

Сірі Орли

Орест ГАВРИЛЮК - Микола СВІТУХА

З Б І Р Н И К Г О Р

для дітей новацького віку



Бібліотека Журналу

"Вогонь Орлиної Ради" Ч: 4.

Ню Йорк 1960

З Б І Р Н И К Г О Р
Д Л Я
Д І Т Е Й Н О В А Ц Ь К О Г О В І К У

БІБЛІОТЕКА ЖУРНАЛУ

" В О Г О Н Ь О Р Л И Н О Ї Р А Д И "

Ч: 4

/Методичні міркування/

Г р а - це основний засіб виховання в Уладі Пластових Новаків. Дитина новацького віку перебуває в стадії психофізичного розвитку, що його називаємо "в і к о м г р и". Дитина залюбки грається - сама, чи з іншими дітьми. Цей її гін до забави, до гер, використовуємо в новацькій роботі, щоб досягнути наші виховні цілі.

Як же ж відбувається процес виховання при допомозі гер? Щоб могли дати задовільну відповідь на це питання, мусимо спершу усвідомити собі, що саме хочемо досягнути нашою виховною програмою? Яка її ціль? Знаємо, що, в загальному, Пласт поставив собі як мету виховати добрих громадян. А що ж таке - "д о б р и й г р о м а д я н и н"? Чи не той, хто повинується всім обов'язуючим законам і добре вив'язується з усіх своїх обов'язків?

Погляньмо тепер на одну з престижних гер, напр. "КВАЧ ДАВАЙ РУКУ". Тут теж обов'язують певні закони, які називаємо правилами гри. Одне правило говорить, що учасникам не слід вибігати поза межі визначеної площі. Коли новак вибіжить поза межі площі, буде покараний: перший раз перестерегою, вдруге - виключений з гри. В цей спосіб дитина вчиться засади, що зламання обов'язуючих законів потягає за собою кару. Але ніхто не хоче бути караний, навпаки - кожен хоче бути добрим членом гурту, хоче щоб другі його любили, з ним приятелювали. А люблять і приятелюють в першу чергу з тими, хто вмів гарно бавитися, тобто хто дотримується всіх правил гри. тому завжди треба дотримуватись обов'язуючих правил-законів.

У цій грі учасники мають неж і певні обов'язки. Одним із них буде напр. подати руку товаришеві, за яким женеться квач, щоб урятувати його від квача. Дитина скоро навчиться, що це її обов'язок і старатиметься добре з нього вив'язатися.

Подібно є і з іншими грами. І гак, непомітно, дитина вчиться повинуватися всім законам і добре вив'язуватися зі своїх обов'язків. А це кладе тривкі основи для майбутніх юнацьких виховних засобів і для виховання доброго громадянина.

Гер е б е з л і ч. Два головні типи гер, це: р у х о в і й ч у т т е в і. Рухові гри, це такі, що вимагають від учасників виконання різних рухів тіла. Основні рухи людини, це: хід, біг, скок, мет і повзання. Рухові гри отже вимагають виконання одного, або більше родів рухів.

Чуттєві гри /деколи називають їх "новацькими" грами/, мають на меті виробити у дітей чуття, отже передусім п'ять підставових зміслів: зір, слух, нюх, смак і дотик, а далі такі прикмети, як: втерпність і комбінація, обсервація, пам'ять, орієнтація, роздвєсна увага тощо. Отже чуттєві гри поділяються на різні реди відповідно до прикмет, які вони мають виробити.

Рухово - чуттєві гри - це гри складніші, в яких виконання певних рухів сполучене з вправами для вироблення чуттів. Маємо теж гри р о з в а г о в і /товариські/, яких метою є не лише сама розвага, але й вироблення товариської оглади й уміння правильно повести себе в різних ситуаціях. Т е р е н о в і г р и - це складніші, в більшості довготривалі ігри серед природи сполучені з багатством емоційних переживань для дитвори.

У підборі гер для дітей слід починати від престижних гер і тільки

згодом переходити до складніших. Напр. починаємо від зовсім простих /"Квачі", "Що змінено?"/, потім переходимо до дещоскладніших /"Кім, "Перехід кордону"/, а як уже новаки навчилися добре бавитися, можемо почати переводити складні гри /"Тихше ідеш, далі будеш", Черкнижник у Чернегорі"/. У плануванні занять треба теж тямити, щоб чергувати різні реди гөр. Якщо напр. наша остання гра була р у х о в а, то наступна повинна бути ч у т т е в а; якщо минулого тижня на сходинах ми мали гру н а с л у х, то цим разом переведемо гру на б и с т р о т у. Виховник, що вперте переводить лише один рід гөр /тільки рухові, або тільки зорові/ - швидко згудить дітей.

Як же ж переводити гру? Передусім треба її прочитати і добре зрозуміти. Якщо важко зрозуміти за першим разом, - прочитати кілька разів, уявляючи собі весь перебіг. Придбати весь потрібний виряд. У загальному, переведення гри під час заняття з новацтвом складатиметься з таких точок:

1. Сказати як гра називається;
2. Пояснити її перебіг;
3. Повторити правила гри;
4. Спитати, чи всі зрозуміли;
5. Пояснити вдруге всі незрозумілі точки;
6. Визначити площу гри; /новаки помагають в цьому/;
7. Визначити з учасників провідника гри, або того, що її починає /якщо потрібно/ і евент. інших, що матимуть спеціальні завдання в грі /напр. ката і мишей у грі "Кіт і Миші"/.

Це можна перевести за допомогою тзв. "Лічилки", яких є багато знаних, напр.:

"Котилася торба,
З високого горба,
Раз, два, три -
Будеш ти".

На когө випаде слово "ТИ" - той починає гру. Можна запитати якесь новака назвати якесь число. Тоді числиться новаків по черзі й на когө впаде назване число, той починає гру. Можна теж прямо визначити провідника гри.

8. Перевети гру "на пробу", - щоб всі побачили, на чому вона полягає.
9. Перевести гру "на правду", /можна більше, як один раз/.
10. Перервати гру тоді, коли вона стала для новаків найцікавішою. Це забезпечить успішність тої самої гри в майбутньому.

Важливим є, щоб виховник н е г а й н о р е а г у в а в на всі порушення правил гри. Перше порушення правила потягає за собою звернення уваги. Другий раз новак одержує п е р е с т о р е г у, - загрозу виключення з гри, а якщо він і далі не дотримується правил, - виховник виключить його з гри.

На курсах для новацьких виховників часто чуємо запит: "Чи виховник грається з дітьми?" - Якщо гра вимагає судювання /як це мається в більшості т е р е н о в и х гөр/, - тоді виховник сповняє ролю судді. В такі гри, що вимагають паристого або непаристого числа учасників - тоді виховник може брати участь або не, відповідно до потреби. Але в усіх інших грах виховник повинен бавитися разом з дітьми. Своєю участю дає він добрий примір і в той спосіб вчить новачат " ч е с н о ї г р и ".

Збірник гор, що його держите в руках, є вислідом кількох років праці. Треба було вишукати відповідні гри, пристосувати їх до потреб невацтва, випробувати їх на практиці, зібрати в одну цілість і приготувати до друку. Починаючи цю працю ми виходили з założення, що гра це підставовий засіб виховання в Уладі Пластових Новаків. На жаль, у виховній роботі дався відчутти брак відповідного збірника, з якого невацькі виховники і виховниці могли б черпати гри у складанні програм своїх занять з дітьми. Щоб хоч частинно заповнити цей брак є завданням цього збірника і майбутність покаже, чи він сповнить цю мету.

Здаємо собі справу з того, що цей збірник не зможе впевні задовільнити всіх бажань і потреб виховників, вважаємо його першим кроком у напрямі постачання виховникам потрібних матеріалів для їх важливої праці.

Гри в цьому збірнику розподілені за їх типами на:

1. Рухові
2. Рухово - чуттєві
3. Чуттєві
4. Розвагові
- і 5. Теренові.

Розділи рухових і чуттєвих гор поділені ще далше на поодинокі під-розділи і є уложені поазбучно за їх назвами. Перед описом кожної гри подано, скільки дітей повинно брати участь, щоб гра пройшла успішно. "РІЙ" означає 5-10 новаків, "ГНІЗДО" - 12-32, "ТАБІР" - 24 або більше. Рівнож подано, який виряд потрібний для переведення кожної гри. Сподіємось, що цей уклад уможливить для виховників легке користування збірником. Точна схема розподілу гор подана на стор. 6-ій.

Почуваємось до милого обов'язку скласти на цьому місці щиро подяку всім цим виховникам і виховницям, що служили нам порадою і дружньою допомогою під час праці над збірником. Особливе дякуємо пл.сен. І. Близнакові за мовну коректу. Хай радісні лица нашого невацтва під час гор будуть винагородою для всіх за вложений труд і допомогу в появі цього збірника.

В липні 1959 р.

Орест Гаврилюк

Микола Світуха

І. Р У Х О В І Г Р И

А/. ГРИ НА МАЙДАНІ /І В ДОМІВЦІ/

1. БЕЗПРИТУЛЬНИЙ ЗАЙЧИК. Участь Гніздо.

Новаки діляться на трійки, та уставляються на майдані. Два з кожної трійки, взявшись за руки, творять кущ, а третій присівши в середині є зайчиком. Крім того є два окремі новаки - зайчик собака, які зачинають гру. Собака ловить зайчика. Зайчик тікає і вбігає в якийсь кущ. Тоді той зайчик, що сидів у кущі тікає. Собака ловить все того зайчика, який тікає /тзн. зайчики міняються/. Коли собака зловить зайчика /ударом долні/, тоді вони міняються релями. Не вільно ловити в кущі. Коли зайчик вбіг у кущ, сейчас міняється з одним з тих новаків, які творять кущ, щоб усі мали нагоду бігати.

2. БІЖІТЬ. Участь Рій.

Показати учасникам щось, нпр. листок каштану. Вказати їй, що це є, дозволити докладно оглянути і післати їх шукати подібного. Хто перший знайде й принесе впередникові, дістає одну точку.

3. БІЛЕ - ЧОРНЕ. Участь Гніздо.

ВИРЯД: Кружок з дерева, або з грубого паперу, проміром 10 - 15 см., з одного боку білий, з другого печорнений. Площа прямокутна, 60-80 кроків довга, а 30 - 50 широка, переділена якимось знаком на половину. Грачі ділять на дві гремади, приблизно рівні силами - на "ЧОРНИХ" і "БІЛИХ". Чорні мають при одному кінці площі знак "Ч" /риис. Ч. 1./, а Білі на протилежному кінці знак "Б" б е з п е ч н е м і с ц е, а за ним ясир для бранців.

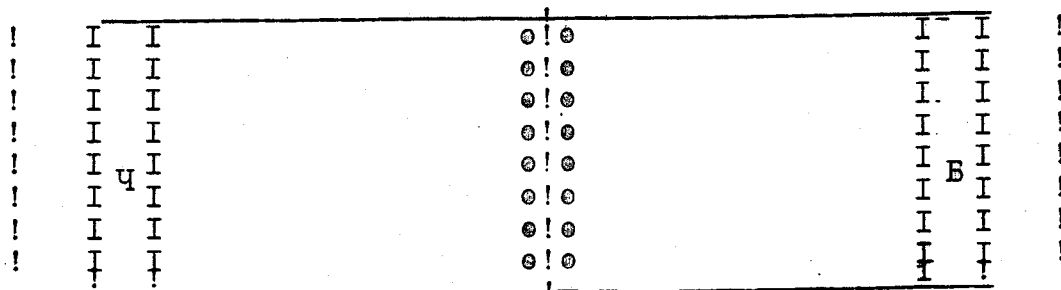


Рис. 1.

Одна сторона носить якусь відзнаку, щоб відрізнитися від другої. Грачі уставляються в лави, віддалені від середини на 5 - 8 кроків, плечима до себе, а лицем до ворожего табору. Нікому не вільно оглядатися. Провідник стає між обом лавами і кидає на землю кружок. Коли кружок впаде, то одна з красок вийде на верх. Провідник кличе тоді: "ЧОРНЕ!" або "БІЛЕ!". Коли кликне "ЧОРНЕ!" - то Чорні обертаються і тікають до свого безпечного місця. Щоб туди дістатися, мусять перебігти через лаву Білих і бігти дальше. Білі стараються ловити їх в лаві. Коли ж Чорні перебравлися через їх лаву, то вільно

Білим утікаючих доганяти до межі безпечного місця. Ударений три рази стає бранцем і мусить іти в білий ясир. Бранці залишаються у неволі й придивляються лише дальшому перебігові гри. Відтак обі сторони повертаються /крім бранців/ до середини, уставляються як перед тим і гра продовжується, доки котрась сторона буде цілком знищена, або зловить визначене число противників /напр. 3/4/. Хто при втечі вибігає поза межі, той іде в ясир противника.

4. БОРОТЬБА ВУЖІВ.

Участь: Гніздо.

Два Рої творять вужі. Новаки стають один за одним і держать руки на бедрах своїх попередників. Стоячи напроти себе стараються руками першого новака досягти хвоста пртивника, бероячи власний хвіст перед атаками противника.

5. БОРОТЬБА З БИКОМ.

Участь: 1 бик, 1 матадор, 4 терреадорів, і 6 людей зі стрічками /хустками-платками/.

Виряд: 6 стрічок, 5 кусків паперу довжини 8 см.

I. Рунда: Бик виходить на арену із 5 кусками паперу на плечах. Терреадори стараються ті папірці зірвати. Якщо когось із них бик доторкнеться, той "умирає". Люди зі стрічками стараються відвернути увагу бика від терреадорів, котрі мають право тричі вибігати з арени. За кожним разом можна зірвати бикові лиш один пасечок паперу.

II. Рунда: Коли всі паски зірвані, або всі терреадори вбиті, тоді бик сліпне /зав'язують йому очі/, а певиче пояса зав'язується йому стрічку. Матадор старається ту стрічку зірвати так, щоб бик його не торкнув.

6. БОРОТЬБА КРАВАТКАМИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Одна краватка для кожного новака.

Плеца гри повинна бути декламе визначена. Новаків поділяємо на дві групи, що вдрізняються від себе легким до завваження знаком. Кожен грач тримає свою краватку в руці. На знак виховника всі новаки стараються захвати свою краватку комусь з верожих грачів за пояс. Тоді даний грач сідає на землі і не бере дальшої участі в грі. Він може одначе віддати свою краватку тому грачеві своєї групи, який власну краватку заткнув уже комусь за пояс. Не вільно видирати краватки комусь з рук, або собі з-за поясів. Виграє група, яка унешкідливість всіх своїх противників.

7. БОРОТЬБА ПІВНІВ.

Участь: Рій - Гніздо.

Двох учасників сплітають руки за плечима, скачуть на одній нозі й стараються перевернути один одного, або примусити його стати на обидві ноги. Котрому це вдасться, той дістає точку.

8. БОРОТЬБА ЦАПІВ.

Участь: Рій - Гніздо.

Двох учасників присідають і скачучи в цій поставі стараються збити з ніг один одного ударами об долені. Котрому це вдасться, той одержує точку.

9. БУДЯК.

Участь: Індивідуально.

Виряд: Кусок матерії, крейда, будяки /овочі лопуха/.

Нарисувати щит на матерії /по можності вовняній, згл. флянелі, теще/. Кидаючи будяками, старатися поцілити в середину/.

10. БУРЯ НА МОРІ.

Участь: Два Рєі.

Один рїй - рибаки, другий - байдаки. Рибаки й байдаки стоять на протилежних місцях площі /залі/. На знак виховника рибаки старються зловити відпливаючі від берега байдаки й прикрїпити до паля /дерево, крісло теще/. По визначеному часі обчислити, скільки байдаків задержано й прикрїдлене. Після того зміна позицій. Виграє рїй, що має більше течок.

11. ВАГА.

Участь: Рїй - Гніздо.

Грачі стоять двійками. Члени двійки стають до себе плечима, і беруться зігнутими раменами попід лікті. Згинаючись до переду підносять один одного напереміну. Виконується ця вправу в місці, або теж двійки перушуються у вказаному напрямі.

12. ВАРТОВИЙ.

Участь: Гніздо.

Плєща й грачі розміщені, як на рис. 2. Провідник червоних назначає одного зі своєї групи в а р т о в и м. Провідник синїх назначає одного зі своєї групи р о з в і д ч и к е м, другого в а р т о в и м. Синїй розвідчик їде вперед - і з хвилиною, коли він перейшов лінію А є на верожему терені й може бути вбитим. Він підходить все ближче й ближче провоюючи червоного сторожа побїгти за ним, хоч він не знає хто є вартовим. Коли вартовий уважає, що може зловити синього розвідчика - вибігає, а розвідчик утікає в сторону лінії Б у своєму таборі і є в небезпеці, доки не переступить цієї лінії. Коли червоний сторож, доганяючи синього розвідчика, перейде лінію А сам є в небезпеці. Якщо він зловить розвідчика, заки той переступить лінію Б, заводить його до табору полонених, звідки той не сміє тікати. Як розвідчик втече поза лінію Б, в ту ж хвилину синїй сторож може старатися зловити червоного вартового, який в свою чергу, побачивши безпобіжність дальшої погоні, повинен завернути й тікати до своїх. Якщо синїй сторож зловить червоного, забирає його до полону. Якщо ні, самий є в небезпеці, якщо червоний втік демів.

Гра повинна проводитися як найскеріше. Провідня кожної групи назначає вартових так часто, як уважає за потрібне, вказуючи на кого назначає. Виграє група, яка полонила більше противників.

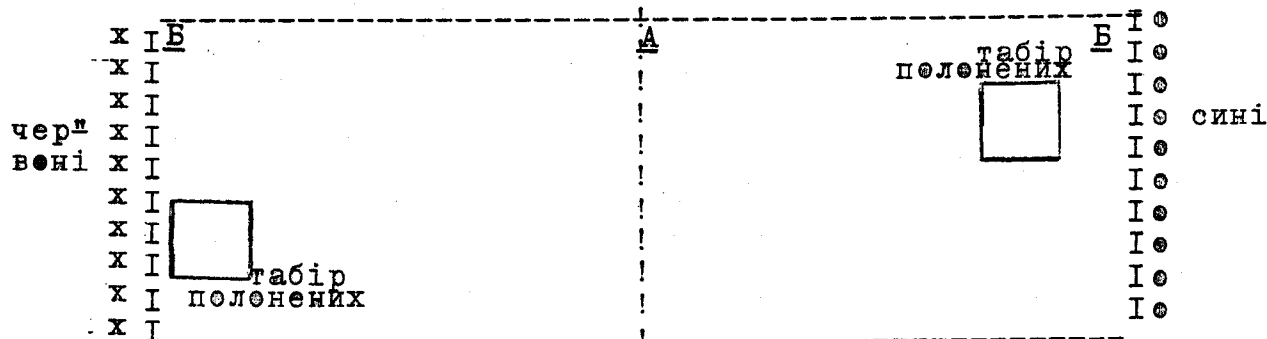


Рис. 2.

13. ВЕРВЛЮД.

Участь: Рій - Гніздо.

Неваки стають трійками. Перший з кожної трійки сплітає руки ззаду, другий схиляється й кладе голову на руки першого, а третій сідає на плечі другого і їде.

14. ВЕРХОМ.

Участь: Рій - Гніздо.

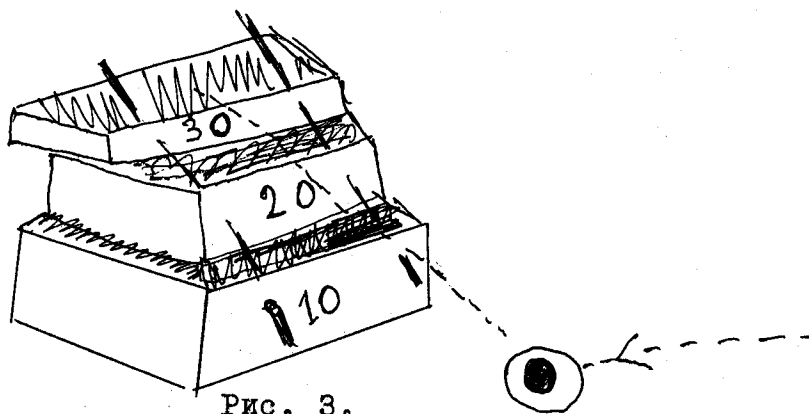
Всі стають у круг двійками. Праві є кіньми, ліві їздцями. Їздці сідають коням на плечі і їдуть вкруг. Обійшовши, або еббігши три рази довкруги, стають коні їздцями, а їздці кіньми.

15. ВІДБИВАНКА.

Участь: Рій.

Виряд: 3 коробки, м'ячик.

Роздобути 3 коробки /картони/ різних розмірів. Покласти одну на одну за величиною і спелучити двома патичками, як показано на рис. 3. Покласти коробки на землю й у віддалі двох стіп зазначити перед ними на землі колісце преміром одної стіпи. Неваки разом підходять до лінії, нарисованої у віддалі 10 стіп від коробок. кожний по черзі кидає гумовий м'ячик так, щоб м'ячик попав у колісце, відбився й попав до одної з коробок. Якщо попаде до долішньої - невак одержує 10 точок, до середньої - 20 точок, до горішньої - 30 точок. Кожний учасник гри кидає 5 разів. Виграє той, хто одержить найбільше точок.



16. ВІДБИВАННЯ М'ЯЧА.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: М'яч.

Одна половина неваків стоїть у колі преміром 5 - 6 метрів, друга довкруги кола. Завданням другої групи є вдарити неваків у колі м'ячем, при чому ті останні можуть боронитися відбивавчи м'яч, але лише п'ястукем правої руки. Поцілений невак виходить з гри. Кожний удар уважається за вистарчаючий, навіть коли м'яч відбився від землі, або когось іншого. Після визначеного часу групи міняються ролями і виграє та, яка вибила найбільше противників.

17. ВІДІРВАТИ ХВІСТ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустка для кожного невака.

Неваків поділяється на дві групи. Учасники одної мають на головах шапки, другої ні. Кожний невак має ззаду за пояс заткнену хустку, втрата якої виключає його з дальшої гри. Групи нападають на себе і кожний старається здобути як найбільше хусток. Не вільно хусток прив'язувати до пояса, або тримати руками. Виграє група, що матиме найбільше хусток на закінчення гри.

18. ВОВК І ЯГНЯ.

Участь: Рій.
Виряд: Стіг, годинник.

По середині кімнати стоїть стіл. По протилежних сторонах стола стоять вовк і ягня /двох новаків/. Вовк ловить ягня, при чому обидва мусять весь час торкатися стола. Якщо на протязі 3 хвилини ягня не дасть себе вхопити, то виграв.

19. ВУЖ.

Участь: Рій - Гніздо.

Гравці держаться за руки, а перший водить їх по площі, викручуючи рядом в усі боки. Від часу до часу переводить він попід руки що другого, або що третього гравця через цілий ряд і веде за собою других. Вуж кусається в хвіст і вивертається. Це діється так: Провідник закрутить вужем у круг і ловить посліднього гравця. Піймавши, береться з ним за руку. Оба перебігають відтак, не перериваючи круга, поміж двох гравців напроти, що в тій хвилі підносять руки для легшого пробігу. За головою і хвостом перетягаються інші гравці, держачись весь час за руки, або коли всі просунуться, то знайдуться в крузі плечима до себе. Опісля роблять це в протилежному напрямі й гравці стануть знов лицем до себе.

20. ДЕРЕВ'ЯНИЙ М'ЯЧ.

Участь: Гніздо.
Виряд: М'яч.

Два дерева далеко одне від одного на вільній площі служать за ворота. Гравці діляться на дві, ясно означені дружини. Вони займають позиції по цілій площі. Ціллю є кинути м'яч об дерево противника і здобути точку. Гра зачинається так, що суддя підкидає м'яч угору. Грач, що зловив м'яча, передає його іншому гравцеві своєї дружини в напрямі брамки. Той грач не рухається з місця й подає м'яча далі. Друга дружина старається переловити м'яча і подати його в протилежному напрямі. Гравці не сміють бігти з м'ячем, копати його, ані дотикати противника. Кара за проступок: вільний стріл до противної сторони.

21. ДЕРКАЧ.

Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Паль, два шнури по 3 м. довжини, дві хустки, калатало.

На цілком рівному майдані забивається у землю паль, на який насилується два шнури, але так, щоб силка могла обертатися довкола палля. Двох гравців із зав'язаними очима беруть за кінці шнурів. Один тікає, другий ловить. Утікач від часу дає знати калаталом, як далеко знаходиться. Якщо другий зловить його, приходиться черга на наступну пару гравців.

22. ДОВКОЛА КРУГА.

Участь: Гніздо.
Виряд: Кілька шапок.

Новаки стоять у крузі. Відчисляють до 6 /число є залежне від кількості учасників, однак повинно бути не менше 3 груп/. Кожен перший грач держить у руках шапку. На знак усі одинки біжать довкола круга вправо аж до свого місця, передають шапку двійкам, які біжать знову вправо аж до свого місця і передають шапку трійкам, іт.д. Виграв група, що перша обіжить круг.

23. ДОВКРУГИ ДЕРЕВА.

Участь: Рій.
Виряд: Годинник.

Кожний новак по черзі старається як найшвидше на одній нові обійти кругом пня дерева, та так, щоб його не діткнулися/скакати треба при пні/. Виграє той, хто зробить це в найкоротшому часі.

Варіант гри: Змагання між першунами Роїв.

24. ДРІБУШКА.

Участь: Рій - Гніздо.

Уставка двійками. Двійка держиться за руки, зближає пальці ніг до себе, простує рамена, вигинає тіло назад і починає крутитися вліво, потім вправо. Ноги при тому дрібочуть, коліна випрямлені.

25. ЖМУРКИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Жмурки - це відміна Квача, в якій квач має зав'язані очі. Втікаючі накликають його, доторкають його. Перед перешкодами остерігають його окликом: "ОБЕРЕЖНО!". Ця гра надається найкраще до замкненого простору, домівки, подвіря, тощо. Зловлений утікач стає квачем.

26. ЗАЛІЗНИЦЯ.

Участь: Рій.

Гравці стоять один за одним. Кожний кладе оба рамена /або лише одне рам'я, якщо всі так домовились/ на плечі свого попередника. Перший є паровою машиною, інші вагонами. Перший веде цілий поїзд то ходом, то бігом, то знов каже, щоб всі піднесли ліву ногу попередника і так сполучені вгорі й вдоліні скакали разом. Потім зміна ноги. Напрям бігу довільний. На переді стоять усе нижчі ростом.

27. ЗАМКНЕНЕ КОЛО.

Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: М'яч.

На землі визначається коло, якого величина залежить від кількості новаків, однак таке, щоб всі новаци могли поміститися і мати свободу рухів. Один новак виходить поза коло й з віддалі 10 метрів старається попасти м'ячем когось у колі. Поцілений вихлдить з кола й помагає першому. Виграє новак, який залишився сам у колі.

28. ЗАЧЕПИСЬ.

Участь: Рій - Гніздо.

Провідник вибирає чотирьох хлопців і посилає їх на кінець руханкової залі. Решта стає в лаві на протилежному кінці залі. На знак усі біжать до чотирьох провідників, які постійно бігають і стараються зачепитись на одного з них /схопити за пояс/. Якщо один зачепився, провідники не дозволяють нікому іншому зачепитись, але як хтось зачепився, стає частиною ланцюга. Коли всі діти заціплені, виграє ряд, в якому є найменше хлопців і чотирьох перших гравців з того ряду починають гру на ново. Гра полягає на тому, щоб держати кінець ряду як найдалше від дітей, що стараються зачепитись.

29. ЗАЯЦЬ У КАПУСТІ.

Участь: Рій - Гніздо.

У середині круга утвореного гравцями, що держаться попід лікті, прикучнув заяць. Новаци питаються: "Зайце, зайце, хочеш листя об'їдати?". На відповідь: "Я лиш хочу оглядати!" - грозять: "Тепер вже тобі кінець, вже кінець!". Заяць відповідає: "Я утечу навпростець!" і старається підступом, або силою видістатись за

пліт. Грачі, що стоять у крузі стараються, щоб йому в тому перешкодити. Якщо зайцеві вдасться видістати з круга, він стає в круг. Зайцем є по черзі кожний з грачів, що творять круг. Якщо заяць не потрафить видістатися, вибирає свого наслідника, а сам вступає в круг.

30. ЗЕЛЕНЕ СВІТЛО ЧЕРВОНЕ СВІТЛО. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Червоний і зелений диски.

Новаки на одному кінці залі, впорядник з червоним диском з-переду і зеленим з-заду на другому. Коли впорядник обернеться й покаже зелене, - новаки можуть іти вперед. Якщо впорядник побачить когось у русі коли обернеться лицем /червоним/ той мусить вернутися на кінець залі.

31. ЗМАГАННЯ БОКОМ. Участь: Гніздо.

Рої змагаються між собою. Кожний рій стає в ряд. Перший новак з кожного Рою на даний знак біжить **БОКОМ** до мети, вертається, ударяє в руку слідуючого, той біжить і т.д. Виграє Рій, котрий най-скоріше повернеться до початкової уставки після того, як усі бігали. Кожний новак, що бігає стає на кінці ряду.

32. ЗМАГАННЯ З КНИЖКОЮ НА ГОЛОВІ. Участь: Гніздо.
Виряд: Книжка для кожного Рою.

Рої змагаються між собою. Кожний Рій стає у ряд. Вважати, щоб було однакове число новаків в усіх Ролях. На знак перший новак із кожного Рою біжить **З КНИЖКОЮ НА ГОЛОВІ** до мети, вертається, дає книжку другому, той біжить ітд. Виграє Рій, котрий перший скінчить. Якщо книжка впаде, новак мусить підняти її й поставити собі голову, заки може бігти далі.

33. ЗМАГАННЯ ПО ФАНТИ. Участь: Рій.

Кожний новак дає фант, який впорядник кладє на меті. Новаки стають у лаву. На даний знак кожний новак біжить, хапає свій фант і вертається на своє місце /зазначити лінією/. Котрий наскоріше вернеться виграє. Хто по дорозі випустить свій фант з руки, випадає з гри.

34. ЗМАГ З ПЕРЕШКОДАМИ. Участь: Рій - Гніздо.

Гру можна переводити у формі у формі індивідуального або групового змагу. На шляху до мети уставляється різні перешкоди, напр.:

- 1/ перелізти попід крісло;
- 2/ перелізти через поруччя крісла;
- 3/ перескочити понад лавку;
- 4/ іти по вузькій лавці тримаючи в руці ложку, на якій лежить бараболя;
- 5/ залізти в мішок і перейти в ньому 10 кроків;
- 6/ перелізти понад низько проведений шнурок, який перетинає стежку кілька разів;
- 7/ вилізти на стовп і зняти з нього завішену пашку.

Виграє новак, або група новаків, яка перша осягне ціль, правильно поборовши всі перешкоди.

35. ЗМІНА КОМПАСУ. Участь: 9 новаків.

Хлопець у крузі є без місця. Інші стоять на обводі кола репрезентуючи 8 точок компасу. Впорядник викликає дві точки, які

мають змінити місце. Якщо тому зі середини вдасться зайняти вільне місце, інший злопець /той, що остався без місця/ залишається на середині. Точки є сталі на обводі кола і хлопці мусять пам'ятати про свої нові позиції по зміні.

36. КАМІННЯ. Участь: Рій - Гніздо.

Вибрати двох новаків на чарівників. Їх завдання - зачарувати всіх інших граців у камені в означеному часі. Вони ловлять інших граців і до котрого з них чарівник доторкнеться, той мусить стояти нерухомо, як камінь, хіба, що один з незачарованих граців відчарує котрогось дотиком, щоб він міг знову тікати. Після визначеного часу напр. 2 - 3 хв., почислити камені та визначити нових чарівників. Виграє пара чарівників, яка за однаковий час зачарувала найбільшу кількість граців.

37. КАРУЗЕЛЯ. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: М'яч.

Новаки стоять у крузі подаючи собі руки. Посередині круга лужить м'яч. Круг крутиться як найскорше, при чому кожний новак тягне цілий круг до себе і у висліді круг зрушується з місця. Коли хтось зачепить м'яч посередині круга, випадає з гри. Виграє останні новак.

38. КВАЧ ПРОСТИЙ. Участь: Рій.

Одного з граців вибирають квачем, вік якого тікають всі, а квач їх ловить. Кого спіймає /доторкнеться рукою/, той вигукує "Я КВАЧ!", підносячи руку догори і тоді всі діти тікають від нового квача, що їх ловить. Тривання гри 5 - 7 хвилин., під час сходин.

Варіанти: 1/ Квач присідковий. Грач, за яким женеться квач, щоб рятуватись присідає і тоді квачеві не вільного його ловити.

2/ Квач з гарячим місцем. На площі, де відбувається гра, робимо два або три кола в різних кінцях. Той за яким женеться квач, має право рятуватись тим, що вскакує в якесь коло, куди квачеві не вільно входити. Можна умовитись, що гарячим місцем буде дерево, або в кімнаті якась металева річ /ручка дверей/ і тоді квачеві не вільно ловити того, хто за гаряче місце держиться рукою.

Правила гри: а/ Квачеві не вільно ганятись за кимсь одним.

б/ Квачеві не вільно стояти біля того, хто присів, взявся за дерево, або вскочив у коло. Квач мусить тоді ловити когось іншого.

в/ Хто врятувався від квача заскочивши в коло, або присівши, чи захопившись за чийсь руку, той не має права довго сидіти або стояти, а після врятування зараз же вибігає.

г/ У грі "Квач давай руку" беруться за руки лише двоє. Кожного третього, хто причепився до них, квач має право ловити.

г/ Пійманим вважається той, до кого квач тільки доторкнеться.

д/ Вибігати за межі майдану не вільно. Той хто це зробить, уважається за піяманого і стає квачем.

39. КВІТКИ Й ВІТЕР. Участь: Гніздо.

Новаків поділяємо на дві групи. Кожна група має свою "ХАТКУ" на одрогилежних кінцях майданчика. Віддаль між хатками 30 - 40 кроків. Одна група дітей - це квітки /тихо називають себе, щоб ВІТЕР не почув, а друга група це ВІТЕР. Квітки збираються на середині майданчика. Вітер наближається до квіток і старається відгадати назву квітки. Якщо вітер відгадає, тоді квітки тікають до своєї хатки, а вітер їх ловить. Кого зловить той переходить до вітру /в полон/. Якщо вітер не вгадає - /а він може назвати 3 квітки/ - вертаються обид-

ві групи на місця і квітки знову тихо називають себе й ідуть на середину майданчика. І так 3 - 4 рази, після чого групи міняються ролями. Виграє група, що має більше полонених.

Правила гри: 1/ Групу квіток ловить вітер /вся група/.

2/ Зловленою вважається квітка, що її вітер доторкнеться.

3/ Вітер не може ловити квіток у їх хатинці.

40. КІТ І МИШ.

Участь: Гніздо - табір.

Гравці творять круг і беруться за руки. Двох лишається окремим. Один з них кіт, другий миш. Миш утікає, просмикнувшись між тими, що творять круг. Поставити можна такі правила: 1/ кіт і миш мають всюди вільний просмик, а тоді кіт мусить свою добучу зловити діткнувшись тричі долонею, або: 2/ миш може всюди без перешкоди вбігати і вибігати, а котів перешкаджають гравці в пробізі, знизуючи руки на половину до землі. Миш є зловлена, якщо дістане один легкий удар долонею, або: 3/ Миші можна всюди пробігати, а для kota лишається одне, або 2 воріт, назначених хустиною, яку держать два сусідні гравці. В інших місцях знижується перед котом руки, щоб трудніше було йому ловити. Миш вважається зловленою одним дотиком долоні. Не вільно вибігати від круга. Якщо миш зловлена, або якщо кіт не може її догнати, продовжує гру двох інших гравців.

ВАРІЯНТИ: 1/ Дві миші й один кіт. Кіт ловить одним ударом.

2/ Дві або три пари, коли є великий круг. Кожний кіт ловить лише одну миш. Миші можуть мати якусь відзнаку, щоб їх можна було легко закріпити.

3/ Два котів. Гравці творять два круги, один у середині другого. Миш перебуває в середньому крузі, де є безпечно, а котів на зовні обох кругів. У віддалі 5-ох кроків від зовнішнього круга нарисована на землі лінія, поза яку має дістатися миш. Вона може виходити куди хоче між гравцями, однак коли вийде з внутрішнього круга, один кіт може вбігти до середини, щоб відтяти їй дорогу назад, а другий може старатися зловити її, поки вона перейде зовнішню лінію. Якщо їй вдалося це зробити, вона виграла і стає котом та має право вибрати миш і другого kota. Якщо кіт зловив миш, він виграв: вибирає двох нових котів і сам стає мишею.

4/ Миш, кіт і пса. Трьох гравців доганяє один одного. Кіт доганяє миш, але сам одночасно тікає від пса. Інші правила такі ж, як у звичайному варіанті.

41. КІТ І ПТАШКИ.

Участь: Довільне число гравців.

Всі новачки за винятком одного є пташками, а тому можуть лише підскакувати присівши з руками опертими на бедра. Один новачок є котом і намагається зловити пташку ходячи рачки. Зловлена пташка стає котом і гра продовжується.

42. КОЗАК І ТАТАРИН.

Участь: Гніздо.

Виряд: Невеликий предмет.

По середині кімнати лежить якийсь предмет. Під двома протилежними стінами два Рої - козаки й татари. На даний знак виступає один козак і один татарин. Козак виконує різні рухи - татарин мусить їх наслідувати. В певному моменті козак хапає предмет і тікає до своїх. Якщо козака не зловить у дорозі татарин, тоді козак бере його в полон. Потім зміна: татарин хапає предмет, козак його ловить. Котрий Рій візьме в полон інший, той виграв. Якщо є більше, як два Рої, поділити на дві групи.

43. КОМПАСОВИЙ ГОЛЬФ.

Участь: Індивідуально.
Виряд: Пушка з консерви,
палиця, м'ячик.

Закопати малу пушку з консерви на середині великого кола на майдані. Зазначити південь, північ, схід і захід малими кілками на обводі кола. Зачинати від тих кілків, закотити м'ячик до пушки, як при гольфі. Числити скільки ударів потрібно від кожного кілка.

44. КОРОК У КОЛІ.

Участь: Гнізд.
Виряд: Крейда, корки.

Рої стоять рядами. Перед кожним роєм нарисоване коло з корком у середині. Друге коло нарисоване приблизно 4 метри за першим. На знак перший новак з кожного Рою скаче на одній нозі та має пересунути ногою корок з одного кола в друге. Потім вертається, випускаючи сліду-ючого й іде на кінець рядку і т.д.

45. КРОКИ.

Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Одна хустка.

Один новак з зав'язаними очима є ловцем. Решта стоять по цілій кімнаті і мають право рушитися зі свого місця лише три кроки. Однак коли наблизиться ловець, вони можуть присідати чи викручуватися, щоб їх не зловили. Після зроблення першого кроку грач кладе одну руку на бедро, після другого другу, а після третього закладає руки і стоїть не рухаючись. Зловлений стає ловцем і гра продовжується від початку.

46. ЛИНВА.

Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Линва.

Два гуртки грачів по 2 - 20 учасників у кожному, беруть ливу за кінці. Провідник дає знак: "Раз - Два - Три!" і обі сторони починають тягнути, кожна в протилежний бік. Котра сторона перетягне суперників через лінію, зазначену на землі, виграє. Ливу вживати гладку, без жодних гудзів, а в половині ливви прив'язати шнурочок, щоб обом сторонам визначити рівні частини. Один гурток держиться по правій, другий по лівій стороні ливви. Обидва гуртки звернені до себе лицем і тоді тягнуть лише руками дозад, або обертаються до себе плечем, кладуть ливву через одне плече й тягнуть руками й плечем вперед.

Варіант: Замість повільної уставки можна пробувати швидко. Двох грачів з різних гуртків держать ливву за самі кінці. Решта грачів стоїть на віддалі 15 - 30 кроків. Провідник кличе "ВПЕРЕД!" - обі сторони підбігають, хапають ливву й тягнуть.

47. ЛІСНИЧИЙ І ЗЛОДІЙ.

Участь: Гніздо - Табір.
Виряд: Шапка.

Новаки стають кругом, по середині на землі лежить шапка. Поза кругом стоїть один новак, що його завданням є винести шапку назовні круга так, щоб його не зловили. Шапки стереже лісничий, визначений з-поміж новаків так, щоб злодій не знав. Злодій може бігти до круга в будь-якому місці та схопити шапку, але мусит вибігти в тому самому місці. Лісничий чекає заки злодій вхопить шапку і тоді вибирає найкращий момент, щоб його зловити, однак може це зробити лише, коли злодій тримає шапку вже в руках. Коли це йому вдасться, злодій залишається в крузі, лісничий стає злодієм, а нового лісничого визначається так, що всі новаки в крузі міняють свої місця. Навіть коли

лісничий не зловив злодія, треба визначити нового лісничого, бо ціла суть гри полягає в тому, що злодій не знає, хто його ловитиме.

48. ЛОВИТИ ШАПКУ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Шапка для кожного учасника.

Новаки стоять у ряді в розкроці. Кожний держить у правій руці свою шапку. На знак виховника всі кидають свої шапки поміж ногами догори так, щоб їх знов зпереду зловити, не зрушивши при тому своїх ніг змісця. Хто не зловить своєї шапки випадає з гри. Виграє останній новак.

49. ЛОВЛЯ РИБ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Виряд: Риба, вирізана з твердого паперу і 1 метер шнурка для кожного грача.

Новаків поділяється на 2 групи. Кожний учасник гри прив'язує кінець шнурка до пояса від штанів ззаду, а до другого кінця прив'язує рибу. Новаки стараються наступити ногою і таким чином обірвати рибу грачів з другої групи, боронячи свою. Не вільно дотикати шнурка чи риби руками. Новак, що стратить свою рибу, випадає з гри. Виграє група, що зловила більше риб.

50. МИСЛИВИЙ І ПСИ.

Участь: Гніздо.

Виряд: Хустки.

Дві "хати" є зазнагені по двох боках великої площі. Зайці є в одній з них. Мисливий і два або три пси, мають хустки на головах. Зайці біжать крізь площу до другої хати на протилежному боці. Мисливий і пси ловлять їх. Якщо пес зловить зайця, мусить держати його, доки мисливий не заб'є його діткнувшись три рази. Останній живий заяць стає мисливим, а 2 - 3 передостанні псами. Зайці стараються бігти через площу так часто, як лише можливо.

51. ОБСЕРВАЦІЯ.

Участь: Гніздо.

Виряд: Крейда, різні дрібні предмети.

Рої стоять рядами. Около 10 кроків перед кожним Роєм зазначені 2 кола. В першому з кожної пари кіл знаходяться різні дрібні предмети, як пляшка, книжка, свиставка. На знак роєві біжать, беруть предмети з першого кола й укладають їх, у точно тих самих місцях у другому колі. Слідуючий новак біжить і переносить предмети назад до першого кола. Гра продовжується. Числить за вірну уставку й швидкість.

52. МІСТ.

Участь: Рій - Гніздо.

Грачі стоять у дворяді. Ті, що творять поодинокі двійки звертаються до себе лицем, подають собі руки й держать їх на висоті плечей. Так постає міст. Остання двійка пересувається по під цей міст з рук і стає на протилежному кінці, продовжуючи міст далі. Так робить кожна слідуюча двійка. Чим скорше це діється, тим краща забава.

53. МЛИНСЬКИЙ КАМІНЬ.

Участь: Гніздо.

Грачі творять два круги. Менший круг знаходить у середині більшого. Круги стоять лицем в той самий бік, або в провольний. На даний знак круги ідуть, біжать, скачуть в ту саму або протилежні сторони.

54. ПЕРЕГОНИ.

Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Шнурок, хустки, бальони.

Двох грачів стоять на кінці кімнати так, що їх витягнені рамена дотикаються. Інші грачі діляться на візників і коней; один візник на пару коней. Коні подають руки, а на зовнішні їх руки візники закладають віжки. Коням зав'язують очі. Кожний візник мусить переїхати сліпими кінцями кімнату, через тунель і назад та казати коням сісти на один із бальонів, що уміщені рядом на протилежному кінці кімнати, від тунелю, щоб той бальон роздушити. Перший візник, що роздушить бальон виграв.

55. ПЕРЕГОНИ ВУЖІВ.

Участь: Гніздо - Табір.

Новаків поділяється на групи по 6 грачів. Кожна з них вибирає собі провідника. Кожна група стає, з провідником на переді, на вихідній лінії в ряді. Віддаль поміж поодинокими групами повинна бути найменше 3 кроки. Коли виховник накаже "ДО ЗМАГАНЬ ГОТОВІ!" всі новаци присідають і беруть свого попередника руками за ноги безпосередньо понад черевиком. На знак свистком кожна група старається найшвидше дорачкувати до мети, однак так, щоб не розірвати гусениці. Лиш провідник може для вдержання рівноваги дотикати руками землі. Мету треба назначити залезно від справности новаків, у віддалі 15 - 30 кроків, або можна дати завдання долізти до мети й повернутися назад. Виграє група, що не розірвала гусениці й перша досягла ціль.

56. ПЕРЕДУВАННЯ БАЛЬОНІВ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.
Виряд: Малий бальончик для кожної пари грачів.

На землі визначено дві лінії у віддалі 10 - 15 кроків, на яких стоять новаци звернені лицем до себе. Два грачі, що стоять новаци звернені лицем до себе. Два грачі, що стоять напроти себе, є одною парою. Виховник кладе на підлозі перед кожним грачем малий надутий бальончик /5 - 7 см. у промірі/. На знак усі грачі присідають спираються руками об землю і на ногах і руках рачкують вперед, дуючи на бальончики, стараючись таким способом посувати їх вперед. Коли бальончик докотиться до партнера напроти, він котить його в той самий спосіб назад. Не вільно дотикати бальончика. Виграє пара, що перша закотила бальончик в обі сторони.

57. ПІВНІЧ.

Участь: Рій - Гніздо.

Вівці в безпечному колі чи розі площі гри. Лис має яму, в протилежному розі. Лис виходить шукати поживи. Вівці виходять на траву, підходять до лиса так близько, як хочуть чи сміють, питаючи його ввесь час: "КОТРА ГОДИНА?" Вівці безпечні все, за виїмком, коли лис скаже: "ПІВНІЧ". Тоді тікають до кола безпеки, а лис ловить.

58. ПОДАЙ ДАЛІ.

Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: М'ячик, або вузол на хустині.

Стоячи крок один від одного й не держачись за руки, грачі творять круг лицем досередини. З рук до рук подають собі м'ячик, або вузол з хустини. Один бігає довкруги, поза плечима стоячих /не вільно бігати впоперек/ і старається дігнати м'ячик. М'ячим можна подавати в котромунебудь напрямі, стараючись змити того, що ловить. Якщо ловлячий діткне долонею того, що якраз має в руках передаваний предмет, то перестав ловити. Ударений відступає йому своє місце в крузі, а сам іде ловити. Якщо б комусь за часто виходило біга-

ти довкруги, то на доручення впорядника, може заступити його такий, що ще не бігав. М'ячик мусить переходити через руки гравців за порядком. Передавати через гравців не вільно. Хто за чергою не доторкнеться руками м'ячика, або хто пустить його на землю, той іде бігати довкруги.

59. ПОЛЕВІ КОНИКИ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.
Виряд: Кілька малих м'ячиків.

Кілька груп новаків по 4 - 6 гравців у кожній, стають на визначеній прямій лінії. У віддалі 15 кроків позначено мету. Перший грач кожної групи тримає поміж колінами малий м'ячик. На знак виховника всі вони скачуть на двох ногах до мети і назад, але так, щоб м'ячик не випав на землю. Черговий грач кожної групи перебирає м'ячик і гра продовжується. Коли б м'ячик випав котронебудь з гравців з-поміж колін, треба його підняти, повернутися назад на вихідну позицію і починати від початку. Виграє група, що її грачі перші повернуться до вихідної уставки.

60. ПОЇЗД ІДЕ ЧЕРЕЗ ТУНЕЛЬ.

Участь: Рій - Гніздо.- Табір.
Виряд: Кілька хустинок.

Новаки поділені на кілька груп, найменше по 5 гравців у кожній. Групи стоять гусакон у широкому розкритті. Останній грач кожної групи держить у руці хустку. На знак виховника останній грач згинається, нерелазить поміж ногами цілого ряду до переду, встає і передає хустку назад. Те саме повторює черговий грач, завжди забираючи зі собою хустку, аж поки цей, що починав гру, знов буде останнім. Виграє група, яка закінчила змаг найскорше.

61. ПОШТАР.

Участь: Гніздо.

Новаки уставляються п'ятками, як показано на рис. 4. Кожний стає у колі, якого промір є 1 крок. Кола віддалені від себе на 5 кроків. 1 - 4 новаки репрезентують міста України. Новак у середньому колі поштар, що зачинає гру розмовою: - ВЕЗУ ПОШТУ! - ЗВІДКИ? - ЗІ ЛЬВОВА /для прикладу/. - КУДИ? - ДО ХАРКОВА! Тоді Львіві Харків мінються місцями, а поштар старається зайняти одне з вільних місць. Коли це йому вдалося, прибирає собі якусь назву українського міста, а новак, що залишився без місця стає поштарем і зачинає гру на ново.

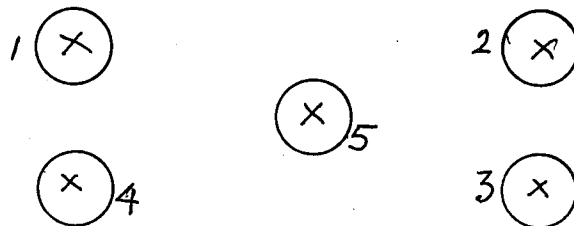


Рис. 4.

62. ПТАШНИК.

Участь: Рій - Гніздо.

Один грач є пташником, інший купцем, а всі інші грачі птахами. Пташник дає кожному птахові назву, або птахи вибирають її собі самі: орел, когут, ластівка, дудок, жйворонок ітп. Не може бути двох птахів з тою ж самою назвою. Купець, що стоїть осторонь, не чує цього, як птахи прибирають собі назви. Птахи стають лавою на місці званім "кліткою", а около 25 кроків від них знаходиться "дім" купця. Купець приходить до пташника, що стоїть з 10 кроків перед своєю кліткою й питається його: - МАЄШ СОЙКУ? - НІ. - ГКСКУ? - ГУСКУ? - НІ! - А КОГУТА МАЄШ? - МАЮ, коштує два карбованці. - КОГУТИКУ, ВИЛІТАЙ!

ДО ДОМУ ВЕРТАЙСЬ!" - Коли пташник каже "МАЮ!", то когут біжить чим скорше до ДОМУ купця, визначеного каменем або жердкою, доторкається його рукою й вертається бігом до клітки пташника. Купець тимчасом платить жадану ціну: стільки разів злегка вдаряє по долоні пташника, скільки карбованців він зажадав, однак не більше як 10 - і доганяє птаха. Якщо його дожене й діткнеться рукою, то птах належить до нього, в іншому випадку птах вертається до пташника й дістає іншу назву. Купець мусить також доторкнутися перше свого ДОМУ, заки може бігти дальше за птахом, коли той доторкнувся до купця і вертається до клітки. Коли купець виловить усіх птахів, гра кінчиться.

63. САРДИНКИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Вибирається одного новака. Він є сардинкою. Він іде й шукає собі гарного сховку, який є його коробкою. Коли він є безпечно в коробці, решта йдуть шукати його. Коли новак знайде сардинку, не зраджує місця її сховку, а й собі влізає до коробки. Решта роблять те саме, аж доки всі сардинки не будуть в коробці.

64. СМІЛИВО ВПЕРЕД.

Участь: Рій - Гніздо.

По протилежних кінцях площі рисуємо дві лінії. Учасників гри ділимо на дві частини, що стають лавами на протилежних кінцях площі, ззовні за лініями. На даний знак лава "А" відвертається плечима до лави "Б", а лава "Б" наступає в напрямі до лави "А" йдучи вперед так довго, аж доки виховник не свисне. Тоді лава "Б" обертається й тікає за свою лінію, а лава "А" теж обертається і доганяє лаву "Б". Кого з лави "Б" зловлять /діткненням руки/ заки перебіжить за свою лінію, той переходить на сторону противників. Потім лави міняються ролями. Виграє сторона, котра по визначенім часі має більше новаків.

65. СОБАКА.

Участь: Рій - Гніздо.

До галузки, на висоті голови /новака//прив'язується обарінок чи коржик, цукорок або яблуко. Йдеться про те, щоб підскачавши схопити повішений присмак зубами. Руки держиться вільно.

66. СПОРОЖНИ ВІДРО.

Участь: Гніздо.

Виряд: Відро, гумові м'ячики.

Відро, або кіш з багатьма гумовими м'ячками стоїть на середині. Провідник старається спорожнити відро викидаючи м'ячки, а інші новаки збирають їх і зносять до відра назад, щоб не дати його спорожнити.

67. СТРИБУНИ.

Участь: Гніздо.

Виряд: Крісло, скриня або інші більші предмети, по одному для кожного Рою.

Кожний Рій стає в ряд. Кілька кроків перед кожним Роєм стоїть якийсь більший предмет. На даний знак роєві рушають з місця і скачучи на одній нозі обкружують даний предмет і так вертаються до Роїв, доторкаючись кожен чергового новака в ряді, а самі стають на кінці рядку. Доторкнені починають так само скакати і т.д. Виграє той Рій, якого всі члени найшвидше виконають ту справу.

68. ТАЧКИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Уставка в дволаві. Новаки з першої лави присідають до землі, спираючись на руках і пальцях ніг. Грачі з другої лави підносять перших за ноги, а на даний знак зачинається похід тачок. Ті, що йдуть на руках - це тачки. Йти повільно.

69. ТИГРИ НА ЛОВАХ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Новаки поділені на дві групи: тигри й коні. Коні пасуться в колі, якого промір 3 - 4 метри і їх стереже один пастух. Тигри стоять попід стінами кімнати /на краях майдану/. На знак виховника тигри наступують на коней і стараються їх зловити ззаду за пояс. Зловлений кінь уважається забитим. Пастух старається не допустити до цього, намагаючись діткнути тигрів і так вилучити їх з гри. Виграє група, яка після визначеного часу матиме більше грачів.

70. ТИХШЕ ЇДЕШ - ДАЛІ БУДЕШ.

Участь: Рій - Гніздо.

Новаки стають лавою. Провідник гри /виховник або новак/ стає кільканадцять кроків перед учасниками та, обернувшись плечима до них, говорить: "ТИХШЕ ЇДЕШ - ДАЛІ БУДЕШ, РАЗ, ДВА, ТРИ!" Коли він говорить ті слова, новаки йдуть /не біжать!/ в його напрямі. На "ТРИ!" провідник обертається, а новаки мають застигнути в безрусі на місці. Кого провідник побачить у русі, той мусить вернутися на місце старту /зазначити лінією/. Хто перший дійде до провідника й діткне його рукою? Йти можна лише тоді, коли провідник говорить наведені слова.

71. ТРЕТЯК.

Участь: Гніздо.

Грачі, котрих число мусить бути паристе, уставляються в круг парами. Пари віддалені від себе на 2 - 4 кроки. Грачі, що належать до пари, стоять один за одним. Одна двійка лишається на боці, щоб зачати гру. Втікач утікає /один з двійки, що починає гру/ і стає перед котрись двійку так, що трьох грачів знаходиться тепер один за одним. Той, що в двійці стояв на заді й був другим є тепер третім і мусить утікати. Він тікає і стає перед перед якусь іншу двійку. Тут діється те, що й у попередній двійці. Другий стає третім і як т р е т я к тікає. Втікачі міняються, а той, що ловить бігає так довго, поки не зловить втікача. Може це зробити й під час зміни втікачів, коли третяк через не увагу стоїть ще на місці. Ловить легким ударом руки. Якщо зловить самий тікає, а попередній втікач ловить його. Гра ведеться далі, все на підставі правила, що кожний третій має тікати. Не треба дозволити, щоб втікач бігав без цілі, а також, щоб відбігав від круга. Чим скорше втікачі стають перед нові двійки, тим скорше відбувається зміна, тим веселіша гра. Зручності, орієнтації та відваги вимагає втеча, якщо третій не тікає далеко й не уставляється перед іншу пару, лише в одну мить пересунеться перед ту саму двійку, за якою стояв.

З молодшими новаками краще умовитись, що можна бігати лише в один бік, т.зн. вправо, або ліво.

Варіант: З "третьака" можна зробити "двоєчка". Якщо грачів є мало /один Рій/, стоять вони в круг не парами, а одинцем. Уткіач стає перед котрогось грача, а той, як задній, мусить тікати і стати перед когось іншого і тд. Інші правила залишаються такі ж, як у третьакі.

В наслідок ставання зпереду звужується і псується круг. Від часу до часу мусять грачі посунутись назад від середини кола.

72. ТУНЕЛЬ.

Участь: Гніздо.
Виряд: М'яч.

Кожний Рій стає у ряд. Ровві держать м'ячі. Десять стіп /3 м./ перед лінією старту нарисоване мале коло. Всі з виїмкою роввого стоять у розкроку. На знак роввий біжить до кола, дотикає м'ячем до землі і вертається до свого Роя. М'яч пускають тунелем, по під ноги в розкроці. Останній новак, коли одержав м'яч мусить перейти "тунелем" до переду й повторює акцію роввого. Виграє Рій, де найскорше роввий опинився знову на переді.

73. ХАПКО.

Участь: Рій - Гніздо - 2 Гнізда.
Виряд: 3 жердки, хустка.

На рівному місці вимірюється простір 60 - 80 кроків довгий а 20 кроків широкий. Той простір ділиться лінією на дві нерівні частини в той спосіб, щоб одна частина була два рази довша від другої. На середині лінії вбивається жердка "Ж", високу по рамя, на якій вішається хустка. У половині вузьких границь рівно ж вбивається жердки "Х", "С", або можна покласти камені /Рис. 5./ Так вимірний простір є площею гри. Учасники діляться на дві половини, приблизно однаково сильні. Одні зуться "хапками", а другі "сторожами". Оба табори стають у двох лавах поза вужчими межами площі напроти себе. За кінцем коротшої частини лицем до площі стають хапки 3 кроки від жердки "Х". Так само за довшим куснем уставляються сторожі. На знак провідника перший з лави хапка стає при жердці "Х", а той сторож, що стояв напричи нього - при жердці "С". Провідник тоді числить голосно: "РАЗ-ДВА-ТРИ!". На "ТРИ!" вибігають оба грачі. Хапка має добігти до хустки, зловити її і вернутися до своїх. Сторож старається хапка дігнати й зловити, заки той вернеться за свою жердку "Х". Зловленого сторож дотикає раз долонею. Хапкові вільно тікати, як хоче, але не вільно йому вибігати боками поза межі, інакше є зловлений. Хапка, що загубить хустку заки добіжить до своїх, належить також до зловлених. Кожний зловлений хапка переходить, як бранець поза лаву сторожів і залишається там до кінця гри. Якщо сторож не зловить противника, то мусить піти до полону хапків. Після цих правил іде гра, аж поки стане новаків, які ще не бігали. Сторона, що має більше полонених, - виграє. Щоб більше число грачів рівночасно зайняти, можна визначити ширшу площу й уставити кілька жердок з хустками. Опісля міняють обидва табори свої місця. Хапки стають сторожами, а сторожі хапками.

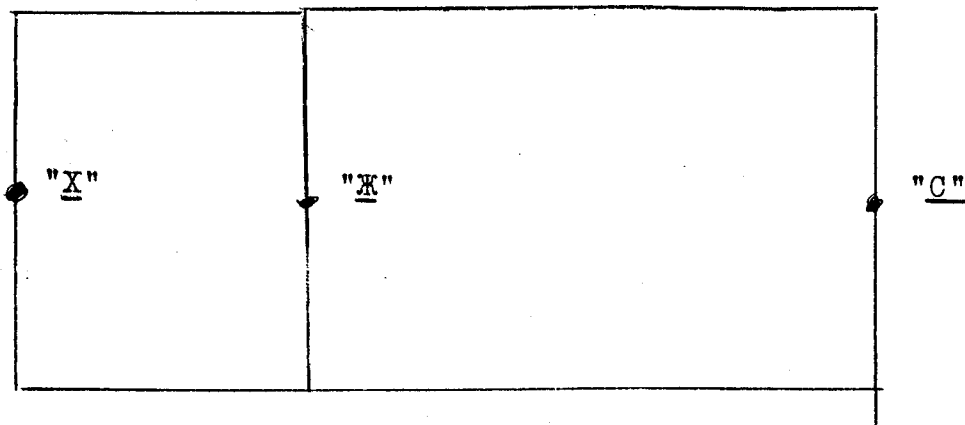


Рис. 5.

74. ХІДЛІ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: По дві жердки на новака, дерево на ступені, цвяхи, молоток.

До двох міцних, добре вигладжених жердок на 2 - 3 метри /6-8 стіп/ довгих, прибивається по одному ступеневі 30 см /12 цалів/ від кінця. Стається на ступені, притискається жердки руками сильно до себе й зачинається ходити. Кінці жердок сторчать поза раменами, ступені треба все притягати до підосви, хребет тримати прямо. Хто вправляється, потрапить ходити на дуже високих хідлях, підскакувати на одній хідлі, бігти й переходити через воду.

75. ХОДИ ЗА МНОЮ.

Участь: Рій - Гніздо.

Навколо круга, що його створили грачі стаючи лицем до середини, ходить один і злегка вдаряє когось з круга по спині й каже: "ХОДИ ЗА МНОЮ". Ударений виступає з круга, потім оба йдуть звичайним кроком навкруги в протилежних напрямках. Зустрівшись здоровляться. Подають собі 3 рази руки, або кланяються і біжать далі в тому ж самому напрямі, в яким дотепер ішли. Хто скорше добіжить до опорожненого місця й стане на ньому хоч би одною ногою, займає його, а другий продовжує гру. Якщо грачі вклонилися собі лише 2 рази, то мусять наново починати хід з первісного місця і вклонитися собі три рази. Добіжать оба грачі рівночасно до порожнього місця, тоді треба також повторити цілий прохід. Перед грою треба встановити, в котрий бік грачі будуть виминатися. Щоб порожнє місце краще було видно, можуть сусіди піднести руки й утворити браму. Прохід навколо круга можна уладити також двійками. Грачам можна сказати не йти, але скакати на одній нозі.

76. ЧАРОДІЙ /Лаланка/.

Участь: Рій - Гніздо.

Один ловить усіх. Зловлений жде до кінця гри поза грищем. Межі площі мусять бути точно визначені. Вибрати чародія, що його завданням є: зловити як найбільше грачів. Грачі стараються не дати себе зловити. Останній зловлений стає чародієм.

Правила: 1/ Зловленим уважається той, що його чародій доторкнувся. 2/ Зловлений виходить поза межі грища. 3/ Грач, що перебіг межу грища, автоматично стає зловленим.

/I/ Варіант: зловлений стоїть на місці, де його зловлено. Якщо він перейшов межу грища, чародій визначає йому місце, де він має стояти. Вільні грачі можуть висвободити своїх зачарованих товаришів тим, що доторкнуться їх у хвилині, коли цього чародій не бачить. Але в тому випадку чародієм стає той, хто був уже три рази зачарований.

/II/ Варіант: Одна третина новаків є чародіями, дві третини карликами. Чародії ловлять карликів, що не можуть вибігати поза межі площі. Діткнений карлик мусять залишитися в такій поставі і в тому місці, де його чародій зловив. Другі карлики можуть визволяти своїх побратимів, легко вдаривши їх три рази в плече. Після визначеного часу відчисляється незловлених карликів і гру повторяється у змінених ролях. Виховники мусять добре уважати, щоб грачі придержувались правил гри.

77. ЧИСЛО.

Участь: Гніздо - Табір.

Новаки стоять довкола виховника, що викликає якесь число, напр. 6. Тоді всі мусять стояти шістками, а хто не знайде місця в жодній шістці, випадає з гри. Виховник повинен викликати кожного разу інше число. Гра кінчається, коли залишаться лиш два новаки.

78. ШАПКА НА ГОЛОВІ. Участь: Рій - Гніздо - Табір.
Виряд: Шапка для кожного учасника.

На площі нарисовані три рівнобіжні лінії у віддалі 15 метрів /15 ярдів/ одна від одної. На середню лінію всі новачки кладуть свої шапки. Половина новачків стає на одній зовнішній лінії, половина на другій. На свисток усі новачки біжать як найскорше до своїх шапок, вдягають їх на голову і тоді стараються діткнути когось з групи противника, хто ще не вдягнув своєї шапки. Діткнені випадають з дальшої гри. Виграє група, яка виловить усіх грачів противника.

79. ШАПКА - НЕВИДИМКА. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Хустка для кожного новачка.

Всі новачки зав'язують собі очі. Виховник знімає одному хустину з очей і дає знак, що гра починається. Новачки з зав'язаними очима стараються зловити того одного і до трьох разів згадати хто це є. Коли це їм вдасться, гра починається від початку. Виховник повинен уважати, щоб два "сліпі", що себе взаємно ловлять, не розв'язували очей, але розійшлися як найскорше.

80. ШИШКИ. Участь: Рій - Гніздо - Табір.
Виряд: Дві шишки для кожного учасника.

По середині площі зазначена лінія, яка ділить її на дві половини. По обох боках у віддалі 20 м. /20 ярдів/ від лінії стоїть група новачків, з якої кожний держить у руках 2 шишки. На свисток членів обох груп кидають свої шишки на сторону противника, а тоді визбирують і відкидають назад шишки, кинені противником на їх сторону. По 3-ох хвилинах виховник свисте ще раз, тоді всі стають нерухомо, рахують шишки на обох боках площі та записують вислід. Виграє група, на якій стороні було менше шишок. Гру повторюється кілька разів.

81. ШУЛІКА. Участь: Рій - Гніздо.

Вибирається шуліка і гуску. Всі інші новачки є гусенятами й уставляються за гускою, кожний держачи свого попередника за пояс. На кілька кроків перед гускою присідає шуліка й порпає в землі ямку. Діалог між гускою й шулікою:

- Шуліко, шуліко! Що ти робиш?
- Ямку копаю.
- Нащо?
- Голки шукаю.
- Пощо?
- Торбину шити.
- Пощо?
- Твоїх гусенят ховати.
- Не дам!

Тепер шуліка зривається на ноги й старається перебігти попри гуску та відірвати останнє з ряду гусеня. Гуска, розставивши широко руки, не пускає його. Виграє шуліка, якщо протягом визначеного часу /1 хв./ йому вдасться відірвати останнє гусеня /або й більше їх/. Гуска може лише заступати шуліці дорогу руками, іншого спротиву /шарпання, придержування шуліки/ не смів вживати.

82. ШУР. Участь: Рій - Гніздо - Табір.
Виряд: До довгого шнурка прив'язаний мішечок з піском.

Новачки стають у крузі. Виховник стоїть у середині круга і крутить мішечком на шурку довкола себе так, щоб мішечок летів над самою

землею там, де стоять новачки, які підскакують, щоб мішечок не зачепив їх. Вдарений мішечком новач виходить з гри. Останній виграв і займає місце виховника всередині круга.

Ця гра відома теж під назвою "ПІЙМА".

83. ЯЩІРКА. Участь: Рій - Гніздо.

Гравці стають рядом у віддалі 3 кроків один від одного. Всі в розкросі. Другий з ряду перелазить на руках і ногах по під ноги першому й уставляється три кроки далі в розкросі. Третій перелазить по під першого й другого й т.д.

Варіант: Ящірку можна сполуити з Лозою.

Б/. ГРИ НА СНІГУ.

84. ЗАБЕРИ ПРЕДМЕТ. Участь: Гніздо.

Новачки стають двома лавами, одна проти другої, у віддалі 10 - 20 кроків. Посередині між лавами накреслити коло. В центрі кола стоїть "стіл" на якому покладено якийсь предмет. На умовлений знак з одної лави вибігає новач та намагається захопити предмет. Трьох новачків з протилежної лави ціляють в нього сніжками. Якщо новачкові вдасться взяти предмет з кола, а ніхто його не поцілить сніжкою здобуває для своєї групи одну точку. По 3 - 5 перебігах, лави міняються ролями. Виграє рій /лава/, що здобула найбільше точок. Гру проводити в теплий зимовий день. Звернути увагу новачкам, щоб не збивали твердих куль; не вільно ціляти в голову.

85. КРИЖИНИ. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Палиця й крижина для кожного новачка.

Новачки невеликими групами /Роями/ розміщені на майдані. Проти кожної групи, що стоїть півколом на віддалі 11 - 15 кроків на снігу нарисоване коло. Кожний новач має палицю з поширеним кінцем і крижину. На умовлений знак новачки котять свої крижини у визначене коло. Виграє той, що перший пригнав крижину. Якщо участь бере Гніздо, то слід зробити змагання між першунами Ройв за мистецтво Гнізда.

86. ОБОРОНА ПРАПОРУ. Участь: Гніздо.
Виряд: Прапорець.

Прапорець встромлюємо в сніг. Гурт ділиться на два різні табори оборонців та нападаючих. Оборонці оточують прапорець, атакуючі докруги них у певній віддалі. Обидва табори готують снігові кулі. На знак починається гра. Поцілений кулею виходить з гри. Атакуючі стають переможцями, якщо кількість поцілених оборонців буде двічі більша, як втрати атакуючих. Найдовший час забави - 10 хв. Якщо до того часу один воюючий табір не переможе, гніздовий проголошує оборону непереможною, або атаку невдатною. Не робити твердих куль. Не вільно ціляти в голову.

87. ПАМ'ЯТНИК. Участь: Гніздо.

Гру проводити Роями. Новачки розташовуються в різних кінцях майдану в однаковому віддаленні від середини. Декілька кроків від середини зі сторони кожної групи накреслюють лінію. На знак кожний новачкотить снігову кулю в напрямі до середини майдану до визначеної

другою лінією центру. Там усі новачки даного Рою ліплять свої кулі в одну велику й котять її до середини. Група новачків, що перша докотить свою кулю, намічує плян булови снігового пам'ятника й виконує його при співпраці інших Роїв. Коли всі кулі є зібрані в середині доцільним є зробити перерву, під час якої перевести іншу гру.

88. СТРІЛЬЦІ.

Участь: Рій.

Змагуни стають рядом 10 - 15 кроків від цілі. Кожний по черзі кидає 6 разів до цілі сніжною кулею. Кожний поціл числиться за 1 точку. Якщо новачок має 6 метів - добув 6 точок, стає мистцем. Хто матиме найбільшу кількість поцілів - цей переможець. Такі самі змагання треба теж переводити й лівою рукою.

II. Р У Х О В О - Ч У Т Т Є В І Г Р И

=====

1. ВІЛЬНЕ КРІСЛО.

Участь: Рій - Гніздо.

Новачки сидять на кріслах у колі. Одне крісло є вільне. Один новачок стоїть посередині кола з зав'язаними очима. Він має завдання сісти на порожнє крісло. Одначе новачки цілий час пересуваються з крісла на крісло довкола кола. Коли йому це пощастить, інший новачок іде до середини кола.

2. ЗМАГ ЗА ТОЧКИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: М'яч.

На землі позначені кола, ніби камені на воді. Один новачок стоїть посередині, решта довкруги нього на каменях. Новачки кидають малим м'ячем один до одного, а середній старається його зловити. Новачкам на каменях не вільно сходити з них. Якщо середній зловить м'яч у повітрі, дістає 3 точки, якщо від землі 2 точки, а якщо хтось зійде зі свого місця, середній дістає одну точку. Виховники мусять точно записувати точки і що хвилини міняти середнього. Коли новачки навчаться скоро перекидати м'яч, гра стає живою і цікавою. Виграє новачок, що здобув найбільше точок.

3. ПЕРЕГОНИ СЛІПИХ КОНЕЙ.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: Кілька куснів шнурка.

Участь у грі беруть кілька груп новачків, по 6 у кожній. Перших 5 з кожної групи мають заслонені очі і є сліпими кінями, а шостий візником. До рук першого в ряді, прив'язується два шнурки, що переходять з-зовні по обох боках ряду. Їх кінці тримає візник. Шлях перегонів мусить бути визначений, може закручувати кілька разів і може мати дуже легкі перешкоди. Грачі кожного ряду тримаються один одного за бедра. На знак усі групи підбігають і прямують до мети, кермовані візником за шнурки. Виграє група, що перша правильним шляхом добігла до мети.

4. ПЕТРЕ, ДЕ ТИ!?

Участь: Гніздо.

Виряд: Дві хустки.

Грачі творять круг держачись за руки, лицем до середини. Двох з добре заслоненими очима ходять по крузі. Один з них це - пан, а другий - слуга. Пан шукає слуги й кличе: "ПЕТРЕ, ДЕ ТИ!?"

Діставши відповідь: "Я ТУТ!" спішить у напрямі голосу. Але слуга, відозвавшись, міняє місце, щоб змити пана. Тоді пан питається знову. Якщо один одного зловить, стають у круг, а гру продовжують два наступні новаки. У великому крузі треба визначити на одного пана двох слуг. Ті, що творять круг повинні заховуватись як найспокійніше, щоб пан і слуга могли використати для себе навіть шелест кроків. Якщо ловлячі зближаються за близько до круга, то новаки кличуть: "ОБЕРЕЖНО!".

5. ПІЗНАЙ ПО ГОЛОСІ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Виряд: Коц.

Новаки поділяються на дві групи, кожна вибирає собі провідника. Перша група виходить з кімнати. Члени другої групи ховаються, а провідник накриває себе коцом залишаючись посередині кімнати. Входить перша група і її провідник подає руку тому, що під коцом та просить його видавати різні звуки, на основі яких треба вгадати хто це є. Коли за третім разом не вгадають, члени другої групи вискакують зі своїх кришок і доторкненням ловлять першу групу. Якщо вгадають групи міняються ролями. Виграє група, яка втратить менше граців.

6. ПРИГАДАЙ СПОСІБ.

Участь: Гніздо - табір.

Новаки стоять у двох рядах на визначеній лінії. У віддалі 20 м. /ярдів/ знаходиться мета, до якої кожний по черзі має добігти й повернутися назад, одначе у відмінний від усіх інших способів. Напр. перший може бігти, другий стрибати на двох ногах, третій на одній нозі, четвертий на руках і ногах /рачки/ і тд., при чому не вільно повторяти способу. Виграє ряд, що закінчив змаг першим. Гра вимагав бистрого думання і звинности.

7. РІВНОВАГА.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: 2 книжки і 2 м'ячки.

Новаки стоять у двох рядах на визначеній лінії. У віддалі 20 м. /ярдів/ знаходиться мета, до якої треба добігти й повернутися назад несучи в руках перед собою книжку, на якій покладений м'ячик. Після повороту до свого ряду книжку з м'ячиком передається чергово-му. Коли б м'ячик впав на землю, його треба піднести, повернутися на зад на вихідне місце й починати від початку. Виграє група, що скоріше перебіжить назначену трасу.

8. ФАЛЬШИВИЙ АЛЯРМ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Із гнучкого прута зроблений обруч, дзвінок, шнурок, м'ячик.

На шнурку на висоті 2-3 м. /ярдів/, повісити обруч, у середині якого висить дзвінок. Новаків поділити на дві групи, з яких кожна уставляється 5 м. /ярдів/ по обох боках завішеного обруча. Новаки кидають м'ячиком з одної та другої групи крізь обруч так, щоб не торкнути дзвінка. За кожний правильний мет крізь обруч група дістає 2 точки, а за вдарення дзвінка відіймається 2 точки. Якщо дана групи 3 рази підряд не попала взагалі в обруч, відіймається одну точку. Виграє група, що в означеному часі здобула найбільше точок. Змаг можна проводити також у формі індивідуального суперництва.

9. ЧИСЛЕННЯ МЕТІВ М'ЯЧЕМ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір

Виряд: Один м'яч.

Новаки стають у круг. Вони кидають м'ячем один до одного

з тим, що кожний має одержати м'яч лише 5 разів, а тому всі мусять пам'ятати, хто скільки разів мав м'яч. Коли хто кине м'яч до грача, який мав його вже 5 разів, виходить із гри. Кожний новак не зраджує скільки разів він уже мав м'яч, але для точности рахунку виховник повинен записувати собі кожний мет. Залежно від кількості грачів число можна міняти.

ІІІ. Ч У Т Т Ё В І Г Р И

А/ Г Р И на З І Р

1. ВОЛІЧКА. Участь: Рій.

На столі зладити кільканадцять куснів волічки різних барв. Кожний новак одержує кусок волічки й іде до стола "купити" волічки тої самої барви.

2. НАРИСУВАТИ ХАТУ. Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Олівець і папір для кожного грача.

На 5-ох нумерованих картках паперу рисується хату. Кожний рисунок відрізняється чимось від інших. Напр. одно або два вікна, форма даху, брак комина і т.і. Виховник дає новакам оглядати рисунки пів хвилини, а опісля вони рисують точно такі самі хати, в тій самій черзі.

3. ШУКАННЯ БАРВ /КРАСОК/. Участь: Рій.

Найкраще переводити в домівці. Кожний новак одержує кусок паперу, іншої барви. Завдання: Найти в докїллі як найбільше предметів цієї ж самої барви.

Б/ Г Р И на С Л У Х

4. ВАРТІВНЯ. Участь: Рій.

Новаци сидять у кімнаті. В сусідній кімнаті сидить вартовий і дивиться крізь вікно. Двері між кімнатами відкриті. Перейти через кімнату вартового так, тихо, щоб він не почув. Вартовому не вільно оглядатися.

5. ЗАБРАТИ ПРЕДМЕТИ. Участь: Рій.

Виряд: Хустка, ряд предметів.

В одному куті залі посадити новака з зав'язаними очима. Побіч нього на віддалі 1 - 2 метрів /ярдів/ лежить ряд предметів. У протилежному куті залі уставляємо рій. По черзі висилаємо новаків, котрі непомітно, без найменого шелесту підходять до предметів і мають їх забрати. Якщо той, хто стереже, почує шелест і вкаже на підкрадаючогося, то цей останній виходить із гри. Точки признаємо за справність у підході та здобуті предмети.

6. ЗІПСУТИЙ ТЕЛЕФОН. Участь: Рій.

Новаци сідають рядом. Впорядник шепче першому до вуха якесь коротке речення, той другому і тд. Треба це робити так, щоб не почув ніхто інший тільки сусід. Повторяти не дозволено. Останній говорить речення голосно.

7. ЗНАЙДЕШ БРАТЧИКА.

Участь: Рій.

Виряд: Хустка для кожного новака, свисток.

Новаки стають зі зав'язаними очима. Впорядник відходить кілька кроків і свище. Новаки шукають.

8. ЗВІРИНЕЦЬ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустка для кожного новака.

Новаки парами умовляються наслідувати голос якогось звіря або птиці та зголошують це виховникові. Після того зав'язують собі очі та розходяться по майдані. На знак починають наслідувати голоси вибраних тварин. Керуючись звуками кожний має найти свою пару.

9. КІМ З УДАРАМИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Впорядник ударяє в стіл, шафу, стіну, шибу, долівку та інші предмети. Новаки дивляться та слухають. Відтак відвертаються, а виховник вдаряє по тих самих предметах, але в іншому порядку. Новаки відгадують, по яких предметах впорядник ударяє. Хто 3 рази не відгадає - випадає з гри.

10. КОНЦЕРТ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Папір і олівець, для кожного.

Виховник дає кожному новакові назву якогось звіря чи птаха, якого голос новак повинен наслідувати. На знак виховника новаки дають концерт наслідуючи голоси даних звірят. На черговий знак усі стараються записати звірят, яких вони пізнали. Вислід точкується і виграє новак, що добув найбільше точок.

11. КОРАБЛІ СЕРЕД МРЯКИ.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: Хустки для зав'язання очей.

Новаки поділені на кілька груп - кораблів, з яких кожний має назву. Капітани поодиноких кораблів ідуть до визначеного пункту /пристані/ у віддалі 30 кроків. Новаки поодиноких кораблів зав'язують собі очі, стають у ряд і тримають один одного за плечі. Кожний корабель старається приплисти до пристані як найскорше, орієнтуючись по голосі капітана, який викликає назву корабля. Виграє корабель, що перший приплив до пристані.

12. КОРДОННИЙ МУР.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустки для половини учасників.

Ділимо новаків на дві частини. Одна зі зав'язаними очима стає на віддалі рамен та не перепускає новаків із другої частини, вимажуючи руками. Доторкнений відходить з гри. Частини міняються. З котрої частини більше новаків перейшло кордон, та виграє.

13. ЛОВИ В НОЧІ.

Участь: 2 новаки.

Виряд: Хустка для кожного учасника.

Два новаки стоять на протилежних сторонах стола з зав'язаними очима. Перший старається зловити другого, при чому обидва мусять весь час дотикатися стола. Важливим є затримати цілковиту тишу, щоб можна було чути де є противник.

14. ПЕРЕДАВАННЯ ВІСТКИ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Виряд: Картка паперу й олівець для кожної групи.

Новаки уставлені в двох рядах з 5-метровими відступами поміж поодинокими гравцями. Перший кожного ряду підходить до виховника й одержує якусь вістку /можуть бути назви міст, історичних подій, рядок нової пісні, яку новаки мали б навчитись і тд./, з якою повертається до свого рядку і шепотом переказує другому, другий третьому і тд. Останній грач кожної групи записує вістку на картці й приносить її виховникові. Виграє група, що передала вістку правильно й скоро.

15. ПЕРЕХІД КОРДОНУ.

Участь: Рій.

Виряд: Тяжкі предмети, як столик, лавка і тп.

В середині кімнати знаходиться команда - її березуть стійки зі зав'язаними очима. Інші мають перейти по при стійки з якимсь важким предметом. Коли стійка почує шелест і вкаже точно рукою де є той, що скрадається тоді він випадає з гри.

16. ПІДВОДНІ ЧОВНИ.

Участь: Гніздо.

Виряд: Хустки для половини новаків.

Новаки одного Рою з зав'язаними очима стають поперед кімнати в розкромці, доторкаючись стопами своїх сусідів. Колін згинати не вільно. Руками можна свобідно рухати. Другий рій старається безпечно перейти, найкраще під ногами. Дторкнений випадає з гри. З черги Рої міняються. Якщо є більше як два Рої, треба поділити новаків на дві рівні групи.

17. ПІДІЙДИ НАЙБЛИЖЧЕ.

Участь: Рій.

Виряд: Хустка для кожного, якийсь предмет.

Новаки стають зі зав'язаними очима. Впорядник кидає якийсь предмет на долівку. Новаки підходять і стають. Хто підійде найближче до предмету?

18. ПІЗНАЙ ПО ГОЛОСІ.

Участь: Рій - Гніздо.

Одному з новаків зав'язують очі. Всі інші мовчки уставляються в крузі, довкола нього. Вони один по одному говорять якесь слово або якийсь звук, а цей, що є в середині пізнає по голосі, хто говорить.

19. ПІЗНАЙ ПО ЗВУЦІ.

Участь: Рій.

Виряд: Кілька різних предметів, хустки.

Впорядник кидає різні предмети на землю, а новаки зі зав'язаними очима пізнають по звуці, що впорядник кинув.

20. ПРОХОЖІ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустки.

Одному новакові зав'язують очі і ставлять його на середині кімнати. Інші переходять на пальцях на протилежний бік кімнати, хто з одного боку, хто з другого. Слухач має сказати скільки пройшло з лівого боку, а скільки з правого. Гніздо бере участь у той спосіб, що делегується одного слухача з кожного Рою, які змагаються.

21. СЛІПІЙ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустка на очі.

Новаки стоять у крузі. Один новак зі зав'язаними очима стоїть посередині та вказує пальцем в якомусь напрямі видаючи при тому якийсь звук. Новак, що стоїть у даному напрямі наслідуює звук і якщо середній може по голосі пізнати хто це є, вони міняються місцями. При тому всі інші новаки змінюють місця також.

22. СЛІПІ ВАРТОВІ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Виряд: 2 шнурки, кілька хусток.

Два новаки сидять прив'язані шнурками до крісел. Інші поділені на дві групи, творять сторожів і напасників. Вартові стоять біля в'язнів і мають зав'язані очі, а напасники підходять поза визначену лінію у віддалі 10 кроків. Завданням напасників є підійти якнайтихіше, розв'язати в'язнів і звільнити їх. Коли вартовий діткне напасника, цей останній мусить вернутися поза лінію і починати від початку. За звільненого полоненого дається 10 точок, за кожного діткненого напасника 2 точки. Важливим є захувати в приміщенні цілковиту тишу.

23. СУСІДИ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Виряд: Хустки для частини граців.

Новаки діляться на дві групи, з яких одна виходить за двері. Інші зав'язують собі очі й сідають у крузі, при чому біля кожного з правої сторони стоїть порожнє крісло. Група з-за дверей повертається дуже тихенько до кімнати і сідає на кріслах. На знак виховника ті, що прийшли, повинають співати якусь пісню, а сліпі прислухуються добре до голосу своїх сусідів та стараються вгадати хто коло них сидить. Гра має більше емоції, коли друга група є менше чисельною і деякі крісла залишаються порожніми. Тоді "сліпі" мусять насамперед зорієнтуватися, чи взагалі хтось сів на крісло. Якщо більшости тяжко згадати за першим разом, можна співати другу пісню. Опісля групи міняються ролями. Виграє група, що відгадала більше своїх сусідів.

24. ТЕЛЕФОН НА ВІДДАЛЬ.

Участь: Гніздо.

Учасники діляться на 2 групи, що стоять у двох рядах. Між окремими новаками та рядами віддаль 5 кроків. Виховник шепотом говорить першому новакові з першого ряду якесь слово. Цей відвертається і в поставі "на струнко" шепотом передає це слово другому і тд. Новаки з другого ряду підслухують і якщо котрийсь з них почує, не рухаючись з місця, переказує це слово у своєму ряді. Котрий із рядів перший передасть правильно це слово до кінця - дістає точку. Грається до 10 точок. Виховник надає слова напереміну обом рядам.

25. ХТО ЦЕ?

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустка.

Новаки сидять кругом. Один новак із зав'язаними очима ходить в середині докруги круга й сідає на коліна котромусь новакові. Той м'явкає, як котик, а новак зі зав'язаними очима має пізнати по голосі хто це.

26. "БАБА-НЕВИДИМКА"

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустка.

Один з учасників гри зі зав'язаними очима ловить других учасників. Відтак змінюється з тим, котрого зловив.

27. ШЕПТАНІ НАКАЗИ. Участь: Рій.

Новаки в лаві. Впорядник шепоче накази. Новаки виконують.

28. ШУКАЙ ПРИ СПІВІ. Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Невеликий предмет.

Один з новаків виходить із зали, а інші ховають якийсь предмет і починають співати якусь пісню. Новак шукає предмету. В міру того, як він наближується до місця, де захований предмет співають голосніше, коли віддаляється - тихіше.

29. ШУКАННЯ ГОДИННИКА В КІМНАТІ. Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Годинник.

Годинник схований у кімнаті. Чути його хід. Зберігаючи цілковиту тишу, новаки шукають його. Хто знайде, не дає по собі пізнати, лише вдає, що шукає далше, потім зголошує виховникові. Точки належаться за найскорше знайдення годинника, за додержання тиші і за опанування при знайденні. Годинник може виховник сховати при собі.

30. ШУКАННЯ ГОДИННИКА ПІД ШАПКОЮ. Участь: Рій.

Виряд: 6 - 8 шапок, годинник.

Під одною з 6 - 8 шапок на столі тикає годинник. Кожний по черзі підслухує і має сказати під котрою шапкою є годинник. Можна словами описати шапку, під котрою є годинник.

В. Г Р И Н А Н Ю Х.

31. ВОВЧИЙ НЮХ.

Участь: Рій.

Виряд: Хустинка насичена рідиною, що має сильний запах.

Хто з новаків скоріше знайде хустинку, заховану на визначеній площі /невеликий терен/, у домівці з зав'язаними очима.

32. ГРА КІМА на НЮХ.

Участь: Рій.

Виряд: Кілька пахучих речовин.

Кожному з новаків по черзі зав'язують очі й дають понюхати 6 - 10 загально відомих пахучих речовин, нпр. оцет, цибулю, цинамон, каву, тощо. Хто розпізнає найбільше?

33. КРАПЛЯ.

Участь: Рій.

Виряд: Кілька краплин оцету, терпентини, чи іншої рідини з сильним запахом.

На стіл капнути одну каплю оцету, зав'язати новакові очі після чого він має нюхом знайти це місце.

Г. Г Р И Н А С М А К.

34. ГРА КІМА на СМАК.

Участь: Рій.

Виряд: 6 харчових продуктів зі знаним смаком: шоколяда, сіль, мука, цукор, тощо.

Кожному новакові по черзі зав'язується очі і дається на кінець паперової серветки малесеньку кількість з приготованих продуктів. Точкується відповідно до того скільки із них новак розпізнав.

Г. / Г Р И - Н А Д О Т И К

35. ВПРАВА ДОТИКУ. Участь: Рій.
Виряд: В малі мішочки вкладається певну кількість різних предметів.

Новаки стараються дотиком пізнати предмети в зав'язаному мішочку. Гру можна переводити подібно, як гру Кіма.

36. ДОТИК І НЮХ. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Різні дрібні предмети.

Зібрати кошик різних дрібних предметів, що їх новаки знають. Група сідає кругом і замикає очі. Подати комунедубь у крузі предмет з кошика. Він може взяти його в руку й понюхати, а потім передає черговому. Коли предмет перейшов цілу групу, відгадують, що це було. Після того відв'язують очі й дивляться.

37. КВАСОЛЯ ПІД КОПОМ. Участь: Рій.
Виряд: Квасоля нанизана на нитці, коц.

Нанизану на нитці квасолю прикриту коцом почислити. Роблять це всі учасники гри по черзі.

38. НАПИС НА ПЛЕЧАХ. Участь: Рій - Гніздо.

Новаки стоять у лаві. Виховник підходить з-заду і пальцем пише на плечах якусь букву, число чи знак, а новак має згадати.

39. ПІЗНАВАННЯ МОНЕТ. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Монети в мішочку.

Учасники стоять в лаві. Руки назад. У мішочку подати першому новакові різної величини монети з завданням почислити гроші не дивлячись. Коли почислив, подає черговому і тд. Гроші однакової величини важко розпізнати. За правильне відгадання дати точки.

40. РОЗШУКИ ЧЕРЕВИКІВ. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Хустка для кожного новака.

Новаки уставлені в круг скидають черевики з ніг, зав'язують собі очі хустками й обертаються до себе плечима. Виховник видає накази, Наприклад: "2 КРОКИ ВПЕРЕД, ЛІВОРУЧ, 3 КРОКИ НАПРАВО" і тд. Закінчує наказом шукати своїх черевиків. Новаки стараються знайти їх, вдягнути на ноги й тоді розв'язують очі. Виграє той, хто перший знайде і правильно вдягне свої черевики.

41. ХТО Я?? Участь: Рій.
Виряд: Хустка.

Одному новакові всі інші подають руку. Після того зав'язують йому очі й котрийсь новак подає йому руку вдруге. Завдання: пізнати чия це рука.

42. ЧОГО БРАКУЄ. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Певна кількість різних предметів.

Виховник кладе на столі певну кількість предметів, що їх новаки оглядають. Всі зав'язують собі очі, виховник забирає кілька предметів, або підмінює інших, а новаки дотиком стараються ствердити чого бракує.

43. ХТО ТИ? Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Хустка.

Новаки в крузі. Одному новакові зав'язують очі й ставлять його до середини. Він обертається 3 рази й мусить підійти до грача в крузі й діткнутися його лица, однострою та вгадати хто це є. Вгадує два рази.

44. ШУКАТИ ТОВАРИША. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Хустки до зав'язання очей.

Одна половина новаків сидить на кріслах, друга з зав'язаними очима підходить по черзі та дотиком старається пізнати хто сидить на кріслі. Хто пізнає найбільше?

45. ЩО ЦЕ ЗА ФІГУРА? Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: З картону витяти фігури дерев, звірів, птахів.

Новаки з зав'язаними очима дотиком стараються пізнати по черзі всі фігурки. Краще для цієї гри вживати готові фігурки з дерева, пластики, металю чи іншого матеріялу. Фігурки повинні різко від себе відрізнятися.

Д/. Г Р И Н А Б И С Т Р О Т У

46. АДРЕСИ. Участь: Рій.
Виряд: Приготована картка з відповідними запитам.

Новаки творять круг. Один з них одержує картку від впорядника, а на ній написані деякі питання про місцевість в якій перебуває, На пр.: виказати найближчу пошту, станицю поліції і т.д. Питання нумеровані. Після попередньо виданого гасла впорядник викликає число питання. Хто має картку, відповідає. За добру відповідь одержує точку. Хто матиме найбільшу кількість точок - виграє.

47. ВІДГАДАЙ, ХТО ПОЧИНАЄ? Участь: Рій - Гніздо.

Новаки сидять в крузі. Один новак виходить з кімнати. Інші умовляються /або впорядник визначає/ хто буде показувати рухи, що їх всі інші новаки наслідуватимуть /як удари в долоні, показування пальцем у сторону цього, який відгадує і тп./ Новак приходить в кімнату, стає посередині й старається відгадати, хто проводить гру. Якщо відгадає, сідає на місце того, хто починав гру, а той відходить з кімнати. Гра тоді продовжується.

48. ДВА РОДИ СІРНИКІВ. Участь: Рій.

Учасників ділимо на дві групи. Перед тим розкладаємо в менше видних місцях у домівці два роди сірників. Показавши провідникові кожної групи його сірник даємо завдання вибирати всі такі сірники. Котра з груп зробить це скоріше, або протягом визначеного часу виб'є більшу кількість своїх сірників, - виграє. Членам одної групи не вільно рухати сірників іншої групи.

49. ДОБРЕ ДІЛО. Участь: Рій.

Висилаємо новаків /цілий рій/, щоб пошукали нагоди до зроблення доброго діла. Коли вернуться, оповідають, що зробили. Можна посилати новаків парами.

ВАРІЯНТ: Участь бере ціле Гніздо й Рої змагаються зі собою. Гніздовий вирішує котре добре діло заслуговує на найбільшу кількість точок.

50. КРЕЙДА. Участь: Рій.
Виряд: Кусок крейди.

Впорядник ховає кусок крейди в домівці. Хто знайде?

51. МИСТЦІ. Участь: Рій.
Виряд: Патичок для кожного новака.

Новаки стають у лаву. Кожний рисує патичком на піску перед собою, а один новак має відгадати, що кожний з них нарисовав.

52. МІСТО НА БУКВУ. Участь: Рій.
Виряд: М'яч.

Один із учасників гри підкидає м'яч. Цей, що піймав, повинен сказати назву міста України на умовлену перед тим букву. Хто свочасно не скаже назви, виходить із гри. Хто залишиться останній - виграв.

53. ПОДЕРТИЙ НАКАЗ. Участь: Рій - Гніздо.

Доручення, що його новаки мають виконати, пишемо на картці, дремо картку на куски і даємо новакам, щоб відчитали. Можна перевести цю гру, як змагання між Роями.

54. ПОЖИВА. Участь: Рій.

Новаки мають записати найменше назви 8 диких птиць, що живуть в Україні, а яких м'ясо можна їсти.

ВАРІЯНТИ: Можна записувати дикі тварини, або рослини, що ростуть дико.

55. ХТО СКОРІШЕ? Участь: Рій.
Виряд: Картка й олівець для кожного новака.

На знак впорядника всі новаки записують назви 6 рій України. Хто написав віддає картку /записник/ впорядникові. Хто найскоріше це виконає, а хто буде останній?

56. ХТО Я Ё? Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Картки з прізвищами історичних осіб.

Два гравці виходять поза круг. Братчик називає прізвища двох відомих осіб /можуть бути історичні постаті/, що їх написано наперід на картках. Гравців закликається назад і кожному з них прикріпляється на плечі одну картку. Кожний з них бачить картку свого товариша, але не бачить своєї. Тоді вони сідають проти себе й починають розмову, стараючись зі слів, сказаних товаришем, довідатись назву на своїй картці. Говорити треба голосно й виразно, щоб всі чули. Не можна підповідати.

57. ЦУКОРОК.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Торбинка цукорків.

Торбинку /запечатану/ з дрібними цукорками подають у крузі з рук до рук. Впорядник кличе "СТІЙ!". Новак, що має торбинку в руках має відповісти на запит, напр. про Новацький Закон, Обіцянку, тощо. Якщо відповідь правильно, виймає цукорок. Торбинку подають далі й гро продовжується.

58. ЧОТИРОКУТНИК.

Участь: Рій.

Виряд: Краткований папір і олівці.

Новаки в двох групах. На картці краткованого паперу зазначається поле величини 15 - 20 квадратиків. Кожний грач за чергою ри-сує лінію довжиною одної зі сторін квадратиків. Коли даний квадратик має зазначених 3 сторони, черговий грач може зазначити четверту сторону й "забрати" його собі, вписуючу на ньому першу букву свого імені. Ціллю гри є забрати як найбільше квадратиків, а не дати нагоди комусь іншому здобути собі квадратик.

59. ЧИСЛЕННЯ.

Участь: Рій - Гніздо.

Назвати новакам якесь число, а вони мають назвати чергове вище. Напр. назвати 1, а вони скажуть 2, 10 - скажуть 11. Тепер зачати від 5091 і давати непаристі числа за порядком ад до 5099. Якщо відповідь буде 6000, то не зраджувати, що це неправильно, а дати іншому хлопцеві якесь чотирициферне число, що кінчиться на 91, напр. 8091.

60. ЩО ЦЕ ЗА КНИЖКА?

Участь: Рій.

Новаки діляться на читачів та книжки в однаковому числі та сідають на протилежних сторонах стола. Ровий є бібліотекарем. Назву книжки вибирає собі сам новак та секретно зголошує бібліотекареві. Кожний читач по черзі прохає бібліотекаря про дозвіл прочитати книжку. Новак вибирає одну з "книжок" яка розкаже йому зміст. Під кінець "книжка" ставить читачеві питання: "Що це за книжка? Яка її назва /наголовок/? Хто її написав? Якщо "читач" не знає автора й назви, переходить на сторону книжок. Якщо "книжка" не вміє розказати змісту, переходить на сторону "читачів". Гра продовжується. На закінчення бібліотекар закриває бібліотеку. Виграє група, по стороні якої більше учасників гри.

Е/ Г Р И Н А З Р У Ч Н І С Т Ь

61. АПТИКАР.

Участь: Рій.

Виряд: 2 пляшки, одна велика й одна мала.

Учасники гри беруть до рук більшу пляшку, в якій знаходиться вода, та стараються наповнити меншу так, щоб ні одна капля води не впала поза пляшку.

62. БЕРЕЖИ ПРЕДМЕТ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Дрібний предмет для кожного новака.

Новаки творять круг. Кожний кладе свій предмет на долівці, перед собою. Один новак ходить у крузі та старається вхопити чийсь предмет. Тоді власник предмету має схилитись і діткнути свій предмет. Предмет можна вхопити тільки тоді, коли власник не дотикає його рукою. Власник не сміє дотикати предмету цілий час, а лише тоді, коли предмет є в небезпеці. Якщо вдасться схопити предмет, тоді но-

вак зі середини міняється місцями з власником предмету.

63. ВИСЯЧИЙ МІСТ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Виряд: Два шнурки та один м'ячик для кожної пари новаків.

Кожна пара новаків тримає в руках за протилежні кінці два шнурки. Коли їх тягнути, створюється місток, на який кладеться м'ячик. Завданням кожної пари є перейти певну віддасть так, щоб м'ячик не впав на землю. Гру можна переводити також у формі штафети.

64. ВМІЛІСТЬ БАБУНІ.

Участь: Рій.

Виряд: Голка й нитка для кожного новака.

Протягом 1 хвилини новаки засилюють нитки через вушко голки так, щоб ціла нитка перейшла через вушко. Нитки мусять бути однакової довжини. Хто більше разів на протязі одної хвилини засилить голку?

65. ВМІЛІСТЬ КОТА.

Участь: Рій.

Виряд: Тарільчик з молоком для кожного новака.

Кожний новак дістає тарільчик з молоком, який впорядник кладе перед ним на столі. Завдання: держати руки назад, випити молоко. Всі зачинають на знак разом. Котрий перший скінчить і м'явкне, як котик - виграв.

66. ВТРИМАННЯ РІВНОВАГИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: два м'ячі.

Два новаки кладуть м'ячі на пальці своєї ноги і стараються як найшвидше піднести ноги вгору так, щоб м'ячик не впав. Гра вимагає зручності й терпеливості.

67. ВХОПИТИ ПАЛИЧКУ.

Участь: Рій.

Виряд: Паличка.

Рій сидить кругом на долівці. Кожний має своє число. В середині впорядник держить у руках паличку прямовісно до землі. Він викликає якесь число і пускає паличку. Викликане число має вхопити паличку в повітрі. Хто не встиг, той тратить точку. Після втрати 3-ох точок новак випадає з гри. Останній виграв.

68. В'ЯЖИ ШВИДКО.

Участь: Гніздо.

Виряд: Мотузок для кожного Рою.

Рої стоять рядами побіч себе перед зазначеною лінією. Проти Роїв у віддалі 6 - 9 кроків стоять впорядники з мотузками в руках. На знак перші з Роїв біжать до впорядників і зав'язують пластовий вузол, біжать до своїх Роїв на кінець і по дорозі ударом об долоню чергового новака дають йому змогу бігти й розв'язати вузол. І так біжать чергові новаки - зав'язують та розв'язують вузли аж до останнього. Рій, якого члени виконали це завдання найшвидше виграв. Гра роями, Рої однакові числом. В'язання мусить бути правильне. Не можна вибігати передчасно перед зазначену лінію. Гру може виховник проводити щойно тоді, коли всі новаки навчилися в'язати пластовий вузол.

ВАРІАНТ: Кожний новак має мотузок і в'яже його до мотузка братчика й попередніх новаків в один великий мотуз, а потім по черзі той мотуз новаки розв'язують.

69. ГОРОХ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: 2 сірники та 2 зернятка гороху для кожного новака.

Новаки поділені на 2 групи стоять по протилежних сторонах стола. Кожний має в руках 2 сірники а на столі 2 зернятка гороху. На знак виховника всі беруть своє зернятко гороху між сірники і переносять до свого товариша з правої сторони. Останній збирає всі зернятка й укладає їх рядком. Суть гри в тому, щоб зручно підняти зернятко сірниками й перенести його до свого сусіда. Це вимагає спокою, терпеливості й зручності. Виграє група, як скорше поскладає всі зернятка на кінці стола.

70. ГРА ЧЕРЕВІКАМИ. Участь: Рій.

Кожний учасник гри стягає свій лівий черевик і кладе на спільну купу. На даний знак кожний з учасників знаходить, як змога найшвидше, свій черевик та негайно взуває його. Хто це перший зробить одержує точки.

71. ДМУХАНІЙ М'ЯЧ.

Участь: Рій.

Виряд: Стіл, 2 "ворітця" /брамки/, м'ячик до настільного теніса.

На столі уставляємо 2 воріт. Довкола стола розміщуються змагуни обох дружин. Дмуханням у м'ячик стараються закотити його до воріт своїх суперників і дати їм як найбільше "голів".

72. ДМУХАННЯ ПЕРЦЯ. Участь: Рій.

Виряд: Перце.

Поділити Рій на 2 групи, що стоять по обидвох боках лінії напроти себе. Підкидається легке перце між групами й вони стараються затримати його в повітрі дуючи догори. Якщо перце діткне землі на котрому небудь боці - числиться точка для другої сторони. Гри до 10 точок. Не можна дотикати перця руками.

73. КИДАННЯ ПЕРСТЕНІВ. Участь: Індивідуально.

Виряд: Перстені, крісло.

З гнучких прутів зробити перстені. Новаки кидають ті перстені на ноги клісла, уставленого до гори ногами. Хто зуміє зачепити пестень на ногу здобуває означену кількість точок.

ВАРІАНТ: Поставити велику коробку /картон/ догори дном і застромити в дно 5 дерев'яних припинок для сушення білля - в середині й на рогах коробки. Кидається гумки від герметичних слоївків. За поцілення 25 точок.

74. КЛАДКА.

Участь: Індивідуально.

Виряд: 2 плоскі камені, дошка.

На 2 плоскі камені або пеньки кладуть дошку й новаки переходять немов по кладці. Треба зачинати ходити по ширшій дошці, а згодом по вузькій. Спершу кладеться дошку на низьких пеньках, а пізніше вчитися на вищих, а де є нагода над потічком через кладки, спеціально зроблені для тієї цілі.

ВАРІАНТ: Перехід по кладці з якимось предметом на голові.

75. КОШІВКА.

Участь: Індивідуально.

Виряд: Гумовий м'ячик, кіш, крісло.

Відбити гумовий м'ячик так, щоб упав до коша, що стоїть на кріслі.

76. МРЯКА НА МОРЮ. Участь: Рій - Гніздо
Виряд: Стільці, хустка для кожного новака.

В домівці розставити стільці, немов перешкоди для кораблів у мряці. Новаки діляться на дві групи - флоти, що зі зав'язаними очима мають з одної сторони перейти на другу до пристані. Хто доторкне якоїсь перешкоди /стільця/, той має 3 рази її обійти і щойно тоді може поступати далі вперед. Виграє та флота, котра перша причалила до пристані перша.

77. М'ЯЧ У ВЕДРІ. Участь: Індивідуально.
Виряд: 3 ведра причеплені до плоскої дошки;
3 тенісові м'ячики.

Три ведра /або великі бляшані пушки/, що причеплені до плоскої дошки й оперті об стіну. Кидається з віддалі 8 стіп /2 і 1/2 м./ м'ячики, щоб попасти до середини ведра /пушки/; Можливих 5 точок за кожний мет.

78. НЕСТИ ТОРТ. Участь: Індивідуально.

Новакові кладуть на голову якийсь предмет, не дуже твердий. Для дуже зручного можна покласти на голову бляшану плоску мисочку, а в ній може бути трохи води. З таким вантажем на голові новак має прямо й відважно перейти 12 кроків не придержуючи предмету на голові рукою. Дійшовши до мети він обертається й знову робить 12 кроків назад, та так, щоб вода не розлилась. Спочатку це не вдається, предмет паде з голови, але коли новак ходитиме просто, не горлячись, з чолом до гори, тоді напевно нічого не станеться. Якщо деколи новак має особливу форму голови і ця забава не вдається, тоді треба надіти шапку на голову.

79. ПАПЕРОВА ГАДЮКА. Участь: Рій.
Виряд: Картка паперу для кожного новака.

Гра, що на перший погляд здається легкою, викликає багато зацікавлення, зокрема в молодших новаків. Кожний новак одержує картку паперу і на знак виховника старається роздерти її вздовж на вузькі пояски, не відриваючи одначе одного пояска від другого. Виграє той, хто матиме найдовшу гадюку. Новак, якого гадюка розірвалася, випадає з гри.

80. ПАТИЧКИ. Участь: Гніздо.
Виряд: Декілька патицків для кожного Рою.

Котрий Рій найшвидше уложить свої патички після довжини. Всі зачинають на даний знак.

ВАРІАНТ: Те саме після глубини патицків.

81. ПРАВИЛА ДОБРОГО ЗДОРОВ'Я. Участь: Гніздо.
Виряд: Картоніки, кожний з якоюсь буквою.

Рої новаків знаходяться в одному кінці кімнати /поляни/. Виховник розкидає в деякій віддалі на землі /в залежності від кількості Роїв/ купочки помішаних букв, які зложені разом дадуть правило доброго здоров'я. Напр. "чисте тіло, свіже повітря," і тп. На знак кожний Рій підходить до купочки букв уложеної проти нього і намагається найскоріше уложити дане правило.

82. РОБЛЕННЯ ВІТРУ. Участь: Рій - Гніздо
Виряд: Крейда, перце для кожного шапка.

Над лінією, що намальована крейдою по середині кімнати, уноситься перце - пушок. Дві групи, які стоять по обох сторонах намальованої лінії, стараються передупити вимахуючи шапками перце на територію противника. По якій стороні перце впаде на землю, - та програє.

83. СІРНИКИ. Участь: Рій.
Виряд: Коробка спалених сірників.

Впорядник ховає сірники в домівці. Котрий новак знайде їх найбільше?

84. ЯБЛУКО. Участь: Рій.
Виряд: Шнурок, яблуко для кожного новака.

Впорядник вішає яблука рядом на шнурку. Кожний новак без помочі рук з'їсть своє яблуко.

Б/ Г Р И НА ВТОРОПНІСТЬ І КОМБІНАЦІЮ

85. РОЗКИНЕНІ СКЛАДИ СЛОВА. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Листи, в яких попереставлювані склади окремих слів.

Провідник роздає листи, в яких попереставлювані склади окремих слів /якщо участь бере Рій - то кожному новакові, якщо Гніздо - то один лист на Рій/. Хто перший відчитає листа - одержує точки.

86. РОЗКИНЕНІ СЛОВА. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Листи, в яких попереставлювані слова.

Провідник роздає листи, в яких попереставлювані слова, найкраще слова якоїсь приповідки-пословиці. Котрий новак, або Рій перший відчитає листа - виграє.

Ж/ Г Р И НА ОБСЕРВАЦІЮ - СПОСТЕРЕЖЛИВІСТЬ.

87. БУДЬ БИСТРИЙ. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Листки двоякого роду, напр. дубові й каштанові. /НЕ ЗРИВАТИ З ЗЕЛЕНИХ ДЕРЕВ, ЩОБ ЇХ НЕ НИЩИТИ!/
ЗЗЗЗЗ

Провідник ховає деяку кількість листків двоякого роду, відтак ділить Рій на дві групи. /Якщо участь бере Гніздо, то групу проводити Роями/. Кожна група має свого провідника. На даний знак усі починають шукати заховані листки. Хто з учасників відшукає листок, дає умовлений знак /напр. гавкає, м'явкає/ своєму провідникові, а цей збирає листки. Котра група скоріше вишукає всі листки виграє.
ЗАВВАГА: Якщо участь бере більше, як два Рій, тоді ховається стільки родів листків, скільки є Рій.

88. ВИСТАВОВЕ ВІКНО. Участь: Рій.
Виряд: Картака й олівець для кожного.

Впорядник обводить своїх новаків по вулиці з трьома виставовими вікнами. Біля кожного дозволяє їм затриматися на 5 хвилин,

а відтак відходять далі. Дати кожному новакові картку й олівець, щоб вони записали з пам'яті, що знаходиться у другому згл. третьому вікні. Новак, який спише правильно найбільшу кількість предметів - виграв.

89. ВІДГАДАТИ РЕКЛЯМУ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Вирізки з газет, лише образки без підпису. Вибирати тяжчі до пізнання.

Виховник показує новакам певну кількість реклям з часописів, а новаки мають вгадати, що вони представляють. Можна переводити також у формі Гри Кіма.

90. ЗАПАМ'ЯТАЙ СЛІД.

Участь: Гніздо.

Гра на снігу. Рій А сідає так, щоб Рій Б міг оглядати черевки його членів продовж 1 - 2 хвилин. Потім один з Роя А перейде по снігу так, щоб ніхто з Роя Б його не бачив. Згодом Гніздовий покликає кожного новака по черзі з Роя Б і цей має пізнати хто з Роя А зробив даний слід.

91. ЗБИРАЧ.

Участь: Довільно.

Гру переводиться в терені. Виховник дає завдання новакам найти певні легкі до спостереження речі, напр. дерево, яке вдарила блискавка, дерево, що поросле зі північної сторони мохом, опущене птахом гніздо, слід звірини і тд. При тому він мусить упевнитися, що в даному терені таких самих речей не має більше. Хто з новаків перший найде, викликає голосно умовлений знак і до нього сходяться всі учасники гри. Це місце стає тоді вихідним пунктом для продовження гри. Котрий новак викаже найкращу спостережливість.

92. ЗМІНИ В ОДЕЖІ.

Участь: Рій.

Росві показується ту саму людину двічі, при чому другий раз після переведення змін в його одежі. Спостережені зміни треба описати.

93. ЗНАЙДИ НЕЗНАЙОМОГО.

Участь: Рій.

Гра на снігу. Один із новаків робить слід ногами так, щоб ніхто цього не бачив. Всі інші оглядають цей слід. На деякий час звертається увагу новаків на щось інше. Протягом того часу повертається до них новак, що робив сліди. Тоді впорядник посилає новаків перейти у різних напрямках, звертаючи увагу, що цей слід знайдуть між зараз зробленими слідами. Новаки мають цей слід віднайти та вказати цього, хто цей слід зробив.

94. ІДИ ЗА СЛІДОМ.

Участь: Рій.

Кожний новак по черзі йде за слідами людини чи тварини і старається вяснити її дію. /Іти не по слідах, а побіч слідів/.

95. ОБСЕРВАЦІЯ.

Участь: Рій.

Виряд: Малий, незамітний предмет.

Наказати новакам вийти з кімнати. Покласти перстень, монету, кусник паперу, або інший малий предмет у дуже видному місці, але такому, на яке ми не звикли звертати уваги. Хто найде покладений предмет нехай відійде на бік і сяде, не звертаючи уваги других на

нього. По деякому часі новак, згл. новачки, що найшли схований предмет поодинокі тихо виявляють виховникові де предмет захований /це дає запоруку, що дійсно вони найшли той предмет.

96. ПЕРЕКРЕСЛЕНІ БУКВИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: вирізок з газети і олівець для кожного новачка.

Кожний новачок одержує однакової величини вирізок з часопису, на якому на знак починає перекреслювати всі букви "А" /або якусь іншу. Після хвилини підраховується перекреслені букви, при чому за кожну правильну дається одну точку, за кожну пропущену, або помилку віднімається 5 точок. Виграє той, хто здобуде найбільше точок.

97. ПІЗНАЙ ПРИЯТЕЛЯ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: 2 коци.

Новачки поділяються на 2 групи та розходяться у протилежні кінці кімнати. Тут кожна група накриває одного з своїх членів коцом так, щоб було видно лиш його очі та висилає назустріч його приятелю з другої групи. Приятелі стараються себе взаємно пізнати. Новачку якому це вдається, здобуває точку для своєї групи. Відтак іде інший новачок. Виграє група, що здобуде найбільше точок.

98. РИСУВАННЯ СЛІДІВ.

Участь: Рій.- Гніздо.

Виряд: Олівець і папір для кожного новачка.

Гра на снігу. Новачки стараються як найточніше нарисувати найдений слід. Вони можуть іти за слідом так довго, поки не знайдуть точної відбитки. Першою спробою рисування слідів повинно бути рисування відбиток своїх черевиків.

99. РОЗШУК МОНЕТ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Кілька однакових монет.

Кілька однакових монет ховається в щораз то трудніші місця. Точки давати відповідно до труднощів розшуку.

100. РОЗШУК ПРЕДМЕТУ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Якийсь малий предмет.

Всі, що беруть участь у грі, шукають захований предмет. Якщо хтось його знайде, то не дає цього по собі пізнати, а зголошує це тихенько виховникові. Оцінюється за знайдення предмету й за самопанування.

101. ЧИЯ РУКА.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Коци, плащі і тп.

Одна група новачків виходить з кімнати, друга ховається під плащі, коци, але так, щоб виставити лише одну руку. Перша група повертається до кімнати й має вгадати чи я це рука.

102. ЯКІ ПЕРЕМІНИ НА СТОЛІ?

Участь: Рій.

Виряд: Стіл, кільканадцять дрібних предметів.

На столі розкладається 6 - 10 дрібних предметів /коли новачки вже вправилися можна число побільшувати/. Новачки приглядаються їм продовж 1 хвилини. Після того вони виходять з кімнати, а виховник робить деякі переміни /змінює уклад предметів, заступає деякі пред-

мети іншими, віднімає або й додає нові предмети. На даний знак новачки повертаються і мають показати зроблені зміни. Починаючи від малої кількості предметів та незначних змін, згодом перейти до більшої кількості та ускладнених змі. Гру переводити як підготовку до гри Кіма.

З / Г Р И Н А П А М'Я Т Ь.

103. ВЕРЕДЛИВИЙ. Участь: Рій.

Братчик показує 4 - 5 рухів згл. гримасів, : на пр. 1/ робить плаксиву міну, 2/ дотикається свого вуха, 3/ покаже язик, 4/ обертається на одній нозі, 5/ піднесе праву ногу. Після того каже котромусь з новачків вивести те все в такому жпорядку, як він показав. Хто помилився, відпадає.

104. ВІДГАДАТИ ЧИЯ РУКА. Участь: Рій. Виряд: Коц.

Новачки показують праву руку одному, що уважно оглядатиме. Підтак з-під коца виставляють попереплітані праві руки. Відгадуючий має сказати чия рука.

Можна це зробити теж з черевиками, але перед тим дати відгадуючим учасникам гри оглянути черевики.

105. ГРА КІМА. Учась: Рій. Виряд: 16 предметів, годинник, олівець і папір для кожного новачка.

Ця гра загально відома /з книжки Кіплінга "KIM"/. Розложити 16 різних предметів - показати їх продовж 1 хвилини новачкам та опісля накрити предмети і дозволити новачка через 10 кв. їх з пам'яті списати. З часом можна ввести до гри деякі ускладнення: Можна добирати подібні предмети. Краді висліди нагороджувати признанням певної кількості точок. З новачками, що тієї гри не знають слід спершу, для підготовки, перевести гру "ЯКІ ПЕРЕМІНИ НА СТОЛІ".

106. ГРА КІМА В КАРТИНАХ. Участь: Рій. Виряд: Пократкований листок паперу з різними малюнками, або геометричним фігурами. Для кожного новачка олівець і папір.

На пократкованому листку паперу розмістити різні малюнки, або геометричні фігури. Показати їх короткий час Роеві та доручити нарисувати їх. За вірне відрисовання та розміщення давати 2 точки. За уважне нарисовання - 1 точку. Точкувати можна кожен фігури чи рисунок з-окрема. Хто одержить найбільше точок - виграє. Малюнки або фігури можна понумерувати або й пофарбувати красками.

ВАРІАНТ: Приготовити 2 малюнки на пр.: 1/ Малюнок старшини української армії в однострої, з відзнаками і т.п.; 2/ Малюнок стрільця української армії з крісом, шоломом, наплечником і т.п. Новачки оглядають оба малюнки продовж 2 хвилин, а відтак з пам'яті записують різниці між одностроєм, відзнаках, озброєнні і т.п. на обох малюнках.

Можна це зробити також на малюнках з козацької доби: малюнок козака і гетьмана, тощо.

Деякі виховники замість малюнків приготувляли моделі літаків, кораблів, автомобілів і т.п.

107. КНИЖКОВИЙ КІМ. Участь: Рій.
Виряд: 6 - 9 книжок.

Переводити зі старшими новачками. Положити на столі 6 - 9 книжок так, щоб видні були їх назви. Новачки стараються запам'ятати ті назви продовж 2-хвилинного оглядання, потім записати.

108. КРАМАР. Участь: Рій.

Один новачок - крамар запам'ятовує, що кожний новачок жадав від нього /на пр. 1/2 фунта цукру, літру молока, тузін булок і т.п. Після того крамар має "видавати" їм ті речі запам'ятаючи, що кому належиться.

108. ПОВТОРЮВАННЯ НАЗВ. Участь: Рій.

Новачки сидять довкола стола. Перший каже своєму сусідові зліва назву якогось міста. Цей додає до цього ще одну й переказує далі. Так гра продовжується довкола стола, причому кожний новачок повторює всі почуті назви і додає ще одну свою. Коли хтось випустить одну назву, випаде з гри. Назви, що їх подали гравці, котрі випали з гри не повторюються, а тому скількість назв час до часу зменшується. Виграє той, хто залишиться останнім.

И/ Г Р И Н А О Р І Ї Н Т А Ц І Ю.

109. БЕРЕТКА. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Беретка, хустка.

Новачки в крузі подають собі беретку з рук до рук. У середині новачок із зав'язаними очима. Один новачок кидає беретку на землю і плече в долоні. Новачок із середини шукає беретку. Коли знайде, тоді міняється місцем з новачком, що кидав беретку на землю.

110. ДО ВОДИ. Участь: Рій - Гніздо.

Гурт стає довкруги виховника поза колом накресленим на землі. На командку "ДО ВОДИ" скачуть всі до кола. На командку "НА ЗЕМЛЮ" вискакують. Якщо наказ "ДО ВОДИ" даний, коли всі стоять у колі, тоді ніхто не рухається. Дві помилки виключають з гри.

111. ЕЛЕКТРИЧНА ХУСТИНКА. Участь: Рій - Гніздо.
Виряд: Хустинка.

Учасники сидять у крузі, лицами до середини. Новачок, що стоїть в середині старається зловити хустинку, що її новачки перекидають з одних колі на другі. Хустинку можна тільки тоді вхопити, коли вона знаходиться в руках у котрогось з гравців. Піймавши хустинку новачок у середині міняється з тим, від котрого хустинку зловив.

112. КОМПАСОВІ ЗМОГАННЯ. Участь Гніздо.

Рої стоять рядом перед зазначеною лінією. Проти кожного рою на землі /долівці/ є нарисований компас з нанисом "П" /північ/, та зазначені чертками інші сторони світу. Виховник викликає якийсь напрям світу, тоді перший з кожного Рою підходить до компаса і кладе приготований предмет на компасі, щоб зазначити вказаний в порядку напрям світу. Якщо він правильно поставив даний предмет заки

впорядник почислив до - 6 -, стає за компасо проти свого Рюю, в іншому випадку вертається до свого Рюю, на кінець. Впорядник називає знову якийсь напрям світу й черговий новак з Кожного Рюю підходить до компаса і тд. Рій, що перший збереться за компасом, виграє.

113. КРАВЕЦЬ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Шнурок, нитки, хустка, ножиці.

Між двома деревами на відповідній висоті простягається шнурок. До нього у відступах що 30 см. насилени на нитках дрібнички - нагороди. З визначеної наперед віддалі пробує грач пройти з зав'язаними очима попід шнурок і по дорозі протягти одну нитку. Ножиці тримає у правій, випрямленій руці, лівою не вільно собі помагати. Відтинати можна три рази.

114. НАПРЯМИ СВІТУ.

Участь: Рій.

Нарисувати коло й зазначити на ньому сторони світу. Кожний учасник гри стає на зазначенім напрямі світу, обличчям до середини. Один новак зі зав'язаними очима став всередині кола, обличчям він звернений до півночі. Впорядник викликає два напрями світу, на пр.: ЗАХІД - ПІВДЕНЬ /пізніше: південний захід, північний захід, чи який-небудь інший/. Новаки, що стоять на зазначених напрямках міняють свої місця тихо, щоб їх не вказав рукою новак зі зав'язаними очима. Новак, на котрого правильно вказано рукою, йде до середини.

115. НІС - ПІДЛОГА - ЛЯМПА.

Участь: Рій.

Учасники стають півкругом перед виховником. Цей вичислює предмети: ніс, підлога, лампа, але показує на інші. Новаки мають дити безпосередньо на виховника та вказувати правильні предмети. Хто помилиться випадає з гри. Виграє той, хто залишиться останній.

116. ПЕРСТЕНЬ.

Участь: Рій.

Виряд: Перстень, шнурок.

Рій уставлнений в круг, лицями до середини, а всі держать руки назад і передають собі з рук до рук перстень. Новак, що стоїть всередині, намається схопити перстень з чієїх рук. Якщо йому це вдасться, тоді з останнім міняють свої місця.

ВАРІАНТ: Новаки передають собі перстень, а той, хто є всередині, має відгадати в кого є перстень. Якщо покаже на когось, той має випрямити свої руки й показати чи дійсно має перстень. В кого знайдеться перстень, той приходить на його місце.

117. ПУСТИ - ДЕРЖИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Кожний новак вживає свою хустину.

Всі новаки держать хустину натягнену перед собою. Вказує пальцем і каже "ПУСТИ" або "ДЕРЖИ". Цей наказ треба виконати НАВПАКИ. Хто зле виконав випадає з гри.

118. РОБИ ЦЕ - РОБИ ТО.

Участь: Рій - Гніздо.

Впорядник виконує різні рухи й каже "РОБИ ЦЕ" - тоді новаки все це виконують, якщо скаже "РОБИ ТО", ніхто не рухається. Хто помилиться випадає з гри.

119. СТРІЛЕЦЬ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Залізна миска, хустка, прут.

На землі лежить залізна миска до гори дном. Один з грачів

стає при місці, обертається до неї задом і йде 6 - 8 кроків від неї в котрий небудь бік. Тоді стає, а другий зав'язує йому добре очі, обертає його 4 рази, дає йому в руки прут, а сам відступає на бік. Тоді сліпий стрілець має іти 6 - 8 кроків в тому напрямі, де думає, що миска і прутом, що його має в руках вдаряє згори, просто по місці. Коли він шукає напрями до миски, ніхто не сміє його остерігати, чи давати вказівки, де є миска. Звичайно при обертанні стрілець затрачує напрям і йде у протилежний бік. Хто потрапить вдарити прутом по місці виграє нагороду, сховану під мискою. Удар можна виконати 3 рази. В часі, коли стрілець ходить із зав'язаними очима не вільно нікому до него говорити.

I/ Г Р И Н А Ш В И Д К І С Т Ь Д У М А Н Н Я.

120. АБЕТКА.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустка.

Новаки сидять у крузі. Один з новаків, починаючи гру, кидає хустку в якогось другого й говорить якусь букву, на пр. "Б". Цей новак, що одержав хустку, має відповісти з-місця на 3 запити: 1/ яке твоє ім'я; 2/ з якої місцевості; 3/ яке твоє заняття? Всі ті відповіді мають починатись на букву "Б", на пр.: 1/ Богдан; 2/ з БІБРКИ; 3/ БОДНАР. Відповіді обмежуються виключно до українських імен і по модливості теж до місцевостей в Україні. Хто не відповість тратить пункти.

121. ЗВІРІ.

Участь: 2 рої.

Вибирають 2 рівні сторони, кожна з провідником. Один провідник зачинає гру назвою якогось звіря, що зачинається буквою "А" напр. АЛІГАТОР. Тоді числить до 10 якнайшвидше, доки другий не кликне назву іншого звіря на букву "А", на пр. АЛЪБАТРОС; згл. іншу назву тварини чи птиці, що зачинається з букви "А". Якщо не встигне відповісти на час, його противник забирає одного новака з його сторони. Якщо відповідь правильно, тоді наступає його черга викликати назву іншого звіря, що може починатись якогосьбудь буквою і перший провідник мусить назвати іншого звіря з тої ж чамой букви, доки тамтой дочислить до 10. Усі члени Рою можуть шептати назви провідникові, але лише росвий може викликати. По означеному часі більша сторона виграє.

122. ЗООЛОГ.

Участь: Рій.

Виряд: Два роди карточок /дві краски/ з назвами тварин на картках одної краски та написамм звуків тих звірів на картках другої краски.

Учасників поділити на 2 групи. Новаки приходять по черзі /по одному з кожної групи/ й кожний забирає 2 карточки - по одній з обидвох красок. Виграє група котра швидше добуде найбільше число дібраних пар карточок. /ПАРА карточок - це нава тварини-звіря на одній картці, а його звук на другій/.

123. ЛИШЕ ТРИ СЛОВА!

Участь: Рій.

Грачі стають лавою. Братчик називає якусь відому пісню, що її мають заспівати. Кожний по черзі співає та так, щоб заспівати лише три слова. Другий без зайвої перерви продовжує співати чергові три слова, і т.д. Якщо хто помилився і заспіває більше слів, або робить довгі перерви, випадає з гри.

124. МАЛЯР.

Участь: Рій.

Виряд: Карточки з написами різних предметів та речей - одна на кожних 2 учасників; рисунковий папір, олівці.

Учасників гри поділити на 2 групи та назвати порядковими числами. Відтак взивати по черзі по одному з обох груп та показати карточки з предметом, яких треба нарисувати, або намалювати. Хто правильніше та швидше це зробить, здобуває точку для своєї групи:

125. ПРИПОВІДКИ.

Участь: Рій.

Один з новаків виходить з кімнати. Інші розділюють між собою слова якоїсь приповідки. Тоді кличуть першого новака. Той ставить кожному учасникові одно питання, на яке треба відповісти логічно, та в реченні помістити слово з приповідки, яке припало в поділі на відповідаючого. Із тих відповідей відгадувач має догадатись, яка це приповідка.

126. ЧИМ КОРАБЕЛЬ НАВАНТАЖЕНИЙ?

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустка.

Новаки сидять кругом. Один з новаків, починаючи гру, кидає хусткою до другого та питається: "ЧИМ КОРАБЕЛЬ НАВАНТАЖЕНИЙ?" Цей відповідає словом, яке починається на "А", напр. АМОНЬКОМ, АНАНАСАМИ, і тп. Відтак кидає хустку іншому з тим самим запитом, а той має відповісти словом, що починається буквою "Б" і тд. за абеткою. Хто відразу не відповість, або помилиться, дістає мінус. Виграють ті, що при кінці гри не мають мінусів.

ВАРІАНТ: Цей, хто кидає хустку самий подає будьяку букву, якою має починатись слово відповіді.

І. Г Р И Н А Р О З Д В О Ё Н У У В А Г У.

127. "БУМ"

Участь: Рій - Гніздо.

Новаки сидять в крузі й усі, по черзі, вимовляють порядкові числа від один. Замість чисел ділених чи закінчених числом 7, говорять "БУМ". Хто помилиться, випадає з гри. Можна вибрати іншу цифру.

128. "ВОВК У СОБАЧІЙ ШКІРІ".

Участь: Рій.

Виряд: Шапка, інший малий предмет.

Перед грою впорядник непомітно назначує зручнішого новака вовком. Він має вхопити вівцю /назначений предмет, про який всі знають/ і з тим предметом добігти до дверей. Коли ніхто його не зловить, він отримує 5 точок. Рівночасно всі учасники гри - собаки - вічарі шукають предмет - вівцю та дивляться за вовком.

IV. Р О З В А Г О В І Г Р И

1. НОВАЦЬКА ОЛІМПІЯДА.

Участь: Гніздо.

Виряд: фасоль, слоїки, крейда, бальони, шнурок, паперові тарілки і торбинки, цукорки, перця, сухарі, мука, монети, склянки, вода, цитрини, палиці, сірники, ложки, стіл, м'ячик стук-пук.

1. МЕТ КУЛЕКО. Кожний новак одержує зерно фасолі, що його мусить вкинути до великого слоїка, кидаючи з лінії, яка нарисована на певній віддалі на землі.
2. МЕТ МОЛОТОМ. Надутий баллон прив'язується на кінець шнурка. Новак кидає цей "молот" держучи за другий кінець шнурка. Хто кине найдалше - виграв.
3. МЕТ ДИСКОМ. Паперову тарілку кидається з лінії. Тарілку слід правильно держати - немов диск.
4. МЕТ БУЛАВКОЮ. Метаємо надуті паперові торбини.
5. ПІШІ ПЕРЕГОНИ. Кожний новак стає дотикаючись пальцями одної стопи до п'яти другої. Найдовша збірна довжина виграв.
6. ШТАФЕТА з ПІР'ЯМ. Задати перце 25 сті / 8 метрів / і вернувшись, передати черговому новакові.
7. ПЛАВАННЯ - 25 м. Новак скаче на одній нозі зі склянкою води в руці. Виграє перший на меті з усією водою в склянці.
8. БІГ на 20 стіп / 7 м. / Котити цитрини, або яйця зварені на твердо при допомі палички до мети.
9. ШТАФЕТА з ФАСОЛЕКО. Нести фасольку між двома паличками / сірниками, олівцями /.
10. НАДУВАННЯ БАЛЬОНІВ. Кожний новак дістає баллон, щоб надути. Виграє той, що його баллон перший трісне.
11. ДОВГИЙ СМУТОК. Котрий новак може найдовше задержати сумну міну під час того, як інші стараються його розсмішити?
12. КОПАНИЙ М'ЯЧ. Дружини на обох боках стола. Кожна сторона старається здмухнути м'ячик стук-пук з протилежної сторони стола.

2. ПЕТРО КЛИЧЕ ПАВЛА. Участь: Рій - Гніздо.

Гравці сидять кругом, або як вигідно. Один - ПЕТРО, другий - ПАВЛО, інші мають порядкові числа від один угору. Петро починає гру вдаряючи ритмічно то одною то другою рукою об коліна / або стіл, щоо / . Всі інші роблять те саме. Петро говорить до такту, при чому кожне слово виходить ритмічно в той сам час як удар до колін: "Раз, два, три, чотири. Раз, два, три, чотири", / Це, щоб усталити ритм ударів / . Тоді каже: "ПЕТРО КЛИЧЕ ПАВЛА". Тоді ПАВЛО мусить на слідуєчий удар почати свою відповідь: "ПАВЛО КЛИЧЕ д в а" / або якесь інше число. Викликане число мусить почати свою відповідь негайно на слідуєчий удар: на пр. "ДВА кличе П'ЯТЬ. Важливим є, що на кожний удар є призначене одно слово. Хто помилиться, або не відповість зразу, - пропустивши один удар без слова - випадає з гри. Останній, що залишиться - виграв.

3. ПОДОРОЖ ЛІТАКОМ. Участь: довільно.
Виряд: Лавка й дошка.

Гра вдається лише тоді, коли новак, що іхатиме літаком не знає її. Йому зав'язують очі за дверима кімнати, вводять до середини і садять на лавку. Тоді він каже куди він хоче летіти. Двох виховників стоять по обох кінцях лавки, а двох новаків по обох боках летуна. Новаки пускають мотор, наслідую звуки мотору літка, а виховники поволі починають підносити лавку догори, коливаючи нею злегка. Летун кладе руки на плечі обом новакам, які непомітно присідають, тим створюючи в летуна враження, що він вже дуже високо піднісся. В дійсності він він знаходиться не більше під метра від долівки. Тоді два інші

новаки тримають над головою летуна дошку і коли його голова діткне її, хтось один кликне: "Вважай, бо вдарися об стелю, скачини на долину скоро!" Летун скаче, думаючи, що до землі дуже далеко, зриває хустку з очей і бачить комічну ситуацію, якої став жертвою. Добре приготувана і виконана гра викличе багато втіхи й гумору.

4. РОЗПОДІЛ ДАРУНКІВ. Участь: Рій - Гніздо.

Новаки сидять кругом. Вони говорять сусідам направо до вуха один одному, що їм дарують. Потім говорять собі тихоналіво, що той новак має з тим дарунком зробити. Часом можуть вийти веселі історії, коли новаки потім голосно по черзі говорять, що дістають і що мають з тим робити. На пр.: зі жабою танцювати.

5. СВИСТАВКА В КРУЗІ. Участь: Рій - Гніздо.

Переводити зі старшими новакими. Подібно, як у грі "Подорож Літаком", тут теж потрібно новака, що не знає гри. Його вводять до круга новаків і кажуть, що його завданням є знайти свиставку, яку новаки буцімто передають собі з рук до рук. В дійсності свиставка висить на плечах виховника, який є теж в середині круга. Час до часу виховник зближається до круга й тоді хтось з новаків швидко схопить свиставку й свисне. Виховник зараз же міняє своє місце. Новак, що шукає свиставки деякий час не може зміркувати в чому діло і це викличе багато сміху.

У. Т Е Р Е Н О В І Г Р И.

1. БРАНЕЦЬ. Участь: Гніздо.
Виряд: Хустина.

Бранця прив'язують до дерева. Його стережуть вартові з зав'язаними очима. Треба його визволити. Біля кожного вартового стоїть суддя. Коли вартовий почує шелест, показує сукою у тому напрямі. Якщо покаже на нова, що підкрадається, то муддя каже тому новаківі вернутися до визначеного кордону. Коли такий новак вернувся до кордону, то потім знову підкрадатися.

2. ВДЕРТИСЯ ДО ТАБОРУ. Участь: Гніздо - Табір.

Терен гри має бути порослий старим негустим лісом. Грачі творять дві групи: оборонців і напасників. Оборонці зазначають шнурком, або папером простір табору, проміром не менше 5 ярдів /метрів/, залежно від кількості грачів. Довкола табору проміром 10 м./ярдів/, простягається оборонна полоса, поза якою уставляються оборонці. Напасники відходять так далеко, щоб їх не було видно і тоді починають атакувати табір з ціллю дістатися до середини. Поза оборонною полосою напасників не можна зловити, коли дотикаються дерева, натомість в хвилину коли вони вступають на оборонну полосу дерева не творять для них більше засобу оборони. Тому напасники повинні дотикатися весь час дерев і старатися перебігти оборонну полосу як найскорше. Оборонці можуть вбігати на оборонну полосу лише доганяючи напасника і мусять негайно знов її залишити. Зловлений грач відходить до збірного пункту. Кожний напасник, якому вдалося дістатися до табору здобуває один пункт, і тому, напасники виграють, коли їх більше як половина вдерлися до табору.

3. ВИВІШЕННЯ ПРАПОРЦЯ В ТВЕРДИНІ.

Участь: Гніздо і Табір.

Виряд: Одна хустка і півметровий патик /12 цалів/ для кожного учасника.

Терен гри порослий кущами й молодняком. Новаків поділяється на дві групи, з яких кожна буде собі табір у віддалі 200 метрів /ярдів/, один від одного. Табір повинен бути не більше як 10 метрів /ярдів/ проміром і його границі докладно визначені камінням чи патиками. Кожна група залишає по 2 новаків на сторожі свого табору, а решта, заткнувши свої хустки за пояс і взявши в руки патики, ідуть в напрямі на табір противника. Завданням обох груп є дістатись до ворожого табору, заткнути в землю патик і повісити на ньому свою хустку. Коли два ворожі собі грачі зустрінуться в терені, один одного може "забити" вирвавши йому хустку з-за пояса. Грачі, що завісили свою хустку у ворожому таборі, не можуть бути "забитими", одначе можуть "забивати" інших ворожих грачі в терені. Вартові біля обох таборів мусять чимось виразно відрізнитись від всіх інших грачів, бо їх не вільно "забивати". За "забиття" кожного ворожого грача група дістає одну точку, а за вивішення кожного прапорця в ворожому таборі 5 точок. Гра кінчається після умовленого часу. Виховники мусять весь час бути в терені пильнуючи придержування правил гри і збирати "забитих".

4. ДВА ВАРТОВІ.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: 10 або більше хусток, залежно від кількості грачів.

Гра відбувається в терені, що порослий високою травою і кущами. Треба докладно визначити границі площі величиною 100 квадратних метрів /ярдів/, в якій завішується на кущах хустини. Новаків ділиться на дві групи, з яких кожна ставить біля хустин свого сторожа. Решта новаків обох груп виходять поза границі терену і мають завдання підкрадатися так до хусток, щоб їх не помітив сторож ворожої групи. Новаки обох груп, як такж і сторожі, мусять мати на собі знак своєї групи, легкий до за примічення. Вартовий коли завважить ворожого грача, каже його ім'я і тим вилучує його з гри. Вартові можуть одначе допомагати грачам своєї групи оминуть ворожого вартового і тим легше здобути хустку. Коли новак схопить хустку, не може бути "забитим", а має винести її поза поле гри і тоді може пробувати добувати другу. Грачі обох груп не можуть вилучувати одні рдних з гри. Виграє група, що добула більше хусток.

5. ДВА ТАБОРИ.

Участь: Гніздо.

Виряд: Сині й червоні нитки, синій і червоний прапорці, картки з дорученнями.

Новаки поділені на дві групи: червоні й сині, що відрізняються іншої краски ниткою на рукаві й окремими прапорцями. З кожною групою мусять іти один виховник. Групи розходяться у протилежних напрямках, на знак свистком затримуються і влаштовують свої табори. У кожному таборі на доступному місці заткнений є прапорець групи, що його сторожать 3 вартові, які скривають у віддалі не менше 5 метрів /ярдів/ від прапорця. Кожний грач одержує якесь доручення, записане на папері, що його він ховає десь при собі. На даний провідником знак групи настають з ціллю найти табір противника, захопити ворожий прапор і передати доручення виховникові в тому таборі.

ПРАВИЛА ГРИ: а/ Кожний грач, що в дорозі зустріне новака з противної групи може "полонити" його діткненням.

б/ Зловленого забирається негайно до власного табору, де обшукується його, щоб найти доручення. Час обшукання - 1 хви-

Якщо доручення до того часу не знайдено, в'язень може вільно відійти й не може бути переслідуваний, поки не віддалиться 30 кроків. Якщо доручення знайдено, віддається його виховникові, а в'язень лишається в полоні.

в/ Якщо прапорець вихоплено з табору, гра кінчається. В іншому випадку гра кінчається, якщо члени одної чи другої групи передали доручення, згл. були взяті в полон.

г/ Вислід гри точиться в залежності від кількості переданих доручень і добуття прапору.

г/ Прапорець вважається здобутим, коли він є в руках новака, що не був зловлений.

5. ДОПОМОГА.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: Для половини гравців картки паперу, на яких нарисовано якусь просту фігуру, букву або число.

Через густий, однак точно означений терен, веде дорога відділу постачання "БІЛИХ", що мають занести військові припаси і дати допомогу своєму відділові, що знаходиться в отруженні. Кожний з "білих" має причеплену на плечах картку паперу з якимсь знаком. "ЧОРНІ" роблять засідку в лісі та стараються підглянути знаки на плечах "білих" записуючи, хто який мав знак. "Білі можуть унешкідливити "чорних", коли побачать когось з них і назвуть його ім'я. Один з "білих" несе в пакунку військові припаси. Коли б "чорні" побачили знак на його плечах, вся допомога у військових припасах могла б пропасти, тому "білі" висилають стежі наперед і набоки, щоб довідатись де є ворог. Вони можуть також передати нести припаси комусь іншому, коли вважають, що це врятує припаси. Суть в тому, що "білі" не знають до кінця гри чий знак на плечах "чорні" відчитали, а чий ні. Коли "білі" дійшли до своєї частини, голосяться у провідника /виховника/, який записує хто ніс припаси та кого з "чорних" вони пізнали. "Чорні" виходять із засідки і здають звіт, чий знак вони відчитали. Тоді вирішується, чи принесені воєнні припаси мають вартість. Якщо так, виграли "білі". В іншому випадку відчисляється кількість забитих "чорних" та кількість правильно записаних "білих" і це вирішує вислід гри.

6. ЗАХОВАНІ СКАРБИ.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: 15 або більше малих паперових кольорових кульок, залежно від кількості гравців.

Провідник гри ховає в траві паперові кульки у віддалі 1-2 кроків одну від одної, однак так, щоб їм можна було зблизька побачити. Гравців поділяється на 3 групи, з яких кожна розкладає в терені табір і виходить на розшуки скарбів. Кожна група мусить відрізнитись одна від одної /напр. шапка на голові, рука перев'язана хусткою і тп./ Коли новак найшов місце, в якому заховані скарби повідомляє про це свою групу однак так, щоб не зрадити місця комунібудь з груп противників. Скарби треба забирати також тоді, коли ніхто з груп противників не бачить. Один новак може взяти лише одну кульочку і мусит в руці її занести до свого табору. Скарбу не вільно ховати денебудь при собі. Ворожі гравці можуть збивати тих, що несуть скарб до свого табору діткненням, але лише під умовою, що в даний час вони самі не мають в руці скарбів. Тоді можна відібрати скарб від "забитого" і пробувати занести до свого табору. Грач, що має скарб, може врятуватись лише втечю. Грачі, що не мають в руках скарбів, не можуть себе взаємно збивати. В кожному таборі скарби повинен приймати один з виховників. Один новак може приносити скарби кілька разів. Виграє група, що добула найбільше скарбів і втратила найменше гравців.

8. ЗДОБУВАННЯ ПРАПОРУ.

Участь: Гніздо.

Виряд: 3 прапорці, вовняні нитки.

Найбільш відповідне місце для гри є лісок із негустими кущами. На визначеному терені гри, відмічується якусь точну лінію /стежку, дорогу, рів чи т.п./, що є границею між ворожими територіями. Новаків поділяється на дві групи, що обирають собі командантів і кожна група приблизно 100 кроків від границі на висоті 1 метра /ярда/ вивішує свій прапорець, що його пильнує кількох сторожів, у зазначеній віддалі від прапорця. Сторожі не можуть підходити ближче до прапорця як на 25 кроків, хіба в випадку погоні за противником. Решта грачів ховаються в терені й на даний знак виховника стараються дістатись неспійманими до ворожого прапорця, відчепити його й винести поза границі ворожої території.. Шойно тоді прапорець уважається добутиим. Приблизно 15 кроків від границі кожна група має свій табір полонених /зазначене місце під деревом, шатро, і тп./. Оборонці можуть взяти противника до полону лише на своїй території, зірвавши вовняну нитку, якою перев'язана права рука над ліктем кожного грача. Полонені мусять постійно перебувати в таборі полонених і лише звідтам можуть бути визволені. За одним разом один грач може визволити лиш одного полоненого діткненням його, при чому вони обидва відходять безпечно поза границю і можуть брати далі участь у грі. Визволеному з полону командант прив'язує на рукав нову вовняну нитку. Перед початком гри треба відрізнути грачів якимсь знаком, що його легко можна спостерегти. Коли в визначеному часі жодна група не здобула б прапорця, виграє та, що має більше полонених.

ПРАВИЛА ГРИ: 1/ Під час зривання ниток не битись.

2/ Не виходити поза межі терену гри.

3/ Полонений є той, кому зірвано нитку з рукава, яку зберігає той, хто зірвав її.

4/ Не займати не визволеного ні визволителя.

Гра починається і кінчається на знак сурми.

9. ЗУСТРІЧ.

Участь: Гніздо.

Виряд: 2 прапорці, 2 свиставки.

Гніздо ділимо на дві частини, які ведемо на вихідні пункти, що віддалені ок. півтори кілометра /1 милю/ від себе. Звідти у визначеному часі групи зачинають посуватись в напрямі одна до другої, або в напрямі означеного теренового знаку, яким може бути горбок, або високе дерево, тощо. Виграє група котра перша побачить противниками, отже напрям мусять бути поданий так, щоб групи не розминулись. Коли група побачила противника провідник підносить у гору прапорець і дає знак свистком так, щоб це запримітив суддя. Група не мусять посуватись громадою, але з уваги на те, що перемогу сигналізує провідник, мусять усі новаки були цілий час з ним у контакті. У цій грі можна вилазити на дерева, ховатися і тп., але не вільно перебиратися.

10. ЛОВИ.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: Кілька хусток.

Для гри потрібний горбковатий порослий корчами терен, приблизно 200 квадрат. метрів /кв. ярдів/? якого границі є докладно позначені. На одному кінці грища знаходиться загорода, де збирається дичина. Один новак який скоро бігає, стає ловцем і добирає собі двох товаришів за псів. Пси мусять мати на шиї або на руці зав'язані хустки. Всі звірі відходять до лісу, а за ними за 10 хвилин видаючи ловецький оклик іде ловець із псами. Пси можуть притримувати звірів, а ловець їх має три рази діткнути рукою. Як довго звір не дістав 3-ох діткнень, він може вирватися. Кожний зловлений стає псом.

Звірі стараються крадькома вернутися до загороди, де вони безпечні. Коли ловець не може в лісі найти вже жодної дичини, він повертається до загороди, виганяє всіх звірів, що там схоронилися назад до лісу і гра продовжується. Якщо ловець зловить усіх звірів, виганяючи їх з загороди не більше 3-ох разів, він виграв. Якщо ні, виграли звірі.

11. ОДНОЛИСТКОВИЙ СЛІД.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Листки з якогось одного дерева.

Познакувати маршрут вживаючи тільки один рід листків замість знаків у той спосіб, що хвостик листка вказує напрям дороги. /Коли новаки раз перейшли такий маршрут, зможуть потім значити самі/. На кінці маршруту новаки мають найти дерево, з якого листки були вжиті до значіння дороги.

12. ОПРИШКИ І ЖАНДАРМИ.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: 2 палиці, 2 клунки, відзнаки.

Гра в опришків і жандармів є хованкою на великі розміри. Для гри надається найліпше гай або гушавина, де можна найти добрі криївки. Потрібний для цього простір має бути 300 - 500 кроків довгий і на стільки ж широкий, його мають докладно замикати визначені границі. Учасники діляться на дві рівні сторони, що вибирають собі старших, котрим належить цілковитий послух. Вистерігаючись шелесту, опришки ховаються в лісі. З другої половини грачів вибирається одного, або двох подорожніх, що з палицею в руках і якимсь клунком пускаються в подорож по лісі. Їм вільно співати, галасувати. Решта учасників стає жандармами і всі мають носити одну й ту саму відзнаку, котрої не вільно їм ніколи скидати. Через 10 хвилин від часу, як опришки віддалились, жандарми виходять шукати за ними. Двох або більше жандармів і старший лишаються в "загороді", щоб приймати й пильнувати полонених. Загороду таку визначається на полянці або прогалині в середині лісу. Дехто сміливіший з опришків нападає на подорожнього, відбере йому клунок або палицю, мимо того, що жандарми ходять по лісі та ховається назад. Подорожньому, що ходить одним, вільно кликати про поміч, але не вільно ставити опору, коли йому забирають його речі. Вільно йому приєднатися до одного жандарма й помагати шукати опришків, але аж тоді коли його пограбували. Він не має права ловити, може одна зловлених відводити в загороду. Жандарм в'язнить опришка в той спосіб, що його тричі дотикає лівою долонею. Жандарми й опришки не можуть ходити вдвійку, а лише одним і не можуть собі помагати. Ув'язнений опришок мусить без опору піти з жандармом до загороди. Переступивши границі загороди, має право втекти доки старший жандарм не діткне його тричі лівою рукою. Удари не числяться, якщо через помилку жандарми діткнули опришків правою рукою. Коли зловлено опришка, що відібрав речі подорожнього, подорожній отримує їх назад і продовжує свою подорож. Тоді ув'язнені в загороді опришки стають вільними, якщо найстаршому опришкови вдасться закрастись до загороди так, щоб його ніхто з жандармів не діткнув. Ув'язнені вибігають тоді й приєднуються до гри. Гра кінчиться коли всіх опришків виловлено або коли проминув умовлений час. Можна завести в грі точкування.

13. ПЕРЕНЕСЕННЯ НАКАЗУ.

Участь: Рій.

Роставляємо Рій здовж дороги у правильних рівних відступах. Братки стоять на кінцях. Так, як штафету, передають новаки наказ о-

дин одному. Уложити наперед знані речення. Як підготовку до тієї гри, переводити раніше гри на вироблювання пам'яті.

14. ПЕРЕХІД ЛІНІЇ ВАРТОВИХ. Участь: Гніздо.
Виряд: Шишки.

Учасників ділимо на дві частини. Одна - ВАРТОВІ - уставляється рострільною в густо залісеному терені. Вартові узброєні сухими шишками. Друга частина має завдання перейти через лінію вартових. Коли вартовий побачить когось з другої частини, ціляє в нього шишкою. Якщо вцілить, то той виходить з гри. Виграють вартові, якщо не пропустять в умрвленому часі /пів години/ половини противників.

15. ПІДХОДЖЕННЯ. Участь: Гніздо - Табір.

Дві однакові числом групи новаків розходяться в густо порослому терені в протилежні сторони так далеко, щоб себе взімно не могли бачити. Посередині між обома так захованими групами стоїть добре всім знане дерево, до якого на знак виховника підлазить один грач з кожної групи. Коли котрийсь побачить противника, викликає його ім'я і тим самим бере його до полону, а тому грач, що перший дійде до дерева є в кращому положенні. Виграє група, що добуде найбільше полонених.

16. ПОБРАТИМИ. Участь: Гніздо.
Виряд: Хустка для кожного новака.

На основі попереднього, тематично дібраного оповідання, новаци поділяються на дві групи /червоний і синій/. Червоні з хустками на головах мають між собою полоненого - провідника синій. Сині мають хустки заткнені за пояс. Вибирається якесь вихідне місце для гри. Обі групи розходять в протилежних напрямках, аж поки братчик не дасть знаку свистком. В місці де їх застав свист, червоні розкладають табір, залишають зв'язаного полоненого та кількох вартових і роблять засідки від свого табору аж до вихідного місця. Вартові не можуть знаходитися ближче, чим 10 кроків від полоненого. Сині затримуються також на перший знак свистком і обдумують план акції, як визволити побратима від червоних. Коли братчик свисне два рази, сині починають наступ з ціллю віднайти червоних, показати своєму провідникові /другому/ та провести його до табору, бо лише провідник може визволити свого побратима. Якщо провідникові вдасться недіткненому дійти до полоненого, він може свобідно його розв'язати й відвести 50 кроків від табору. Перед тим він дає знак синім зібратися й відвести його з побратимом до вихідного місця. За границею /50 кроків від табору червоні можуть напасти на синій і не допустити вивести полоненого. Тоді починається "боротьба", в якій кожен, хто втратив хустку, вважається "забитим".

ПРАВИЛА ГРИ: а/ Сині й червоні до часу визволення полоненого провідником "забиваються" діткненням. Спир вирішується розходом у протилежні сторони 10 кроків та продовжуванням гри.

б/ "Забиті" є виключені з гри до самого її кінця. Для них треба наперед призначити збірне місце.

в/ Сині можуть жертвувати розвідників, щоб не допустити, щоб "забили" їх провідника.

г/ Гра закінчується коли: 1. Провідник синій визволить свого побратима й відведе до вихідного місця, або:

2/ Червоні "забивають" провідника синій заки він визволить побратима.

3/ Котрась сторона "заб'є" всіх противників.

17. СКЛАД АМУНІЦІЇ.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: Деяка кількість предметів різного роду, що являються складом амуніції.

Гра відбувається на більшій площі, легко порослій кущами, яку ділимо виразно зазначеною межею на дві половини. Новаки поділені на 2 групи, розкладають по обох боках межі 50 - 60 метрів /ярдів/ один від одного свої склади амуніції. Кожна група крім того підготовляє місце на табір полонених. Провідники груп залишають кількох новаків біля своїх складів з завданням боронити їх, а інші йдуть добувати ворожий склад. Коли напасникам удалося дійти до ворожого складу, кожний з них може взяти по одному предметові і тоді вже безечно повернутися на свою територію. Нападати на ворожий склад можна по кілька разів, одначе за кожним разом можна винести лише один предмет. Оборонці можуть взяти ворожих напасників до полону діткненням рукою, а напасники можуть боронитися лише втечою. Полоненого можна визволити з табору взявши його за руку. Їм не вільно одначе самим залишати табору полонених. Виграє група, що в умовленому часі здобуде найбільше амуніції та стратить найменше гравців.

18. СЛУХАННЯ РУХУ НА ДОРОЗІ.

Участь: Рій.

Рій залягає в лісі, або в кущах поблизу дороги. По звуках новаки мають розпізнати, що діється на дорозі.

19. СХОВАНІ СКАРБИ.

Участь: Гніздо.

Виряд: Картки з інструкціями для кожної групи, слоїк цукорків, торбинка горіхів, торт, "Готуйсь".

Новаків поділити на групи /найрадше роями/, котрі приходять до вихідного пункту у відстані ок. 5 хвилин одна від одної. Коли група прибуде на вихідний пункт, її провідник одержує картку з інструкціями такого змісту: ВПЕРЕД ЧИТАТИ ЦЕЙ БІК. Прочитавши цю картку, шукайте укритих скарбів. Робіть це так, щоб ніхто не здогадався. Не зраджуйте сховків і залишіть все так, як ви це найшли. Всі речі є сховані близько і зазначені виразно числованими картками. Найдіть їх і запишіть пересічну здогадів вашої групи на крапкованих лініях. ДРУГИЙ БІК інструкції. 1/ Скільки цукорців у слоїку? /правильна відповідь буде нагороджена цукорками/.

2/ Скільки горіхів у запечатаній торбинці з целофану? /Хто відгадає дістане горіхи/

3/ Скільки яєць ужито на торт? /Хто відгадає, дістане торт/

4/ Найдіть особу з білою карткою на плечах і запишіть число її черевиків

5/ Скільки слів є на 6-ій сторінці "ГОТУЙСЬ"? /Хто відгадає дістає журнал.

20. У ЗАВОРОЖЕНОМУ ЦАРСТВІ.

Участь: Гніздо.

Новаки, що багато читають про пригоди, вибираються в ліс шукати і собі пригод. Коли зайшли доволі далеко, помічають на дереві такий напис: "ХТО ВІДВАЖИТЬСЯ ВСТУПИТИ ДО МОЄГО ЦАРТВА, ЗУСТРІНЕ БАГАТО ПЕРЕШКОД, А ЯК ТІЛЬКИ НЕ ПОШАНУЄ ТИЖІ В НЬОМУ, АБО ПРОМОВИТЬ СЛОВО, СТАНЕ ЗАВОРОЖЕНИЙ."ЛІСОВИЙ ЦАР". Відважні новаки рішають перейти всі перешкоди, але як же можна весь час мовчати? Як тільки входять до царства зустрічають різні перешкоди: 1/ пройти крізь вузьку кладку, 2/ перескочити рів, 3/ просунутись не доторкнувшись попри два сусідні дерева, 4/ переповзнути попід лину і тп. Біля

кожної такої перешкоди стоїть один лісовий звір, тільки є він наче заворожений, бо тільки котрийсь новак промовить слово, викликує: "БУДЬ ЗАВОРОЖЕНИЙ!" І такий новак стає заворожений /тобто не йде вже далше, а стоїть там до кінця гри/. Після перешкод натрапляють новаци на заворожену поляну, де є багато різних звірів та, прислухуючись до їхніх голосів, проповзують біля них так, щоб їх звірі не помічували. Якщо хтось натрапить на звіря, останній має право такого новака заворожити. Йдучи далше новаци помічають знову великий напис на дереві: "ТУТ ЗВЕРІГАЄТЬСЯ СКАРБНИЦЯ МОГО ЦАРСТВА, ЩО ЇЇ СТЕРЕЖУТЬ ЛІСОВИКИ"; "ЛІСОВИЙ ЦАР". Криївка, що в ній є та скарбниця, обгороджена линвою, а далше досить густо стоять або сидять лісовики та, хоча є день, нічого не бачать /мають зав'язані очі/. Лісовики можуть ловити лише тоді, коли почують біля себе шелест та досягнуть новаків руками. Пройшовши крізь і ту останню сторожу, новаци можуть уже спокійно шукати царської вкарбниці. Виграє той, хто найскорше віднайшов її. Часто вживані знаки для позначення шляху, що ним ідуть учасники: накрити квітку папером, колода серед стежки /або ріща/, два зігнені дерева, зачіплені вітки, завішений камінь на галузці, вибрана земля з-під дерева, розкопана стежка зігнена та приложена каменем трава чи квітка, в'язані вузли на траві, на галузках, стяжки паперу на деревах, кущах, траві і тд.

21. УКРИТИЙ НАКАЗ. Участь: Рій - Гніздо.

Кажемо новацим, що в певному місці, у визначеному просторі терену /найкраще лісовому з густими кущами/ є схований наказ, що його треба знайти й виконати /має бути можливий до виконання одним новацим/. Наказ ховаємо, а ок. 2 - 4 кроки від нього вміщуємо стрілки в його напрямі. Хто знайде й виконає цей наказ? Наказ може бути бережений.

22. ЧОРНОКНИЖНИК У ЧОРНОГОРІ. Участь: Гніздо.

Десь /але в різних місцях/ є ЧОРНОКНИЖНИК і ДОВБУШ. Довкруги Чорнокнижника є назначений круг, а далі назовні другий. У полсі між обома кругами є пси, що ловлять кожного легіня, тільки в зоні між двома кругами. Пси знають цей терен. Ззовні кругів є Довбуш. Довбуш дає легіням питання, вони мають принести від Чорнокнижника відповіді. Якщо легінь неправильно повторить питання Чорнокнижникові, той мовчить і легінь мусить вернутися до Довбуша, що спитати його, яке було правильне питання. Якщо легінь неправильно повторить відповідь, Довбуш посилає його вдруге. Питання й відповіді мусять бути задалегідь приготовані. На легінів треба вибирати старших новаків.

23. ШУКАННЯ ВТІКАЧА. Участь: Рій - Гніздо.

Один іде в ліс /виховник або старший новак/, а всі інші оточують ту частину лісу, де він є. Втікач що якийсь час /напр. кожних 5 хвилин/ видає якийсь звук, або вдарає палицею в пень дерева. Інші мусять його зловити. Втікач може міняти місце. До цієї гри найбільше підходить мало проглядний терен. Втікач вважається зловлений, коли його побачать.

-o-o-o-o-o-o-o-o-o-o-

З Б І Р Н И К Г О Р

З М І С Т :

ГРА /Методичні міркування/

I. Рухові гри		Стор.	
а/ на майдані і в домівці			
	Стор.		
1. Безпритульний зайчик	7	49. Ловля риб	17
2. Біжіть		50. Мисливий і пси	
3. Біле - чорне		51. Обсервація	
4. Боротьба вужів	8	52. Міст	
5. Боротьба з биком		53. Млинський камінь	
6. Боротьба краватками		54. Перегони	18
7. Боротьба півнів		55. Перегони вужів	
8. Боротьба цапів		56. Передування баллонів	
9. Будяк	9	57. Північ	
10. Буря на морі		58. Подай далі	
11. Вага		59. Полеві коники	19
12. Вартовий		60. Поїзд іде через тунель	
13. Верблюд	10	61. Поштар	
14. Верхом		62. Пташник	
15. Відбиванка		63. Сардинки	20
16. Відбивання м'яча		64. Сміливо вперед	
17. Відірвати хвіст		65. Собака	
18. Вовк і ягня	11	66. Опорожни відро	
19. Вуж		67. Стрибуни	
20. Дерев'яний м'яч		68. Тачки	21
21. Деркач		69. Тигри на ловах	
22. Довкола круга		70. Тихше їдеш - далі будеш	
23. Довкруги дерева	12	71. Третяк	
24. Дрібушка		72. Тунель	22
25. Жмурки		73. Хапко	
26. Залізниця		74. Хідлі	23
27. Замкнене коло		75. Ходи за мною	
28. Зачепись		76. Чародій	
29. Заяць в капусті		77. Число	
30. Зелене - червоне світло	13	78. Папка на голові	24
31. Змагання боком		79. Шапка - невидимка	
32. Змагання з нижкою на голові		80. Шишки	
33. Змагання по фанти		81. Шуліка	
34. Змаг з перешкодами		82. Шур	
35. Зміна компасу		83. Ящірка	25
36. Каміння	14	б/ гри на снігу	
37. Карузеля		84. Забери предмет	25
38. Квац простий		85. Крижини	
39. Квітки й вітер		86. Оборона прапору	
40. Кіт і миш	15	87. Пам'ятник	
41. Кіт і пташки		88. Стрільці	26
42. Козак і татарин		II. РУХОВО - ЧУТТЄВІ ГРИ	
43. Компасовий гольф	16	1. Вільне крісло	26
44. Корок у воді		2. Змаг за точки	
45. Кроки		3. Перегони сліпих коней	
46. Линва		4. Петре, де ти?	
47. Лісничий і злодій		5. Пізнай по голосі	27
48. Ловити шапку	17	6. Пригадай спосіб	
		7. Рівновага	
		8. Фальшивий алярм	

	<u>Стор.</u>		<u>Стор.</u>
9. Числення метів м'ячем	27	45. Що це за фігура	34
<u>III. Ч у т т є в і г р и</u>		<u>е/ гри на бистроту</u>	
<u>а/ гри на зір</u>		46. Адреси	
1. Волічка	28	47. Відгадай, хто починає?	
2. Нарисувати хату		48. Два роди сірників	
3. Шукання барв /красок/		49. Добре діло	35
<u>б/ гри на слух</u>		50. Крейда	
4. Вартівня		51. Мистці	
5. Забрати предмети		52. Місто на букву	
6. Зіпсутий телефон		53. Подертий наказ	
7. Знайдеш братчика	29	54. Пожива	
8. Звіринець		55. Хто скоріше?	
9. Кім з ударами		56. Хто я є?	
10. Концерт		57. Цукорок	36
11. Кораблі серед мряки		58. Чотирокутник	
12. Кордонний мур		59. Числення	
13. Лови в ночі		60. Що це за книжка?	
14. Передавання вістки	30	<u>є/ гри на зручність</u>	
15. Перехід кордону		61. Аптикар	
16. Підводні човни		62. Бережи предмет	
17. Підійди найближче		63. Висячий міст	37.
18. Пізнай по голосі		64. Вмілість бабуні	
19. Пізнай по звуці		65. Вмілість kota	
20. Прохожі		66. Втримання рівноваги	
21. Сліпий	31	67. Вхопити паличку	
22. Сліпі вартові		68. В'яжи швидко	
23. Сусіди		69. Горох	38
24. Телефон на віддаль		70. Гра черевиками	
25. Хто це?		71. Дмуханий м'яч	
26. Баба - невидимка		72. Дмухання перця	
27. Шептані накази	32	73. Кидання перстенів	
28. Шукай при співі		74. Кладка	
29. Шукання годинника в кімнаті		75. Кошівка	
30. Шукання годинника під шапкою		76. Мряка на морю	39
<u>в/ гри на нюх</u>		77. М'яч у ведрі	
31. Вовчий нюх		78. Нести торт	
32. Гра Кіма на нюх		79. Паперова гадюка	
33. Крапля		80. Патички	
<u>г/ гри на смак</u>		81. Правила доброго здоров'я	
34. Гра Кіма на смак		82. Роблення вітру	40
<u>д/ гри на дотик</u>		83. Сірники	
35. Вправа дотику	33	84. Яблуко	
36. Дотик і нюх		<u>є/ гри на второпність і комбінацік</u>	
37. Квасоля під кошом		85. Розкинені склади слова	
38. Напис на плечах		86. Розкинені слова	
39. Пізнавання монет		<u>ж/ гри на обсервацію</u>	
40. Розшуки черевиків		87. Будь бистрий	
41. Хто я?		88. Виставове вікно	
42. Чого бракує.		89. Відгадай рекламу	41
43. Хто ти?	34	90. Запам'ятай слід	
44. Шукати товариша		91. Збірач	
		92. Змінд. в. одезі	
		93. Знайди незнайомого	
		94. Іди за слідом	

Стор.

Стор.

95. Обсервація	41
96. Перекреслені букви	42
97. Пізнай приятеля	
98. Рисування слідів	
99. Розшук монет	
100. Розшук предмету	
101. Чия рука	
102. Які предмети на столі?	

з/ Гри на пам'ять

43

103. Вередливий	
104. Відгадати чия рука	
105. Гра Кіма	
106. Гра Кіма в картинах	
107. Книжковий Кім	44
108. Повторювання назв	

й/ Гри на орієнтацію

45

109. Беретка	
110. До води	
111. Електрична хустинка	
112. Компасова змагання	
113. Кравець	
114. Напрями світу	
115. Ніс - підлга -лямпа	
116. Перстень	
117. Пустя - держи	
118. Роби це - роби то	
119. Стрілець	

і/ Гри на швидкість думання

120. Абетка	46
121. Звірі	
122. Зоолог	
123. Лише три слова	
124. Маляр	47
125. Приповідки	
126. Чим корабель навантажений	

ї/ Гри на роздвоєну увагу

127. "Бум"	
128. "Вовк в собачій шкірі"	

4. Розподіл дарунків	49
5. Свистання в крузі	

V. Т Е Р Е Н О В І Г Р И

1. Бранець	49
2. Вдертися до табору	
3. Вивішення прапорця в тверлині	50
4. Два вартові	
5. Два табори	
6. Допомога	51
7. Заховані скарби	
8. Здобування прапору	52
9. Зустріч	
10. Лови	
11. Однолисточковий слід	53
12. Опришки і жандарми	
13. Перенесення наказу	
14. Перехід лінії вартових	54
15. Підходження	
16. Побратими	
17. Склад амуніції	55
18. Слухання руху на дорозі	
19. Сховані скарби	
20. У замороженому цартсві	
21. Укритий наказ	56
22. Чорнокнижник у Черногорі	
23. Шукання втікача	

IV. Р О З В А Г О В І Г Р И

1. Новацька Олімпіада	47
2. Петро кличе Павла	48
3. Подорож літаком	

-x-x-x-x-

-x-x-x-x-

