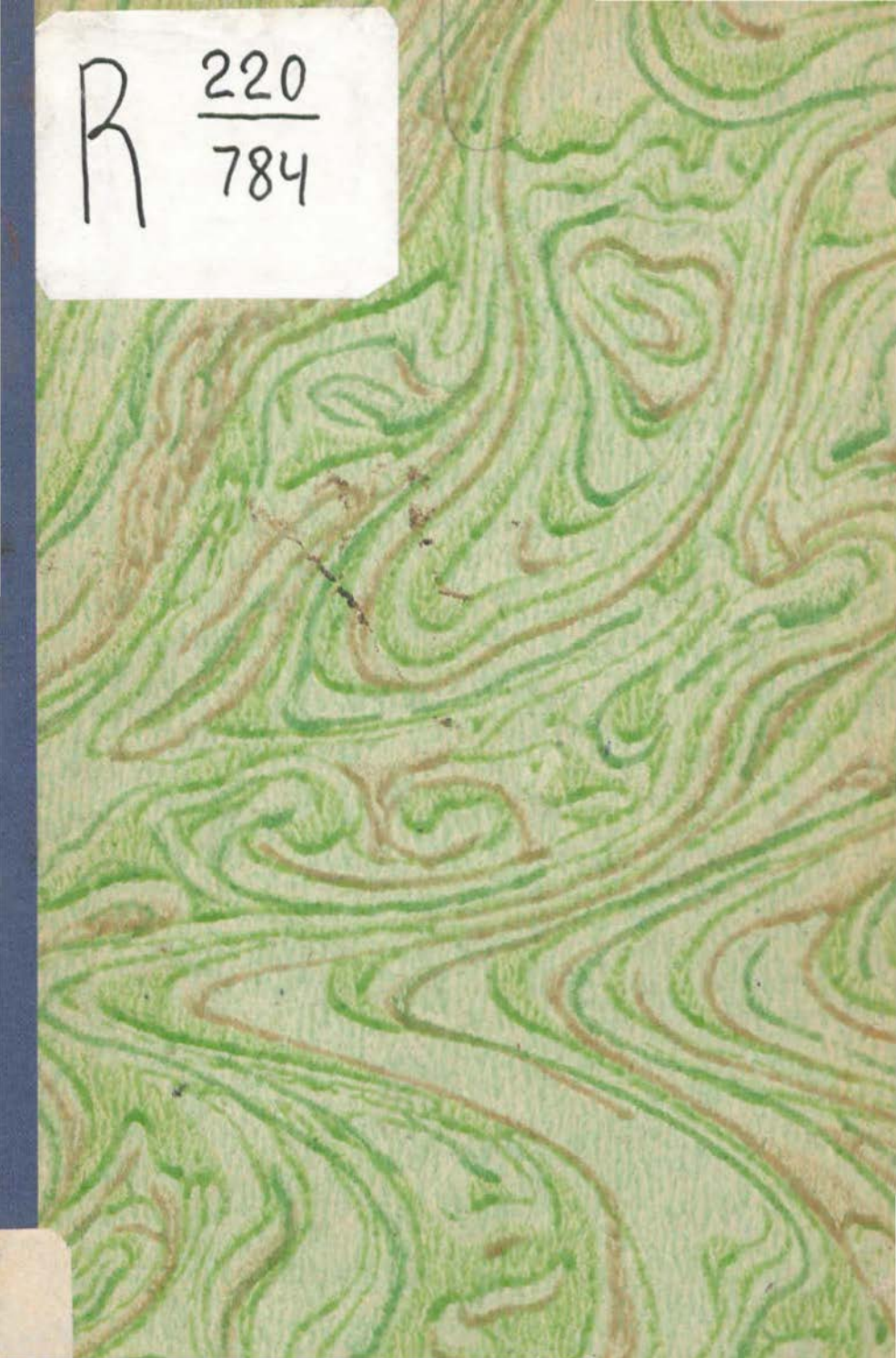


R

$\frac{220}{784}$



И
Н
С
К
И
М
И
Д
С
Б
С
Н
А.
А.
А.

К Л У Б Н А Я

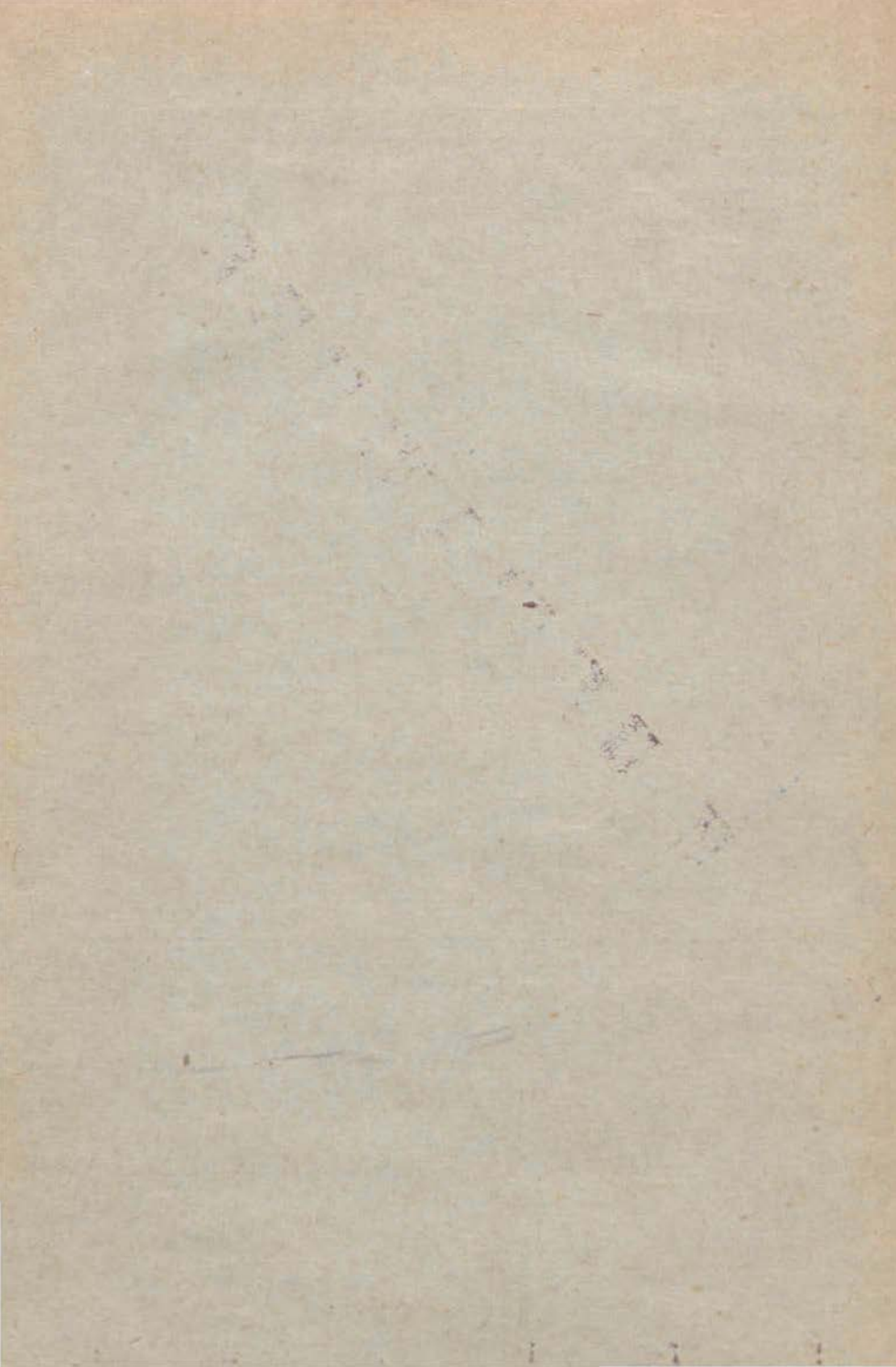
220
12784



И ДОМАШНЯЯ

В Е Ч Е Р И Н К А

1 9 2 8
П Р И Б О Й



В 220
784
А. А. БАРДОВСКИЙ

КЛУБНАЯ И ДОМАШНЯЯ ВЕЧЕРИНКА

ОРГАНИЗАЦИЯ И ПРИМЕРЫ МАТЕРИАЛ



28-50458

П Р И Б О Й



2011136709

Ленинградский Областлит № 13912.
43/4 л. Тираж 5000. (А. 60. 27107/Пр.)

ВСТУПЛЕНИЕ.

Досуг, рационально и свободно организующий наше сознание, есть подлинный залог культурного роста. Борьба за творческий досуг есть борьба за культуру.

Формы использования досуга могут быть самые разнообразные и зависят от возраста, пола, культурного уровня, интересов, с одной стороны, и ряда объективных условий — с другой. Любительство в области науки, искусства, техники; посещения театра, кино, концертов, лекций; занятия спортом (физическим и умственным — шахматным), чтение и туризм — вот основные виды досуга. На ряду с такими формами досуга имеется еще всем известное «хождение в гости», для взаимного обмена мыслями, чувствами, сведениями и пр. Всецело от степени культурности зависит превращение таких визитов или в салон сплетников и сплетниц, или в знаменитые пятницы поэта Жуковского, на которых обменивались своими впечатлениями Пушкин, Крылов, Одоевский и другие передовые люди того времени. И там и здесь гости, чай, угощение, обмен мыслями, сведениями, но, конечно, целая пропасть лежит между этими двумя гостинными. •

Искусство творчески организовывать такие собрания было прекрасно известно классической древности с ее чрезвычайно развитой социальной жизнью. Часто умело организованная пирушка превращалась в настоящий диспут с тем

только различием, что все говорили искреннее и непринужденнее. В феодальную эпоху, в дворянский век (семнадцатый и восемнадцатый) прославились знаменитые салоны, нередко служившие центром, откуда исходили новые идеи в области искусства, культуры, политики. Иностранные и русские мемуары полны указаний о таких интересных и культурных взаимных хождениях «в гости».

В нашей, после-октябрьской культуре, пожалуй, наиболее уязвимой является именно эта форма досуга, ибо она требует внутренне свободной организации большого количества людей. Искусство занимать гостей и устраивать вечера (в лучшем смысле этого слова) у нас не культивируется. А между тем, умелая организация таких вечеров «с гостями» есть не только лишний шаг к победе над пьянством, развратом и хулиганством, но и прямой путь к развитию творческого общения людей, столь необходимого в строительстве социалистической культуры.

Целью данной книжки является дать ряд методических указаний и некоторый примерный материал к проведению как клубной, так и домашней вечеринки.

ОРГАНИЗАЦИЯ ВЕЧЕРИНКИ.

**Кто проводит
вечеринку.**

Каждая клубная вечеринка, на сколько бы человек она ни была рассчитана, должна быть прежде всего хорошо организована. В этом залог ее успеха. Но для того чтобы провести вечеринку весело, культурно, дать, действительно, творческий отдых, необходимо большое умение и специальная подготовка. Рядовые члены правления клубов или инструктора художественных кружков не всегда могут с этим справиться.

Несколько лет тому назад художественный отдел Ленинградского политпросвета усиленно пытался организовать при рабочих клубах особые кружки «затейников», которые и должны были бы явиться таким организующим ядром при проведении вечеров отдыха и забав.¹ Однако, эта идея не везде привилась. Практика выдвинула еще иную форму организации таких вечеров: приглашение специальных инструкторов.

Между этими двумя формами организации вечера есть еще форма промежуточная, когда вечер организуется одним специально приглашенным руководителем, который в качестве помощников использует либо клубный актив, либо каких-либо других лиц (студентов художественных и педа-

¹ См. статью Г. А. Авлова в Информационном бюллетене ЛГОНО за 1926 г. № 12, а также его книжку «Отдых и развлечение в клубе» изд. Прибой, 1925 г.

гогических учебных заведений). Количество таких «затейников» может быть невелико — от 2 до 5 человек, в зависимости от числа участников вечеринки. В среднем надо считать, что на каждые 50 человек должен быть один затейник. С этими затейниками, в зависимости от их опытности, у организатора вечеринки должно быть 1—3 организационных и инструктивных собрания.

Но еще до этих собраний ответственный руководитель вечера должен подробно договориться с администрацией клуба по целому ряду вопросов.

Анонс. Вопрос об анонсе играет большую роль. Надо, чтобы в этих оповещениях было точно указано, какова программа (или, по крайней мере, тема) вечера. Если в целях рекламных наши администраторы часто обещают больше, чем дают, то в целях успеха самого вечера лучше обещать меньше, а дать больше. Неожиданная даже самая маленькая радость всегда очень приятна, между тем даже небольшое несоответствие с обещанным вносит большое охлаждение.

Состав приглашенных и помещение. Если вечер устраивается для приглашенных, руководитель должен стараться, чтобы и мужчины и женщины были представлены в равном количестве. Избыток одних и нехватка других всегда ставят руководителя в затруднительное положение. Необходимо также помнить, что число участвующих в вечеринке и помещение, предоставленное для вечеринки, должны находиться в определенном соответствии: в большом зале маленькая группа играющих неизбежно теряется, с другой стороны, бывали случаи срыва игр исключительно из-за переполненности помещения.

Музыка. Далее необходимо договориться с администрацией о музыкальной стороне вечера (если музыканты не входят в число помощников руководителя). Самое лучшее — иметь оркестр; если его нет, то хо-

рошего баяниста. Во всяком случае баянист желательнее пианиста. Преимущество баяниста в том, что его инструмент моментально может быть перенесен из одного помещения в другое.

Помещение. Руководитель обязан хорошо ознакомиться с предоставленным для вечера помещением. Осматривая помещение, руководитель должен обратить внимание на все выходы, как открытые, так и закрытые, и быть вполне в курсе того, что надо предпринять на случай пожара. Руководитель должен обратить внимание на полы, чтобы в них не было углублений, могущих повлечь за собою несчастные случаи во время игр и танцев. Руководитель обязан настоять пред администрацией, чтобы были устроены вешалки для раздевания, так как играть и танцевать в пальто недопустимо, а с оставлением пальто на стульях начинаются всевозможные недоразумения, тормозящие ход вечера. Необходимо добиваться, чтобы температура во всех помещениях была нормально - комнатная, чтобы в раздевальне не было холода или сквозняка. Необходимо поддерживать во всех помещениях свежий воздух; для этого надо перед самой вечеринкой как следует проветрить все комнаты, а в перерывах, когда помещения свободны, открывать форточку. Нужно помнить, что игры и танцы в спертом воздухе приносят вред.

Необходимо позаботиться о свечах на случай перерыва электрического тока, а также посмотреть, какова пропускная способность уборных, чистые ли они, есть ли умывальник и полотенце, повесить ясные плакаты, где мужская половина, где женская. Нужно проверить, в порядке ли домашняя аптечка, которую обязан иметь каждый клуб. Все это как будто бы азбучные истины, но практика показала, что если ответственный руководитель всего этого не предусмотрит, то могут получиться досадные неприятности во время вечеринки.

Буфет. В отношении буфета руководителю необходимо всеми силами стараться, чтобы не было

продажи спиртных напитков, ибо в этом случае на вечеринке обязательно будут «инциденты». Далее надо добиться, чтобы была дешевая и «существенная» пища. Наконец, необходимо, чтобы в достаточном количестве была кипяченая вода (совершенно бесплатно). Кипяченая вода должна быть остужена. Если этого не будет сделано, публика будет пить воду прямо из-под крана и рискует заболеть.

Руководитель и его помощники. На самой вечеринке руководитель является *диктатором*, и это должна знать администрация клуба и ничего без согласия руководителя не делать.

Во время самого вечера руководитель должен иметь все время живую связь с администрацией клуба. Во-время введенный пьяный, во-время открытая где-нибудь дверь, любая мелочь может иметь огромное значение для гладкого прохождения вечера.

Какими же свойствами должен обладать ответственный руководитель, а в известной степени и его помощники?

Знаменитый методист и теоретик игры В. Т. Марц считает, что идеальный руководитель должен обладать следующими свойствами: спокойствием, соединенным с живостью темперамента, некоторой долей добродушия, мягкостью характера (но не мягкотелостью!), идущей параллельно с твердостью характера, уверенностью в себе (но не самоуверенностью и самовлюбленностью!), любовью и уважением к аудитории; тон руководителя должен быть твердым (но не злым и крикливым), соединенным с веселостью, речь — отчетливая, выразительная, медленная, достаточно громкая.¹

¹ В. Г. Марц. — Беседы по методике и теории игры. «Новая Москва». 1925. Стр. 198 — 202.

Само собою разумеется, руководитель должен быть достаточно осведомлен в имеющейся литературе по играм и развлечениям и обладать общей внутренней культурностью и тактом, художественным чутьем и чувством меры, так как только эти качества гарантируют культурно-художественное проведение вечера.

Как ответственный руководитель, так и его помощники должны иметь очень скромные, но заметные отличия. Они обязаны заранее составить и иметь при себе следующие два списка: 1) все намеченные игры, расположенные в порядке проведения; 2) список всех необходимых предметов: мячи, свисток, груз, веревочки, значки и пр.

Если в клубе, где должна проводиться вечеринка, публики не всегда бывает мирной, то полезно бывает привлечь к активному участию в вечере как раз наиболее «бузливый» элемент. «Бузотеры», будучи облечены небольшими значками и получив конкретные задания, превращаются в очень строгих распорядителей, — и порядок обеспечен образцовый. Это проверено на опыте.

Предварительная работа с помощниками.

Со своими помощниками руководитель договаривается о программе и ходе вечера. Все предоставленные для вечера помещения должны быть точно распределены — где, что, когда именно и под чьим руководством происходит.

В помощь организаторам дадим такую таблицу распределения помещений:

1. Большой зал со стульями. Сцена или эстрада.

1. Хоровое пение (всего зала).
2. Парады в лицах.
3. Массовая «Викторина».
4. Загадки-шутки.
5. Цирк и фокусы.
6. Выступление самодеятельных кружков.



II. Большой зал без стульев. Сцена и эстрада обязательны.

1. Фигурные марши.
2. Танцы.
3. Массовые игры под музыку («Красные и белые», «Газетчики» и т. п.).

III. Малый зал (комната) со стульями.

1. Малоподвижные комнатные игры на 20 — 30 чел.
2. Фокусы.
3. Загадки - шутки.

IV. Малый зал (комната) без стульев.

1. Подвижные игры (до 30 чел.) под музыку.
2. То же без музыки.

На предварительном собрании также необходимо, чтобы ответственный руководитель проинструктировал своих помощников, как проводить отдельные игры, шарады, хор и т. п. Желательно, чтобы все основные, ударные номера вел сам ответственный руководитель, т. е. фигурный марш, «Викторину», шарады, хор и финальный марш. Подвижными играми могут непосредственно руководить и помощники руководителя. Они же должны помогать при проведении массовых номеров. Один или два помощника должны исполнять исключительно функции технических помощников — доставлять в нужные минуты мел, поленья, веревки, значки, флаги и прочий реквизит для игр. Кроме того, они же должны служить живой связью между ответственным руководителем и его помощниками, а также между ним и администрацией. Такая связь необходима, так как ответственный руководитель не должен исчезать с глаз участников вечеринки.

Переходим к основным приемам, которые повышают эмоциональное ощущение вечера. Это — театрализация и премирование.

Театрально-художественное оформление.

Руководитель должен большое внимание уделять художественно-декоративному оформлению вечера — от убранства помещения и плакатов до значков, которые раздаются в отдельных играх. Начало вечеринки, начало отдельных ее частей можно возвещать трубными звуками. Но здесь нельзя перебарщивать. Театрализация не должна быть в ущерб интимности и семейности вечера.

Премирование.

Премирование, т. е. выдача призов, очень оживляет всякую игру, имеющую состязательный характер. В начале вечера, когда публика еще не решается приступать к играм, призы быстро делают свое дело. Необходимо только соблюдать следующие правила: призы должны быть заранее известны и должны быть интересны в данный момент. Практика показала, что лучше всего в виде призов давать яблоки, апельсины, конфеты, мятные прохладительные лепешки (замечательный успех!) и т. п. вкусные вещи. Заметим, что призы надо выдавать только в соревновательных играх, напр., в подвижных — «Безрукий победитель», «Ядовитые свечи», в «Викторине», при отгадывании шарад и т. п., т. е. там, где присуждение приза является бесспорным. Санкционирует право на приз и выдает приз руководитель игры. Отнюдь нельзя, по обычаю буржуазных балов, выдавать призы за «лучший костюм», за «лучшее исполнение какого-нибудь танца», за «красоту» и пр.

Вопрос о фантах.

Иногда в играх вводится момент, противоположный премированию — так называемые фанты. Фантом называется такое задание, которое выполняется проигравшим, побежденным, вообще — в чем-либо провинившимся игроком. Обычно фанты либо назначаются победителем, либо разыгрываются по жребию и состоят в исполнении каких-либо эквилибристических заданий, в чтении стихов, пении и т. п. Мы возражаем против фантов по двум причинам: во-первых, фанты

лишний раз подчеркивают, что такой-то человек того-то не мог сделать, и поэтому он наказан, а во-вторых, практика показала, что фанты в большинстве случаев проходят очень неинтересно: получившие тот или иной фант сначала не хотят выполнять задания, а после долгого упрашивания и уговаривания приступают к выполнению без всякой подготовки скучнейшего и никому ненужного «номера».

Таковы организационные принципы устройства вечеринок в клубах.

Домашняя вечеринка. Теперь необходимо сказать несколько слов о домашней вечеринке, вернее, о принципах ее организации. Нам придется здесь говорить отчасти прописные истины, отчасти вещи, как будто бы совсем к делу не относящиеся. Но наблюдения показывают, что об этом-то как раз и надо говорить.

Прежде всего отмечаем, что и домашняя вечеринка должна быть *организована*, т. е. должен быть намечен план вечеринки, и он должен быть умело проведен.

Организаторам домашней вечеринки приходится решать следующие вопросы: 1) кого пригласить, 2) как использовать помещение и как его украсить, 3) чем угостить и 4) чем занять гостей.

Приглашенные. По первому вопросу обязательно надо учесть три обстоятельства: а) чтобы количество женщин и мужчин приблизительно было одинаково (если вечеринка молодежи); б) чтобы общее количество гостей не превышало нормальной вместимости помещения, ибо в тесноте нельзя провести ни одной даже малоподвижной игры (не говоря уже о том, что спертый воздух в высшей степени отрицательно отзывается на самочувствии); в) чтобы среди приглашенных были лица, обладающие какими-либо

организационно-игральными или художественными талантами, своего рода «затейники» и «исполнители». Провести танец, провести игру, показать фокус, продекламировать, спеть или сыграть что-нибудь на каком-нибудь инструменте — все это в высшей степени важно для домашней вечеринки.

Помещение. По второму вопросу надо отметить, что чем больше будет свободного места, чем в комнате меньше будет всяких предметов, тем лучше. Выигрышнее иметь одну, но совершенно просторную комнату, чем несколько, занятых частично. Поэтому, если это возможно, лучше на время вечеринки одну комнату почти вовсе освободить от мебели, а какую-нибудь комнату подальше целиком загромождать мебелью.

Украсить помещение можно специально для данной вечеринки сделанными плакатами, искусственными цветами и пр. Надо сделать так, чтобы комната радовала глаз: от этого гостям будет веселее.

Угощение. Вопрос об угощении должен занимать устроителей не меньше, чем все остальное. Финансовая сторона дела в этом вопросе может играть большую роль только тогда, когда гости приглашаются хозяевами и являются действительно «гостями». Но на ряду с такими зваными вечерами у нас за последнее время получили большое распространение домашние вечеринки в складчину, и тогда, конечно, вопрос финансовый не является столь существенным, ибо при взносе даже в 1 рубль за человека можно купить все самое необходимое.

Стол должен быть разнообразен. Существенные кушанья (мясо, винегрет, может быть, даже рисовая каша!) должны преобладать над острыми закусками. В максимальном количестве должны быть молочные продукты, особенно масло.

По вопросу о содержании как домашней, так и клубной вечеринки мы будем говорить в следующей главе.

Типизация вечеринок.

Заметим, что этими двумя типами, конечно, отнюдь не исчерпываются все виды вечеринок. Вечеринки в учебных заведениях, в общежитиях, в полках, а в недалеком будущем — в жактах (т. е. в жилищно-арендных кооперативных товариществах) всегда будут воспитывать бодрые и радостные социальные чувства, будить фантазию и организовывать общественное сознание и волю.

ПРОГРАММА ВЕЧЕРИНКИ.

Вопрос о *содержании* самого вечера должен быть, конечно, основным, и если мы много останавливались на чисто технических организационных подробностях, то только потому, что от них прежде всего зависит успешное выявление основного идейного замысла вечера.

Осторожность в проведении новых начинаний. Прежде всего при составлении программы вечеринки необходимо хорошо учитывать, на кого она рассчитана. Нельзя, чтобы интересы аудитории шли в разрез с программой. Если руководителю приходится говорить слово «нет», то никакого удовольствия от вечера не получится. Поэтому надо сделать так, чтобы этого слова и не пришлось говорить. Если на вечере должно быть проведено что-либо новое, местной публике непривычное, то надо это новое начинание серьезно обсудить, чтобы поспешностью не дискредитировать его. Когда хотят, наоборот, изгнать что-либо из клубного обихода, напр., танцы, неприемлемые игры, анекдоты и пр., то надо не просто запретить их, а противопоставить им действительно более занятное, яркое, веселое. Запрещениями же такие вещи загоняются только вглубь (т. е. в домашнюю вечеринку), — и там уже расцветают пышным цветом. Вводя вместо фокстрота шарады, подвижные игры, фокусы и пр., клуб должен помнить, что неудачи

на первых порах просто гибельны, а поэтому готовиться надо к этому особенно тщательно.

Программа должна быть разнообразной. Так как, чем разнообразнее и менее культурна публика, тем и программа должна больше отвечать на все ее вкусы. С другой стороны, программа клубной вечеринки зависит от реальных условий: помещения и количества приглашенных.

Программа заготовленная и осуществленная. Далее, необходимо отметить следующее обстоятельство. В нашей практике ни разу не удалось вполне точно провести заранее намеченную программу. Мы убедились, что проводить предположенную программу во что бы то ни стало нет никакого смысла. В процессе вечеринки всегда возникают непредвиденные желания аудитории, которые необходимо ввести в определенное русло. Заготовленная и продуманная программа должна превышать фактически осуществимую в 2-3 раза, только тогда руководитель может чувствовать себя совершенно спокойным. Один вид развлечений большинству оказался знаком, другой почему-то подобравшейся публике неинтересен, третий неожиданно сорван по техническим причинам, — и руководитель, не смущаясь, обязан давать из своего запаса новый номер. Несмотря на это, руководитель, конечно, должен вести вечер как нечто единое, цельное с соблюдением определенных принципов.

Основные принципы течения вечера. Успех каждого вечера в большой степени зависит от умелого сочетания отдельных номеров программы. А эти сочетания основаны на следующих трех основных законах:

- 1) законе постепенного нарастания однородных впечатлений;
- 2) законе контраста;
- 3) законе постепенного нарастания силы возбуждения и успокоения.

Сущность этих законов заключается в следующем. Всякого рода впечатления и чувства, однажды овладев нами,

стремятся усилиться, расшириться, захватить родственные чувства, иначе говоря, всякое впечатление мы стремимся изжить до конца. Таков первый закон. Но действие этого закона не бесконечно. Наступает момент, когда нервы при- тупляются, и дальнейшее раздражение в том же направлении сначала безразлично, а затем даже причиняет страдания. Никогда нельзя доводить участников вечеринки до такого состояния. Руководитель должен почувствовать, когда данный номер вполне изжит, и моментально дать контрастирующее впечатление. Эта потребность человека в контрастирующих впечатлениях и составляет сущность второго закона. Наблюдения показали, что эти смены впечатлений (возбуждающих и успокаивающих) принимают в каждом дальнейшем случае более сильный, а часто и более продолжительный характер. Иначе говоря, в начале вечера чередования отдельных противоположных впечатлений должны быть чаще, чем в конце вечера. В этом заключается третий закон.

Наиболее удачные вечеринки шли именно по такому плану.¹

Этот план в самых общих контурах напоминает классическую форму сонаты и симфонии — Allegro (с перемежающимися в начале темпами), Andante и, наконец, Final — Presto, известную триаду тезиса, антитезиса и синтеза. И, действительно, всякое массовое выступление людей можно сравнить с музыкальным произведением, а их руководителя — с дирижером. Руководитель должен вести и чувствовать зал, как дирижер чувствует и ведет

¹ В книжке «Вечера игр и развлечений» А. Зеленко, М. Козлова, Н. Кравченко и А. Родина в приложении дана примерная программа для массового вечера с указанием продолжительности отдельных номеров. Если абсолютно придерживаться цифр, там приведенных (целый ряд массовых игр длится только 5—7 минут), то можно даже погубить всю вечеринку.

оркестр. У дирижера есть партитура, у руководителя есть программа. В будущем, несомненно, будут сочиняться целые сценарии подобных вечеров развлечений, сейчас же мы вынуждены ограничиться только этими положениями.¹

Разберем отдельные части вечера с точки зрения указанных правил.

**Первая часть
вечеринки.**

Прежде всего — одно важное замечание: нельзя опаздывать с началом, если публика собралась в достаточном количестве. Во время продолжительного ожидания публика может «разболтаться», и потом с нею трудно будет справиться.

Для того чтобы перезнакомить собравшихся друг с другом, можно при входе мужчинам и женщинам, каждому порознь, давать вырезанные из бумаги или нарисованные фигуры животных, цветов и проч. Раздачу производить с той целью, чтобы каждый мужчина отыскал женщину, имеющую тот же рисунок, что и у него.² Таким путем пары для фигурного марша готовы.

Начать надо очень бодрим, обязательно — массовым действием. Лучше всего для этого фигурный марш. Если в публике явно слышатся голоса в пользу танцев — допустить таковые, перемежая их с фигурами.³

После 15 минут фигурного марша и танцев надо дать

¹ Мы верим, что в недалеком будущем и у взрослых получат распространение театрализованные сюжетные игры, разработанные нами пока в применении к детскому возрасту. См. нашу книжку «Игры с детьми», ГИЗ. 1928. Одна из помещенных там игр — «Война войне!» — вполне может быть проведена со взрослой комсомольской аудиторией.

² См. в книжке «Вечера игр и развлечений» еще другие аналогичные приемы (стр. 16 — 17).

³ Допустимы в клубах по постановлению Высшего совета физической культуры следующие танцы: па-де-патинер, венгерка, па-де-катр, па-д'эспань, гейша, краковяк, тарантела, хеоватта, хавтайм, миньон, вальс и полька.

какую-либо игру — не очень подвижную — без музыки. Обыкновенные жмурки всегда имеют успех (необходимо заранее заготовить 3—4 чистых платка!). Если жмурка (которым может быть для начала руководитель) будет не только ловить, но и выделывать всякие шуточные выкрутасы, — успех обеспечен. После этой игры играющих можно разбить по отдельным комнатам. Такое разделение должно произойти вполне естественно; можно в других помещениях начать игру с небольшой группой, а потом пригласить желающих присоединиться. Здесь можно дать такие игры, как «Огонь, земля, вода, воздух», «Море волнуется» и пр.

После этого, в конце 1-го часа, надо дать опять движения под музыку — фигуры, шествия, танцы.

Вторая часть
вечеринки. Средняя часть вечера посвящается «спокойным» номерам: «Викторине», шарадам, загадкам, цирку, хору, самодеятельным выступлениям.

¹ Конечно, нельзя все выше упомянутые номера дать в один вечер. Каждую игру, каждое увеселение необходимо продолжать до тех пор, пока не будет извлечено из них максимум удовольствия: необходимо «изживать» игры, а не только «давать».

Всякое самодеятельное выступление (хоровое пение, коллективное чтение, сольное пение, танец, декламация, инсценировка, живая газета и т. п.) должно быть хорошо выверено в том смысле, чтобы оно не расхолодило аудиторию. Если по тактическим и часто даже педагогическим

¹ Если в клубе всего один большой зал, в котором должны быть проведены как массовые номера «сидячие», так и подвижные, необходимо, чтобы в начале вечера зал был очищен от стульев и чтобы ко второй части вечера стулья были бы поставлены вновь, а к последней — снова убраны. Администраторам это обыкновенно очень не нравится, им хочется убирать стулья только раз — после 2-й части. Но им надо прямо заявить, что это невозможно, что вечер теряет от этого три четверти своего очарования.

соображениям необходимо выступление слабого номера, то надо сделать это выступление возможно короче и после него дать номер более сильный.

Эта часть вечера длится также около одного часа.

Третья часть К началу 3-го часа вечеринки надо вновь
вечеринки. ввести подвижные игры, танцы, игры под музыку. Теперь обычно играют все — даже

те, кто вначале только смотрел. Поэтому время проведения каждой игры значительно увеличивается.

Самый конец — финальный марш — должен быть обязательно для всех. Проводить его надо сильно, но не долго.

Обычная вечеринка такого типа продолжается три, три с половиной часа, т. е., если без спектакля и кино, — с 8 ч. до 11^{1/2}, а если после спектакля — с 12 ч. до 3 часов. Организовано проводить массовые игры позже 3 — 3^{1/2} часов никогда не удастся (если, действительно, играли первые три часа). Все нуждаются в отдыхе. Только бытовые условия больших городов (отсутствие ночных путей сообщения) оправдывают длительность вечеров до утра.

Руководитель должен также позаботиться о программе и этой части вечера, т. к. иначе она заполнится либо флиртом, либо хулиганством. Здесь можно забросить в отдельные кучки собравшихся наиболее жгучие темы.

Известно, что в минуты большой усталости (когда желание сна уже преодолено) голова работает особенно лихорадочно, и в ней зарождаются мысли яркие, образные. Закон контраста в эти минуты особенно резко дает себя знать, и его надо использовать.

Таков, в общих чертах, план вечеринки, ее «формальная»
Идейная сторона структура. Что касается идейного содержания, то в современном нам быту мы имеем
вечера. исключительно вечеринки с программой, тематически подобранной более или менее случайно. Если вечеринки и устраиваются в связи с октябрьской годовщиной,

с 1-м мая и т. п., то их содержание бывает слабо связано с событиями, отмечаемыми данным праздником. Между тем вполне возможно устройство интересных тематических вечеринок. Все игры, песни, парады, «Викторина» и т. п. должны быть по материалу связаны с одной темой и должны придать всему вечеру определенное идейное содержание. Но, конечно, устройство таких вечеринок требует еще большей подготовки, так как устроители невольно будут ограничены в выборе материала, а заготовленный материал, как мы говорили, должен превышать фактически выполнимый в 2-3 раза. Это нелегко. Но зато такое тематическое единство должно повысить эмоциональную насыщенность вечеринки и ее общественную значимость.

Дадим примерную программу вечеринки, связанной с октябрьской годовщиной.

Примерная программа октябрьской вечеринки. *Часть I.* Фигурный марш. Всем раздаются красные флаги (бумажные или из материи; в последнем случае после марша их можно отобрать и оставить до другого вечера).

Комнатные игры можно изменить соответственно теме вечеринки. При бросании платочка можно называть имена деятелей 1917—1918 гг. (революционеров и контр-революционеров). Игру «Медведь идет» можно изменить таким образом: «медведь» будет представителем какой-либо партии, все «звери» — рабочие и крестьяне. Тот «медведь», которому удастся заполучить всех играющих, будет считаться «партийцем-большевиком» и получит в качестве приза хотя бы книгу по истории Октябрьской революции.

Часть II. «Викторину» можно построить сплошь на вопросах, связанных с Октябрьской революцией. Примеры: «Какой пост занимал Сталин в Совете народных комиссаров в 1917 г.» или — «Где находится самая полная коллекция прокламаций, листовок, воззваний, напечатанных в

эпоху октябрьского переворота?» (ответ: В Америке, в коллекции, составленной Джоном Ридом).

Шарады можно дать также с октябрьской тематикой (см. шараду «Пе-ре-вор-от» в главе о шарадах).

Коллективное хоровое пение можно построить исключительно на революционных песнях 1917 г., т. е. «Смело, товарищи, в ногу», «Русская марсельеза» и др.

Часть III. Здесь можно дать игру «Красные и белые» (см. ниже).

Игру «Газетчики» (см. ниже) можно изменить. Взять названия газет, выходивших в период октября 1917 г., и прохождение каждой газеты сопровождать пением определенной песни. Напр.: «Новое Время» — «Чижик, чижик, где ты был?»; «Речь» — «У попа была собака, он ее любил»; «Воля народа» — «Жил был у бабушки серенький козлик»; «Правда» — «Интернационал».

Последний финальный марш может быть проведен таким образом, что все участники получают флаги разных цветов. Различные цвета обозначают различные районы рабочего Петербурга 1917 г. Например: Выборгский район — синий, Московский — желтый, Нарвский — зеленый, Невский — красный, Василеостровский — розовый, Петербургский — серый. Каждому району можно в маршировке давать определенные задания.

В октябрьской вечеринке особенно ценным и интересным явится выступление очевидцев и участников переворота. Вокруг их рассказа можно завязать целую беседу.

Такова примерная программа октябрьской вечеринки.

Выше была речь по преимуществу о программе вечеринки для молодежи, между тем сейчас перед клубами стоит задача вовлечения в эти вечера и взрослых рабочих. Опыта в этой обла-

сти почти нет. Мы выскажем здесь только несколько соображений по этому поводу, поскольку нам удавалось на некоторых вечеринках наблюдать поведение взрослых и угадать те возможности, которые в этом отношении представляются.

Прежде всего заметим, что там, где есть много молодежи, наиболее «юные душой», т. е. эмоциональные и непосредственные, всегда заражаются общим настроением и с удовольствием принимают участие в общих играх. Это касается особенно людей пожилых и стариков и, главным образом, мужчин. Весьма рекомендуется давать таким лицам небольшие задания организационного характера — провести игру или исполнить такую-то роль в шараде и т. п. Молодежь всегда рада играть со стариками.

Далее необходимо учесть, что в таких номерах, как отгадывание шарад, «Викторина», хоровое пение, загадки, т. е. когда вся аудитория сидит, — втянуть взрослых в активность не представляется особенно трудным.

Наконец, не надо забывать, что очень многие любят просто наблюдать, как другие играют (особенно, где есть элемент состязания), танцуют, представляют. Надо только сделать так, чтобы они никому не мешали.

Но в тех случаях, когда взрослых приходится организовывать все-таки отдельно от молодежи, надо это делать небольшими группами. Надо использовать шахматы, шашки, домино (все эти игры должны быть в достаточном количестве!), а с остальными проводить так называемые комнатные малоподвижные игры или вводить чтение очень небольших, по преимуществу — веселых, рассказов и завязывать около этого беседу. Рассказы Зощенко, П. Романова, Баршева, а также наши сатирические журналы дают в этом отношении прекрасный материал. В аудитории, знакомой с литературой, может быть использован сборник «Парнас дыбом», в котором помещены талантливо написанные пародии на

классических и современных поэтов. Кроме того, интересный рассказчик (не эстрадный, а жизненный), делящийся своими воспоминаниями, или какой-нибудь товарищ, только что побывавший в других местах, могут надолго приковать к себе внимание кружка взрослых, и не их одних. Но за это дело должны взяться прежде всего члены правления самого клуба: они должны как следует позаботиться о заполнении интересных людей.

Программы домашних вечеринок.

В заключение скажем несколько слов о программе домашней вечеринки. И характер самого материала, и порядок его проведения должен несколько отличаться от клубной вечеринки. Во-первых, здесь почти все знакомы друг с другом, поэтому такие игры, как мнение, могут идти совсем иначе. Во-вторых, домашняя обстановка допускает ряд таких маленьких шуток и состязаний, которые в клубе теряются.¹ Что касается порядка проведения вечера, то он в значительной степени зависит от гастрономической части его. Общий оживленный разговор за столом, конечно, является лучшим началом. Но не следует злоупотреблять сидением за столом и сразу уничтожить все «продовольственные запасы». Дело организаторов во время перейти к играм, с тем чтобы незадолго до конца опять «подкормить» гостей. Располагать материал вечеринки надо по тому же принципу, что и в клубе. Сначала подвижные и малоподвижные игры, марш, танцы, затем шарады, отдельные выступления «talантов», наконец, опять динамические номера. После 3-3½ часов такого веселья еще лучше, чем в клубе, время можно провести за спорами или рассказами из пережитого. В домашней вечеринке на эту сторону надо обратить

¹ Материал см. Харлампиев — Коллективный отдых в рабочем клубе, стр. 62-64.

особенное внимание, а для этого, конечно, надо заполучить в свою среду соответствующих людей.

Таковы основные принципы организации вечеринок.

В дальнейшем мы даем примерный материал и небольшие методические указания к их проведению.

ЛИТЕРАТУРА

Очень много материала можно найти в журналах: «Рабочий Клуб», «Клуб» и «Культурный фронт».

«Вечера игр и развлечений» А. Зеленко, М. Козлов, Н. Кравченко, А. Родин. Изд. «Мол. Гвардии» 1927.

Харлампиев. — Коллективный отдых в рабочем клубе. Изд. ВЦСПС. 1925.

«Клубная работа. Практическая энциклопедия для переподготовки клубных работников. № 12 — Первичная массовая работа, глава: «Семейные вечера»

Замоскворецкий В. — Клуб рабочей молодежи. Изд. «Новая Москва», 1924.

Вепринский. — Художественная работа в клубе. «Прибой». 1926.

ЗАГАДКИ.

Еще с древних времен своеобразное искусство загадывания и отгадывания загадок было известно в самых различных странах. Это была одна из первоначальных форм поэтического творчества, требовавшая и большой выдумки, и меткого глаза, и быстрого воображения. Знаменитыми загадками обмениваются друг с другом царь Соломон и царица Савская. Общеизвестна загадка Эдипа: кто утром ходит на четырех ногах, днем на двух, а вечером на трех (отгадка: человек, в раннем детстве ползающий на четвереньках, затем ходящий на двух ногах, а в старости прибегающий к палочке.).

Мы видим, что загадки пережили тысячелетия. Наши древне-русские загадки попали в сказки, в стихи о Голубиной книге, в отдельные сборники народного творчества

и т. п., но в наши дни этот вид искусства ютится на последней странице журнала и представляет собою самый низший вид искусства, не входящий в круг ведения искусствоведов. Нам кажется, что это едва ли справедливо.

На всякого рода вечеринках загадки и близкие к ним жанры могут играть весьма заметную роль.

Самые лучшие загадки на вечеринке, конечно, те, которые выдумывают сами присутствующие. Загадки, вычитанные в всевозможных сборниках и задаваемые с эстрады, конечно, могут задаваться, но они возбуждают только интеллектуальную сторону психики присутствующих, между тем как самостоятельное выдумывание новых загадок будит фантазию, творческое воображение и гарантирует от подмены отгадывания загадки сообщением раньше известной отгадки.

Как выдумать загадку? Для этого надо присмотреться к существующим, часто замечательно удачным народным загадкам.

Примеры. Приведем для примера несколько загадок из менее известных (они могут быть загаданы с эстрады).

№ 1. Стоят вилы, на вилах кузов, на кузове — махало, на махале — зевало, на зевале, — сморкало, на сморкале — глядела, на гляделах — роща. (Человек).

№ 2. Есть три брата родные: один ест, ест, ест, — не наестся; другой пьет, пьет, пьет, — не напьется; третий — гуляет, гуляет, гуляет, — не нагуляется. (Огонь, земля, вода).

№ 3. Меня бьют, колотят, ворочают, режут, — я все терплю и всем добром плачу. (Земля).

№ 4. Кругла, да не девка, с хвостом, да немышь. (Репа).

№ 5. Кабы я встала, так небо достала; кабы руки да ноги, я бы вора связала; кабы рот да глаза, я бы все рассказала. (Дорога).

№ 6. Черненькая собачка свернувшись лежит, не лает, не кусает, а в дом не пускает. (Замок).

№ 7. Пришли воры, хозяев украли, а дом в окошки ушел. (Рыбаки, рыба, вода, сѣти).

**Принципы со-
чинения.**

Мы видим, что здесь применяется прежде всего прием сравнения. Поэтому для сочинения собственной загадки надо, обдумав загадываемую вещь, найти другую, с которой можно было бы ее сравнить. Например, в предпоследнем примере метко сравнение собачки, как сторожа, с замком. Во-вторых, весьма часто употребляется прием контраста — собачка лает, кусает, а замок не лает и не кусает. Далее мы видим прием схематизации — в первом примере, где, конечно, в каждой части имеются, кроме того, и сравнения. Наконец, в загадке иногда предмет определяется по происхождению, например, в известной загадке — «Идет свинья из Питера, вся истыкана» (наперсток).

Шарады.

Одним из популярных видов сложных загадок являются шарады. Шарадой называется загадка, в которой загадываемое слово разделено на части и каждая часть загадывается отдельно. Если мы, например, хотим загадать слово картуз, то можем сказать таким образом: «Шляпа — не шляпа, кепка — не кепка, а голову прикрывает». В шараде же, в целях большего развития загадки, слово делится на части, и загадывается сначала «кар», например: «Крик знакомый в небесах пред заходом солнца», потом «туз», например: «Мечта карточного игрока», и, наконец, дается загадка целого слова.

Принципы сочинения шарад несколько отличаются от принципов составления загадок. Отдельные части шарады можно давать не в форме настоящей загадки через сравнения, а просто путем указания той группы предметов, к которой данная часть слова относится. Например: мое первое — нота; второе — предлог; целое — порция лекарства (до-за).

Как загадки, так и шарады на вечеринке можно использовать в очень небольшом размере во время иногда вынужденного ожидания перед показом какого-нибудь номера.

О загадках смотри хорошую книгу Родина А. Ф. — Игры остроумия в клубной работе, изд. «Молодой Гвардии». 1926. Народные загадки можно найти в книжках Далея, Сахарова, а также в хрестоматиях по народной словесности. О шарадах смотри небольшую брошюрку Авлова Г. А. — Шарады, изд. «Долой неграмотность». Горбунов-Посадова и Короткова. Додумайте — не забывайте. Изд. Посредник. М. 1926. Иванов-Даль. — Игры, забавы и задачи для юной смекалки. Гиз. 1927.

ШАРАДЫ В ДЕЙСТВИИ.

Сущность.

Шарадой в действии или шарадой в лицах называется драматизированная шарада. Сущность ее заключается в том, что как отдельные части загадываемого слова, так и целое слово представляется в виде небольшой сценки. Пример: первая часть: ряд лиц машет руками, как крыльями, расхаживает, как ходят вороны, затем все с криком собираются в кучу и улетают; вторая часть: за столом сидит группа лиц и играет в карты; разговоры карточные: «сдаю, хожу»; наконец, один встает и заявляет: «крою всех — беру всю кассу»; целое: какой-нибудь человек танцует чечетку, все время играет своим картузом, который таким образом займет главное место во внимании зрителя. Решение шарады: картуз.

Шарада в действии, таким образом, есть своеобразный жанр драматургического и театрального искусства: надо умело и интересно задумать и разбить слово на части, а также ярко воплотить его в сценическом действии.

Играть в шарады можно и в клубе, и дома, заранее к ним приготовившись и экспромптом.

Причины их популярности.

Прежде всего рассмотрим психологию зрителей, отгадывающих шарадку, и психологию исполнителей, загадывающих и исполняющих ее.

Для зрителей в шараде соединяется момент зрительно-театральный с чисто интеллектуальным (надо отгадать загадку). Получается своеобразное колебание внимания, придающее всему зрелищу более сильную впечатляемость. К этому надо присоединить (если дело происходит на домашней вечеринке) удовольствие видеть на сцене своих знакомых и родных в тех или иных необычных образах и положениях. Надо отметить, что, в виду обычной краткости каждой шарадной сцены, для ее исполнения вовсе не нужно специально актерского умения: достаточно иметь небольшие театральные способности и дать два-три драматических штриха. Эта краткость, кинематографичность шарад выгодно отличает их от любительских спектаклей, в которых отсутствие театральной техники всегда бросается в глаза.

Что касается психологии самих участников, то здесь надо отметить и выдумывание самого слова (если оно не приготовлено заранее кем-нибудь), и придумывание, как его представить, и, наконец, само исполнение. Драматический инстинкт силен в человеке, в любительском спектакле далеко не всякий имеет время, да и смелость выступать, — в шарадах же можно в очень легкой форме хоть слегка коснуться «театральной стихии».

Перейдем к правилам составления шарад.

Правила составления.

1-е правило. Как самое слово, так и части его надо создавать с таким расчетом, чтобы они по возможности *не произносились* играющими, но чтобы ими можно было обозначить, *как заглавием*, все то, что представляется в сценке. Поэтому шарадное слово должно быть обязательно каким-нибудь понятием, выражен-

ным существительным в именительном падеже. Понятие может быть конкретное и отвлеченное. Местоимения я, ты и т. д., числительные 1, 2 и т. д. являются, соответственно новейшей терминологии, также существительными. В шараде они, конечно, употребляются. Шарадное слово, заключающее в себе при разделении на части междометия, названия гласных или согласных букв, а тем более неопределенное наклонение глаголов, является менее совершенным. Здесь мы почти всегда сталкиваемся с необходимостью произносить данную часть слова, а это суживает значение показываемой сценки. Только при изображении названия буквы можно этого избежать, о чем будет речь ниже.

2-е правило. Орфография отдельных частей шарадного слова должна быть та же, что и в целом слове. Не допускается, например, такое деление: ду-эль, как «ду» (играют на дудке) и «ель» (елка). Исключение из этого закона допускается только в отношении мягкого знака, ставимого в конце слова для обозначения мягкости и отсутствующего в середине слова, если последующие звуки оттеняют эту мягкость. Например: власт-ел-ни можно дать как «власть», «ель» и «ин» (междометие).

В случае, если все-таки допускается орфографическая неправильность, таковая должна быть оговорена во вступительном слове конферансье.

3-е правило. Количество частей, на которые делится слово, не должно превышать четырех (пятое — целое), так как в противном случае отгадывающие зрители забывают к концу то, что было вначале, и приходится первые сцены повторять. Наиболее удобным является слово, состоящее из трех частей, четвертое целое.

Деление слова может происходить не по слогам. Например: «а» (восклицание), «фр» (фырканье лошадей у водопоя), «ик» (икота после сытного обеда), «а» (снова восклицание).

4-е правило. Наиболее ценным является разделение слова на такие части, которые вместе с целым могут составить развитие одного продолжающегося эпизода. Приведем примеры.

Шарада: хор-овод. Первое: хор поет стоя. Каждый старается придать своему пению своеобразный характер. Второе: появляется воображаемый овод, за ним гонятся, хотят поймать. Целое: все сообща решают, чтобы овод не мешал петь, не стоять, а двигаться по кругу.

Шарада: форма-лист. Первое: кто-нибудь собирается на службу, надевает костюм — форму — и смотрит, чтобы все было в порядке. Второе: приходит на службу, требует бумагу, на которой расписываются приходящие на службу, видит, что нет подписи Иванова. «Иванов здесь? Позвать». Целое: входит Иванов. Начальник спрашивает: «Почему нет подписи? — «Забыл». — «Я вычту из жалованья». Дальше диалог на эту тему.

5-е правило. Необходимо строго соблюдать соответствие между загадываемым словом и театрально-драматургическим оформлением. Нельзя превращать сцены шарад в простые названия или показывания отдельных частей, но нельзя превращать также отдельные сцены в целые спектакли, заставляющие забывать о всякой загадке.

6-е правило. Количество действующих лиц в отдельных сценах должно быть возможно большее — хотя бы эти лица были эпизодичны. Обилие действующих лиц с минимальным заданием у каждого гарантирует от однообразия сцены. Сцены в семье, за обедом, в канцелярии, в школе, в церкви, на митинге, в больнице, в приемной и т. п. наиболее выигрышны в этом отношении.

7-е правило. Наконец, надо иметь в виду, что в шарадах, как в каждом примитивном театре, «драматургия» почти всецело зависит от внешних факторов: места, подходящих исполнителей, имеющейся бутафории и костюмов.

Конечно, при составлении шарады надо принимать во внимание прежде всего культурный уровень и область интересов отгадывающих.

Для разыскивания подходящих шарадных слов рекомендуется пользоваться простым орфографическим словариком.

Таковы основные правила составления шарады, которая вся разыгрывается либо пантомимой (под музыку), либо на импровизированном тексте. Пантомима может идти в форме «живого кино».

Переходим к основным правилам постановок
Правила поста- шарад.
повок.

1-е правило. Одним из главных условий интереса шарады является быстрый темп как в самих действиях, так и в перерывах. Поэтому лучше задержать начало шарады, но наметить план *всех* сцен и потом с самыми короткими антрактами дать все представление (антракт не больше одной-двух минут).

2-е правило. Удачное распределение ролей — залог успеха шарады. Каждый участник должен иметь очень небольшое задание, но соответственно своим данным.

3-е правило. Чрезвычайно важным является удачное использование места, где разыгрывается шарада. Все окружающие предметы, вроде шкафов, столов, люстры и т. п., путем какого-либо убранства или просто плаката с надписью должны ожить и войти в круг восприятия зрителя. Если шарада разыгрывается в помещении, где много кроватей, — можно и их использовать (целое — «боль-ниц-а» или «жар» в «по-жар»). Если действие происходит на воздухе — надо умело выбрать подходящую площадку. Лестница, крыльцо, качели, сложенные доски, колодец, повалившееся дерево, большой камень, мостик через ручей, беседка в саду, но обязательно какой-нибудь декоративный фон, около которого разыгрываются все сцены. Для сохранения единства зрительного впечатления желательно, чтобы все сцены были

разыграны около одного декоративного фона, менять же только плакаты, мебель и т. п.

4-е правило. При изображении тех или иных предметов или действий необходимо пользоваться приемами примитивного народного и детского театра. Лес изображается стоящими людьми, иногда как бы шатающимися от ветра (другие исполнители могут присесть на корточки и изображать грибы), в шараде: «бор-о-лавка». Всадника на лошади изобразит человек на палочке, которая может быть даже без лошадиной головки (в шараде «конь-чин-а»). Трамвай можно изобразить без всяких стульев: впереди становится один исполнитель (вожатый), затем, как в трамвае, друг против друга — два ряда держащихся под руку и слегка присевших исполнителей; сзади кондуктор. Преимущество такого трамвая в том, что он может даже двигаться. Использовать его можно, например, в шараде «пасс-а-жир». Картина, которую рассматривают по ходу сцены другие исполнители, может быть сделана из живых людей (целое «кар-тина»). Поднимающуюся в кадке опару (целое — «о-пара») можно дать таким образом: устроить замкнутый круг из части исполнителей, посадить внутри несколько человек на корточках и покрыть простыней; кто-нибудь, повыше ростом, палкой будет мешать опару, которая постепенно будет подниматься. Для изображения слона три исполнителя кладут друг другу руки на плечи, кроме первого, который держит подушку с привязанным полотенцем; на руки двух других сажают еще по исполнителю, и все это покрывается простыней — получается слон. Поезд можно изобразить движущимися гуськом друг за другом исполнителями, причем первый должен пыхтеть и двигать руками, как поршнем (во время исполнения целого — «ката-строфа»).

5-е правило. Элемент ряжения необходимо использовать в шарадах возможно шире, тем более, что это крайне про-

сто сделать. Чужая шляпа, чужое пальто, как всякое употребление предмета не в обычном порядке, сами по себе уже могут вызвать смех; здесь же такое частичное переодевание может более ярко представить образ, задуманный исполнителем. На свежем воздухе летом детали костюма можно сделать из веток с листьями, цветов, ползущих растений и т. п. В комнатах (в семье) можно использовать простыни, салфетки, одеяла, которые очень оживляют игру (простыни в целом — «при-видения»). Что же касается грима, то он может быть самым обыкновенным: уголь для морщин, для негров и для трубочистов, губная помада (или клюква) для румянца клоуна и для изображения крови.

6-е правило. Нужные по ходу действия предметы можно заменять воображаемыми, причем получается часто больший эффект, чем если бы предметы были настоящие. Громоздкие предметы — автомобили, тракторы, заводские машины, броненосцы — можно делать путем нагромождения друг на друга предметов обыкновенной комнатной мебели. Стол, на котором стоит еще стол, а на этом столе положены три — четыре стула, уже производит впечатление, а тем более, если это будет означать капитанский мостик (в целом «бар-о-метр», когда во время бури внимание всех сосредоточено на вопросе о перемене давления воздуха).

7-е правило. Весьма рекомендуется использовать в шарадах всякого рода плакаты с рисунками и надписями. Если шарады делаются не экспромптом, а готовятся заранее (в клубе это всегда должно быть именно так), такие плакаты лучше и выгоднее всего писать на обыкновенных обоях (самая дешевая и крупного размера бумага). Писать можно кистью, пользуясь обыкновенными красками, синими, зелеными или черными чернилами.

8-е правило. Ведение всей шарады должно быть сосредоточено в руках одного лица, который может исполнять какую-нибудь роль, а может быть только своеобразным

конференсье. Особенно важным является во-время кончить ту или иную сцену. С одной стороны, необходимо, чтобы зрители успели получить достаточно впечатления от сцены, и чтобы нужные для отгадывания представления были даны в полном объеме, но, с другой стороны, нельзя утомлять зрителей повторностями и разжевывать то, до чего им все-таки нужно додуматься. Во-время кончить сцену должен именно этот ответственный руководитель шарады.

Этот же конференсье перед началом показа объясняет, в чем заключается игра в шарады (если в аудитории есть лица, не знающие шарад), затем сообщает, на сколько частей разделено слово, и предупреждает, чтобы все те, которые отгадают шараду, раньше окончания последнего действия вслух отгадки не говорили, а написали бы на записочке и передали бы конференсье или (если аудитория не велика) просто сказали бы ему под ушко. Перед каждой сценой конференсье снова громко заявляет: «Будет представлена такая-то часть» или: «сейчас будет представлено целое».

В клубе, да и дома, можно установить первым трем — пяти, правильно угадавшим шараду, премию в виде, например, «замечательно вкусного леденца» или «редкой сладости конфеты».

Теперь дадим несколько указаний чисто организационного характера. Надо различать шарады с предварительной подготовкой и экспромтные. Если последние вполне уместны на домашней вечеринке и, может быть, в небольшом кружке в клубе, то на большом клубном вечере рассчитывать на составление здесь же на месте интересной шарады является по меньшей мере рискованным. Необходимо, чтобы организационное ядро заранее проработало несколько шарад и заготовило необходимые предметы или плакаты. На самом же вечере, набрав из желающих нужное количество людей, сначала предложить им самим выдумать шарады. Если будут пред-

ложены действительно удачные, то можно их представить. Если же эти шарады будут не очень удачны (что весьма вероятно), тогда, предложить заготовленные заранее. В таких случаях, когда большинство участвующих является все-таки без подготовки, целесообразно ставить шарады с преобладанием массовых сцен: это даст возможность, с одной стороны, использовать очень большое количество исполнителей (до пятидесяти на обычной клубной сцене), а с другой — каждый сможет участвовать в сравнительно мало ответственной роли.

В небольшой клубной или семейной компании, где хотят играть в шарады все присутствующие, можно разделиться на две партии и шарады представлять друг другу по очереди.

Необходимо отметить, что в некоторых шарадах возможно использовать самостоятельные выступления художественного порядка. Для слога «па» можно станцевать какой-нибудь танец, для слога «хор» — выступить с хоровым пением, для целого в «за-гад-ка» — загадывать загадки собственного сочинения и т. п. Но, конечно, с такими выступлениями надо быть крайне осторожным, так как они могут ослабить внимание ко всей шараде, как таковой.

Примеры. Приведем сначала пример чисто массовой шарады.

Шарада: «ком-му-на».

Первое: все исполнители делают вид, что играют в снежки (кстати: снежки можно сделать и «настоящие» — смять небольшой кусок бумаги, слегка намочить водой и обернуть тонким слоем обыкновенной ваты; таких снежков надо наделать на тридцать — сорок человек около сотни; делаются они очень быстро).

Второе: все играющие изображают стадо коров, пасущихся на лугу. Некоторые могут слегка мычать, при коровах может быть и пастух.

Целое: все исполнители распределяют между собою всевозможные работы: одни пилят, другие вбивают гвозди, третьи чинят сапоги, четвертые стирают белье, пятые гладят, шестые бреют, седьмые пишут и т. д. Это — «коммуна».

Но возможно разыгрывание шарад перед массовой аудиторией без привлечения неподготовленных исполнителей — исключительно силами заранее подготовившихся (например, членами драматического кружка).

Приведем пример такой постановочной, предварительной срепетированной шарады.

Первое. За столом, поставленным в виде буквы П, сидят лица, долженствующие изображать министров Временного правительства (Чернову, Керенскому и некоторым другим можно дать при помощи грима портретное сходство). На столе перед каждым — чашечка с мыльной водой. Каждый из них по очереди через соломинку или свернутую трубочкой бумагу (с раструбом) пускает мыльные пузыри, при этом «пыхтит». Если аудитория мало подготовленная, то можно каждому дать по небольшой реплике вроде: «Граждане свободной России, мы постановили вести войну до победного конца» и т. п.

Второе. Комната буржуазной семьи. Группа молодежи около рояля разучивает революционные песни, так как они самые «модные». Говорят о том, с какой же ноты надо начинать Марсельезу — называют несколько нот. Начинают с *ре* (в соль мажор) и поют первый куплет. Всему исполнению надо придать комический характер.

Третье. Группа старорежимных военных (погоны из папки, бумажные медали, звезды) совещается, что предпринять в такую важную минуту (в связи с беспомощностью Временного правительства). Наконец, встает один генерал и предлагает: «Господа! Мы должны просто отобрать, отнять, скажем прямо — украсть все оружие, которое нахо-

дится в руках Красной Гвардии. А тогда — дело ясно: революция пойдет на убыль, и снова восстановится старый порядок, о котором мы так жалеем все». Кто-нибудь задает вопрос: «А свобода?» Генерал ответит: «А свободу мы также украдем! Вот и все»!

Четвертое. Заседание военно-революционного комитета. На стене календарь — «24 октября». К группе рабочих, заседающих за столом, все время подходят лица и говорят: «Я от завода Сименс и Гальске», «я от Преображенского полка», «я от типографии «Новое Время»» и пр. Далее начинается совещание с прибывшими делегатами.

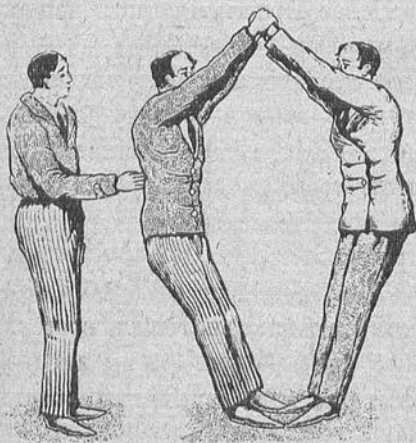
Целое. Комната, в которую все время вводят под конвоем людей старорежимного типа. Затем в комнату входит комендант и громко заявляет: «Все вы по приказанию военно-революционного комитета арестованы, как активные деятели контр-революционного правительства».

Ответ шарады: «пе-ре-вор-от».

Дадим в заключение несколько примеров на изображение отдельных слогов. Существует несколько типов слогов, которые имеют более или менее трафаретные формы инсценирования. Для лиц, мало опытных в шарадах, они могут дать известный материал.

I. Название нот — до, ре, ми, фа, соль, ля, си — часто входят составной частью в слова. Изображать ноты можно следующим образом: 1) Группа исполнителей собирается петь хором. Руководитель хора голосом тихонько дает основное трезвучие, в котором и должен заключаться требуемый слог. 2) Певец (или певица) упражняется в пении на высоту звука и поют название нот. Требуемая по шараде нота должна не удаваться певцу. Само собой разумеется, что данные исполнения надо обставить целым рядом затупевающих моментов — волнением перед экзаменом в консерваторию или перед выступлением в ответственной партии и т. п.

II. Отдельные гласные или согласные буквы можно изображать такими приемами: 1) Их можно делать из самих исполнителей, расположив последних (лежа или стоя) так, чтобы из них получилась требуемая буква. Например: приходят три человека и становятся таким образом, что изображают букву «ю» (см. рисунок). 2) Можно дать школу, урок русского языка и построить сцену по поводу какой-нибудь грамматической ошибки, сущность которой заключается в требуемой букве. Например: «Иванов, почему



Изображение буквы «Ю» для шарады.

опять ты написал «Вада»? Какое существует правило?» 3) Вводить заика, постоянно заикающегося на требуемой букве.

III. Междометие. Междометие «а» или «о» можно дать путем изображения какого-нибудь человека, вечно всему удивляющегося. Междометие «ух» можно дать случайным падением целого воза (запречь «в стол» двух «лошадей», на

стол навалить стулья, наложить пакеты, посадить людей — и всем вдруг свалиться, воскликнув «ух!»

Шуточные шар-
ады-загадки.

Заканчиваем наш обзор шарад несколькими примерами шуточных шарад, вернее, просто загадок в действии.

I. Ставится стул (или скамья). Исполнитель заявляет: «Шарада в двух частях, третье — целое. Первое.» Проходит *по* стулу. «Второе.» Проходит *за* стулом. «Целое.» Садится на стул, приняв какую-нибудь искусственную позу. Отгадка — «по-за».

II. Ставится стол, на столе — зажженная свеча. Исполнитель заявляет: «Отгадайте, какое весьма интересное, поучительное, трудное и продолжительное действие будет показано». Затем исполнитель медленно проходит кругом стола.

Отгадка — «кругосветное путешествие» (т. е. «путешествие вокруг света»).

III. Конферансье заявляет: «Мы задумали слово, разбили его на три части. Целого показывать не будем, так как оно очевидно. При разбивке слова на части мы вставили в одном месте мягкий знак. За это не сердитесь. Первое». Выходят пять исполнителей, становятся в ряд. Конферансье: «Второе». Все пять исполнителей падают ниц. Конферансье: «Третье». Все пять исполнителей громко кричат: «А!» Отгадка: «пять-ниц-а», т. е. пятница.

IV. Конферансье заявляет: «Сейчас будет представлено в действии одно из основных понятий теории словесности, взятое, правда, в родительном падеже». Устраивается нечто в роде люльки, в него кладут исполнителя, завернутого в простыню. Он должен изображать младенца. Младенец орет. Его качают, ему поют песню, он орет еще больше. Наконец, приносят банку, на которой написано «Вишневое» и кормят вареньем. Младенец стихает. Отгадка: «стих-от-варения».

V. Конферансье заявляет: «Будет представлено в одном действии: редчайший продукт современного плодоводства». Выходят несколько человек с нацепленными крупными буквами «А».

Указательными пальцами указывают на буквы. Отгадка: «а-на-нас».¹

¹ Литература по шарадам в действии почти отсутствует. Нам известна статья Курдюмова в сборнике Вепринского «Художественная работа в клубе», изд. Прибой. 1926.

«ВИКТОРИНА».

Сущность и значение.

С легкой руки журнала «Огонек» заимствованная из Америки игра «Викторина» получила у нас широкое распространение.¹ Она заключается в следующем: Дается несколько десятков вопросов из самых разнообразных областей знания. Правильный ответ оценивается в два очка, приблизительный — в одно очко. Если вопрос можно расчленить на два, то ответ на каждый оценивается в одно очко. Отсутствие ответа или ответ неправильный в расчет не принимается. Получившие наибольшее количество очков считаются «победителями».

Формы проведения.

В «Огоньке» (а затем и в других печатных органах) обычно все вопросы одной серии «Викторины» печатаются в одном номере, а ответы — в следующем. При таких условиях между вопросом и ответом проходит от суток до недели. Играющие могут использовать всевозможные источники для получения правильного ответа на вопрос, и количество очков, полученных каждым играющим, не является показателем его собственного умственного развития. Часто интерес игры в этом случае заключается в процессе разузнавания правильных ответов.

Но можно играть в «Викторину» и устно, т. е. ответы сообщать сейчас же после оглашения вопросов всей серии, как это практикуется теперь у нас в домах просвещения, рабочих клубах и библиотеках. Делается это так. Проводящий «Викторину», объяснив сущность игры, задает вопросы (иногда вопросы, кроме того, даются еще на

¹ Название «Викторина» образовано от латинского слова «Виктория» — победа. Название придумано редакцией «Огонька» в надежде, что игра поможет читателям одержать победу в борьбе за расширение своего умственного кругозора.

экране). Всем играющим, которые могут сидеть в зрительном зале, заранее раздается бумага и маленькие карандашники (практика показала, что большинство, особенно мужчины, имеют карандаши при себе). Все играющие пишут на этих листках бумаги ответы под соответствующими номерами. На обдумывание и писание ответов дается две или три минуты. По окончании всей серии вопросов листки сдаются организатору, и объявляется перерыв, который (если это не специальный вечер «Викторины», а вечеринка) может быть заполнен другими увеселениями. Когда организаторы (если много участников «Викторины», то и организаторов надо побольше) ознакомятся с ответами, снова собирается публика и оглашаются результаты. Получившие наибольшее количество очков считаются выигравшими и могут получать призы. Надо заметить, что при ответах нельзя пользоваться никакими пособиями или спрашивать ответа у кого-нибудь постороннего. Поэтому лучше, чтобы играли в «Викторину» все присутствующие, так как тогда каждый, желая выиграть, будет держать свои знания в тайне. По окончании игры *обязательно* оглашаются правильные ответы на все вопросы.

Когда аудитория слишком велика и есть основания опасаться, что далеко не все будут заполнять листки, рекомендуется вопросы «Викторины» вывесить в фойе на отдельном плакате, а рядом ящик. Особым плакатом надо разъяснить сущность игры и предлагать до такого-то часа ответы опускать в ящик. Подпись под ответами обязательна, так как только таким образом можно узнать автора ответов и выдать ему, если полагается, премию. В конце вечера ведущий «Викторину» оглашает правильные ответы и выдает призы получившим наибольшее количество очков.

Значение этой игры заключается в том, что в легкой форме состязательной игры дается возможность повторить,

а то и просто узнать ряд чисто практических или общеобразовательных и вообще интересных сведений.

К сожалению, игра «Викторина», перешедшая из «Огонька» в другие печатные органы и практикуемая в целом ряде культурно-просветительных организаций, при неумелых руководителях превращается в анекдотические вопросы, похожие на вопросы, задаваемые наиболее тупыми педагогами старой школы специально для того, чтобы срезать учащихся на экзамене. Такая постановка сразу лишает «Викторину» всякого смысла.

Работа с «Викториной» требует соблюдения следующих методических правил.

**Методические
правила составления
вопросов.**

1. При составлении вопросов или подборе их из уже имеющегося материала необходимо считаться с аудиторией, которой «Викторина» будет предложена. «Викторина» на домашней вечеринке вузовцев, педагогов, инженеров должна иметь совершенно иные вопросы по сравнению с «Викториной» в рабочем заводском клубе — и не только по степени легкости, но и по самому характеру вопросов. В минимальном количестве в «Викторину» можно вставлять и такие вопросы, на которые *заведомо* ответы не будут получены. Делать это можно тогда, когда сам вопрос с точки зрения культурно-просветительной является очень важным, над которым всем следует задуматься.

2. Необходимо различать вопросы характера анекдотического и шуточного от действительно серьезных вопросов и, может быть, оценивать ответы разным количеством баллов.

3. Возможно привлекать к составлению вопросов самих участников вечеринки, взяв с них обещание, что они никому не разболтают ответов или, еще лучше, изолировав их от остальной аудитории (избрать, например, в президиум). Но, конечно, в этом случае необходимо, чтобы орга-

низаторы «Викторины» имели исчерпывающий ответ на задаваемый вопрос. Для этого надо проверить сообщаемый ответ по энциклопедическому словарю, соответствующему пособию или у специалиста.

4. На вечеринке количество вопросов «Викторины» отнюдь не должно быть очень велико. Если загадывание происходит в общей зале, то всей игре можно посвятить минут 40: для задавания вопросов и писания ответов минут 20 — 25 (в это время можно пропустить серию в 15 вопросов) и для оглашения ответов и выдачи призов — минут 10.

5. Необходимо, чтобы вопросы в «Викторине» располагались равномерно по различным областям знания. Политика, наука, техника, экономика, география, искусство, быт, гигиена, литература, языкознание и т. п., а также ряд шуточных вопросов — вот материал «Викторины».

Обратим внимание на два типа вопросов, доминирующих во всех серьезных «Викторинах», — вопросы политического и хронологического характера. В целях политического воспитания рекомендуется обязательно вводить вопросы по этим областям знания, *воспользовавшись материалом из текущей прессы*. Таким путем легко обнаружить людей, в газетах читающих только объявления, суд, происшествия, «театр и музыка». Шутливо пристыдив (никогда не называя имен!), можно побудить их к серьезному чтению газет. Надо твердо помнить, что знание международной политики и внешней и внутренней политики своего государства есть показатель культурности и сознательности и необходимо интерес к этому знанию всячески прививать. Примерные вопросы: Кто сейчас премьер в Англии? С каких пор Муссолини получил диктаторскую власть в Италии? В каком государстве пост премьер-министра как бы «по наследству» перешел от одного брата к другому?

На втором месте идут вопросы хронологические. Они важны в том отношении, что всякое хронологическое представление более осязательно позволяет ощутить современность. Поэтому вопросы хронологического порядка занимают такое большое место во всех «Викторинах». Примерные вопросы такого рода: Когда в России впервые пошли трамваи? Кто и когда изобрел фотографию?

6. При составлении самих вопросов надо обратить внимание на следующее. Секрет составления удачных вопросов «Викторины» заключается в том, чтобы находить непривычные связи между отдельными предметами, которые могут натолкнуть на определенные выводы. Говоря образно, если в нашей голове знания и мысли лежат по вертикалям, то «Викторина» пытается их связать по горизонтали. Пример: с именем Н. В. Гоголя у нас может быть связано очень многое, но никак не стихи; наоборот, со стихами у нас может появиться в голове самое неожиданное представление, но никак не Гоголь, а «Викторина» пытается их связать и дает вопрос: сколько произведений написал Гоголь в стихах и как они называются? И, действительно, Гоголь в юности (18 лет) написал и напечатал идиллию «Ганя Кюхельгартен» и, кроме того, до нас дошло три небольших его юношеских стихотворения. Смысл такого вопроса «Викторины» в том, что он показывает творческий путь писателя. Еще пример. Какой великий изобретатель России, имеющий мировую славу, постоянно живет не в научном центре, а в захудалом провинциальном городке? Ответ — Циолковский, первый ученый, поставивший на строго-научную почву вопрос о междупланетных сообщениях, живущий постоянно в Калуге. Ведь в обычном нашем мышлении все великие ученые обязательно связываются с академиями или во всяком случае — с университетами, исследовательскими институтами и пр. Наоборот, провинциальный город, не имеющий университета, никак

не может быть, повидимому, местожительством великого ученого. А между тем это так, — и такой вопрос в «Викторине» неизбежно подчеркнет ценность краеведческой идеи о том, что не только в четырех — пяти городах Советского союза можно делать большое культурное дело.

**Шуточные
вопросы.**

Что касается шуточных вопросов, то здесь принципы их составления носят несколько иной характер. Прежде всего используются всякого рода омонимы (т. е. слова, произносящиеся одинаково, но получившие со временем совершенно различные значения). Пример (из «Огонька»): Какие два вида яблок не употребляются в пищу? Ответ: Адамово и глазное яблоко. Таких вопросов можно сколько угодно сочинить в связи со словами «коса», «нос» и т. п. Далее, необходимо использовать невнимательность при чтении или слушании некоторых выражений, происходящую от искусственного перевода внимания на несущественные моменты вопроса. Напр.: Кто в самом начале XIX века ходил вверх головой? (Ударение необходимо сделать на первой части вопроса). Многие, конечно, задумаются, пройдет законная минута, и голова будет занята следующим вопросом, а между тем ответ прост: буквально все ходили вверх головой как в самом начале XIX века, так и во все другие времена. Наконец, необходимо использовать и так называемую игру слов. Приведу два общеизвестных примера: когда человек бывает деревом? Ответ: когда он бывает «со сна» (т. е. после сна). Другой пример: когда часовой бывает цветком? Ответ: когда он бывает «не за будкой», а в будке или далеко от нее.

В «Викторине» может найти себе место и простая загадка-шутка, в роде хотя бы такой (из книжки Игнатова «В царстве смекалки», часть I): Разделить пять яблок между пятью лицами так, чтобы каждый получил по яблоку, и одно яблоко осталось в корзине. Ответ: одно лицо

берет яблоко вместе с корзиной. Здесь, конечно, секрет заключается в переводе внимания на корзинку, в которой, будто бы, должно остаться одно яблоко *после* раздела.

В заключение необходимо сказать, что само проведение «Викторины» должно идти в быстром темпе, бодро, весело, но в то же время с соблюдением всех правил. В «Викторине» более, чем в других играх, движущим стимулом являются призы. Как и всегда во всех состязаниях, эти призы должны быть заранее объявлены — и не в общей форме: «будут выданы призы», а в конкретной: «будет выдано 10 вкусных шоколадных конфет, тех, которые в оловянной обертке».

ХОРОВОЕ ПЕНИЕ.

Виды хорового
пения на ве-
черинке.

Хоровое пение *всех* участников вечеринки возможно в тройкой форме.

1) Пение во время какого-нибудь марша.

Пример такого пения имеется в игре «Газетчики». Дирижировать таким хором нет необходимости. Надо только, чтобы исполняемые песни были хорошо известны данной аудитории.

2) Пение в конце вечера какой-нибудь песни, слова которой всем известны. Если вечеринка приурочивается к событию, имеющему общественное значение, то такой песней должен быть, конечно, «Интернационал». Пение «Интернационала» всегда должно быть проведено в приподнятом настроении. Нередко замечается какое-то казенное отношение к пению этого гимна. Руководитель своим поведением и интонациями должен показать, что исполнение «Интернационала» является обрядом, полным глубокого внутреннего смысла. Этого можно добиться хотя бы грозным окриком: «Шалки долой! Полное спокойствие! Прекратить

хождение по залу! (Пауза). Сейчас все мы исполним гимн трудящихся всего мира!» Руководитель обязательно должен стоять на видном месте и дирижировать исполнением. Весьма желательно, чтобы дирижер пел и сам, выразительно произнося каждую фразу гимна.

3) «Всеобуч пения».¹ Пение сидя, всем залом. Заключается всеобуч в следующем: Берется какой-нибудь стихотворный текст (специально написанный или литературный) и разбивается на части для исполнения женским, мужским и смешанным хором. Затем этот текст пишется на плакатах очень крупным шрифтом (чтобы видно было с последней скамейки зала) и под какой-нибудь известный мотив исполняется всем зрительным залом — сначала «на-черно», потом — «на-чисто». Практика показала, что на массовой вечеринке из разделения на голоса ничего не выходит, поэтому петь надо всем в унисон. Хором дирижирует руководитель.

Хор можно делить по иному принципу — на правую и левую половину зала, на мужчин и женщин и т. п.

Приведем пример одного такого номера, который можно усложнить еще действием на сцене.

Примерный материал. Открывается занавес. Несколько столярных верстаков, на них доски и рубанки. Выходят столяры и готовятся начинать работу. На просцениум справа и слева выносят большие плакаты с текстом стихотворения В. Казина «Ручной лебедь».

Дирижер говорит: «Сейчас, товарищи, сложный коллективный номер. На сцене будут работать столяры, а вы будете в такт петь — под известный мотив «из-за острова на стрежень».

¹ Название взято из театра «Балаганчик», существовавшего в Ленинграде в начале 20-х годов. Такой же «Всеобуч» применялся до революции в театре «Летучей Мыши» Баллиева (в Москве).

Текст плакатов.

I плакат — поет правая половина зала.

Спозаранок
Мой рубанок,
Лебедь, лебедь мой ручной,
Торопливо
И шумливо
Мною пущен в путь речной.

II плакат — поет левая половина зала.

Плавай, плавай
Величавый,
Вдоль шершавого русла.
Цапай, цапай
Цепкой лапой
Строй стружек и тепла.

III плакат — поет весь зал.

Лебедь мчится,
И клубится
Шумный, шумный водопад,
И колени
В белой пене
Утопают и кипят.

Во время хорового пения столяры на сцене в такт работают рубанком.

Хоровое пение, конечно, сопровождается музыкой.

Материал для того и другого можно брать из чтцов-декламаторов, хрестоматий и сочинений современных поэтов.

Возможно использовать также юмористические стихотворения, помещаемые в журналах «Бегемот», «Смехач», «Пушка» и т. п.

Из мелодий, под которые легко петь (соответственно ритму стиха), упомянем следующие:

- 1) «Мой костер в тумане светит».
- 2) «Оружьем на солнце сверкая».
- 3) «Кирпичики».
- 4) «Вдоль да по речке».
- 5) «Вниз по матушке, по Волге».
- 6) «Чижик-чирик, где ты был?»
- 7) «Не осенний мелкий дождичек».
- 8) «Вещий Олег».
- 9) «Мы пойдем к буржуям в гости», и т. д.

Особенно рекомендуем использовать литературный кружок для сочинения стихотворений специально для данного вечера. Такие стихи всегда имеют успех.

ЦИРК.

Организация. Удобнее всего это развлечение устраивать в большом зрительном зале, в середине вечера, усадив публику. Развлечение требует обязательной предварительной подготовки нескольких лиц. Кроме того, привлекаются желающие участвовать из публики.

Перед закрытым занавесом выходит руководитель и заявляет: «Товарищи! Совершенно неожиданно! Проездом из Гонолулу в Сингапур! Только один вечер! Группа цирковых артистов — всемирно и не всемирно известных! Все, знающие какие-нибудь трюки и цирковые номера в роде наших, приглашаются для совместной работы! Мы начинаем! Заявки желающих принимаю в перерыве».

Далее следует показ отдельных номеров, приготовленных заранее. Занавес открывается.

**Примерный
материал.**

«Номер первый. Знаменитый силач поднимает сразу миллион килограммов». Выходит исполнитель (надо выбрать потоньше и поменьше ростом, одеть трусики и гимнастерку). Затем четыре человека с трудом вносят на сцену черную гирию, на которой написано белыми цифрами: «1.000.000». Гирия, конечно, сделана из картона, но обращаться с ней надо, как с очень тяжелой. Затем вынесшие гирию люди уходят. «Силач» делает ряд гимнастических движений, а затем постепенно, с видимым усилием, поднимает гирию все выше и выше и, наконец, — выше головы. После этого медленно ставит ее на пол, вытаскивает из кармана носовой платок (предварительно сильно намоченный), вытирает им голову и выжимает его перед публикой. Впечатление получается такое, что это выжимается пот в результате необычайного физического напряжения. Раскрывать секрета перед публикой не следует. Поднятие и опускание гири происходит под музыку.

«Номер второй. Образцы доисторического человека. Великаны — редкие экземпляры, найденные академиком Ферсманом в Средней Азии совершенно живыми. Одеты в современные платья». Сделать этих великанов надо таким образом: на плечи одного участника садится другой и драпируется пледом или одеялом, так что получается «великан». Таких великанов можно выпустить несколько и заставить говорить на «праиндоевропейском» или «доисторическом» языке (на самом деле — просто тарабарить). Демонстрацию великанов затягивать не следует; номер пужно вести под музыку.

После второго номера можно еще раз обратиться к публике с просьбой принять участие всем желающим. Если на этот призыв реагируют слабо, надо пообещать приз. В нашей практике один раз даже был допущен случай «провокации»: посадили в публику «своего», но без значка.

После некоторого колебания он, как «рядовой» зритель, вышел и потащил за собою других.

Приведем еще несколько номеров для цирка.

«Соло на виолончели». Выносят стул. Выходит «знаменитый маэстро». Садится на стул. В руках у него длинная палка — «смычок». Затем двое «прислужников» выносят какого-нибудь толстого товарища, держа его ногами кверху. Этот товарищ должен изображать виолончель. «Маэстро» начинает «играть», водя палкой по животу товарища и напевая какую-либо мелодию. Пианист или гармонист ему аккомпанируют.

«Конный номер». Выходит «сам Труцци» с бичом. Затем выбегают «лошадки»: несколько девушек или парней, лучше одинаково одетых или имеющих какой-либо один отличительный значок. Начинается под музыку бегание лошадок по кругу. «Маэстро» дает различные приказания: «галоп», «легкая рысь», «карьер», «шаг» и т. п., затем «лошади» становятся на «дыбы» (соответственные движения руками) и делают разные движения.

Здесь же, в цирке, можно показать ряд научных развлечений-фокусов.¹

ФИГУРНЫЙ МАРШ.

Организация. Фигурный марш по времени занимает на вечеринке не очень большое место, но по эмоциональному воздействию — едва ли не первое. Там, где из методических соображений фигурный марш перемежается с танцами, вечеринку открыть лучше просто танцами, а минут через десять объявить громко: «В одну колонну!»

¹ Материал можно найти в книжке А. С. Маслова — Фокусы и научные развлечения в клубной работе, изд. «Молодой Гвардии», 1927, и в уже упомянутой книге «Вечера игр и развлечений».

Далее вести фигуры попеременно с общими танцами. Фигурным маршем рекомендуется и закончить вечеринку.

Музыка в фигурном марше может быть и на $\frac{3}{4}$ (вальс), и тогда название «марша» является чисто условным.

Рекомендуется начинать вечеринку фигурами в размере $\frac{3}{4}$, при которых движения бывают более плавными, а заканчивать в $\frac{4}{4}$ — настоящим маршем. Удобным является вальс Глицки из второго акта «Жизнь за царя», причем, если фигуры ведутся под рояль или баян (а не оркестр), рекомендуется музыканту отдельные части этого вальса применять к подходящим фигурам. Для финального марша наиболее яркими, хотя и устаревшими, являются до сих пор не превзойденные марш Зуппе из оперетты «Боккачио», марш Пуни из «Конька-Горбунка» или галоп Ашера «Без забот». Во всяком случае, музыка марша должна быть согласована с дирижером. Часто только из-за неудачно подобранного репертуара проваливается весь фигурный марш.

Ниже мы приводим перечень наиболее употребительных фигур. Их нельзя, конечно, давать сразу в один марш, а необходимо комбинировать. Начинать лучше всего с построения всех в одну колонну. Тон команды дирижера должен быть все время радостным, шутливым, своим взглядом он должен охватывать всех участвующих, сосредотачивая его на наиболее хмурых и серьезных. Отнюдь нельзя давать команду крикливо, по военному. Все приводимые ниже фигуры носят примерный характер. Дирижер должен чувствовать, сколько времени изживать и варьировать одну и ту же фигуру и когда совсем кончать марш. Если фигуры перемежаются танцами, то надо иметь в виду, что исходными положениями являются «колонна» и «круг».

1-я фигура. «В одну колонну». Руководитель командует: «По парам! Носами ко мне!» Затем идет обыкновенный марш, причем дирижер, идущий впереди, должен да-

вать движениям различный темп и различный характер. По соглашению с музыкантом можно давать то очень быстрый, то, наоборот, медленный темп и, соответственно этому, то замедлять, то ускорять шаг. Характер движения можно также варьировать: простой шаг, прыжки (каждой ногой ступать два раза, подпрыгивая на второй раз), очень короткие «шажки» и длинные «шажища», бег на абсолютно выпрямленных ногах (без сгибания колен), захлестывание одной ноги за другую (правой ногой шаг делается в направлении левой, левой — в направлении правой), журавлиный шаг (т. е. вытягивание ног возможно выше перед собой), шаг или прыжок с хлопанием в ладоши и т. п. Небольшие расстояния можно вести еще на корточках или с сомкнутыми ногами вприпрыжку. Ведя за собой всех участвующих, руководитель может делать всевозможные рисунки.

2-я фигура. «Туннель». Подойдя к концу зала, дирижер командует: «Стоп! Продолжая держаться за руки, поднимите руки на подобие воротцев. Первая пара иди воротцем, вторая за ней и т. д. — в туннель». У этой фигуры может быть вариант. Дирижер останавливает первую пару и без всякой команды сам, нагнувшись, или даже на корточках, проходит под руками первой пары, предлагая ей следовать за собой. Идя под руками участвующих и проталкивая себе дорогу, руководитель тихонько говорит: «Позвольте пройти». Появление его где-то внизу часто бывает совершенно неожиданным и вызывает поэтому смех.

*3-я фигура. «Шенка».*¹ Дирижер командует выходящим из туннеля: «Мужчины — налево, женщины — направо!» Если публика достаточно тренирована в физкультурных маршах, то, чтобы сбить, можно дать команду наоборот: «Мужчины — направо, женщины — налево!» В этом случае

¹ Так окрестили в наших деревенских клубах фигуру вальса: *Chaine chinorie*.

происходит движение мужчин и женщин крест на крест и они сталкиваются.

Дальнейшая команда такова: «При встрече беритесь под руки, делайте один круг и переходите к следующему — так же под руку, поворот — и опять к следующему и т. д.» Когда «шенка» кончается — новая команда.

4-я фигура. «Большой круг». Дирижер командует: «Взяться всем за руки. Большой круг! Налево!» Немного спустя: «Направо!» Затем: «Стоп!» Руки свободны! Женщины вперед, в середину круга. Беритесь за руки. Мужчины остаются снаружи. Женщины идут налево, мужчины — направо. Быстрее! Наоборот: женщины — направо, мужчины — налево».

К этим двум кругам можно подойти, минуя большой круг. Для этого надо, когда «шенка» будет подходить к концу, скомандовать: «Женщины и мужчины продолжают идти по кругу». Необходимо первую женщину направить по внутреннему кругу, первого мужчину — по наружному. Когда оба круга замкнутся, команда: «За руки!» И далее идут команды четвертой фигуры: одни — налево, другие — направо.

5-я фигура. «Переплет». Дирижер командует: «Мужчины, не размыкая рук, поднимите их и занесите за женщин». Получается «переплет».

Если предшествующая фигура длилась долго, то «переплет» необходимо сейчас же перевести в «четыре шеренги», если же предшествующая фигура была проведена мимоходом, можно остановиться на «переплете» и заставить двигаться то влево, то вправо.

6-я фигура. «Здравствуйте — прощайте!» Дирижер командует: «Стоп!» Затем делит весь круг на четыре части с таким расчетом, чтобы каждая часть соответствовала стенам зала. Деление лучше произвести лично (а не командой), разорвав в нужном месте цепь. Затем дирижер,

стоя на середине зала, командует, указывая рукой, каких шеренг касается команда: «Эти две шеренги стоят на месте, а эти две — вперед, навстречу друг другу!» Делается. «Назад!» Делается. «Теперь наоборот! Эти шеренги — вперед!» Можно варьировать темп. При встрече шеренг дирижер говорит: «Здравствуйте!» (все повторяют); при отходе — «Прощайте!» Слова сопровождаются соответствующими жестами.

Все движения четырех шеренг можно делать либо в таком виде, в каком участвующие были после «переплета», т. е. переплетенными руками, а можно и просто держаться за руки.

7-я фигура. «Премена мест». Дирижер командует: «Эти две шеренги меняются квартирами!» Рукой он дает знать, с какого конца происходит поворот шеренги. Затем меняются местами две другие шеренги.

8-я фигура. «Перебежки». Дирижер командует: «Из этих двух шеренг пусть выйдут женщины вперед! Переходите в противоположные шеренги! Скорее!» То же проделывается и в двух других шеренгах.

9-я фигура. «Узлы». Дирижер командует: «Большой круг!» Затем разрывает цепь в одном месте, берет сам один конец за руку и начинает из полученной цепи делать всевозможные узлы, подходя под руки идущим, неожиданно меняя направление и т. п. Если помещение позволяет, то можно совершить путешествие по другим комнатам, выйдя из одной двери и войдя в другую. Здесь же возможно заставлять участников преодолевать некоторые препятствия — в роде скамеек, через которые необходимо перейти, и т. п.

10-я фигура. «Улитка». Дирижер (без команды) сам становится в центре зала и держит за руку один конец цепи. Помощник же дирижера или кто-нибудь из участвующих ведет вокруг него всех участвующих. Постепенно все находящиеся около дирижера сжимаются внешними

спиральными кольцами. Здесь самое важное — не разорвать цепь участвующих. Когда спираль вся завернута, дирижер приседает, проходит под сомкнутыми кругами и постепенно выводит за собой всю цепь играющих. Как «узлы», так и «улитка» вовсе лишены команды и должны сопровождаться веселыми замечаниями дирижера.

11-я фигура. «Карре». Дирижер командует: «По парам!» После этого, стоя сам в голове колонны, продолжает команду: «Одна пара — налево, другая — направо! При встрече соединяться четверками». На всякий случай на другом конце зала хорошо поставить помощника дирижера, который соединяет подходящие с разных сторон пары — в четверки. Когда четверки подходят к дирижеру, он командует: «Одна четверка — налево, следующая — направо! После соединяйтесь в восьмерки!» Помощник на другом конце помогает соединяться восьмерками.

Надо заметить, что обычно такое разделение — одна пара направо, другая налево — проделывается с большим трудом, ибо требует большого противодействия внушению: так и хочется идти за предшествующей парой. Поэтому дирижеру лучше самому направлять пары в нужном направлении легким касанием по плечу, говоря: «Направо» (когда надо идти от дирижера налево) и «налево» (когда надо идти от дирижера направо).

Если зало большое и играющих много (до 200 человек), можно образовать еще ряды по шестнадцать человек.

Когда такое карре построено, дирижер может, стоя перед этой толпой, провести несколько номеров массового действия:

а) На месте. Команда: «Тихо перебирайте на месте ногами!» Делается. «Ускоряйте шаг, — не двигаясь с места!» (Здесь должен быть контакт с музыкантом). «Прыжки вверх — кто выше!»

б) В движении. Команда: «Медленно все за мной».

Дирижер может принять таинственный вид и медленно, на цыпочках, повернувшись в поворот к толпе и приложив палец к губам, двигаться вперед. Дошли до конца зала — внезапный поворот и команда: «Всем попятиться возможно скорее назад! Как раки! Быстрее!» Широкий жест рукою, и вся толпа, наступая друг другу на ноги, со смехом пятится назад. После этого опять команда: «Быстро вперед! Бегом!» Возможно одно такое движение проделать на корточках, если корточки уже не были использованы в марше.

12-я фигура. «Летающие четверки». После карре дирижер делит каждую шеренгу на части с таким расчетом, чтобы в каждой было по четыре человека, которые и замыкаются в небольшие кружки. Эти кружки должны быстро перелетать из одного конца зала в другой. Музыка для таких летающих четверок лучше в $\frac{3}{4}$, ибо она делает движения не столь резкими.

13-я фигура. «Тройки». Команда дирижера: «Летающие четверки превращаются в несущиеся тройки. Три лошади, четвертый — кучер!» На одной четверке дирижер показывает, как это сделать: три человека берутся за руки четвертый сзади берет за руки двух крайних — пристяжных. Хорошо, если имеются возжи с бубенцами, это сразу оживит игру.

Этой фигурой можно окончить марш, «выехав» из общего зала в соседнюю комнату.

Приведем еще несколько запасных фигур.

14-я фигура. «Поезд». После большого круга дирижер разрывает в любом месте цепь и командует: «Налево кругом, становись гуськом! В затылок! Руки на плечи предыдущему. Первый — паровоз!»

Находясь в контакте с музыкой, дирижер, дав свисток, медленно пускает поезд, потом все ускоряет и, неожиданно очутившись перед паровозом, вдруг всех останавливает. Команда: «Приехали! Предлагается всем отдохнуть!»

15-я фигура. «Звездочки». После установки в одну колонну и расхождения одной пары в одну сторону, другой в другую, при встрече двух пар, можно сделать из них «звездочку» (дирижер показывает на первой четверке). Делается это так: все четверо (обе пары) соединяются левыми руками и вертятся вокруг полученного центра. От этой фигуры можно перейти к «летающим четверкам».

Фигуры можно бесконечно варьировать, причем талантливый дирижер может создавать эти вариации в процессе танца, а также могут подсказывать их и сами участники. Но, конечно, надо твердо помнить, что марш должен быть проведен строго организованно и твердо, чтобы все фигуры органически вытекали одна из другой и чтобы, главное, не затягивались. Лучше кончить марш немного раньше, чем перетянуть хотя бы на две-три минуты.¹

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.

Организация. Подвижные игры на каждой вечеринке должны занимать большое место. При проведении игр руководитель должен принимать во внимание следующие положения.

Все необходимое для проведения игры, начиная от площадки (убрать мебель) и до самого мелкого реквизита, должно быть приготовлено до начала игры. Затем объявить, что начинается такая-то игра, и сразу, без всякого приглашения «желающих», обратиться к группе молодежи с заявлением: «Вы будете делать то-то». Такой прием не дает возможности опомниться и отказаться от участия в игре. Объяснение игры надо давать тогда, когда играющие уже

¹ Литература. «Массовое действо» под редакцией Подвойского и Орлинского, ГИЗ. 1927. Харлампиев А. Г.—Коллективный отдых в рабочем клубе, изд. ВЦСПС, 1925. Анна Зеленко.— Массовые народные танцы, изд. «Раб. Просв.», 1927 г.

заняты нужные для игры места. Это помогает лучше понять сущность игры и подчеркивает, что отказ от данной игры невозможен. Объяснение игры надо давать четкое, ясное, но не всегда исчерпывающее: надо дать только исходный пункт игры. Обязательно задать вопрос: «Что непонятно?» и ответить на него. Далее приступить к игре. Необходимо, чтобы руководитель сам принимал участие, особенно вначале. Исключение допускается только в тех случаях, когда по ходу игры руководителю приходится давать команду, свисток или быть судьей. Иногда среди игры приходится давать дополнительные разъяснения, для этого надо сказать, что игра на минуту приостанавливается и что все должны выслушать объяснения.

Руководитель должен объяснениями, репликами, шутками сообщить игре приподнятый эмоциональный характер. Надо помнить, что из каждой игры необходимо извлечь максимум положительно-радостных эмоций. Никогда не следует гнаться за большим количеством игр. Каждая игра должна быть изжита до конца и только тогда оставлена.

Переходим к материалу. Первые две игры — «Красные и белые», «Газетчики» — рассчитаны на большое залo, проводятся под музыку. Остальные игры — на небольшие комнаты, без музыки.

**«Красные и
белые».**

Все играющие делятся на две партии: красных и белых. В каждой партии может быть человек до пятидесяти (если помещение достаточно велико). Красные прикалывают на видном месте на груди кусочки из бумаги красного цвета (им можно придать форму пятиконечной звезды); белые прикалывают кусочки бумаги белого цвета (можно придать форму фашистского знака ). Предводители каждой группы должны быть хорошо знакомы с игрой. Игра идет в сопровождении музыки (рояль, гармоника, баян). Партии становятся в разных концах зала. Мелом отмечается их «дом».

Руководитель приблизительно в таких словах дает объяснение игре: «Товарищи! Это — наша доблестная Красная армия, неизменно стоящая на страже союзных границ. А это — отряды нашей эмиграции, постоянно мечтающей, как бы покончить с единственным в мире рабочим государством и вернуть все земли, дома, фабрики, банки буржуазии. Центр Красной армии — Москва. Центр белой эмиграции — Париж. Между ними — граница Советского союза. В начале игры Красная армия находится в Москве, эмиграция — в Париже. Как только начинает играть музыка — мощный марш — Красная армия медленно выходит из Москвы на границу и затем, когда музыка постепенно замрет, ложится на землю и, притаившись, зорко следит за врагом. Тихо. Но вот, под веселую музыку (напр. мазурка), выбегают эмигранты и начинают прыгать на границе, перескакивать через лежащих красноармейцев, заглядывать в Москву. Но Красная армия лежит до тех пор, пока не услышит свистка своего командира. По свистку все красноармейцы вскакивают и ловят эмигрантов, убегающих в свой дом — Париж. С пойманных эмигрантов срывают их значки, и они выходят из игры. Затем игра начинается снова и продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все эмигранты».

Необходимое замечание для руководителя: успех игры в значительной степени зависит от умелого выбора момента для дачи свистка. Обычно «эмигранты» из трусости норовят бегать поближе к Парижу, чтобы в случае свистка скорее очутиться дома. Поэтому надо, во-первых, решительно потребовать, чтобы «эмигранты» прыгали по всей пограничной площади, а, во-вторых, давать свисток тогда, когда они будут наиболее удалены от Парижа. Игра воспитывает не только внимание, быстроту вскакивания, бег и ловлю, но и чувство выдержки в скрытом (лежащем) состоянии. У «эмигрантов» воспитывается чувство храбрости.

«Газетчики». Все участвующие устанавливаются в несколько колонн. Каждой колонне присваивается своя определенная песня, с которой она будет выступать. Участники получают значки, с номером колонны, к которой они принадлежат, и названием газеты, которую продают (см. рис.). Поперечная линия должна быть занята газетчиками, продающими одну и ту же газету. Зрительный зал к началу игры должен иметь такой вид:

КОЛОННА № 3.

„Смело, товарищи, в ногу“.

„Московская Правда“.

Мотивы песен и №№ колонн Названия газет	1 колонна «Кузнецы»	2 колонна «Буденный»	3 колонна «Смело, товарищи»	4 колонна «Вдоль да по речке»	5 колонна и т. д.
	Дирижер игры				
«Смена»	○	○	*	○	○
«Известия ВЦИК'а»	○	○	○	○	○
«Моск. правда»	○	○	○	○	○
«Красная газета»	○	○	○	○	○
Веч. вып. «Красной газеты» . .	○	○	○	○	○
«Комс. правда»	○	○	○	○	○
«Дер. беднота»	○	○	○	○	○
«Рабочая газета»	○	○	○	○	○
«Смена»	○	○	○	○	○
«Моск. правда» и т. д. ¹	○	○	○	○	○

¹ Названия газет могут повторяться.

Расставив всех таким образом, руководитель объясняет: «Товарищи! Все вы — газетчики, продаете разные газеты. Громко назовите названия продаваемых газет. Первый ряд. Ну! раз! два! три! (называют). Второй ряд: раз! два! три!» и т. д. После этого руководитель продолжает: «Товарищи, не забывайте, что вы находитесь в разных колоннах. Первая колонна — подними руки!» Делается. «Вторая колонна — подними руки!» Делается, и т. д. Руководитель продолжает: «Каждая колонна поет различные песни. Эти песни написаны у вас на листочках. Первая колонна поет...» Колонна договаривает. Так перечисляются все колонны. Руководитель продолжает: «Слушайте музыку! Когда играется мотив „Буденного“, выступает с пением вторая колонна и идет до тех пор, пока музыка играет „Буденного“. Тот, кто стоит впереди, будет вожаком и может выделять самые разнообразные повороты, все следуют за ним. Все время надо внимательно слушать музыку, так как, как только мотив переменится, — вторая колонна тотчас останавливается, и выступает с пением (!) та колонна, мотив которой играется. Вожак этой колонны также водит колонну по любым направлениям. Водит до новой перемены мотива. И так будете ходить долго... до свистка! пронзительного свистка! Тогда музыка и пение прекращается, а „газетчики“ громко начинают выкрикивать названия своих газет и соединяться в «пятерки» одного и того же названия. Каждая образовавшаяся пятерка бежит ко мне и докладывает: „мы готовы!“ Первые пятерки каждой газеты получают по призу».

Начинается игра.

Мотивы надо менять как можно чаще. Если зало очень велико, нет оркестра, а баян или рояль заглушается, то перемену мотива можно фиксировать *коротким* свистком (в отличие от продолжительного свистка при конце пения). Об этом надо предупредить играющих. Игра продолжается до тех пор, пока все газеты не соединятся в свои группы.

**«Ядовитые
свечи».**

Играющих должно быть не больше 10 — 15 человек. Они берутся за руки и образуют круг. На полу расставляются несколько поленьев, которые и представляют собою «ядовитые свечи». Задача каждого играющего заключается в том, чтобы толкнуть соседей на «свечи» и уронить их. Тот, кто роняет свечу, выходит из игры. Оставшийся последним является победителем и может получить приз.

Установка игры — ловкость ног и сила.

«Безрукий победитель».

Число участников не может превышать 20 человек. Но так как место для игры требуется немного, то одновременно можно организовать игру в 4 — 5 местах зала, начав игру одновременно с равным количеством игроков в каждой группе. Устраивается соревнование: кто первым окажется безруким победителем.

На полу мелом очерчивается круг. Все играющие входят в круг, заложив руки за спину и держа правой рукой локоть левой руки и наоборот. Около каждого круга с четырех сторон становятся эксперты, которые наблюдают за правильностью игры. По свистку все находящиеся в круге должны выталкивать своих соседей за черту круга, толкая спиной, плечами, локтями. Вытолкнутый считается вышедшим из игры. Последний, оставшийся в кругу, объявляется безруким победителем. Эксперты обязаны следить, чтобы у всех руки были, действительно, за спиной, и чтобы, таким образом, рукам не была дана воля. Кроме того они определяют в спорных случаях, перешел ли играющий за черту круга, или нет.

Победитель может получить приз.

«М. С.С.С.Р.» Игра представляет собою вариант известной игры в «Коршуны». ¹

¹ Вариант выдуман моей бывшей сотрудницей — Л. С. Ноткиной.

Заранее заготавливается нужное количество красных флагов и столько же головных повязок, на которых прикреплены белые листы бумаги с названиями всевозможных стран. Названия можно взять из записной книжки «День за днем», в которой приведены названия 74 стран.

Двое из играющих должны быть заранее осведомлены о сущности игры. Один из них изображает III Интернационал, другой — «Мирового буржуа». Всем играющим на головы одеваются повязки. Все они становятся гуськом, держась друг за друга, сзади «Мирового буржуа». III Интернационал берет красные флаги (для удобства движения их можно спрятать в мешок, который нацепить на пояс).

После этого дается следующее объяснение игры:

«Товарищи! Вы — трудящиеся самых различных стран. Вашим повелителем сейчас является «Мировая буржуазия» — вот она. А это — III Интернационал, ставящий себе задачей победить буржуазию и создать единое государство трудящихся — Мировой Союз Советских Социалистических Республик. Победить «Мировую буржуазию» можно только путем вовлечения трудящихся в Третий Интернационал, знамя которого — красное знамя! И вот, вам всем надо стараться получить красный флаг из рук III Интернационала. Мировая буржуазия будет вам всячески мешать. До получения флага вы не можете отцепляться от нее и друг от друга. С получением флага — выходите из игры».

Начинается игра. «Мировая буржуазия», как «матка» в игре «Коршуны», «защищает» трудящихся от III Интернационала, а последний стремится вручить каждой поработенной стране по красному флагу. Игра кончается, когда у «Мировой буржуазии» не остается за спиной ни одного государства.

Играющих человек — 12 — 15. Один из играющих назначается медведем. Для медведя местом отделяется «дом», достаточно просторный, чтобы к концу игры вместить в себя всех играющих.

Руководитель ставит медведя в «дом», а всем остальным предлагает бродить вне дома. После этого руководитель дает объяснение игры:

«Товарищи, все пространство этой комнаты — дремучий лес. Водятся в нем всякие звери, звери — это вы. Кто каким зверем хочет быть, тот таким и будет: зайцем, лисцей, волком, барсуком и т. д. Но самый страшный зверь — это медведь. Вот он. Живет он в берлоге — вот она. Слушайте теперь правила игры: медведь должен переловить всех зверей. Медведь выходит из своей берлоги и, переступая черту, обязательно должен сказать: «Медведь идет!» Далее он начинает ловить зверей, но с таким расчетом, чтобы, запятнав зверя, успеть добежать назад в берлогу скорее запятнанного зверя. Если это ему удастся, то зверь становится хвостом медведя, т. е. держится рукой сзади за его костюм. Если же зверь успеет до медвежьей берлоги добежать раньше медведя (а это он должен стараться сделать), то остается попрежнему зверем. Предположим, что медведь все-таки запятнал и добежал первым. Тогда, прицепив хвост, он выходит из берлоги и говорит: «Медведь идет!» Напоминать ему об этом никто не должен. Если он сам забудет сказать эти слова, то хвост от него отпадает и превращается в зверей. Еще одно добавление: звери забегать в берлогу медведя без надобности не могут. Кто забежит, делается хвостом, и все тут. Игра кончается тогда, когда медведь всех переловит».

На практике, если попадется плохой медведь, его надо сменить и выбрать более сильного, быстрого и внимательного. В развитии этих свойств и заключается игра.

ЛИТЕРАТУРА:

Из дореволюционной отметим:

Покровский Е. А. — Русские детские подвижные игры
Москва, 1892 г.

Гердт И. Я. — Игры для детей всех возрастов. (Переиздана в 1924 г. Брокгаузом-Ефроном.)

Бокки П. Н. — Подвижные игры. Изд. Маркса.

Лесгафт П. Ф. — Руководство по физическому образованию. Т. III 1901 г.

Авчинников А. — Подвижные игры в войсках и народных школах. 1910 г.

Торопов. — Сборник подвижных игр на открытом воздухе. С приложением комнатных игр. Изд. Ступина.

Послереволюционная литература также обильна:

Крадман Д. А. и Собецкий М. Г. — Массовые подвижные и спортивные игры. Изд. ЦИК.

Столяров Я. Сто игр юных пионеров. «Мол. Гвард.», 1925.

Бессак. — Игры для уроков физической культуры. Описание 166 игр. Изд. «Время», 1925 г. (Книга интересна тем, что вводит совершенно новые иностранные игры.)

МАЛОПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ.

Малоподвижные игры проводятся в небольших комнатах в моменты, требующие отдыха. Количество участвующих не должно превышать 20—30 человек. Методика проведения этих игр в общем совпадает с методикой подвижных.

Все играющие выстраиваются в два-три ряда. Руководитель становится перед ними и говорит: «Товарищи! Игра называется «Огонь, вода, земля и воздух». Когда я буду произносить слово «огонь» — все должны перевернуться (показывает). Когда скажу слово «вода» — присесть (показывает). Когда скажу «земля» — остаться на месте без движения. Когда скажу «воздух» — подпрыгнуть (показывает). Предупреждаю: я буду произносить слова команды одни, а сам делать движения, может быть, совсем другие. Обращайте внимание только на мои слова, но не на движения. Тот из товарищей, кто ошибется, выходит из игры и будет мне помогать следить, как выполняют правила другие. Игра начинается».

Руководитель командует: «земля!» и сам остается на месте. Когда движение руководителя совпадает с командой, ошибающихся почти нет. Приучив играющих на 2-3 таких совпадениях, руководитель командует: «вода!», а сам прыгает. Обычно ряд играющих также прыгает и, следовательно, выходит из игры. Далее руководитель должен все время очень быстро давать различные команды, а сам выполнять движения, команде не соответствующие.

Последний неподдавшийся внушению может получить приз. Игра развивает внимание и противодействие внушению.

«Мнения».

Игра заключается в том, что все присутствующие высказывают свое мнение об одном из играющих, который на время удаляется.

Игра имеет два варианта: 1) все играющие хорошо знают того, о ком им придется высказать свое мнение (это обычно бывает на домашней вечеринке); 2) играющие не знакомы с тем, о ком они будут высказывать свое мнение (на клубной вечеринке). В обоих случаях играющий может уйти «сам собою», а может уйти «каким-нибудь предметом» (напр., книжкой), и тогда мнения будут высказываться «о книжке» (интересная, скучная, красивая, старая и т. п.)

Руководитель должен запастись бумагой и карандашом, чтобы записывать все мнения — на свою память при играющих свыше десяти человек рассчитывать трудно.

В первом варианте игры уход того, о ком будут высказывать свое мнение, происходит в самом начале игры. Руководитель собирает мнения, причем каждый обязан сказать какое-либо мнение. Обидные, а тем более оскорбительные мнения, конечно, не принимаются. Когда все мнения собраны, руководитель зовет ушедшего и говорит традиционное вступление: «Был я на балу, сидел на полу, ел халву и слышал о вас всякую молву. Одни говорят, что вы... другие... и т. д.» Если играющий ушел предметом, то надо слово «вас» заменить названием предмета. Так как ушед-

ший знает всех, высказывавших мнение, то он, при достаточном знании людей, может отгадать, кто какие о нем мнения высказал. Отгадывать позволено до трех раз. Если все три раза он ошибется, то должен уйти снова. Если же отгадает, то тот, мнение которого он отгадал, сменяет его.

Во втором варианте тот, о ком решили говорить мнения, пред отходом должен по требованию всех присутствующих выполнить известные действия: сказать хоть несколько слов любого стихотворения, прыгнуть, пробежать, ответить на некоторые вопросы, повернуться в профиль, лицом и т. д. После этого он уходит, а руководитель начинает собирать мнения. Когда тот, о ком говорят, возвращается, — ему руководитель говорит так же, как и в первом варианте. Но здесь отгадать кто что сказал невозможно. Поэтому надо ограничиться тем, чтобы пришедший выбрал мнение, наиболее ему понравившееся или наиболее с его точки зрения правильное, — и высказавший это мнение его сменяет. Игра продолжается.

После 3-4 уходов игру можно кончить.

Лицо, которое не знает, в чем заключается «Кто же это?» игра, уходит. Все остальные садятся в круг, (игра-шутка) в середине которого оставляют место для ушедшего. Все улаиваются, что задумают своего «левого соседа», и, когда вернется ушедший, — на все его вопросы будут отвечать, характеризуя левого соседа.

Руководитель зовет ушедшего и говорит ему: «Все мы загадали одного и того же человека из нашей компании. Можете задавать вопросы об этом человеке любому из нас — по порядку или вразбивку».

Отгадывающий начинает задавать вопросы («женщина или мужчина?» «блондин или брюнет?» и т. п.) и будет получать самые противоречивые ответы. От степени догадливости отгадчика зависит, сколько времени будет длиться этот опрос.

В одной и той же компании игра может идти, конечно, всего один раз.

Платочек. Играющие садятся в круг. Руководитель, показывая свернутый в комочек платок, заявляет: «Будем перекидывать друг другу этот платок, условившись, что каждый, кому будет кинут платок, должен назвать какой-нибудь предмет, начинающийся с буквы «А». Кто этого тотчас не сделает, становится на колени, пока ему снова не кинут платка и он не назовет слова. Те, кто три раза не ответят на вызов, выходят из игры».

Выигравшим считается тот, кто последним останется сидеть.

Игру можно бесконечно варьировать: а) называть только города или реки, исторических или политических деятелей и т. п., б) говорить слова на *определенную* рифму, в) говорить слова в рифму того слова, который сказал бросавший за секунду до бросания, и т. п.

Игра развивает ассоциативные способности и приучает к быстрой реакции.¹

¹ Литература. Архипова-Хилкова. — Детские общественные игры. Составлена по английским и немецким источникам ГИЗ, 1923 г. В «детские игры» играют с восторгом и взрослые.

СОДЕРЖАНИЕ.

	СТР.
Вступление	3
Организация вечеринки	5
Кто проводит вечеринку. — Анонс. — Состав приглашенных. — Музыка. — Помещение. — Буфет. — Руководитель и его помощники. — Предварительная работа с помощниками. — Театрально-художественное оформление. — Премирование. — Вопрос о фантах. — Домашняя вечеринка (помещение, приглашенные, угощение). — Типизация вечеринок.	
Программа вечеринки	14
Осторожность в проведении новых начинаний. — Программа заготовленная и осуществленная. — Основные принципы течения вечера. — Первая часть вечеринки. — Вторая часть вечеринки. — Третья часть вечеринки. — Идеальная сторона вечера. — Примерная программа октябрьской вечеринки. — Вовлечение взрослых. — Программы домашних вечеринок.	
Загадки	24
Их значение. — Примеры. — Принципы сочинения. — Шарady.	
Шарады в действии	27
Сущность. — Причины их популярности. — Правила составления. — Правила постановок. — Организация. — Примеры. — Шуточные шарады-загадки.	
Викторина	40
Сущность и значение. — Формы проведения. — Методические правила составления вопросов. — Шуточные вопросы.	
Хоровое пение	46
Виды хорового пения на вечеринке. — Примерный материал.	

	стр.
Цирк	49
Организация. — Примерный материал.	
Фигурный марш	51
Организация. — Перечень фигур.	
Подвижные игры.	58
Организация. — «Красные и белые». — «Газетчики». — «Ядовитые свечи». — «Безрукий победитель». — «М.С.С.Р». — «Медведь идет!»	
Малоподвижные игры.	66
«Огонь, вода, земля и воздух». — «Мнения». — «Кто же это?» — «Платочек».	

29755



30 коп.



2011136709