пятке стрелы нарезаются отверстия для более удобного накладки стрелы на тетиву. Другой конец стрелы обматывается бечевкой и проклеивается.

ХОККЕЙНАЯ КЛЮШКА

Простейшая клюшка — это прочная палка с загнутым концом, обычно с сучком на конце, обмотанным веревкой. Более совершенная и, конечно, более удобная для игры клюшка состоит из трех частей.

Нижнюю часть («крючок») и верхнюю часть (ручку) выпиливают из доски, оставляя в них прорезы для клиньев средней части клюшки — так называемого «камыша». На рисунке 92 показано, как скрепляются все три части хоккейной клюшки. В качестве обмотки могут быть использованы ремень, тесьма или веревка.

ТРЕЩОТКА

Устройство деревянной трещотки видно из рисунка 93. Упругая дощечка при вращении зубчатки-колеса издает довольно громкий треск.

РИПКА

Рипка — отрезок круглого бревна сечением 15 сантиметров и толщиной 2 — 2,5 сантиметра (рис. 94).

НАРУКАВНЫЕ ПОВЯЗКИ

Для многих игр нарукавные повязки требуются не только как знаки различия, но и в качестве одного из предметов снаряжения игрока, которое может быть отнято. Наручные повязки лучше делать прочно укрепляемыми на рукаве, но имеющими разрезы, в которые продевается ленточка. Эту ленточку и выдергивают (рис. 95).

ФЛАЖКИ СРЕДНИЕ

Флажки делают из красной материи. Размер полотна — 20 × 40 сантиметров. Древко: длина — от 1,5 до 2 метров, толщина — 2,5 сантиметра. Нижний конец древка заостряется и оправляется жестью, — так его удобнее будет втыкать в землю.

КАК ИТТИ ПО АЗИМУТУ

Угол, образуемый направлением на какой-нибудь предмет местности и направлением магнитной стрелки компаса, называется азимутом.

Азимуты измеряются в градусах от 0 до 360, по ходу часовой стрелки. Посмотрите на рисунок 96. Мы ориентировали компас, то-есть повернули его в горизонтальной плоскости так, чтобы вороненый конец магнитной стрелки совпал с точкой севера на компасе (С), равной 0°. Поищем теперь какие-либо ориентиры на местности, то-есть выделяющиеся местные предметы, видные издали. На рисунке указаны четыре таких ориентира: фабричная труба, отдельно стоящее дерево, домик в роще и мачта с флагом в пионерском лагере.

Определим азимуты этих предметов. Начнем с фабричной трубы, находящейся к северо-востоку от точки, с которой ведется наблюдение.

На стекло крышки компаса (через центр по ее диаметру) в направлении на ориентир (в данном случае на фабричную трубу) положите спичку или соломинку. Посмотрите, какое деление на лимбе компаса пересекает спичка, это и будет азимут предмета на местности, выраженный в градусах. В нашем примере азимут фабричной трубы равен 50°.



Рис. 93.

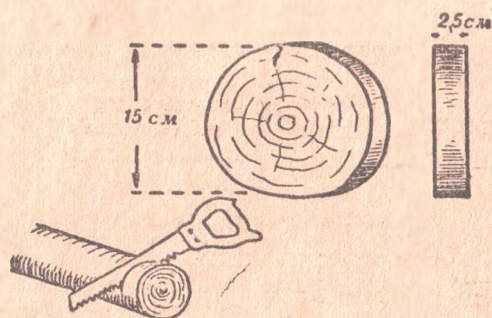


Рис. 94.

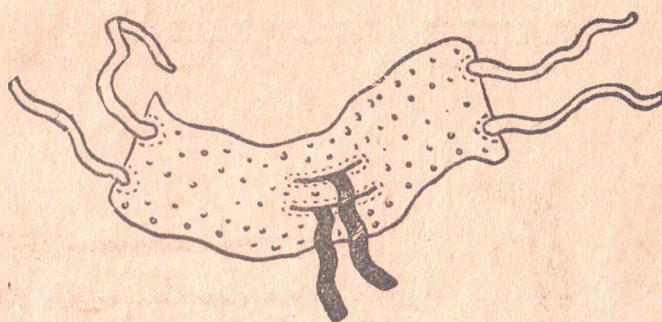


Рис. 95.

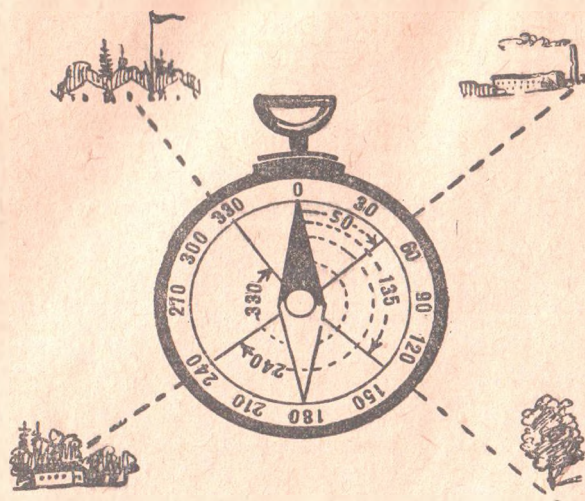


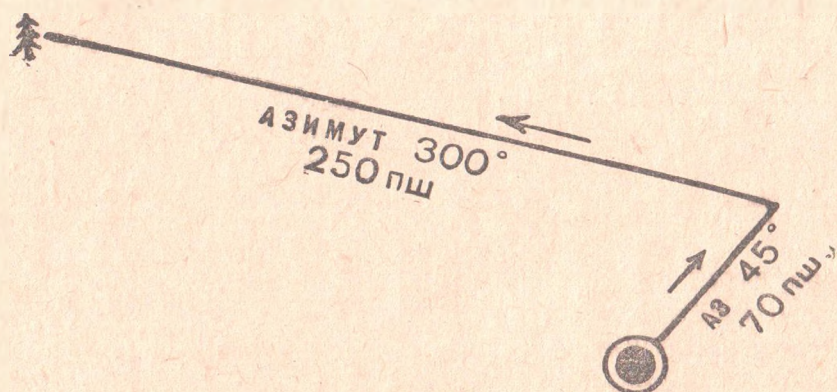
Рис. 96.

Точно так же определяем азимуты и других предметов. Азимут отдельно стоящего дерева — 135° ; азимут домика в роще — 240° ; азимут пионерской мачты — 330° .

Маршрут любого движения на местности можно с точностью записать при помощи азимутов. Выбрали какой-либо ориентир в направлении движения — определите азимут и отметьте, сколько шагов (обычно счет ведется парами шагов) прошли вы в этом направлении. Допустим, азимут 45° — 70 пар шагов. Предположим, что дальше направление пути изменяется — мы должны

повернуть к северу-западу. Опять подыскиваем в этом направлении какой-нибудь ориентир, определяем его азимут (скажем, 300°) и идем на этот ориентир, измеряя направление шагами. Запишем: азимут 300° — 250 пар шагов. И так далее, каждый раз выбирая новые ориентиры, когда изменяется направление движения.

Если бы мы захотели нашу запись изобразить графически, она приняла бы такой вид:



НАЧАЛО МАРШРУТА

Любой человек, умеющий определять направление движения по азимуту, сможет потом по нашей записи в точности повторить проделанный нами маршрут, если мы точно укажем ему место, откуда этот маршрут начат. По заданным азимутам он найдет подходящие ориентиры (возможно, те же самые, которыми пользовались и мы) и в каждом направлении пройдет столько шагов, сколько указано.

Умение определять направление по азимуту поможет вам легко находить дорогу по карте.

Во время походов по незнакомой местности эти знания вам не раз пригодятся и помогут вам лучше использовать топографическую карту.

На рисунке 97 дана карта местности. Там, где изображен компас, находится наш лагерь. Мы хотим сделать экскурсию на озеро, где никогда не бывали и куда дороги не знаем. Компас и карта безошибочно приведут нас к озеру. Для этого на карте через точку, откуда мы начинаем свой путь, прочертим две взаимно перпендикулярные линии, параллельные краям карты. От точки пересечения этих линий проведем черту в направлении на озеро. Ориентируем компас (магнитная стрелка должна быть на нуле градусов) и совместим центр его с точкой пересечения прочерченных линий так, чтобы линия СЮ (север-юг) компаса совпала с линией СЮ карты. Черта, проведенная к озеру, определит нам азимут озера — он равен 60° .

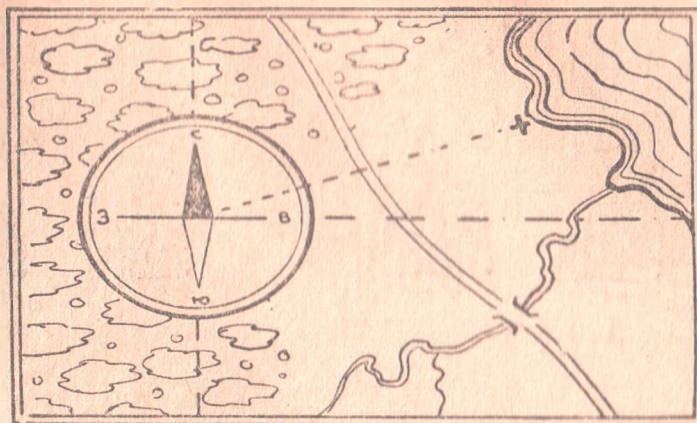


Рис. 97.

Положим спичку на компас под углом 60° и провизуируем это направление, то-есть поищем в этом направлении какой-либо ориентир. В сторону этого ориентира и пойдем. А когда достигнем его, в том же направлении поищем другой ориентир и т. д., пока не придем к озеру.

КАК ОПРЕДЕЛИТЬ ПРОЙДЕННОЕ РАССТОЯНИЕ

Зная, сколько времени требуется вам для того, чтобы пройти нормальным шагом один километр, вы можете по часам (с приблизительной, конечно, точностью) определить длину пройденного вами расстояния. Способ этот, однако, применим лишь на небольшом отрезке пути и на сравнительно ровной дороге, допускающей возможность идти нормальным шагом, не ускоряя и не замедляя его.

Более точный, хотя и более хлопотливый, способ — измерить путь шагами. В пионерских походах он обычно и применяется. Каждый пионер знает (а если еще не знает, так должен знать) величину своего шага при обычной ходьбе. Допустим, что величина шага мальчика равна 50 сантиметрам. Следовательно, два шага составят метр. Для удобства так и принято считать — парами шагов. Отсчет ведут под левую ногу. Досчитал до ста — загни палец для памяти и снова начинай счет с единицы. Высчитав, чему равняется сотня или тысяча шагов, нетрудно определить и все пройденное расстояние.

В пионерском походе трех-четырех пионеров можно занять этим делом — назначить их «шагомерами». Поочередно, сменяя друг друга, они измеряют шагами весь путь.

Если у вас есть карта местности, нанесите на нее маршрут вашего похода, потом сантиметровой линейкой измерьте длину маршрута по отдельным прямым отрезкам его. Масштаб карты поможет вам достаточно точно определить в километрах весь пройденный вами путь.



Рис. 98.

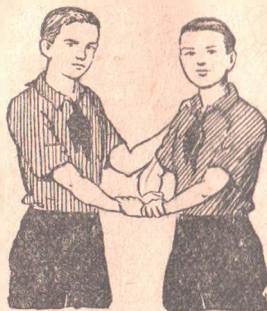


Рис. 99.



Рис. 100.

ПЕРЕНОСКА ТОВАРИЩА ВДВОЕМ

Пионеры должны знать простейшие способы переноски вдвоем на руках товарища, заболевшего или пострадавшего в пути. Навыки в такой переноске могут приобретаться не только на занятиях санитарного кружка или на звеньевых сборах, но и в различных играх, как, например, в играх на местности, в играх-упражнениях, связанных с подготовкой к сдаче норм БГТО, в некоторых играх на воде (см. стр. 118).

На рисунках 98, 99 и 100 изображены три простейших способа переноски товарища на руках: «замок» (сцепление кистей рук) двумя руками, две другие руки поддерживают пострадавшего со спины; «замок» тремя руками, одна рука, опираясь на плечо партнера, поддерживает пострадавшего со спины; «замок» четырьмя руками, пострадавший держится за плечи носильщиков.

ПИОНЕРСКИЙ СИГНАЛЬНЫЙ ПОСТ

Как бы хорошо ни знал сигнальщик телеграфную азбуку, ему одному трудно будет справиться с приемом флажкограммы. Поэтому пионерский сигнальный пост обычно состоит из двух сигнальщиков: один следит за передачей, другой записывает под его диктовку.

Допустим, что сигнальный пост № 1 получил текст, который должен быть передан на сигнальный пост № 2. Если хотя бы один из сигнальщиков достаточно хорошо знает телеграфную азбуку, он передаст флажкограмму непосредственно с текста. Ну, а если оба сигнальщика не помнят знаки азбуки наизусть? Чтобы облегчить себе работу и избежать ошибок, они должны сначала перевести текст на язык условных телеграфных знаков, пользуясь для справок таблицей. Когда это сделано, можно приступить к передаче.

Прежде всего нужно вызвать принимающий пост. Один из сигнальщиков размахивает флажками над головой (то скрещивая, то разводя флажки в стороны) до тех пор, пока принимающий пост не ответит на вызов.

У вас уже приготовлен текст флажкограммы, записанный условными знаками телеграфной азбуки. Один сигнальщик диктует по этой записи (скажем, тире, точка, отмах, точка, точка, тире, и т. д.), другой под его диктовку делает соответствующие движения флажками.

Напомним эти движения. Один флажок, поднятый кверху, означает точку; два поднятых вверх флажка означают тире. Чтобы отделить букву от буквы, сигнальщик правым флажком делает горизонтальный

отмах справа налево. Передал слово — сделай перекрестный отмах двумя флажками на уровне груди.

На другом сигнальном посту, принимающем передачу, сигнальщики также поделили между собой обязанности: один следит за передачей и диктует то, что видит: «... тире, точка, отмах, точка, точка, тире...» и т. д., другой под его диктовку записывает. Увидит принимающий двойной отмах, скажет: «Слово», — и записывающий отметит это на своем листке. Простой отмах (конец буквы) отмечается одной вертикальной черточкой, двойной отмах — двумя вертикальными черточками.

Когда флажкограмма будет принята вся, ее нетрудно расшифровать, написав над условными знаками буквы. А если флажкограмму нужно передавать по цепи на следующий пост (как в игре «Пионерский телеграф» — см. стр. 66), то запись текста условными знаками уже готова — остается только продиктовать ее.

Может случиться так, что при расшифровке записи обнаружится бессмыслица в тексте. Это значит, что кем-то допущена ошибка при передаче или при приеме флажкограммы. Тогда принимающий пост вызывает пост, который вел передачу, и посылает ему запрос: повторите после слова такого-то. Ошибка будет исправлена.

КАК ЗАРИСОВАТЬ МАРШРУТНУЮ СХЕМУ ПУТИ

Когда идешь незнакомой местностью в стороне от селений и шоссейных дорог, да еще путь твой пересекается многочисленными лесными дорогами и тропами, полезно зарисовать схему своего маршрута, чтобы не сбиться с пути, когда придется идти назад. Пригодится такая схема и для того, чтобы повторить пройденный путь, разыскать места, чем-либо привлекающие к себе внимание.

Маршрутная схема составляется без масштаба и ориентирования в отношении сторон горизонта. Это своеобразная «записка для памяти», чтобы запомнить дорогу.

Чертеж очень прост: на листочке бумаги вы проводите маршрутную



Рис. 101.

линию (путь, которым идете), перечеркивая крестиками дороги и тропинки, уходящие от нее. Частично могут быть использованы и топографические знаки: справа роща, слева луг или болото, вот пересекли ручей, обошли овраг и т. п.

Рисунок 101 дает наглядное представление о том, как зарисовывается маршрутная схема пути. Здесь перед нами только часть маршрута, уместившаяся на этом листочке и показывающая наш путь с того места, где мы вышли на лесную дорогу (см. стрелку внизу). Так как к дороге мы вышли не по тропе, надо чем-нибудь отметить это место, чтобы потом найти его. На схеме сделана пометка: пень, в который воткнута веточка. За отсутствием других местных предметов, по которым можно было бы запомнить это место, и такая метка неплоха.

Проведем на листочке линию в направлении движения. Это дорога, по которой мы пойдем. Будем внимательно смотреть по сторонам, не разветвляется ли где дорога, не пересекают ли ее пешеходные тропы. Как видим, искать пришлось недолго: вот две тропинки слева выходят на дорогу, а дальше, вправо, идет уже одна. Зарисуем их на свой листок.

Нам нужно повернуть влево. Перечеркнем крестиком правую тропу: сюда не ходить. Но влево уходят две тропы, — мы должны выбрать одну из них. Вдоль той тропы, по которой мы пойдем, поставим на схеме стрелку, а другую тоже перечеркнем крестиком. Теперь, когда мы идем тропкой, маршрутную линию будем вести пунктиром. Справа оказался овраг — пометим его на схеме. Опять раздваивается тропа — перечеркнем ту, по которой не пошли. Еще одно скрещение — и вот уже опушка леса. Перед нами шоссейная дорога.

Подобно тому как зарисована эта часть пути, можно зарисовать и другие отрезки маршрута. Рисуйте их на отдельных листочках, нумеруя по порядку.

Пользуясь маршрутной схемой, разыскать обратный путь ничего не стоит. В обратном порядке встретятся нам все пересечения дорог, все отмеченные по пути местные предметы.

ОДИН ИЗ СПОСОБОВ ОПРЕДЕЛЕНИЯ СКОРОСТИ ПОЕЗДА

Вы, очевидно, знаете, что, находясь в вагоне, скорость поезда можно определить, подсчитывая из окна мелькающие мимо телеграфные столбы. Зная, что расстояние между телеграфными столбами равно 50 метрам, а следовательно, в километре будет двадцать таких пролетов, вы по секундной стрелке часов определяете время, в которое поезд проходит один километр. Отсюда нетрудно вычислить, сколько километров проходит поезд в час.

Есть еще один интересный способ определения скорости поезда — по стуку колес. Пользуясь этим способом, вы должны следить только за секундной стрелкой часов.

На железнодорожном полотне рельсы укладываются не вплотную, а с небольшим зазором. Когда обод колеса проходит над этим зазором, то-есть через рельсовый стык, мы слышим своеобразный, легко отличимый от других стуков удар колеса о рельсы. Так как рельсовые стыки в железнодорожной колее находятся один против другого, то каждая пара колес проходит через них одновременно, и стук колес сливается. Тем не менее он все же улавливается нами как вдвоенный — два легких удара следуют один за другим. Объясняется это тем, что пассажирские

вагоны обычно четырехосные, причем оси располагаются попарно с одной и другой стороны вагона. Расстояние между каждой парой осей очень небольшое, но достаточное, чтобы колеса давали на рельсовых зазорах сдвоенный стук.

Так как длина рельса — 12,5 метра, то и сдвоенные стуки будут чередоваться через каждые 12,5 метра. В километре таких отрезков ровно восемьдесят. Таким образом, если вы в течение одной минуты насчитали восемьдесят ударов, значит, поезд прошел за эту минуту 1 километр. Другими словами, при такой скорости поезда вы насчитаете за 45 секунд шестьдесят ударов. Вот это и будет вашей меркой: 60 километров в час — шестьдесят ударов (в течение 45 секунд). Если поезд идет со скоростью 30 километров в час, то за те же 45 секунд вы насчитаете соответственно тридцать ударов и т. д.

Способ очень простой и достаточно точный.





СОДЕРЖАНИЕ

Советы водителю	3
---------------------------	---

ЛЕТНИЕ ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

Встреча разведчиков	15
В тылу противника	17
Спрятанный провод	21
Прорваться к своим!	23
Кто разожжет костер?	27
Восстановленный маршрут	29
Опасная зона	31

ИГРЫ НА ПЛОЩАДКЕ

Меткий удар	35
Столбы	35
Из круга в круг	36
Черные и белые мячи	37
Мяч по кругу	38
Запретная черта	38
Дотянись до городка!	39
Лебедь, рак и щука	39
Подсечка	40
Парные салки с мячом	41
Преодоление полосы препятствий БГТО	42
Мяч — ловцу!	44
Мяч — в корзину!	45
Рипка	47
Встречная эстафета	48
Кольца через сетку	49
Эстафета с луками	49
Затейная борьба	51
Борьба за флажок	52
Захват флажков	53
Загон городков	54
Застука	56
Защита городков	57
Гонки с обручами и скакалками	58

ЗВЕНО НА ПРОГУЛКЕ

Спрятанные флажки	59
На поиски звеньев	59
Загадочное письмо	60
Загадочные картинки	61
Пересмешник	62
Стадион на лужайке	63

Обратный путь	65
Редкие цветы	65
Цветы и листья	66
Пионерский телеграф	66
Костровые	67
Скорость поезда	68
Бег с палкой	68
Пловучая мишень	69

ЛОВКОСТЬ, МЕТКОСТЬ И СНОРОВКА

Соревнование двух звеньев (25 игр-упражнений)	70
---	----

КОГДА ИДЕТ ДОЖДЬ...

Разные значения	81
Спрятанное слово	81
Где мы шли?	82
Полная противоположность	84
Загадки	84
Города и реки	85
Два колечка	85
Цепочка слов	86
Немая сцена	86
Считай — не сбивайся!	87
Невероятные встречи	88
Сосед справа	88
Запрещенная буква	89
Раз, два, три, четыре, пять!.. . . .	89
Подвижные лунки	90
Словарики	91

НА ДЕТСКИХ ПРАЗДНИКАХ

Веселое путешествие	94
Звенья в походе	98
Длинное слово	100
Спортивные цвета	101
Игры-минутки для пионеров 9—10 лет	102
Игры-минутки для пионеров 11—12 лет	104
Игры-минутки для пионеров 13—14 лет	106
Волшебные палочки	108
Маршрут пяти городов	110

ИГРЫ НА ВОДЕ

Переправа командами	115
Встречная переправа	115
Эстафета по броду	116
Встречная эстафета по броду	116
Морские кони	117
Переправа с переноской на руках	118
Эстафета с окунанием	118
Пятнашки на воде	119
Рыбаки и рыбки	119
Охотники и утки	120
Гонки с бревнами	120

СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ

Волейбол	121
Баскетбол	123
Русская лапта	127
Лапта в четыре стойки	129
Городки	130
Крокет	132
Детский хоккей	134

ЗИМНИЕ ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ И НА ПЛОЩАДКЕ

Который из двух?	137
Секретный пакет	139
Связисты и разведчики	142
След в след	144
Колокольчик	145
Охотник	145
Командные салки	146
Штурм снежной крепости	147
Метание снежков	149
Эстафета лыжников	150
Подвижные щитки	151
Лыжники, на места!	151
С горы на санках	151
С горы на лыжах	152
Хоккей по кругу	152
Лунки на снегу	153

ПРАКТИЧЕСКИЕ СВЕДЕНИЯ И СОВЕТЫ

Затейные стойки	154
Самодельный инвентарь для игр	157
Как идти по азимуту	159
Как определить пройденное расстояние	161
Переноска товарища вдвоем	162
Пионерский сигнальный пост	162
Как зарисовать маршрутную схему пути	163
Один из способов определения скорости поезда	164



5 р. 50 к.

0-55

Молодая гвардия