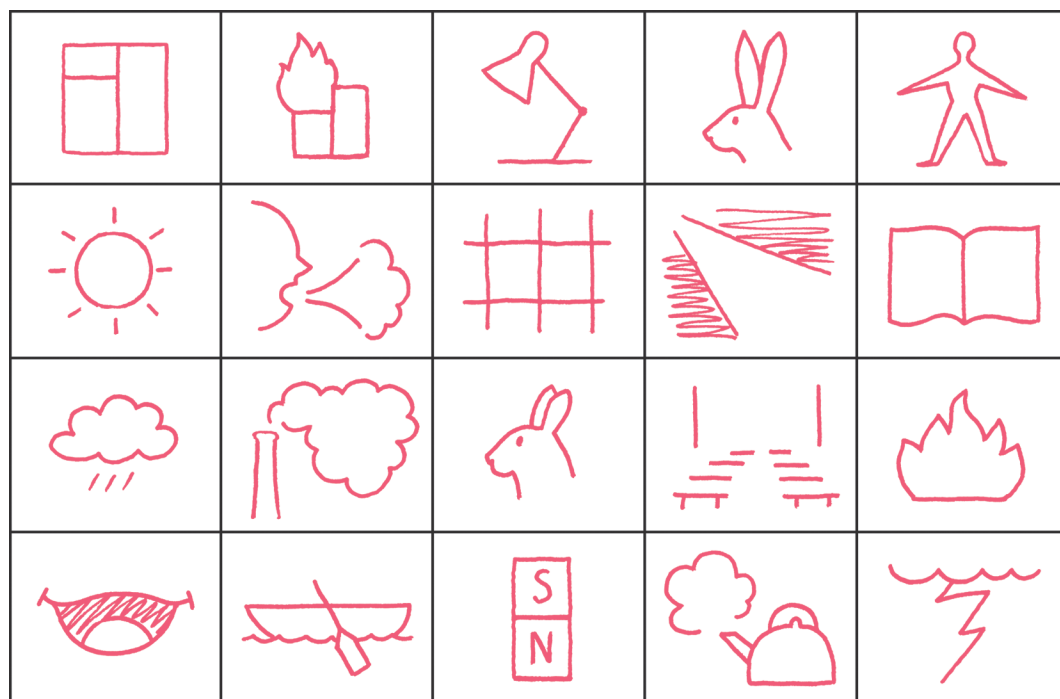


ВЕСЕЛЫЙ ХУДОЖНИК

ИГРА ХУДОЖНИКОВ

Художники любят играть в такую игру. Каждый берет карандаш и лист бумаги, расчерчивает лист на 20 клеток. Ведущий игру заранее составляет список в 20 слов. Все наготове, с карандашами в руках. Ведущий выкликает слова, после каждого слова считая до трех. Пока он считает, все играющие должны успеть каким угодно рисунком в одной из клеток для памяти зарисовать это слово. Пусть рисунок будет непонятен для других — лишь бы играющий мог потом по порядку повторить все названные предметы и понятия. Кто больше успеет запомнить, тот выиграл и ведет следующую игру. Иногда одного штриха достаточно, чтобы запомнить слово. Вот примерный список: окно, пожар, лампа, заяц, человек, солнце, дыхание, решетка, свет, книга, дождь, дым, кролик, класс, огонь, шутка, лодка, магнит, пар, молния. Это трудный список. Можно придумать полегче.



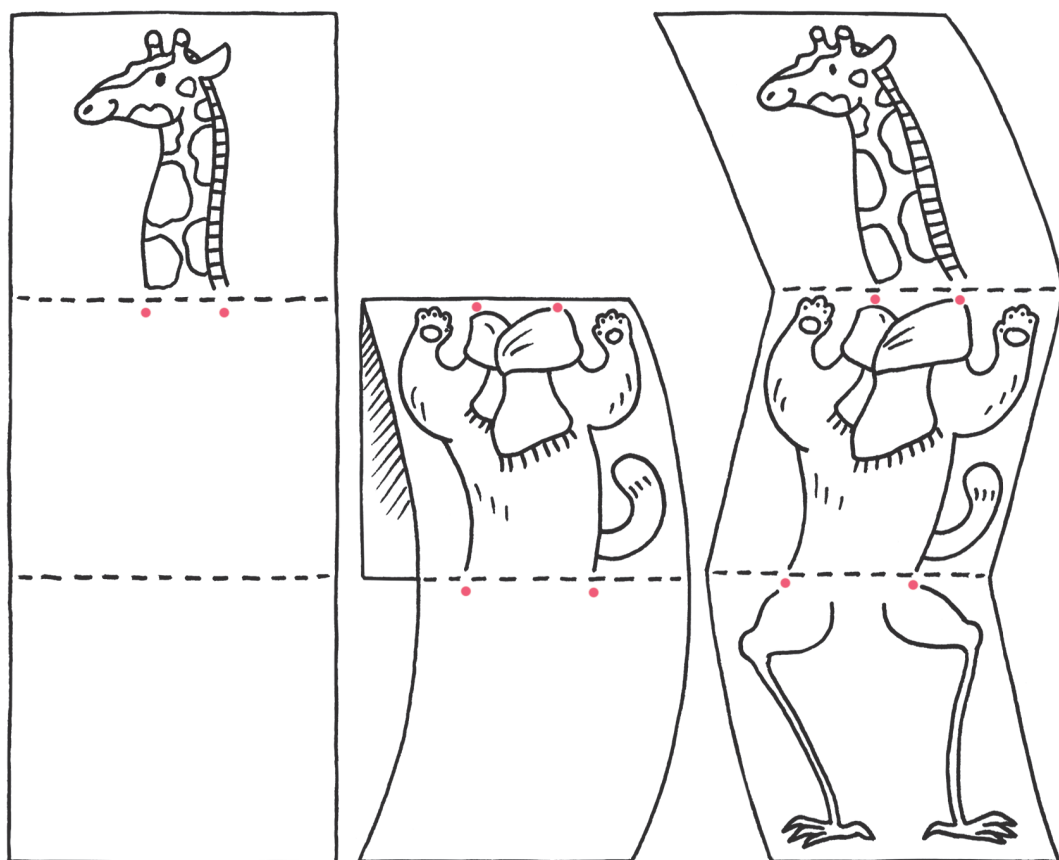
«СМЕШАЛОСТИ»

Есть такая веселая книжка — «Смешалости». В этой книжке рисунки зверей спутаны так же, как слова в названии «Смешалости». Представь себе зверя, у которого голова крокодила, а ноги петуха. Или голова слона посажена на рыбий хвост. В такие «смешалости» очень весело играть.

Возьмите каждый по полоске бумаги, перегните каждую полоску на три части.

Вот я нарисовал голову жирафа, подогнул треть полоски, чтобы не было видно, чью голову я нарисовал, и двумя точками наметил на второй трети, где кончается шея. Потом передаю соседу. Он рисует чье-нибудь туловище, подгибает и передает соседу. Тот присовывает ноги.

Так все друг другу передают начатые рисунки, и сразу потом, как развернем полоски, у нас готов самый смешной зоопарк на свете.

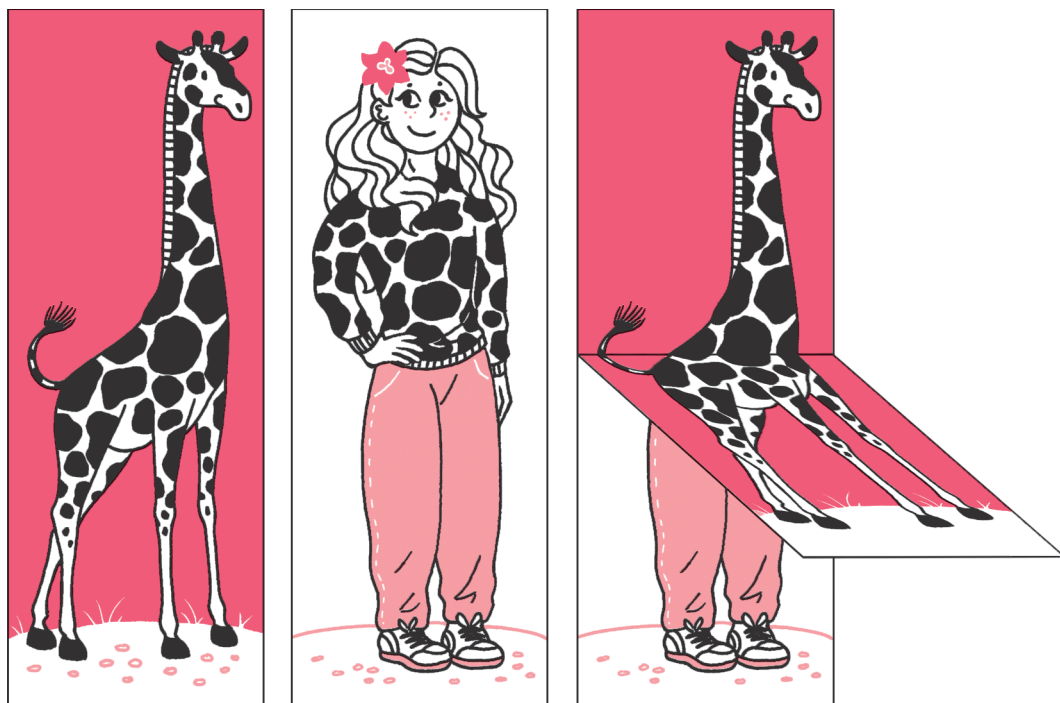


ЧУДЕСНЫЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ

Хочешь позабавить своего младшего братишку или сестренку? Отрежь три одинаковые полоски плотной бумаги. На двух полосках нарисуй что вздумается: например, жирафа — на одной, девочку — на другой. Перегни обе полоски пополам. Нижнюю половинку первой картинки склей с верхней половинкой второй; свободные половинки наклеи на третью полоску.

Ты держишь фокусную карточку в руке так, чтобы виден был жираф. Потом быстрым движением откидываешь среднюю створку — и вдруг жираф превращается в девочку.

Если наловчиться, совсем незаметно будет, каким образом один рисунок сменяется другим.

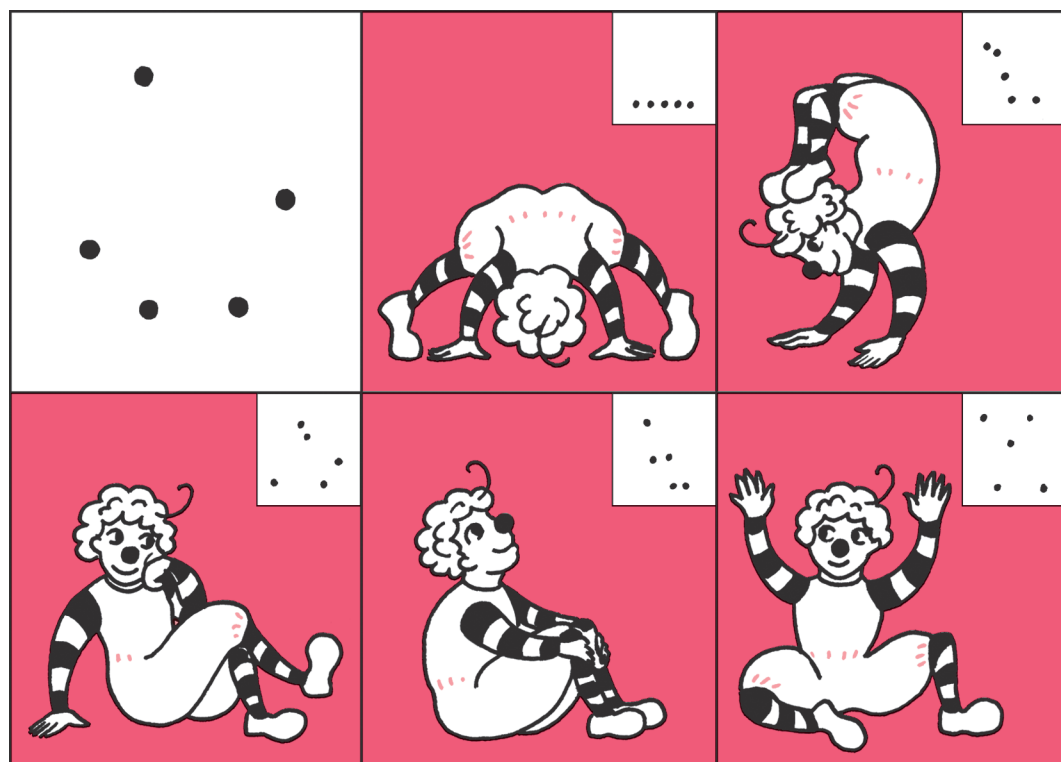


ПЯТЬ ТОЧЕК

Вот тебе листок бумаги, на котором поставлены пять точек. Я поставил их без всякого порядка, как попало. А ты должен нарисовать человечка так, чтобы две точки пришлись ему на кисти рук, две точки — на стопы. А нос человека должен быть там, где стоит пятая точка.

Тут на рисунках несколько клоунов, нарисованных таким образом. В маленьких клетках показано, как расположены были точки. Видно, что использовать точки можно по-разному.

Совсем не нужно быть художником, чтобы играть в эту игру. Но художники любят играть в «пять точек». Очень весело, когда играют в «пять точек» несколько человек. Один из играющих складывает вместе несколько листов бумаги и прокалывает всю пачку в пяти местах булавкой. Тогда на всех листках точки будут расположены одинаково. А «художники» не имеют права заглядывать друг к другу — вот и получаются разные положения фигурок. Можно даже выдавать премии тем, кто лучше использует расположение точек.



ЕЩЕ ИГРА

Это совсем простая игра. Все садятся в кружок. Один из играющих — посередине. Он указывает на кого-нибудь и говорит:

— Назови пять предметов желтого цвета!

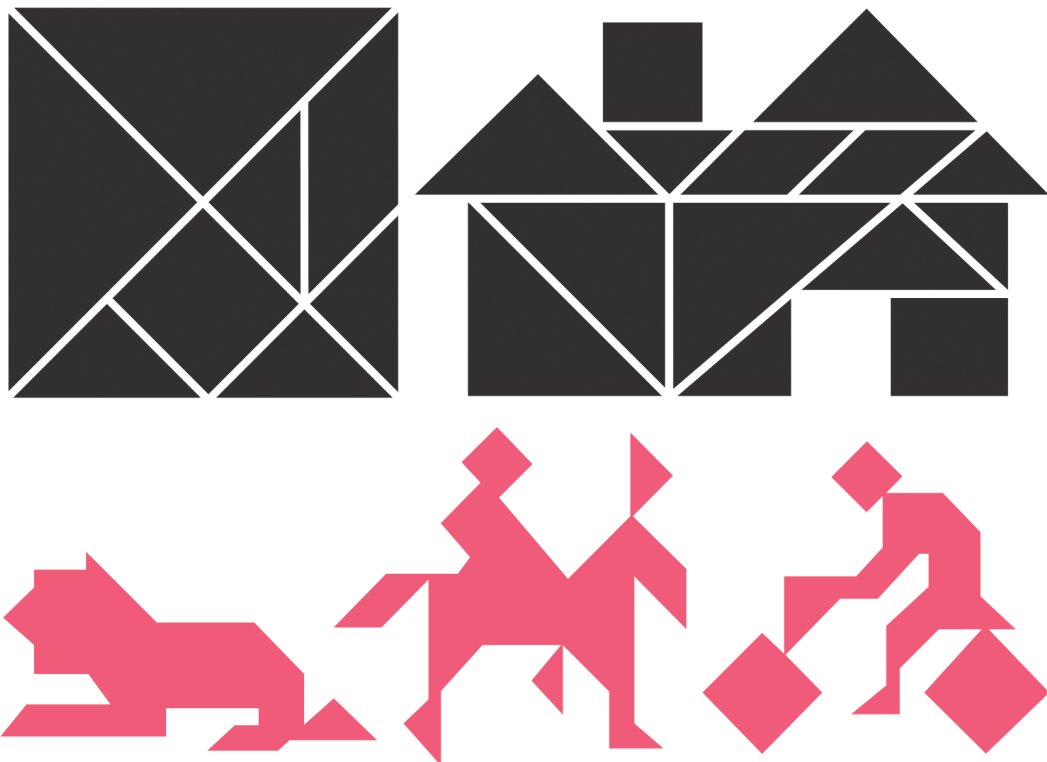
Или:

— Назови пять предметов синего цвета!

Так перебирает он разные цвета. Тот, кто не сможет за одну минуту припомнить пять предметов названного цвета, выходит из игры.

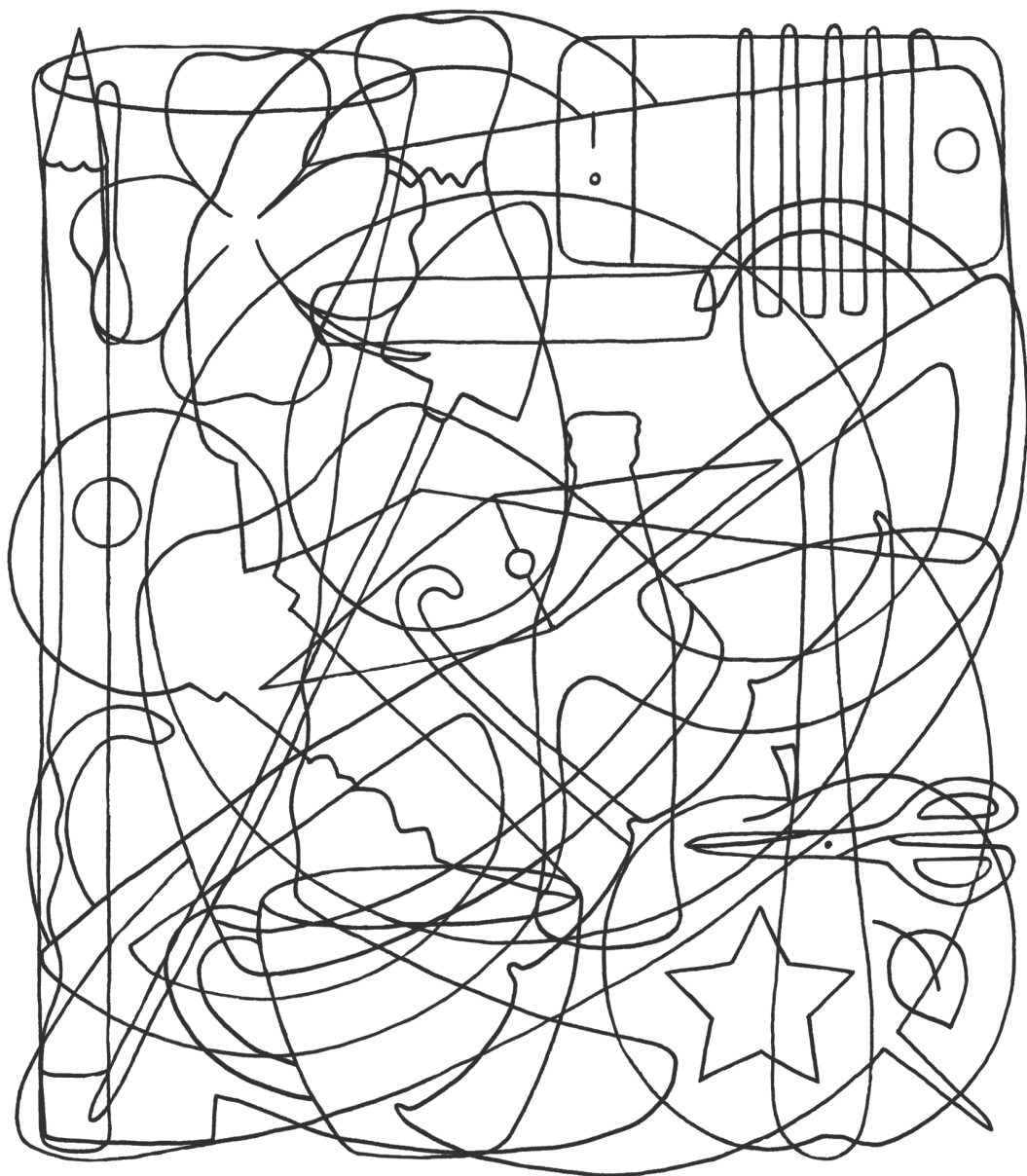
ТАНГРАМ

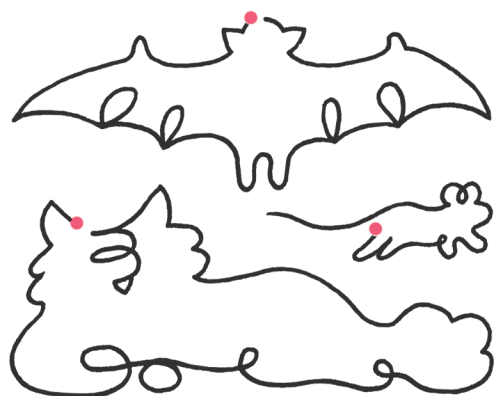
Танграм — это старинная игра. Вырежи три квадратика из бумаги разных цветов. Наклей их на картон и каждый квадрат разрежь по линейке так, как показано на рисунке. Вот несколько фигурок из чудесной страны Танграм. Составь их из своих разноцветных кусочков. Ты, наверное, придумаешь много новых фигурок, которых нет на этом рисунке.



ЧУР, БЕЗ ОШИБОК!

Целый день я сидел, рисовал, а был у меня только один листочек бумаги. Думаешь, мало можно нарисовать на одном листочке? Двадцать разных вещей я тут поместил. Вот попробуй найди-ка их все, только, чур, без ошибок!



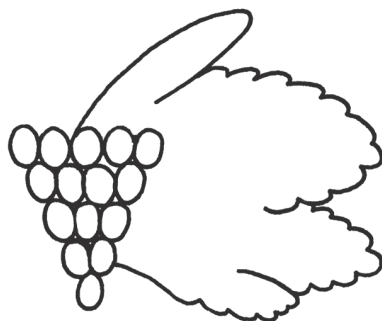
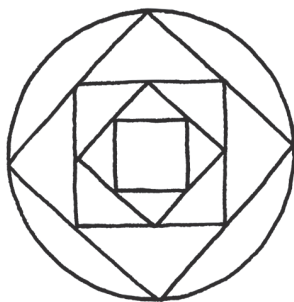
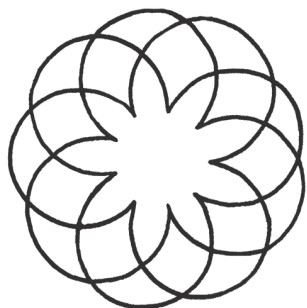
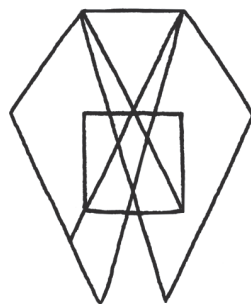
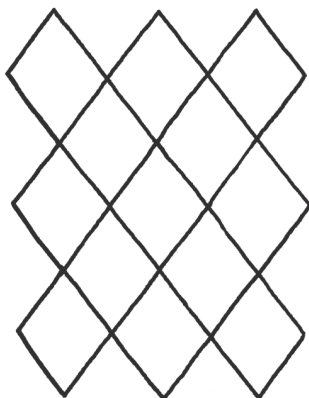
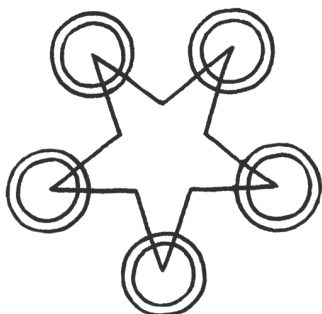
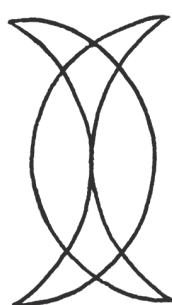


ОДНИМ РОСЧЕРКОМ

Эти смешные рисунки нарисованы одним росчерком пера. Умеешь ты так рисовать?

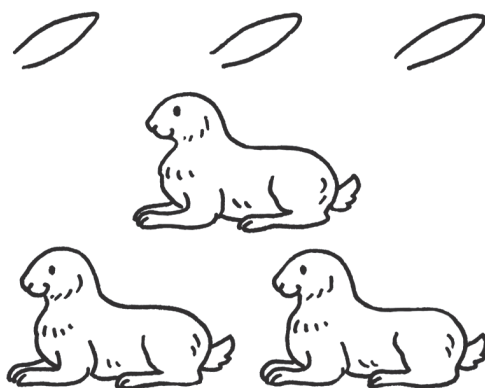
ОДНОЙ ЛИНИЕЙ

Начерти каждую из этих фигур одной непрерывной линией, не отрывая карандаша от бумаги и не проводя линии дважды.



ТРИ КРОЛИКА

Тут нарисованы три безухих кролика и три уха. Перерисуй их на листочек бумаги, вырежи и сложи так, чтобы у каждого кролика было по два уха.

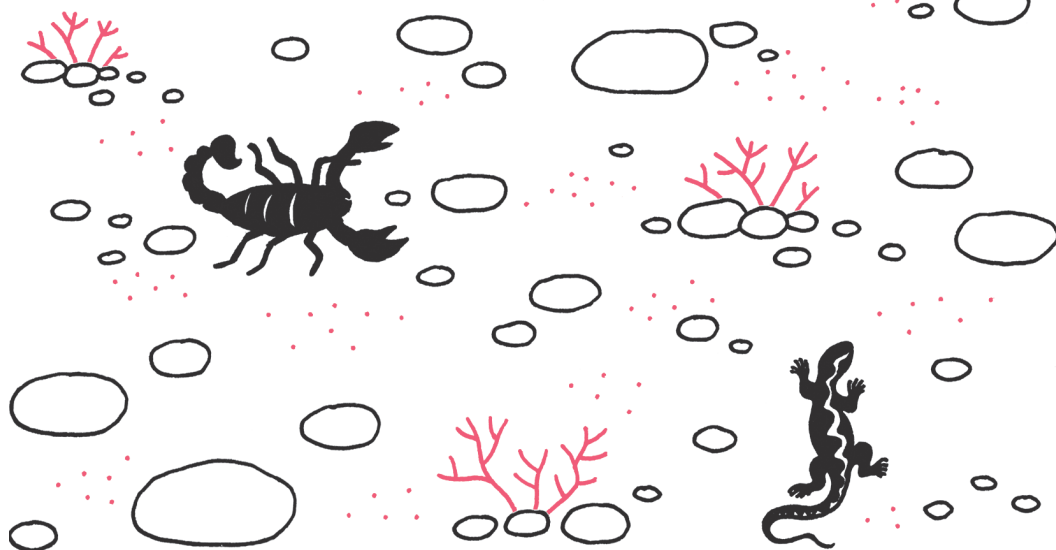


ТРИ ЯЩЕРИЦЫ

Грелись на песке три ящерицы. Я нарисовал их. А потом подумал: какое расстояние больше — от носа верхней до носа средней или от носа средней до носа нижней?

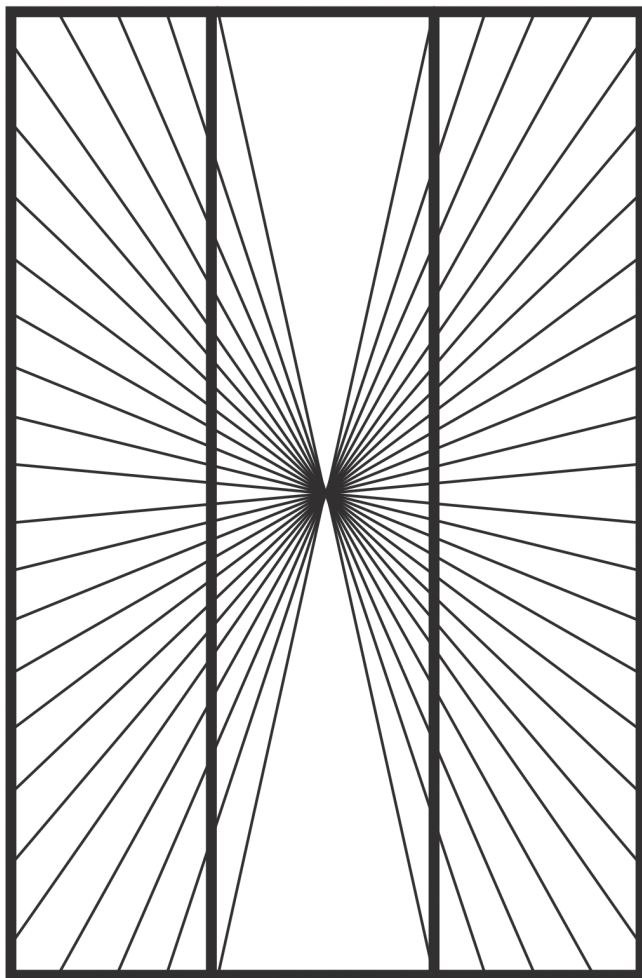
Сперва ответь наугад, на глаз, а потом возьми линейку и проверь.

Я заранее знаю: ты подумаешь, что здесь какая-то хитрость. Но это тебе не поможет. Ты все равно ошибешься.

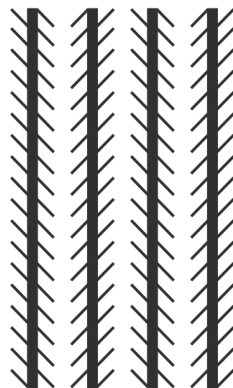
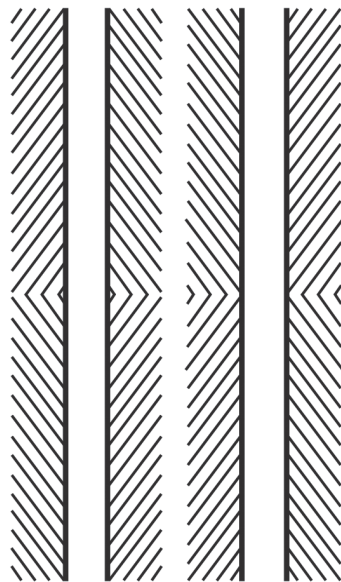


ОБМАНЫ ЗРЕНИЯ

Ничего тут не сделаешь без линейки. Придется мерить, мерить, мерить. Иначе как проверишь, правду ли говорят глаза? Сказать по секрету, глаза привирают изрядно.



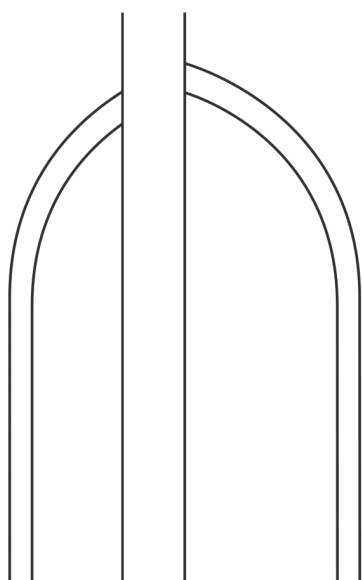
Прямые или изогнутые эти линии?



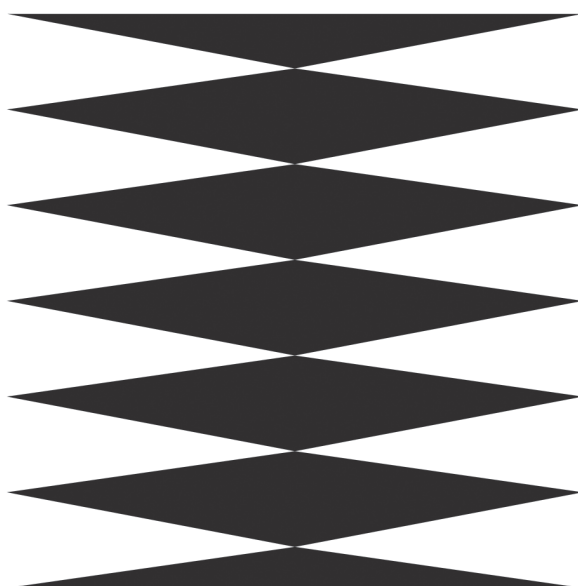
Прямо или криво стоят
эти палочки?



Какая из нижних линий — продолжение верхней?



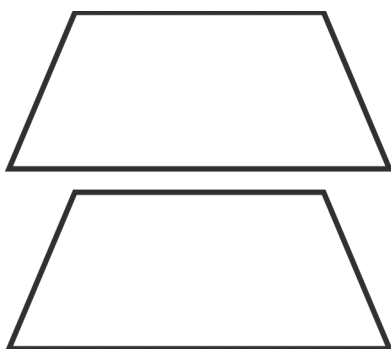
Правильные ли ворота
заслоняет этот
телеграфный столб?



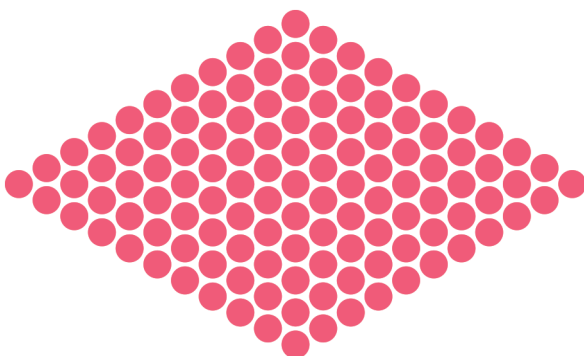
Намного ли больше
эта фигура по высоте,
чем по ширине?



Какой отрезок прямой длиннее — верхний или нижний?



Какая фигура больше — верхняя или нижняя?



Посмотри издали на этот рисунок. Тебе покажется, что это настоящие соты — правильные шестигранники.

А ведь это — правильные кружки!

МОРСКИЕ ЛЬВЫ

Правильней было бы назвать этих животных морскими жонглерами, потому что их легко выучить жонглировать мячами. Ты, наверное, видел в цирке этих удивительных зверей. Они перебрасываются мячами, и ловят их на кончик носа, и переползают с мячом на носу с одной подставки на другую.

Быстрыми короткими движениями вращай этот рисунок из стороны в сторону. Мяч тотчас же быстро завертится на носу этого морского жонглера.



СМЕЮТСЯ ИЛИ СЕРДЯТСЯ?

Эти клоуны вечно ссорятся. Никогда у них не поймешь: то они дружат, то нет. Только и слышно:

- Я с тобой не вожусь!
- Давай помиримся!
- Ну, не водишься, и не надо.
- А ты со мной будешь водиться?
- Водица в речке течет.

Вот я и нарисовал их так: посмотришь на рисунок — водятся, перевернешь вверх ногами — опять поссорились.



ВВЕРХ НОГАМИ

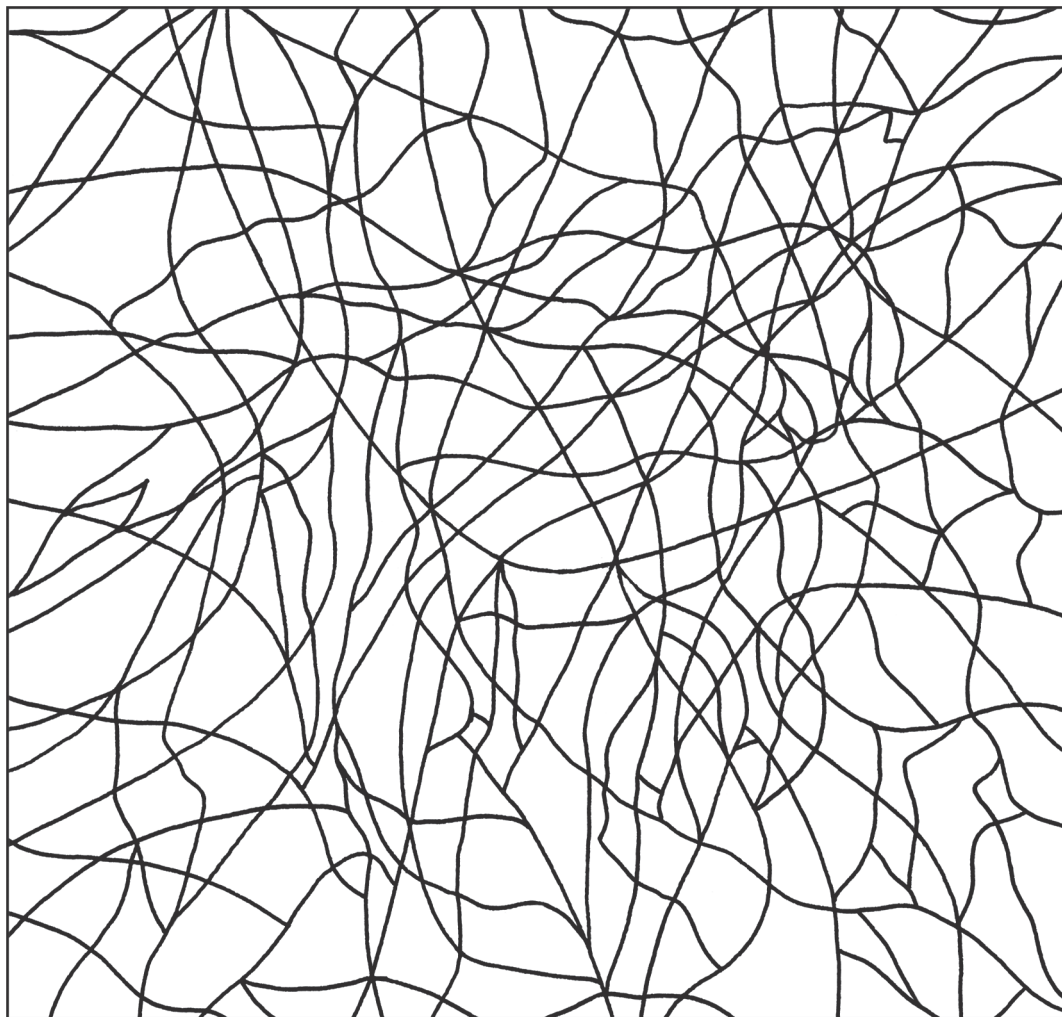
Когда смотришь на эти буквы и цифры, кажется, что верхние и нижние их половинки совершенно одинаковы:

SSSS XXXX ZZZZ 3333 8888

Ну-ка, переверни эту строчку вверх ногами!

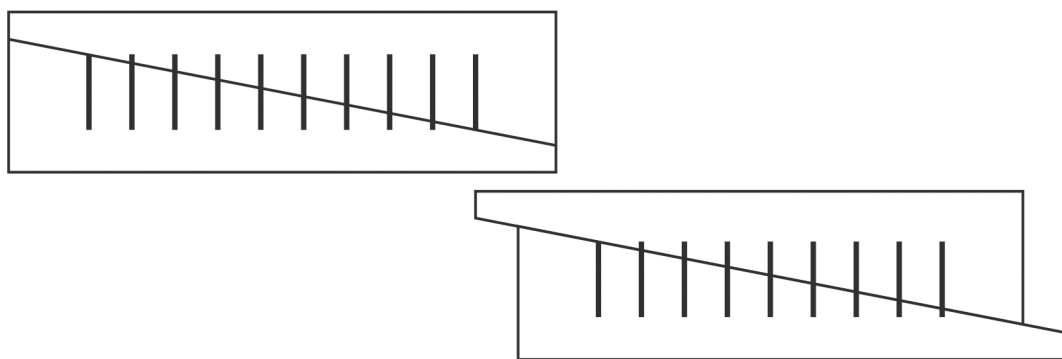
ГДЕ ЛОШАДЬ?

Лошадь не иголка, а зайдет в чашу — найти ее нелегко. Ну-ка, попробуй отыщи ее!

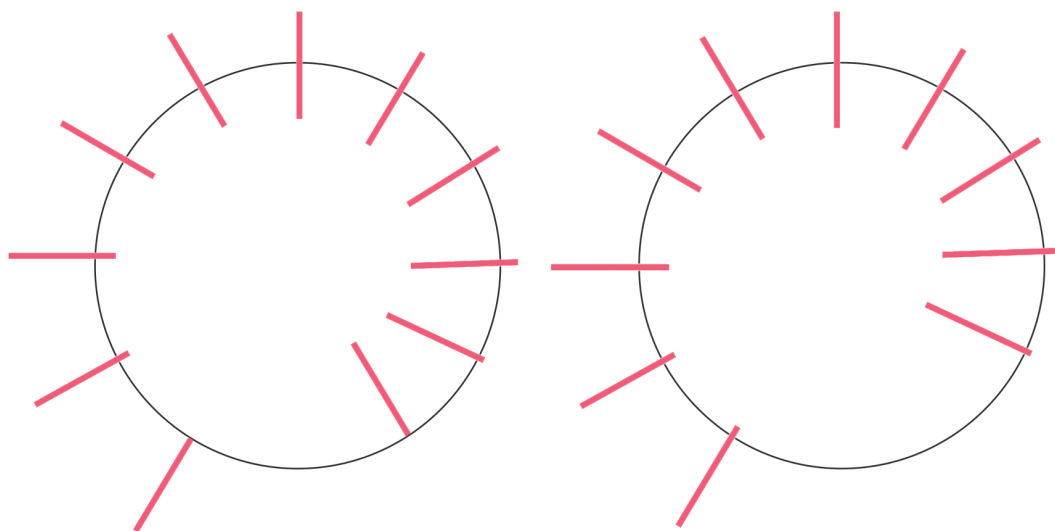


ДЕСЯТЬ ИЛИ ДЕВЯТЬ?

Начерти на листке бумаги десять палочек одинаковой величины на одинаковом расстоянии друг от друга — как на рисунке. Положи на этот рисунок линейку и проведи прямую линию так, чтобы она прошла через верхний конец первой палочки и через нижний конец последней. Разрежь листок по этой линии и сдвинь половинки так, как показано на рисунке. Сколько теперь палочек? Куда делась десятая?



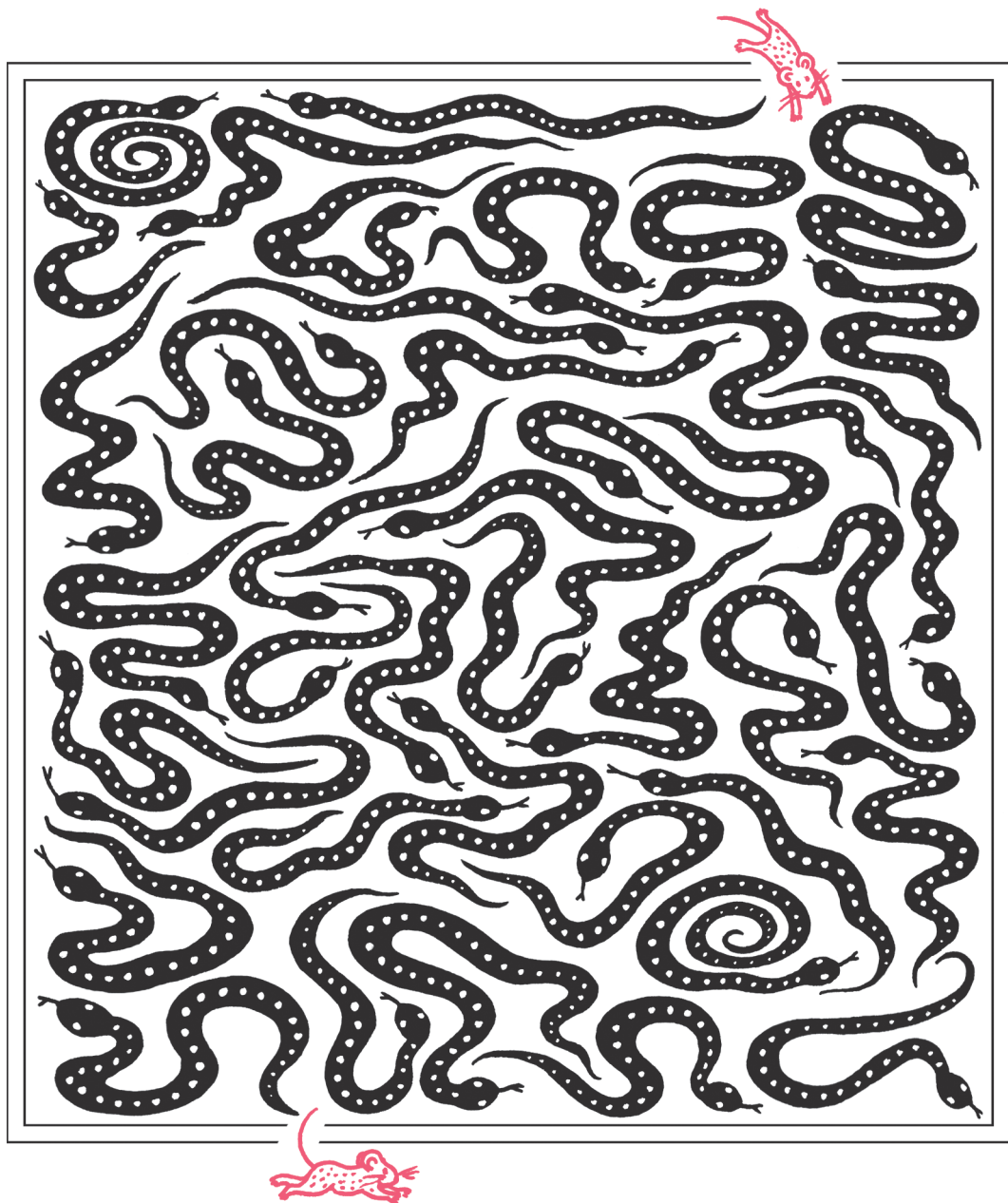
На рисунке одиннадцать палочек, расположенных по кругу. Перерисуй старательно этот рисунок, вырежь круг и вколи в его центр булавку. Поверни круг чуть-чуть — вместо одиннадцати палочек станет десять.



УЖИ И МЫШКА

Мышка одна, а ужей много. Как добраться ей до своей норки? Она боится попасть ужам на глаза.

Приходится выбирать такую дорогу, чтобы ужи не заметили ее. Тихонько бежит мышка — по какой дороге?

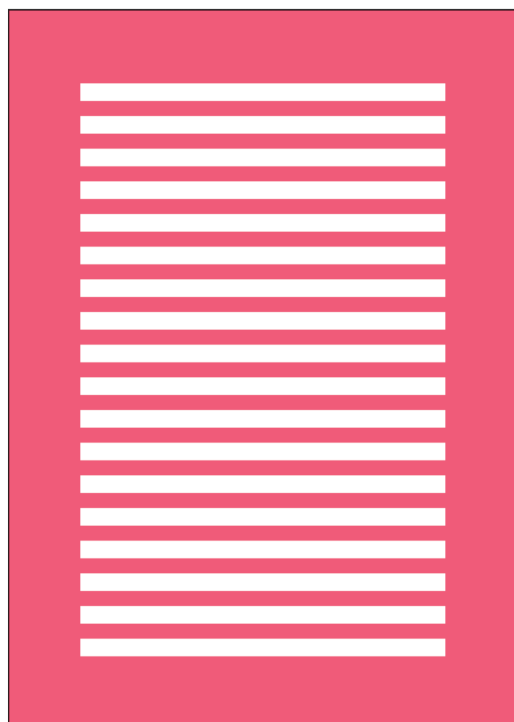


ДВОЙНЫЕ РИСУНКИ

Странный рисунок: никак не разобрать, что тут нарисовано. Не то белочка, не то птичка.

Вырежи из плотной бумаги точно такую решетку, как на рисунке. Положи решетку на картинку. Подвинешь решетку чуть-чуть вниз — увидишь белочку. Подвинешь еще немножко — увидишь птичку.

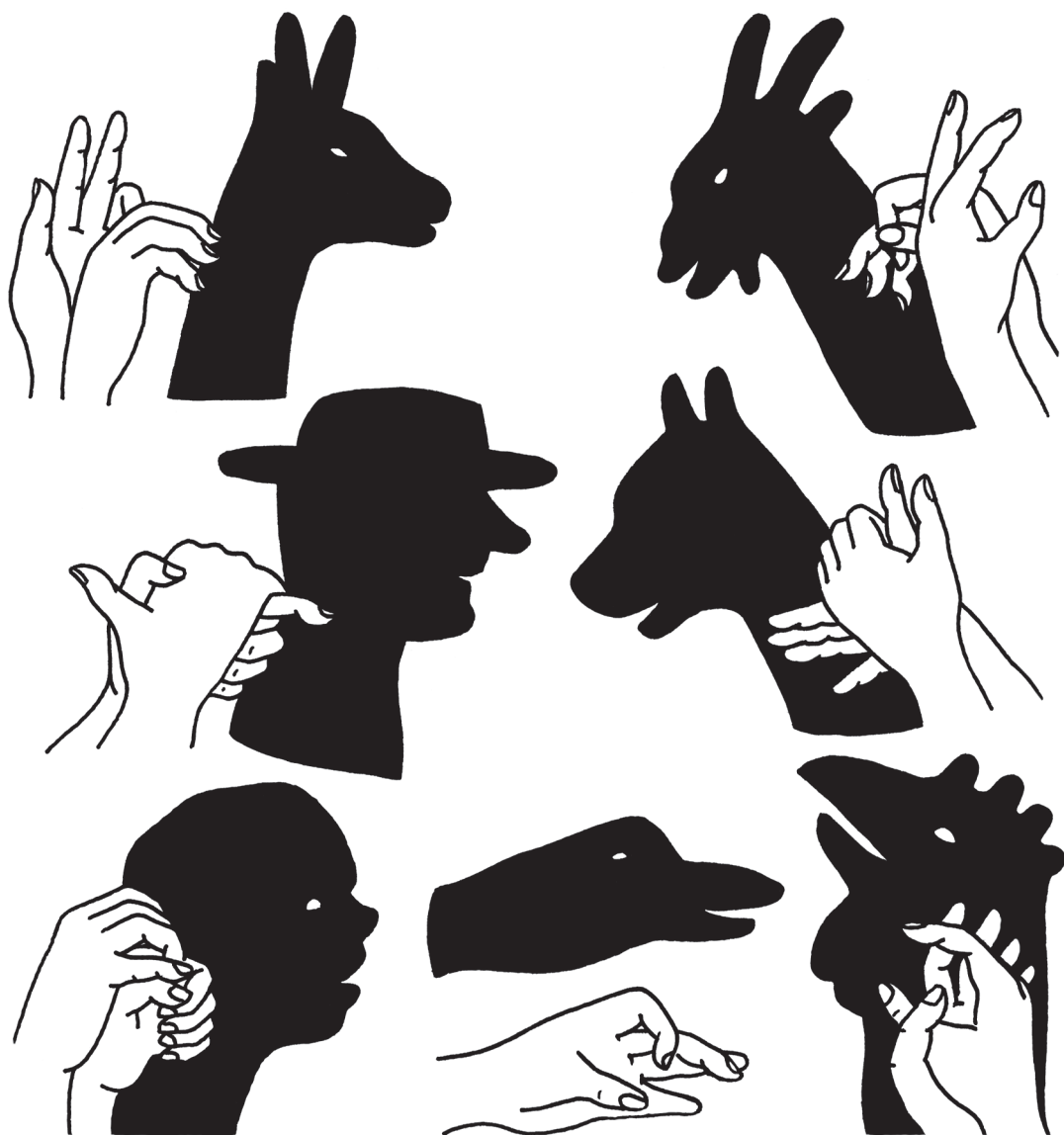
Пользуясь этой решеткой, ты и сам можешь рисовать такие двойные картинки.



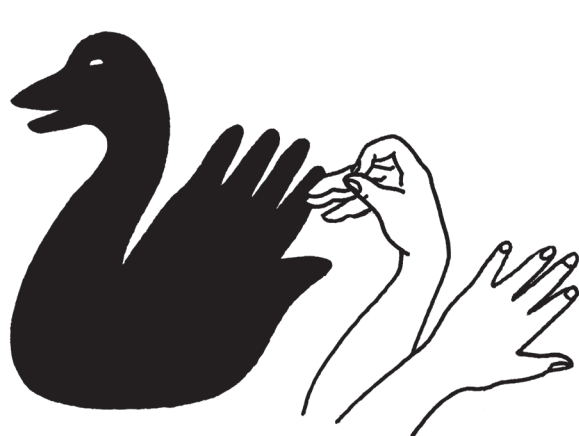
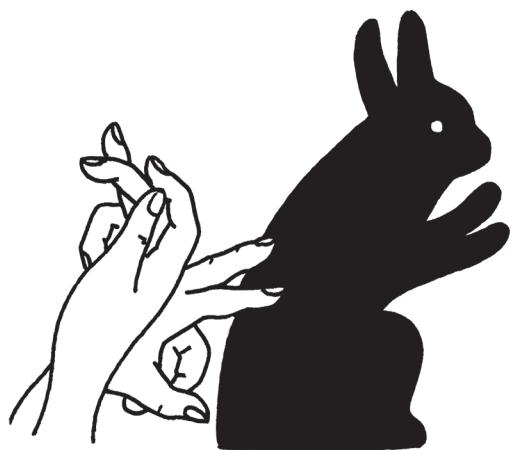
ЖИВЫЕ ТЕНИ

Настольная лампа у тебя, конечно, есть. И стена есть, если ты сидишь дома. А больше ничего не нужно, чтобы устроить игру в живые тени. Если на стене темные обои — приколи лист белой бумаги или простыню. Сядь между лампой и стеной и показывай тени. Лампа должна быть низко — на высоте твоих рук.

Выбери любого зверя, любую птицу. Научись складывать пальцы, как на рисунке, — и на белом экране получится тень козла, волка, петуха, человека...



Пошевели пальцами — и тени оживут. Зайчишка пригнет уши, собака разинет пасть. А лебедь плывет, шевелит крыльями, нагибает голову к воде.



Если будешь держать руку ближе к лампе — тень будет больше; если держать руку дальше от лампы, ближе к экрану, — тень станет отчетливее, чернее и меньше.

Этим можно отлично пользоваться. Смотри, как скачет всадник. Левая рука дальше от экрана — тень от нее большая. А правая — ближе к экрану, и всадник кажется маленьким. Кусочек картона, зажатый между пальцами, — шляпа наездника. Шнурок — уздечка.



Вот, например, повар, который пробует сваренный только что суп. Из картона вырезаны поварской колпак, кастрюля, бутылка. Правая рука далеко от экрана — на тени получается большая голова. Левая — у самого экрана.



Вещи стоят на узеньком столике или на доске. Колпак вырежи величиной примерно с твою ладонь. Повар открывает рот, ты пронесишь ложку мимо правой руки, и на тени получается, будто повар отведал свой суп. Пошевели мизинцем и безымянным пальцем правой руки, чтобы всякому было видно, что повару нравится угощение.

А сейчас мы покажем, как рыбак ловит рыбу. Вырежи из плотной бумаги такие фигурки: шляпу, кастрюлю, башмак и рыбку. Удочку сделай из проволоки. С одного конца проволоку сверни в кольцо; кольцо должно быть такой величины, чтобы плотно сидело у тебя на большом пальце. К другому концу удочки привяжи нитку с крючком из булавки. Из дощечки или из полоски картона сделай лодку. Прислони ее к книге на краю стола.

Пальцы правой руки сложи так, как на рисунке, чтобы на тени получился рыбак; шляпу зажми между средним и указательным пальцами. Надень удочку кольцом на большой палец. Шевели этим пальцем, чтобы рыбак не сидел без дела. Левая рука у тебя свободна. Ты можешь ею под столом надевать на крючок то кастрюлю, то башмак, то рыбку.



Ну, что там попало? Рыбка? Доволен рыбак. Ты чуть-чуть шевелишь пальцами, и всякому видно, как радуется он хорошей добычей. Зато как огорченно покачивает он головой, когда видит, что на крючке — башмак!