



В
ВСЕМ
ВЕСЕЛО
Г
ДА

**СБОРНИК
ИГР
ДЛЯ
ПИОНЕРОВ
И
ШКОЛЬНИКОВ**

Издательство
ЦК ВЛКСМ
«Молодая гвардия»
1969

затей. фо-
ачена для
и детских

ктябрят и
одятся иг-
ошего воз-

е можно
ионерских

к, занима-

и (литера-

ся и опи-
звеньев
несколь-
ации, как
детском
самодель-
совика-за-

идует на
вожатого,
составите-
читателя
ы по их

дополнена
ции игр,
учрежде-

Составитель сборника
Е. М. МИНСКИН

Издание второе,
переработанное и дополненное

Оформление художника
Н. МОСУНОВОЙ

К ЧИТАТЕЛЮ

В книге «Всегда всем весело» дается описание игр, затей, фокусов, занимательных задач и головоломок. Она предназначена для пионерских вожатых, работников пионерских лагерей и детских внешкольных учреждений, учителей и воспитателей школ.

В первом разделе книги описываются игры для октябрят и младших школьников. Во всех остальных разделах приводятся игры, рассчитанные на пионеров и школьников среднего и старшего возраста.

Читатель найдет в сборнике описание игр, которые можно проводить в помещении и на воздухе, летом и зимой, пионерских военизированных игр, игр на местности.

В сборнике много загадок, ребусов, загадочных картинок, занимательных задач и головоломок.

Специальный раздел посвящен познавательным играм (литературным, географическим, математическим и др.).

Наряду с описанием отдельных игр в книге приводятся и описания целых игровых программ (соревнования пионерских звеньев по играм, вечера веселых эстафет, игры юных космонавтов, несколько программ игр с эстрады и др.). Даны советы и рекомендации, как провести праздник игры и игрушки в школе или другом детском учреждении, приводятся чертежи и описания некоторых самодельных игр и аттракционов, чемодана игр и затей для массовика-затейника, организатора веселого досуга.

Разумеется, ни один из разделов книги не претендует на то, чтобы дать исчерпывающий игровой материал для вожатого, воспитателя, внешкольного работника. Перед авторами и составителем сборника стояла более скромная задача: познакомить читателя с многообразием игр, дать некоторые методические советы по их проведению в различных условиях.

В настоящем издании книга «Всегда всем весело» дополнена новыми играми и разделами. Авторы учли опыт организации игр, накопленный во многих школах и детских внешкольных учреждениях страны.

Игра в работе с пионерами

ВОСПИТАТЕЛЬНОЕ ЗНАЧЕНИЕ ИГРЫ

«Делу — время, потехе — час». — гласит мудрая народная поговорка. Люди привыкли отдавать свой досуг веселым развлечениям, увлекательным играм. Одни садятся за шахматную доску или, раскрыв свежий номер журнала, погружаются в решение занимательных головоломок, другие, собравшись на площадке, играют в волейбол или в лапту, кто-то упражняется в ловкости и меткости на парковых аттракционах, кто-то тренируется на беговой дорожке стадиона, готовясь к спортивной встрече... Таково уж свойство человеческой природы, что ей чуждо ничегонеделанье, неизбежно приводящее к унылой и всегда утомительной скуке. Здоровый человек нуждается в деятельном отдыхе. Тем более в этом нуждается ребенок, подросток, для которого игра — это возможность проявить свою творческую активность, свои растущие силы.

Игра — зеркало жизни ребенка. Даже в самой незамысловатой игровой схеме находит свое отражение накопленный детьми жизненный опыт. В процессе игры подвергаются проверке, переосмысливаются и закрепляются многие первичные представления детей об окружающем мире. Вместе с тем приобретаются полезные, в том числе и трудовые, навыки, развиваются организаторские способности. Так незаметно для него самого игра подводит ребенка к истокам созидательного труда.

В жизни детского коллектива игра и труд настолько тесно переплетаются, что грани их порой неразличимы, и трудно сказать, когда игра перестает быть забавой и становится делом. Присущая детям жажда деятельности часто находит свое выражение в игре, заменяющей ребенку необходимый для него труд.

«Хорошая игра похожа на хорошую работу. — говорил А. С. Макаренко. — плохая игра похожа на плохую работу». Это не только образное сравнение, в нем подмечено то существенное, что роднит игру с трудом. Хорошая игра требует от играющих ловкости и немалых усилий на преодоление возникающих в ходе игры препятствий. Игра приучает их к согласованным действиям, к точности и своевременности выполнения игровых заданий, к ответственности перед командой или группой, за которую они играют. В добровольном подчинении правилам игры, без которых она перестает быть организованным действием, утверждается и крепнет сознательная дисциплина играющих. Наконец, в игре, чаще всего представляющей собою индивидуальное или групповое соревнование, воспитываются многие волевые качества: самостоятельность, настойчивость, самообладание, выдержка, воля к победе — все то, без чего немалым успех. А ведь наличие всех этих условий составляет основу и всякого плодотворного труда.

Подвижные игры на воздухе укрепляют здоровье детей, развивают их организм. Познавательные игры расширяют кругозор, способствуют закреплению знаний, развивают находчивость, смека-

ку, пробуждают интерес к различным областям науки, техники, искусства. Тематическая направленность игры, ее сюжетное обрамление, часто отображающее ту или иную важную в жизни страны проблему современности (так, например, успехи нашей Родины в освоении космических пространств вызвали к жизни целый ряд красочных детских игр в «космонавтов»), воспитывают у детей и подростков чувства патриотической гордости, коллективизма и интернационализма.

Можно было бы упомянуть еще о многом полезном и содержательном, что вносит игра в жизнь детей, но и сказанного более чем достаточно, чтобы увидеть в ней не только развлечение и забаву, заполняющие досуг школьника, но вместе с тем и одно из серьезных средств воспитания у детей и подростков высоких нравственных и физических качеств.

ИГРОВЫЕ ФОРМЫ ПИОНЕРСКОЙ РАБОТЫ

Вступив в ряды пионерской организации, школьник проведет в ней не один год. Посещая звеньевые и отрядные сборы, участвуя в походах и спортивных состязаниях, занимаясь в кружках, выполняя отдельные пионерские поручения, он духовно и физически развивается, приобретает практические навыки — организаторские, походные, трудовые. Формируется его нравственный облик. Этому должна способствовать разносторонняя деятельность пионерской организации, направленная к тому, чтобы воспитывать у детей самостоятельность, личную и общественную инициативу, настойчивость, пытливость, любознательность, любовь к труду, стремление трудиться на общую пользу. И чем интересней, увлекательней дела, которыми занимаются пионеры в звеньях и на отрядных сборах, чем больше отвечают эти дела потребностям и запросам самих ребят, тем успешнее они будут выполнены. Для воспитателя главное — заинтересовать, увлечь детей работой.

Но как заинтересовать? Чем увлечь?

Всякий раз эти вопросы возникают перед вожатым, и как трудно порой ответить на них, правильно решить.

Заглянем, однако, в копилку пионерского опыта, и мы увидим, что многие отрядные и звеньевые дела выполняются пионерами с большей охотой и с повышенным интересом, когда они облечены в занимательную игровую форму. Возможности здесь поистине безграничны.

Попробуем подтвердить это несколькими конкретными примерами.

1. Отряд готовит подарок школе — гербарий полевых и лесных цветов. С этой целью проводится загородная прогулка, во время которой пионеры будут собирать цветы. Разумеется, вожатый хочет, чтобы эта работа была возможно более плодотворной и чтобы она увлекла всех ребят — ведь речь идет об отрядном задании! Не поможет ли вожатому и здесь игра? И он устраивает конкурс на лучшего сборщика цветов, затеяв игру в «цветочных чемпионов». Ими будут те, в чьих букетах окажется больше редких цветов, а редким по условиям игры считается цветок, которого не окажется в других букетах.

2. Вам, вероятно, знакомы комические игры-аттракционы, в которых играющему предлагается поразить невидимую мишень. Предположим, что мишенью служит футбольный мяч, положенный к ногам играющего. Чтобы мишень стала невидимой, играющему завязывают глаза. Затем ему предлагают выполнить несколько простейших строе-

вых упражнении: повернуться кругом, сделать пять-шесть шагов вперед, снова повернуться кругом и снова сделать столько же шагов в обратном направлении, после чего ударить ногой по мячу.

Казалось бы, задание очень простое, однако чаще всего играющий ударяет ногой мимо мяча. Почему так происходит? Да потому, что выполнить это в общем-то нехитрое задание удастся лишь тому, кто делает точные повороты и одинаковые по длине шаги. Но игра — это состязание, и каждый участник такой игры заинтересован в том, чтобы стать в этом состязании победителем, поэтому он старается делать точные повороты и размеренные шаги.

А разве не к той же цели стремятся вожатый, проводя с пионерами строевые занятия, обучая их делать правильные повороты?

3. Предположим, что звено должно заняться работой с картой и компасом. Близится весна, не за горами летние каникулы — пора лагерей и туристских походов. Надо исподволь к ним готовиться.

Несложные задачи по ориентированию выполняются сначала на карте, а потом на местности: определить, в каком направлении от наблюдателя находятся шкаф, дверь, окно. Из комнаты можно перейти на школьный двор и продолжить опыты, но все же эти разнообразные упражнения скоро наскучат, и тогда интерес к занятию начнет остывать. Не пора ли позвать на помощь игру? Вожатый может подсказать ее сюжетный стержень, например поиски спрятанного предмета.

Занятие продолжается, но оно приняло иную, игровую форму. Играя, пионеры продолжают незаметно для себя отрабатывать практический навык работы с компасом, навык ориентирования на местности.

Едва ли не в каждом пионерском деле — и большом и малом — игру можно смело брать в попутчицы, она не подведет.

Долг пионера — прилежно учиться, овладевать знаниями. Отсюда возникает одна из практических задач отряда — способствовать повышению успеваемости пионеров. Далеко не последнее место занимают познавательные игры. Они многочисленны и разнообразны: игры с догадками, игры-головоломки, игры-викторины, в том числе театрализованные и настольные — географические, литературные, исторические и другие, участники которых не только упражняют свою смекалку, но и соревнуются друг с другом: кто больше знает, кто лучше помнит?

А какой простор для применения игры в физкультурных занятиях! Бег, прыжки, различные виды метания, различные способы владения мячом, элементы лыжной и конькобежной техники — все это как составную часть мы найдем в большинстве подвижных игр.

Лозунг «Каждый пионер — физкультурник!» тем скорее будет полностью претворен в жизнь, чем больше будет в обиходе пионерских отрядов разнообразных подвижных игр, в том числе и народных игр, многие из которых незаслуженно забыты, хотя игровые достоинства и воспитательная ценность их бесспорны.

Думается, что более широкому распространению подвижных игр очень помогло бы проведение по некоторым из них массовых соревнований — для начала хотя бы в масштабе школы, улицы или даже района. И конечно, с награждением команды-победительницы специально учрежденным для каждой такой игры призом.

Особое место в пионерских играх занимают игры на местности, игры нередко длительные, продолжительность которых измеряется не только днями или неделями, но иной раз и месяцами. Такова, например, ставшая уже традиционной военно-спортивная игра «Зарница», ежегодно проводимая во всех пионерских дружинах. «Генеральное сражение», завершающее эту игру, ее финальная часть, разыгрывается

на походе в течение нескольких часов, подготовка же к ней ведется не один месяц, но именно эта подготовительная фаза игры и является основным ее содержанием.

Одна из важных практических задач, стоящих перед пионерским отрядом, — воспитание трудовых навыков, навыков самообслуживания. В походе, например, пионеры все должны делать для себя сами, без помощи взрослых. Их надо научить ставить палатку и строить шалаш для ночлега, разжигать костер в любую погоду, варить на походном очаге несложные кушанья. Да и не только в походе понадобятся навыки самообслуживания. У пионера должны быть умелые, ловкие на работу руки, способные смастерить нужную в отрядном или домашнем обиходе вещь, умеющие обращаться с молотком, пилой, лопатой, ножницами, иглой, клеем. И хорошо, если мы чаще будем заставлять пионера за слесарными тисками, за столярным верстаком, за рабочим столом на занятиях кружка «Умелые руки».

Казалось бы, все это дела, далекие от игры. Но не будем делать поспешных выводов, а посмотрим, что собою представляют существующие в некоторых дружинах и домах пионеров различные «пионерские производственные комбинаты» и «пионерские фабрики». Здесь все устроено, как на солидном предприятии: есть и «директор фабрики», и «главный инженер», и «начальники цехов», и даже свой «ОТК» — отдел технического контроля. У каждого «рабочего» свой табель, который он снимает, являясь на работу.

Что это — игра в фабрику или же серьезное дело?

И то и другое. Да, это увлекательная, продолжающаяся многие месяцы игра, органически слившаяся с настоящим, очень нужным и очень полезным делом: обучением труду. Больше того: речь идет здесь не только о трудовых навыках, но и о форме применения их — об общественно полезном значении выполняемой пионерами работы.

В соответствии с заказами составляется производственный план такой «фабрики», работы выполняются к установленному сроку, а отсюда и требования производственной дисциплины. Работая в своих «цехах» над выполнением заказов, пионеры получают те же трудовые навыки, которые они получали бы, занимаясь в обыкновенном кружке, но работать на «фабрике» куда интереснее!

Хороший опыт заслуживает широкого распространения. Нужно, чтобы «пионерская промышленность» неуклонно росла и развивалась, спрос на ее продукцию по-прежнему велик. Не секрет, что в значительной части школ, в пионерских лагерях, в детских клубах и по сей день нет игротек, недостаточен игровой инвентарь, нет многих необходимых принадлежностей для проведения подвижных игр. Изготовление же такого рода вещей в большинстве своем не настолько сложно, чтобы это было не по силам хорошо организованному производственному коллективу «пионерской фабрики».

Пионерская организация — организация самостоятельная. Пионеры сами намечают для себя дела, которыми они хотят заняться, дела, отвечающие их интересам. Так возникает план работы отряда, определяющий деятельность всех звеньев на ближайшие месяцы.

Помогая пионерам выработать такой план, вожатый принимает его в основу своей работы с отрядом, но для него этот план недостаточен. В плане работы, составленном ребятами, сказано, что нужно сделать; вожатый — руководитель отряда, воспитатель, и он обязан подумать о том, как все это лучше сделать. Поэтому у него должен быть и свой план, вытекающий из плана работы отряда, но методически переработанный им.

Для примера возьмем одно из таких запланированных отрядом

дел: «Организовать в отряде волейбольную команду». Что же надо предпринять для этого самому вожатому?

В команду должны войти лучшие игроки, но, чтобы выявить лучших, надо испытать, проверить способности всех. А это значит, что всех пионеров в отряде надо хоть немного, на уровне начинающих, но научить играть в волейбол. И конечно, начинать надо не с комплектования команд, не с состязаний между ними, а с тренировочных занятий. Проводить их лучше всего по звеньям.

Игр с мячом очень много, в том числе несложных, рассчитанных на небольшую группу играющих. Вожатый выберет те, в которых отрабатывается техника волейболиста: удар по мячу одной рукой (понадобится при подаче), отбивка мяча двумя руками, перебрасывание мяча друг другу (понадобится при разыгрывании комбинаций) и т. д. В каждой такой тренировочной игре будут выявляться победители. Это возможные кандидаты в состав будущей отрядной команды.

А после этого уже нетрудно определить (и пусть это сделает совет отряда) шестерку лучших игроков, которым и будет предоставлено почетное право защищать спортивную честь отряда в волейбольных встречах с другими отрядами дружины.

Итак, названный выше пункт отрядного плана выполнен, и выполнен по-пионерски: общими усилиями всего отряда.

Точно так же вожатый постарается «расшифровать», то есть методически осмыслить для себя, и все другие разделы отрядного плана. И если не каждое из намеченных пионерских дел, то, во всяком случае, многие из них он сможет оживить, используя игровой метод и почти неисчерпаемый запас тренировочных игр-упражнений. Так, на вооружение вожатого встанут игры, тренирующие навыки походной жизни, спортивные и трудовые навыки, игры, развивающие ловкость, меткость, глазомер, тренирующие наблюдательность, память, внимание, находчивость.

Как всякое упражнение, тренировочные игры должны проводиться не эпизодически, а регулярно. Это и понятно, ведь любой навык приобретается не сразу, а в результате систематической тренировки. Поэтому игры-упражнения полезно вводить в программу каждого звенья отряда, организуя личные соревнования между пионерами.

Личные соревнования могут проводиться не только по каждой игре в отдельности, но и по целому ряду игр, объединенных в целый игровой комплекс, проводимый по звеньям в течение нескольких дней с завершающим итоговым соревнованием на отрядном сборе. Примером такого комплекса тренировочных игр может служить отрядное многоборье.

В программу отрядного многоборья (она составляется советом отряда) рекомендуется включать не более четырех игр-упражнений, чтобы не затягивать соревнований на слишком долгий срок. Предположим, что намечены соревнования по следующим видам: 1) состязания в глазомере; 2) состязания в зрительной памяти; 3) состязания в прицельном метании; 4) состязания в наблюдательности.

Разыгрыш многоборья проходит в два круга. В первом круге каждое звено проводит все игры на своих звеньевых сборах. Цель этих состязаний — выявить двух победителей по каждому виду, то есть игроков, занявших первое и второе места. Таким образом, в первом круге разыгрывается личное первенство, сравниваются индивидуальные показатели: кто более меткий, у кого лучше чувство глазомера и т. д.

Второй круг, являясь финалом этих соревнований, состоится на отрядном сборе. Здесь разыгрывается уже командное первенство: звенья, выступающие как команды, ведут борьбу за первое, второе и

третье места. В программе соревнований те же игры, но в любой из них участвуют только по два представителя от каждого звена — лучшие игроки в этом виде соревнований. Существует правило, по которому представлять свое звено в состязаниях второго круга всякий пионер может только в одной игре, хотя бы он и отличился в нескольких играх, проведенных в первом круге. Правило это следует соблюдать, так как оно позволяет участвовать почти всем пионерам отряда в заключительных состязаниях второго круга.

Учет командных результатов ведется по очкам. Вот, допустим, проводится финал состязаний по стрельбе из лука. Собрались лучшие стрелки из всех звеньев, по два от каждого. А вот и результаты: занявший в этих состязаниях первое место выигрывает в пользу своего звена 3 очка; за второе место насчитывается 2 очка, за третье — 1 очко. И так по каждому виду. Звено, которое по сумме очков, полученных им во всех играх, выйдет на первое место, объявляется победителем отрядного многоборья.

Такие соревнования отряду следует проводить более или менее регулярно — три-четыре раза в год, а результаты отрядных соревнований полезно заносить в специальную таблицу, для которой найдется место в пионерской комнате дружины.

МНОГОЕ ЗАВИСИТ ОТ РУКОВОДИТЕЛЯ

Успех игры зависит не только от умелого выбора ее, но и от того, как она проводится.

Вожатый должен прийти к пионерам с «готовой» игрой, то есть с тщательно продуманным планом ее проведения. Ему заранее надо решить, в какой момент сбора или детского праздника он эту игру затеет и что будет для нее служить игровым полем — комната, площадка на школьном дворе или лесная полянка. Все необходимое для проведения игры должно находиться у него под руками, об этом нужно своевременно позаботиться.

Не следует повторять одну и ту же игру много раз подряд. Игры, требующие большого физического напряжения, нужно чередовать с играми более спокойными.

Предлагая новую игру, надо кратко, не вдаваясь в излишние подробности, объяснить ее, чтобы каждый знал, что он должен и чего не должен делать. Краткость изложения содержания игры и ее правил лучше дополнить наглядно — подкрепить показом. И тут очень важную услугу окажут вожатому его помощники из числа ребят, уже знающих эту игру и, очевидно, в какой-то мере им подготовленных накануне.

Все начинается с малого. Сегодня это только помощники вожатого в предпринятой им затее, а завтра, глядишь, кто-то из них и сам уже выступает организатором понравившейся ему игры. У заботливого и не лишнего дальновидности руководителя такие вот самоопределившиеся активисты всегда будут на особой примете, он соберет из них потом целую бригаду затейников-игровиков, и можно не сомневаться, они станут ему надежной опорой, своего рода палочкой-выручалочкой, в повседневной его работе с пионерами.

Перелистаем странички «Ориентира» — как разнообразна эта примерная и столь обширная программа живых пионерских дел! И ведь доброй половине их игра — желанная, а нередко и просто незаменимая попутчица. На отрядном сборе и на массовом детском празднике, на загородной звеньевой прогулке и на большой перемене

в школе, на турнире смекалистых и в свободный час у себя во дворе — всюду тон задают затейники, организаторы игр, зачинщики веселых состязаний, изобретательные, гораздые на выдумку ребята.

Организатору игры часто приходится выполнять в ней обязанности судьи. Слово судьи — закон для играющих. Однако споры в игре, явление крайне нежелательное, иногда возникают по вине самого судьи, когда он небрежно относится к своим судебским обязанностям и, допуская поблажки одним, строго взыскивает с других. Воспитывая у играющих чувство уважения к судье, надо быть непоколебимо принципиальным в судействе.

При подборе подходящей к теме занятий игры вожатый не всегда может рассчитывать, что найдет в сборниках игр именно то, что ему в данном случае нужно. Но если не находится игры, в точности совпадающей с замыслом вожатого, то, несомненно, найдется более или менее близкая к ней по структуре игра, которую достаточно иной раз только слегка видоизменить, чтобы она отвечала требованиям.

Успех игры во многом зависит от условий, в которых она проводится: одна и та же игра в одном случае вызывает живой интерес к ней играющих, в другом — воспринимается ими вяло, равнодушно, без увлечения.

Старинная народная игра в салки (пятнашки), например, проводится живо и с хорошим спортивным азартом, если количество играющих сравнительно невелико (8—10 человек), а размеры площадки не слишком обширны. При этих благоприятных условиях обеспечивается быстрая смена водящих, все участники игры держатся начеку, так как все время находятся в непосредственной близости от водящего-салки.

Но пройдет ли эта игра столь же оживленно, так же ли захватит она играющих, если не ограничить размеры площадки и на одного водящего-салку будет не 8—10, а 20—25 игроков? Большие размеры игрового поля приведут к нежелательному удлинению пробежек. Большинство играющих окажется пассивным, так как многим придется пребывать в вынужденном бездействии. Но вряд ли можно рассчитывать на успех и в том случае, если будет играть всего трое или четверо игроков. На каждого выпадет слишком большая физическая нагрузка, непрерывная беготня быстро утомит играющих, а однообразие часто повторяемых игровых комбинаций скоро наскучит.

Возьмем другую игру, скажем, горелки. Будет ли играющим весело, если в колонне выстроится 20—30 пар? Слишком долго придется каждой паре ждать своей очереди пробежаться, чтобы получить удовольствие от игры.

Таким образом, затеяв игру, надо всегда исходить из количества желающих принять в ней участие, стремясь к тому, чтобы каждый получил возможность не формально участвовать в игре, пребывая в ней по большей части в качестве наблюдателя, а действовать или же находиться в постоянной готовности к действию. Другими словами, надо стремиться выбирать в каждом отдельном случае такую игру, для которой налицо наиболее благоприятные условия ее проведения.

Игра должна соответствовать возрасту играющих. Речь идет, разумеется, не о том, чтобы проложить какую-то резкую грань между играми: такие-то игры только для младших, такие-то только для старших ребят. Подобное разграничение легко может оказаться искусственным и ненужным. Мы все знаем, что нередко в игры, рекомендуемые детям, охотно играют и взрослые. Тем не менее игра, предназначенная для младших пионеров, будет значительно отличаться от подобной же игры (допустим, с мячом) их старших товарищей. Эти различия скажутся и в сложности игровых заданий, и в продолжительности

игры, и в той физической нагрузке, которая приходится на каждого игрока.

Вожатый, которому приходилось работать с октябрятами и пионерами младшей возрастной группы, хорошо знает из личного опыта, что им больше всего по душе подвижные игры, непродолжительные по времени, с несложным содержанием, с четкими правилами. Типичные движения в таких играх — короткие перебежки с задачей догнать или убежать от догоняющего, вовремя занять освободившееся место в кругу. В таких играх вполне уместны коллективные выкрики, припевки. Обычно это массовые игры без разделения на команды, хотя в отдельных случаях могут быть рекомендованы октябряткам и младшим пионерам и командные игровые соревнования, например эстафетные игры с переброской мяча, с передачей предмета по цепочке и т. п.

Более развитых физически и умственно пионеров старшей возрастной группы уже не удовлетворит простейшая игровая схема — догнать, убежать и т. п. Они ищут в игре усложненных задач, в решении которых каждый мог бы с наибольшей полнотой проявить свою инициативу и присущие ему личные качества: ловкость, меткость, сообразительность. Их в большей степени привлекают игры с разделением на команды, они уже постигли значение и преимущества коллективного усилия в игре, четко разыгранной комбинации, в которой каждый на своем месте необходим для обеспечения успеха.

Игра интересна ребятам не только потому, что им приходится преодолевать в ходе игры возникающие препятствия, но и тем, какова степень трудности этих препятствий, насколько сложно их преодолеть. Если препятствия слишком легки или слишком сложны для участников игры, она не захватит их, не будет воспринята с интересом. Нужно, чтобы препятствие, возникающее в игре, было для всех преодолимо, но вместе с тем требовало от играющих известного напряжения — основы всякого соревнования. И чем старше дети, чем шире круг их интересов, тем более сложными и разнообразными должны быть игровые задачи.

Интерес к игре также зависит и от того, как сформированы группы играющих. Здесь мы встречаемся с очень важным своеобразием пионерских игр. Проводя соревновательную игру в отряде, вожатый не должен заново комплектовать команды — они уже налицо: это пионерские звенья. Звено — в большинстве своем сложившийся коллектив, спаянный общностью интересов, крепнувший в совместных пионерских делах. И бесспорно, что звено, выступая в игре как самостоятельная команда с постоянным составом, проявит больше активности, будет больше заинтересовано в успехе, чем любая смешанная команда, составленная из пионеров разных звеньев и созданная только на время игры.

Нужно, таким образом, стремиться к тому, чтобы звено представляло собою коллектив, всегда готовый оспаривать первенство в различных играх и состязаниях, проводимых в отряде.



**ВЕСЕЛИТЕСЬ,
ОКТЯБРЯТА**

ИГРЫ ОКТЯБРЯТ
И
МЛАДШИХ
ШКОЛЬНИКОВ

В работе с октябрятами большое внимание следует уделять играм подвижным и малоподвижным, подражательным, музыкальным. Подвижные игры надо подбирать самые простые и доступные. Но постепенно их усложнять, вводить новые правила, требующие более точных и согласованных движений.

Подвижные игры должны постоянно сменяться малоподвижными и спокойными для того, чтобы избежать перегрузки, переутомления, которые в этом возрасте особенно вредны.

Октябрятam очень нравятся подражательные игры. Они часто носят характер какого-нибудь забавного путешествия или драматизации рассказа, стихотворения и имеют большую воспитательную ценность. Надо подбирать такие игры, которые в данное время ближе детям по содержанию, по тематике.

Следует также широко использовать игры со стихами, произносимыми коллективно, игры с пением и музыкой, игры-хороводы. Они развивают слух и чувство ритма, воспитывают интерес к музыке и пению.

Подвижные игры

ПЯТНАШКИ ПО-НОВОМУ

Пятнашки — одна из самых любимых и популярных игр. Все играющие разбегаются по площадке, а пятнашка (водящий) их ловит. Тот, кого он запянтает, становится пятнашкой.

В эту всем известную игру можно внести ряд дополнительных правил и осложнений. Тогда она станет еще более интересной и привлекательной. Вот некоторые из них:

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

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

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

4. Пятнашка не может запянтать того игрока, который в минуту опас-

ности возьмется за руки с другим играющим.

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

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

Конечно, в один раз можно использовать только одно из перечисленных осложнений. Другие пригодятся при повторении игры.

БЕГ ПО КРУГУ

Играющие образуют круг и становятся на расстоянии 2—3 шагов друг от друга. Перед носками играющих проводится черта.

По команде руководителя все поворачиваются направо и начинают бег вдоль черты по наружной стороне круга. Каждый старается догнать бегущего впереди. Тот, кого запянтали, выходит из игры.

Игра заканчивается, когда в кругу останется 3—4 игрока. Они считаются победителями.

Во время бега, если игра затягивается, руководитель может подать сигнал, по которому играющие поворачиваются кругом и бегут в обратном направлении. Это необходимо для того, чтобы у ребят не закружилась голова.

ВОРОБЬИ-ПОПРЫГУНЧИКИ

На полу или на площадке чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих — кот, он помещается в центре круга, остальные играющие — воробушки — становятся за кругом у самой черты. По сигналу руководи-

теля воробушки начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а кот старается поймать кого-либо из них в тот момент, когда он находится внутри круга. Тот, кого поймали, становится котом, а кот — воробушкой, и игра повторяется вновь.



СОВУШКА

Ребята становятся в круг. Один из играющих выходит на середину круга — он будет изображать совушку,

а все остальные — жучков, бабочек, птичек. По команде ведущего «День наступает — все оживает!» все жуч-

ки, бабочки, птички бегают по кругу, махая крылышками. Совушка в это время спит, то есть стоит в середине круга, закрыв глаза, слегка пригнувшись. Когда же ведущий скамандует: «Ночь наступает — все замирает!», птички, жучки и бабочки останавливаются и стоят не-

подвижно, притаившись, а совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеется, и уводит провинившихся к себе в гнездо — середину круга; они тоже становятся совушками и при повторении игры все вместе вылетают на охоту.

ДВА МОРОЗА

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

Мы — два брата молодые,
Два Мороза удалые:

Я Мороз — Красный нос,
Я Мороз — Синий нос.
Кто из вас решится
В путь-дороженьку пуститься?

Ребята хором отвечают:

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

и начинают перебегать из одного города в другой. Морозы их ловят.



Тот, кого им удастся запятнать, считается замороженным. Он остается на том месте, где был пойман, и должен с распростертыми руками преграждать путь играющим при следующих перебежках.

Когда «замороженных» окажется так много, что пробегать станет трудно, игра прекращается. Назначаются новые Морозы (из числа тех, кто не был «заморожен»), и игра начинается вновь.

БЫСТРО ШАГАЙ!

На одном конце площадки в одну шеренгу выстраиваются играющие. На другом конце спиной к играющим, лицом к стене, становится водящий. Он закрывает лицо руками и говорит:

— Быстро шагай! Смотри не зевай! Стоп!

Пока водящий произносит эти слова, все играющие стараются как можно быстрее приблизиться к нему. Но при команде «Стоп!» они должны немедленно остановиться и замереть на месте, а водящий быстро оглядывается назад. Если он заме-

тит, что кто-либо из играющих не успел вовремя остановиться и сделал хоть одно движение, водящий посылает его назад, за исходную черту. После этого водящий опять становится к стене и произносит те же слова. Так продолжается до тех пор, пока одному из играющих не удастся приблизиться к водящему так, чтобы суметь запятнать его раньше, чем он успеет оглянуться. После этого все игроки бегут за свою черту, водящий гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Запятнанный становится водящим.

ПЛЕТЕНЬ

Играющие разбиваются на две команды и строятся в две шеренги, одна против другой, на расстоянии 10—15 шагов.

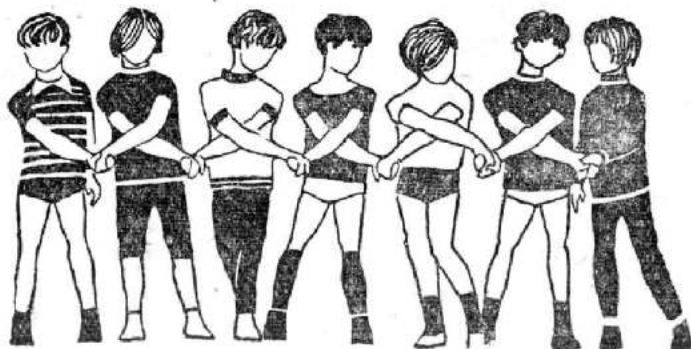
Руководитель показывает ребятам, как строить плетень. Для этого надо, скрестив руки перед собой, соединить свою правую руку с левой рукой соседа слева, а левую — с правой рукой соседа справа.

Когда ребята это усвоят, обе ше-

ренги, опустив руки, движутся навстречу друг к другу со словами:

Раз, два, три, четыре,
Мы читаем и считаем,
На луну слетать мечтаем...

Повторяя эти же слова, шеренги возвращаются обратно. Руководитель подает свисток. Ребята разбегаются,



образуют один общий круг на середине площадки и весело пляшут под музыку. По второму свистку они должны вернуться на свои места,

построиться в шеренги и переплести руки, образуя плетень.

Выигрывает та команда, которая сумеет это сделать быстрее.

НЕ ЗЕВАЙ!

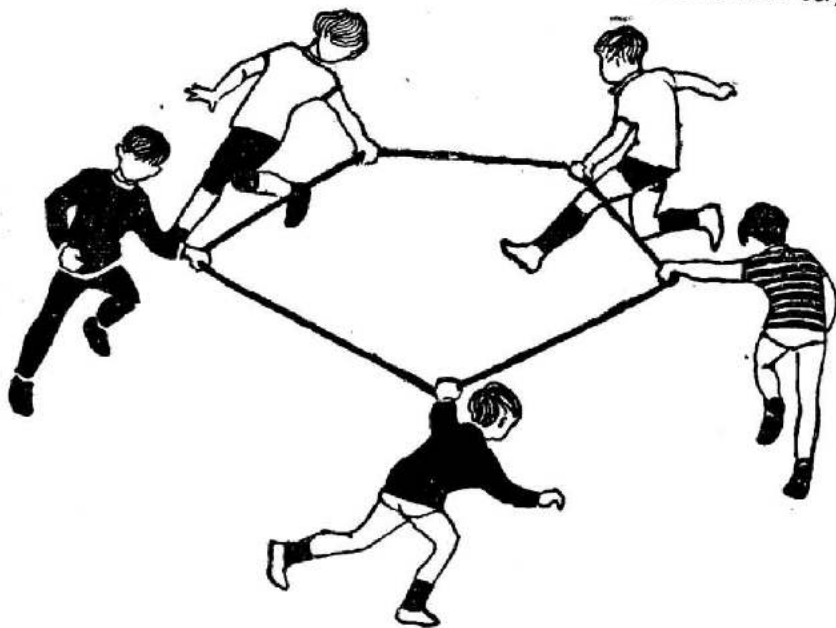
Играющие выстраиваются парами и образуют два круга: внутренний и внешний. Выбирают водящего. Он пары не имеет. По сигналу руководителя стоящие во внешнем круге поворачиваются направо и идут вслед за водящим под песню или под музыку. Водящий показывает на ходу всевозможные движения, которые они должны за ним повторять. Неожиданно руководитель подает

второй сигнал. Музыка обрывается, и каждый из тех, кто шел за водящим, должен занять место впереди любого из игроков внутреннего круга. Водящий тоже стремится занять одно из свободных мест. Тот, кто останется без места, становится водящим. Игра повторяется, но только на этот раз вслед за водящим идут те ребята, которые раньше стояли на месте.

КАРУСЕЛЬ

Играющие стоят в кругу. На земле лежит веревка, концы которой связаны. Они подходят к веревке, поднимают ее с земли и, держась за нее правыми (или левыми) руками, ходят по кругу со словами:

Еле, еле, еле, еле
Завертелись карусели,
А потом кругом, кругом
Все бегом, бегом, бегом.
Играющие двигаются сначала медленно, а после слова «бегом» бегут.



По команде руководителя «Поворот!» они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону. На словах:

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

движение карусели постепенно за-

медляется, а с последними словами останавливается. Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. По сигналу они спешат вновь сесть на карусель, то есть взяться рукой за веревку, и игра возобновляется. Занимать места на карусели можно только до третьего звонка (хлопка). Опоздавший на карусели не катается.

ПЕРЕДАЧА МЯЧЕЙ

Играющие разбиваются на две команды и выстраиваются в шеренги одна против другой. Первым в каждой шеренге дают по мячу. По сигналу руководителя они передают мяч своим соседям, а те передают его дальше. Когда мяч дойдет до последнего игрока, он должен

ударить мяч о пол и вернуть соседу. Дальше мяч передается из рук в руки уже в обратном направлении. Когда мяч вернется к первому игроку, он должен поднять его над головой. Побеждает та команда, которая раньше закончит передачу мяча.

МЯЧ СРЕДНЕМУ

Играющие образуют три-четыре круга. В них должно быть равное количество ребят. Внутри каждого круга — водящий. Он получает мяч и должен бросить его по очереди каждому из игроков, стоящих в кругу, никого не пропуская, и поймать обратно. Если мяч не будет пойман,

то тот, кто промахнулся, бежит за ним, возвращается на свое место и повторяет бросок. Когда мяч вернется к водящему от последнего игрока, он поднимает его над головой. Команда, раньше закончившая переброску мяча, выигрывает.

ВОЛЕЙБОЛ С ВОЗДУШНЫМИ ШАРАМИ

В комнате на высоте примерно 1,5 м от стены до стены протягивают веревку. Мячом служат два воздушных шарика, связанных вместе. В каждый из них наливают по несколько капель воды. Это делает их чуть тяжелее, и, благодаря перемещающемуся центру тяжести их полет становится очень забавным.

По обеим сторонам веревки располагаются команды. В каждой по 3—4 человека. Играющие отбивают мяч, как при обычной игре в волейбол, стараясь перегнуть его на сторону противника и не давая упасть на пол.

Побеждает команда, получившая к концу игры меньше штрафных очков за допущенные промахи.

ПЕРЕДАЛ — САДИСЬ

Участники игры разбиваются на несколько команд и выбирают капитанов. В каждой команде может быть по 6—8 человек.

Команды выстраиваются у черты в

колонны по одному. Впереди каждой колонны, лицом к ней, на расстоянии 5—6 шагов становится капитан.

Капитаны получают по мячу. По

сигналу каждый капитан бросает мяч первому игроку в своей колонне. Поймав мяч, игрок возвращает его капитану и садится на пол. Капитаны бросают мяч вторым, потом третьим игрокам и т. д. Каждый из них, вернув мяч капитану, садится на пол. Получив мяч от последнего игрока своей колонны, капитан под-

нимает его вверх, а все игроки его команды вскакивают.

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

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

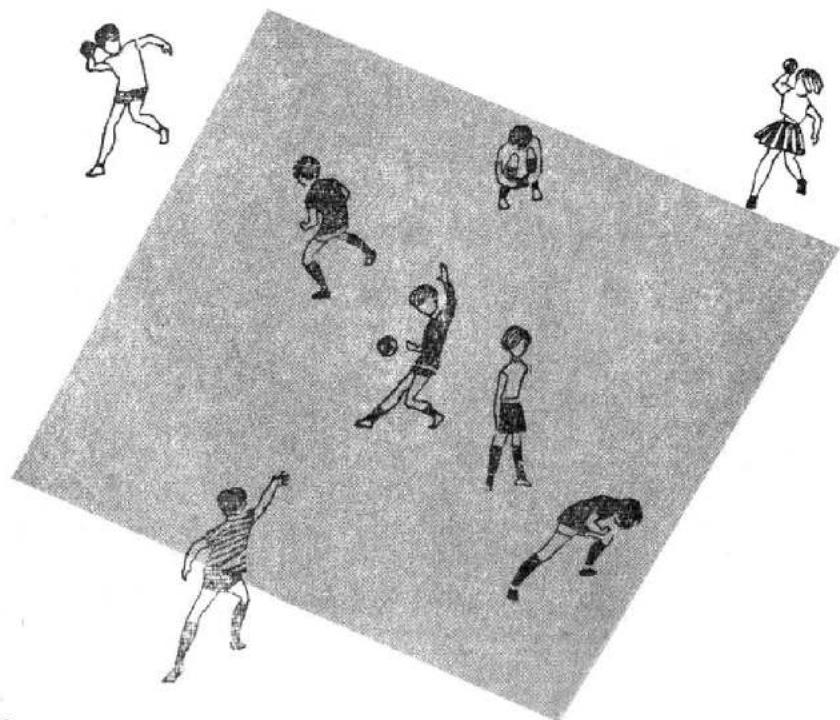
ОХОТНИКИ

Играющие разбегаются по площадке. Три охотника стоят в разных местах, имея по маленькому мячу. По сигналу руководителя «Стой!» все играющие останавливаются, и охотники с места целятся мячом в кого-либо из них.

«Убитые» заменяют охотников.

Играющие имеют право увертываться от мяча, но не должны сходить с места.

Если игрок после команды «Стой!» сошел с места, он заменяет охотника.



ЧЕМПИОНЫ МАЛОГО МЯЧА И СКАКАЛКИ

Игры и упражнения с мячом и скакалкой — любимое занятие всех младших школьников. Эти игры очень полезны для физического развития ребят, их надо всячески поощрять и по возможности постепенно усложнять задания.

В школе, в пионерском лагере, на площадке можно провести конкурсы на звание «чемпиона малого мяча» и «чемпиона скакалки». Они, несомненно, увлекут всех малышей.

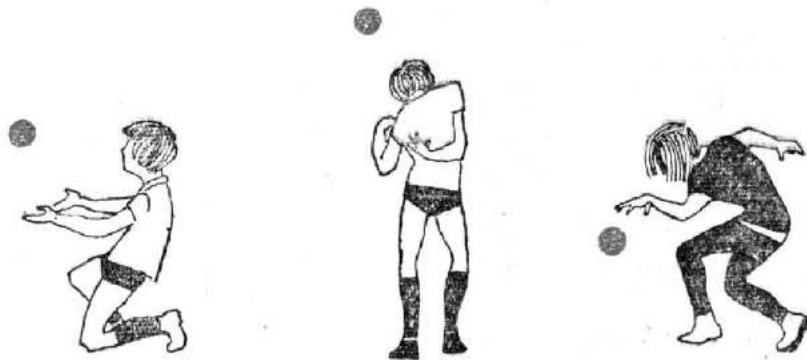
Каждый участник конкурса должен научиться выполнять три обязательных упражнения, которые необходимо установить заранее и показать на одном из сборов. Они не должны быть слишком легкими, но вполне доступными каждому после некоторой тренировки. Два других упражнения каждый должен придумать сам или выбрать по своему усмотрению. В этих упражне-

ниях надо постараться максимально проявить свое искусство.

При выборе обязательных упражнений лучше всего посоветоваться с самими ребятами, выслушать их предложения и пожелания.

Для оценки результатов надо создать жюри. В него должны войти представители октябрятских групп, участвующих в конкурсе, пионерский вожатый, инструктор физкультуры.

Для игр со скакалкой. 1. Вращая скакалку, перепрыгивать через нее со скрещенными ногами (или в полуприседе). 2. Вращая скакалку, прыгать на одной ноге, держа вторую вытянутой вперед (или назад). 3. Вращать скакалку так быстро и прыгать так высоко, чтобы скакалка во время прыжка успела пройти под ногами два раза.

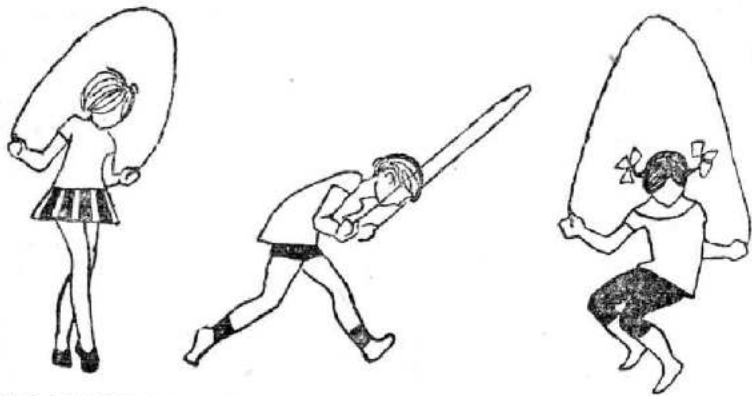


При выборе обязательных упражнений лучше всего посоветоваться с самими ребятами, выслушать их предложения и пожелания.

Для оценки результатов надо создать жюри. В него должны войти представители октябрятских групп, участвующих в конкурсе, пионерский вожатый, инструктор физкультуры.

Для игр с мячом (каждое упражнение должно быть повторено трижды).

1. Подбросить мяч вверх, опус-



Конкурс проводится в два тура: первый — в октябрятских группах, второй — общешкольный или общелагерьный.

Заключительный тур, к которому

будут допущены сильнейшие игроки, надо провести в присутствии всей дружины, торжественно обставить присвоение звания «чемпиона» и выдачу премий.

Малоподвижные и спокойные игры

ОТГАДАЙ, ЧЕЙ ГОЛОСОК

Играющие, взявшись за руки, образуют круг. Водящий помещается внутри круга. Ему на голову надевают бумажный колпак, закрывающий глаза. Все идут по кругу, напевают:

Вот построили мы круг,
Повернемся вместе вдруг.

(Поворачиваются и идут в обратную сторону.)

А как скажем: «скок-скок-скок»,
Отгадай, чей голосок?

Слова «скок-скок-скок» говорит только один игрок, по указанию руководителя.

Задача водящего — догадаться по голосу, кто произнес эти слова. Если ему это удалось, он становится в общий круг, а водящим вместо него становится тот, чей голос он угадал.

ДЕЛАЙТЕ ЗА МНОЙ!

Играющие выстраиваются в круг и расходятся на ширину вытянутых рук. Руководитель стоит внутри круга. Он показывает ребятам различ-

ные движения, которые они должны в точности повторять. Но есть два движения, которые повторять нельзя, вместо них надо делать дру-

гие. Например, когда руководитель кладет руки на затылок, играющие должны присесть, скрестив ноги, а когда он наклоняется вперед, они должны два-три раза хлопнуть в ладоши. Тот, кто ошибется, выбывает из игры.

Запрещенные движения / надо

предварительно показать и хорошо прорепетировать те движения, которыми они заменяются. После этого игру проводят в быстром темпе.

Кто ошибется, повторит запрещенное движение или неправильно его заменит, выходит из игры.

ТИК-ТАК

Всех ребят, сидящих в комнате или в зале, руководитель делит на две команды.

— Когда я дам один свисток, — говорит руководитель, — первая команда (правая сторона зала) должна хором сказать «тик», а когда я дам два свистка, вторая команда (левая сторона зала) должна хором сказать «так». Давайте попробуем.

Руководитель сначала правильно чередует свистки, потом дает подряд два свистка один за другим, затем два раза по одному и т. д. Ребята ошибаются, кричат невпопад, это вызывает смех и веселье.

По количеству допущенных ошибок руководитель определяет, какая команда победила, и объявляет свое решение.

ТРИ ДВИЖЕНИЯ

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

Руководитель показывает движения, все повторяют за ним два-три раза, чтобы запомнить номер каждо-

го движения. Затем начинается игра.

Руководитель показывает одно движение, называя при этом номер другого. Играющие же должны проделывать те движения, которые соответствуют названному номеру, а не те, которые показывает руководитель, но неизбежно сбиваются, глядя на него.



Подражательные (имитационные) игры

РАССКАЗ-ИГРА

Руководитель ведет рассказ. Ребята стоят в кругу и внимательно слушают. Рассказ составлен так, что почти каждая фраза в нем может быть проиллюстрирована движениями или звуками. Их показывает, изображает руководитель, ребята все проделывают а след за ним.

Приводим примерный текст рассказа. Используя этот прием, вожатый сам может придумать рассказ-игру на любую тему.

— В рабочем поселке у лесопильного завода все тихо. Рабочие еще спят (наклоняют голову назад, подкладывая руки). Наступает утро. Где-то пропел петух (один: «ку-ка-ре-ку!»). На его зов откликнулись другие (все: «ку-ка-ре-ку», «ку-ка-ре-ку!»). Часы пробили пять ударов (хлопают в ладоши и громко произносят: «раз, два, три, четыре, пять»). Рабочие встают, идут к крану мыться (движениями изображают чистку зубов, мытье рук, лица, шеи). Потом идут к столу завтракать (показывают, как наливают чай, нарезают хлеб, едят). Выходят на улицу и отправляются на завод. На улице

снег, очень холодно. Если вдохнуть глубоко воздух и выдохнуть вот так (несколько глубоких вдохов и выдохов), то изо рта показывается пар. Приходят на работу. Как раз гудок (все: «у-у-у!»). Расходятся по своим местам.

Загудели, заработали моторы огромных машин (все: «дз-у, дз-у!»). Металлические пилы движутся вперед-назад, распиливая бревна (движениями соединенных рук вперед-назад показывают, как движутся пилы). Готовые доски грузят в вагонетки и вывозят на склад. Слышен гудок паровоза (все: «у-у-у!»). Он медленно приближается к складу (подражая звукам приближающегося поезда, произносят сначала быстро, потом медленнее: «Вот идет он, вот идет он...»). Распиленный лес грузят в вагоны (по команде «раз-два—взять!» повторяют движения погрузки).

На заводе опять гудок (все: «у-у-у-у!»). Это конец смены. Рабочие надевают шапки, пальто и отправляются по домам (движутся сначала за руководителем, потом расходятся свободно по площадке).

ГОСТЬЮШКА *

Кого-нибудь из играющих выбирают Гостьюшкой.

Гостьюшка надевает платочек, захо-

дит в середину круга, кланяется всем и говорит:

Вот и я пришла к вам в гости.

Ребята отвечают:

— Очень рады, что пришли.
Гостьюшка улыбается, оглядывает всех и спрашивает:

— Расскажите мне, ребята.
Как денек вы провели.

Ребята дружно отвечают:

— Все расскажем
По порядку —
Утром делали зарядку!

— Как? — спрашивает Гостьюшка.

— Вот этак и вот так,
Еще этак и вот так! —
отвечают ребята и показывают, как делали зарядку.

— А потом? — спрашивает Гостьюшка.

— За завтрак сели,
Без остатку все поели!

— Как?

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

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

— А потом? — снова спрашивает Гостьюшка.

— Гулять ходили,
Пестрых бабочек ловили.

— Как?

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

Ребята показывают, как ловили сачками бабочек.

— А потом?

— Потом купались,
В речке плавали, плескались.

— Как?

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

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

— А потом?

— Обедать сели,
С аппетитом все поели.

— А потом?

— Легли потом
И заснули крепким сном.

Все укладываются «спать», поспывают, похрапывают. Тогда Гостьюшка говорит:

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



Ребята кланяются, хором говорят:

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

— Как? — спрашивает Гостьюшка.

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

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

— Как? — кричат ребята.

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

приговаривает Гостьюшка и пускается в пляс. Все ребята берутся за руки и пляшут вместе с Гостьюшкой.

* По Е. Благиной.

МЫ ТОЖЕ МОЖЕМ ТАК

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

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

Мы тоже можем так!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

УГАДАЙ, ЧТО ДЕЛАЛИ

Одного из играющих — отгадчика — просят выйти из комнаты. В его отсутствие ребята договариваются о том, какое действие бу-

дут изображать. Вернувшись, отгадчик обращается к ним с такими словами:

— Здравствуйте, ребята!

Где вы бывали,
что вы видали?

Играющие отвечают:

— Что мы видели —
не скажем,
а что делали — покажем!

И начинают изображать какое-нибудь действие, например играют на баяне, балалайке, скачут на лошади, едут на велосипеде, гребут, плавают и т. д.

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

Можно провести игру и по-другому. Играющие делятся на две

группы и улавливаются, кто будет загадывать, а кто — отгадывать. Отгадчики уходят в соседнюю комнату. Остальные ребята улавливаются, какую профессию будут изображать.

Когда отгадчики вернутся, им задают вопрос:

— Вам работники нужны?

— А что вы умеете делать? — спрашивает, в свою очередь, кто-либо из отгадчиков. В ответ на это ребята начинают изображать то, что задумали. Например, они показывают работу в столярной мастерской, причем все делают разное: один строгает, другой пилит, третий вколачивает гвозди и т. п. Изображать можно любую работу, которая знакома ребятам.

Если отгадчики ответят правильно, группы меняются ролями.

Игры с пением и музыкальные игры

У РЕБЯТ ПОРЯДОК СТРОГИЙ

Умение строиться в одну шеренгу по росту — первое из построений, которым должны овладеть ребята. Надо, чтобы они научились это делать быстро и правильно, знали, где левый, где правый фланг. Эти навыки могут быть приобретены и в процессе игры.

Вожатый показывает ребятам, как надо строиться, какая при этом подается команда, как ее надо выполнять, поправляет, если они делают это неверно. Потом подается команда: «Разойтись!» Все расходятся по площадке и поют песню:

У ребят порядок строгий,
Знают все свои места.

Ну, трубите веселее,
Тра-та-та! Тра-та-та!
Выправкой своей гордимся,
Чем не пионеры мы?
Посмотрите, отличимся,
Раз, два, три! Раз, два, три!

По окончании одного из куплетов вожатый неожиданно подает команду: «В одну шеренгу по росту становись!» — и, вытянув руки, поворачивается в ту или иную сторону.

Октябрята должны быстро строиться за ним в указанном направлении. Тот, кто войдет в шеренгу последним, считается проигравшим.



Игра повторяется несколько раз, ребятам в колонны по два-три человека и под эту песню пройти по направлению шеренги меняется. В заключение можно построить площадку.

ХОДИМ КРУГОМ

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

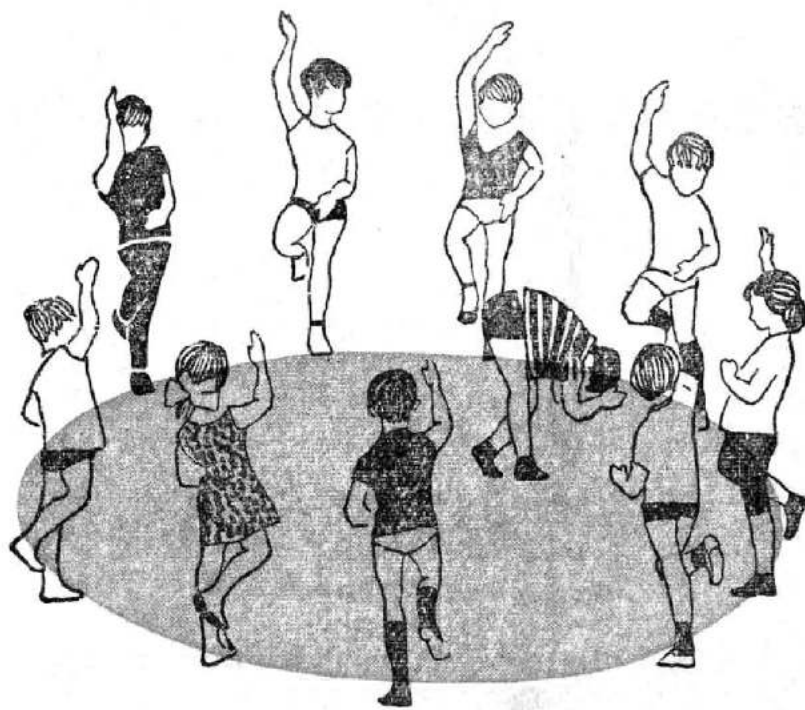
Ходим кругом,
друг за другом.
Эй, ребята, не зевайте!
Все, что Коля (Нина)
Нам покажет,
Будем дружно
Повторять!



Круг останавливается, и водящий показывает какие-либо движения (прыгает, как лягушка, вращает руками, крутится на месте и т. п.) или принимает какую-либо смешную позу. Все ребята должны в точности повторять его движения. После этого водящий подходит к кому-либо

из ребят в круг и низко кланяется. Тот, кому поклонились, идет внутрь круга и становится водящим, а прежний водящий занимает его место.

Игра повторяется. Хоровод движется в другую сторону, а в песню вставляется имя нового водящего.



МУЗЫКАЛЬНЫЕ ЗМЕЙКИ

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

Каждая команда выбирает какую-либо знакомую песню.

Когда раздаётся мелодия выбранной песни, вся команда во главе с вожаком начинает двигаться по площадке, поворачивая то в одну, то в

другую сторону. Когда зазвучит другая песня, команда немедленно останавливается. Двигаться начинает та команда, чью песню исполняют. Мелодии песен повторяются по нескольку раз. Вожаки должны вести за собой колонны так, чтобы они переплетались с другими колоннами в разных направлениях. Когда они запутаются окончательно, руководитель даёт свисток. По этому сигналу все команды должны как мож-

но быстрее занять свое первоначальное положение и поднять вверх руки.

Побеждает та команда, игроки которой окажутся более проворными и сделают это быстрее.

ТИХАЯ МУЗЫКА

Ребята усаживаются поудобнее, оставляя большую часть комнаты свободной. Одного из играющих просят на время удалиться. Пока его нет, достают какой-либо небольшой предмет (книжку, игрушку, платок) и прячут в том или ином доступном для осмотра месте.

Когда игрок возвращается, ему объясняют, что он должен найти спрятанный предмет. В этом ему поможет песня. Когда он будет приближаться к предмету, все будет петь громко, а когда удаляться — тихо.

Начинается поиск. Ребята запевают песню и внимательно следят за действиями играющего. Песня звучит то громче, то тише, то совсем замирает, когда он принимает неверное решение.

При повторении игры можно ее усложнить.

Играющий должен не только найти предмет, но и догадаться, что с ним сделать (положить на другое место, спрятать в карман, надеть на голову и т. п.).

В этом ему тоже помогают ребята своим пением.

ЕСЛИ НРАВИТСЯ ТЕБЕ...

Эту песню-игру очень любят эстонские ребята.

Все участники свободно располагаются на площадке. Руководитель

становится так, чтобы все его хорошо видели, запекает песню и показывает движения. Участники подхватывают песню (мелодия проста и



Если нравится тебе, то делай так! Если



нравится тебе, то делай так! Если



нравится тебе, то и другим ты покажи. Если



нравится тебе, то делай так!

запоминается сразу) и вслед за руководителем проделывают все движения.

Если нравится тебе,
то делай так!

(Два щелчка пальцами над головой.)

Если нравится тебе,
то делай так!

(Два щелчка пальцами над головой.)

Если нравится тебе,
то и другим ты покажи,
Если нравится тебе,
то делай так!

(Два щелчка пальцами над головой.)

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

Если нравится тебе,
то делай все...

(Повторяются подряд одно за другим все движения: два щелчка, два

хлопка в ладоши, два хлопка по коленям, два прытопа ногами.)

Если нравится тебе,
то делай все...

(Все движения повторяются снова.)

Если нравится тебе,
то и другим ты покажи.

Если нравится тебе,
то делай все...

(Все движения повторяются снова.)

В заключение игры поют:

Если нравится тебе,
то ты скажи:

Хорошо!

Если нравится тебе,
то ты скажи:

Хорошо!

Если нравится тебе,
то и другим ты покажи.

Если нравится тебе,

Хорошо! Хорошо!

БИНГО

Веселый хоровод «Бинго» тоже привезен из Эстонии.

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

Наш лохматый старый песик
Из окна глядит,
Наш лохматый старый песик
Из окна глядит.
Бе-и-эн-ге-о
Бе-и-эн-ге-о,
Бе-и-эн-ге-о —
Да, Бинго — вот его имя!

После слов «Из окна глядит» па-

ры размыкают руки. Внутренний круг продолжает движение вперед, а внешний — идет в обратном направлении. При встрече ребята из внешнего и внутреннего кругов поднимают попеременно то правую, то левую руку, хлопают друг друга по ладошке и на каждый хлопок произносят одну из букв, составляющих имя собачки: «Б-и-н-г-о!» Последняя буква «о» произносится протяжно, хлопок заменяется крепким рукопожатием.

Те, чьи руки встретились в рукопожатии, становятся в пары, и хоровод начинается сначала. Направление движения надо менять.

Умеренно



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



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



Бе, и, эн, ге, о, Бе, и, эн, ге, о,



Бе, и, эн, ге, о — да, Бин-го, вот е-го и-мя!



Бе! И! Эн! Ге! О!

А РИМ-ДЖИМ!

Эту игру знают и любят ребята в разных странах. Все становятся в круг и поют песню, прихлопывая в ладоши:

А рим-джим-джим,
А рам-джам-джам!
В ясный солнечный денек
Выходите на лужок!
А рим-джим-джим,
А рам-джам-джам!
Собирайтесь поскорее во кружок!
А рим-джим,
А рам-джам!
Лето славная пора,
Собирайся, детвора!
А рим-джим,
А рам-джам!
Пусть веселая начнется игра!

Один из ребят — водящий. Под музыку первых двух куплетов он бежит по кругу, держа за концы платок, слегка покручивая его, и как бы выбирает, на кого платок накинуть. К началу третьего куплета он останавливается перед тем, кого выбрал. Оба они на слова «А рим-джим» (в третьем и четвертом куплетах) наклоняются друг к другу и немного вправо, а на слова «А рам-джам» — влево. После наклона (в конце последнего куплета) водящий накидывает платок на того, кого он выбрал, и тот становится водящим.

Игра начинается снова, а песенка повторяется без перерыва.



А рим-джим-джим, а рам-джам-джам! В ясный



сол-неч-ный де-нек выхо-ди-те на лу-жок! А



рим-джим-джим, а рам-джам-джам! Со-би-



-рай-тесь по-ско-ре-е во кру-жок! А рим-джим, а



рам-джам! Ле-то слав-на-я по-ра, со-би-



-рай-ся, дет-во-ра! А рим-джим, а рам-джам! Пусть ве-



-се-ла-я нач-нет-ся иг-ра!

МЕТЕЛИЦА

«Метелица» — старинная русская народная игра.

Играющие делятся на две группы — крестьян и лошадей. Где-нибудь в стороне отводят место для конюшни. В нее крестьяне отводят

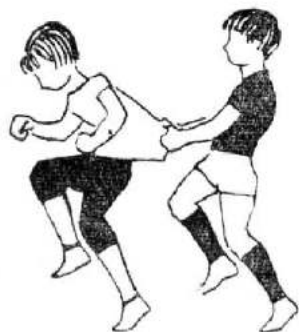
своих лошадей, а сами становятся поодаль и разговаривают между собой:

Вдоль по улице метелица метет,
Скоро все она дорожки заметет.

МУЗЫКА НАРОДНАЯ:

Вдоль по у-лице ме-те-лице ме-
тет, ско-ро все о-на до-рож-ки за-ме-
тет. Ой, жги, жги, жги, го-во-ри, ско-ро
все о-на до-рож-ки за-ме-тет

Ой, жги, жги, жги, говори,
Скоро все она дорожки заметет.
Запряжемте-ка мы в сани лошадей,
В лес поедем за дровами поскорей.
Ай, жги, жги, жги, говори,
В лес поедем за дровами поскорей.



Они идут в конюшню, выводят каж-
дый свою лошадь, запрягают их,

то есть хватаются за пояса или ру-
башки игроков, изображающих ло-
шадей, и становятся один за другим
гуськом.

Рысью, рысью, друг за другом
поспешим
И скорехонько до леса докатим.
Ай, жги, жги, жги, говори,
И скорехонько до леса докатим.

Они бегут один за другим легкой
рысью и под конец останавли-
ваются.

Топорами мы ударим дружно в лад,
Только щепочки по лесу полетят.
Ай, жги, жги, жги, говори,
Только щепочки по лесу полетят.

Ребята, бывшие лошадьми, изобра-
жают лес. Подняв руки в стороны
вверх, они колышут ими, как ветер
ветвями, в то время как крестьяне
подражают движениям дровосеков
(для чего каждый крестьянин стано-
вится около своего дерева) до тех
пор, пока под конец пения деревья
не упадут. Тогда деревья подни-
маются, и все поют:



А с дровами мы тихонечко пойдём,
А руками-то прихлопывать начнём,
Ай, жги, жги, жги, говори,
А руками-то прихлопывать начнём.

Крестьяне запрягают своих лоша-
дей и идут в такт песне в прежнем
порядке, причем при пении послед-
них строк хлопают в такт в ладоши.
Дальше, двигаясь и притопывая но-
гами, поют:

А ногами-то притопывать все враз,
Ну, мороз, теперь не страшен ты
для нас!

Ай, жги, жги, жги, говори,
Ну, мороз, теперь не страшен ты
для нас!

При пении последнего куплета то-
пот ног усиливается, и, наконец,
обоз останавливается, чем и закан-
чивается игра.