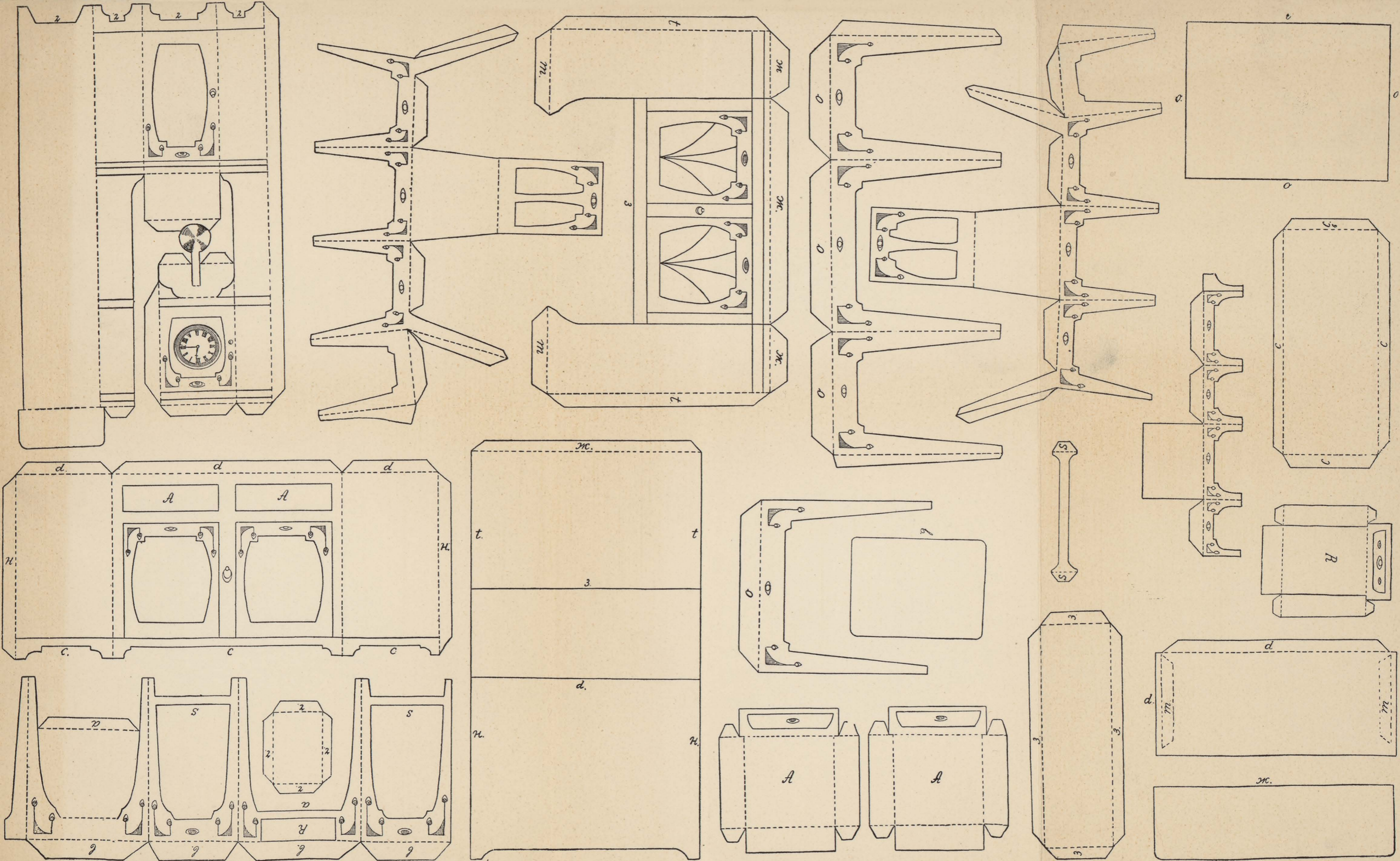
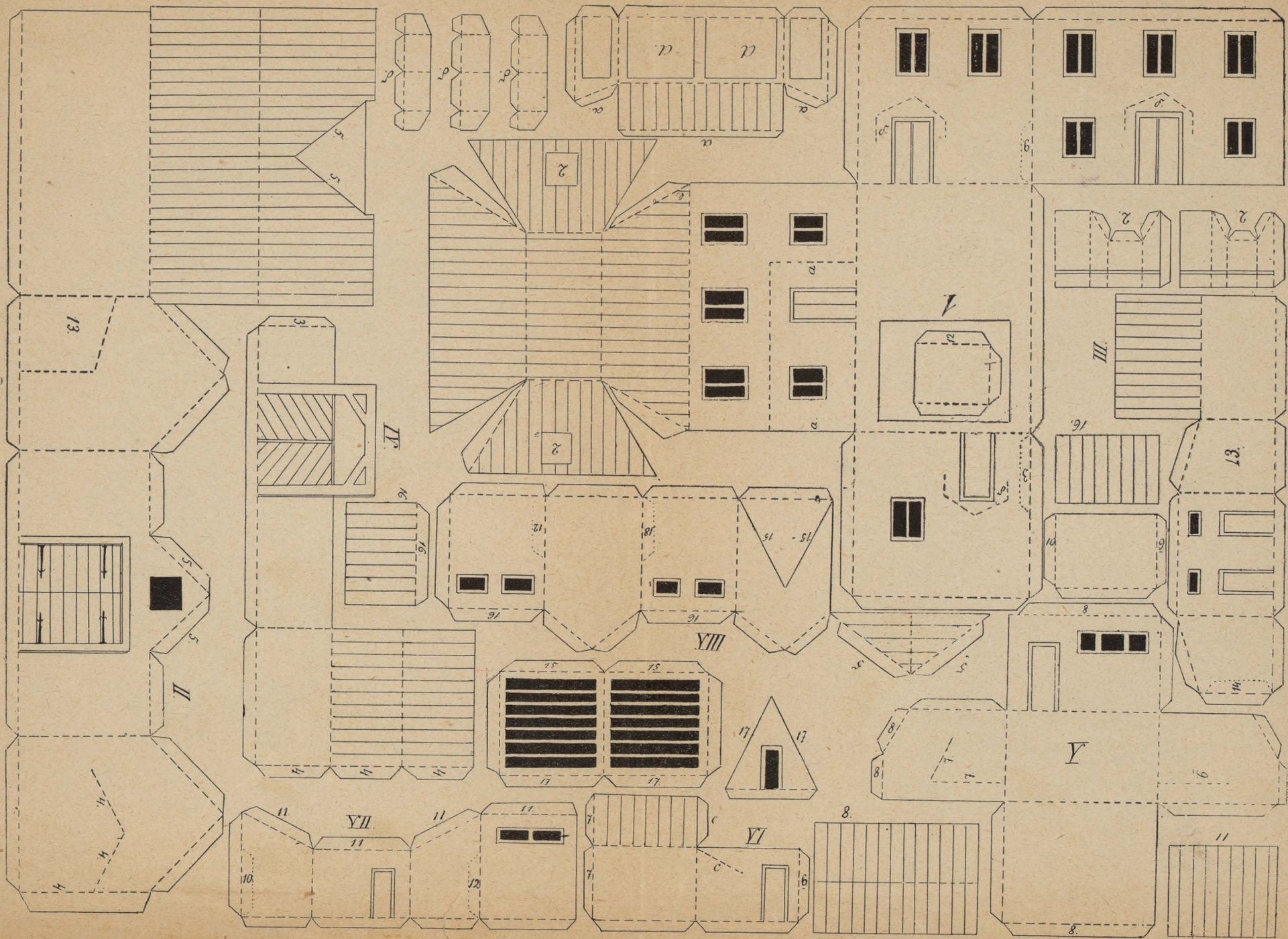


Великорусская усадьба. Господский домъ, два боковые флигеля къ нему, контора, колодезь и собачья будка. Оранжерея, курятникъ, баня съ прачешной, каретный сарай, парникъ, молочная изба и домикъ управляющаго.



Мебель для склеиванія



Англійській деревенській домъ (ферма) для склеиванія: I. Домъ съ верандой (а). II. Каретный сарай. III. Конюшня. IV. Ворота и навѣсъ для телѣги. V. Молочная изба. VI. Калитка и навѣсъ для дровъ. VII. Помѣщеніе для телятъ. VIII. Курятникъ. (продолженіе слѣдуетъ).

Солнечные часы.

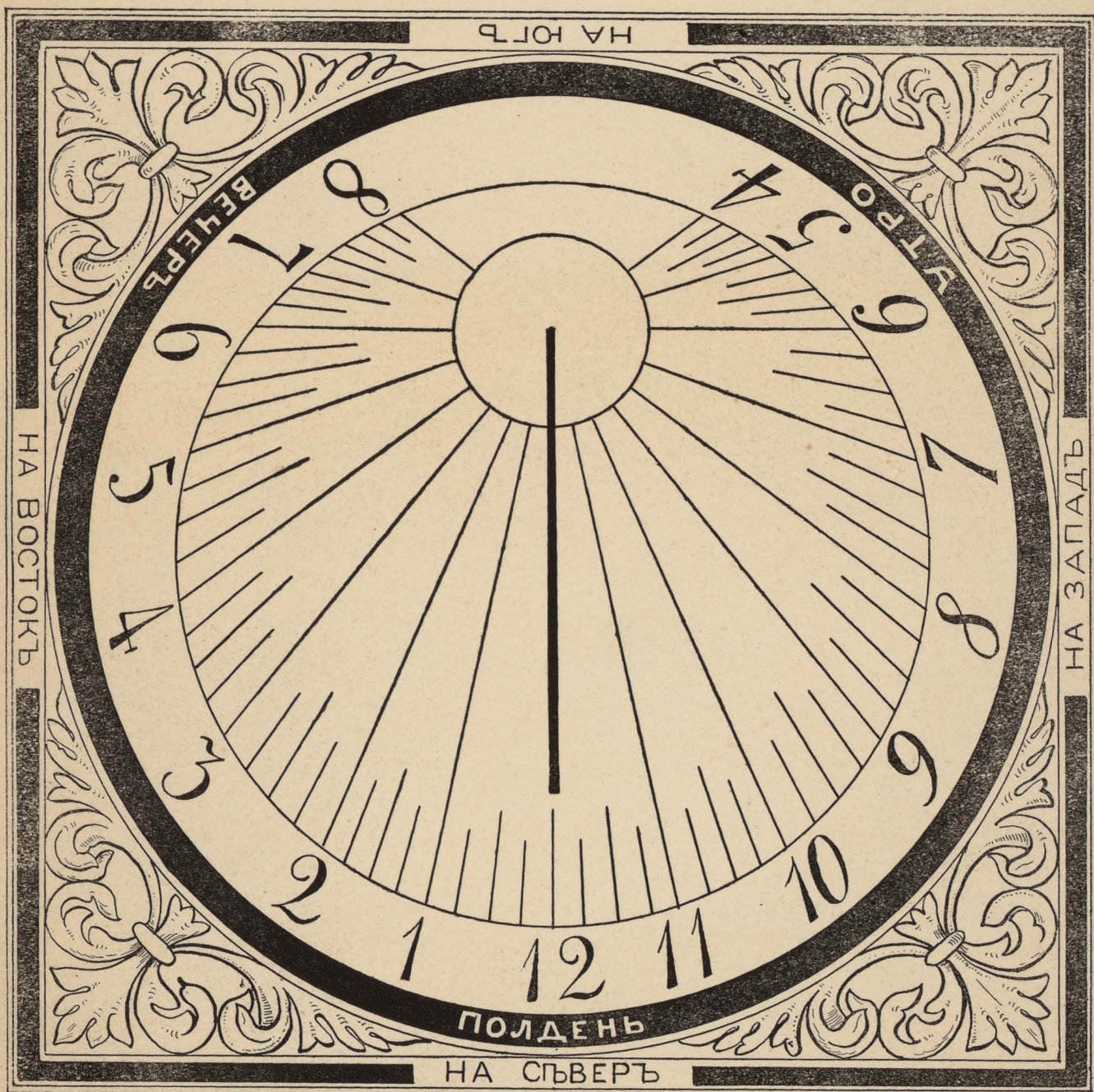


1. Вырѣзать черную верхнюю фигуру, надрѣзать ее слегка по бѣлой линіи, согнуть обѣ половинки и склеить вмѣстѣ. Нижніе шипы отогнуть въ разныя стороны. Выйдетъ треугольникъ, черный съ обѣихъ сторонъ, съ отверстіемъ въ срединѣ.

2. На циферблатѣ прорѣзать черную линію, идущую отъ середины маленькаго кружка къ цифрѣ 12, просунуть изъ-подъ низа только что сдѣланный треугольникъ и приклеить его шипами къ циферблату съ изнанки такъ, чтобы указующимъ концомъ онъ возвышался надъ цифрой 12 («полдень», «на сѣверъ»).

3. Циферблатъ установить такъ, чтобы на него свѣтило солнце. По краямъ его указано, какъ онъ долженъ быть установленъ (т. е. какую стороной на сѣверъ, какую на югъ и т. д.).

Тѣнь отъ треугольника, которая будетъ падать на циферблатъ, укажетъ, который часъ. Чтобы установить циферблатъ повѣрнѣе,



лучше въ первый разъ направить тѣнь по стѣннымъ или карманнымъ часамъ именно на тотъ часъ, который тогда будетъ. Тогда и солнечные часы будутъ показывать сравнительно вѣрно.



Наклеить на папку.

Игра въ обезьянки.

Играющихъ двое или нѣсколько. Каждый запасается по пѣшкѣ или по пуговкѣ различнаго цвѣта или вида, чтобы не спутаться во время игры. Всѣ становятся на цифру 1.

Затѣмъ берутъ обыкновенную колоду игральныхъ картъ и сдаютъ по пяти картъ каждому. Открываютъ козырь. Кто сколько взятокъ возьметъ, тотъ на столько цифръ и передвигаетъ свою пѣшку или пуговицу впередъ. При этомъ бываютъ слѣдующія случайности: —

Если играющій станеть на пестрый квадратикъ (4, 11, 25 или 17), то онъ имѣетъ право передвинуть свою пуговку еще на три цифры впередъ.

Если пуговка станеть на 21, то остается здѣсь до тѣхъ поръ, пока на эту-же цифру не попадетъ кто-нибудь другой.

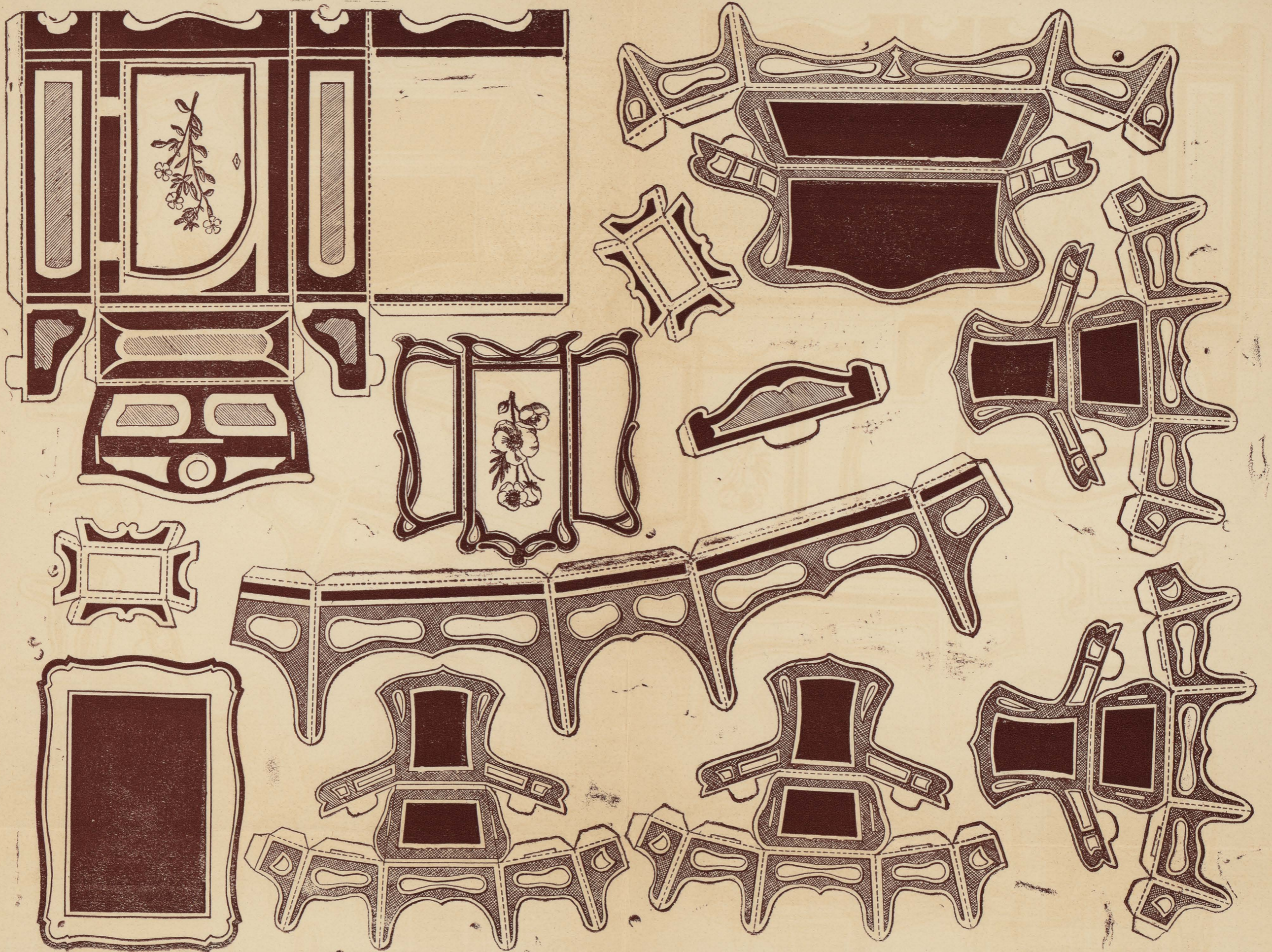
Если играющій станеть на 30 или 19, то долженъ начать игру сначала, т. е. снова стать на 1.

Если онъ станеть на 8, 23, 32 или 15, то всѣ другіе игроки передвигаютъ свои пуговки на одинъ квадратикъ далѣе, а самъ онъ стоитъ на этомъ мѣстѣ.

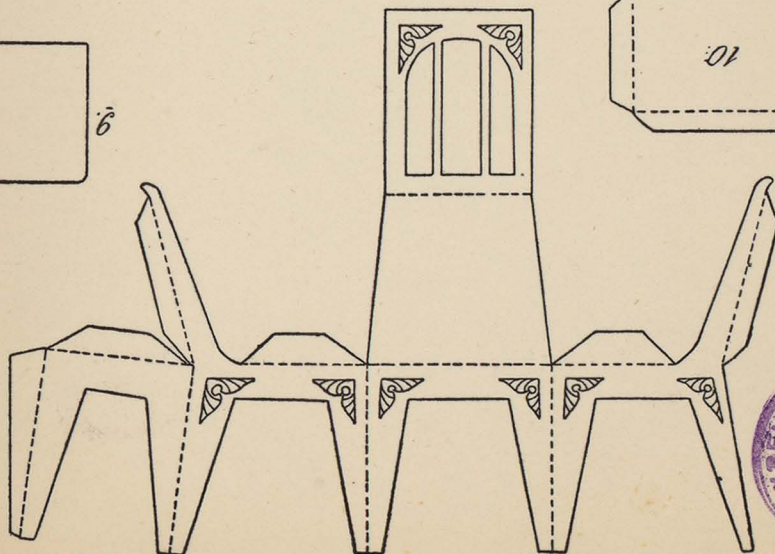
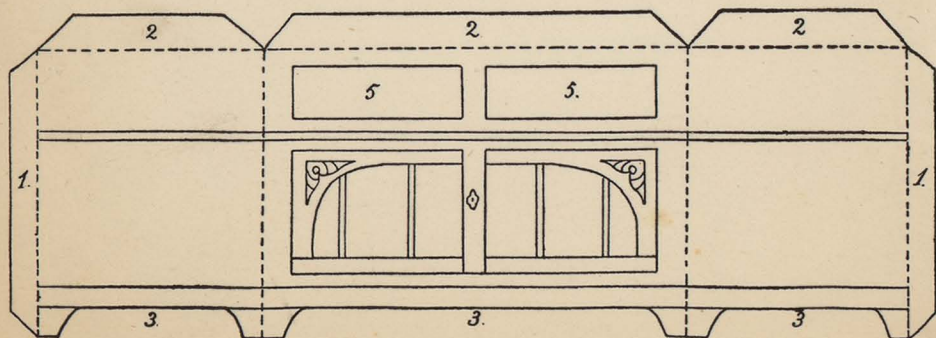
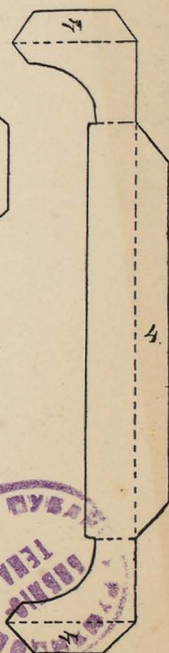
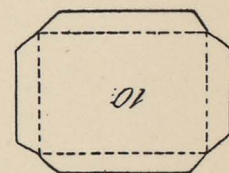
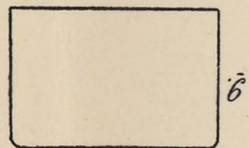
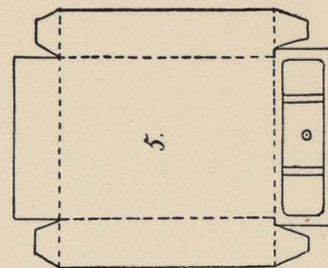
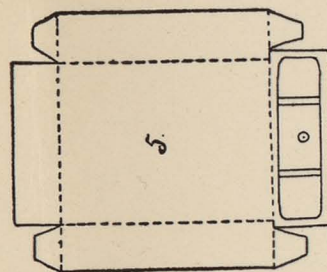
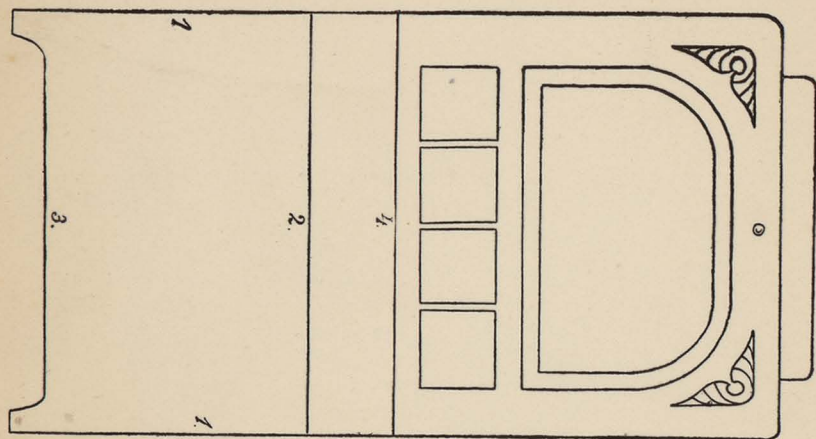
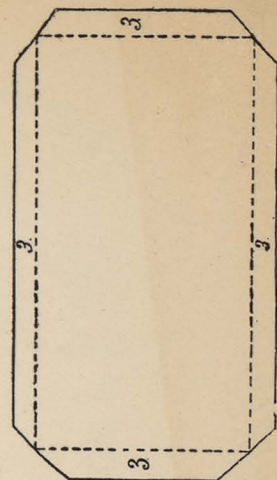
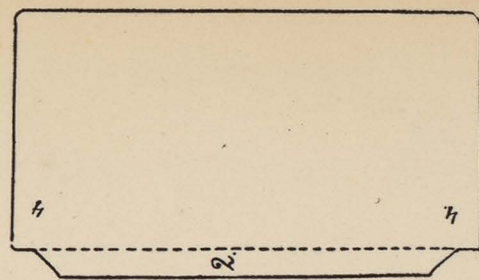
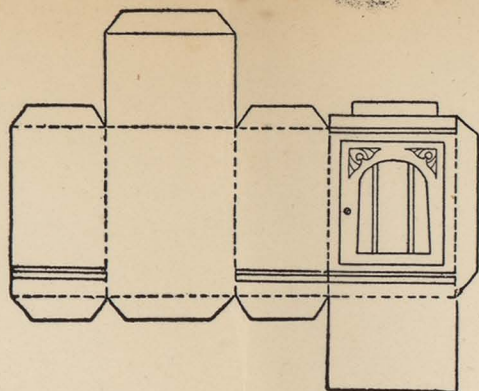
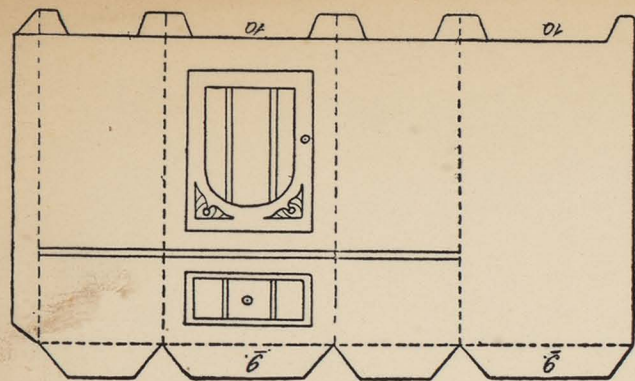
У кого будетъ козырный тузъ на рукахъ, тотъ имѣетъ сразу десять ходовъ впередъ, а у кого козырная дама, — тотъ имѣетъ пять ходовъ впередъ.

Цѣль игры — поскорѣе добраться до 35-ти (или-же перескочить черезъ нихъ). Кто не доберется или не перескочитъ, — тотъ обезьянка, а кто доберется, — тотъ выигралъ.

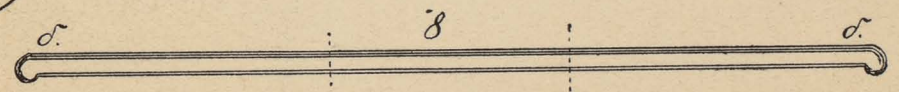
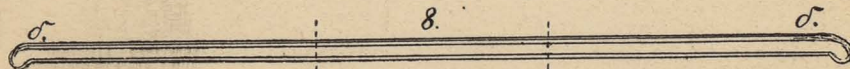
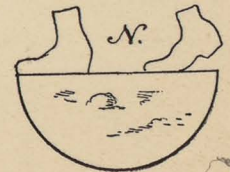
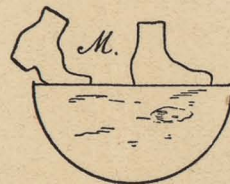
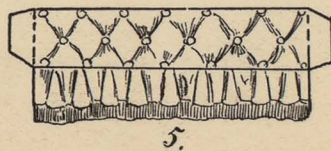
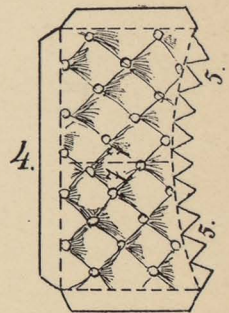
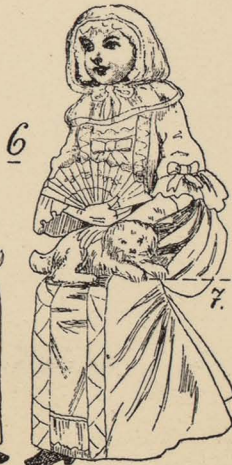
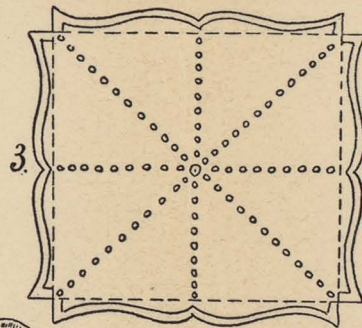
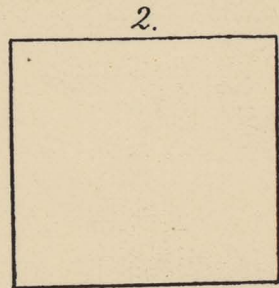
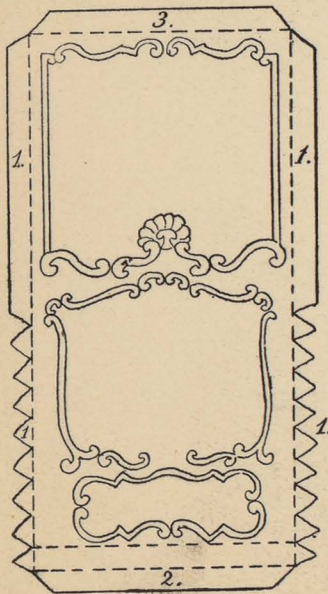
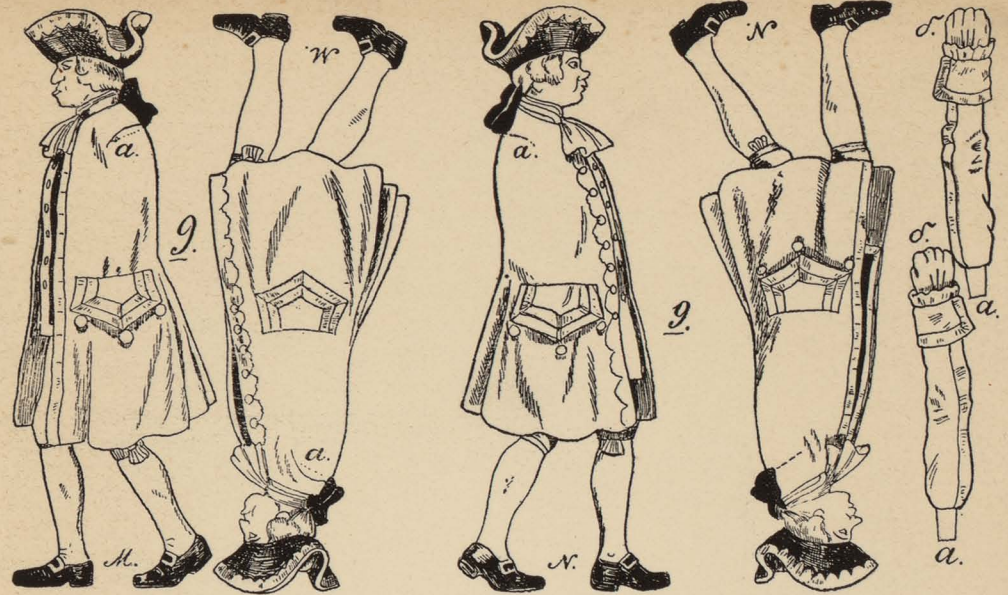
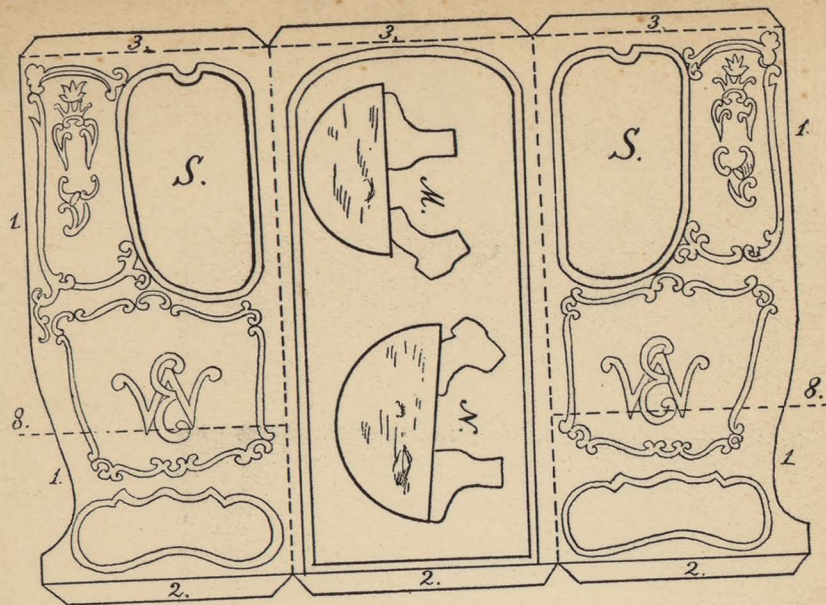
Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“



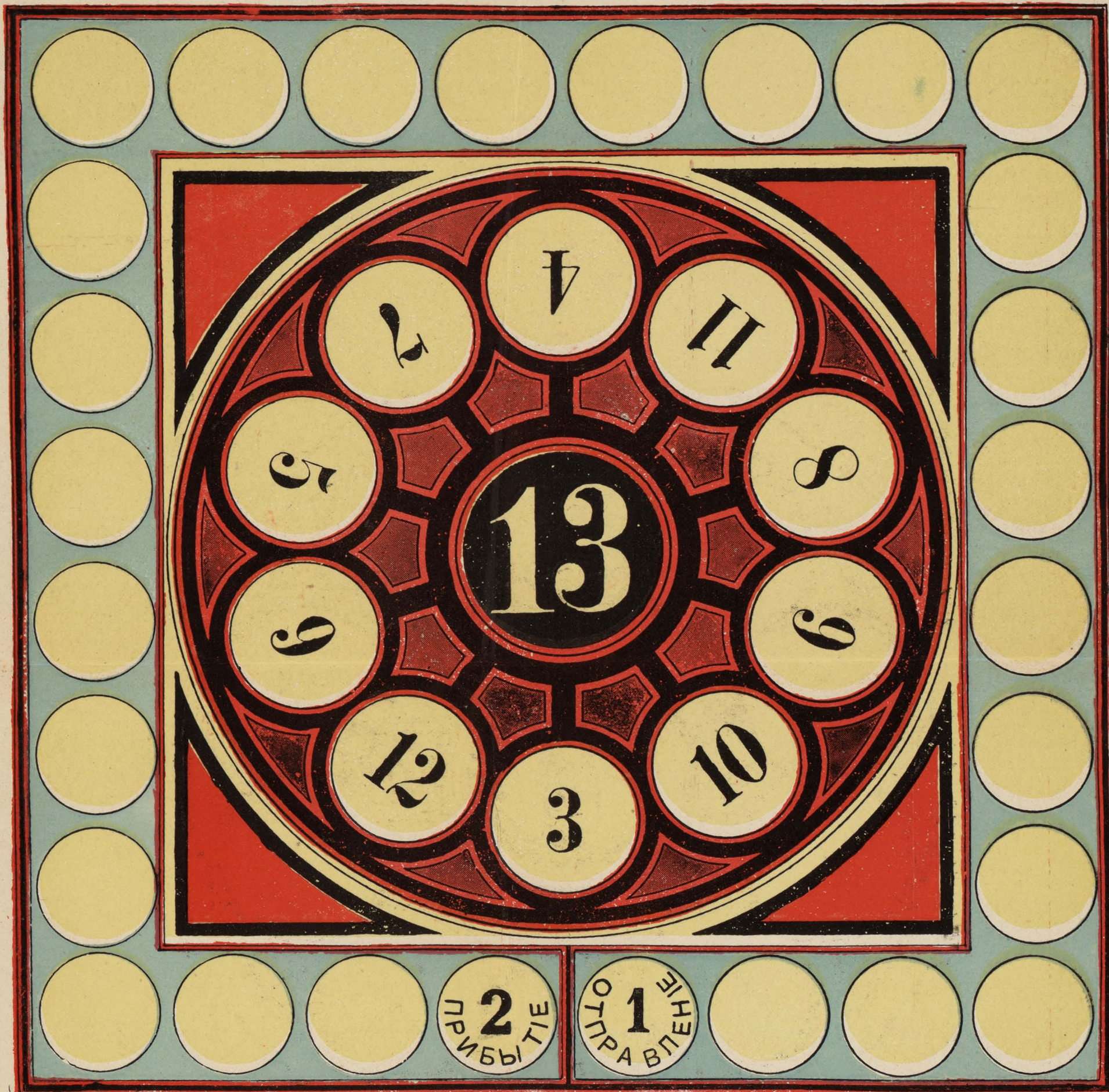
Мебель для склеивания.



Мебель для склеиванія. Умывальникъ, тумбочка къ кровати, стѣнной шкафчикъ и стуль.



Какъ знатныя дамы ѣздили въ гости при Екатеринѣ II (1761—1796г.). 1, 2, 3—паланкинъ, 8 и 8 ручки къ нему, 4 и 5—сидѣнье. Дама усаживается на него въ мѣстахъ 7, 7. Подставки MM и NN склеиваются попарно вмѣстѣ, края въ нихъ отгибаются въ разныя стороны, чтобы онѣ стояли; къ нимъ приклеиваются слуги. Слугъ двое; они должны нести паланкинъ. Руки приклеиваются къ ихъ плечамъ въ мѣстахъ aa, aa, въ мѣстахъ-же bb, bb онѣ приклеиваются къ ручкамъ паланкина. Раскрасить такъ: паланкинъ—зеленый, украшенія на немъ желтыя, сидѣнье—голубое, на дамѣ платье розовое, а на слугахъ ливреи—голубыя или бирюзовыя съ желтыми галунами. Отверстія S, S нужно вырѣзать.

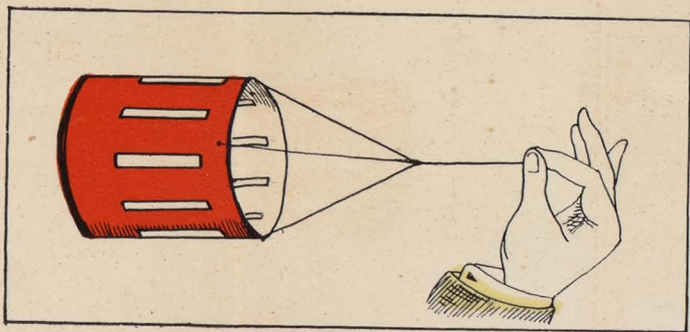
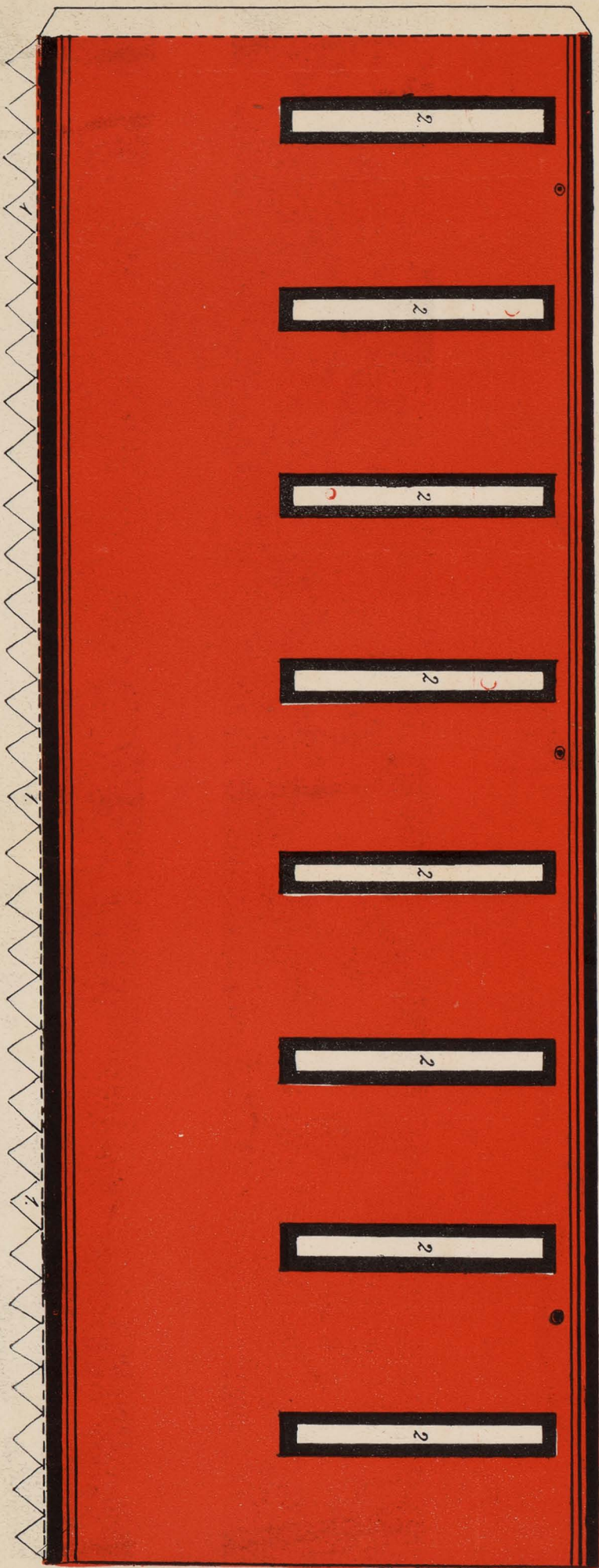


Кто скорѣе? (игра).

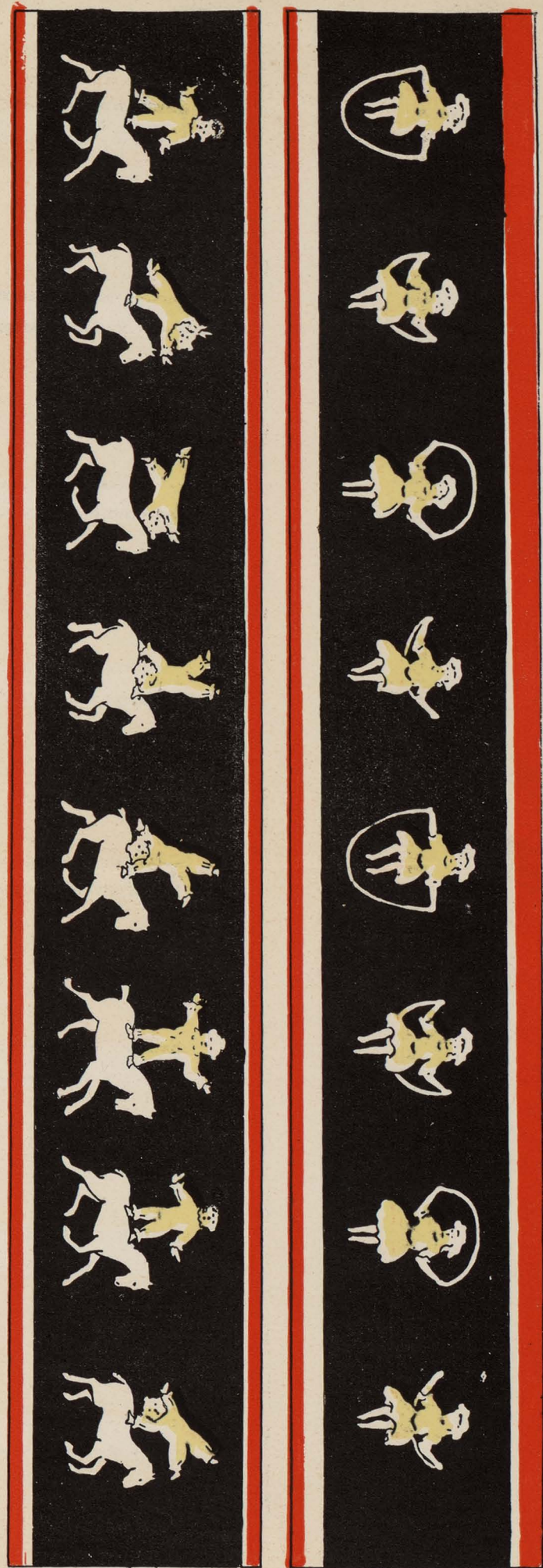
Играющихъ сколько угодно. Каждый запасается пуговицей и зернышкомъ (ржи, риса и т. п.). Играютъ по очереди. Играющій ставитъ пуговицу на кружокъ „Отправление 1“ и затѣмъ бросаетъ зернышко на средину игры на цифру 13, но съ такимъ расчетомъ, чтобы оно упало на одну изъ цифръ, ее окружающихъ. Положимъ, зернышко упадетъ на 10. Тогда 10 надо сложить съ слѣдующей же отъ нея направо цифрой 6 и вычесть изъ суммы 13. Получится—3. Слѣдовательно, игрокъ долженъ подвинуться пуговицей на три кружочка впередъ. Если зернышко упадетъ на 8, то слѣдуетъ сложить эту цифру съ 11 и вычесть изъ полученной суммы 13 останется 6; слѣдовательно пуговица передвигается впередъ на шесть кружочковъ и т. д. Но если зернышко упадетъ на 4, а такъ какъ слѣдующая цифра 7, то сумма уже будетъ 11. Такимъ образомъ до 13 не хватитъ 2. Въ такихъ случаяхъ пуговицу нужно передвинуть на два кружочка назадъ. Если больше 13-ти, то впередъ, если меньше, то назадъ, если-же 13, то оставаться на мѣстѣ и ждать слѣдующей очереди.

Цѣль игры—поскорѣе дойти до кружочка „Прибытие 2“, или-же перескочить черезъ него.

Безплатно къ журналу „ЗОЛОТОЕ ДѢТСТВО“.



1.

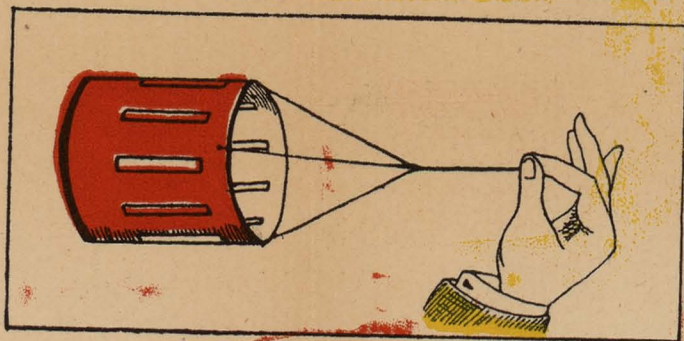
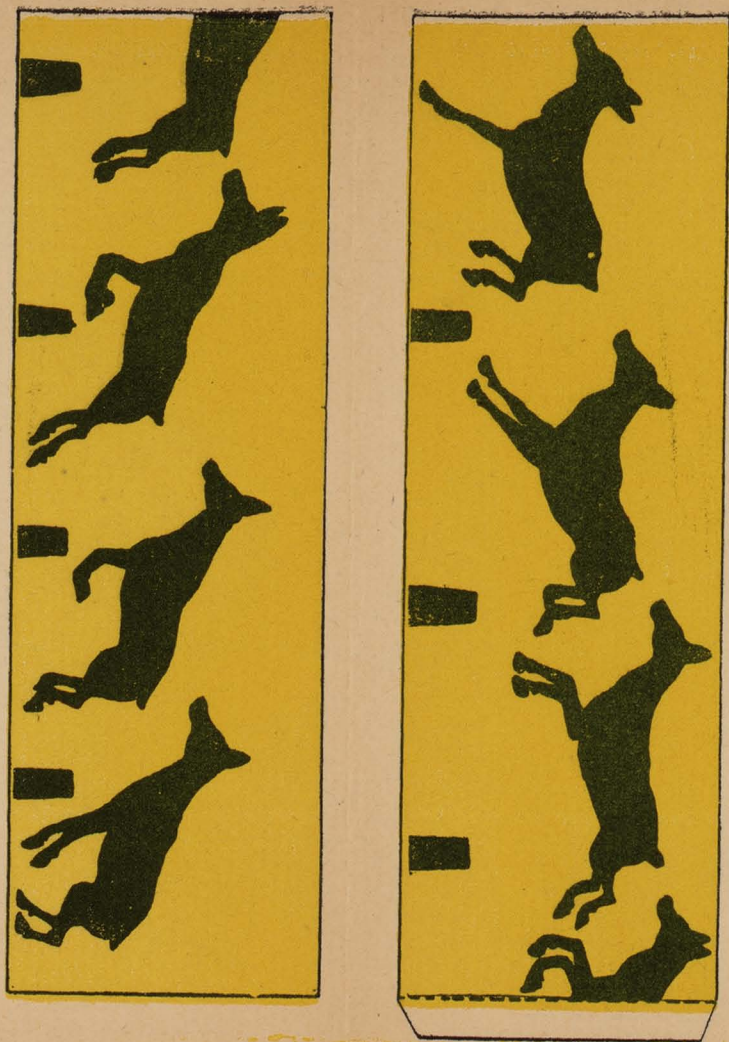


БИОСКОПЪ (для склеиванія).

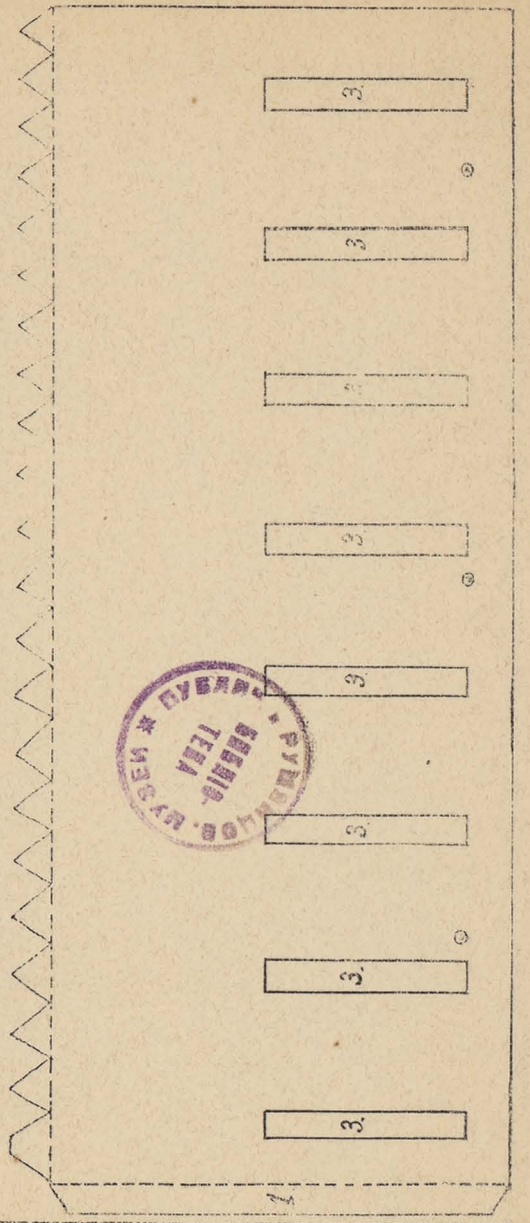
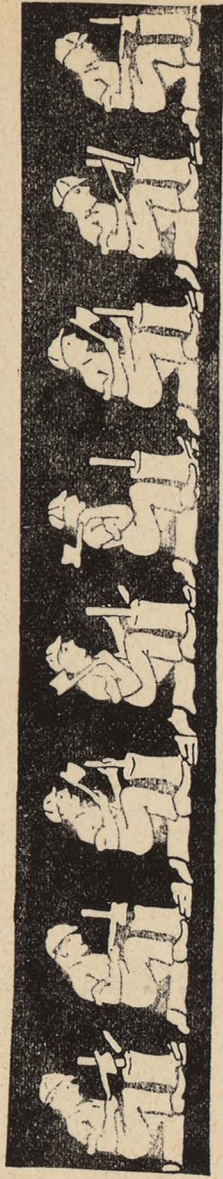
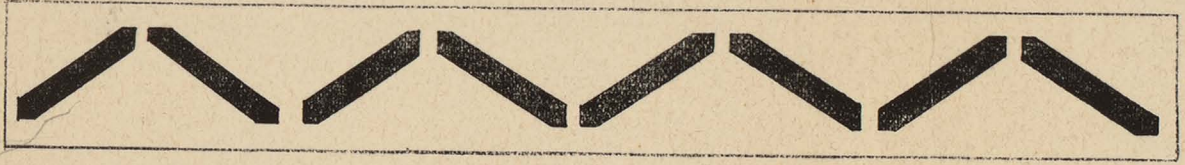
Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“



ВІОСКОПЪ. (для склеиванія).

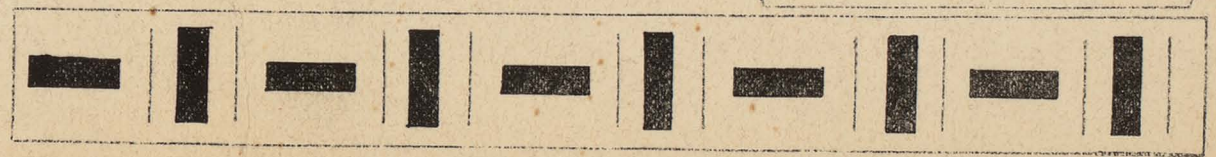
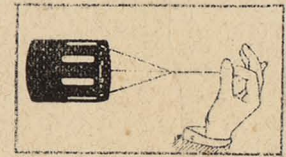
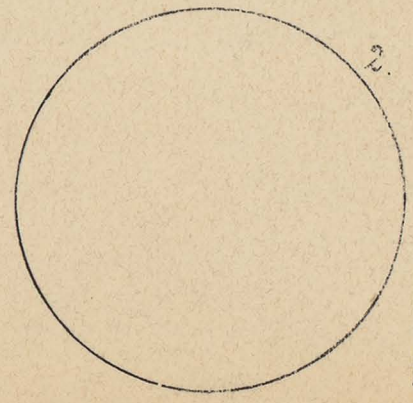


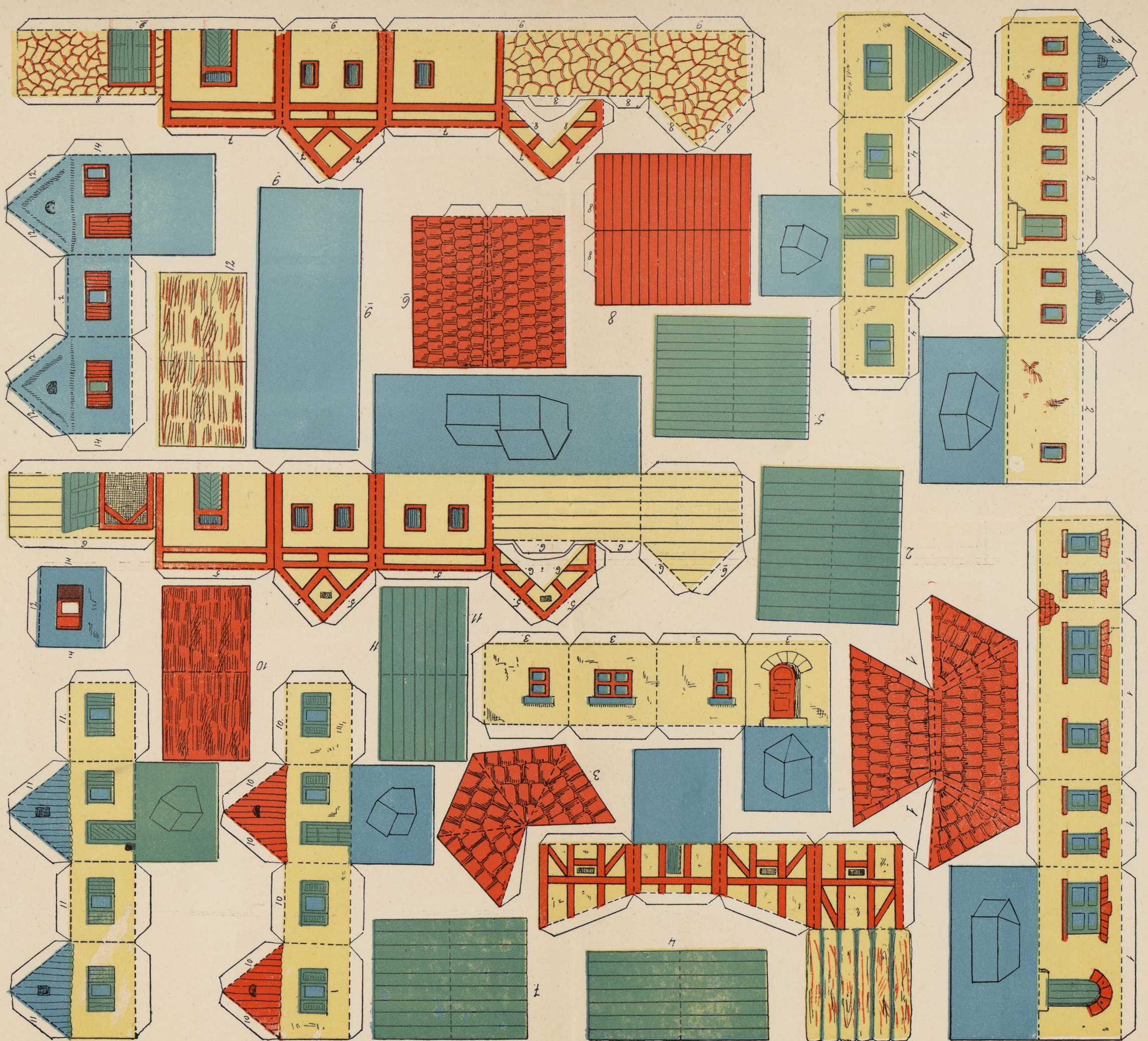
Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.



Биоскопъ.

Изъ 1 и 2 склеить стаканчикъ; прорѣзать отверстія 3. 3. 3. 3...; придѣлать ниточки, какъ показано на рисункѣ; вставить внутрь одну изъ лентъ съ фигурами и вертѣть за ниточку. Черезъ отверстія 3. 3. 3. 3... будетъ казаться, что фигуры движутся.





СЕЛЬЦО для склеиванія.

Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.



ПОМПЕЙСКАЯ СТАРИННАЯ ВАЗОЧКА—для склеиванія.

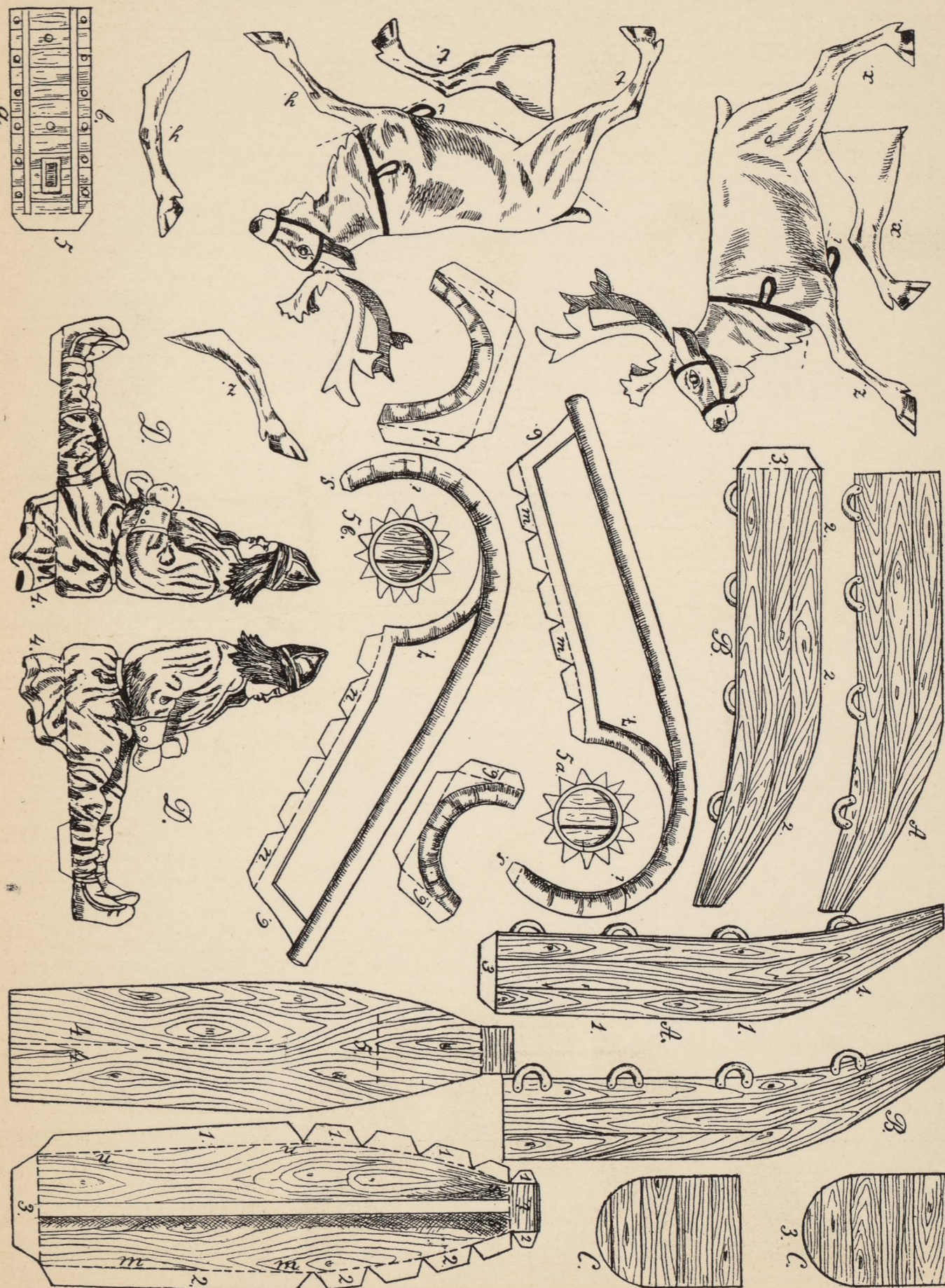
Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.

ТН. А. В. КОДИНСЪ, МАЛ. АФРИКАНКА, 18.

1 и 2—кузовъ и сидѣнье. 3., отверстия въ кузовѣ для оси. 4., ось, 5., скамеечка подѣ ноги, 6., оглобли. А. А Внутренніе бока кузова, В.—спинка кузова изнутри, С. С.—дама. Д.—рикша, Е. Е.—зонтикъ съ внутренней и вѣшной сторонамъ; укрѣпляется на простой палочкѣ, одинъ конецъ которой дается въ руку дамъ. X. и Y. руки для рикши.

Для самостоятельнаго раскрашиванія.

Безплатно къ журналу «Золотое Дѣтство».



Какъ вѣзятъ на Дальнемъ Востоку. Раскрашивать такъ: колеса и оглобли—красныя, обивка внутри экипажа—зеленая, костюмъ на рикшѣ—голубой, костюмъ на дамѣ—пестрый; зонтикъ изнутри голубой, а сверху—розовый съ пестрыми; край кузова экипажа—желтый.

Какъ вѣзятъ на Сѣверѣ (картинка для склеиванія). 1, 2 и 3—внутреннія и вѣшнія части лодки и днище лодки и ней. Эта лодка ставится на полозья 6 и 7 въ мѣстахъ m и n. Лавандецъ (правая и лѣвая стороны Д, Д—склеиваются вмѣстѣ), помѣщается въ лодку въ мѣстахъ 4, 4. Боченокъ 5 приклеивается у его ногъ. Олень запрягается простыми нитками, которые прикрѣпляются къ полозьямъ и къ петлямъ на хомутѣ въ мѣстахъ iii.



НОЖКА КЪ ПОДСТАВКЪ

ПОДСТАВКА

ДОНЬШКО ВАЗЫ (лицевая сторона)

ОБОДОКЪ ВОКРУГЪ ВАЗЫ (лицевая сторона)

ДОНЬШКО ВАЗЫ (лицевая сторона)

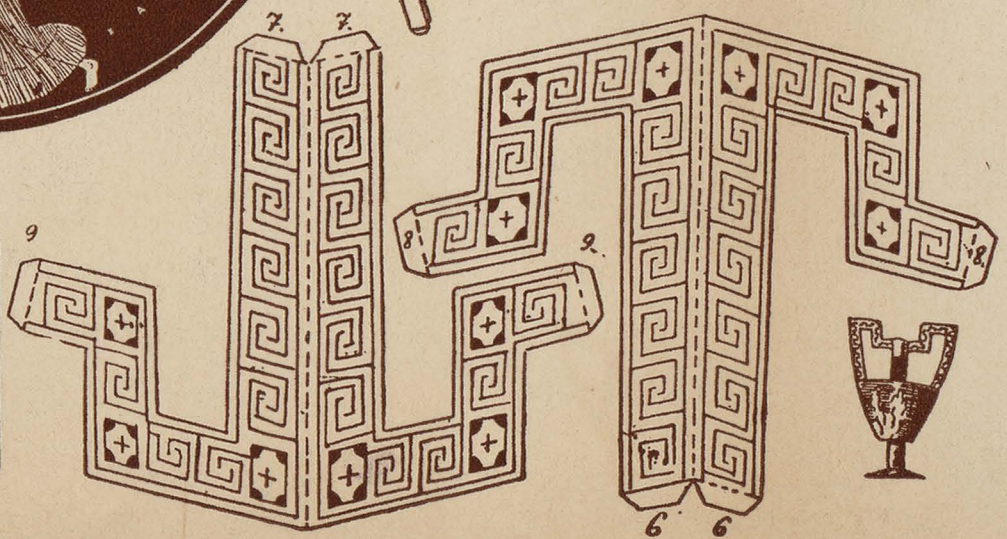
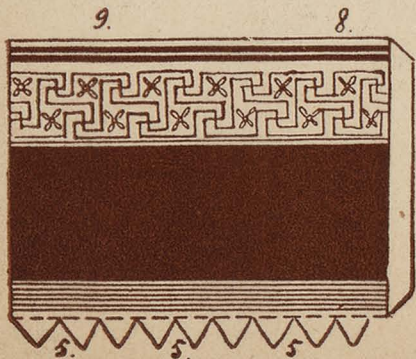
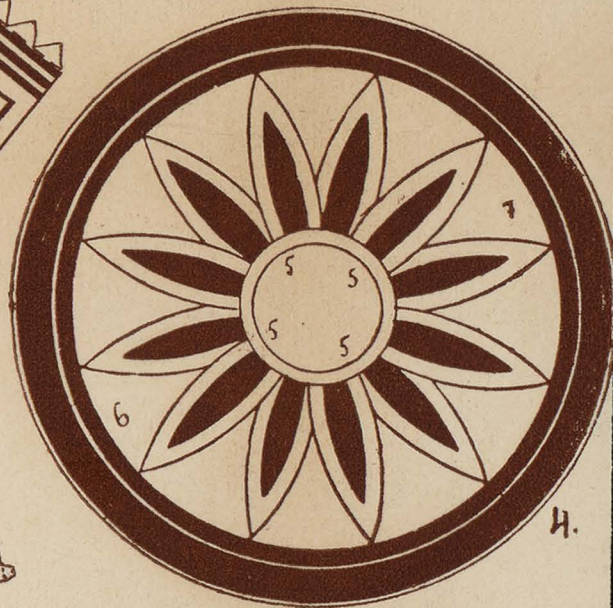
ОБОДОКЪ ВОКРУГЪ ВАЗЫ (лицевая сторона)

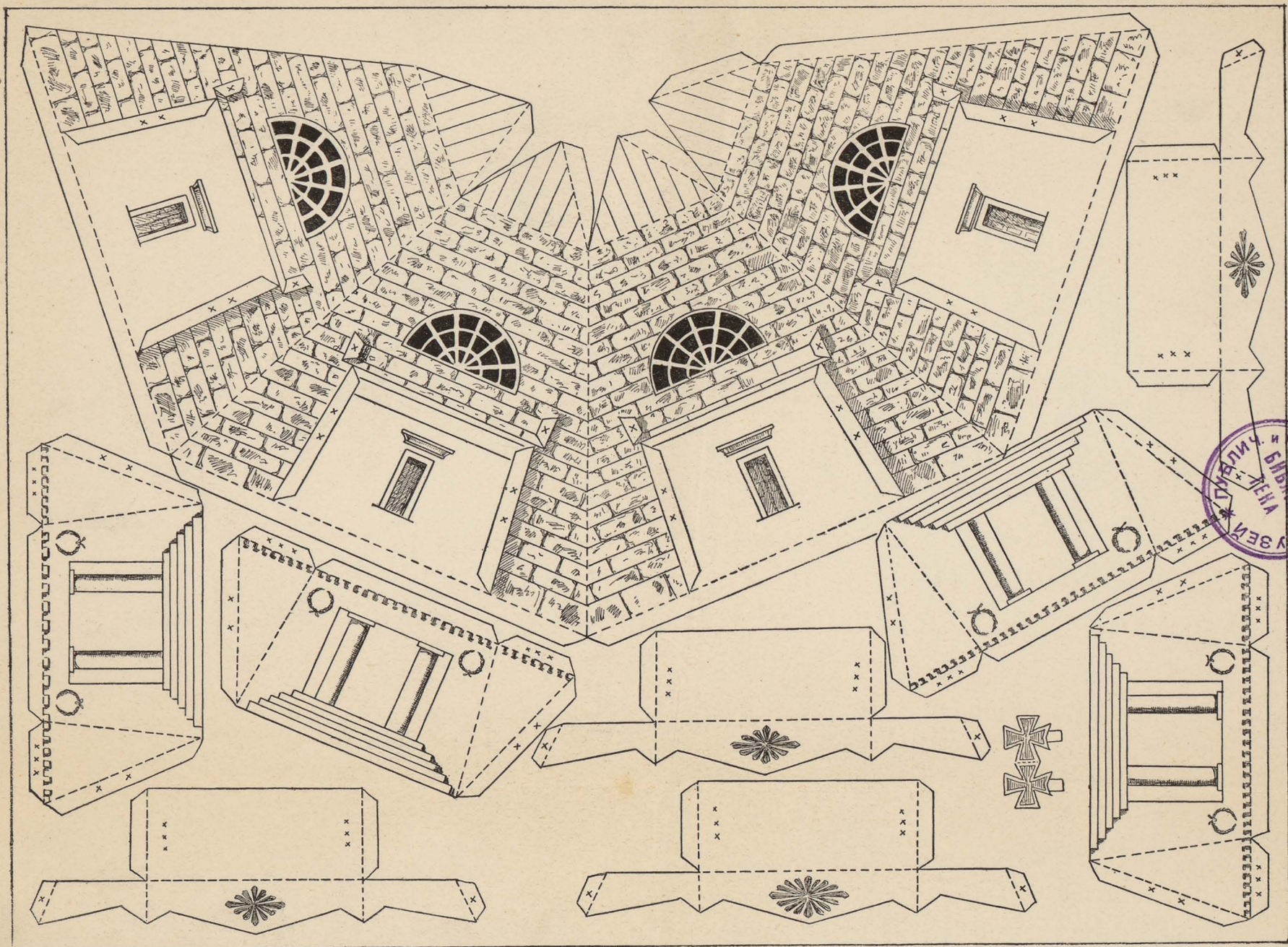
Античная (старинная) ваза для склеиванія.

Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.

ИЛ. Ш. Н. ВРАХЪ (ИЛЛ. А. В. КОЛЫНОВЪ, МАШ. ДОБРИНСКАЯ, 18)

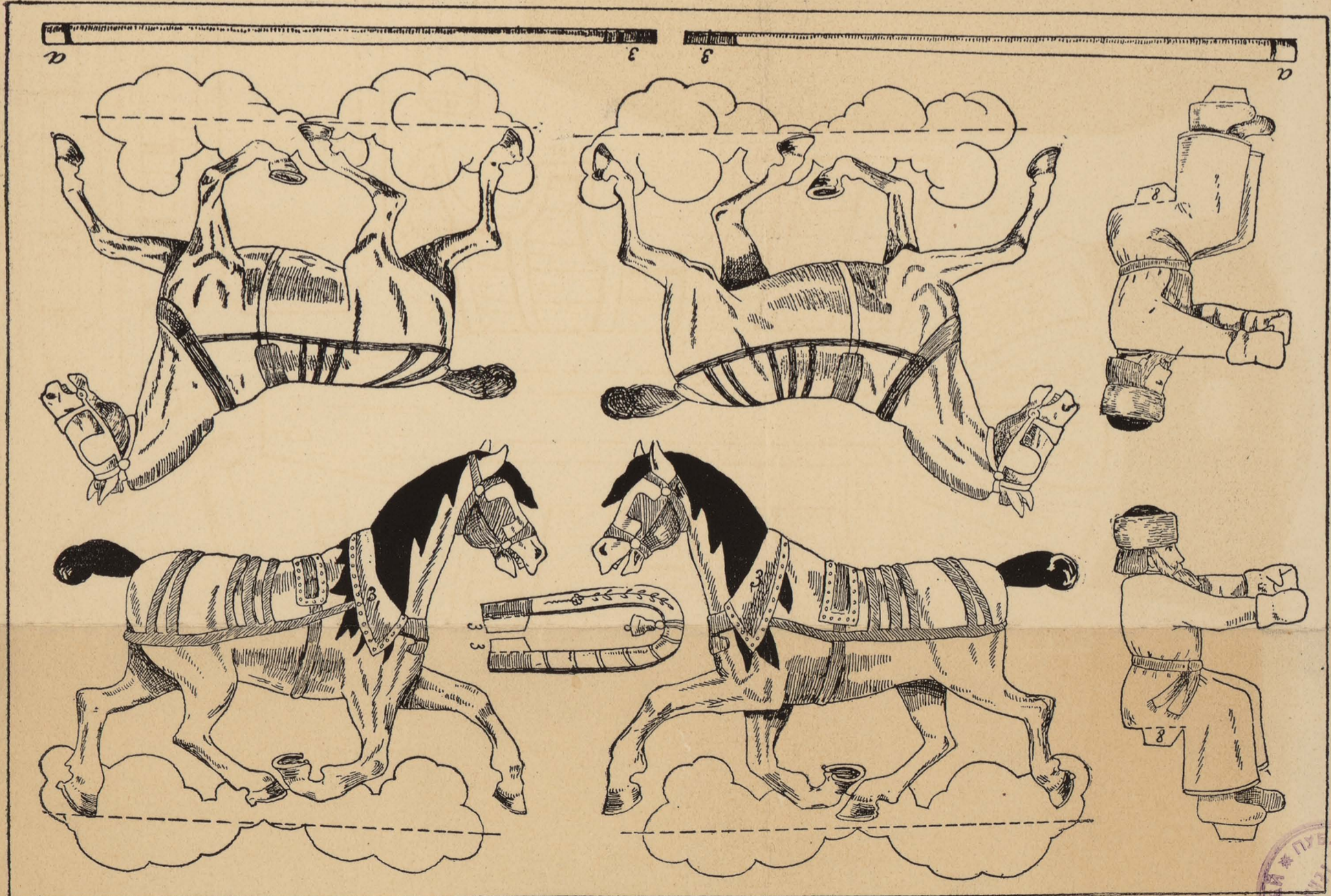
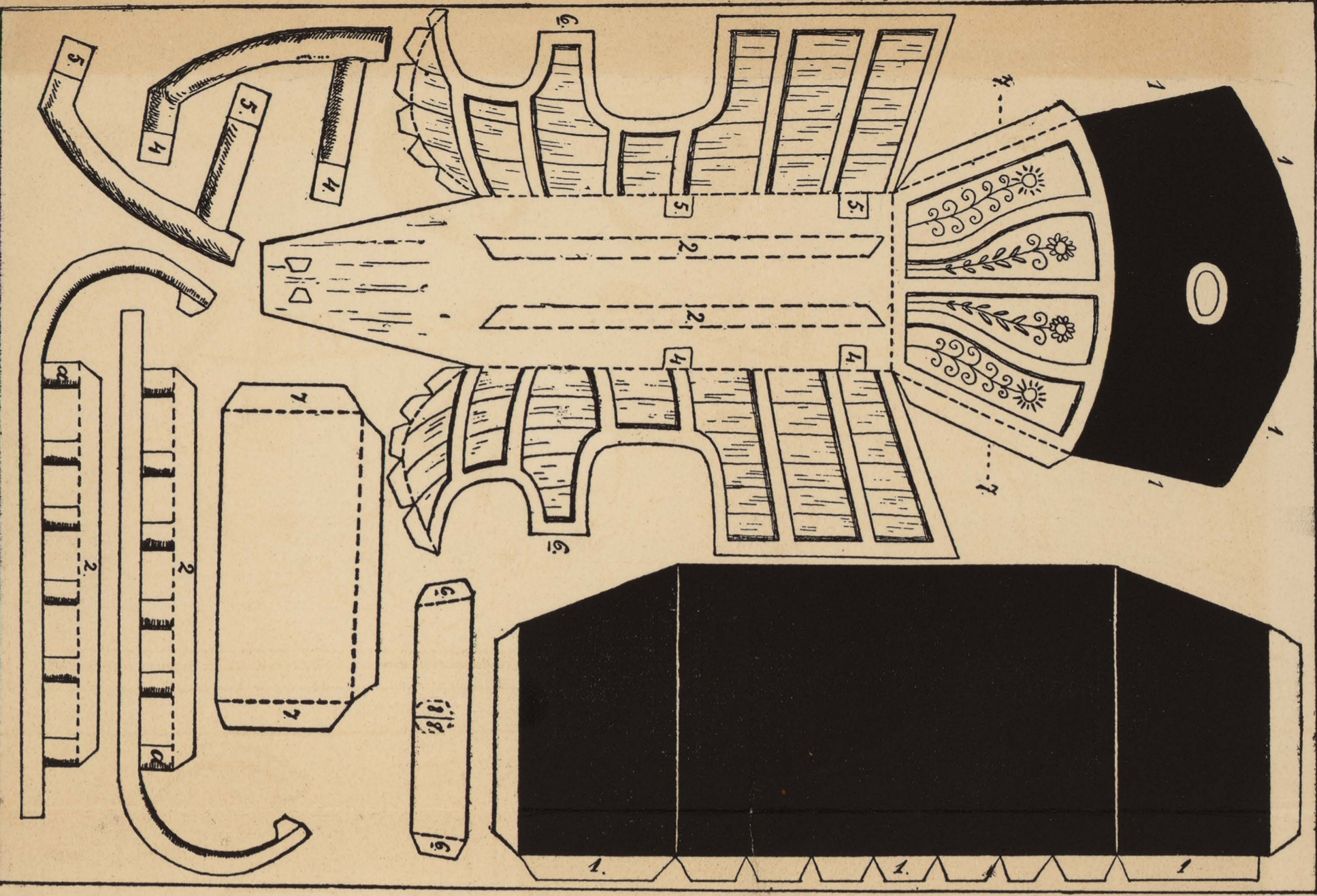
МУЗЕЙ ИРКУТЯНЦОВ ВЪ ЗЕМ-
ЛЕ БИРСКО-
ТЕНА
Ж. ПУБЛИЧ.





Памятникъ взятія русскими Казани въ 1552 году (въ Казани).

Безплатно къ журналу «Золотое Дѣтство».



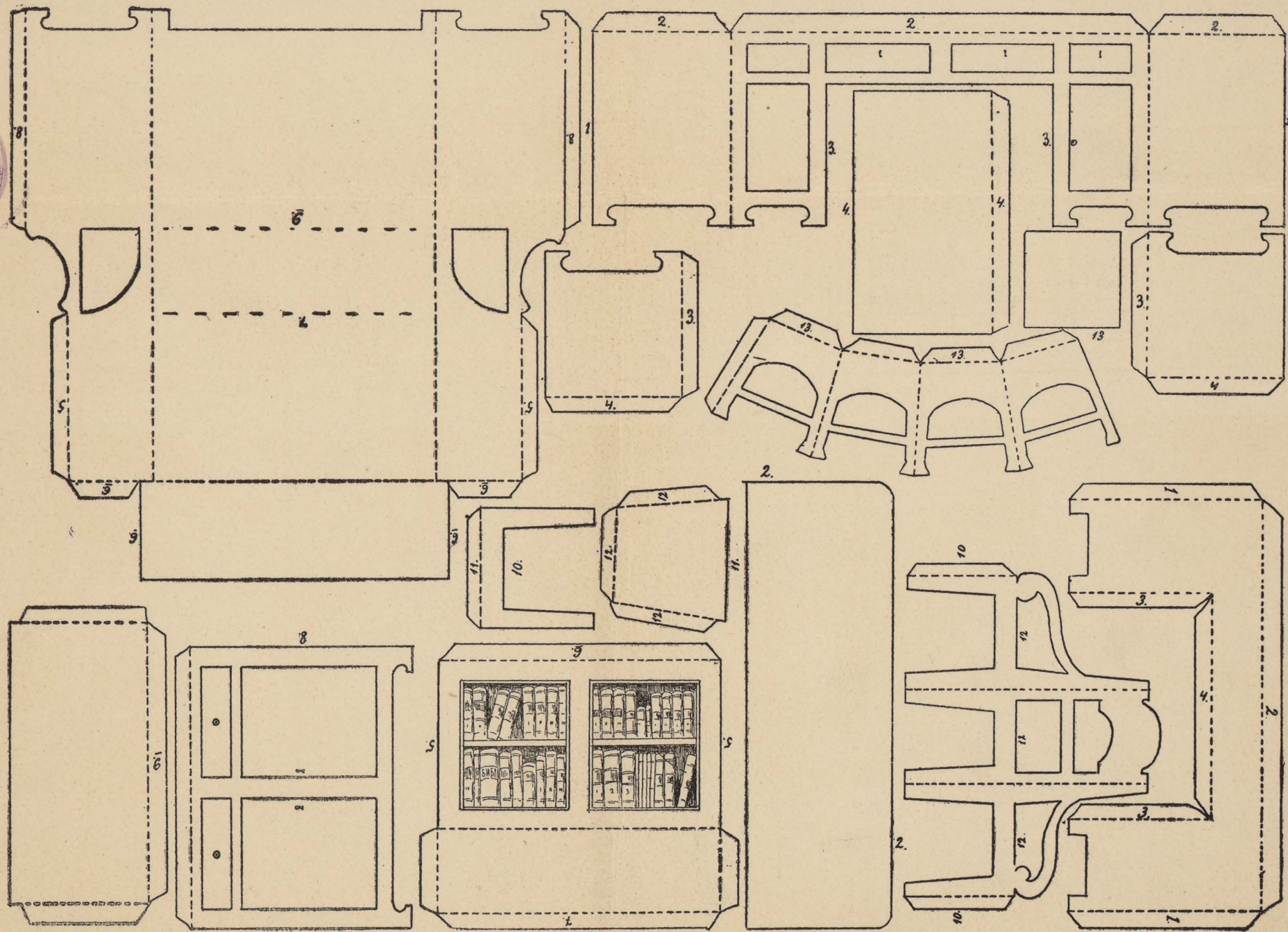
РУССКАЯ КИБИТКА ДЛЯ СКЛЕИВАНІЯ.





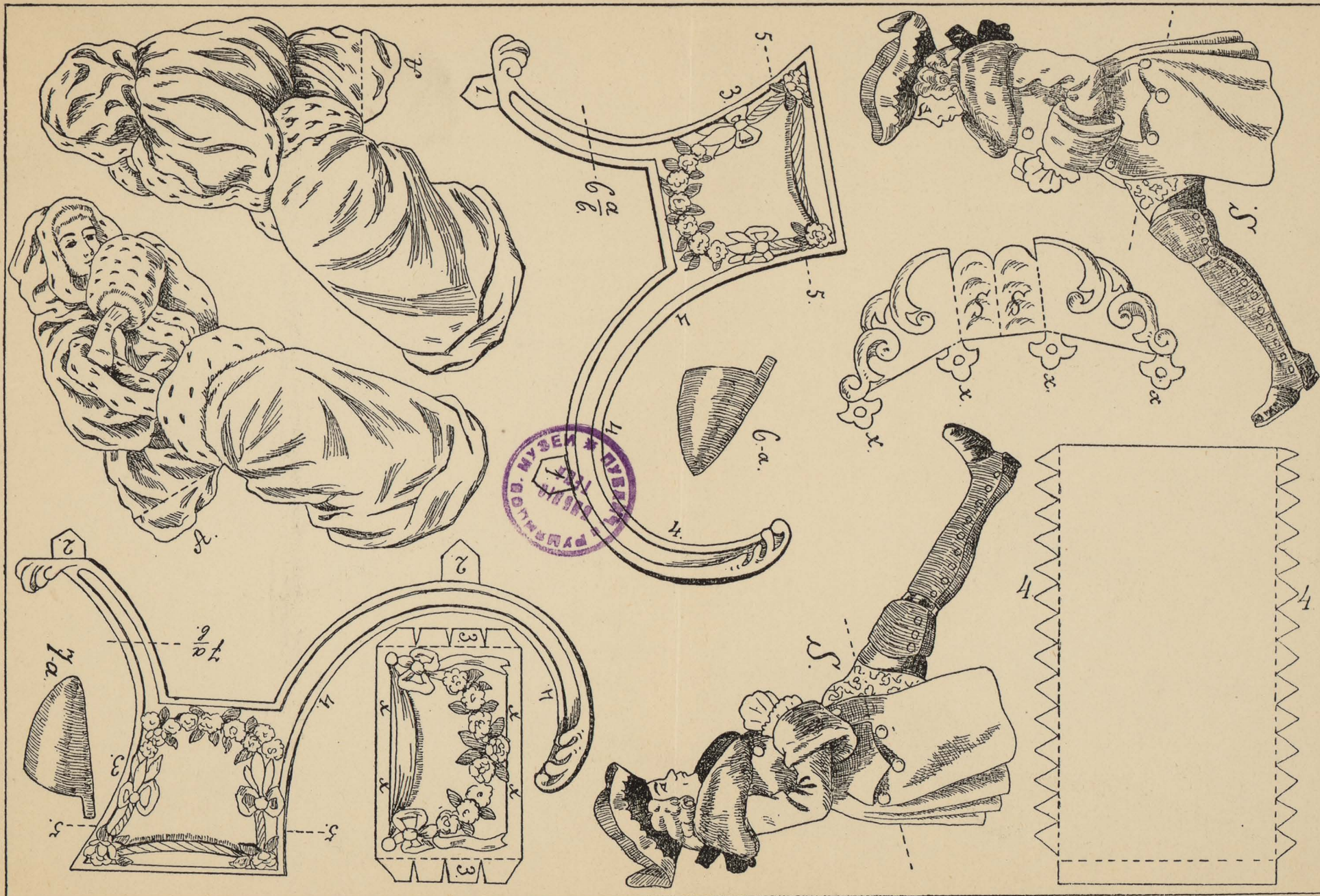
Сѣверянинъ съ оленемъ (для склеиванія)

ВЪ М. В. ВЕРВЪ ДАД. А. В. КОЛОНКА. ДЛ. ДОРОЖНИКА



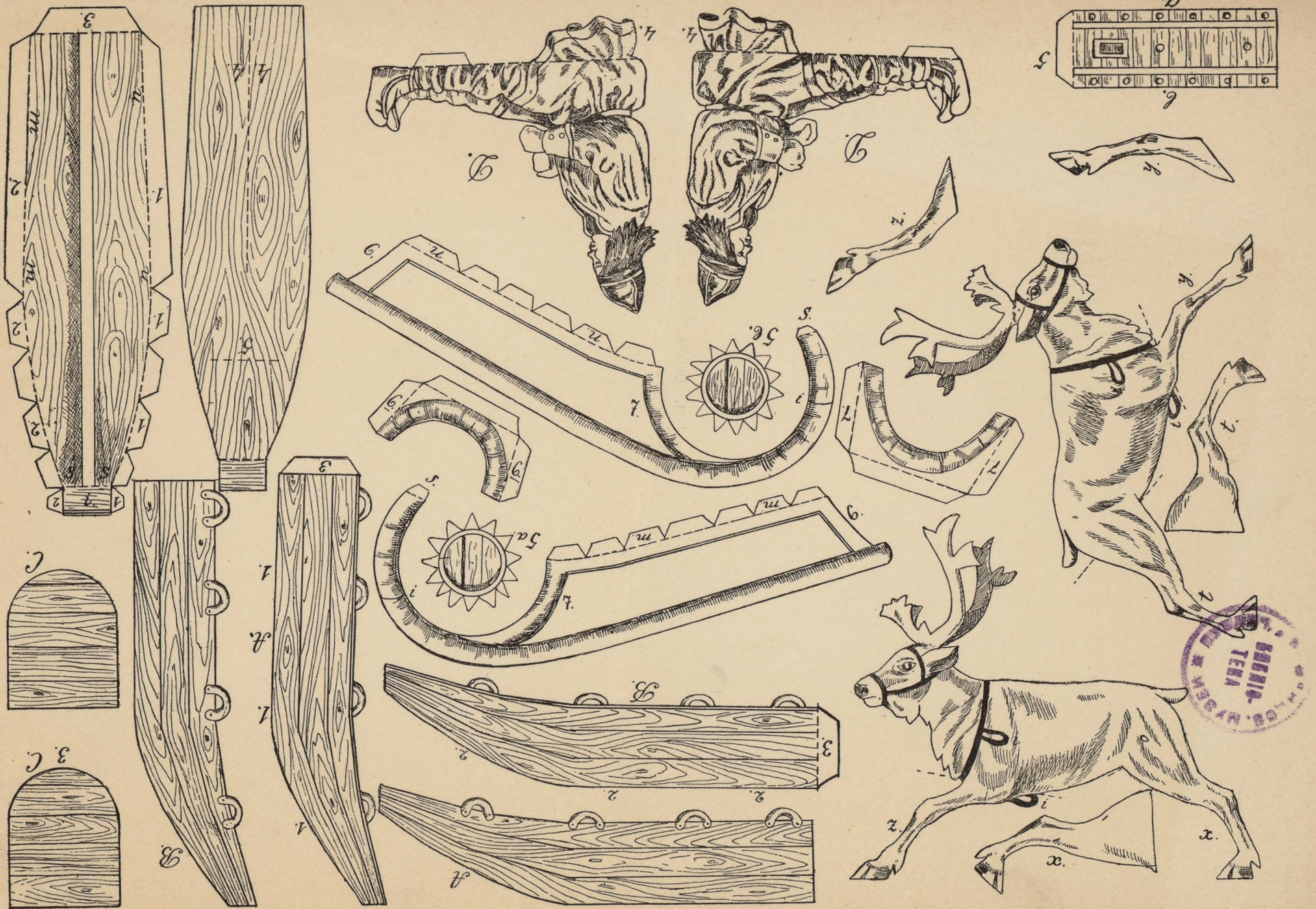
КАБИНЕТЪ ДЛЯ СКЛЕИВАНІА.

Безплатно къ журналу „ЗОЛОТОЕ ДѢТСТВО“.

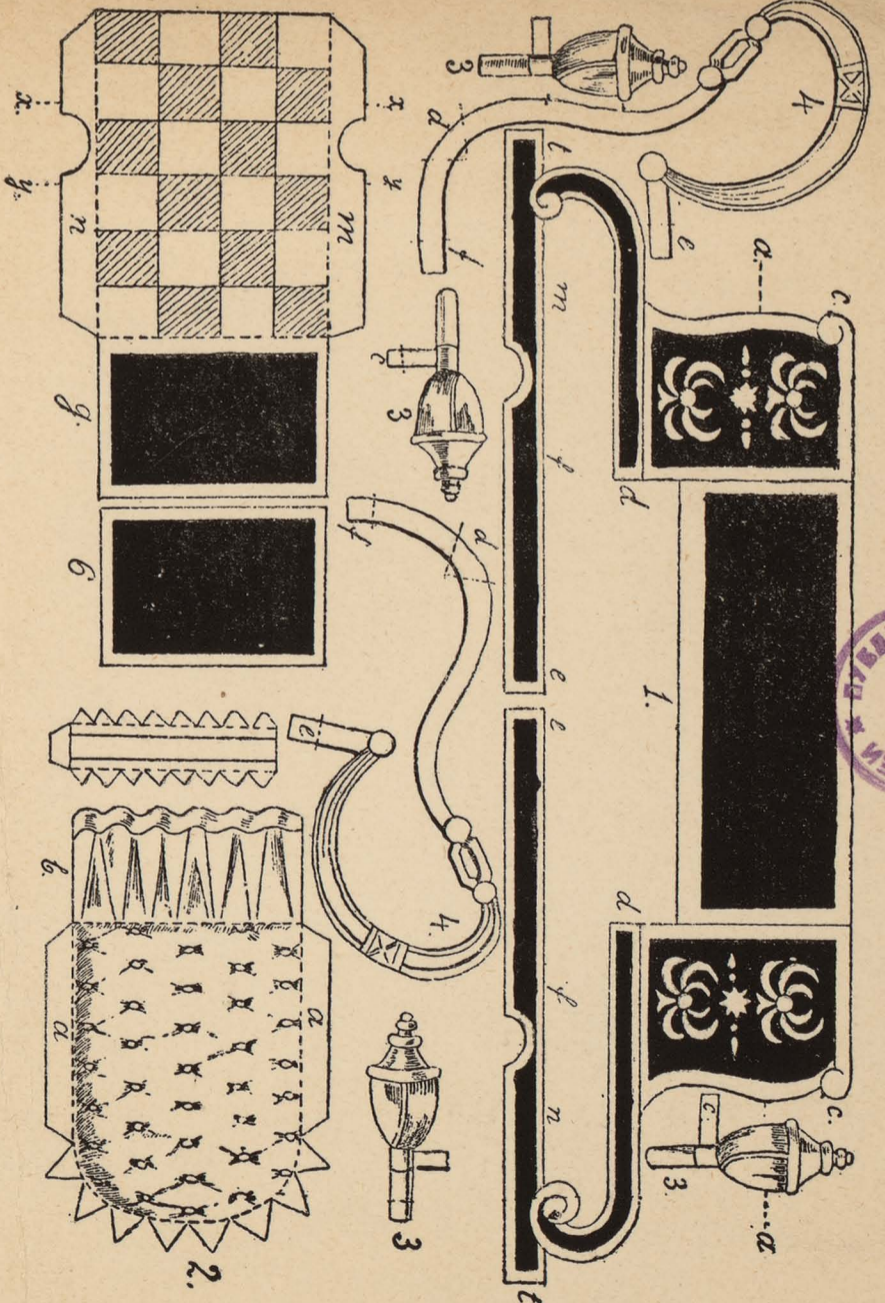
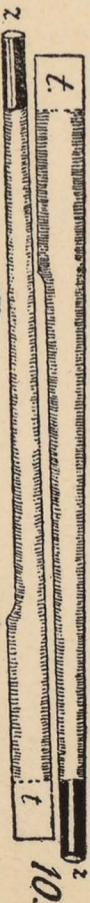
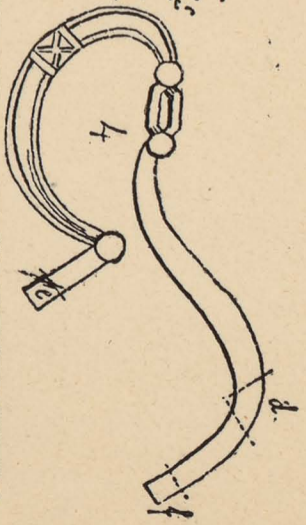
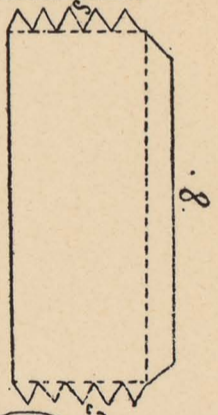
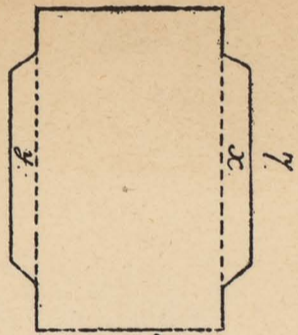
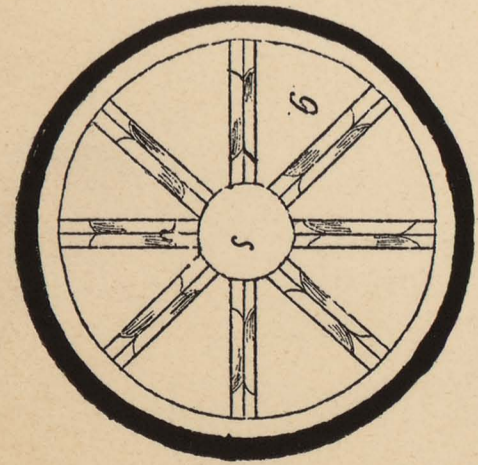
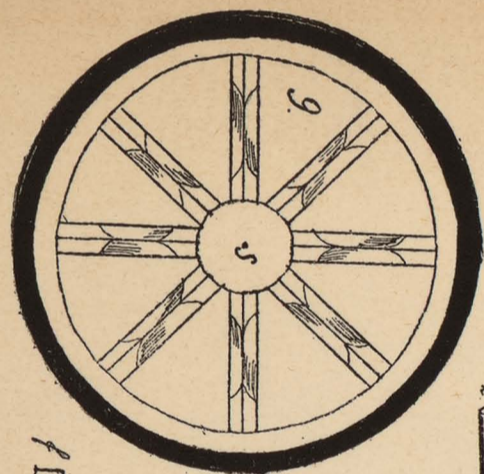
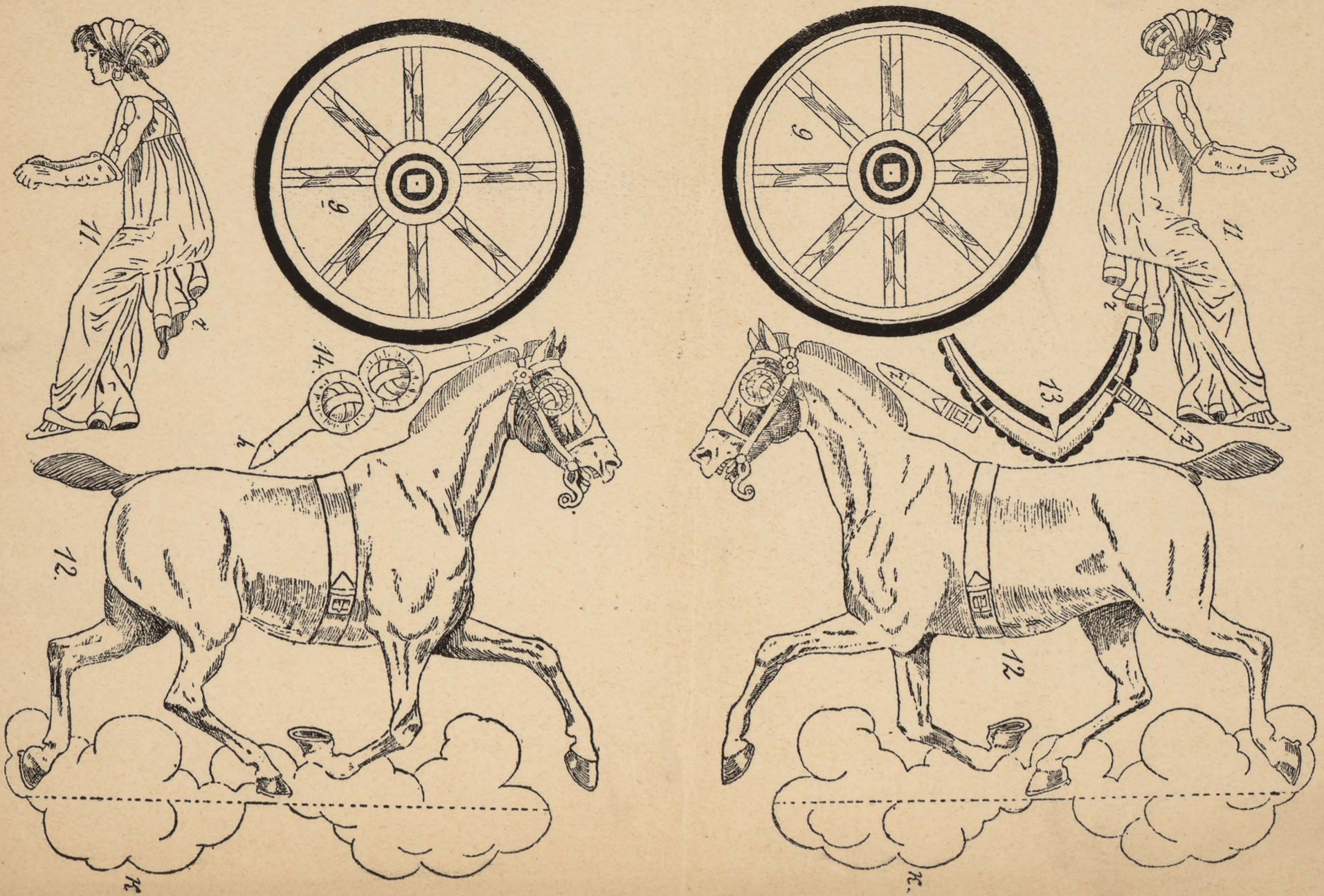


Городские санки времен императрицы Екатерины Великой (1762—1796). Продолжение слѣдуетъ.

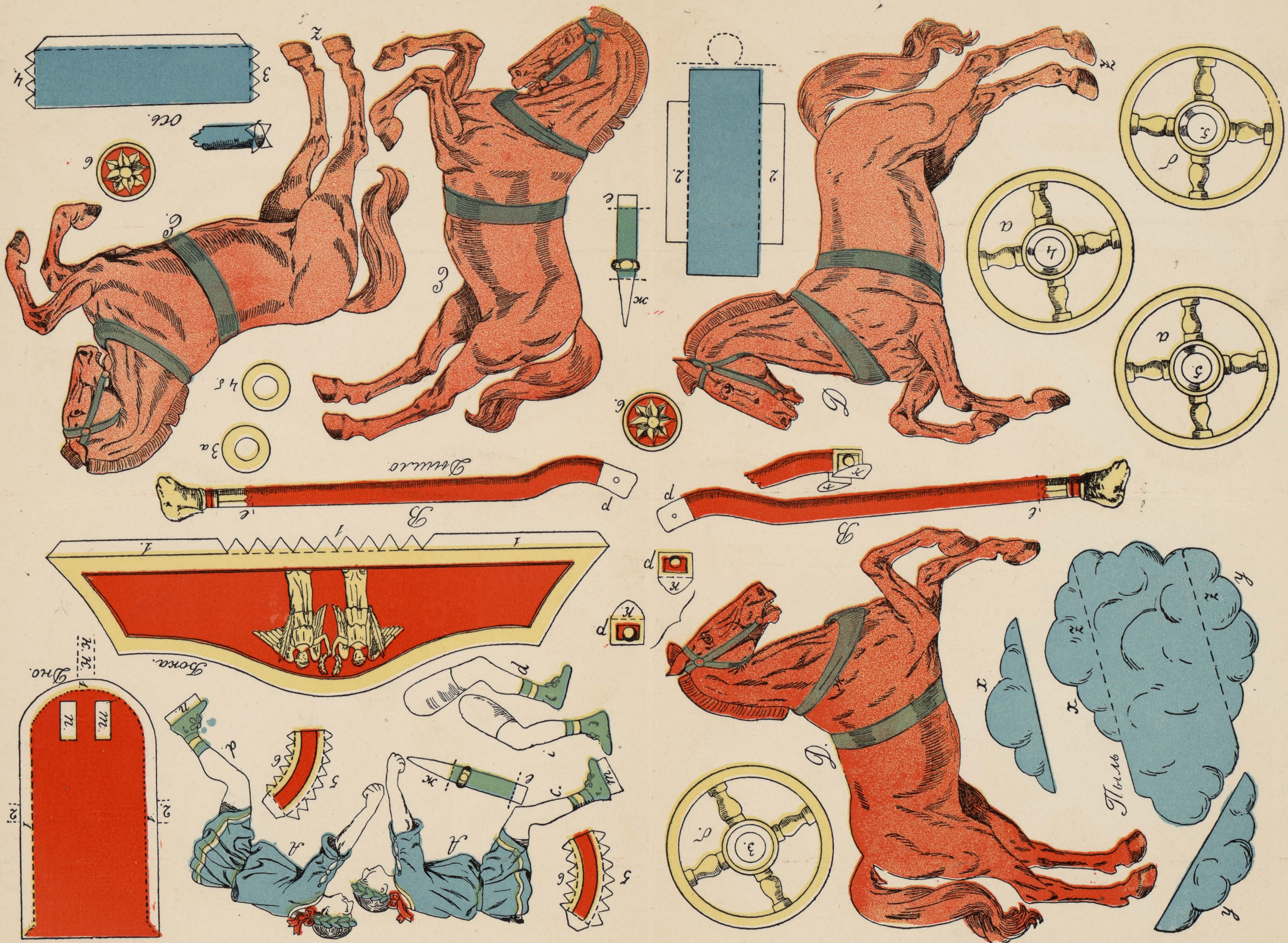
Безплатно къ журналу «Золотое Дѣтство».



Ъзда на олеляхъ въ Лапландіи (картинка для склеиванія). 1, 2 и 3—внутреннія и внѣшнія части лодки и днище къ ней. Эта лодка ставится на полозья 6 и 7 въ мѣстахъ *m* и *n*. Лапландецъ (правая и лѣвая стороны Д, Д—склеиваются вмѣстѣ), помѣщается въ лодку въ мѣстахъ 4, 4. Боценокъ 5 приклеивается у его ногъ. Олень запрягается простыми нитками, которыя прикрѣпляются къ полозьямъ и къ петлямъ на хомутѣ въ мѣстахъ *iii*.

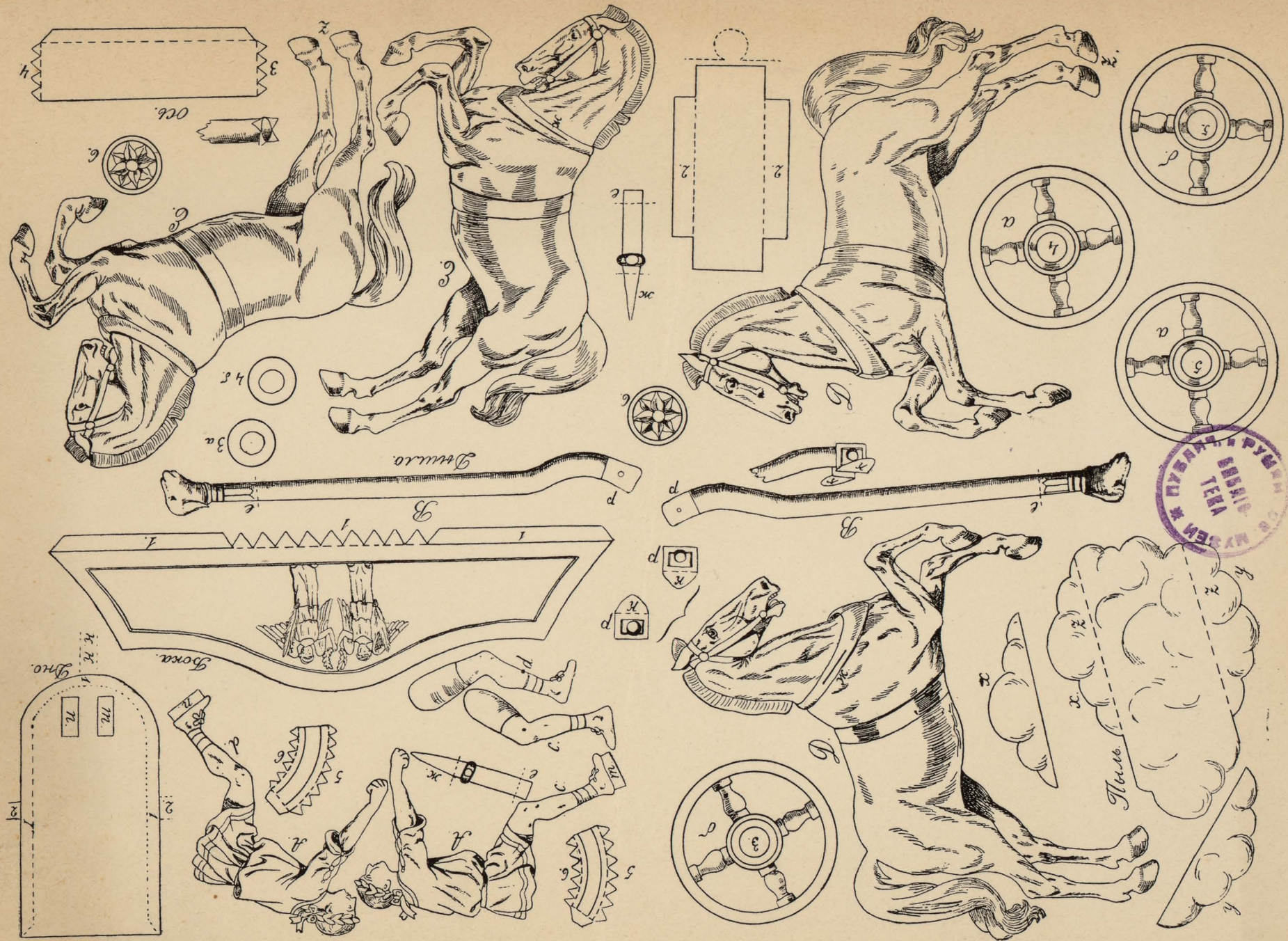


Дамскій шарбанъ 1800 года. 1) Кузовъ шарбана. Сгибается такъ, что задокъ становится полукруглымъ. 2) Сидѣнье шарбана. Вклеивается внутрь на высоту *a a*. Фартухъ *b* отгибается книзу. 3) Фонари (съ лица и съ изнанки). 4) Рессоры (съ лица и съ изнанки); приклеиваются къ кузову въ мѣстахъ *d d*, *e e*, *f f*. 5) Полъ къ кузову; приклеивается вдоль *m* и *n*. Передникъ *g* поднимается кверху. 6) Наружная часть передника. Приклеивается къ *g*. 7) Помѣщеніе для оси. Сгибается желобкомъ и приклеивается ко дну снаружи въ мѣстахъ *x* и *y*. 8) Ось; сворачивается въ трубочку и концами *s s* приклеивается къ колесамъ. 9) Колеса. 10) Оглобли: концами *t t* приклеиваются къ кузову въ мѣстахъ *t t*. 11) Дама, правящая лошадью. Мѣста *r r* отгибаются и приклеиваются къ сидѣнью шарбана. 12) Лошадь (двѣ стороны). Мѣста *k k* отгибаются, чтобы она могла стоять. 13) Хомутъ. Мѣстами *z z* приклеивается къ оглоблямъ. 14) Сѣделка; приклеивается къ оглоблямъ мѣстами *h h*. 9) Лицевая сторона колесъ.

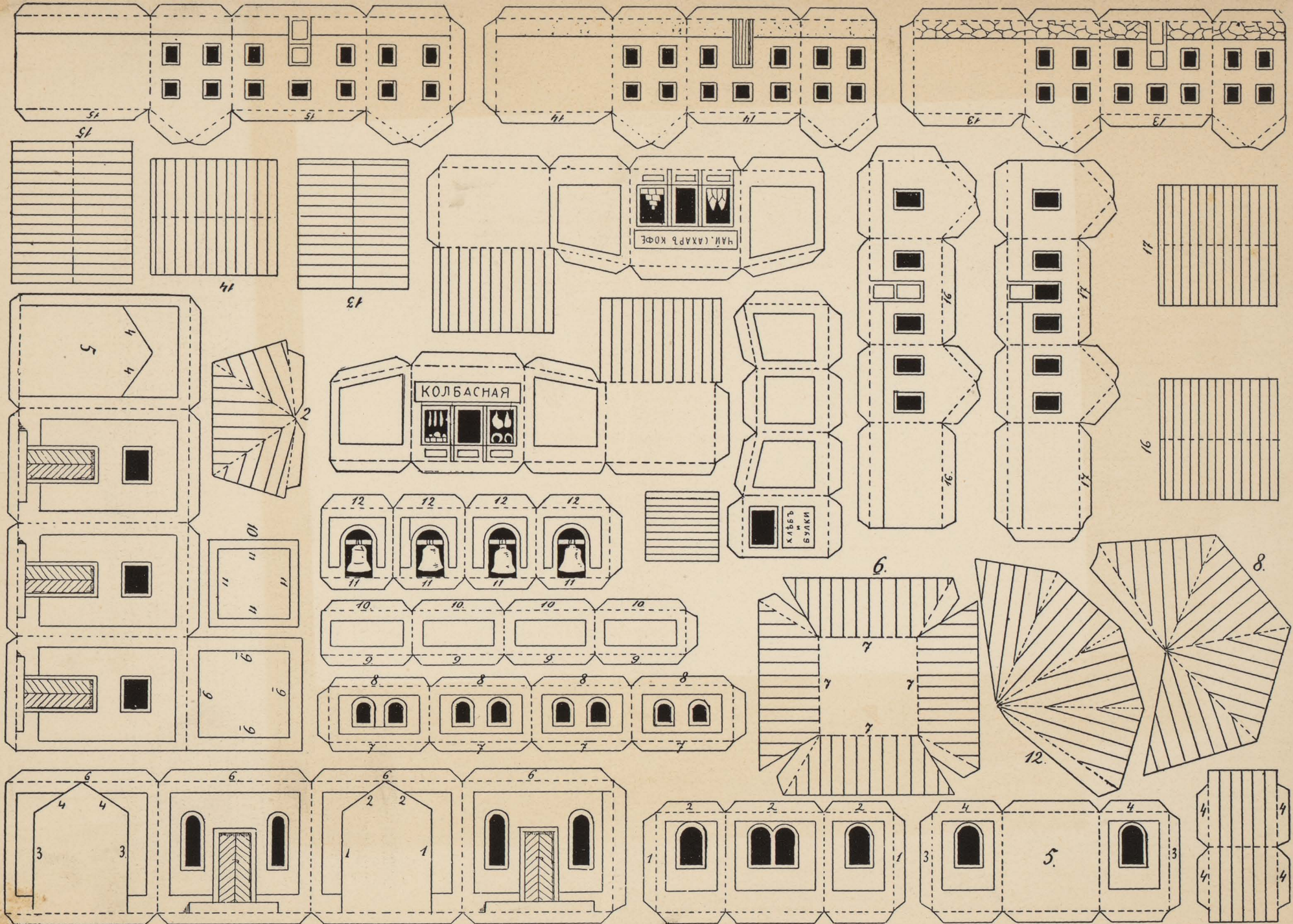


КОЛЕСНИЦА для склеиванія.

Безплатно къ журналу „Золотое Дѣтство“.

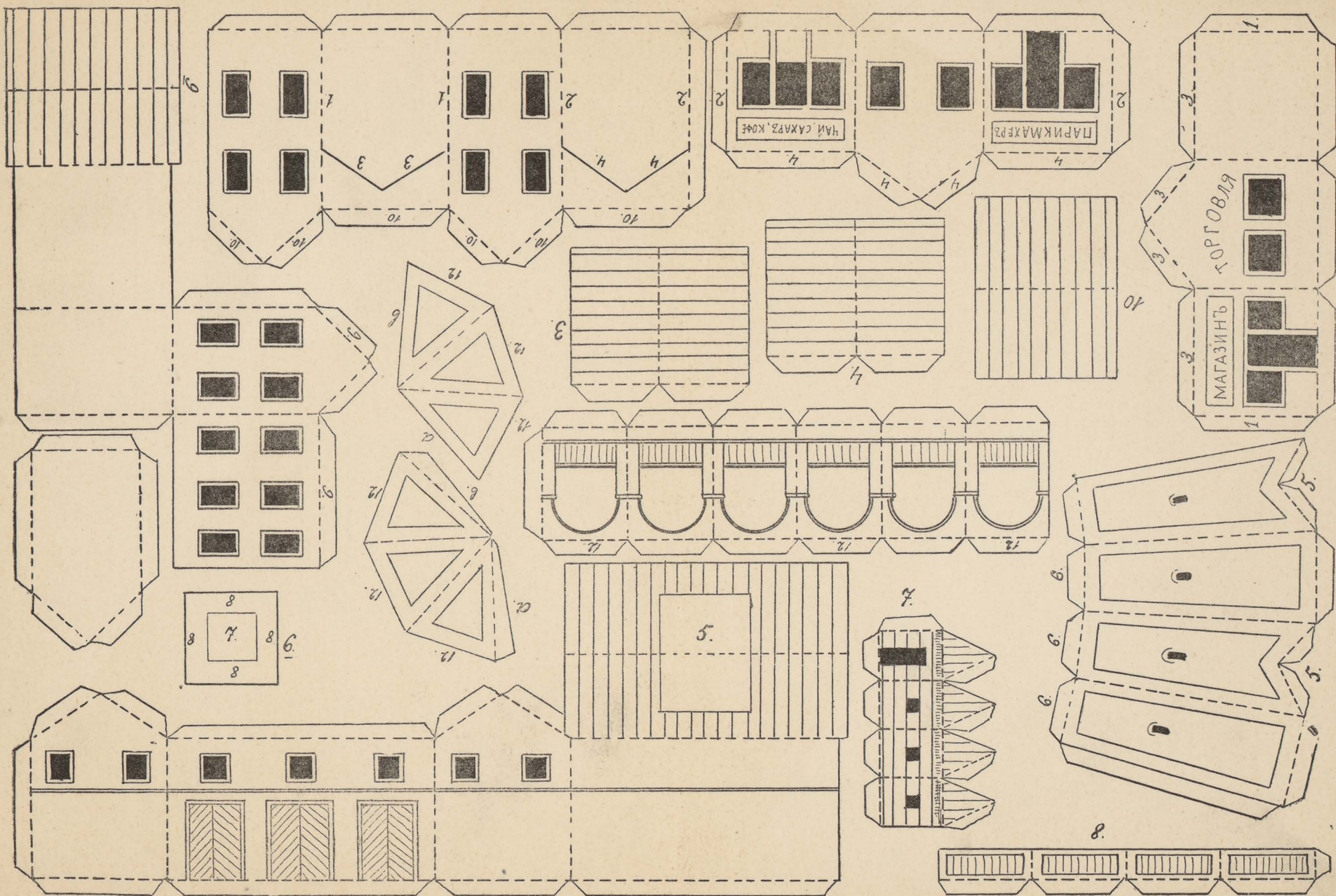


Древне-римская колесница. Для склеивания.



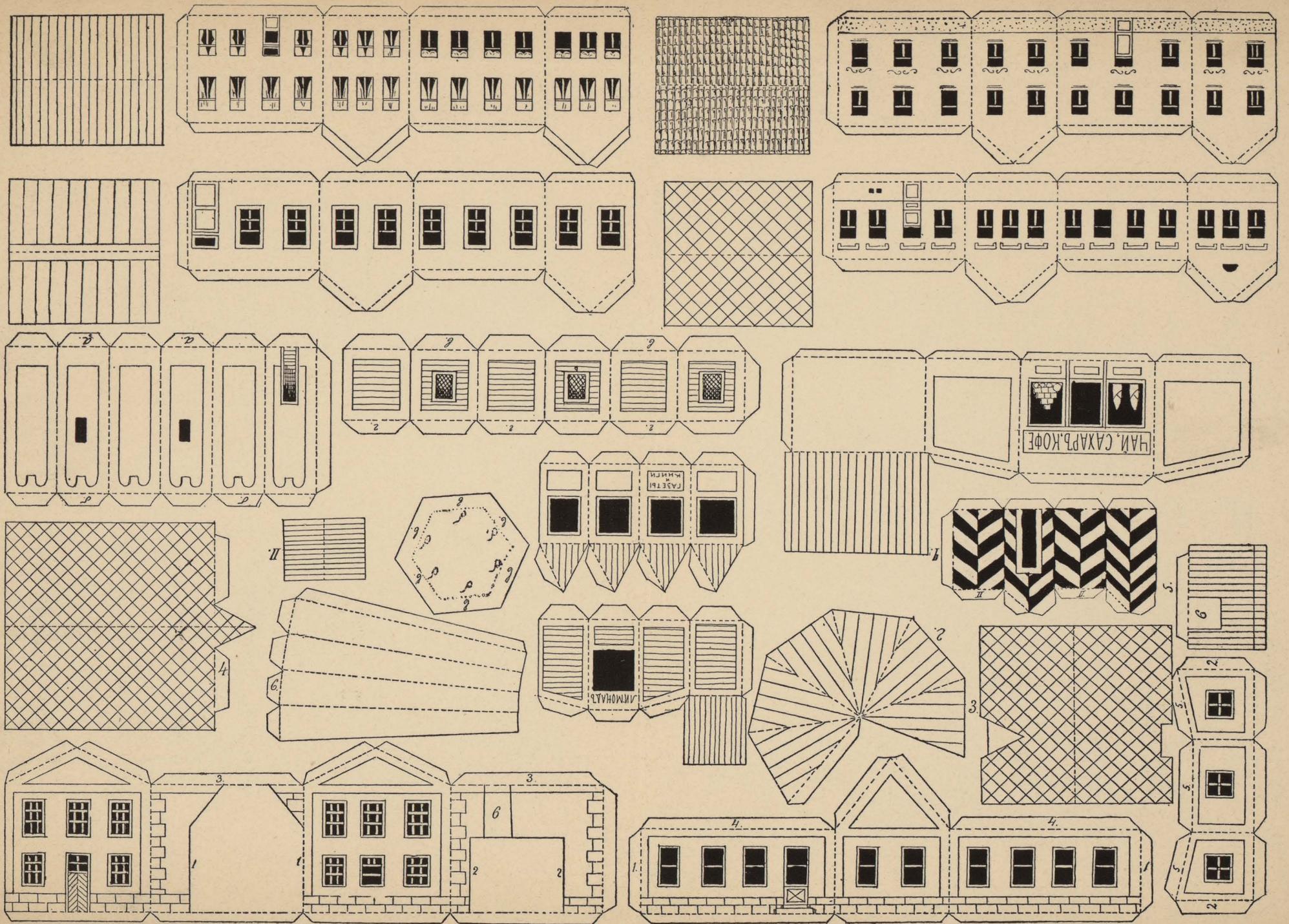
Городокъ для склеиванія (продолженіе). Церковь, домики, магазины и будка.

Безплатно къ журналу «Золотое Дѣтство».



Городокъ для склеиванія (продолженіе). Домики, лавки, пожарная каланча и бесѣдка для музыкантовъ.

Безплатно къ журналу «Золотое Дѣтство».



Городокъ. Четыре домика, лавка, фабрика, водокачка и три будки. (Продолженіе слѣдуетъ).

