



**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ**

**Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)**

**Высшая школа физической культуры и спорта  
Кафедра теории и методики физической культуры и спорта**

---

**Г.П.Коняхина**

**ВОЗВРАЩАЯСЬ В ПЯТИДЕСЯТЫЕ  
В СВОБОДНУЮ МИНУТУ**

**III ЧАСТЬ**

**Учебно-методическое пособие**

**Челябинск**

**2020**

**УДК 796. 3(07) (021)**

**ББК 75.5 я 73**

**К 65**

Коняхина Г.П. Возвращаясь в пятидесятые. В свободную минуту. [Текст] Учебно-методическое пособие – Челябинск: Типография «Сити-Принт», ИП Мякотин И.В. 2020. – 71 с.

В третьей части нашего пособия мы предлагаем вашему вниманию занимательные задачи, народные загадки, головоломки и шуточные вопросы, забавы и фокусы, т.е. все то, что можно провести с детьми или взрослыми в помещении.

Методические рекомендации предназначены для студентов дневной и заочной формы высших и средне-специальных учебных заведений, изучающих дисциплину «Физическая культура». Рекомендации могут быть использованы в работе вожатых и инструкторов по спорту в работе детского оздоровительного лагеря.

#### **Рецензенты:**

**Жабakov В.Е.**, кандидат педагогических наук, доцент  
кафедры теории и методики ФК и спорта,  
ЮУрГГПУ

**Макаренко В.Г.** доктор педагогических наук, профессор  
кафедры теории и методики ФК и спорта,  
ЮУрГГПУ

© Коняхина Г.П. 2020.

© Типография «Сити-Принт», ИП Мякотин И.В.

## ВВЕДЕНИЕ

Игровые задания, занимательные загадки и головоломки, шуточные вопросы и забавы, в многообразных ее формах, — широко доступное любимое развлечение детей, молодежи и взрослых в парках культуры, клубах и красных уголках, в домах отдыха и санаториях, в товарищеском кругу и в семье.

Нашей молодежи, нашим ребятам нужны такие логические задания и увлекательные игры, развивающие пытливость и сообразительность, приучающие упорно преодолевать препятствия, воспитывающие дух товарищества и здорового соревнования.

На таких игровых и шуточных заданиях мы и остановили свой выбор при составлении 3 части учебно-методического пособия, стараясь возможно шире использовать положительный опыт наших культурно-просветительных учреждений.

При подборе игровых заданий мы не ориентировались на определенные возрасты, зная по опыту, что в зависимости от обстановки то или иное игровое задание может заинтересовать как детей, так и взрослых.

Мы видели свою задачу в том, чтобы сборник был полезен для организаторов коллективного отдыха в культурно-просветительных учреждениях, и помог бы молодежи и взрослым, ребятам и подросткам, интересно, весело и содержательно проводить свой досуг.

Хочется отметить, что все рисунки и текст сохранили стиль изложения пятидесятых годов.

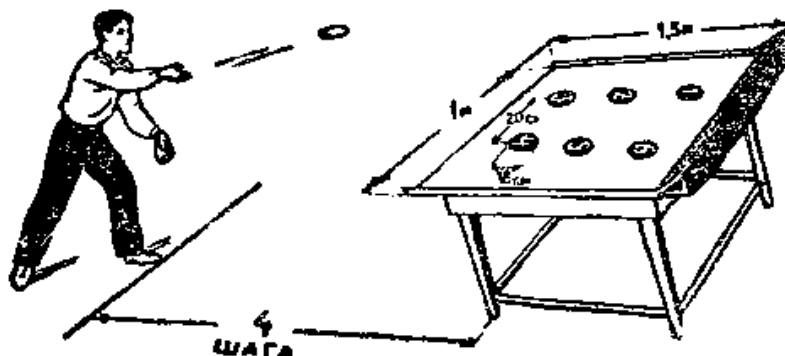
## Глава 1. ИГРЫ - ЗАБАВЫ

### МЕТАНИЕ ДИСКОВ

На совершенно гладкую крышку стола наносят краской круги и цифры. Из листового железа или из толстой жести вырезают шесть дисков; края их шлифуют.

Играющий берет все диски, становится на черту и кидает их один за другим с таким расчетом, чтобы брошенный диск закрыл хотя бы часть одного из начерченных на столе кругов. Задача играющего — несколькими дисками полностью закрыть круг.

Диски снимаются со стола только в тот момент, когда происходит смена играющих.

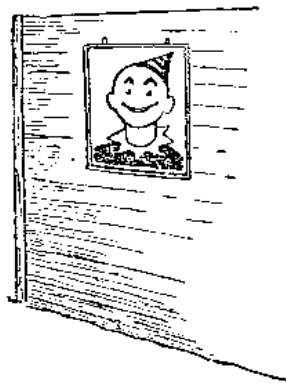


### НА СВОЕ МЕСТО

На рамке, обтянутой плотной материей, рисуют красками потешную физиономию без носа. Он делается из кусочка дерева, в котором закрепляется длинная изогнутая булавка. Для игры надо приготовить повязку из материи и полоски чистой бумаги.



НА СВОЕ  
МЕСТО



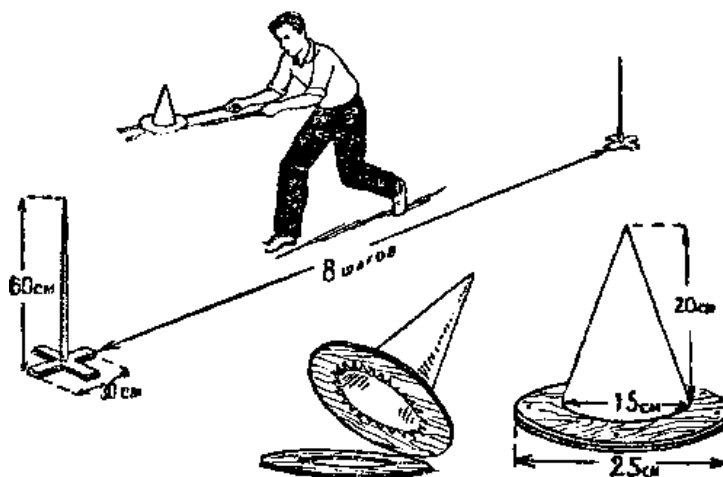
Взяв нос, играющий становится на черту, в шести шагах от стены, на которой висит рамка; ему завязывают глаза. Задача играющего — подойти к стене и, не ощупывая рамки, сразу приколоть нос на соответствующее место. Это редко кому удается; в большинстве случаев нос оказывается совсем не там, где ему надлежит быть. (Завязывая играющим глаза, надо каждому подкладывать под повязку свежую полоску бумаги).

### ТРУДНЫЙ ПЕРЕХОД

На полу проводят мелом черту длиной в 10 шагов. Играющий должен попытаться пройти по черте от одного ее конца до другого, глядя в бинокль, повернутый к глазам другой стороной окуляров.

### КАПРИЗНАЯ НОША

Из плотного картона склеивают конус и выпиливают из фанеры два одинаковых кольца. Основание конуса немного шире, чем отверстие в кольце. Одно кольцо насаживают на конус, на нижнем крае которого надрезают узкие зубчики; их отгибают наружу, чтобы они прилегали к кольцу. Затем колпачок кладут на второе кольцо, которое затем прибивают к первому.

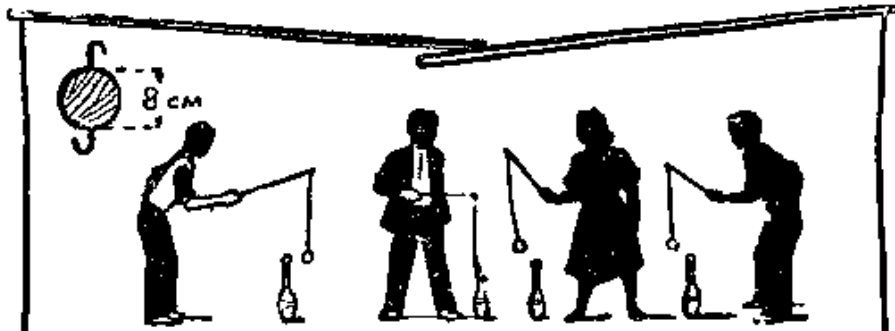


Длина палок, на которых переносят колпачок, — 1 метр.

Взяв в руки палки, играющий подводит их концы снизу под висящий на стойке колпачок, снимает его, несет к другой стойке и надевает на нее. Донести колпачок довольно трудно, тем более, что скрещивать палки не разрешается [2].

## УДОЧКА

Каждый играющий, держа в руке удочку, старается надеть на стоящую перед ним булавку колечко и сбить его. Выигрывает тот, кто сделает это раньше. Начинают «удить» все одновременно по сигналу.



Можно ловить фанерных рыбок, каждая из которых имеет два крючка. Рыбки раскладываются в отмеченном на полу кругу поперечником в 2 метра.



Взяв удочки с крючками, играющие располагаются за кругом. По сигналу каждый старается поймать рыбку, ею подцепить вторую, второй — третью. Игра кончается, когда все рыбки пойманы. Выигрывает тот, кто подцепит больше рыбок.

Иногда рыбок заменяют фанерными дисками с крючками. Условия игры при этом остаются те же самые.

Для первого варианта игры леску делают из тонкой бечевки. Привязанное к ней железное кольцо согнуто без просвета из толстой проволоки. Отверстие в кольце на 5 мм больше, чем диаметр головки булавки, на которую играющий надевает кольцо.

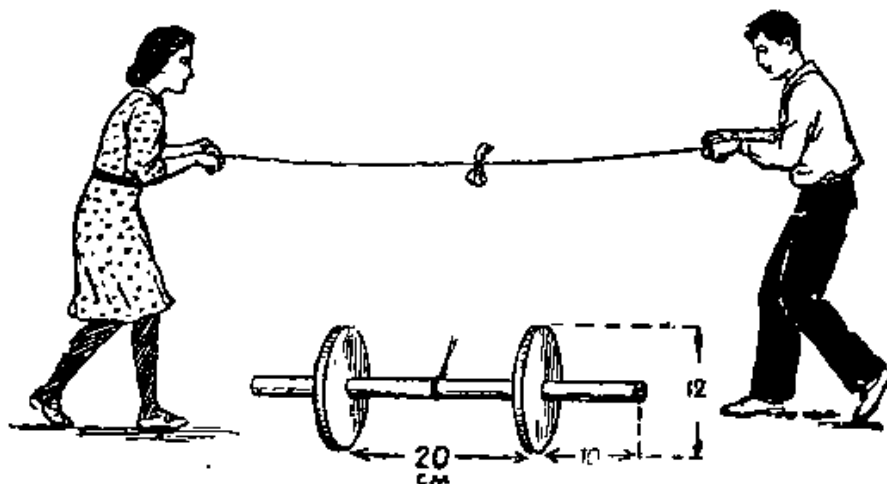
Для второго варианта игры леску укорачивают, к ней привязывают крючок из мягкой проволоки, согнутой вдвое. На каждого играющего нужно 3—5 дисков или рыбок; делаются они из двух фанерных пластинок, между которыми зажимаются проволочные крючки.

### ПРОВОРНЫЕ МОТАЛЬЩИКИ

Из фанерных дисков и круглой палки делают две катушки, к которым привязывают бечевку длиной 6—8 метров; ее середину отмечают ленточкой.

Двое играющих берут катушки и расходятся друг от друга, насколько позволяет бечевка. По сигналу каждый начинает быстро вращать катушку в руках и, наматывая на нее бечевку, продвигается вперед.

Выигрывает тот, кто раньше наматает бечевку до середины.



### ВЕРТЯЩИЕСЯ ОБРУЧИ

Для игры нужны два обруча диаметром 60 см, согнутые из фанерных полос шириною 3 см.

Двое играющих расходятся на три-четыре шага друг от друга, ставят обручи на пол в вертикальном положении и одновременно запускают их, как волчки.

Проигрывает тот, чей обруч раньше перестанет вращаться и неподвижно ляжет на пол.

### **НЕУЛОВИМЫЙ СТУЛ**

Мелом отмечают на полу две черты; расстояние между ними — 8 шагов

Играющий становится на черту; ему завязывают глаза. Он должен дойти до другой черты, повернуться здесь и сесть на стул, который стоит за нею.

Когда играющий ступит на черту, его останавливают; он может сделать попытку нащупать стул только один раз, да и то без помощи рук [5].

### **ЛАБИРИНТ**

На полу по прямой линии ставят 5—6 булав на расстоянии шага одну от другой. В двух шагах от крайней булавки проводят черту; на нее становится играющий, повернувшись спиной к булавам

Задача играющего — глядя прямо перед собой и двигаясь назад, пройти между булавами, поочередно огибая одну из них справа, другую слева.

Если при этом будет повалена хотя бы одна булавка, то задача считается невыполненной.

### **ИЗ ДВУХ ОДНО**

Каждая пара участников игры должна из двух слов, имеющих самостоятельное значение, составить одно третье. Это игра в шарады.

Играющий получает карточку, на которой написано слово; в соединении с другим словом оно составит третье. А кому из играющих досталась карточка с другим словом — неизвестно. Надо найти этого участника игры и, сложив две карточки, убедиться в том, что написанные на них слова действительно



составляют третье. Тогда карточки передают организатору игры и получают у него два жетона, дающие право участвовать в лотерее призов

Вот примерный список слов для этой игры: сто-лица, вол-осы, пар-ус, штаб-ель, пер-стень, сто-лбы, бал-кон, бой-кость, вол-окно, кипа-рис, кит-ель, пол-оса, бор-ода, бес-еда, воз-дух, вино-град, сад-овод, свет-лица, кон-ус, оса-док, па-лица, па-роль, приз-рак, свет-елка.



Больше пятнадцати слов брать не следует. Каждое слово надо написать на пятидесяти карточках, в зависимости от числа участников игры.

### **СЛУШАЙ СИГНАЛ**

Играющие стоят по кругу; в трех-четыре шагах от него находится ведущий. Он дает то один свисток, то два. По одному свистку все участники игры должны быстро поднять правую руку вверх и сейчас же ее опустить; по двум свисткам руку поднимать нельзя. Тот, кто ошибется, делает шаг вперед и продолжает играть наряду с остальными. допустившие ни разу ошибки считаются победителями.

### **БЫТЬ НАЧЕКУ**

Участники игры могут сидеть или стоять. Ведущий дает различные команды, которые нужно исполнять только в том случае, если к ним прибавляется слово «пожалуйста». Без этого слова команда недействительна и выполнять ее не надо. Тот, кто ошибется, встает или выходит на шаг вперед, но не теряет права продолжать игру. Выигрывает тот, кто ни разу не сделает ошибки.

### **НЕ СПЕШИТЕ**

Играющие становятся полукругом.

Ведущий показывает им различные физкультурные движения, которые они повторяют, отставая все время от него на одно движение: когда ведущий показывает первое движение, все стоят смирно; при втором движении ведущего участники игры повторяют его первое движение и т. д.

Тот, кто ошибется, делает шаг вперед и продолжает играть. У кого до конца не будет ни одной ошибки, гот и выигрывает.

В этой игре можно, например, показать такие движения: обе руки вверх; левая рука опущена, правая вытянута вперед; правая рука опускается, поворот влево; руки в стороны; руки на бедра, приседание. Больше десяти движений показывать не следует.

### **ПОДСЛОВА ЗА ВАМИ**

Играющие становятся по кругу. В центре его — ведущий с мячом в руках. Ведущий бросает мяч любому участнику игры и громко говорит часть какого-либо слова (имени существительного). Играющий, которому брошен мяч, должен поймать его и немедленно закончить слово. Тот, кто замешкается, поднимает руку вверх и стоит так до тех пор, пока ведущий не бросит ему мяч вторично.

### **САМ НЕ ОТВЕЧУ**

Участники игры стоят по кругу, в середине его — ведущий. Он задает играющим различные вопросы, не соблюдая при этом очередности. Спрошенный должен молчать; за него отвечает его сосед с правой стороны. Тот, кто сам ответит на вопрос или опоздает ответить за соседа, выходит из игры [3].

### **КТО СКОРЕЕ**

Участники игры становятся по кругу. Ведущий бежит за кругом и, хлопнув кого-либо по плечу, продолжает бег в прежнем направлении. Тот, кого хлопнул ведущий, сейчас же бежит за кругом в обратном направлении. Задача каждого бегущего — скорее обогнуть круг и занять свободное место. Оставшийся без места водит.

### **СЛЫШАТ ЗВОН, ДА НЕ ЗНАЮТ, ГДЕ ОН**

Одному участнику игры дают звонок, двум другим завязывают глаза. Трое играющих расходятся друг от друга. По команде ведущего один из играющих начинает звонить, все время убегая от тех, у кого завязаны глаза. Если один из преследователей поймают того, кто звонит, то они меняются ролями.

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

## **Глава 2. ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ**

### **НЕ СОБЬЮСЬ**

«Скажите пожалуйста, кто из вас хорошо знает таблицу умножения? Все. Но мне нужен только один человек. Вот вас я прошу подойти ко мне. Вы, конечно, сумеете сказать подряд все числа от одного до тридцати? Ни разу не собьетесь? Отлично. Вот и будете сейчас считать, но только с таким условием: числа, в которых есть цифра 3 или которые делятся на 3 без остатка, не называйте, а вместо них говорите уверенно: «Не собьюсь».

Послушайте, как надо считать. «Один, два, не собьюсь, четыре, пять, не собьюсь...» и т. д. Понятно? Начинайте. Говорите, пожалуйста, громко и отчетливо, чтобы было слышно всем. Думаю, что вы не ошибетесь ни разу».

Эту простую на первый взгляд задачу редко кто может выполнить без ошибки. На эстраду будут выходить один за другим несколько человек, прежде чем кто-нибудь проведет счет так, как нужно.

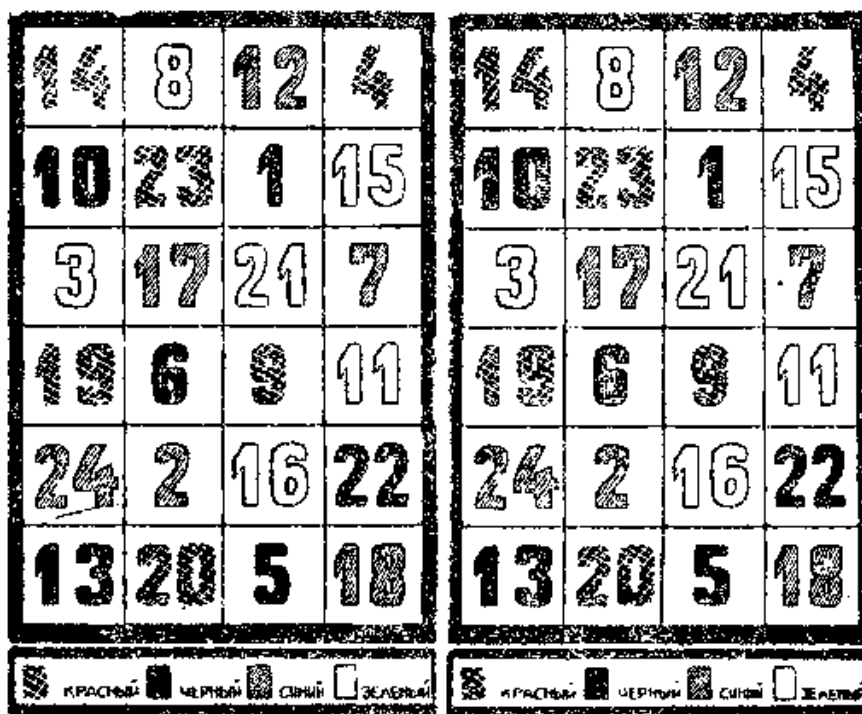
### **ВЕСЕЛЫЙ СЧЕТ**

«Вот у меня на щитке приколоты два совершенно одинаковых плаката. На каждом из них красками различного цвета написаны числа от 1 до 24; они размещены на плакатах без всякого порядка.

Сейчас мы организуем интересное соревнование. Тех, кто хочет в нем участвовать, я буду вызывать на эстраду парами. Кто желает в первую очередь? Вы становитесь к одному плакату, а вы к другому. Все время стойте так, чтобы плакаты были видны зрителям. Как только искажу «Раз, два, три», каждый из вас должен вслух считать подряд от одного до

двадцати четырех, показывая на плакате каждое названное число Кто скорее закончит счет, тот и выиграет».

Можно провести несколько туров такого соревнования. В каждом туре участвуют попарно только те играющие, которые вышли победителями в предыдущем.



### КАКАЯ БУКВА?

«На этом листе я заранее написал букву. Какую— это секрет. Попробуйте угадать как это сделать? Очень просто. Вы будете говорить мне слова, состоящие не меньше чем из пяти букв. Как только будет сказано слово, я отвечу, есть в нем написанная буква или нет.

Едва ли вы отгадаете букву раньше, чем скажете мне десять-пятнадцать различных слов и услышите мои ответы

Не говорите все сразу: кто хочет сказать, пусть поднимет руку. Я сам его спрошу. Если кто-нибудь из вас предложит мне слово из трех или четырех букв, то я ничего не отвечу».

Обычно предлагается отгадать- одну за другой две-три буквы, не очень часто встречающиеся в словах (й. и. ш, щ, ю. ы, ь. э). Вслед за играющими необходимо громко повторять каждое слово для того, чтобы его слышали все [3].

## ЗАГАДОЧНОЕ СЛОВО

«Я загадал слово. Оно имеет несколько различных значений. Таких слов в русском языке довольно много. Например, слово «коса» обозначает заплетенные волосы, сельскохозяйственное орудие и узкую отмель на реке или на море.

Слово, которое я вам сейчас предлагаю отгадать, — женского рода, и во всех случаях обозначает предмет неодушевленный. Условимся так: каждый из вас может задать мне три вопроса: «Где вы ее видели?», «С чем вы ее видели?» и «Что с ней делали?». Мои ответы на все вопросы будут правдивыми, но имейте в виду, что в некоторых случаях, отвечая, я буду думать про один предмет, обозначаемый загаданным словом, а в других случаях — про другой. Слушайте внимательно, что я буду отвечать: это необходимо, чтобы отгадать слово.

Кто же первый задаст мне вопрос?»

Предположим, на вопрос «Где вы ее видели?» участники игры получили такие ответы: «На столе», «В музее», «В бою». «На турнире»; на вопрос «С чем вы ее видели?» — «С рукояткой», «С такими же, как она сама», «С вензелем»; на вопрос: «Что с ней делали?» — «Ее точили», «Ее чистили», «Ее забирали».

По таким ответам нелегко догадаться, о каком слове идет речь. Наконец, кто-нибудь дает правильный ответ: «Шашка» (для игры и оружие). После того, как слово отгадано, надо показать играющим листок бумаги, на котором оно заранее написано.

## ЗАКОЛДОВАННОЕ ЧИСЛО

«Мне в помощь нужен «математик». Задача его очень проста: я буду говорить одно за другим различные числа, а мой помощник должен каждый раз называть число па единицу больше. Например, я говорю «восемь», он — «девять»; я говорю «тридцать два», он — «тридцать три». Понятно? Важно только,

чтобы тот, кто будет мне помогать, ни разу не сбился. Кто из вас может справиться с такой задачей».

Вы называете числа в возрастающем порядке, перескакивая через десятки и даже через сотни. Ваш «помощник» каждый раз уверенно называет число на единицу большее. Счет идет благополучно до тех пор, пока вы не произнесете «4099». На этом числе ваш «помощник» почти обязательно «споткнется» и вместо того, чтобы назвать следующее число — «4100», скажет «6000».

### **НА ОДНУ БУКВУ**

«Вероятно вы знаете очень много песен и стихотворений. Интересно, кто знает больше других? Давайте выясним это. Я сейчас назову букву, а каждый из вас будет говорить строчку стихотворения или песни, которая с этой буквы начинается. Как только я услышу строчку, буду считать до трех. Прежде чем я закончу счет, назовите новую строчку из другого стихотворения или песни. Чем дальше, тем труднее отыскивать строки. Наконец, наступит такой момент, когда я сосчитаю до трех, и никто уже не сможет вспомнить ни одной новой строки. Выигрывает тот, кто последний скажет строчку стихотворения или песни».

## Глава 3. ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

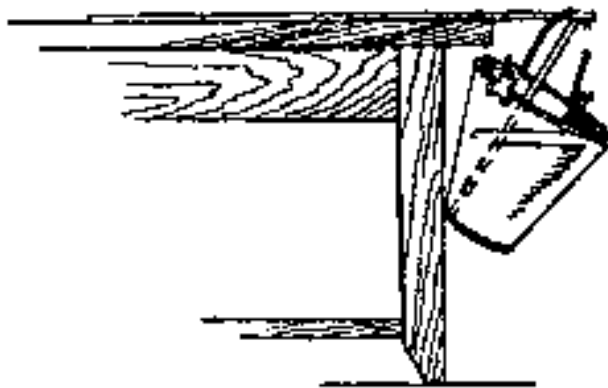
### СТРАННОЕ РАВНОВЕСИЕ

Положите тонкую, ровную палочку, длиною около метра, на указательные пальцы обеих рук. Быстро сдвиньте пальцы в середине. Когда они сойдутся вместе, палочка не упадет, — она удержится в равновесии на своей узкой опоре.

Вы можете повторить этот опыт несколько раз подряд с одинаковым результатом.

Положите палочку на стол, чтобы ее конец выходил за край стола. Попросите кого-нибудь из зрителей сильно придавить рукой палочку и подержать ее так некоторое время.

Повесьте на конец палочки ведро с водой так, чтобы оно дном упиралось в ножку стола. Внутри ведра вложите деревянную планку, как показано на рисунке.



Попросите своего помощника убрать руку. Ведро будет висеть на палочке, которую теперь как будто ничто не удерживает на столе.



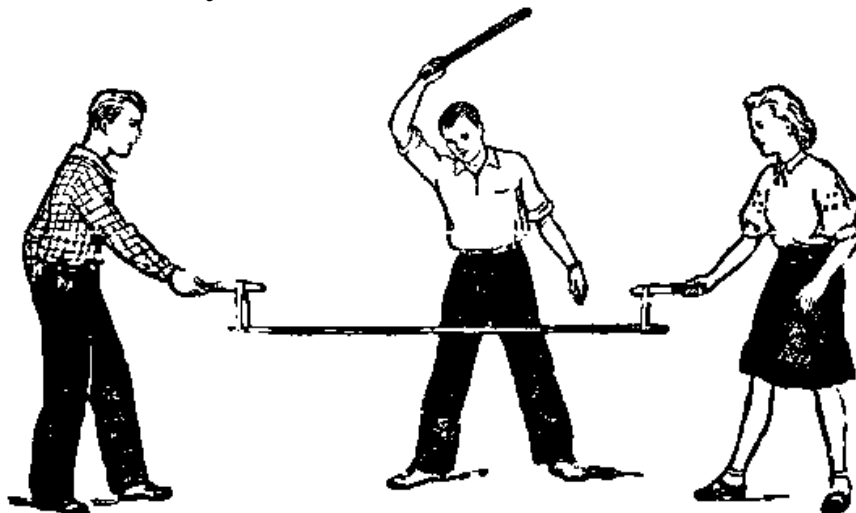
Сила тяжести в данном случае распределяется так, что точка ее приложения находится в той части палочки, которая лежит на столе, а не в выступающем ее конце, как это кажется зрителям.

### НЕОБЫЧАЙНЫЙ УДАР

Отрежьте от листа бумаги две полосы длиной в 50 см и шириной в 2 см каждая и склейте из них два кольца.

Попросите двух зрителей помочь вам; дайте каждому из них по ножу. Повесьте на ножи бумажные кольца. Показав тонкую длинную палочку и вложив в кольца ее концы, спросите зрителей, порвутся ли бумажные кольца, если сильно ударить по палке, которая на них лежит. Обычно на этот вопрос дают утвердительный ответ.

Возьмите толстую палку и сильно ударьте ею по середине палочки, лежащей на кольцах; произойдет то, чего нельзя ожидать: кольца останутся целым, а палочка сломается пополам.

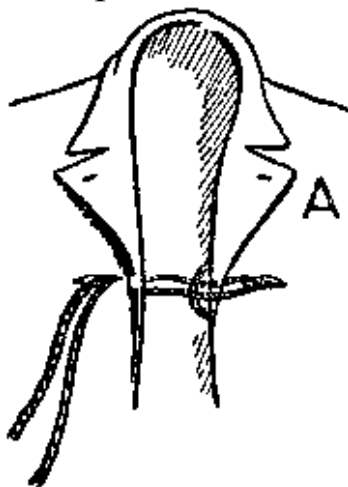


Сила удара передается не сразу от середины палочки к ее концам. Прежде, чем эта сила дойдет до колец, палочка сломается, и потому кольца останутся целыми.

### КАК ХОТИТЕ, ПРИВЯЖИТЕ

Поставьте перед зрителями стул и закройте его ширмой или занавеской. Потом предложите кому-либо из зрителей помочь вам. Дайте «помощнику» тонкий шнурок длиной 6—7 метров. Когда шнурок осмотрен, сложите его вдвое, пропустите

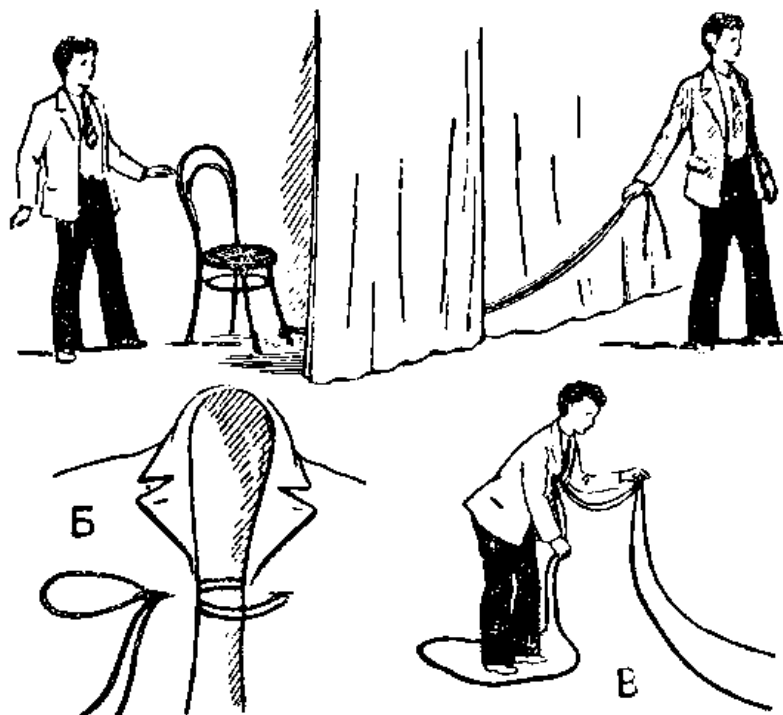
сквозь петли своего пиджака или двубортной куртки (рис. А) и предложите своему «помощнику» крепко держать оба конца шнура. Кажется, вы теперь никак не сможете уйти.



Попросите своего «помощника» стать перед зрителями наискось от ширмы и скажите, что вы все-таки сумеете освободиться от связывающих вас пут и что для этого вам потребуется минут пять. Вы согласны это доказать, если только зрители обещают сидеть тихо и, если ваш «помощник» будет стоять неподвижно на своем месте.

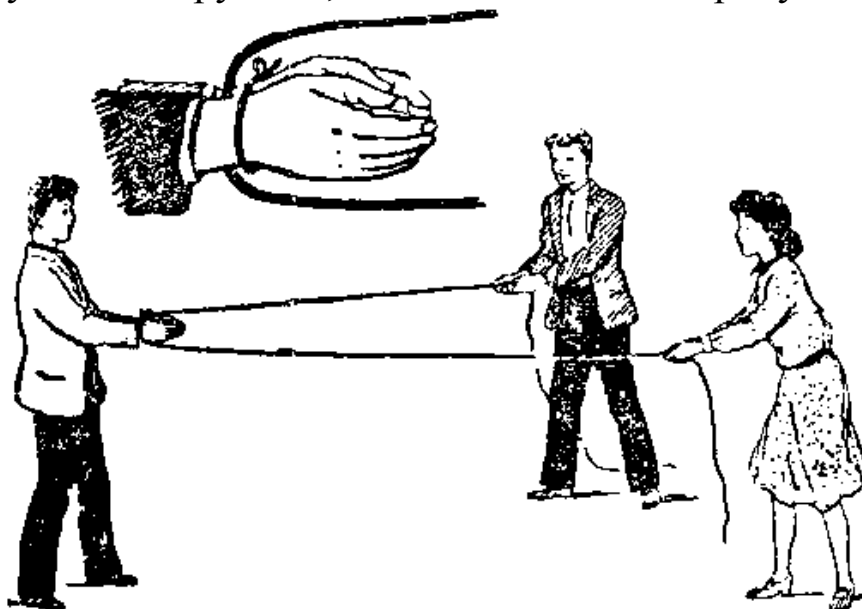
С этими словами вы скрываетесь за ширму, освобождаетесь от пут меньше чем в полминуты и привязываете шнурок к стулу. После этого тихо выйдите из-за ширмы и станьте так, чтобы ваш «помощник» не мог вас заметить; он с серьезным видом стоит на своем месте, держит концы шнура и ждет, когда пройдет время, в течение которого вы обещали освободиться. Ему непонятно, почему смеются зрители, которые вас видят.

Уйдя за ширму, возьмите правой рукой шнурок в месте сгиба, проденьте его через вторую петлю вашего пиджака и вытяните насколько возможно дальше. Затем поверните петлю на полоборота от себя (рис Б) и пролезьте в нее обеими ногами (рис В). Проведя петлю снизу-вверх позади себя, освободитесь от шнура.



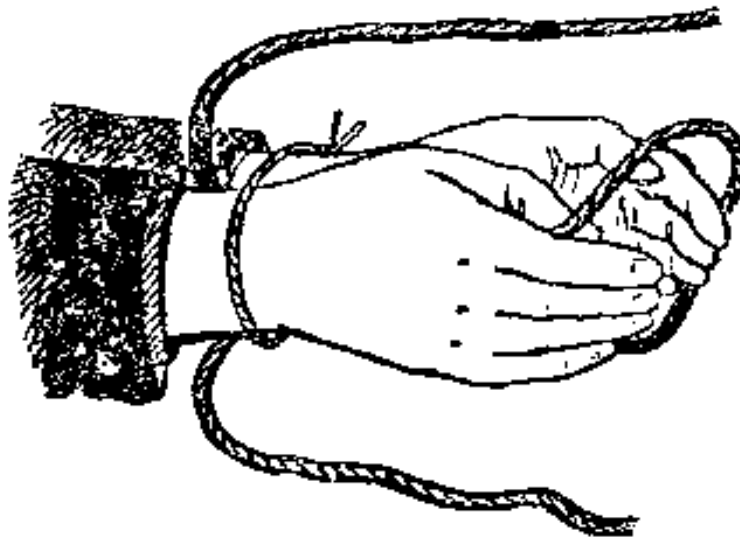
### НЕУЛОВИМЫЙ

Попросите двух зрителей помочь вам показать фокус. Дайте «помощникам» две бечевки: одну -длиною 25—30 см, другую метра 4. Предложите связать вам руки по запястьям короткой бечевкой, а длинную — пропустить в промежуток между вашими руками, как это показано на рисунке.



Пусть «помощники» крепко держат длинную бечевку за концы. Кажется, что в таком положении вам невозможно уйти от «помощников», если они не захотят вас отпустить. Однако вы на минутку поворачиваетесь спиной к зрителям, а затем

свободно отходите далеко в сторону. Руки у вас остаются связанными, а бечевка, которую по-прежнему держат за концы ваши «помощники», лежит на полу.



Когда вам связывают руки, не прикладывайте плотно одну ладонь к другой, а держите их «лодочками». Если вы распрямите ладони, бечевка будет довольно свободно охватывать запястья ваших рук. Когда «помощники» возьмут концы длинной бечевки, вы, отвернувшись, опустите руки вниз, продерните петлю ладонями пальцем, протащите ее через кисть левой руки, чтобы освободиться длинной бечевки, перекиньте петлю.

### **ИЗВЕСТНО ЗАРАНЕЕ**

Дайте трем зрителям, сидящим вдалеке друг от друга, листки бумаги и карандаши. Попросите каждого из них написать на своем листке любое трехзначное число, но только с таким условием: в одном и том же числе не должно быть двух одинаковых цифр.

Затем пусть каждый перевернет свое число, то есть поставит первую цифру на конец, а последнюю на первое место, и из большего числа вычтет меньшее. В результате у кого-либо может получиться не трехзначное, а двухзначное число; узнав об этом, попросите приписать к разности ноль, но не с правой стороны, а с левой. Полученные таким образом числа попросите опять перевернуть и сложить с перевернутыми.

Например, 381:

381 198  
— 183 4-891  
198 1089

Когда эти действия проделают все трое, предложите одному прибавить к полученному им числу другое, которое, как будто случайно пришло вам на память, например: число километров между Москвой и Ленинградом (650); другому— число ваших лет, третьему — число сегодняшнего дня. Когда все сделают сложение, выньте из кармана три запечатанных конверта, дайте по одному всем, кто писал, и заявите, что каждый найдет в конверте то число, которое он получил.

Проверка покажет, что все три числа вы определили правильно.

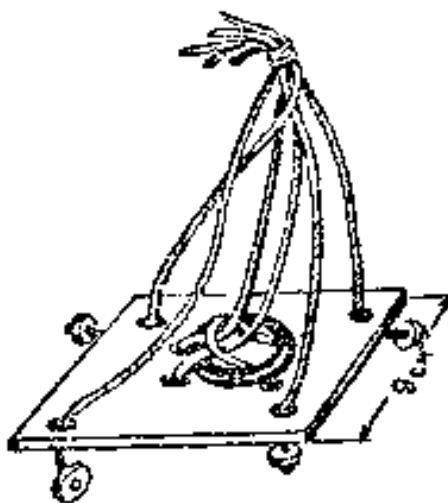
Это явление объясняется определенным свойством трехзначных чисел, не имеющих в записи одинаковых цифр. Если перевернуть любое из таких чисел, вычесть из большего меньшее, затем разность перевернуть и сложить с перевернутой, то в результате получится число 1089. Когда к этому постоянному числу прибавляют различные числа, то и результаты у всех писавших получаются разные.

Конечно, вы только делаете вид что называете первые пришедшие вам в голову числа. На самом деле, эти числа вы намечаете заранее, каждое из чисел прибавляете их к постоянному числу 1089, результаты пишете на бумажках, которые вкладываете в конверты.

### **СНИМИТЕ КОЛЕЧКО**

Собирается эта головоломка так. Кусок шнура длиной в 40 см складывают вдвое и концы пропускают сверху в два смежных отверстия на середине пластинки. Затем концы продевают в другие два отверстия снизу. Петлю на сгибе шнура вытягивают кверху, продевают ее через колечко, пропускают оба конца шнура через эту же петлю и затягивают ее. Отрезают от шнура 4 куска по 20 см. На конце каждого шнура закрепляют кружок и пропускают эти шнуры по одному

через отверстия на углах пластинки Все шесть концов связывают узлом.



### СОЕДИНИТЕ КОЛЕЧКИ

На двух петлях отдельно висят колечки. Соедините их, чтобы они оказались на одной петле.

Головоломка показана с двух сторон для того, чтобы было ясно, как ее собирать.

Спереди



Сзади

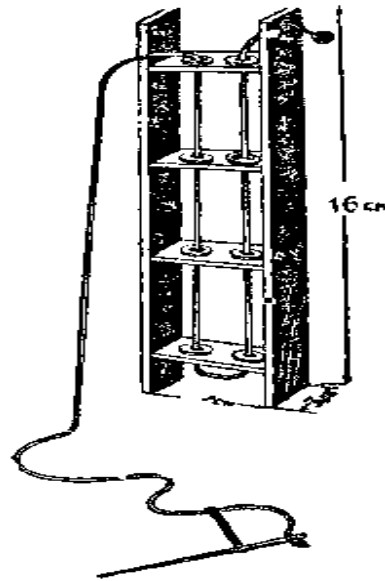


### ВЫНЬТЕ НИТКУ

Выньте нитку из отверстий, сделанных в ступеньках лестницы; кружочки же должны остаться на нитке. Их нельзя снимать во время решения головоломки.

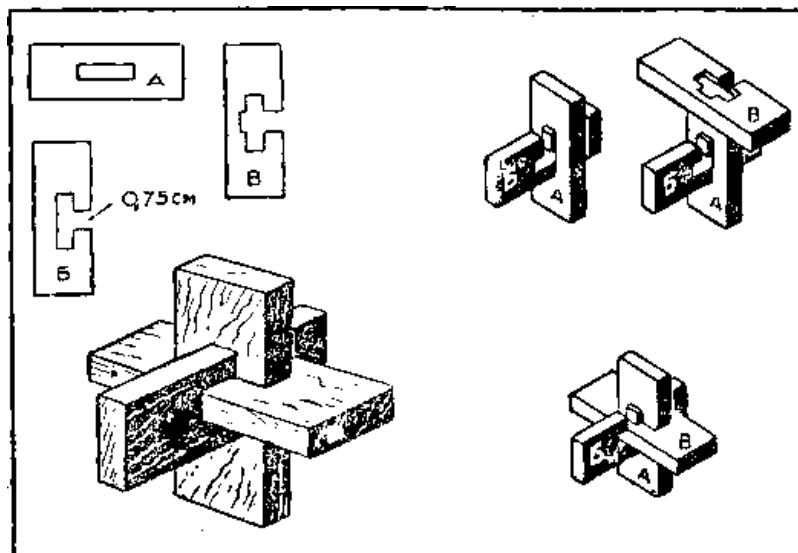
Из фанеры делают лесенку и кружки, в которых просверливаются дырочки. Один конец крепкой нитки продевается в иглу, на другом закрепляется пуговка. Нитку

пропускают сквозь дырочку в боковине лесенки и через отверстия в ее ступеньках, на которые положены кружки.



## Глава 4. ГОЛОВЛОМКИ

1. Разъедините три детали этой головоломки и снова соберите ее.



Детали этой головоломки изготавливаются так. От планки толщиной в 1 см и шириной в 3 см отпиливают три куса (рис. сверху слева) длиной по 8 см. В каждом куске выпиливают лобзиком отверстие 1X3 см (А).

В одном куске (Б) делают боковой прорез шириной 0,75 см, в другом — такой же боковой прорез продолжен за пределы продольного на 0,25 см (В).

Как собрать головоломку — показывает рисунок справа.

2. Разъедините детали этой головоломки и соберите ее вновь.

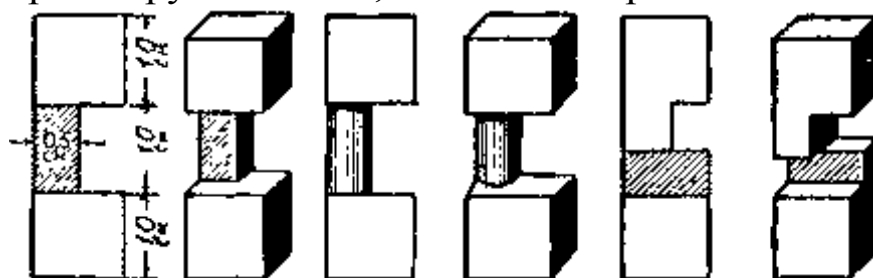
Изготавливается головоломка так. От бруска сечением 1 см отпиливают три части по 3 см делают вырез по середине брусочка так, чтобы он разделился на две части, соединенные перемычкой длиной 1 см и сечением 0,52.



Вырез в брусочке Б такой же, но перемычке придана круглая форма. С одной стороны брусочка В — поперечная



выемка, по 0,5 см в глубину и в высоту. Такая же выемка на смежной стороне брусочка на 0,5 см выше первой.



При сборке головоломки брусочек В ставят вертикально и вкладывают в его выемку брусочек Б. В свободную часть этой выемки вкладывают брусочек А так, чтобы, повернув брусочек Б против часовой стрелки на четверть оборота, получить головоломку в собранном виде.

3. Сложите из частей открытки полный рисунок.

Купите несколько открыток с более или менее сложным рисунком и каждую из них разрежьте на 12—15 частей, различных по форме и размерам. Части открытки положите в конверт. Сделайте несколько таких комплектов и разложите их на столе.

4. Сложите шахматное поле из частей.

Возьмите шахматное поле, напечатанное на картоне, и по ломаным линиям, разделяющим клетки, разрежьте его на 15—20 частей разнообразной формы.

5. Сложите из этих пяти частей букву Т, которая показана на рисунке.



6. Из этих пяти частей сложите квадрат.

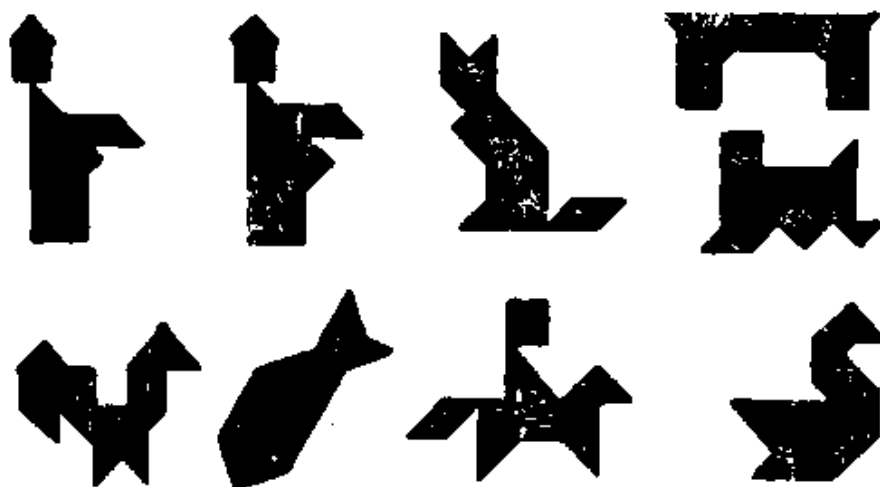


7. Из фанеры толщиной 4—5 мм вырежьте квадрат. Разделите его линиями на семь частей так, как это показано на рисунке.

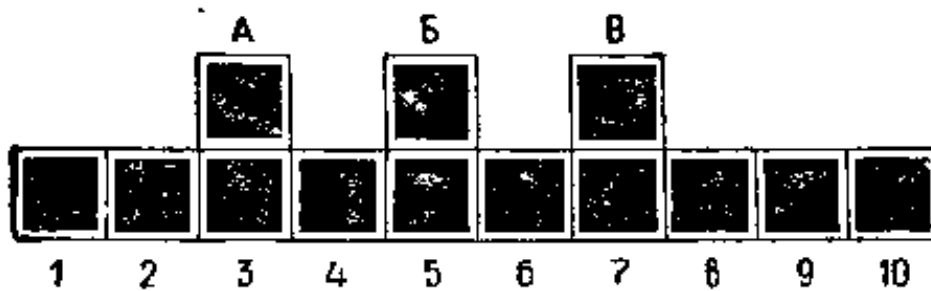
Из семи частей квадрата сложите любую фигуру, показанную на таблице.



Скопируйте в увеличенном виде эту таблицу и повесьте ее на стене.



8. На картоне сделайте увеличенную копию рисунка. Перенумеруйте девять шашек числами от I до 9.



Расставьте шашки так, чтобы номера клеток и шашек были одинаковы, только шашку № 1 поместите в клетку № 10, а клетку № 1 оставьте свободной.

Передвигая шашки, попробуйте поставить шашку № 1 в клетку № 1.

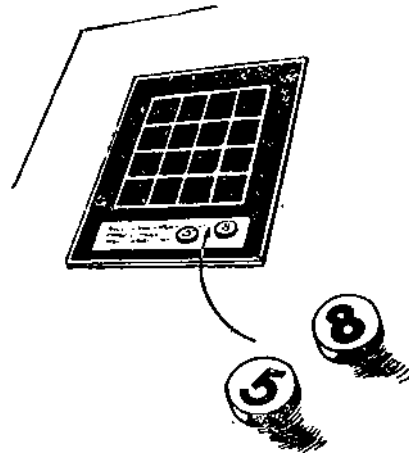
Можно временно ставить по одной шашке в клетки А, Б, В; перепрыгивать одной шашкой через другую нельзя; когда шашка № 1 станет на свое место, то и все остальные шашки должны стоять по порядку, согласно нумерации клеток.

9. Начертите квадрат и разделите его на девять одинаковых клеток. На девяти шашках напишите числа от 1 до 9.

Расставьте шашки по клеткам так, чтобы во всех рядах слева направо, сверху вниз и по диагоналям квадрата сумма чисел была равна 15.

10. На том же квадрате и с теми же числами решите Другую задачу. Шашку с числом 5 положите в среднюю клетку. Остальные шашки расположите так, чтобы во всех рядах суммы чисел были различные.

11. Разделите квадрат на шестнадцать клеток. На шестнадцати шашках напишите числа от 1 до 16.



Расставьте шашки по клеткам так, чтобы по всем рядам слева направо, сверху вниз и по диагоналям квадрата сумма чисел была равна 34.

11. Нарезьте из картона десять карточек размером 4х6 см и пронумеруйте их числами от I до 10.

Сложив карточки стопкой, возьмите их в руку. Начиная с верхней карточки, кладите одну карточку на стол, другую — под низ стопки. Поступайте так все время до тех пор, пока не положите на стол все карточки.

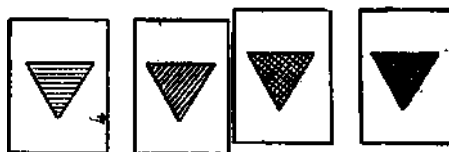
С уверенностью можно сказать, что они расположатся не по порядку номеров.

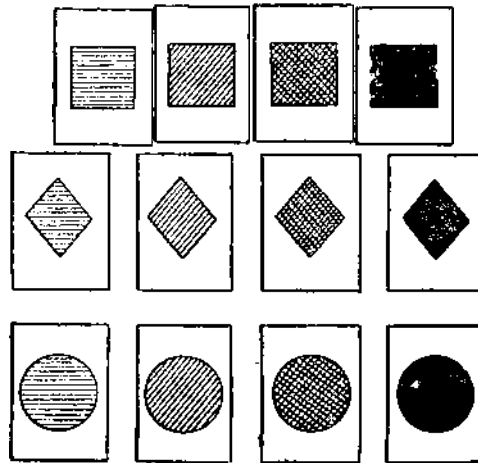
Подумайте, в какой последовательности надо сложить карточки в стопку, чтобы при повторной раскладке они расположились в порядке номеров от 1 до 10.

12. Вырежьте из картона шестнадцать карточек и на каждой начертите одну из фигур.

Раскрасьте фигуры в четыре разных цвета так, как обозначено на рисунке.

Разложите карточки четырьмя рядами по четыре в каждом так, чтобы ни в одном ряду сверху вниз и слева направо не повторялись ни цвет, ни фигура.





13. Начертите квадрат и разделите его на шестнадцать одинаковых клеток. На шестнадцати шашках напишите буквы: А, А, А, А, Б, К, К, Л, М, Р, Р, Р, У, У, У, У.

Расположите шашки в клетках квадрата так, чтобы из букв составились четыре слова, которые можно было бы читать слева направо и сверху вниз.

Слова, которые получатся, являются названиями трех больших рек, протекающих в СССР, и одного из наших крупнейших городов.

14. Напишите на шашках буквы: Б, К, К, К, Н, Н, О, О, О, О, С, С, Т, Т, У, Ы.

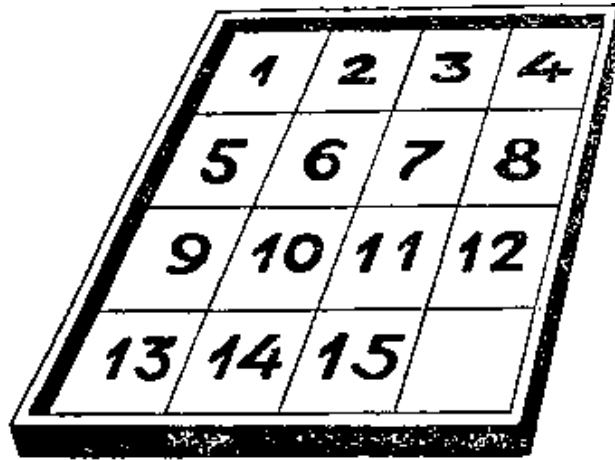
Расположите шашки в шестнадцати клетках квадрата так, чтобы из букв составились четыре слова, которые можно было бы читать слева направо и сверху вниз.

14. Начертите квадрат и разделите его на двадцать пять одинаковых клеток. На двадцати пяти шашках напишите буквы: Б, Г, Д, Д, Д, Е, Е, Е, З, З, О, О, О, О, О, О, Р, Р, Р, Р, Р, Р, С, Т, Т.

Расположите шашки в клетках квадрата так, чтобы из букв составились пять слов, которые можно было бы читать слева направо и сверху вниз.

15. Сделайте квадратный открытый ящичек глубиной в 2 см. Площадь дна должна быть такой, чтобы в ящичке могли довольно свободно поместиться шестнадцать шашек. На дно

ящичка изнутри наклейте листок бумаги, разграфленный на шестнадцать клеток; в пятнадцати из них напишите числа, как показано на рисунке. Пятнадцать шашек перенумеруйте числами от 1 до 15.

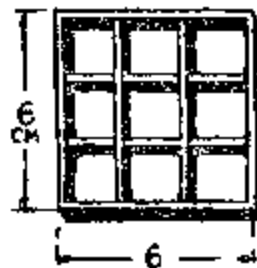
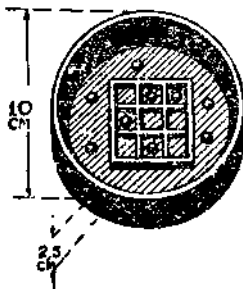


Положите шашки и ящичек по одной па каждую нумерованную клетку. Не соблюдайте при этом никакой последовательности в расположении чисел, написанных на шашках. Теперь попробуйте решить головоломку; разместите шашки так, чтобы каждая из них находилась в клетке, которая соответствует ей по номеру.

Передвигая шашки, ни одной не вынимайте из ящичка. Одну шашку через другую переносить нельзя.

### ЗАГОНЯЛКИ

Из топких дощечек делают квадратные ящички, открытые сверху. В каждый из них вкладывают кольцо, склеенное из полоски гибкого картона. Кольцо плотно прилегает ко дну и к стенкам ящичка. Верхний край кольца должен находиться на одном уровне со стенками ящичка.



В кольцо помещают подвижные и неподвижные детали загоналки. Ящичек накрывают стеклом или пластмассой и затем

окантовкой из бумажных полосок скрепляют стекло со стенками ящичка.

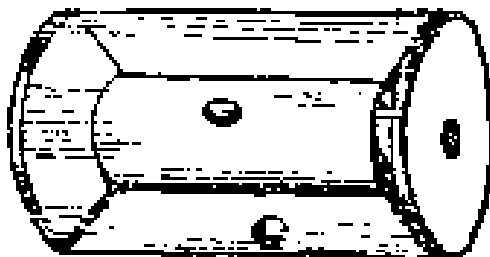
1. Ко дну ящичка посередине приклеена решетка, сделанная из тонких полукруглых планочек. Внутри кольца девять подшипниковых шариков диаметром по 3 мм.

Потряхивая ящичек и наклоняя его в разные стороны, загоните по одному шарiku в каждую клетку.

2. В кольцо вложен картонный кружок. Он перегнут по средней линии; на нем нарисована бабочка. В кружке сделаны два круглых отверстия по 0,4 см в диаметре.

3. В шейке обыкновенной катушки из-под ниток сделана небольшая лунка. Катушка оклеена полоской отмытой фотопленки. Внутри этого прозрачного цилиндра положен маленький гвоздик, под который не может прокатиться шарик. Сверху «загонялка» накрыта стеклышком.

Как загнать оба шарика в углубления? Сколько бы вы ни бились над решением этой задачи, ничего не выйдет до тех пор, пока вы не додумаетесь использовать центробежную силу. Запустите загонялку на столе, как волчок: оба шарика сами войдут в углубления.



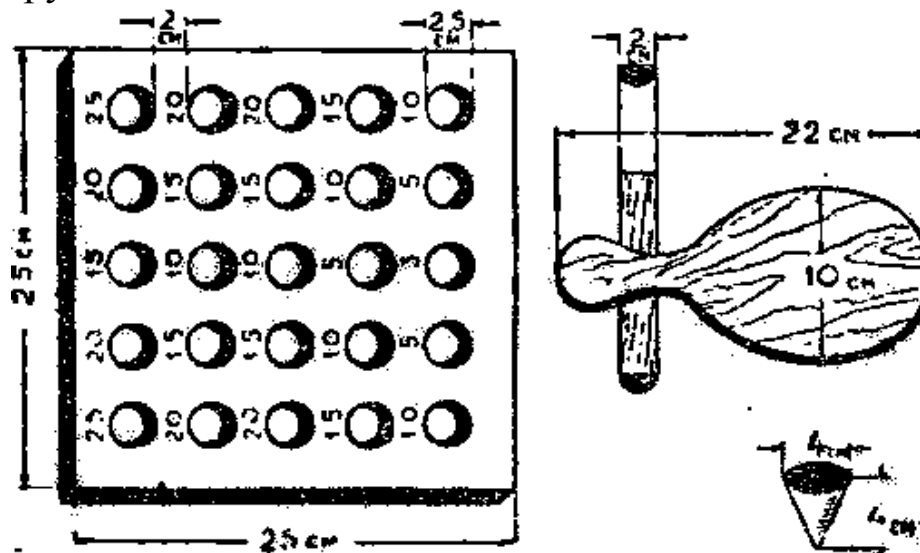
### ЛЕТАЮЩИЕ КОЛПАЧКИ

Из деревянных планок шириною по 3 см делают квадратную рамку; к ней прибивают фанеру, в которой просверлены круглые отверстия. Возле каждого отверстия пишут число. Такой вил имеет мишень.

Для метания употребляют три-четыре колпачка конусообразной формы, склеенных из толстого картона, открытых со стороны основания. Внутри вершины конуса

находится небольшой груз (песок, комочек глины), закрытый картонным кружком.

Приспособление для метания колпачков представляет собою фанерную ракетку, прикрепленную к бруску полукруглого сечения.



Мишень и ракетку кладут на стол; расстояние между ними — 60—80 см. Играющий ставит колпачок на широкую часть ракетки и резко ударяет пальцами по ее рукоятке, — колпачок высоко взлетает вверх и, описывая дугу, летит вперед по направлению к мишени. При падении колпачок поворачивается острым концом вниз. Если он попадет в одно из отверстий мишени, то играющему засчитывается количество очков, равное числу, написанному около этого отверстия. В том случае, когда колпачок упадет на стол, минуя мишень, играющий теряет 10 очков. Попадание в отверстие, отмеченное числом 25, дает право на два дополнительных удара вне очереди.

В игре участвуют от двух до шести человек. Победителем выходит тот, кто первый наберет 100 очков [4].

### ПЛАШЕЧКИ

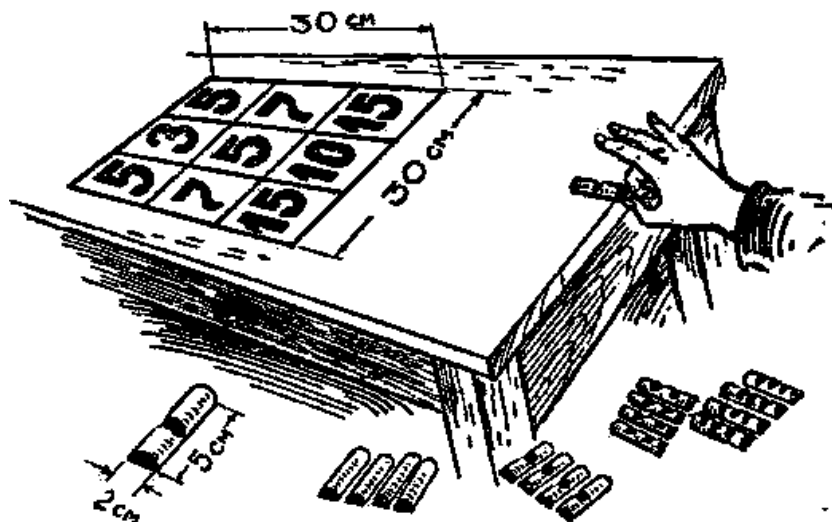
От сухой палки толщиной в 2—2,5 см отпиливают восемь круглячков длиной по 5 см. Каждый круглячок раскалывают ножом точно пополам и затем тщательно шлифуют.

Все плашки группируются в четыре комплекта по четыре штуки в каждом. Один комплект от другого отличается по числу



неглубоких поперечных зарубок, сделанных на округлой стороне плашек.

На гладкой крышке стола, отступив на 30 см от ее края, мелом чертят квадрат и делят его на клетки, в которых пишут числа.



В игре участвуют два — четыре человека; каждый из них берет по одному комплекту плашек. Играющий кладет плашку плоской стороной на стол так, чтобы ее конец немного выходил за край крышки. Затем, щелкнув по выступающему концу плашки, играющий заставляет ее скользить вперед по столу. Щелчок надо рассчитать так, чтобы плашка остановилась в одной из клеток квадрата.

Каждый играющий, когда до него доходит очередь, бьет только по одной плашке. После того, как у участников игры не останется на руках ни одной плашки, определяют результат первого тура: каждый играющий складывает числа, написанные в тех клетках, где в этот момент находятся его плашки. Сумма их равна числу очков, выигранных в первом туре.

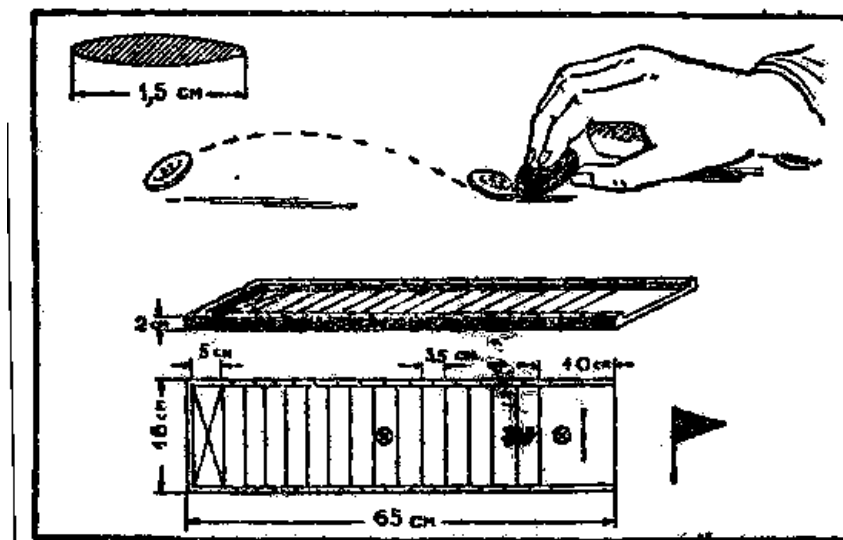
Если плашка лежит так, что захватывает две клетки, то играющему засчитывается меньшее из чисел, написанных в этих клетках.

Щелкнув по плашке, можно не только более или менее ударно уложить ее в клетку, но и вытолкнуть какую-либо плашку соперника в клетку с меньшим числом или даже совсем выбить за пределы квадрата и таким образом увеличить свои шансы на выигрыш.

## СКАЧКИ

Скачут две «блошки». Делают их из пуговиц размером 1,5—1,8 см, из кости или пластмассы с гладкой поверхностью, без углубления. Пуговицы должны быть различные по цвету. Напильником придают им такую форму, которая показана в разрезе на рисунке. Затем пуговицы шлифуют мелкой шкуркой.

Кроме двух «блошек», изготавливают «битку». Это та же «блошка», только большего размера — 2,5 см.



Если «биткой» нажать на «блошку», лежащую на столе, то она прыгнет вверх и вперед. С разной силой нажимая «биткой» на «блошку», можно очень точно регулировать длину ее прыжка.

«Ипподром», на котором скачут «блошки», представляет собой тонкую дощечку, с трех сторон ограниченную бортиками из планок. У открытого края дощечка на пространстве 10 см оклеена суконкой, под которую подложен тонкий и ровный слой ваты. Здесь чертой отмечен старт, с которого прыгают «блошки». Дальше поверхность дощечки размечена так, как показано на рисунке. Против делений по боковым бортикам шилом наколоты маленькие отверстия; в них легко можно вставлять два разноцветных флажка, сделанных из спичек и лоскутков материи.

Играют двое; каждый берет «блошку» и флажок. «Битка» одна: играющие передают ее друг другу.

При очередном ходе играющий кладет на линию старта «блошка» и с помощью «битки» заставляет ее прыгнуть в одно из отделений «ипподрома». «Блошка» должна последовательно побывать во всех отделениях, не пропуская ни одного, кроме обозначенных перечеркнутыми кружками.

Если «блошка» прыгнет в очередное отделение, то против него играющий ставит на бортике свой флажок.

«Блошка» делает несколько прыжков подряд в том случае, когда она попадает в отделения по порядку. С каждым удачным прыжком «блошки» флажок передвигается по бортику вперед. Он не остается на месте и в том случае, когда «блошка», прыгнув, ляжет на черту между очередным отделением и следующим.

Если же «блошка» прыгнет не в то отделение, которое следует по порядку, то флажок дальше не передвигается, и начинает прыгать «блошка», принадлежащая другому участнику игры.

Если «блошка», хотя бы краешком, попадает в отделение с перечеркнутым кружком, флажок возвращается к старту, и «блошка» должна повторять скачки с начала.

Победителем выходит тот играющий, чья «блошка» раньше доберется до последнего отделения, отмеченного двумя пересекающимися линиями, и чей флажок будет поставлен на бортике в этом месте.

### **КИТАЙСКИЕ ПАЛОЧКИ**

Из сухих лучинок выстругивают тридцать пять ровных, круглых палочек, толщиной до 2 мм. Каждую палочку заостряют с одного конца и возле него проводят черной краской поперечные полосы: на 15 — по одной, на 8 — по две, на 6 — по три, на 4 — по четыре и на 2 — по пяти.

Начиная игру, один из ее участников собирает все палочки пучком, повернув их заостренными концами в одну сторону. Зажав палочки между большим и указательным пальцами, играющий ставит их отвесно на стол, затем быстро разнимает пальцы и отдергивает руку. Палочки падают на стол,

беспорядочно перепутавшись. Играющий берет из кучи по одной палочке, стараясь достать те, на которых больше полос: каждая полоса на палочке, взятой играющим, засчитывается ему как одно очко.

Доставать палочки из кучи не так-то просто: беря одну, нельзя пошевелить другую. Как только это основное правило нарушено одним из играющих, палочки начинает брать следующий по очереди.

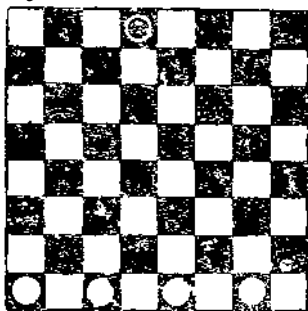
Играющим разрешается доставать палочки или непосредственно пальцами или с помощью первой взятой палочки, действуя только одной рукой.

Когда со стола взяты все палочки, играющие записывают число очков, набранных каждым, а тот, кому принадлежит очередной ход, вновь собирает и рассыпает палочки, как это делалось в начале игры.

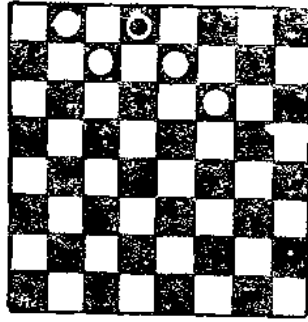
Так играют до тех пор, пока кто-либо не наберет ровно 101 очко— число, необходимое для того, чтобы выйти победителем. Если играющий, заканчивая счет, переберет несколько очков против этого финального числа, то за каждое очко сверх 101 он теряет по 10 очков и обычно сразу отстает от своих соперников.

### ВОЛКИ И ОВЦЫ

Один играющий ставит на шахматную доску четыре белые шашки— «овец»; другой — одну черную — «волка», располагая их, как показано на рисунке.

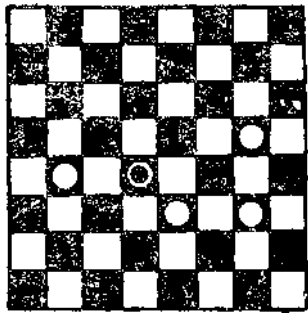


Начинают игру «овцы». Их Задача—запереть «волка». «Волк» стремится ускользнуть от «овец» и пройти на крайний ряд клеток, где «овцы» стояли до начала игры.



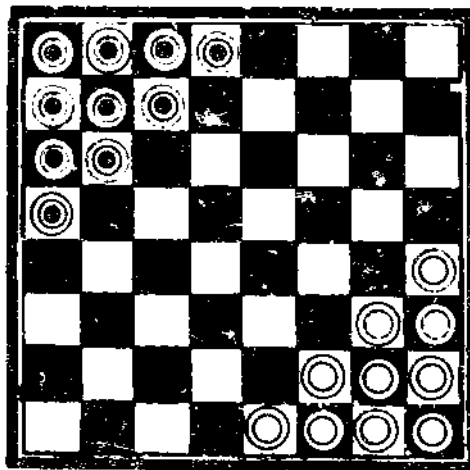
Все шашки ходят только на соседнюю черную клетку. «Овцы» могут двигаться лишь вперед. Положение «волка» выгоднее: он имеет право не только идти вперед, но и отходить назад.

Не разрешается одной шашке прыгать через другую.



## УГОЛКИ

Играют двое. Они ставят на шахматную доску по десяти шашек, как это показано на рисунке.

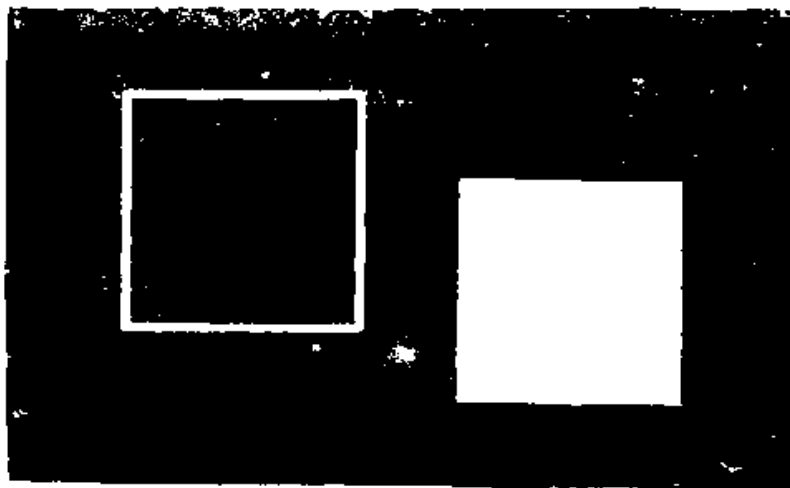


Начинают игру белые. Задача каждого играющего — переправить все свои шашки в противоположный угол доски, на поле «противника», и разместить их здесь в исходном положении.

Кто раньше это сделает, тот и выигрывает.

В этой игре применяются два вида ходов: «ползунком» и «лесенкой». Если шашка ходит «ползунком», то она передвигается на любую незанятую соседнюю клетку, но только не назад. При ходе «лесенкой» шашка перепрыгивает через свою или чужую шашку, стоящую рядом с ней (разумеется, если клетка за той шашкой, через которую сделан прыжок, не занята). Прыгать разрешается вперед, вправо и влево, но не назад. За один ход «лесенкой» можно перепрыгнуть через несколько шашек, если за каждой из них есть пустая клетка.

Можете ли вы сказать, не измеряя, какой квадрат больше: черный или белый?»



На доске в сторонке заранее сделайте отметки карандашом, точно сохраняя соотношение размеров по рисункам. Эти отметки не будут видны зрителям, а вам позволят безошибочно и быстро начертить фигуры.

«У кого из вас есть велосипед? Поднимите руки. А кто катался на велосипеде? Кому приходилось видеть велосипед? Ну, а кто может нарисовать на доске раму велосипеда, хотя бы в виде самой простой схемы?»

Задача как будто совсем простая, а видите, сколько ошибок сделано при ее решении».

«Все вы, вероятно, не раз решали ребусы. А приходилось ли вам их составлять? Кто хочет быстро научиться этому, — пожалуйста к доске.

Попробуйте двумя буквами написать слово «вол».



«Многие из вас, вероятно, слышали, что гораздо легче выучить наизусть большую поэму, чем запомнить ряд многозначных чисел. Для меня такое запоминание является простым и легким. Вы можете сейчас убедиться в этом.

Вот я написал на доске десять многозначных чисел: 1) 3751428267; 2) 92504970; 3) 875866734; 4) 11342040723; 5) 4863541275; 6) 962987157; 7) 21012043122; 8) 735183; 9) 351834959736; 10) 51624372546. Ни одно из них, как видите, не повторяется: все они разные.

Я запомнил числа, пока писал. Кто хочет это проверить, пожалуйста к доске. Возьмите платок, завяжите мне глаза. Из любого числа вычеркните какую угодно цифру, а потом, не торопясь, назовите мне все цифры, которые остались. Я вам скажу по памяти, какая цифра вычеркнута.

Не нужно обладать исключительной памятью, чтобы показать этот фокус, построенный на простом расчете. Все написанные вами числа обладают одинаковым свойством: сумма цифр каждого числа делится на 9 без остатка.

Когда вам называют все цифры любого числа без одной, вы складываете их в уме и результат вычитаете из ближайшего большего числа, которое делится без остатка на 9. Получившаяся разница и будет показывать вычеркнутую цифру.

Предположим, из пятого числа вычеркнута цифра 7. Сложив в уме оставшиеся цифры, которые вам называют, вы получаете 38. Ближайшее большее число, которое без остатка делится на 9, есть 45. Вычтя 38 из 45, получаете 7. Это и есть вычеркнутая цифра.

Вы можете написать на доске любые числа, зная свойство, которым они должны обладать. Если вы включаете в число цифры 9 или 0, то напишите каждую из них дважды. Иначе вы не отгадаете, какая цифра вычеркнута.

«Раз дело коснулось чисел, я хочу вам показать, как при умелом обращении с ними можно отыскивать пропавшие вещи.

Прошу девять человек взять стулья и сесть поближе к доске, повернувшись к ней спиной.

Сейчас я вас рассчитаю по порядку номеров. Вы, крайний слева, — первый номер, ваш сосед — второй и так далее до девятого.

Теперь мне нужен помощник. Обязанности его очень несложные. Вы предлагаете свои услуги? Пожалуйте к доске. Завяжите мне глаза и потом передайте это кольцо кому-нибудь из девяти человек.

Пусть тот, кто возьмет кольцо, наденет его на любой палец правой или левой руки. Все, кроме меня, должны видеть, где находится кольцо, а я определяю это с помощью простых вычислений, которые вы сделаете на доске.

Запишите номер человека, у которого кольцо. Помножьте это число на 2. К произведению прибавьте 3, а сумму умножьте на 5. Если кольцо на правой руке, прибавьте к полученному числу 8, а если на левой — 9. Подпишите к результату 0 и, наконец, прибавьте порядковый номер пальца, на который надето кольцо, считая большой за 1, указательный за 2 и т. д. Скажите, какое число у вас получилось после всех вычислений? 833? Кольцо находится у шестого номера; оно надето на средний палец правой руки».

Из числа, которое будет вам названо, вычтите 220. В остатке первая цифра слева укажет порядковый номер того, кто взял кольцо. Если оно на правой руке, то вторая цифра будет 1, а



если на левой — 2 Последняя цифра соответствует пальцу, на который надето кольцо.

### ВТОРАЯ ПРОГРАММА

«Скажите, пожалуйста, сколько различных цифр вы применяете, чтобы написать число 100? Конечно, две, а не три, потому что одна из них—0—повторяется.

А кто из вас сумеет написать на доске число 100, выразив его четырьмя одинаковыми цифрами, не применяя знака сложения?

Пусть эту задачу попробует решить не только стоящий у доски, но и каждый, у кого есть при себе карандаш и бумага».

9

$$99 \text{ — } = 100$$

«Теперь вам нетрудно будет написать число 101 шестью одинаковыми цифрами. Попробуйте это сделать. Вы можете пользоваться знаками арифметических действий».

9999

— 101

99

«Я не хочу утомлять вас решением таких «сложных» задач. Пусть кто-нибудь другой попробует найти ответ на математическую шутку/ которую я сейчас предложу.

Вот видите, я написал на доске число 18. Не сможете ли вы разделить его пополам так, чтобы в результате получилась единица?»


$$\frac{18}{18} = 1$$

«Оставим в стороне математику. Перейдем к более простым вещам. Кто сумеет двумя прямыми линиями разделить на 6 частей лунный серп, который я начертил?»»

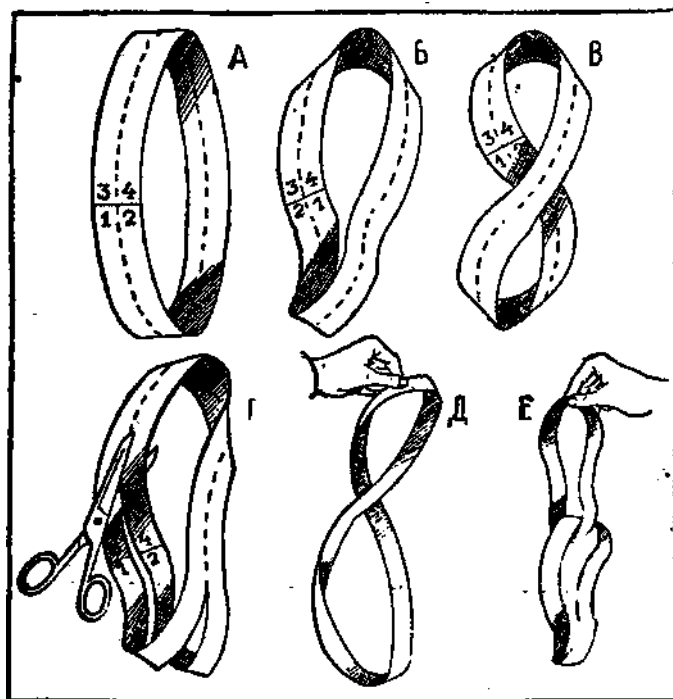


«Я хотел не возвращаться к цифрам, но вспомнил интересную задачу и изменил свое намерение.

В правой руке у вас мел. Возьмите кусочек мела в левую. Напишите одновременно одной рукой цифру 2, а другой—7. Посмотрим, что у вас выйдет. Впрочем, если вы не любите цифр, можете правой рукой начертить квадрат, а левой треугольник».

### СТРАННЫЕ КОЛЬЦА

Отрежьте от газеты во всю ширину обеих ее страниц три полоски шириною по 3—4 см; поставьте на их концах цифры, как это показано на рисунке.



Смазав концы одной полоски клеем, сделайте такое кольцо,

как на рисунке А. Цифру 3 надо при этом наложить на цифру 1, а 2 — на 4, Возьмите другую полоску и, повернув один ее конец на полоборота, склейте второе кольцо; вам станет ясно, как теперь надо соединить края полоски, если вы посмотрите на рисунок Б.

Для последнего кольца нужно третью полоску перекрутить на полный оборот, благодаря чему при склеивании концы ее будут сходиться в том же положении, как в первом кольце (рис. В).

Сделав кольца, окрасьте их чернилами с обеих сторон. Темный цвет не даст зрителям возможности разглядеть, что два кольца склеены из перекрученных полосок.

Держа кольца в руке, вы показываете их зрителям. Потом берете ножницы и спрашиваете: «Что получится, если разрезать кольцо вдоль по средней линии?» (линия разреза обозначена на рис. Г пунктиром). При этом вы оставляете в руке только второе кольцо, а два других кладете на стол. На ваш вопрос зрители, безусловно, ответят, что получатся два отдельных кольца, и будут удивлены, увидев после разрезания одно, но вдвое большего размера, чем то кольцо, которое вы держали в руке (рис. Д) Дайте любому из зрителей ножницы и первое кольцо и предложите его разрезать так же, как это сделали вы. На этот раз ничего необычного не произойдет. Зрители увидят два отдельных кольца.

Отослав своего незадачливого соперника на место, вы говорите: «Я сейчас применю новый способ и разрежу третье кольцо так, что из одного получатся два». Зрители наверняка заявят, что они это видели только сейчас, что это неинтересно. Вы разрезаете кольцо и показываете два соединенных между собою, как звенья цепи (рис. Е).

### ОТГАДЫВАНИЕ ПО ТАБЛИЦАМ

На картоне или плотной бумаге крупно напишите семь таких таблиц.

<b>1</b>	<b>61</b>	<b>65</b>	<b>66</b>	<b>67</b>	<b>68</b>	<b>69</b>	<b>70</b>	<b>71</b>	<b>72</b>	<b>73</b>
	<b>74</b>	<b>75</b>	<b>76</b>	<b>77</b>	<b>78</b>	<b>79</b>	<b>80</b>	<b>81</b>	<b>82</b>	<b>83</b>
	<b>84</b>	<b>85</b>	<b>86</b>	<b>87</b>	<b>88</b>	<b>89</b>	<b>90</b>	<b>91</b>	<b>92</b>	<b>93</b>

	<b>94</b>	<b>95</b>	<b>96</b>	<b>97</b>	<b>98</b>	<b>99</b>	<b>100</b>			
<b>2</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>18</b>	<b>19</b>
	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>34</b>	<b>35</b>	<b>38</b>	<b>39</b>
	<b>42</b>	<b>43</b>	<b>46</b>	<b>47</b>	<b>50</b>	<b>51</b>	<b>54</b>	<b>55</b>	<b>58</b>	<b>59</b>
	<b>62</b>	<b>63</b>	<b>66</b>	<b>67</b>	<b>70</b>	<b>71</b>	<b>74</b>	<b>75</b>	<b>78</b>	<b>79</b>
	<b>82</b>	<b>83</b>	<b>86</b>	<b>87</b>	<b>90</b>	<b>91</b>	<b>94</b>	<b>95</b>	<b>98</b>	<b>99</b>
<b>3</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>
	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>	<b>48</b>	<b>49</b>	<b>50</b>	<b>51</b>
	<b>52</b>	<b>53</b>	<b>54</b>	<b>55</b>	<b>56</b>	<b>57</b>	<b>53</b>	<b>59</b>	<b>60</b>	<b>61</b>
	<b>62</b>	<b>63</b>	<b>80</b>	<b>81</b>	<b>82</b>	<b>83</b>	<b>84</b>	<b>85</b>	<b>86</b>	<b>87</b>
	<b>88</b>	<b>89</b>	<b>90</b>	<b>91</b>	<b>92</b>	<b>93</b>	<b>94</b>	<b>95</b>		
<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>15</b>	<b>17</b>	<b>19</b>
	<b>21</b>	<b>23</b>	<b>25</b>	<b>27</b>	<b>29</b>	<b>31</b>	<b>33</b>	<b>35</b>	<b>37</b>	<b>39</b>
	<b>41</b>	<b>43</b>	<b>45</b>	<b>47</b>	<b>49</b>	<b>51</b>	<b>53</b>	<b>55</b>	<b>57</b>	<b>59</b>
	<b>61</b>	<b>63</b>	<b>65</b>	<b>67</b>	<b>69</b>	<b>71</b>	<b>73</b>	<b>75</b>	<b>77</b>	<b>79</b>
	<b>81</b>	<b>83</b>	<b>85</b>	<b>87</b>	<b>89</b>	<b>91</b>	<b>93</b>	<b>95</b>	<b>97</b>	<b>99</b>
<b>5</b>	<b>32</b>	<b>33</b>	<b>34</b>	<b>35</b>	<b>36</b>	<b>37</b>	<b>38</b>	<b>39</b>	<b>40</b>	<b>41</b>
	<b>42</b>	<b>43</b>	<b>44</b>	<b>45</b>	<b>46</b>	<b>47</b>	<b>48</b>	<b>49</b>	<b>50</b>	<b>51</b>
	<b>52</b>	<b>53</b>	<b>54</b>	<b>55</b>	<b>56</b>	<b>57</b>	<b>58</b>	<b>59</b>	<b>60</b>	<b>61</b>
	<b>62</b>	<b>63</b>	<b>96</b>	<b>97</b>	<b>98</b>	<b>99</b>	<b>100</b>			
<b>6</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>24</b>	<b>25</b>

26	27	28	29	30	31	40	41	42	43
41	45	46	47	56	57	58	59	60	61
62	63	72	73	74	75	76	77	78	79
88	89	90	91	92	93	94	95		

7	4	5	6	7	12	13	14	15	20	21
	22	23	28	29	30	31	36	37	38	39
	44	45	46	47	52	53	51	55	60	61
	62	63	68	69	70	71	76	77	78	79
	84	85	86	87	92	93	94	95	100	

Показывая фокус, дайте все таблицы одному из зрителей. Попросите его выбрать любое число, заметить таблицы, на которых оно встречается, и сказать вам их номера. Вы безошибочно назовете выбранное число.

Запомните на каждой таблице число, написанное в левой верхней клетке. Узнав от загадывающего номера таблиц, в уме сложите числа в левых верхних клетках этих таблиц. Сумма и будет равна выбранному числу.

Попросите присутствующих выбрать вам помощника и заявите, что вы обладаете тонким слухом, благодаря которому различаете шорохи, не слышные никому другому.

Предложите помощнику завязать вам глаза и затем поставить двух человек справа или слева на некотором расстоянии от вас; с другой стороны попросите поставить троих. Предупредите, чтобы все, кто подходит к вам, ступали как можно осторожней, без шума, и разрешите всем остальным свободно разговаривать между собой.

Когда пять человек будут поставлены около вас, предложите помощнику прибавить на правую сторону еще столько людей, сколько там находится, а число людей на другой стороне утроить.

Несмотря на то, что все подходили к вам бесшумно, вы беретесь определить «на слух», сколько человек стоит справа от вас и сколько — слева. И действительно, делаете это безошибочно.

Предложите всем, кто стоит около вас, разойтись по своим местам парами. После этого спросите, все ли ушли от вас. Положительный ли будет ответ или отрицательный, вы точно указываете, сколько человек стояли справа от вас и сколько — слева.

Этот фокус объясняется простым арифметическим расчетом. Когда около вас стоят 5 человек, вы еще не знаете, с какой стороны двое и с какой трое. Но затем вы просите добавить на правую сторону столько людей, сколько там находится. После этого справа от вас может оказаться 4 или 6 человек, то есть обязательно четное число. Когда по вашей просьбе количество людей с левой стороны будет утроено, то здесь может оказаться четное число 6 или нечетное — 9, в зависимости от того, двое или трое стали на эту сторону вначале. Предложив всем стоящим около вас парами разойтись по своим местам, вы тем самым определяете, четное или нечетное число людей было в общей сложности около вас.

Если число четное, то от вас уйдут все — это значит, что с обеих сторон было по шести человек. Если число нечетное — один останется около вас; значит, слева стояли 9 человек, а справа — 4.

## Глава 5. НАРОДНЫЕ ЗАГАДКИ

1. Из каких произведений русской литературы взяты эти «крылатые» слова, которые стали поговорками? Назовите эти произведения и фамилии их авторов.

- Есть еще порох в пороховницах.
- Привычка свыше нам дана.
- Свежо предание, а верится с трудом.
- Человек — это звучит гордо.
- И веревочка в дороге пригодится.
- Слона-то я и не заметил.
- Счастливые часов не наблюдают.
- Рожденный ползать — летать не может.

2 Кто из русских поэтов, подарив другому свой портрет, написал на нем- «Победителю ученику от побежденного учителя».

3 В каких четырех русских пословицах упоминаются числа 1 и 7.

4 На этом рисунке показан уголок леса ранней весной и, надо сказать, неудачно — художник допустил двенадцать ошибок многого, что здесь нарисовано, не увидишь в лесу, особенно в это время года.



Скажите, какие ошибки сделал художник?

5 Здесь вы видите иллюстрации к трем очень известным стихотворениям. Вот их первые строки  
«Как ныне собирается вещей Олег...»  
«Однажды в студеную зимнюю пору...»  
«Сквозь волнистые туманы...»



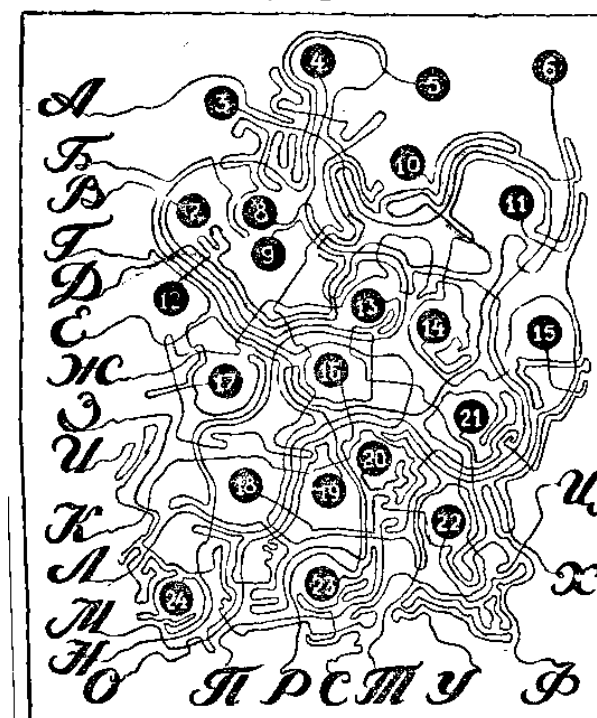
Назовите эти стихотворения, их авторов и скажите, какие несоответствия с текстами вы замечаете в рисунках.



6. Каждая буква, которую вы здесь видите, является начальной в заглавии известного произведения русской классической литературы.

Если по извилистой линии вы проследите, с каким числом соединена буква, то узнаете, сколько букв в заглавии того произведения, название которого начинается с этой буквы.

Пользуясь этими указаниями, назовите все 22 произведения и скажите, кому принадлежит каждое из них.



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

8. Сколько получится, если разделить полсотни на половину?

9. Какой знак нужно поставить между числами 2 и 3, чтобы получилось число больше 2, но меньше 3?

10. Даны числа: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Что больше; их сумма или их произведение?

12. Книга в переплете стоит 15 рублей. Переплет на 12 рублей дешевле книги. Сколько стоят книга и переплет в отдельности?

13. Деду 56 лет, а внуку 14. Через сколько лет дедушка будет вдвое старше своего внука?

14. Дачный электропоезд шел из Москвы по Северной дороге в течение часа. Пассажиры, которые ехали из Москвы, видели через каждые пять минут дачный поезд, шедший навстречу в обратном направлении.

Сколько дачных поездов за этот час прибыло в Москву по Северной дороге, если скорость движения в обоих направлениях одинаковая?

15. Петя пришел к своему другу Коле. «Что же ты не был у нас вчера? — спросил Коля. — Ведь вчера моя бабушка праздновала день своего рождения». «Я не знал, — сказал Петя. — А, кстати, сколько лет твоей бабушке?» Коля ответил замысловато. «Моя бабушка говорит, что в ее жизни не было такого случая, чтобы не справлялся день ее рождения. Вчера она праздновала этот день пятнадцатый раз. Вот и сообрази, сколько лет моей бабушке».

Попробуйте и вы ответить на этот вопрос, да скажите, кстати, какого числа и в каком месяце происходил разговор между двумя друзьями.

16. У молодого человека спросили: «Много ли у вас сестер и братьев?» Он ответил «У меня сестер и братьев поровну, а у моей сестры братьев вдвое больше, чем сестер. Решайте сами, сколько нас всех у отца с матерью».

17. Когда Ваню спросили, сколько ему лет, он подумал и сказал: «Я втрое моложе папы, но зато и втрое старше своего брата Сережи». А маленький Сережа объяснил, что папа старше его на сорок лет. Сколько лет Ване?

18. На берегу реки заночевали три рыбака. Все они были курящие, но только у одного оказалась пачка папирос, из которой он уже раньше взял несколько штук. Рыбаки разделили папиросы поровну. К утру каждый выкурил по четыре папиросы, и у всех вместе осталось столько штук, сколько вначале было у каждого.

Сколько штук досталось каждому рыбаку, когда папиросы были разделены поровну?

19. Стенные часы отбивают 6 ударов за 30 секунд.

За сколько времени эти часы отобьют двенадцать ударов в полдень или в полночь?

20. Как-то раз машинист спросил своего помощника-«Петр Сергеевич, сколько тебе лет?» Тот ответил «Теперь нам вместе с женой, Анной Васильевной, 55 лет, а 20 лет тому назад я был вдвое старше моей будущей жены».

Сколько же лет помощнику машиниста?

21. Пароход проходит против течения путь от Астрахани до Казани в 6 суток, а от Казани до Астрахани, по течению, в 4 суток. Во сколько суток прокроют то же расстояние плоты, идущие сплавом?

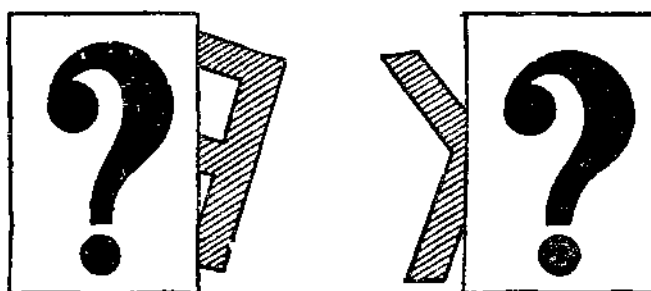
22. Цилиндрический бак наполнен до краев водой. Как отлить ровно половину воды, не пользуясь ни другой посудой, ни измерительными приборами?

23 Два приятеля живут в одном доме: Иван Петрович на шестом этаже, а Петр Иванович — на третьем. Возвращаясь домой, Иван Петрович проходит шестьдесят ступенек. А сколько ступенек проходит Петр Иванович, когда он поднимается по лестнице к себе в квартиру?

24. Сколько граней у неочищенного граненого карандаша?

25. Какое двузначное число при отражении в зеркале увеличивается в 4,5 раза?

26. Двумя листочками бумаги, как вы видите, частично прикрыты буквы. Назовите все буквы, которые здесь могут быть.

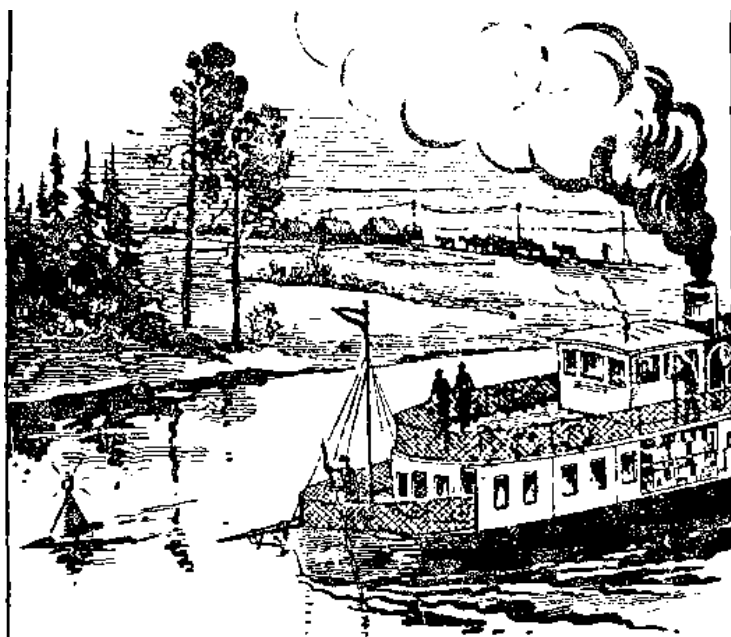


27. Три дачника пользуются одной лодкой. Они привязывают ее цепью, которую замыкают тремя замками. Это дает возможность каждому дачнику, имея ключ только от одного замка, в любой момент отвязать лодку и поехать кататься, не дожидаясь своих товарищей.

Как дачники приспособили цепь и замки, что создалась такая удобная возможность пользоваться лодкой?

28. Внимательно рассмотрев рисунок, ответьте на шесть вопросов:

- а) Вверх или вниз по течению реки идет пароход?
- б) Какое время года здесь изображено?
- в) Глубока ли в этом месте река?
- г) Далеко ли пристань?
- д) На правом или на левом берегу она находится?
- ж) Какое время дня показал на рисунке художник?



29. Названия некоторых предметов, изображенных на этом рисунке, обладают интересным свойством? если в названии предмета заменить одну букву буквой «К», то получится другое слово.

Отыщите здесь такие предметы и, заменив буквы, превратите их названия в другие слова (имена существительные). Ни одно из этих слов не должно повторяться. Таких предметов можно назвать более пятнадцати.



## Глава 6. ШУТОЧНЫЕ ЗАГАДКИ

1. В воде родился, а воды боится.
2. Днем окно разбито, на ночь вставлено.
3. Скручена, связана, на кол посажена, а по двору пляшет.
4. Все его любят, а поглядят на него, так каждый морщится.
5. Стоит лепешка на одной ножке. Кто мимо ни пройдет, всяк ей поклонится.
6. Крутая гора, — что ни шаг, то нора.
7. Семьсот ворот, да один вход.
8. Шел долговяз, во сырой земле увяз.
9. День прибывает, а он убывает.
10. Всем, кто придет, и всем, кто уйдет, она ручку подает.
11. Чем больше из нее берешь, тем больше она становится.
12. Зелена, а не луг, бела, а не снег, кудрява, а без волос.
13. Хвост на дворе, нос в конуре. Кто нос повернет, тот и в двери войдет.
14. Рассыпалось к ночи зерно. Глянули утром, — нет ничего.
15. Кто ткет без станка и без рук?
16. Расколи лед, — возьмешь серебро. Разрежь серебро, — возьмешь золото.
17. Белая вата поплыла куда-то.
18. Под гору — коняшка; в гору — деревяшка.

19. Кругом вода, а с питьем беда. Кто знает, где это бывает?

20. Живет — лежит; умрет — побежит.

21. Что зимой в доме замерзает, а на улице нет?

22. Два братца через грядку глядят, друг друга никогда не видят.

23. Красна девица сидит в темнице, зелена коса на улице.

24. Стоят столбы белёны, на них шапки зелёны.

25. Сам вода да по воде и плавает.

26. Весной веселит, летом холодит, осенью питает, зимой согревает.

27. Прилет в дом, — не выгонишь колом; пора придет — сам уйдет.

28. Мал конек за море ходок, спинка — соболинка, брюшко беленькое.

29. Сто один брат и все в один ряд, вместе связаны стоят.

30. Под соснами, под елками лежит клубок с иголками.

31. Во лугах сестрички — золотой глазок, белые реснички.

32. Никто их не пугает, а они все дрожат.

33. Летом одевается, зимой раздевается.

34. Дом шумит, жильцы молчат. Пришли люди, жильцов с собой взяли, а дом в окна ушел.

35. Сложишь — клин, а разложишь — блин.

36. Рогат, да не бык; пищу берет, а не сыт; людям подает, сам в угол идет.

37. У туши — уши, а головы нет.

38. Был ребенок, — не знал пеленок, стал стариком, сто пеленок на нем.

39. Быстро грызет, мелко жует, сама не глотает. Что это? Кто отгадает?

40. Живет без тела, говорит без языка; никто его не видал, а всякий слыхивал.

41. По какой дороге полгода на лошади ездят, а полгода — без лошади?

42. Из куста вылез, по рукам покатился, на зубах очутился.

43. Ниток много, а в клубок не смотаешь.

44. Ношу их много лет, а счета им не знаю.
45. Золотое решето крупным бисером полно.
46. На одной яме — сто ям с ямой
47. Если б не было его — не сказал бы ничего
48. Один говорит, двое глядят, двое слушают. Что это?
49. Течет, течет — не вытечет; бежит, бежит — не выбежит.
50. Сидит девица в темной темнице, вяжет узор — ни ниток, ни узлов.
51. Что можно видеть с закрытыми глазами?
52. Кто говорит на всех языках?
53. С грузом идут, без груза останавливаются.
54. У кого усы длиннее ног?
55. Сын моего отца, а мне не брат, кто это?
56. Висит на стене и в то же время падает. Что это?
57. Какие часы показывают верное время только два раза в сутки?
58. Что было «завтра», а будет «вчера»?
59. Будет ли в этом столетии такой год, который не изменится, если его, написав цифрами, перевернуть «вверх ногами»?
60. У трех трактористов был брат Андрей, а у Андрея братьев не было. Как это могло случиться?
61. Шесть ног, две головы, а хвост одни. Что это такое?
62. Когда мы смотрим на цифру 2, а говорим «десять»?
63. На какой вопрос никогда нельзя дать утвердительный правдивый ответ?



## Глава 7. ФОКУСЫ

1. Полежите на стол пять одинаковых монет, как показано на верхнем рисунке.

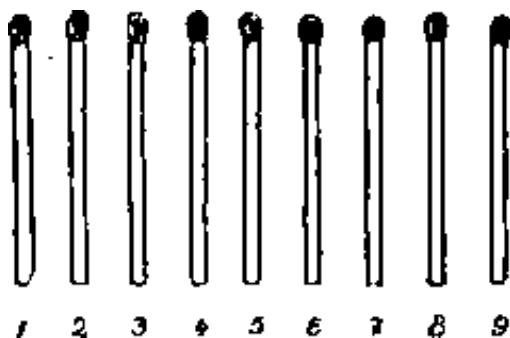
Потом уберите среднюю монету из нижнего ряда, а остальные смешайте.



Теперь сложите четыре монеты так, как показано на нижнем рисунке. Сделать это надо с такой точностью, чтобы пятая монета, не сдвинув соседних, вошла на свое место в нижнем ряду и заняла положение, показанное на верхнем рисунке.

При решении этой задачи нельзя пользоваться никакими измерительными приборами.

2. Положите вот так 10 спичек.



Потом попытайтесь сгруппировать их по две, положив крестом одну на другую. При этом можете переносить спички вправо и влево, но обязательно через две спички, еще не тронутые с места или уже сложенные крестом.

3. а) Переложив 2 спички, постарайтесь получить 5 разных квадратов.

б) Переместите 5 спичек, чтобы вышло 2 квадрата.

в) Сначала переложите 3 спички, а потом 4, чтобы в обоих случаях получить 3 равных квадрата.

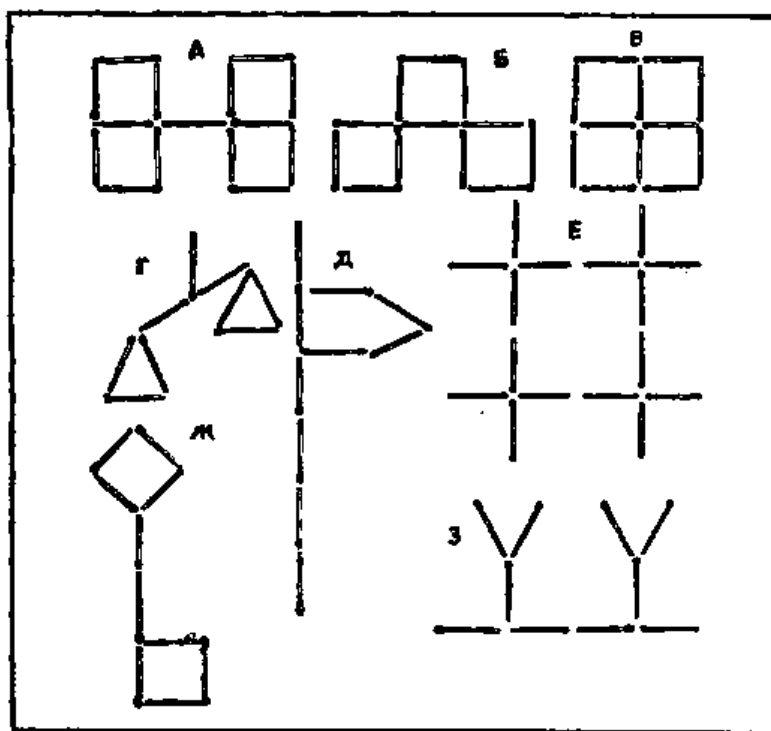
г) Как привести «весы» в равновесие, переложив 6 спичек?

д) Превратите «флюгер» в «дом», переместив 4 спички.

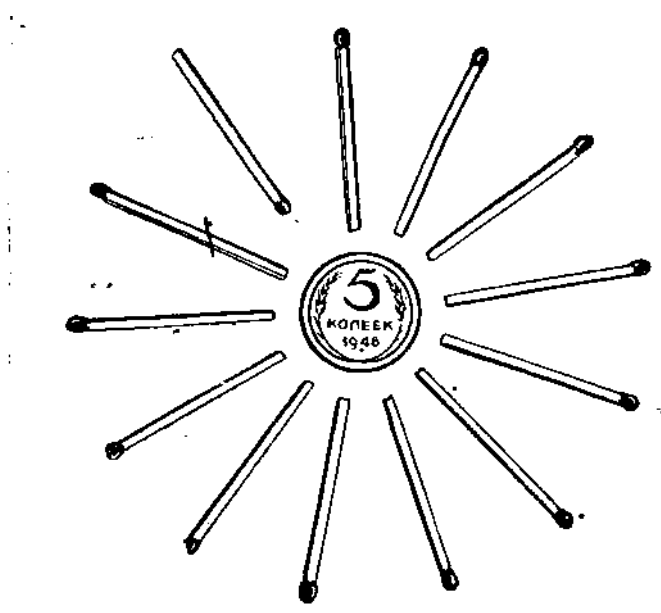
е) Как переложить 6 спичек, чтобы получить 2 квадрата?

ж) Превратите «ключ» в три равных квадрата, переместив 4 спички.

з) Переложите 4 спички так, чтобы из двух «бокалов» вышел «дом».



4. Положите на стол монету и вокруг нее 13 спичек, как показано на рисунке.

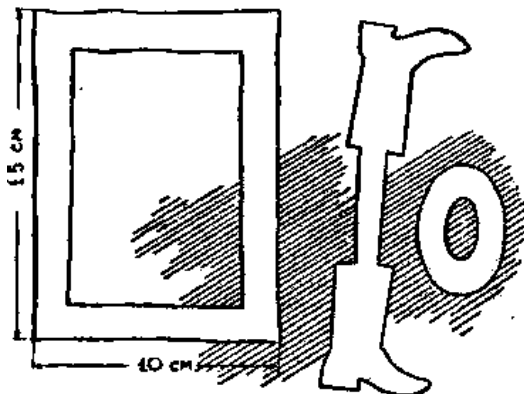


Возьмите со стола одну спичку, а затем по очереди и все другие, соблюдая такие условия: взяв спичку, каждый раз отсчитывайте вправо по кругу 12 спичек, а тринадцатую снимайте.

Когда будут взяты 12 спичек, на месте должна остаться та спичка, которая обращена головкой к монете.

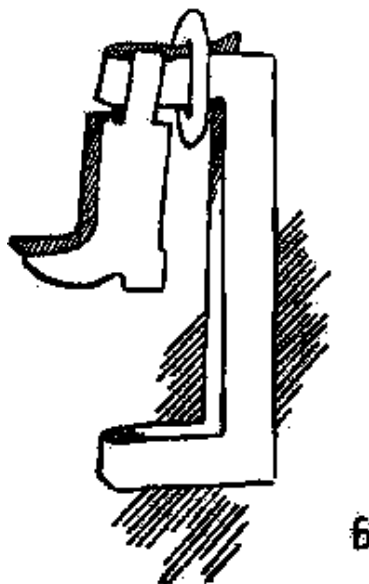
Вы решите эту задачу только в том случае, если догадаетесь, какую спичку надо брать в первую очередь.

5. Из плотной бумаги вырежьте рамку, пару сапог и овальное колечко, показанные на рис. А.



Отверстие в колечке и полоски на рамке должны быть одинаковой ширины, но несколько уже, чем голенища сапог.

Согните рамку вдоль пополам, наденьте на рамку колечко, между ее половинками возле сгиба пропустите распрямленную фигуру сапог, а затем согните эту фигуру (рис. Б).

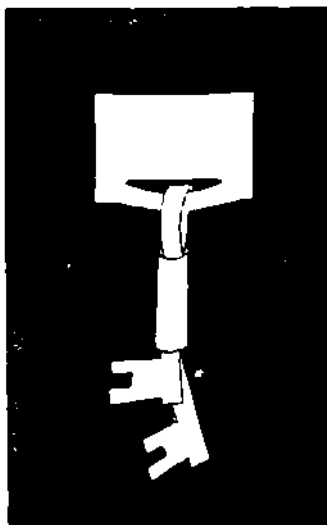


Наденьте колечко на ушки сапог, чтобы оно легло на голенища, и распрямите рамку; у вас получится головоломка, показанная на рис. В.

Предложите кому-нибудь снять сапоги с рамки, нигде не разрывая бумаги.

6. Согнув пополам полоску плотной бумаги, вырежьте из нее два «ключика». Отрежьте кусочек мундштука от

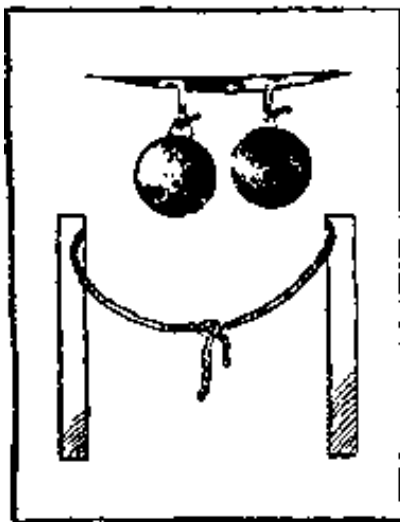
папиросной гильзы. Возьмите листок бумаги и с краю сделайте на нем прорез ножом.



Попробуйте соединить эти три детали так, как здесь показано.

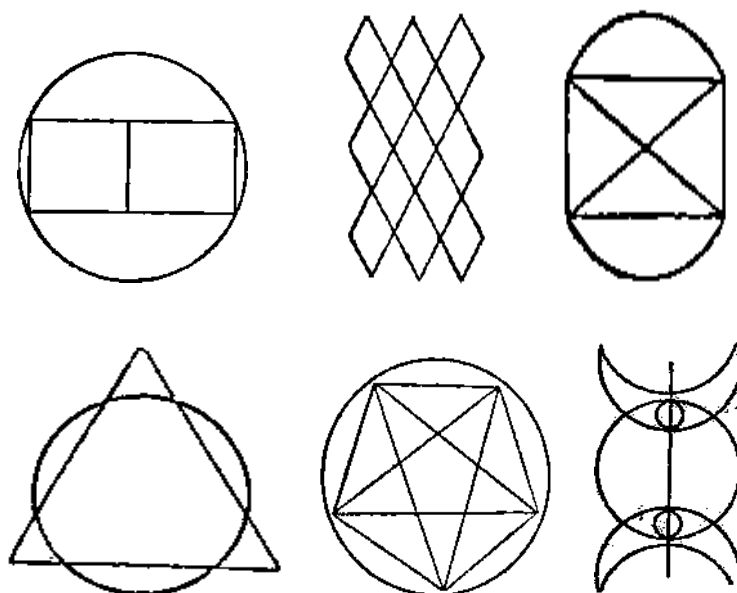
7. Возьмите листок бумаги и сделайте в нем два узких продольных отверстия. Над ними прорежьте бумагу ножом. Привяжите к концам нитки две пуговицы в виде шариков.

Попробуйте пропустить нитку через все три прореза на бумаге, как изображено на рисунке.



Как это сделать, решите сами, а потом предложите кому-нибудь снять нитку вместе с пуговицами, не разрывая бумаги и не развязывая узелков.

8. Начертите каждую из этих фигур, не отрывая карандаша от бумаги.

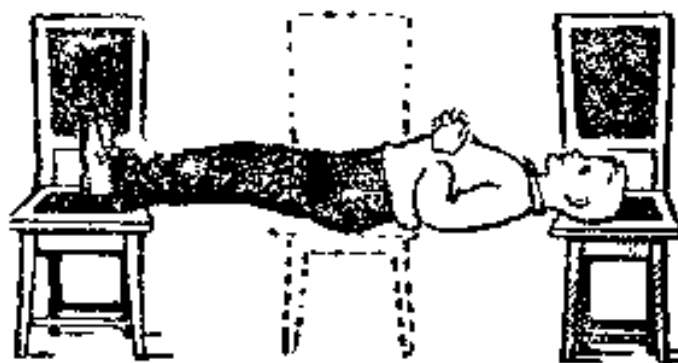


Выставьте правую ногу на шаг вперед так, чтобы она носком чуть- чуть касалась пола. Правую руку немного вынесите вперед.

Описывайте рукой горизонтальные круги в воздухе справа налево и одновременно ногой — слева направо, скользя носком по полу. Когда это будет выходить безошибочно, перемените направление. Постарайтесь, чтобы и теперь рука и нога действовали согласованно.



Поставьте в ряд три стула. Лягте на них на них опираясь пятками ног о сиденья крайних стульев. Попросите кого-нибудь из товарищей убрать средний стул. Лежа в таком положении, сосчитайте до десяти.



Сожмите руку в кулак и положите на нее монету. Быстро опустите кулак, разожмите его и, подставив ладонь, попытайтесь поймать монету в руку. Сделайте это, не подбрасывая монеты вверх и не помогая себе другой рукой.

Поднимите правую руку вперед и вверх. Согните руку в локте так, чтобы ладонь была повернута вверх. Положите на предплечье около локтя пяточек. Быстро опустите руку вперед и вниз. Рассчитайте движение так, чтобы монета скользнула вам в руку.



Когда это упражнение будет вам удаваться с одной монетой, проделайте его со стопочкой из 4—5 монет.

Сядьте друг против друга за стол. Правые руки поставьте локтями на стол. Пусть один обхватит ладонь другого, как показано на рисунке. По счету «раз, два, три» давите на руку

«противника», стараясь пригнуть ее к столу. Не разрешается сдвигать локоть с места и отрывать его от стола.



Результат состязания определяется после трех схваток. Во второй схватке действуйте левыми руками, а в третьей снова правыми.

Попросите товарища положить на ладонь монету. Станьте сбоку своего товарища и скажите ему, чтобы он зажал монету в кулак, как только вы сосчитаете до трех.

Сказав «три», одновременно быстрым и резким движением толкните сбоку ладонь товарища ладонью своей правой руки и сейчас же сожмите ее в кулак. Добейтесь такого расчета в движениях, чтобы монета безошибочно перескакивала к вам в руку.

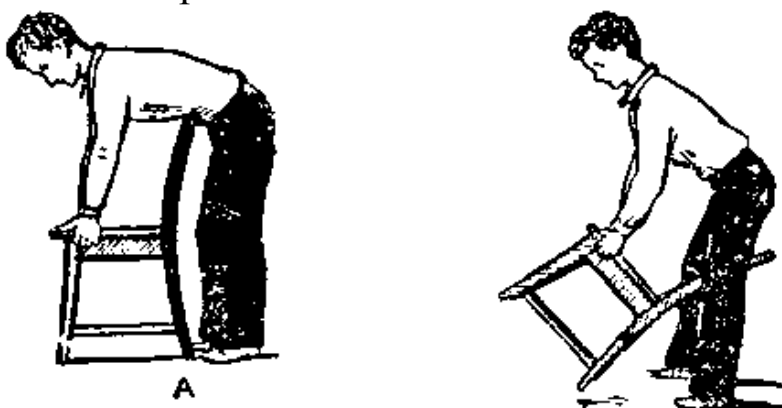
Зажгите спичку и зажмите ее посередине между указательным и средним пальцами правой руки. Повернув спичку горящим конном вверх, сильно дуньте в левый рукав. Спичка сразу погаснет.





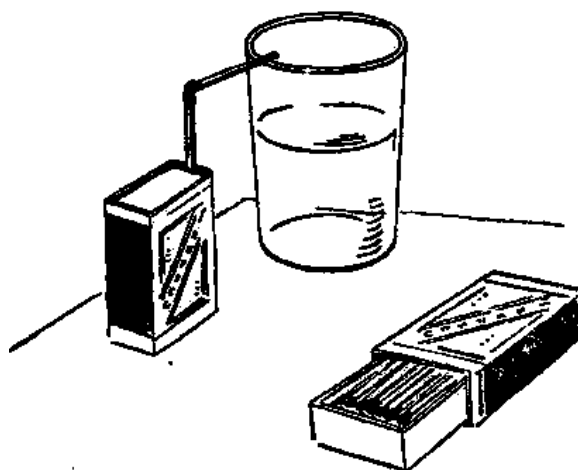
Едва ли кто-нибудь сумеет повторить этот трюк, не зная его секрета. А секрет очень простой: дую в рукав, вы в то же время резко щелкаете снизу по концу спички большим пальцем. От щелчка спичка и гаснет.

Станьте позади стула и возьмитесь руками за его сиденье, как изображено на рис. А.



Можно ли сесть на стул, не сдвигая рук с места? Если не знать секрета раскрытого на рис. Б, то всякая попытка сделать это останется безуспешной.

Сделайте «сооружение», которое показано на рисунке, предложите кому-нибудь взять стакан и выпить несколько глотков воды, не уронив при этом спички, опирающейся на край стакана.

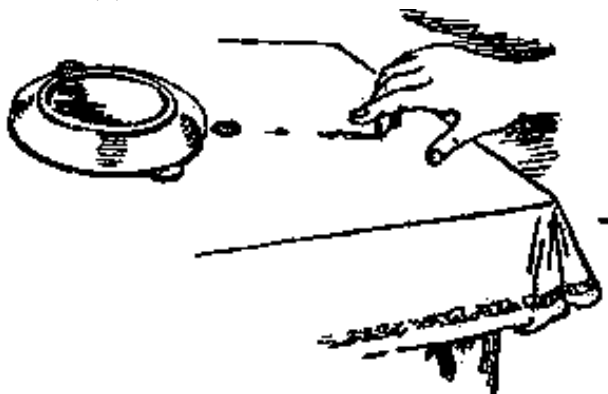


Тот, кто не знает секрета этой шутки, будет поставлен в тупик вашим предложением.

Подожгите спички в том месте, где они соединяются головками. погасите огонь и, подождав полминуты, осторожно

выньте стакан из-под спички, — она не упадет, так как крепко спаяется с другой.

На стол, покрытый скатертью, положите гривенник, опрокиньте над ним блюдечко, под края которого подложите затем два пяточка. Предложите кому-нибудь достать гривенник, не дотрагиваясь до блюдечка.



Всем, кто не знает секрета, покажется, что вы предлагаете сделать невозможное. Покажите, насколько легко достать монету из-под блюдечка: поскребите ногтем по скатерти около блюдечка, и из-под него скоро «выползет» гривенник.

Положите на стол пустой коробок и попросите кого-нибудь дунуть на него и таким образом отодвинуть его от себя. Это сможет сделать каждый.



Теперь спросите: кто сумеет дуновением приблизить коробок к себе, дую при этом на него спереди, а не сзади.

После того, как будет сделано несколько неудачных попыток, покажите сами, как решается эта задача: поставьте ладонь на ребро позади коробка и сильно дуньте на нее, — коробок послушно скользнет к вам.

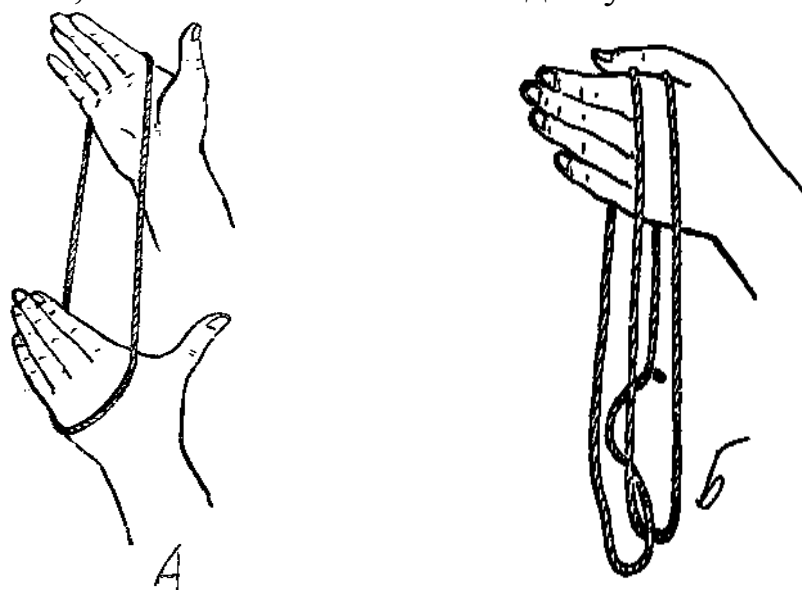
Сядьте на стул. Обопритесь одной рукой о спинку, а другой о сиденье стула. Приподнимитесь на руках и повисните на стуле в сидячем положении.



Перенесите ноги назад между руками, не зацепив за стул, и станьте возле него на пол.

### СРАСТАЮЩАЯСЯ БЕЧЕВКА

Возьмите бечевку, длиной немного больше метра, и свяжите оба ее конца. Получившееся кольцо наденьте на руки (рис. Л); покажите кольцо присутствующим, чтобы они убедились в том, что на бечевке только один узелок.



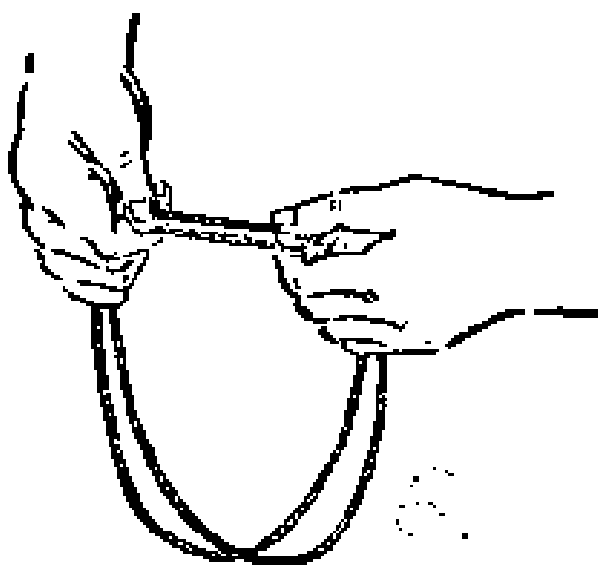
Повернувшись и отходя в сторону, сделайте быстрое кругообразное движение кистью правой руки так, чтобы бечевка скрестилась, и перекиньте петлю с пальцев правой руки на

пальцы левой. Теперь бечевка сложена двумя кольцами, захлестнутыми одно за другое (рис Б).

Никто не должен видеть, что кольца сцеплены одно с другим, и потому, сложив бечевку, сейчас же закрепите между большим и руки. Таким же образом зажмите бечевку и правой рукой в 3—4 см от левой (рис. В).

Показав, что бечевка сложена двумя кольцами, попросите кого-нибудь разрезать бечевку между вашей правой и левой рукой. Когда бечевка разрезана, покажите два кончика бечевки между пальцами левой руки и затем таких же два кончика между пальцами правой.

Затем заявите, что стоит лишь вам покрутить и помять два кончика, как они сейчас же срастутся. Помяв концы, которые только что были видны в вашей левой руке, покажите совершенно целую бечевку.



Объясняется этот фокус очень просто: после того, как бечевка разрезана, у вас в левой руке получился маленький кусочек, который вы незаметно зажимаете между пальцами, когда мнете бечевку.

## **ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

В третьей части нашего пособия мы предложили вашему вниманию занимательные задачи, народные загадки, головоломки и шуточные вопросы, забавы и фокусы, т.е. все то, что можно провести с детьми или взрослыми в помещении.

Все эти задания заставляют мыслить играющего логически, как влияют эти задания на развитие детей, что такие задания носят не только развлекательный, но и познавательный характер.

Проведённые мероприятия подарили нам радость общения со сверстниками и взрослыми. Живое общение лучше компьютерных игр.

Такие задания воспитывают у детей чувства солидарности, товарищества и ответственности за действие друг друга. Правила игры способствуют воспитанию сознательной дисциплины, честности, выдержки, умению «взять себя в руки» после сильного возбуждения.

Чтобы возродить любимые игровые задания наших родителей и дать им вторую жизнь, нужно не только

рассказывать детям о них, но и научить в них играть, организовывать их в свободное от учебы время.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аниконова Т.Г. Народные игры. Учебное пособие. – Белгород: ИПЦ «ПОЛИТЕРРА», 2004.
2. Григорьев В. Народные игры и традиции в России. – М.: Просвещение, 1994.
3. Уч.-изд. 1950 г. Типография газеты «Московская правда», Чистые пруды, 8.
4. Коняхина Г.П. Народные игры для детей школьного возраста. [Текст] Учебное пособие - Челябинск: Издательский центр «Уральская академия», 2014. – 100 с.
5. Коняхина Г.П. Русская лапта в системе подготовки учителя физической культуры. [Текст] Учебное пособие - Челябинск: Издательский центр «Уральская академия», 2013. – 252 с.
6. Покровский Е. Детские игры, преимущественно русские. – СПб: «Астрель-СПб». 1996.

7. Смирнова Н. Народная игра как феномен культуры. Петрозаводск, 1997.

8. Эльконин Д. Психология игры. - М., Владос, 1999.

9. <http://www.merrygame.blogspot.ru/p/blog-page.html>

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
Глава 1. ИГРЫ- ЗАБАВЫ.....	4
Глава 2. ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ.....	11
Глава 3. ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ.....	16
Глава 4. ГОЛОВОЛОМКИ.....	23
Глава 5. НАРОДНЫЕ ЗАГАДКИ.....	46
Глава 6. ШУТОЧНЫЕ ЗАГАДКИ.....	53
Глава 7. ФОКУСЫ.....	56

ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	68
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	69
ОГЛАВЛЕНИЕ .....	70



---

**Коняхина Г.П.**  
**ВОЗВРАЩАЯСЬ В ПЯТИДЕСЯТЫЕ**  
**В СВОБОДНУЮ МИНУТУ**

**III ЧАСТЬ**

*Учебно-методическое пособие*

Издание опубликовано в авторской редакции

Подписано в печать 20.12.2020

Формат 60x84 1/16. Усл.п.л. 4,4. Тираж 100 экз. Заказ 430  
Отпечатано в типографии «Сити-Принт», ИП Мякотин И.В.  
454080, г. Челябинск, ул. Энгельса, 61А