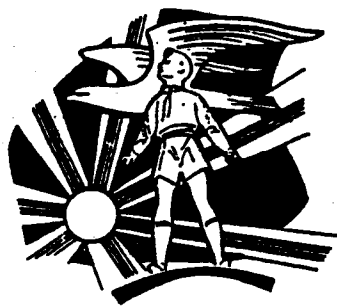


Сірий Орел
Андрій Якубовський



Г Р И з "ВОГНЮ ОРЛИНОЇ РАДИ"

Друге видання



Бібліотека Журналу "Вогонь Орлиної Ради" ч. 16.

Нью Йорк 1968

Сірий Орел АНДРІЙ ЯКУБОВСЬКИЙ

Г Р И З " В О Г Н Ю О Р Л И Н О Ї Р А Д И "

Друге видання

ВСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНІ

COPYRIGHT BY "PLAST", UKRAINIAN YOUTH ORGANIZATION, INC.

Б І Б Л І О Т Е К А В . О . Р . Ч . 16.

1968

НЬЮ-Йорк

1970

У К Р А Ї Н С Ь К И Й П Л А С Т

КОНФЕРЕНЦІЯ УКРАЇНСЬКИХ ПЛАСТОВИХ ОРГАНІЗАЦІЙ

ГОЛОВНА ПЛАСТОВА БУЛАВА

Кадра новацьких виховників "ОРЛИНИЙ КРУТ"

Бібліотека "ВОГНЮ ОРЛИНОЇ РАДИ":

Редакція: пл.сен. Орест Гаврилюк, 900 La Grande Road
Silver Spring, Md. 20903
U. S. A.

Адміністрація: пл.сен. Оксана Кузишин, 50-16, 63rd St.
Woodside, N.Y. 11377
U. S. A.

Випуск ч. 16.:

Сірий Орел Андрій ЯКУБОВСЬКИЙ /упор./:

Г Р И з "ВОГНЮ ОРЛИНОЇ РАДИ", 1968

Друге видання, 1970

Всі права застережені. Відбито офсетом у Нью Йорку.
Наклад 500 примірників.

Printed in U. S. A.

Д о р о г і Н о в а ц ь к і В и х о в н и к и !

Як відомо - гра, це підставовий засіб виховання новацтва. Гру послідовно примінюємо в програмі наших зайнять із дітьми для осягнення нашої мети. Гра вносить запал, радість, змаг, - гра зумовляє фізичний і духовий ріст.

Ми всі добре тямимо улюблені ігри, які ми мали на сходинах ще тоді, коли ми самі були новаками. А пізніше - коли ми самі стали новацькими братчиками, ми залюбки проводили ті самі ігри на сходинах із нашими новаками. І тоді ми почали усвідомлювати собі, яку велику поміч дає виховникові добрий збірник гор.

Якраз минає сім років, від коли Видавництво "Вогонь Орлиної Ради" видало свій перший "Збірник гор для дітей новацького віку" Сірих Орлів: Ореста Гаврилюка й Миколи Світухи. Від того часу довелося цей збірник перевидавати кілька разів, бо запотребування завжди було, а наклад розходився дуже скоро.

Тепер прийшла пора на видання найбільш популярних гор новим збірником. І так Сірий Орел Андрій Якубовський зібрав гри поміщені в поодиноких числах журналу "Вогонь Орлиної Ради" й упорядкував їх в одну цілість. Ці гри видаємо тепер до Вашого вжитку.

Видавництво "Вогонь Орлиної Ради" складає щиро подяку тим усім братчикам і сестричкам та нашим приятелям, які своєю допомогою, чи навіть тільки порадами спричинилися до видання цього збірника. Зокрема щиро дякуємо Сірому Орлові Юрієві Левицькому за переведення мовної коректи.

Бажаємо Вам, а зокрема Вашим новачатам: "ПРИЄМНОЇ ЗАБАВИ!"

у листопаді, 1967.

Видавництво В. О. Р.

З М І С Т

Рухові гри:	Гри на майдані . . .	5
	Гри в домівці . . .	15
Чуттєві гри		19
Теренові гри		22
Змагові гри		26
Розвагові гри		27

І. Р У Х О В І Г Р И.

А. ГРИ НА МАЙДАНІ.

1. КВАЧ ПРОСТИЙ.

Участь: Рій, гніздо.

Одного з грачів вибирається "квачем", від якого всі діти втікають, а квач їх ловить. Кого піймає, доторкнувшись рукою, той вигукує: "Я квач", тоді всі діти втікають від того квача, що їх ловить. Гра триває 5 до 10 хвилин.

2. КВАЧ ПРИСІДКОВИЙ.

Участь: Рій, гніздо.

Це є варіант попередньої гри, а саме: Грач, за яким женеться "квач", щоб урятуватись, - присідає /навприсідки/ і тоді "квачеві" не вільно його ловити.

3. КВАЧ "ДАВАЙ РУКУ".

Участь: Рій, гніздо.

Так, як присідковий квач, тільки замість того, щоб присісти, той, хто тікає, хапає когось із грачів за руку, і тоді "квачеві" не вільно його ловити.

4. КВАЧ З ГАРЯЧИМ МІСЦЕМ.

Участь: Рій, гніздо.

На різних кінцях майданчика малюємо два - три кола і тоді той, за ким женеться "квач", має право рятуватись від "квача" - заскочивши в якесь коло, куди квачеві не вільно входити. Замість того, щоб рисувати кола, можна заздалегідь умовитись, щоб "гарячим місцем" було якесь дерево чи стовпчик, що знаходиться на майдані.

ПРАВИЛА ГРИ "КВАЧ":

- а/ Квачеві не вільно ганятися за кимсь одним.
- б/ Квачеві не вільно стояти біля того, хто присів, взявся за руку чи заскочив у коло. Він мусить ловити все когось іншого.
- в/ Той, хто рятувався від "квача", не може довго сидіти в "гарячій місці", але після врятування зараз вибігає.
- г/ В грі "Квач давай руку" беруться за руки лише двоє. Третього, що до них пристане, квач має право ловити.
- д/ Пійманим є той, кого квач лише доторкнеться.
- д/ Вибігати за межі майдану не вільно. Хто переступить означені межі, той вважається пійманим і стає "квачем".

Гра "Квач" не повинна тривати довше як 10 хвилин. Виховник повинен її переводити на свіжій повітрі, а не в домівці. Уважати, щоб один новак не був квачем за довго. Після гри виховник повинен подбати, щоб новаки не пили води, поки вони зігріті.

5. КУТОЧКИ.

Участь: Гніздо.

Діти стають біля дерева, або накреслених на землі колах. Один з граців, що лишається без дерева чи кола, підходить до того, що стоїть в колі і каже: "Мишко, мишко, продай мені свій куточок!" — "Не продам!" — відповідає мишка, і в цей час діти перебігають і міняються колами, а той, хто був без кола, намагається вскочити в порадне коло. Якщо це йому вдасться, то той, хто лишається без кола, сам починає питатися: "Мишко, мишко..." і гра продовжується як із початку.

Коли тому, що стоїть посередині, довгий час ніяк не вдасться захопити собі вільне коло, тоді впорядник вигукує: "Хата горить!" і тоді всі мусять помінятися колами; в цей час вже легко зайняти одне із звільнених кіл.

Гра триває не довше як 10 хвилин.

Правила гри "Куточки":

а/ Мінятися колами тим, що стоять поруч або через одно коло, не вільно. Можна перебігати не ближче як через два кола.

б/ Не затримуватися в своєму куточку більше як один раз.

Ця гра добре проходить на великій площі, де багато дерев, що є розташовані недалеко одне від одного. Спочатку куточки /дерева чи кола/ треба розмішувати ближче і поступово збільшувати віддаль між куточками.

6. ЦІЛЯННЯ М'ЯЧЕМ.

Участь: Рій, гніздо.

На дереві чи стовпі приціплюється коло. Із визначеної віддалі, напр. 8 до 10 кроків, новачки стараються вцілити в нього м'ячем. Кожний ціляє означене число разів, а виграє той, хто більше разів поцілив.

Цю гру добре переводити на площі, де грають кошиківку /баскетбол/. Новачки із середнього кола ціляють м'ячем у кіш.

7. МУЛЯР.

Участь: Рій, гніздо.

Виховник визначає чотири- до шість-метрову лінію, якою має іти мур. По середині лінії стає "муляр". Усі ніші граці /це цегли/ стають далеко від лінії. На гасло муляра "Цегла!" — всі цегли перебігають через лінію муру на протилежну сторону. Муляр старається зловити цеглу /діткненням/ і ставить її на одному кінці муру. На чергове гасло цегли знову перебігають. Гра продовжується доти, доки муляр не переловить усіх цегол.

Правила гри:

а/ На гасло всі перебігають лінію муру.

б/ Муляр ловить цегли лише на лінії муру.

в/ Вмуровані цегли стоять на своєму місці.

Гра не повинна тривати довше як 15 хвилин.

8. ЗАЙЦІ.

Участь: Гніздо.

Новачки вибирають 3-поміж себе одну або дві собаки і шість до дванадцять зайців. Інші беруться за руки і творять коло. В

середині кола є город, в якому сидять собаки. Ланцюг новаків у двох або трьох місцях розривається і творяться ворота на п'ять кроків завширшки. Через ворота можуть зайці вбігати і вибігати. Мета "зайців" – вбігти в город /по капусту/ і втекти від собак – сторожів. Мета "собак" – не впустити зайців до городу і впіймати тих, що втікають. Гра кінчається, коли всіх зайців переловлено або коли пройшов умовлений час. Гра продовжується, коли новаки, що творили коло, стають "зайцями" і "собаками", а ті, що були зайцями і собаками, творять коло.

Правила гри:

- а/ Діткнений заєць є зловлений.
- б/ Зайці мають право втікати через ворота, бігти попід руки та навіть розривати ланцюг з розгону.
- в/ Ті, що стоять в колі, помагають собакам не випускати зайців з кола.

9. КВІТИ Й ВІТЕР.

Участь: Гніздо.

Новаків поділяємо на дві рівні групи. Кожна група має свої "хатки" на протилежних кінцях майданчика. Віддаль між хатками є 30 до 40 кроків. Одна група дітей – квіти. /Вони тихо називають себе, щоб вітер не почув./ Друга група – це вітер. Квіти збираються в середині майданчика. Вітер наближається до квіток і старається відгадати назву квітки. Якщо вітер відгадає, тоді квітки утікають до своєї хатки а вітер ловить. Кого зловить, той переходить до вітру в полон. Якщо вітер не вгадає, /а він може назвати три квітки/, то обидві групи вертаються на місця і гра продовжується. Так три – чотири рази, після чого групи міняються ролями. Виграє група, що має більше полонених. Гра не повинна тривати довше як 10 – 15 хвилин.

Правила гри:

- а/ Групу квіток ловить вітер /вся група/.
- б/ Зловленою є квітка, що її вітер діткнувся.
- в/ Вітер не може ловити квіток у їх хатці.
- г/ Квітка, що вийде поза межі поля гри, є зловлена.

10. БУРЯ НА МОРІ.

Участь: Гніздо.

Одна група новаків – рибалки, друга – байдаки. Рибалки й байдаки стоять на протилежних сторонах грища. На знак впорядника: "Буря на морі!", рибалки стараються зловити відпливаючі байдаки і прикріпити їх до паля /дерева/. Прикріплюють в той спосіб, що кладуть руки зловленого новака на дерево /камінь тощо/ після чого той мусить триматися "паля". По визначеному часі обчислити, скільки байдаків задержано і прикріплено. Після чого зміна позицій. Виграє група, яка має більше пунктів. Гра не повинна тривати довше як 15 хвилин.

11. ЧАРІВНИК /Лапанка/.

Участь: Рій, гніздо.

Один лапає всіх. Злапаний чекає до кінця гри поза грищем. /Варіант: злапаний стоїть на місці, де його злапано/. Межі площі мусять бути точно визначені. Вибрати чарівника, що його

завданням є злапати якнайбільше грачів. Грачі стараються не дати себе зловити. Останній зловлений стає чарівником.

Правила гри:

- а/ Злапаним є той, кого чарівник доторкнув.
- б/ Злапаний виходить з грища або стоїть на місці, де його злапано.
- в/ Новак, що перебіг межу грища, автоматично стає зловленим, і чарівник має визначити йому місце, де він має стояти.

/Варіант: Вільні грачі можуть освободити своїх зачарованих товаришів тим, що доторнуться їх у хвилині, коли цього чарівник не бачить. Але в цьому випадку чарівником стає той, що був вже два рази зачарований/.

Гра не повинна тривати довше як 10 до 15 хвилин. Після гри вважати, щоб зігріті новаки не пили води.

12. ТИНОК.

Участь: Рій, гніздо.

Діти промовляють або співають:

-Гей, хто буде мені помагати?
 -Гей, хто буде тинок заплітати?
 Наш дідок зажурився,
 Тинок завалився,
 Нема його сліду!
 Не журися, діду,
 Ми будем скакати,
 Тинок заплітати!

Діти стають в одну лаву в віддалі простягнених рук. Той, хто стоїть останній в лаві, після вище поданих слів починає заплітати тин, тобто оббігати, стрибаючи на одній нозі біля кожного новака, спереду одного, а потім ззаду другого. Він оббігає всю лаву так, як у тині обплітаються кілки, як городять тин. Коли дострибає до першого в лаві, то сам стає першим, а останній з лави починає скакати так само. І так, по черзі, всі діти обплітають кілки. Хто не доскочить до кінця, виходить із гри.

13. СТРІЛЬЦІ.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стають 10 до 15 кроків від цілі. Ціль - це пеня дерева, стовп у брамі чи інше. Кожний по черзі кидає тричі до цілі сніговою кулею /раз, а пізніше вдруге - разом шість метів/. Кожний цільний поціл числиться за одну точку. Якщо новак на шість метів добув шість точок, стає мистцем. Хто матиме найбільшу кількість поцілів - цей переможець. Такі самі змагання перевести лівою рукою.

14. ПАМ'ЯТНИК.

Участь: Гніздо.

Новаки розташовуються в різних кінцях майдану в однаковому віддаленні від центру. На декілька кроків від центру з боку кожного роя накреслюють лінію. На гасло кожний новак котить снігову кулю в напрямі центру до визначеної перед центром лінії. Там всі новаки даного роя ліплять свої кулі в одну й котять до центру. Рій новаків, що перший прикотить кулю, намічує плян будови пам'ятника і його виконує при співпраці інших роїв. З хвилиною зібрання всіх куль в центрі доцільним є зробити перерву, під час якої треба перевести іншу гру тощо.

15. ЗАБЕРИ ПРЕДМЕТ.

Участь: Гніздо.

Новаци стають у двох лавах, одна проти другої, у віддалі 10 до 20 кроків. Посередині, між лавами, є накреслене коло. В колі лежить якийсь предмет. На умовлений знак з однієї лави вибігає новак та намагається захопити предмет. Трьох новаків з протилежної лави ціляють в нього сніговими кулями. Якщо новаків вдалося взяти предмет з кола, не будучи поціленим, здобуває для своєї групи одну точку. По трьох — п'ятьох перебігах, лави міняються ролями. Виграє лава /рій/, яка здобула найбільше точок. Гру проводить в теплий зимовий день. Звернути новакам увагу, щоб не збивали твердих куль. В голову ціляти не вільно.

16. ПОЛЮВАННЯ.

Участь: Рій, гніздо.

Учасники гри можуть бігати по докладно визначеній площі /созганка, замерзлий став або добре втоптаний сніг/. Один із учасників, мисливець, стоїть однією ногою на кружку або на куснику дерева, із заокругленими боками. Цей кружок старається він випустити так з під ноги, щоб кружок покотився по льоду і доторкнувся ноги котрогонебудь з учасників гри. Кружка не можна копати, а лише пхати ногою. Грач, що його ноги доторкнувся кружок, стає мисливцем і починає нове полювання на учасників гри, які стараються зручними підскоками оминати одару кружка.

17. ДОВКРУТИ ДЕРЕВА.

Участь: Рій.

Новаци мусять постаратися якнайшвидше скоками на одній нозі обійти кругом пня дерева та так, щоб його не діткнутися /скакати при пні/. Новак, який це успішно зробить, виграє. В змаганнях, ті новаци, що зробити це успішно, змагаються проти себе за перше місце.

18. КОМПАСОВІ ЗМАГАННЯ.

Участь: Гніздо.

Рої стоять рядом перед зазначеною лінією. Число новаків у роях однакове. Проти кожного рою на землі є нарисований компас, з написом "П" /північ/ та зазначеними чертками іншими сторонами світу. Впорядник вигукує якийсь напрям світу, тоді перший з кожного рою підходить до компаса і кладе приготований предмет на компасі, щоб зазначити вказаний впорядником напрям світу. Якщо він правильно поставив даний предмет, заки впорядник дочислить до п'ять, стає за компасом проти свого рою, в іншому випадку вертається до свого рою на його кінець. Впорядник вигукує знову якийсь напрям світу і черговий з кожного рою підходить до компаса і т. д.

Рій, що перший збереться за компасом, виграє. Судді є побажані.

19. ВЕДМІДЬ.

Участь: Гніздо.

При гриші, 40 — 60 кроків довгому і так само широкому, визначається ведмежу "яму", три кроки широку, шість кроків довгу. До граців /гнізда/, що мають прутики, вибігає з "ями" "ведмедиче", крикнучи перед тим: "Ведмідь суне!". Потім гонить за ними і старається вдарити когось /діткнути/ обома руками, зложеними разом. Як тільки йому вдасться когось діткнути, цей стає зараз "ведмедем" і втікає з ведмедичем до ями. Грачі гонять за ведмедем і женуть його прутами. Ведмедича одначе бити не вільно, він недоторкальний.

Ведмідь і ведмедище беріться потім за руки і вибігають з гаври ловити граців. Зловлений є той, кого ведмедище або ведмідь ударить вільною рукою. Він стає ведмедем. По таків ударі втікають всі три, ведмедище і обидва ведмеді. Якщо ведмеді перед вибігом забудуть крикнути: "Ведмідь суне!" ідуть назад в яму. Ведмедем стає кожний, хто вибігає за межі грища.

20. ЗМАГАННЯ БУЗЬКІВ.

Участь: Гніздо.

Перебігти означену площу в якнайкоршому часі і в той сам час зробити якнайменше кроків. Бігти так: Рої стоять у ряді. Перші з кожного рою вибігають, добігають до кінця площі і стають там на визначених місцях. Наступні з роїв можуть бігти, коли попередні з їх роїв вже стоять на струнко. Виграє той рій, котрого цілість зробила найменше кроків. Чергові місця здобувають другі рої по черзі, хто три кроки більше, хто п'ять кроків більше і т.д.

21. ШУКАЙ ЗІ ЗАМКНЕНИМИ ОЧИМА.

Участь: Рій.

Рій новаків стає у ряді. На віддаль шість до вісім кроків на землі положена картонова або бляшана коробка, до якої можна покласти коржик, образок, чи ін. Грачеві зав'язуємо хустиною очі так, щоб він не міг бачити, і даємо в руку паличку чи прутик. Опісля кажемо йому повернутися тричі вліво чи вправо і після того піти в напрямі до коробки і вдарити її паличкою.

Хто поцілить коробку паличкою, виграє те, що в ній сховано. Гра виправляє бистроту та орієнтацію з замкненими очима. Треба добре закрити очі, щоби не можна було бачити коробки.

22. ПРОШУ В КОМІРНЕ.

Участь: Рій, гніздо.

Граємо в рю, у домівці, або на вільному повітрі. На долівці або землі рисуємо малі кола, що їх має бути на одно менше, як є число граччих. Отож коли маємо вісім новаків, на рисуємо тільки сім кіл у більшому крузі. В кожне коло стає один грач, а один залишається зовсім без свого кола — це є комірник. Він звертається до когось що стоїть у колі і каже: ПРОШУ В КОМІРНЕ, але той, що є в колі, не хоче його прийняти й каже: ПРОШУ ДАЛЬШЕ. Комірник мусить іти дальше до другого грача проситися в комірне. Під час того всі інші грачі, що є у своїх колах, міняють свої місця, перебігаючи з кола до кола. Комірник мусить використати нагоду, що якесь коло в часі перебігання буде вільне і стати в те вільне коло. Тоді комірником стає той, що залишається без кола. Ця рухлива гра надається для молодших новаків.

23. ХОДИ ЗА МНОЮ.

Участь: Гніздо.

Грачі стоять у колі тісно один біля другого, звернені очима до середини кола. Перший, що починає гру, стоїть поза колом і, легко дотикаючи плечі одного грача, що стоїть в колі, каже: "Ходи за мною". Діткнений іде скоро в протилежний бік назовні кола, так аж стане перед своїм противником. Тоді вони оба повагом три рази кланяються собі, згинаючи голови, а після третього поклону повертаються скоро назад і біжать до вільного місця в колі, щоби його зайняти. Хто залишиться поза колом, починає гру від початку. Гра весела, коли точно вимагати, щоби грачі докладно тричі кланялися собі, виробляючи зручність у поворотах та швидкість.

24. ПОТЯГ ІДЕ ЧЕРЕЗ ТУНЕЛЬ.

Участь: Гніздо.

Новаци поділені на кілька груп, найменше по п'ять граців у кожній. Групи стоять гусacom в широкому розкроці. Останній грацкожної групи тримає в руці хустку. На знак виховника останній грач згинається, перелазить поміж ногами цілого ряду допереду, там встає і передає хустку назад. Це саме повторяє черговий грач, завжди забираючи зі собою хустку, аж поки цей, що починав гру, знов буде останній. Виграє група, що закінчила гру найскоріше.

25. ЛОВИТИ ШАПКУ.

Участь: Гніздо.

Новаци стоять у лаві в розкроці. Кожний тримає в правій руці шапку. На знак виховника всі кидають свої шапки поміж ноги до гори так, щоб їх знов спереду зловити, не зрушивши при тому своїх ніг із місця. Хто не зловить своєї шапки, випадає з гри. Виграє останній новак.

26. ЛОВЛЯ НА ВЕСЕЛО.

Участь: Рій, гніздо.

Один ловить, інші втікають. Якщо досягне когось, цей мусить негайно придумати інший спосіб ловлення і всі мусять це прийняти. Гра не повинна тривати довго. Після гри діти не повинні пити води.

27. ЗДОБУВАННЯ ДОБИЧІ.

Участь: Гніздо.

На площі величиною 50 x 50 м. /ярдів/ уставляються дві рівні числом групи новаків. Кожна група стоїть поза своєю лінією /границею/ на краю площі. Площа поділена на середині лінією. Тут лежать хустки: це добича. На знак впорядника всі біжать до середньої лінії і стараються здобути якнайбільше добичі. Одному не вільно взяти більше як одну хустку. Виграє група, що здобула більшу кількість хусток.

28. ЛЮДИ ПРАЦІ.

Участь: Рій, гніздо.

Одна з новачок /чи молодших новаків/ має відгадувати, всі інші домовляються, якими робітниками вони будуть. Тоді кличуть новачку, що має відгадувати і кажуть: "Ми були в країні дня". Вона питається: "Кого ви там бачили?" Вони відповідають: "Людей, що працювали". Тоді вона питається далі: "А що вони робили?" У відповідь дівчата наслідують рухами працю домовлених ремісників. Новачка, що відгадує, має назвати даного ремісника і коли вгадає, усі втікають, а вона ловить. Зловлена стає тою, що тепер питається.

29. МІСЯЦІ.

Участь: Рій, гніздо.

Посередині поміж двома лініями стоїть новак /віддаль між лініями 15 до 20 м. - ярдів/. Він викликає назву одного із місяців року. Новаци, що народилися в тому місяці, мають перебігти по полі між двома лініями а новак, що назвав місяць, їх ловить. Зловлений стає його помічником. Гру продовжується, поки не залишиться один новак. Він виграє.

30. ТЕЛЕФОН.

Участь: Рій, гніздо.

Новаци стоять у відкритому колі групами по три до п'ять

дітей, один за одним. Один новак не має пари. Він бігає навкруги кола. Коли легко вдарить останнього новака з якоїсь групи, цей зараз же передає удар як по телефонічному дроті, і він переходить від останнього до першого в групі. Тоді ціла група біжить навкруги кола і уставляється на попередньому місці. Той, що надав старається зайняти місце одного з групи, а той новак, що остався без місця, починає знову тепер надавати. Ця гра підходяча і для молодших новаків.

31. ПЕРЕГОНИ З ПРИРОДНИМИ ПЕРЕШКОДАМИ. Участь. Гніздо.

Дві рівні групи новаків уставляються рядами. На даний знак перші вибігають і мусять в бігу побороти різні перешкоди, прим.: перелізи пліт, перескочити рівчик, перейти по камінцях потік і т.п. Опісля повертаються до своєї групи і вдаряють чергового новака, що знов мусить побороти ті самі перешкоди. Виграє група, що перша закінчила біг.

32. ВІДБИВАННЯ М'ЯЧА.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стають у відкритому колі. Один стоїть в середині кола. М'яч мандрує в колі від одного до другого, не можна нікого пропустити, можна лише змінити напрям, пускати м'яч в одну сторону то в другу. Новак в середині кола старається перехопити м'яч. Тоді на його місце іде той, хто мав останнім м'яч.

33. ПЕРЕГОНИ М'ЯЧІВ.

Участь: Гніздо.

Новаки у двох чи більше колах, рівних числом. На свисток м'яч мандрує колом від одного до другого. Коли дійде назад до першого, він кличе: "ГОТОВІ!" Виграє група, що перша покінчила перегони.

34. М'ЯЧ З ПРИПЛЕСКОМ.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стоять у колі. Один в середині має м'яч. Він кидає м'яча до одного в колі. Той перед зловленням має плеснути в долоні. Опісля відкидає його тому, що всередині. Якщо не сплесне в долоні або не зловить м'яча, або сплесне коли м'яч кинений не до нього, тоді він сідає на землю і так довго сидить, поки хтось інший не зробить помилки. Тоді той сідає, а він знову бере участь у грі.

35. ВОРОТА В КОЛІ.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стоять у відкритому колі лицем до середини кола, в розкромці. Посередині стоїть один з м'ячем і старається кинути м'яч через ворота, у розкромці одного, що стоїть в колі. Новак, до якого був спрямований м'яч, в останній хвилині підскоком стуляє ноги так, щоб м'яч відбився від ніг і не перейшов через ворота. Коли м'яч перейде через ворота, власник воріт іде до середини кола, а той, що в середині, залишає своє місце та стає в коло. Тоді гра продовжується від початку.

36. ЗМАГАННЯ М'ЯЧІВ.

Участь: Гніздо.

Дві рівні групи новаків стоять напроти себе у віддалі 20 м.

/ярдів/. Кожний має малий м'ячик. По середині площі є великий м'яч. Від середини по обох боках у віддалі п'ять м. /ярдів/ є границі груп. Новачки почерзі ударами своїх м'ячиків стараться докотити великий м'яч поза границю противної групи.

xxxxxxxxxxx Група 1.
 -----5 м. /ярдів/-----Границя групи 1.
 10 м. 0 м'яч
 -----Границя групи 2.
 5 м. /ярдів/
 xxxxxxxxxxxxxx Група 2.

37. МИШОЛОВКА.

Участь: Гніздо.

Діти поділяються на дві рівні частини. Одна група утворює коло: це пастка на миші; друга стоїть за колом: удає з себе мишей. Діти, що стоять колом, починають ходити то в один бік, то в другий і разом промовляють:

Як ці миші надоїли,
 Розвелось багато їх,
 Все погризли, все поїли,
 Як би виловити їх.

Стережіться мишенята,
 Доберемося до вас,
 Мишоловки ми поставим,
 Переловимо всіх вас.

Після останніх слів діти підносять руки догори, а миші вільно пробігають попід руки в різних напрямках. Після сигналу керівника гри – руки опускають і мишоловку зачинають. Коли впіймають визначену кількість мишей, гра кінчається.

38. МИСЛИВЕЦЬ І СОБАКИ.

Участь: Гніздо.

З поміж гравців одного вибирають "мисливцем". Усі інші – це звірі. Вони розбігаються по майдані, межі якого визначені. "Мисливець" стає посередині, підкидає і ловить тричі м'яч, після чого цілиться м'ячем у ноги одного з гравців. Якщо не вцілить, то бере м'яча і знову цілиться, аж поки не вцілить. Після того цей граць стає собакою і відзначається пов'язкою на руці. "Мисливець" цілить в середину майдану і в кого вцілить, той стає собакою. "Собаки" є тільки до помочі "мисливцеві".

Правила гри:

- а/ "Мисливець" цілиться тільки з середини майдана, де для нього малюють кружок, з якого він не виходить.
- б/ "Собаки" не мають права цілитися безпосередньо в "звірів", вони лише допомагають "мисливцеві" подаючи /перекидаючи/ йому м'яч.
- в/ Цілитися можна тільки в ноги.
- г/ Вибігати "звірям" за межі майдана не вільно, бо інакше вони стають собаками.

39. СОВА.

Участь: Рій, гніздо.

На крає площі рисується на землі коло – це гніздо сови. Один учасник гри – це сова, всі інші – це метелики. Коли провідник гри скаже "ДЕНЬ", тоді всі метелики розбігаються по площі, розмахуючи раменами, немов крилами. Коли ж провідник скаже: "Ніч настає", то всі метелики стають непорушні в тій позі, в якій були. Тоді вилітає Сова на лови, вона ходить, повільно,

розмахуючи руками. Як тільки хтонебудь із метеликів порушиться, сова підбігає до нього, бере за руку й відводить до свого гнізда. Коли провідник гри скаже знову "ДЕНЬ", сова мусить відлетіти до свого гнізда, але вона вже тоді не може вхопити ні одного метелика, що вже знову почали рухатися.

40. ШПУЛЬКА НА ШНУРОЧКУ.

Участь: Гніздо.

Учасники творять круг. Один стоїть в середині круга. Учасники держать руки за плечима, а в руках тримають шнурок. На шнурку є насилені три шпульки. Учасники гри пересувають шпульки по шнурку з рук до рук, а той, хто посередині, має відгадати, хто має шпульку в руках. Коли відгадає, то міняється місцем.

41. ОХОРОНА ЗАМКУ.

Участь: Гніздо.

Три палиці перев'язані посередині, уставлені на землі, як триніжок. На триніжку стоїть великий м'яч: це замок. Коло замку стоїть сторож. Довкола замку є нарисоване велике коло на землі. За колом стоять всі учасники гри. Учасники мають м'яч. Передаючи м'яч з рук до рук стараються виминути сторожа й поцілити в замок. Сторож відбиває м'яча, щоб охоронити замок. Хто розіб'є замок /переверне триніжок/ стає сторожем.

42. ПЕРЕГОНИ.

Участь: Рій, гніздо.

- З багатьох варіантів перегонів-змагань, подаємо три:
- а/ Два новачки беруть поміж ноги один довгий патик, стоячи лицем до себе. На знак біжать до мети. Переганяються рівночасно три - чотири пари.
 - б/ Два новачки стають лицем до себе чолом до чола і тримають між чолами малий м'ячик. На даний знак мають добігти до мети, не згубивши м'ячика.
 - в/ Новачки стають в два ряди. Перший новач зав'язує собі на нозі хустку. Його сусід розв'язує і зав'язує на свою ногу. Виграє ряд, який перший закінчить в'язання хусток.

43. БИТВА БАЛЬОНАМИ.

Участь: Рій.

Члени роя стають у великий круг. Кожний надуває свій бальон та прив'язує ззаду до пояса. На знак впорядника, кожний старається розбити якнайбільше бальонів. Гра закінчиться, коли залишиться один цілий бальон. Виграє новач, що розбив найбільше бальонів.

44. ЗЛОВИ ДЗВІНОЧОК.

Участь: Рій.

Один новач має на шиї дзвіночок. Всі інші новачки мають зав'язані очі. Вони мають зловити того, хто має дзвіночок. Той з дзвіночком втікає. Дзвіночок має цілий час дзвонити. Коли його зловить хтось, відбирає дзвіночок, а дає хустку до зав'язування очей.

45. ДЕСЯТЬ КРОКІВ.

Участь: Рій.

Один новач є ловець. Йому зав'язують очі. Він стає по середині круга. Тоді обкрутившись три рази, всі інші розбігаються, а він кричить: "стій". Всі мусять стати. Тоді він іде в одному напрямі десять кроків. Як подорозі когось зловить, то зловлений стає ловцем.

Б. ГРИ В ДОМІВЦІ.

46. ПРАВИЛА ДОБРОГО ЗДОРОВЛЯ.

Участь: Рій, гніздо.

Рої новаків знаходяться в одному кінці кімнати. Виховник розкидає в деякій віддалі на землі, в залежності від кількості новаків, купочки помішаних букв, які, зложені разом, дадуть правило доброго здоров'я, напр. чисте тіло, свіже повітря і т.п. На гасло кожний рій підходить до купочки букв, уложеної проти нього, і намагається якнайскоріше уложити дане правило.

47. ПОШТАР.

Участь: Рій.

Новаци укладаються, як показано на рисунку. Кожний стає в колі проміром одного кроку. Кола віддалені від себе на п'ять кроків.



Один до чотири — це новаци, що репрезентують міста України. Новак у середньому колі, це поштар, який зачинає гру розмовою:

-Везу пошту!

-Звідки?

-Зі Львова /для прикладу/

-Куди?

-До Харкова!

Тоді Львів і Харків міняються місцями, а поштар старається зайняти одне з вільних місць. Коли це вдалося йому, він прибирає собі якусь назву українського міста, а новак, що залишився без місця стає поштарем, і починає гру наново.

48. АПТЕКАР.

Участь: Рій.

Матеріал: дві пляшки: одна велика, одна мала. Учасники гри беруть до рук більшу пляшку, в якій знаходиться вода, й стараються наповнити меншу так, щоб ні одна капля води не впала поза пляшку.

49. АДРЕСИ.

Участь: Рій, гніздо.

Новаци творять коло. Один з них одержує картку від впорядника, на якій написані деякі питання з обсягу пізнання місцевини, в якій перебуває, напр. вказати найближчу пошту, станицю поліції, шпиталь, пожежну сторожу, і т.п. Питання нумеровані. Новаци передають один одному картку. Нараз впорядник викликає число питання. Хто має картку — відповідає. За добру відповідь одержує точку. Хто матиме найбільшу кількість точок, виграє.

50. ВЕРЕДЛИВИЙ.

Участь: Рій, гніздо.

Братчик показує чотири — п'ять рухів, згл. гримасів, напр.:

- а/ Зробить плаксиву міну,
- б/ Діткнеться за вухо,
- в/ Покаже язик,
- г/ Обернеться на одній нозі,

Після того каже котромунебудь з новаків вивести це все в такому порядку, як це він показав. Хто помилиться, відпадає.

51. ПЕРЕРІЗАТИ ШНУРОК.

Участь: Рій.

Яблуко, цукорок, або щонебудь інше висить на висоті понад головою новака. Один новак з зав'язаними очима одержує ножиці та йде з віддалі 10 кроків, стараючись перерізати шнурок. Дозволено йому три рази різнути. Не вільно дотикатися руками. Коли предмет впав, його бере новак, що перетяв шнурок. Тоді вішається черговий предмет і вибирається чергового грача.

52. СІРНИКИ.

Участь: Гніздо.

Рої сидять чи стоять лавами. Біля кожного роєвого лежить коробка із рівним числом сірників у кожній коробці /10 - 20/. На гасло, роєві виймають по одному сірникові та подають далі. Сірник мандрує з рук до рук аж до кінця лави. Останні новаци з лав складають сірники до коробок.

Виграє рій, що швидше переложить сірники. Коли грати цю гру з одним роєм, то поділити рій на дві групи.

53. ПІДЖМУРКИ НА МІСЦІ.

Участь: Рій.

Кожний грач вибирає собі місце біля якогонебудь предмету, напр. стола, крісла, і т.д. Йому не вільно відходити від нього. Одному з новаків зав'язують очі. повертають ним кількакратно і він іде шукати того, "що погано поводитьсь". Жаден із грачів не повинен зрадитися, де він є. Щоб викрутитися від сліпця, грачам дозволяється кружляти, присідати, тощо, з умовою, що вони дотикаються вибраного предмету. Інакше уважатиметься їх як таких, що покинули місце, і вони виходять із гри. Діткнений новак стає сліпцем.

Гра повинна тривати не довше, як 10 до 15 хвилин. Не допускати, щоб один новак за довго був сліпцем, а по двох, трьох хвилинах, якщо він ще нікого не діткнувся, замінити його другим новак.

54. СЛІПНИЙ СТІЛЕЦЬ.

Участь: Рій.

На землі лежить предмет. Один з грачів стає при ньому й відміряє вісім кроків від нього, в якунебудь сторону. Другий новак, зав'язує йому очі, повертає ним кілька разів і відступає на бік. Сліпий стрілець іде в тому напрямі, в якому думає знайти предмет, має стати перед предметом, і пруютом, що його дістав до руки, має вдарити предмет згори.

Підчас шукання за предметом ніхто з новаків не сміє йому нічого підказувати. Новак може вдарити три рази.

55. В'ЯЖИ ШВИДКО.

Участь: Гніздо.

Рої стоять рядами побіч себе перед зазначеною лінією. Проти роїв у віддалі 10 кроків, знаходяться впорядники з мотузком в руках. На дане гасло перші з роїв біжать до впорядників і зав'язують плоский вузол, біжать до своїх роїв на кінець, й подорожі ударом об долоню чергового новака, дають йому змогу бігти і розв'язати вузол. І так біжать чергові новаци, зав'язують, то

розв'язують вузли, аж до останнього. Рій, якого члени виконали це завдання швидше, виграє. Гра роями або групами в численніших роях. Групи однакові числом. В'язання мусить бути правильне. Не вибігати передчасно через зазначену лінію.

Гру може виховник переводити щойно тоді, коли всі новаки вже навчилися в'язати плоский вузол.

Відміна: Кожний новак по черзі прив'язує свій мотузок до мотузка братчика й попередніх в один великий мотуз, а потім по черзі його розв'язують.

56. КАРУЗІЛЯ.

Участь: Гніздо.

Новаки уставляються парами в круг /два співосередні кола/. Обидва круги крутяться в протилежних напрямках. На першій свист кожний з другого круга добігає своєї пари. Пара, що спізнилася, стоїть в середині круга продовж чергової гри. Гра не повинна тривати довше як 10 хвилин.

57. ВІДГАДАЙ, ХТО ВОДІЙ.

Участь: Рій, гніздо.

Всі сидять колом. Один новак виходить з кімнати. Тоді умовляються /або впорядник назначає/, хто буде показувати рухи, які всі інші новаки наслідуватимуть /удари в долоні, показування пальцем в сторону того, який відгадує і т.п./ Приходить зізовні новак, йде до кола й старається відгадати, хто є водієм гри, який час до часу міняє рухи. Якщо вгадав, сідає на місце водія, а він виходить з кімнати, щоб відгадати чергового водія.

Не дозволяти, щоб новак, який відгадує, задовго чекав. І він має право відгадувати три рази, або дві хвилини. Коли не відгадав, сідає, а водій виходить із кімнати.

58. НАПРЯМИ СВІТУ.

Участь: Рій.

Нарисувати коло й зазначити на ньому напрями світу. Кожний учасник гри стає на зазначеному напрямі світу, обличчям до середини. Один новак зі зав'язаними очима стає в середині кола, обличчям звернений до півночі.

Впорядник викликає два напрями світу, напр. захід - південь /пізніше: Північний схід - південний захід, чи якийнебудь інший/. Новаки, що стоять на визначених напрямках, міняються своїми місцями тихо, щоб їх не вказав рукою новак зі зав'язаними очима. Новак, на якого правильно вказано рукою, йде до середини.

59. КОЗАК І ТАТАРИН.

Участь: Гніздо.

На середині кімнати лежить якийсь предмет. Під двома протилежними стінами два рої, - козаки і татари. Один козак і один татарин стають недалеко предмету і козак виконує різні рухи, а татарин мусить їх наслідувати. В певному моменті козак хапає предмет і втікає до своїх. Якщо татарин подорозі не зловить козака, сам попадає в ясир. Потім козаки й татари міняються ролями. Виграє група, що взяла найбільше противників в ясир.

60. ПЕС.

Участь: Рій.

Братчик вішає по середині кімнати на нитці цукерок, на висоті, що мусить бути пристосована до кожного новака зокрема.

Цукерок повинен бути один цаль /2,5 см/ над головою новака, коли є місце розігнатися. Коли ні, то повинен лише доторкатися голови новака. Новак має підскочити, та вхопити зубами цукерок. Виграє новак, що вхопив цукерок або зірвав його з нитки.

61. ЩУР або ПІЙМА.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стають вколо. Виховник, що стоїть у середині кола, крутить мішечком на шнурку довкола себе так, щоб мішечок летів над самою землею там, де стоять новаки, які підскакують, щоб мішечок їх не зачіпив. Вдарений мішечком, новак виходить із гри. Останній виграє і займає місце виховника в середині кола.

62. КАРУЗЕЛЯ.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стають вколо, подаючи собі руки. По середині кола лежить м'яч. Коло крутиться якнайскорше, при чому кожний новак тягне ціле коло до себе і у висліді воно зрушується з місця. Коли хтось зачепить м'яч, випадає з гри. Виграє останній новак.

63. ЛАНЦЮЖОК.

Участь: Рій.

Учасники сидять в крузі. Один починає гру і говорить якесь слово - іменник. Його сусід з правого боку має сказати інше слово, що починається на останню букву попереднього слова, /стіл-ліс/. Коли другий не найшов відповідного слова, тоді третій дає відповідь. Хто три рази не дасть відповіді, перестає брати участь у грі. Виграє той, що залишається останнім.

64. МІСТА І РІКИ.

Участь: Рій.

Учасники сидять у крузі. Один починає гру й каже голосно своєму сусідові з правого боку назву ріки /Дніпро/, сусід має сказати йому назву міста положеного при названій ріці /Київ/, а наступному новакові каже назву іншої ріки /Дністер/. Отже кожний учасник гри відповідає сусідові зліва, а питається сусіда зправа. Якщо хтось став і не вмів назвати міста чи ріки, всі учасники рахують вголос до 10. Коли до 10 він не відповість, виходить із гри.

ІІ. Ч У Т Т Є В І Г Р И.

65. НА ЗУСТРІЧ.

Участь: Рій.

Одному з новаків подають усі інші руку. Після цього зав'язують йому очі, та знову подають руку. Новак із зав'язаними очима повинен дотиком пізнати того, хто подав йому руку. Впорядник уважає, щоб не було зайвих жартів.

66. ДОБРЕ НЮХАЙ.

Участь: Рій.

Кожний новак почерзі розпізнає за допомогою нюху шість або більше предметів, речовин, які приніс впорядник. Виграє той новак, що найбільше розпізнав.

67. РОЗПІЗНАЙ ТА ЗАПИШИ.

Участь: Рій.

Впорядник подає кожному новакові шість, доволі часто вживаних речовин /розчинів/, які мовчки, за допомогою смаку, новак має розпізнати, а пізніше записати. Новак, що розпізнає, запам'ятає і запише найбільше речовин, виграє.

68. УДАРЯЙ СВОЄЧАСНО.

Участь: Рій, гніздо.

Новаци сидять за столом та швидко вдаряють почерзі п'ястком по краю стола. Не приспішуючи ударів, хто вдарить швидше, як ударив його попередник, той виходить із гри. Виграє той, хто залишився останнім.

69. ХТО Я?

Участь: Рій, гніздо.

Одному з новаків зав'язують очі. Вказаний впорядником новак говорить: "Хто я?" Новак із зав'язаними очима повинен сказати ім'я цього новака, або описати, як він виглядає. Виграє той, хто пізнає більше новаків.

70. ВОВЧИЙ НЮХ.

Участь: Рій.

Хусточка, пересочена рідиною зі сильним запахом. Хто з новаків скоріше знайде хусточку, заховану на визначеній площі /невеликий терен; в домівці, із зав'язаними очима/, той виграє.

71. ЛИШЕ ТРИ СЛОВА!

Участь: Рій.

Гравці /рій новаків/ і один слухач /новак/ стають побіч. Братчик подає якусь відому пісню, яку 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 заспівав більше слів, або робить довгі перерви між співом, відпадає із гри, а на його місце приходять слухач, і гра продовжується.

72. ФАЛЬШИВИЙ АЛЯРМ.

Участь: Рій, гніздо.

На шнурку на висоті два — три метри /ярди/ повісити обруч, в середині якого висить дзвіночок. Новаків поділити на дві групи, з яких кожда уставляється п'ять метрів /ярдів/ по обох боках

завішеного обруча. Новаки кидають м'ячиком то з одної сторони, то з другої через обруч так, щоб не заторкнути дзвінка. За кожний правильний мет через обруч група дістає дві точки, а якщо дана група три рази підряд не попала взагалі через обруч, відіймається одну точку. Виграє група, що в означеному часі здобула найбільше точок. Змаг можна переводити також у формі індивідуального суперництва.

73. ПРИДУМАЙ СПОСІБ.

Участь: Гніздо.

Новаки стоять у двох рядах на визначеній лінії. У віддалі 20 метрів /ярдів/ знаходиться мета, до якої кожний почерзі має добігти і повернутись назад, одначе в відмінний спосіб від всіх інших. На приклад: перший може бігти, другий скакати на двох ногах, третій на одній нозі, четвертий рачки і т.п. при чому не вільно повторяти способу бігу. Виграє ряд, що закінчив змаг першим. Гра вимагає швидкого думання і зwinности.

74. БУДЬ БИСТРИЙ.

Участь: Рій, гніздо.

Провідник ховає певну кількість листків двоякого роду дерев, відтак ділить рій на дві групи /легше переводити з гніздом/. Кожда група має свого провідника. На даний знак всі починають шукати заховані листки. Хто з учасників відшукає листок, дає умовлений знак своєму провідникові, а цей забирає листки. Котра група швидше вишукає більше листків, - виграє. Ховати треба стільки родів листків, скільки є груп.

75. ПРИПНЯТИЙ ПЕС.

Участь: Рій.

Пес - новак із зав'язаними очима стоїть біля великого стола, доторкаючись його одною рукою. Інші новаки стоять теж довкола стола /того самого/ і також доторкаються його одною рукою. Рук не вільно відривати від стола. Завдання пса є зловити когось із граців, що тоді стає псом. Хто відірве руку від стола відпадає з гри. Це є лапанка, при якій новаки дуже розгріваються, тому треба переводити цю гру дуже коротко.

76. КОТИ ТА МИШКИ.

Участь: Рій.

Братчик покаже новакам як витяти з сірого паперу силуетки мишей природньої величини. Мишок потрібно на одну менше як учасників гри. Братчик збере всі виконані мишки. Коли учасників гри немає в кімнаті, братчик укладає мишки на видному місці в тіні хатніх предметів, тоді кличе котиків. Коти прибігають і кожний старається знайти і зловити одну мишку. Новак, що не знайшов мишки, бо для нього не стало, програє і відпадає із гри. Число мишок зменшується на одну і гра продовжується. Накінці лишається одна мишка і два котики. Виграє новак, що знайде ту мишку.

77. КОРАБЛІ СЕРЕД МРЯКІ.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки, поділені на кілька груп, є кораблями, 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 якнайскорше, орієнтуючися по голосі капітана, який викликає назву корабля. Виграє корабель, що перший приплив до пристані.

78. ПОВТОРЮВАННЯ НАЗВ.

Участь: Рій.

Новачки стоять навколо стола. Перший каже своєму сусідові зліва назву якогось українського міста. Цей додає до того ще одну і переказує далі. Так гра продовжується довкола стола, при чому кожний новачок повторює всі почуті назви і додає ще одну свою. Коли хтось випустить одну назву випадає з гри. Назви, що їх подали гравці, що випали не повторюються, а тому кількість назв час до часу зменшується. Виграє той хто залишиться останнім.

79. КОНЦЕРТ.

Участь: Рій.

Впорядник дає кожному новачкові назву якогось звіряти чи птаха, якого голос новачок повинен наслідувати. На знак виховника новачки дають концерт, наслідуючи голоси даних звірят. На черговий знак всі стараються записати звірят, яких вони пізнали. Вислід точується, і виграє новачок який здобув найбільше точок.

80. НАРИСУВАТИ ХАТКУ.

Участь: Рій.

На п'ятьох понумерованих картках паперу рисується хату, з тим, що кожний рисунок відрізняється чимсь від інших /напр.: одно або два вікна, форма даху, брак комина і т.п./. Виховник дає новачкам оглянути рисунки на протязі пів хвилини, опісля новачки рисують точно з пам'яті такі самі рисунки в тій самій черзі.

81. ЗМАГАННЯ ОПОВІДАЧІВ.

Участь: Рій.

Один з гравців щось оповідає. На знак виховника, /навіть в половині речення/ мусить перестати, а найближчий його сусід ліворуч мусить негайно продовжувати оповідання. Цікавий буває кінець. Гра розвиває бистрість, фантазію та красномовство.

82. ШУКАННЯ ГОДИННИКА.

Участь: Рій.

Новачок зав'язує собі очі хустиною. Перед ним кладуть годинник. Новачок мусить пальцем /звисока, без шукання напощки/ доторкнутися до цифербляту.

Це дуже добра справа слухової орієнтації. Переважно показують гравці заблизько.

83. УЧИТЕЛЬ.

Участь: Рій.

Новачки сідають навколо учителя. Він питає новачка назву птаха на букву "С" і швидко числить до 10. Коли запитаний вчасно не відповів, стає вчителем. Запити можуть бути різні.

84. УГАДУВАННЯ ЗВУКІВ.

Участь: Рій.

Всі затулюють собі очі, а керівник грою вдаряє якимнебудь предметом об стіл. Новачки вгадують, який то був предмет. Керівник грою може відвернутися від гравців, але затулювання очей є доброю справою для плекання сили волі й володіння над собою та привчає до чесної гри.

III. Т Е Р Е Н О В І Г Р И.

85. ПОБРАТИМИ.

Участь: Гніздо.

Новаци поділяються на дві групи /червоні та сині/. Червоні з хустками на голові мають між собою полоненого побратима, провідника синіх. Сині мають хустки заткнені за пояс. Вибирається якесь вихідне місце для гри. Обі групи розходяться в протилежних напрямках, аж поки братчик не свисне раз. В місці, де застав їх 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 як 10 кроків від полоненого. Сині затримуються також на перший свист, і обдумують плян акції, - визволення побратима. Коли братчик свисне два рази, сині починають наступ з ціллю віднайдення червоних, показання їхнього табору провідникові, та проведення його до табору, бо лише провідник може визволити свого полоненого побратима. Якщо провідникові вдасться недіткненому дійти до полоненого, він може свobodно його розв'язати і відвести 50 кроків від табору. Перед тим він дає знак синім зібратися і відвести під охороною його з побратимом до вихідного місця. За границею /50 кроків від ворожого табору/ червоні можуть напасти на синіх і не допустити до виведення полоненого. Тоді починається боротьба, в якій кожен, хто стратив хустину, вважається "забитим".

Правила гри:

- а/ Сині і червоні до часу визволення полоненого провідником, "забиваються" діткненням. Спир вирішується розходом в протилежні сторони, 10 кроків, та продовжуванням гри.
- б/ "Забиті" виключаються з гри до самого її кінця. Для них мусить бути наперед призначене збірне місце.
- в/ Сині можуть жертвувати розвідників, щоб не допустити до забиття провідника.
- г/ Гра кінчається коли:
 - 1/ Провідник синіх визволить свого побратима, і відведе до вихідного місця, або
 - 2/ Червоні забивають провідника синіх, заки він визволить побратима, або
 - 3/ Котрась одна сторона заб'є всіх противників.

86. ДВА ТАБОРИ.

Участь: Гніздо.

Новаци поділені на дві групи: червоні і сині, що відрізняються іншими кольорами стяжки на рукаві і окремими прапорцями. З кожною групою мусить іти один виховник. Партії розходяться в протилежному напрямі, на свисток затримуються і улаштовують свої табори. Прапорець затканий на доступному місці і три сторожі поставлені у віддалі не менше п'ятьох метрів /ярдів/ від прапорця.

Кожний грач одержує якесь доручення, записане на папері, яке він ховає при собі. На даний провідником гри знак, групи починають наступати, з ціллю знайти табір противника, захопити ворожий прапор і передати доручення виховникові в тому таборі.

Правила гри:

- а/ Кождий грач, що подорозі зустрине свого противника, може забити його діткненням.
- б/ Зловленого забирається негайно до власного табору, де обшукується його за дорученням. Час обшукувань — одна хвилина. Якщо доручення до того часу не знайдено, в'язень може вільно відійти, і не може бути переслідуваний, поки не віддалиться на 30 кроків. Якщо доручення знайдено, віддається його виховникові, а в'язень залишається в полоні.
- в/ Якщо прапорець вихоплено з табору, гра кінчається. В іншому випадку кінчається, якщо всі члени одної чи другої групи, передали доручення або були взяті в полон.
- г/ Вислід гри точується в залежності від кількості переданих доручень, відібраних доручень і здобуття прапору.
- г/ Прапорець вважається здобутим, коли він є в руках новака, що не був зловлений.

87. ОБОРОНА ПРАПУРА.

Участь: Рій, гніздо.

Прапорець встромлено в сніг. Гурт ділиться на два табори, оборонців і наступаючих. Оборонці оточують прапор, а атакуючі докруги них в певній віддалі. Обидва табори готують снігові кулі. На знак виховника починається гра. Поцілений кулею виходить із гри. Атакуючі стають переможцями, якщо кількість поцілених оборонців буде двічі більша як втрати атакуючих. Найдовший час забави — 10 до 15 хвилин. Якщо до того часу жоден воюючий табір не переможе, гніздовий проголошує оборону непереможною або атаку невдатною. Не робити твердих куль. Не вільно ціляти в голову.

88. ЗАПАМ'ЯТАЙ СЛІД.

Участь: Гніздо.

Рій "А" сідає так, щоб рій "Б" міг оглядати черевки його членів продовж одної — двох хвилин. Потім один з рою "А" перейде по снігу так щоб ніхто з рою "Б" цього не бачив. Згодом гніздовий викликає по черзі кожного новака з рою "Б" і цей має пізнати, хто з рою "А" зробив даний слід.

89. РИСУВАННЯ СЛІДІВ.

Участь: Рій, гніздо.

На вилазі знаходять слід. Стараються по змозі якнай докладніше нарисувати його. Вони можуть йти за слідом так довго, поки не знайдуть докладної відбитки. Першою пробю рисуння слідів повинно бути рисуння відбиток своїх черевиків на снігу.

90. ІДИ ЗА СЛІДОМ.

Участь: Рій.

Іди за слідом людини, чи тварини, і старайся вяснити її дію. /не йти по слідах, а побіч слідів/.

91. ЗНАЙДИ НЕЗНАЙОМОГО.

Участь: Гніздо.

Один з новаків робить слід ногами так, щоб ніхто цього не бачив. Всі інші оглядають цей слід. На деякий час притягається увагу новаків до чогось іншого. Протягом цього часу прилучується до них і новак, що робив сліди. Тоді впорядник посилає новаків перейти в різних напрямках, звертаючи увагу, що цей слід знайдуть між зараз зробленими слідами. Новаци мають цей слід віднайти, та вказати того, хто цей слід зробив.

92. ЗДОБУВАННЯ ПРАПОРЦЯ.

Участь: Гніздо.

Найбільш відповідним місцем для гри є лісок з негустими кущами. На визначеному терені гри відмічується якась дефінітивна лінія, /стежка, дорога, рів, і т.п./, що є границею поміж ворожими територіями. Новаків поділяється на дві групи, які обирають собі своїх комендантів і кожна група приблизно 100 кроків від границі на висоті одного 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 у випадку погоні за противником. Решта грачів ховається у терені і на даний знак виховника старається дістатися неспійманим до ворожого прапорця, відчепити його і винести поза границю ворожої території. Шойно тоді прапорець вважається здобутим.

Приблизно 15 кроків від границі кожна група має свій табір полонених. Оборонці можуть взяти противника до полону лише на своїй території, зірвавши стяжку, якою перев'язана права рука кожного грача. Полонені мусять постійно перебувати в таборі полонених і лише звідтам можуть бути визволені. За одним разом, один грач може визволити лише одного полоненого діткненням його, при чому вони обоє відходять безпечно поза границю і можуть брати дальшу участь в грі. Визволеному з полону комендант прив'язує нову стяжку.

Перед початком гри треба відрізнити грачів груп якимись знаками, що є легкі до спостереження. Коли у визначеному часі жодна група не здобула прапорця, виграє та, яка має більше полонених.

Правила гри:

- а/ Не виходити поза межі терену гри.
- б/ Полоненим є той, кому зірвано стяжку із рукава, яку зберігає той, що її зірвав.
- в/ Підчас здирання ниток не битися.
- г/ Не займати ні визволеного ні визволителя.
- г/ Гра починається і кінчиться на знак свистка чи сурми.

93. ЗАХОВАНІ СКАРБИ.

Участь: Гніздо.

Провідник ховає в траві паперові кульки у віддалі одного – двох кроків одну від другої, однак так, щоб їх можна було зблизька побачити. Грачів поділяється на три групи, з яких кожна розкладає в терені табір і виходить на розшуки скарбів. Кожна група мусить відрізнитися одна від другої. Коли новак знайшов місце, в якому заховані скарби, повідомляє про це свою групу, однак так, щоб не зрадити місця комунедубь з груп противника. Скарби треба забрати також тоді, коли ніхто з груп противника не бачить. Однак новак може взяти лише одну кульочку, і мусить в руці занести її до свого табору. Скарбу не вільно ховати денебудь при собі. Ворожі грачі можуть зловити тих, що несуть скарб до свого табору діткненням руки, але лише під умовою, що в даний час вони самі не мають в руці скарбів. Тоді можна відібрати скарб від забитого і пробувати занести його до свого табору. Грач, який має скарб, може боронитися лише втечею. Грачі, що не мають в руках скарбів, не можуть себе взаїмно вбивати. В кожному таборі скарби повинен приймати один з виховників. Один новак може приносити скарби кілька разів. Виграє група, що здобула найбільше скарбів і втратила найменше грачів.

94. ВИВІШЕННЯ ПРАПОРЦЯ У ТВЕРДИНІ.

Участь: Гніздо.

Терен гри порослий кущами й молодняком. Новаків поділяється на дві групи, з яких кожна будує собі табір, у віддалі 200 метрів /ярдів/ один від другого. Табір повинен бути не більше 10 метрів /ярдів/ у промірі і його границі докладно визначені камінцями чи патиками. Кожна група залишає двох новаків на сторожі свого табору, а решта, заткнувши свої хустки за пояс і взявши в руки патики, ідуть здобувати табір противника. Завданням обох груп є дістатися до ворожого табору, заткнути в землю патик і повісити на ньому свою хустку. Коли два ворожі собі гравці зустрінуться в терені, один одного може забити, вирвавши йому хустку за пояса. Хустки не вільно прив'язувати до пояса. Гравці, що завісили свою хустку в ворожому таборі, не можуть бути забитими, однаке можуть забивати інших ворожих гравців в терені. Вартові біля обох таборів мусять чимось виразно відрізнитися від всіх інших гравців, бо їх не вільно забивати.

За забиття кожного ворожого гравця, група дістає одну точку, а за ввішення кожного прапорця у ворожому таборі п'ять точок. Гра кінчається після умовленого часу. Виховники мусять весь час бути в терені, пильнуючи придержування правил гри і збираючи забитих гравців.

95. УТЕЧА З ВОРОЖОГО ПОЛОНУ.

Участь: Гніздо.

Назначити жовтою хусткою одно дерево: це місце, де збираються всі втікачі. Довкруги цього дерева у великому крузі стоять вартові. Кожний вартовий має зазначену площу, на якій йому вільно ловити втікачів. Це може бути віддаль між певними деревами чи кущами, або просто нарисований легко на землі круг. Вартовий мусить доторкнутися втікача, тоді втікач мусить сісти, де йому скаже вартовий.

Якщо більше, ніж половина гравців, пройшли небезпеку, вони виграють, коли ж вартові переловили більше, ніж половину втікачів, виграють вартові. Цю гру можна перевести як нічну теренову гру, тоді дерево мусить бути освічене, і гру переводити лише із старшими новачками від років 10 до 11.

96. ВІЙНА.

Участь: Гніздо.

Учасників гри поділити на дві групи, "армії". Перша армія дістає на правий рукав синю опаску - це українці, друга армія дістає на правий рукав опаску іншої краски. На знак впорядника армії наступають одна на одну пробуючи при зустрічі на границі здерти стяжку свого противника, але так, щоб не згубити своєї. Забиті сідають там, де їх забито, і очікують кінця гри. При кінці гри можна відмічати поодиноких новаків за особливі вчинки та тих, що зловили найбільше ворогів.

IV. З М А Г О В І Г Р И.97. ПЕРЕГОНИ ВУЖІВ.

Участь: Гніздо.

Новаків поділяється на групи по шість граців. Кожна група вибирає собі провідника. Групи стають з провідниками напереді вряді на вихідній лінії. Віддаль між поодинокими групами повинна бути не менше трьох кроків. Коли виховник скаже: "ДО ЗМАГАНЬ ГОТОВІ!" – всі новаци присідають і беруть свого попередника руками за ноги, безпосередньо понад черевиком. На свисток кожна група старається якнайскорше дорачкувати до мети, однак так, щоб не розірвати вужа. Лише провідник може для вдержання рівноваги дотикати руками землі. Мету треба зазначити, залежно від вправності новаків, у віддаленні від 15 до 30 кроків, або можна дати завдання долізи до мети і повернутися назад. Виграє група, що, не розірвавши гусениці, перша осягне мету.

98. ПЕРЕДУВАННЯ БАЛЬОНІВ.

Участь: Рій, гніздо.

На підлозі, у віддалі 10 до 15 кроків, позначено дві лінії, на яких стоять новаци, звернені лицем до себе. Два граці, що стоять напроти себе, є одним паром. Виховник кладе на підлозі перед кожним грацем одного ряду малий надутий бальончик. На знак всі граці присідають, опираються руками на підлогу, і на руках та ногах рачкують вперед, дмухаючи на бальончик і стараються таким способом посувати його вперед. Коли бальончик доткнеться до партнера напроти, він котить його в той сам спосіб назад.

Бальончика не вільно дотикати. Виграє пара, що перша закотила бальончика в обі сторони.

99. ПІЛЬНІ КОНИКИ.

Участь: Рій, гніздо.

Кілька груп новаків по шість до вісім граців в кожній, стають на визначеній прямій лінії. У віддалі 15 кроків позначено мету. Перший грац кожної групи тримає між колінами малий м'ячик. На знак виховника всі вони скачуть на обох ногах до мети і назад так, щоб м'ячик не впав на землю. Черговий грац кожної групи перебирає м'ячик і гра продовжується. Коли б м'ячик впав комунебудь з-поміж колін, треба його підняти, повернути назад на вихідну позицію і починати гру від початку. Виграє група, якої граці перші повернуть до вихідної уставки.

V. РОЗВАГОВІ ГРИ.

100. ХТО Я Є?

Участь: Рій, гніздо.

Два гравці виходять поза круг. Братчик називає прізвище двох відомих осіб /можуть бути історичні постаті/, що їх написано наперед на картках. Гравців покликається назад, і кожному з них прикріплюється на плечі одна картка. Кожний з них бачить картку свого товариша, але не бачить своєї. Тоді вони сідають проти себе, і починають розмову стараючись зі слів, сказаних товаришем довідатися прізвище на своїй картці. Говорити голосно й виразно, щоб всі чули. Не підповідати.

101. ЩО ТО ЗА КНИЖКА?

Участь: Рій, гніздо.

Новачки поділяються на читачів та книжки в однаковому числі та сідають на протилежних сторонах стола. Росвий є бібліотекарем. Назву книжки вибирає собі сам новачок та зголошує секретно бібліотекареві. Кожний читач почерзі прохає бібліотекаря про дозвіл на прочитання книжки. Новачок вибирає одну з книжок, яка розказує йому зміст. Під кінець "книжка" ставить читачеві питання: "Що то за книжка, та хто її написав?"

Якщо читач не знає її назви й автора, переходить на сторону книжок. Якщо книжка не вмє розказати змісту, переходить на сторону читачів. Коли гра продовжується, бібліотекар закриває бібліотеку. Виграє група, по стороні якої більше учасників гри.

102. РОЗПОДІЛ ДАРУНКІВ.

Участь: Гніздо.

Новачки сидять в крузі. В праву сторону говорить один одному до вуха, що він йому дарує. Потім говорить в ліво, що той має з тим подарунком зробити. Кожний почерзі говорить, що йому подаровано, й що він має з тим подарунком зробити. Часом можуть вийти веселі історії, напр. з жабкою танцювати.

103. МІСТО НА ЛІТЕРУ.

Участь: Рій.

Один з учасників гри підкидає м'яч. Той, що піймав, повинен сказати місто України на умовлену перед тим букву. Хто своєчасно не скаже назви, виходить із гри. Хто залишиться останнім виграє.

104. ХТО СКОРІШЕ?

Участь: Рій, гніздо.

Всі новачки на гасло записують шість рік або міст України. Хто написав віддає картку, згл. записаним впорядникові. Хто напише скоріше виграє. Гру можна давати на різні речі, як визначні українські мужі, знані українські церкви, багатства Україні і т.п.

105. КНИЖКОВИЙ КІМ.

Участь: Рій.

Гра для роя старших новачків. Положити на столі 6 - 10 книжок так, щоб видні були їх назви. Новачки стараються запам'ятати ці назви під час дво-хвилинного пригладання до них, потім записати.

106. ВІЗИТІВКИ.

Участь: Рій, гніздо.

Кожний новачок даного рю одержує карточки, на кожній виразно

написані прізвища гетьманів. На гасло укладають візитівки у хронологічному порядку. Котрий рій найскорше уложить, виграє.

Відміна: Замість візитівок, образки з постатями гетьманів.

107. ЧИ ПОТРАПИШ?

Участь: Рій.

На патик довжиною около три стопи /один метер/ прив'язати на дво-стоповому /60см/ шнурку металеве коліщатко, дещо більше проміром, як шийка пляшки, що стоїть на кріслі. Котрий новак, який стоїть за лінією /шість стіп - 2 метри/ у визначеному часі, попаде коліщатком на пляшку більше разів.

108. ІСТОРИЧНІ ОСОБИ.

Участь: Рій.

Це є ускладнена гра "квач-давай-руку". Перед грою кожний новак дістає ім'я князя, гетьмана, письменника, поета, або визначної особи з найновіших часів. Кожна група імен мусить мати паристе число. Щоб охоронити себе перед квачем, два новаки з одної доби, мусять зловити себе за руку. Новак, що забувся і подав руку перший кому іншому, вважається за зловленого, й стає квачем. Щоб новаки краще орієнтувалися, можна написати імена на карточках і причіпити новакам. Квач бере картку зловленого або його ім'я.

109. СЛАВНІ МІСТА.

Участь: Рій.

Новаки стоять у дві лави, лицем до себе. Кожний новак в одному ряді дістає назву славного міста. Кожний новак у другому ряді дістає слово або кілька слів, що кажуть, чим яке місто славне. Впорядник викликає місто. Новак виступає вперед. Тоді з другої лави має виступити новак, що знає щось про це місто, і це сказати. Якщо новак не виступить до п'ять секунд дістає ризику. Якщо виступить новак і скаже щось неправильно про дане місто, також дістає ризику.

110. ІМЕНА.

Участь: Рій.

Новаки стоять у крузі. Впорядник кидає малий м'ячик до одного з новаків і каже одну букву. Новак має зловити м'ячик і сказати три імена власні /хлоп'ячі чи дівочі/, що починаються на ту букву. Новак тоді кидає м'ячик до другого новака і каже іншу букву. Кожний новак може дістати чотири хрестики, коли він зловить м'ячик, і скаже три імена. Якщо новак кине м'ячик задалеко або за близько, або скаже таку букву, на яку нема імени, він дістає ризику за кожду свою помилку. При кінці гри впорядник відчитує, хто скільки здобув точок чи рисок. Імени повторяти не можна. Якщо скажемо новакам говорити лише по одному імені, то можемо гру продовжити.

111. ІДЕМО ПОЇЗДОМ ДО ...

Участь: Рій.

Один новак іде до табору і бере з собою потрібний виряд. Всі новаки шепчуть йому до вуха, чим вони хочуть бути, /наплечник, стрій/. Новак, що вибирається в дорогу, викликає почерзі свій виряд. Викликаний новак залишає свою криївку /крісло чи зазначене місце/ і стає за подорожуючим, беручи його за бедра. Почерзі подорожуючий викликає цілий свій виряд і новаки творять поїзд. Поїзд іде довкруги площі чи домівки, а коли подорожуючий

назва місце – кінець своєї подорожі, новаки розбігаються до своїх криївок, а подорожуючий їх ловить. Зловлений стає подорожуючим і гра продовжується.

112. ЛІСНИЧИЙ В ЛІСІ.

Участь: Рій.

Лісничий виходить в ліс на полювання. Всі інші новаки є "звірами". Кожний звір має зазначену свою криївку. Коли лісничий виходить в ліс, звірята виходять із своїх криївок і йдуть за ним. Новаки мусять наслідувати хід звіра, якого вони представляють. Раптом лісничий обертається і біжить напроти звірят. Звірята втікають до своїх криївок. Лісничий мусять зловити звіра ще перед криївкою. Зловлений стає до помічі лісничому. Гра кінчається, коли лісничий переловить всіх звірів. Виграє новак, що його зловлять на самім кінці.

113. ТРИ СЛОВА.

Участь: Рій.

Учасники стають вколо, братчик посередині. Братчик каже три слова і чекає, хто з учасників зложить речення із цих трьох слів. Неправильні речення відкидати, за правильні давати точки. Напр.: ми, сонце, парк – відповідь: Коли сонце світить, ми ідемо до парку.

114. М'ЯЧ ІЗ КОЛА.

Участь: Рій.

Нарисувати на землі коло проміром 25 до 30 стіп /8 – 10 метрів/. Один стає в середині кола з м'ячиком. Всі інші стають на обводі кола. Кожний охороняє просмик між собою і своїм сусідом з права. Той, що в середині старається вибити м'яч з кола, а грачі стараються затримати палицями. Коли грач не встигє відбити м'яча і м'яч опинився поза колом, він іде досередині. Виграє той, що мало або й зовсім не був всередині.

115. ШУКАЄМО ЗНАКІВ.

Участь: Рій.

Мала група дівчат іде означеною дорогою, яких 100 до 150 метрів /ярдів/. На цій дорозі залишає зірні знаки щоякийсь час. Всі ці знаки вони записують на картці /зрушений камінь, колода, зломана гілка/. Після 10 хвилин ідуть за ними другі і шукають цих змін та слідів. Вони скоро записують, які зміни вони запримітили. Накінці порівнюють з карток, які і скільки змін вони викрили і чи правильні.

116. ТИГР.

Участь: Рій, гніздо.

Дівчата стоять у відкритому колі. Подають собі м'яч в різнім напрямку і в різний спосіб, – можна качати по землі чи кидати. По середині бігає тигр і старається зловити м'яч. Коли зловить м'яч, тоді за тигра іде дівчина, яка остання мала м'яч.

117. ЛОВИ НА ТРИНІЖКУ.

Участь: Рій, гніздо.

На визначеній площі бігають пари, які мають хустиною прив'язані ноги. Кожна пара має троє ніг. Дві ноги поодиночі, а одну ногу з двох ніг до себе злучених. Двох ловців стоять на границі грища і м'ячем стараються збити триніжних. Поцілені мусять полжитися на землю. Гра продовжується, доки на площі не залишиться одна пара. Ця пара в черговій грі стає ловцями.

118. ЗАБОРОНЕНА БУКВА.

Участь: Рій.

Учасники гри сидять в колі. Один з учасників вибирає, котра буква буде заборонена. Її не вільно буде вживати в відповіді. Братчик ставить по одному питанні кожному учасникові гри. Він підбирає такі питання, щоб у відповіді вжити заборонену букву. Виграють новачки, які завжди давали добрі відповіді.

119. СКЛАДИ ТРИ СЛОВА.

Участь: Рій.

Кожен новачок дістає коробку чи ковертку з однаковою кількістю букв, розкладає їх на столі, щоб міг їх добре бачити. Братчик каже якісь три слова, і на даний знак всі починають їх складати із своїх літер. Виграє той, хто перший склав.

120. ДРУКАР.

Участь: Рій.

Новачки вибирають друкаря, відчислюючи словами І. Франка:

"Книги морська глибина,
Хто в них пірне аж до дна,
Той хоч труду мав досить
Дивні перли виносить."

На кого впаде останній склад, той "друкар". Всі інші новачки причіпають собі на грудях поодинокі букви. Друкар уставляє новачків так, щоб їх букви творили якесь слово чи речення. Опісля відвертається. Тоді букви починають свобідно бігати. Коли ж друкар знов стане лицем до них, всі мають устатитися на свої місця. Ті, що не стануть на своє місце, поки друкар дочислить до трьох, програвать.

121. ПЕРША І ОСТАННЯ БУКВА.

Участь: Рій.

Учасники стають у крузі. Братчик задумує якесь слово, але каже новачкам тільки першу й останню його букву. Новачки, які вгадують це слово, підходять та шепчуть його на вухо братчикові, або записують у свої записники. Виграють новачки, які вгадали це слово. Тому, що можуть бути більше слів, які починаються і кінчаються на ту саму букву, зачисляємо новачкам і те, коли вони запишуть якесь інше слово, котрого перша і остання літера такі самі.

122. ПРОТИЛЕЖНОСТІ.

Участь: Рій.

Новачки стоять у крузі. Братчик каже якесь слово. Його сусід має сказати слово, що означає щось протилежне до того, що сказав братчик. Напр.: Чорне - біле, день - ніч і т.п. Коли новачок скаже добре, то його сусід далі продовжує гру. Коли не знає відповіді виходить із гри. Вдруге грається так, щоб ті, що говорили перші слова, тепер мали сказати протилежні. Виграють ті, хто останеться до кінця.

123. КЛИЧКА.

Участь: Рій.

Граємо після якоїсь розповіді чи гутірки. Братчик назначає якісь дві групи слів, що приходили в цій розповіді чи гутірці. Це може бути ось хоч би зброя "Січових Стрільців" і "Битва на Маківці", коли говорилося про Січових Стрільців. Ці групи слів позначаємо числами. Новачки повинні їх запам'ятати. Тоді розбігаються по площі, а один новачок ловить. Торкнувши рукою котрогось новачка, каже: "Кличка ч. 1" або "ч.2". Доторкнений каже кличку. Якщо не знає її, виходить з гри.