

3 14

7

И. ЧКАНИКОВ

ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

И ДЛЯ ДЕТЕЙ

Н. ЧКАНИКОВ



ИЗДАТЕЛЬСТВО ВЦСПС
ПРОФИЗДАТ — 1961

Об этой книге

Когда у вас выдастся свободный час и вы захотите отдохнуть и развлечься или если к вам пришли гости и вы не знаете, как их занять, возьмите эту книгу. Она содержит много интересного и полезного для людей различных возрастов, для взрослых и детей.

Вы найдете здесь разнообразные игры, веселые задачи и вопросы, шуточные упражнения, незамысловатые фокусы. Все это поможет вам приятно провести свой досуг в кругу семьи и друзей. Книга может пригодиться и в вагоне поезда, и на привале во время туристского похода, и на клубном вечере.

Издательство просит читателей посылать свои отзывы на книгу по адресу: Москва, Центр, ул. Кирова, 13, Профиздат.



А А В А Н Т Е Р Н О М Т Р А Е М



ТОМУ, КТО ПОВЕДЕТ ИГРУ

оллективная игра может пройти успешно лишь в том случае, если все участники знакомы с ее содержанием, знают ее правила и не нарушают их.

Вот почему даже при небольшом числе участников необходим ведущий. Его роль в одном случае проще, в другом сложнее, но к ней всегда надо подготовиться.

Ведущий должен уметь доходчиво передать участникам содержание и правила игры, ответить на спорные вопросы, которые могут появиться, а для этого ему необходимо хорошо знать игру, продумать простое и короткое ее объяснение. Ему придется также заранее подготовить различные принадлежности игры, если они требуются.

Во многих играх главная роль от начала до конца принадлежит ведущему: любому участнику ее нельзя поручить, так как исполнение требует некоторой подготовки.



НА ОДНУ БУКВУ

Из плотной бумаги или тонкого картона нарежьте десять карточек, ножницами немного скруглите их углы.

На каждой карточке крупно и четко сделайте по одной надписи, которые в этой игре называются вызовами:

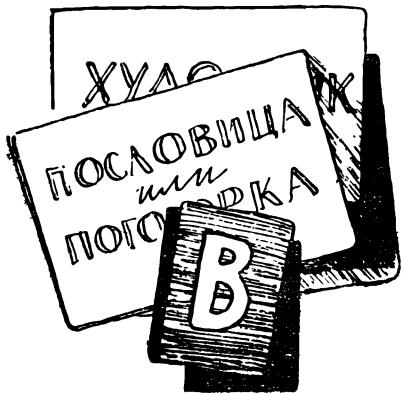
Художник. Название литературного произведения. Стихотворная строка. Пословица или поговорка. Цветок. Дерево. Город. Птица. Дикое животное.

Оборотная сторона карточки должна остаться чистой.

На первый раз возьмите на себя роль ведущего. Всех, кто захочет участвовать в игре, попросите сесть к столу. Держа в руке карточки, сложенные стопкой, объясните принцип игры:

«Вот у меня карточки с надписями, которые называются в игре вызовами. Сейчас я их прочитаю вслух. (Ч и т а е т е.)»

На каждый такой вызов вы должны дать соответствующий отзыв, то есть в одном случае сказать известную пословицу,



в другом — прочитать стихотворную строку, которая вспомнится, в третьем — назвать город.

По условиям игры требуется, чтобы все отзывы начинались с одной и той же буквы.

Сейчас я громко повторю надписи на карточках, одну за другой. Пусть каждый из вас, услышав вызов, постарается как можно скорее сказать на него отзыв. Кто сделает это первым, тому я передам карточку. Мне, как ведущему, не разрешается говорить отзывы.

Постепенно карточки будут уходить от меня к вам. У кого их окажется больше, тот и выиграет.

Как же узнать начальную букву отзывов? У меня есть еще карточки размером поменьше; на них написаны по одной все буквы, подходящие для игры. Я перемешаю эти карточки, положу на стол, чистой стороной вверх, а потом попрошу кого-либо из вас взять одну карточку. Тогда мы и выясним букву.

При повторении игры ее будет вести победитель: он соберет все карточки с вызовами. Начальная буква отзывов определится тем же способом, что и в первый раз. Карточку с той буквой, которая уже использована в игре, надо будет отложить в сторону.

Закончив объяснение, вы перемешиваете карточки с вызовами и читаете первый из них, как только будет объявлена начальная буква.

Игра «На одну букву», вероятно, «приживется» в вашем кругу. Она долго не наскучит, если умело подобрать начальные буквы и пользоваться не одним, а несколькими комплектами карточек с вызовами. Можно сделать, например, такие:

Писатель. Литературный персонаж. Композитор. Опера или оперетта. Музыкальный инструмент. Кинокартина. Река. Озеро. Остров. Рыба или морское животное.

А, Б, В, Г, Д, И, К, Л, М, Н, О, П, Р, С, Т, Ш — вот начальные буквы для отзывов. При других буквах на мно-

гие вызовы будет очень трудно, а иногда и невозможно найти отзвывы.

Если вы захотите, чтобы каждый тур игры был более продолжительным, увеличьте количество карточек в комплекте до пятнадцати или даже до двадцати. Дополнительные вызовы придумайте сами. Но не забывайте: игра «На одну букву» требует от участников разнообразных знаний и способности быстро соображать, что и определяет в основном ее характер и цель. Поэтому при подборе новых вызовов не следует сбиваться на шутку.



ЗАГАДАННОЕ СЛОВО

«Задумано имя существительное, — говорите вы, обращаясь к участникам игры, — оно состоит из четырех букв.

Измените в этом слове первую букву, и вы получите женское имя. Если вы измените не первую букву, а вторую, образуется название крупного притока Волги. Можно превратить задуманное слово в судоходную реку Франции; для этого в него придется вставить новую третью букву. И, наконец, при замене четвертой, последней, буквы появится простое сельскохозяйственное орудие; у нас оно уже почти вышло из употребления.

Пока я медленно сосчитаю до десяти, попробуйте отгадать слово, которое мною задумано».

Кто решит задачу прежде, чем закончится счет, выигрывает три очка.

Если за это время никто не отгадает задуманное слово, вы должны сказать, что оно обозначает. После этого решить задачу значительно легче, и потому за правильный ответ засчитывается не три очка, а только одно. (Отгадка: сера, Вера, Сура, Сена, серп.)

Если игра понравится участникам, ее можно повторить, загадав другое слово.

«Измените в слове из четырех букв первую букву — получится большая возвышенность, вторую — река на Кавказе, третью — домашнее животное, четвертую — специальная площадка для игры в теннис». (О т г а д к а: кора, гора, Кура, коза, корт.)

Вот еще несколько слов, которые можно загадать: ложка — кожа (материал для обуви) — лужа (небольшая ямка, заполненная после дождя водой) — лоза (длинный, гибкий прут) — ложе (деревянная часть ружья); лист — аист (крупная птица, которая часто гнездится возле жилья человека) — лап (лапа моржа или тюленя) — лифт (подъемная машина в многоэтажном доме) — лиса (хищное животное); марс — барс (крупный хищник) — морс (напиток из фруктового или ягодного сока) — маис (культурное растение, род кукурузы) — март (название месяца).

ПРОДОЛЖАЙТЕ!

Ведущий читает вслух небольшой, широко известный отрывок из стихотворного произведения.

Участники игры молча слушают, пока ведущий не скажет: «Продолжайте!»

Тому, кто после этого первым прочтет без ошибки несколько следующих строк, засчитывается одно очко.

Ведущий читает один за другим семь — десять отрывков из различных стихотворных произведений.

Выигрывает тот, кто наберет больше очков.

КТО ОТВЕЧАЕТ!

Конечно, вы легко узнаете по голосу человека, с которым часто встречаетесь и разговариваете.

А сумеете ли вы опознать своего собеседника, если не видите его, а он умышленно говорит измененным голосом?

Давайте попробуем, просто ли это сделать. Если участники игры хорошо знают друг друга, она позабавит всех.

Один по выбору становится водящим и с завязанными глазами садится на стул. Теперь любой участник игры может занять другой стул, поставленный в двух-трех шагах от первого.

Кто сел против него, водящий, разумеется, не знает и пытается выяснить это, задав «незнакомцу» три вопроса.

Они могут быть самые различные, но каждый ответ должен содержать не менее четырех слов и говорить его надо громко, причем разрешается изменять голос.

Приходится, конечно, думать и о том, чтобы по смыслу ответов водящий не догадался, кто с ним разговаривает.

Выслушав ответы на три вопроса, водящий может назвать своего собеседника. Если догадка правильная, он снимает с глаз повязку и ее надевают тому, кто не сумел сохранить инкогнито, — пусть он теперь сам поводит.

Если же после ответов на вопросы участник игры остался неузнанным, водящий не сменяется и в разговор с ним вступает другой играющий.



«1 + 1 = 1»

«Все мы привыкли к тому, — говорит ведущий, — что если сложить один и один, получится два.

Сейчас вы убедитесь, что из этого правила бывают исключения. Посмотрите: на листке бумаги я написал крупными буквами одно слово «след». На другом листке — тоже одно слово «опыт». Сложите эти два слова и получится опять одно — «следопыт».

Это, конечно, шуточное сложение, ничего общего с арифметикой не имеющее, но так вы познакомились с игрой в шарады, которую мы сейчас и начнем.

Я покажу вам несколько табличек; на каждой написано слово и поставлена черточка. Ее надо заменить таким вторым именем существительным, чтобы получилось третье».

Первый раз проведите игру, написав на отдельных листках 12 слов: натура —, — ум, — елка, торг —, сад —, — тина, — ежи, — окно, — нота, газ —, вес —, — док

(натура — лист, плен — ум, свет — елка, торг — овцы, сад — овод, рога — тина, зал — ежи, вол — окно, пол — нота, газ — ель, вес — точка, оса — док).

Когда вздумаете повторить игру, сами подберите другие слова-шарады.



ПОМОЖЕМ ОТГАДАТЬ

Выберите водящего, попросите его уйти на минутку из комнаты и потом загадайте какое-либо слово (имя существительное, нарицательное) из шести-семи различных, неповторяющихся букв: подруга, отпуск, футбол, подушка, конфета, бритва, ремонт, лошадь и т. п.

Возвратившись, водящий попытается узнать, какое слово задумано. Сделать это можно только при вашей помощи. Пусть все поочередно громко скажут по одному слову, в котором есть первая буква загаданного слова. Допустим, это футбол. Тогда водящий может услышать такие, примерно, слова: лифт, фишка, светофор, профессор, сфера, салфетка...

По первой подсказке водящий, конечно, не справится со своей задачей; придется таким же образом подсказать ему вторую букву загаданного слова. Предположим, вы говорите: ступенька, окурок, кухня, сукно, улыбка... В каждом слове есть буква «у», занимающая второе место в слове футбол.

Так же вы подсказываете одну за другой и следующие буквы.

Обычно водящему удается отгадать задуманное слово раньше, чем будут произнесены все буквы, из которых оно состоит. При повторении игры водящего сменяет тот, чья подсказка была последней.

Можно изменить игру: загадать не отдельное слово, а одну-две строчки знакомого стихотворения или известной песни. Все слова этих строчек играющие распределяют между собой по одному.

Пригласив водящего в комнату, участники игры (в том порядке, в котором стоят слова в задуманной цитате) поочередно говорят ему фразы, не связанные по смыслу одна с другой. Каждый вставляет в составленное им предложение слово, которое ему досталось. Изменять его нельзя: оно должно звучать так же, как в выбранной цитате.

Возможно, водящий отгадает цитату, услышав два-три предложения. Тогда при повторении игры водит тот, кто сказал последнее из них.

Однако бывает, что и после всех фраз водящий не догадывается, какие строки подсказывают ему участники

игры. В этом случае каждый может придумать еще по одной фразе, оставив ту же цитату и прежнее распределение слов.

Можно также снова попросить водящего выйти из комнаты и загадать другую цитату.



САМЫЙ РАССЕЯННЫЙ

Ведущий показывает участникам игры какой-либо мелкий предмет, скажем карандаш, и просит всех выйти из комнаты.

Оставшись один, он кладет карандаш в такое место, где он хотя и виден, но будет замечен лишь при внимательном осмотре комнаты. Можно, например, положить его на переплет оконной рамы, на карниз над дверью.

Когда участники игры по приглашению ведущего возвратятся в комнату, каждый старается поскорее обнаружить карандаш и, увидев его, сейчас же подходит к ведущему и говорит ему на ухо, где находится спрятанный предмет.

После этого играющий должен сразу сесть в знак того, что задача им уже выполнена.

Постепенно сидящих становится все больше и больше. Они не должны ни мешать остальным участникам игры, ни помогать им, направляя их внимание на то место, где лежит карандаш.

Игра кончается, когда остается только один человек, не добившийся права сесть, — это, очевидно, самый рассеянный. Он считается проигравшим и по назначению ведущего должен выполнить какое-нибудь шуточное поручение.



МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

Ведущий обращается то к одному, то к другому участнику игры и говорит несколько слов из текста какой-нибудь широко известной песни.

Тот, к кому обратился ведущий, должен сейчас же пропеть любой куплет песни, из которой взяты сказанные ему слова. Запеть надо раньше, чем ведущий считает до трех.

Играющий, который запоем на неверный мотив или начнет с запозданием, встает, но не выходит из игры.

Выигравшими считаются оставшиеся сидеть после того, как ведущий испытает музыкальную память всех участвующих в игре.

«ТАИНСТВЕННЫЙ ЗНАКОМЕЦ»

Одного из участников игры, водящего, попросите выйти из комнаты. В его отсутствие остальные садятся в круг. Каждый внимательно присматривается к своему соседу справа. Он-то и будет в этой шуточной игре «таинственным знакомцем».

Возвратите водящего в комнату и скажите ему, что все поодиночке загадали кого-то из присутствующих.

Пусть водящий, задавая различные вопросы об этом «таинственном знакомце» любому из участников игры, попытается узнать, кого же загадали. Вопросы могут быть какие угодно, только нельзя два раза подряд спрашивать одного и того же играющего. Совершенно несообразными оказываются ответы на первые же вопросы.

«Вы загадали девушку?» — спрашивает водящий одного и слышит утвердительный ответ.

«На ней светлое платье?» — на этот вопрос, обращенный к другому, ответ совсем неожиданный: «Человек, которого я загадал, никогда не носит платья. На нем темный пиджак».

«Так это мужчина?» — хочет узнать водящий у третьего. — «Нет, девушка».

«С косами?» — «Да что вы?.. Он стриженный», — возражает четвертый.

Сбитый с толку этой смешной неразберихой, водящий обычно лишь после многих вопросов догадывается, что каждый говорит о своем соседе справа. Надо только, отвечая, не смотреть на того, о ком думаешь.

Сменив водящего, повторите игру. Условьтесь, что теперь «таинственным знакомцем» для каждого играющего будет он сам.



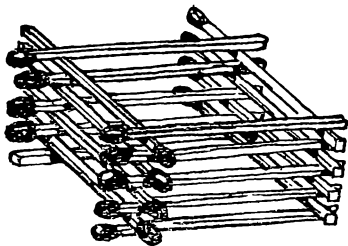
ЧЕЙ ВЫШЕ!

Каждый, кто хочет участвовать в этой настольной игре, высыпает возле себя спички из коробки.

Все ждут сигнала к началу состязания, которое длится всего пять минут. Кто за это время сложит из спичек самый высокий «сруб», тот и выигрывает.

У некоторых участников игры «постройка» развалится, прежде чем закончится состязание.

Победителя определить очень просто: стоит только сосчитать, сколько звеньев в каждом «срубе».



СКАЖИТЕ И ЗАПОМНИТЕ!

Играют двое, третий исполняет роль судьи. Тот, кто начинает игру, говорит название какой-либо птицы: дикой или домашней. Второй участник повторяет это слово и добавляет к нему название другой птицы. Потом первый должен сказать уже два названия и прибавить третье.

Так постепенно перечень птиц увеличивается, и повторять его на память становится все трудней.

Судья записывает каждое название и следит за играющими по списку.

Как только окажется пропущенным одно или несколько названий, или перепутается их порядок, или будет добавлено название такой птицы, которое уже есть в списке, — в любом случае судья прекращает игру. Кто ошибся, считается побежденным.

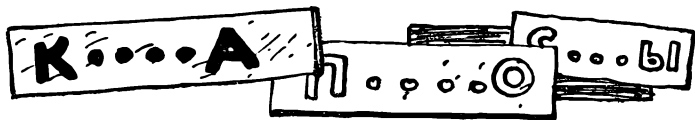
В состязании могут участвовать поочередно несколько пар. Побежденные выходят из игры, и победители по двое соревнуются в следующем туре. Чтобы добиться первенства, надо все туры состязаний пройти без ошибки.

Судья изменяет задание для каждой пары: один раз играющие должны называть рыб, другой раз — диких животных, третий — деревья и т. д.



ЗА КЕМ ПОСЛЕДНЕЕ СЛОВО!

Участникам этой игры вы показываете картонную полосу, на которой по краям крупно написаны две буквы; между ними точки. Эта табличка выглядит примерно так:



Вы будете вести игру, заранее подготовились к этому, значит, на первых порах никто другой не сумеет лучше вас рассказать об ее условиях и правилах.

«Игра, которую я предлагаю, очень проста,— говорите вы. — Нужно подбирать слова, начинающиеся с одной буквы, вы видите ее на табличке слева. Справа написана последняя буква слов, которые следует сказать. Точки между буквами показывают, что это могут быть и длинные и короткие слова.

Условимся, однако, называть только имена существительные, и притом не собственные. Следовательно, имена людей, названия рек, городов исключаются.

Сказанное раньше повторять нельзя. Вначале, конечно, меня забросают словами, но чем дальше, тем игра пойдет медленнее. После каждого слова я буду считать до трех. Если никто не скажет следующее слово раньше, чем я закончу счет, игра прекратится.

За кем останется последнее слово, тот и победит.

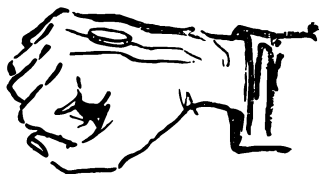
Пока я объяснял игру, многие, конечно, заготовили в памяти не один десяток слов. Они думают, что так легче будет выиграть. Ошибаются, «заготовка» пропадет зря, потому что я переверну табличку. Видите, на обороте буквы уже другие. Теперь начнем игру».

Чтобы при повторении игры интерес к ней не снизился, надо каждый раз менять начальные и конечные буквы слов. Для этого можно пользоваться почти всем алфавитом. Кроме того, многие буквы могут быть то первыми, то последними.

ПОЙМАЙТЕ МОНЕТУ

Сожмите руку в кулак, поверните его пальцами вниз, а сверху положите на него монету (см. рис. на стр. 17).

Быстро опустите руку, разожмите кисть и, подставив ладонь, попытайтесь поймать монету. Сделайте это, не подбрасывая монету вверх.



Поднимите правую руку вперед и вверх. Согните ее в локте так, чтобы ладонь была повернута вверх. Положите на предплечье возле локтя пятак (см. рис.)



Быстро опустите руку движением вперед и вниз с таким расчетом, чтобы монета скользнула в ладонь.

Когда это упражнение будет вам удаваться с одной монетой, проделайте его со стопочкой из четырех-пяти монет.



МОНЕТА-ВОЛЧОК

Играют двое или трое на столе, не покрытом скатертью. Каждый берет пятак, ставит его вертикально на стол и удерживает в таком положении указательным пальцем левой руки (см. рис. на стр. 18), затем правой



рукой щелкает монету по ребру, сразу же отдергивая левую руку.

Все участники игры делают это одновременно.

Выигрывает тот, чья монета будет вращаться дольше других и упадет на стол последней.



ЧЕРЕЗ СТУЛ

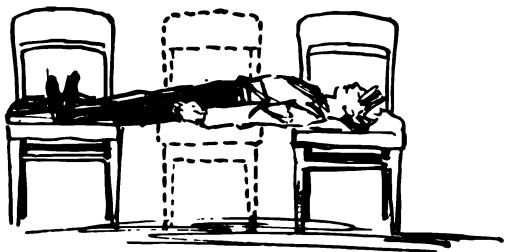
Сядьте на стул. Обопритесь одной рукой о спинку, а другой о сиденье. Приподнимитесь на руках над сиденьем стула, как показано на рисунке.



Перенесите ноги назад между руками, не задев стула, и станьте возле него на пол.

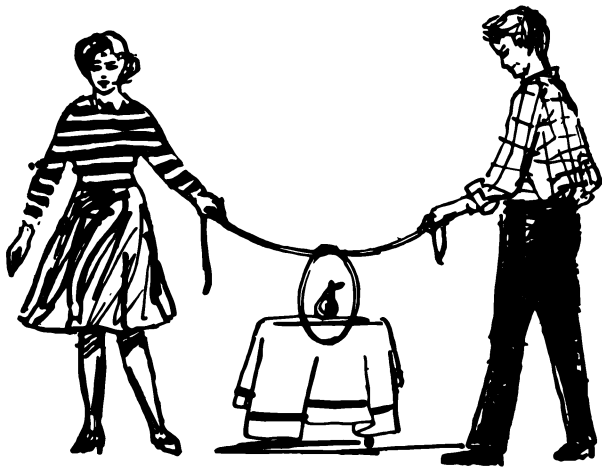
МОСТ

С небольшими промежутками поставьте в ряд три стула. Лягте на них навзничь, опираясь о сиденья крайних стульев (см. рис.). Попросите кого-нибудь убрать средний стул. Лежа в таком положении, сосчитайте до десяти.



БЛИЗКО, А ВЗЯТЬ НЕЛЕГКО

На стул кладут яблоко или конфету — это приз тому, кто сумеет его взять. А взять нелегко: двое держат за концы шнур с петлей на середине (см. рис.). Петля, прав-



да, большая, но ее могут затянуть, как только кто-нибудь просунет в нее руку. При этом условии далеко не всякий сумеет взять приз и с ним вынуть руку из петли.

СБЕЙТЕ!

На стол поставьте стакан, повернув его вверх дном. С краю положите на стакан кусок сахара или небольшой шарик, скатанный из хлебного мякиша.

Станьте в трех шагах от стола, повернувшись к нему лицом. Протяните руку вперед, зажмурьте левый глаз, быстро подойдите к столу и с ходу попытайтесь сбить щелчком предмет, лежащий на стакане.

НЕ ПРОМАХНИТЕСЬ!

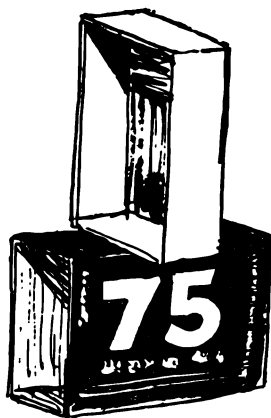
Для этой забавы нужен «мячик» из газеты; скомкайте бумагу и перевяжите ее крест-накрест бечевкой.

Возьмите «мячик» в правую руку и станьте спиной к открытой двери, в четырех шагах от нее. Поверните голову, насколько можно, вправо и через левое плечо бросьте «мяч» так, чтобы он вылетел в дверь (см. рис.). Расстояние маленькое, цель большая, но редко кто сможет с одного раза выбросить «мяч» за дверь.



КРЕПКАЯ КОРОБКА

Поставьте спичечную коробку на футляр (см. рис.). Предложите кому-нибудь сильно ударить кулаком по коробке и разбить ее вдребезги.



Сделать этого не удастся: от удара коробка «отпрыгнет» далеко в сторону, но не сломается.

● НА ОДНОЙ НОГЕ

Стоя, положите на пол около каблука, сзади него, спичечную коробку. На ту ногу, возле которой она лежит, перенесите тяжесть тела, а другую ногу приподнимите.

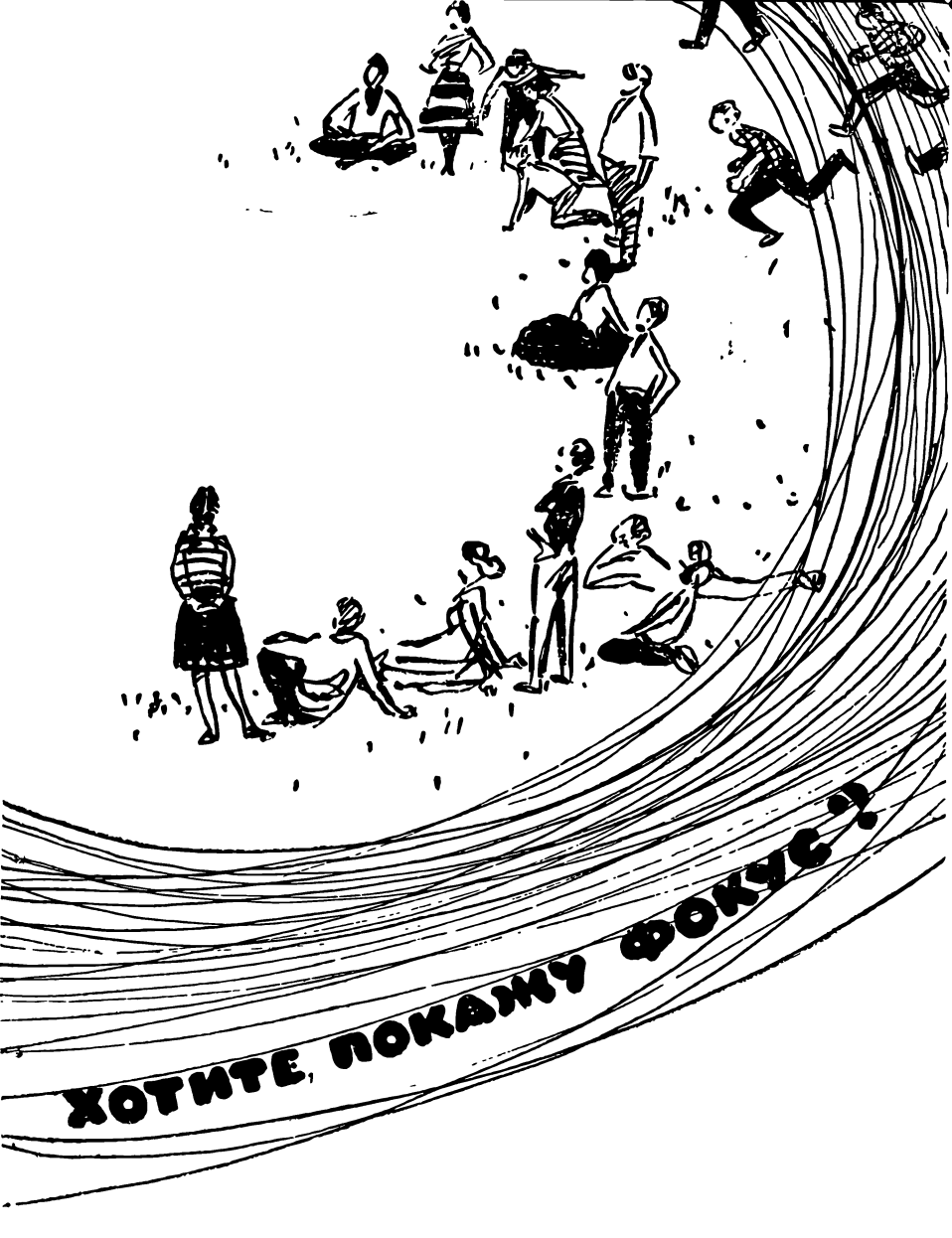
Наклонитесь вперед, занесите руку за ту ногу, на которой стоите, и возьмите с пола коробку (см. рис. на стр. 22).

Сделайте это два раза, стоя то на правой ноге, то на левой и опуская руку сначала с внешней стороны ноги, а потом с внутренней.



Если вы коснетесь пола ногой, которая должна быть приподнята, или обопретесь об пол рукой, значит, вы не справились с упражнением.





ХОТИТЕ ПОКАЗУ ФОКУС?



ЭТО НАДО ЗНАТЬ

Фокусы, даже самые простые, нельзя показывать, не подготовившись.

Когда вы один или с помощником репетируете фокус, добейтесь, чтобы в исполнении не было ни ошибок, ни заминок.

Все вещи, необходимые для фокусов, которые вы хотите показать, надо обязательно приготовить к первой репетиции.

Будете ли вы демонстрировать фокусы в домашней обстановке или в клубе, зрители всегда должны находиться впереди, хотя бы в двух-трех шагах от вас. Когда потребуется, можно подойти к зрителям или пригласить кого-либо из них себе в помощники.

При показе некоторых фокусов большое значение имеет ваш разговор со зрителями. Заранее обдумайте его и прорепетируйте несколько раз.

Большинство фокусов не следует сейчас же повторять, если вы хотите сохранить секрет.



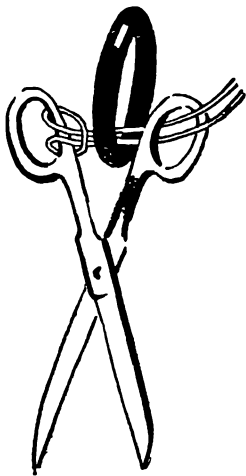
«ВОЛШЕБНОЕ» КОЛЕЧКО

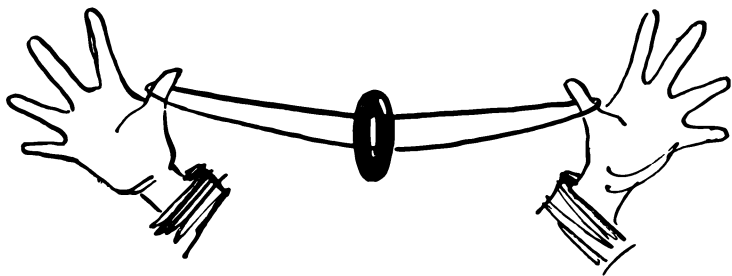
Для этого номера нужны ножницы, металлическое или пластмассовое кольцо диаметром не менее 3 сантиметров и бечевка длиной в 1,5 метра.

Заранее сложите бечевку вдвое, захлестните петлю на одном кольце ножниц, пропустите свободные концы бечевки сквозь «волшебное» колечко и потом во второе кольцо ножниц. Сделайте все это так, как показано на рисунке.

Продемонстрировав приготовленные ножницы зрителям, вы привязываете свободные концы бечевки к спинке стула и говорите примерно так: «Вот, видите, колечко.

Оно не простое, а «волшебное», с ним я мог бы показать забавный фокус. Но для этого нужно раньше снять колечко с бечевки, не отвязывая ее концов от стула, — задача довольно головоломная. Кто попробует ее решить?»





Едва ли кто-нибудь сумеет быстро снять колечко. Если неоднократные попытки будут неудачны, покажите, как решается головоломка. Возьмите бечевку в том месте, где она была сложена, и пропустите петлю сначала сквозь «волшебное» колечко, а потом через второе кольцо ножниц.

Теперь надо вытянуть петлю до конца ножниц и пропустить их сквозь нее. После этого с бечевки легко снимается не только колечко, но и ножницы¹.

Отвязав бечевку от стула, вы можете показать обещанный фокус.

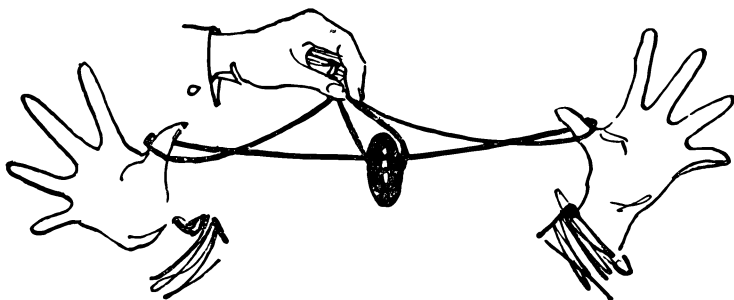
Узлом свяжите концы бечевки, пропустите ее сквозь колечко и наденьте себе на большие пальцы рук. Предложите любому из зрителей снять колечко, не скидывая бечевку с ваших пальцев.

Это пробуют сделать один, другой, третий, но колечко по-прежнему остается на бечевке.

Тогда кто-нибудь сменяет вас, и вы мгновенно добиваетесь того, чего нельзя выполнить, не зная секрета.

Ту линию бечевки, которая ближе к вам, возьмите по обе стороны колечка, на некотором расстоянии от него. Затем, не выпуская бечевки, сблизьте руки и переложите бечевку из правой руки в левую. Образуется

¹ Конечно, чтобы решить головоломку безошибочно и быстро, придется заранее несколько раз снять колечко с бечевки.



петля, внутри которой окажется колечко. Передвиньте эту петлю влево и накиньте ее на палец правой руки тому, кто держит бечевку. Возьмите колечко правой рукой и потяните его к себе — оно свободно.

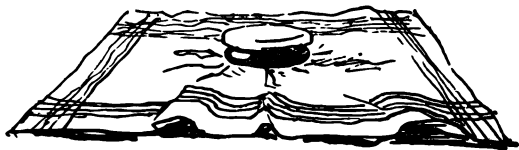


ПЯТАЧОК И КОЛЬЦО

Передайте зрителям пятачок и металлическое кольцо с отверстием немного меньше монеты. Попросите продеть пятачок сквозь кольцо. Конечно, вам скажут, что этого сделать нельзя. Однако через несколько минут зрители могут убедиться, что они ошиблись.

Вы расстилаете на столе большой носовой платок и, положив на него посередине пятачок, все четыре угла пропускаете в кольцо, затем старательно расправляете материю, чтобы кольцо вплотную подошло к монете.

После этого вы кладете платок на стол так, что обтянутая материей монета ясно видна зрителям. Нисколько не натягивая платок, ставите на его углах четыре стакана. Наконец, накрываете платок полотенцем, стаканы оставляете на виду.



Подсунув руки под полотенце, вы через несколько секунд передаете пяточок и кольцо зрителям; у них создается впечатление, что монета действительно прошла сквозь кольцо.

По вашей просьбе все осматривают полотенце и платок. Никаких скрытых приспособлений не обнаруживается.

Чтобы освободить монету, достаточно немного вытянуть из кольца край платка. Через образовавшуюся щель легко вынуть пяточок, после чего и кольцо свободно снимается с платка.

Полотенце скрывает ваши руки, зрители не видят, что вы делаете. Углы платка все время остаются под стаканами, и поэтому трудно догадаться, каким способом вы освобождаете кольцо и монету.



ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ ЖОНГЛЕР

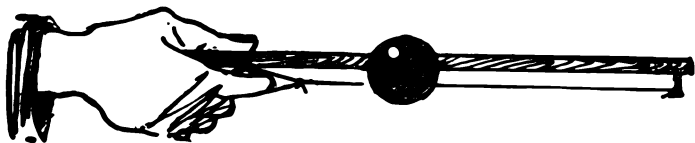
В одной руке у вас зрители видят небольшой шарик светлой окраски, в другой руке — тонкую черную палочку длиной около метра; на ее конец надет кусок черной резиновой трубки.

Вы держите палочку горизонтально и пробуете уравновесить на ней шарик. После нескольких попыток это удастся. Шарик лежит на палочке, катается по ней взад и вперед, останавливается там, где вам захочется.

Показав этот фокус, вы опускаете палочку, берете ее за конец, на котором надета резиновая трубка, и кладете на стол вместе с шариком. После этого достаете носовой платок и, вытерев руки, прячете его в карман. Палочку и шарик передаете зрителям — пусть они попытаются повторить фокус.

В конец палочки вбейте через резину маленький гвоздик так, чтобы он легко вынимался пальцами. Окрасьте гвоздик в черный цвет, как и палочку, и прикрепите к нему тонкую черную нитку, на другом ее конце завяжите петлю.

Когда вы незаметно проденете в петлю палец и натянете нитку, она будет поддерживать шарик. Наклоняя



палку то в одну, то в другую сторону, вы заставляете шарик катиться вперед или назад.

Когда вы опустите палку и возьмете ее за конец, мгновенно выдерните гвоздик и, вытирая руки, заверните его в платок. Резиновая трубка на палочке скроет прокол, оставшийся от гвоздика.

Показывая свое «искусство жонглера», вы должны стать возможно дальше от зрителей и держать палку так, чтобы они не видели ни гвоздика, ни нитки.



«НЕСОКРУШИМАЯ» СПИЧКА

Расстелите на столе носовой платок и предложите одному из зрителей положить на его середину спичку, отмеченную карандашом.

Свернув платок и не выпуская его из рук, попросите кого-нибудь нащупать через материю спичку и сломать ее.

Когда это сделано, разверните и встряхните платок — из него выпадет целая спичка.

Втайне заранее подготовьтесь к фокусу: чуть-чуть подпорите кромку платка и вложите в нее спичку. Она-то и окажется сломанной, если, взяв со стола свернутый платок, вы будете держать его рукой в том месте, где находится спичка с отметкой.



ТРУДНЫЙ БАЛАНС

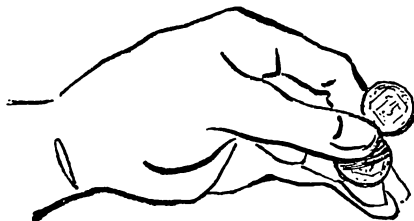
Попросите зрителей дать вам на несколько минут две монеты: пятнадцатии двадцатикопеечную. Предложите любому желающему поставить их ребром одну на другую, зажав между большим и указательным пальцами так, чтобы они не упали.

Заранее можно сказать, что это никому не удастся.

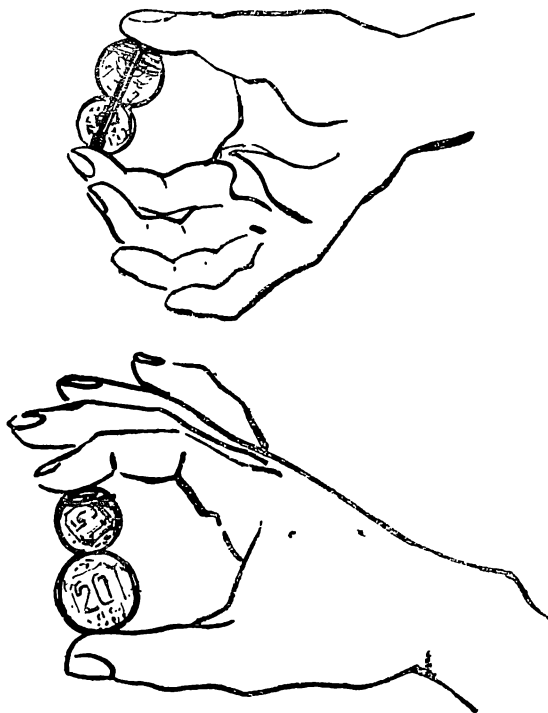
Тогда покажите сами, насколько легко поставить монеты так, как вы просите.

Монеты не падают потому, что опираются на спичку, которую вы держите сзади них между пальцами.

Чтобы никто не заметил хитрости, сделайте так: поставьте спичку между большим и указательным пальцами правой руки, а монеты возьмите в левую руку, при-



ложив их ребром одну к другой. В таком положении покажите их зрителям, затем быстро поднесите к правой руке, положите на спичку, прижмите пальцами одну к другой и поверните руку так, чтобы монеты были видны зрителям.



Этот эффектный фокус довольно труден, он потребует не одной репетиции.



В КАКОЙ РУКЕ!

Отвернитесь и попросите кого-либо из зрителей зажечь в одной руке гривенник, а в другой — трехкопеечную монету. Скажите, что вам нетрудно угадать, какая монета в правой руке, какая в левой.

Это можно сделать безошибочно после короткого разговора с вашим партнером.

— Количество копеек той монеты, которая у вас в правой руке, умножьте на семнадцать. Готово?

Теперь количество копеек другой монеты умножьте... тоже на семнадцать. Сосчитали?

Вот и все, что вам нужно. Один раз вы услышите ответ немедленно, в другой раз — не так-то быстро: умножить десять на семнадцать очень легко, а три немного труднее.



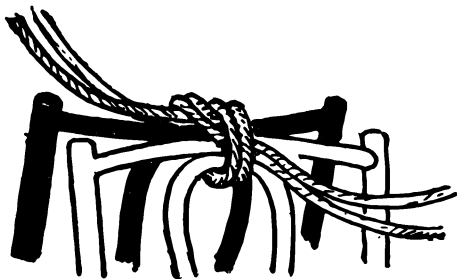
«ТАИНСТВЕННЫЕ» УЗЛЫ

Попросите двоих зрителей помочь вам показать фокус. Желаящие, конечно, найдутся.

Вы берете со стола две веревки одинаковой длины и, придерживая их посередине рукой, предлагаете своим помощникам сильно потянуть их за концы, чтобы определить, насколько они крепки. После этого, взяв со стола ножницы и ключ, просите помощников проверить, не

имеют ли эти вещи каких-либо секретов.

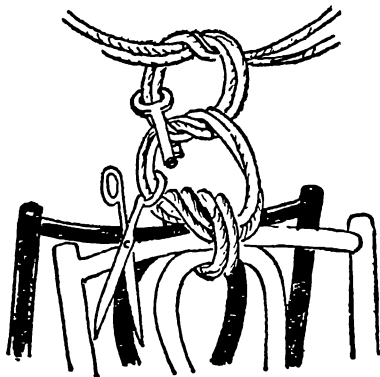
Пока происходит осмотр, вы берете веревки, ставите возле себя два стула, спинка к спинке, и связываете их, как показано на рисунке.



Потом надеваете на обе веревки ножницы и завязываете одинарный узел. Такой же узел делаете, нанизав на веревки ключ.

Затем вы снимаете с себя пиджак, два конца обеих веревок пропускаете через один его рукав и передаете первому помощнику, а два других конца — через другой рукав и передаете второму помощнику.

Вы просите их держать веревки сильно натянутыми, подсовываете руки снизу под пиджак и, к общему удивлению, снимаете ножницы и ключ, затем отставляете в



сторону стулья, несмотря на то что помощники по-прежнему держат концы веревок, на которых теперь висит только пиджак.

Веревки надо взять довольно толстые, длиной не менее двух метров и связать посередине катушечной ниткой, сложенной вдвое. Нитка не должна по цвету отличаться от веревок. Вы скрываете ее, придерживая веревки посередине в то время, когда их тянут помощники.

Во время осмотра ножниц и ключа нужно быстро переместить концы веревок, чтобы оба конца одной из них оказались в правой руке, а оба конца другой — в левой.

Стулья связываете так, что середина веревок приходится под верхними планками спинок и нитка не видна зрителям.

Нанизывая ножницы и ключ, надо оба раза завязать обыкновенные одинарные узлы, затем снова переместить концы веревок. Выходит, что каждый помощник опять держит обе веревки. Под пиджаком вы разрываете нитку и... легко освобождаете ножницы, ключ и стулья, развязав узлы.



ЗАГАДАЙТЕ ИМЯ

«Каждый из вас, — говорите вы зрителям, — может загадать мужское или женское имя из тех, что есть у меня на таблице. Я его сейчас же отгадаю.

Пусть кто-нибудь возьмет таблицу и на белой стороне найдет загаданное имя. Нашли? Скажите номер столбика, в котором оно написано. Теперь поверните таблицу другой стороной и снова отыщите выбранное вами имя. А здесь оно в каком столбике?

Верните мне, пожалуйста, таблицу. Спасибо».

Взглянув на цветную сторону таблицы, вы называете выбранное имя.

Таблица переходит из рук в руки, и каждый раз вы безошибочно угадываете имя.

Таблица, которой вы пользуетесь, с одной стороны белая, а с другой оклеена цветной бумагой светлого тона. С обеих сторон на ней написаны одни и те же имена, но в различном порядке.

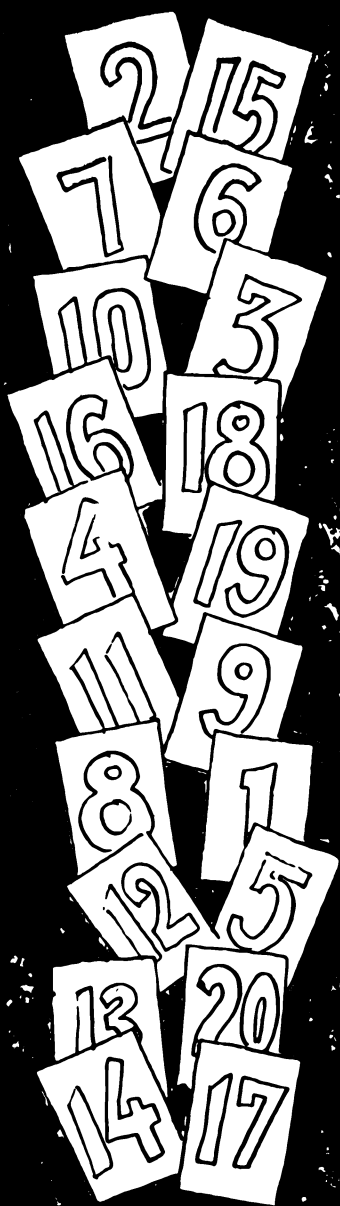
Белая (лицевая) сторона таблицы

1	2	3	4	5	6
Ната	Дима	Паша	Надя	Юра	Гриша
Слава	Нина	Женя	Люся	Петя	Оля
Катя	Сеня	Валя	Аня	Зина	Сима
Витя	Маня	Лена	Коля	Соня	Вася
Боря	Галя	Тома	Саша	Таня	Миша
Мила	Вера	Фаня	Ваня	Алеша	Костя

Цветная (оборотная) сторона таблицы

1	2	3	4	5	6
Гриша	Оля	Сима	Вася	Миша	Костя
Юра	Петя	Зина	Соня	Таня	Алеша
Надя	Люся	Аня	Коля	Саша	Ваня
Паша	Женя	Валя	Лена	Тома	Фаня
Дима	Нина	Сеня	Маня	Галя	Вера
Ната	Слава	Катя	Витя	Боря	Мила

В чем заключается секрет этого фокуса? Когда вам говорят, в каком столбике на лицевой стороне таблицы загаданное имя, нужно запомнить эту цифру.



Когда вам скажут номер столбика на обороте таблицы, отсчитайте снизу в этом столбике количество имен, соответствующее номеру, который был назван сначала. Выбранное имя — то, на котором остановится счет.

Пример. На белой стороне имя в пятом столбике, на цветной — в третьем. На оборотной стороне в третьем столбике пятое по счету имя — *Зина*.

СКАЖИТЕ, ГДЕ — УЗНАЮ, СКОЛЬКО

«Хотите, я покажу фокус? Прошу всех подойти ближе к столу. Мне нужны два партнера. Думаю, никто не откажется мне помочь.

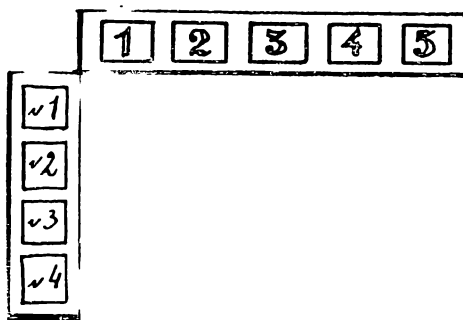
Вот я даю моим партнерам по листку из блокнота, а одному, помимо того, и эти карточки. На каждой из них цифра (от 1 до 20). Перемешайте их хорошенько и верните мне. Благодарю.

Смотрите, я раскладываю карточки на столе: по две в виде «елочки», так, как на рисунке слева.

Как видите, здесь десять пар. Теперь попрошу моих партнеров одновременно, но независимо друг от друга, молча и не трогая карточек, заметить сначала одну, потом вторую пару. Пусть каждый переписет себе на листок числа с этих карточек, получит их сумму и листок на время спрячет. Я пока отойду от стола подальше, а не то вы можете подумать, что я подглядываю. Мне же это совсем не нужно: все равно узнаю, какая сумма у них получится.

Итак, заметили карточки? Записали числа? Сложили их? Листки спрятаны? Хорошо. Карточки я сейчас соберу, а после размещу их четыремя горизонтальными рядами по пяти штук.

Только раньше положу на стол вот эти две полоски с номерами.



Когда все карточки лягут так, как я сказал, каждый сможет быстро отыскать любую из них.

Разложив на столе карточки, «фокусник» обращается к партнерам и просит их сказать, в каких горизонтальных рядах находятся карточки из одной замеченной пары, потом из другой.

Узнав это, он без ошибки определяет сумму, полученную от сложения четырех чисел, которые написаны на замеченных раньше карточках.

Каждый зритель может убедиться в правильности решения «головоломной» задачи, взглянув на листки, где партнеры «фокусника» записывали и складывали числа.

Если по просьбе зрителей придется еще раз продемонстрировать свои «необыкновенные» способности, нужно переменить партнеров.

Какие же «тайны» вы должны знать, чтобы показать этот фокус?

Прежде всего запомните четыре слова в той последовательности, как здесь напечатано: 1. Карта. 2. Силки. 3. Просо. 4. Тулуп.

В чем их особенность? Если все двадцать букв, из которых они состоят, написать в алфавитном порядке, то сразу можно заметить, что каждая буква повторяется дважды, и только дважды, а непарных букв нет.

Такой подбор слов превращает их в своеобразный шифр. Вы секретно пользуетесь им, раскладывая карточки четырьмя рядами, а потом сразу находя те из них, которые замечены вашими партнерами.

Здесь очень важно, чтобы участники фокуса правильно запомнили задуманные цифры и не приняли за пару две карточки, расположенные одна под другой. Парой следует считать карточки, лежащие рядом по горизонтали.

Собирать карточки можно в любом порядке, складывая их в руке стопкой, чистой стороной к ладони. Важно лишь сохранить пары.

Потом надо разместить две полосы с номерами, как показано на рисунке, и располагать карточки в последовательности, которая определяется известным вам шифром, но непонятна зрителям. Необходимо сделать все

быстро, без заминок и с абсолютной точностью. Это легко выполнить, представив себе такую схему:

	1	2	3	4	5
✓1	к	а	р	т	а
✓2	с	и	л	к	и
✓3	п	р	о	с	о
✓4	т	у	л	у	п

Первая карточка кладется, предположим, в левый верхний угол. Здесь воображаемая буква «к» (карта). Значит, следующая должна быть там, где вы представляете себе еще одну такую же букву; она входит в слово «силки» и попадает на скрещении второго горизонтального ряда с четвертым вертикальным.

Следующие две карточки занимают места в первом горизонтальном ряду: второе и пятое, так как оба они отмечены буквой «а» на схеме, которую вы держите в памяти.

Остальные карточки следует раскладывать, руководствуясь расположением парных букв на схеме.

Надо ли всегда соблюдать один и тот же порядок? Лучше раз от раза менять его. Ведь не имеет значения, какую пару одинаковых букв вы будете иметь в виду раньше, какую позже, важно, чтобы они правильно легли. Например, можно занять карточками вначале те

места, где должны находиться парные буквы «л» и «у», а потом буквы «а» и «к». Если вы будете варьировать раскладку, зрителям станет труднее уловить закономерность в их расположении даже при многократном повторении фокуса.

Из предыдущего текста, разумеется, уже понятно, почему легко определить, какая сумма получилась у каждого из ваших партнеров. Достаточно знать, в каких рядах находятся выбранные ими карточки, чтобы отыскать их глазами, мельком взглянув на стол. Ведь при раскладке по шифру ни в какие другие ряды эти карточки не могли попасть и места их также известны. Остается только сложить в уме четыре небольших числа, а это дело нетрудное.

Карточки для фокуса нужны небольшие, примерно форматом 5×8 см, из тонкого картона: их гораздо удобнее перемешивать, собирать и раскладывать, чем бумажные.

Числа от одного до двадцати напишите на карточках крупно и отчетливо.



СКОЛЬКО МОНЕТ!

Приготовьте листок бумаги и карандаш, попросите завязать вам глаза. После этого можете показать фокус, основанный на простых арифметических расчетах.

Вам нужен партнер; эту роль сумеет выполнить любой из присутствующих. Обращаясь к нему, вы говорите: «Пожалуйста, положите на стол несколько серебряных и медных монет, каждых не больше девяти».

Скажите, каких монет больше: серебряных или медных? Количество монет, которых больше, напишите на листке бумаги. Прибавьте к нему три, Полученную сум-

му умножьте на пять. К произведению прибавьте двадцать. Число, которое получилось, умножьте на два. Теперь прибавьте количество других монет и еще пять. Все.

Скажите, каков результат.

Услышав ответ, вы сразу определяете общее количество монет на столе и говорите, сколько медных и серебряных в отдельности.

Теперь можно снять с глаз повязку: она больше не нужна.

Из числа, которое вам назовут, надо вычесть «в уме» семьдесят пять ($3 \times 5 + 20 \times 2 + 5$). Получится двузначное число; его цифры, каждая в отдельности, соответствуют количеству серебряных и медных монет. Значит, сумма цифр равна общему количеству монет.

Пример. Допустим, на столе восемь серебряных монет и девять медных. В этом случае вычисления будут иметь такой вид:

$$9 + 3 = 12; 12 \times 5 = 60; 60 + 20 = 80;$$

$$80 \times 2 = 160; 160 + 8 \text{ (количество серебряных монет)} = 168; 168 + 5 = 173.$$

Последнее число вам говорят; вы мысленно вычитаете из него семьдесят пять ($173 - 75 = 98$). Вам известно, что на стол положено больше медных монет, чем серебряных. Значит, из семнадцати ($9 + 8$) монет девять медных и восемь серебряных.

Правильность приведенного расчета не зависит от того, какие два однозначных числа взяты вначале.



НЕУЛОВИМАЯ ПОДСКАЗКА

«Позвольте представить моего помощника, — говорит вы. — С ним вместе мы покажем сейчас фокус, который называется «Неуловимая подсказка».

Через минуту я уйду с одним из вас из комнаты и вернусь только, когда вы меня позовете. Мой помощник останется здесь. В мое отсутствие вы все загадаете какой-либо предмет; есть он здесь или нет — безразлично.

Что вы загадаете, я, конечно, не услышу, но, возвратившись, берусь без ошибки определить. Правда, дело тут не обойдется без подсказки: я услышу ее от моего помощника.

Невелика хитрость, могут подумать многие из вас. Фокус, мол, — что-то непонятное, основанное на секрете, который знают только исполнители. А тут подсказка — подумаешь, какой фокус!

Кто рассуждает так, тот меня не понял. Я не скрываю: помощник будет мне подсказывать, но как он это делает? Вот в чем секрет, и разоблачить его не просто. Кто все же догадается, получит приз — несложное приспособление для передачи мыслей на расстояние.

Ну, я уйду. Кто со мной?»

Вы отходите подальше от комнаты. Когда предмет загадан, вас зовут.

Вы просите сопровождающего завязать вам глаза, подвести к стулу, который заранее поставлен поодаль от зрителей, и, повернувшись к ним спиной, садитесь.

Помощник находится в глубине комнаты, среди зрителей. Он громко называет разнообразные предметы, упомянув среди них и загаданный. Ни одно название не выделяется ни паузой, ни голосом. В какой-то момент вы останавливаете помощника и называете загаданный предмет.

Обычно по желанию зрителей фокус повторяется несколько раз, прежде чем кто-либо поймет, какой подсказкой вы пользуетесь.

Тому, кто разоблачит секрет, вы даете почтовый конверт с маркой (в нем видна бумага) и говорите: «Полу-

чите приз. Имея это «приспособление», можно передать свои мысли на любое расстояние.

О чем же надо уговориться со своим помощником? Оказывается, заранее выбирается предмет, который помощник должен упомянуть в перечне других, и вы уславливаетесь, что загаданная вещь будет названа после него, скажем, на пятом месте.

Учитывая, что фокус может повторяться, нужно выбрать три-четыре «секретных» предмета, таких, которые едва ли кому-нибудь придет в голову загадывать, например: зебра, ананас, сигара. Количество предметов, называемых между «секретным» и загаданным, должно все время меняться.

Услышав название загаданного предмета, не надо сейчас же останавливать помощника.



МОНЕТА В КОРОБКЕ

Покажите зрителям гривенник и пустую коробку из-под папирос.

Спросите, легко ли перевести гривенник в закрытую коробку? На такой вопрос ответят, что это вообще невозможно.

«Напрасно так думаете, — возражаете вы. — По моему желанию гривенник моментально перейдет в закрытую коробку, и я открою ее лишь для того, чтобы на ваших глазах вынуть оттуда монету».

После этих слов вы кладете коробку на стол, а рядом ставите вертикально гривенник, придерживая его указательным пальцем левой руки, резко щелкаете правой рукой по краю монеты и сразу же убираете левую руку. Гривенник быстро вращается на месте. Вы берете коробку и сверху сильно ударяете ею по монете. Она пробива-

ет дно коробки и обычно застревает в нем. Открыв коробку, вы достаете монету.

Центробежная сила придает устойчивость вращающемуся гривеннику: от удара он не падает, а пробивает насквозь дно коробки, если только оно не помято.



СКОЛЬКО ВАМ ЛЕТ!

Зная суть этого фокуса, можно без ошибки определить возраст каждого, кто под вашу диктовку сделает простые вычисления.

«Напишите, сколько вам лет, и к этому числу приставьте справа нуль. Отдельно умножьте на девять любое однозначное число и результат вычитите из числа с нулем, которое у вас получилось раньше. Теперь скажите, сколько осталось после вычитания?»

По ответу на этот вопрос, сразу определяется возраст.

В том числе, которое вам скажут, нужно мысленно отделить одну цифру справа и прибавить ее к оставшемуся двузначному числу.

Пример: 37, 370; $8 \times 9 = 72$;

$370 - 72 = 298$; $29 + 8 = 37$.

Элементарная алгебра дает этому фокусу простое объяснение.

Обозначим буквой x возраст, а буквой y — однозначное число, выбираемое произвольно. Значит, результат вычислений имеет следующий алгебраический вид: $10x - 9y$. Иначе это можно написать так: $10x - 10y + y$. Вынесем 10 за скобки, получим: $10(x - y) + y$. Эта величина состоит из $(x - y)$ десятков и y единиц. На время мы отбрасываем y и рассматриваем число $(x - y)$ отдель-

но как двузначное. Прибавив к нему y , получаем: $x - y + y$. Так определяется x , то есть возраст.



НЕПОБЕДИМЫЙ

«Давайте проведем небольшое состязание, — говорит ведущий. — Кто примет мой вызов. Вы? Очень хорошо.

Мы будем по очереди называть различных диких животных. Всего нужно вспомнить двадцать четыре их вида. Вдвоем мы, безусловно, сумеем это сделать. За один раз каждый участник состязания, то есть вы или я, имеет право назвать не более четырех животных. Одного можно, два или три — тоже разрешается.

Выиграет тот, кому придется сказать последнее, двадцать четвертое название. Не скрою, что пока еще никому не удалось победить меня в этом состязании. Возможно, вы первый меня обыграете.

Надо, чтобы кто-нибудь третий взял на себя обязанности счетчика: после каждого «хода» он должен говорить, сколько еще видов животных остается в запасе до конца состязания. Так кто начинает?»

Одного за другим вы сумеете обыграть нескольких человек, если только никто из них раньше вас не узнает секрета этого фокуса, или, вернее сказать, занимательного опыта. Основан он на простом арифметическом расчете.

Конечно, некоторые, прежде чем вступить в состязание, будут очень внимательно следить за его процессом и постараются понять, почему вы неизменно побеждаете. Задача это довольно трудная. Можно сделать ее и совсем неразрешимой. Для этого каждому новому противнику вы предлагаете различные условия: то немного увеличиваете, то уменьшаете общее количество назва-

ний или объявляете, что за один ход нельзя называть то более трех, то более пяти животных. Для разнообразия в некоторых случаях можно условиться, что тот, кому выпадет на долю закончить счет, не проигрывает, а, наоборот, выигрывает.

Ясно, что исход борьбы не изменится, если вместо диких зверей будут фигурировать названия птиц или цветов, городов или рек.

Сколько названий считается предельным при каждом ходе? Как велико их общее количество? Будет ли тот, кто скажет последнее название, победителем или побежденным?

Это вы должны определить до начала состязания.

Что же требуется для того, чтобы действительно остаться непобедимым?

Надо запомнить ряд чисел, которые можно назвать «ключевыми», научиться быстро их находить и безошибочно пользоваться ими.

Как определить такой ряд чисел, когда по условию выигрывает тот, кто скажет последнее название?

Во-первых, предельное число названий при каждом ходе надо увеличить на единицу.

Во-вторых, это увеличенное число следует раз за разом вычитать из общего количества названий. И, наконец, каждое число, полученное от вычитания, требуется увеличить на единицу.

Сделав это, мы найдем ряд ключевых чисел.

Посмотрим, что даст такой расчет, если взять числа, которые приведены для примера в описании состязания: 4 и 24.

1) $4 + 1 = 5$.

2) $24 - 5 = 19$; $19 - 5 = 14$; $14 - 5 = 9$; $9 - 5 = 4$.

3) $19 + 1 = 20$; $14 + 1 = 15$; $9 + 1 = 10$; $4 + 1 = 5$.

Значит, 20, 15, 10, 5 — ключевые числа для данного примера.

Но ведь перед началом состязания вы можете обусловить, что тот, кто скажет последнее название, не выигрывает, а проигрывает.

Для получения ключевых чисел в этом случае надо, производя третье действие, прибавлять не по одной единице, а по две. Следовательно, при тех же количествах — 4 и 24, которые взяты для примера, получится ряд: 21, 16, 11, 6.

Но каким образом ключевые числа помогают всех побеждать? Если своим предпоследним ходом вы приравняете количество названий, остающихся в запасе до конца состязания, наименьшему из ключевых чисел, то ваш противник не избежит поражения.

Победителем ли, побежденным ли будет по условию считаться тот, кто скажет последнее название, все равно выиграете вы. Подтвердим это примером, пользуясь ключевыми числами, которые мы нашли при исходных данных 4 и 24.

В первом ряду наименьшее число 5, оно равно количеству названий, которое осталось в запасе, когда вы сделали свой предпоследний ход. Сколько бы названий вслед за этим ни сказал ваш противник (одно, два, три или четыре), — последнее, двадцать четвертое, останется за вами. А это в данном случае и требуется для выигрыша. Во втором ряду самое маленькое число 6. При таком количестве оставшихся названий ваш противник должен сделать очередной ход, после которого останется не больше пяти названий и не меньше двух. Обоим участникам состязания надо сделать еще по одному ходу. Очередь ваша. Ясно, что в результате вы принудите своего противника сказать последнее название и признать себя побежденным — таковы условия состязания.

Для чего же нужно находить и запоминать ряд ключевых чисел, а не только наименьшее из них?

Числа этого ряда показывают, сколько названий должно оставаться после ваших ходов. Самое большое число относится к первому ходу, следующее — ко второму и т. д. до наименьшего. Оно определяет ваш предпоследний ход и, как было показано на примерах, имеет решающее значение для выигрыша.

Разумеется, необязательно все свои ходы, начиная с первого, согласовывать с ключевыми числами. Однако в их ряд необходимо включиться при очередном ходе и дальше уже придерживаться ключевых чисел до конца состязания.

Овладеть приемами, которые помогают победить в состязании, совсем не так трудно, как может показаться.

Действительно, хотя можно изменять общее количество названий и их предел для одного хода, числа всегда будут невелики, что облегчает действия с ними.

Ключевые числа отыскиваются в результате таких простых расчетов, которые каждый сумеет быстро произвести в уме после некоторой предварительной тренировки.

Как видно из приведенных примеров, разность между соседними ключевыми числами в каждом случае остается постоянной; поэтому, запомнив ее и первое число, легко определить и воспроизвести в памяти весь ряд. Счетчик, не зная об этом, невольно помогает вам, говоря после каждого хода, сколько названий еще остается в запасе.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ МОНЕТЫ

Разостлав на столе лист цветной бумаги, вы ставите на него пакетик, свернутый из газеты, и просите, чтобы рядом с ним кто-нибудь положил монету.

Когда эта просьба исполнена, вы поднимаете пакетик — под ним стоит стакан, перевернутый вверх дном. Надеваете пакетик на стакан, немного приподнимаете их и опускаете на монету. После этого снимаете пакетик. Все видят, что монета исчезла.

Однако вы сейчас же заставляете ее вернуться на свое место: снова покрыв стакан, отставляете его в сторону — монета по-прежнему там, куда ее положили.

В отверстие стакана вклеен кружок из тонкого картона. С той стороны, которая обращена внутрь стакана, этот кружок оклеен бумагой одинакового цвета с листом, лежащим на столе.

Когда стакан, перевернутый вверх дном, поставлен на бумагу, кружок становится незаметным, сливаясь с ней по цвету.





ОТГАДАЙТЕ

ПОДУМАЙТЕ

ОТГАДАЙТЕ

ПОДУМАЙТЕ





«УМ ХОРОШО, А ДВА ЛУЧШЕ»

се задачи, которые вы найдете в разделе «Подумайте, отгадайте», можно решать одному.

Но лучше заняться этим вдвоем, втроем на соревнование: кто решит быстрее.

Конечно, соревнование возможно только при условии, что вы заранее не будете заглядывать в ответы.

Группе своих товарищей можно предложить загадки и интересные вопросы после того, как ответы на них станут вам известны.



КРОССВОРД «АНАГРАММЫ»

Кроссворд — это понятно, привычно. А что же такое анаграмма?

Поясним на примере. Напишите слово **деталь**. Нельзя ли входящие в него буквы переместить так, чтобы получилось другое слово? Оказывается, можно — **дельта**. Это и есть анаграмма слова **деталь**. Понятно? Теперь попытайтесь решить кроссворд.

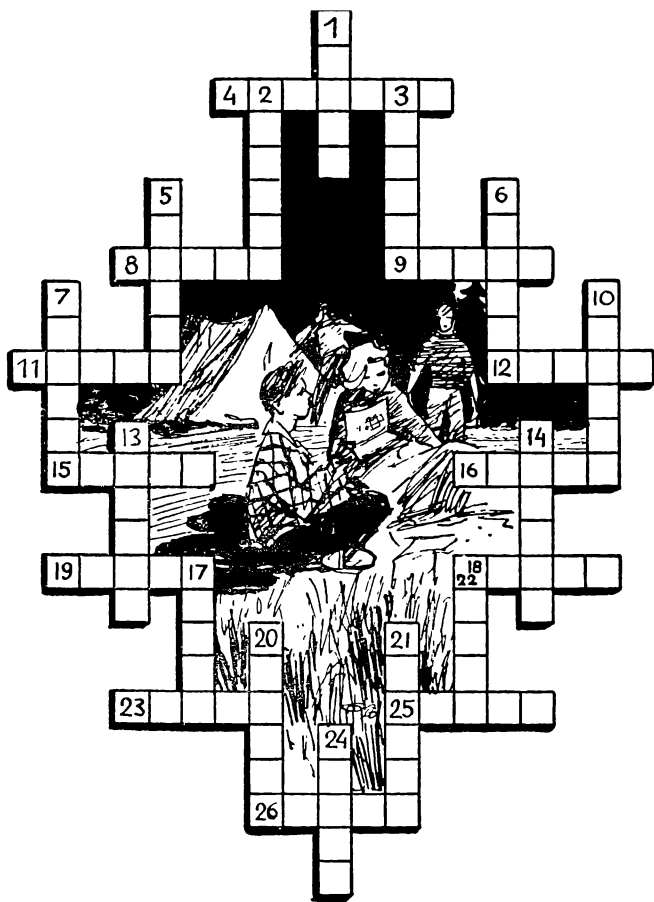
Вот 26 слов:

- | | | | |
|------------|------------|------------|------------|
| 1. Лапта | 8. Короб | 15. Сокол | 21. Корсет |
| 2. Колесо | 9. Нагар | 16. Рифма | 22. Лошак |
| 3. Ракета | 10. Монета | 17. Скала | 23. Лапша |
| 4. Мошкарa | 11. Рамка | 18. Рикша | 24. Истец |
| 5. Уборка | 12. Роман | 19. Колба | 25. Кулак |
| 6. Планка | 13. Шлюпка | 20. Каркас | 26. Терка |
| 7. Стирка | 14. Тропик | | |

Найдите анаграмму каждого из этих слов — имя существительное нарицательное, в именительном падеже, единственного числа.

Всякий раз, как подберете слово-анаграмму, вписывайте его в сетку кроссворда, в тот ряд клеток, который отмечен тем же номером, что и слово.

Помните: буква, которая окажется в клетке на скрещении горизонтального ряда с вертикальным, является общей для двух слов.



КАКИЕ СЛОВА!

Ниже вы видите пятьдесят слов, соединенных попарно знаком +. Ясно, что здесь он имеет своеобразное условное значение. Ведь нельзя же к **карлу** прибавлять **шину** или складывать **реку** и **пони**.

В данном случае знак + показывает, что если в каждой паре все буквы одного слова без остатка «соединить» со всеми буквами другого, то получится третье слово (имя существительное нарицательное).

Правда, для этого придется решить довольно головоломную задачу: найти порядок букв, при котором два «слагаемых» слова дадут в результате третье, не имеющее с ним, кстати сказать, никакой смысловой связи.

Например, кит + напор = тропинка.

- | | | |
|------------------|-------------------|---------------------|
| 1. Гора + тина = | 10. Танк + кот = | 18. Рок + глина = |
| 2. Пика + рис = | 11. Река + пони = | 19. Кипа + сатин = |
| 3. Нитка + ель = | 12. Ниша + мак = | 20. Гроза + ров = |
| 4. Рама + тура = | 13. Том + вата = | 21. Тема + лира = |
| 5. Воин + пола = | 14. Горн + аист = | 22. Старик + торт = |
| 6. Ров + таз = | 15. Рота + пост = | 23. Кожа + ворон = |
| 7. Карп + шина = | 16. Чин + рука = | 24. Порт + сойка = |
| 8. Удар + паз = | 17. Пик + роза = | 25. Кирка + сено = |
| 9. Тело + сети = | | |



ДВАДЦАТЬ НАЗВАНИЙ

1. Иваново (крупнейший центр текстильной промышленности).
2. Моршанск (районный город Тамбовской области).
3. Ветлуга (судоходная сплавная река, приток Волги).
4. Полтава (областной город УССР, крупный культурный центр).



ГОРНОЕ СОЛЕНОЕ
ОЗЕРО

САМАЯ БОЛЬШАЯ РЕКА
В ИТАЛИИ, СУДОХОДНА
НА $\frac{2}{3}$ СВОЕГО ПРОТЯЖЕНИЯ
ДЛИНА 652 КМ.



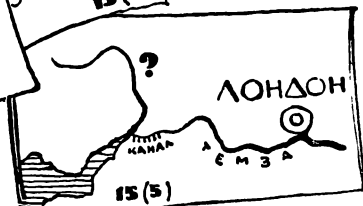
ТУРИН



ДРЕВНИЙ ГОРОД БССР
НАЧАЛЬНЫЙ ПУНКТ
ПАРОХОДСТВА ПО
ДНЕПРУ РАЙОННЫЙ
ЦЕНТР



ГОРОД ЛЕНИНГРАДСКОЙ
ОБЛАСТИ

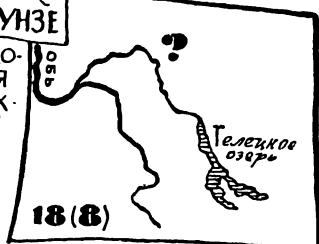


ВАЖНЕЙШАЯ ПОСЛЕ ТЕМЗЫ СУДО-
ХОДНАЯ РЕКА АНГЛИИ

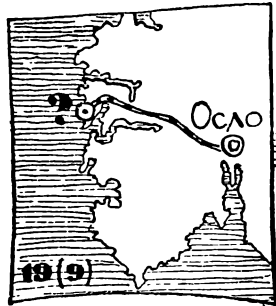




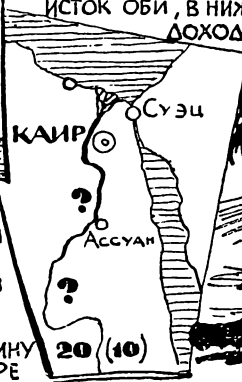
16 (6)
РЕКА В СРЕДНЕЙ АЗИИ. НЕСУДОХОДНА; ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ОРОШЕНИЯ И ПОЛУЧЕНИЯ ЭЛЕКТРОЭНЕРГИИ. ЛЕТОМ В НИЖНЕМ ТЕЧЕНИИ ТЕРЯЕТСЯ В ПЕСКАХ



18 (8)
РЕКА АЛТАЙСКОГО КРАЯ, ПРАВЫЙ ИСТОК ОБИ, В НИЖНЕМ ТЕЧЕНИИ СУДОХОДНА, ДЛИНА 300 КМ



19 (9)
ПОРТОВЫЙ ГОРОД В НОРВЕГИИ, ГЛАВНЫЙ ЦЕНТР РЫБНОЙ ПРОМЫШЛЕННОСТИ



20 (10)
РЕКА, ВТОРАЯ ПО ВЕЛИЧИНЕ В МИРЕ, ДЛИНА 6500 КМ. ИЛ, ОСТАЮЩИЙСЯ ПОСЛЕ РАЗЛИВОВ, ДЕЛАЕТ ЕЕ ДОЛИНУ ПЛОДОРОДНЕЙШЕЙ В МИРЕ



5. Северная Двина (судоходная река, важнейший водный путь на севере европейской части СССР).

6. Чусовая (левый приток Камы).

7. Салоники (большой город в Греции, важный порт).

8. Колумбия (государство в Южной Америке).

9. Шпицберген (архипелаг в Северном Ледовитом океане; состоит из шести больших островов и многих мелких. Архипелаг принадлежит Норвегии).

10. Манила (столица республики Филиппины).

Почему же под таким заголовком дан перечень только десяти, а не двадцати географических названий? Нет ли тут опечатки? Оказывается, нет. Дело объясняется просто. В каждом названии, которое здесь приведено, скрыто, так сказать, другое название.

Ваша задача — обнаружить то, что скрыто. Сделать это помогут фрагменты географической карты, которые вы здесь видите. Возле обозначений городов и рек, которые надо назвать, наименования заменены знаками вопроса.

При решении задачи вам придется, вероятно, в некоторых случаях обращаться к карте мира или к картам отдельных государств в атласах.



СХОДНЫЕ ПОСЛОВИЦЫ

К каждой пословице, напечатанной здесь, подберите сходную с ней по смыслу русскую пословицу или поговорку.

1. Медли обещать, торопись выполнить (арабская).

2. Укушенный змеей боится червя (Гана).

3. Неучи похожи на барабан, который производит большой шум лишь благодаря своей пустоте (вьетнамская).

4. К дому друга дорога никогда не бывает длинной (голландская).

5. Много поваров плохой суп сварят (английская).

6. Осел останется ослом, даже если его нагрузить золотом (английская).

7. Не сажай пса на цепь из сосисок (американская).



«МАГИЧЕСКАЯ» БУКВА

«Магическая», иначе волшебная. Какая же это буква и почему она так называется?

Буква, о которой идет речь, одна способна превратить сразу два слова в другие два. Этим и объясняется ее название.

Надо сказать, что почти каждая буква может стать «магической». Все зависит от того, на каких словах мы захотим испытать ее необычайное свойство и как мы их расположим.

Выберем два слова, подходящие для нашей задачи, например: **обод** и **стол**. Напишем одно из них по горизонтали, другое по вертикали, вот так:

	с	
	т	
о	б	о
д	о	
	л	

Какую букву надо поместить в свободную клетку посередине, чтобы эти два слова превратились в два других? Сообразив, что эта буква должна быть общей для обоих слов, найти ее нетрудно.

Для тех слов, которые мы написали, нужна буква «в»; на этот раз ее и можно назвать «магической». Стоит на-

писать ее в свободной клетке, и вместо слова **обод** появится **обвод**, а вместо **стол** — **ствол**.

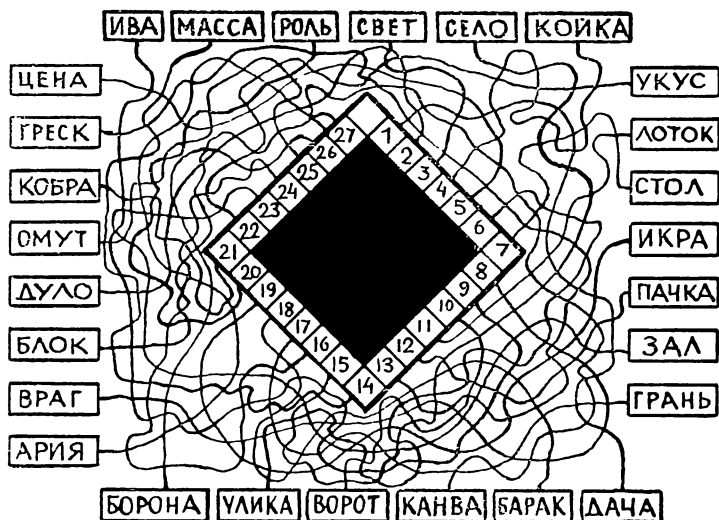
По этому примеру попробуйте решить 10 подобных задач на превращение слов при помощи «магических» букв.

у	л	в	к	д
к	а	а	о	у
ве на	ар ия	об од	ру на	те ло
у	п	т	р	л
с	а	а	а	о

в	б	б	п	ч
з	а	о	и	е
се ло	сви ток	шп иц	ще ка	наст ойка
о	н	е	о	т
р	я	ц	н	а

Есть второй вариант этой игры. Он отличается от первого тем, что оба превращаемых слова пишутся по горизонтали, одно за другим. Между ними оставляется свободное место, которое нужно заполнить, подобрав «магическую» букву: для первого слова она будет конечной, для второго начальной.

- | | | | | | |
|----------|------|-------------|-------|-----------|--------|
| 1. Клещ | рис | 11. Кварта | ось | 21. Ухо | рожь |
| 2. Арка | утро | 12. Колос | прут | 22. База | упор |
| 3. Лото | раб | 13. Ром | уран | 23. Зуб | оса |
| 4. Бок | ход | 14. Бор | рубка | 24. Кума | улан |
| 5. Стол | рак | 15. Лиф | елка | 25. Соло | оклад |
| 6. Трюм | враг | 16. Бал | ось | 26. Пол | лад |
| 7. Душ | том | 17. Трибуна | исток | 27. Плато | ремень |
| 8. Сила | арка | 18. Заря | рама | 28. Тир | док |
| 9. Рыба | омар | 19. Зал | овод | 29. Лампа | трепет |
| 10. Тара | ива | 20. Бура | ода | 30. Каска | резина |



ЛАБИРИНТ

Рядом с собой положите карандаш и листок бумаги; здесь вы будете записывать буквы, из которых составит китайская пословица.

Проследите, к какому прямоугольнику подходит извилистая линия от клетки № 1. Это легче сделать, если взять спичку и вести ее концом по линии. В прямоугольнике, который вы найдете таким путем, написано слово. Превратите его в другое имя существительное. Для этого прибавьте одну букву или в начале, или в середине, или в конце слова. Запишите эту букву — с нее начинается пословица. Следующую букву вы отыщите таким же способом, только теперь спичка должна двигаться по линии от клетки № 2.

Чтобы решить задачу, придется двадцать семь раз «прогуляться» по лабиринту. Одну за другой вы запишете двадцать семь букв. Тогда и прочитаете пословицу.



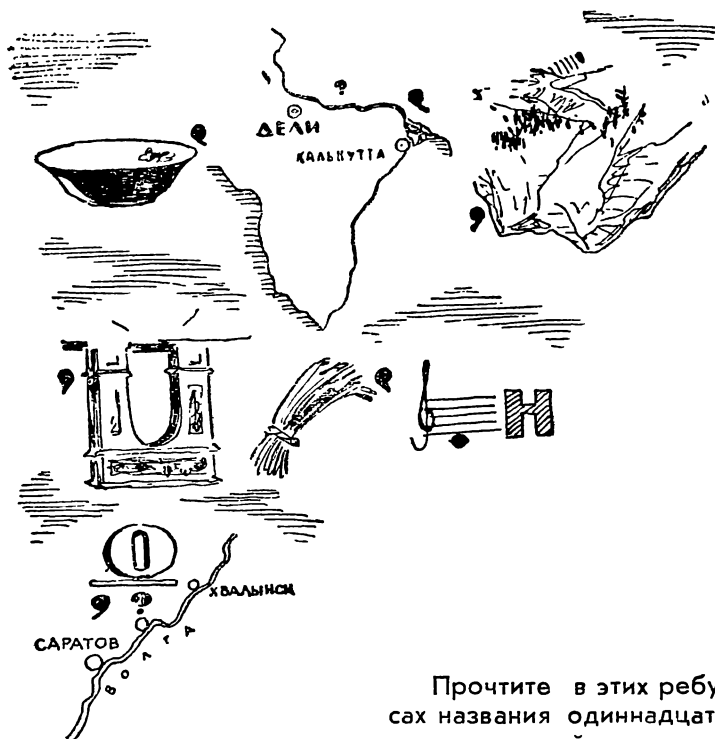
ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ!



Рассмотрите эти рисунки и скажите, что изменилось на втором по сравнению с первым.

ОДИННАДЦАТЬ ГОРОДОВ





Прочтите в этих ребусах названия одиннадцати городов нашей страны.

ОТЫЩИТЕ!

В лесу на следующей странице спрятались охотник и три зверя, отыщите их!



ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ АНАГРАММЫ

Здесь сорок слов. Расположив в другом порядке буквы, превратите каждое из них в географическое название.

Первые двадцать названий, которые у вас получатся, есть на карте Советского Союза; остальные вы найдете на картах других государств.

- | | | | |
|-----------|------------|------------|-------------|
| 1. Игра | 11. Ворон | 21. Слива | 31. Лиман |
| 2. Рука | 12. Тиски | 22. Трава | 32. Враг |
| 3. Краса | 13. Мука | 23. Орда | 33. Пенал |
| 4. Остров | 14. Дно | 24. Леди | 34. Суета |
| 5. Срок | 15. Рубаха | 25. Дни | 35. Добро |
| 6. Весна | 16. Мошка | 26. Домра | 36. Налив |
| 7. Рамы | 17. Ампир | 27. Булка | 37. Обломок |
| 8. Навар | 18. Горох | 28. Соло | 38. Уран |
| 9. Мина | 19. Колос | 29. Салат | 39. Навага |
| 10. Веки | 20. Ладан | 30. Малина | 40. Садик |

Ниже напечатано еще десять слов — географических названий. У каждого из них есть своя анаграмма, тоже географическое название.

Отгадывайте, какое?

- | | |
|------------|----------|
| 1. Баку | 6. Каир |
| 2. Нева | 7. Вилия |
| 3. Селенга | 8. Киото |
| 4. Артек | 9. Арно |
| 5. Эльбрус | 10. Плёс |

Найти анаграмму каждого названия — значит решить задачу только наполовину. Можно считать, что она решена полностью, если вы ответите на вопрос, где находятся города, горы, реки и озера, которые обозначаются приведенными в этой задаче географическими названиями.

Едва ли можно рассчитывать только на свою память.

Придется, вероятно, заглянуть в Энциклопедический словарь или в атлас. Это не должно вас смущать. Вы сможете пополнить свои знания в области географии нашей Родины и других стран.

ЦЕПОЧКА СЛОВ

1. Совет. 2. Росинка. 3. Пломба. 4. Скоба. 5. Корма. 6. Барство. 7. Рокот. 8. Цохоль. 9. Вобла. 10. Столик. 11. Приказ. 12. Разница. 13. Салат. 14. Доска. 15. Накал. 16. Облик. 17. Наказ. 18. Ранка. 19. Кочан. 20. Среда. 21. Конус. 22. Ропот. 23. Рыбак. 24. Товар. 25. Барыня. 26. Маяк. 27. Саван. 28. Часок. 29. Осколок. 30. Заметка. 31. Паркет. 32. Накат. 33. Лето. 34. Просо. 35. Стена. 36. Унтер. 37. Никель. 38. Кордон. 39. Угар. 40. Туша. 41. Кант. 42. Уклон. 43. Сосна. 44. Волос. 45. Лодка. 46. Морда. 47. Сани. 48. Масло. 49. Арба. 50. Кабан.

Думается, что, прочитав эти слова, вы не уловили между ними никакой связи, никакой «цепочки» не заметили. А не заметили потому, что ее пока еще нет.

Однако есть у этих слов скрытое свойство, которое их объединяет: каждое имеет свою анаграмму.

Буквы любого слова переместите так, чтобы получилось другое имя существительное. Сделайте то же самое с соседним словом. Два новых слова, которые получились, напишите рядом, и вы увидите, что они свяжутся между собой: последняя буква первого и начальная буква второго будут одинаковые, так что вместо двух букв можно написать одну.

Вот и составьте такую цепочку. Ко всем пятидесяти словам подыщите анаграммы и запишите их одно за другим в том порядке, который указан нумерацией.

3 и 1

3 и 1 получится 4. Скажем, 4 города: Киев, Ленинград, Будапешт, Минск. Их надо разделить на две группы согласно заголовку этой занимательной задачи. Необходимо подыскать такой признак, который является общим для трех городов, но не относится к четвертому.

Пожалуй, каждый знает географию настолько, чтобы найти такой признак: Киев, Ленинград, Минск находятся в Советском Союзе, а Будапешт в Венгрии.

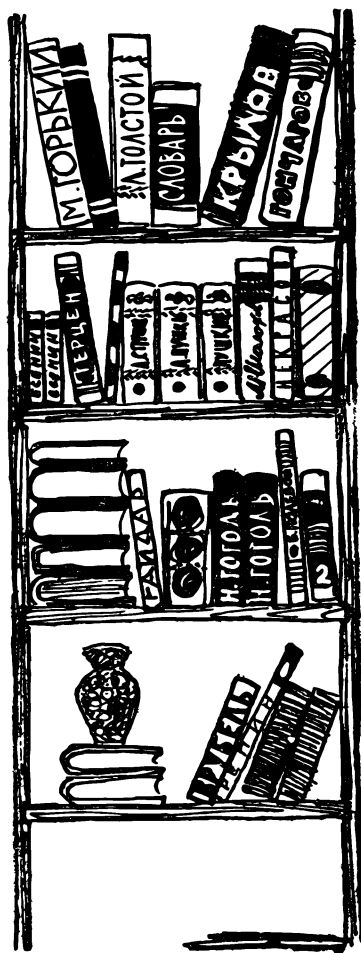
Теперь попробуйте те же города распределить по-другому, не отступая, однако, от смысла заголовка. На этот раз решение будет такое: Киев, Минск, Будапешт — столичные города, а Ленинград — областной центр.

Вы видите здесь девять «четверок», которые также нужно разделить на 3 и 1 по двум различным признакам.

1. Мурманск, Астрахань, Новороссийск, Одесса.
2. Таймыр, Флорида, Колгуев, Мангышлак.
3. Лена, Иртыш, Волга, Енисей.
4. Лев, слон, рысь, тигр.
5. Сова, скворец, кобчик, ястреб.
6. Подснежник, флокс, кувшинка, ландыш.
7. «Гроза», «Обломов», «Отелло», «Вишневый сад».
8. «Руслан и Людмила», «Лебединое озеро», «Князь Игорь», «Декабристы».
9. «Дубровский», «Майская ночь», «Сорочинская ярмарка», «Ревизор».

СРАВНИТЕ!

На стр. 70 две книжные полки. Как будто они выглядят совсем одинаково. Но всмотритесь в картинки внимательно, и вы найдете в расстановке книг не менее пятнадцати различий.



ЛИТЕРАТУРНЫЕ ВИКТОРИНЫ

Понемногу о многом

1. В поэме А. С. Пушкина «Полтава» дважды повторяются пять строк. Вспомните их.

2. Какое стихотворение А. С. Пушкина называется так же, как одна из его поэм?

3. В каком произведении А. С. Пушкин упоминает двух своих однофамильцев и родственников?

4. Назовите стихотворение А. С. Пушкина, в котором есть строки:

Мечты, мечты,

Где ваша сладость?

Скажите, в каком другом своем произведении поэт цитирует эти строки?

5. Кто из лиц, действующих в одном из произведений А. С. Пушкина, по свидетельству автора, похож на фигуру с картины Рембрандта?

6. В одной поэме А. С. Пушкина есть двадцать четыре строки, в которых 14 раз повторяется одно и то же слово. Отрывок, о котором идет речь, школьники учат наизусть.

Назовите поэму и прочтите на память первые строки этого отрывка.

7. Известно мнение А. С. Пушкина о языке комедии А. С. Грибоедова «Горе от ума»: «О стихах я не говорю: половина должна войти в пословицу». Подтвердите справедливость этого мнения пятью примерами.

8. В широко известном лирическом стихотворении А. С. Пушкина три раза повторяются, подобно припеву, две строки.

Вспомните их и прочтите на память первое четверостишие произведения, о котором идет речь.

9. Какое произведение И. С. Тургенева состоит только из трех фраз?

10. А. П. Чеховым и А. М. Горьким написаны два одноименных произведения. Не скажете ли, как они называются?

11. В каких двух пьесах А. Н. Островского фигурирует актер Аркадий Счастливцев?

12. Две поэмы В. В. Маяковского начинаются одним и тем же словом. Какое это слово и как называются поэмы?

13. Есть в русской литературе ряд широко известных прозаических произведений, которые озаглавлены двумя словами, соединенными буквой «и», например: «Война и мир». Назовите 12 таких произведений.

14. В названиях многих крупных романов, повестей, рассказов, пьес русских писателей-классиков упоминаются фамилии главных действующих лиц.

Вспомните заглавия двадцати таких произведений, скажите, кому принадлежит каждое из них.

15. А. Н. Островский 16 из своих пьес озаглавил русскими народными пословицами и поговорками. Как эти пьесы называются?

16. У великого русского писателя Льва Николаевича Толстого были два однофамильца, которые заняли видное место в нашей литературе.

Как их звали?

17. Трудно в нашей стране найти человека, который на вопрос «Как зовут Пушкина?» не ответил бы без запятой: «Александр Сергеевич». С такой же уверенностью, пожалуй, каждый назовет по имени и отчеству творца всемирно известных произведений: «Война и мир», «Анна Каренина», «Воскресение».

А помните ли вы имена крупнейших русских писателей и поэтов Державина, Крылова, Грибоедова, Некрасова, Гончарова, Тургенева, Достоевского, Герцена, Чер-

нышевского, Салтыкова-Щедрина, Островского (драматурга), Тютчева, Чехова, Короленко, Лескова?

18. Измените первую букву в фамилии одного из героев романа И. А. Гончарова — получится фамилия персонажа в романе Л. Н. Толстого «Война и мир». Еще раз измените начальную букву фамилии — и вы назовете известного советского писателя.

Какие же это три фамилии?

19. Даты рождения и смерти знаменитого русского поэта отличаются лишь порядком двух последних цифр. Вспомните эти даты, назовите поэта.

По одной книге

Кто в этой игре займет первое место? Тот, кто, обладая хорошей памятью, наиболее внимательно читал книгу, в данном случае роман В. Каверина «Два капитана», хорошо известную и всем другим участникам соревнования.

При желании можно, конечно, не ограничиваться теми вопросами викторины, которые здесь даны для примера, и значительно расширить их круг, используя для игры широко распространенные произведения современной или классической литературы.

«Два капитана», роман В. Каверина

1. Когда и в каких родах войск служили два капитана, которым посвящена книга Вениамина Александровича Каверина?

2. Как звали по имени и отчеству Григорьева, главного героя романа?

3. Какие слова являлись девизом жизни Александра Григорьева; кто их автор и на каком памятнике, упомянутом в конце романа, они были высечены?

4. Между какими двумя героями романа горячая дружба началась дракой?

5. Семнадцатилетним юношей Саня Григорьев председательствовал на суде. Кто был обвиняемым?

6. Герой романа Григорьев никогда не расставался с двумя предметами. Какие это предметы и от кого он их получил?

7. Под вымышленным названием в романе упоминается вновь строящийся город, в котором была улица, состоящая из одного дома.

Какой это город? Кто жил в «одиноким» доме?

8. Какой французский писатель был очень популярен среди летчиков Заполярья?

9. За что летчик капитан Григорьев был награжден орденом Александра Невского?

10. Какие слова написал знаменитый летчик «Ч» на своей фотокарточке, подаренной Григорьеву?

11. Кто из действующих лиц романа в юности писал стихи и переписывался с Горьким?

12. В романе фигурирует старик, которому сто лет от роду. Кто это?



ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

1. В нашей стране есть крупные реки, названия которых можно связать между собой: отбросишь первую букву от одного, получишь другое. Назовите четыре такие реки попарно.

2. Один город находится в Белоруссии, другой — во Франции; оба называются одинаково. Какие это города?

3. На сколько километров — на десятки, сотни или тысячи — ошибся бы тот, кто стал бы искать на карте нашей страны Курск вблизи Курского залива?

4. В сказках не раз говорится о молочных реках. В какой советской республике протекает река с таким названием и какой город стоит на этой реке?

5. Какое местоимение надо сказать два раза подряд, чтобы получилось название одной из двух рек, образующих реку Шилку?

6. Какой город в Азербайджане называется так же, как республика, расположенная на одном из Антильских островов?

7. Столица какого государства занимает два города?

8. Нередко город именуется по названию реки, на которой он стоит. Правильно ли это по отношению к городу Сан-Франциско и одноименной реке?

9. Какое государство занимает целую часть света?

10. Названия двух больших островов, находящихся в Атлантическом океане, отличаются друг от друга только одной буквой. Назовите эти острова.

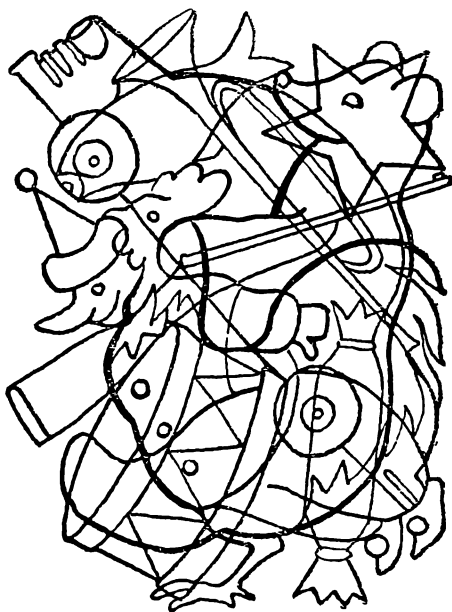
11. Назовите четыре большие реки нашей страны, которые образуются от слияния двух рек.



КАКИЕ ИГРУШКИ!

Купили елочные игрушки и положили их все вместе. Сразу не разберешь, что тут есть.

Рассмотрите хорошенько картинку и назовите 10 игрушек, которые здесь нарисованы.



ПОДБЕРИТЕ СЛОВА

Вспомните и запишите двадцать слов, употребляемых только в единственном числе.

Есть довольно много слов, не имеющих, наоборот, единственного числа. Наберете вы по памяти двадцать таких слов?

Составляя списки, постарайтесь избегать слов явно иностранного происхождения.

Можно, конечно, решить эту задачу в одиночку, но все-таки интересней затеять состязание, в котором примут участие несколько человек.

Первое место займет тот, кто раньше других справится с обоими заданиями.

Когда игра закончится, пусть каждый, кто в ней участвовал, прочтет вслух составленные им списки. Так все играющие вспомнят некоторые слова, затерявшиеся в памяти.

ЧИСЛО НА РЕМНЕ

Вы снимаете с себя ременный пояс и говорите, обращаясь к присутствующим, примерно так:

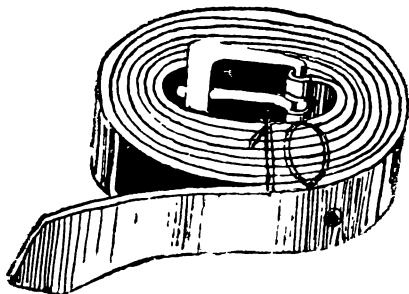
«На этом ремне каждый, кто сумеет, может прочесть число. Написано оно крупно, так что даже близорукий разглядит его без очков. Однако отыскать это число довольно трудно; потребуются не только внимание, но и смекалка.

Так кто же попытается найти число?» — спрашиваете вы, передавая свой пояс зрителям.

Ремень будут рассматривать со всех сторон, и поодиночке и группами, но число, на нем написанное, обна-

ружится лишь в том случае, если кто-нибудь догадается, в чем секрет предложенного трюка.

А он очень прост. Заранее надо как можно туго свернуть свой ремень спиралью, чтобы пряжка была в первом — внутреннем — витке. На спирали вы крупно пишете цветным карандашом однозначное или двузначное число.



Разверните спираль — и оно исчезнет. Отыскать его удастся только после того, как пояс снова будет свернут спиралью.



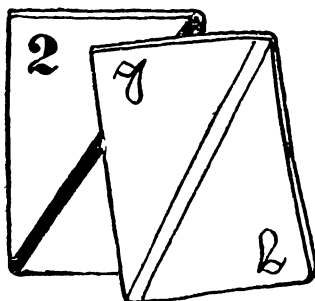
ТРОЙКИ

Занимательные задачи чрезвычайно разнообразны, но почти все они имеют общий недостаток: решать их интересно только один раз.

Задача-головоломка «Тройки» остается занимательной, сколько бы раз вы ее ни решали. Это объясняется тем, что здесь постоянно приходится иметь дело с новы-

ми комбинациями и возможность повторения почти исключена.

Надо нарезать из тонкого картона с гладкой поверхностью сорок карточек, немного скруглить ножницами их углы, начертить на всех рамку, с нижнего левого угла в верхний правый провести прямую линию.



Все карточки разделите на четыре комплекта. На карточках каждого из них напишите цифры от 1 до 10, размещая их, как показано на рисунке. В двух комплектах они должны быть одного цвета, в двух — другого (например, красные и синие). Желательно, чтобы рамки и диагонали были того же цвета, что и цифры. Другая сторона карточек остается чистой.

Прежде чем решить задачу, надо разместить на столе карточки в определенном порядке.

В один ряд положите четыре карточки, на которых стоит единица. Остальные тщательно перемешайте и разложите тройками, чтобы числа, написанные вверх, не были закрыты. Тройки следует разместить тремя или четырьмя рядами, один под другим.

Задача будет решена, если вы сумеете сложить все карточки четырьмя стопками, чтобы в каждой из них числа шли подряд в возрастающем порядке: 1, 2, 3 ...10, причем в стопке должны быть карточки одного цвета: красные с красными, синие с синими (так мы будем называть дальше для краткости карточки, на которых цифры, рамки и диагонали красного и синего цвета).

Как же решать задачу?

Это наиболее просто объяснить, разобрав конкретный пример. Ясно, что когда вы раскладываете карточки тройками, они один раз группируются так, другой раз иначе. Комбинации их по значению и цвету чисел могут быть бесконечно разнообразны.

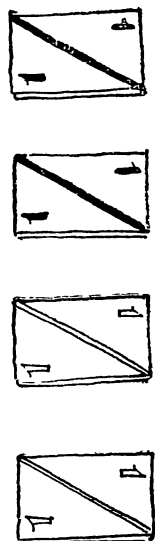
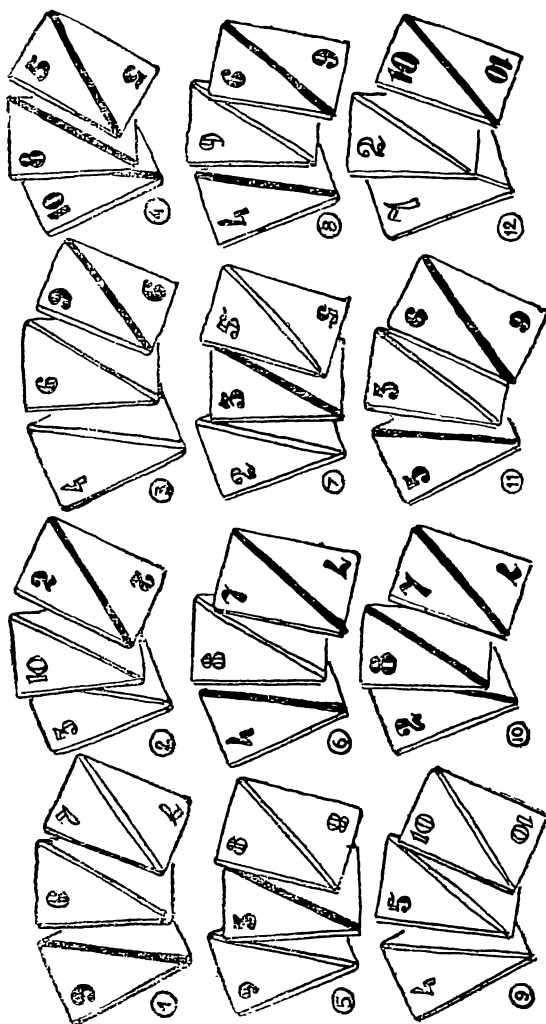
Предположим, что однажды карточки сгруппировались после раскладки так, как показано на рисунке (числами в кружках тройки пронумерованы лишь для того, чтобы легче было проследить порядок ходов). Подберите их тройками в таком же порядке. Начиная решать задачу, запомните первое правило: складывать в стопку можно лишь карточки, не прикрытые другими, то есть верхние.

Это условие определяет единственный в данном случае ход, который можно сделать для начала: только во второй тройке синяя карточка с числом 2 лежит сверху. Значит, ее и надо положить на карточку такого же цвета с единицей.

Когда вы это сделаете, в группе № 2 останутся две карточки, верхняя с цифрой 10.

Чтобы решать задачу дальше, надо знать второе правило: карточки можно перемещать из одной группы в другую, дополняя их количество в каждой группе до трех. При этом необходимо, чтобы цифры на карточке, которую вы хотите положить сверху, и на той, которую прикроете, были одинаковые. Цвет в данном случае безразличен.

Следовательно, можно переложить во вторую группу карточку из девятой или из двенадцатой тройки: в обеих сверху лежит карточка «10». Надо решить, какую выгоднее брать. Подумав, вы, конечно, возьмете карточку из тройки № 12. Тогда здесь сверху окажется карточка «2», которую можно положить на место — на красную карточку «1». После этого в группе № 12 останется только одна карточка «7». Здесь освободилось место еще для двух с



такой же цифрой. Подходящих три: в тройках № 1, 6 и 10. Первую брать бесполезно, вы перекладываете две остальные. Когда ход сделан, ясно, что карточку «8» из группы № 10 надо переместить в группу № 6, а освободившуюся с цифрой «2» положить на место — на синюю единицу.

После такого хода одна группа уничтожится, а во всех других будет по три карточки. При этом условии перекладывать их некуда, а ведь задача еще далеко не решена. Что делать? Не трогайте карточки, на которые складываются стопки, а все остальные соберите, перемешайте и снова разложите тройками — так же как вначале.

Прежде чем сделать ход, представьте себе, какие после него откроются возможности, подумайте, как использовать их с наибольшей выгодой для решения задачи.

Вполне вероятно, что иногда вам придется разложить карточки и в третий раз. Это разрешается. Но в большинстве случаев окажутся достаточными одна-две раскладки.

Однако для этого надо научиться заранее предугадывать, как будут располагаться карточки в группах в результате нескольких ходов, которые вы намереваетесь сделать.

Не исключена возможность, что и при трех раскладках задача останется нерешенной: или из-за вашей ошибки или из-за неблагоприятной комбинации карточек.

В случае неудачи оставьте на месте только четыре карточки с единицами, а все остальные тщательно перемешайте, разложите их тройками и снова займитесь решением задачи.



ПЛЕТЕНКА

Возьмите плотную белую бумагу и вырежьте из нее два листка размером 20×10 см. На середине каждого листка начертите квадрат 10×10 см и прямыми линиями разделите его на двадцать пять равных клеточек.

	И	О	А	Е	А	
	М	Т	Л	Я	Д	
	Е	А	Ч	А	Л	
	Р	В	И	К	Д	
	Т	Я	О	В	А	

①	②	③	④	⑤
П	О	В	О	С
А	Ь	Г	И	А
С	Д	О	Я	Щ
В	М	К	Е	П
О	Т	Е	Н	Е

Заштриховав цветным карандашом один квадрат, пронумеруйте вертикальные ряды его клеток, написав цифры на верхнем краю листка.

В клеточки обоих квадратов впишите буквы, показанные на рисунках. Потом разрежьте каждый листок по линиям, обозначенным пунктиром. Получится десять полосок одинакового размера. Разложите на столе вплотную друг к другу, вертикально и в порядке их номеров заштрихованные полоски. Переплетите их остальными полосками так, чтобы на середине образовался квадрат, разделенный на белые и заштрихованные клетки, расположенные в шахматном порядке.

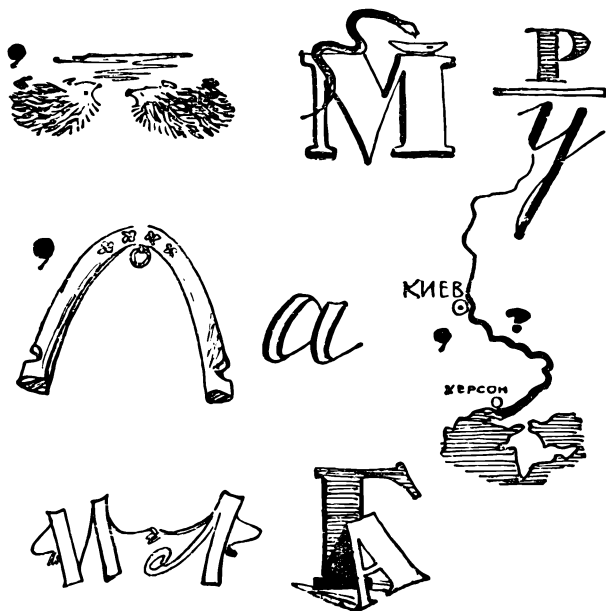
Дело, конечно, не в плетенке, получить ее очень легко. Задача здесь другая: из букв, которые будут видны в клетках плетенки, должно составиться название известного произведения советской литературы.

Когда вы решите эту задачу, не трогайте вертикальные полосы, а горизонтальные выньте. Разложите их в другом порядке и снова сделайте плетенку. На сей раз с таким расчетом, чтобы можно было прочесть названия еще двух произведений советской литературы, с которыми, надо думать, вы хорошо знакомы.



РЕБУС

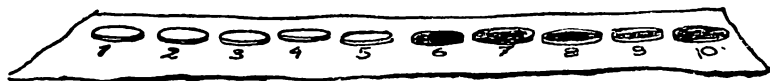
Здесь в виде ребуса зашифрована пословица. Какая?



ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

1. Как определить точно вес предмета, пользуясь заведомо неверными весами и не уравновешивая заранее их чашки?

2. Положите на лист бумаги десять монет — пять медных и пять серебряных. Напишите ниже монет цифры (от 1 до 10) и таким образом пронумеруйте места, на которых они лежат.



Попробуйте переместить монеты так, чтобы они расположились вперемежку: медная — серебряная, медная — серебряная...

Задачу надо решить в пять ходов, каждый раз передвигая две монеты, которые лежат рядом.

3. В гористой местности электровоз со скоростью 60 км в час ведет товарный состав; длина поезда 1 км.

На пути тоннель протяжением 1 000 м. Было 15 часов 7 минут, когда электровоз вошел в этот тоннель. Сколько времени будет, когда из него выйдет последний вагон поезда?

4. Вспомните тридцать таких слов, в середине которых есть буквы «три», например «предусмотрительность».

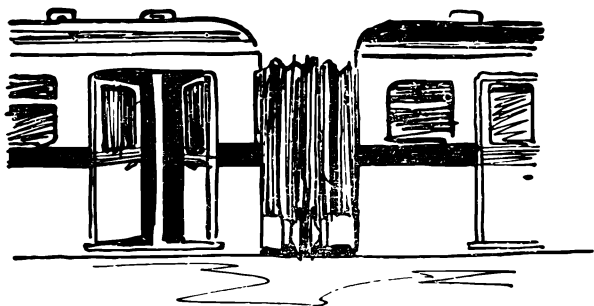
Подбирайте и записывайте только имена существительные нарицательные.

5. За две минуты велосипедист проехал полторы трети километра.

Сколько километров в час проедет этот велосипедист, если будет двигаться неизменно с той же скоростью?

6. На верхнем рисунке вы видите тамбур одного из вагонов электропоезда, который вот-вот отправится с конечной станции.

На нижнем рисунке показан тот же тамбур через несколько минут после того, как поезд тронулся.



В течение этого времени людей в тамбуре не было, а положение входных дверей изменилось. Это произошло под влиянием движения вагона.

В какую сторону пошел поезд?

7. Отрежьте ножом от коробки ту боковинку, о которую зажигают спички. Положите ее на стол, чистой стороной вверх.

Может быть, вы догадаетесь, как подсунуть под эту фанерку карандаш, не дотрагиваясь до нее и не передвигая ее на другое место?

8. От листка тетради во всю его длину отрежьте полосу шириной сантиметра в четыре.

Поставьте на стол два стакана и перекиньте с одного на другой бумажную полосу так, чтобы ее концы примерно на сантиметр заходили за края стаканов. Получится мостик, но такой непрочный, что, если положить на его середину монету, он рухнет.

Подумайте, как, не сближая стаканов, сделать из этой полоски такой мостик, который выдержит два пяточка или три двугривенных, положенных один на другой.

9. Полка, палка, балка, барка, марка, мерка, метка, ветка, ветла, метла.

Как видите, в этом ряду из десяти имен существительных каждое следующее слово отличается от предыдущего только одной буквой, и составить ряд таких слов несложно.

Но задача становится гораздо труднее, когда в ряду задано не только первое имя существительное, но и последнее, а кроме того, указано, через сколько промежуточных звеньев (слов) надо перейти от начального слова к конечному. Например: **рис** превратить в **суп**, написав семь промежуточных слов. Эту задачу можно решить так:

**рис — риф — миф — миг — маг — мак — сак —
сук — суп.**

Попробуйте таким путем перейти от слова **шах** к слову **мат** через два промежуточных звена.

Кот и лев — это начало и конец ряда, а между ними три слова. Каких?

Начните ряд словом **рожь** и закончите словом **мука**, написав между ними четыре имени существительных.

Лед можно преобразовать в **пар**, если вставить между ними пять слов.

Вода превращается в **морс**, **руда** «переплавляется» в **медь**. Надо только для каждого из этих двух рядов подобрать по тринадцати промежуточных слов.

Переходя от одного заданного слова к другому, помните, что нельзя вставлять в ряд имена собственные.

10. Подберите 15 имен существительных (каждое из шести букв) с одной гласной.

11. Чайник вскипел, и только успели налить два стакана чаю, как от соседей прибежал мальчик. Он сказал, что сейчас по телевизору начнется интересная передача. Все, кто собирался пить чай, ушли к соседям.

В каком из стаканов чай остынет скорее?

12. Бабушка собирается печь пирожки. Она сделала из теста сто двадцать восемь небольших лепешек, приготовила начинку. Положит бабушка ложку начинки на одну лепешку, прикроет сверху другой, потом поставит сверху стакан, нажмет на доньшко и ровно обрежет края лепешек. Получается круглый пирожок, остается посадить его в духовку. Бабушка стряпает, а внучка смотрит и помогает ей: когда тесто обрезано стаканом, она собирает обрезки, раскатывает их и делает из них лепешки. От восьми пирожков обрезков хватает как раз на две лепешки.

Сколько же пирожков вышло из всего теста, которое замесила бабушка?



13. Прочтите здесь две отдельные фразы, в которых слова частично заменены нотами.



14. 2 десятка=20; 2 десятка=20.

Каждый, разумеется, скажет, что эти два равенства составлены правильно.

Перемножим их. Получим выражение: 4 десятка=400; 40=400.

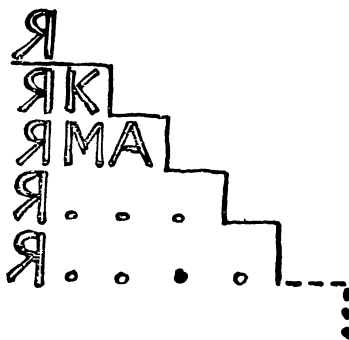
Это уже явная несуразность. Объясните: откуда она взялась?

15.

а) Вата, сор. б) Гол, вода. в) Раб, луна. г) Мост, кора. д) Год, ворон. е) Бычок, сера. ж) Сад, карман. з) Пират, соль. и) Ворс, пальто. к) Рупор, воск.

Буквы, из которых состоят каждые два слова, надо расположить так, чтобы получилось название города, находящегося в Советском Союзе.

16. Доведите число «ступенек» этой «лесенки» (стр. 89) до двенадцати; одно под другим напишите еще девять имен существительных (не собственных) на букву «я».



Подберите их с таким расчетом, чтобы в каждом следующем слове было на одну букву больше, чем в предыдущем.

Решать эту задачу удобнее, если писать слова на бумаге в клетку.

17. Из картона нарежьте шестнадцать одинаковых квадратиков размером 2×2 см. Чернила-

ми или черным карандашом напишите на квадратиках буквы, на каждом по одной: «а», «а», «а», «а», «д», «з», «з», «л», «о», «о», «п», «р», «р», «т», «у», «ч».

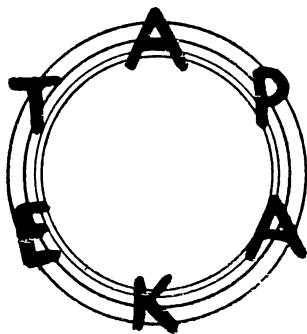
а) Попробуйте решить задачу. Расположите квадратики по четыре в ряд так, чтобы при чтении слева направо и сверху вниз получилось восемь различных слов.

б) Решите такую же задачу с другими буквами (их надо написать цветным карандашом на оборотной стороне квадратиков). Буквы такие: «а», «а», «б», «г», «е», «к», «к», «н», «о», «о», «р», «р», «р», «т», «у», «у».

Разместите квадратики также в четыре ряда, чтобы можно было прочесть восемь слов.

18. По кругу расположены шесть букв. Это вы видите, конечно, сразу. А замечаете ли, что по тому же самому кругу написаны восемь различных слов? Сумеете вы их прочесть?

Можно идти по ходу часовой стрелки и в обратном направлении, складывая слова из



любого количества написанных здесь букв. Но читать их надо обязательно подряд, без пропусков.

19. В магазине остался небольшой отрезок пестрой ленты; в течение дня он был продан трем покупателям.

Утром в магазин пришли две девушки-подруги. Одна взяла половину всего отрезка и еще полметра, другая купила половину оставшейся ленты и еще полметра. Перед закрытием магазина третья покупательница забрала последние два метра.

Сколько метров ленты было в отрезке до того, как в магазин пришли две подруги?



ЗАГАДКИ

1. Закину в грядку малую крошку, выну из земли лепешку.

2. В закроме цена ему — копейка, а в земле — рубль.

3. В начале лета одним цветом; потом одна белеет, другая краснеет, третья чернеет.

4. Слез мы не знали, а нас плаксами прозвали.

5. На длинной ножке стоит лепешка; откуда солнце глянет, туда ее и тянет.

6. Родился в лесу, прожил весь век на полу.

7. То рыжая, то серая, а прозванием белая.

8. Дразнило-передразнило в овраге голосило.

9. В лесу дом, сто ходов в нем; тысяча жильцов — тысяча молодцов сами строили тот дом, сами и живут в нем.

10. На воде не тонет и в огне не горит.

11. Текло, текло и легло под стекло.

12. Покатался мал-мал, покатался — горой стал.

13. В воду идет красный, из воды — черный.

14. Бабушка седа-бела, зимой бабушка всем мила,
а как лето наступает, про бабушку забывают.

15. На чужой спине едет и на себе груз везет.

16. Брат за братом всю жизнь бежит, никогда не догонит.

17. Когда он нужен, его бросают; когда не нужен — поднимают.

18. Идет силач, а за ним копач; идут по полям добывать калач.

19. Под дугами, под дугами видны яблоки с кругами.

20. Пал снег и не тает ни весной, ни летом.

21. Бежит по снегу, а следа не видно.

22. Вечером наземь слетает, ночь на земле пребывает, утром опять улетает.

23. Две сестры качались — правды добивались, а как добились, так остановились.

24. Земля бела, семена черны; пятеро сеют, двое глядят, один распоряжается.

25. Закопай в землю — не сгниет; брось в воду — поплывет.

26. Леса пали — горы встали.

27. Не дровосек, не плотник, а знатный в лесу работник.

28. На собаку не злился, а в хвост ей вцепился.

29. Телятки гладки привязаны к грядке.

30. Стоит девица в доме, а коса на улице.

31. Что за водица лишь для грамотных годится?

32. Бежит без ног, рукава без рук.

33. Пять братьев в один час родились, а ростом все разные.

34. Зубаста, а не кусается.

35. И бьют ее, и режут ее, а она не сердится — добрей становится.

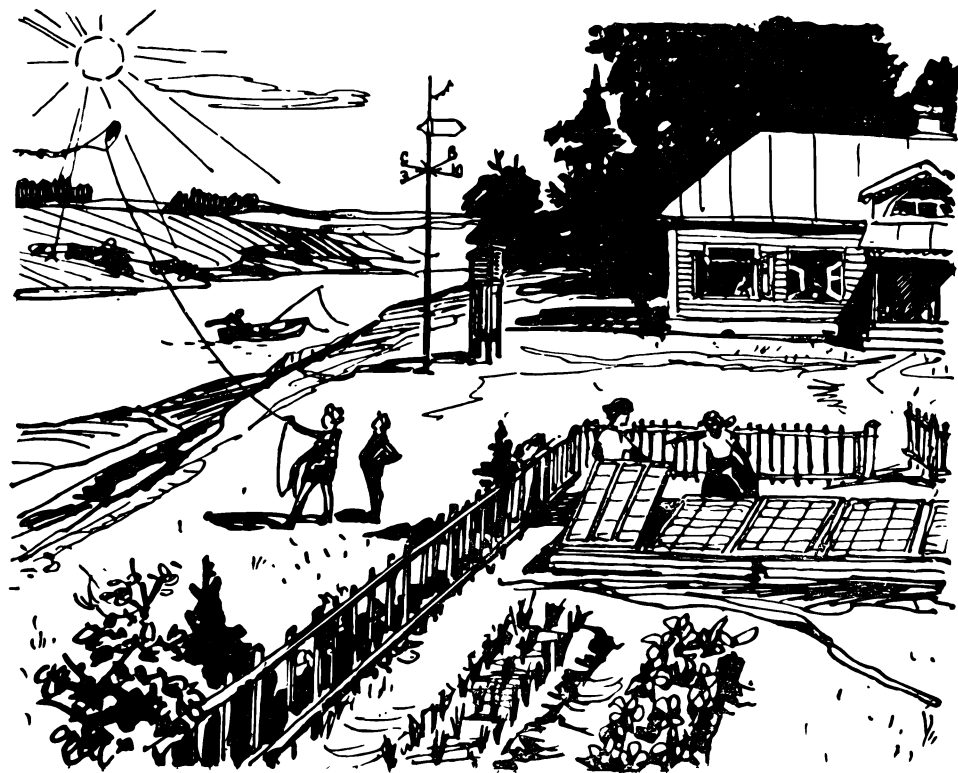
36. На синем льду серебряные зерна рассыпаны.

37. Ты к нему — он от тебя, ты к нему — он от тебя...

38. Вот над домом, над двором видна чаша с молоком.



НЕВЕРНЫЙ РИСУНОК



Если внимательно рассмотреть рисунок на 92 стр., можно обнаружить шесть несообразностей, которые умышленно допустил художник. Заметите ли вы ошибки?

И В ШУТКУ И ВСЕРЬЕЗ

1. Нарисуйте два одинаковых предмета, которые заменили бы слова: «Сто гектаров».
2. Это ребус; в нем зашифровано слово. Какое?



3. Считайте вслух: «Одна баба-яга, две бабы-яги...» Попробуйте продолжить счет до семи.
4. Попросите кого-нибудь определить, что такое спираль? Когда ваша просьба будет выполнена, предложите объяснить то же понятие, не прибегая к жестам, только словами.

5. Положите четыре спички, как здесь показано. Так обозначается число семь римскими цифрами.



Переместите только одну спичку, чтобы получилась величина, равная единице.

6. Из картона нарежьте восемь небольших квадратиков и напишите на них числа, по одному на каждом: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9.

Разместите квадратики на столе, как показано на рисунке, и мысленно сложите числа отдельно в одном и в другом столбике. Получатся две суммы: 19 и 20.



Перемените положение двух квадратилов так, чтобы суммы чисел в обоих столбиках были одинаковые.

7. Какому числу равно шуточное «алгебраическое» выражение, которое дано здесь в виде ребуса?

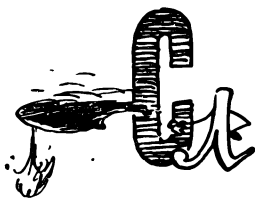
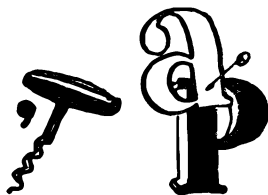
$$5 - 4 + 999999 = 17$$

8. На листке бумаги крупными четкими буквами напишите название реки, на которой стоит столица нашего государства. Готово? Вы заметили, что в это слово, так сказать, «вкралось» название еще одной реки?

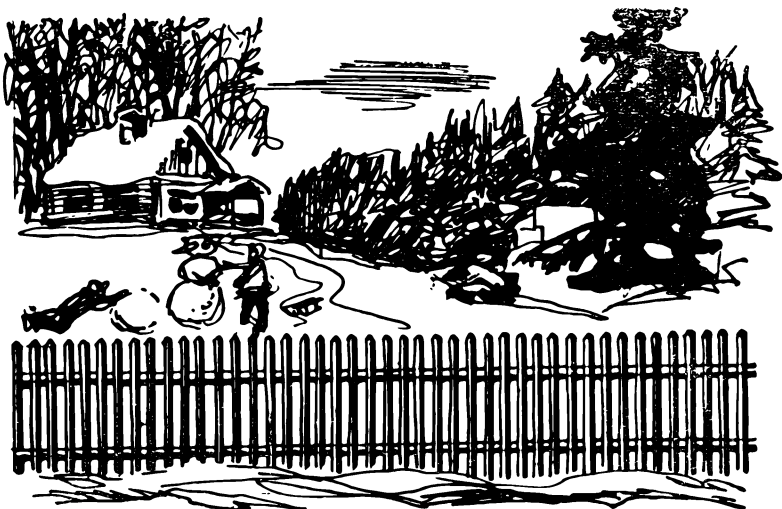
Догадайтесь, как его прочесть, и скажите, как связаны между собой реки, названия которых вы написали?

РЕБУС

Прочтите ребус, узнаете современную народную поговорку.



СОСЧИТАЙТЕ!



Не прикасаясь к рисунку, сосчитайте на глаз, сколько в изгороди планок.

ШУТОЧНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Это так называемый нотный стан.



Посмотрите на него внимательно и вспомните три известных вам слова, которые можно «сыграть» на любом музыкальном инструменте.

2. Каждый, кто изучал в средней школе геометрию, знает, что отношение длины окружности к ее диаметру является постоянной величиной, которую принято обозначать греческой буквой π (пи).

Если соединить одну ноту с другой и прибавить к ним третью да еще величину, которая только что упомянута, получится название одной из величайших рек мира. Какой?

3. Поместите в середине названия нашей большой реки неизвестную величину, и вы прочтете название острова, который находится на севере Советского Союза. О какой реке и о каком острове идет речь?

4. Какой путь днем не видать, а ночью виден?

5. «Без четверти три четверти и стрелки вместе». Сколько времени показывают часы?

6. Какое число увеличится на десять, если написать его в букве и потом прочитать, что получится?

7. Вспомните слово, которое можно написать и четырьмя и тремя буквами.

8. Спрыгивают с него на ходу многие, а вскочить в него на ходу никто не сумеет. Что же это?

9. Есть слово из шести букв, которое можно написать и одной буквой, поставив после нее знак препинания. Вы, конечно, знаете это слово, но вспомните ли его?

10. В русском языке есть твердые буквы, есть и мягкие. А какая буква самая мягкая?

11. Зоопарк недавно приобрел животное. Какое? Это можно узнать по двум его признакам, они, однако, неизвестны. Скажем только, что оба эти признака можно написать двумя словами. Одно слово оканчивается двумя буквами «е», а другое — даже тремя.

Назовите животное, приобретенное зоопарком.

12. Вспомните женское имя из двух букв, повторенных дважды.

13. Скажите, что может упасть, оставаясь висеть на стене?

14. Название какого дерева, у нас очень распространенного, состоит из трех предлогов?

15. Название домашнего животного получится, если один за другим сказать три предлога. Какое это животное?

16. Что, хотя и принадлежит вам, но другие употребляют гораздо чаще вас?

17. Трое прятались под одним зонтиком и все остались сухими. Как это им удалось?

18. Случается, что на протяжении нескольких сот и даже тысяч километров автомобиль движется со скоростью поезда. Когда это бывает?

19. В каждой из книг, показанных на рисунке, по 250 страниц. Сколько страниц находится между первой страницей третьего тома и последней страницей четвертого?



ОТВЕТЫ и решения

КРОССВОРД «АНАГРАММЫ»

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1. Лапта — плата | 14. Тропик — приток |
| 2. Колесо — оселок | 15. Сокол — колос |
| 3. Ракета — карета | 16. Рифма — фирма |
| 4. Мошкарa — ромашка | 17. Скала — ласка |
| 5. Уборка — кобура | 18. Рикша — шарик |
| 6. Планка — клапан | 19. Колба — бокал |
| 7. Стирка — старик | 20. Каркас — краска |
| 8. Короб — оброк | 21. Корсет — сектор |
| 9. Нагар — ангар | 22. Лошак — школа |
| 10. Монета — немота | 23. Лапша — шпала |
| 11. Рамка — марка | 24. Истец — ситец |
| 12. Роман — норма | 25. Кулак — кукла |
| 13. Шлюпка — плюшка | 26. Терка — актер |

Шрифтом выделены слова-анаграммы, которые отыскиваются при решении кроссворда.

КАКИЕ СЛОВА!

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1. Гора + тина = рогатина | 11. Река + пони = пионерка |
| 2. Пика + рис = кипарис | 12. Ниша + мак = машинка |
| 3. Нитка + ель = канитель | 13. Том + вата = автомат |
| 4. Рама + тура = арматура | 14. Горн + аист = органист |
| 5. Воин + пола = пловина | 15. Рота + пост = простота |
| 6. Ров + таз = затвор | 16. Чин + рука = кручина |
| 7. Карп + шина = парнишка | 17. Пик + роза = прозаик |
| 8. Удар + паз = запруда | 18. Рок + глина = горлинка |
| 9. Тело + сети = столетие | 19. Кипа + сатин = пианистка |
| 10. Танк + кот = контакт | |

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| 20. Гроза + ров = разговор | 23. Кожа + ворон = жавороном |
| 21. Тема + лира = материал | 24. Порт + сойка = постройка |
| 22. Старик + торт = тракторист | 25. Кирка + сено = керосинка |

Вполне возможно, что, комбинируя буквы «слагаемых» слов, вы получите иногда не те слова, которые здесь напечатаны.

ДВАДЦАТЬ НАЗВАНИЙ

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| 11 (1). Иваново — Ван | 16 (6). Чусовая — Чу |
| 12 (2). Моршанск — Орша | 17 (7). Сало́ники — Сал |
| 13 (3). Ветлуга — Луга | 18 (8). Колумбия — Бия |
| 14 (4). Полтава — По | 19 (9). Шпицберген — Берген |
| 15 (5). Северная Двина — Северн | 20 (10). Манила — Нил |

СХОДНЫЕ ПОСЛОВИЦЫ

По сходству подойдут примерно такие русские пословицы и поговорки:

1. Не давши слова, крепись, а давши слово, держись.
2. Обожжешься на молоке, станешь дуть и на воду.
3. От пустой бочки звону много.
4. Для милого дружка семь верст не околица
5. У семи нянек дитя без глаза.
6. Нарядом пень похвалился, а все пнем остался.
7. Не верь козлу в огороде, а волку в овчарне.

«МАГИЧЕСКАЯ» БУКВА

Первый вариант

у	л	в	к	д
к	а	а	о	у
весна	армия	обход	рубка	тепло
у	п	т	р	л
с	а	а	а	о
в	б	б	п	ч
з	а	о	и	е
седло	свисток	шприц	щелка	настройка
о	н	е	о	т
р	я	ц	т	а

Второй вариант

- | | | |
|----------------|---------------------|--------------------|
| 1. Клещ и рис | 11. Кварта л ось | 21. Ухо д рожь |
| 2. Арка н утро | 12. Колос с прут | 22. База р упор |
| 3. Лото к раб | 13. Ром б уран | 23. Зуб р оса |
| 4. Бок с ход | 14. Бор т рубка | 24. Кума ч улан |
| 5. Стол б рак | 15. Лиф т елка | 25. Соло д оклад |
| 6. Трюм о враг | 16. Бал л ось | 26. Пол к лад |
| 7. Душ а том | 17. Трибуна л исток | 27. Плато к ремень |
| 8. Сила ч арка | 18. Заря д рама | 28. Тир е док |
| 9. Рыба к омар | 19. Зал п овод | 29. Лампа с трепет |
| 10. Тара н ива | 20. Бура в ода | 30. Каска д резина |

ЛАБИРИНТ

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| 1. Дача — удача (у) | 15. Село — седло (д) |
| 2. Дуло — дупло (п) | 16. Канва — канава (а) |
| 3. Свет — совет (о) | 17. Грань — герань (е) |
| 4. Койка — кройка (р) | 18. Барак — батрак (т) |
| 5. Цена — сцена (с) | 19. Икра — искра (с) |
| 6. Улика — улитка (т) | 20. Роль — рояль (я) |
| 7. Стол — ствол (в) | 21. Кобра — кобура (у) |
| 8. Враг — овраг (о) | 22. Укус — уксус (с) |
| 9. Ива — нива (н) | 23. Зал — залп (п) |
| 10. Ворот — ворота (а) | 24. Блок — белок (е) |
| 11. Лоток — глотка (г) | 25. Омут — хомут (х) |
| 12. Пачка — прачка (р) | 26. Борона — оборона (о) |
| 13. Треск — треска (а) | 27. Ария — армия (м) |
| 14. Масса — массаж (ж) | |

Пословица: «Упорство награждается успехом».

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ

На втором рисунке произошли следующие изменения по сравнению с первым:

1. На небе появились облака.
2. По реке плывет лодка.
3. У рыбака две, а не три удочки, как прежде.
4. Вместо «Москвича» — «Победа», и видна не передняя, а задняя часть машины.
5. Девушка в черном свитере сняла косынку, а девушки с косами ее надела.

6. Охотник несет не зайца, а утку.

7. Над костром висит один чайник (другой формы) вместо чайника и котелка.

8. Балка над костром укреплена на одной, а не на двух рогатинах.

ОДИННАДЦАТЬ ГОРОДОВ

1. Серпухов. 2. Львов. 3. Ростов. 4. Тирасполь. 5. Кострома.
6. Актюбинск. 7. Полтава. 8. Житомир. 9. Таганрог. 10. Краснодар.
11. Подольск.

ОТЫЩИТЕ!



В лесу спрятались: охотник с луком, лев, жирафа и слон.

ГЕОГРАФИЧЕСКИЕ АНАГРАММЫ

- | | |
|--|---|
| <p>1. Игра — Рига
 2. Рука — Кура
 3. Краса — Аракс
 4. Остров — Ростов
 5. Срок — Орск
 6. Весна — Севан
 7. Рамы — Мары
 8. Навар — Нарва
 9. Мина — Иман
 10. Веки — Киев
 11. Ворон — Ровно
 12. Тиски — Тикси
 13. Мука — Кума
 14. Дно — Дон
 15. Рубаха — Бухара
 16. Мошка — Мокша
 17. Амбир — Памир
 18. Горох — Хорог
 19. Колос — Оскол
 20. Ладан — Алдан</p> | <p>21. Слива — Висла
 22. Трава — Варта
 23. Орда — Одра
 24. Леди — Дели
 25. Дни — Инд
 26. Домра — Радом
 27. Булка — Кабул
 28. Соло — Осло
 29. Салат — Атлас
 30. Малина — Манила
 31. Лиман — Милан
 32. Враг — Гавр
 33. Пенал — Непал
 34. Суета — Сеута
 35. Добро — Бордо
 36. Налив — Ливан
 37. Обломок — Коломбо
 38. Уран — Руан
 39. Навага — Гавана
 40. Садик — Кадис</p> |
|--|---|

* * *

- | | |
|---|--|
| <p>1. Баку — Куба
 2. Нева — Вена
 3. Селенга — Сенегал
 4. Артек — Атрек
 5. Эльбрус — Эльбурс</p> | <p>6. Каир — Ирак
 7. Вилия — Ливия
 8. Киото — Токио
 9. Арно — Рона
 10. Плёс — Псёл</p> |
|---|--|

ЦЕПОЧКА СЛОВ

1	2	3	4	5	6	7
Отвесоринкапломбасокомарабствотрог						
8	9	10	11	12	13	
отрокольцобвалистокапризарницатлаз						
14	15	16	17	18	19	20 21
атласадоканалобиказнарканочкадресукио						
22	23	24	25	26	27	28
сукнотпорыбкавторабынямквансачок						

29 30 31 32 33 34 35
 сачоколосоказематрепаканателопросенат
 36 37 38 39 40 41 42 43
 сенатурнельникондорагушатанклоунасос
 44 45 46 47 48 49 50
 насословокладомранисмоларабанка

Выделены буквы, которые для двух соседних слов являются общими. Каждую такую букву надо читать дважды: ею заканчивается одно слово и начинается другое.

Некоторые слова, как видите, повторены, а номер поставлен только над одним из них. Так сделано потому, что ширина страницы не дает возможности поместить всю «цепочку» без перерыва. При повторении слова становится более ясной его связь с соседним словом.

3 и 1

1. а) Мурманск, Новороссийск, Одесса — приморские портовые города; Астрахань — речной порт.

б) Мурманск, Астрахань, Новороссийск — города Российской Федерации; Одесса — город Украинской ССР.

2. а) Таймыр, Флорида, Мангышлак — полуострова; Колгуев — остров.

б) Таймыр, Мангышлак, Колгуев находятся в Советском Союзе; Флорида — в США.

3. а) Лена, Волга, Енисей впадают в моря; Иртыш — приток реки Оби.

б) Лена, Иртыш, Енисей протекают по азиатской части СССР; Волга — по его европейской части.

4. а) Лев, слон, тигр — звери жарких стран; рысь водится в умеренном климатическом поясе

б) Лев, тигр, рысь — хищники; слон — травоядное животное.

5. а) Сова, кобчик, ястреб — хищники; скворец — насекомоядная птица.

б) Кобчик, ястреб, скворец — дневные птицы; сова — ночная птица.

6. а) Подснежник, кувшинка, ландыш — дикие цветущие растения; флокс — садовый цветок.

б) Из этих четырех цветов одна кувшинка является водяным растением.

7. а) «Гроза», «Обломов», «Вишневый сад» — произведения русской классической литературы; «Отелло» — произведение английского писателя В. Шекспира.

б) «Гроза», «Вишневый сад», «Отелло» — драматургические произведения; «Обломов» — роман.

8. а) «Руслан и Людмила», «Князь Игорь», «Декабристы» — оперы; «Лебединое озеро» — балет.

б) «Руслан и Людмила», «Князь Игорь», «Лебединое озеро» — произведения русских композиторов-классиков; опера «Декабристы» написана советским композитором.

9. а) «Дубровский», «Майская ночь», «Сорочинская ярмарка» — оперы; «Ревизор» — комедия.

б) Оперы «Майская ночь» и «Сорочинская ярмарка» написаны на сюжеты одноименных произведений Н. В. Гоголя; он же является автором комедии «Ревизор». Либретто оперы «Дубровский» написано по одноименной повести А. С. Пушкина.

СРАВНИТЕ!

На втором рисунке в расстановке книг произошли следующие изменения:

1. На верхней полке не стало словаря и появилось 2 тома сочинений Гоголя.

2. На второй полке сверху стало 4, а не 3 тома сочинений Пушкина, вместо тома сочинений Некрасова появился том Тургенева.

3. На третьей полке сверху в стопке книг, лежащих горизонтально, прибавилось 2 книги, 2 тома сочинений Гоголя переставлены на верхнюю полку, вместо них стоят 2 новые книги, появились том Блока, другое издание рассказов Полевого, том с цифрой 1 вместо тома с цифрой 2.

4. На нижней полке стоит другая ваза, под ней — том сочинений Инбер, появились другое издание книги о Врубеле и монография о Сурикове, заменены 2 книги справа (другие корешки).

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ВИКТОРИНЫ

Понемногу о многом.

1. Тиха украинская ночь.
Прозрачно небо. Звезды блещут.
Своей дремоты превозмочь
Не хочет воздух. Чуть трепещут
Сребристых тополей листы.
2. Стихотворение «Цыганы».

3. В драме «Борис Годунов»: Афанасий Михайлович и Гаврила Пушкины.

4. Стихотворение «Пробуждение»; «Евгений Онегин», глава 6.

5. Старушка-мать. «Домик в Коломне».

6. «Руслан и Людмила», песнь первая.

У лукоморья дуб зеленый,

Златая цепь на дубе том...

— Там чудеса: там леший бродит...

Слово «там» повторяется до конца отрывка четырнадцать раз.

7. Наиболее часто приводятся такие фразы: «Подписано, так с плеч долой»; «Счастливые часов не наблюдают»; «Служить бы рад, прислуживаться тошно»; «Ну как не порадеть родному человечку!»; «Ах, боже мой! Что станет говорить княгиня Марья Алексевна?»

8. Погасло дневное светило;

На море синее вечерний пал туман.

Шуми, шуми, послушное ветрило,

Волнуйся подо мной, угрюмый океан.

(выделены шрифтом повторяющиеся строки).

9. «Русский язык».

«Во дни сомнений, во дни тягостных раздумий о судьбах моей родины, — ты один мне поддержка и опора, о великий, могучий, правдивый и свободный русский язык! Не будь тебя — как не впасть в отчаяние, при виде всего, что совершается дома? Но нельзя верить, чтобы такой язык не был дан великому народу!»

10. «Враги».

11. В пьесах «Лес» и «Бесприданница»; во второй пьесе Аркадий Счастливцев фигурирует под кличкой «Робинзон» (действие первое, явление VI).

12. Поэма «Владимир Ильич Ленин»:

«Время —

начинаю

про Ленина рассказ».

Поэма «Хорошо!»:

«Время —

вещь

необычайно длинная —...»

13. а) «Волки и овцы» (А. Н. Островский)

б) «Таланты и поклонники» (его же)

в) «Былое и думы» (А. И. Герцен)

г) «Отцы и дети» (И. С. Тургенев)

д) «Ермолай и мельничиха» (его же)

е) «Чертопханов и Недопюскин» (его же)

ж) «Помпадур и помпадурши» (М. Е. Салтыков-Щедрин)

- з) «Преступление и наказание» (Ф. М. Достоевский)
- и) «Униженные и оскорбленные» (его же)
- к) «Толстый и тонкий» (А. П. Чехов)
- л) «Достигаев и другие» (А. М. Горький)
- м) «Война и мир» (В. В. Маяковский).

Можно, разумеется, заменить некоторые из этих произведений другими.

14. Можно назвать следующие произведения: «Евгений Онегин», «Борис Годунов», «Моцарт и Сальери», «Дубровский» (А. С. Пушкин), «Иван Федорович Шпонька и его тетушка» (Н. В. Гоголь), «Песня про купца Калашникова» (М. Ю. Лермонтов), «Рудин», «Клара Милич» (И. С. Тургенев), «Обломов» (И. А. Гончаров), «Анна Каренина» (Л. Н. Толстой), «Братья Карамазовы» (Ф. М. Достоевский), «Господа Головлевы» (М. Е. Салтыков-Щедрин), «Женитьба Белугина» (А. Н. Островский), «Иванов» (А. П. Чехов), «Фома Гордеев», «Егор Булычов», «Васса Железнова», «Достигаев и другие», «Дело Артамоновых», «Жизнь Клима Самгина» (А. М. Горький).

15. «Свои люди — сочтемся»; «Не в свои сани не садись»; «Бедность не порок»; «Не так живи, как хочется»; «В чужом пиру — помельче»; «Праздничный сон — до обеда»; «За чем пойдешь, то и найдешь»; «Старый друг лучше новых двух»; «На всякого мудреца довольно простоты»; «Не все коту масленица»; «Не было ни гроша, да вдруг алтын»; «Сердце не камень»; «Свои собаки грызутся, чужая не приставай»; «Грех да беда на кого не живет»; «Правда — хорошо, а счастье лучше»; «Светит, да не греет».

16. Алексей Константинович Толстой и Алексей Николаевич Толстой.

17. Державин Гаврила Романович, Крылов Иван Андреевич, Грибоедов Александр Сергеевич, Некрасов Николай Алексеевич, Гончаров Иван Александрович, Тургенев Иван Сергеевич, Достоевский Федор Михайлович, Герцен Александр Иванович, Чернышевский Николай Гаврилович, Салтыков-Щедрин Михаил Евграфович, Островский Александр Николаевич, Тютчев Федор Иванович, Чехов Антон Павлович, Короленко Владимир Галактионович, Лесков Николай Семенович.

18. Волохов («Обрыв»), Долохов, Шолохов.

19. Лермонтов Михаил Юрьевич (1814—1841).

По одной книге

1. Капитан Татаринов до революции служил во флоте; капитан Григорьев в годы Великой Отечественной войны был в авиации.

2. Александр Иванович

3. «Бороться и искать, найти и не сдаваться» — слова из «кровавой клятвы дружбы»; ее автор — друг Сани Григорьева Петя Сково-родников.

Эта фраза была высечена на памятнике капитану Татаринову.

4. Между Катей Татариновой и Саней Григорьевым.

5. Суд был литературный, обвинялся Евгений Онегин.

6. С фотопортретом Героя Советского Союза «Ч», подаренным летчиком, и со стетоскопом, который был оставлен на память Сане Григорьеву доктором Павловым.

7. Это город Заполярье. В «одиноким» доме жил с семьей доктор Павлов.

8. Вольтер.

9. За потопление немецких кораблей на Северном морском пути.

10. «Если быть, так быть лучшим».

11. Володя, сын доктора Павлова.

12. Ненец Иван Вылка, от которого Григорьев получил багор со шкуны капитана Татаринова.

ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

1. Томь — Омь (приток Иртыша); Самур (река в Закавказье, впадает в Каспийское море) — Амур.

2. Брест.

3. Ошибка была бы больше, чем на тысячу километров: Курск находится примерно на одной долготе с Москвой; Курский залив лежит больше чем на 10 градусов западнее, это часть Балтийского моря. Возле Курского залива стоит портовый город Литовской ССР Клайпеда.

4. Река Молочная протекает на Украине, впадает в соленое озеро, лежащее на берегу Азовского моря. На этой реке стоит город Мелитополь.

5. Он — он (Онон).

6. Куба.

7. Столица Венгрии занимает города Буда и Пешт, разделенные Дунаем.

8. Неправильно: город Сан-Франциско находится в США; одноименная с ним река протекает в Южной Америке, по территории Бразилии.

9. Австралийский Союз.

10. Ирландия, Исландия.

11. Онон + Ингода = Шилка. Шилка + Аргунь = Амур. Сухона + Юг = Северная Двина. Бия + Катунь = Обь.

КАКИЕ ИГРУШКИ

На рисунке изображены следующие игрушки: звезда, мишка, клоун, петух, барабан, автомобиль, горн, ружье, хлопушка, рыба.

ПОДБЕРИТЕ СЛОВА

Можно составить примерно такие списки:

- | | |
|---------------|-----------------|
| 1. Вар | 1. Вилы |
| 2. Вата | 2. Ворота |
| 3. Воля | 3. Грабли |
| 4. Езда | 4. Именины |
| 5. Жест | 5. Квасцы |
| 6. Земляника | 6. Кусачки |
| 7. Зной | 7. Ножницы |
| 8. Золото | 8. Обои |
| 9. Капуста | 9. Отруби |
| 10. Медь | 10. Плоскогубцы |
| 11. Морковь | 11. Посиделки |
| 12. Мука | 12. Пяльцы |
| 13. Молоко | 13. Сани |
| 14. Ревность | 14. Сумерки |
| 15. Серебро | 15. Тиски |
| 16. Смех | 16. Трусики |
| 17. Солома | 17. Хлопья |
| 18. Трезвость | 18. Чернила |
| 19. Уха | 19. Штаны |
| 20. Толокно | 20. Щипцы |

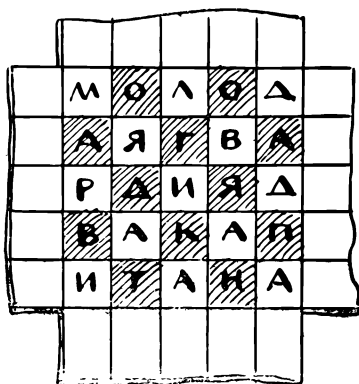
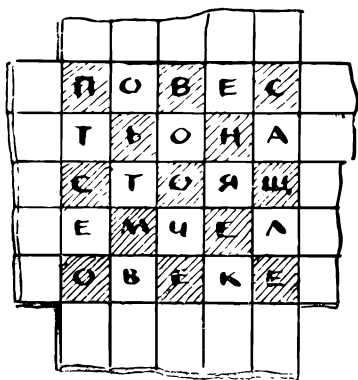
ПЛЕТЕНКА

Чтобы решить первую задачу, следует расположить горизонтальные полоски, как показано на первом рисунке (см. стр. 110).

Сделайте плетенку, начав ее так, чтобы буква «и» на верхней горизонтальной полоске была закрыта буквой «п», которая написана в верхней клетке вертикальной полоски № 1.

Когда плетенка будет готова, вы прочтаете название произведения Б. Полевого «Повесть о настоящем человеке».

На втором рисунке показано расположение горизонтальных полосок при решении другой задачи. На этот раз буква «п» следует



закрывать буквой «м». Из букв, которые будут видны в клетках готовой плетенки, составятся слова: «Молодая гвардия» (А. Фадеева) и «Даа капитана» (В. Каверина).

РЕБУС

Пословица: «Жена мужу подруга, а не прислуга».

ЗАНИМАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

1. Положить предмет на одну чашку, а на другую класть гири до равновесия. Потом снять предмет и заменить его гирями так, чтобы чашки снова уравнились.

Очевидно, гири, положенные вместо предмета, точно определяют его вес.

2. **Первый ход:** монеты со 2-го и 3-го места передвинуть правее 10-го места. **Второй ход:** монеты с 8-го и 9-го места передвинуть на 2-е и 3-е. **Третий ход:** монеты с 5-го и 6-го места передвинуть на 8-е и 9-е. **Четвертый ход:** монету, занимающую 10-е место, и ту, которая лежит рядом с ней справа, передвинуть на 5-е и 6-е места. **Пятый ход:** монеты с 1-го и 2-го места положить на места, освободившиеся после четвертого хода.

3. В одну минуту электровоз проходит 60 км: $60 = 1$ км. Ясно, что и каждый вагон товарного состава движется с такой же скоростью.

Длина туннеля 1000 м=1 км; электровоз пройдет его за одну минуту; в тот же момент последний вагон скроется в туннеле, а еще через минуту выйдет из него. В это время будет 15 часов 9 минут.

4.

- | | |
|-------------------|----------------|
| 1. Витрина | 16. Натрий |
| 2. Острие | 17. Быстрина |
| 3. Стрижка | 18. Атрибут |
| 4. Патриций | 19. Доктрина |
| 5. Поветрие | 20. Стриж |
| 6. Индустрия | 21. Штрипка |
| 7. Контрибуция | 22. Смотритель |
| 8. Актриса | 23. Отрицание |
| 9. Электричество | 24. Метрика |
| 10. Симметрия | 25. Патриот |
| 11. Беллетристика | 26. Геометрия |
| 12. Сестрица | 27. Стрихнин |
| 13. Интрига | 28. Патриарх |
| 14. Штрих | 29. Смотрины |
| 15. Матрица | 30. Устрица |

5. Полторы трети километра = $\frac{1}{3}$ км + $\left(\frac{1}{3} \text{ км} : 2\right) = \frac{1}{3}$ км + $\frac{1}{6}$ км = $\frac{2+1}{6}$ км = $\frac{1}{2}$ км. Это расстояние велосипедист проезжает за 2 минуты. Час содержит 30 двухминутных периодов. Значит, велосипедист в течение часа 30 раз проедет по $\frac{1}{2}$ км, то есть 15 км.

6. При сравнении двух рисунков видно, что когда поезд тронулся, правая половинка двери захлопнулась, а левая открылась совершенно. Сила, очевидно, действовала в направлении справа налево. Значит, поезд пошел в правую сторону.

7. Покапайте немного воды на фанерку — она изогнется дугой, и под нее можно будет свободно подсунуть карандаш.

8.



9.

Шах — шаг — маг — мат.

Кот — рот — ров — лов — лев.

Рожь — ложь — ложа — лужа — лука — мука.

Лед — лад — лак — лик — пик — пир — пар.

Вода — сода — соха — доха — доза — роза — роса — рост —
пост — порт — пора — гора — горе — море — морс.

Руда — рука — лука — луза — лоза — коза — кора — пора —
порт — борт — болт — боль — моль — мель — медь.

10.

1. Взгляд

2. Горсть

3. Спектр

4. Злость

5. Трость

6. Смерть

7. Гвоздь

8. Слать

9. Шерсть

10. Груздь

11. Фильтр

12. Власть

13. Гроздь

14. Грусть

15. Снасть

11. Чай скорее остынет в стакане с ложкой: она увеличивает площадь охлаждения.

12. Недолго думая, отвечают обычно: «Семьдесят два». Не учитывают, что от восьми пирожков, сделанных из обрезков, останутся кусочки теста на две лепешки, то есть иначе сказать, на один пирожок.

Значит, всего выйдет не 72, а 73 пирожка.

13. а) пе(ре)д (до)(ми)ком (си)(ре)нь

б) по(ми)до(ры и (фа)(соль) т(ре)буют у(до)б(ре)ния.

В скобки здесь заключены те части слов, которым соответствуют ноты.

14. С точки зрения математики 2 десятка следует представлять так: 2×10 . Мы же, перемножая левые части равенства, производили действие только с числами 2 и 2.

15. а) Саратов. б) Вологда. в) Барнаул. г) Кострома. д) Новгород. е) Чебоксары. ж) Самарканд. з) Тирасполь. и) Ставрополь.

к) Проскуров.

16. Я

Як

Яма

Ялик

Ясень

Ямень

Ярмарка

Ябедница

Язычество

Ядовитость
Ясновидение
Языковедение

17. а) пруд б) кнут
 лоза река
 азот убор
 чара гора

18. Ар, рак, кета, тара, ара, кара, карат, ракета.

19. Когда вторая девушка взяла свою покупку, осталось только два метра ленты; их и забрала третья покупательница. Значит, два с половиной метра составили половину того отрезка, который остался, когда первая девушка взяла купленную ею ленту. Ясно, что в этом отрезке было пять метров. Прибавив к ним полметра, получим половину всего отрезка, который был в магазине. Следовательно, его длина 11 м.

ЗАГАДКИ

1. Репа. 2. Зерно. 3. Смородина: белая, красная и черная.
4. Плакучие ивы. 5. Подсолнечник. 6. Веник. 7. Белка. 8. Эхо.
9. Муравейник. 10. Лед. 11. Замерзшая река. 12. Снежный ком.
13. Раскаленный металл или уголь. 14. Печка. 15. Седло. 16. Заднее и переднее колеса автомобиля. 17. Якорь. 18. Трактор и плуг на пахоте. 19. Брови и глаза. 20. Седина. 21. Поземка. 22. Роса.
23. Чашки весов. 24. Человек пишет. 25. Уголь. 26. Трава скошена, стога сметаны. 27. Дятел. 28. Репейник. 29. Огурцы. 30. Печь, дым.
31. Чернила. 32. Река. 33. Пальцы. 34. Пила. 35. Земля. 36. Звезды на небе. 37. Горизонт. 38. Месяц.

НЕВЕРНЫЙ РИСУНОК

- 1) На рисунке солнце находится на северной стороне горизонта, чего никогда не бывает.
- 2) Тени от предметов должны были бы падать на юг, а они направлены в другую сторону.
- 3) Рамы парников бывают всегда наклонены к югу, а не к западу, как изображено на рисунке.
- 4) Посмотрев на указатель стран света и на флажок, вы поймете, что ветер дует с севера. Значит, направление полета «змея», который запустил мальчик, показано неверно.
- 5) Лодка стоит на якоре, она натянула веревку вниз по течению реки. Поплавок же от удочки отошел в обратном направлении. Этого быть не может.

6) В доме рамы одного окна открыты внутрь, а другого — наружу. Так не бывает, потому что рамы всех окон дома навешиваются одинаково.

И В ШУТКУ, И ВСЕРЬЕЗ

1. Стога.

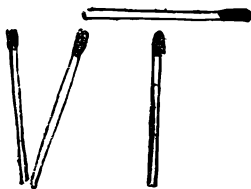


2. На блюде помещаются буквы «Н» и «Е». Читается слово «наблюдение».

3. Это невозможно.

4. Незамкнутая кривая, которая постепенно удаляется от точки отправления, образуя вокруг нее бесконечное количество оборотов.

5.



6. Из одного столбика в другой переложите квадратики с числами 8 и 9. Второй предварительно переверните. После этого сумма чисел как в одном столбике, так и в другом будет равна 18.

7. Цифра 5, изображенная на кубе, означает «пять в кубе», т. е. $5 \times 5 \times 5 = 125$. Цифра 4, вписанная в квадрат, означает «четыре в квадрате», т. е. $4 \times 4 = 16$. Далее следует алгебраический корень, составленный из девятки, — это корень квадратный из девяти,

$\sqrt{9} = 3$. Число 17, заключенное в букву О, читается как «В-о»

семнадцать», т. е. 18. Остается произвести указанные в задаче действия $125 - 16 + 3 - 18 = 94$.

8. В слове «Москва» надо читать буквы через одну, начиная со второй; составитс название реки «Ока». Москва-река впадает в Оку.

РЕБУС

Пословица: «Критиковать — остер как топор, а критику слушать — глух как обух».

СОСЧИТАЙТЕ!

В изгороди 44 планки.

ШУТОЧНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Ми — ля. Фа — соль. До — ля.
2. Ноту ми надо соединить с си, потом прибавить эту же ноту и π (пи) — получится «Миссисипи».
3. Дон, Д икс он.
4. Млечный путь.
5. Без четверти девять.
6. В букве О написать число «70» (в-о-семьдесят).
7. Трио = О О О.
8. Самолет.
9. Уточка = У.
10. Мягкий знак.
11. Признаки: млекопитающее, длинношеее; по ним нетрудно угадать животное — это жираф.
12. Анна.
13. Взглянув при приближении ненастья на барометр, говорят что он «упал».
14. Со-с-на.
15. К-о-за.
16. Ваше имя.
17. Они прятались под зонтиком от солнца.
18. Когда автомобиль везут в поезде на платформе-вагоне.
19. Ни одной: они разделены только крышками переплета.



СОДЕРЖАНИЕ

Давайте поиграем

На одну букву	5
Загаданное слово	7
Продолжайте!	8
Кто отвечает?	9
«1+1=1»	10
Поможем отгадать	10
Самый рассеянный	12
Музыкальная память	13
«Таинственный знакомец»	13
Чей выше?	14
Скажите и запомните!	15
За кем последнее слово?	15
Поймайте монету	16
Монета-волчок	17
Через стул	18
Мост	19
Близко, а взять нелегко	19
Сбейте!	20
Не промахнитесь!	20
Крепкая коробка	21
На одной ноге	21

Хотите, покажу фокус!

«Волшебное» колечко	25
Пятачок и кольцо	27
Замечательный жонглер	28

«Несокрушимая» спичка	29
Трудный баланс	30
В какой руке?	32
«Таинственные» узлы	32
Загадайте имя	34
Скажите, где — узнаю, сколько	36
Сколько монет?	40
Неуловимая подсказка	41
Монета в коробке	43
Сколько вам лет?	44
Непобедимый	45
Исчезновение монеты	48

Подумайте, отгадайте!

Кроссворд «Анаграммы»	53
Какие слова?	55
Двадцать названий	55
Сходные пословицы	58
«Магическая» буква	59
Лабиринт	61
Что изменилось?	62
Одиннадцать городов	64
Отыщите!	65
Географические анаграммы	67
Цепочка слов	68
3 и 1	69
Сравните!	69

Литературные викторины .	71
Географическая викторина	74
Какие игрушки?	75
Подберите слова . . .	76
Число на ремне	76
Тройки	77
Плетенка	82
Ребус	83
Занимательные задачи . .	84

Загадки	90
Неверный рисунок . . .	92
И в шутку, и всерьез . .	93
Ребус	95
Сосчитайте!	96
Шуточные вопросы . . .	96

* * *

Ответы и решения . . .	99
------------------------	----



Издательство ВЦСПС Профиздат
ул. Кирова, 13

* * *

Чкаников Иван Нилович

ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ И ДЛЯ ДЕТЕЙ.

М., Профиздат, 1961.

120 стр. с илл.

379.51

* * *

Редактор И. Н. Скорубская

Художник Ю. Ф. Копылов

Худ. редактор Е. В. Шворак

Техн. редактор А. А. Голиченкова

* * *

Подп. к печати 4/IV 1961 г. А 04181.

Бумага $70 \times 108/32 = 3,75$ п. л. (усл. 5,13 л.)

Уч.-изд. 4,65 л. Тираж 40.000.

Цена 14 коп. Зак. 650.

1-я типография Профиздата, Москва,
Крутицкий вал, 18

ИЗДАТЕЛЬСТВО ВЦСПС ПРОФИЗДАТ

**ГОТОВИТСЯ К ПЕЧАТИ
СБОРНИК**

ОДНОАКТНЫЕ ПЬЕСЫ ЗАРУБЕЖНЫХ ДРАМАТУРГОВ

208 стр. Цена 50 коп.

В книгу включены интересные, написанные на актуальные темы произведения зарубежных драматургов. Значительную часть сборника составляют пьесы авторов из стран народной демократии.

Собранные в сборнике пьесы показывают жизнь людей труда за рубежом. Читатель найдет здесь произведения, различные по жанру и размеру: от комедии-миниатюры до полнометражной пьесы-драмы, занимающей весь вечер. Пьесы рассчитаны на небольшое число исполнителей и могут идти при простых декорациях.

Постановщики и участники этих спектаклей найдут для себя полезные сведения и советы в режиссерском послесловии к настоящему сборнику.

* * *

По выходе из печати эту книгу можно будет приобрести в магазинах Книготорга и потребительской кооперации или заказать по адресу: Москва, В-218, Профсоюзная ул., д. 31, магазин № 97 Москниготорга.

ИЗДАТЕЛЬСТВО ВЦСПС ПРОФИЗДАТ

**ИМЕЕТСЯ В ПРОДАЖЕ
СБОРНИК**

ОДНОАКТНЫЕ ПЬЕСЫ. 184 стр. Цена 61 коп.

Сборник отличается жанровым и тематическим разнообразием, он включает психологические драмы, лирические комедии, водевили. Все эти произведения в той или иной форме поднимают актуальные вопросы сегодняшнего дня, много места уделено в них морально-этическим проблемам.

Новые пьесы могут быть с успехом использованы коллективами художественной самодеятельности. Они рассчитаны на небольшое количество действующих лиц, несложны с точки зрения режиссуры и постановки.

Книга предназначена для участников художественной самодеятельности и массового читателя.

**Приобретайте этот сборник
в магазинах Книготорга
и потребительской кооперации.**

**При отсутствии сборника в местных магазинах
заказывайте его по адресу:**

**Москва, В-218, Профсоюзная ул., 31,
магазин № 97 Москниготорга.**

Цена 14 коп.

ПРОФИЗДАТ — 1961