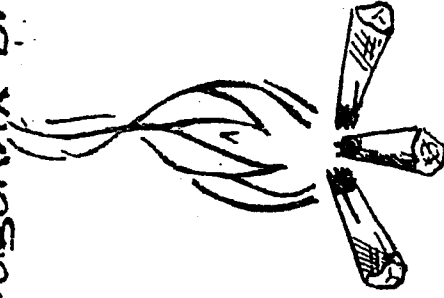


СОЮЗ УКРАЇНСЬКИХ ПЛАСТУНІВ  
UKRAINIAN SCOUTS ASSOCIATION

2

ВФГФНБ,  
ФРАМФ  
РАДИ

НОВАЦЬКИХ ВИХОВНИКІВ



МЮНХЕН  
1 9 6 2

# М У Д Р І С Т Ь С І Р О Г О Р І А.

## СХОДИНИ

Сходини новаків, один із частіших видів новацьких занять, це для новаків цікава, різноманітна гра, якої канву творить гутірка, розповідь, настрій надає пісень, а інші елементи урізноманітнюють, поглиблюючи ступінь інтенсивності веденої гри.

Сходини це вирізок сірого будня новака. Сходини незалежних за своєю побудовою — це зайняття в собі гармонійна цілість, яка творить одне зведено у великому ігровому ландшафту того чи іншого року і місця переведення.

Сходини можуть творити вартісну цілість тоді, коли її складові елементи щодо часу і щодо чергування відповідно укладаються й коли одна провідна думка проходитьиме вдовж цілої цілої композиції. Одною з передумов цінності сходин є отже визначення мети. Навіщо собі попередити сказати яку думку хочемо зрозуміти під час сходин пізніше пригадаємося і до того, як ми це здійснюватимемо. Оттоді то в першу чергу думатимемо про тему. Наприклад, метою наших сходин — підготовка до складання завдань вступу під час вивчення якої необхідно з'ясувати новакам два питання: 1. хто такі новаків, та коли він буде доорим новаком. 2. що таке гурт, підтримуючи при цьому важливість гуртового життя. Цих питань не можна накреслити новакам в одних сходинах. Тому нашу мету в цьому випадку реалізуватимемо під час двох сходин із тим, що кожна з них матимуть ще підтримку мету.

Добраємо відповідні теми і переводимо в життя наше завдання про гуртове життя, можемо взяти як канву для переведення цієї теми казку "Зимівля звірів" і на ній мережимо продуманий взір із застереженням, щоб там не було жодних моралізувань. Дуже часто всячі пояснення тільки замотують розуміння справи.

Напевно по першеденні таких двох занять з новакими, коли вже говоритимемо їм текст завдань, новаків приймуть його вірно й даватимуть влучні пояснення, як доказ розуміння завдань вступу до УПН. Основними елементами, що входять у склад сходин є гра, гутірка// розповідь/, а допомогуть їм майстервання, необхідна частина сходин, інсценізування, розв'язування загадок, розказування веселих анекдотів, танцювання, тощо.

Гутірка — це розповідь казки, оповідання про героїв, ютрий діалог, чи про яку несебудь важливу діяку подію. Образовість, драматичність, акція виступу оповідання, при відповідному технічному вмінні передати цей твір новакам — це передумова успіху. Час тривання розповіді не більше 15 хвилин. Дуже розказувати на початку занять. Розповідь — казка сходин, на якій мережить впорядник прощаний взір. Гарний взір буде, якщо він матиме певні природності, гармонійності/естетичності/ і доцільності. Природність ставить вимогу пов'язувати заняття з життям, з дійсністю і є протиставленням до штучності й абстрактності занять. Доцільність залюбки в темі й меті сходин, гармонійність в першу чергу — в конструванні сходин. До цього всього долучається надзвичайно важливе питання про оформлення сходин. Важливе отже, щоб відповідні гри, майстервання тощо якимсьбудь способом пов'язувалися з канвою і творили єдність думки, почувань, дії та форми. Пов'язування поодиноких елементів не важке. Тримачи уваги і зусилля думки, а напевно та чи інша гра, приборе інший вид і послужить до реалізації того чи іншого завдання. Для доцільності з'ясування справи: треба добирати із оповідання факту, як основу до гри, якої мета і форма однозвучні з метою й формою, яку згідно з планом необхідно провести.

Наведені думки вказують на необхідність відповідного добору розповідного матеріалу та на спосіб їх використання.

Гри — різні щодо форми і змісту проводимо на сходинах. Одні з них мають характер рухливий і служать нам до розривання заслужаних у казку хит новаків, інші розвивають чуття/змісл/. Ще

казки насагал драматичні і з живою акцією, тому надаються до інсценізування. Попереднє розізнавання казки - передумова інсценізування її, для якого не потрібно майже жодної підготовки, все необхідне приготують новачки. Вони вилло характеризують одною- двома прикметами- синоніми на ту чи іншу дійову особу. Для цього служать різні підручні предмети, чи зроблені з підручного матеріалу набори, чи відповідні руки або уклад рук, ніг тощо. Байвік полскень та втручань вюрдника не потрібно і по змозі їх значаїменше, бо вони лише утруднюють як новачкам з цій інтересній грі. Новакам залишити по змозі якнайбільшу свободу й ініціативу. Інсценізацію проводити лише раз на сходинок, навіть тоді, коли вона не вдалася. Інсценізація не повинна тривати занадто довго, щоб на цьому не терпіла цілість сходунок. Інші елементи влітаємо для урізноманітнення заняття, пам'ятаймо, щоб також був відповідний час призначений на це і щоб завагало часу ці справи не заохрили. Дуже часто витрачається час на підготовку до імпрез, яку приводиться часом сходинок. Тодки до імпрез можна також підготовляти на сходинок, одначе їх треба дуже вміло до влітати в програму сходунок. Імпрези - це вільна всієї роботи, а не лише доривочне виконання гри, танку, чи чого іншого.

Особливу увагу треба звернути на відкриття та закриття сходунок, які в поведові сходунок є межовими стовпами. Фректівне відкриття забезпечує поведову усніху в переведенні заняття. Воно надає відповідний тон, створює відповідну атмосферу, яка виповнитиме визначений цим організований дозвілля проміжок часу. Саме відкриття повинно складатися зі вступного обрядку, привітання та перевірки прилности. Вступний обряд мого бути різний та одначе в стилі сходунок. Він вказує на те, до час їхнього незорганізованого звичайного дозвілля закінчився, що вони входять у світ орминої казки, де форму визначає до деякої міри згаданий обряд. Рівно ж до сходунок треба достосовувати привітання. Не мусить то бути привітання "Готуйсь"; може бути інше,

інший поділ можна брати до уваги: то за силою крику- крикливі і безглузді, - за кількістю учасників у грі - індивідуальні і гуртові. При доборі гор треба пам'ятати про наростання додоскладности/ від простих до складніших/ та про їх призначення/ що мають розвивати/, а врешті, про всебічність розвитку/розвиток усіх частин чи всіх частин тіла/. - На сходинок обов'язково проводити більшу кількість гор і то по змозі різнородних.

Ці сходинок - необхідна складова частина сходунок, без якої не повинно бути ніяких заняття. Бадьора, жава пісня, з точки зору соціальної, важливого виховного фактор. Пісня спроможна зосередити увагу всіх, може надати всім одного танку, витворюючи при тому відповідний настрій. Тому треба співати пісні веселі, бадьорі, до швидко-жмуєть побуджують до дії, підносять творчий настрій, а обмежити репертуар тужливих пісень, що обнижують творчу спроможність дітей. Із пісенника новачків виключити янацькі пісні.

В а й с т р у в а н я - Для новачків цікаве дуже заняття. Вони люблять майструвати, вони хочуть саміти вислід майстрування. Пов'язуємо цей дуже важливий елемент сходунок із гуртвом та грою.

Майстрування заохрає багато часу, тому предмети, що вимагають для їх виконання більше часу, як наприклад, 30 хвилин, радше зачати, показуючи, як треба робити й доручити їм дома, самостійно, без чужої допомоги закінчити. Інші предмети треба в цілості виконати на сходинок. Цю можна було з успіхом провести майстрування, необхідно попередити, що всі новачки мали потрібні знаряддя, а в першу чергу ніж, голку, нитку, тощо. Преперед треба повідомити новачків, щоб подумали про відповідний матеріал для даного майстрування.

С а м о д і я л ь н и й т е а т р / інсценізація/ це скомплікована дія новачків. Вона вимагає підготовки /мімічні гри, майстрування/. Діти люблять бути акторами, це відповідає їхній психіці, бо вони мистці. На сходинок є можливе проведення інсценізацій казок, оповідань тощо. Наші народні

5.

якщо вони, наприклад, бавляться у звірів. Одначе привітання те чи інше мусить на сходинах обов'язково бути. Те саме можна сказати щодо перевірки присутніх. Та сухим переключком, відчитання присутніх пора вже зкінчити. Треба доирати інших способів перевірити. Якщо по одному приходять на сходинах, то може кожній по черзі відразу з хвилиною входу на призначене місце зробити відповідний знак у книзі відвідувань, що займає своє місце у хроніці роля. В іншому випадку підирати інших способів. Ці три елементи обов'язково входять у програму відкриття. Можна ще іншими способами збагатити його та вони не повинні уснагднювати та переобтяжувати часове відкриття. Закриття сходин це чергова мета, що говорить про те, що час новацької гри закінчився, що новак повинен іти додому. У програму закриття повинно обов'язково входити: повідомлення про час і місце чергових сходин, повідомлення, якщо повинні принести хліб зі собою на чергові сходинах, привіт і кінцевий обряд. Цей останній може та інші не мусить бути такий, як початковий. Він є мірилом вартости сходин за оцінкою новаців. Від нього залежатиме кількість учасників чергових сходин.

Устаді поодиноких елементів незвичайно важливий у побудові сходин. Сходинами схоплюємо як цілість: вони повинні мати якусь композицію, в основі якої лежать мета та тема, а межовими стовпами - відкриття та закриття.

Насувається тепер питання про уклад поодиноких елементів. Є декілька принципів, за якими будемо сходинами:

1. Елементи сходин укладаємо відповідно до труднощів у сформованні й до нагуги заінтересування. Складову частину сходин найтруднішу щодо сприйняття і прведення, краще змішувати з першої частини, з уваги на здатність дітей найкраще зосередити увагу на початку заняття. Цю частину змичайно обубас гутірка.

6.

2. Вігновий уклад елементів, за яким чергується рух із безружком, крик зі спокоем, дубоє вступлення із дубовим безділлям, втом з відпочинком.
3. Різноманітність та багатство елементів.
4. Відповідний розподіл часу на поодинокі елементи.

Згідно з цими принципами будемо заняття, в якому по відкритті, де новак звичайно стоить, сидить і слухають розповідь ~~збавляк~~ /10-15 хвилин/. Безруж і тиша чергуються з рухом і галасом, тому на порядок приходять гра, рухова гра, багата в різні переживання /5-10 хвилин/. Розбавлені, усміхнені обличчя заспокоюються і сидять до праці, до майстрування. І знову гра, якщо ще не було - новацька, тобто на чуття, інсценізація, загадки, пісня відповідна до теми і врешті закриття. Нехай не жахас впорядника велика кількість точок, записаних у час складання шляху, тільки щоб згаданий шлях можна було зреалізувати.

Декілька практичних висновків: перше - це шлях, написаний на картці чи в книзі роля. Важко уявити собі, щоб можна було провести добрі сходина без шляху. Не думасмо, одначе, що шлях мусить бути досконалий. Він таким бути не може, бо масмо до діла з живим матеріалом, що діє і творить, тому і для їхньої ініціативи треба в шляні також углядити час. Насувається питання, чи можна зміняти шлях, якщо бачимо, що він зле побудований або чи можемо кращій краще перевести ту чи іншу точку в іншому місці, чи з уваги на більшу логічність, чи природність ходу заняття. Назагал треба додержуватися визначеного шляху, визначеного часу в цілому і щодо поодиноких точок. Якщо бачимо, що сходина побудовані не цілаво і є змога перевести краще, рішуче треба зміняти. Пам'ятаймо, що частих змін шляху не повинно бути. Це вказує на те, що даний впорядник не вмів планувати. У шляні зазначити час тривання сходин /який може коливатися від 1-1,5/ та місце заняття, найкраще поза домівною. Дехто нагале зарез на погоду. Шлянуємо під кутом гарної погоди та все треба бути пригтованим, тому кожний впорядник має в запасі гри й оповідання.

Більшні угляднімо також необхідні до переведення заклять речі. Матеріал повинні знайти новачки на луці ці чи полі, а незалежно від того, кожний новачков, язаний мати при собі папір і олівець, ніж, голку з ниткою. Одночасно сходини важкі до переведення. В першу чергу можна проводити їх із новачками, що вміють бавитись. Тому впорядники повинні зазначити своє місце від сходин із різноманітними програмами/ та мета заклять мусить бути/ й повинні переходити до односторонніх сходин.

Передумовою успіху сходин є дбайлива підготовка. Як довго підготовлялись? Стільки, скільки може впорядник пожертвувати вільного часу на це. Від підготовки залежить темп сходин. Воно повинно бути не зашвидке й незаповільне. Зашвидке темп не дає змоги новачкам те чи інше відповідно пережити і вносить небезпеку побіжності, недокладності в роботі. Заповільне й темп загрожує того, що новачки нудьгуватимуть. Тому ми не можемо дати їм на заняттях зайвої вільної хвилини. Новачки виховники повинні обговорювати на сходинах ланки впорядників свої цілі, повинні обмінюватись своїм досвідом, який збирається головно тоді, коли зіставляємо собі план і вивчення, подумані закляття й вислід. Тоді належно укладання справді вартісних програм не натрапимо на труднощі.

C.T.

## ПРОГУЛЯННЯ

### МАРШ

Як сонце виכותиться на обрії і залле світлом свіжій траві, зеленій лісі і полі, ти і твої хлопці у добре вищених черевиках з уважно зібраними вирядом у наплечниках, заспівають весело: "Тра-ра, тра-ра, тра-ра, в похід пора!" ти і ці-ле гніздо помитесь в напрямку лісу на прогулянку.

Ти знаєш, що головна точка прогулянки - це велика теренова гра, гра, в якій напружені всі змісли, в якій між зеленими кущами, на світлих полянках або під старими деревами твої новачки виправлятимуть та перевірятимуть свою зарядність,

обережність, бистрість і чуйність. В напруженій тишині, ляслячи кожний шест, вони здобуватимуть порожні зачаровані твердині, чабульські значки, переноситимуть тасми накази крізь ряди вартівників, визволятимуть Братів з полону, оооронятимуть свої старби.

Але, щоб могли провести теренову гру, треба прийти туди, в лісі чи на полі, треба прийти на місце гри. А дістатися з дому чи з міста на місце гри це є ціль і завдання маршруту.

Як же ти повсідеш твій рій поміж передміськими хатками, крізь села та мільними доріжками туди, на місце призначення? Як саме будеш провадити марш?

Смерту ти хочеш! щоб тебе хлопці у час походу слухали. хочеш, щоб вони були здисципліновані. Тому може твій рій піде рівним кроком у гарно вирівняних рядах. Так, уміння підпорядкувати свої рухи команді, хр та рукам загалу - це є теж один із видів дисципліни. Тому треба, щоб новачки вміли іти в ногу.

Але уяви собі, що станеться, коли ти своїх хлопців пустив з лави й вони підуть та бігатимуть навколо тебе юрбою. Тоді тебе послухають справді тільки ті, здисципліновані новачки - новачки, котрих для того, щоб поводитись чепно, не треба замикати в клітку, до її творять рівні ряди, в яких не вільно ні вийти, ні говорити.

А ти хочеш, щоб твої новачки були справді здисципліновані. Тому ти не поведеш їх уставкою, бо в ній панує тільки зовнішня дисципліна, а підеш вільним гуртом, який свобідно, доорівільно підпорядковува-тиметься своєму провідникові, бо його поважає, й розуміє, що в кожній спільноті хтось є відповідальний за всіх і тому треба його слухатись.

Тільки там, де ти побачиш небезпечку, яка може новачкам грохити, там де йдуть швидко авта, де не вільно ні кроку зійти зі стежки, там ти їх постав у ряди й накаж вони вчаться свої рухи підпорядковувати наказам.

Всі йтимуть вперед і в кожного пована в серці горілим цікавістю, що буде далше. Очікуванн чогос цікавого прискорюватиме їхню ходу. Кожний у цьому

добре дивився і все знав, лтав. Цілий рік напружено вдивлятиметься в обрій і провірятиме товариша.

Дули тую лісом, твої новачки почують дивне кленотіння. Ти скажеш їм, щоб вони відповіли криком диних народів. Сам ти глянеш на годинник і усмінешся, бо прогулянка йде добре, за плягом. Ти потім збереш усіх новачків разом під шумом і розкажеш їм, що там, звідки було чути стукіт, там десь біля прорубу татарський табір. Його беруть грізні вартові. Вони не мають права входити до порожнього табору. У таборі братчик гніздовий як полонений. Його треба визволити. Ти скажеш хлопцям, що вони козакі і повинні помалу пройти поміж вартами татарами, вони мають наїти братчика-гніздового, котрого татари заховали десь в кущах і визволити його. Хто убереться поміж вартовими до середини б табору, того вартові не можуть уже зловити й він може визволити одного полоненого. Його вартові німають, той сам буде полоненим так довго, доки його жтось із товаришів не визволить. Потім твої новачки вилізуть з під куща й тихо розходяться поміж деревами та один по одному зникають у лісі. Тоді почнеться велика пригода, велика пра.

-/-

П А М ' Я Т А Й І

1. Слосіб маршу: Вільним гуртом, стараючися, щоби в ньому панував порядок, оснований на дійсній дисципліні, на зрозумінні потреби порядку та признація авторитету в організації у новачків. В лавах і маршовим ігром іти вулицями або небезпечними місцями.
2. Т Е М О М А Р Ш У: 3-й км. на годину. Ніколи не бігти і не йти пластовим кроком. Слабших - вперід.
3. ХУЖИХУЖИХУЖИХ В І Д П О Ч И Н И Й: Короткі, по декілька хвилин після 20-30 хвилин маршу / ~~кожможе~~ пов, язати з язатсь заняттям, не їсти/.

хотітиме якнайшвидше дістатися на місце призначення.

Але ти мудрий провідник, "сірий оред між орлятами", ти знаєш і пам'ятаєш про дитяче серце і сили дітей.

Ти не хочеш, щоб вони прийшли спітнілі на місця гри, ти не хочеш, щоб потім показалася втома, заподіяна хоч непомітно напочатку прогулянки. Ти не побідиш із своїм розм через кущі й пеньки, та не вживатимеш пластового кроку в часі маршу. Твої ноги мірятьмуть пройдений шлях, і око інколи зирне на годинник, коли відчуття часу моглоб тебе зрадити. Ти поведеш свій рік не швидше, як 3-4 км. на годину й вишеш слабших наперед, щоб вони самі показували темпо маршу. А коли, може, годинник показуватиме, що ти дуже спізнився, то ти таки не і побідиш, а таки будеш зрівноважений.

Ти хочеш, щоб хлопці були веселі, свіжі й життєрадісні впродовж цілої прогулянки і тому ти прийдеш лизно до 20-30 хвилин будеш робити малі відпочинки де все добре, але 25 хвилин іти, потім 5 хвилин відпочивати і знов 20 хвилин іти і так все далі, то булоб дуже не ціназо. Ти можеш увити знужені, незадоволені обличчя твоїх хлопців у час тього маршу. Вони чекали чогось цікавого, а ти напевно теж хочеш, щоб не тільки гра, але щоб ціла прогулянка була для хлопців одною великою пригодою, а для тебе великим добрим ділом у твоїй праці "Сірого Орла".

Тому ти розподілив новачів і ~~жтось~~ вилзи уперід розвідку, яка за допомогою знаків руками безшумно даватиме знати, що бачить за густими ялинками. Твої новачки шукатимуть дорогою у лісі признаків весни або встановлятимуть у полі правильний шлях по писаному наказі.

Ти зупиниш з ними коло малабаньки, де водні паутки швидко бігають по гладкому рівені води або хвіба притаїлась під великим листом і розкажеш їм коротко про це водяне царство. А вдарте ти спинишся на горбку і скажеш одному добре розглянутись, а потім стати спиною до краєводу і розказати, що перед хвилиною бачив. Цікаво, чи він

## 4. З А Н И Т Т Я:

Марш мусить бути цікавий і негайно перейти в го-  
ловну гру:

а/ Приклади можливих занять у час маршу:

- 1/ Марш по писаному наказі,
- 2/ Марш за індіанськими знаками,
- 3/ Спостереження терену /хто більше по-  
дає двобів, хто зуміє потім розказа-  
ти, де вони стояли/.
- 4/ Вування різних природних ознак/вес-  
ни, осени, слідів, рослин, тощо/.
- 5/ Стеження за іншим росл.

б/ Приклади можливих занять у часі відпочинків:

- 1/ Кім у красвіді,
- 2/ Відгадування відстані на око,
- 3/ Природничі роз'яснення,
- 4/ Сі.налізація і т. ін.

Заввага: при довгих маршах після 2-3 годин  
маршу треба робити більший відпочинок, можливо  
з їддінням.

Описання гри не належить уже до маршу, але по-  
вино бути з ним непомітно пов'язане.  
Араарат.

-/-

### Е О В А Ц Ь И И З М А Г.

Одним із найбільш емоційних та життєрадісних  
видом новацьких занять треба вважати новацький  
змаг. Це складна гра новаків у терені. Склад-  
ність цієї гри в її посудові на принципах:  
часто рівночасного ідентифікаційного та збірного  
суперництва, різnorodности завдань, що їх тре-  
ба самостійно виконати в терені. Користуємось  
наведеним видом новацьких занять для перевірки  
новацьких знань, зарадності, тощо, тобто для  
складання проби, для складання новацьких ви-  
лостей, чи з нагоди якої іншої події в житті  
гнізда.

Тому матимемо новацькі змаги різноманітні за  
своїм змістом. /"Пробу орминого зору",  
"пробу рухливої вправности", проведитимемо

в формі простих новацьких змагів, які згодом під-  
мінитимемо складніми змагами - "герцлими джурів",  
що є негативні елементи рухової спрavnости, зарад-  
ности, шистроти чуттів та новацьких знань./

На програму новацького змагу складаються 5-6 різ-  
номанітних за формою і змістом завдань, що їх зус-  
трічає новак на шляху своєї мандрівки в лісі за  
знаками. Прикладом хай послужить програма першого  
змагу, переведеного підчас сьвята весни в Діккінгтоні.  
/22.5. 1948 р./; у програму наведеного новацького  
змагу ввійшло п'ять завдань:

1. Віднести з землі та з поворотом покласти  
на землю невеликий стовпик на ослиманій  
плитці так, щоби стовпик не впав.
2. Вилізти на дерево до висоти 2 мтр.,
3. Назвати 5 вказаних природничком впорядником:  
рослин,
- 4/ Кройти приблизно 20 мтр. з зав'язаними очи-  
ма за шнуром, що дов'язував декілько де-  
рев/до шнура підводили новаків так, що вони  
не знали, до закінченню ходу за шнуром,  
завданні, яке мали виконати/.
5. Кройти через варту, що берегла входу на  
полеву, до якої треба дійти по стежинці  
поміж густими кущами.

Уклад завдань першого новацького змагу був подик-  
тований вимогами терену, тому не можна було пере-  
вести програми згідно з пляном. Вдалося це зробити  
на новацькому таборі в Орні, де теренові можливос-  
ті були багатіші. І справді уклад завдань: 1, 5,  
4, 2, 5 показався значно грацим. підчас укладання  
поодиножх завдань ми брали до уваги чергування  
більше й менше емоційних завдань прирівнюванню  
збереженні різноманітности змісту та форми. Хоче-  
мо унаглядити наші міркування аналізом наведеної  
нами програми.

Вуканні знаків мандрівника, зміст листів -оце  
передвісники інтересної гри. Справжній змаг за-  
чинається з хвилиною відшукання першого пункту.  
Тут зачинається знаєа великих коліванть внутріш-  
ніх переживань. Перше, незвичайно емоційне, зав-  
дання/підшукування стовпика/ треба вважати за

Один із верхів цієї хвилеподібної лінії, після якого проходить відпруження під час виконання завдання: вказати п'ять рослин. Завдання: Хід за мотузкою приносить багаті переживання і знову інтенсивність хвилювання спадає під час вилізання на дерево та врешті росте та прибирає кумінаційну роль точку, коли новак відчить знак "небезпека" та в бездушному спокої старасться пройти крізь вартових /п'ять завдань/. Беручи до уваги суть і зміст поодиноких завдань, хочемо підкреслити особливості поодиноких завдань: першого-сприт і оцінювання себе, третього- знання лісової гущі, четвертого-розвиток чуття дотику та опанування страху й не-тевності/ незвичайно важливе завдання для пізнання "я" даного новака, шосте новачок/, другого-фізична справність і врешті бистрота чуттів і ума, щоб непомітно пройти поміж вартових, -п'ятого завдання. Різновидність форми поодиноких точок могла би бути ще багатша, та передумовою її є виробленість новаків. У програму новачького змагу повинні входити різні веселі змагання, завдання, що мали б на меті навчити дітей самостійності, зарадності тощо.

П е р е в е д е н н я новачького змагу вимагає підготовки так новаків, як і виховників. Передумовою користування цим видом новачького завдання-вміння ходити за знаками, вміння поводитися в місці зміни бар'єрів, а також проведення підготовчих ходів, необхідних для зрештєвування наміченого плану, наприклад, щоб перевести програму першого новачького змагу, треба провести між іншим групу "підхід до хідворонця хід серника", в якій то грі навчилися би новаци підходити.

Підготовка виховників- передумова успіху. Провідник змагу повинен прознакувати його та визначити так звані пункти: тобто вихідне місце, шлях змагу із визначенням поодиноких пунктів і кінцеве місце. Цей шлях не може бути довшим за 1 км. Не мусить бути пралій. Може творити лук, або гадюкою витися по терені. Терен змагу недалеким від місця замешкання, багатий у кущі, найкраще надається межове місце узлісся та лісу з високими деревами.

Штаття, як дістатися до дальше віддаленого ліса, треба розв'язувати по різному. В кожному випадку треба пам'ятати, що довгий шлях за знаками томить новаків, тому довгий марш за знаками до місця призначення виїде з некористю для самого змагу.

Особливу увагу звернути на знакування. Знаки ставити часто, прилизно що 25 метр., а в гущавах що кілька метрів, зазначаючи їх виразно й дуже яскравно. Перед змагом завести на пункти суддів-впорядників, що давали б завдання новачам та додали про їх виконання новачками. Впорядників поводити, як мають поводитися з новачками, що і як мають зазначити у списку, що його матиме зі собою провідник групи/ за правильне виконання завдання вписати приписану кількість точок, - повну чи частинну: якщо новак до трох разів не виконав завдання, не здобуває ні одної точки/.

Перед початком змагу зібрати всіх новаків на вихідному місці, розподілити на групи по два, три, чотири, та більше, визначити з них одного провідника групи, котрий має список учасників групи із цифрними відміченнями поодиноких пунктів та визначеним місцем для списання точок за виконане завдання. Повчити провідника групи, що він обов'язаний по приході на пункт зголосити судді кількість учасників, хіба інше мають повестися новачи, що треба подати до відомо в листі. Можна група визначити одного новака, що записуватиме знаки, та розподілять між собою ще інші потрібні функції. Групи випускати до 15-20 хвилин. Впорядник, що записує групи, має за завдання ще це - переводити грі з цими новачками, що ходять сворсі черги. на кінцевому пункті один із впорядників їде ка групу хол новаків. Він приймає від провідника списки і може підсумовувати висліді.

З а к і н ч е н н я з м а г у -це підсумування та проголошення вислідів. Новачький змаг - це суперництво індивідуальне та групове. В індивідуальному суперництві зраховуються новачові здобуті точки за виконані завдання. Різну кількість точок вимісують лише у випадку, коли підчас виконання завдання можна здобути різну кількість, у



залежності від вигонання, наприклад, за відгадан-  
ня п'яти рослин - п'ять точок, за три - три точки.  
У груповому суперницьтві враховувати групи нова-  
ків кількість відчитаних знаків та здобуті точки  
жодя в с і м и новачками даної групи. В нерівних  
чисельно групах різка вища переслічна кількість  
точок поодиножк членів групи.

Блид новачького змагу проголошуемо по новаць-  
кому змагу, якщо не передбачається в черговому  
дні, чи днях переведення новацького вогнища.  
Проголосити вислід краще, якщо можливо, нпр. на  
таборі, в черговому дні на новацькому вогнищу.  
Переведення новацького вогнища безпосередньо по  
новацькому змагу треба вважати за нецелісне з  
уваги на завелике кількість багатство враж інь.  
2 - 2,5 годинний час тривання новацького змагу  
хвіба є достатнім зусиллям для дитини, багатим у  
перемивання.

Ще кілька вказівок для провідників новацького  
змагу: Провідник змагу мусить стежити за ходом  
цілого змагу, зокрема треба цильну увагу звернути  
на першу групу й подбати, щоб вона не заблукала.  
Зайві часові продовження змагу неформисво впли-  
вають на цілість гри. Тсмуто провідник змагу  
попьяляється на тому чи іншому відтинку змагового  
шляху та зникає, щоб на іншому повпяться та, де  
потрібно, поправити недомогання. Зокрема це важлив  
во в цих новацьких змагах, що мають два вихідні  
місця, з яких виходять групи, що час до часу зус-  
трічаються і змагають між собою. Контроль пунктів  
незвичайно важливе в час переведення змагу.

Врешті, насувається питання, як часто провадити  
новацький змаг. Найкраще - один новацький змаг на  
два - три місяці, а на новацькому таборі - один  
на тиждень.

-/-

С.Г.

Щ О Р О З К А З У В А Т И М О Н О В А К А М

## 2. Ч Р И Г О Д А В Л І С І .

Війна. Біли села в ліску на Кічеру ішов завзятий  
бій. Торохтіли скорострільні, ішли стрільці до нас-  
тупу на ворогів, лисає кров... Другого дня ран-  
ком переїзджали селом стрільці з піснями на устах.  
Ворог у розтіч подався геть. Радіють люди. Під вес-  
няним сонцем тануть останні клапти снігу. Над чор-  
ними смугами рідких піль проноситься пісня жайво-  
ронків і рідне військко побідно їде вперед. Сільсь.  
жодя кі діти зникли вже до війни. Буває - свистять  
кулі, а вони бігають поміж хаги і кулі не чіпляють-  
ся їх. Але сьогодні в селі спокійно. Ізвась з Марі-  
кою йдуть до жетя ліса збирати проліски. Ноги  
грязнуть у ростасному чорноземі. Їти важко, але  
сини смуга лісу привабливо кличе до себе. По до-  
розі йнають поломані засіки з кільчастого дроту  
та стрілецькі рови. В розах спокійним плесом  
склється вода. Тут то там подібають поторощену  
зброю і глибокні ями від жуха гранат. Над побос-  
видем проноситься протяжне крякання ворон.

Нарешті ліс. Навкрутилианус повна тишина. Неспокі-  
вано діти зупинились. Перед ними червоною доріжкою  
у глибину лісу позначувалася яров. Діти поглянули  
на себе і якийсь невідомий їм огорив із серця.  
А де що? Здалека чути якийсь стогін. Ізвась ухопив  
Маріюку за руки і йде. Шоволі й обережно: край по-  
ляни біля березівника, спертій о дерево, стрілець.  
Діти зупинились. Але рух руки осмілине їх. Підбігли  
блище до стрільця. На його блідому обличчі зама-  
горіла усмішка, показав рукою на закривавлену но-  
гу і шепотом спитав: - Є ще хто в лісі?

Ізвась заперечив: - До села далеко. Погнитя кого.  
Сам не здужаю іти.

Ізвась поглянув на Маріюку.

- Не будеш боїтись? - спитав, я побіжу в село, пок-  
личу діда. Ти тут пожди, швидко вернешся. - Побіг.  
Стрільець глядів хвилинку вслід за Ізваском, потім  
зітхнув важко. Маріюка поглянула на нього і стало  
їй жалко. Хотіла щось допомогти йому, але не знала



- Я, напевно, - відповів більший дзвіночок, - не вибрався б сьогодні в таку далеку дорогу. Незабаром пройде буря та мучи не вміють розпізнавати погоду так, як ми, старі дзвонарі. Згодом дзвіночки забули про нього за своїми денними турботами. Дзвіночки не помітились. Невбо ставало темніше й темніше, а хмара стігалась із усіх сторін. Луна остерігала трави і квіти:

- Буря йде, - говорила вона, - замкніть ваші пелюстки, а трави нехай увезуть, щоб низько похилились. Дідай луна передала пересторогу, - перебіг по ній сильний вітер і нагло стало луці на серці важко. Хтож буде дзвонити, коли люта негода? Мата надли на цих немудрих малих дзвіночків. Чи не попросити б тарих досвідчених дзвонарів? Вона хотіла передати важливу квітку, але її слабкий голос уже не долінув до трьох дзвіночків.

Вітер захав! Дом зашлюкотів, люта дрижала і тремтіла. Висточні квітів лютіли в повітрі. Кто ж тепер не держав доволі сильно свого одягу, тому вітер подер його. Настала жвава буря. На луці поспався грач. Луна застогнала. Стільки жерте вона нестигне цього разу? Так багато її жителів у дорозі. Пренті профіла буря, всі відітхнули. Три дзвіночки виглядали свої шати. Потім надслухували, - Невже ж ніхто не дзвонитиме? Луна зразу по негоді повинна дати свій знак. Ірадоподібно дзвонарі ізза бурі все забули... - Тут пригадав собі найстарший дзвіночок старого жучка, що сьогодні вранці запитав вас його про час. ~~Жучок~~ - Один із жителів луки вже був напевно в дорозі. Дзвіночки не можуть залишити своїх у буді.

- Ми будемо дзвонити, - вирішило двох із них, - навіть коли б нам щез за эле вали. Ми мусимо дзвонити.

- Я також так думаю, - сказав другий, - Але ми не є упованені до цього. - Везгудя, - проголосив третій. - Генерішні дзвонарі не знають своїх обов'язків. Чи тому то так багато з наших має загинути? Раз, два, три.

- Бім-бім, бам-бум, біж-біж, бам-бум-зміцувалися звуки дзвонарів із падаючими іраплями дощу. Було це дзвоніння луки після бурі. Виразно і дзвінко проносилась звуки дзвіночків.

Відпочинку були знову в доброму стані, а онсаментні молоточки вирішили світим пильом. О, вони певно могли б знову добре дзвонити. - Був задушливий день. Дзвонарі зовсім забули про лутне дзвоніння. Густі хмари затягували небо. Колинні дзвонарі збулись своєчасно за староб звичкою: Вони відітхнули холодо.

- Йогим б ми дещо розігрітися, коли б тепер працювали, як колись, - сказав один із дзвіночків. - Тьод правда, - притакав йому найбільший, - але цей раз не наша справа. що ж то за замішаня було б, коли б ми тепер зачали дзвонити, а потім пролунало би друге дзвоніння. Тоді ніхто не знав би, навіщо це.

- І слк, чи так, уже ніхто не знає, - змішався третій дзвіночок у розмову, але ми не с в службі і не можемо цього робити. Вони порухували своїми синіми келиками незачно і здержували обережно свої молоточки, щоб не видати ні одного подзвону: Та тепліше від цього їм не стало. Прошов делгий час. У спідку проліз мимо дзвіночків жучок.

- Єдається, це вже дуже пізно, - запитав він їх. - Я загубив час, відколи ви не дбаєте про порядок. - О, вже давно, як настав день, - відповіли квітки. - Тоді я мушу негайно їти далі, - сказав жучок. - Йогано, до не могу своєчасно пробудитися. Мграз сьогодні це буложе мені потрібне, бо передімною стелиться далека дорога, хочу дістатися на другий беріг струмка. - Части Боже, - побажали ізвітки. - Їжаслива вам дорога! Йогода не зовсім сприятлива. Коли задумсте повернутися?

- Сподіюся до сьогодні вечера встигти, - відповів жучок. - Можливо, що дзвонитиме лутна сторожа, то я знову потраплю до дому. Я вже старий і мої різки відмовлять мені час до часу послуку. І він пішов геть. - Я динувся б, коли б жучок сьогодні ні жасливо повернувся, - почав один із дзвіночків розмову. - він виглядав стомлений, у нього чимало турбот про його жаслену родину, та він ще не є зовсім старий.



І І М .

Кім, або певним ім'ям Кімбалл о, Гара був сином серванта ірландської військової частини в Індії. Батьки його померли, коли він був ще малою дитиною і він лишився під опікою тітки, що жила в Індії дуже бідно.

Грався Кім лише з тубільцями і так називався говорити їхньою мовою та так пізнав їхні звичаї, що мало котркий європейець міг йому дорівняти. Крім того він товаришував зі старим мандрівником, зрештешкотрий подорожував по Індії. З ним малий Кім обходив цілу північну частину тієї країни. Кім обходив цілу північну частину колоній своєї батьки і коли він відвідав її табір, його заарештували, бо підозрівали, що він приїшов із наміром красти. Отагаче при обшуку в нього знайшли метрику та інші папери, з яких устійшли, що він властиво належить до них. Частина взяла його під свою опіку й почала виконувати. Але щоразу, коли Кімові вдалося знати вільну хвилину, він одягався в індуський одяг і їшов поміж тубільців, ніби одиних з них. При одній такій мандрівці він познайомився з мурганом, торгівцем старими дорогоцінними каменями і різними цінностями. Мурган, торгуючи з тубільцями, збирав поміж народом інформації для державної розвідки.

Цей чоловік, побачивши, що Кім має необуденне знання тубільських звичаїв, вирішив, що з нього був би корисний агент для державної розвідної служби. Цебо, він мігби бути свого роду детективом поміж тубільцями. Але раніш, ніж дати йому таке важливе завдання, мурган рішив хлопця випробувати, щоб переконатися, чи Кім достаточо відважний та чи має силу волі.

Щоб визначити силу волі, мурган сиробував загально-тизувати Кіма. Цебо змусити його до виконування його волі. Лише людина зі сильним характером і волею може це зрештешкотро з водою так, що він ганянув на землі гладішні з водою так, що він розбігся на дріоні піску. Тоді він поймає свій паляць на ширі хлопцеві і побажав, щоб той узяв собі, що гладішні: знову цілий. Та як він не намагався, щоб його думки заволоділи волею хлопця, потіше це не вдалося.

Кім бачив, що гладішні розбитий і не хотів ніяк сиріняти думку, що він цілий. Був нещасливий, коли він уже майже відійшов, бо йому здалося, що він з'явився в індійській країні, до гладішні: стає цілим. Та це видіння зникло. Більшість хлопців дозволила б своїм думкам та очам блукати і не могла б їх жадно зрештешкотро мати на одному предметі. Таку людину легко загально-тизувати.

Мурган переконався, що в Кіма сильна воля і що він легко намагається, почав привчати його спостережати та зважувати на всі подробиці з бюджетного життя та запам'ятувати. Мурган вправляв спостережливість і пам'ятать Кіма, помагаючи йому на підносі дорогоцінні камені різних відтінків і видів, яким приглядався протягом хвилини, потім прирештешкотро вивчати хустиною і жадав, щоб Кім йому точно сказав, скільки там було каменів і які вони були. Спочатку Кім міг хвилюватися, але лише дуже мало і не міг їх описати точно та після кількох вправ він навчився запам'ятувати їх усі дуже докладно. Це саме повторював мурган з тим же успіхом і з іншими предметами. Зрештешкотро спостережливість хлопця виплекалась до такого ступня, що його вчитель еважав підготовчу працю закінченою. Кіма можна було вже пускати на повалішню працю. Почалося з того, що хлопцеві вихав на довгу мандрівку зі старим мурганом, торгівцем коней. Кім до нього дуже привчався а приязнь між ними ще більше сирішила, коли Кім довідався, що старий мурганець є агентом розвідної служби. Природній нагоді Кім прислухався йому, перештешкотро за нього дуже важливу довгочасну вістку. Другим разом він врятував мурганцеві життя, підмагаючи, як кілька тубільців змовлялися збити його.

Після цієї пробної мандрівки Кіма його приняли у члени таємної розвідної служби і дали йому таємний розвідний знак, що носили всі співробітники розвідки на ширі. Довірили також Кімові лювоє гасло, що яке встановлювалося підчас розмови особливим способом і втаємниченим людям давало до пізнання, що він є членом служби.

Членів розвідчої служби в Індії є дуже багато й вони з бідку один одного не знають. Тому треба їм мати тасміні знаки, за допомогою яких вони пізнають себе між людьми, що могли б бути їхніми ворогами. Одного разу, в Ідучи в поїзді, Кім зустрів іншого члена, якого він знав. Це був зовсім дуже схемльований і повністю поранений на голові і руках. Говорив подорожнім, що поспішаючи на станцію, він упав з воза і потрапився. Кім, як добрий спостерігач, сразу звернув увагу, що пораненці мали гострі краї не такі, як від подрпанья, якими вони мусіли б бути, коли б він дійсно впаав з воза. Тому тубільцеві він не повірив. Коли чоловік почав перев'язувати криві руки голови, Кім показав йому знамення тубільцеві свій знак. Побачивши відзнаку, поранений вставив в балахну умовне гасло. Кім відповів йому, як належало. Тоді тубілець затягнув Кіма в куток і поцілував йому що він виконував важливе доручення тасміної служби, але деталі з в'рогів держави вимрили його, стематъ за ним і мало що не збили. В'роги напевно знали, що він у поїзді і без сумніву телеграфічно попередили своїх співвітчизників про його приїзд. Тубілець мусів їм передати вістку одному зі старшин так, як жакх жодного зможини не зловили, та не знав, як це зробити. Тут Кімові прийшло на думку переодягнуту криву тубільця.

В Індії є багато шамірів, що гентаються по країні. Вони майже не носять жодного вбрання, замазують себе поцелом і мажуть на обличчі різні знаки. Їх уважають за дуже святих і люди завжди допомагають їм грінми та харчами. Кім, отже, намішав боршма з поцілом, що знайдозся в дельці тубільця, роздягнув свого несподіваного товариша й обмазав його брудною мішаниною. Задляки маленькій коробці з шамірами, що на вській випадок, завжди переховувалася в складках Кімової одезу, легко вже можна було намалювати на чолі відповідні знаки. Кім намазав криву тубільцяні руки боршном та поцелом з одного боку, щоб вони скоріше загойлися, а з другого, щоб їх не так було помітно.

Щід кінець хлопцеві скуюндив товаришеві волосся і посилав порохами, надавши йому вираз шаміра. Незабаром вони доїхали до великої станції, де згідно з умовою, тубілець мав передати вістку. На платформі вони легко відшукали потрібного старшини жорак- шамір наче зкечев'я штовхнув старшини. Той по англійськи вилізв його. Жорак відповів низкою тубільчих лайок, вставивши помік них погачне гасло. Старшина хоч удавав, що не зміє по індуському, зрозумів дуже добре умовний знак і відразу знав, що перед ним член розвідки, а не просрештував жоракана і відієв на поліцію, де вже спокіжно міг з ним поговорити про справу.

Це все було зроблено так гладко, що ніхто не зауважив, що всі троє, Кім, жорак і старшина, між собою пов'язані тасміними нитками і що цей шамір є агентом розвідки, що ледви втік від смерті.

Барто прочитати ці та інші Кімові пригоди, бо вони показують, яку цінну працю може виконати для своєї батьківщини людина, коли вона добре приготувана та вишколена.

-/- 3 "Частина", ч.5.

Заввага: Наведений переклад має на меті пригадати впорядкиван історію Кіма, яку новакам у скороченні треба перекласти.

-XXXX-

Волом зайця не доженеш...

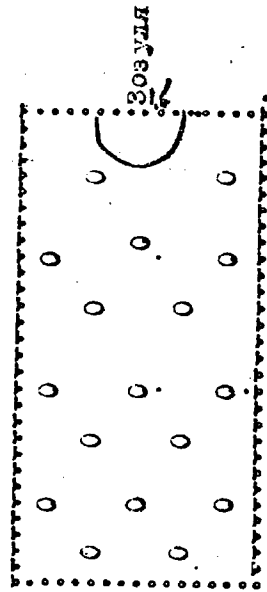
.....

## І Г Р О В И Ї С К У Т Ї К

А: Г У Х Л Й В І О Р Г А Н І З О В А Н І Г Р И.

### Пташки й зозуля

З поміж дітей вибирається зозуля, що стоїть десь осторонь від дітей. Решта дітей — різні птахи. Можна пташка сидить у своєму гніздечку / опресити крути для кожної дитини, на віддачі 2-3 зронів одне від одного/. Пташки, присівши й нахилившись, сидять у своїх гніздечках. За сигналом керівника: "Полетіли!" пташки виділяються зі своїх гніздечок, бігають між гніздами й поза ними, рухаючи руками, мов крилами. Після вилучення керівника: "Зозуля!" всі діти біжать — кожне у своє гніздечко, а зозуля в цей час намагається стати в широкі порожні гнізда. Як це вдасться, вона стає пташкою, а той, хто лишився без гнізда, стає зозулею. І гра починається знову.



Якщо дітей більше — 15 — 17, тоді можна призначити дві зозулі.

## П Е Т Р Е , Д Е Т И ?

Зноміж дугей вибирають двох, котрим зав'язують очі. Решта дітей, узявшись за руки, стають широкими колами, а двох, з зав'язаними очима, стають в різних частинах кола. / Один з них буде Петром, а другий — його товариш./

Товариш питає: "Петре, де ти?" а той відповідає, підскакуючи в долоні: "Ось, де я!" і в цей час хіть час відбігає в інший бік. Товариш питає його, увесь час вигукуючи: "Петре, де ти?". Як зловить його, стає сам Петром, а Петро тоді стає його товаришем. Так, по черзі, всі діти будуть і Петром і його товаришем.

### Правила гри:

1. Діти, що стоять колом, не можуть піднадувати, або підштовхувати товариша, що шукає Петра.
2. Вони також мусять стояти тихо, щоб не заважати прислухуватись товаришеві до голосу і криків Петра.

### Ш У Л І К А.

Всі діти, крім одного, що буде муліком, стають одини за одним, обхопивши один одного за стан: або взявши за пояс. Передній ж буде квоцюз, решта — курчатими. Муліка стає напрямки квоцюз і вдає, що гопас вс землі ляжку. Квоцюзка питає: "Муліко, муліко, що ти робиш?"

"Ляжку коцую!"

"Щацо?"

"Торбинку шити."

"Щацо?"

"Твоїх діток ховати".

Мулік не допускає муліку, щоб одірвав од курчат останнє в ряду курча. Якщо муліці вдасться доторкнутися до останнього курчати, воно виходить із гри і, тоді, муліка намагається доторкнутись до чергового, що буде тепер останнім у ряді курчал.

Гра починається, коли шупліці здається відірвати з ряду по черзі всіх курчат.

Правила гри:

1. Ні квочка, ні шупліца не можуть хапати один одного руками. Квочка лише заважає шупліці бігати до курчат тим, що пересувається разом із курчатими, то в один то в другий бік із простягненими на боги руками.

2. Шупліца намагається доторкнутися лише до останнього у ряді курчат.

Ця гра добре проходить при невеликій кількості дітей. /8-10/.

-/-

### Б І З Ш Р І Т У Л Ї В Н И Й З А Й Ч И К .

1. Організація гри.

Спожм дітей вибірається одного, який буде мовити, що буде зайчиком, а другого, що буде собакою. Решта дітей стають в один ряд і перераховуються по чотирі після чого числа 1, 2, 1, 3 беруться за руки і стають колом, а число 4 стає в середину свого кола. Всі утворені кола стають по всьому майдані.

2. Опис гри.

На гасло виховника заць починає тікати, а собака його здоганяти. Засць, щоб урятуватися, може забігати в ягесь коло і тоді вже там лишається, а замість нього вибігає той зайчик, що стояв у цьому колі. У такій грі продовжується, аж поки собака не підмає зайчика. В такому разі вони міняються ролями: собака стає зайчиком, і тікає, а зайчик стає собакою й ловить. Коли той, хто стояв у колі /число четверте/, вже бігав, на його місце/в середину кола/ стаєть числа 1, 2, 3, щоб усі діти мали можливість побігати.-

3. Правила гри:

1. З коли має право перебувати лише один засць /той, хто біг, рятуючись від собаки/. Другий той хто стояв/ мусить негайно вибігти з кола.
2. Ловити зайчика можна лише поза колом.
3. Тікаючи від собаки, засць не повинек довго бігати

бігати, а перебігши між колами 1-2 рази, зразу ж ставати в ягесь коло.

4. Кевільно ставати в одне і те ж коло декілька разів, поки всі діти не візьмуть активної участі у грі. Лише після цього можна в коло повторно вбігати.

-/-

### Ц Е Р Е М І Д А Н Н Я М Я Ч У А В К О Л І .

Діти стають широким колом, один з них стає всередині кола. Діти перекидають один одному м'яча, а той, що всередині, намагається перехопити м'яча в той час, як він перелітає через коло. Як це йому вдасться зробити, тоді той, хто невдало змінув м'яча, йде сам у середину кола, а на його місце стає той, котрий перехопив м'яча.

Правила гри:

1. М'яча треба кидати не вище піднятих догори рук.
2. Коли м'яч не долетить до того, кому його кинуто, владе на землі й до нього доторкнеться той, що стоїть у середині, - це вважається, що м'яч перехоплено і той, хто його змінув, йде в середину кола.

-/-

Марія Куркевич

### Б : Н О В А Ц Ь К І Г Р И

#### Р О С Л И Н Н Я В А Н Н Я Р О С Л И Н

Розказати, по чому розпізнаємо рослини, в першу чергу кущі та дерева/ загальний вигляд, кора, листя, квіт, оцок/. Перш за все показати декілька дерев, а пізніше за тими чи іншими ознаками, тям, чи іншим чуттям/зміслом/ розпізнавати рослини. Наприклад, розпізнавання рослин / квітків/ за запахом: зав'язати очі новачкові і дати підтохати шість відомих йому квітів. Скільки розпізнає? Або, напри-мір, розпізнати за допомогою смаку 3-6 рослин, наприклад, кашель, часник, лобода. Увага: пам'ятати про отруйні рослини!





зловити крокодильці. Новак, зловівши крокоди-  
лон, подає йому руку й допомагає встати. Почерзі  
переправляють інші пари новаків. Ловити можуть тільки  
тільки ті новаци, що творять голову та хвіст кро-  
кодила/два крайні//.

### Н І М І.

Новаци вибірають зпоміж себе провідника. З однієї  
сторони малянку зазначають будинок провідника, а  
проти нього, у відстані 25 кроків місце гравців.  
Провідник іде до свого будинку, а гравці на міс-  
ці уможливають, що вони показують, коли провідник  
їх зашита. Умови такі, що вони показують, коли провідник,  
що ним веде новаків до себе. Зупиняються на три  
кроки перед ним і на його слова: "Здорові були!" -  
показують руками на своє місце.

"Здорові були" - означається. На запитання: "Де  
він був?" - показують руками на своє місце, а на  
запитання "До робити?" - показують зможнені руки.  
Провідник повинен із окремих рухів назвати йже  
працю. І: тільки назве вірно, гравці біжать до  
одного місця. Провідник задержує кого-небудь  
дітненнля руки. Цей стас провідником.  
Словами не відповідає провідникові, .. но лише  
руками і тільки на його запитання.

### Ш А П І А Н Е В К И П І М А.

Новаци розподіляються на дві групи: одна з них  
має завдання перенести лист у визначене місце і  
віддати визначеній особі. Перед зустрічними ворога-  
ми можна боронитися, здержуватися і впадати на голс  
ву шапку, до робить його несподіваним і змушує борю-  
га до відходу бодай на 10 кроків та до ухрити  
в часі, в якому новак у шапці числить до десяти.  
Тоді новакорі у шапці не вільно підходити. Друга  
група старорорі у шапці перенесенню листів.  
Дітячий новак виходить із гри. Перша група виг-  
трає, якщо перенесе бодай положену листів. Якщо  
терен трудний до перенесення, то треба перенести  
бодай одн. лист.

### П У Г О Л О В О К.

Половина новаків творить крут - голову. Друга по-  
ловица у її продовженні - хвіст пуголова. Останній  
новак із хвоста держить мішочок з горохом або камі-  
мінчиками. На гасло оббігає крут і віддає мішочок  
другому. Цей знову біжить і т. д. ~~Важко~~ Тільки  
новаци в колесі ідидають м'ячем у крут і причому  
числять кожний мет.

Хвіст говорить: "Стій!", якщо закінчить біг. Тоді  
міняються ролями /новаци, що творили голову, тво-  
рять хвіст, а новаци, що творили хвіст, творять  
голову//.

Група, що має більше точок/метів/, виграс.

### Щ І В Е Р Е Ш І С.

Новаци укладаються вісілками у два /або три/ кола  
й орієнтуються в напрямки світа. Мучаться за руки  
і крутяться вліво. Впорядку визначає сторону світа  
наприклад: ХХХХ "Шідець", коло задержується, а но-  
вак, що стоїть на півдні, говорить "Крутись!".  
Перед грою кожна вісілка одержує по п'ять пунктів.  
За кожну похибку тратить пункт. Програє коло, що  
перше тратить свої пункти.

### Г: Т Е Р Е Н О В А Д Г Р А.

### Ч О Р Н І С К И М Н І К І З Ч О Р Н О Г О Р И.

В тасному місці Чорногори живе чорнолицик, ві-  
домий зі своєї мудрости. Знає про нього добути, ко-  
часто запитував його поради в різних справах. Та  
не легко дістатися до чорнолицика, бо його бе-  
режуть вірні собаки.  
4-6 новаків із новачками виховником/чорнолицик  
і собаку/ ідуть до ліса, зазначаючи сліди, за яку-  
ми мають іти всі інші новаци/ добути зі своєю бата-  
гою/. Перша група залишає в одному місці/останньо-  
го/ листа, з якого довідується друга група, де,  
коли і як/гасло/ починається гра.

В міжасі чорношник ховається в "печері", у віддалі приблизно 500 кроків від останнього листа. В тому листі треба подати напрям, у якому повинні піти печери. Печера захована в кущах та деревах /місце перебування чорношника повинно бути по можливості віддалене від ліса поляною/. В таліному лісі чорношника можуть усі безкарно порушуватись. У делі віддалі від печери знаходиться са собака легова. Собака стараста не допустити нікого до чорношника, що по дуже тямий праці відпочиває. Вушений собака /дітячий рукою/ геше /входить із гри/.

Довбушеві, що мандрує зі своєю ватагою /решта нова-кіз/ за таліми знаками, потрідно негайної поради в дуже важкій справі. Він висилає до чорношника на своїх гінців. Кожному з них говорить довбуш запитання, що смладається з 6-9 слів, яке післянець мусять передати чорношникові у визначеному порядку, без жодних змін. При зміні порядку слів чи при інших неозв'язностях чорношник мовить. Хто передереться до печери чорношника і правильно передасть запитання, одержує відповідь, повертається до довбуша і передає йому її. Довбуш може зрозуміти відповідь лише тоді, коли вона буде передана без будь-яких змін.

Правила: 1. Післянець, що неправильно передав відповідь чорношника, мусять іти до нього знову, щоб іде раз докладно почути відповідь.

2. Післянець, що недокладно передає чорношникові запитання довбуша, повертається до довбуша, щоб перевірити правильність питання.

3. Післянець, що його собака зловила /дітячу рукою/, виходить із гри. Післянцем невідільно виривати. Вилучені збираються в визначене місце і спокійно чекають кінцевого сигналу гри.

4. Собака не ловить у місці, де перебуває чорношник.

5. Післянець, що повертається від чорношника, собака не ловлять.

6. Гра починається і кінчається умовленим гаслом. Підготовка до гри: серед переведенням цієї гере-нвої гри необхідне переведення кіз з новачками таких ігор: 1. марш за знаками,

2. проходження вартових або перенесення наказу,
3. передавання вістки.

—/—

С А М О Д І Я Д Ъ Н І Г Р И

XXXXXXXXXX

.....

Р І П К А.

/народня казка в обробці Івана Срана/

Був собі дід Андрюшка, а в нього баба Марушка, а в баби донечка Мінка, а в дочки собака лвішка, а в собаки товаришка гнці варварка, а в гнці гнцванка мінка Сіроманка.

Раз весною взяв дід коняту в лоту, снопав на городі грядку велику, гном троха наносив, грабляванки підпушив, зробив пальцем дірку тай посадив ріпку.

Працював дід не марно: зійшла ріпка гарно. Додень ішов дід у город, набравши води повен рот. Свою ріпку поливав, їй до життя охоти подавав.

Росла дідова ріпка, росла. Зразу тїха, як мінка була, потім, як кулак, потім, як бурля, потім, як два, а на кінці стала така, як дідова голова.

Тїшиться дід, аж не знає, де тати. "Час, - каже, - нашу ріпку рвати." Пішов він з город - гуп, гуп! Узав ріпку за зелений чуб; та те рукави, уперся ногами, - нучився, потім увес день, а ріпка сидити у землі, як пень.

Кїнче дід бабу Марушку: "Ходи, абуся, не лежи, - мені ріпку вирвати допоможь."

Мінки вони на город - гуп, гуп! Узав дід ріпку за чуб, баба діда за плече - тїнуть, аж піт тече.

Смикає дід ріпку за гнцу, смикає баба діда за сорочку, працюють рукави, уштраються ногами - помучились цілий день, а ріпка сидить у землі, як пень.

Кїнче баба дочку Мінку: "Ходи, доно, не лежи, нал ріпку вирвати поможи".

Мінки вони на город - гуп, гуп! Узав дід ріпку за чуб, баба діда за сорочку, дочка бабу за торочку,

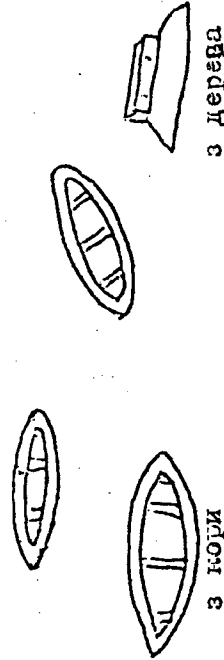
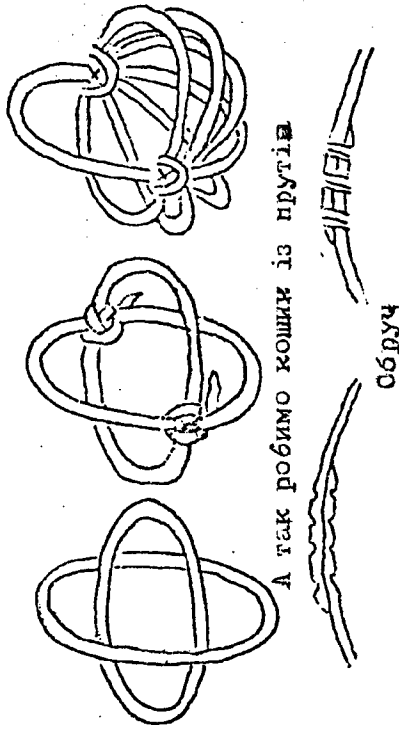
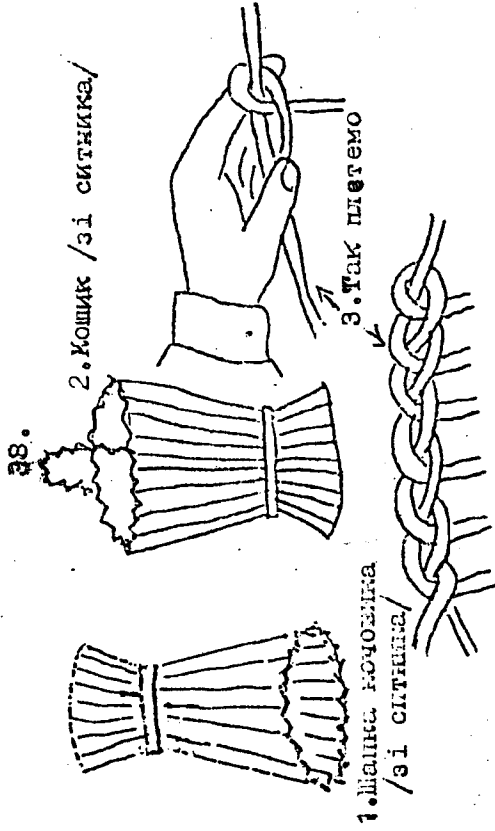
- тягнуть руками, ушпираться ногами, получились  
увесё дснь, а рiшка сидить у землi, як пенё.  
Кiличе дочка собачку хвiнку: Ходи, Хвiночко, не  
лежи, нам рiпку вирвати поможи.  
Пiшли вони на город - гуц, гуц! взяв дiд рiпку  
за чуб, баба дiда за сорочку, дочка бабу за запас-  
ку, собачка дочку за спiдничку - промучились увесё  
день, а рiшка сидить у землi, як пенё.  
Кiличе собачка кицю Барварку: "Ходи, Барварочко,  
не лежи, нам рiпку вирвати поможи".  
Пiшли вони на город - гуц, гуц! взяв дiд рiпку  
за чуб, баба дiда за сорочку, дочка бабу за то-  
рочку, собачка дочку за спiдничку, киця собачку  
за хвостик. Тягнуть i руками i зубами, ушпираться  
ногами. Промучились увесё день, а рiпка сидить  
у землi, як пенё.  
Кiличе киця мишку сiроманку: "Ходи, Сiрочко, не  
лежи, нам рiпку вирвати поможи".  
Пiшли вони всi на город - гуц, гуц! узав дiд  
рiпку за чуб, баба дiда за сорочку, дочка бабу  
за торочку, собачка дочку за спiдничку, киця  
собачку за хвостик, мишка кицю за лапку, як  
потягли так i покотились.  
Учала рiпка на дiда Андрушку, дiд на даду Ма-  
рушку, баба на дочку Мiнку, дочка на собачку  
Хвiнку, собачка на кицю Барварку, а мишка -  
шусть у шпарку.

Кiличе дочка хвiнку: Ходи, Хвiночко, не лежи, нам рiпку вирвати поможи.

Зiнценiзуй "Рiпку" й напиши,  
чи iнценiзацiя пройшла з ус-  
пiхом.

-/-

Сама в коморi - коси надворi? /морiва/



Човники.

З П Р И Г О Д О П И С Н О Г О В А П И С Н И К А . . . . .

Щ О В О Н О З А А Б Р Е В Ц Е ?

Я спитала у дівчат:  
— Що воно за деревце?  
— Це дубок, — вони кричать,  
А воно берега це.

— Лопці, хлопці, в гущавині  
Не мислиш діка.  
— Це кленчик, — кричать мені,  
А воно — осика.

І ми злишки темну лвою  
Нерепутали з сосною,  
Раз голізі-хвойночки,  
Значить — це лишночки.

А коли ми на лину  
Подивилися квітнику,  
Раптом вийшло, що гона  
Зовсім інша, ніж сосна.

Ми у зомит свій великий  
Дубі знаємо листи  
І не скажем до осики:  
Ах, березонько, це ти.

Подивлюся на деревце  
І скажу: "Берега це.  
Он ялина, онде клени,  
А онтам — дубок зелений".

— / —  
А. Барто

Д У Б

Містке дерево, росте в Європі, Азії та Північній Америці. У нас в середній та північній частині України. Найкращими ґрунтами для дуба є чорнозем, а також багаті свіжі піски і глини. Дуб часто творить чисте насадження і тоді такий ліс називається дубовим, або росте з іншими породами дерев — ясенем, яльцюк, кленом,

лисом, грабом, буком, вільхою, сосною і іншими. Дуб — світлолюбива порода/любить сонце/, при добрих умовах утворює рівний, майже циліндричний стовбур, висотою около 40 мтр., і діаметром 2 мтр. Дуб живе около 1000 років, а бувають екземплярі, до 25000.

З товстого і бічного коріння виростає стовбур, якого кора стає згодом брунатно сіра, пошлага. Світлолюбиву корону творять листки прості, напругі, майже уложени, лапаті з глибокими ланцетними або гострими ерizaми, твердої консистенції. С малочисельних базисових квітів, що квітнуть у травні, виростає голудь-горішка/ яка лежить у мисочці. В Україні найбільше поширений дуб зичайний, висотою від 30 — 50 мтр., росте в лісо-степовій смугі, та степових галях, у всій Україні, головню на Подіссі. На західних українських землях зустрічається також сидучо-квітний дуб до 20 мтр. висотою. Різниця між дубом зичайним а сидучо-квітним: сидучо-квітний має листя з довгим хвостиком, стовбуркові квіти, голудь сидить у кутках листя поодинокі або в більшому числі, росте зичайно в горах. Дуб зичайний-листя на коротких хвостиках, квіти стовбуркові, голудь на довгих німках, що виростають із кутків листя. Ростуть головню над берігами рік. В Україні дуб займає 1/3 всієї лісової площі і налічує до основних порід наших лісів, тобто біля 1 млн. гектарів.

Требаби згадати ще про завиди зеленого коркового дуба, що росте на півдні Європи і в північній Америці. З глибокої коркової верстви кори цього дуба виготовляють корок.

Ужиточність дуба: деревина дуба тверда і тривка. Мо зрубаних заставою краски і не нацто тверда. Твердне та темніє по довгому лежанні у вогню місці, чижводі. Дуб, уложаний в землю, або заручений в воду, може перетривати багато років, а навіть кілька віків. Не диво, що його так ціниться як будівельний та теслярсько-столярський матеріал. Зруб хати, підлоги, двері, сході, ворота, пороги, стовпи, шпирхи до коліс, вагони, столи різного приладдя — це численні можливості застосування дуба.

В сільському господарстві використовують своч дуба - жолудь, для кормлення свиней, а в куховарстві використовують жолудь замість кави або до печення солодких тіст. У промислі використовують витворів дубової кори для гарбування шкір. Велике застосування має дуб у лікуванні тварин і людей, завдяки так званій дубильній кислоті. В лікуванні тварин використовують вики варки з листків, молодого галуззя чи палену жолудь при білунках, отруєннях, запаленнях сечо-статевих органів тварин. У лікуванні людей відомий танін і т.п. препарати, як засоби: а/ місцево-зв'язуючий /стигачий/ - при білунках, запаленнях статевих-сечових органів, слизниць горла та ротової порожнини; б/ - місцево-кровоспинні/незначні кровотечі/; в/ як протипротрунний засіб - при отруєннях вовчими ягодами, агропіноур.

-/-

А А А А А  
\*\*\*\*\*

А В І А А Б І  
Алонська казка.

Мало раз дві жаби. Одна жила в одному рові, близько сенько прибережного міста Осаки, друга жила в хоже доганську ланому потоці, близько столиці Кіото. Обидві вважали своє життя смачним і постановили пуститися в дорогу.

-Якби то було коли б я так раз глянула на прибережне місто Осаку. Це було б чудесно зміну - подумала жаба з Кіото.

-Я вже давно бажала собі побачити столицю Кіото. Це було б раз дось іншого, - подумала жаба з Осаки. Той самої днини і з тієї самісенької години вирушили обидві жаби в дорогу. Вони досі ніколи не бачилися і ніколи досі нічого не чули одна про одну та їх родини були собі куди. Дорога була важка і ж подорож йшла дуже новою. Саме посередині поміж обома містами була висока гора. Обидві подорожні мусіли її перейти, щоб дійти до міста, за яким тужили, і та видісталися на гору було жабам дуже важко. Задихані і знесилені дісталися врешті на вершок гори.

При останньому кроці стагнули нараз напроти себе. Дуже зачудовані, синілися й виртніли одна на

Другу витрیشувати очі. Спершу дух оглядали одна одну, а далі стали говорити:

-Відкилі приходили та куди йдете? - почала жаба з Осаки.

-Я зі столиці Кіото, - відповіла жаба з Кіото, - і ж йду до Осаки. А ти відкиля йдеш?

-Я з Осаки і йду до Кіото, відповіла жаба з Осаки. Тоді обидві стали сердучко сміятися і від вамого сміху попадали в траву. Лежачи так хвилину, потім посідали і знову завели розмову.

-Якби б ми не були такі малі - говорила одна, - то ж могли б звідси побачити міста, що до них вибіралися і зараз знали б чи ошкаряться довга і вельма подорож. -Мені внало дось на Аджіу, - сказала інша. -А л: би так сперлися одна на одну і стали і стали на задні ноги, може би вдалося нам дось побачити.

-Добре. Попробуємо, - відповіла перна.

І жаби стали на задніх ногах і обнялися передніми, щоб не впасти. Так стояли вони просто і повні цікавості гляділи на місто п...а собою. Від напруження зовсім заціпеніли в них голови й ноги. Та коли жаби стояли на задніх ногах, тоді їх витрیشувати очі глядять назадгузь, та Аджіу жаби не подумали про кв.це. Так жаба з Осаки, замість чужого міста, побачила своє родинне, а жаба з Кіото своє.

-До я бачу, - закликала жаба з Осаки. - Столиця, виглядає зовсім так, як моє родинне місто. Навіть стрімок там у долині зовсім такий, як мій. Коли більше нічого не видно, то шнода відбувати таку дорогу. Остануся радше дома.

Кіотська жаба била теж такої думки.

Колі місто не виглядає інакше, то зрвсім не потріб-но йти туди.

Вони пусили одну й попадали в траву. Поговорили ще хвилину, розпродалися, стиснули собі передні ланки і великими скокалами пострібали згори на долину. Як дуже тужили за домом. Та ще й онукали оповідали про своє велику подорож, як вони трохи не на все не перенеслися на чужину, та як місто Осака і Кіото подібнісенькі одно до одного, як два йдця.

-/-

### В О Д Я Н І М А Б М.

Ми знову були вчора на прогулянці. Сонце вже добре пригрівало. В повітрі аж гуділо від мушок та інших комах. По ровах повно води, є на ній водна рослина - рясна.

- Жаба, жаба, - закликав Увась, перескакуючи через рів. - Жаба справді виширала спід води, довгі задні ноги спустила до води і вигривалася на сонці. - Це водяна жаба, сказав братчик, - ми її зловимо і приглянемося зблизька.

За хвилину жаба сиділа в сітці, Налисана, рухала боками і підгорляла. Водяна жаба має велику трикутну голову. Шия в неї коротка і груба. Тому то жаба не може звертати голови на боки. На голові має дві великих витрیشкуватих очей. Ними вона бачить усе навколо хоч голови не поверне. Тулуб с догори сплюснений, без хвоста.

В жаби чотири ноги. Передні короткі, замінчені чотириона вільними пальцями, задні довгі і сильні, мають по п'ять пальців, злучених перетином, немов би полотенцем. Ці ноги здійсні до скочання по землі і до швидкого плавання у воді. За очима є вушні лінії, а в них заїтні зверхку тарасанчки. На переді голови має жаба два ніздрі, лямки влігас повітря до легень, лямки і дихас.

Водяна жаба має на голові, в горішній частині та на піднебінні шрібні зуби. Її язик довгий, ясенстий, спереду прирослий до нижньої частини і складає лямкий - совсім знаоче, нім у інших тварин, ... сказав Роман дитель, приміром, має також довгий язик, але він спереду є вільний.

- Справді, - завітнв братчик, - у жаби задній кінець язика є вільний. Коли мушка, або яка інша комаха є близько, тоді жаба висуває задній кінець і хамас ним здобич. Жаба поїдає різні комахи, павуки, слинаки, хробаки, а навіть маленьку рибу. Німе її тіло є конгрите голою слизистю шкірою. Водяна жаба перебуває часто у воді, вона любить одначе висидати на берег і вигриватися до сонця. На березі у траві її трудно доствергти, а то задля сіро-зеленої барви її шкіри. Ця барва хронить жабу перед ворогами.

Найбільшим її неприятелем є лелека, а у воді водляний жук.

Увась відхилив трохи сітку, а жаба в ту мить одним стрибком була вже на землі, а по ній споренько зникла в рові.

Жаба має добрий слух. За найлегшим шелестом уже втікає в воду. Любить стоячі води, стави, багна, озера. На весну вечером чути райкання жаби, коли не скачуть, то лиш повзають по землі, тому то і звемо їх повзунами.

-/-

### Т Р А В , Я Н А М А Б А.

Дуже часто діти бачать жабу буру або коричнево-буруї краски з темними плямами на виснах позаду очей, - жабу траву яну.

Протягом літа жаба живе в чагарнику, на вогник луках, біли ставків. На воді вона буває тільки на весні, коли викидає ікру. У жаби передні ноги коротші задніх. Жаба не ходить, а стрибає. У жаби великий рот, малі зуби, м'який язик, який входить у задній рот, малі зуби, м'який язик, який входить у задній рот. Здобич жаба ловить, викидаючи з рота язик. Комаха прилипає до язика, а коли жаба тлігне язик знову в рот, у роті опиняється і здобич.

На голові у жаби дві опудилки очей, лямки вона хр добре бачить. Дихас жаба на суші легенями, а коли буває в воді, шкірою.

Розмножується жаба яшкками-ікрою. Напочатку травня жаба викидає у воду ікрк великими скупченнями. Жерк через кілька 8-10 - днів із ікри виходять хвостатий сірий пуголовок, який називається так тому, що в нього велика голова, яка непомітно переходить у кругле тіло. Пуголовок живиться виключно рослиною їжею, якушки водних рослин. По обидвох боках голви у пуголовка виростають гиллясті зябри, якими він і дихає в воді. Незабаром зябри відмирають. Потім у пуголовка виростають ноги, спочатку задні, а потім передні, хвіст скорочується в маленьку жабу жабу.

Трав'яна й водяна жаби зустрічаються в Україні головню у степовій смузі.

-/-

РОПУХА

Ропуха від інших видів жаб відрізняється нерівною кривою бороздавцями, ширшою і короткішими задніми ніжками. Вона часто стрибає і частіше пробирається вліском. Ропуха - нічна тварина. Десь вона ховається в затішних місцях, після заходу сонця виходить зі свого сховища і їздить здобичу. Ропухи змищують безліч різних дрібних тварин. Переважно черву, слимаки, комах і ін. личинок, чим вони є дуже корисні людям у боротьбі зі шкідливими горадів. Ізла ропухи виключно тваринна.

Ропуха живе на суші і тільки на весну входить у воду вищадати ікру. Своєї луска вона має довгими плямами, значаю оббивають їх навколо стеблин водних рослин. З іринок розвиваються цуголовки, які потім перетворюються в маленьких ропух. Цуголовки ропух зовсім чорні. Ропухи можуть жити до сорок років. У жовтні - листопаді ропухи починають закидну, волугу і в'їзду змину, завоюється в ній і засидять на 5 і більше місяців. Коли настають теплі весняні дні, ропухи прокидаються, вилазять зі свого сховища і починають своє життя.

-/-

С Е І Е П А Ж А Б А

Беленуватого кольору, вирита темними плямами та смугами. Веде переважно водяне життя та дуже мінлива додо свого забарвлення. Має належать до земноводних.

-/-

С П І В А З М О  
.....Х О Р М І С С В Я Х Д З В І П О Ч К І В

Ми дзвіночки,  
лісові дзвіночки,  
славим день.  
Ми співаєм,  
дзвоном зустрічати:

день!  
день!

Любили сонце,  
Небосхил і сонце,  
світло - тїнь,  
Сни роскішні,  
Все гаї затїшні:

Тїнь!  
Тїнь!

Линьте, хмари,  
Ой прилиньте, хмари, -  
в ясний день.

Окропіте,  
Нас нашелестіте:  
День!  
День!

Хай по полю,  
Золотому полю,  
ляже тїнь.  
Хай схитнеться, -  
дзвусміхнеться:

Тїнь!  
Тїнь!

Л. Тишина

-/-



ХОР ЛІСОВИХ ДЗВІНОЧКІВ

1. Ми дзвіночки, лісо-ві дзвіночки,  
ми співа-ли, дзвоним зустріча-ли

2. Як-би день,  
день, день, день, день, день. Сні роз-кіш-

че, не со-схи і сон-це, світ-лу,  
ні, все га- і за-тиш-ні, тінь, тінь,

тінь, світ-лу тінь. 4. Хай по по-  
тінь, тінь, тінь, тінь. Хай схит-нуть-

лю, зо-ло-то-му по-лю ля-же  
-ся ми-то, ус-міх-нуть-ся тінь, тінь,

тінь, ля-же тінь.  
тінь, тінь, тінь, тінь.

Г. О. М. О. С. И. Н. О. В. А. Ц. Ь. К. И. Х.  
В. И. Х. О. В. Н. И. Ж. Т. В.

К о в а ц ь к а Д о м і в и а

Передумовою доброго вєдени праці роїв чи гнізд, це домівна. Домівна повинна бути гарна, чиста і привітна. Новаки повинні мати свою власну домівку, в якій вони чулись би господарями. Якщо новаки мусять мати спільну з юнаками - чуються зле і нерado її відвідують.

Держують порядок, прикрашають та прибирають домівку самі новаки під наглядом ашорядників.

Головну стіну вбирає ціле гніздо, на якій звичайно висить ікона Богої Матері або Ісуса між дітьми, новацька відзнака, гарно вишесаний новацький закр. У кожній домівці повинна бути карта України, кілька картин важлихх українських місцевин, плєн закрїт роя та гнізда, знаки мандрувника, вузли тощо.

Добре, щоб кожний рій нав якійсь куток в домівці, який прикрасив би післа свого бажанил.

В домівці знаходлтсь знамл та тотем роя та гнізда, з якими рій чи гніздо ніколи не розстаєтсь. На тотемі закарбовують вони собі дали важлихх подій у рої. Часто в домівці можна побачити історичні замки з камінців і піску. Це - любимці старшми.

Інший стилик прибраний моделєли літаків /будучі летуни/, кораблів /мореплазці/, тал знову зроблені з кусничків сука звітритка, чи намальовані і зроблені рослинн, цілі ліси.

І ми, оглядаючи це все, маємо зногу пізнати заінтересуванє даного роя чи гнізда, та не лише пізнати, але й розвивати його дальше відповідно

діврали грали, гутірали та іншим.

Бажає, щоб в домівні новачи писали квіти, самі їх поливали та вчилися долати про них.

На стіні висять фотомонтажі, стінна газетка. Спрацьовує їх ціле гніздо, відпочи тут спомни з різних важлих подій, з життя гнізда і роя, можливо сироби віршів, казок, парад, загадок, малюнків чи ілюстрацій.

Треба постаратися про різні іграшки для новачків, які розвивали б бистроту ума, скорість орієнтації та вправляли б їх змисли. Домівка повинна бути місцем, яке притягло б усіх новачків до себе, місцем, в якому новачи знаходили б те, що їх інтересує, місцем, про перебування в якому вони мріють.

### Програма новачків з англійської мови:

Програма сходін /уні орлята/:

- I. Мет а: виробляванн відваги новачків,
- II. Тем а: Козак в степу.
1. Ві д к р и т т я: Деревірча присутності, привітання; Обрядт один із одним схиляють шаблі.
2. Р о з п о в і д ь: Пригоди козака Мамані /група козаків їхала степом. Між ними був козак Маманка, якого назвали так за те, що орудував шаблем немов маманом. Козак заночували в байраку; вночі напали татари і тут Маманка мав змогу показати своє вміння. Його, тямно ракеного, забрали татари в полон, однак товариші вирятували його з татарських рук./
3. Г р а: Узда верхом.
4. Майструванн: Прираси до шаблі.
5. Г р а: Гердь на шаблі.
6. Д і с н я: "Гей гук, мати, гук".
7. Г р а: Бизволеннй Ораця.
8. З а к р и т т я: повідомленнй щодо чергових занять.

Обряд: схрещення шабель.

Із тримісячного плану праці.

Дім Макс Стеффен,

### Г р а н а в і л ь н о м у п о в і т р і

Метто: Обіцянка.

Мета: Повченя повинно добре усвідомити собі обіцянку. В дрібничках воно повинно виробити наступну, що обіцянку треба додержати. При тому повинно почувати себе відповідальним перед цілою зграєю /гніздом/. Так повчання самі встановлюють ціль, а швайцарська старина дає змогу надати цілості відповідної святочної форми.

Програма: Збірка на краю міста чи ліса. По короткому гострому ґрунту бігу повчент виробляють в тему - заплтля. Я розповідає їм про форми правління-старих-побратимів, про сільські громади. Кожна група повчент/рй/ зображає громаду. Повчента приготувляють під проводом вюрднимів марш до ташного місця зграї /замок на горбі/, щоб скласти обіцянку. Кожне з них застеновляється, чи може її зложити. Вюрдник полснос закон.

Всі муляють дров і ґрулами, кожна своєю дорогою, йдуть на місце нарад. Там горить уже вогонь, а над ним монотить швайцарський прапор. Усі складають дрова на одну купу і ставлять крести на визначені місця. Ми співасно "Місце давнини". Зчєрги я розповідаю повчентам про обіцянку. Потім поодинокі групи відходять під проводом вюрднимів на наради, де вюрдник уже в вуготому ґруні розказує повчентам про те, що добре повчєня завжди додержує обіцянки. Повчєнтла можуть ставити запити та висловлювати свої завваги. Я змілкасі приготувляю зазаву до підпису.

Ціла зграя вийдусь, що всі в багатьох зложити обіцянку. Провідник кожної групи підписує святочно зазаву, а старший вояк о'є на ній печатку. Вони вже можуть скламати обіцянку і прирікають мені в присутності цілої зграї. Потім кожне повчєня повинно чераз прочитати зазаву, поставити її до короби

Цісною, "Ми молоді швайцарці", закінчуємо цю церемонію і я веду дальше вогненят за собою.

Вони тепер наповнені енергією та відвагою і хочуть зараз приліпити обличчя до життя. Отже я рішав завести гру, яка кожного дозволяє показати свою силу і готовність до дії.

Гра в числа: Ми змислю у Швайцарії за часів Вернера Штадхаера. Одна частина з нас є шпіонами Гафсбург-га. Шпіонів треба віднайти і взяти в полон. Друго-тонглсмонденебудь вагрю, яку шпіони мають запалити, щоб так дати знати своїм частинам. Ми пусимо вогонь згасити.

Кожне вогненя дістає трицифрне число, яке намагає на коло і зникає в означене місце в кущах. А то цім вогненятами в трицифрному числі має число три, той є шпіон. Вернівці мають заздалегідь віднайти, хто є шпіоном та де місце вагрі, щоб могли погасити її тоді, коли її запалить. Знає, за який обреть в полон - голосне відчитання числа противника і названня його прізвиська. Тепер мають знову використати свої вилни підчас відважних підповзувань, зус тричі пристелів, їх задержання, запалення та погашення вагрі. Тоді, що шпіонів менше, - їх напевно переможуть.

На закінчення - коли терен є кхххт вже шистий - запалюємо приятельську вагрю, на лійі на честь відважних борців вишкасно: "Слава".

Коротким та гострим маршем повертаємось назад із цісною на устах.

-/-

Щорекладі із "Мім-а,  
ж. 4 -46.

### З А Г А Д К И

Сіренський моторний  
На соняшник сів,  
Добре надзьобався,  
Далі полетів.

А вишні червоні  
Он, як жар горить, -  
Треба й їх відірвати,  
Трошки подзьобавь.

Он, мононлі, просо-  
Ну, як їх минуть?  
Неминуче треба  
Хоч трошки дзьобнуть!

Ой, летить ось козєць,  
Боже, дай втекти!  
Ану дш, сіренський,  
Озвися, хто ти?

-/- М. Загірня

### Ш О Ц Е Т А М Е ?

Летить- вис, сяде - рис.

Що має зуби, а не може кусати?

Посередині ліса лежить круг заліза - хто найде  
- обмине.

/жук/

/Граблі/

/Гадюка/

-/-

Л И С Т У В А Н Н Я Р Е Д А К Ц І І .  
.....

Н о в а ц ь к і В и х о в н и к и .

Перше число "БОР" появилoся в іншому, дею зміненому виді, як це було заплановано. Друге число збирівне недоліки попереднього числа, що виникли у зв'язку з цим переоформленням.

Припинення видавання чергових чисел журналу - це наслідок грошевої реформи в Німеччині. Та заздала добрій волі та нестримному бажанні деяких новачків виховників допомогти нам, це то б то - друге, число повляється. -

Ч.З. - з осіннім матеріалом, - повинні одержати новачкі виховники при кінці вересня ц. р., а чч. 4 і чергові, згідно з машиня пляном пожеллятимуться квартално.

Хочемо зупинити увагу новачків виховників на таких питаннях: де це таке "В. О. Р.", яка ціль та які завдання "В. О. Р."

"Вогонь Орлинної Радн" - це журнал новачків виховників, який має на меті допомогти новачкам виховникам у праці, розробити новачку проблематику та оформити новачків Улад.

Допомога новачкам виховникам виявлятиметься в першу чергу в поданні відповідних біжучих матеріалів, а також методичних завваг щодо перевовдування тих чи інших форм заняття із новачками.

Характеру Розроблення новачкої проблематики в нас ще ввроду. При цій нагоді хочемо підкреслити факт, що "В.О.Р." це не лише місце, де подаються відповідні данна до загального відомо новачків виховників те чи інше, але це трибуна всіх новачків працівників, з якої можуть висловлювати свої савваги та думки у всіх новачків сферах.

Тому то звиваемо новачків виховників писати про всі досягнення та недомагання в роботі, ділитися з нами саввагами щодо діяльності Уладу Пластових новачків у цілому. Це допоможе нам здійснити третє наше завдання, а саме - оформити новачків рух. До того часу основним оформлячим чинивалим стали Рада Орлинної Богло - курн новачків виховників - які згалядали ряд думок, як конкретний вияв діяльності відповідної Ланки і зробили ці думки ідеї та наші досягнення виваєністю всіх учасників курсу. Новачків рух - це не відмова членів Ч.З.

Новачків рух - це миття ді дитори в ісемах Лтраїнського іласту. Звідси і необхідність подати нам до відомо прова діяльності новачків. Віримо, що всі новачкі виховники зрозуміють вваєвість постійного зв'язку з "Видільною Ланкою" і допоможуть зреалізувати оформлячі наші завдання.

-/-

Деміліна савваг до ч.2.

Сміст числа вказує на різноманітність поданого матеріалу. Чи користати з цього? Частина Ч.З. - історичний матеріал для новачків виховників з метою підвешити іваліфікації, та помирити горнзонт новачків виховників по лінії виховання новачків.

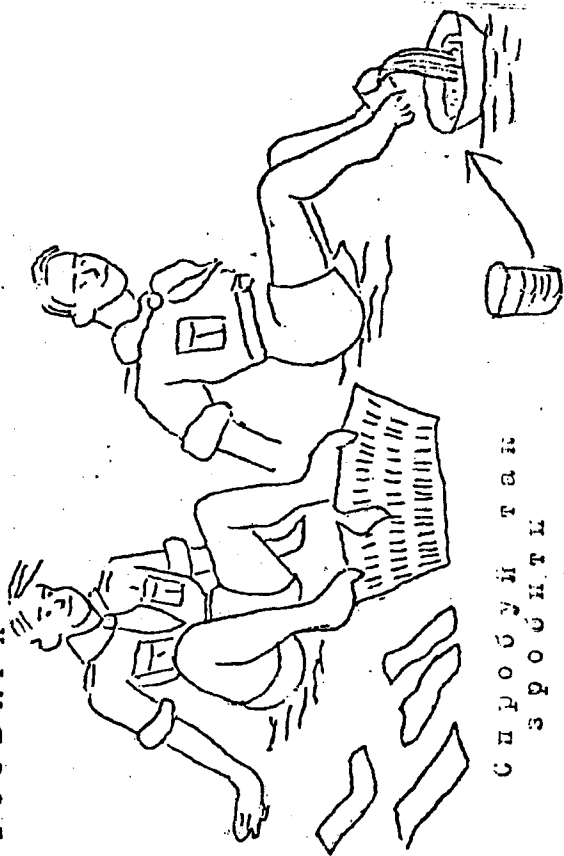
В інших частиних подасмо гомоно біжучі матеріали, які повляються з літом. Із цих матеріалів треба висирати те, що відповідає обставинам і умогам той чи іншої за своім психологічним розвнтком групи новачків і по докладному засосини використати цей матеріал з новачками, приміжачи його до ситосю думкии дачих новачків.

У зв'язку з друкуванням біжучих матеріалів прохасно інформувати нас, чи подані матеріали саввають Вам у пригоді, яких матеріалів потрібно тощо. Це буде великою допомогою з вшої сторони в дальшій праці "Видільної Ланки".

-/-

Редакція.

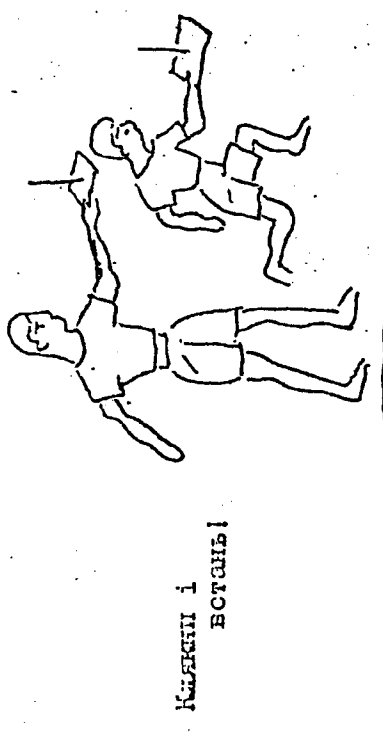
Розвага



Спробуй так зрозуміти



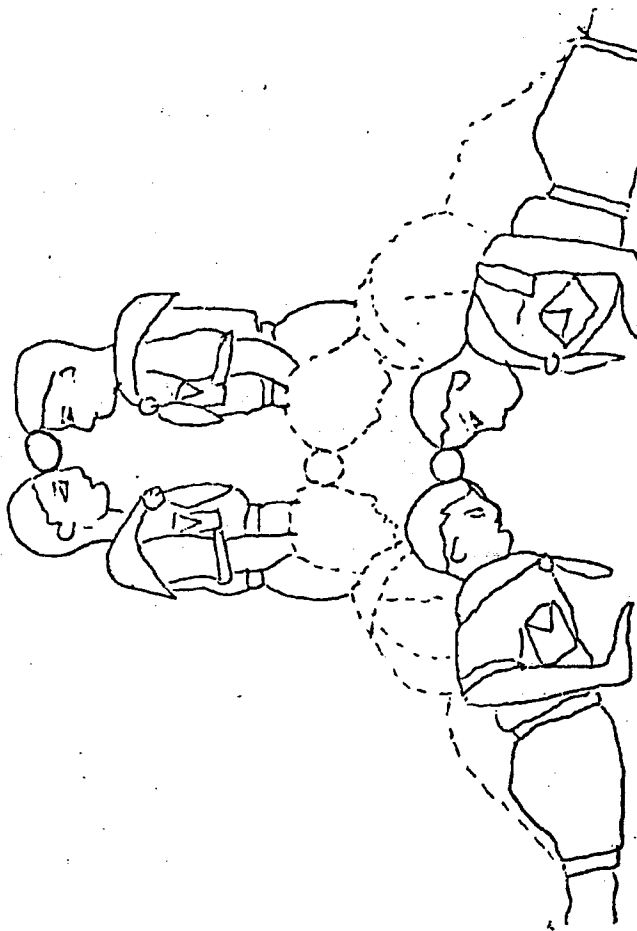
Хто дослігне історію?



Клякні і встань!



Придержуючи лачи ногами, скорчнитись і пхати ного в руці /6 - 9 разів/



Положитись на землю, підняти лачи голівками, встати, знов положитись і ні разу не опустити тивен лачина, так же головою його на землю положити.

З М І С Т

Сторони

М У Д Р І С Т Ь С І Р О Г О О Р М А.

- 1. Сходина - Т.С. .... 1.
- 2. Прогоулня - Арарат ..... 7.
- 3. Новацький змаг - С.Т. .... 11.

Щ О Р О З К А З У В А Т И М Е М О Н О В А К А М

- 1. Пригода в лісі. ....16.
- 2. Як лучні дівички врятували жучкові зяття - доротея Церот ..... 17.
- 3. Кім - ..... 23.

І Г Р О В И Й К У Т О К.

- 1. Рухливі організовані гри-.....27.  
Карія Криевич
- 2. Новацькі гри - ..... 30.
- 3. Гри на майдані та на узліссі-..... 32.
- 4. Теренова гра - ..... 34.

С А М О Д І Л Ь Н І Г Р И

- Ріпка - ..... 36.

Щ А Й С Т Р У Є М О.

- 1. Лешич Кочовика - ..... 38.
- 2. Кошки - ..... 38.
- 3. Обруч - ..... 38.
- 4. Чобаничі - ..... 38.

З М І С Т

Сторони

З П Р И Р О Д О Ш И С Н О Г О З А П И С Н И К А

- 1. До воно за Деревце - А. Барто .... 39.
- 2. Луб - ..... 39.
- 3. Саба - ..... 41.

С П І В А Є М О

- Хор лісових дзвіночків - ..... 45.
- " " " ..... 47.

Г О Л О С И Н О В А Ц Ь К И Х В И Х О В Н И К І В

- 1. Новацька домівка .....48.
- 2. Програми новацьких змагть ..... 49.

Р О З В А Г А

- 1. Загадки- .....52.
- 2. Спробуй так зробити - .....55.

**ПРОСИМО ПОПРАВИТИ:**

На стор. 5. назва розділу/ряду 6. здолу/

"Самодіяльний театр" і до кінця та положення  
слідуючого до... підготовки... треба змінити  
на: "Самодіяльні гри /інсценізації/ - це  
продукції новелів, що їх виводять, відтворять -  
чи в дії відому ім назву чи оповідання. Вони  
вимагають підготовки..... і т. д.