



Крайова Пластова Старшина в ЗДА

В И Х О В Н І Г Р И
і Т Е Р Е Н О В І М А Р Ш І
з У К Р А Ї Н О З Н А В С Т В А

Лариса Ринкевич

Видання Крайового Реферату Вишколу

1963

I

У к л а д а н н я с л і в .

Кожний учасник гри приготує наперед картки з літерами азбуки. Провідник гри викликує слово або речення. Виграє цей, що перший ви бере із свого комплекту азбуки літери і правильно зложить слово чи речення. Гру можна провести куренем. Кожний гурток має комплект літер азбуки і уставляється із картками у порядку слова.

С к л а д а є м о с л о в а .

Подаємо доволі довге слово, прим.: перекотиполе, і доручаємо утворити з його літер якнайбільше слів. Після призначеного часу кожний відчитує утворені ним слова, інші вичеркують причитувані слова із своїх списків. Виграє цей, що йому залишилося найбільше невичеркнених слів.

Відміна: складати слова треба із складів, що входять у склад даного слова.

П о м і ш а н і л і т е р и .

Вибираємо кілька слів /стільки скільки учасниць гри/ і переставляємо у них літери, прим.: спуалакнт /пластунка/. Картки із словами кла

демо рядом на землі; учасниці гри стають, у певній віддалі, напроти карток. На даний знак підбігають до карток, упорядковують літери так, що би можна було відчитати бажане слово та бігом відносять картку про відниці гри. Виграє ця, що перша доручить картки із поправно зланим словом.

Відміна: сигналізуемо слово, що його літери перемішані, прим. диобр /Броди/ або ікожерб /беріжок/. Виграє ця, що найшвидше зложить і запише слово та передасть його провідниці гри.

Т в о р и м о с л о в а . .

Подаємо групу літер, прим. 5, і доручаємо учасникам гри виписати якнайбільше слів, що починаються на ці літери. Після означеного часу один по однім відчитують свої слова, усі інші вичеркують із своїх списків слова, що вже відчитані. Виграє цей, хто на кінці має найбільш невичеркнених слів.

Відміна: подаємо групу літер, прим.: IO — I5, і доручаємо учасникам гри утворити з них якнайбільше слів. Виграє цей, хто уложить з даних літер найбільше правильно зланих слів.

Заввага: поодинокі літери можна вживати по кілька разів.

З а г а д к а с к л а д і в .

Розписуємо на картках для кожного учасника гри по одному із речент знаних учасникам гри, прим. одна із точок Пл. Закону, уривок знаного вірша і т.п. Речення поділені на склади і склади попереставлювані. Прим. "пластун є зрівноважений" — ділимо : Н О П Л А С Н И Й Є В А С Т У Н Ж Е З Р І В . Виграє цей, хто найскорше зложить своє речення.

Відміна: сигналізуємо дане речення, поділене на склади, що їх ми помішали. Виграє цей, хто найскоріше відчитав і упорядкував склади речення.

С к л а д а є м о р е ч е н н я .

Гру переводимо куренем. Підбираємо речення, що має стільки слів, що є гуртків у курені, а слова добираємо так, щоби кожний гурток дістав слово із стільки літерами скільки має членів. На знак кожний гурток підхоплює слово що до нього підходить, складає його із свого комплекту літер /приготовити наперед/ і чим скоріше уставляється із картками літер у порядку слова так, щоби опісля можна було відчитати усі слова і ціле речення. Виграє гурток, що перший уставився.

Б л у д и у п р и п о в і д к а х .

Вибираємо одну із народних приповідок і виписуємо її на стільки кар-

точках скільки маємо учасниць гри. У словах пропущені поодинокі літери чи і склади. Виграє ця, що найскоріше переписе правильно приповідку, доповнюючи бракуючі літери чи склади, і її прочитає.

П о м и л к а в д р у к у .

Роздаємо учасницям гри картки, на яких написаний текст якогось, знаного їм, вірша чи пісні. У тексті пропущені різні літери, або теж і переставлені. Учасниці гри мають зауважити помилки та правильно їх справити. Виграє ця, що завважить і справить найбільше помилок.

З е р н о д о з е р н а .

Один із учасників гри сигналізує літеру, якою починається подумане ним слово. Слово мусить мати стільки літер скільки є учасників гри. Тоді виходить другий і, не знаючи яке слово подумав його попередник, сигналізує другу літеру, що підходила б до попередньої та щоб утворювалось слово із стільки літер що є учасників гри. Так по черзі кожний додає літеру, щоби вкінці утворилося якоесь слово із значенням. Той, хто не зуміє додати відповідно літери, дістає чертку, чи дає фант.

В і з и т і в к и .

Кожний дістає візитівку, картку із записаним прізвищем і має із літер

прізвища зложити назву заняття. Прим.: Накривич /кравчиня/, або Лріка /лікар/ і т.п. Виграє ця, що перша правильно зложить свою візитівку.

Р е к л а м а .

Беремо кілька однакових українських летючок чи реклям /стільки, скільки маємо учасників гри/. Розтинаємо їх на кілька кусків і, помішавши частини кожної картки, роздаємо по одному комплекті кожному учасникові гри. Виграє цей, хто перший зложить правильно свою картку і її відчитає.

Р о з д е р т и й л и с т .

Роздираємо на половину виразно написаний лист і одну половину даємо одній частині гуртка, другу другій. Виграє частина, що скоріше відчитає свою частину і на її основі відтворить зміст цілого листа.

П р о т и л е ж н о с т і .

Впорядниця сигналізує слово, згл. прикметник, прим.: довгий, широкий, радість і т.п. Хто найскорше відчитає і викличе протилежне прим. Короткий, вузький, смутек.

К л о п о т и і з п р а в о п и с о м .

Диктуємо шість слів. Учасники гри пишуть їх на картках азбукою Морзе.

На знак передають картки сусідам на право. Кожний відчитує і має підмітити і справити помилки сусіда, якщо цей які зробив. На закінчення картки перевіряє провідник гри і визначає першуна.

У с л у д н а п а м, я т ь .

Даємо 5 хвилин часу на списання звірів або птахів, ярин і овочів, чи теж предметів щоденного вжитку і т.п., що починаються на одну і ту саму літеру, подану учасникам гри. Після цього часу кожна, по черзі, відчитує свої слова, а інші вичеркують ці слова із своїх списків. Виграє ця, що їй залишилося найбільш невичеркнених слів.

Н а к а з .

Гру переводимо куренем, або теж гуртком. Стаємо перед рядом, у деякій віддалі і показуємо картки із поодинокими літерами /можуть бути теж подавані не у природному порядку слова/, що разом подають яуйись наказ, прим.: зняти шапки, або теж поодинокі накази в порядку і т.п. Завдання — якнайскоріше відчитати наказ і його виконати. Відміна: літери можна теж сигналізувати.

С к а ж и ц е і н а к ш е .

Гра куренем, або гуртком. Один сигналізує слово, прим.: кімната. Хто перший скаже те саме поняття іншим словом, прим.: світлиця, дістає точку

для себе чи гуртка.

П о н и т ц і д о к л у б к а .

Провідник підбирає народну приповідку і роздає по одному із її складових слів кожному учасникові гри. Учасник, якого перед тим вислали із кімнати, вертається і задаючи питання поодиноким учасникам гри, які у відповіді мусять вмістити своє слово із приповідки, має віднайти слово приповідки і її відтворити.

Б а г а т о к р и к у .

Один учасник гри виходить із кімнати. Інші підбираються кожний одну із приповідок або теж фразу із знаного всім вірша. На знак входить входить той, що вийшов із кімнати, тоді на знак провідника усі нараз говорять свою приповідку чи фразу. Цей слухач і має розпізнати принайменше одне із говорених.

Л ь о г і ч н е р е ч е н н я .

Гуртки стають біля себе рядами. На кілька кроків перед кожним гуртком на кріслі чи столику картка паперу й олівець. На свисток перші в рядах біжуть, пишуть на картці якесь слово і вертаються до ряду, доторкаючись по дорозі наступного в ряді. Так біжуть усі за порядком і додають свої слова, щоби цілість утворила якесь речення із змістом. Виграє гурток, що зложив добре збудоване речення, як теж виписав його без правописних

ПОМИЛОК.

П о д е р т и й с п і в а н н и к .

Випишемо на осібних картках слова різних, знаних учасникам гри, пісень і ховаємо поодинокі картки в різних місцях домівки, чи у терені. Учасники гри мають віднайти картки і зложити пісню, чи пісні і їх відспівати.

О п о в і д а н н я .

Подаємо 25 до 50 слів і кажемо в означеному часі зложити з них оповідання. Виграє цей, хто зложить найкраще оповідання, під оглядом змісту і стилю.

Ч и з н а є ш ц ю п і с н ю ?

Провідниця гри співає перші стрічки п'яток пісень. Учасниці гри мають затамити порядковість пісень і у тому порядку їх виписати.

Відміна: учасниці гри мають написати усі ці стрічки у порядку, в яким були відспівані.

Т р у д н і с л о в а .

Гру переводимо куренем. Гуртки стають побіч себе рядами. Усі у рядах, крім перших, відвернені плечима до того, що сигналізує. Діпеша має стільки літер, що членів у гуртку. Перший у ряді читає першу літеру, тоді доторкається другого, а сам біжить на кінець ряду. Другий відвертається, відчитує другу літеру і т.д. продовжується аж усі відчитають. Виграє гурток, що перший відчитає своє слово. Треба вибирати слова, в яких пластуни часто роблять правописні помилки, або теж важкі до запам'ятання історичні чи географічні назви.

Н а д а й т е л е г р а м у .

Подаємо 10 літер. Кожний має зложити текст телеграми, де кожне слово починалось би на одну із поданих літер. Виграє цей, що зложить найкращу змістом телеграму.

П е р е г о н и с л і в .

Гру переводимо куренем. Гуртки стають рядами побіч себе. Кожна гурткова стає кілька кроків перед своїм гуртком. Усі гурткові сигнализують рівночасно, кожна своїйому гурткові, слово із такої самої скількості літер. Тоді біжать на кінець ряду. Перші у рядах, що відчитали надане слово,

біжать на їхні місця і надають друге слово тої самої довжини. Виграє гурток, що перший скінчить надавати і відчитувати слова, оминаючи помилку у правописі.

Д е п е ш а .

Гру переводимо куренем. Гуртки стають побіч себе рядами. Курінна стоїть перед ними у віддалі. На її знак гурткові підбігають до неї, а вона показує їм написану депешу. Гурткові відчитують її, запам'ятовують і біжать до своїх гуртків, стають у віддалі перед ними. Тоді підбігають до них перші з рядів, гурткові переказують їм депешу, тоді ці оббігають кругом свого гуртка, опісля стають на місце гурткових, тоді другі у рядах підбігають до них і т.д. Виграє гурток, котрого остання пластунка правильно, або із найменшою кількістю помилок, найскорше передасть курінній записану депешу.

Н а м а л ю й т о ч н о .

Вирисовуємо 20 до 30 квадратиків і у деякі вписуємо поодинокі літери. Показуємо гурткові. Усі придивляються 30 секунд. Тоді кожна має вирисувати квадратики і вписати у тіж самі місця літери. Виграє ця, що правильно вписала літери.

Л а н ц ю ж о к .

У цій грі треба скласти ланцюжок слів так, щоби остання літера одного слова збігалася із першою літерою наступного. Усі стоять у коло. Один із них кидає другому м, яч і рівночасно каже якесь слово, прим.: Винни-ця. Тоді цей кидає іншому і каже слово, що починається літерою Я, прим. згода, і т.д. Можна домовитися, що додавати можна довільні слова, або теж обмежувемо їх одною темою, прим. назви звірів, птахів, географічні назви і т.п. Увага: усі слова мають бути в називному відмінку однини.

П р и г а д а й с л о в о .

Усі стоять у колі. Один кидає другому м, яч і каже слово, що починається літерою, про яку наперед домовилися, прим. маляр. Цей, що зловив м, яч, має сказати друге слово, що починається на ту ж літеру, прим. молоко, і т.д. Цей, що повторив вже сказане слово, або нешвидко придумав нове слово, дістає чертку, або дає фант.

Д о к і н ч і т ь п і с н ю .

У грі беруть участь два гуртки, або ділимо гурток на дві групи. Одна група на знак починає співати пісню /пластову, народню, стрілецьку, чи іншу/. В одному місці перериваємо спів піднесенням руки. Тоді друга група має підхопити пісню у місці, в якому її перервала перша гру-

па, і доспівати її до кінця. Тоді з черги друга група починає пісню. Колиж котра із груп не зуміє продовжувати пісні, тоді друга група починає знову пісню, але іншу. Виграє гурток, що краще вив'язався із завдання.

Книжковий Кіт.

На столі розкладаємо 10 книжок із видними заголовками. Учасники гри приглядаються їм три хвилини, опісля записують з пам'яті заголовки. Відміна: записати мають теж авторів поодиноких творів.

Літературний змаг.

Подяємо прізвище одного із українських письменників. Тоді одна із пластунк має подати назву одного із його творів. Тоді числимо поволі до трьох. Заки скажемо "три" інша пластунка повинна назвати інший твір того ж письменника, і т.д. Припиняється тоді коли вже ніхто не вміє назвати неподаного ще твору. Тоді гру продовжує остання, що подала твір даного письменника. Вона каже прізвище іншого письменника, а другі подають назви його творів.

Славні люде.

Кожна пластунка вибирає собі групу, що їй найкраще підходить, прим. поетів, письменників, малювачів, скульпторів, науковців і т.п. На столі розки-

даємо картки із прізвищами представників цих груп, по 5 із кожної. На знак пластунки підбігають до стола і кожна старається якнайскоріше вибрати прізвища із вибраної нею групи.

К р а й о з н а в ц і .

Гурток сидить кругом. Визначуємо першого і він каже назву міста чи річки, або теж частини України і коротко характеризує його. Прим. по дає Київ і коротко каже про його заснування; другий у крузі каже де положене це місто ітд. кожний слідуєчий додає про нього, що знає. За добру відповідь у першому крузі даємо хрестик, у другому /ан. як вже другий раз хто подає дальші відомости/ два. Хто у своїй черзі не дасть відповіді дістає чертку.

Х т о п е р ш и й .

На стіні висить карта України. Гурток уставляємо рядом у певній віддалі від карти. Провідниця гри каже або сигналізує одну літеру якою починається назва ріки, гір, міста, області України /треба домовитися наперед що це має бути/. Пластунка, що перша добіжить до карти, покаже та голосно скаже назву, виграз і подає слідуєчу літеру.

Відміна: на стіні можуть висіти портрети визначних людей з історії, літератури, чи мистецтва.

П і з н а й м о с в і й р і д н и й к р а й .

Провідник гри має знімки, чи образки різних визначних місць, пам'ятників, пам'яток, характеристичний видів України. Граються два, чи більше гуртків. В кожному гуртку кожний має число, починаючи від одного. Провідник гри показує одну знімку і викликає число. Кожний, що має це число, старатється якнайскоріше пізнати знімку. Хто перший назве, цей здобуває точку для свого гуртка.

П і з н а й м о п а м , я т к и н а ш и х м і с т .

Впорядниця виписує на карточках по одній назві церков, визначних будівель, пам'ятників іт.п. історичних пам'яток наших міст /прим. Київ, Полтави, Львова і т.п./ . Карточки передають собі юначки по черзі і у своїх зшитках записують в котрому місті дана пам'ятка і що про неї знають. Добрі відповіді впорядниця точкує; виграє ця, що здобуде найбільше точок.

Гру можна теж перевести кількома гуртками, уставляючи їх рядами. Тоді юначки підбігають по черзі до своїх впорядниць і відповідають на питання. Виграє гурток, що відповів найскорше на усі питання.

В к а ж и д е в о н о .

Гурток уставлений рядом. Впорядниця стоїть 20 кроків перед гуртком і

має біля себе розложеною карту України. Вона сигналізує назву міста, ріки, гір і т.п. України. Хто із гуртка найскорше відчитає, біжить до карти і вказує на ній назване місто чи ріку і т.п.

Т в о р и м о д а т и .

На столі розкладаємо біля 50 карточок із числами /по одному на кожній/ Учасниці гри мають із них уложити дати із історії України /може бути теж історії Пласту, чи теж української літератури/. Виграє ця, що зложить найбільше дат та уміє їх пояснити.

Щ о з н а ю п р о . . . ?

Учасниці гри сидять рядочком. Провідниця гри подає тему. Тему підбирає із ділянки, якою саме гурток зацікавлений, прим.: історія України, життя і дія одного із князів чи гетьманів, географія України, опис одної із областей, господарство і т.п., література, життєпис одного із письменників і т.д.

Перша у черзі каже одно речення на подану тему, друга повторює його і додає своє, третя повторює два перші і додає своє і т.д. Хто не уміє додати нічого, дістає чертку.

А в т о р и .

Кожному учасникові гри причіпаємо на плечах картку із прізвищем одного із письменників. Ніхто із них не знає яке прізвище він має причіплене і старається відгадати його із відповідей інших, яким ставить питання, прим.: "чи я писав повісти", "чи я живу", "чи я поет" і т.п. Виграє цей, що перший відгадає ким він є. Треба визначити час у якому треба відгадати, щоби гра не протягалася задовго. Після цього часу мож на картки перемінювати і гратися далше.

Відміна: учасники гри поділені на дві групи. Одна група дістає карточки із прізвищами письменників, друга із їхніми творами. Кожний учасник гри має в означеному часі віднайти "свій" твір, чи "свого" автора.

Ш о т о д і д і я л о с я ?

Впорядниця роздає юначкам картки, на яких написані історичні дати /по одній на кожній картці/. Юначки мають дописати скоро події із історії України, що тоді відбувалися, або теж імя князя чи гетьмана, що тоді володів.

Відміна: на картках можуть бути виписані події, а юначки мають дописати дату.

І н с ц е н і з а ц і я п р и п о в і д к и .

Одна юначка виходить з кімнати. Тоді гурток умовляється яку приповідку буде інсценізувати, усі розподіляють поміж себе завдання і стараються уставкою, позами, рухами ілюструвати дану приповідку. За скоре і добре відгадання даємо хрестики.

Коли гру переводимо куренем тоді виходить цілий гурток, а другий інсценізує іт.д. напереміну.

П і з н а й х т о ц е ?

Впорядниця приготує 6 фотографій українських письменників чи поетів або визначних історичних постатей. Усі сидять кругом, кожна юначка має картку паперу із числами 1 до 6. Впорядниця бере першу фотографію, записує у себе під першим числом хто це і подає юначці на право, ця записує на своїй картці, передає слідуєчій і т.д. Впорядниця передає по черзі усі фотографії. Виграє юначка, що має найменше помилок.

Коли граємося куренем тоді усі гуртки переводять це рівночасно. а виграв гурток, що закінчив найскорше при найменшій скількості помилок. Відміна : Впорядниця передає шість карток із назвами літературних творів. Юначки мають вписати під відповідними числами прізвища авторів поодиноких творів.

Л е к ц і я л і т е р а т у р и .

Впорядник визначає кожному юнакові одну краску. Перед грою виходить у терен і визначає кожному трасу нитками його краски, залишаючи теж картки цьої-ж краски, на яких виписані короткі дані із життєпису одного із письменників, на першій треба подати його прізвище і час коли жив. На знак юнаки виходять у терен своїми трасами, збирають картки і бігом вертаються до вихідного пункту. Тут усі сідають і продовж 10 хвилих упорядковують свої карточки і зазнайомлюються із їх змістом. Тоді віддають їх впорядникові і продовж 10 хвилих мають з пам'яти записати що знають про даного письменника. Виграє цей, що найкраще використав здобуті відомості.

П и с ь м е н н и к и і ї х т в о р и .

Юнаки виписують один під одним прізвища письменників /за умовою 5 до 10, прим. Іван Франко, Леонід Мосейдз, Улас Самчук, Софія Парфанович, Віра Вовк ітп./ .Тоді продовж 15 хвилих кожний має виписати проти прізвища письменника 3 його твори /для старших 5/. Виграє хте першим віддасть свою картку із найбільшою кількістю творів.

Д о п о в н ю є м о д о к о р е н я .

Гурткова подає "корінь" слова, юначки мають в означеному часі /прим.

10 хвилин/ написати якнайбільше слів із спільним корінем. Прим. "хід"
— вхід, схід, захід, прихід, відхід тощо. Виграє вначка, що має найбільш
слів, які не повторюються у інших.

Л і т е р а т у р а в м у з и ц і .

Впорядниця дає завдання. В означеному часі пригадати і записати літе
ратурні твори, до яких написана музика.

Р и м и .

Вначки записують одне і те саме слово. Протягом 5 хвилин кожна добирає
до цього слова рими. Виграє ця, що напише найбільше слів, які римується.
Вибирати треба іменник або прикметник, а не дієслово, бо дієслово легко
римується.

В і р ш і н а з а м о в л е н н я .

Гурток сидить кругом. Кожний дає своєму сусідові зліва чотири слова,
які римуються між собою, а той повинен придумати вірш на чотири рядки.
Прим. луна, вона, річка, стрічка; або лінь, тінь, день, пень ітп.
На складання віршів даємо прим. 10 хвилин, після чого кожний читає те,
що придумав.

С к л а д а є м о о п о в і д а н н я .

Впорядник подає тему оповідання. Один з юнаків починає оповідання на цю тему, доходить до цікавого моменту і, не закінчивши фрази, замовкає. Юнак, що сидить по його правій стороні, продовжує оповідання і, сказавши кілька фраз, дає продовжувати своєму сусідові і т.д. В цей спосіб оповідання виходить цікаво, з невідомим для всіх закінченням.

Відміна: Впорядник дає тему, а крім того приділяє кожному одно слово, яке він повинен вставити потім у своє оповідання. Прим. Богдан Хмельницький, Жовті Води, Львів, Пилявці, Тиміш і т.д. Або Леся Українка, Олена Пчілка, Волинь, Полісся, Лісова Пісня і т.д.

С е к р е т а р к а .

Гурткова проголошує конкурс секретарок. Кожна юначка має у визначеному часі написати урядовий лист на визначену тему. Виграє ця, що її лист найліпший під оглядом стилю, змісту та урядової форми.

Р о з ш у к у є м о м а т е р і я л и .

Час гри одна до двох годин. Юначки одержують книжки, на підставі яких мають опрацювати коротку гутірку на визначену тему, прим. історичну, лі-

тературну і т.п. Коли участь у грі бере курінь тоді завдання дістає кожний гурток, коли гру переводимо у гуртку тоді завдання дістають по дві до три юначки одне. Стараються запізнатися із змістом книжки і вибрати потрібне їм до опрацювання теми. Здобуті відомості виписують собі на карточках. Після означеного часу усі збираються разом та спільно обговорюють тему. Тоді виявляється хто зібрав найбільше матеріялу для визначеної теми. Звернути треба теж увагу на те, як вони організували собі працю та на спосіб опрацювання теми. Гру можна переводити теж при допомозі преси, пластової чи щоденної, підбираючи відповідні, актуальні теми.

О б р а з к о в и й к і м .

Впорядниця збирає комплекти знімок, репродукцій, прим. краєвидів різних частин України, міст її і т.п., або малярських творів, скульптур, архітектурних пам'яток і т.п. Юначки приглядаються одному із комплектів, опісля мають із пам'яті записати, подаючи їх зміст, автора /коли це твір штуки/ і т.п.

Щ о з н а є ш п р о ц ю д а т у ?

Впорядник роздає юнакам карточки, на котрих є написані історичні дати, на кожній картці одна. Юнаки мають в означеному часі написати подію із

історії України, що тоді відбувалася.

Ш у к а н н я д а т .

Провідник гри розміщує у різних видних місцях кімнати, або у терені, карточки із датами із історії України. Учасники гри стараються спостерегти якнайбільше дат. Після розглянення кімнати, чи терену, кожний записує спостережені дати та додає подію, що тоді сталася.

Щ о , д е і к о л и ?

Гуначки сидять у колі. Одна починає гру, кидаючи хусточку чи мячик до іншої у колі та каже ім'я одної із історичних постатей. Ця ловить і каже подію зв'язану із цєю історичною постатю, кидає далі і питається коли це було, ця кидає ще іншій і питається де це було. Тоді наступна подає іншу історичну постать і гра йде далі. Гра мусить іти швидко, хто не знає відповіді дістає мінус.

К о л и я ж и в ?

Учасників гри ділимо на дві групи і уставляємо їх на противних сторонах кімнати чи площі. Одна група це історичні постаті, друга це сторіч

ча, в якому вони жили. Поміж рядами, трошки перед ними стоїть один юнак. Він викликає, не відвертаючи голови /стоїть плечима до рядів/ імя одної історичної постаті. Тоді цей, що має приділене це імя та цей що є сторіччам, у якому жила дана історична постать, вибігають, біжуть перед того, що викликав і мають схопити себе за руки. Коли він перебіжить їх і зловить одного за руку, тоді другий стає на його місце, а він перебігає його роль. Уважати, щоби він не вибігав поки пара не мине його.

В і д г а д а й х т о я ?

Половина членів гуртка сидить у колі, друга стоїть їм за плечима. Кожний, що сидить, задумує собі якою історичною постатю він є. Тоді по черзі кожний з них оповідає про події історичні, що зв'язані з даною історичною постатю. Ці, що стоять, мають відгадати хто це є. Той, що перший відгадає, міняється з ним місцем.

Українські Січові Стрільці переходять Збруч.

Два гуртки стають рядами напроти себе у деякій віддалі. Поміж ними річка Збруч. Перший на правому крилі кожного гуртка це УССтрілець. Впорядник ставить питання із історії УСС напереміну обом гурткам, по черзі кожному у ряді. У випадку доброї відповіді, УССтрілець відносного гурт

ка робить один крок почерез річку, у випадку злої відповіді цофасться один крок. Виграє гурток, що його УССтрілець скорше перейшов Збруч.

М а н д р у є м о м і с т а м и У к р а ї н и .

Гурток сидить кругом. Вибирають одно із міст України і починають оповідання. Перша каже прим. "коли я приїхала до Київа то пішла до Собору св. Софії помолитися." Слідуюча повторяє це і додає "опісля пішла оглянути Печерську Лавру". Третя повторяє це, що сказали перші дві і додає дальшу частини оповідання. Так йде дальше аже остання повторяє все і закінчує оповідання.

П о м о ж и м е н і п і з н а т и .

Учасники гри сидять кругом. Одим починає, кидає мяча другому і каже, прим "поможи мені пізнати Одесу", цей ловить мяч і відповідає "це портове місто над Чорним морем" іт.п. Хто не вмів відповісти дістає чертку.

Б а г а ц т в а У к р а ї н и .

На площі нарисований шкiц карти України, згiдно iз сторонами свiту. По-серединi лежать пачочки iз написами рiзних продуктiв господарства i промислу України, прим. сiль, нафта, збiжка, вуголь i т.п. На знак впорядки цi вначки, уставленi поза границями України, бiгають до середини, кожна бере одну пачочку, шукає на картi мiсця, де цей продукт виробляють чи добувають, робить колесо на землi i викликає мiсцевiсть. Добувають точки цi, що правильно назвали мiсцевiсть /чи дану частину України/ i знайшли точне положення її на картi.

П о д о р о ж п о У к р а ї н і .

Впорядник розкладає карту України i дозволяє юнакам 5 хвилини пригля-датися їй. Опiсля кожний, по черзi, вибравши собi якусь туру по Україні, описує якими землями України, мiстами переїздить, яке їхнє iсторичне ми нуле, якi iсторичнi пам'ятки iт.п.

Як утруднення гри, можна теж вимагати вiдомостей iз географiї /характер краєвиду, рiки, гори/ та господарства України /копалини, промисл, рiльництво i т.п./.

Певнi гри пiдбранi iз збiрок пл.сен.О.Надi Кулинич "Верховинки" та пл.сен.Ганки Коренець "Тi, що греблi вуть".

Т а е м н и ч а м а н д р і в к а п о к а р т і У к р а ї н и .
Гра укладу Проф. Едварда Шарського.

Заложення: Учасники гри мають відомості з історії, природи, географії, культури України; знають основи картографії, вміють орієнтуватися на карті.

Мета гри: поглибити й поширити знання, потрібні до пластових проб.

Приготовити: 1. контурні карти для кожного учасника гри, 2. кольорові олівці, 3. цікаву тему розповіді з конкретними фактами з історії, географії, природи, культури України, 4. стінну /якщо її немає, тоді дещо більшу підручну/ карту України.

Переведення: Кожен учасник гри дістає контурну карту України та кольорові олівці /синій для зазначення моря, рік, зелений для зазначення низовини чи дерева в лісі, жовтий для височин, бурий для гір, червоний для зазначення шляхів та цікавіших об'єктів./ Провідник починає розповідь: прим. "Виїжджаю з міста, де народився гетьман Петро Конашевич—Сагайдачний /учасники зазначають на карті олівцем червоним місце народження під Самбором і пишуть "Кульчиці"/ і пішки переходжу польовими стежками до Дністра /учасники зазначають картографічними знаками польові стежки/ та їду Дністром /зазначають синім олівцем/ до столиці Ярослава Осмомисла /зазначають червоним олівцем місто Галич і пишуть назву міста;/ тут мандрую до лісового заповідника, в якому наші князі витинали

дерево для будови своїх палаців /зеленим олівцем рисують обриси дерев — лісу, підписують на карті місце Княздвору, над Прутом на захід від Коломкі/; під вечір доходжу до Вершка Черногори /бурим олівцем зазначають Черногору і зазначають "Говерлю"/ і т.д.

Виграє учасник, що бездоганно виконає усі завдання.
Відміна: Провідник гри пропускає у своїй розповіді деякі місцевості, учасники, слідкуючи за розповіддю на карті, виписують важливі, відомі їм об'єкти. Перемагає той, що зарисовував найбільше таких об'єктів. При тому можна домовитися на які об'єкти звертається увага, прим. історичні, мистецькі, природничі чи інші.

Г і г ц і з Р і д н о г о К р а ю .
Гра укладу Проф. Едварда Жарського.

Заложення гри: учасники гри вміють визначувати точно сторони світу та мають відомості про розміщення українців у світі.
Приготувати: площу 12 X 24 ярдів, на площі визначити піском межі Украни; м, ячик.

Переведення: Відміна А /для молодших гуртків/: По середині площі нарисувати межі України, де ще далше, при межах площі, нарисувати невеликі кола, що відповідають тим країнам, в яких живуть українці поза межами рідного краю. Розміщення тих кіл повинно відповідати відповідним

сторонам світу поселення українців /коло для Канади буде на північно му заході площі, для Австралії на південному сході, для ЗДА за Заході і т.д./ .Кожному учасникові гри, крім одного, приділяється одну країну, в якій живуть українці і для яких він понесе вістку з рідного краю. учасники гри стають кругом в нутрі зазначених меж України. Провідник гри стоїть в середині і наказує: "Шлю гінців до українців у Канаді" /чи Німеччині, Англії і т.п./ .Викликаний учасник, що є зв'язковим—гінцем для Канади, вибігає у напрямі того кола, що репрезентує Канаду. В середині круга, побіч провідника гри, стоїть один з учасників гри; він провіряє напрям бігу викликаного і, якщо він біжить у злому напрямі, метає у нього м'ячиком. Виграють ці, що їх ні разу не поцілили м'ячиком. Відміна Б /для старших гуртків/: Нарисувати тільки межі України, кіл поза межами не рисувати. По відповідному наказі провідника гри, викликаний учасник біжить точно у даному напрямі в якому повинна лежати да на країна. Якщо напрям його неправильний в нього кидають м'ячем. Відміна В: Учасники гри стають в ряді, звернені лицем на південь. Провідник гри викликає одну з держав, в якій живуть українці і цілий ряд має звернутися в напрямі цієї держави. Хто не звернеться у відповідному напрямі, виступає з ряду і стає побіч провідника. Виграє учасник, який залишився на своїому місці до кінця гри. Відміна Г: Провідник гри викликає сторони світу, в яких знаходиться держава, у якій живуть українці, а учасники гри звертаються у тому напрямі і викликають назву держави положеної у викликаному напрямі.

Заввага: У відмінах В і Г можемо домовитися: 1. будемо викликувати тільки позаєвропейські держави, 2. будемо викликувати тільки європейські держави і місця заслання українців в Азії.

П л а с т у н и — м и с л и в ц і .
Гра укладу Проф. Е. Жарського.

Заложення гри: Учасники гри мають опановані відомості про розміщення важливіших тварин в Україні.

Пояснення: бобри живуть на Поліссі, ведмеді в Карпатах, Поліссі, Кавказі, байбак у придонських степах, дикий кірлик в Басарабії в околицях долини Дністра, дельфін при чорноморських берегах Кавказу, тюлень у Каспійському морі, козуля і сун на Кавказі, вугор у Сяні і Бузі, голова тиня у Пруті і Тисі.

Мета гри: отримати згадані відомості із вивченням опанування простору вості.

Приготувати: площа 12 X 24 ярдів; на площі визначити піском межі України /виготовляють самі учасники гри під проводом провідника гри/; м, яким Переведення гри: Учасники гри стоять у рівній лінії вздовж одного із боків площі, лицем до зазначених по середній площі меж України. Кожний із учасників гри, крім одного, що є мисливцем, дістає назву одної із тва

рин, прим. ведмедя, бобра, байбака і т.п. Провідник гри стоїть з боку, біля него мисливець, і викликає: "Полюємо на бобра!" Викликаний учасник, що має назву бобра, вибігає з ряду, викликає місце до якого біжить / "Полює" / і біжить у напрямі розміщення бобрів в Україні, отже в напрямі Полісся. Пластун-мисливець намагається поцілити "бобра" м'ячиком під час бігу. Виграють ці, що їх ні разу не поцілено м'ячиком і які не схибили в бігу до свого місця.

Відміна: Поза зазначеною картою України рисуємо круг, в якому помісти лисця усі "звірі". Це буде "звіринець". На знак провідника: "Мисливець на полюванні!", усі "звірі" втікають зі звіринця до цієї частини України, де живе дана тварина. Мисливець намагається поцілити втікаючих / ціляти в ноги /. Поцілений завертає з місця і, підстрибуючи на одній нозі, вертається до звіринця. Гру повторюється декілька разів. Виграє цей, що не змінив шляху бігу, добре втікав зі звіринця і мав найменше поцілень. Мисливець виграє тоді, коли по 10 бігах зі звіринця поцілив щонайменше 8 "звірів" / чи інше домовлене число /.

Щ о м и з н а й ш л и в л і с і .
Гри укладу Проф. Е. Жарського.

Мета гри: зазнайомити учасників гри з українськими назвами деяких дерев, подати загальні прикмети дерев та їхнє значіння в господарці України.

Вступна гутірка: Перед переведенням гри провідник гри ознайомлює учасників гри з деревами, подає назви деяких дерев та їхній вигляд, показує листки даних дерев, називає ці дерева і каже повторити назви голосно і виразно / всім учасникам і кожному з окрема/. Подає загальні прикмети дерев — твердота пня, ужитковість в господарстві — для будови, для різьбарства і ін. Для старших гуртків дає завдання нарисувати межі поширення даних дерев в Україні, подаючи назви важливіших місцевостей, по які сягає дане дерево, а учасники гри мають зазначити на контуровій карті ці міста та отримати їх лінією.

Приготувати: олівець, клейку тасьму; для старших гуртків контурові карти України.

Переведення: Після вступної гутірки кожний учасник дістає картку і має виконати такі доручення: 1. приглянутися точно нарисованому дереву та його листкові, 2. знайти у лісі подібний листок, що на рисунку, 3. взяти знайдений листок на картку, 4. нарисувати з боку зарисовану пляшку листка, 5. підписати листок, прим. "листок дуба", 6. коротко написати як використовується це дерево, прим. "дерево дуба тверде і його використовують для будови домів", і т. д.

Перемагає цей, що найшвидше виконав доручення, при чому написи і відповіді добайливо виконані.

Для старших гуртків можна дати додаткове завдання вирисувати межі поширення даного дерева в Україні, при чому подаємо важливі назви міст, по які доходить дане дерево.

Подорож Тараса Шевченка по Україні
у 1843 році.

Теренова гра укладу пл.сен.Марії Догази.

Пояснення: розмістити у терені пункти згідно із розложенням згадуваних місцевостей на карті, у поодиноких пунктах давати у різних формах питання.

1. Перша місцевість де Шевченко зупинився в Україні — це **КАЧАНІВКА** на Черняківщині. Задержався короткий час у домі графа Тарновського.

2. Відти скоро переїздить на хутір **КУКУРІКІВЩИНА** під Борзною, де жив поет Віктор Забіла, що дуже добре відносився до своїх слуг і Шевченкові він дуже припав до вподоби.

3. В першій половині червня Шевченко їде до **КИЇВА** і там знайомиться з істориком Пантелеймоном Кулішем.

Питання: Хто був Пантелеймон Куліш?

4. Яку історичну повість він написав?

З **Київа** Шевченко їде на **ПОЛТАВЩИНУ**. Відвідує Євгена Гребінку, що жив там на своєму хуторі.

Питання: Хто був Е. Гребінка?

Яку роль відіграв у житті Т. Шевченка?

Дальше побував у **МОСІВЦІ** у пані Тетяни Вільхівської, де з, їздилося багато українських панів і де Шевченко міг пізнати багато людей. Найцікавішою постаттю, що її тоді зустрів, був граф Яків де Балмен.

З **Мосівки** Шевченко їде до **ЛИПОВЕЦЬ**, до дому Якова де Балмена, а в липні переїздить до **КОВАЛІВКИ** до графа Олексія Капніста.

- Питання: В якій поемі Шевченко згадує Якова де Балмека?
- 5.3 Камієтом двічі побував в ЯГОТИНІ, в палаці князя Миколи Репніна-Волконського.
6. В серпні був в українського етнографа Пашкевича в його маєтку Березах на ПЕРЕЯСЛАВщині. У Лукашевича побачив один примірник "Русалки Дністрової".
- Питання: Хто був автором "Русалки Дністрової" і коли вона появилася?
- 7.3 Березані поїхав у рідну КЕРЕЛІВКУ.
- Питання: Що знаєш про дитячі роки Шевченка?
8. Відвідав ЧИГИРИН і його околиці.
9. Відтак поїхав Дніпром на ЗАПОРІЗЬКУ СІЧ.
- Питання: Хто і коли заложив Запорізьку Січ?
Як була організована Запорізька Січ?
Котрі Гетьмани побували на Січі?
Хто і коли зруйнував Запорізьку Січ?
10. Побував теж і в СУВОРОВІ, де зрисував козацькі хрести на полях, церкву Богдана Хмельницького, розрітні москалями підземелля — ренки колишніх гетьманських палат. Побут у цих місцях викликав великі переживання у поета і тут саме зродилися його пізніші політичні поеми.
11. Шевченко повернувся з цієї подорожі знов у Керелівку, а відти поїхав на ЧЕРНИГІВЩИНУ в Качанівку, де одначе був дуже коротко, бо скоро переїхав в Березах на ПЕРЕЯСЛАВЩИНІ до Лукашевича і там тоді написав свою

поему "Розрита Могила".

Завдання: Сказати на пам'ять поему "Розрита Могила".

I2. В середині жовтня поїхав до Яготина, де перебув 3 місяці. Там багато малював, портретував.

I3. Після виїзду з Яготина побував ще з місяць в околиці у різних знайомих, прашаючись з ними, був ще теж у Качанівці. Відти поїхав до

I4. КИЇВА, де познайомився тоді з Василем Білозерським.

I5. З Київа поїхав прямо до Москви а відти до Петербургу.

ТЕРЕНОВИЙ МАРШ у пам'яті І.Української Дивізії Української Національної Армії.

Участь беруть внаки чи вначки із ступнем прихильника чи учасника. Обов'язує повний пластовий виряд.

1. Траса маршу довжиною 4 до 5 миль. Підібрати її так, щоб гуртки поверталися іншою дорогою.
2. Усіх учасників маршу ділимо на менші групи, 10 до 15 в одній.
3. В половині траси ставимо контрольний пункт із завданням:
 - а/провітрити зміст напелчників,
 - б/провітрити пластову поставу групи,
 - в/поставити три питання із історії І.УД УНА. Час для відповіді 10 хвилин.

- Питання:
1. В котрому році була створена І.УД УНА?
 2. Де в Україні і поза її межами проходили бої І.УД проти більшовиків?
 3. Кого знають із рядів І.УД, зокрема пластунів?
- Точкуємо : час маршу групи
пластову поставу групи
пластовий виряд
зміст відповідей.

- до а/ Довжина траси маршу 3 до 4 милі. На ній дати 3 до 4 азимути. Вибрати кілька різних трас, яких кінцеві точки повинні бути у віддалі біля 200 ярдів одна від одної.
Кожну зміну азимуту позначити прапорцем з числом цього азимуту.
- до б/ В половині кожної траси дати табличку з написом:
"Увага! Небезпека! 100 X 100 заміноване поле! Обходити 150 ярдів ліворуч!"
Група мусить обійти це місце і далі іти за азимутом.
- до в/ Група одержує наказ перев'язати пораненого міною. Група А — перев'язка голови, Група Б — перев'язка руки.
- до г/ Група А розбиває шатро і будує кухню, Група Б ставить шатро. Час виконання найбільш 20 хвилин.
- до г/ дійшовши до кінцевого пункту, група висилає по одному зв'язковому на ліво і на право для нав'язання зв'язку. Зв'язковий знайшовши контрольний пункт, відповідає усно на запит про загальне положення і завдання групи, після чого дістає потвердження і оцінку відповіді та повертається до групи. Ці питання є для перевірки наскільки учасники запам'ятали свої завдання та зацікавлені грою.
- до д/ рівночасно із зв'язковими група висилає трьох розвідчиків до переду на віддаль до 200 ярдів із завданням знайти захопленого листа. Найшовши листа, розвідчики сигналізують його текст групі і повертаються назад. Текст листа: "5 ворожих танків у віддалі 2 милі, під лісом, посуваються дорогою в нашому напрямі".

Потрібне приладдя: компаси, шатра, перев'язки—бандажі, табличка з остерогою про заміноване поле, прапорці із числами азимутів, хоруговки і свистки для сигналізації, чистий листок паперу для потвердження і оцінки, тексти для сигналізації.

ТЕРЕНОВИЙ МАРШ у пам'ять **УКРАЇНСЬКИХ ЗБРОЙНИХ СИЛ.**

Тема : Дії новітніх українських збройних сил.

Завдання: а/ марш за азимутом
 б/ рисування шкiцу терену
 в/ відповіді на питання зв'язані із темою маршу
 г/ поворот післанців до табору.

Переведення : учасників маршу ділимо на три групи — Українські Січові Стрільці, I. Українська Дивізія УНА, УПА. Кожна група має однакові завдання, однак з іншим історичним підложжям. Кожна група має окрему трасу, по можності у напрямках, що відповідали б історичним фактам. Кожню групу ділимо на гуртки по 10 до 15 учасників та випускаємо їх відступах 15 хвилин.

до а/ Траса довжиною 3 до 4 миль. Даємо 4 до 5 азимутів. Кожню зміну азимуту позначаємо прапорцем із числом азимуту. Траса і азимут повинні бути наперед точно вичислені і усталені. Ціль повинна знаходитися в терені із відкритим передпiллям.

до б/ Дійшовши до цілі кожній учасник рисує шкiц терену в даному напрямку.

- мі.Час виконання 25 хвилини.
- до в/ Кожний учасник відповідає письмово на питання пов'язані із темою маршу.Час виконання 15 хвилини.
- до г/ Гурток висилає одного або двох посланців з усіма шкiцями і відповідями до команди табору.

ГРУПА УСС.

Тема : БІЙ на МАКІВЦІ.

З вибухом Першої Світової Війни був створений в Галичині "Легіон Українських Січових Стрільців", який дав початок відновленню Українських Збройних Сил і став після організаційним ядром при творенні дальших військових формацій.

Частини УСС, в рямцях весняної офензиви проти московських військ, перешли шлях у Карпатах — Воловець, Сколе, Болеків, з дальшим напрямом на Калуш — Галич, на якому звели завзятий бій на горі Маківці, де прославили ім,я українського воєка.

Завдання: Розвідча група сотні УСС дістала наказ розвідати ворожі становища та силу вогню на Маківці.

Заввага: на прапорцях при змінах азимуту подавати вище наведені місцевости.

Питання: В котрому році і проти кого відбулася битва на Маківці?

В котрому році були створені УСС і хто з визначних пластунів

був в їх рядах?

Визначити назви місцевостей де відбулись бої УСС?

Якими прикметами повинен відзначатися український вояк?

ГРУПА І.Української ДИВІЗІЇ УНА.

Тема: БІЙ ПІД БРОДАМИ.

Частина І.УД УНА,що знаходилася у вишкільному таборі в Німеччині,діста ла наказ вирушити до Галичини і зайняти становища на східному фронті, на відтинку Броди — Красне,та підготувитися до оборони.

Команда Дивізії вислала передню сторожу із завданням зв'язатися з частинами на даному відтинку фронту,провітрити дороги,мости,розглянути терен та устійнити оборонну лінію.

Шлях маршу на фронт:Краків,Перемишль,Городок Ягайлонський,Львів,Буськ, Броди.

Заввага: на прапорцях при змінах азимуту подавати назви вище наведених міст.

Питання: Коли і проти кого боролися вояки Дивізії під Бродами?

В котрому році була створена І.Українська Дивізія?

Нарисуй пройдений шлях Дивізії під Броди /Краків,Перемишль, Львів,Буськ,Броди.

Якими прикметами повинен відзначатися український вояк?

ГРУПА УКРАЇНСЬКОЇ ПОВСТАНЧОЇ АРМІЇ.**Тема: РЕЙД ГРУПИ УПА.**

Команда УПА дала наказ кільком групам перейти зі зброєю з криївок у Карпатах на терени, окуповані Західними Аліянтами, щоб дати вільному світові доказ про те, що в Україні ведеться збройна боротьба проти Бальшевицьких окупантів.

Група йшла шляхом: Карпати—Лемківщина—Словаччина—Чехія—Західня Німеччина.

Заввага: на прапорцях при змінах азимутів подавати наведені назви.

Питання: Хто з пластунів був Головним Коандантом УПА і коли він згинув?

В котрому році створено УПА?

Проти кого боролася УПА?

Якими прикметами повинен відзначатися український вояк?



Ясень.



Сосна.



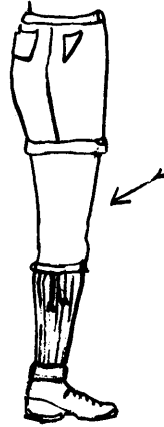
Дуб.



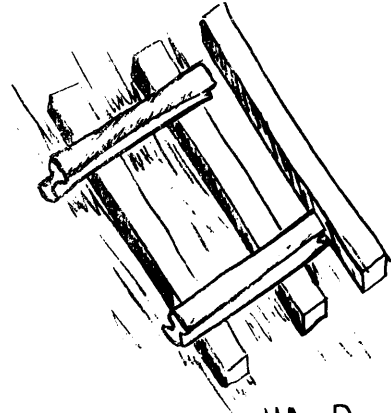
Лина.



ЧЕ - ЕД



ГНО = ПУ



НА = Р



~~ВО~~ б = А



А = і



О - ій