



# ВОЖАТЫЙ

Специальный шестнадцатый выпуск издательства ЦК ВЛКСМ „Молодая гвардия“ и журнала „Вожатый“

Москва. «Молодая гвардия». 1975

## СОДЕРЖАНИЕ

Играйте с нами! . . . . .	3
Путешествие в страну знаний . . . . .	4
В буднях великих строек (викторина) . . . . .	6
Игры юных математиков . . . . .	8
Игры юных физиков . . . . .	12
Игры по русскому языку . . . . .	16
Литературные игры . . . . .	20
Игры юных географов . . . . .	24
Игры юных натуралистов . . . . .	28
Веселая переменка . . . . .	32
Игры юных художников . . . . .	36
Занимательная самопро- верка . . . . .	40
Они ввели меня в свой мир (заметки юных коллек- ционеров) . . . . .	44
Чебурашка (танец) . . . . .	46
Королевство «От А до Я» (пьеса) . . . . .	50

3-37 Зате́йник. Специальный шестнадцатый выпуск издательства ЦК ВЛКСМ «Молодая гвардия» и журнала «Вожатый». М., «Молодая гвардия», 1975. 64 с. с ил.

В вып. дан. сост.: Т. Макарова.

В 16-м выпуске «Зате́йника» отдел игр и развлечений Московского городского Дворца пионеров и школьников делится опытом проведения праздника «Путешествие в страну знаний». В сборнике помещены игры юных математиков, физиков, географические игры, литературные викторины, вопросы для любознательных, веселый танец «Чебурашка», пьеса Ф. Кривина «Королевство «От А до Я».

3 60700—347 208—75  
078(02)—75

379.51

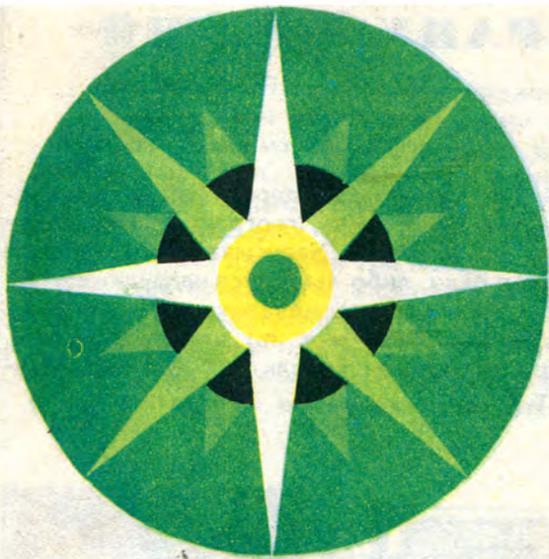
© Издательство «Молодая гвардия», 1975 г.

Зате́йник. Вып. 16

Составитель **Т. МАКАРОВА**  
Редактор **Л. ЯШУНИНА**  
Художники: **А. ФИНОГЕНОВ, В. НАГАЕВ**  
Художественный редактор **Л. БЕЛОВ**  
Музыкальный редактор **М. ИОРДАНСКИЙ**  
Технический редактор **Т. ЦЫКУНОВА**

Сдано в набор 15/V 1975 г. Подписано к печати 10/XII 1975 г. А08281. Бумага № 1. Формат 84×108<sup>1/8</sup>. Печ. л. 4. (усл. 6,72). Уч.-изд. л. 8,8. Тираж 200 000 экз. Цена 1 р. 06 к. Зак. 831. Т. П. 1975 г., № 208.

Типография издательства ЦК ВЛКСМ «Молодая гвардия». Адрес издательства и типографии: 103030, Москва, К-30, Сушевская, 21.



## ИГРАЙТЕ С НАМИ!

Всесоюзной пионерской организации принадлежит важная роль в воспитании у детей и подростков любви к знаниям и ответственного отношения к учению, развитию любознательности, пытливости, стремления к научному поиску.

Добрим помощником в решении этой проблемы является игра. Она помогает формировать у подростков высокие нравственные и физические качества, позволяет развивать настойчивость, волю, внимание, память.

«Игра — это искра, зажигающая в детях огонек пытливости», — говорил выдающийся советский педагог В. А. Сухомлинский.

Игра для пионеров, особенно младшего возраста, — целый мир, причем мир собственный, где ребята могут делать все, что захотят.

Игра — необходимый вид деятельности, в процессе которого отражается накопленный детьми жизненный опыт, углубляются и закрепляются представления об окружающем мире, приобретаются навыки, необходимые для успешной трудовой деятельности, воспитываются организаторские способности. Большую популярность у ребят завоевали все-

союзные военно-спортивные игры «Зарница», «Золотая шайба», «Кожаный мяч». Трудно переоценить и познавательные игры, которые требуют умения расшифровывать, распутывать, разгадывать.

Есть специальная группа развивающих игр, которые расширяют кругозор ребенка, помогают познавать окружающий мир. Еще Алексей Максимович Горький писал: «Игра — путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить».

По всем предметам, изучаемым в школе, накоплен огромный ассортимент познавательных игр, викторин, конкурсов смекалки. Высока роль пионерской организации в пропаганде таких игр, в использовании их во внеклассной работе.

Очень хорошо, если в пионерской дружине вы соберете свою игротеку познавательных игр по различным предметам и библиотечку с описанием специальных игр и упражнений, помогающих ребятам хорошо учиться.

Где искать игры и материалы для такой коллекции?

Широко пропагандируют игры наши педагогические издания и пионерские журналы. Описание игр и развлечений вы найдете в журналах «Юный техник», «Юный натуралист», «Пионер», в газете «Пионерская правда». Дважды в год в издательстве «Молодая гвардия» выходит альманах «Затейник», в каждом выпуске которого вы найдете самый разнообразный игровой материал. Создайте в школе штаб по организации игротеки, редколлекцию рукописного журнала или газеты «Играйте с нами», мастерскую игры и игрушки, сформируйте группу масовиков-затейников. Простор для деятельности самый широкий! И ваши ребята с увлечением будут принимать участие в самых разнообразных конкурсах, веселых соревнованиях, увлекательных путешествиях.

Наш выпуск поможет вам провести в школе интересный праздник «Путешествие в страну знаний». Здесь вы найдете игры юных физиков, математиков, литературные и математические викторины. Теме знаний посвящена и пьеса Ф. Кривина «Королевство «От А до Я».

Играйте с нами! Приглашаем вас на наш праздник «Путешествие в страну знаний».

# ПУТЕШЕСТВИЕ В СТРАНУ ЗНАНИЙ

Ежегодно в Московском городском Дворце пионеров и школьников на Ленинских горах проводится веселый праздник «Путешествие в страну знаний».

Организаторы этого праздника стремятся игровыми средствами повысить познавательную активность детей, их интерес к приобретению знаний.

Нет такого учебного предмета, такой области знаний, где бы не нашлось места занимательной игре, увлекательному соревнованию.

Наличие интереса к игре, желание выиграть содействуют сосредоточению внимания, мобилизации всех умственных сил и способностей ребенка, создают предпосылку к тому, чтобы добиться в игре высоких результатов, которых в иных условиях, вне игры, ребенок добиться бы не смог.

В дни праздника все залы Дворца, коридоры и холлы заполняются всевозможными играми. Предпочтение отдается наглядным, изобразительным материалам, требующим активности и, если возможно, заключающим в себе интригующее начало.

Многие уголки оборудуются в коридорах, в проходных помещениях, которые в обычных условиях ни для каких специальных занятий приспособлены быть не могут, а на празднике используются очень эффективно.

Вдоль стен устанавливаются решетки, сделанные из деревянных реек. К ним прикрепляются щитки с рисунками, занимательными задачами и играми, подобранными по определенной тематике. Игры размещаются в три горизонтальных ряда. В верхних рядах — рисунки с задачами, которые можно рассматривать и решать на расстоянии, в нижнем ряду — игры, требующие активных действий: перемещения деталей, замыкания контактов в электровикторинах, использования грифельных досок и т. п. В некоторых играх применяются песочные часы, которые вывешиваются непосредственно на стендах. Играющему предлагается повернуть часы и в установленное время (за одну или за две, три минуты) выполнить определенное задание (подобрать числа, образующие нужную сумму, отыскать две одинаковые фигуры или найти различия в двух на первый взгляд одинаковых рисунках и т. п.).

В каждом уголке за небольшим столиком проводятся соревнования-поединки. Двум участникам предлагают одинаковые головоломки: собрать из небольших объемных де-

талей куб, сложить из плоских деталей квадрат, шахматную доску, географическую карту и т. п. Победителям записываются в путевой листочек очки либо выдаются нагрудные значки («за мудрость и смекалку», «за настойчивость и терпение» и т. п.) или простенькие, недорогие премии (карандаш, блокнот, ручка и т. п.).



Для подвижных игр, шуточных состязаний, эстафет, аттракционов отводится особое место.

Большой популярностью обычно пользуется «веселая мастерская», где каждый может сам себе изготовить из картона, бумаги или из других материалов игру, головоломку, пользуясь шаблонами, тра-

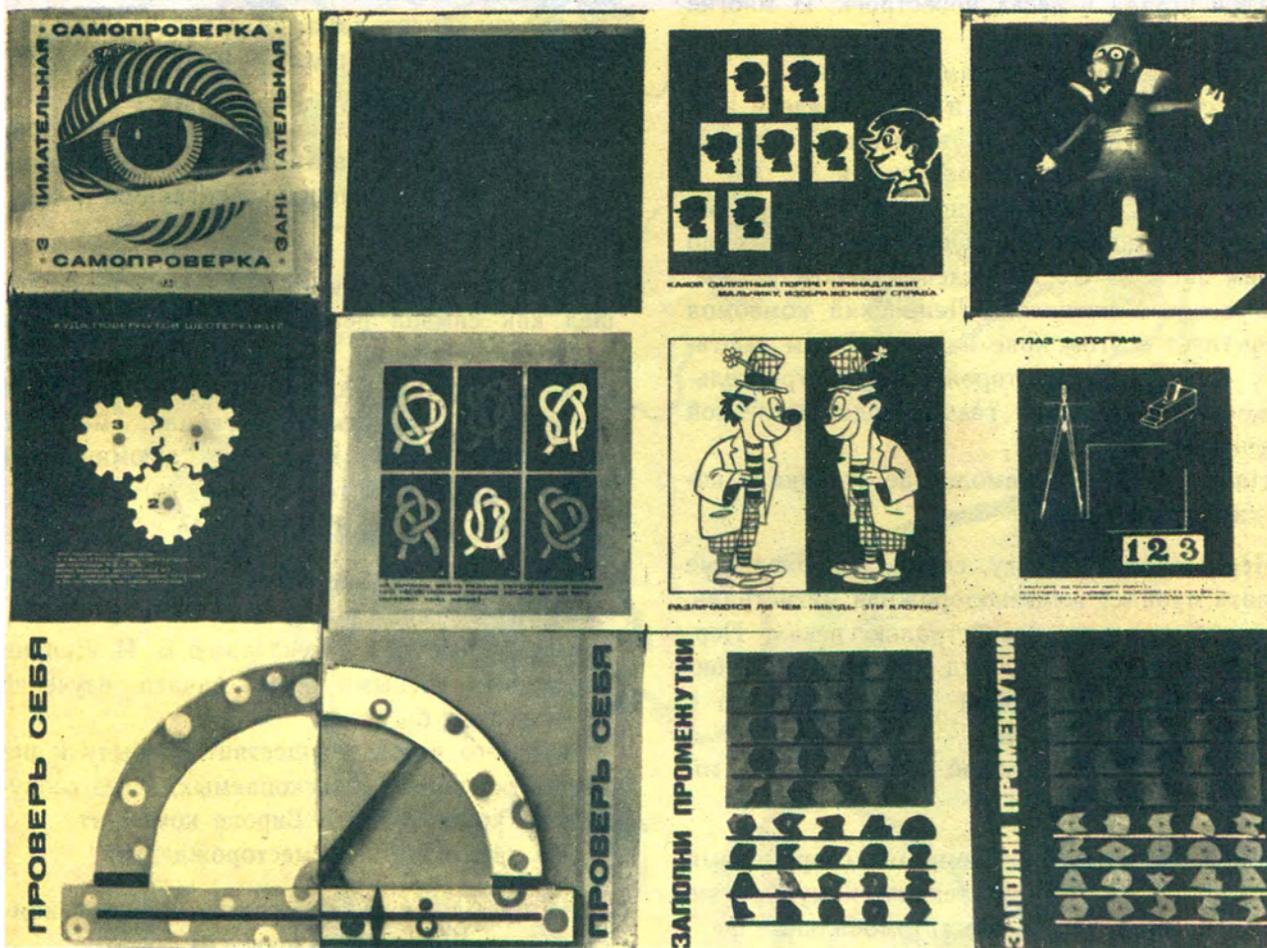
фаретами, специальными приспособлениями.

Праздник «Путешествие в страну знаний» в школе может состоять из серии отдельных вечеров: занимательной физики, химии, математики и т. п., проводимых в разное время. Но можно подготовить и большой заключительный праздник (например, в дни осенних или зимних каникул), где каждый найдет для себя интересную и любимую область, возможность разносторонне проявить свои знания и способности.

В этом выпуске «Затейника» приводятся материалы для оборудования уголков позна-

может проводиться постоянно. Вопросы, задачи, рисунки могут вывешиваться на специальном стенде, допустим, один раз в месяц. Поступившие от ребят ответы оцениваются специально созданным жюри.

Оборудование уголков на ту или иную тему можно поручить отдельным пионерским отрядам во главе с пионерским вожатым или учителем. К изготовлению рисунков можно привлечь всех, кто умеет и любит рисовать (для увеличения имеющихся рисунков можно использовать эпидиаскоп, это очень облегчит работу). Стенды, всевозможные детали к играм можно изготовить в школьных мастер-



вательных игр, для проведения игр с детьми в звеньях, отрядах, кружках. Разумеется, их следует рассматривать только как примерные и обязательно дополнить другими материалами из специальных книг и пособий, из журналов или разработать самостоятельно.

«Конкурс смекалки» в условиях школы

ских. К работе по подготовке праздника рошо привлечь шефов и родителей.

Праздник можно провести, объединив усилия нескольких школ.

**МИНСКИН Е. М.,**  
заведующий отделом игр и развлечений  
Московского городского Дворца пионеров  
и школьников

# В БУДНЯХ ВЕЛИКИХ СТРОЕК

## Викторина

Наша страна, весь советский народ готовят достойную встречу XXV съезду КПСС.

Перед тобой карта Всесоюзных ударных комсомольских строек. Гидростанции. Газопроводы. Железные дороги. Предприятия тяжелой индустрии, легкой промышленности, черной и цветной металлургии. Сельскохозяйственные комплексы.

Твоя страна в лесах новостроек. И многие из важнейших объектов сооружаются при участии комсомола, руками молодых.

144 стройки на севере и юге, западе и востоке страны Ленинский комсомол объявил своими ударными комсомольскими.

Сенсацией века назвали во всем мире открытие в Западной Сибири уникальных по своим запасам месторождений нефти и газа.

В девятой пятилетке Ленинский комсомол шефствует в этом крае над освоением нефтяных и газовых месторождений, строительством нефтепровода, газопровода, железной дороги.

Назовите эти комсомольские стройки и покажите их на карте.

Через вековую тайгу, сопки, непроходимые болота пройдет железнодорожная магистраль, которую назвали «магистралью века». Первый комсомольский отряд прибыл на строительство этой железной дороги прямо с XVII съезда комсомола.

О какой комсомольской стройке мы говорим?

На Каме строится мощный современный автозавод. По своему техническому уровню завод превзойдет лучшие автомобильные фирмы мира.

Как называется город, где строится завод?

«Сияние севера» называют молодые строители сверхмощный газопровод Север — Центр. Где пройдет этот газопровод?

Когда-то в этих местах отбывал ссылку В. И. Ленин. Крутые отроги Саян, глухая

тайга, нищие деревни — такими видел Владимир Ильич берега Енисея и мечтал об электрификации этого далекого края.

Мечту Ильича воплотили молодые строители ГЭС. Она даст ток многим городам, селам, промышленным предприятиям края.

О какой гидроэлектростанции мы говорим?

Первая атомная электростанция в Заполярье, она будет давать не только энергию, но и тепло для городов и промышленных предприятий Чукотки.

Где сооружается эта атомная электростанция? Найдите на карте места, где строятся другие такие атомные электростанции, и назовите их.

В историю Ленинского комсомола город вошел как символ революционной зрелости и трудового героизма 60-х годов. В короткий срок в суровом, необжитом крае построены крупнейшая гидроэлектростанция, мощный лесопромышленный комплекс, алюминиевый завод, современный город.

О каком городе мы говорим?

Эта магнитная аномалия крупнейшая в СССР и на земном шаре.

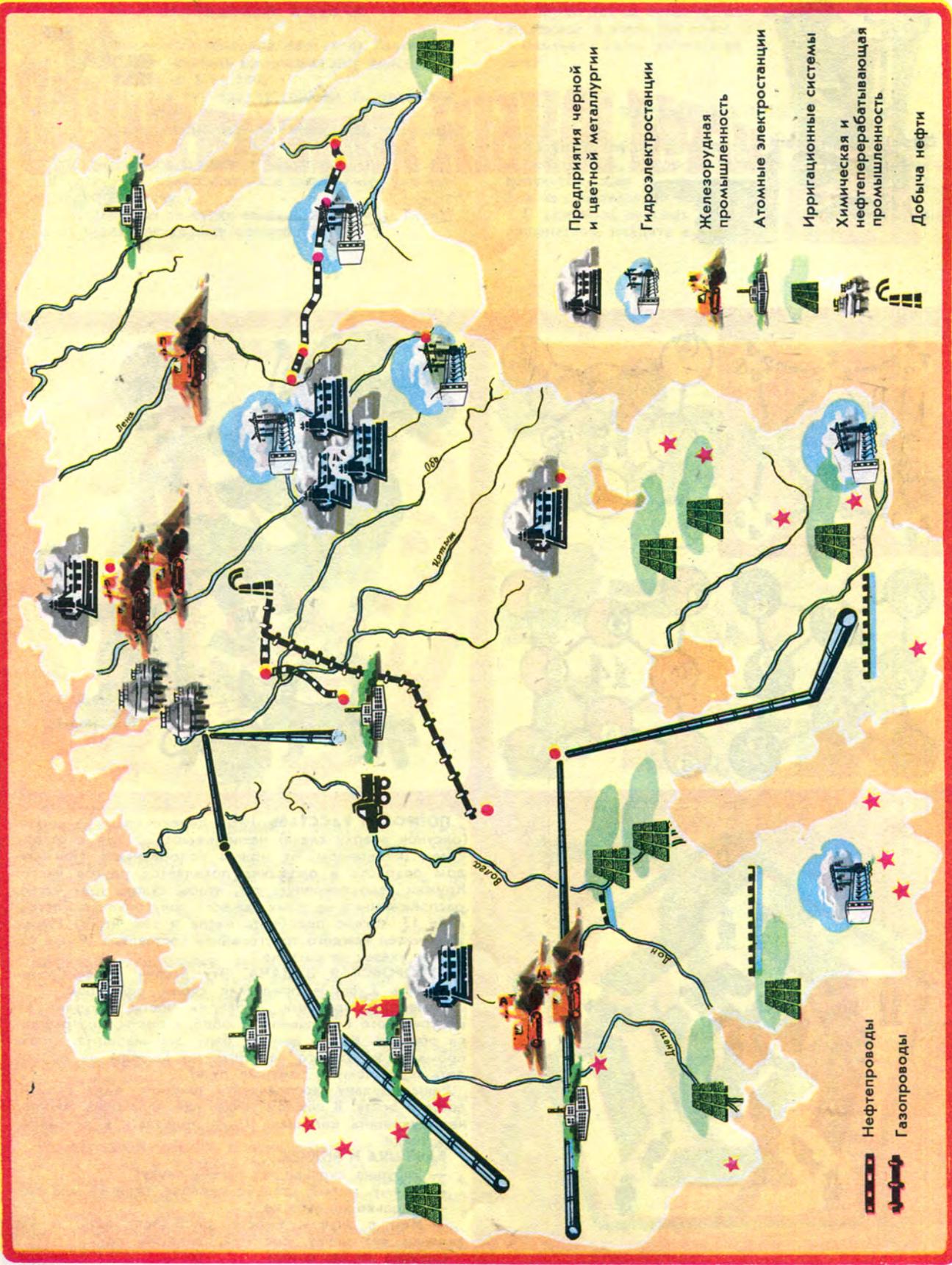
Еще в 1919 году по указанию В. И. Ленина советскими учеными было начато изучение ее несметных богатств.

Для того чтобы осуществить добычу и переработку полезных ископаемых, здесь сооружается крупнейший в Европе комбинат.

Как называется это месторождение?

На нашей карте обозначены и другие комсомольские стройки, назовите их.

А над какими стройками шефствуют комсомольцы вашей республики, края, области? Узнайте о них и обозначьте на своей карте, проведите экскурсию на эти объекты и встречи с комсомольцами-строителями. Эти встречи помогут вам понять и зримо ощутить гигантскую поступь девятой пятилетки.



Предприятия черной и цветной металлургии



Гидроэлектростанции



Железнодорожная промышленность



Атомные электростанции



Ирригационные системы



Химическая и нефтеперерабатывающая промышленность



Добыча нефти



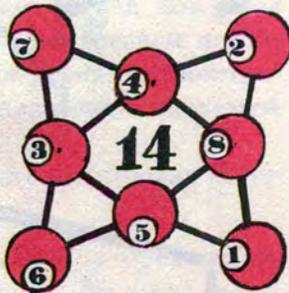
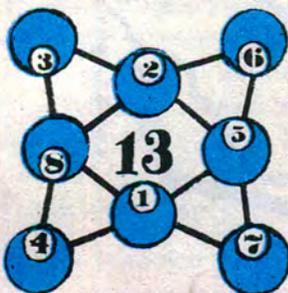
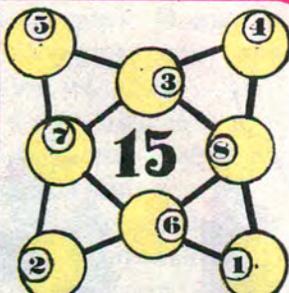
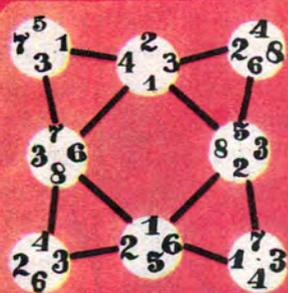
Нефтепроводы

Газопроводы





# ИГРЫ ЮНЫХ МАТЕМАТИКОВ



**ПОПРОБУЙ РАССТАВЬ.** Игру делают так: на щиток (рисунок сверху слева) накладывают кружки с отверстием (окошечком). Их можно поворачивать. При каждом повороте в окошечке появляется другое число. Кружки надо повернуть так, чтобы сумма трех чисел, расположенных на углах каждого треугольника, составляла 13. Можно подобрать числа и так, чтобы сумма трех чисел каждого треугольника составляла 14 или 15. (Ответ указан на рисунке.)

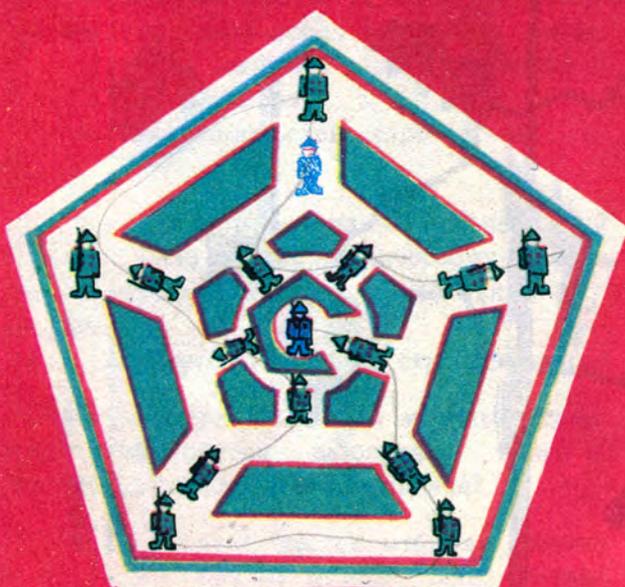
**СУВОРОВСКАЯ ЗАДАЧА.** Эту задачу на сообразительность Суворов предлагал своим офицерам.

Командант крепости, проверяя посты, выходил из центрального помещения и, обойдя посты, возвращался обратно. Каким должен быть его маршрут, чтобы побывать у каждого часового, но дважды не проходить по одному и тому же пути?

Решая задачу, воспользуйся шнуром, ведя его от поста к посту. В каждой точке, где помещена фигура, надо укрепить колышек. Шнур подвязать в центральной точке.

**БАБУШКА И ВНУЧЕК.**

- Бабушка, сколько лет твоему внуку?
- А ему, милый, столько месяцев, сколько мне лет.
- Сколько же тебе лет?
- Нам с внуком вместе шестьдесят пять. А уж сколько лет внуку, сосчитай, золотко, сам. Сколько же лет внуку?



## ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

\* Когда известный немецкий математик Гаусс был еще школьником, учитель предложил ему подсчитать сумму всех чисел от 1 до 100.

Мальчик решил эту задачу гораздо быстрее, чем предполагал учитель.

— Ты будешь знаменитым математиком, — сказал он ему.

Это предсказание учителя сбылось.

Догадайтесь, каким способом юный Гаусс так быстро решил задачу.

\* Сколько раз за сутки часовая и минутная стрелки на часах составляют прямой угол?

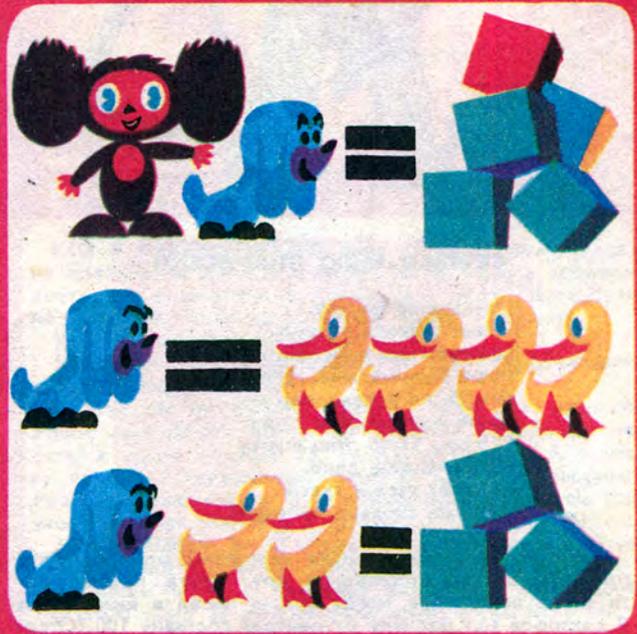
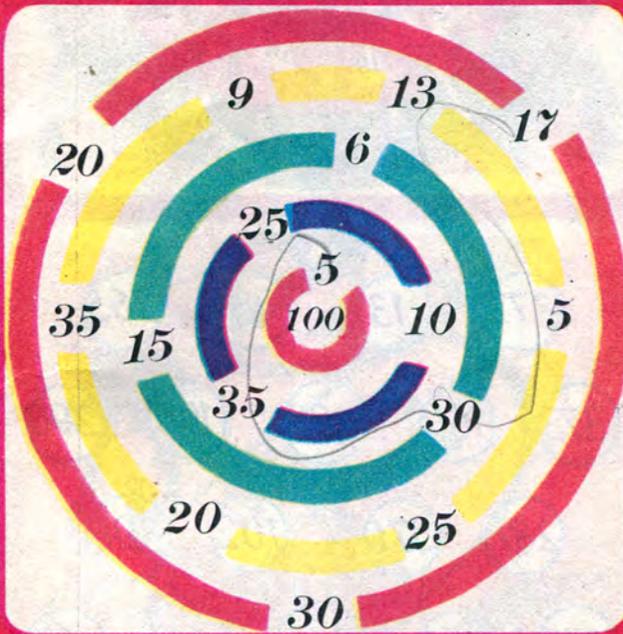
\* Мимо нас за сутки прошло 40 автомобилей и велосипедов, а всего 100 колес.

Сколько было автомашин и сколько велосипедов?

## ЗАГАДОЧНОЕ ЧИСЛО

Задумано число. Разделите его на 2 и прибавьте к частному 3. Результат будет такой же, который получится, если вы умножите задуманное число на 2, а из произведения вычтете 3.

С помощью простых рассуждений, основанных на арифметике, найдите задуманное число.



**АРИФМЕТИЧЕСКИЙ ЛАБИРИНТ.** Играющий должен пройти через пять ворот, которые обозначены теми или иными числами (в каждой окружности можно проходить только в одни ворота), и дойти до центра лабиринта. Надо выбрать такой путь, чтобы сумма чисел до центра составила 100 (свой путь отмечай шнуром, ведя его от числа к числу).

**ВЕСЕЛЫЕ УРАВНЕНИЯ.** Интересно, сколько мы весим с Бобиком? Вместо гири используем вот хотя бы эти кубики. Какое совпадение! Точь-в-точь!

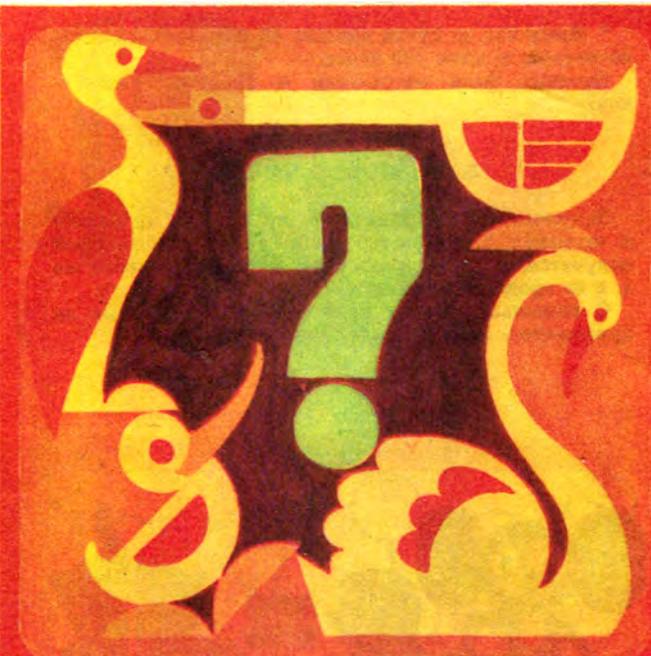
А интересно: во сколько раз Бобик тяжелее утки? Ого-о, ровно в 4 раза!

Ну а если к Бобику посадить двух уток, то сколько кубиков понадобится, чтобы уравновесить их? М-да... Все-таки три кубика.

Остается выяснить, сколько понадобится уток, чтобы уравновесить меня. Но на этот вопрос, ребята, вы сумеете ответить и не взвешивая.

**УЗНАЙ СВОЕ ЧИСЛО.** В игре участвуют 3—5 человек. На спине у каждого прикрепляется табличка с каким-либо числом (все числа разные, например 2, 4, 5, 6, 7, 8). Играющие не знают этих чисел, им известна лишь их общая сумма. Задача состоит в том, чтобы, подсмотрев числа, прикрепленные к спине товарищей, подсчитать сумму и определить свое.





### СКОЛЬКО БЫЛО ПТИЦ ВСЕГО!

Как-то рано поутру  
 Птицы плавали в пруду.  
 Белоснежных лебедей  
 Втрое больше, чем гусей.  
 Уток было восемь пар —  
 Вдвое больше, чем гагар.  
 Сколько было птиц всего,  
 Если нам еще дано,  
 Что всех уток и гусей  
 Столько, сколько лебедей?

**ВСЮДУ 100.** Четыре диска наложены один на другой. Вращая их относительно друг друга, нужно найти такое положение, когда сумма чисел в каждом из 8 секторов (по радиусу от центра) составит 100. (Ответ указан на рисунке.)

**В СУММЕ — ТЫСЯЧА.** Дорог от А до Б много, но только одна из них проходит через кружки с числами, которые в сумме дают 1000.

Найди этот путь, ведя шнуром от числа к числу. В центре каждого кружка надо вбить гвоздик.



### ШУТОЧНЫЕ ЗАДАЧИ

\* В полдень из Москвы в Орел вышла грузовая машина со скоростью 60 километров в час. Часом позже из Орла в Москву выехал мотоцикл со скоростью 60 километров в час. Когда они встретятся, кто из них будет дальше от Москвы?

\* В каком числе столько же цифр, сколько букв в его названии?

\* Когда мы смотрим на цифру 2, а говорим 10?

\* Какие три числа, если их сложить или перемножить, дают один и тот же результат?

\* Трое играли в шашки, всего сыграли три партии. Сколько партий сыграл каждый?

\* Какие числа при перевертывании увеличиваются в полтора раза?

\* Напишите 100 пятью единицами. А теперь пятью пятерками.

\* Сумейте число 1888 разделить на две части, чтобы в каждой половине получилось по 1000.

\* Летела стая гусей: один гусь впереди и два позади, один позади и два впереди, один между двумя и три в ряд. Сколько их было?

\* Две дочери, две матери да бабушка с внучкой. Сколько всех?

\* Какое двузначное число при отражении в зеркале увеличивается в четыре с половиной раза?

\* Какие два целых числа, если их сложить, дают больше, чем если их перемножить?



**КТО В КАКОМ ПЛАТЬЕ!** Валя, Галя и Катя пришли на праздник в платьях разного цвета: одна в красном, другая — в зеленом, а третья — в синем. Катя была не в синем, Валя не в синем и не в красном.

Угадай, кто в каком платье?

**УГАДАЮ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ.** Руководитель, обращаясь к участникам, говорит:

— Напиши на бумаге, какого числа ты родился. Удвой написанное число. Полученное умножь на десять, к этому прибавь 73, сумму умножь на 5, к итогу прибавь порядковый номер месяца рождения. Результат скажи мне, и я назову число и месяц твоего рождения. Как это я делаю?

**НЕ ОШИБИСЬ.** 8—10 играющих выстраиваются в шеренгу перед зрителями. Ведущий становится лицом к участникам игры и называет подряд (с небольшими паузами) одно за другим различные числа. Если число делится на 3 (или на 2, 4, 5... — смотря по уговору), играющие поднимают вверх руку, если не делится — не поднимают. Тот, кто ошибется, выходит из игры.

Игра заканчивается, когда в шеренге остается два-три человека. Они объявляются победителями.

Можно предложить и другой, более сложный вариант этой игры: если названное ведущим число делится на 2, играющие поднимают вверх правую руку, на 3 — левую, а если делится и на 2 и на 3 — обе руки.

**БАБУШКА И ВНУЧЕК.** Бабушке — 60 лет, внуку — 5 лет.

**АРИФМЕТИЧЕСКИЙ ЛАБИРИНТ.**

$20 + 35 + 15 + 25 + 5 = 100.$

**ВЕСЕЛЫЕ УРАВНЕНИЯ.** 6 уток.

**СКОЛЬКО БЫЛО ПТИЦ ВСЕГО?** Лебедей 24, уток 16, гусей 8, гагар 8.

**В СУММЕ ТЫСЯЧА.**  $13 + 169 + 281 + 461 + 76 = 1000.$

**КТО В КАКОМ ПЛАТЬЕ?** Катя — в красном, Валя — в зеленом, Галя — в синем.

**УГАДАЮ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ.** Нужно из полученного результата вычесть 365. Первые одна, две цифры покажут число, а две последние — порядковый номер месяца рождения.

**ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ.** \* Он сообразил, что сумма двух крайних

чисел от 1 до 100 ( $1 + 100, 2 + 99, 3 + 98$  и т. д. равна 101. Таких пар 50. Сумма всех этих чисел равна  $101 \times 50 = 5050$ ).

\* 44 раза + 10 машин и 30 велосипедов.

**ЗАГАДОЧНОЕ ЧИСЛО.** Умножив задуманное число на 2, вместо того чтобы разделить его на 2, вы тем самым увеличиваете частное в четыре раза. Иначе говоря, в получившемся числе частное содержится не один раз, как нужно, а четыре раза. Значит, ошибка равна частному, повторенному три раза.

Вычтя из произведения 3, вместо того чтобы прибавить это число к частному, вы уменьшите окончательный результат на 6 единиц и, таким образом, как бы уничтожите

ошибку, допущенную при первом действии.

Отсюда ясно, что частное от деления задуманного числа на 2, увеличенное в три раза, равно 6. Значит, частное равно 2, а задуманное число — 4.

**ШУТОЧНЫЕ ЗАДАЧИ.** На одинаковом расстоянии. \* Сто — 100 \* Глядя на часы, мы говорим: «10 минут пятого» \* 1, 2, 3 \* Каждый сыграл по две партии \*  $66,666 * 111 = 11 = 100; 5 + 5 + 5 + 5 \times 5 = 100:$

\* Разделите это число черточкой пополам \* Три: летели друг за другом \* Трое: дочь, мать, бабушка, \* 18—81 \* Любое число при сложении с единицей дает в сумме больше, чем при умножении на единицу.



# ИГРЫ НАУЧНЫХ ФИЗИКОВ



## ПОЧЕМУ! ПОЧЕМУ! ПОЧЕМУ!

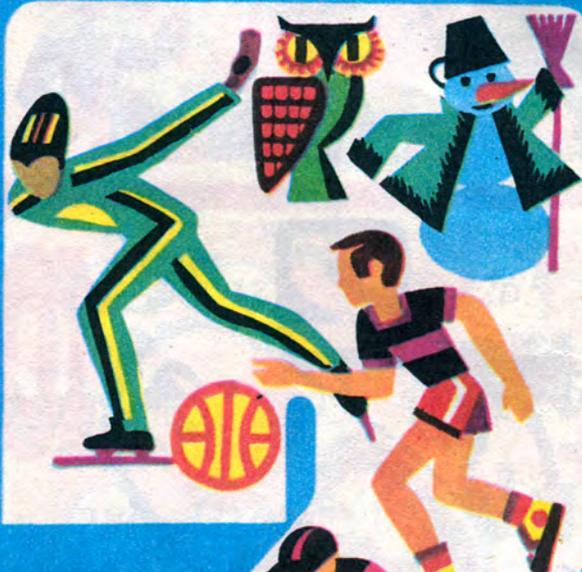
Со слова «почему» начинается всякое открытие. Школьник пока ничего не открывает — ему прежде всего надо узнать то, что открыто до него. И тут встают на его пути многочисленные «почему». Чем их больше, тем лучше. Каждое «почему» помогает ему увидеть в жизни то, что он узнал на уроках в школе, найти новое в старом, неожиданное в самом обычном. И хотя должно еще пройти немало времени, прежде чем он по-настоящему применит те знания, которые он получил в школе, эти знания сейчас помогают школьникам лучше понять жизнь.

Отчего он много знает,  
Все умеет? А ему  
В жизни слово помогает.  
Это слово — «почему».

Все увидит, всех расспросит,  
Надо знать про все ему.  
Целый мир стоит в вопросе  
«Почему».

Только тот живет как нужно,  
Все дается лишь тому,  
Кто живет согласно, дружно  
С постоянным «почему».

1. Почему на велосипеде легко сохранять равновесие при езде и трудно, стоя на месте?
2. Почему резиновый мяч подпрыгивает, если ударить его об пол?
3. Почему сова видит в темноте?
4. Почему собака высовывает язык, когда ей жарко?
5. Почему конькобежец, бегущий на коньках, наклоняет корпус вперед почти до горизонтального положения?
6. Почему не тает снежная баба, если на нее надеть шубу?
7. Почему бывает солнечное затмение?
8. Почему с Земли видно только одно полушарие Луны?
9. Почему некоторые лунные горы выше самых высоких гор на Земле?
10. Почему спутники Земли не падают под влиянием силы тяжести?
11. Почему при спуске с орбиты на Землю нагревается поверхность космического корабля?



**НЕПОДВИЖНЫЕ ВЕЩИ.** Положите на край стола лист писчей бумаги. Пусть ребята разместят на нем несколько мелких вещей: карандаш, перочинный нож, резинку и т. п.

Заявите, что вы возьмете со стола бумагу, не трогая лежащих на ней предметов.

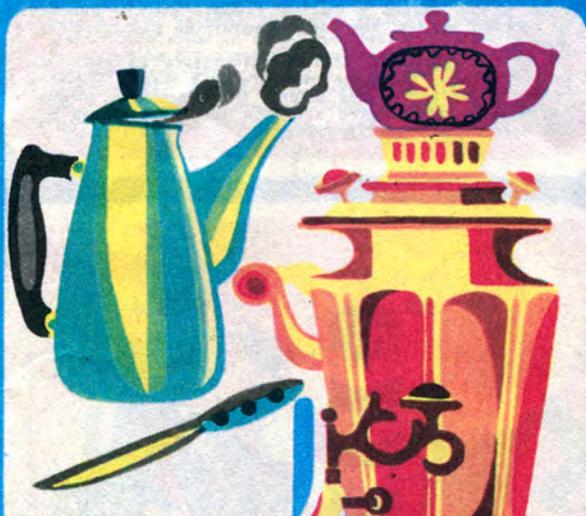
На первый взгляд это кажется невозможным, а делается очень просто: направляя рывок немного вниз, быстро сдерните со стола лист бумаги — все вещи, под которыми он лежал, останутся на своих местах.

Бумага сдвигается настолько быстро, что ее движение не успевает передаться лежащим на бумаге предметам, и потому они сохраняют инерцию покоя.

**КАК ЭТО СДЕЛАЛИ?** Через реку нужно было перевезти тяжелую чугунную трубу. Когда груз был положен в лодку, она так осела, что гребец уже не мог в нее сесть. Никаких других перевозочных средств, кроме лодки, не было.

Однако гребец придумал способ, с помощью которого он, сидя в лодке, все-таки перевез трубу на другой берег. Как это было сделано?

Известно, что вода выталкивает погруженное в нее тело с такой силой, которая равна весу воды, вытесненной этим телом. Трубу укрепили под лодкой, и осадка ее уменьшилась. Гребец смог перевезти трубу на другой берег, сидя в лодке.



**ФИЗИКА ЗА ЧАЙНЫМ СТОЛОМ.** Законы физики существуют не только на страницах учебников. Они стерегут нас на каждом шагу: на прогулке, в троллейбусе, в поезде, за любой работой, развлечением, едой. Не всякий, однако, склонен задумываться над тем, что его постоянно окружает, что совершается перед его глазами. Попробуйте, например, ответить на несколько простых вопросов, которые могут возникнуть у каждого во время завтрака или ужина за чайным столом.

1. Почему самовар «поет» перед тем, как закипеть и когда начинает остывать?
2. Почему самовар распаивается, когда его начинают разогревать, забыв предварительно налить воду?
3. Почему крышка чайника иногда начинает на нем подпрыгивать?
4. Зачем в стакан кладут ложечку, когда наливают горячий чай или кипяток?
5. Почему острым ножом легче резать, чем тупым?

**ИГЛА ПРОБИВАЕТ ПЯТАЧОК.** Длинную пробку проткните насквозь иглой так, чтобы она прошла отвесно, а ее кончик не выходил наружу. Если ушко иглы будет выступать над пробкой, отломите его.

Положите на стол две кости домино или два одинаковых кусочка дерева, оставив между ними небольшое пространство. На них положите пятак, а на пятак поставьте пробку так, чтобы кончик иглы приходился на середине монеты. Сильно и отрывисто ударьте молотком по пробке. Игла пробьет пятак насквозь.

Сплав, из которого сделана монета, испытывает при ударе огромное давление в месте соприкосновения с острием иглы. А так как этот сплав значительно мягче, чем сталь иглы, то она и пробивает монету насквозь.

Такого результата нельзя получить, не поместив иглу в пробку: ее упругое вещество не дает игле погнуться и сломаться от удара. Поэтому почти вся сила удара, направляясь по вертикали, сосредоточивается на острие иглы.



**КРЕПКИЙ КОРОБОК.** Для этого опыта потребуется пустая коробочка от спичек. Положите обе части коробочки так, как это показано на рисунке, и затем сильно и решительно ударьте по ней сверху кулаком. Какая часть коробочки развалится? Результат окажется неожиданным — обе части коробочки останутся целыми и невредимыми, но разлетятся в разные стороны. Объясняется это тем, что обе части коробочки пружинят, и это их спасает: они сгибаются, но не ломаются.

**ВЕРТЯЩАЯСЯ СПИРАЛЬ.** Согните кусок тонкой проволоки так, как это показано на рисунке. Затем возьмите лист плотной бумаги, вырежьте из него спираль, растяните ее и наденьте на согнутую проволоку. Если вы теперь поставите спираль на настольную электрическую лампочку, то спираль закрутится, так как поднимающийся вверх воздух, скользя по наклонным кольцам спирали, толкает ее. Она будет вращаться до тех пор, пока лампочка не будет выключена.

**УСТОЙЧИВЫЕ ШАШКИ.** Поставьте колонку шашек и предложите кому-нибудь вынуть нижнюю шашку (можно, чтобы внизу была шашка другого цвета), не снимая колонки. Способ достать эту шашку очень простой: нужно сильно и быстро ударить ребром линейки по нижней шашке, которая выскочит, не разрушив колонку.

**ЦЕЛЛУЛОИДНЫЙ ШАРИК.** Поставьте на стол две рюмки. В одну положите целлулоидный шарик и дуньте сильно в эту рюмку под шарик. Он вылетит из рюмки. Поупражнявшись, можно добиться того, что шарик будет перелетать в другую рюмку.



**ПОЧЕМУ? ПОЧЕМУ? ПОЧЕМУ?** 1. При езде велосипедист, поворачивая руль в сторону наклона, создает центробежную силу, направленную в противоположную сторону. Центробежная сила и выравнивает велосипед. Когда велосипед стоит на месте, эта сила не образуется.

2. При ударе о пол воздух, находящийся внутри резинового мяча, сжимается. Стремясь расшириться и встречая препятствие снизу, он подбрасывает мяч вверх.

3. Сетчатка глаза изнутри покрыта пленкой, состоящей из множества мелких ячеек — колбочек и палочек. Колбочки позволяют видеть днем, а палочки — ночью. Особенность зрения сов заключается в том, что сетчатка глаза у них состоит в основ-

ном из палочек (у тех птиц, которые хорошо видят днем, — только из колбочек).

4. Потовые железы у собаки находятся только на подушечках пальцев. Испарение слюны с поверхности рта и языка охлаждает в них кровь и понижает температуру тела животного.

5. Наклоняя корпус вперед, конькобежец создает наиболее благоприятные условия для обтекания его воздухом. Это уменьшает сопротивление воздуха и, следовательно, облегчает движение вперед.

6. Потому что шуба не дает тепла, она только сохраняет его.

7. Солнечные затмения происходят во время новолуния, когда Луна проходит между Солнцем и Землей

и частично или полностью закрывает Солнце для земного наблюдателя.

8. Один оборот Луны вокруг своей оси происходит за столько же времени, за сколько и один оборот вокруг Земли. Поэтому с Земли видно одно полушарие лунной поверхности.

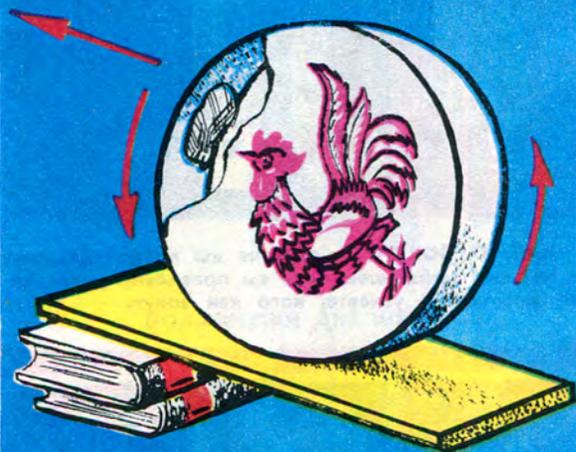
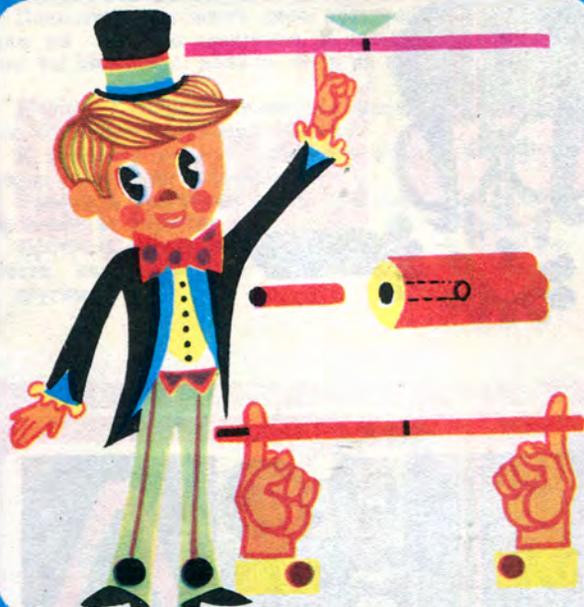
9. На Луне нет атмосферы, а значит, там и не может быть ни дождя, ни ветра — всего, что способствует разрушению горных пород.

10. Хотя спутники и «падают», но не успевают упасть. Скорость их движения такова, что, «упав» на какое-то расстояние по вертикали, спутник успевает переместиться на такое же расстояние по горизонтали. В результате он оказывается на том

Опыт основан на том, что, дунув под шарик, вы сжимаете под ним воздух. Стремясь расшириться, он увлечет за собой шарик, который вылетает из рюмки.

**ОПЫТ С ПАЛКОЙ.** Обе палочки на первый взгляд совершенно одинаковы. Предложите кому-нибудь положить первую палочку на указательные пальцы обеих рук, а потом постепенно сводить пальцы так, чтобы они сошлись на середине. Это задание будет легко выполнено. Вместе с тем свести пальцы в другом месте на этой же палочке никому не удастся. После этого предложите то же самое проделать с другой палочкой. На этот раз никому не удастся свести пальцы на середине. Они сойдутся в другом месте, ближе к одному из концов. В чем же дело? Все объясняется очень просто. У первой палочки центр тяжести на середине, а у второй он смещен (в один конец палочки заделан металлический шарик, чтобы он стал тяжелее, но об этом участники опыта не знают).

**ВВЕРХ ПО СКАТУ.** Из плотной бумаги или из картона склейте кольцо (можно использовать ободок консервной банки). На внутренней стороне кольца прикрепите груз: деревянную чурку, металлическую гайку и т. п., вес которого больше кольца. Чтобы груз не был виден, заклейте кольцо с обеих сторон бумагой. Нарисуйте на лицевой стороне петушка так, чтобы голова его оказалась на той стороне, где груз. Положите кольцо с рисунком ногами вниз на стол. Оно покатится и остановится, когда петушок окажется вверх ногами. Никто не сможет заставить его остановиться в прежнем положении. Если точно так же положить кольцо у основания ската, оно покатится по наклонной плоскости вверх, пока центр тяжести кольца не займет самое нижнее положение.



же самом расстоянии от поверхности Земли, что и раньше.

11. От сильного трения при входе в плотные слои атмосферы поверхность кабины космического корабля нагревается до 3000°. Такая температура держится в течение нескольких минут. Найдены защитные средства против нагревания. Сравнительно тонкие стены кабины покрываются снаружи слоем особого теплоемкого вещества, которое хотя и горит, но не успевает прогореть за время спуска корабля, а поэтому внутри кабины не бывает опасной жары.

#### ФИЗИКА ЗА ЧАЙНЫМ СТОЛОМ.

1. Вода, непосредственно прилегающая к трубе самовара, превращается в пар, который образует в воде

небольшие пузырьки. Как более легкие, пузырьки эти вытесняются окружающей водой вверх. Здесь они попадают в воду, температура которой ниже. Пар в пузырьках охлаждается, сжимается, и стенки пузырьков под давлением окружающей воды с легким треском смыкаются. От этих многочисленных потрескиваний и происходит шум, который мы слышим перед закипанием.

2. Вода, которая налита в самовар, для своего нагревания требует известного количества теплоты, получаемой от раскаленных углей. Если же воды в самоваре нет, то все это количество теплоты идет на нагревание металлических частей самовара, вследствие чего места, спаянные легкоплавным оловом, расплавляются.

3. Когда упругость пара в чайнике с кипящей водой достигает такой величины, что будет в состоянии преодолеть вес крышки чайника, то последняя приподнимается и дает выход пару. Затем это явление будет повторяться.

4. Металлическая ложка (особенно серебряная), будучи прекрасным проводником тепла, поглощает значительное количество теплоты, которое должно быть сообщено стеклу стакана. Поэтому стакан с положенной в него ложечкой нагревается не так быстро и не так сильно.

5. Острый нож передает давление руки на маленькую площадь разрезаемого предмета. Давление от этого увеличивается и легче разрушает материал.



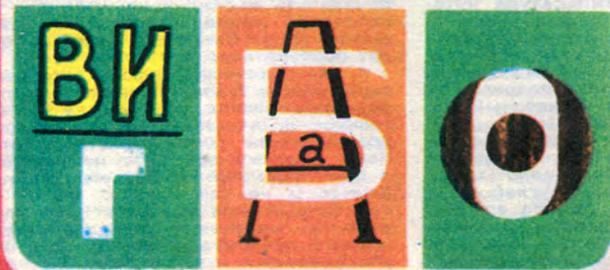
# ИГРЫ ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ



**КАК ИХ ЗОВУТ!** На рисунке вы видите дедушку и четырех ребятшек. Если вы правильно разгадаете ребусы, то узнаете, кого как зовут.



**НАДО ЗНАТЬ ПРЕДЛОГИ.** Чтобы расшифровать эти ребусы, надо хорошо знать предлоги. Попробуйте прочесть зашифрованные здесь слова.



**ИЗМЕНИЛСЯ СМЫСЛ.** Подберите несколько других слов, в которых от перемены одной буквы совершенно меняется смысл слова.



**ЗАПОМНИ ПРАВИЛО** в стихах:

Если буква гласная  
Вызвала сомнение,  
Ты немедленно ее  
Ставь под ударение.

Подберите другие слова с безударными гласными и скажите, как их надо изменить, чтобы гласная буква попала под ударение.

## ШАРАДЫ

- \* Слог первый — восклицанье,  
Второй достоин порицанья,  
А все на севере далеком обитает  
И жителей тех мест и греет и питает.
- \* Когда-то был кавалеристом,  
Но как-то «л» на «р» сменил  
И вдруг в планету угодил.
- \* Я по Союзу протекаю,  
Я всем известна, но, когда  
Ко мне прибавишь букву с краю,  
Свое значенье я меняю  
И птицей становлюсь тогда.

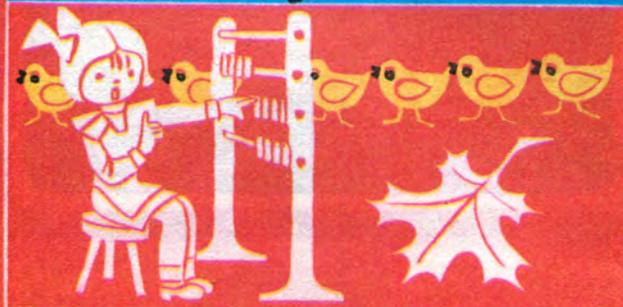
**СЕМЬ СЛОВ.** Слово «заказ», как видите, одинаково читается слева направо и в обратном направлении. Подыщите еще шесть слов, которые обладают таким же забавным свойством. В каждом слове, которое вы подберете, должно быть не менее пяти букв.

**КАКОЕ СЛОВО?** Торопиться, хата, обратно, пламя, естественный, забава, темнота.

К каждому из этих семи слов подберите другое, очень близкое по значению.

Запишите столбиком слова, которые вы подыщите, не меняя их порядка.

Прочтите сверху вниз первые буквы — и вы узнаете, как называется слово, схожее по смыслу с другими.



КАКИЕ ПОСЛОВИЦЫ НАПОМИНАЮТ ЭТИ РИСУНКИ!



ПОЛМИНУТКИ ДЛЯ ШУТКИ





## ЗАГАДКИ-СКЛАДКИ

Запоминанию правописания некоторых слов с двойными согласными способствуют приводимые здесь загадки с рифмованным ответом.

Он на вокзалах есть всегда,  
К нему подходят поезда,  
Двойное «р» содержит он,  
И называется... (перрон).

На большие расстояния  
Мчится он без опоздания.  
Пишется в конце два «с»,  
Называется... (экспресс).



Загадка эта нелегка.  
Пишусь всегда через два «к».  
И мяч и шайбу клюшкой бей,  
А называюсь я... (хоккей).

В конце двойное «л» пиши,  
А как зовут меня — реши:  
Без мастера граненым стал  
Блестящий правильный... (кристалл).

Во мне два «к», не забывайте,  
Таким, как я, всегда бывайте.  
Я точный, чистый и опрятный,  
Иным же словом... (аккуратный).

### КАК ИХ ЗОВУТ?

Во-в-а; В-а-ля; На-д-я; По-л-я;  
На-у-м.

### НАДО ЗНАТЬ ПРЕДЛОГИ.

Из-б-а; з-на-ние; по-р-т; под-ви-г;  
за-б-а-в-а; в-о-круг.

### КАКИЕ ПОСЛОВИЦЫ НАПОМИНАЮТ ВАМ ЭТИ РИСУНКИ?

За двумя зайцами погонишься, ни одного не поймаешь. Любишь катать-

ся, люби и саночки возить. Цыплят по осени считают. Семеро одного не ждут.

### ДВЕНАДЦАТЬ ИМЕН

Валя, Петя, Люда, Таня, Галя, Ва-  
ня, Вера, Нина, Миша, Женя, Саша,  
Коля.

### ПЕРЕСТАВЬТЕ СЛОГИ

Па-лу-ба, лу-чи-на, ба-на-ны.

Шарады + О — Лень + Улан — Уран +  
Волга — Иволга

### СЕМЬ СЛОВ

\* Комок \* Заказ \* Топот \* Шалаш \*  
\* Казак \* Довод \* Доход.

### КАКОЕ СЛОВО?

Торопиться — спешить.  
Хата — изба.  
Обратно — назад.  
Пламя — огонь.  
Естественный — натуральный.  
Забава — игра.  
Темнота — мрак.  
В столбике справа из первых букв  
составляется слово «синоним».



# ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИГРЫ



В. КАТАЕВ



А. ГАЙДАР

**НАЗОВИ ЭТИ КНИГИ.** Здесь изображено несколько героев из книг любимых писателей. Попробуй назвать эти книги.



А. АЛЕКСИН



С. МИХАЛКОВ

**ИГРА-ВИКТОРИНА.** Правила игры. На стенде смонтирована дорожка с делениями для фишек. Слева — вертушка с цифрами, заменяющая игральный кубик. Играть могут два-три человека. Каждый играет фишкой своего цвета. Играющие по очереди запускают вертушку и передвигают свои фишки с исходной точки на столько делений вперед, сколько показала вертушка (число, оказавшееся против стрелки). Тот, чья фишка окажется в пределах того или иного рисунка, должен ответить на вопрос литературной викторины, относящийся к данному рисунку и цвету его фишки. При правильном ответе фишку передвигают на одно деление вперед. Если же играющий не ответил на вопрос или дал неверный ответ, он пропускает ход, а потом передвигает свою фишку только на одно деление вперед, пока фишка не окажется за пределами рисунка.

Побеждает тот, кто первым дойдет до финиша.

## ВОПРОСЫ К ИГРЕ-ВИКТОРИНЕ

1. Тимур и его команда. (Кр.) — Что находилось на чердаке старого сарая? (Син.) — О чем говорилось в «ультиматуме», который шайка Квакина получила от тимуровцев? (Зел.) — Как Тимур помог Жене повидаться с ее отцом, когда тот уезжал на фронт?

2. Золотой ключик или приключения Буратино. (Кр.) — Какое «ученое звание» имел Карабас-Барабас? (Син.) — Кто достал Буратино золотой ключик? (Зел.) — Что оказалось за потайной дверью, открытой золотым ключиком?

3. Сказки Пушкина. (Кр.) — В какой сказке упоминается о белке, живущей в хрустальном домике? (Син.) — В какой сказке рассказывается о чудесном говорящем зеркальце? (Зел.) — Какие ты знаешь оперы, написанные на сюжеты пушкинских сказок?

4. Витя Малеев в школе и дома. (Кр.) — Научился ли Витя играть в шахматы? (Син.) — Про что говорилось в задаче, которую Витя решал при помощи рисования? (Зел.) — Кто такой Лобзик и что он умел делать?

5. Васек Трубачев и его товарищи. (Кр.) — Что означают буквы РМЗС? (Син.) — Назови трех загадочных друзей — героев повести и сказки, из-за чего они поссорились. (Зел.) — Кто такой Иван Васильевич Грозный?

6. Таинственный остров. (Кр.) — Был ли таинственный остров обитаем до появления на нем героев романа? (Син.) — В каких других произведениях Жюль Верн рассказывается о событиях, которые предшествуют событиям, описанным в «Таинственном острове»? (Зел.) — Кто был неизвестным другом колонистов таинственного острова?

**ПРИМЕЧАНИЕ.** Для этой игры можно подобрать другие произведения, знакомые детям, и другие вопросы.

## ЛИТЕРАТУРНАЯ ВИКТОРИНА

- \* Назови два одноименных романа советских писателей.
- \* Назови 12 опер и балетов на сюжеты произведений Пушкина.
- \* Название какого романа известного русского писателя является наречием?
- \* Назови фамилию Тимура из повести Гайдара «Тимур и его команда».
- \* Кто из русских писателей владел восемью иностранными языками?
- \* Кто из писателей и к каким произведениям написал эпитафью:

- а) «Береги честь смолоду».
- б) «На зеркало неча пенять, коли рожа крива».
- \* Кто из русских писателей совершил кругосветное путешествие? Как называется произведение, написанное им об этом?
- \* Кто из русских писателей в возрасте 70 лет катался на коньках, в 75 лет увлекался велосипедным спортом, в 82 года ездил верхом на лошади?
- \* Кто из русских писателей написал три крупных произведения, названия которых начинаются с буквы «О»?
- \* Назови фамилию великого узбекского писателя, который был ученым, художником, музыкантом и государственным деятелем?





Рассмотри рисунки и укажи, каким сказочным чудесам соответствуют изобретенные человеком машины и приборы.

#### ОТКУДА ЭТИ ВЫРАЖЕНИЯ?

- \* Прекрасное есть жизнь.
- \* Поэтом можешь ты не быть, но гражданином быть обязан.
- \* Рожденный ползать летать не может.
- \* Человек — это звучит гордо!
- \* Я хочу, чтоб к штыку приравняли перо.
- \* Никто не объемлет необъятного.
- \* Ох, тяжела ты, шапка Мономаха!
- \* Подписано, так с плеч долой!
- \* Смотри в корень!
- \* Там русский дух, там Русью пахнет.

#### ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ ЗАГАДКИ?

- На одной ножке стоит лепешка. Кто мимо ни пройдет, всяк ей поклонится (гриб).  
 Зелена, а не луг; бела, а не снег; кудрява, а без волос (береза).  
 Во лугах сестричка: золотой глазок — белые реснички (цветы ромашки).  
 Под соснами, под елками лежит клубок с иголками (еж).  
 Был ребенок — не знал пеленок, стал стариком — сто пеленок на нем (кочан капусты).  
 Тысяча братьев одним поясом подпоясаны (сноп).

## ЗАГАДКИ В СТИХАХ

Всех на свете он добрей,  
Лечит он больных зверей,  
И однажды бегемота  
Вытащил он из болота.  
Он известен, знаменит,  
Это доктор... [Айболит].

Многим долго неизвестный,  
Стал он каждому дружкойм.  
Всем по сказке интересной  
Мальчик-Луковка знаком.  
Очень просто и недлинно  
Он зовется... [Чиполлино].

Всех он любит неизменно,  
Кто б к нему ни приходил.  
Догадались? Это Гена,  
Это Гена... [Крокодил].

Он и весел и не злобен,  
Этот милый чудачок.  
С ним хозяин, мальчик Робин,  
И приятель — Пятачок.  
Для него прогулка праздник  
И на мед особый нюх.  
Это плюшевый проказник  
Медвежонок... [Винни Пух].

Он дружок зверям и детям,  
Он живое существо,  
Но таких на целом свете  
Больше нет ни одного.  
Потому что он не птица.  
Не тигренок, не лисица.  
Не котенок, не щенок.  
Не волчонок, не сурок.  
Но заснята для кино  
И известна всем давно  
Эта милая мордашка.  
А зовется... [Чебурашка].



НАЗОВИ ЭТИ КНИГИ. \* Белеет парус одинокий \* Тимур и его команда \* Очень страшная история \* Дядя Степа и Егор.

ЛИТЕРАТУРНАЯ ВИКТОРИНА. \* «Буря» В. Лациса и И. Эренбурга \* «Евгений Онегин», «Пиковая дама», «Алеко», «Мазепа», «Руслан и Людмила», «Дубровский», «Русалка», «Моцарт и Сальери», «Борис Годунов», «Бахчисарайский фонтан», «Золотой петушок», «Медный всадник» \* «Накануне» Тургенева \* Гараев \* Грибоедов — латинским, английским, французским, немецким, арабским, итальянским, персидским, греческим

\* Пушкин и повести «Капитанская дочка», Гоголь и комедии «Ревизор» \* Гончаров И. А. «Фрегат «Паллада» \* Толстой Л. Н. \* Гончаров И. А. «Обрыв», «Обломов», «Обыкновенная история» \* Навои Низаматдин Алишер — 1441—1501 гг.

СКАЗКА СТАЛА БЫЛЬЮ. \* Конек горбунок — космическая ракета \* Ковер-самолет — воздушный лайнер \* Золотой петушок — радиолокатор \* Сани-самокаты — аэросани \* Чудо-зернальце — телевизор \* Садко с гуслими на дне морском — во-долаз в скафандре.

ОТКУДА ЭТИ ВЫРАЖЕНИЯ? \* Н. Г. Чернышевский. Эта формула дана в его диссертации «Эстетические отношения искусства к действительности» \* Н. А. Некрасов. «Поэт и гражданин» \* «Песня о соколе» М. Горького \* Слова Сатина из пьесы М. Горького «На дне» \* Цитата из стихотворения В. Маяковского «Домой» \* Афоризм из «Флодов раздумий» Козьмы Пруткова \* Из трагедии А. С. Пушкина «Борис Годунов», монолог Бориса \* Из комедии А. С. Грибоедова «Горе от ума», слова Фамусова \* Афоризм Козьмы Пруткова \* А. С. Пушкин. «Руслан и Людмила».



# ИГРЫ ЮНЫХ ГЕОГРАФОВ



На клетчатой бумаге начертите прямоугольник шириной в пять квадратиков, а высотой — в пятнадцать.

Занимая каждый квадратик одной буквой, напишите в горизонтальных рядах названия пятнадцати крупных рек нашей Родины.



**ТРИ ГОРОДА.** Расшифруйте слова, помещенные в кружках, и соедините их попарно, как показано на рисунке. Получите название трех городов.

**ИГРЫ-ТРАФАРЕТЫ.** В картоне или фанере нужно вырезать круглые отверстия и написать буквы, как показано на рисунке. Под эти географические игры-трафаретки подкладывают бумагу, на которой играющие пишут свои решения (недостающие буквы или слова).



## ВЕСЕЛАЯ ГЕОГРАФИЯ

- \* Какие ты знаешь «цветные» моря нашей планеты?
- \* Какое озеро является самым глубоким в мире?
- \* Какой город построен на пяти горах?
- \* Какой предлог является названием реки в Италии?
- \* В названии какой реки слышатся три ноты?
- \* Название какого города состоит из минерала и дерева?
- \* Кто первым достиг Южного полюса и когда?
- \* Какой континент не имеет рек?

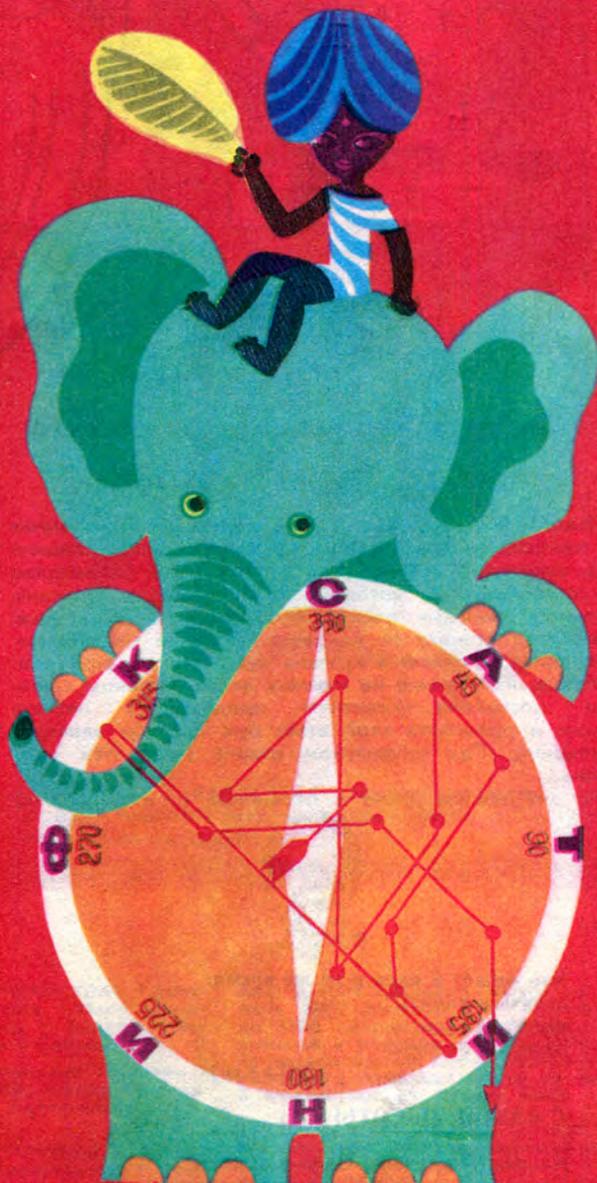
- \* Что южнее — Магадан или Ленинград?
- \* Какая нота и согласная буква составляют вместе название реки в СССР?
- \* В какую реку можно упаковать товар?
- \* Какая река растет на дереве?
- \* Название какой реки можно найти во рту?
- \* Какой населенный пункт и реку в Сибири дети называют задолго до знакомства с географией?
- \* Какой город в СССР самый сердитый?
- \* Какая река Рязанской и Ивановской областей плавает?
- \* Из каких двух городов СССР можно приготовить вкусное мучное изделие?
- \* А какая река — приток Хопра — летает?

1. Москва 2. Бурса река



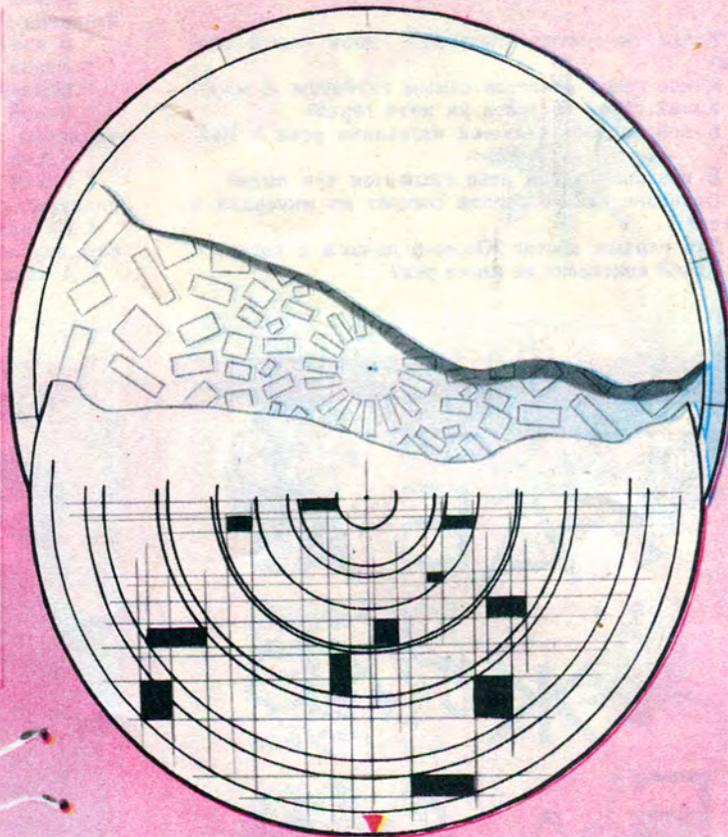
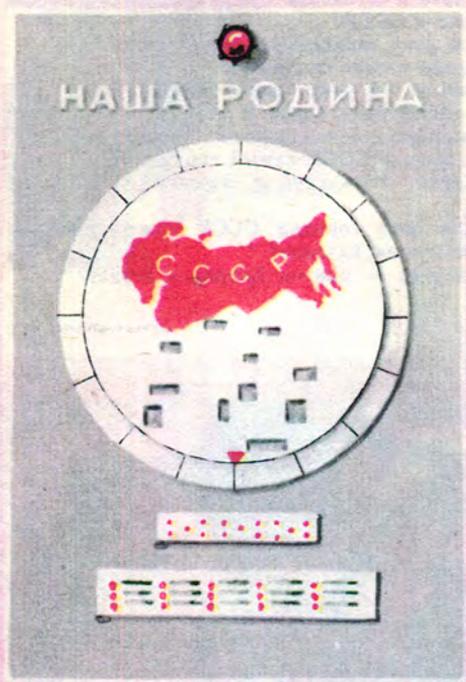
**КАКИЕ ЭТО СТОЛИЦЫ!** В этих ребусах зашифрованы столицы шести государств.

**КАКИЕ ЭТО ГОСУДАРСТВА!** Прочтите названия 12 государств, зашифрованные в этих ребусах.



**ПО АЗИМУТУ.** Следуя по направлению стрелки, определите азимуты всех отрезков ломаной линии, которую вы видите на рисунке. Каждому азимуту соответствует одна из букв на компасе, который является ключом к решению задачи. Последовательно написав все буквы, вы составите имя и фамилию выдающегося русского путешественника второй половины XV века.

Ахметия, Ибрагим, Венерия, 4 Пана, 5 Жамалда, 6 Либан



**НАША РОДИНА.** Один диск, наружный (диаметром 75 сантиметров), в котором сделаны вырезы (окошечки), закреплен неподвижно. Другой диск (диаметром 81 сантиметр), на котором по окружности написаны названия союзных республик, вращается. Если подвести под стрелку то или иное название республики, в окошечках появятся краткие сведения об этой республике, написанные на нижнем диске. Столицы союзных республик играющим предлагается назвать самим и проверить свой ответ при помощи электровикторины. При правильном ответе загорается лампочка.

На внутреннем диске в окошечках (под вырезами)

надо поместить для каждой республики соответствующие сведения (окошечки расположены так, что при каждом повороте нижнего диска на одно деление они попадают в другие места и в них появляются другие сведения). Размещение и размеры вырезов при изготовлении игры надо повторить точно, как на рисунке, в соответствующем масштабе.

В окошечках помещаются такие сведения о союзных республиках: 1. Площадь (в тысячах квадратных километров). 2. Население (тысяч человек). 3. Год образования. 4. Столица. 5. Моря, омывающие берега республики. 6. Основные морские порты. 7. Главные реки. 8. Крупные города.

Что может в одно и то же время:  
стоять и ходить,  
висеть и ходить,  
ходить и лежать?

(Ч а с ы.)

**С КАКОЙ ВЫСОТЫ?**

Кавказ подо мною. Один в высоте  
Стою над снегами у края стремнины;  
Орел, с отдаленной поднявшись вершины,  
Парит неподвижно со мной наравне.  
Отселе я вижу потоков рожденье  
И первое грозных обвалов движенье.

Здесь тучи смиренно идут подо мной;  
Сквозь них, низвергаясь, шумят водопады;  
Под ними утесов нагие громады;  
Там ниже мох тощий, кустарник сухой;  
А там уже рощи, зеленые сени,  
Где птицы щебечут, где скажут олени;  
А там уж и люди гнездятся в горах... \*

С какой высоты над уровнем моря поэт наблюдал описываемую им картину? Укажите приблизительную высоту в километрах.

\* Из стихотворения А. С. Пушкина «Кавказ».



Какие столицы африканских государств зашифрованы в этих ребусах?



ЗАДАЧА В КАРТИНКАХ. Укажите советские города, в названия которых входят названия изображенных здесь рисунков.

**КАКИЕ РЕКИ?** \* Волга \* Днепр \* Иртыш \* Тобол \* Алдан \* Онега \* Чулым \* Шилка \* Десна \* Вятка \* Неман \* Витим \* Свирь \* Белая \* Аракс.

**ТРИ ГОРОДА.** \* Марс-ель \* Уж-город \* Бор-до.

**ИГРЫ-ТРАФАРЕТЫ.** Острова и полуострова (о-в Котельный, п-ва Кольский, Канин, о-ва Крит, Колгуев, Корсика). Три пустыни (Калахари, Атакама, Сахара). Названия государств (Канада или Панама).

**СТОЛИЦЫ В РЕБУСАХ.** \* Москва \* Париж \* Вена \* Бухарест \* Лондон \* Варшава.

**КАКИЕ ЭТО ГОСУДАРСТВА?** \* Австрия \* Ирак \* Венгрия \* Перу \* Канада \* Ливан \* Бирма \* Панама \* Корея \* Куба \* Япония \* Сомали.

**ПО АЗИМУТУ.** Афанасий Никитин. **СТОЛИЦЫ АФРИКИ.** Аккра \* Дакар \* Алжир \* Каир \* Аддис-Абеба \* Тананариве.

**ЗАДАЧА В КАРТИНКАХ.** \* Таганрог \* Полтава \* Севастополь \* Орехово-Зуево \* Гомель \* Самарканд \* Петрозаводск \* Запорожье \* Воронеж \* Серпухов \* Вологда \* Астрахань.

**С КАКОЙ ВЫСОТЫ?** Поэт стоял выше границы вечного снега. Сред-

няя высота снеговой линии на Кавказе 2900 метров. Она поднимается до 3500 метров на северо-восточных склонах и опускается до 2700 метров на юго-западных. Таким образом, поэт находился приблизительно на высоте 3 километров от уровня моря.

**ВЕСЕЛАЯ ГЕОГРАФИЯ.** \* Белое, Черное, Красное, Желтое, Мраморное, Коралловое \* Байкал, глубина 1940 метров \* Пятигорск \* р. По \* р. Миссисипи \* Мелитополь \* Беллинсгаузен и Лазарев в 1820 г. \* Антарктида \* Оба на одной широте — 60° \* Дон \* Тара — приток Иртыша \* Прут \* Десна \* Мама \* Грозный \* Гусь \* Калач \* Изюмом \* Ворона:



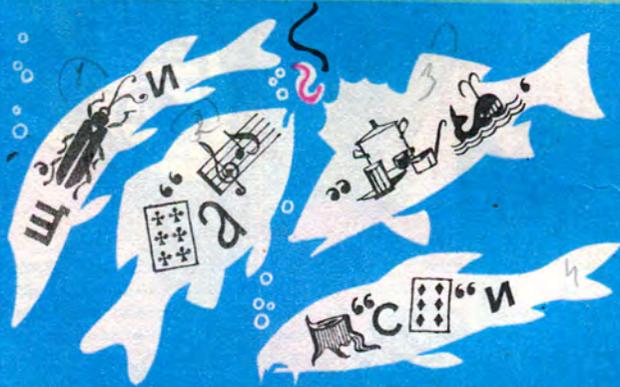
# ИГРЫ ДИКОЕ ПРИРОДА



1) Жаворонок, 2) Чайка, 3) Стриж, 4, 5) грач, петух, 6) коростель, 7) дятел



**ВСТРЕЧАЙТЕ ПТИЦ.** Здесь помещены изображения восьми птиц, прилетающих к нам весной. Знакомы ли они вам? Их названия зашифрованы в ребусах. Прочтите их.



**КТО ШЕСТОЙ!** Перед тобой зоопарк. Если ты правильно назовешь всех животных, то из первых букв полученных слов составишь новое слово — и ты узнаешь, кто ушел из зоопарка.



## БИОЛОГИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

\* Какие условия требуются для прорастания семян?

\* Какое самое большое (длинное) животное обитает в воде? Какова его длина? Сколько оно весит?

\* Какую пользу приносит «божья коровка»?

\* Какое дерево, растущее в Сибири, не разрушается под действием воды и воздуха и хранится тысячами?

\* У кого шея имеет больше позвонков — у жирафа или свиньи?

\* В лесах какого края живут такие животные: северный олень, тигр, леопард, соболь?

\* Какие птицы ночуют в снегу?

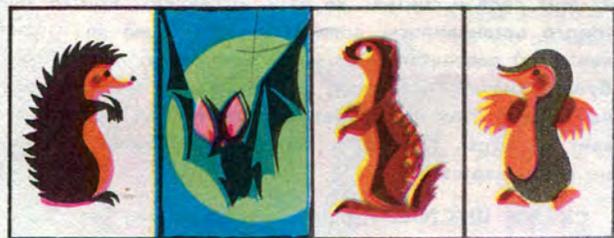
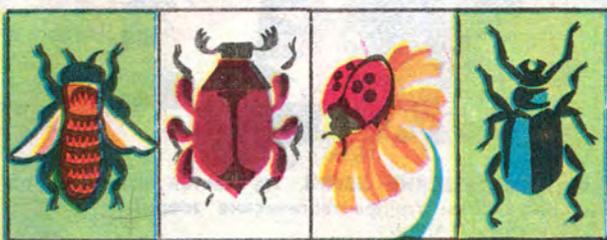
\* Какая птица самая музыкальная?

\* Какая птица совсем не имеет крыльев?

\* Это животное издает самый громкий звук, в сто тысяч раз превосходящий самый слабый звук, который способно уловить наше ухо. Какое же это животное?

\* Перед погружением в воду кашалот делает 60—70 глубоких вдохов, затем ныряет и может оставаться под водой... Сколько минут?

\* Этот новорожденный весит больше взрос-



**ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ.** В горизонтальных рядах помещены рисунки различных представителей животного и растительного мира. В каждом ряду три из них могут быть причислены к полезным, а четвертый — вре-

ден и, таким образом, является лишним. Назовите цветы, зверей и насекомых, изображенных на таблице. Укажите, кто является «четвертым лишним» в каждом ряду?

**КУДА ИДУТ ЭТИ ЗВЕРИ И ПТИЦЫ!** Об этом нетрудно догадаться, если назвать зверей и птиц по первым буквам.





**ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ЗВЕРИ.** Из частей каких животных составлены эти фантастические звери?



**УГАДАЙ ЗАДУМАННОЕ.** Одного играющего выбирают отгадчиком, он должен удалиться в другую комнату. Остальные задумывают название какого-либо зверя, птицы, рыбы или растения. Вернувшись в комнату, отгадчик должен постараться угадать, что именно задумано. Для этого он поочередно обращается ко всем играющим с каким-либо вопросом. По ответам играющих можно легко узнать, задумано животное или растение, птица или рыба. Но узнать точное название животного или растения гораздо труднее. Допустим, отгадчику удалось выяснить, что задуман какой-то зверь. Для того же, чтобы определить название этого зверя, нужно еще выяснить, где он водится, большой он или маленький, чем питается и т. д. Удачно подбирая вопросы и сопоставляя ответы играющих, отгадчик должен определить точное название животного или растения. Если это удалось, то ему засчитывается одно очко и отгадчиком выбирается другой играющий.

**ЗВЕРЬ, ПТИЦА, НЕБЫЛИЦА.** Играющие становятся в кружок или рассаживаются на стульях, на скамейках. Один из играющих, проходя мимо них, все время повторяет: «зверь, птица, небылица». Внезапно он останавливается против кого-либо, громко называет одно из этих слов и считает до пяти. Играющий, против которого остановились, должен назвать (пока не закончен счет) соответственно зверя или птицу, а если требуется сказать небылицу, то назвать то, чего в лесу не бывает. Кто не сумеет выполнить задание, выбывает из игры. Повторять то, что уже было сказано, не разрешается.

**СКАЖИ ШЕСТОЕ.** Играют несколько человек. Один из играющих — водящий. Он обращается к кому-либо с предложением — «Скажи шестое». При этом он должен быстро назвать подряд пять деревьев (или птиц, рыб, цветов, ягод и т. п.), а тот, к кому водящий обращается, должен успеть раньше, чем он закончит, назвать шестое. Повторять сказанное водящий не имеет права.

Если ответ последует вовремя, то тот, кто ответил, становится водящим, если нет, водящий остается прежний.

лого слона... О ком мы говорим? Назовите его вес.

\* Обычно цвет жира у животных желтый. А у кого он зеленый?

\* Это необыкновенное живое существо может одновременно смотреть одним глазом вперед и вверх, а другим — назад и вниз... О ком мы говорим?

\* Ель и сосна... Одна из них растет в сухих местах и поэтому вынуждена искать влагу на большой глубине... Какое же дерево уходит корнями глубже в землю — ель или сосна?

\* Это растение — хищник: оно не только ловит насекомых, но и пожирает их...

\* Растет ли дерево в зимний период?

\* Лимоны богаты витаминами. А какие ягоды, растущие в средней полосе нашей Родины, содержат значительно больше витаминов, чем лимоны?

\* Если в лесу расцвел алый цвет шиповника, а на лугу — ромашка-поповник, значит наступило... Что наступило?

\* Если хотите увидеть, как раскрывается цветок этого растения, то вы сможете пронаблюдать это только ночью... О каком растении мы говорим?

\* Ягоды этого растения могут быть и желтыми, и ярко-красными... Назовите растение.



### НЕТ КОНЦА У СТРОЧКИ, ГДЕ СТОЯТ ТРИ ТОЧКИ

Всех зверей она хитрей,  
Шуба рыжая на ней,  
Пышный хвост ее краса,  
Это рыжая... (л и с а).

Не олень он и не бык,  
В жарких странах жить привык.  
На носу имеет рог,  
Кто же это?.. (н о с о р о г).

Полосатый, как матрац,  
В клетке он живет сейчас.  
С виду вроде ласковый,  
Но гляди — опасен он!  
И ему в неволе  
Нынче не до игр,  
И рычит невольно  
На прохожих... (т и г р).

Огромная кошка мелькнет за стволами,  
Глаза золотые и уши с кистями,  
Но это не кошка, смотри, берегись.  
Идет на охоту коварная... (р ы с ь).

Он высокий, он огромный,  
Он похож на кран подъемный.  
Только это кран живой,  
С настоящей головой.  
Тот из вас будет прав,  
Кто ответит нам... (ж и р а ф).

Нам в хозяйстве помогает  
И охотно заселяет  
Деревянный свой дворец  
Темно-бронзовый... (с к в о р е ц).

Опасней всех в реке она,  
Хитра, прожорлива, сильна,  
Притом такая злока!  
Конечно, это... (щ у к а).

**ВСТРЕЧАЙТЕ ПТИЦ.** Жаворонок, чайка, стриж, грач, пеночка, коростель, свиристель, мухоловка.

**КАКИХ РЫБ ПОЯМАЛ РЫБОЛОВ?** Щуки. Караси. Судачи. Пескари.

**КТО ШЕСТОЙ?** Зубр. Енот. Барсук. Рысь. Антилопа.

Из первых букв составляется название шестого животного — зебра.

**ЧЕТВЕРТЫЙ ЛИШНИЙ.** Первый (верхний) ряд: дятел (2), щегол (3), ласточка (4) — полезные птицы, ястреб-перепелятник (1) — хищник. Второй ряд: еж (1), летучая мышь (2), крот (4) — полезные животные. Суслик (3) — вредитель полей. Третий

ряд: пила (1), божья коровка (3), жу-желлица (4) — полезные насекомые. Майский жук (2) — вредное насекомое. Четвертый ряд: ромашка аптечная (1), ландыш (3), шиповник (2) — лекарственные полезные растения. Ку-коль (4) — сорняк наших полей.

**КУДА ИДУТ ЭТИ ЗВЕРИ И ПТИЦЫ?** На рисунке изображены: индюк, динообраз, еж, медведь, верблюд, заяц, обезьяна, олень, пингвин, аист, ран, крокодил. Идем в зоопарк!

**ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ЗВЕРИ** Обезьяны, барана, зебры, слона, крокодила. Рисунок внизу: бегемота, лошади, лося, тигра, лисы.

**БИОЛОГИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА.**

\* Влага, воздух и свет. \* Кит — большой, полосатый, 150 тонн, 33 метра \* Поедает тлю на деревьях и кустарниках \* Лиственница \* У жирафа и свиньи одинаковое количество позвонков — 7 \* В Уссурийском крае \* Тетерев, рябчик \* Лири \* Киви-киви в Новой Зеландии. \* Примерно 160 минут, то есть 2 часа 40 минут \* Новорожденный кит весит 5 тонн \* У крокодила \* 0 хамелеоне \* Сосна \* Рослянка \* Нет, рост дерева зимой прекращается \* Черная смородина и особенно шиповник \* Начало лета \* Цветок душистого табака \* Черешня.



# ВЕЩЕЛАЯ ПЕРЕМЕНКА



**ПОПАДИ И НЕ ЗАДЕНЬ.** В нижней части деревянной рамы укреплена доска с тремя круглыми отверстиями и прорезями. К верхней перекладине на тонких шнурах привязаны деревянные шары. Играющий должен взять один из шаров, оттянуть его на себя и отпустить так, чтобы он попал в окошечко, а шнур — в прорезь. После этого надо проделать то же самое со вторым и третьим шаром. Прорези должны быть разной ширины. Самая узкая (третья слева) лишь ненамного больше толщины шнура.

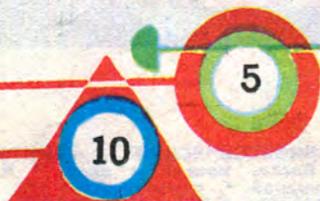
За попадание в первое отверстие засчитывается 3 очка, во второе — 5, а в третье — 10. Допускаются по три попытки.

**ПОПАДИ В ЦЕЛЬ.** Для игр с мячом можно сделать несколько интересных приспособлений.

На рисунке № 2 показана воронка. Ее подвешивают к стене или стенду. Играющие становятся на расстоянии 3—5 шагов от воронки и маленьким мячом стараются в нее попасть. В случае попадания мяч выкатывается наружу по наклонному желобу. Играющий должен успеть поймать мяч раньше, чем он упадет на землю.

Внизу устанавливается ящик с тремя отделениями. За попадание мячом в каждое из них засчитывается определенное количество очков (например, за попадание в первый ящик — 5, во второй — 10, третий — 15).

Для игры, изображенной на рисунке 3, нужны другие мячи. Их можно сшить из цветной ткани, набить опилками (вложив предварительно камушек для тяжести), крепко перевязать крест-накрест прочными нитками и привязать к каждому одну-две ленты (например, авиамодельной резины длиной 60—70 сантиметров). Конец резиновой нити привязывают к среднему пальцу правой руки. Если такой мяч бросить вперед, резиновая нить вернет его обратно. Таким мячом играющие стараются попасть в перекидные мишени, подвешенные на проволоке или металлическом пруте (рис. 4). На каждой мишени обозначено количество очков, которое засчитывается в случае попадания.

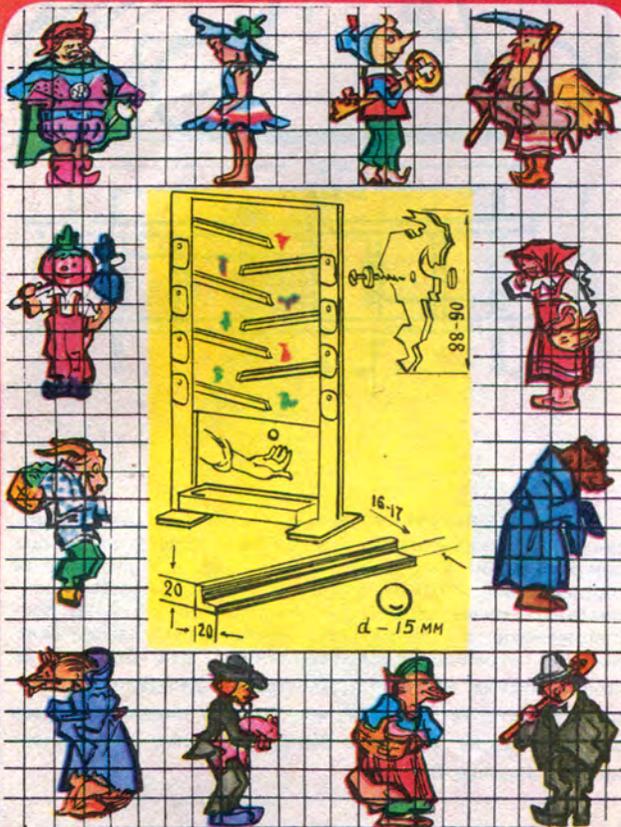


**ХОТИТЕ ВЕРЬТЕ, ХОТИТЕ ПРОВЕРЬТЕ.**  
Объявите присутствующим, что вы можете поставить любого из них так, что он не поднимет своей ноги.

Желающего опровергнуть ваше заявление поставьте плотно к ровной стене так, чтобы пятки касались стены. Желательно, чтобы стена была без плинтуса. Если в комнате такой стены нет, то используйте для этого дверь, стенку шкафа и т. п. Предупредите, что никаких покачиваний тела быть не должно. При таком условии все его попытки поднять ногу будут безуспешны. В таком положении никто не может поднять ногу, если не перенесет тяжести своего тела на другую ногу.

**СКВОЗЬ ОБРУЧ.** Участники соревнований получают по фанерной ракетке. На середине ракетки прибивается кольцо, внутрь которого кладется небольшой мяч или шар. Перед каждым игроком в нескольких шагах от него лежит на земле обруч. Второй обруч, укрепленный вертикально на подставках, стоит в нескольких шагах от первого.

Каждый из играющих, держа ракетку в руке, должен дойти до первого обруча, пролезть сквозь него (просунув сначала руку с ракеткой), потом пролезть сквозь второй обруч и вернуться назад, не уронив мячик.



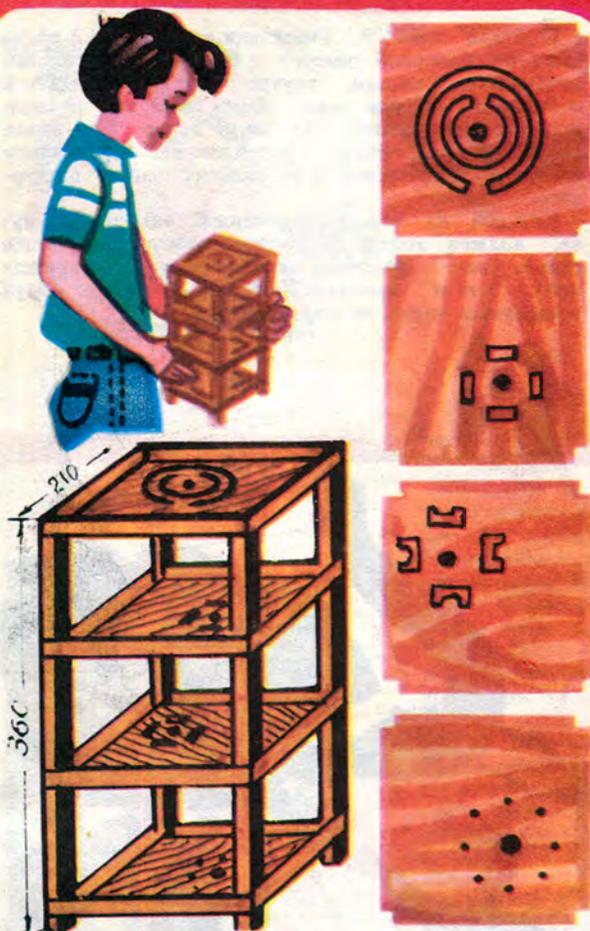
**СУМЕЕШЬ ЛИ ПОЙМАТЬ.** К щиту с одной стороны прикрепляются желоба, изготовленные из деревянных брусков и фанеры. Они размещаются так, чтобы шарик, положенный в верхний желоб, скатился во второй, потом в третий и т. д. и выкатился наружу. Над желобами подвижно укрепляются выпиленные из фанеры фигурки. Шарик, прокатываясь, приводит их в движение. На стойках с двух сторон подвешены жетоны. Они окрашены с одной стороны в один, а с другой стороны — в другой цвет.

Играющий запускает шарик и вслед за этим двумя руками перевешивает жетоны так, чтобы они были повернуты другой стороной. Он должен успеть проделать эту работу и поймать шарик.

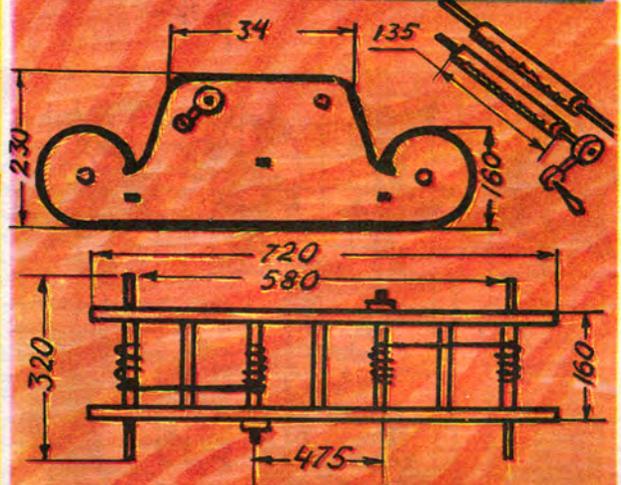
Сколько нужно повесить жетонов, следует определить опытным путем (это зависит от скорости движения шарика).



**НАКИНЬ КОЛЬЦО.** Для набрасывания колец можно изготовить несколько объемных мишеней (олень с рогами, слон с хоботом, козел с рогами и т. п.), как показано на рисунке. Фигуры эти устанавливают в ряд, и играющие с определенного расстояния (3—5 шагов) набрасывают кольца (резиновые или выпиленные из фанеры). Очки засчитываются в зависимости от количества успешных попаданий.



**СО СТУПЕНЬКИ НА СТУПЕНЬКУ.** Устройство и размеры «этажерок» показаны на рисунке. Для соревнований нужны две-три такие «этажерки». Каждый играющий берет «этажерку» правой рукой, кладет на верхнюю полочку шарик и, наклоняя ее в разные стороны, старается закатить шарик в отверстие сначала первой полочки, затем второй, третьей, четвертой, а потом поймать шарик рукой. Прodelать это нужно три раза подряд. Тот, кто выполнит задание первым, выигрывает. Игру можно усложнить, если прокатывать одновременно два-три шарика.



**ПАЛКИ-МОТАЛКИ.** Устройство игры показано на рисунке. К каждой паре катушек привязываются концы шнура длиной 5—6 метров. Оба шнура должны быть одинаковыми. Играют двое. Вначале с помощью специальных ручек шнуры наматывают на катушки, расположенные в центральной части игры. Затем каждый из играющих пальцами обеих рук берется за концы пустых катушек и быстрыми движениями вращает их, старается как можно скорее перемотать весь шнур на свою катушку. Выигрывает тот, кто выполнит это задание быстрее.

**ВСТАНЬ СО СТУЛА.** Посадите кого-либо из желающих на стул так, чтобы он держал туловище прямо, касаясь спинки стула, и не пододвигал ног под сиденье.

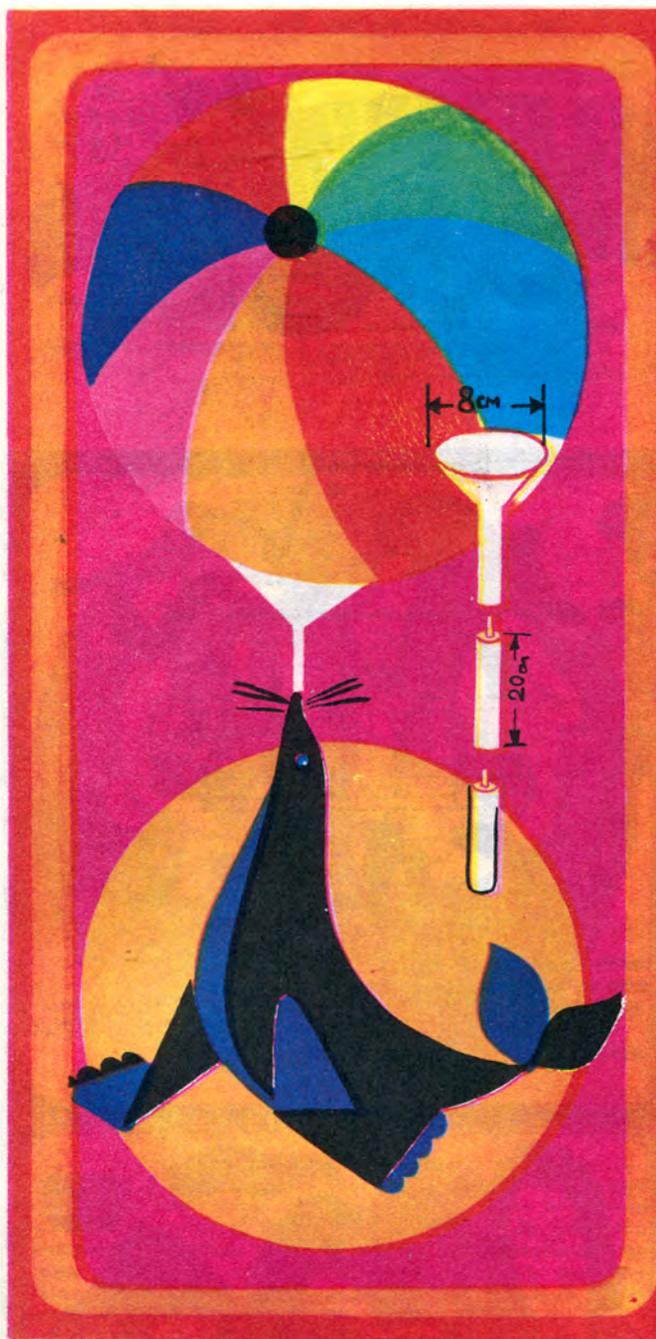
Теперь попросите его встать, не меняя положения ног и не нагибая корпуса вперед. Никаким усилием мускулов не удастся ему встать со стула, пока он не пододвинет ног под сиденье или не подастся корпусом вперед.

Объясняется это законом равновесия тел. Центр тяжести туловища сидящего человека находится внутри тела, у позвоночника. Если мысленно провести отвесную линию из этой точки вниз, она пройдет под стулом, позади ступней. А чтобы чело-

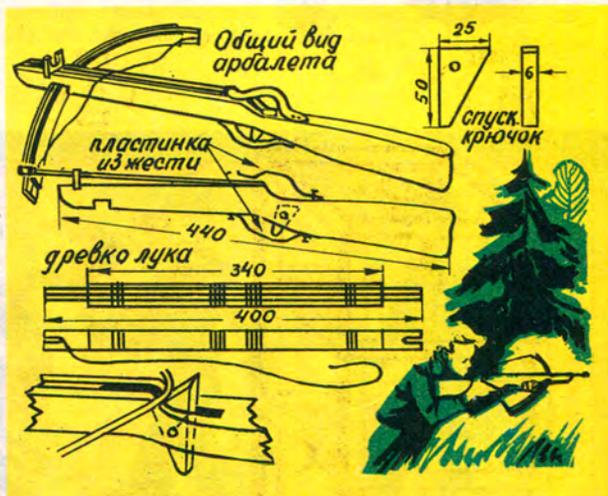
век мог стоять, линия эта должна проходить между ступнями. Таким образом, чтобы встать, надо центр тяжести, а следовательно, и туловище наклонить вперед или же пододвинуть ноги назад, чтобы подвести основание под центр тяжести. Обычно мы так и делаем, когда встаем со стула.

**КТО БЫСТРЕЕ?** На старте устанавливают два небольших ящичка с песком, а в десяти шагах от них — две банки.

Участвуют по два игрока от каждой команды. У каждой пары игроков по два мешочка. Помогая друг другу, они насыпают в них песок, потом бегут



**НЕ УРОНИ МЯЧ.** Большой надувной резиновый мяч кладут на маленький деревянный кружок с очень небольшим углублением. Кружок прикрепляют к разъемной палочке, состоящей из трех частей. Верхнюю часть берут в правую руку, затем левой рукой подставляют вторую часть палочки, потом правой рукой подставляют третью часть. Сделать это, не уронив мяч, очень трудно.



**АРБАЛЕТ.** Устройство арбалета и размеры частей показаны на рисунке. Ложе вырезают из доски толщиной 20 миллиметров. В передней его части делают желобок для стрелы и закрепляют мушку, на которую кладут одним концом стрелу. Древко лука состоит из четырех тонких пластинок гибкого дерева, связанных в нескольких местах тонкой проволокой или бечевой. Тетиву делают из капроновой нити. Верхняя плоскость ложа возле прорези имеет зазубрину, на которую натягивают тетиву. Если спусковой крючок повернуть, он сталкивает своей верхней гранью тетиву, лук расправляется, и тетива с силой выбрасывает стрелу.

Стрелять можно по утке, которая переворачивается, если в нее попадает стрела. Можно изготовить и другие мишени. Стрелы должны иметь резиновый наколник, еще лучше — резиновый присос (такие есть в продаже).

к своей банке, высыпают песок и возвращаются обратно. Для того чтобы наполнить банку, надо пробежать с мешочками несколько раз. Кто наполнит банку быстрее?

**ПО ИСКУССТВЕННОЙ ДОРОЖКЕ.** Каждый игрок получает по четыре толстые дощечки размером примерно  $13 \times 20$  сантиметров. Дощечки кладутся на землю. Став ногами на две дощечки, игрок должен наклониться, поднять с земли две другие дощечки, положить их перед собой и перейти на них. Затем поднять освободившиеся дощечки, снова положить их перед собой. Так, выкладывая самому себе дорогу, каждый игрок должен прийти до назна-

ченного места и таким же способом вернуться назад.

**ТРУДНАЯ НОША.** Каждая пара игроков получает по две палочки длиной до 50 сантиметров и дощечку длиной 70—75 сантиметров с укрепленным на ней флажком. Стоя рядом, игроки держат свои палочки повернутыми вперед. На концы палочек кладется дощечка. В таком виде совместными усилиями они должны донести свою ношу до условленного места и вернуться обратно.

Если дощечка упадет, игроки останавливаются, поднимают ее и после этого продолжают свой путь.



# ИГРЫ ЮНЫХ ХУДОЖНИКОВ



**СОВМЕСТИТЕ РИСУНОК.** На экране телевизора из-за помех изображение оказалось искаженным. Постарайтесь мысленно его исправить. Скажите, каким видом спорта занимается каждый из пяти спортсменов.

**ДЕСЯТЬ РАЗЛИЧИЙ!** Определите, чем отличаются друг от друга эти картинки.



## ВОПРОСЫ ДЛЯ ЛЮБОЗНАТЕЛЬНЫХ

- \* Назовите имена известных русских пейзажистов.
- \* На какой картине русских художников море изображено одним художником, а человек — другим?
- \* На какой исторической картине русский художник изобразил самого себя?
- \* Какой советский художник плавал на легендарном «Челюскине» и вместе с другими был спасен от важными советскими летчиками?
- \* Каких наиболее известных художников-передвижников вы знаете?
- \* Какие картины Репина и Перова были сняты царскими чиновниками с выставок и почему?

\* С каким стихотворением великого русского поэта связана одна из картин Шишкина?

\* На какой картине известного русского пейзажиста человек нарисован другим художником? Назовите эту картину и обоих художников.

\* Кто из великих художников был еще и анатомом, биологом, астрономом, музыкантом, писателем, архитектором?

\* Какой русский художник всю свою творческую жизнь посвятил созданию одной картины? Как называется эта картина?

\* Какой русский художник был организатором и вождем «товарищества передвижных выставок», какие его картины наиболее известны?

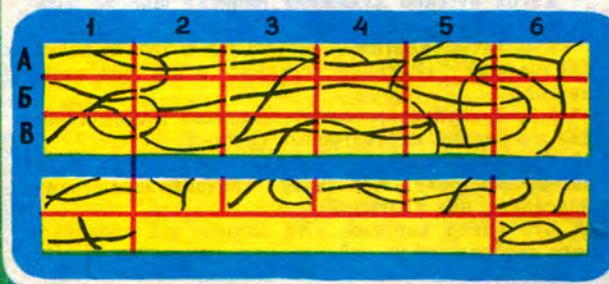


**СМЕЮТСЯ ИЛИ СЕРДЯТСЯ!** Приглядитесь к этим двум клоунам, они смеются или сердятся? А теперь поверните рисунок вниз головой и приглядитесь к ним снова. Что изменилось?

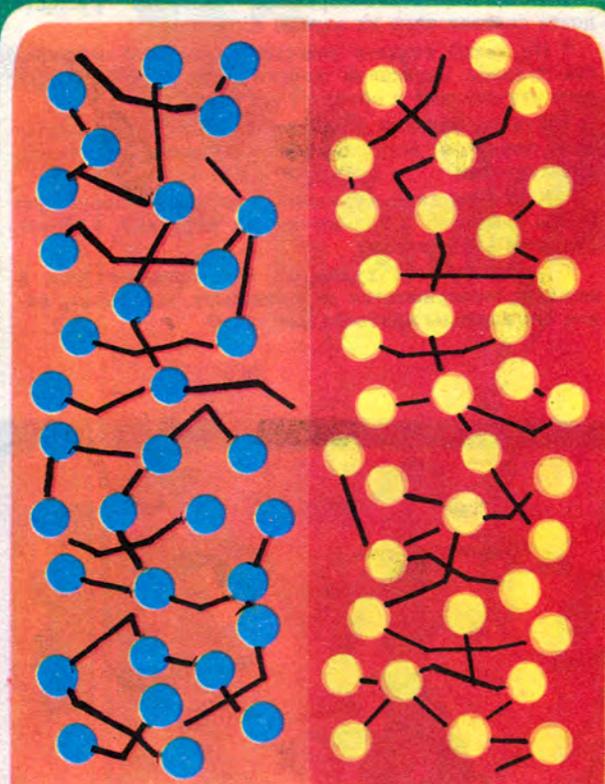


**ПОРТРЕТЫ ПО КОНТУРУ.** Желающим принять участие в этой игре предлагают трафаретку, в которой выпилен изображенный на рисунке контур. Этот контур каждый наносит на свой листок (можно повторить его по несколько раз). От играющих требуется, проявив фантазию, нарисовать портрет по этому контуру.

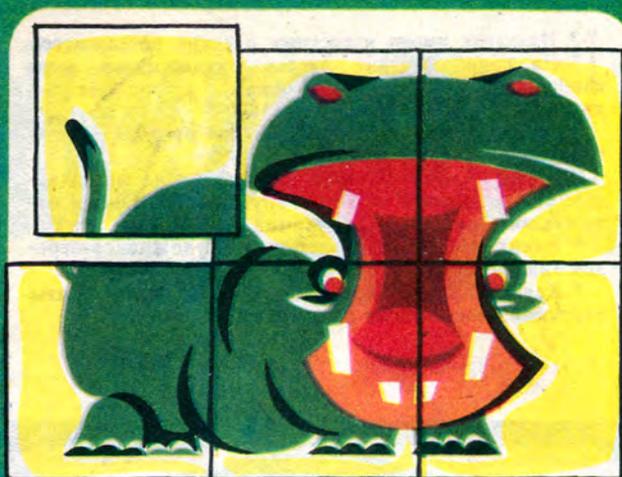
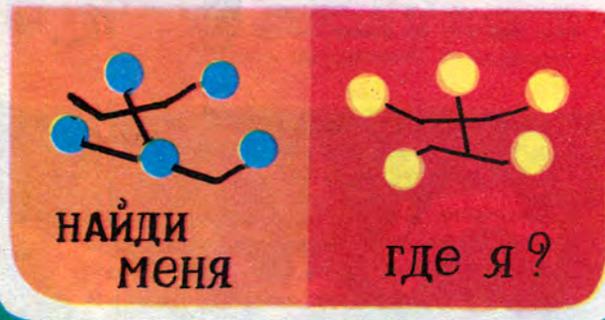
**ПОСТРОЙ ДОРОГУ.** На прозрачных (из пленки или оргстекла) пластинках нарисованы отдельные элементы извилистой дороги, которая изображена на рисунке. Играющий должен положить каждую пластинку на свое место так, чтобы все детали рисунка совпали. Пластинки можно поворачивать любой стороной. Среди пластинок могут находиться две-три лишние, то есть такие, на которых изображенные элементы дороги ни в одной клетке полностью не совпадают, их надо отложить в сторону. При наличии двух-трех экземпляров игры можно провести соревнование — кто выполнит задание быстрее.



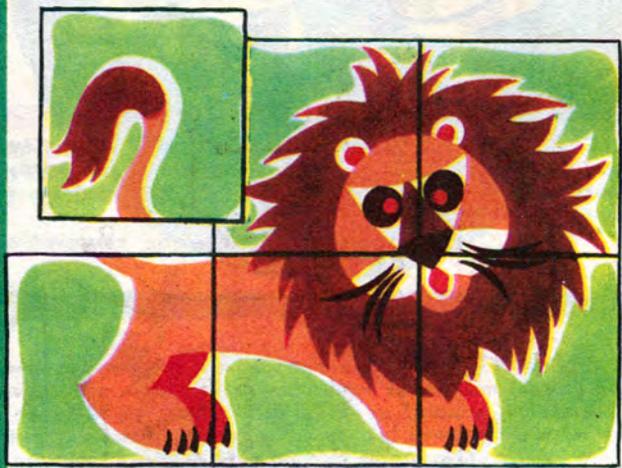
**«ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН».** Многим известна старинная игра «Испорченный телефон». Играющие по цепочке передают друг другу на ухо замысловатую фразу. Пока фраза доходит до конца цепочки, она подвергается изменениям, пропускам или добавлениям и становится неузнаваемой. Художникам можно предложить аналогичную игру, в которой передается не фраза, а рисунок. Первый рисует на бумаге произвольную фигуру (например, такую, как на рисунке). Второй смотрит на рисунок, пока первый считает до десяти, повторяет рисунок по памяти на своем листке, затем показывает его третьему и т. д. Когда все играющие нарисуют заданную фигуру, сравнивают первый рисунок с последним.



**ЗАТЕРЯВШИЕСЯ ФИГУРЫ.** Постарайтесь найти среди многочисленных фигур, состоящих из кружков и черточек, фигуры, изображенные внизу.



**СОБЕРИ КАРТИНКУ.** В этой игре участвуют две команды по 6—8 человек. Перед каждой командой на столе кладут рисунок, предварительно разрезанный на несколько частей. Все части должны быть перетасованы и сложены стопой. По команде первые номера бегут к столу, берут одну из своих карточек с рисунком, кладут на стол и возвращаются на место. Вторые номера должны подобрать и положить рядом с этой карточкой другую, совпадающую с ней, и так до тех пор, пока весь рисунок не будет собран. Выигрывает команда, выполнившая задание первой.



\* Назовите фамилию великого русского зодчего, архитектора, создавшего такие сооружения в Москве, как здания бывшего Благородного собрания (ныне Дом Союзов), Петровского дворца (ныне Академия имени Жуковского) и др.?

\* Кто автор картины «Не ждали», что изображено на ней и когда она написана?

\* Кто написал эскиз картины «Пушкин на публичном экзамене в лицее 8 января 1815 года»?

\* Какой художник написал картину «Ленин в Смольном» и в каком году?

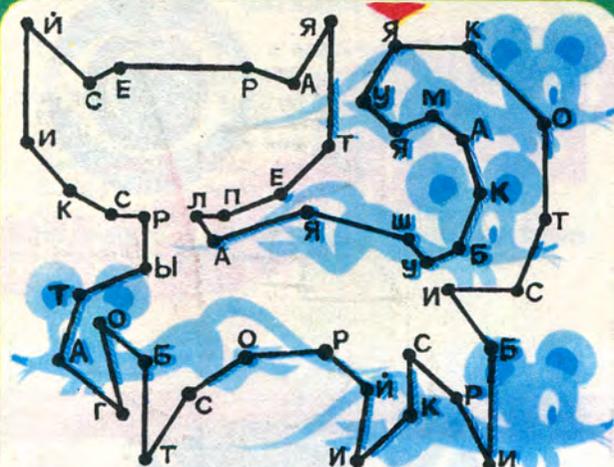
\* Какой русский художник написал широко известную картину «Богатыри»?

\* Кто автор картины, посвященной герою поэмы Твардовского «Василий Теркин», и как она называется?

\* Какой скульптор, лично знавший Петра I, создал его первый скульптурный портрет?

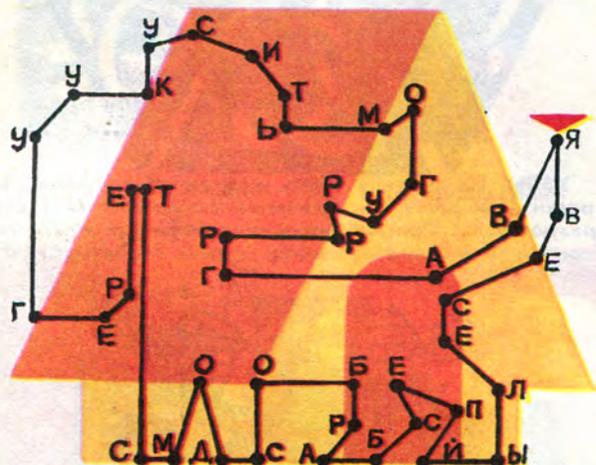
\* Какому художнику принадлежит картина «Свадьба майора»? Кто автор сатирических стихов, написанных под картиной?

\* Кто автор картины «На Шипке все спокойно» и что изображено на ней?



**ДВА ПРИЯТЕЛЯ.** Тут написано: «Я кот сибирский, рост богатырский, серая, теплая шуба. Мяу!». — «Я веселый пес Барбос, дом стерегу, укусьить могу. Р-р-р! Гав-в!» Соедините все точки шнуром, ведя его от гвоздя к гвоздю (от буквы к букве), и перед вами появятся портреты кота и Барбоса.

На рисунке показаны ответы, понятно, что на рисунке-загадке не должно быть проведено никаких линий.



**КТО НАРИСУЕТ ПЕРВЫМ.** Рисунок разрезан на 16 частей, и все части перепутаны. Соблюдая правильную последовательность номеров, перенесите все части рисунка на грифельную доску в соответствующие клетки. Кто быстрее и лучше восстановит рисунок?

**ВОПРОСЫ ДЛЯ ЛЮБОЗНАТЕЛЬНЫХ.** \* Шишкин, Левитан, Куинджи, Поленов, Айвазовский \* «Пушкин у моря». Художники Айвазовский и Репин \* Брюллов в картине «Последний день Помпеи» \* Решетников \* Крамской, Перов, Саврасов, Ге, Шишкин, Маковский Б., Репин, Суриков, Васнецов, Левитан \* «Отказ от исповеди» Репина и «Сельский крестный ход на пасху» Перова \* Шишкин — «На севере диком», стихотворение Лермонтова «Сосна» \* «Осень в Сокольниках» Левитана, где женщина

написана Н. Чеховым \* Итальянский художник XVI века Леонардо да Винчи \* Иванов А. А., картина «Явление Христа народу» \* Художник Крамской Н. И., автор картин «Русалка», «Неизвестная», «Лунная ночь» и др. \* Казаков Матвей Федорович \* Художник И. Е. Репин. Картина написана в 1884 году, на ней изображено возвращение политического ссыльного в родную семью \* И. Е. Репин в 1910—1912 годах \* Картину написал художник И. И. Бродский в 1930 году \* Художник В. М. Васнецов

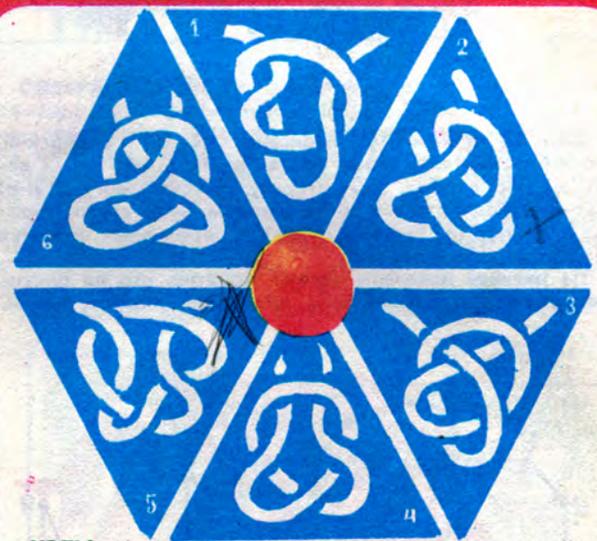
\* Художник Ю. М. Непринцев. Картина называется «Отдых после боя» \* Скульптор Карло Бартоломео Растрелли, отец известного архитектора В. В. Растрелли \* П. А. Федотову, он же является автором стихов, подписанных под картиной \* Художник В. В. Верещагин. На картине изображены русские солдаты, которые замерзли при обороне Шипчинского перевала в период русско-турецкой войны 1877—1878 годов.



# ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ САМОПРОВЕРКА



**КУДА ПОВЕРНУТСЯ ШЕСТЕРЕНКИ.** Эта задача с подвохом. В какую сторону будут крутиться шестеренки 2 и 3, если ведущая шестеренка 1 будет двигаться по часовой стрелке? А если против часовой стрелки?



**УЗЛЫ.** На рисунке шесть разных переплетений веревок. При растягивании концов только два из них образуют узлы. Присмотритесь внимательно ко всем переплетениям и скажите, в каких случаях образуются узлы.



**КОРАБЛИК.** Найдите, в каком секторе нарисованы все детали кораблика.



**КЛОУНЫ.** Посмотрите внимательно — различаются ли чем-нибудь эти клоуны.





КТО КАКОЙ ГРУЗОВИК ВЕЗЕТ!



КТО НА ЧЕМ ИГРАЕТ! Оркестранты играют что-то веселое. Это видно с первого взгляда. Только вот на каком инструменте каждый из них играет, с первого взгляда не определишь. Да и не обязательно. Важно только ответить правильно!



ВЕСЕЛЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ. Только двое из этих человечков совершенно одинаковы. Найдите их.

### ШАХМАТНАЯ ВИКТОРИНА

- \* Кто был первым чемпионом мира по шахматам?
- \* Кто сейчас чемпион мира по шахматам?
- \* Когда был проведен первый международный шахматный турнир?
- \* Когда был проведен первый матч на первенство мира по шахматам? Кто в нем играл?
- \* Назовите знаменитого шахматиста и композитора XVIII века.
- \* Кто первый из советских шахматистов стал чемпионом мира и когда?
- \* Какая советская шахматистка первой завоевала звание чемпионки мира и когда?
- \* Когда и в каком соревновании Н. Гаприндашвили завоевала звание чемпионки мира?

**ДОГАДАЙСЯ.** От пустого спичечного коробка отрежь ножом ту боковую фанерку, о которую зажигаются спички. Положи фанерку на стол, повернув ее чистой стороной вверх.

Подумай, как можно подсунуть карандаш под эту фанерку, не дотрагиваясь до нее и не передвигая ее на другое место.

Если в течение 3 минут задача не будет решена, считай, что ты с ней не справился.

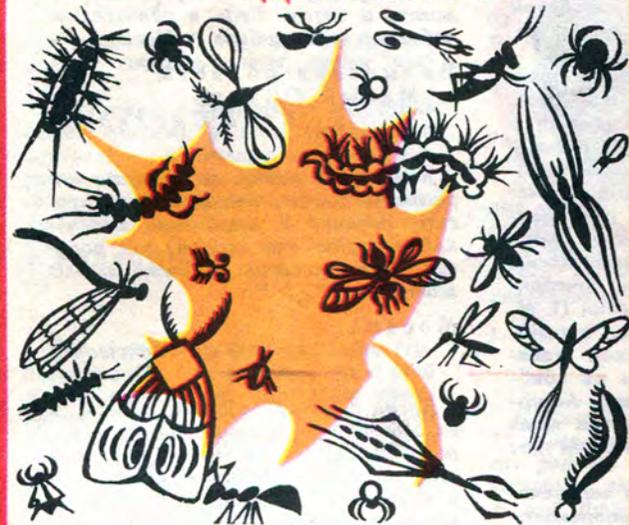
Тогда предложи эту задачу своим товарищам.

Может быть, кто-нибудь из них догадается, как подсунуть карандаш под фанерку.

Зачерни в ложку воды и двумя-тремя каплями смочи фанерку. Через несколько минут она изогнется дугой, под которую карандаш пройдет свободно.



### КЕМ ОБЕДАЛ ВОРОБЕЙ?



На первом рисунке воробей приступает к обеду, на втором — спит, поэтому его и не видно. А вот какое «блюдо» избрал он себе на обед, постарайтесь определить сами.



**ПОДАРОК МАМЕ.** В день 8 Марта Сережа решил купить маме кувшин. Он выбирал очень долго. Наконец выбрал. Продавщица уложила покупку в коробку. Какой кувшин купил Сережа?



**КУДА ПОВЕРНЕТСЯ ШЕСТЕРЕНКА.** Если шестеренка 1 будет двигаться по часовой стрелке, то шестеренку 2 она заставит двигаться в противоположном направлении. Это совершенно ясно. Что же касается шестеренки 3, то ее шестеренка 1 будет заставлять двигаться против, а 2 — по часовой стрелке в одно и то же время. Следовательно, соединение шестеренки 3 с шестеренками 1 и 2 одновременно невозможно, такой механизм работать не будет.

**УЗЛЫ.** Узлы образуются в переплетениях 2 и 5.

**СИЛУЭТНЫЙ ПОРТРЕТ МАЛЬЧИКА.** Номер 5.

**ЗАГАДКИ** \* Белка \* Болото \* Дорога \* Река подо льдом \* Снежный ком \* Лыжи \* Лед \* Тишина \* Якорь \* Веник \* Время \* Столб с указателем километров \* Река \* Передние и задние колеса экипажа \* Подсолнечник.

**ШАХМАТНАЯ ВИКТОРИНА** \* Вильгельм Стейниц \* А. Карпов \* В 1851 году в Лондоне \* В 1886 году в США \* В. Стейниц победил И. Цукерторга \* Ф. Филюдор \* М. Ботвинник в 1948 году \* Л. Руденко в 1950 году \* В 1962 году, победив в матче Е. Быкову.

Игры на стр. 8—43 подготовил и подобрал Е. М. Минский.



## ОНИ ВВЕЛИ МЕНЯ В СВОЙ МИР

Коллекционирование — это один из путей развития познавательных способностей детей. Ребята с интересом собирают различные коллекции, которые помогают познать мир.

Коллекционированием люди увлекались издавна. Один из фараонов, Цезарь Аменопис, царствовавший в XXVI веке до нашей эры, оставил нам древнейшую коллекцию почтовых знаков. Цари и полководцы, ученые и актеры, студенты и президенты собирали книги и монеты, марки и картины, табакерки и зажималки...

Лучшие коллекции очень пригодились людям. Собрание картин П. М. Третьякова, например, легло в основу знаменитой Третьяковской галереи, а глиняные таблички из «библиотеки» ассирийского царя Ассурбанипала поведали о том, как жили люди две с половиной тысячи лет тому назад.

Когда-нибудь пригодится человечеству и то, что собирают коллекционеры сегодня. «Когда я вырасту, буду жить в XXI веке, я сдам мою коллекцию в музей. Народ будет приходить и любоваться значками XX века», — мечтает Андриуша Сабитов из Ивановской области.

Сегодня мы печатаем выдержки писем юных коллекционеров. Ребята делают первые шаги, но кому-то из них можно уже позавидовать, а у кого-то и поучиться.

ЕРМОЛАЕВА В. А.

Я собираю фотографии о Москве. Я давно мечтаю побывать в столице, но мне пока не выпадает такого случая. Пока «путешествую» по улицам Москвы с помощью фотографий.

Фотографии уже помогли мне и моим друзьям по географии, когда мы изучали Центральный район страны. Я думаю, что они будут мне помогать и потом. Ведь я обязательно побываю когда-нибудь в Москве.

Волынская область,  
с. Малый Обзырь  
Нина Смолярчук

Я собираю марки, на которых нарисованы птицы. Вы, наверно, спросите: почему? У меня дома маленький зоопарк: два кенара, два попугая и одна кошечка. Я очень люблю животных.

Москва  
Оля Иванова

Когда я начал собирать монеты, я их особенно не разглядывал. Но вскоре подумал, что так неинтересно. И я стал не только собирать монеты, но и изучать их. В какой стране выпущены, в честь какого события и когда. Я мечтаю собрать большую коллекцию и сдать ее в музей.

Баку  
Офил Исмаилов

Я очень люблю спорт, особенно хоккей. Но так как я не мальчик, то занимаюсь легкой атлетикой. Собираю же я все, что связано с хоккеем. Это и фотографии хоккеистов, и марки, статьи из газет и журналов.

Коллекция мне помогает и на уро-



ках. Когда нам задали сочинение на тему «Герои рядом», я написала о наших замечательных спортсменах. О том, как нелегко достается победа. Собирая свою коллекцию, я лучше понимаю, что такое спортивный характер.

г. Махачкала  
Рая Магомедханова

У меня есть очень странная коллекция. Я собираю цветы, вернее кактусы.

Кактусами я увлекаюсь не очень давно, поэтому у меня очень много кактусят — маленьких, забавных шариков, которые покрыты сплошными иголками. Кактусята очень любят ласку и уход.

г. Кривой Рог  
Таня Легедза

Без марок я сейчас даже шагу ступить не могу. Они вывели меня в свой живой мир. Да, в этом мире очень красиво с егс кораблями, машинами и цветами. Я словно облетел весь шар земной с юга на север, с запада на восток и в пути увидел все, что мне захотелось увидеть.

Башкирская АССР,  
ст. Раевка  
Алеша Луц

Уже четыре года я собираю коллекцию бабочек. Сначала она была не ахти какая, а теперь у меня уже более двухсот видов бабочек. За некоторыми из них приходилось устраивать специальные экспедиции.

Попутно я коллекционирую марки с изображением бабочек всех

стран. Их у меня тоже около двухсот.

Моя коллекция помогает мне в школе. Ведь всегда под рукой наглядное пособие.

Москва  
Аня Герасимова

Однажды я был участником республиканской выставки детского творчества и получил ценный подарок и значок. Как я был рад! Так я стал коллекционером.

Сейчас у меня 824 значка. Все они висят на белоснежных листах поролона, расположены по темам.

Для меня значки не просто красивые квадратики. Каждый из них имеет свою историю. Я думаю, что хороший коллекционер должен без запинки рассказать историю любого своего значка.

г. Баку  
Георгий Саруханян

На сегодня у меня 304 солдатика и 16 укреплений. Моя коллекция приносит радость не только мне. Я могу разыграть любое сражение древности. И мои друзья с увлечением наблюдают, как по полю (ковру) «волнуясь, конница летит, пехота движется за нею...». Я хочу стать историком. Солдатики помогают мне изучать величайшие сражения древности.

Хорошо было бы, если бы все полководцы воевали на столах, а не на полях сражений. И умирали бы игрушечные солдатиком, а не люди.

г. Уфа  
Урал Сулейманов



«Чебурашка» — веселый танец-шутка. Движения в нем просты, легко разучиваются и запоминаются, но чисто механическое исполнение их лишит танца главного — живости и обаятельности образов Чебурашки и Крокодила Гены — героев популярного мультфильма. Вот почему, чем больше будет привнесено в танец мягкого юмора и элементов образной импровизации, тем больший успех ожидает исполнителей.

Танец свободной композиции. Музыкальный размер 2/4. Темп умеренный.

## ОПИСАНИЕ ДВИЖЕНИЙ

### Движение первое. Основной шаг

#### (Походка Крокодила Гены)

Исходное положение — шестая позиция ног, руки согнуты в локтях и прижаты к корпусу.

Из затакта поставить левую ногу вперед на каблук.

На счет «раз» перенести вес тела с правой ноги

четко. Исполнять его можно и с поворотом: на счет «раз» каждого такта, одновременно с приседанием на левой ноге выполняется поворот на 90 градусов вправо. Таким образом, за два такта танцующие делают полповорота, за четыре такта — полный поворот.

### Движение третье. «Гармошка»

Исходное положение — шестая позиция ног, руки согнуты в локтях и прижаты к корпусу, пальцы сжаты в неплотные кулаки.

Из затакта приподнять носок правой ноги, не отрывая пятку от пола.

На счет «раз» отвести носок правой ноги вправо и с легким ударом опустить на пол. Одновременно сделать небольшое приседание, наклонить корпус вправо и развести руки в стороны, как бы растягивая мехи гармошки (рис. 2).

На счет «и» выпрямить колени и приподнять носок правой ноги, не отрывая пятку от пола.

На счет «два» повернуть носок правой ноги влево и с легким ударом опустить на пол в шестую позицию. Одновременно сделать небольшое приседа-



Постановка и запись танца А. БЕЛИКОВОЙ

Муз. В. ШАЙНСКОГО

на левую, мягко опускаясь на всю стопу и слегка приседая.

На счет «и» поставить правую ногу вперед на каблук, левую ногу выпрямить в колене.

На счет «два» перенести вес тела с левой ноги на правую, мягко опускаясь на всю стопу и слегка приседая.

Движение рук — как при обычной ходьбе: при шаге с левой ноги правая рука слегка выводится вперед, левая назад и наоборот, при этом руки остаются согнутыми в локтях.

### Движение второе. «Неваляшка»

Исходное положение — третья позиция ног.

На счет «раз» присесть на левой ноге и поднять правую ногу, согнув ее в колене (выворотно). При этом стопа правой ноги поднимается до колена левой, подъем не вытянут. Одновременно корпус наклонить вправо и поднять вверх согнутые в локтях руки, кисти рук раскрыты вперед, пальцы вытянуты и разведены (рис. 1).

На счет «два» приставить правую ногу в третью позицию, колени выпрямить, руки опустить, не разгибая в локтях.

Движение «неваляшка» выполняется быстро и

ние, корпус выпрямить, голову наклонить влево. Руки возвращаются в исходное положение, как бы сжимая мехи гармошки.

### Движение четвертое. Припадание

Припадание в танце «Чебурашка» несколько отличается от общепринятого.

Исходное положение — третья позиция ног, руки согнуты в локтях и прижаты к корпусу, пальцы сжаты в неплотные кулаки.

Из затакта подняться на полупальцы левой ноги, правую вытянутую ногу приподнять вправо.

На счет «раз» сделать небольшой шаг правой ногой вправо, мягко опускаясь с носка на всю стопу и сгибая колени. Корпус наклонить вправо, руки развести в стороны, как бы растягивая мехи гармошки (рис. 3).

На счет «и» подняться на полупальцы правой ноги, левую ногу приблизить к правой.

На счет «два», приставляя левую ногу назад в третью позицию, сделать небольшое приседание. Корпус выпрямить. Руки возвращаются в исходное положение, как бы сжимая мехи гармошки.

Припадание можно повторить несколько раз в правую и в левую стороны.

### Движение пятое. «Футбол»

Исходное положение — шестая позиция ног, руки опущены.

Из затакта слегка присесть.

На счет «раз», выпрямляя колени, резко поднять правую ногу вперед, как бы ударяя по мячу. Корпус слегка наклонить вперед. Руки отвести назад, кисти раскрыты ладонями назад, пальцы вытянуты и разведены (рис. 4).

На счет «два» приставить правую ногу к левой в шестую позицию, слегка сгибая колени. Корпус выпрямить, руки опустить.

Повторить движение с другой ноги.

Движение «футбол» можно исполнять с поворотами (2 такта).

#### 1-й такт

Из затакта слегка присесть.

На счет «раз», поворачиваясь на полупальцах левой ноги на 90 градусов вправо, поднять правую ногу вперед (рис. 4).

На счет «два» приставить правую ногу и слегка присесть.

### Движение седьмое. Присядка

Исходное положение — партнеры стоят друг против друга на небольшом расстоянии, ноги в первой позиции, руки согнуты в локтях и соединены на уровне плеч.

#### 1-й такт

На счет «раз» слегка присесть.

На счет «два» поднять правую ногу, сгибая ее в колене (выворотно), подъем не вытянут. Левую ногу выпрямить в колене (рис. 6).

#### 2-й такт

На счет «раз» приставить правую ногу к левой, слегка приседая.

На счет «два» поставить левую ногу в сторону на каблук, колени выпрямить.

#### 3-й такт

На счет «раз» приставить левую ногу к правой, слегка приседая.

На счет «два» поднять левую ногу, сгибая ее в колене (выворотно), подъем не вытянут. Правую ногу выпрямить в колене.



#### 2-й такт

На счет «раз», поворачиваясь на полупальцах правой ноги на 90 градусов влево, поднять левую ногу вперед.

На счет «два» приставить левую ногу и слегка присесть.

#### 4-й такт

На счет «раз» приставить левую ногу к правой, слегка приседая.

На счет «два» поставить правую ногу в сторону на каблук.

### Движение шестое. «Проказник»

Исходное положение — шестая позиция ног, руки опущены.

Из затакта слегка присесть.

На счет «раз» приподнять носок правой и пятку левой ноги и повернуться на 90 градусов вправо, оставаясь на носке левой и пятке правой ноги. Корпус слегка наклонить вперед. Левую руку, согнутую в локте, отвести назад, правую — вперед, пальцы вытянуты и разведены (рис. 5).

На счет «и» — пауза.

На счет «два» повернуться на носке левой и пятке правой ноги на 90 градусов влево и опуститься в шестую позицию, слегка приседая. Корпус выпрямить, руки опустить.

Движение повторить, поворачиваясь в другую сторону (поворот влево выполняется аналогично: на носке правой и пятке левой ноги).

### Движение восьмое. «Дразнилка»

Исходное положение — шестая позиция ног, руки опущены.

#### 1-й такт

На счет «и» подняться на полупальцы правой ноги, повернуться на 180 градусов вправо, левую ногу приподнять над полом.

На счет «и», поднимаясь на полупальцы правой ноги, слегка согнуть колено. Левую ногу поставить назад на полупальцы. Вес тела на правой ноге. Корпус слегка наклонить вперед. Левую руку, согнутую в локте, отвести назад, правую — вперед, пальцы вытянуты и разведены (рис. 7).

На счет «и» подняться на полупальцы правой ноги, слегка выпрямляя колено (вес тела на правой ноге). Руки больше согнуть в локтях (рис. 8).

На счет «два» опуститься на всю стопу правой ноги и слегка согнуть колено. Руки слегка разогнуть в локтях (рис. 7).

## 2-й такт

Оставаясь в положении выпада на правой ноге, повторить пружинные приседания, то есть движение 1-го такта.

## 3—4-й такты

На счет «и» 3-го такта подняться на полупальцы обеих ног и повернуться на 180 градусов влево. А затем выполнить четыре пружинных приседания в положении выпада на левой ноге, то есть повторить движения 1—2-го тактов в другую сторону.

## ОПИСАНИЕ КОМПОЗИЦИИ

### Первый вариант

Предлагаемая композиция построена на самых простых движениях и может служить массовым вариантом танца. Занимает 40 тактов музыкального сопровождения.

Исходное положение — танцующие стоят друг против друга на небольшом расстоянии, располагаясь по кругу (мальчики спиной к центру, девочки — лицом). Ноги в шестой позиции, руки опущены.

### Первая фигура (16 тактов)

#### 1—4-й такты

Поворачиваясь на 90 градусов вправо, танцующие

### Третья фигура (8 тактов)

#### 25—26-й такты

Партнеры идут основным шагом навстречу друг другу и немного влево, так чтобы встретиться правыми плечами. Начиная движение с правой ноги, танцующие делают три шага вперед, а на счет «два» 26-го такта поднимают руки и левую ногу, сгибая ее в колене (как в движении «неваляшка»).

#### 27—28-й такты

Партнеры возвращаются на исходные места основным шагом. Начиная движение с левой ноги, танцующие делают три шага назад, а на счет «два» 28-го такта поднимают правую ногу, становясь в позу «неваляшка».

#### 29—30-й такты

Танцующие повторяют движения 25—26-го тактов, но встречаются левыми плечами.

#### 31—32-й такты

Повторяют движения 27—28-го тактов.

### Четвертая фигура (8 тактов)

#### 33—34-й такты

Из затакта партнерша поворачивается на полупальцах левой ноги на 180 градусов вправо, а затем идет основным шагом от центра круга, начиная



расходятся основным шагом (движение первое), начиная с правой ноги (мальчики идут по ходу часовой стрелки, девочки — против).

#### 5—8-й такты

Поворачиваясь на 180 градусов влево, танцующие возвращаются на исходные места.

#### 9—12-й такты

Партнер берет правой рукой левую руку партнерши и ведет ее за собой к центру круга основным шагом, начиная движение с правой ноги. Партнерша поднимает в сторону правую руку, согнутую в локте, пальцы вытянуты и разведены (рис. 9).

#### 13—16-й такты

Партнерша останавливается, затем поворачивается и ведет партнера за собой из центра круга на исходные места. В конце 16-го такта партнеры поворачиваются лицом друг к другу и разъединяют руки.

### Вторая фигура (8 тактов)

#### 17—20-й такты

Девочки исполняют движение второе («неваляшка»), а мальчики как бы аккомпанируют им на гармошке, то есть исполняют движение третье.

#### 21—24-й такты

Партнеры меняются ролями: девочки исполняют движение третье, мальчики — движение второе.

с правой ноги. В начале движения партнерша смотрит через левое плечо на партнера, как бы приглашая его следовать за собой.

Партнер следует основным шагом за партнершей. Начиная движение с правой ноги, он делает три шага вперед, а затем приставляет левую ногу к правой в шестую позицию.

#### 35—36-й такты

Из затакта (ноги в четвертой позиции, левая нога впереди) партнерша поворачивается на полупальцах обеих ног на 180 градусов вправо, а затем делает четыре пружинных приседания (движение восьмое — «дразнилка»). Мальчик растерялся, он стоит и удивленно смотрит на свою партнершу (рис. 10).

#### 37—38-й такты

Мальчик обиженно отворачивается и идет к центру круга. (Поворачиваясь на 180 градусов вправо, он делает четыре шага вперед с правой ноги.) Девочка виновато идет за ним.

#### 39—40-й такты

Танцующие повторяют движения 35—36-го тактов, но партнеры меняются ролями: теперь мальчик неожиданно поворачивается и исполняет «дразнилку» (рис. 11). Танец повторяется.

(Второй вариант танца будет помещен в 17-м выпуске «Затейника».)

1

Баян (Ф-п.)

*mf*

М М

М М Б 7

М М М М

3

М М 7 7 М

М 7 7 7

7 М М М



2

7 7 7 7 7 7 7 7

М М М М 7 7 7 7

М М М М М М 7 7

4

М Б 7 М

7 М М М

М Б 7 М М



## КОРОЛЕВСТВО «ОТ А ДО Я»

Пьеса Феликса КРИВИНА  
Музыка Леонида ПЕЧНИКОВА



Лицедейство, представляющее в лицах действие, развернувшееся в одном из самых удивительных королевств при участии королевы Синекдохи, ее дочери Флексии и зятя Корня, ее советников, ее подданных и гостей, при особо активном участии Перфекта полиции, Причастного и Деепричастного приставов, а также злодея Неуча и Самого Главного Грамотея.

Картина 1-я

Музыкальный номер 1

Allegro non troppo

*mf*

Глаголь Я-друг и взрослых и де-тей

- ста-рин-ный ваш при-я-тель. Я-Са-мый Глав-ный

Грамо-тей - ор-фо-граф и грам-ма-тик. Не по-на-

- слыш-ке, а в ли-цо - вот так! - я зна-ю каж-до-е слов-  
в сло-ве бук - ву „эн“ - вот так! - о-ста-вить „эн“ без - ле-ря -

- что и знак! И да-же мне зна-ком сек-рет, как пи-шут  
- мен-пустяк! И не-зна-ком е-му сек-рет, как пи-шут





Перфект. То-то. Об этом никогда не следует забывать. А теперь доложите обстановку.

Деепричастный пристав. Беглое Е опять сбежавши.

Перфект. Не «сбежавши», а «сбежало». При каких обстоятельствах?

Деепричастный пристав. Испугавшись косвенного падежа. Находясь при исполнении обязанностей при слове «лев», оно бросило свои обязанности, лишь только «льва» начали склонять...

Причастный пристав. Пуганая ворона куста боится. Но тут хоть нет нарушений грамматики.

Перфект. А вы обнаружили нарушения?

Причастный пристав. Еще какие. Ужасающая, потрясающая, вопиющая безграмотность...

Перфект. Не так много причастий, Причастный пристав!

Причастный пристав. Слово «ночь» написано без мягкого знака.

Деепричастный пристав. Откровенно говоря, слово «луч» написано с мягким знаком. Эх, как на меня... я бы их всех — в деепричастный оборот!..

Причастный пристав. А как на меня... я бы их всех — в причастный...

Перфект. Всех брать в оборот — запятым не напасешься. Слушайте приказ. Беглое Е поймать, поставить на место. Мягкий знак из слова «луч» перенести в «ночь», там он больше на месте. Теперь переходу к очередным неприятностям: еще один жених принцессы сбежал в неизвестном направлении. За этими женихами нужен глаз да глаз.

Причастный пристав. Докладываю: сбежавший исчез на глазах у приставленной стражи.

Деепричастный пристав. Даже не попрощавшись с принцессой и не дождаввшись напутственных слов.

Перфект. За отчетный период у нас сбежало больше сотни женихов. В моей практике не было такого массового побега. И от кого бегут? От самой принцессы Флексии!

Причастный пристав. Каждый, увидевший принцессу однажды, хочет увидеть ее второй раз.

Деепричастный пристав. А увидев второй раз, в третий видеть не хочет.

Перфект. Это какой-то рефлекс побега!

Грамотей (появляясь у кулисы, поет).

### Музыкальный номер 3

Vivo

Грамотей Страны... е рефлекс... сы... Чем полмажешь тут? От принцессы Флексии...

жени... хи бе... гут! Контр... ме... ры быстры... е не да... ют эффе... кта, и го... ряют приста... вы

во гла... ве с Перфектом. Перфект По... то... му что все мы к э... то... му причастны. Причастные при... част... ны!

Деепр... причаст И де... е... причастны! Вместе По... то... му... то ни... ко... му из нас не яс... но; по... че... му от нас бе...

гут же ни... хи? Грамотей Кто ку... де на ле... во, впра... во и ли спать... Пла... чет Ко... ро... ле... ва,

а темпе

как проста... я мать! Прич... пр. По... ле... му нам каж... дый го... ло... ву мо... ро... чит. Деепр... пр. у... ви... дав нас дважды,

в третий захо... чет?





Грамотей. На лицах Перфекта и его приставов выражение отчаяния. Но сейчас оно сменится выражением радости. Вы слышите: сюда идет еще один жених! (*Скрывается за кулисы.*)

*Входит Корень.*

Корень. От кого это бегут женихи? Покажите мне эту невесту. Перфект. А ты кто такой? (*Листает документ, протянутый Корнем.*) Корень? Это хорошо. Как раз жених для нашей принцессы Флексии. Прежде к ней все суффиксы сватались, но это не то. Нет самостоятельного значения.

Корень. Это та невеста, от которой все бегут?

Перфект. Одни бегут, другие прибегают. Жизнь, как говорится, движется, на месте не стоит.

Корень. Хоть бы раз взглянуть на эту принцессу.

Перфект (*поспешно*). Одного раза вполне достаточно. Или ты не веришь в любовь с первого взгляда? Раз поглядел — и все, чего там разглядывать? (*В сторону.*) А то потом, когда женишься, глядеть не захочешь.

Корень. Жениться? (*Колеблется.*) Право, не знаю... Мне вообще-то советовали идти в математику, говорили, что там я смогу что-то извлечь.

Перфект. Ты на принцессу погляди, сразу забудешь про математику!

Корень. Еще мне советовали в ботанику. Будто там вся жизнь на лоне природы.

Перфект. На лоне природы — дело нехитрое. Ты на принцессу сперва погляди. Женись. А потом и ваяйте вдвоем на природу!

Корень. Ладно, пойду погляжу... (*Уходит.*)

Перфект (*ему вслед*). Погляди, погляди! Да не заглядывайся! (*Довольно потирает руки.*) Ой, боюсь, и этот сбежит. А? Как думаете? Деепричастный пристав. Судя по обстоятельствам...

Причастный пристав. Если стбящийся жених...

Перфект. В грамматике главное — все расставить по местам: определения к определяемому, дополнения к дополняемому, жениха к невесте, невесту к жениху. Чтоб был полный порядок!

#### Картина 2-я

Грамотей (*открывая занавес*). Сейчас мы окажемся в совете советников королевства «От А до Я». Знакомьтесь: наших советников зовут: Лексик, Морф, Синт и Фон Этик.

Лексик (*напеваёт*).

#### Музыкальный номер 4

Moderato

1. Ес-ли в жизни не у-  
2. Не подсывая, не у-  
мы зо-вём на по-мощь сказ-ку.  
Толь-ко ска-зоч-ник-вол-шеб-дит-, к ней на по-мощь жизнь при-  
-хо-дит-, Три! Два! Три! По-ско-  
у ч у





### Быстро входит Перфект полиции.

Перфект. Поэзия, конечно, не ремесло, но о ремесле тоже забывать не следует. То есть о работе. Довожу до сведения: в Королевстве объявился жених.

Морф. Еще один жених? Я думал, у нас уже все перебивали.

Перфект. Кстати, жених — Корень. Это по вашей части, советник Морф.

Морф. Приставки при нем не заметили? Или суффикса?

Перфект. Он прибыл один, без сопровождения. Только боюсь, он тоже сбежит. Нужно как-то избежать этого побега.

Лексик. Избежать побега! Ну и выражения у вас, Перфект!

Перфект. Некогда выбирать выражения, нужно срочно принимать меры. Советник Морф, у меня к вам предложение.

Морф. Если целое предложение, то это к советнику Синту.

Перфект. У меня не грамматическое предложение, а деловое. Не могли бы вы на некоторое время приостановить склонение и спряжение? Пока Флексия изменится, ни одного жениха возле нее не удержишь. А если мы прекратим на время склонение и спряжение, то она не будет изменяться, и тогда...

Синт. А как быть с управлением? И согласованием? Ведь мы не отличим главного члена предложения от самого что ни на есть второстепенного.

Морф. А как различать падежи? А род, число, вы об этом подумали?

Перфект. После свадьбы все пойдет своим чередом.

Морф. Указ об отмене склонений и спряжений должен быть согласован с ее величеством.

Синт. Как же мы согласуем, если согласование отменяется?

Перфект. Сначала должен быть согласован указ об отмене согласования, а потом уже отменено согласование согласно указу.

### Картина 3-я

Королевский дворец. На троне королева Синекдоха, рядом с ней принцесса Флексия. На почтительном расстоянии — советники Морф и Синт. У кулисы — Грамотей.

Грамотей. Нашу королеву зовут Синекдоха. Вам знакомо это имя? Вообще-то слово «синекдоха» обозначает стилистический прием, позволяющий употреблять единственное число вместо множественного. А поскольку короли и королевы обычно употребляют свое единственное число вместо множественного числа своих подданных, то для них это самое подходящее имя. Впрочем, в настоящий момент никаких чисел, родов и падежей нет, так как специальным указом отменены склонения и спряжения. (Скрывается за кулисой.)

Синекдоха (Флексия). Ты умыться? И причесаться? Когда он войти, ты не забыть улыбаться.

Флексия (улыбается). Я не забыть.

Морф (выглянув за дверь). Идти! Идти!

Входит Корень. Замирает перед принцессой.

Корень. Никогда не видать такая красота!

Флексия (потупясь). Что вы сказать? Повторить...

Корень. Я вы любить... С первый взгляд...

Морф (Синту). С первый любить. А как со второй?

Флексия. Мама, ты слышать? Он я любить. И я он любить.

Синекдоха. Помолчать! Как можно с первый встреча?.. (Корню.) Я задать вы три вопрос. Если вы отгадать, я отдать вы мой девочка. Слушать первый вопрос: в слово «королева», там, где слышаться А, что писаться?

Корень молчит.

Советники (*подсказывают*). О! О! (*Между собой*.) О, какой неуч! Синекдоха. Ну хорошо. Оставаться два вопроса. Если вы ответите на этот вопрос, я отдам за вы мой принцесса. И так, какой окончание иметь существительное первый склонение твердый группа винительный падеж единственный число?

*Корень молчит.*

Советники (*подсказывают*). У! У! (*Между собой*.) У, какой неуч! Синекдоха. Оставаться последний вопрос. Если вы на он ответить, я отдам за вы будущий королева. Что мы ставить в конец вопросительный предложение?

*Корень продолжает молчать.*

Ну хорошо. Я отдам за вы мой дочь, но вы надо много учиться. (*Содвигает их руки*.) Поговорите друг с другом.

Флексия. Мы не мочь говорить. Отменить сначала указ, чтоб мы мочь говорить нормально.

Синекдоха (*Корню*). А ты не убежать? Дать слово, что ты не убежать. Не хотеть дать? Ну ладно, не хотеть, как хотеть. Я отменить указ!

Флексия (*с облегчением*). Наконец-то мы можем поговорить! Ну говори же, говори, я тебя слушаю! (*Отходит с Корнем в сторону*.)

Синекдоха. Поговорите, поговорите, а мы тут посовещаемся. В вашем возрасте можно еще говорить, а в нашем — только совещаться.

*В панике вбегает Фон Этик.*

Фон Этик. Ваше величество! Я не хочу вас пугать, но, кажется, в нашем королевстве... Только не пугайтесь, ваше величество!

Синекдоха. Что случилось, Фон Этик?

Фон Этик. Понимаете, я пошел на соседний квартал за газетами. Прихожу, а квартала нет.

Синекдоха. А что же там есть?

Фон Этик. Страшно сказать. Вместо квартала там... квартал.

Синекдоха. О! (*Теряет сознание*.)

Морф. Фон Этик, как вы смеете! Разве можно так говорить! Надо говорить не квартал, а квартал!

Фон Этик. В том-то и весь ужас. Впрочем, еще не весь. Когда я там стоял и пытался прийти в себя от отчаяния, за моей спиной вдруг кто-то...

Синекдоха (*очнувшись*). Что? Что?

Фон Этик. Мне не хотелось бы вас испугать, ваше величество.

Синт. Ну что там случилось у вас за спиной? Кто-то выстрелил?

Фон Этик. Хуже! За моей спиной кто-то кашлянул...

Синекдоха. О боже! (*Теряет сознание*.)

Морф. Может быть, кашлянул?

Фон Этик. Если бы так! Тогда было бы все естественно. Но и это еще не все. Я обернулся и увидел машину, в которой сидел... Боюсь даже произнести...

Синт. Кто там сидел, Фон Этик? Крокодил? Разбойники?

Фон Этик. Хуже. Там сидел шофер.

Морф. Вы не ошиблись, Фон Этик? Может быть, там сидел шофер?

Фон Этик. Нет-нет, шофера я бы не испугался. Там сидел именно этот... боюсь произнести. И я подумал...

Синекдоха (*очнувшись*). Что вы подумали, Фон Этик?

Фон Этик. Ваше величество! Мне не хотелось бы вас испугать.. Мне кажется, в королевстве появился злодей Неуч.

Синекдоха. Злодей Неуч? (*На секунду теряет сознание. Затем в растерянности оглядывается и замечает, что ее дочь исчезла вместе со своим женихом*.) Где моя дочь? Где наш жених?

*Долгая пауза.*

*Входит озабоченный Перфект полиции.*

Перфект. Ваше величество, полиции удалось установить: это был не жених, это был злодей Неуч!

*Все в обмороке.*

*Картина 4-я*

*Заброшенный дом на окраине королевства. Дверь выходит на полуразрушенное деревянное крыльцо, вплотную к дому подступают деревья и кусты.*

Грамотей (*у кулисы*). Как удалось установить, что под видом жениха во дворец попал злодей Неуч? Дело в том, что с настоящего жениха полиция не сводила глаз, боясь, что и он сбежит, как прежние. Поэтому ей было известно, что Корень еще не дошел до дворца, когда принцесса уже исчезла. Конечно, Корень с этим не смирился и бросился в погоню за Неучем, но и полиция тоже не сидела сложа руки. Перфект полиции лично принял участие в операции по поимке злодея. (*Исчезает за кулисой*.)





Перфект (*входит*). Что это за дом? Не припомню. Приставы о нем не докладывали. Им, конечно, и в голову не пришло бы забраться в такую даль. (*Поднимается на крыльцо.*) В доме как будто никто не живет... Сейчас проверим. (*Хочет войти и сталкивается с выходящим из двери Причастным приставом.*)

Причастный пристав. Докладываю: нигде никаких следов.

Перфект. Причастный пристав? Как ты здесь очутился? Ну молодец, не ожидал!

Причастный пристав. Радый стараться!

Перфект. Не «радый стараться», а «рад стараться»... Учу вас, учу... Что в этом доме?

Причастный пристав.. Стены, которые расшатали, мебель, которую подержали.

Перфект. Расшатанные стены и подержанная мебель, ты хочешь сказать? Что с тобой, Причастный пристав? То сыпал причастиями, а то...

Причастный пристав. Употреблять причастия — не такие уж заслуги, которые выдаются.

Перфект. Не такие выдающиеся заслуги? А что за часть речи «выдающиеся»?

Причастный пристав. Местоимение.

Перфект. Понятно. (*Пристально смотрит на него.*) Пойдем-ка со мной, поищем Деепричастного пристава.

Причастный пристав (*смешавшись*). Куда идти?.. Зачем?.. Он же здесь... в доме...

Перфект. Так вас здесь двое? Многовато для такого небольшого объекта... Ну-ка, позови его.

*Причастный пристав уходит в дом. На крыльцо выходит Деепричастный пристав.*

Перфект. Докладывай.

Деепричастный пристав. Я не смотрю на все мои старания, но ничего обнаружить не могу.

Перфект. Несмотря на все твои старания? Понятно. Все деепричастные формы забыты, и даже «несмотря», хотя это не деепричастие, а предлог. Ты знаешь, что такое предлог? Ну-ка приведи мне пример предлога.

Деепричастный пристав. Огурец.

Перфект. Так я и предполагал. Ну-ка пройдем со мной. Там, говорят, вернулся Корень, принес важные сведения.

Деепричастный пристав. Корень?.. Но он же здесь...

Перфект. И Корень тоже здесь? Интересно. Ну-ка, давай его сюда!  
*Деепричастный пристав уходит в дом. На крыльцо выходит жених Корень.*

Здравствуй, герой! Сразился со злодеем Неучем?

Корень. Сразился, как не сразиться.

Перфект. А где ж твоя невеста?

Корень. Принцесса? Она здесь, в доме. Позвать?

Перфект. Смотри-ка... Дом вроде нежилой, а народу набралось... Ладно, хватит валять дурака. Ты принцессу мне не зови, я тебя уже навидался в разных образах. Ты — злодей Неуч!

*Долгая пауза.*

Неуч (*оставаясь в образе Корня*). Ваша взяла.

Перфект. Моя всегда возьмет, на то у меня образование. Ну, рассказывай про свои дела.

Неуч. Какие у меня дела? Одни неприятности.

Перфект. НЕприятности или НИприятности?

Неуч. НИприятности.

Перфект. Тогда совсем плохо. А принцессу куда дел?

Неуч. Ну что вам сказать? Вынес я ее из королевства. Нес, нес, а куда нести, не соображу.

Перфект. Географию надо знать. И далеко ты ее унес?

Неуч. Разве ж я сосчитаю?

Перфект. Арифметику надо знать.

Неуч. Потом дождь пошел, принцесса зонтик требует. А где я его возьму? У меня отродясь зонтика не было. Хорошо еще, что этот Корень появился, вызвал меня на бой. Я ему говорю: зачем нам ссориться, бери свою невесту, я тебе еще в ножки поклонюсь. Ну он взял, я поклонился, и они пошли.

Перфект. Куда?

Неуч. Откуда я знаю? Он ее звал домой, в королевство, но она не захотела. Если, говорит, ты меня любишь, отправимся в свадебное путешествие. Ну, он сказал, что любит.

Перфект. Ты как будто тоже любил принцессу?

Неуч. Сначала вроде любил. А потом... Когда пошел дождь и она потребовала зонтик... Отдал я ее, чтоб не мучиться.

Перфект. Не мучиться или не мучаться?

Неуч. Не мучаться.

Перфект. Да, у тебя не жизнь, а сплошная мука. А в королевство зачем пришел?

Неуч. Думал, поживу, отдохну. Не прогоните? Я тихонько здесь в домике поживу, меня никто не заметит.

Перфект. А если заметят? Ты так и считаешь жить в чужом образе, население сбивать с толку?

Неуч. А если у меня своего образа нет?

Перфект. Свой образ нужно заслужить. Трудом и учебой. Прямо не знаю, что с тобой делать. Хоть ты и злодей, а на улицу ведь не выгонишь.

Неуч. Не выгонишь, конечно. Зачем меня на улицу гнать?

Перфект. Ладно, беру тебя под свою ответственность. Только чтоб у меня не бить баклуши!

Неуч. Не бить кого?

Перфект. Баклуши. То есть не бездельничать. Не будешь бездельничать, может, и получится из тебя человек. На люди сможешь показаться. Ну-ка, повтори за мной:

А! Б! В! Г!

Ничего не позабыто.

Д! Е! Ж! З!

Не прожить без алфавита!

Неуч (тяжело вздохнув). Не прожить, это точно. Теперь и я вижу, без алфавита нам всем крышка!

Картина 5-я

В совете советников.

Грамотей (у кулисы). Случайно прогуливаясь по окраине королевства, советники Морф и Синт увидели на крыльце заброшенного дома — кого б вы думали? Принцессу Флексю! Конечно, это была не она, это злодей Неуч по заданию Перфекта учил грамматику и для разнообразия менял один образ за другим. Застигнутый врасплох, Неуч сочинил грустную историю о том, как принцесса разошлась со своим женихом, потому что тот оказался настоящим злодеем. Морф и Синт дали слово, что они не проболтаются, и теперь крепко держатся изо всех сил, чтобы не проболтаться. (Прячется за кулисы.)

Лексик. Каждый бьет на свое происхождение. «Ерунда» представила документы о своем происхождении от латинской грамматической формы «Герундий» и требует, чтоб ее перестали считать «Ерундой».

Фон Этик. Документы подлинные?

Лексик. Настоящие, да что толку? Сейчас кого ни возьми, у каждого документы. «Ахиня» по документам происходит из города Афины и доказывает, что правильно ее нужно писать «Афиня». У каждого свидетельство, а на деле — Ахиня, Ерунда.

Морф (тихо, Синту). Может, скажем?

Синт. Слово дали — надо молчать.

Лексик. А что это у нас Морф и Синт молчат, не высказываются?

Синт. Нам нельзя высказываться. Если мы выскажемся, будет плохо.

Фон Этик. У вас какая-то неприятная новость?

Морф (Синту). Ну вот, начинается. Сейчас они начнут из нас тянуть, пока не вытянут.

Синт. Из меня не вытянут.

Морф. А вот я за себя не ручаюсь.

Синт. Сейчас я попробую выкрутиться. (Громко.) Тут у нас одна Точка просит, чтоб ее поставили над И. Чтобы, дескать, внести ясность. Но И возражает. Говорит, что, когда над ним ставят даже запятую, оно становится кратким.

Морф. Краткость — сестра таланта.

Фон Этик. Это для красного словца. Краткое И почти не имеет звучания...

Лексик. Как можно ставить Точку над И? Разве у нас употребляется И с Точкой?

Морф. А если Точку поставит принцесса?

Синт (тихо). Морф, прошу вас, будьте мужчиной!

Морф. Легко сказать. Сказать легко, вот промолчать — это трудно.

Лексик. Видно, замужество принцессы и ее долгое свадебное путешествие тревожат коллегу Морфа.

Морф. В том-то и дело, что не путешествие. Мы с Синтом видели своими глазами... Синт, лучше говорите вы, а мне не давайте слова.

Лексик. О чем вы шепчетесь, советники?

Синт. Советник Морф себя плохо чувствует.

Морф. Я себя плохо чувствую? Что это вам, Синт, вздумалось говорить о моем здоровье? Я себя чувствую отлично, желаю такого же





всем, особенно принцессе после того, как ее бросил муж, который оказался злодеем... Извините, Синт, я ничего не могу с собой поделать. Да, советники, злодей Неуч оказался злодеем вдвойне: он не только похитил принцессу, но еще вдобавок бросил ее...

Синт. Почему вы не замолчите, Морф? Ведь вы уже все сказали.

Морф. Учтите, Синт, я не из тех, кто молчит. Я не могу молчать, когда...

Синт. Вы никогда не можете молчать.

Лексик. Где вы видели принцессу, Морф? Вы можете показать место?

Морф. Э, нет! Говорить — сколько угодно, но показывать — тут уж я, как рыба... нем.

Синт. Это секрет, советники. Мы и так много сказали.

Морф. Правда, у меня есть соображение. Мне кажется, что принцесса там не одна. Может быть, этот злодей приехал с ней вместе, но ей просто неудобно говорить... Вы же понимаете?

Фон Этик. Опять злодей Неуч? Ну, знаете! У меня слов нет!

#### Картина 6-я

*Снова домик на окраине королевства. С обеих сторон появляются Лексик и Фон Этик. Они крадутся к дому, не замечая друг друга.*

Фон Этик. Вот в этом доме. Советник Морф открыл мне секрет. Лексик. Кажется, здесь, если верить советнику Морфу.

Фон Этик. Никогда не думал, что пользуюсь у Морфа таким доверием.

Лексик. Специально встретился со мной с глазу на глаз и выложил все, что утаил на совете.

Фон Этик. И правильно сделал, что он никому не сказал, кроме меня: секрет должен оставаться секретом.

Лексик. Секрет должен оставаться секретом. *(Замечает Фон Этика.)*

Странно. Похоже, что это Фон Этик. Как он здесь очутился?

Фон Этик *(замечает Лексика)*. Откуда здесь Лексик? Ведь ему ничего не было сказано!

Лексик. А может быть, это не Фон Этик?

Фон Этик. Не исключено, что это злодей Неуч принял образ советника Лексика. Ведь своего образа у него нет!

Лексик. Крадется среди ночи, как какой-то злодей... Возможно, он и есть злодей, принявший образ советника... *(Громко.)* Что это вы разгуливаете, как жених под окном невесты?

Фон Этик *(в сторону)*. Он сказал «жених под окном невесты». Не может забыть, как он бросил невесту, которую отнял у законного жениха. *(Громко.)* Извините, что нарушил ваше уединение.

Лексик. Скорее я нарушил ваше уединение.

Фон Этик. По вас уединение давно плачет.

*Из дома на крыльцо выходит Перфект.*

Лексик. Перфект полиции? Откуда здесь Перфект полиции?

Фон Этик. Неужели Морф и его посвятил?

Лексик *(не сводя глаз с Перфекта)*. Кто бы это мог быть — настоящий Перфект или кто-то другой в его образе? Может, они все трое тут заодно — принцесса, ее жених и злодей Неуч? *(Подходит к Перфекту.)*

Фон Этик. Они, наверно, тут заодно. Назначили встречу.

Перфект *(Лексик)*. Добрый вечер; советник. Как дела?

Лексик. Как сажа бела.

Перфект. Вы это говорите, чтобы употребить фразеологический оборот, или действительно с делами неважно?

Лексик. Чтобы употребить оборот. Хотя и дела... Как сажа.

Перфект. Я не ожидал вас здесь встретить.

Лексик. И я не ожидал. Что вы здесь делаете?

Перфект. Секреты полиции.

Лексик. Подумать только: у полиции тоже свои секреты!

Фон Этик. Они разговаривают! Кто с кем разговаривает — поди разберись. Либо злодей разговаривает с советником Лексиком либо Перфект со злодеем!

#### Картина 7-я

*Королевский дворец. Синекдоха в окружении советников и придворных.*

Грамотей *(у кулисы)*. Сегодня в королевстве праздник: от принцессы пришла телеграмма о ее возвращении. Собственно, прямо о возвращении сказано не было, текст был столь же лаконичен, сколь и загадочен: «Еду зпт еду зпт не свищу тчк Флексия». Обратный адрес — поэма Пушкина «Руслан и Людмила» — все объяснил: текст телеграммы взят из этой поэмы. Морф обратил внимание на то, что в телеграмме не сказано, куда именно едет принцесса. Тем более что ее своими глазами видели в королевстве, значит, ехать она может только из коро-

левства. Но почему же тогда обратный адрес другой? Видно, в телеграмме допущена ошибка, решил Морф. Синт с ним не соглашался: все запятые были расставлены правильно. А главное — материнское сердце королевы чувствовало: дочь едет. (Скрывается за кулисой.)

Синекдоха (Перфекту). Откройте пошире ворота: сегодня у нас будет много гостей. Объявляется День открытых ворот!

Перфект. Ворота настезь, ваше величество!

Фон Этик (Морфу, указывая на Перфекта). Это был он. Я просто онемел, когда он вышел из этого дома.

Глашатай. Посол великого королевства «Дважды Два»!

Первый посол (отвешивает дважды по два поклона). Счастлив приплюсовать себя к вашему достойному множеству, и счастье мое умножается оттого, что я имею честь разделить с вами праздник. Извините, если я вычту из вашего драгоценного времени несколько минут, но мне бы хотелось прямо сказать: без вашего королевства не было бы нашего королевства.

Синекдоха. Спасибо, милый.

Первый посол. Даже буквенные обозначения мы берем из вашего алфавита. А скобки? А ваше замечательное тире, которое мы называем минусом, а двоеточие, которое у нас есть знак деления? А ваша точка, которая у нас хоть и бесконечно малая, но бесконечно нужная нам величина?..

Лексик (Синту). Посмотрите внимательно на Фон Этика. Как, по вашему, похож он на себя?.. А в Перфекте вы ничего не замечаете?

Фон Этик (Морфу). Когда я увидел там Лексика, я подумал: как хорошо, что вы ему ничего не сказали! Это так важно — сохранить секрет хотя бы от одного человека!

Глашатай. Посол великого королевства «Аш Два О»!

Второй посол (в восторге замирает перед королевой). О! О! В какой формуле выразить вам, ваше величество, процессы, которые протекают внутри меня? Я бы сказал: которые переполняют меня... Органичность и неограниченность отношений наших королевств ничего общего не имеют с ограниченностью и неорганичностью... Я боюсь, что процессы, которые меня переполняют, нарушат мое агрегатное состояние и превратят меня в благородный газ...

Морф. Этого еще не хватало!

Второй посол. Возьмите только одну вашу букву А! Что она значит для нас! Аурум — золото, аргентум — серебро, не говоря уже об алюминии и других элементах. Теперь возьмем другую букву...

Синекдоха. Спасибо, одной буквы достаточно. А теперь — танцуем! Кавалеры приглашают дам!

Гости танцуют гавот под музыку номера 2, затем вальс под музыку номера 5.

Второй посол (подходит к королеве).  $C_{12}H_{22}O_{11}$ .

Синекдоха. Что это значит?

Второй посол. Формула сахара. Это значит, что мне приятно вас пригласить. (Танцуют.)

Среди танцующих появляются Флексия и Корень. Королева бросается к ним.

Синекдоха. Доченька! Зятек!

Морф (Синту). Я же вам говорил, что их должно быть двое.

Флексия. Mamochka!

Корень. Ваше величество!

Синекдоха. Дети мои!

Флексия. А мы прямо с корабля на бал!

Фон Этик. Они вовсе не с корабля. По крайней мере, она. Морф и Синт, вы же видели ее в том доме?

Корень. Все дороги ведут в Рим. Это из Лафонтена.

Флексия. И вот они опять — родимые места. Это из Некрасова.

Корень. И дым отечества нам сладок и приятен. Это из Грибоедова.

Флексия. Из дальних странствий возвратись... Это из Крылова.

Корень. Соединили мы приятное с полезным. Это из Горация.

Лексик. Спасибо вам! Спасибо за крылатые слова!

Флексия. Это заметно? Мы только что из книги «Крылатые слова». Фон Этик (Лексик). Если они из книги, то кого же видели Синт и Морф?

Синекдоха. Пожалуйста с корабля на бал! У нас сегодня дверь отперта для званых и незваных!

Корень. Это тоже из книги «Крылатые слова», а также из книги «Горе от ума»...

Синекдоха. Никакого горя! Для званых и незваных у нас сегодня дверь отперта!.. Вы слышите, как я теперь говорю? Я читала ваши письма и стала такой начитанной. Вы мне переписали почти всю мировую литературу. И теперь я могу сказать: дверь отперта для званых и незваных!





Незванный гость (*выступает вперед*). В таком случае позвольте явиться незваному.

Перфект. А как пишется «незванный»?

Незванный гость. Через одно «эн».

Перфект. То-то!

Синекдоха. Кто ты такой?

Незванный гость. Я — Неуч!

Синекдоха (*на секунду теряет сознание*). Не...уч?

Неуч. Почему вы говорите «не уч»? В слове «неуч» «не» пишется слитно, потому что без «не» это слово не употребляется.

Перфект. Знает!

Фон Этик. Ну? Что я вам говорил? Я на расстоянии чувствую этих злодеев!

Лексик. А на вид вполне приличный молодой человек.

Приставка. Еще совсем молодой человек — и уже злодей!

Дама (*пытаясь спрятаться, что при ее габаритах трудно*). Не отдавайте меня! Не отдавайте меня! Сейчас он утащит меня, как утащил принцессу!

Приставка (*ревниво*). Почему это именно вас? Что, кроме вас, здесь и утащить некого?

Синекдоха (*разглядывая Неуча*). Что-то ты стал на себя непохож. Прошлый раз ты выглядел иначе.

Неуч. Потому что раньше у меня не было своего лица.

Перфект. Он был Неучем, а у неучей своего лица не бывает. Вот теперь он в своем образе!

Синекдоха. Образ у него неплохой. Только образования не хватает.

Неуч. Ну конечно, образование у меня не высшее, но... (*Поет под музыку номера 1.*)

Я, бывший неуч и злодей,

Свои дела поправил:

Теперь я тоже грамотей.

Знаток различных правил.

Не понаслышке, а в лицо —

Вот так!

Я знаю каждое словцо

И знак.

И даже мне знаком секрет.

Как пишут слово «винегрет»,

Что нужно ставить, а что нет

Перед союзом «как».

Синекдоха. Кто же тебя так образовал?

Перфект. Я, ваше величество, вы уж меня извините. Не на улицу ж его выгонять.

Синекдоха. Молодец, Перфект! Объявляю тебе благодарность.

Глашатай. Посол великого королевства «Альфа Тельца—Бета Стрельца»!

Синекдоха. Поздравляю. Однако, проси!

Третий посол (*с большим достоинством*).

Сударыня!

Прошу меня простить,

Что прибыл я на праздник с опозданием,

Неблизкий путь пришлось преодолеть.

Синекдоха. Ничего, ничего. Главное, что прибыл.

Третий посол.

Вселенная вам шлет привет,

Галактики вам кланяются низко,

Орбиты обнимают вас сердечно

И прижимают к звездам.

Синекдоха. Польщена.

Лексик. Как это прекрасно, когда человек говорит стихами!

Третий посол.

И, не смутясь всемирным притяжением,

Все тянутся сегодня только к вам,

Поскольку всю вселенную вмещает

Отрезок небольшой — от А до Я.

Вот буква А: созвездье Андромеды,

Звезда Антарес и Альдебаран.

Вот буква Б: созвездье Близнецов,

Ярчайшее светило — Бетельгейзе.

А волосы прекрасной Вероники,

Название огромного созвездья,

Дань вашей благородной букве В.

А Вега? А красавица Венера?

По алфавиту дальше буква Г —

Могучее созвездье Геркулеса

Ее не зря возносит до небес.  
 А букву Д несет созвездье Девы  
 В своих нежнейших девичьих руках.  
 И спутница Юпитера Европа  
 Навеки неразлучна с буквой Е.  
 Заботливо склоняют обе шеи  
 Над буквой Ж созвездия Жирафа  
 И Журавля.

А дальше буква З.  
 Ее хранит суровый Змееносец,  
 Ей верно служит мудрая Змея.  
 И — в чем ее особенное счастье —  
 Ее несет родимая Земля,  
 Носитель правды, разума и братства.

Морф. Уф! Наконец-то мы вернулись на землю. А я уж думал, нам и ночевать в небесах!

Третий посол.

Позвольте мне умолкнуть, королева.  
 Вселенная хотя и бесконечна,  
 Но любит краткость.

Грамотей (*появившись у кулисы*). Вселенная любит краткость, поэтому наше представление подходит к концу. Друзья, вы побывали в «Королевстве «От А до Я» и стали полноправными гражданами этого королевства. И чем бы вы в жизни ни занимались, вы всегда должны чувствовать себя гражданами этого королевства, то есть грамотными людьми.

Не уч. Да здравствует королевство «От А до Я»!

Грамотей *запевает, остальные подхватывают музыкальный номер 6.*

Con moto

Гр.мотей 1. Чтоб ста-ли нам зна-ко-мы - ми межзвезд-лы е кра-я,  
 Незч 2. А чтоб сейра-ты мно-ги - в от-кры-ла нам зем-ля,  
 Гр.мотей 3. Как мно-го ин-те-рес-но - го в се-бе о-ни та-ят,  
 4. Но ни од-ной про-фес-си - и пос-тичь, друз-ья, нельзя.

нуж-на нам А - стро - но - ми - я от А до Я.  
 нуж-на Ар - хе - о - ло - ги - я от А до Я.  
 раз-лич - ны - е про - фес - си - и от А до Я.  
 без по - мо - щии ко - ро - лев-ства от А до Я.

Всч

Нужна нам А - стро - но - ми - я от А до Я.  
 Нужна Ар - хе - о - ло - ги - я от А до Я.  
 Да здравствуй - ет ко - ро - левство от А до Я.

Веселое представление «Королевство «От А до Я» может быть поставлено на любой площадке, в школе, во дворе, на лесной поляне в пионерском лагере.

Декорации к спектаклю сделать очень просто. По клеткам или через эспиднасок увеличьте наши рисунки до необходимого размера и изобразите их на щитах. Скрепите щиты между собой в ширмочку. Она и будет фоном для представления, в котором вы увидите сказочное королевство, его веселых героев и волшебный алфавит.



