

С. ШМАКОВ Н. БЕЗБОРОВОДА

ОТ
ИГРЫ
К САМОВОСПИТАНИЮ
СБОРНИК ИГР — КОРРЕКЦИЙ



ИЗДАТЕЛЬСТВО

«НОВАЯ ШКОЛА»

СЕРИЯ "ДОСУГ - РЕБЯЧИЙ ДРУГ"

Авторы: **Шмаков С. А.** - *заведующий кафедрой теории и методики воспитательной работы Липецкого педагогического института, профессор*

Безбородова Н. Я. - *практический психолог, сотрудник Центра гуманизации РОУ*

Шмаков С.А., Безбородова Н.Я.

Ш71 От игры к самовоспитанию: Сборник игр-коррекций. -

М.: Новая школа, 1995. - 80 с.

ISBN 5-7301-0015-9

Как развить у ребят память, внимание, умение ориентироваться во времени и пространстве, быстроту реакций и т.д.? Советы, а также система упражнений, направленная на решение этих конкретных педагогических задач при помощи игровых ситуаций, даны в книге.

Издание рассчитано на учителей, воспитателей, родителей.

Ш 43060 11 900 - 09 Без объявл. ББК 74.200.54
7Е6 (03) - 93

ISBN 5-7301-0015-9

© Шмаков, Безбородова, 1993

Предисловие

ТЕМ, КТО ВОСПИТЫВАЕТ ДЕТЕЙ

...Осенью молодым домашним уткам, а на каналах и общественных прудах лебедям и селезням чуть-чуть подрезают крылья. Перелетать с места на место на короткие расстояния можно, а, скажем, улететь в теплые края - нельзя. Крылья у птиц обязательно отрастут, но станут короче, как хвост у ящерицы. И если обрезать крылья еще и еще раз по осени, птицы никогда не смогут летать высоко и далеко.

Дети как птицы. У них тоже растут крылья. И если мы будем эти крылья вольно или невольно укорачивать, детям в большом полете будет трудно.

А можно помочь им вырастить крылья?

Можно и нужно.

Как известно, крылья состоят из множества больших и малых несущих перьев. Каждое перышко важно. Ребенок тоже, образно говоря, соткан из несущих перьев. Как растущая личность, как целостный индивид он проходит становление и развитие, постепенно накапливая свои чисто человеческие богатства. Мы как-то об этом мало думаем.

Все нормальные взрослые, а их, безусловно, большинство, хотят, чтобы их питомцы, воспитанники, ученики или родные дети вырастали хорошими людьми, достойными гражданами. Это все нормально. Но несколько недостаточно. Человек богат такими крупными «несущими перьями» своих крыльев, как интеллект, творческие способности, физическое здоровье, нравственность, достоинство. Их подкрепляют память, внимание, ощущения, наблюдательность, воображение, воля, сообразительность, реактивность и т.п.

Вопрос: кто, где, с помощью чего развивает в детях эти важнейшие психические процессы и их составляющие?

Ответ: пока никто и нигде. Это не входит еще в систему воспитания человека. Конечно, какие-то упражнения детского сада, школьные уроки, внеурочные деяния и воспитательные усилия родителей влияют, к примеру, на формирование таких качеств внимания, как концентрация, объем, переключение, распределение, устойчивость или на такие составляющие процессы памяти, как запоминание, сохранение, воспроизведение. Но это все стихийное влияние. Может подействовать, может не подействовать. Как же быть? Надо искать и находить те доступные любому воспитателю средства, с помощью которых можно успешно развивать в растущем человеке чисто человеческие богатые проявления. Таким очень эффективным средством издавна является игра.

Игра - дело серьезное! Эту фразу вы, наверное, слышали. Давайте в ней разберемся. Есть у строителей такое понятие: нулевой цикл. Оно обозначает первые подготовительные работы, в частности закладку фундамента здания. Игровая деятельность ребенка есть «нулевой цикл» его будущей личности. «Каков ребенок в игре, таков во многом он будет в работе, когда вырастет. Поэтому воспитание будущего деятеля происходит прежде всего в игре. И вся история отдельного человека как деятеля

и работника может быть представлена в развитии игры и в постепенном переходе ее в работу...»¹

Эта мысль принадлежит А.С.Макаренко, большому поборнику детской игры. Человек формируется в деятельности, чем она разнообразнее, тем разностороннее его личность. Игра, общение, учение, труд - вот основные ступени восхождения ребенка.

В его развитии и воспитании игра выполняет роль доброй, умной наставницы-труженицы. Во многом краски мира, звуки мира, его формы познаются ребенком через игрушку - игру. Недаром так высоко ценил игру А.М.Горький, который считал, что игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменять.

А мы добавим: игра - это путь к познанию ребенком самого себя, своих возможностей, способностей, своих пределов. Самопроверка всегда побуждает к совершенствованию. Уже поэтому детские игры - важное средство самовоспитания. В них переход от воспитания к самовоспитанию, к свободной, по внутреннему побуждению, сознательной работе над своей волей, характером, к выработке положительных привычек и приобретению необходимых умений происходит естественно и незаметно. Этот переход обеспечивается игровым интересом, «принципом удовольствия», на котором основаны игры детей. Ни в какой другой деятельности ребенок не проявляет столько настойчивости, целеустремленности, неугомонности. Интересной игре он отдается целиком. Для ребят не всегда важен ее результат, победа, успех, им нравится сам процесс, каким бы трудным он ни был. Но в процессе игры заложены огромные воспитательные возможности. Для детей - это труд, требующий настоящих усилий, настоящих человеческих качеств, свойств, а не воображаемых «понарошку». Они преодолевают в игре иногда серьезные трудности, тренируя свои силы и ловкость, развивая способности и ум. Игра закрепляет у детей полезные умения и привычки. Здесь ребенок чувствует себя до некоторой степени самостоятельным. Уже поэтому он предъявляет к себе высокие требования, те требования, которые к нему предъявляют взрослые в неигровой деятельности. Взрослые должны помнить такие давние-давние игровые забавы, как «гляделки», «предъяви зелень», «замри». Забавы эти, с нашей точки зрения, вроде бы спорны. Играющие в «гляделки» садятся или становятся друг против друга и смотрят прямо, не мигая, глаза в глаза. Кто первым мигнет, тот и проиграл. Не правда ли, несколько жестокие условия? Но ведь нужны воля и выдержка, чтобы не мигнуть. И напряжение, и усилие. А такая потеха, как «замри»? Дети, вступающие в эту древнюю игру, договариваются, что в любой жизненной ситуации, даже во время урока, по команде партнера: «Замри!», необходимо застыть в самой неудобной позе. Например, с поднятой рукой или ногой. И стоять молча до тех пор, пока не прозвучит команда: «Отомри!». Тоже жестковатая потеха, но и она требует собранности, волевых усилий, чтобы продержаться, не сделать ни одного движения. А «предъяви зелень»? Участники обязаны всегда и везде иметь при себе зелень-листочек дерева или травку и предъявлять

¹ Макаренко А.С. Соч. Т.4.-М.: Изд-во АПН РСФСР, 1957.-С. 373.

ее немедленно по первому требованию, иначе - проигрыш. Значит, необходимо постоянно помнить о «зеленке», держать память в напряжении. Это тренировка памяти, своеобразный тренинг.

Любимые сказки, мультки, игры, к которым ребенок многократно возвращается, чтобы пережить еще и еще раз удовольствие победы добра над злом или ощущение победы над собой, своего успеха в чем-то, и есть тренинг, система упражнений, обогащающая внутренний мир ребенка. Так детские забавы становятся средством самовоспитания. В руках воспитателя они становятся средством коррекции - исправления, поправки, частичного изменения неправильно сформированного в ребенке психического процесса или личностного качества.

Игра - понятие многогранное. Существуют различные игры. Одни развивают мышление и кругозор детей, другие - ловкость, силу, третьи - конструкторские навыки и т.д. В этой книжке мы рассказываем об играх и игровых упражнениях целенаправленного тренировочного, развивающего характера, воздействующих непосредственно на психические качества личности ребенка.

Педагогика располагает богатым арсеналом точных средств воздействия на детей с конкретной воспитательной направленностью. **Игры - отличное дополнение к учебному процессу** в развитии важнейших психических свойств, необходимых для труда, приобретения высоких моральных качеств, формирования гражданского сознания и т.п. Большинство предлагаемых игр построено на самопроверке своих возможностей, на стимулировании их развития.

Итак, мы рассматриваем их как способ подготовки детей к жизни, как психолого-педагогическое средство развития и воспитания. В игре наглядно видно, что у детей в избытке и чего им недостает, над чем следует потрудиться воспитателю.

...Игры индивидуальны и требуют индивидуального подхода. Но существуют и общие закономерности в их организации, о них мы и рассказываем. Хотим сразу оговориться, что игра имеет свои плюсы и минусы, она требует чувства меры и осторожности. Детям свойственны азарт и чрезмерное увлечение некоторыми из них в ущерб, например, учебе. Безусловно, работа с ребятами требует разумного чередования игр с другими видами деятельности, имеющими ту же воспитательную цель.

Воспитатель, проводящий игру, должен ободрить и одобрить тех, у которых что-то не получается, возможно, даже подсказать приемы и упражнения для тренировки нужных качеств. Например, для развития запоминания существуют специальные приемы, связанные со способами запоминания, повторения, узнавания.

Еще одно пожелание: ощутимый результат возможен лишь при систематическом использовании комплексов игр. В данной книге изложена примерная система игр-упражнений различного целевого назначения, объединенных в тематические «часы».

«Час» включает небольшую программу игр, которые рекомендуется проводить в одно время. Как правило, они решают одну воспитательную задачу или задачи, близкие по цели. Книга располагает следующими группами игр:

игры на внимание,
игры, приучающие ценить время,
игры, раскрывающие личностные возможности ребенка,
игры, развивающие глазомер,
игры, тренирующие наблюдательность,
игры на быстроту реакции и координацию движений,
игры, развивающие творческие способности,
игры, воздействующие на эмоции и чувства детей.

Целенаправленные игры - игры взрослых для детей, психолого-педагогическое средство воспитания детей. Конечно, в них много дидактизма, но ребята принимают их и играют с родителями, педагогами, воспитателями на уроке, во внеурочное время, дома.

Мы предпосылаем большинству из них краткие беседы. Не надо их рассматривать как готовые, это скорее основа для организаторов; учитывая состав играющих ребят, воспитатель внесет свои коррективы, примеры, сравнения, объяснения. Последние группы целенаправленных игр мы излагаем без вступительных бесед, поскольку их сюжет дает возможность произвольно толковать их характер.

Дети большие фантазеры и выдумщики. Они смело привносят в игры свои правила, усложняют или упрощают ее содержание. Следует поддерживать такой активный творческий подход.

Приведем педагогические требования, которых надо придерживаться во время игры.

Она не должна включать даже малейшую возможность риска, угрожающего здоровью детей. Однако нельзя и выбрасывать из нее трудные правила, выполнить которые нелегко.

Некоторые игры требуют наличия инвентаря, различных предметов и атрибутов. Необходимо следить за их пригодностью. Вещи и предметы, используемые в игре, должны быть безопасны, удобны для детей и гигиеничны.

Игра не должна быть излишне азартной, унижать достоинства играющих. Иногда дети придумывают обидные оценки за поражение или такие правила, выполнение которых граничит с оскорблением достоинства. Например, проигравшему присваиваются прозвища, его наказывают щелчками, «горячими» и «холодными» шлепками.

Ребята должны хорошо понимать смысл и содержание игры, ее правила и операции, знать точный перевод терминов и понятий, усвоить идею каждой игровой роли. В конце книги мы помещаем словарь, объясняющий смысл некоторых ролей, терминов и понятий. Кроме того, игра по своему содержанию должна быть педагогична, ее выбор зависит также и от возраста играющих, их физического развития, кругозора.

Обычно воспитатель предлагает начать ее двумя приемами: неигровым и игровым.

Неигровым («давайте играть в такую-то игру») может воспользоваться лишь взрослый, который имеет у детей авторитет.

- Раз предлагает, - значит, будет интересно!

Игровой прием основан на некоторой сюжетности. Допустим, что предлагается детям игра в «пограничники». Ведущий может начать с

военного «приказа», «письма», «пакета», «донесения», объявления по радио.

Обращаем также внимание на то, что встречающиеся в тексте книги роли ведущего и водящего неодинаковы. Ведущий - это воспитатель или ученик, который руководит игрой. Водящий - это тот, кого испытывают в ней, кто сам должен отгадать, повторить, запомнить и т.д. Трудный момент - распределение ролей. Трудный потому, что в играх есть роли главные и второстепенные, интересные и менее интересные. Воспитатель должен обеспечить положение, при котором соревнующиеся будут равны по силам, в одинаковых условиях, в противном случае пропадает интерес. Надо следить и за тем, чтобы в играх детям давались такие роли, которые особенно подходят для их воспитания. В распределении ролей приемлемы следующие варианты: назначение детей на роли непосредственно воспитателем или через ребенка, ответственного или уже имеющего командное полномочие; распределение ролей на общем сборе, обычная жеребьевка посредством «считалки» или иным способом; очередность занимать ту или иную роль играющими. Интересен небольшой конкурс на «замещение» роли, т.е. выполнение какого-то несложного задания несколькими желающими. Лучший результат обеспечивает лучшую роль.

Задача воспитателя заключается не столько в непосредственном вмешательстве в игру, сколько в создании условий, определяющих правильное отношение к ней со стороны детей. Это отношение можно показать на личном примере. Надо беречь детскую выдумку, эмоции и переживания. А.М.Горький назвал это отзывчивостью взрослых на игру ребенка. Воспитатель может в ней занять различную позицию, т.е. взять любую роль. Скажем, ему хочется пронаблюдать взаимоотношения ребят, проверить степень их самостоятельности.

Дав сигнал к началу игры, он непосредственного участия в ней не принимает, но незаметно наблюдает за ее участниками. В другой раз он сознательно исполняет роль ведущего, например, активизирует действия пассивных, робких ребят. Довольно распространена в их играх роль арбитра, посредника, члена жюри, она позволяет давать оценки, характеризовать поведение ребят в игре. Независимо от места воспитателя в ней его позиция всегда активна.

Поскольку предлагаемые игры основаны на решении задач, преодолении известных трудностей, следует начинать с более простых, постепенно переходя к сложным. Не следует разучивать сразу много новых игр. Дети должны «наиграться».

Конец должен быть результативным - победа, поражение, ничья. Он должен быть ярким, эмоциональным, содержать анализ. К формам поощрения ребят за успехи в рассматриваемых играх можно отнести следующие: присваивание званий (шофер 1 класса), объявление благодарности, предоставление права стать водящим, капитаном игры, выставление оценок, определение баллов, очков; мест, вручение знаков «отличий» и т.д. (Специфика отдельных игр потребовала дать в тексте их описания, указания о том, как начислять очки.)

Нарушение, невыполнение правил учитываются системой штраф-

ных очков, баллов или оценкой. Логичнее всего применять пятибалльную систему, как в школе. Можно за каждый промах начислить штрафное очко. Выигрывает тот, у кого их наименьшее количество. Там, где вкраплен сюжет, рекомендуется конец, соответствующий сюжету игры: начальник заставы «демобилизует» своих пограничников и отпускает их по домам. Игровые предметы, атрибуты надо сохранять до следующих встреч.

Еще раз подчеркиваем: **игра - дело серьезное**, она требует столь же внимательного отношения к себе, как и другие средства воздействия на ребят, например труд. Нельзя превращать ее в уступку старшему младшему, сильного слабому, в милость по принципу, «чем бы дитя не тешилось». **Игра - важное средство развития и воспитания, средство живое, яркое, радостное.**

Предлагаемая книга - наша проба дать воспитателям, в том числе родителям, педагогические и психокоррекционные игры - упражнения для школьников, которые можно использовать и в работе с дошкольниками, чуть облегчив правила игры. **Помните: вся воспитательная сущность игр отражается в их правилах.** Они в ваших руках. Измените их, игра станет сложнее или легче. В перспективе мы хотим подготовить и издать сборники более сложных по конструкции коррекционных игр и упражнений, ориентированных на межличностные отношения детей, нравственное богатство этих отношений, на более углубленное формирование важных психических процессов.

В сборнике представленных и аннотированных игр мы частично использовали игровые модели Е.М.Гельфана и А.А.Фомина, с которыми нас связывала давняя творческая дружба.

Итак, мы считаем, что каждая добрая целенаправленная игра наращивает «крылья» ребенка, помогает ему набирать, как птице, полную грудь воздуха, без которого полет не состоится.

Спасибо за это «восьмому чуду света» - игре.

I. ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ

1-й «час». ПЕРВЫЕ ШАГИ

Полагаем, что ни одно психологическое понятие не применяется так часто в работе с детьми, как внимание.

- Ну, какой ты невнимательный, - говорит мама сыну, который пропустил слово в переписываемом тексте учебника.

- Дети, будьте внимательными к тому, что я сейчас буду объяснять, - просит учитель на уроке.

- Внимание, на старт, - командует тренер.

Что же такое - внимание?

Попробуйте вслух читать стихи, одновременно следить за передвижением секундной стрелки и слушать радиопередачу. Некоторое время вам это будет удаваться, но вскоре вы либо перестанете читать стихи, либо забудете о часах, либо не услышите текст радиопередачи. В этом и заключается **внимание - выделение сознанием главного объекта и отвлече-**

ние от других. Наблюдение за детьми в играх показывает, что успешность тех или иных действий зависит от уровня таких качеств, как объем, интенсивность, устойчивость, распределение и переключение внимания. Приведем для примера две простенькие игры на внимание. Ведущий говорит:

- Я буду вставать и садиться, одновременно подавая вам команду: «Встаньте», «Сядьте». Вы должны выполнять мою команду, не обращая внимания на то, что делаю я сам. Начали!

Проводя игру, руководитель в одних случаях, говоря «Встаньте», сам встает, в других, наоборот, - садится, тем самым сбивая ребят. Многие будут ошибаться, вызывая общий смех.

Ведущий становится у среднего ряда парт и говорит, что будет писать короткие слова в воздухе по одной букве сверху вниз. Учащиеся должны их прочесть. Пишет печатными буквами, медленно водя пальцем. Ведь ребятам приходится читать справа налево, как в зеркале.

Можно писать такие слова: мир, атом, море, лодка и т.д., после каждого слова спрашивая кого-либо то из одной, то из другой команды, что было написано. Помощник ведущего подсчитывает полученные очки.

Можно пальцами рисовать в воздухе различные предметы: дом, машину, дерево, цветок. Можно рисовать животных. Соперники должны угадать и назвать «рисунок».

После того как играющие прочтут 5-6 слов и отгадают «рисунки», ведущий задает вопросы: «Кого вы считаете самым внимательным в вашей команде? Для чего нужно внимание на улице, во время приготовления уроков?» Просит привести пример, когда не нужно быть внимательным.

Он может также объяснить: «Рассматривая что-нибудь интересное, мы не тратим усилий и наше внимание непроизвольно. Когда же мы заняты обязательным, но мало увлекательным делом, то пробуждаем в себе сознательное или произвольное внимание».

1. Кто за кем?

Шестеро ребят, по два человека от каждой команды, выходят к доске и становятся в шеренгу. Один из них - водящий - спиной; остальные в это время быстро перестраиваются.

Ведущий подает сигнал, и водящий, быстро повернувшись лицом к шеренге, старается запомнить, кто за кем стоит. По новому сигналу через 5-10 секунд водящий, отвернувшись, должен сказать, в каком порядке стоят его товарищи.

То же самое выполняют водящие из второй и третьей команд. Ведущий отмечает на доске полученные каждой командой очки.

2. Отгадай!

Водящему завязывают глаза, берут его за руку и в течение 30-40 секунд волят по классу вдоль парт, около доски. Наконец останавливают его

возле одной из парт и кладут руку на плечо товарища. Водящий, зная, кто где сидит, должен назвать его по имени.

То же самое проделывают ребята из других команд.

3. Выполни в темноте

Ведущий предлагает играющим в течение 1-3 минут осмотреться и запомнить все, что находится в данном помещении. Затем кому-нибудь завязывают глаза и дают задание, скажем, подойти к столу, взять какой-либо журнал (их несколько), открыть его на странице двадцатой и, вручив одному из участников игры, вернуться на свое место.

Если все выполняется правильно, то водящий получает для своей команды 6 очков. При каждой ошибке одно очко снимается.

Такие же задания получают и представители других команд.

«Час» заканчивается подсчетом очков и поздравлением победителей. Ведущий обещает провести еще четыре таких же часа и советует каждому почаще упражнять свое внимание.

2-й «час». ИГРЫ С ЗАВЯЗАННЫМИ ГЛАЗАМИ

Завязывать глаза удобнее всего куском темного непрозрачного материала шириной 8 и длиной 15 сантиметров, к обоим концам его пришта резинка. Кроме того, по правилам личной гигиены каждый участник игры под материал должен подкладывать полоску чистой бумаги. Таких повязок следует изготовить не меньше трех.

Ведущий может сделать такое вступление:

«Сегодня все игры мы будем проводить с завязанными глазами. Проследите, как будут действовать ваши руки, как изменятся ваше внимание, осязание, слух, и расскажите нам об этом.

Итак, зажмурьтесь, попробуйте достать из портфеля учебник русского языка, географии или истории, достаньте ручку и внимательно проследите, как вы это делаете.

Кто хочет рассказать, что он почувствовал, заметил нового, необычного, когда действовал с закрытыми глазами?»

Ведущий дает слово 3-4 учащимся, затем обобщает их высказывания:

«У человека с завязанными глазами напрягается внимание (он старается представить себе подробности окружающих его предметов), обостряются слух, осязание; человек начинает ощущать материал, из которого сделана каждая вещь; движения его становятся осторожными и рассчитанными».

После этого можно приступить к играм.

4. Кто быстрее соберет?

Ведущий раскладывает 5 различных предметов на подоконнике, учительском столе, партах. Водящему из первой команды завязывают глаза, и он должен быстро (не дольше чем за одну минуту) собрать все эти предметы в том порядке, который укажет ему ведущий.

Тот меняет расположение предметов и дает по очереди задание игрокам из второй и третьей команд. Собравший быстрее всех считается победителем.

5. Школьный киоск

На столе разложены для «продажи» тетради, карандаши, ластик, кисточки и открытки. Объявляется цена каждого предмета: карандашей и ластиков - по копейке за штуку, кисточек и открыток - по 3 копейки и тетрадей - по 4 копейки. Здесь же лежит кучка монет (по 1, 2, 3, 5 и 10 копеек) - для сдачи. Разрешается покупать в пределах 15 копеек. Поочередно выходят игроки из каждой команды, им завязывают глаза, вручают на покупку 20-копеечную монету. Покупатель отыскивает нужные предметы, кладет 20 копеек, на ощупь набирает сдачу и показывает ведущему.

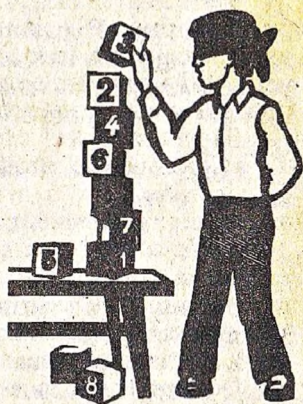
Трудность покупки заключается в том, что надо класть руку только на те предметы, которые покупаешь, иначе очки не засчитываются. Не легко также нащупать монеты для сдачи. Выполнивший задание получает для своей команды пять очков. Монеты должны быть чистые.

6. Построй в темноте

На столе лежит 10-12 кубиков или столько же спичечных коробков (лучше оклеенных цветной бумагой). Играющий должен с завязанными глазами соорудить одной рукой столбик с основанием в 1 кубик. Это не так трудно, но у каждого получаются столбики разной высоты.

Построивший столбик получает столько очков, сколько в нем было кубиков до того, как он развалился, - без шести, так как поставить шесть кубиков один на один очень легко.

На большом столе могут строить одновременно двое или трое.



7. Кто лучше нарисует?

У каждого из ребят листок бумаги и карандаш. Ведущий предлагает всем зажмуриться и с закрытыми глазами нарисовать (в определенной последовательности) домик с двумя окнами, дверью, изгородью и двумя деревьями по обеим сторонам домика. «Нарисуйте трубу, окно слева, дверь, дерево с правой стороны, крышу... А теперь откройте глаза и посмотрите, что получилось, - говорит ведущий. - Сейчас трое из вас будут рисовать на классной доске...»

Доска делится вертикальными линиями на три части. Каждая команда выделяет самого внимательного художника. Все трое становятся у доски, и им завязывают глаза.

Ведущий просит их нарисовать голову человека. Он диктует: «Нарисуйте рот, волосы, левый глаз, подбородок, правое ухо...» и т.д.

3-й «час». ВНИМАНИЕ К ЗВУКАМ

Этот «час» можно начать такой беседой: «Замечали ли вы, что мы перестаем обращать внимание на звуки, беспрерывно раздающиеся вокруг нас. Чаще всего это случается тогда, когда мы чем-либо заняты.

Попробуйте сейчас уловить звуки в классе. Посидите полминуты спокойно и по моему знаку поднимите руки те, кто что-либо услышал. Первые три человека за каждый услышанный звук получают по очку, четвертый - два, пятый - три».

Ребята начинают прислушиваться, их опрашивают и записывают каждой команде очки.

Ведущий продолжает: «А замечали ли вы, например, как звенят тарелки, ложки, ножи? Вот сейчас мы проведем игру «Не звени тарелками».

В класс приносят четыре тарелки.

8. Не звени тарелками

Ведущий: «Представим себе, что в соседней комнате кто-то спит. Его нельзя будить. А нужно положить одну на другую три-четыре тарелки».

Из каждой команды выходят по одному игроку и выполняют задание, все остальные чутко прислушиваются, не нарушит ли кто-нибудь из них тишину.

Соревнование можно повторить. Выигрывают те, кто произвел меньше шума.

9. Слово - не воробей

Ведущий придумывает по одной фразе в 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5 слов. Каждую фразу он произносит медленно, внятно и только один раз. Начинает с самой длинной фразы и кончает самой короткой, предлагая после каждой фразы ее повторить.

Фразы в 9-12 слов он произносит громко, а остальные самым тихим шепотом. За правильно повторенную фразу играющие получают по два очка.

При подборе фраз следует, конечно, руководствоваться уровнем развития детей.

Можно предложить скороговорки:

Мыши пугшат и шарахаются в шалаше, лишь заслышав шаги на шоссе (12 слов).

Как при Прокопе кипел укроп, так и без Прокопа кипел укроп (11 слов).

Собирала Маргарита маргаритки на горе. Растеряла Маргарита маргаритки на дворе (10 слов).

Дед Додон в дулу дудел. Димку дед дудой задел (9 слов).

Мама мылом мыла Милу, не любила Мила мыло (8 слов).
Ткет ткач ткани на платок Тане (6 слов).
У пеньков опять пять опят (5 слов).

10. Узнаешь ли по звуку?

На учительском столике стоят от восьми до двенадцати по-разному звучащих предметов. Ведущий постукивает по каждому предмету металлической палочкой (гвоздем), а затем деревянной (карандашом).

Все внимательно прислушиваются к тому, какой звук издают предметы. Затем помощники загораживают столик, а ведущий ударяет по одному из предметов несколько раз деревянной, а затем металлической палочкой. Кто может назвать предмет, поднимает руку, и ведущий спрашивает по одному из разных команд.

11. В алфавитном порядке

Играющие сидят, заложив руки за спину. Ведущий произносит короткое слово, например ручка. Все стараются побыстрее в уме переставить буквы этого слова в алфавитном порядке.

Кому это удастся, поднимает руку, с разрешения ведущего идет к доске и записывает буквы данного слова в алфавитном порядке.

Ведущий произносит другие слова, игра продолжается в течение пяти-десяти минут.

4-й «час». УСТОЙЧИВОЕ ВНИМАНИЕ

Ведущий может начать этот «час» следующим образом. Он ставит перед ребятами на видном месте три каких-либо предмета и говорит:

«Не все из вас умеют даже на короткое время заострить свое внимание на чем-либо одном. Оно часто распыляется.

Перед вами три предмета. Попробуйте в течение двух минут хорошенько рассмотреть, а потом описать предмет, стоящий посредине. Кто сумеет это сделать лучше всех, получит для своей команды пять очков».

Через две минуты ведущий спрашивает двух ребят, и они рассказывают, сколько раз отвлекались от предмета. Его убирают, и еще трое по очереди описывают те его детали, которые удалось заметить.

Ведущий повторяет, что успех дела во многом зависит от того, насколько удастся сосредоточить свое внимание. Затем приглашает принять участие в нижеследующих играх.

12. Выбери быстро

Подготовка к игре: вырезать из бумаги трех цветов пятнадцать небольших треугольников, квадратов, прямоугольников и крутов разной величины и наклеить их в беспорядке на белый лист бумаги размером 50х50 сантиметров.

Прикрывая газетой то одну, то другую часть листа, ведущий подсчи-

тывает, какое количество и какие фигуры видны целиком. Во время игры он кладет газету на эти же места. Пересаживает поближе тех ребят, у которых слабое зрение, предупреждает всех, что подсчитывать нужно только полные фигуры.

По указанию ведущего одни считают треугольники, другие - круги и т.д. На подсчет дается двадцать-тридцать секунд. За правильный ответ назначается очко.

Игру не следует проводить более двух-трех раз подряд.

13. Шум не мешает

Все по команде и вслух, но не очень громко (каждый сосредоточившись на своем), заучивают кто стихотворение, кто иностранные слова, кто правила. Материал следует подобрать приблизительно одинаковой трудности, чтобы ученик мог его выучить за шесть-восемь минут.

Выполнивший задание поднимает руку. Ведущий подзывает его к себе и проверяет выполнение. Побеждает команда, из которой двое первыми выполнили задание.

14. Зигзаг на доске

Ведущий рисует в своем блокноте несколько несложных ломаных линий из пяти-шести отрезков. Одну из них он, не торопясь, чертит на классной доске, а его помощник сразу стирает предыдущий отрезок линии, когда полностью начерчен следующий; наконец, стирает и самый последний.

Играющие стараются запомнить всю линию (не делая никаких пометок). Трое желающих по памяти восстанавливают ее на доске.

Ведущий сравнивает их чертежи со своей линией и оценивает ответы в зависимости от точности направления и величины отрезков. В таком же порядке вычерчиваются вторая и следующие линии, подготовленные ведущим к игре.

15. Взвесь на ладони

Подготовка: подбираются десять различных предметов и заранее взвешиваются. Ребятам предлагают принести монеты в 1, 2, 3 и 5 копеек на общую сумму в 15-20 копеек. Кроме того, ведущий приносит гири в 50, 20, 10 и 5 грамм - сколько может достать.

Команды получают по три различных предмета (в нескольких экземплярах): ручки, карандаши, ластик, тетради и другие легкие предметы.

Они «взвешивают» полученные предметы на ладони и сравнивают их с весом гирь и монет (известно, что 1 копейка весит 1 грамм). О результатах сообщают ведущему, который знает вес каждого предмета.

5-й «час». РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВНИМАНИЯ НА НЕСКОЛЬКО ПРЕДМЕТОВ

Ведущий: «Выполнить дело хорошо можно лишь в том случае, если на нем сосредоточишь все внимание. Однако жизнь часто требует, чтобы не одно, а несколько дел выполнялось одновременно и каждое хорошо.

Вдумайтесь в работу летчика, шофера, конструктора, инженера, учителя, актера и вы увидите, сколько задач стоит одновременно перед ними и какого серьезного внимания они требуют к себе. Отсутствие должного внимания к какой-либо мелочи может оказаться причиной даже катастрофы.

Значит, сама жизнь требует, чтобы человек умел распределять свое внимание на несколько объектов одновременно. Об этом нельзя забывать и, где возможно, надо развивать такую способность.

Приведем несколько довольно сложных игр, требующих усиленного внимания сразу к нескольким объектам.

16. Три дела одновременно

Помощник ведущего подвешивает самодельный маятник (грузик на нитке) и приводит его в движение. В это время ведущий показывает за маятником одну за другой три большие репродукции картин и диктует два коротких предложения. Помощник следит, чтобы маятник не остановился в течение одной минуты, и про себя подсчитывает количество качаний.

Задача: записать предложения, подсчитать число качаний маятника и рассказать содержание репродукций.

Ведущий у четырех человек из каждой команды спрашивает, сколько они насчитали качаний маятника. За точный ответ начисляется по три очка. Затем он зачитывает предложения, которые все сверяют с написанными. Те, у кого правильно, поднимают руки, и каждому записывается два очка.

По одному игроку из каждой команды рассказывают содержание показанных репродукций.

Примечание. Ребятам III и IV классов можно облегчить задачу: предложения не диктовать.

17. Найди смысл

Ведущий и два его помощника вслух читают написанные на отдельных карточках три разных четверостишия. Сначала они друг за другом читают только первую строчку стихотворений, затем только вторую, третью и, наконец, четвертую. Конечно, при таком чтении не легко сразу уловить содержание каждого стихотворения. Чтение можно повторить. После этого игроки из первой команды пересказывают, например, содержание первого стихотворения, из второй - второго, из третьей - третьего стихотворения.

Подобрать такие стихотворения нетрудно, но нужно, чтобы они были сюжетного характера. Например:

Мы за деревней в реке очутились,
Тут мои зайчики точно сбесились.
Смотрят, на задние лапы встают,
Лодку качают, грести не дают.

(Н. Некрасов)

Был сынок у маменьки -
Медвежонок маленький.
В маму был фигуροю -
В медведицу бурую.

(А. Барто)

Дали туфельки слону.
Взял он туфельку одну
И сказал: - Нужны пошире,
И не две, а все четыре!

(С. Маршак)

18. Математика и русский одновременно

Ведущий пишет на доске несложный арифметический пример (в двух вариантах), который можно решить минут за пять. Ребята переписывают его и приступают к решению. В это время ведущий читает вслух неизвестный ребятам небольшой рассказ. Ребята должны в установленный срок правильно решить пример и результат сдать помощнику ведущего. Ведущий, проверив работы, вызывает по одному из каждой команды - один должен рассказать начало, второй - середину и третий - конец рассказа.

19. Сосчитай правильно

Подготовить по семь-восемь экземпляров карточек с именами Соня, Сеня, Рима, Дима. Ведущий берет разное количество карточек с одинаковыми именами и, перемешав их, поочередно показывает их играющим и складывает в стопку. Он может и не показывать карточки, а вслух прочитать имена.

После этого ведущий опрашивает двух-трех ребят из каждой команды, сколько раз повторились разные имена, и называет правильную цифру.

Игру можно повторить, но с другим количеством имен. Чтобы в распоряжении ведущего были игры, которыми он мог бы заменить игры N 2, 7 и 14 или любую другую, которую почему-либо трудно проводить, мы рекомендуем еще несколько игр дополнительно, но уже не распределенных по «часам». В них можно играть только вне помещения.

20. Не теряй ориентировки

Ведущий подбирает всем хорошо знакомое место, скажем, перед школой или клубом, где нет движения транспорта. Ребята, как и в классе, делятся на три команды.

Игрок из первой команды завязывает глаза игроку из второй и водит его не спеша в течение 1 минуты. То же самое делает игрок из второй команды с противником из третьей, а игрок из третьей команды - с противником из первой.

Все три пары начинают и кончают ходить одновременно, но игроки с завязанными глазами ставятся лицом в разные стороны.

Ведущий спрашивает каждого, какие задания и предметы находятся перед ним, просит показать рукой также местонахождение школы или клуба, сделать поворот направо или налево и рассказать, что находится в данном направлении.

Игру можно повторить.

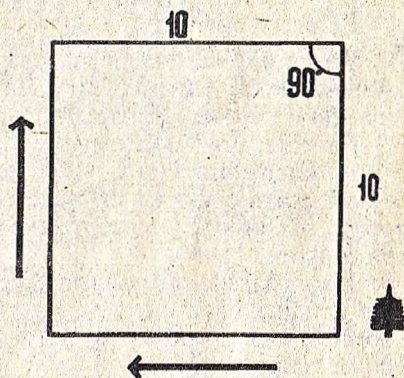
21. Квадрат

В игре побеждает тот, кто умеет делать повороты точно на 90 градусов и измерять расстояния шагами. Попробуйте, отойдя от вешки с завязанными глазами, вернуться к ней по квадрату со стороной, равной 10 шагам.

Отклонение от вешки измеряют в сантиметрах. У кого оно меньше, тот побеждает.

Можно повторить игру между тремя командами, используя одновременно 3 вешки.

Примечание. Полезно перед игрой напомнить ребятам, что в Древнем Египте для построения прямого угла пользовались веревкой, разделенной узлами в отношении 3:4:5.



22. Не разлей

Для игры понадобится шесть одинаковых стаканов (лучше небьющихся) и три сосуда одинаковой формы и величины. Команды выстраиваются друг против друга, у двух игроков в руке по стакану, причем один из них до краев наполнен водой. Ребята, зажав глаза, три раза переливают воду из одного стакана в другой, стараясь пролить как можно меньше. Остаток воды сливают в сосуд своей команды.

Затем соревнуются следующие игроки. Побеждает команда, у которой в сосуде окажется больше воды. Можно измерить ее мензуркой.

23. Лови - не лови!

Ребята, разбившись на три команды, выстраиваются в виде треугольника лицом друг к другу. (Игроки каждой команды составляют одну из сторон треугольника, располагаясь на расстоянии двух метров друг от друга.)

У играющих два мяча, которыми они перебрасываются, - светлый и темный. Светлый мяч нужно ловить всегда, а темный только тогда, когда его бросают молча. Если бросающий темный мяч говорит: «Лови», ловить нельзя. Пытающийся поймать мяч выбывает из игры.

В середине треугольника находится ведущий. Он бросает мячи, упавшие внутри.

Ведущий и участники игры бросают мячи в сторону любой команды, и каждый игрок обязан их поймать. В случае промаха ведущий говорит, кому выйти из игры. Если мяч упал на землю, он принадлежит той команде, возле которой упал.

Игра заканчивается, когда в одной из команд не останется ни одного игрока. Победительницей считается та, в которой сохранится большее число игроков.

II. ИГРЫ, ПРИУЧАЮЩИЕ ЦЕНИТЬ ВРЕМЯ

6-й «час». КОГДА ДОРОГА СЕКУНДА

Ведущий: «Сейчас я дам два сигнала, а вы скажете, сколько времени прошло между ними». Следя за секундной стрелкой, ведущий дает два сигнала с паузой в пятнадцать-двадцать секунд.

Ответы, по-видимому, не у всех будут точными.

«В следующий раз, - продолжает ведущий, - мы с вами научимся отсчитывать секунды не хуже секундомера. Если теперь проследите за собой, то увидите, что не только секунды, минуты, а порой и часы теряете зря, впустую.

Наша задача: выработать у себя чувство времени, умение использовать каждый час, минуту и даже секунду. Послушайте тиканье часов (для этого в класс приносят будильник), оно ни на секунду не прекращается - время течет непрерывно.

Попробуем представить себе продолжительность секунды, минуты, часа. Много ли это - минута? Сейчас увидим.

Он просит подойти кого-либо из учащихся и дает ему часы с секундной стрелкой. Тот взмахом руки показывает, когда стрелка начинает и заканчивает полный круг.

Ребята удивлены: оказывается минута тянется так долго! Ведущий: «Видите, а мы теряем иногда часы. Недаром говорят, что «минуты годы берегут». В играх, которые мы сейчас проведем, большое значение будет иметь скорость выполнения заданий. Они научат вас ценить время».

24. Ловкие пальцы

Для трех команд подготовлены двадцать четыре иголки и нитки.

Из каждой команды вызываются двое - мальчик и девочка. Они становятся у передних парт, на которые кладутся по восемь иголок и нитка длиной в 1 метр. Иголки подбираются одинаковых номеров, чтобы ни одна команда не оказалась в привилегированном положении.

Мальчик и девочка берут нитку с противоположных концов и по сигналу начинают быстро нанизывать на нее иголки.

Если попадутся очень неумелые вдевальщики, надо закончить соревнование через две минуты, определив, кто нанизал больше других.

25. Дорисуй

Ведущий проводит на классной доске несложную линию, останавливается и дополняет ее несколькими штрихами, чтобы получилось изображение какого-либо предмета, зверька или птицы.

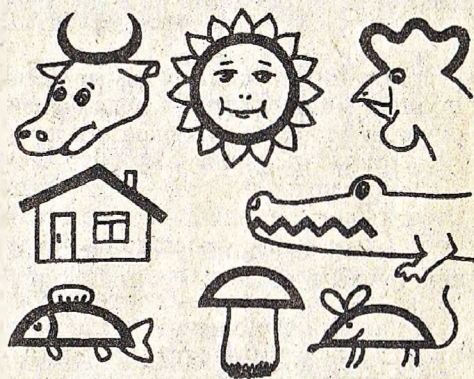
После этого снова проводит линию, используя которую нетрудно изобразить различные общеизвестные предметы. Он предлагает ребятам на своих листках провести такую же линию и попытаться, используя ее, что-либо нарисовать.

Выполнившим задание ведущий предлагает повторить свои рисунки на доске и оценивает их работу количеством очков в зависимости от проявленного остроумия, находчивости. Если число желающих показать рисунок быстро растет, он усложняет линии.

Затем сами ребята начинают рисовать на доске замысловатые линии, но такие, которые в случае отказа остальных они могли бы сами дополнить, чтобы получить изображение реального предмета.

Или вот такая игра «Рисуем вместе». Для состязания необходимо два листа бумаги и фломастеры. Две группы ребят (или два человека) садятся напротив друг друга и помогают рисовать рисунок-фантазию. Член команды на листе соперников чертит любую закорючку. Соперники должны продолжить эту закорючку, линию своей деталью, чтобы впоследствии получился осмысленный рисунок. Вот так по очереди ребята друг у друга на листе фантазируют, усложняя изображение, «уводя» его от складывающегося образа. Команда должна в любом случае закончить свой необычный рисунок.

Эти полезные игры, пробуждающие, подталкивающие воображение, очень занимают ребят. Только сложные задания надо чередовать с



простыми, чтобы втянуть в работу, по возможности, всех детей. Игрой «Дорисуй» ребята обычно начинают заниматься даже индивидуально в свободные минуты, сами себе давая задания.

Для проведения этой игры не нужно обладать изобразительными способностями. Можно ограничиться простыми рисунками.

* * *

Прежде чем приступить к игре двадцать шестой, ради экономии времени можно дать кому-либо из учащихся задание написать на половине доски следующие цифры:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33

Между строчками оставить место, чтобы потом под каждым числом написать букву.

26. Зашифрованное донесение

Ведущий быстро расставляет буквы под каждым числом в произвольном порядке. Вот один из вариантов шифра:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
к у д й а м е и н з
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
л ш р ч п б э о с в
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
х г н ц е т щ ь ж я
31 32 33
ф ь ю

Сначала ведущий объясняет, как, например, в слове пароход заменить буквы цифрами. Ребята выполняют это на своих листах:

п а р о х о д
15 5 13 18 21 18 3

Лучший шифровальщик первым выходит к доске и пишет цифрами названное слово. Все остальные проверяют его.

Затем по сигналу водящего все составляют единое секретное донесение. Теперь три лучших шифровальщика из каждой команды оцениваются очками за правильность и скорость шифровки.

В заключение ведущий предлагает сидящим за одной партой составить друг другу короткие зашифрованные письма и обменяться ими.

7-й «час». СЕКУНДАМ СЧЕТ - ИГРЕ ЗАЧЕТ

Ведущий: «Уметь все делать быстро и без ошибок не просто, так же как не просто беречь время. Попробуем ощутить продолжительность секунды. Давайте посчитаем - один, два, три...».

Ведущий считает до тридцати, каждую секунду отмечая взмахом руки.

Затем предлагает кому-либо из ребят показать, как он уловил темп счета. Наконец, всем предлагается обзавестись «секундомерами» - научиться отсчитывать секунды. Объясняет, что это нужно не только в играх, но может пригодиться в жизни и труде. Ребята вслед начинают считать, отстукивая в такт носком ботинка. Так они упражняются одну-две минуты, после чего двух игроков из каждой команды проверяют и начисляют им очки в зависимости от точности счета.

Ведущий обещает в следующий раз проверить отсчет и рассказать, насколько интереснее становятся некоторые работы, когда умело используешь свой «секундомер».

27. Без ошибок

Для проведения этой игры надо заранее напомнить ребятам, чтобы они принесли орфографические словари.

По указанию ведущего из каждой команды выходит по одному человеку со словарем и становится за учительским столом лицом к классу. «Кто быстрее найдет слово с трудным написанием, например опасность? Нашедший первым получит два очка». Ребята возвращаются на свои места.

После этого все начинают искать другое трудное слово. Кто первый находит, записывает его четко на доске и получает очко. Так отыскиваются десять слов (некоторые из них рекомендуется давать, начиная с VI класса).

Можно несколько слов записать на доске, предложить ребятам запомнить написание этих слов и закрыть их газетой. Ведущий диктует слова по вариантам (по пять слов).

Первый вариант

опасность

бешеный

артиллерия

нежданно-негаданно

револьвер

Второй вариант

кавалерия

пистолет

русский

смысленный

перестройка

Учащиеся записывают слова, сверяют их с написанными на доске. За каждое правильное слово начисляется по одному очку. Для того чтобы быстро произвести подсчет, каждый поднимает столько пальцев, сколько у него правильно написанных слов.

Эту игру не следует проводить в IV классе, ее можно заменить другой игрой из раздела игр, приучающих ценить время.

28. Нисколько не скользко

Ведущий подбирает три скороговорки: для каждого играющего по одной. Ребятам дается от трех до пяти минут на то, чтобы они шепотом поупражнялись в правильном и быстром их произнесении. После этого вызываются по одному человеку из команды. Они по очереди произносят одну и ту же скороговорку три раза.

Можно использовать следующие скороговорки: Нисколько не сколь-

зко, не скользко нисколько. Лавировали корабли, лавировали, да не вылавировали. Наша река широка, как Ока; так, как Ока, широка наша река.

29. Всякому слову свое место

На доске написаны три предложения с неправильно расставленными словами, поэтому пока бессмысленные, например такое: «Не долго поэтому приготовил футбол в Миша уроки и играл».

Ребятам будет интересно уловить смысл этого предложения и правильно расставить слова: «Миша долго играл в футбол и поэтому не приготовил уроки».

Но сначала нужно объяснить, как это делается, - придумать предложение. Например такое: «Перед тем как уйти в школу, Петя хорошо поел». Зашифровать это предложение так, чтобы оно потеряло смысл: «Как тем хорошо школу поел Петя уйти в перед».

Ребята с увлечением примутся за расшифровку написанных на доске предложений. Но нужно предупредить, что только тот получит очки для команды, кто с разрешения ведущего правильно составит предложение от начала до конца.

Вот еще два возможных варианта:

1. Миша и быстро и пошли оделись из домой класса выбежали Сеня. (Миша и Сеня выбежали из класса, быстро оделись и пошли домой.)

2. Ребята из упражнения и выполняют палаток выбегают. (Ребята выбегают из палаток и выполняют упражнения.)

Когда предложения будут расшифрованы, пусть ребята сами придумают предложения в шесть-десять слов и, переставив их, запутают их смысл.

Одни могут писать свои предложения на доске, а другие поупражняются в быстрой их расшифровке. Как придумавшему предложение, так и быстро расшифровавшему его начисляют по три очка. /

8-й «час». ПО СВОЕМУ «СЕКUNДОМЕРУ»

Ведущий: «В прошлый раз мы с вами научились отсчитывать секунды. Очень интересно использовать свой «секундомер», когда выполняешь какую-либо однообразную, каждодневную работу: чистишь овощи, убираешь комнату, стелешь постель... Работа начинает увлекать. Попробуйте, производя работу, про себя отсчитывать секунды и минуты, это поможет ускорить ее.

Убыстряя темп, вы замечаете, как при этом обостряется ваше внимание, каким рассчитанным становится каждое движение, и, что интереснее всего, в такие моменты неожиданно для себя вы начинаете находить лучшие приемы работы. Скука, сопутствующая однообразию ваших действий, пропадает. Работа становится чем-то вроде интересной игры.

Сейчас мы «отрегулируем» ваши «секундомеры», а затем поупражняемся в одном нетрудном деле».

Ведущий повторяет упражнение в отсчете секунд (см. предыдущий «час»), а затем проверяет точность отсчета у нескольких ребят.

30. Хоть на секунду быстрее

Игра эта проста, но с ее помощью легко научиться отсчитывать секунды.

Помощники ведущего дают каждому по бумажной ленте (вырезанной из газеты) длиной в 80 сантиметров и шириной в 3 сантиметра.

Ведущий предлагает всем посоревноваться в скатывании бумажных лент с одновременным отсчетом секунд (про себя). Их надо свертывать плотно. Побеждает та команда, игрок которой первым выполнит задание и достаточно правильно определит число затраченных на это секунд. Соревнуются три-четыре раза.

Ведущий следит по часам за правильностью отсчета секунд. После игры он снова советует ребятам выполнять однообразный, не требующий умственного напряжения труд в быстром темпе, подгоняя себя отсчетом секунд, - это превращает механическую работу в веселую и полезную игру.

31. Чтецы

Двое садятся лицом к классу. Ведущий дает им по рассказу разного содержания, которые они по сигналу читают вслух одновременно. Через три минуты прекращают чтение. Ведущий спрашивает играющих о прослушанном, а чтецов - о содержании рассказа его соседа.

Затем уже трое читают вслух одновременно небольшой малоизвестный рассказ; один с самого начала, второй, отступив несколько абзацев, третий - еще дальше. Все трое прочитывают рассказ до конца, двое возвращаются к пропущенному тексту. Читают не торопясь и заканчивают одновременно.

Усвоивший лучше всех содержание рассказа получает пять очков, а следующие за ним три и два очка.

Эта игра полезна тем, что требует быстрого перевода внимания с одного чтеца на другого.

32. Испорченный телефон

Ведущий подбирает три скороговорки, мало отличающиеся друг от друга по трудности и количеству слов, например, такие:

1. Курьера курьер обгоняет в карьер.
2. Архип осип, Осип охрип.
3. У пеньков опять пять опят.

Каждая команда выстраивается шеренгой в проходе возле своего ряда парт. (В командах должно быть одинаковое количество ребят.)

Ведущий вручает правофланговому каждой команды сложенный вдвое листок с написанной скороговоркой. По сигналу они прочитывают скороговорку и шепотом передают рядом стоящему, тот - своему соседу,

и так до конца шеренги. Услышав скороговорку, левофланговый поднимает руку; ведущий фиксирует время.

Команда, которая быстрее других передала скороговорку и не искажила ее, выигрывает.

Текст телефонограммы можно запустить в зале по рядам, начиная с последнего ряда. А затем проверить по истинным текстам. Все, естественно, передается шепотом.

9-й «час». ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ АРИФМЕТИКА

Ведущий: «Мы с вами уже проводили игры на быстроту, учились беречь каждую секунду. Не теряя в качестве. И победителем у нас никогда не был тот, у кого «скоро готово, да бестолково». Это метко выражено в народных пословицах:

Заторопка со спотычкой живет. Скоро, да не споро. Где спех, там и смех.

Сказанное выше подтверждают и такие игры:

33. Сначала подумай

Ответьте на следующие вопросы:

1. На руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10 руках? (Некоторые отвечают - 100, но, подумав, говорят правильно - 50.)

2. Один велосипедист выехал из Москвы, другой на 30 минут позже из Малоярославца. Оба едут навстречу друг другу. Один делает по 22, другой по 26 километров в час. Кто из них будет дальше от Москвы, когда они встретятся?

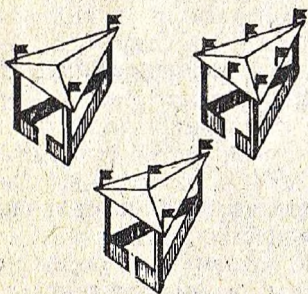
(Ответ: оба на одинаковом расстоянии от Москвы.)

3. Четыре человека ждали поезда восемь часов. Сколько времени ждал каждый?

4. Десять вагонов одного поезда проехали 50 километров. Сколько километров проехал каждый вагон?

Правильные ответы оцениваются очками.

34. Задача с флажками



В летнем лагере построили треугольную беседку. Детям дали три флажка украсить ее, но так, чтобы снаружи на каждой стороне висело их по два. Они быстро справились с этим заданием. Вожатый похвалил их и поручил развесить на другой такой же беседке шесть флажков, но так, чтобы с каждой стороны было видно их по три. Ребята выполнили и эту задачу.

Но затем один из них сообразил, что вполне достаточно четырех флажков, чтобы с каждой стороны были видны те же три флажка, и вернул удивленному водителю лишние два флажка.

Подумайте и покажите на схеме, как ребята развешивали флажки. Это совсем нетрудно.

Можно использовать треугольник в качестве крыши беседки: для детей IV и V классов лучше сделать из картона такую беседку.

Если останется свободное время, ребята могут сами придумать примеры, подобные тем, которые мы приводили в игре 33, и быстро их решить.

Игры 24-34 можно проводить как в помещении (классе), так и вне помещения, для игр 24, 26, 27, 29 нужна небольшая переносная классная доска.

ИГРЫ ВНЕ ПОМЕЩЕНИЯ

35. Не рассыпь, не пролей!

Ребята разбиваются на 2-3 команды с одинаковым количеством играющих.

1-й вариант. Каждая команда образует отдельный круг, все становятся лицом к центру.

Команды получают по два стакана (лучше небьющихся), до краев наполненных водой, и по две тонкие книжки в переплетах с положенными на них тремя горошинками.

Нужно быстро передавать их по кругу поочередно: стакан, книжка, стакан, книжка. Если падают горошинки, кто-либо из играющих поднимает их и кладет на книжку. Получается задержка в движении. Все эти предметы должны пройти по кругу пять раз. Команда, опередившая другие, получает пять очков (если она не растеряла ни одной горошинки и воды в стаканах осталось больше, чем у других команд).

2-й вариант. Условия игры те же, но все стоит спиной к центру.

3-й вариант. Условия те же, но участники игры поворачиваются один лицом, другой спиной к центру - поочередно.

Если команды повторяют соревнование, интереснее провести игру во всех трех вариантах.

Ведущему нелегко следить сразу за всеми командами, и он может назначить себе помощников.

36. По доске

Толстая доска поставлена на ребро и закреплена колышками, вбитыми в землю. По одну сторону от доски на землю кладут семь одинаковых предметов, например монет, а по другую сторону - семь камешков.



Играющий, идя по ребру доски, должен быстро переложить все предметы, лежащие слева, на правую сторону, а лежащие справа - на левую, перенося каждый раз по одному предмету.

В случае неудачи можно повторить попытку еще раз, затем уступить место следующему игроку.

37. Камешки

Старинная народная игра «камешки» способствует развитию быстроты, ловкости, точности, меткости, внимания...

Подбирают пять-шесть более или менее круглых камешков такой величины, чтобы они все вместе поместились в ладони.

Начинают с того, что один камешек подбрасывают вверх, а в это время берут со стола (с земли) другой и ловят первый. Снова подбрасывают камешек, хватают со стола другие два и ловят первый. Продолжая подбрасывать камешек, берут со стола затем четыре или пять камешков и ловят первый.

Затем, подбрасывая два камешка, схватывают со стола один и ловят два. Подбрасывая все время по два камешка, берут со стола два, три, четыре других. После этого подбрасывают по три, четыре, пять камешков.

Для развития большой быстроты, ловкости и точности в движениях можно раскладывать камешки на столе все дальше и дальше друг от друга.

При неудаче в игре камешки передаются другому игроку, и он начинает с той фигуры, на которой остановился в прошлый раз.

Выигрывает тот, кто первый выполнит самую сложную фигуру.

38. По кругу

Играющие берутся за руки и становятся в круг спиной к центру, затем опускают руки.

Двум из них, стоящим на противоположных сторонах круга, дают какой-либо предмет, скажем по карандашу, который они по сигналу передают соседу в одну сторону. Они стремятся возможно быстрее их передавать, но наступает момент, когда один карандаш догоняет другой. Тот, у кого в руках оказывается одновременно два карандаша, считается проигравшим и выбывает из игры.

После этого игра возобновляется.

Она развивает быстроту и ловкость в движениях, только нужно пользоваться разными предметами - такими, которые легко и быстро можно передать из рук в руки, а также требующие большей ловкости или осторожности. Можно передавать ластик, бумажную змейку, короткую нитку, бумажку. Если собрались ловкие ребята, пусть они возьмут для игры два небьющихся стакана, наполненных доверху водой.

Передавать предметы можно, стоя лицом к центру или попеременно: одному - лицом к центру, другому - спиной.

39. С кочки на кочку

Вы, наверное, знаете такую игру: каждый получает по четыре фанерки (или плотные картонки) размером 20х25 сантиметров, становится на две из них, две другие кладет перед собой и переходит на них; так, переступая с фанерки на фанерку, можно пройти определенное расстояние. Обычно соревнуются в скорости несколько человек.

Мы предлагаем изменить эту игру: каждому дать не по четыре, а по три фанерки (догадливый и ловкий может совершить переход и на двух фанерках).

Другой вариант: играющие разбиваются на пары, каждая пара получает по пять фанерок. После двух минут на размышление и пробу они по сигналу начинают соревнование с другими парами. Передвигаться вдвоем на пяти фанерках не просто, ведь две ноги одновременно на одну фанерку ставить нельзя. Пара, пришедшая первой, побеждает.

40. Наблюдатели

Коллектив на прогулке.

Ведущий собирает всех и объявляет, что они могут заняться кто чем хочет, но после сигнала все становятся на 10 минут наблюдателями; каждый намечает себе объектом наблюдения товарища, за которым должен наблюдать незаметно. Нужно выяснить:

- 1). Какое сегодня настроение у вашего «подопечного».
- 2). Что он делал и в какой последовательности в течение 10 минут после сигнала.

3). За кем он наблюдает и как маскирует свои действия.

Раздается условленный сигнал и через 10 минут - второй. Ведущий начинает опрос. За лучший результат - 10 баллов.

III. УЗНАЕМ СВОИ ВОЗМОЖНОСТИ

10-й «час». НАШИ ГЛАЗА

Ведущий может начать этот «час» примерно такой беседой: «Ребята, я недавно был на выставке отечественных фотоаппаратов. Там показывали аппарат, с помощью которого можно делать свыше двадцати снимков в секунду, каждый снимок тут же проявляется в аппарате и готов к использованию. (Учащимся IV-V классов, не знакомым с техникой фотографирования, нужно коротко рассказать о проявлении негативов и печатании снимков.)

Оказывается, каждый из нас обладает двумя такими «фотоаппаратами» и пользуется ими непрерывно в течение 16-18 часов в сутки, затем наступает утомление, и на 6-8 часов они отключаются.

Интересно, что снимки, сделанные этими «фотоаппаратами» за сутки (а их свыше миллиона), не занимают места. Достаточно захотеть увидеть нужный вам снимок, и он уже перед вашими глазами.

Вы, наверное, догадались, что волшебные аппараты - ваши глаза.

Я говорил вам, что аппарат делает свыше двадцати снимков в секунду. Действительно, когда вы смотрите кинокартину, каждую секунду ваши глаза воспринимают не менее двадцати четырех кадров. И в жизни - каждую секунду вы можете воспринимать не меньше двадцати разных объектов.

Миллиарды снимков, сделанных вашими глазами, почти не занимают места, они запечатлелись в головном мозгу, и достаточно некоторое усилие, чтобы извлечь из памяти нужное вам изображение.

А если глаза завязаны? Им на выручку приходят помощники: обостряется внимание, чувствительнее становятся пальцы, рассчитанным станет каждое ваше движение. Давайте проведем игры с завязанными глазами!»

(Ведущий может использовать материал 2-го «часа»: вступительную беседу и игры.)

41. Сто изменений

Ведущий делит играющих на две равные бригады, и каждая выбирает себе бригадира. Все внимательно осматривают в течение 5-7 минут, как расположены предметы в комнате, выходят из нее и закрывают за собой дверь.

Оба бригадира остаются в комнате, садятся рядом где-нибудь в стороне и наблюдают за тем, что делает ведущий.

Он старается, не задерживаясь долго, изменить расположение предметов в комнате.

Вносит три-пять крупных изменений, скажем, накрывает на стол, открывает дверцы шкафа и т.д., и много мелких: переставляет или переворачивает разные предметы, перевешивает или снимает картины, открывает форточку, переставляет стрелки часов, отрывает лишний листок на календаре, включает (тихо) или выключает радио, бросает несколько бумажек на пол, отливает часть воды из стакана и т.п.

После этого ведущий приглашает первую бригаду. Каждая бригада может оставаться в комнате до 10 минут.

Тот, кто заметил в чем-либо перемену, поднимает руку и говорит об этом ведущему, ему начисляется очко. Его товарищи не имеют права указывать на это изменение. Очки всех членов бригады суммируются.

Бригадиры в это время сидят совершенно безмолвно, не делая ни одного жеста, и только отмечают число очков каждого.

После этого первая бригада удаляется из комнаты, и наступает очередь второй показать свою наблюдательность.

Побеждает бригада, набравшая большее количество очков. Чтобы не было скучно тем, кто ждет за дверью, они могут внести в это время перемены в свой костюм, и по окончании игры бригады соревнуются в том, чтобы побольше заметить друг у друга внесенных изменений.

42. Отыщи вслепую

Кто-либо из первой команды дает задание игроку второй команды:

подойти с завязанными глазами к Петрову, из стопки книжек выбрать учебник русского языка и положить его на парту Ивановой или подойти к доске, написать предложение из пяти слов, придуманное самим водящим, и стереть тряпкой второе и четвертое слова.

-Игрок второй команды придумывает задание игроку из третьей команды, а игрок третьей - игроку первой.

Оценки зависят от трудности задания и качества его выполнения. Не надо долго задерживаться на этой игре, если придумываются однообразные задания.

43. Помести в контур

У классной доски ставится столик, на который кладут четыре-пять предметов, скажем две книги разного формата, тетрадь, портфель, пенал.

Ведущий прикладывает эти предметы к доске - один в горизонтальном, другой в вертикальном или наклонном положении - и обводит их мелом.

Играющие стараются запомнить место и положение каждого контура. Из каждой команды поочередно выходит водящий, ему завязывают глаза, и он, беря предметы, старается поместить их в контур. Он получает за каждое правильное действие по три очка; если предмет занял только часть контура - начисляется одно очко.



11-й «час». БОГАТ МИР ЗВУКОВ

Ведущий говорит: «Вспомните одну из своих любимых песен, не называйте ее, не пойте вслух - пусть она немного позвучит для вас одного.

А теперь попробуйте перенестись в лес, к морю, к речке - туда, где вам было особенно хорошо, и «прислушайтесь» к звукам, которые вы тогда слышали.

Вообразите, что мы стоим у шоссе или у железной дороги, мимо нас проносятся «Волги». Вспомните, как нарастает звук, когда они приближаются, и как затихает, когда удаляются...

Мир звуков чрезвычайно богат, на многие из них мы просто не обращаем внимания. Вы в этом убедитесь.

Сначала проводится игра 8 из данного сборника («Не звени тарелками»).

44. Из какой песни?

В класс приносят проигрыватель и набор пластинок с популярными песнями. Ведущий ставит пластинку, осторожно опускает иглу на любое

место и через 3-5 секунд поднимает ее. Ребята должны назвать песню. Если они не успели ее узнать, вновь на несколько секунд опускается игла. Правильно назвавшему начисляются очки. Так сменяется 5-6 пластинок.

45. Узнай по голосам

Кто-либо из играющих становится спиной к классу, а ведущий показывает незаметно для него, кто должен сказать два-три слова. Если водящий правильно назвал говорящего, ему начисляется одно очко.

Теперь ведущий просит двух играющих одновременно произнести: «Мы говорим четыре слова». Узнав, чьи это голоса, водящий получает два очка.

Затем трое одновременно произносят то же самое, а водящий, узнав их, получает еще пять очков.

Его сменяют водящие из других команд.

46. Позывные

Ведущий дает каждому играющему бумажку, на которой написано название города или растения, крик какого-либо животного или просто гласная буква и т.п. Одно и то же название получают пять человек - одни, скажем, Москва, другие пять человек - Одесса, третьи - Казань и т.п.

Ведущий в начале игры объявляет, у скольких человек будет написано одно и то же название.

По сигналу ведущего каждый негромко выкрикивает полученное им название, одновременно прислушиваясь, кто назвал то же самое, чтобы побыстрее соединиться с ним в одну группу. Когда вся группа в сборе, поднятием рук дают об этом знать ведущему и считаются победителями.

Игру можно повторить, но с другими названиями.

12-й «час». ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ СВОИ ПЯТЬ ПАЛЬЦЕВ?

Ведущий: «Некоторые, желая показать свою осведомленность, говорят: «Я это знаю, как свои пять пальцев». А действительно ли мы их хорошо знаем? Проверим на деле. Все они как будто одинаково участвуют в труде. Но одинаково ли работоспособны?

А все ли знают, как называется каждый палец? Покажите большой палец, мизинец, средний, указательный, безымянный.

Откройте ваши портфели. А теперь на правой руке прижмите к ладони указательный и средний пальцы и держите их покрепче большим пальцем. Левую руку заложите за спину, а двумя пальцами правой руки - мизинцем и безымянным - достаньте из портфеля какой-либо учебник и откройте его на странице двадцать пятой.

Ага, трудно. Пальцы не подчиняются, они слабенкие, как младенцы, а прожили столько же лет, сколько и остальные.

Кто скажет, почему они такие слабые? Потому, что мало принимают участия в труде, не упражняются и остаются недорослями.

А какие пальцы вы считаете наиболее развитыми? (Большой, указательный, средний).

Пускай большой палец отпустит двух своих «пленников»; проделайте то же упражнение одной правой рукой: достаньте учебник и откройте его на странице двадцать пятой. Правда, сделать это стало гораздо легче?

47. Пальцы - бездельники и умельцы

На первой парте каждого ряда лежат четыре иголки и нитка длиной в 1 метр. Из каждой команды вызываются мальчик и девочка. Они должны прижать к ладоням обеих рук по три пальца - большой, указательный и средний, а мизинцем и безымянным одной руки взять конец нитки, а в другую руку - иголку.

Какая из трех пар нанижет раньше других две иголки? Ведущий следит за секундной стрелкой. Мальчик и девочка могут друг другу помогать при выполнении задания.

Соревнование повторяется, но теперь разрешается пользоваться всеми пальцами обеих рук, вдеть нитку надо не в две, а в четыре иголки.

Ведущий сравнивает время выполнения задания - в первый и во второй раз. Как всегда, победители получают очки, которые начисляются и за первое и за второе упражнение.

Ведущий: «Вы видите, что те пальцы, которые почти не принимают участия в повседневном труде, ничего не умеют делать, а те, которые все время упражняются, - настоящие умельцы.

Концы пальцев особенно чувствительны. Потрогайте несколько разных предметов с закрытыми глазами, сколько новых ощущений вы получите. Проведем сейчас игру, в которой главную роль выполняет осязание, а за ним следует догадка».

48. Загадочный сверток

Ребята приносят из дома разные предметы замысловатой формы, редко бывающие в употреблении. Каждый предмет завернут в газетную бумагу (или в плотный материал) так, чтобы, ощупывая его, было нелегко догадаться, что это за вещь.

Играющие уговариваются, сколько предметов должна принести каждая команда (4-6), и раздадут их другим командам поровну.

Если никто не может догадаться, что это такое, постепенно начинают разворачивать. Ощупывать завернутый предмет имеют право все члены команды.

За правильно определенный, совсем неразвернутый предмет начисляется десять очков. Если команда получила всего три очка - остальные семь ($10-3=7$) полагаются команде, принесшей «загадочный» предмет.

Запрещается бросать его на пол, так как он может быть бьющимся. Можно сложить мелкие предметы в мешочек из тонкой ткани. Задача та же.

49. Близнецы

Две - три пары соревнующихся ребят становятся на сцене (в комнате,

в зале) у трех столов, на каждом разложены: газета, свернутая в несколько раз пакетом; ботинок, у которого развязаны шнурки; банка с закручивающейся крышкой, лежащей отдельно; коробка, рядом с которой находятся разные мелкие предметы; ленточка, свернутая в рулончик, и т.п.

Пара «близнецов» обнимают друг друга крепко за талию, у каждого две свободные руки - левая и правая. По команде ведущего необходимо «близнецам» сделать быстро и ловко руками следующее:

- развернуть газету полностью;
- зашнуровать ботинок;
- закрутить банку до упора;
- сложить вещички в коробку;
- развернуть ленточку;
- все предметы сложить на газету, газету аккуратно свернуть подарочным пакетом и перевязать лентой.

Можно у «близнецов» связать две руки (левую и правую у двух ребят, играющих в паре). Таким образом у стола будет стоять трехрукий. Теперь надо действовать вместе «тремя» руками. Это не так-то просто. Необходимо согласованность действий, некая общая координация.

13-й «час». НА КРЫЛЬЯХ ВОООБРАЖЕНИЯ¹

Ведущий: «Мы уже не раз с вами говорили о том, как изумительно устроен наш организм: о наших чудесных «фотоаппаратах» - глазах, о слухе, улавливающем тончайшие звуки, о ловких и чувствительных пальцах и руках.

Важное значение для нас имеет также развитие психических способностей: внимания, памяти, воображения, наблюдательности, интуиции.

Сегодня мы поговорим о воображении. Не буду вам объяснять, что такое воображение, а сразу заставим его поработать».

50. Вообразим, будто...

Ведущий: «Среди вас, наверное, есть любители опаздывать? Вот мы сидим в классе. После начала урока прошло всего пять минут. Представьте себе, что сейчас осторожно открывается дверь и сначала показывается знакомая голова, а потом протискивается весь Петя. Взгляните на него, как он сконфужен, глаза опущены, краска ударила в лицо, жметесь к стенке... Дорисуйте его в воображении и расскажите нам.

Или представьте, будто вы встретили в коридоре школы своего друга, которого давно не видели. (Ведущий выбирает из имеющегося материала то, что считает наиболее подходящим для данной группы ребят). За

¹ Материалом этого «часа» не всегда удастся захватить всех ребят, так как у некоторых воображение развито слабо - результат того, что они мало читают. И все же многие из ребят хорошо справляются с упражнениями, с увлечением их выполняют, начинают по-настоящему играть.

подробный рассказ будем начислять по три-пять очков и более.

Вы заметили, что я все время повторяю слово будто: будто вошел опоздавший, будто встретили друга. Слова «будто», «если бы» хорошо подталкивают воображение.

Попробуйте в воображении пройти по хорошо известным вам местам. Или же представьте, будто вы едите арбуз, затем виноград, сочную грушу... Повремените немного и «принимайтесь» за кислую капусту, а затем за соленый-пресолённый огурец.

Не торопитесь переходить быстро от одной воображаемой картины к другой - слишком мало вы тогда увидите.

Вообразите, что стоите позади футбольных ворот, которые защищает вратарь.

Постарайтесь увидеть себя и своего товарища на 10 лет старше, а затем на 5 лет моложе...

И еще, и еще, и еще... Ученые доказали, что мир беспределен. Уже не один раз наши ракеты отрывались от земли и летели в мировое пространство. Но то пространство, которым овладело человечество, ничтожно мало по сравнению хотя бы с расстоянием от нас до самой близкой к нам звезды (альфа Центавра), а звезд миллиарды. На самолете ТУ-104, который делает приблизительно 1000 километров в час, нужно лететь пять миллионов лет, чтобы достигнуть ближайшей звезды.

Ну хорошо, пусть мы знаем, что вселенная бесконечна, но ведь не ощущаем этого, а как интересно было бы яснее представить себе полет в бесконечное пространство. В этом нам тоже может помочь воображение.

Или представим себе, что мы сели в автобус. Автобус обычно на загородном шоссе делает по 60 километров в час. Поглядите, как пробегают мимо нас деревья, домики... В воображении удвоим скорость... У-у, даже дух захватило: деревья теперь замелькали мимо окон.

Снова удвоим скорость. Ну, уже становится страшно, мы хватаемся за сиденья, друг за друга, деревья за окнами не различишь, они слились в сплошной туман.

Еще увеличим скорость. И тут мы начинаем чувствовать, что временами автобус не касается земли.

А если еще раз удвоим скорость, то полетим почти наравне с ТУ-104. Теперь уже всем становится жутко. Конечно, когда ТУ-104 делает в воздухе свои 1000 километров в час, пассажиры так скорости не ощущают. Насколько она велика, легче почувствовать на земле.

Ну хоть немного, а почувствовали, как велика вселенная! В этом нам помогло воображение. А теперь возвратимся на землю и примемся за игры, которые развивают воображение».

51. Упражнения в действиях без предметов

Ведущий: «Когда-то К.С.Станиславский советовал актерам развивать воображение при помощи упражнений в действиях с мнимыми предметами. Давайте представим себе, что мы вдеваем нитку в иголку. Пусть это будет нашим первым упражнением».

Ведущий с двумя помощниками идет между парт и тем, у кого хорошо получается, предлагает проделать то же самое перед классом. За хорошее выполнение начисляются очки.

Можно предложить такие варианты:

1. Изобразить и «озвучить» кофемолку, часы с кукушкой, отбойный молоток, мотоцикл, трактор в поле, голубятню, кипящий чайник.

2. Изобразить парикмахера, который делает сложную женскую прическу; хирурга во время операции; зубного врача, который выдергивает зуб; хозяйку, которая чистит окуней; шофера, который чинит автомобиль, лежа под ним.

3. Изобразить разозленного кота; голодного поросенка; надменного индюка; ночную сову; красавца-павлина; страуса, гордого петуха, пингвина и т.п. Здесь главное передать «характер» животного или птицы. Изобразить их походку, «голос», манеры. Сделать это весело.

4. Изобразить пешеходов на улице: старушку с собачкой на поводке; постового милиционера, у которого жмут ботинки; влюбленного с цветами, у которого болит зуб; многодетную маму с кучей разбегающихся детей; девушку с раскрытым зонтиком в сильный ветер.

5. Расскажите жестами короткий текст сказки, басни, рассказа. Сначала его необходимо прочесть, затем «пересказать» жестами и мимикой.

6. Показать, как ходят и бегают гуси, верблюды, утки, кошки, слоны, жирафы, зайцы, лягушки, кенгуру, крокодилы и др.

7. Исполните группой куплет-два известной песенки, например, «Голубой вагон», «Черный кот», «В траве сидел кузнечик» так, как эту песенку исполнили бы военный ансамбль песни и пляски; хор имени Пятницкого; вокальная группа детского сада; африканское племя «Лумбу-Мумбу»; хор ветеранов сцены и т.п.

8. Изобразите жестами и звуками военный оркестр; симфонический оркестр; оркестр народных инструментов; эстрадный оркестр и т.п.

9. Протанцуйте, сидя на стульях (спляшите), не вставая, под музыку ламбаду, вальс, танго, русский перепляс, лезгинку, «Барыню». Танцевать можно и стоя, но верхом на метле, с рюкзаком за плечами, со стулом в руках, с яблоком (мячом, шариком, маленькой подушкой) между лбами двух танцоров.

10. Пальцами рук на белой стене, экране с помощью источника света (фонарь, свеча) изобразите тень лающей собаки, слона, оленя, ежа, кошки, птицы. Они должны двигаться.

11. Придумайте и покажите памятник (скульптуру), живую картину, посвященную школьной перемене, буфету, уроку физкультуры, или памятники, отражающие известные пословицы и поговорки: «Куда иголка, туда и нитка», «Не в свои сани не садись», «Что с воза упало, то пропало».

Для этих затей необходимы артистичность, воображение и немножко фантазии.

IV. ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ГЛАЗОМЕР

14-й «час». БЕЗ САНТИМЕТРА

Ведущий: «Давайте попробуем проверить, умеем ли мы измерять на глазок. Как вы думаете, сколько раз уложится этот карандаш по длине учительского стола?»

Он спрашивает по одному из каждой команды и записывает ответы на доске. Помощник ведущего проверяет их правильность. За верный ответ назначается три очка.

А сколько раз карандаш уложится на доске или другом хорошо видимом предмете? Соревнование продолжается не более 3-4 минут.

52. Определи рост товарищей

Ведущий предлагает по одному из каждой команды отметить на доске рост своего товарища из класса. Возле меток водящие пишут номера своих команд. На глаз определяется и отмечается на доске расстояние между разведенными в стороны руками у тех же ребят. Их вызывают к доске, и ведущий отмечает действительный рост и расстояние между разведенными руками. Затем поручает кому-либо измерить эти расстояния в сантиметрах. Результаты измерений почти совпадают. Можно сказать участникам, что такое совпадение наблюдается у большинства людей - это установил еще в XV в. Леонардо да Винчи - гениальный итальянский художник и ученый.

Ведущий: «Каждому необходимо иметь достаточно точный глазомер. Это всегда пригодится в жизни. Он нужен токарю, шоферу, геологу, агроному, колхозному бригадирю, закройщику, скульптору, художнику, физкультурнику и любому военному.

Токарь, обладающий хорошим глазомером, экономит немало времени и материала. Он не так часто останавливает станок для измерения детали, работает без брака.

А можно ли представить себе, скажем, проектировщика, приезжающего в неосвоенный район, который бы не обладал хорошим глазомером, не мог бы вчерне, в воображении распланировать намечаемое строительство на огромных земельных площадях? От его первого проекта зависят и экономичность нового строительства, и удобства жизни тех, кто поселится в этих местах.

Хотя мы в жизни все время пользуемся глазомером, но для того чтобы сделать его достаточно точным, нужна постоянная тренировка. Она очень интересна и полезна.

Надо также отметить, что она помогает развитию таких важных качеств, как наблюдательность, умение видеть наиболее существенное.

53. Точный размер

Ведущий показывает ребятам какой-либо предмет, чертит на глаз на доске его контур и прикладывает к нему предмет. Затем объявляет

правила игры. Из каждой команды вызывается игрок и чертит на глаз контур предмета, который ему показывает ведущий. За точный контур начисляется шесть очков. За уменьшенный или увеличенный вдвое очки совсем не начисляются. Если разница между предметом и контуром невелика, водящий получает до трех очков.

Для игры брать предметы с несложным контуром - прямоугольным, круглым, овальным и т.п. Ее можно проводить и на местности, рисуя контуры на песке, земле.

54. Вдоль и поперек

Ведущий показывает и кладет на видное место палочку длиной в 30-40 сантиметров. Затем предлагает играющим по очереди (сначала первой, а затем второй и третьей командам) подойти к доске и поставить от левого края доски точку на расстоянии, равном длине палочки, а другую на таком же - от верхнего края доски. Каждому надо возле точек написать номер своей команды.

После этого ведущий проводит параллельно краям доски прямые на расстоянии, равном длине палочки. Теперь легко определить степень точности глазомера каждой команды.

15-й «час». ОПРЕДЕЛИ РАССТОЯНИЕ НА ГЛАЗ

Накануне предупредить ребят, чтобы они принесли линейки длиной сантиметров тридцать-пятьдесят. Ведущий кладет на доску классную метровую линейку, разделенную на дециметры и сантиметры, или чертит (лучше до проведения «часа») на самом верху доски прямую длиной в 1 метр, делит ее точно на дециметры и один дециметр разбивает хорошо отточенными мелом на сантиметры.

Он рекомендует ребятам хорошо рассмотреть и постараться запомнить размеры в 1 метр, 0,5 метра, 1 дециметр, а на своих линейках размеры в 1 сантиметр и 5 сантиметров.

Ведущий: «Вам нередко бывает нужно узнать точный размер какого-либо предмета, а линейки под рукой нет. С этой задачей легко справиться, если предварительно измерить то, что всегда с нами, - рост, длину руки, раздвинутых пальцев и т.д.

Измерьте с помощью своей линейки расстояние между концами расставленных большого и указательного пальцев, большого пальца и мизинца (показать, как измерить), ширину пальцев и запомните эти величины. С возрастом они будут меняться, и вы тогда будете вносить поправки.

В дальнейшем мы будем заниматься измерением пальцами, а сейчас вернемся к определению размеров «на глаз».

55. Проверь себя

Ребятам раздают по две полоски нелинованной бумаги размером 15х1,5 сантиметра. Одну полоску они должны на глаз, не сгибая,

разделить пополам, а каждую половину еще пополам, делая отметки чернилами. Вторую полоску разделить на глаз на три части. Только после этого проверить правильность деления на глаз сгибанием каждой полоски.

Те, у кого места сгибов и чернильные отметки совпадут, пишут на полосках номер команды, отдают бумажки помощнику ведущего, который начисляет очки.

56. Раздели!

Классная доска делится двумя горизонтальными линиями на три равные части (по числу команд). К доске вызываются двое из каждой команды. Они по очереди делят длину доски на глаз вначале пополам и каждую часть снова пополам (на четвертые доли), затем длину всей доски мелом другого цвета на три части.

Складывая шпагат, ведущий определяет точно середину, четвертые и третьи доли доски, проставляет сверху и внизу соответствующие точки, которые соединяет прямыми, проведенными цветным мелом, или натянутым шпагатом. Тогда сразу видно, правильно ли разделила доску каждая команда.

57. Определи длину отрезка

Классная доска делится двумя вертикальными линиями на три приблизительно равные части (подготовить три классные линейки).

Из каждой команды вызывают по одному игроку. Они чертят друг для друга отрезки любой длины. Каждый определяет на глаз (в сантиметрах) длину своего отрезка и записывает.

Ведущий проверяет результаты измерительной линейкой и в зависимости от точности назначает 2-3 очка.

Соревнование можно повторить.

58. Размер на ощупь

Накануне всех предупредить, чтобы приготовили ленту из плотной бумаги длиной 50 сантиметров. Нужно аккуратно расчертить ее дома на дециметры, каждый дециметр разделить пополам, а первый дециметр разбить на сантиметры.

Эту ленту положить на стол перед собой и с закрытыми глазами класть указательные пальцы обеих рук на концы отрезка в 1, 2, 3, 4, 5 дециметров; каждый раз, открывая глаза, следует себя проверять.

Когда это начнет удаваться, перейти к упражнениям с размерами в 5, 15, 25 сантиметров и т.д. На такую тренировку целесообразно затратить не менее пяти минут.

(В следующий раз можно потренироваться в определении размеров с точностью до 1 сантиметра.)

Теперь же можно посоревноваться с соседом. Каждый по очереди кладет товарищу между указательными пальцами какой-либо предмет и

просит определить его размер с закрытыми глазами.

Если остается время, ведущий проводит соревнование и между командами.

16-й «час». У РУК И НОГ ЕСТЬ «ГЛАЗОМЕР»

Ведущий говорит: «Скажите: сумеете ли вы попасть в темной комнате в рот ложкой с чем-нибудь вкусным? Конечно. А заметили ли вы, что пианист, скрипач, балалаечник совсем не смотрят на клавиши и струны — пальцы как бы сами производят нужный звук. Машинистки печатают на машинках «вслепую».

Настоящий мастер, который бережет во время работы каждую секунду, кладет инструмент всегда в определенное место и протягивает за ним руку, даже не посмотрев на него.

Аккуратный человек, который знает, что у всякой вещи должно быть свое место, свободно отыщет нужный предмет даже в темноте, а не привыкший к порядку и при солнечном свете ничего не найдет.

Когда наши руки, пальцы много раз повторяют одно и то же движение, они как бы запоминают его, действует так называемая двигательная память. Она нам помогает в жизни на каждом шагу.

Вспомните, как вы учились писать, ведь вначале даже букву писали по частям, внимательно следя за каждым своим движением. А сейчас вам незачем следить за рукой, она будто сама пишет.

Попробуйте вот что: у каждого из вас, наверное, есть полочка для книг или же они стопкой лежат на столе. Приучите себя класть их всегда в определенном порядке и в темноте (или зажмурившись) сразу найдите ту, которая вам нужна.

Сегодня мы проведем игры, на которых проверим, насколько сильны у нас глазомер, зрительная и двигательная память.

59. Сотри нужное

Классная доска делится вертикальными линиями на три равные части. Три противника (из трех команд) чертят друг для друга по два квадрата, два треугольника и две окружности большого и малого размеров — всего по шесть фигур. Фигуры располагают в любом порядке, но так, чтобы ни одна из них не соприкасалась с другой.

Каждый становится на свое место и старается запомнить расположение фигур. После этого всем троим завязывают глаза, они берут тряпки и стирают те, которые называет ведущий, скажем большой круг, меньший квадрат, меньший треугольник.

Сидящие за партами могут во время проведения этой игры начертить на бумаге друг для друга такие же фигуры и, зажмурившись, зачеркнуть те из них, которые называет противник. Выигрывает тот, кто сделал меньшее количество ошибок.

60. «Считайте» ногами

Выполнять эти задания необходимо с завязанными глазами, это не так просто, однако после небольшой тренировки каждый может научиться хорошо ориентироваться в абсолютной темноте. Рекомендуется вместо повязки надевать на голову колпак, сделанный из плотной бумаги.

Задания:

1. Пройти по прямой линии. Ступни ног должны точно становиться на линию.

2. Пройти по прямой и по начерченной петле; диаметр петли 2 метра.

3. Нарисуйте на полу кружочек 30-50 сантиметров. Пусть желающие от черты в 5-8 шагов от кружочка метают мячики, стараясь попасть в него. Можно потренироваться, вначале не завязывая глаза.

4. Нарисуйте квадрат 1х1 метр. Вызовите двоих игроков и поставьте их в квадрат друг против друга. Оденьте им колпаки, а теперь командуйте: «Крутом!», «Восемь шагов вперед!», «Шагом марш!», «Кругом!». «А теперь вернитесь в квадрат и пожмите друг другу руки».

5. Поставьте чурки (городки) зигзагообразно в 2 метрах одну от другой. Нужно пройти, не свалив ни одной чурки.

6. Три чурки нужно по одной поставить в кружочек, начерченный в трех шагах один от другого.

7. Играющий сидит на табурете. Ведущий командует: «Встать!», «Шесть шагов вперед!», «Направо!», «Восемь шагов вперед!». «А теперь вернись и сядь снова на табурет».

61. Вслепую между линиями

Первый вариант. На классной доске проводятся две параллельные прямые длиной в 1 метр на расстоянии 3 сантиметра одна от другой.

Нужно с завязанными глазами провести пальцем (или мелом) между этими прямыми, ни разу не прикоснувшись ни к одной из них. Параллельные проводят и горизонтально, и вертикально, и с наклоном (каждому что-нибудь одно).

Второй вариант. Провести 2 концентрические окружности (с одним центром) с радиусом в 30 и 35 сантиметров.

Поставив мел между окружностями, провести между ними замкнутую линию, ни разу не коснувшись их.

Как и в предыдущей игре, нужно предварительно поупражняться с завязанными глазами. Выигрыш присуждается так же, как и в предыдущей игре.

62. Рука помнит

Ведущий раскладывает на столе от шести до десяти различных предметов. Играющие должны за 20-30 секунд хорошо запомнить, где и как они лежат.

Ведущий завязывает одному из играющих глаза: называет два каких-либо предмета и предлагает поменять их местами, запомнив, как они

после этого расположились. При этом надо безошибочно класть руки только на те предметы, которые называет ведущий. При первой же ошибке водящий лишается права продолжать переключивание. Если же играющий выполнил задание правильно, ведущий называет следующие предметы, которые также надо поменять местами, и т.д.

Каждый получает столько очков, сколько предметов сумел переставить.

* * *

На 14, 15 и 16-м «часах» дети упражнялись в определении на глаз размеров небольших предметов. Теперь можно перейти к глазомерному определению расстояний на местности.

Ведущий должен научить учащихся определять величину своего шага в сантиметрах, переводить шаги в метры. Этому учат на уроках геометрии и географии.

Указания, как это сделать (если это ведущему неизвестно), даны в книге Я.Перельмана «Занимательная геометрия»¹.

Примерная таблица перевода шагов в метры (размер шага 70 сантиметров)

Шаги	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
м	0,7	1,4	2,1	2,8	3,5	4,2	4,9	5,6	6,3	7,0
Шаги	20	30	40	50	60	70	80	90	100	200
м	14	21	28	35	42	49	56	63	70	140
Шаги	300	400	500	600	700	800	900	1000		
м	210	280	350	420	490	560	630	700		

Пользоваться этой таблицей очень просто. Скажем, пройдено 235 шагов.

200 шагам соответствует 140 м

30 шагам соответствует 21 м

5 шагам соответствует 3,5 м

235 шагам соответствует 164,5 м

После глазомерного определения расстояния его быстро проверяют,

¹ Перельман Я. Занимательная геометрия. - М.: Изд-во физико-математической литературы, 1958. - С. 113.

измеряя шагами. Для перевода шагов в метры служит таблица, которую каждый должен составить согласно своему шагу.

Чтобы таблицей можно было пользоваться в пути, нужно наклеить ее на картон и сложить в виде книжечки.

Можно обойтись без громоздкого перевода шагов в метры. Совсем нетрудно приучить ребят делать при измерении расстояний полуметровые шаги. Для этого нужно расставить на земле по прямой линии двадцать колышков, чтобы между двумя соседними было точно полметра.

(Вместо колышков можно сделать метки мелом.)

Ребята должны пройти несколько раз рядом с этими колышками, ступая так, чтобы при каждом шаге носок ботинка приходился точно против них. Пусть хорошо запомнят мускульное усилие при таких шагах и почаще пользуются этим измерением (в жизни это пригодится).

Перейдем к глазомерному определению расстояний на местности.



17-й «час». ГЛАЗОМЕРНОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАССТОЯНИЙ НА МЕСТНОСТИ

Ведущий с ребятами идет по проселочной дороге. Выбрав подходящий момент, он предлагает им определить на глаз расстояние до какого-либо дерева, предмета (вначале небольшое, в 20-30 м).

Все останавливаются, определяют это расстояние, затем измеряют его шагами и по своей таблице переводят шаги в метры. То же делает ведущий, сообщая расстояние в метрах.

Так в пути несколько раз они повторяют упражнение, беря расстояние от 20 до 200 метров.

63. Быстро и точно

Игра происходит на поляне. До прихода ребят ведущий с помощником выбирают какое-либо дерево (или ставят ветку), от которого по прямой отмеряют разные расстояния, скажем, 4, 7, 20, 25, 40 метров и т.д. В конце каждого отрезка ставят небольшой колышек, заметный только им. Размеры всех этих расстояний записывают.

Играющие разбиваются на команды. Ведущий становится у первого колышка и предлагает определить на глаз расстояние между ним и деревом. Помощник ведущего, стоя возле играющих, путем опроса узнает, кто наиболее точно определил расстояние.

Ведущий переходит ко второму колышку и вновь предлагает определить расстояние между ним и деревом. Его помощник начисляет очки тем, у кого наиболее точный ответ.

Так каждый тренирует свой глазомер.

64. Определи высоту

Это упражнение можно проводить в солнечный день. Ребята приносят вешки длиной в 60, 110 и 210 сантиметров. Все три вешки нужно вертикально воткнуть в землю так, чтобы над землей осталось 0, 5, 1 и 2 метра.

После этого измеряют тени от каждой вешки, выясняют, что тень от первой вешки вдвое короче тени от второй и вчетверо короче тени от третьей. Ребята делают вывод, во сколько раз меньше вешка, во столько же раз короче и ее тень.

Поэтому, если поставить вертикально возле какого-нибудь предмета (столба, дерева, дома) вешку, возвышающуюся над землей точно на 1 метр, и отложить длину ее тени на тени от предмета, мы получим его высоту в метрах.

Ребята могут потренироваться в определении высоты различных предметов и с помощью метровой вешки проверить свои данные, затем посоревноваться друг с другом.

65. Знаешь ли размер?

Ведущий называет хорошо известное всем здание, скажем школу, клуб и т.п., и предлагает определить по памяти его длину, ширину, высоту.

Каждый записывает на бумажке с номером своей команды предполагаемые данные и отдает листок ведущему. Затем проверяют эти данные шагами и с помощью тени.

Таким же способом определяют размеры всем известных зданий, кварталов, скверов, внутренних помещений.

18-й «час». ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЛОЩАДЕЙ

Пользуясь указанием к игре 66, обозначить возле школы (в летнем лагере) площадь в 25 кв.м (5х5 м); 50 кв.м (5х10 м); 100 кв.м (10х10 м и 5х20 м) для того, чтобы ребята научились определять площадь на глаз.

Следовало бы узнать у руководителя хозяйства (фермера), в дирекции городских парков культуры и отдыха размеры их земельных участков. Затем походить с ребятами по ним, предложить определить их размеры на глаз, после чего назвать действительные размеры этих участков.

66. Размеры площадей

Играющие делятся на две равные группы, совместно намечают естественную границу (бугор или посадку) и располагаются по обе стороны от нее так, чтобы друг друга не видеть.

В течение определенного промежутка времени (минут за двадцать), о котором договариваются заранее, каждая сторона размечает у себя три прямоугольных участка земли (о том, как быстро это сделать без измерительных инструментов, см. в конце игры) и в вершинах углов ставит условные знаки, лучше всего флажки.

Каждая группа записывает размеры этих участков на листке бумаги, который кладется в запечатанном конверте в условленное место на границе.

По сигналу ведущего каждая группа переходит на площадь противника и, не пользуясь измерительными инструментами, за чем следит оставшийся на месте наблюдатель, на глаз определяет площадь участка.

Снова по сигналу все собираются на границе, вскрывают конверты и сравнивают запись со своими данными.

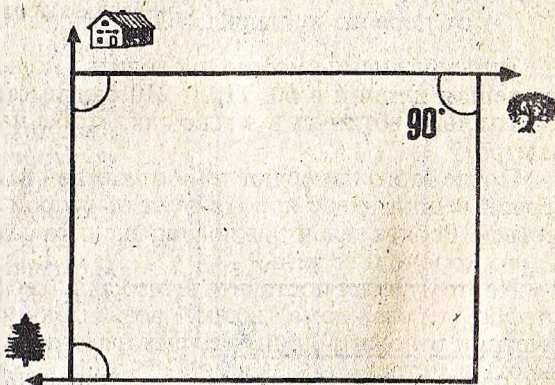
Победившей считается группа, точнее определившая площади прямоугольников.

Команды меняются территориями, отбивают новые участки, и игра продолжается.

В ней могут участвовать V-VII классы.

Примечание. Для того чтобы отбить прямоугольный участок определенного размера, нужно по таблице перевода шагов в метры узнать, скольким шагам соответствует длина и ширина намечаемого прямоугольника.

Один играющий, отсчитывая шаги, проходит по будущему контуру прямоугольника, делая в нужных местах повороты на 90 градусов, и движется точно на возникающие при каждом повороте новые ориентиры, а другой вбивает колышки в вершинах углов, где первый делает повороты.



67. Найди пуговицу

В игре участвуют две команды. Одна удаляется с поляны, где будут происходить состязания, а вторая подготавливает следующее:

1) вбивает колышек (А), от которого нужно начинать поиски пуговицы;

2) на расстоянии 1 метра от первого колышка вбивается второй (В); оба колышка вместе указывают направление (АВ), в котором нужно вести поиск;

3) от первого колышка (А) в направлении АВ точно отмеряют по прямой, скажем, 30 метров (АС);

4) в точке С строят прямой угол, положив на землю большой газетный лист так, чтобы его сторона совпала со стороной АС, тогда соседняя сторона листа укажет положение другой стороны прямого угла (СD);

5) в новом направлении от точки С отмеряют расстояние (СD), скажем, 20 метров;

6) в точке D кладут пуговицу.

Никаких следов и измерений, кроме двух колышков А и В, не оставляют. Подготовив все это, зовут другую команду, показывают колышек в точке А и направление АВ и говорят

примерно следующее: «От первого колышка в направлении на второй колышек нужно пройти 30 метров, затем, повернув направо на 90 градусов, пройти еще 20 метров. Там вы найдете пуговицу».

Вся команда сразу или только водящие один за другим принимаются за поиски пуговицы. Они не пользуются никакими измерительными инструментами, а полагаются на свой глазомер и шаги.

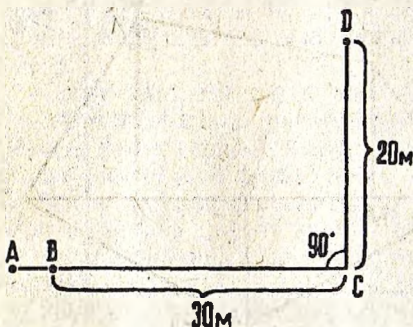
Когда пуговица найдена, команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая нашла пуговицу за более короткий срок. В игре могут участвовать V-VII классы.

19-й «час». СЪЕМКА КОНТУРА УЧАСТКА БЕЗ ИЗМЕРИТЕЛЬНЫХ ПРИБОРОВ

Ценность этого упражнения (выполняемого оживленно, целеустремленно, с подъемом) состоит в том, что оно требует от ребят слаженности, организованности, подтянутости, каждый начинает чувствовать свою ответственность перед товарищами, видит, что его невнимательность, ошибка или медлительность отражаются на общем результате.

Это упражнение хорошо выполняют учащиеся VII класса, да и шестиклассники с ним тоже справляются.

Не следует думать, что этот «час» могут проводить только преподаватели математики или географии. Он доступен каждому учителю, вожа-



тому. Упражнение полезно и в походе, и в летнем лагере, во время работ на местности.

Объяснение, как выполнять упражнение, дается сначала в классе. Ведущий чертит на доске контур выпуклого пятиугольника ABCDE, по форме напоминающий контур участка на местности, проводит диагональ А и предлагает считать ее магистралью - главной линией. Из вершин В, С, Е опускает на AD перпендикуляры. Затем объясняет, как будет происходить на местности.

Один ученик пойдет по магистрали и определит (способом, который будет описан ниже), где расположены основания перпендикуляров.

За ним отправится второй и вобьет колышки. Третий подсчитает число шагов от начала магистральной линии (А) до первого колышка (М), затем от первого до второго колышка (О) и т.д. и по своей таблице переведет шаги в метры. Четвертый, идущий рядом с ним, возьмет планшет и отметит на миллиметровой бумаге в соответствующем масштабе положение точек на магистральной линии.

Магистраль и опущенные на нее перпендикуляры надо проводить по линиям миллиметровой бумаги - так удобнее.

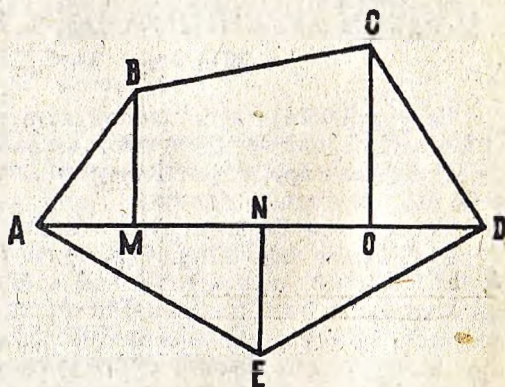
Метр можно на плане приравнять к 0,5 сантиметра, ибо участок по размерам не должен превышать 75х75 метров.

Трое учащихся (по числу перпендикуляров, опущенных на магистраль) шагами измеряют расстояние от колышков на магистрали до соответствующих вешек в вершинах углов участка; переводя шаги в метры, они быстро идут к тому, кто чертит план, сообщают ему эти размеры и указывают, от какого колышка (М или О) и по правую или левую сторону от магистрали они производили свои измерения.

Таким образом, на миллиметровой бумаге очень быстро появляются точки (А, В, С, D и Е), обозначающие вершины многоугольника; соединив их прямыми, мы получаем на плане контур участка ABCDE.

Ведущий возвращается к объяснению того, каким способом находить на магистрали положение оснований перпендикуляров, опущенных из вершин измеряемого участка.

Идущий по магистрали, приближаясь к месту, где, по его расчету, должно находиться основание перпендикуляра, поднимает руку в сторону и продолжает двигаться до тех пор, пока большой палец вытянутой руки не покроет вешку; там, где он остановился, и расположено основание перпендикуляра.



Объяснив все это и показав в классе, как нужно поднимать руку в сторону для того, чтобы, идя по магистрали, находить основание перпендикуляров, ведущий делит всех на команды и указывает, что каждый будет делать на участке.

Прорепетировав немного с одной командой на самом участке и расставив ребят одного за другим в том порядке, в каком они должны вступать на магистраль, ведущий дает знак, чтобы первая команда приступила к упражнению.

Побеждает та команда, которая точнее и быстрее сняла контур участка. (Ребята с этим справляются за четыре-семь минут.)

V. ИГРЫ, ТРЕНИРУЮЩИЕ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ

20-й «час». ЗАМЕТЬ НУЖНОЕ

Ведущий: «Ребята, вот вы сейчас смотрите на меня, на товарищей, на окружающие предметы, слушаете меня. А что если бы вы вдруг лишились зрения, слуха и других органов чувств, лишились бы памяти? Попробуйте себе это представить (пауза).

Чувствовали бы вы окружающий мир? Да вы бы и не жили! А как вы думаете, много ли мы получаем зрительных, слуховых и других впечатлений? Ученые подсчитали, что в течение дня мы можем получить десятки, даже сотни тысяч. Впечатлений так много, что нужно уметь отобрать из них самые нужные, полезные, быть наблюдательным.

Да, наблюдательность и есть умение подмечать в предметах и явлениях то, что существенно, то, что важно для достижения стоящей перед нами цели.

Наблюдательность - ценнейшее качество, которое помогает успешно выполнять любую работу. Можем ли мы, например, представить себе ученого, который бы не обладал этим качеством, ведь научные выводы делаются на основе фактов, почерпнутых из наблюдений. Величайшего исследователя природы Чарлза Дарвина называли миллионером фактов. Или как может обойтись без такого качества рабочий, управляющий сложной машиной, требующей, чтобы вовремя была замечена малейшая неполадка. В каждой профессии наблюдательность имеет первостепенное значение.

Кто хочет что-либо видеть ясно, отчетливо, должен ставить перед собой определенную цель.

Перед нами много раз виденные предметы, и взгляд без интереса скользит по ним. А сейчас я помогу стать вашим глазам более острыми, быстрыми, ищущими. Найдите-ка вокруг себя возможно больше предметов зеленого цвета. Через пятнадцать секунд вы должны будете их перечислить.

А теперь найдите предметы круглой формы, перечислите предметы, величина которых не больше 10 сантиметров.

От нас часто требуют разглядеть и запомнить то, что возникает совершенно неожиданно. В этом нам помогает способность быть наблюдательным. Проверим, обладаем ли мы такой способностью».

68. Кто и что?

Шестеро ребят из первой команды выстраиваются у доски, кто-нибудь из второй выходит за дверь (если игра происходит на площадке, он отходит подальше и поворачивается ко всем спиной).

В течение полминуты двое (из шести), предположим, делают подскоки, двое других стоят спокойно, а еще двое, повернувшись друг к другу, вслух тихо, но с четкой артикуляцией считают до тридцати.

Затем по сигналу ведущего все шестеро вновь выстраиваются так, как стояли вначале игры. Ведущий возвращается и по просьбе ведущего по внешнему виду шестерых должен определить, кто что делал. За правильный ответ он получает по очку. Игра продолжается с участием других команд.

69. Кто наблюдательнее?

Играющие делятся на команды. У каждого должен быть листок бумаги, карандаш и книжка, на которую можно положить бумагу, чтобы писать.

Игра происходит в помещении или в лесу, у реки и т.п. В течение десяти-пятнадцати минут ребята записывают возможно больше предметов, которые видят перед собой, группируя их по цвету, по форме (круглые, прямоугольные); предметы, названия которых начинаются с определенной буквы; предметы, сделанные из одного материала.

Вот примерное задание, которое дает ведущий.

Составить списки предметов:

- 1) красного цвета;
- 2) круглых;
- 3) названия которых начинаются с буквы «и» или «к»;
- 4) деревянных;
- 5) металлических;
- 6) каменных.

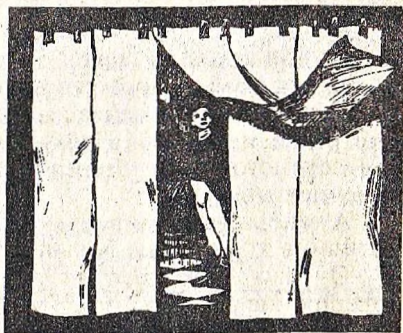
По сигналу все убирают карандаши, а тот, у кого самый длинный список предметов одного цвета, зачитывает его; затем читает другой, который отыскивал больше всего предметов одной и той же формы, и т.д.

За самый длинный список начисляются очки. Ребята могут перейти на новое место и продолжить игру.

70. Что здесь изображено?

Играющим показывается репродукция картины, но не вся сразу, а небольшими частями. Ребята должны сообразить, что на ней изображено, и рассказать об этом.

Для игры ведущий нарезает газеты



полосами, соединенными только в верхней части, прикрывает ею крупную репродукцию какой-либо картины, которую прикрепляет к классной доске.

Побеждает та команда, игроки которой смогут полнее рассказать содержание. Можно повторить игру с репродукцией другой картины.

Если останется время, провести игру 4 «Кто быстрее соберет?»

21-й «час». ПОНАБЛЮДАЙ ЗА СВОИМИ ДВИЖЕНИЯМИ

Ведущий: «Опыт показывает, что в темноте, не имея ориентира, человек идет не по прямой, а по дуге большого радиуса¹.

Однако можно и с закрытыми глазами идти по прямой, тщательно наблюдая за своими движениями. Поупражняемся в этом при помощи игр».

71. Иди по прямой

Первый вариант (на местности). На ровной полянке поставить вертикально вешку (палку) длиной в полтора метра. Став против нее, надо стараться идти точно к вешке, наблюдая за собственными движениями. Прodelать это несколько раз. Затем попробовать сделать то же с завязанными глазами. Без такой тренировки к игре не приступать.

Разбиться на команды. Трое от каждой команды становятся с разных сторон вешки на расстоянии метров пятнадцати от нее. Им завязывают глаза. По сигналу ведущего они идут по направлению к вешке. Останавливаются также по сигналу.

Тем, у кого отклонение наименьшее, начисляют очки.

Второй вариант (в классе). Посреди доски, недалеко от верхнего края (по росту ребят), ставится точка.

К доске выходят по одному из каждой команды. Они упражняются в проведении прямых к поставленной точке вначале с открытыми глазами.

Когда водящие немного поупражняются, они делают то же самое с завязанными глазами. Чья линия прямее и ближе к точке, тот получает больше очков.

72. Попади в темноте

Классная доска делится двумя вертикальными линиями на три части. Из каждой команды выходит один человек, рисует на своей части доски по три кружочка диаметром в десять сантиметров и ставит в них номера 1, 2 и 3. С открытыми глазами в течение тридцати-сорока секунд протягивает руку к каждому кружочку. После этого всем трем завязывают глаза, и они должны коснуться рукой тех кружочков, которые называют ведущий.

Затем к доске подходят трое других играющих, рисуют четвертый кружочек и проделывают то же, что перед ними их товарищи.

¹ Перельман Я. Занимательная геометрия. - С. 182-190.

Новая тройка играющих добавляет пятый кружок, и все повторяется. Очки начисляются, как и в других играх: за удовлетворительное выполнение задания - одно очко, за хорошее - два, за отличное - три.

73. Напиши в темноте

Ведущий обращается к играющим:

«Когда пишешь в темноте, то одна строчка набегает на другую и потом трудно разобраться в собственной записи. Попробуйте, зажмурившись, под мою диктовку написать на листках бумаги три-четыре строчки. Посмотрите, как получилось, и снова, зажмурившись, напишите то же самое».

После этого по одному игроку из каждой команды вызываются к доске. Они пишут то же предложение с завязанными глазами.

Следующая тройка соревнуется в проведении на доске четырех вертикальных линий; другая тройка чертит квадрат, разбивая его на четыре равные клетки, еще трое игроков разбивают квадрат на шестнадцать равных клеток.

22-й «час». УЧИСЬ ЗАМЕЧАТЬ ГЛАВНОЕ

Ведущий: «Наблюдательность не столько зависит от того, хорошее ли у нас зрение и слух, сколько от умения выбрать то, что, собственно, нам нужно увидеть и услышать».

Если мы намерены узнать повадки какого-либо животного, нужно составить план: постараться узнать, где животное живет, когда спит, чем питается, как добывает пищу, где и как прячется и многое другое. Надо уметь поставить перед собой конкретную задачу. Это и приучает к наблюдательности, развивает ее.

Может быть, кто-нибудь из вас хочет рассказать, как он изучал повадки животных? (Дать ребятам несколько минут на обмен своими наблюдениями.)

А сейчас проведем игры, помогающие развивать наблюдательность».

74. Из сома - вол

Ведущий: «Можно ли сома превратить в вола? Оказывается - можно. Смотрите - постепенно меняя по одной букве, мы получаем новое слово:

сом
дом
дол
вол».

Этот столбик пишется на доске.

Ребятам розданы листки бумаги, на которых каждый пробует лук переделать в рака, муку - в реку, из сада получить сок, из кока - мак, ров переделать в лук и кума - в вола.

Слова эти говорят не сразу, а одно за другим. Кто первый переделал одно слово в другое, поднимает руку и вызывается к доске, на которой показывает, как он это сделал.

Затем называется другое слово.

Вот как одно слово можно переделать в другое:

лук	мука	сад	кок	ров	кум
лак	рука	суд	как	рог	ком
рак	река	сук	сак	лог	кол
		сок	мак	луг	вол

75. Самые наблюдательные

К доске прикалывают по одной крупной репродукции картины для каждой команды. В течение пяти-шести минут ребята рассматривают их, стараясь запомнить все детали.

Первая команда состязается со второй и третьей; вторая - с первой и третьей; третья - с первой и второй.

Репродукцию, которую рассматривала первая команда, помещают так, чтобы она была хорошо видна всем, кроме игроков первой команды. Вторая и третья команды задают вопросы первой и по существу содержания картины, и о разных малоприметных деталях. Любой игрок из первой команды должен ответить на них.

Вопросов обычно бывает много, и часто очень каверзных, а поскольку картины рассматривал не один, а десять-двенадцать человек, то вспоминаются самые незначительные детали. За каждый правильный ответ команде начисляется одно очко.

Затем наступает очередь второй и третьей команд. Они имеют право еще раз взглянуть на репродукцию в течение тридцати-сорока секунд.

Перед началом игры команды договариваются о количестве задаваемых вопросов.

23-й «час». В ЛЕСУ ОСОБЕННО НУЖНА НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ

76. Отыщи все спички

Ведущий окрашивает две коробки спичек без серных головок жидко разведенной зеленой акварельной краской. Окрашивается только половина спички.

Играющие разбиваются на две команды. Каждой команде отводится участок леса (лучше с частым кустарником) размером до 200 квадратных метров. Границы участков следует отметить четырьмя вешками, флажками или другим способом.

Ведущий вручает трем ребятам из команды по пять-десять спичек. Игроки первой команды раскладывают их на участке второй команды, а игроки второй - на участке первой.

Спички кладутся на землю, траву, листья и ветки кустарника, но не выше чем полметра над землей.

Когда они разложены, ведущий дает сигнал, и ребята стараются возможно быстрее их собрать. Побеждает команда, которой удалось это сделать первой. Если поиски спичек продолжаются больше пяти-десяти минут, по сигналу ведущего игра прекращается и победившей считается команда, собравшая большее количество спичек.

77. Попади, не глядя

На лесной поляне или на спортивной площадке проводятся пять параллельных линий на расстоянии двух метров друг от друга.

Пространство между первой и второй линиями назовем первой зоной, между второй и третьей - второй, следующее - третьей и последнее - четвертой зоной.

Ребята становятся перед первой линией и, бросая мешочки с песком, камешки или шишки во вторую, третью и четвертую зоны, стараются запомнить, какие они должны прилагать усилия. Потренировавшись одну-две минуты, они пытаются с закрытыми глазами попасть в ту или иную зону и проверяют себя, открывая глаза, после каждого броска.

После тренировки команды поочередно соревнуются в метании с закрытыми глазами. За каждое попадание в определенную зону команде начисляется очко.

Если игра проходит удачно (много попаданий), можно включить еще одну или две (пятую и шестую) зоны.



78. Запомни!

Для игры выбирается открытое место с разнообразным ландшафтом. Две небольшие команды по четыре-пять человек становятся в два ряда спинами друг к другу. Игроки каждой команды берут друг друга под руки, а фланговые обеих команд соединяются за руки, и эту связь не прерывают в течение всей игры.

Начинается игра с того, что обе команды, все время смотрящие в противоположные стороны, делают за 3 минуты 3 полных обо-



рота вокруг себя, стараясь возможно лучше запомнить то, что происходит перед их глазами.

Затем ведущий первой команды ставит играющих лицом в каком-нибудь выбранном им направлении, и каждый игрок по очереди задает 1-2 вопроса своим «противникам» о том, что в данный момент сам видит (у противника за спиной): завод, дом, дерево, дорогу... Отвечать на вопросы может каждый из второй команды.

Когда определенное число вопросов задано и ответы получены, ведущий второй команды ставит своих играющих лицом в другом направлении и вопросы задаются уже первой команде.

Побеждает та из команд, которая дала больше правильных ответов.

VI. ИГРЫ НА БЫСТРОТУ РЕАКЦИИ

24-й «час». НЕ МЕШКАЙ, КОГДА ДЕЛО ЯСНО

Ведущий: «Вы, наверное, не раз видели, как физкультурники на состязаниях по бегу мгновенно после сигнала отрываются от земли. Не напоминают ли они сжатую пружину?»

А бывает и так - вы проснулись. Нужно встать, но не хочется. Вы потягиваетесь, поворачиваетесь с боку на бок, громко зеваете. У вас срочное дело, а вы ленитесь.

Часто бывает, что успех дела зависит от того, сразу ли мы взялись за него, сразу ли увели малыша с опасного места, вовремя ли потушили пожар... - и, конечно, не только в таких случаях.

Сейчас мы проведем игры, которые потребуют от нас быстрой реакции, действия».

79. Подхвати палку

Играющие образуют круг и рассчитываются по порядку номеров. В центре круга ведущий (первый номер) ставит на землю заостренный конец метровой палки и придерживает ее пальцем сверху.

Все стоят неподвижно. Неожиданно ведущий называет чей-либо номер и отпускает палку. Вызванный должен подхватить ее до того, как она упадет.

Поймавший палку становится ведущим (прежний ведущий - рядовым). А уронивший палку и все, кто хоть немного сойдет со своего места, должны, не выходя из круга, стать спиной к центру и так продолжать игру. Пошевелившиеся три раза - совсем из нее выбывают.

Последние оставшиеся в игре считаются самыми выдержанными и ловкими.

Такую же игру можно провести за круглым или квадратным столом, заменив палку хорошо отточенным карандашом.

80. Быстро найди

Ведущий подбирает от десяти до пятнадцати крупных репродукций

картин с понятным для детей содержанием, накрывает их газетой.

Ребята разбиваются на три команды. Каждая команда по очереди называет какую-либо букву (кроме т, б, ы, й), после чего ведущий берет в руки какую-либо репродукцию и показывает ее участникам игры.

Тому, кто первый найдет на репродукции предмет, название которого начинается с названной буквы, начисляется очко.

Затем называется другая буква и показывается другая репродукция.

Побеждает команда, набравшая за десять-двенадцать минут больше очков.

81. Попробуй пожонглировать

Ведущий: «Многие видели жонглеров в цирке. Такого мастерства можно добиться только постоянными упражнениями, постепенно переходя от простого к более сложному. Попробуйте себя в несложном жонглировании:

а) несколько человек идут друг за другом с метровыми палками на указательном пальце правой, а затем левой руки;

б) все садятся в круг (с той же палкой на пальце) и, передвигаясь на один стул вправо, а затем влево, занимают место соседа.

Ронять палку, продолжая игру, можно три раза, после чего нужно из нее выйти».

25-й «час». БУДЬ НАЧЕКУ И ДЕЙСТВУЙ МГНОВЕННО

Ведущий приводит слова Германа Титова: «В практике полетов на современном самолете-истребителе неизбежны острые ситуации, требующие мгновенного уяснения причин их появления и молниеносной реакции на них. У летчика-истребителя в ходе повседневных тренировок и полетов вырабатывается своеобразный автоматизм, в котором мышление сливается с действием, такой автоматизм, когда трудно установить, что происходит ранее - действие или суждение»¹.

Сейчас мы проведем несколько игр, которые требуют принятия мгновенного решения и действия.

82. Пятнашки

Ведущий: «Уместе ли вы стоять совершенно неподвижно, на некоторое время даже задержать дыхание и, уж конечно, не улыбаться? Для участия в этой игре нужно уметь это делать».

Играющих должно быть не больше двадцати человек, если их больше, выступают отдельными группами. Ребята разбиваются на две команды. Игрокам одной из команд (для отличия) надевают повязки.

Играют в «салки» («пятнашки»). Водящий - «салка» - должен догнать кого-нибудь из команды противника и осалить (дотронуться рукой),

¹ Титов Г. 700 000 километров в космосе. - М.: «Правда», 1961. - С. 90.

тогда тот становится «салкой». Если убегающий успеет вовремя остановиться и стать совершенно неподвижным, «салка» не сможет дотронуться до него.

Ведущий внимательно следит за тем, сколько раз в той или другой команде преследуемые сумели стать неподвижными. За каждый раз он начисляет одно очко. Игра продолжается минут шесть-восемь.

83. Бегающая табуретка

Один из играющих ставит себе на голову перевернутую табуретку и придерживает ее крепко руками. Голова и лицо его надежно защищены толстым картоном или плотным материалом, в котором прорезаны отверстия для глаз и носа.

Он довольно быстро ходит по площадке, а ребята, разбитые на команды, стараются накинуть на ножки табуретки кольца с соответствующими метками. Побеждает команда, которой удалось это сделать в определенный промежуток времени большее число раз.



84. Стоп!

Играющие выстраиваются в одну шеренгу - сначала первая, затем вторая и, наконец, третья команды. Перед ними становится ведущий, и под его счет они маршируют на месте.

Он часто и неожиданно прерывает счет, и тогда нельзя сделать ни одного лишнего шага; правда, если кто-либо поднял ногу для лишнего шага, то это в счет не принимается, но если уже опустил ее на землю, то должен сразу выйти из шеренги.

Вскоре останутся только самые внимательные. К подведению итогов следует приступить тогда, когда две трети ребят выйдут из игры.

Каждой команде начислить столько очков, сколько играющих в ней осталось.

85. Не промахнись!

Ребята разбиваются на команды по восемь-десять человек. Из каждой команды выделяется счетчик. Играющие имеют шнур длиной четыре метра. Один конец шнура привязывают к дереву, а другой конец держит в руке ведущий. К середине шнура привязывают металлический предмет. Ведущий вращает шнур.



На расстоянии трех метров от мишени, спиной к ведущему, за начерченной на земле прямой стоят ребята с запасом небольших камешков в руке. Все играющие рассчитаны по порядку номеров.

Ведущий вызывает то один, то другой номер, и в этот момент вызванный должен попасть во вращающийся предмет.

Счетчик записывает число попаданий каждого и называет победителей.

После этого из каждой команды выделяются по два наиболее метких игрока, и они соревнуются между собой.

VII. ИГРЫ С ТВОРЧЕСКИМ РОЛЕВЫМ СЮЖЕТОМ

В этой главе мы предлагаем игры с сюжетом и ролями. Ролевые игры — это игры «в кого-то», «во что-то» («в войну», «в партизан», в моряков», «в школу»). Дети любят принимать на себя различные роли: капитана, матроса, часового, летчика, пожарника. Перевоплощение побуждает ребят к творчеству, активности, инициативе. Они могут сами по ходу игры дополнять правила, вытекающие из нового сюжета (содержания) игры.

86. Кругосветное путешествие

Роли: капитаны, судья. В игре принимают участие несколько детей. Площадка для игры — асфальтовая дорожка, большая комната. На площадке чертится большой квадрат и разбивается на восемь малых квадратов, малые квадраты могут быть обозначены как моря: Черное, Белое, Японское и т.д. Играющие принимают на себя роль капитанов дальнего плавания. У каждого из них есть свой корабль (пинашка, битка). Капитаны устанавливают график выхода в плавание, очередность игры. Принцип игры основан на технике игры в «классики». Играющий,

прыгая на одной ноге, передвигает корабль из квадрата в квадрат. В каждом квадрате (море) капитанам встречаются различные препятствия: туман - играющий, запомнив расположение квадрата, закрывает глаза и проводит корабль вслепую; айсберг (кирпич) - надо обойти кругом, не коснувшись его; рифы (мелкие камешки) - между ними оставлен проход.

В нескольких квадратах - морях - есть порты (кружок, нарисованный мелом). Задача: точно попасть в порт, не заходя за черту моря, тогда игрок получает право на остановку. Он может встать на обе ноги. По условию это считается заправкой корабля, отдыхом личного состава. Играющие стараются провести свои корабли без аварий из порта выхода в порт назначения. Корабль можно передвигать не далее одной клетки. За аварии назначаются штрафные очки. Условия могут быть усложнены, если корабль налетел на риф, капитан ждет прихода следующего по очереди игрока, который, выручая его корабль, уходит вперед. Если корабль не прошел туман, пинашка задела черту клетки, капитан возвращается к исходной позиции и снова начинает игру. Если корабль налетел на айсберг, он выбывает из игры, его корабль уводят на капитальный ремонт.

Выигрывает тот, кто прошел все моря с меньшим количеством штрафных очков.

87. На ощупь

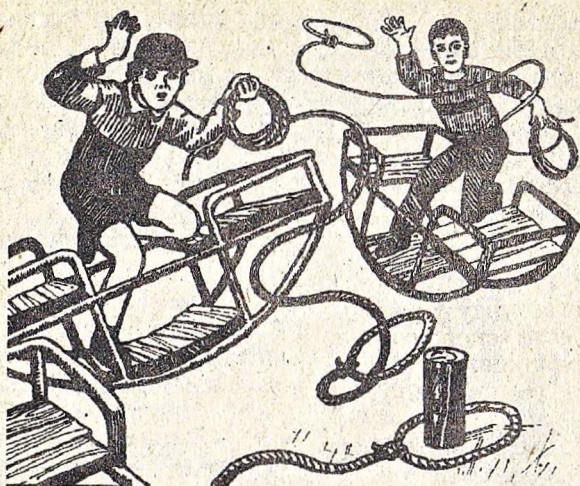


В игре участвуют несколько человек, которые принимают на себя роли водолазов. Им часто приходится работать в полной темноте. Задача игры - упражнения - выполнить несложную операцию с завязанными глазами, например собрать мясорубку. Рекомендуется предварительно проделать эту операцию с открытыми глазами. Вариантом упражнения может служить выполнение задания на ощупь - в мешке, в ящике и т.д. Выигрывает тот, кто затратил на операцию минимальное время и не совершил ни одной ошибки.

88. Швартовка

Роли: швартовый, матросы.

Игра проводится на площадке. Определяется место судна и причала. Он находится от судна на расстоянии трех-пяти сантиметров. Причал обозначен чертой. Для игры необходимы детские качалки (суда), швартовая тумба (колышек, вбитый в землю) на берегу, швартов - тонкий канат (бельевая веревка) длиной пять-восемь метров. На конце веревки сделана небольшая петля. Участники по очереди играют роль швартового; если веревка несколько, то и швартовых будет один-два. На ходу, т.е. в движении качалки, стоя, швартовый должен набросить петлю на колышек. Веревка собирается петлями в левой руке, а конец ее с



завязанной петлей находится в правой руке. Или конец ее привязывается к качалке, веревка укладывается кольцами в бухту, а другой конец с завязанной петлей берется в правую руку. Задача швартового удерживать равновесие и на ходу судна набросить петлю на колышек, пришвартоваться. Выигрывает тот, кто первым набросит ее, или тот, кто несколько раз пришвартовует свое судно.

89. Гимнасты на линии

Роли: гимнасты, ведущий.

В игре участвует произвольное количество играющих. Для игры на асфальте, земле, площадке прочерчивается линия длиной в десять метров. Начало и конец обозначаются отметками - старт, финиш. Параллельно линии на расстоянии полметра с обеих ее сторон проводится по две контрольные черты. Можно поставить у центральной линии цифры пять (5 очков), рядом лежащих двух контрольных черт - цифры четыре (4 очка) и у дальних контрольных черт - цифры три (3 очка).

Играющие поочередно становятся на старте, наклоняются, касаясь руками носков ботинок, и поворачиваются вокруг



себя восемь-десять раз в среднем темпе движения. Затем, выпрямляя корпус, идут по средней линии. Ведущий следит за тем, чтобы игрок не упал, страхует его, контролирует отклонение от курса.

Гимнаст, прошедший по линии без отклонений, получает пять очков, сошедший на первую боковую черту - четыре очка, сошедший на крайнюю черту - три очка.

Тот, кто вышел за все контрольные линии, выбывает из игры.



90. Математик на канате

Роли: математик, судья.

В игре участвуют несколько человек. Проводится она в спортзале или на спортивной площадке двора, где есть канат для лазанья.

У игрока в руках блокнот и карандаш. В нем записывается заранее несложное арифметическое действие (сложение, вычитание и т.п.) соответственно возрасту игрока.

Ведущий (судья) вызывает его, помогает закрепиться на канате (на узле каната, петле и т.д.) и не очень сильно раскачивает или раскручивает игрока на канате.

Задача математика: в подвешенном состоянии выполнить арифметическое действие за возможно короткий срок.

Выигрывает тот, кто выполнил задание за самый короткий срок, ему присваивается звание «отличный математик».

91. Регулировщик и водители

Роли: регулировщик, водители.

В игре участвует неограниченное количество детей. Они выбирают регулировщика (водящего); делятся на две равные команды водителей и выстраиваются за линией старта. В пятнадцати-двадцати метрах от линии старта очерчен кружок для поста; регулировщик становится в кружок лицом к командам, у него в руках красный и зеленый флажки. Красный флажок - «стой», зеленый флажок - «идите».

У игроков команд - по волейбольному или баскетбольному мячу. По сигналу регулировщика (поднят зеленый флажок) ребята с первыми номерами продвигаются бегом, ведя мяч дриблингом (т.е. ударами о землю), до регулировщика, обходят его и бегут обратно по направлению к командам. Их задача как можно быстрее пересечь линию финиша (старта). В момент пересечения линии финиша начинают бег ребята с

вторыми номерами и т.д. Во время движения водителей регулировщик периодически подает сигнал «стой» (поднимает красный флажок). Игрок должен выполнить остановку, не делая лишнего шага, не прекращая дриблинга. (В случае нарушения этого правила или потери мяча команде начисляется одно штрафное очко.) Выигрывает команда водителей, закончившая соревнование с наименьшим количеством ошибок.

Советы играющим:

1. Регулировщик, не подавай сигнал «стой», когда водители выполняют поворот вокруг тебя и на обратном пути.
2. Водитель, следи одновременно за мячом и сигналами регулировщика.
3. Водитель, при выполнении поворота вокруг регулировщика будь осторожен, не столкнись с игроком другой команды.

Примечание. Можно вести мяч ногой, младшие школьники могут бежать без мяча.

92. Сдаем на права шофера

Роли: автоинспектор, водители.

В игре участвуют несколько человек (не более пяти-семи играющих). Они выбирают водящего (автоинспектора) и рассаживаются на стульях. У него есть таблички со знаками правил уличного движения (наиболее важные и понятные детям). Автоинспектор знакомит всех водителей с табличками, объясняя их значение (на обратной стороне таблички написано значение знака). Участники (водители) стараются запомнить как можно больше знаков. Игра заключается в следующем: автоинспектор показывает таблички, поочередно меняя их, а водители объясняют значение знака уличного движения. За правильный ответ водитель получает очко (ему выдается цветной жетон, кусочек картона). В конце подсчитывается, кто из них получил большее количество жетонов. Получившему наибольшее количество жетонов присуждается звание шофера I класса, следующим - соответственно шофера II и III класса. Поощрением могут служить этикетки типа «Шофер I класса», которые вывешиваются на стул. Вместо номеров классности можно сделать этикетки или силуэты машин: «Чайки», «Волги», «Татры», «Москвича», «Запорожна» и т.п. Игрок, занявший первое место, становится автоинспектором. Затем все повторяется.

93. Автоинспектор и водители

В игре участвуют пять-шесть человек. На площадке для игры проводится мелом от трех до пяти параллельных линий, означающих этапы движения. Игроки (водители) ставят свои машины (стулья) за последней линией и рассаживаются на них. С противоположной стороны лицом к ним садится автоинспектор, имея при себе таблички со знаками правил уличного движения и гвоздь. У водителей - права шофера (квадратики из картона). Гвоздь нужен для прокалывания прав у нарушителей. Автоинспектор поочередно показывает знаки правил уличного движения. Води-

гель, правильно объяснивший знак, продвигается до следующей черты. Несумевающий объяснить знак получает прокол и замечание автоинспектора, его машина остается на месте. Получивший три прокола, выбывает из игры. Водитель, прошедший все этапы без замечаний, становится автоинспектором, автоинспектор - водителем. Игра повторяется. Выбывшие водители получают новые права шофера и включаются в игру. Как и в первом варианте, до начала необходимо познакомить детей со знаками уличного движения.

ВОЕНИЗИРОВАННЫЕ ИГРЫ

Сегодня военные и военизированные игры ребят подвергаются критике. В чем-то заслуженно. Тоталитарное государство активно их поддерживало. Но «культ» армии объективно существует у детей. Ребят увлекает в ней не только ее героическое прошлое, но и особая военная романтика: риск, смелость, те же «пределы трудности». Мальчики любят играть в военизированные игры. Дадим им такую возможность, наполнив игры несколько иным, «общечеловеческим» содержанием.

94. Разведчики-наблюдатели

Роли: наблюдатели, командир (ведущий).

Группа ребят занимает наблюдательный пункт и получает задание командира внимательно осмотреть впереди лежащую местность. Для этого лучше всего выбрать местность с хорошо запоминающимися деталями, ориентирами. Например, мост, речка, мельница вдали, деревня, стог сена, пенек, куст и т.п.

На осмотр дается от одной до трех минут (в зависимости от возраста и степени подготовки наблюдателей. Чем старше ребята, тем меньше времени им дается на осмотр).

Затем руководитель отводит детей в укрытие и задает им несколько контрольных вопросов, например: Сколько домов в деревне? Есть ли мост через речку. Какое примерно расстояние до фабричной трубы? В каком направлении идет линия электропередач? И т.д.

Ребята отвечают на вопросы письменно или устно. За каждый правильный ответ начисляется от одного до трех очков (в зависимости от трудности вопроса). Кто наберет больше очков, тот и победитель.

Игру можно усложнить. Создаются две группы. Одна наблюдает, а другая изображает противника и действует на участке наблюдения (роет окопы, устанавливает орудия - щиты, передвигается перебежками и т.д.).

Потом группы меняются ролями. Побеждает та из них, которая доложит руководителю больше подробностей о действиях противника.

95. Истребители-перехватчики

Роли: летчики-перехватчики, летчики-нарушители, локаторщик-судья.

Игра проводится на площадке размером примерно 40x10 метров,

размеченной флажками. В игре участвуют две равные команды, одна команда - истребители-нарушители, другая команда - истребители-перехватчики. Команда истребителей-нарушителей выстраивается за линией старта, перехватчики располагаются за боковой линией (справа или слева) перпендикулярно к линии старта. Становятся они на равном расстоянии друг от друга. Нарушители располагаются напротив. Они будут лететь (бежать) в зоне противника. Оружием поражения в игре являются мячи (ракеты). Задача перехватчиков - выйти на цель и сбить ее - попасть мячом. Задача нарушителей - пробежать (пролететь) без поражения до финиша. Задача локаторщика - точно навести перехватчика на цель в удобный момент.

Условия:

1. Перехватчик может бежать только по команде локаторщика и только по прямой линии, перпендикулярно к трассе нарушителей, т.е. по трассе, к которой игрок стоит лицом. Он не имеет права свободно бегать по площадке.

2. Перехватчик может ждать на трассе нарушителя, т.е. на площадке, и стараться попасть в него мячом по команде локаторщика: «На вылет - первый!», «На вылет - второй!» и т.д.

3. Нарушители начинают прорыв после того, когда все займут свои места, их передвижение по площадке свободное, т.е. они могут бегать произвольно.

4. Нарушители не имеют права убежать за зону игры, выходить из квадрата. Как только нарушитель начинает движение по квадрату, т.е. переходит линию старта, локаторщик наводит на цель одного из перехватчиков, т.е. дает разрешение на вылет. Тот выбегает и кидает мяч либо навстречу противнику, либо вдогонку. Если нарушителя сбивают, то он выходит из игры, а если он проходит до финиша, то его команда получает очко. Перехватчик, бросивший мяч и промахнувшийся, выбывает из игры. После того как все нарушители достигнут линии финиша, игра заканчивается и команды меняются ролями. Победа присуждается той, которая сбila наибольшее количество самолетов-нарушителей.

96. Радиотелеграфисты

Роли: радиотелеграфисты.

В игре могут участвовать восемь-десять человек. Играющие делятся на две группы (штаб и десант). Игроки первой группы - передающая станция, второй группы - принимающая станция. У первой группы (штаба) имеется шифровка-табличка, составленная из групп пятизначных чисел. Например: 23842, 00012, 78199. У второй группы - листок бумаги и карандаш. Задача заключается в следующем: игроки-штаб громко читают свою шифровку все одновременно. А вторая группа (десант) принимает сигналы своего радиотелеграфиста, стараясь отстроиться от других радиостанций. Их задача - узнать и понять своего партнера. Победителем считается радиотелеграфист, принявший шифровку с меньшим количеством ошибок. Принятые телеграммы проверяются по телексам. В процессе игры участники меняются ролями. Шиф-

ровка с группами чисел может быть заменена смысловым текстом.

97. Ночной поиск

Роли: разведчики, часовой, солдаты охраны.

Игра проводится в сумерках в знакомом лесу. В глубине леса выбирается большая поляна, сюда за пятнадцать-двадцать минут до начала приходит одно из звеньев отряда - охрана. В центре поляны они складывают хворост для костра, а на деревьях вокруг развешивают листы белой бумаги. Всего штук двадцать, так, чтобы расстояние между ними было не менее десяти-пятнадцати и по прямой. Лист прикрепляется к той стороне дерева, которая обращена в противоположную сторону от поляны.

Когда работа закончена, руководитель дает сигнал (горн, свисток) и игра начинается. Разведчики (это все остальные ребята, не попавшие в число охраняющих поляну) стремятся скрытно подойти к поляне и незаметно для охраны сорвать с деревьев листы белой бумаги.

Однако это не так просто. Охрана действует активно. Заметил разведчика, подпустил поближе, одно ловкое движение - и пилотка сорвана с головы: тот выведен из строя.

Часовой же - лицо неуязвимое, разведчик с ним ничего сделать не может.

Но сорвать листы белой бумаги - это еще не все. Задача разведчиков - зажечь костер на поляне. Однако это они могут сделать лишь после того, как половина из развешенных на деревьях листов бумаги будет у них в руках. В противном случае даже зажженный костер не принесет победы.

Игра продолжается около часа. Затем дается сигнал - знак ее окончания и сбора для подведения итогов. Разведчики побеждают, если зажгут костер, сорвав десять бумажных листов. Если разведчики не уложатся во времени, то победа присуждается охране.

98. Минеры (первый вариант)

Роли: минеры, солдаты.

Игра проводится на площадке или в зале, обозначенном как минное поле. Участники ее делятся на две равные команды (отделения) и выстраиваются в затылок друг другу вне зоны минного поля, за линией, отмеченной мелом или флажками. Первый играющий в команде назначается минером. На площадке расставляются по пять (можно больше) мин - городки, кегли, другие предметы. Минеры запоминают расположение мин на поле, расстояния между ними. Им завязывают глаза платками. По команде ведущего: «Расчистить проход в минном поле!» - они илут на площадку и собирают мины, стараясь это сделать как можно быстрее. Тот, кто собрал их, снимает повязку, возвращается в расположение своего отделения и рапортует: «Товарищ командир, задание выполнено, мины обезврежены!»

Ведущий подает команду: «В атаку! Вперед!» Игроки бегут до финишной линии, которая находится за минным полем. Результат засчитыва-

ется по последнему участнику, прибежавшему к линии финиша. Побеждает та команда, которая выполняет оба задания в более короткий срок. Она проводится несколько раз, минеры меняются ролями с играющими.

99. Минеры (второй вариант)

Вместо городков на поле устанавливаются набивные мячи, стулья или другие предметы. У минеров в руках миноискатели (гимнастические палки). Им завязывают глаза, и они с помощью миноискателя проводят команду через минное поле. Члены команды, взявшись за руки, змейкой проходят по обнаруженному проходу за своим минером, стараясь не сдвинуть и не задеть мину.



У него в одной руке миноискатель, другой он держит руку первого игрока, идущего за ним следом. Минер идет осторожно, нащупывая миноискателем проход. Если он коснется мины, то он и все за ним стоящие считаются ранеными и выбывают из игры. После прохождения минного поля минер снимает повязку. Далее игра протекает, как в первом варианте. Дается команда: «В атаку!», участники бегут к черте финиша, стараясь не задеть мины. Но победа присуждается командам так: в случае подрыва игрока в одной из команд побеждает та, которая прошла поле без потерь; в случае неудачи бойцов в обеих командах побеждает та, у которой меньше раненых; в случае, если обе команды не имеют потерь, победа присуждается той, которая первой пересекла черту финиша. Игра может быть усложнена такой деталью: всем участникам завязывают глаза.

100. Парашютисты

Роли: парашютисты, судьи.

Для игры необходимы: скамья или бум (самолет). Напротив самолета один в другом чертятся три круга, в каждом из них ставится цифра: в центральном - пять, в среднем - четыре, в большом - три. Участники по очереди становятся на крыло самолета и прыгают, стараясь приземлиться точно в центральный круг. Цифры внутри обозначают количество очков, заработанных парашютистами. Выигрывает тот, кто прыгает в круг с цифрой пять несколько раз.

Примечание. Прыгая, нужно держать ноги вместе и приземляться мягко. Зона приземления должна быть безопасной (мягкий грунт, опилки, ковер, маты).

101. Снайперы

Роли: снайперы, командир, дозорные.

Группа снайперов (восемь-двенадцать человек) получает задание: устроить несколько засад на пути следования отряда противника (тридцати-сорока человек).

Маршрут движения этого отряда (один-два километра) известен командиру, и он расставляет своих снайперов в самых разных, по его мнению наиболее подходящих, местах.

Вооружение снайперов - десять тряпичных мячей у каждого (для того чтобы они оставляли след, их слегка обсыпают мелом или зубным порошком).

Отряд (остальные три-четыре звена) движется по заданному маршруту. Его цель - добраться до конечного пункта по возможности без потерь. Командиру отряда известно, что противник расставил засады на его пути. Поэтому он принимает необходимые меры предосторожности - высылает головные и боковые дозоры (по три человека), боевое охранение в голове колонны (пять-шесть человек) и боевое охранение в хвосте колонны (три-четыре человека).

Все идущие в колонне бойцы получают задание зорко наблюдать за дорогой. Одни ведут наблюдение по ходу движения, другие - справа, третьи - слева.

Если дозоры заметят снайпера противника, командир дает команду боевому охранению - обезвредить противника. Обезвредить можно одним приемом - незаметно подобраться к снайперу и осалить его.

Кажется, просто. Но ведь снайпер вооружен. Каждый бросок мяча может попасть в цель, и тогда боец выходит из игры, т.е. становится в конец колонны и в боевых действиях уже не принимает участия.

А что произойдет, если дозоры не заметят замаскировавшегося снайпера? Тогда все будет зависеть от того, как быстро прореагирует отряд на его стрельбу. Успеет залечь, укрыться - значит, потери будут не такие значительные и можно надеяться на победу. А растеряется - ну, тогда ловкий и меткий снайпер принесет немалый ущерб отряду...

Победа присуждается отряду, если он придет к цели, потеряв не более половины бойцов и затратив на весь путь не более полутора часов.

Если потери составят более половины его состава - побеждают снайперы.

Если отряд потеряет меньше половины бойцов, но не уложится во времени, победа никому не присуждается.

102. По следу

Роли: пограничники, лазутчики, командир (вожатый).

Тревога! Тревога! Обнаружен след нарушителя границы. Группа юных пограничников посылается на поиск и задержание нарушителя. След начинается у забора (дома) и ведет прямо к лесу. Видно, опытный лазутчик перешел границу. Все время петляет по лесу, стараясь запутать след. Да и следы, сначала такие заметные, становятся все менее и менее

различимыми и попадаются реже. Но юные пограничники - народ опытный. Не раз тренировались на занятиях находить и читать следы. Медленно, но верно они идут вперед. Вот и опушка леса. А вдаль...

- Вот он! - тихо говорит звеньевой, показывая товарищам чернеющую впереди фигуру нарушителя. - Трое окружают его слева, трое - справа. Остальные - вперед! Возьмем его в клещи...

Используя малейшие укрытия на местности - кусты, овраги, канавы, стога сена, - ребята незаметно подбираются к лазутчику.

- Стой! Руки вверх! - и деревянные автоматы упираются в спину нарушителя границы. Как вы уже поняли, эта игра для звена. Но можно участвовать в ней и всему отряду. Только тогда нарушителей (ребят из старшего отряда) должно быть столько, сколько звеньев.

Они идут по четырем разным маршрутам, заранее разработанным вместе с вожатым. Хорошо, если бы конечные точки маршрутов были неподалеку друг от друга. Тогда легче собраться вместе и провести разбор игры.

Следы, которые оставляют нарушители, могут быть самые разные. Для первого раза - хорошо заметные: листочки цветной или белой бумаги, осколки кирпичей, белого камня, цветные тряпочки, привязанные на ветках деревьев.

При повторной игре следы стоит оставлять менее заметные (сухие ветки, пучки сена или соломы). Можно сделать специальную подкову на подошву ботинка или на палку-посох, которая бы оставляла на земле глубокий след. Его искать еще интереснее.

Можно провести игру «Секретный пакет». Вместо следов ушедший по заданному маршруту школьник оставляет на своем пути письма с описанием дальнейшего маршрута. Оно может быть зашифровано азбукой Морзе или различными топографическими знаками.

103. Гидроакустики

Роли: гидроакустик, корабли.

Играющие распределяют между собой типы кораблей: эсминец, тральщик, миноносец и т.д. Каждому типу подбирают свой звук хода (удары ложкой об ложку, карандашом о крышку кастрюли и т.д.). Выбирается водящий (гидроакустик). Каждый корабль называет свой тип и демонстрирует характер звука, гидроакустик запоминает своеобразие хода корабля. Затем водящему завязывают глаза и определяют место стоянки. Корабли расходятся по комнате в разные стороны и по команде одновременно запускают свои моторы, т.е. стучат своими предметами. Гидроакустик внимательно слушает, его задача определить, где находится то или иное судно, его местоположение, назвать его тип. Затем участники меняются ролями. Выигрывает тот, кто меньше других сделал ошибок.

104. Снять часового

Роли: часовой, разведчики, командир.

Часовой - один из ребят отряда - становится на ночной пост возле толстого ствола дерева в негустом лесу. Ему завязывают глаза (пост ведь ночной, и он в темноте ничего не видит). Все остальные играющие - разведчики - образуют круг радиусом не менее двадцати-тридцати метров, в центре круга - часовой, стоящий на посту.

По сигналу вожатого - свисток, команда, хлопок и т.д. - разведчики осторожно начинают приближаться к часовому. Услышав шум, шорох, треск сучка под ногой, он командует: «Стой!» - и рукой указывает направление, в котором он услышал шум.

Все разведчики останавливаются. Если часовой точно укажет направление, то тот, кто попал на прицел часового, по указанию вожатого выходит из игры. Тот снова подает сигнал, и движение возобновляется. Так продолжается до тех пор, пока все разведчики не будут выведены часовым из строя или кому-либо из них не удастся вплотную подойти к дереву, возле которого он стоит.

105. Морская артиллерия

Роли: комендоры, судьи

В игре действует произвольное количество участников. Для игры необходима спортивная площадка. Инвентарь: качалки, качели любого фасона (корабли на плаву), мишени - корабли противника (силуэты, вырезанные из бумаги и поставленные в 3-10 м от качалок, качелей).

Задача комендоров в момент качки поразить цель снарядами (мячами - см. рисунок), что составляет определенную трудность.

Играющие соревнуются, поочередно принимая роль комендора. Победителем считается тот, кто поразил цели с наименьшей затратой снарядов, ему присваивается звание лучшего комендора флота.

106. В атаку!

Роли: ведущий, солдаты, командиры, знаменосцы.

Играющие делятся на две роты, во главе которых стоят знаменосец и командир. У каждой должен быть флажок своего цвета: красный, зеленый, синий. Ведущий намечает высоту для штурма. Задача: добежать до высоты, захватить ее и водрузить на ней свой флаг. По команде ведущего: «В атаку!» - обе роты бегут к намеченной цели. Неожиданно для участников ведущий подает команду: «Ложись!». Тот, кто не выполнил



этот приказ по счету раз, два, три, убит и выбывает из игры. В случае если убит знаменосец, флажок подхватывает член команды. Победившей считается рота, первой захватившая высоту и водрузившая флаг. В спорных случаях учитывается количество выбывших убитых солдат.

107. Таможня

Роли: пассажиры, пограничники-таможенники.

Игровая комната может представлять собой поезд или смотровое помещение погранзаставы. Все рассаживаются на стулья, выбирают водящего (таможенника). Он выходит из комнаты, в его отсутствие прячутся какие-то заранее обусловленные вещи: открытки (валюта), металлические предметы и т.п. Их необходимо прятать в доступных для проверки местах: в книгах, в одежде, в комнате, на стульях. Водящий входит в комнату, осматривает всех сидящих, стараясь по лицам установить, у кого спрятана вещь, и приступает к досмотру. Тот, у кого найдена последняя вещь, становится таможенником.

108. Пограничная полоса

Роли: пограничники, судьи.

Дождь на время прекратился, и можно выйти на площадку подышать свежим воздухом. Сырая площадка, покрытая свежим песком, - отличное место для игры. Площадка должна быть продолговатая и не очень широкая (два-три шага по ширине).

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

Кому-нибудь из участников судья поручает разыграть на площадке небольшую сценку, несложную по движениям. Сценарий ее можно составить тут же на месте. Например: трое входят на площадку - двое 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 стал чинить карандаш. Кто-то провез детскую коляску, остановился, пошел дальше, резко свернул в сторону, чтобы не столкнуться с кем-либо.

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, налегке или с тяжестью - следы разные.

109. Капитаны

Роли: капитаны, адмирал, судьи.

Играющие разбиваются на две равные команды, два экипажа морских кораблей, скажем крейсер «Задира» и эсминец «Забияка». Ведущий (адмирал) выстраивает игроков в две шеренги друг против друга и говорит

им примерно следующее: «Сейчас мы проведем маневры двух кораблей. С этой минуты всем вам присваиваются звания капитанов. Я - адмирал. Мои приказы и распоряжения выполнять безоговорочно, если только... я обращаюсь к вам по званию - капитаны: «Капитаны, сесть!», «Капитаны, встать!», «Капитаны, налево!» и т. д. Если же я подам команду без обращения, например: «Встать!», «Сесть!», вы ее выполнять не должны. Кто выполнит эту команду, выбывает из игры. Побеждает тот экипаж, в котором осталось больше капитанов. Итак, начинаем:

- Капитаны, руки на пояс!
- Капитаны, руки вниз!
- Вверх!»

Данная игра требует наличия боковых судей, каждый из них следит за своим экипажем. Участники могут надеть бескозырки, воротнички различных цветов.

В финале адмирал выстраивает всех и объявляет благодарность экипажу-победителю.

VIII. ИГРЫ-ШУТКИ

110. Волшебная тройка

Условие игры: участник называет вслух цифры от единицы и далее, пропуская все цифры с тройкой, например тринадцать, и все цифры, делящиеся на тройку. Вместо этих цифр он должен говорить фразу: «Ай да я!» Скажем: «Раз, два, ай да я, четыре, пять, ай да я» и т. д. Выигрывает тот, кто досчитал до наибольшего числа.

111. Узнай песню

Играющие выбирают водящего, который уходит на такое расстояние, чтобы не было слышно, о чем советуются все остальные. Они выбирают песню, которую должен знать водящий, и раздают ее по слову каждому. Причем они должны сесть или в цепочку, или в кружок. Первое слово отдается первому сидящему и т.д. Например, песня «Вместе весело шагать по просторам...». Одному дается слово «вместе», другому - «весело» и т.д. Водящий возвращается и узнав, с кого начинается песня, задает самые неожиданные вопросы. Например:

- Какой у тебя размер ботинок?
- Что ты ел сегодня утром?
- Что ты думаешь об Атлантиде?

Все обязаны быстро ответить на поставленный вопрос, вставив в ответ свое слово, никак не изменив его. Например:

- Здравствуй, а ты до сих пор не знаешь, какие ботинки я ношу.

Вслушиваясь в ответы, водящий старается понять, какое слово здесь инородное, а по слову отгадать песню. Водить идет тот, на ответе которого водящий отгадал песню.

112. Веселые художники

Участвуют две команды, равные по составу. Для игры нужен мел и ученические доски или бумага и мягкие черные карандаши. Художникам-игрокам задается тема, например «Корова». По команде ведущего они подбегают к своей доске, надевают повязку на глаза, берут мел и начинают рисовать. Ведущий вновь подает команду (свисток, хлопок), художники снимают повязку, бегут обратно к своей команде и передают ее очередному члену команды (они стоят в затылок друг другу). Очередной также бежит к доске, надевает повязку и продолжает прерванный рисунок. Побеждает команда, которая первой нарисовала корову, не совершив грубых ошибок в рисунке.

113. Песня ладошками

Играющие выбирают какую-либо песню, известную всем. Ведущий называет каждому букву алфавита, которую тот должен запомнить. Объясняет, что выбранную песню они будут петь ладошками, т.е. не произносить букву, а хлопать в ладоши в тот момент, когда наступит очередь той или иной буквы. Всем необходимо внимательно следить друг за другом. Например, слово дом. Игрок, у которого буква Д, делает один хлопок; за ним делает хлопок игрок, у которого буква О, а потом - игрок, у которого буква М. Как только слово кончается, все участники игры делают общий хлопок. Букве, забывшей себя пропеть, назначается штрафное очко. Побеждает тот, кто ни разу не пропустил своей буквы.

114. Угадай, кто это?

В группе участников выбирается один водящий, который отходит на некоторое расстояние. Они загадывают кого-либо из присутствующих ребят, кого водящий знает особенно хорошо. Он возвращается и начинает задавать всем игрокам вопросы типа:

- А что, если бы это была книга?
- А что, если бы это был колодец?
- А что, если бы это был фильм?

Игроки должны в ответ завуалированно охарактеризовать предмет или явление с точки зрения личных качеств того, кого загадали.

Вот примерные ответы:

- Это был бы учебник истории (ученик очень любит историю).
- Это был бы глубокий, чистый колодец (игрок, которого загадали, человек чистой души, глубокий в мыслях).
- Это был бы серьезный многосерийный фильм, например «Война и мир».

Ответ подчеркивает особенности загаданного. Если водящий отгадывает, водить идет тот, чей ответ помог раскрыть имя загаданного.

115. Сколько знаешь ты имен?

Играющий должен сделать быстро десять-пятнадцать шагов, называя на каждом мужское или женское имя. Имена должны быть только мужские или только женские, дважды одно - упоминать нельзя. Выигрывает тот, кто выполнит задание без ошибок.

116. Приз Василисы Прекрасной

Из числа играющих выбирается Василиса Прекрасная, которая выполняет роль судьи. Соревнующиеся стреляют из самодельных (или спортивных) луков в большую мишень... с завязанными глазами. Предварительно игроки могут делать контрольные выстрелы, чтобы запомнить расстояние до мишени, ее расположение, учесть силу натягивания тетивы. самого меткого игрока Василиса Прекрасная награждает призом.

117. Самый аккуратный

Несколько ребят выстраиваются в одну шеренгу по росту. Судья вызывает двух участников состязания, ставит их лицом к шеренге и предлагает изучить внешний вид ребят, стоящих в строю. После этого (на осмотр дается одна-две минуты) все уходят.

По указанию судьи некоторые из ребят, стоящих в шеренге, вносят кое-какие незначительные изменения в свой костюм: один, скажем, не застегнет пуговицу на пиджаке или снимет его; другой засучит рукава или расстегнет куртку; 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.

118. Сосед справа

Человек десять играющих садятся кружком, и каждый внимательно присматривается к своему соседу, сидящему по левую руку, за которого он должен «отвечать». Тому, кто внимателен, вероятно, ни разу не придется быть водящим. И уж, конечно, не один раз достанется водить тому, кто окажется рассеянным.

Первый водящий заходит в круг, и игра начинается. Обязанности водящего несложны: обращаясь то к одному, то к другому из сидящих в кругу, он задает вопрос (Как ваше здоровье? Любите ли вы петь? Кого вы видели сегодня во сне? и т.п.) или же просит выполнить простейшее движение (поднять руку вверх, встать и повернуться на месте, похлопать в ладоши). Но вся хитрость заключается в том, что ответить на вопрос или выполнить просьбу должен не тот, к кому обращаются, а его сосед справа, на которого водящий даже не смотрит. Получив ответ, он обращается к другому, третьему и т.д., пока кто-нибудь из участников не допустит ошибку.

Может быть и такой случай, когда играющему зададут вопрос, на который он не захочет отвечать. Промолчать, однако, нельзя: он должен сказать: «Не знаю», «Не помню» или «Не хочу отвечать». Это тоже будет считаться ответом.

119. Отыщи свою обувь

Играющие становятся в круг.

Снимают с ноги (левой или правой) ботинок, тапочек, туфлю. Затем надевают на глаза повязки (колпаки), несколько раз поворачиваются вокруг «оси». В это время обувь перемещивается в общей куче. По команде ведущего игроки делают шаг к куче с обувью, ищут свою, становятся на место, одевают, зашнуровывают, застегивают обувь и только тогда снимают повязку с глаз. Побеждает тот, кто все это сделал быстро и правильно.

120. Что изображено на картине?

Нужно взять незнакомую картинку и лист бумаги. В два раза длиннее и в два раза шире ее. В самой середине его вырезать круглое отверстие величиной с пятикопеечную монету.

Ведущий прикрывает картинку этим листом и кладет ее перед играющими. Рассматривать картинку можно только через отверстие, не открывая, а постепенно передвигая отверстие по картинке. Все рассматривают ее одновременно, но каждый водит лист в течение одной минуты.

Затем ведущий предлагает, чтобы кто-нибудь подробно рассказал, что изображено на картинке, остальные должны исправлять и дополнять его.

Картинка открывается, и ведущий объявляет победителя.

121. Узнай по носу

В углу комнаты вешают плотную раздвигающуюся занавеску. За ней на стул садится водящий. Участники поочередно, чуть раздвигая ее, показывают ему руку, ногу, глаза, рот, нос, волосы и т.п.

Если водящий узнает товарища сразу же, он получает пять очков, если при повторном показе - четыре очка, при третьем - три, при четвертом - два, при пятом - одно очко.

Игра повторяется несколько раз, причем водящие все время меняются.

122. Только на одну букву

Ведущий:

«Вероятно, вы знаете очень много песен и стихотворений. Интересно, кто знает больше других? Давайте выясним это. Я сейчас назову букву, а каждый из вас будет говорить строчку стихотворения или песни, которая с этой буквы начинается. Как только я услышу строчку, буду

считать до трех. Прежде чем я закончу, назовите новую строчку из другого стихотворения или песни. Чем дальше, тем труднее отыскивать строки. Наконец наступит такой момент, когда я сосчитаю до трех и никто уже не сможет вспомнить ни одной новой строки. Выигрывает тот, кто последний скажет строчку стихотворения или песни».

Игру можно усложнить: песни и стихи должны быть только о любви или о природе, или о спорте.

123. Поймайте по звонку

Одному участнику дают звонок, двум другим завязывают глаза. Трое играющих расходятся друг от друга. По команде ведущего один из них начинает звонить, все время убегая от тех, у кого завязаны глаза. Если один из преследователей поймает его, они меняются ролями.

Игра проходит в кругу зрителей, которые сидят на стульях или стоят.

124. «Сямские» близнецы

Две-три пары ребят (можно больше) привязываются спина к спине (ноги и руки свободные). Эти как бы пары «наоборот». Они должны сплясать «барыню», станцевать танго или вальс, пробежать десять метров туда и обратно как «сиамские» близнецы.

125. С конца и до начала

Две группы участников читают друг другу текст, одинаковый по объему и сложности, но разного содержания. Они читаются с конца до начала и довольно быстро. Задача каждой группы уловить смысл и попробовать пересказать прочитанное по возможности близко к содержанию. Возможен и такой вариант: небольшие тексты читаются необычно, каждое слово читается наоборот. Скажем, первое слово текста «сосна», его надо прочитать так: «ансос». Выигрывает та группа, которая поймет текст правильное.

126. Художники-«виртуозы»

Сядьте за стол. Положите перед собой листок бумаги. Вращая правой ногой по часовой стрелке, напишите карандашом, не отрывая его от бумаги, свою фамилию. Затем, не отрывая руки, нарисуйте большой треугольник, квадрат. Напишите цифры: 8, 4, 6, 9.

Не правда ли, это сделать не так-то просто.

А теперь нарисуйте двумя руками одновременно на двух листочках бумаги: на одном - кошку, на другом - собаку. Это еще сложнее.

Ну и наконец, привяжите к лыжной палке фломастер, на другой ее конец повесьте ботинок. Теперь таким вот длинным фломастером, не кладя его на плечо, нарисуйте веселого человечка или шарж на самого себя.

СЛОВАРИК ИГРОВЫХ РОЛЕЙ

Автоинспектор - работник милиции, контролирующий работу водителей, специалист по правилам уличного движения

Артиллерия - один из основных родов войск, на вооружении которого находятся огнестрельные орудия (ствольные и ракетные)

Бухта - круг сложенного витками каната (провода)

Водолаз - человек, спускающийся в воду в особом снаряжении - скафандре для подводных работ

Гидроакустик - военно-морской специалист, занимающийся изучением и улавливанием подводных звуков, шумов, используя для этого специальную аппаратуру

Дозор - небольшая разведывательная группа, высылаемая от воинского подразделения

Комендор - морской артиллерист, наводчик

Лазутчик - разведчик, выполняющий задания в тылу противника

Летчик-перехватчик - специальность военного летчика, летающего на сверхзвуковых самолетах. Боевая задача - перехватить самолеты противника

Локатор (радиолокатор) - устройство, определяющее с помощью радиоволн местонахождение различных объектов - самолетов, кораблей - на расстоянии при любых условиях видимости

Мина - особый взрывной снаряд, помещаемый под водой, под землей и т.п.

Минер - специалист по установке мин и разминированию местности

Миноискатель - аппарат для нахождения заложенных мин

Наблюдать - внимательно следить глазами за чем-либо

Наблюдатель - лицо, занятое наблюдением за чем-нибудь

Парашют - прибор для замедления скорости падения тел с большой высоты, в раскрытом виде имеет форму большого зонта

Парашютист - летчик или спортсмен, который совершает прыжки с самолета на парашюте

Пограничник-таможенник - специалист, ведающий контролем за ввозом из-за границы и вывозом за границу товаров; взимает специальные денежные сборы, пошлины

Радиотелеграфист - работник телеграфа, принимающий и передающий по радио сообщения, телеграммы открытым текстом или специальным кодом

Разведка - боевые действия, осуществляемые войсковыми группами для получения сведений о противнике и занимаемой им местности

Разведчик - военнослужащий или работник разведки.

Регулировщик - военнослужащий или работник милиции, руководящий движением транспорта в местах наиболее активного движения

Снайпер - особо меткий стрелок, превосходно владеющий искусством стрельбы, маскировки и наблюдательности

Часовой - военный, стоящий на посту, на часах

Швартов - канат, которым судно привязывается к пристани, к берегу или другому судну

Швартовый - матрос, в обязанности которого входит бросать швартов

Шифр - система условных знаков для тайного письма

Шифровка - текст, написанный шифром

Штурман - летчик или моряк, специалист по вождению самолетов и судов по заданному курсу, он на специальных картах отмечает движение самолета или судна

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Вот и все, дорогие читатели. В нашем сборнике многие игры выполняют разные назначения. Игры вообще многомерны. Они как те самые «несущие перья» птицы, и порою трудно установить, что развивают - внимание или память, воображение или творчество? А может, все вместе взятое. Из придуманного человечеством игры - самое творческое и самое эмоциональное.

А что же самое, самое главное для детской игры? Ребенок, который играя готовит себя к полетам в жизнь.

Авторы

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие. Тем, кто воспитывает детей.....	3
I. Игры на внимание.....	8
II. Игры, приучающие ценить время.....	18
III. Узнаем свои возможности.....	27
IV. Игры, развивающие глазомер.....	35
V. Игры, тренирующие наблюдательность.....	46
VI. Игры на быстроту реакции.....	52
VII. Игры с творческим ролевым сюжетом.....	55
VIII. Игры - шутки.....	68
Словарик игровых ролей.....	73
Послесловие.....	75

*Шмаков Сталь Анатольевич
Безбородова Нина Яковлевна*

**ОТ ИГРЫ К САМОВОСПИТАНИЮ:
СБОРНИК ИГР-КОРРЕКЦИЙ.**

Корректоры Н. Ф. Алешина, Н. П. Кузнецова
Оформление и верстка А. А. Иванов

Лицензия ЛР № 061967 от 28.12.92.

Подп. к печати 01.12.94. Формат 60х90/16. Бумага
офсетная. Гарнитура „Таймс“. Печать офсетная. Усл.
печ. л. 5. Тираж 30000 экз. Заказ № 658. Цена договорная.

Издательство „Новая школа“,
107258, Москва, 3-я Гражданская, 1.

Московская типография № 6
Комитета Российской Федерации по печати,
109088, Москва, Ж-88, Южнопортовая ул., 24.