

Бр 149  
469

ЦК ЛКСМ ЛАТВИИ

---

РИЖСКИЙ ДВОРЕЦ ПИОНЕРОВ И ШКОЛЬНИКОВ

Оборудуйте игровые площадки в каждом дворе, школе, пионерском лагере.

**П Р А З Д Н И К**  
**«ДЕНЬ ЛЮБИМЫХ ИГР ИЛЬИЧА»**



Дети нашего двора,  
Крепнут ваши крылья,  
Ваша детская игра  
Завтра станет былью.

С. Маршак

Важным средством физического воспитания пионеров являются подвижные игры. Они воспитывают меткость, быстроту, умение ориентироваться и быстро принимать решения.

Игры должны содействовать решению определенного круга воспитательных, оздоровительных и общеобразовательных задач. Рекомендуя проводить «День любимых игр детских лет В. И. Ленина», преследуется цель: сосредоточить внимание ребят на светлом образе вождя, показать, что Владимир Ильич был «самый человечный человек», что наряду с учебой он умел интересно и разумно отдыхать. Наконец, преследуется цель научить ребят многим, ранее неизвестным для них играм.

Праздник «День любимых игр Ильича» начинается с линейки. Лучшие спортсмены поднимают флаг с силуэтом В. И. Ленина. Все участники исполняют песню «Ленин всегда с тобой» (муз. Туликова, слова Ошанина).

Судейская коллегия имеет на руках заявки-протоколы на каждую команду, участвующую в соревнованиях. Капитаны команд сдают рапорта о готовности к участию в празднике. Главный судья напоминает правила и порядок проведения игр. Горнисты призывно горнят «Внимание! Внимание!». Под марш команды-участницы праздника направляются к месту проведения соревнований. Впереди команд — знамена, эмблемы.

Праздник-соревнования начинается, в него включены следующие любимые игры Володи Ульянова — Ленина.

### ЛАПТА

Лапта — старинная народная игра. Играют в лапту на площадке длиной до 70—80 метров и шириной до 35—40 метров. На площадке отмечается «поле» длиной и шириной до

35—40 метров. Место за одной из пионерских линий на площадке, отмечающих сторону поля, называется «городом», участок за противоположной линией — «коном». Перед линией города за 1,5 метра чертится линия «пригорода» длиной в 3 метра. По концам линии, отмечающим город, кон и пригород, ставится по флажку.

Команда «поля» распределяется на поле в произвольном порядке, один игрок — подающий — остается в городе. Команда «бьющих» становится в один ряд за линией города. Очередной игрок этой команды с лаптой, а также подающий выходят к линии пригорода. Подающий подбрасывает мяч вверх, а игрок бьющей команды ударяет по мячу лаптой, направляя мяч в поле.

Если удар был хороший и мяч вылетел далеко, то пробивший игрок, оставив лапту, делает перебежку через поле за линию кона и обратно, за черту города. Если же удар вышел слабым и мяч упал неподалеку, то игрок ждет хорошего удара следующего за ним игрока и тогда делает перебежку с ним вместе. Игроки команды поля стараются поймать пробитый мяч с воздуха («поймать свечу») или схватить мяч с земли и попасть мячом в кого-нибудь из перебегающих игроков команды города. Пойманная «свеча» дает игрокам поля право перейти в город; другая команда становится в этом случае командой поля. Игроки команды поля идут (бегут) в город также и тогда, когда кому-нибудь из игроков поля удастся попасть мячом в перебегающего игрока команды города.

Результаты игры оцениваются очками. Каждый игрок команды города, сделавший перебежку от города до кона и обратно, за городскую черту (не будучи задетым мячом), получает одно очко. Общее число очков, полученных каждой командой, подсчитывается по окончании игры. Выигрывает команда, получавшая за время игры большее количество очков.

### Правила игры

1. Каждый игрок команды города может бить по мячу только один раз, независимо от того, попал ли он лаптой по мячу или промахнулся. Право на следующий удар он получает каждый раз после того, как сбегает за линию кона и вернется в город.

2. Совершать перебежки после сильного, хорошего удара по мячу может сразу несколько игроков.



3. Для обратных перебежек с линии кона до города игроки могут дожидаться наиболее благоприятного момента. Выбегать разрешается после мяча, пробитого их товарищем, по команде с линии пригорода.

4. Игроки команды поля имеют право бегать с мячом по всему полю и перебрасывать мяч один другому.

5. Игрокам команды поля запрещается мешать перебегающим (вставать на пути, задерживать игроков).

6. Перебегающим запрещается пересекать боковые линии площадки.

## ГОРОДКИ

Это русская народная игра. Место для игры — ровная площадка, позади которой делается плетень. Играют вдвоем, втроем или командой (по 4—5 человек в каждой). В обоих городах ставится из городков первая фигура — «пушка». Каждая команда выбирает капитана. Игру начинают по жребию. Начинаящий бьет по фигуре битой, стоя за линией кона. Если бита попала в цель и хотя бы один городок вышел за пределы города, остальные городки добиваются с полукона. Если вся фигура выбита, ставится следующая фигура и т. д.

Для ребят 9—10 лет достаточно шести фигур: 1. «пушка», 2. «звездочка», 3. «колодец», 4. «артиллерия», 5. «пулеметное гнездо», 6. «открытое письмо».

После того, как все игроки команды, начавшей игру первой, сделают по два удара, продолжает игру другая команда и т. д. В такой очередности игра протекает до тех пор, пока не будут выбиты все шесть фигур в каждом городе. После этого команды меняются местами. Команда, выбившая все фигуры меньшим количеством бит, считается выигравшей. Игра повторяется еще раз. Если во второй раз выиграет другая команда, то игру повторяют. Победительницей считается команда, выигравшая два раза подряд или набравшая большее количество очков в трех играх.

### Правила игры

1. Выигрыш дает одно очко, ничья —  $\frac{1}{2}$  очка и поражение — 0,2.

2. Удар считается неправильным для команды:

а) если игрок во время броска наступил на одну из ли-

ний, отмечающих кон или полукон, до момента падения биты в город;

б) если игрок пробьет вне очереди, в этих случаях выбитые городки возвращаются на место, а удар считается потерянным.

3. Если городок не будет выбит за город, ляжет на одну из боковых или на заднюю линию города, он ставится на этом месте вертикально.

4. Городки, вылетевшие в пригород, убираются с площадки.

При проведении соревнования по городкам играют три игры. За каждую выигранную игру команда получает одно очко. Если команда выиграет две игры подряд, третью игру не играют.

Игра может окончиться вничью, если обе команды затратят на все фигуры по одинаковому количеству бит.

Для детей 9—10 лет размер бит 60—70 сантиметров, размер городков 15 сантиметров, сечение бит и городков 5 сантиметров.

Правила для ребят 13—14 лет и старше дополняются и усложняются.

## КРОКЕТ

Площадка для игры в крокет должна представлять прямоугольник, ограниченный деревянным бортом, возвышающимся над площадкой на 15 сантиметров. На игровом поле расставляются ворота и колышки (играют). Для игры нужны: 10 проволочных ворот, 6 деревянных молотков, 6 деревянных шаров и 2 колышка. Играют в крокет вдвоем или двумя командами в составе 2—3 игроков в каждой. Сначала ударяет свой шар первый игрок 1-й команды, затем первый игрок 2-й команды и т. д.

Вступая в игру, очередной игрок устанавливает свой шар против своего колышка (между колышком и первыми воротами). Ударом молотка он направляет шар через первую пару ворот. Когда шар остановится, он снова бьет по нему молотком, направляя шар на позицию перед воротами, находящимися справа. Затем шар должен пройти через эти ворота, по диагонали через «мышеловку» и следующие за ней ворота. Далее надо направить шар на позицию против двух ворот у колышка «противника», пройти эти ворота и коснуться шаром колышка. После этого начинается обратный путь шара, пока шар, пройдя все преграды, не ударится о

свой колышек. Ударом шара о свой колышек игрок заканчивает игру.

### Правила игры

1. Право на удар игрок получает лишь в порядке очереди.
2. Если шар прошел через ворота, то игрок получает право еще на один удар.
3. Ворота считаются пройденными, если шар целиком прокатился под ними.
4. После того, как шар проведен через «мышеловку», игрок получает право крокировать шары «противника» и своих партнеров, то есть попадать в них своим шаром, направляя его в цель ударом молотка.
5. Скрокировав шар «противника», играющий получает право еще на два удара.
6. Побеждает команда, игроки которой раньше проведут свои шары через все положенные ворота и «убьют» их о свой колышек.

### ШАХМАТЫ

Шахматы — это культурная, умная игра, сочетающая в себе элементы спора и искусства, это творчество, борьба. Все это отвечает характеру и вкусу советских людей.

Многие выдающиеся сыны нашей Родины с любовью относились к шахматам: Пушкин, Лермонтов, Толстой, Тургенев, Репин, Менделеев, Герцен, Чернышевский — все они отдавали дань увлечения этой мудрой игре. Глубокий интерес к шахматному искусству проявляли Карл Маркс и Владимир Ильич Ленин.

Стоят фигуры без движенья,  
Они ведь — просто экспонат.  
А им бы надо в наступленье,  
Нарушить мертвое равненье,  
Сразиться с доблестью солдат.  
И показалось на минуту,  
И словно замерли слова:  
Сам Ленин делает как будто  
Простою пешкой ход аш-2.  
Ведет ферзя он в наступленье  
И вот — снимает короля!  
В тиши горячее сраженье

Идет на шахматных полях . . .  
Но на доске опять спокойно.  
Резных фигур застыла рать.  
И вдруг подумалось невольно:  
«Вот если б с Лениным сыграть».  
И нам припомнился портретный  
Неповторимый прищур глаз.  
С какой задоринкой приветной  
Он усмехнулся бы сейчас!

Шахматы стали в нашей стране всенародной игрой. Советский Союз вот уже более 20 лет является ведущей шахматной державой. Как организовать работу шахматного кружка в школе, в отдельном классе, во дворе?

Перед началом турнира собирают его участников и рассказывают им об условиях соревнования, напоминают основные правила, которые следует строго выполнять.

В турнире должно быть не менее 11 человек. Каждый участник встречается со всеми участниками по одному разу. Цвет, каким кто играет, — можно определить по таблицам. Если нет таблицы, то можно проводить по принципу: если 2 числа четные или нечетные, белыми играет большой номер. Если номера игроков четный и нечетный (например, первый и второй), белыми играет меньший номер.

### Основные правила игры

- 1 Тронул фигуру, пешку — ходи.
2. Для того, чтобы поправить фигуру, надо сказать: «Поправляю».
3. Назад фигуры брать нельзя. Поставил фигуры — фигуры должны быть на месте.
4. За турниром должен следить выбранный староста.
5. Результат отмечается: победителю ставят в таблицу 1, напротив побежденного — 0 (ноль), при ничьей каждому игроку записывается  $\frac{1}{2}$  очка.

После окончания турнира надо составить таблицу с итогом указания занятого места, количество очков. И если из 10 возможных шахматист наберет 50%, ему может быть присвоен IV разряд.

### ГОРЕЛКИ

Играющие берутся за руки и выстраиваются парами в колонну. Впереди колонны, спиной к играющим, становится водящий. Все хором нараспев говорят:

«Гори, гори ясно,  
Чтобы не погасло,  
Глянь на небо:  
Птички летят, колокольчики  
звенят!»

После слова «звенят» ребята, стоящие в паре, замыкающей колонну, разъединяют руки и мчатся вперед, стараясь убежать от водящего и снова взяться за руки. Водящий бежит за ними, стараясь помешать им соединиться. Если водящему удастся догнать одного из играющих, он становится в паре с ним впереди колонны, а играющий, оставшийся без пары, должен «водить». Вперед бежит каждый раз новая пара, стоящая сзади колонны.

### САЛКИ

Желающие играть восклицают: «Чур, я не салка!». Тот, кто остается последним, становится водящим — «салкой». Он считает до трех, все разбегаются, а «салка» ловит (пятнает) убегающих. Тот, кого запятнает водящий, становится «салкой». Спасаясь от преследования, убегающий берется за руки с кем-нибудь из игроков. Взавшихся за руки пятнать нельзя. Если за руки держатся три игрока, разрешается «салить» любого из крайних.

### ЧИЖ

На ровном месте чертится круг диаметром около 70 сантиметров. В центре его кладется «чиж» (палочка длиной 15 см, с двумя заостренными концами). Игроки становятся вокруг круга на равном расстоянии, примерно 4 м, обозначая свое место кружками. Один из игроков по жеребию — водящий — стоит около «чижа» — остальные игроки на своих местах. Каждый из играющих по очереди подходит к кругу и ударяет палкой по одному из концов «чижа». От удара «чиж» взлетает в воздух, а ударивший игрок спешит снова занять свое место. Если водящий поймал «чижа» в воздухе или же, подняв его с земли, успел бросить «чижа» в круг и стать на место игравшего, то тот становится водящим, а водящий — игроком.

1  
Государственная  
библиотека  
СССР  
им. В.И. Ленина  
1969 г.

## ЖМУРКИ

Для игры нужно приготовить несколько чистых повязок на глаза или бумажных колпаков, надеваемых на голову и закрывающих лицо. Руководитель игры назначает одного водящего — «жмурку».

Водящему завязывают глаза. Остальные игроки бегают вокруг «жмурки», время от времени хлопая в ладоши и ловко его обегая. Водящий должен поймать одного из игроков и, не снимая повязки, определить, кого он поймал. В случае, если водящий правильно назовет имя пойманного игрока, тот становится «жмуркой».

## ПАЛОЧКА-ЗАСТУКАЛОЧКА

В эту игру особенно хорошо играть на лужайке, используя для маскировки кусты и деревья. Играет 5—10 человек. Путем считалки выбирают водящего. Остальные ребята бегут прятаться. Водящий становится лицом к стенке или дереву и закрывает лицо руками. Рядом с ним лежит «палочка-застукалочка». Он громко произносит: «Кто за мной стоит, тот в огне горит». (Это значит, что прятаться за спиной водящего нельзя, в противном случае нарушитель сам будет водить). Водящий вслух считает до определенного числа и восклицает: «Раз, два, три, четыре, пять, я иду искать. Пора не пора — я иду со двора!». Затем он отправляется на поиски спрятавшихся ребят. Он делает это осторожно, старается не удаляться особенно далеко от лежащей «палочки-застукалочка». Если водящий заметил кого-либо из спрятавшихся, то бежит к «палочке-застукалочке», стучит ею в стенку или дерево и громко произносит имя обнаруженного игрока: «Палочка за Иру». После этого он кладет палочку на место. Тот, кого обнаружил, должен сразу же выйти из укрытия. Водящий продолжает поиски.

## ВСТРЕЧНАЯ ЭСТАФЕТА НА ХОДУЛЯХ

На площадке проводятся 2 параллельные линии на расстоянии 50 шагов одна от другой. Соревнующиеся команды становятся перед одной чертой. Игроки в командах рассчитываются по порядку номеров. Четные номера делают шаг

в сторону, нечетные остаются на месте. Судья отводит четные номера к другой черте игрового поля и ставит четные и нечетные номера команд друг против друга. Первым номером команд вручаются ходули. По сигналу судьи команды начинают ходьбу на ходулях: первые номера, дойдя до противоположной черты, передают ходули своим вторым номерам, те, пройдя то же расстояние в обратном направлении, передают ходули третьим номерам и т. д., пока на ходулях не пройдут все. Побеждает та команда, которая раньше закончит эстафету, вручив ходули судье.

Все игры сыграны. Начинается парад всех отрядных команд, участвующих в играх. Команды одеты в свою спортивную форму. На майках у каждого участника — спортивная эмблема. Под звуки марша участники соревнований совершают круг по спортивной площадке и выстраиваются лицом к судейской коллегии и зрителям.

1. Команде, занявшей 1-е место по всем играм соревнований, вручается бюст В. И. Ленина.

2. Команды, занявшие первые места по отдельным играм соревнований, награждаются набором книг и репродукций о жизни и деятельности В. И. Ленина.

3. Наиболее отличившимся в соревнованиях ребятам вручаются книги о Владимире Ильиче Ленине.

4. Все участники игр получают памятные значки с изображением барельефа В. И. Ленина.

В заключении праздника исполняется любая песня о вожде В. И. Ленине. Можно также провести конкурс на лучшее исполнение ленинской песни.



