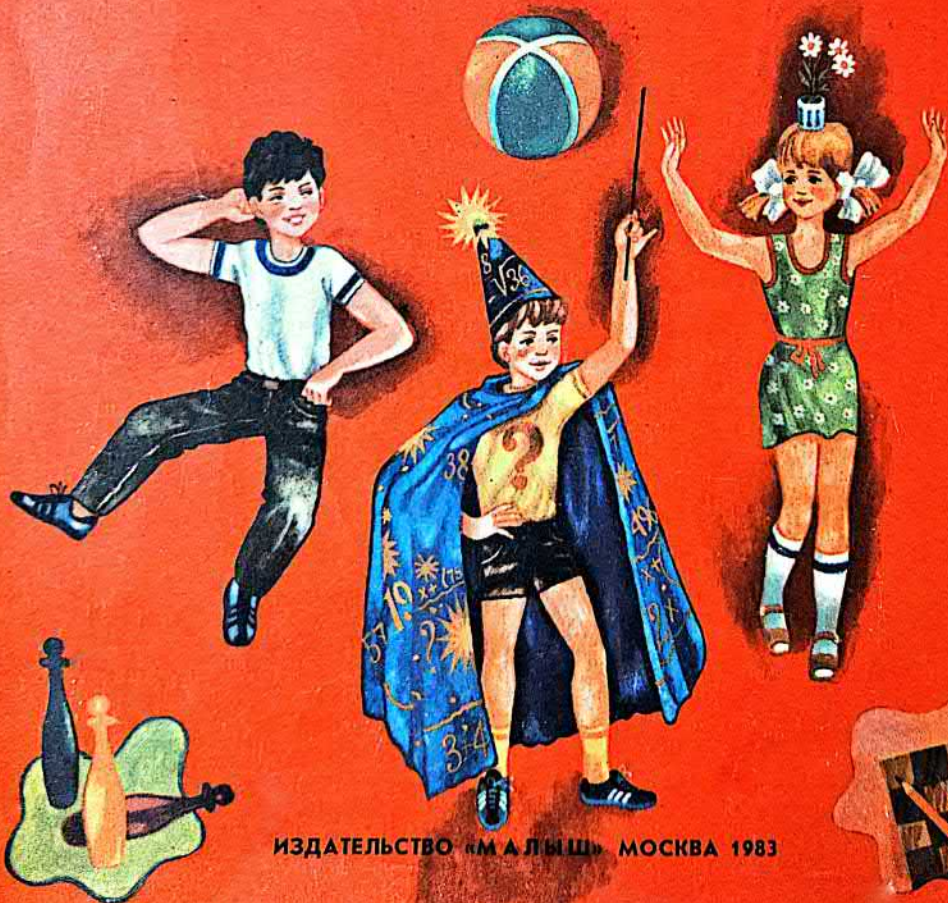
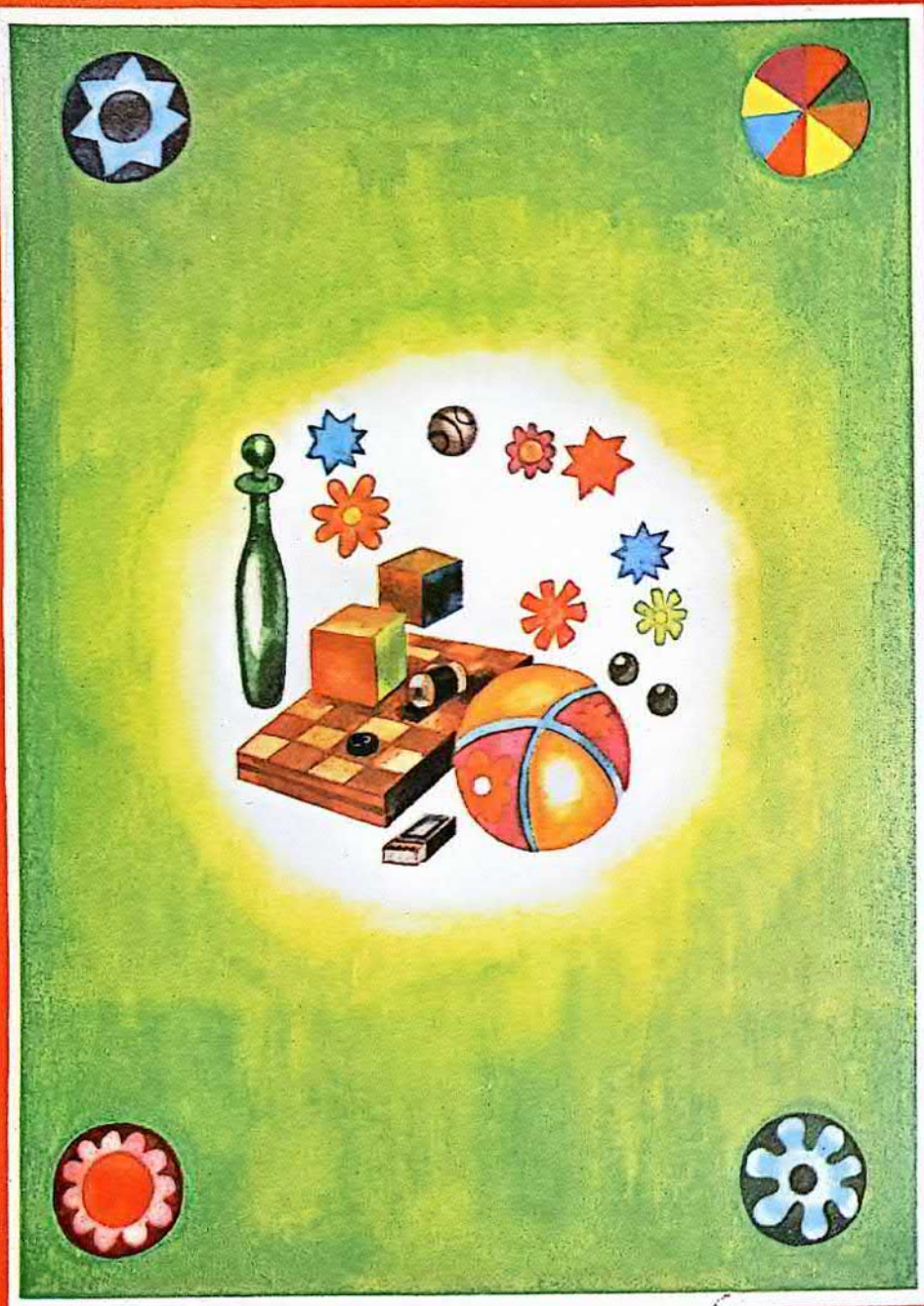


Е. Минский

КЛУБ на дому

ВЫПУСК 1





Дорогие ребята!

В Московском Ордена Трудового Красного Знамени городском Дворце пионеров и школьников уже несколько лет существует необычный клуб — «Клуб на дому». Этот клуб знакомит ребят с различными играми, которые можно проводить дома, на сборах звеньев и в октябрятских звёздочках.

Такой клуб, ребята, можете организовать и вы. В этом вам поможет книга, которую мы предлагаем. В ней собраны игры и затеи, развивающие силу, ловкость, меткость, наблюдательность, смекалку и другие полезные и нужные в жизни качества.

«Клуб на дому» научит вас интересно и весело проводить своё свободное время и поможет привлечь к играм друзей и товарищей.

УПРАЖНЕНИЯ В СИЛЕ И ЛОВКОСТИ

Не урони. Небольшой мешочек, вдвое меньше ладони, наполни горохом или песком и завяжи. Положи мешочек на голову и, стараясь не уронить его, попробуй проделать следующие упражнения:

1. Пройти из одного конца комнаты в другой, обойти препятствие (стол, стул, расставленные на полу кегли) или перейти из одной комнаты в другую. Руки надо держать на поясе, потом отвести в стороны, поднять вверх. В следующий раз —

проделать то же самое, но ходить только на носках или на пятках, полуприсев, боком, приставным шагом и т. п.

2. Присесть, сесть на пол, встать на колени и вернуться в исходное положение. Затем проделать всё это с закрытыми глазами.

3. Встать на стул и сойти с него. Упражнения могут проделывать одновременно несколько играющих. Побеждает тот, кто ни разу не уронит мешочек на пол.



Кто сумеет! Стоя запрокинь сильно голову назад, поставь на лоб маленький пластмассовый стаканчик или другой небьющийся предмет — коробочку, кубик и т. п. Попробуй затем, не уронив предмета, сесть на пол, лечь, потом снова встать. Если сразу не получится, поупражняйся, пока не научишься.



На руках и ногах. Ляг на пол (на коврик) на спину, согни ноги в коленях и приподнимись на вытянутых назад руках животом вверх, так, чтобы твоё тело образовало как бы стол на четырёх ножках. Постарайся держать тело горизонтально.

«Стол» этот может передвигаться вперёд и назад. Попробуй пройти в таком положении по комнате или из одной комнаты в другую. Затем поставь на «стол» несколько небьющихся предметов и пройди по комнате, ничего не уронив.



Мяч в корзину. В двух-трёх шагах от играющего на пол ставят корзину, ведро или большую кастрюлю. Задача играющего — бросить мячик об пол так, чтобы он, отскочив, попал в корзинку. Упражнение повторяется несколько раз.

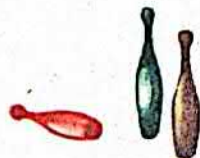


СОРЕВНОВАНИЯ-ПОЕДИНКИ

Две из трёх. На полу ставят три кегли. Двое играющих пляшут вокруг них под музыку. По команде «Стоп» или когда музыка прекратится, каждый старается схватить две кегли. Тот, кому достанется одна, — проигрывает.



Кто опрокинет кеглю! Взявшись за руки крест-накрест, как показано на рисунке, играющие стараются заставить друг друга опрокинуть кеглю. Тот, кто опрокинет кеглю, проигрывает.



Силачи. Двое играющих садятся на пол и упираются друг в друга стопами полусогнутых ног, вытянутыми назад руками они упираются в пол. Каждый старается сдвинуть своего противника с места. Тот, кому это удаётся, — выигрывает.

Комический футбол. Играют в просторной комнате или коридоре. В разных концах, на расстоянии шести-восьми шагов, ставят два стула. На них верхом, лицом друг к другу, садятся двое ребят, чтобы стулья нельзя было сдвинуть с места. Про-

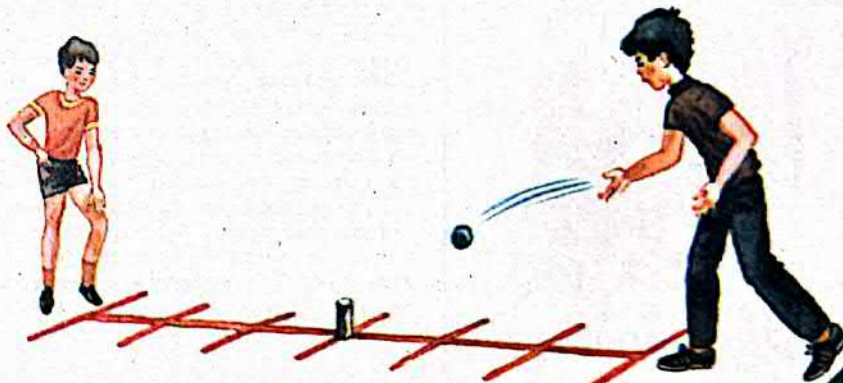
странство между ножками стульев — ворота. Играют двое. Ноги их связаны верёвкой. Прыгая, игроки должны вести и отнимать друг у друга мяч, стараясь забить его в ворота. Выигрывает тот, кому удастся забить гол противнику.



ЧАС НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ

Сбей городок. Поставьте на землю городок и по обе стороны от него сделайте по три-четыре отметки. Расстояние между ними — один метр. Станьте друг против друга каждый у своей черты и постарай-

тесь сбить своим мячом городок. Тот, кто сбьёт городок, переставляет его на одну отметку ближе к себе. Выигрывает тот, кто первым приведёт свой городок на первую отметку.



Всадники. В игре участвуют четыре мальчика. Двое, изображая лошадей, опускаются на колени и руками упираются в землю, а двое, изображая всадников, садятся на них верхом. Обе пары становятся спиной друг к другу. Между ними проводят на земле черту. Затем берут верёвку длиной 5—6 метров,

концы её завязывают узлом и получившееся кольцо надевают на всадников, как показано на рисунке. По сигналу каждая пара играющих, натянув верёвку, старается продвинуться вперёд, заставив своих соперников отступить назад, за черту. Побеждает та пара, которой удастся это сделать.



Мишень на земле. Начерти на земле мишень, такую же, как для стрельбы из винтовки, но значительно большего размера. Воспользуйся для этого колышком, забитым в землю, и верёвкой, которые заменят тебе циркуль. В восьми-десяти шагах от мишени проведи черту. Возьми пять камешков и, бросая их один за другим, старайся попасть

ими в мишень. Подсчитай, сколько очков из пятидесяти возможных ты выбил. Попадание в центр — 10 очков, в каждый следующий круг — на одно очко меньше.

Пригласи ребят и организуй соревнование — кто окажется самым метким.



ИСПЫТАЙ СЕБЯ

Что ты слышал! Выберите водящего. Посадите его с завязанными глазами на стул в дальний угол комнаты. Пусть кто-нибудь из играющих проделает несколько действий, например: отодвинет стол, переставит стул на другое место, подойдёт к двери, откроет и закроет её, вынет из замка ключ и положит его на стол, нальёт воду из графина в стакан и т. п. Задача водящего — внимательно прислушиваясь, постараться по звукам понять и запомнить всё, что происходит. Когда ему разрешат снять повязку с глаз, он должен повторить все действия в той же последовательности, в какой они совершались.

Потом надо выбрать другого водящего и повторить игру, но действия играющих уже должны быть другими.

Победит тот, кто лучше справится со своей задачей.



Расставь шашки. Двое играющих садятся за стол. Перед каждым — шахматная доска и три шашки: две белые и одна чёрная. Тот, кто начинает игру, расставляет на своей доске три шашки на любых клетках и считает до пяти или до десяти. После этого он быстро накрывает доску газетой. Второй играющий должен по памяти расставить шашки на тех же клетках на своей доске и потом проверить, не ошибся ли он. Это упражнение повторяют трижды. Затем участники игры меняются ролями. Побеждает тот, кто допустил меньше ошибок. В дальнейшем число шашек на доске можно увеличить.

Пятнадцать предметов. Разложи на столе пятнадцать разных предметов, например: ключ, карандаш, спички, конфету и т. д. Накрой всё это салфеткой. Предложи несколь-

ким участникам игры стать вокруг стола. Сними салфетку и дай возможность всем рассматривать предметы в течение одной минуты. Затем снова накрой их. Каждый должен постараться запомнить и записать на листке бумаги как можно больше предметов. Выиграет тот, кто запомнит больше.



Пятиборье за столом. В этом состязании могут участвовать трое четверо ребят примерно одного возраста. Все усаживаются за большим столом и выбирают судью. Им может стать и кто-нибудь из взрослых. Судья выкладывает перед каждым набор предметов:

1. Иголку с тонким ушком и небольшую нитку.



2. Карандаш и конверт, в котором находится нерешённый арифметический пример (сложить или перемножить два многозначных числа).

3. Листок бумаги с простым рисунком.

4. Кусок шнура или верёвки длиной в один метр.

5. Листок бумаги, на котором вверху написана буква.

По знаку судьи все участники одновременно начинают состязания. Каждый должен постараться как можно быстрее выполнить такие задания:

1. Продеть нитку в иголку и на конце завязать узелок.

2. Решить арифметический пример.

3. Вырезать рисунок точно по контуру.

4. Завязать на верёвке десять простых узлов.

5. Написать на заданную букву названия пяти городов (животных, растений и т. п.).

Победителем будет тот, кто первым правильно выполнит все задания.

Можно придумать и другие задания: вышить стежком рисунок, нанесённый на лоскуток, пришить пуговицу, заточить карандаш, обернуть бумагой книгу и т. п.



СДЕЛАЙ И СЫГРАЙ

Целься метко. Эту игру можно сделать из спичечных коробок. Склей пять коробочек так, как показано на рисунке. На донышке каждой напиши цифру, обозначающую количество очков. Из шестой коробочки сделай трамплин. Для этого к донышку снизу приклей полоску картона, а к ней — небольшой кусок шестигранного карандаша или палочки длиной 50 мм.

Играют на столе, по очереди. Трамплин ставят на некотором расстоянии от мишени и кладут в него пуговицу. Задача состоит в том, чтобы забросить пуговицу в одну из коробочек, ударив пальцем по трамплину, как показано на рисунке. Надо научиться так рассчитывать силу своего удара, чтобы пуговица попала в цель.

Побеждает тот, кто наберёт больше очков.



Цап-царап. Для этой игры нужны: небольшая пластмассовая или металлическая чашечка, деревянный кубик, грани которого покрашены в шесть разных цветов, и шесть «мышек» с хвостиками — длинными прочными шнурками. Чашечку можно приспособить любую, а кубик и «мышек» вы сумеете сделать сами.

Кубик отрежьте от планки квад-



ратного сечения (20×20 мм), зачистите шкуркой и покрасьте. «Мышек» тоже сделайте из деревянной планки. Сначала планку немного закруглите, а потом отрежьте от неё шесть кусочков, длиной по 30—35 мм. «Мышек» надо покрасить в

те же цвета, что и грани кубика. К каждой «мышке» прикрепите гвоздиком прочный шнурок — хвост. Теперь можно приступать к игре.

Играющие садятся вокруг стола. «Мышек» размещают в центре стола по кругу. Каждый играющий держит свою «мышку» за конец нитки. Водящий — «кошка» — получает кубик и чашечку. Начиная игру, он бросает кубик. Все следят за тем, какого цвета грань окажется сверху. Если кубик упал красной гранью вверх,

то тот, у кого красная «мышка», должен быстро отдернуть её. Водящий же старается накрыть «мышку» чашечкой — поймать её. Бросая каждый раз кубик, водящий — «кошка» старается поймать «мышку» того же цвета, что и верхняя грань кубика, а «мышка» старается ускользнуть.

Если играющих мало, то выставляют не всех «мышек». Если кубик упадёт гранью такого цвета, которого среди «мышек» нет, то ход пропускают.



ФОКУСЫ И ШУТКИ

Тяжёлая монета. Положи на ладонь гривенник и скажи, что ты готов отдать его тому, кто сумеет снять эту монету с ладони. Объясни, что снимать можно только щёткой, проводя ею по ладони.

Эту задачу никто выполнить не сможет. Волоски на щётке эластичные, поэтому сначала они сгибаются, а потом, выпрямляясь, как бы отталкивают монету назад.



Математик-молния. Начерти таблицу, состоящую из ста клеток с числами, как показано на рисунке. Пусть твой товарищ закроет полоской картона любые четыре клетки. Ты сумеешь, не зная этих чисел, назвать их сумму.

Таблица составлена так, что сумма любых пяти рядом стоящих чисел по горизонтали или по вертикали равна 65. Чтобы назвать сумму закрытых чисел, надо от 65 отнять

число, стоящее рядом. Например, в верхнем ряду закрыты числа 24, 18, 12 и 6. Отнимем от 65 число, стоящее рядом, (слева или справа безразлично: с обеих сторон стоит одно и то же число — 5), и получаем сумму четырёх чисел — 60.

Не развязывая узла. Для этого фокуса нужен шнур или верёвка длиной 3—4 метра. Пригласи для показа фокуса мальчика в пиджаке.

— Я тебя сейчас привяжу крепко-накрепко! — говоришь ты ему.

Складываешь верёвку вдвое, пропускаешь петлю шнура сквозь рукав пиджака, в петлю просовываешь концы верёвки и привязываешь их



к дверной ручке или к ножке стола.

— Вот теперь попробуй освободиться от верёвки, не развязывая узла.

Пробует, не выходит.

— А ведь освободиться можно

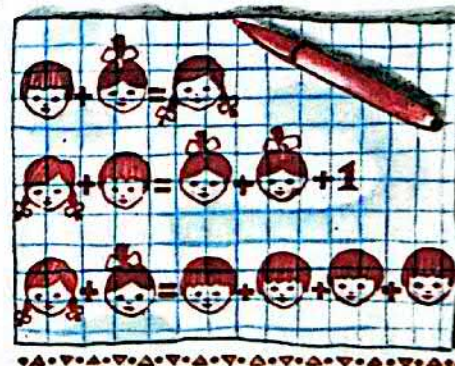
очень легко. Вытяни петлю так, как показано на рисунке, насколько позволяет длина верёвки, но не пере-

ворачивай её. Войди в петлю двумя ногами и пролезь сквозь неё. Вот и всё. Ты свободен!

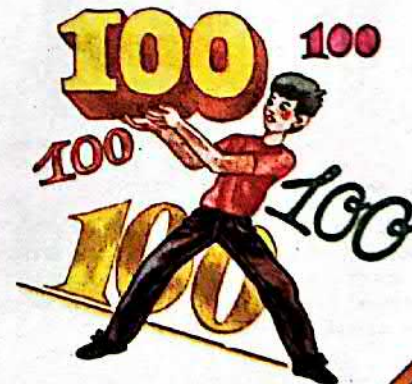
ПОДУМАЙ И РЕШИ

Кого как зовут. На нашем рисунке — Костя, Олег, Миша, Гриша и Борис. Миша не самый высокий, но он выше Гриши, Олега и Кости. Олег стоит рядом с Костей и меньше его. Грише, чтобы дотронуться до выключателя, приходится подставлять скамеечку или просить помощи у своего старшего брата Олега. В каком порядке стоят мальчики?

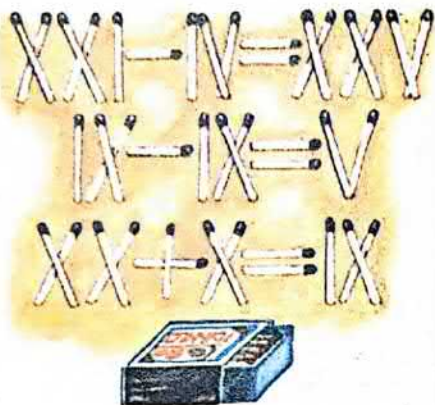
Какие числа? Эти примеры можно решить, если вместо одинаковых головок девочек поставить одинаковые числа.



Чтобы получилось 100. Попробуй при помощи арифметических действий с цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 и 9 и применением скобок изобразить цифру 100.



Кому сколько лет? Папе, маме и трём дочкам вместе 90 лет. Разница в возрасте между девочками — два года. Мама на десять лет старше, чем три дочки вместе взятые. Разница в годах между родителями равна возрасту средней дочери. Сколько лет папе, маме и дочкам.



Кто в каком платье! Валя, Галя и Катя пришли на праздник в платьях разного цвета: одна в красном, другая в зелёном, а третья в синем. Катя была не в синем, Валя не в синем и не в красном. Угадай, кто в каком платье?



Восстанови равенство. Что ни пример, то ошибка! Наведи порядок и восстанови всюду равенство, переложив в каждом примере только по одной спичке.

Двадцать сувениров. В магазине подарков имеются сувениры стоимостью 50 копеек, 1 руб. 50 коп. и 3 рубля. Как можно за двадцать рублей купить 20 разных сувениров. Сколько и каких надо купить и в какую цену?



ОТВЕТЫ

Кого как зовут? Слева направо
стоят: Миша, Боря, Олег, Костя,
Гриша.

Какие числа! $2+3=5$; $5+2=$
 $=3+3+1$; $5+3=2+2+2+2$.

Чтобы получилось 100. Например,
так:
 $(1+2+3-6+7+8+9-4) \times 5 = 100.$

Кому сколько лет! Папе—38, маме—31, дочкам—5, 7 и 9.

Восстанови равенство. $XXX - V =$
 $= XXV$; $IX - IV = V$; $XX - XI = IX$.

«Кто в каком платье! Катя в красном, Валя в зелёном, Галя в синем.

Двадцать сувениров. 13 сувениров по 50 копеек, 5 сувениров по 1 руб. 50 коп., 2 сувенира по 3 рубля.



БОРЬБА ЗА ФИНИШ

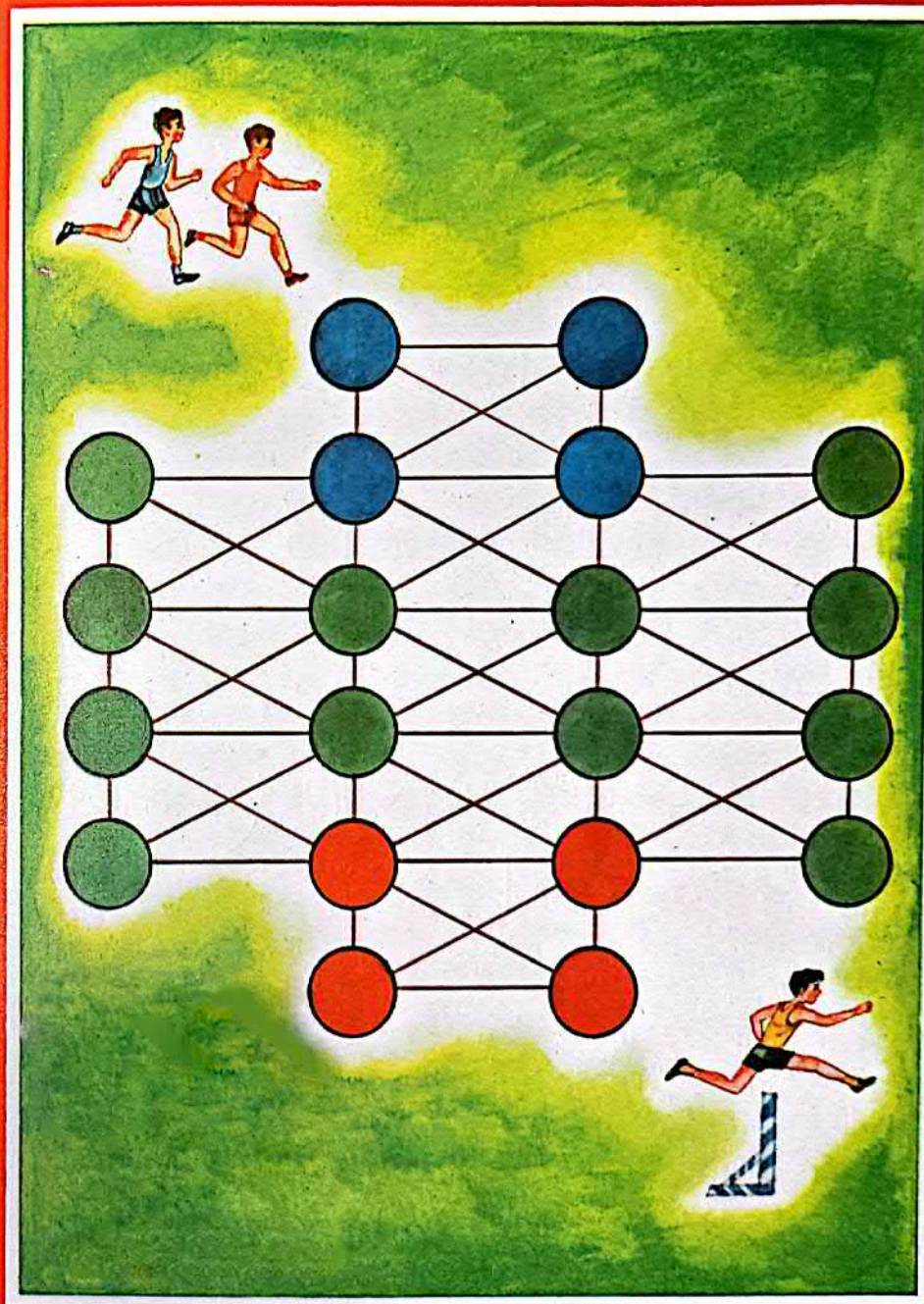
Играют двое. Для игры нужны восемь фишек — 4 одного и 4 — другого цвета.

Каждый получает по 4 фишки одного цвета и устанавливает их с двух сторон доски на кружках этого же цвета.

Ходят по очереди. Один из играющих передвигает свои фишки только по сторонам прямоугольников, другой — только по диагоналям. Фишки могут двигаться вперёд, назад и в стороны, от одного кружка к другому. На занятый кружок

фишка стать не может. В один ход можно передвинуть только одну из своих фишек. Если фишки одного из играющих окажутся в таком положении, что он не сможет передвинуть ни одну из них, то противник делает ещё один ход.

Задача играющих — занять своими фишками все четыре кружка противника. Выигрывает тот, кто первым сумеет сделать это. Игра кончается и в том случае, если один из играющих запер фишку противника на старте.



Для среднего школьного возраста

Ефим Маркович Минский

«КЛУБ НА ДОМУ»

выпуск I

Книга с игровыми занятиями

Художник А. Борисов

Редактор Р. Кордун. Художественный редактор О. Ведерников.
Технический редактор М. Копылова. Корректор Н. Шадрина.

Сдано в набор 09.11.82. Подписано в печать 29.07.83. 60×90¹/₁₆. Бум. офс. № 1. Гарнитура журн.-русл. Печать офсетная. Усл. печ. л. 2,5. Усл. кр.-отт. 10,0. Уч.-изд. л. 2,40. Тираж 150 000 экз. Изд. № 6751. Заказ № 1930. Цена 20 коп. Издательство «Малыш», 103055, Москва, И-55, Бутырский б-к, 68.

Калининский ордена Трудового Красного Знамени полиграфкомбинат детской литературы им. 50-летия СССР. Рославльполиграфпрома Госкомиздата РСФСР. Калинин, проспект 50-летия Октября, 46.

4802000000—124
М М102[03]—83 124—83

© Издательство «Малыш» 1983

