


Губа Крив
Лавин




„Uade Me Cum”

Гутірка з втораглицями
Вудає Курінь „Ларші Стежі” з догучення
і за програмою Кадри Виховнийць



Гутірка к: 1

Липень,
1955



Гри у вихованні молоді.

Гри у противенстві до забав, що мають бути лиш розвагою, мусять мати точно означену ц і л ь. Отже гри, а передовсім теренові гри і вправи мусимо сприймати, як активну форму засвоювання деяких знань, вщиплювання бажаних, позитивних ознак характеру та розвивання інтелекту. Легка форма гри повинна притягати молодь, однак конкретне ставлення визначених згори завдань для виконання, наложення точно камічених правил гри, створювання ситуацій, подібних інколи до життєвих ситуацій, має дати молоді ясне відчуття глибшого завдання гри, а саме – заправлювання її до служби Батьківщині. Тому треба до гри молодь приготувати, точно означуючи її ціль кожної гри й подаючи її теоретичну підготову в таких вмілостях, що їх вона має потім практично засвоїти у грі. Вона засвоє їх через постійне повторювання, все наново в новій, зміненій формі гри, створюючи нові ситуації, що вимагають нової розв'язки. Розуміється, що знання мусить бути п л я н о в о подаване, ступенуючи матеріял від найлегшого до щораз складніших завдань. Вмілості, що їх найкраще засвоювати в дії-русі, в природі-в терені, це карто-і поземелле-знавство, орієнтація, таборництво, піонірка, санітарна служба.

Друге, не менш важке завдання гри це виробити в молоді позитивні ознаки характеру, – прикмети конечні зі суспільно-національного погляду. Це передовсім вміння добре співпрацювати в гурті, почуття чесної гри та таж вироблення фізичної справности. Дія у більшому гурті дає нагоду розвиватися провідницькому хистові, а рівночасно вчить підпорядковувати свою волю конечності виконання

завдання. Дає вміння наказувати, але й повинуватися другим. Впочуття соліраности, товарииськість, лицарськість. Точно визначені правила гри, призначення учасникам гри виконати поодинокі завдання, вироблюють почуття честі, вимагають солідности у виконанні їх. Несподівані перешкоди в терені, взаїмне заскакування, вимагають відваги, скорої орієнтації та реакції і зарадности. Вимагаючи постійної чинности вироблюють активну поставу. Примушуючи поконувати щораз то нові перешкоди та розв'язувати все нові завдання, вимагають сили волі, витривалости.

Гри розвивають тех і психічно. Вони розвивають інтелект, вишколюючи змисли – зір, слух, нюх, дотик та такі елементи інтелекту як увага, спостерігання, пам'ять, скорість реакції. Розвивають його теж, примушуючи до думання, ставлення внесків із спостерігального, обдумування способу виконання поставлених завдань і т.п.

Гри розвивають молодь теж фізично. Рух у чистому повітрі, на сонці, серед природи, зміцнює здоров'я, загартовує. Не можна лише забувати, що він є тут помічним засобом а не ціллю, тому не сміє домінувати. Отже використовувані й впрочім конечні в тереновій грі – марш, біг, скок, мет – повинні бути короткотривалі, не можуть перемучувати, щоби фізичне змучення не порешкоджувало виконати умову праці /розв'язки завдання/. До певної міри регулює це сама дія гри отже підходження, надслухування, застанова над способом виконання завдань і т.п., дають самочинні передидки, перерви в русі.

III.

Гри є теж доброю формою контролю знання, так з боку впорядниці як теж і самоконтролі молоді. Бо форма завдань у грі примушує учасників гри виказати практично все своє знання, а побуджуючи так індивідуальну як і групову /гурткову/ амбіцію є різночасно стимулом для досконалення себе, виказання максимум енергії та витривалості в осаванні знання, а за тим і побіди. Мудро та вміло побуджувана амбіція може дати дуже добрі висліди, перетворюючи навіть пасивну одиницю у активний, сильний та проворний тип. Елемент змагань, застосований в міру, стає одним із засобів заохоти до праці над собою.

Мова тут ввесь час про теренові гри – вправи, що їх переводимо літом у природі. Зимом можна і треба було б теж проводити деякі з них та лише тоді, коли дівчата мають відповідний одяг – виряд /сильні черевики, тепла куртка, лещата і т.п./. Коли зимою мусимо обмежитися до кімнатних гор, то вони однак не можуть дати тих усіх користей. У головній мірі вони розвивають інтелект /змісли, пам'ять/, можуть бути теж помічними в засвоюванні знання з історії, географії, літератури, чи навіть картознавства, сані – тарної служби, тощо.

Як організувати теренову гру.

Впорядниця-інструктор мусить кожну гру докладно підготувати і її солідно переводити, що б юначки справді могли бачити її практичну вартість. Гри треба підбирати не випадково, а ступінюючи у них знання та вміння поодиноких вмілостей. Отже зразу переведемо найпримітивніші гри з обсягу одної вмілості, опісля ступнево більш скомпліковані, із завданнями з різних вишколу. Ступінювання застосовуємо теж і в кількості учасниць гри. Зразу переводимо гри з членами одного гуртка, потім вводимо елемент змагань у формі гри кількох гуртків. Мусимо теж пам'ятати, що змагання можемо лиш тоді переводити, коли юначки засвоїли собі знання із ділянок, що входять у програму гри.

Переведення гри мусить бути так організоване, що б кожна учасниця гри мусіла брати в ній активну участь, тож завдання мусять бути так розділені, що б ніхто не міг бути пасивним глядачем, а що б кожний мав те переконня, що лиш тоді, коли якнайкраще виконає своє завдання, гра вдасться.

До гри мусить бути так приготована впорядниця, як і юначки. Впорядниця мусить мати перш за все докладний план гри та обдумати її у всіх деталях. Відповідно до програми гри мусимо підібрати і терен, в якому будемо її переводити /залісиний, відкритий, горбкуватий, рівний, тощо.../. Мусимо т ж пізнати його не тільки з карти, але й оглянути його перед грою, щоб несподіванками терену ми не були заскочені опісля підчас гри. Мусимо мати теж приготоване все приладдя, потрібне при переводженні гри.

Приставаючи до переведення гри: 1/ подаємо юначкам програму чи ціль гри та спосіб її переведення, 2/ точно визначаємо терен гри, 3/ подаємо вихідні пункти поодиноких груп чи гуртків /зн. місце старту/ і 4/ місце збірки після гри, 5/ точно подаємо правила гри, 6/ визначаємо поодиноким групам чи гурткам їхні завдання, 7/ визначаємо сигнал початку та закінчення гри, 8/ точно подаємо час, у якому поодинокі групи чи гуртки мають осягнути свої вихідні пункти /місце старту/, 9/ пояснюємо і роздаємо поодиноким групам чи гурткам їхні відзнаки.

При більш складних грах найкраще обговорити програму гри та її переведення день перед грою, одночасно пояснюючи за картою терен гри, вихідні пункти груп чи гуртків, тощо, так що б групи /гуртки/ могли собі обдумати спосіб виконання своїх завдань. Треба теж подати, який виряд має мати із собою гурток.

Добре теж визначити час тривання гри, зн. подати годину, коли гру закінчуємо, що б її надто не розтягати і через те не спричинювати безділля та не викликувати почуття нудьги, а надати гри відповідного темпа. Час гри обраховуємо, приблизно визначаючи час, потрібний для виконання поодиноких завдань, відбуття визначеної дороги тощо.

Юначки мусять знати точно межі терену гри /прим., означаємо: дорога, край лісу, поля, сіножаті тощо/, що б під час гри не виходили поза них. Правила гри мусять теж бути ясно подані, прим.: спосіб, як "брати в полон" противника чи "вбивати", що б під час гри не приходило до непорозумінь, отже, прим., означити це як зір-

вання відзнаки, чи відчитання числа противника, чи заклик по імені, чи удар рукою по плечі тощо. Теж і перемога мусить бути точно окреслена, отже це буде, прим., здобуття табору через забрання коруговки, або, прим., означена кількість взятих у полон, тощо.

Підчас гри впорядниця обсервує учасниць гри, підмічуючи неправильне виконання завдання, непластову поведінку і т.ін.

Після закінчення гри, впорядниця передовсім перевіряє, чи всі юначки вернулися з виправи. Опісля вислухує звіту чи то кожної учасниці, чи провідниці групи, або ж гуртків, про виконання визначених їм завдань, обговорює хиби у виконанні, визначає переможця, або переможну групу чи гурток. Добре, коли впорядниця для порівняння при обговорюванні гри подасть свій задум /план/ переведення гри і порівняє його з виконанням.

При переведення більш складної гри впорядниця підбирає собі для допомоги більш проворних юначок, або попросить інших впорядниць, і вони помагають їй в переведенні деталей гри, надаючи їй відповідний напрям, помагаючи чи спрямовуючи групи, що заблукали, тощо. З тими своїми помічницями впорядниця обговорює напередодні гру в усіх деталях. Вони теж подають свої уваги про переведення гри, коли її обговорюємо після закінчення. Всеж самотнім суддею є лиш впорядниця.

Визначення переможниці чи переможної групи/гуртка/: Оцінювати висліди гри чи виконання поодиноких завдань юначками чи /гур-

тками/ можемо двома способами: 1/ Так сказати б, "на око", зн. безпосередньо порівнюючи, як поодинокі юначки чи групи /гуртки/ виконували свої завдання, і визначаючи черговість у доброму виконанні. Цей спосіб оцінки застосовуємо при нескладних грах. 2/ Визначаючи точно окреслену кількість точок за виконання поодиноких завдань і опісля їх зсумовуючи. Під увагу беремо тут не лиш час виконання, але й передусім солідарність, докладність виконання завдання та пластову поставу учасниць.

Приклади точкування у грі з підходженням: за кожного взятого у полон 3 т., за кожного, що неспостережено дістанеться до ворожого табору 10 т., за здобуття хоруговки 30 т.

Точкування за виконання поодиноких завдань з пластових вмілостей обраховуємо, як у пластовому тереновому марші.

Пластовий тереновий марш з перешкодами.

Пластовий тереновий марш з перешкодами є доброю формою міжгурткових змагань у пластуванні, як теж перевіркою пластового вироблення юначок та вишколу у практичному пластуванні.

Довжину траси визначаємо в залежності від віку учасниць маршу. Для молодших юначок /12 - 14 річних/ 6-ть до 8-м кл., для старших / 15-18 річних/ 10-12 кл.

Завдання, що їх мають юначки виконати підчас маршу, вибираємо в залежності від Пл. ступеня юначок та їхнього вишколу у практичному пластуванні.

У загальному починаємо маршами коротшими та завданнями не складними, ступінюючи їх у довжині траси та кількості й труднощав завдань. Важним є, що б вперядниця-інструкторка, зводячи ці марші у програму праці гуртків, не давала надто важких маршів і важких завдань для виконання вже у початках. Добре підготований і переведений марш повинен у юначок збудити почуття радісного змагання до перемоги, здорову амбіцію та ініціативу, а одночасно наочно показати, що всі ці вмілості, які вони - часом і без розуміння, пощо їх виконують - теоритично на сходах переробляли, їм практично додаються, вони їх можуть використати у житті. Коли ж юначки вернуться з маршу натто перевтомлені і з переконанням, що навіть при найліпшій волі вони не могли виконати всіх завдань, то вони цілком втрачають зацікавлення та охоту до таких зайнят. А це буде, розуміється, великою помилкою у ви-

ховній праці вперадниці. Зате вміле переведення маршу дає впорядниці змогу не тільки перевірити, які пластові вмілості юначки ще не вповні опанували, але теж виказує і пластову поставу юначок, їх товариськість - братерськість, вміння організувати гурткову працю та солідарно, а теж докладно й солідно її виконувати.

Підготовка маршу:

1./Визначаємо вік учасниць, прим., 12-14 років, це значить, що беруть участь юначки, що до того дня, або у той день скінчили 12-ть років, а знову коли йдеться про горішню границю віку, то можуть брати участь ті, що не раніше, як у день змагань, скінчили 14-ть років.

2/. До маршу стає гурток у кількості не більше 8-ми членів, а не менше 5-ти.

3/. Визначаємо час і місце збірки: а/ марш найкраще починати вранці, прим., 8-ма год. Гуртки випускаємо із старту у відступах 20-40 хвилин. Закороткі інтервали не бажані, бо тоді гуртки можуть одні одних доганяти і переганяти на трасі, як теж гурток може бачити, як попередній виконав завдання, одже вже самостійно не шукає дороги і приготований деякою мірою до того, як має виконати завдання. З другого боку, це утруднює теж працю контрольним пунктам, на яких можуть зійтися два гуртки. Одже це може доводити до дезорганізації маршу. Гурток має явитися на місце збірки не раніше точно визначеного часу, Черговість

вимаршу гуртків вильосовують на передодні провідниці гуртків, і після того їм визначається час збірки. Місце старту визначаємо не натто далеко, що б юначок не втомляти додатковим маршем.

4/. Трасу маршу вибираємо залежно від завдань, які хочемо виконати. Найкраще визначити її так, що б вона творила замкнене коло чи петлю, зн. що б старт і мета були в одному місці. Впорядниці-інструкторки /2-3/, що організують марш, мусять підшукати відповідну трасу, підібрати на ній відповідні місця для виконання поодиноких завдань з укладеної програми та місця для контрольних пунктів. Годину перед початком маршу ідуть /найкраще ті, що будуть на меті / вздовж траси і закладають завдання /індійські знаки, листки, розставляють тих, що мають бути об'єктами для виконання завдань, тощо/ та розставляють контрольні пункти.

5/. Залежно від програми маршу, значить завдань, визначаємо виряд, який гурток має взяти з собою, одже, прим., компас, карту, шатро, лопатку, сокирку, казан, харчі, сигналізаційні хоруговки, аптечку. тощо.

Програма маршу / для прикладу/ та точкування поодиноких завдань:

1/. Гурток приходить на місце збірки /старту/ точно у визначений час, зн. може прийти 5-ть хвилин раніше, але не пізніше визначеного часу. Точкування- 2 і 0 точок.

2/. Правельне зголошення гуртка, уставка і постава гуртка.

Точок 5, 3, 0.

3/. Виряд - тут враховуємо особистий виряд /прим., олівець, за-

писник, ножик, мутозок, менашка, тощо і визначений виряд гурт-на. Звертаємо тепер увагу на дацільне і правильне спановання ви-ряду. Точок 5, 3, 0.

4/. Шифрований лист: "Ідіть 500 м. під кутом 65 ступенів до першого знаку". Шифр написаний азбуквою морзе, але так що його треба читати від кінця і "догори ногами" /прим. останні два слова:

Точкування залежне від швидкості відчитування; прим., коли участь беруть гуртки, тоді буде 6,4,2, зн. ті, що відчитали найшвидше, дістають 6 точок. Котрий гурток до 15 хв. не відчитає листа, тому подається до відсма зміст листа і тоді, розуміється, він не дістає точок за це завдання.

5/. Правильне визначення кута, підмічення допоміжних орієнтаційних пунктів, несходження з правильного напрямку /якнайменше відхилення/. Точок 9,6,3.

6/о. Індійський /дорогові/ знаки - гурток записує, які знаки запри-
мітив. При кінці маршруту на меті питаємо, які знаки гурток бачив.
Можемо теж казати кнакам списати, як деякі знаки виглядають,
з чого були зроблені тощо.

Точкування: 90-100 % зібраних знаків 10 точок, 80-90 % 8 точок і тд

7/. Другий шифрований лист: писаний азбукою Морзе, літери укладені з листків нанизаних на паличку, короткі - один рід листків, довгі - другий, перерви - третій. "Обрахувати ширину річки", або теж "Обрахувати висоту дерева, під яким схований лист", залежно від терену вибираємо одне чи друге. Точкування 8 і 6 точок, залежно від докладности обрахунку. Відчитання листа 5,0 т.

8/. Спостереження: біля дороги лежить чоловік і читає часопис, або теж сидить жінка і шиє. На меті питаємо, чи юначки завважили його чи її, як він був одягнений, що робив тощо. Точок 5,3,1. Коли не зауважили, то 0 т.

9/. Позбирати з дороги розбите скло: на дорозі, що нею мають проходити юначки, розсипуємо досить дрібно розбите скло /прим. з пляшки/. Юначки повинні догадатися і позбирати, щоб хтось, що буде переходити туди, не скалічив собі ноги. Точкування 3 і 0 т. Замість скла може бути теж поперек дороги кинений колючий дріт чи тернина, або більша колода.

10/. Дорогою переходить жінка з тяжким клунком, видно, що їй дуже важко нести, іде до хати у віддалі 20 м. Вона не просить допомоги. Поможуть юначки нести - 5 точок. Коли приблизно подадуть вагу клунка, додаємо 3 точки.

11/. Третє письмо: складений часопис, на одному відтинку попідкреслювані літери. Зміст: "Зверніться у південному напрямі і при допомозі хоруговок надайте депешу". Її зміст: "Ми на правильній дорозі, ідемо далі". Точкування: добра орієнтація 3 т. сигналізування 6,4,2,0., під увагу беремо установку сигналізаційної стежі, техніку сигналізування, кількість помилок; відчитання листа 3 і 0 точок.

12/. Чоловік питає про дорогу до місця, прим. звідки юначки прийшли. Добре й ядрне пояснення дороги 5,3,0.

I3/. Четвертий лист писаний азбукою Морзе, напр. так: Анна -
Зміст: "Уставитися у ряд і відспівати пісню..." Точкування: за
добру уставку і відспівання 5 т., коли не уставилися добре, але
відспівали - 3 т. Можна теж додати 2 і 1 т. за гарний спів. Від-
читання листа 5 і 0 т.

I4/. Перша допомога хворому: при дорозі лежить дівчинка, вона
має зранену /або зломану/ руку; це зазначити кредкою або написа-
ти картку. Юначки мають правильно подати допомогу, зробити носі
й на ношах принести її до санітарного пункту віддаленого на 100 м
Він уставлений вже на меті і відзначений хоруговкою з червеним
хрестом, що її видно з місця, де лежить дівчинка. Точк: добра пе-
ревязка 5,3 т.; добре зроблені носі 5,3 т.; перенесли її вміло
до санітарного пункту - 3 точки. Тут передають її і дістають
доручення:

I5/. збудувати польову кухню з довільного матеріалу і розпалити
вогонь. Оцінюємо правильність побудовання і розпалювання та час
/швидкість/ виконання. Точок 5,3,1.

I6/. Зварити кашу /або зупу/. Усі гуртки варять з однакового мате-
ріалу. Точк. 5,3,0.

Примітка: варити може кожня юначка для себе 1/2 літри, або теж
гурток може спільно ставити більшу кухню й варити в казані для
цілого гуртка. Зварене має бути так, щоб юначки могли справді
поживитися.

I7/. Очистити місце по вогнищі й кухні. Точк. 4,2,0.

I8/. Час, у якому відбули марш рахується від зголошення гуртка до закінчення завдання ч. I7. Точкування обраховуємо за черговістю часу гуртків, прим. при трьох гуртках 4,2,0.

I9/. Спостереження: випитуємо гурток, як виглядав чоловік, що питався про дорогу. Точк. 5,3,0. Теж саме про жінку з клунком. Точк. 5,3,0. Оцінюємо теж передовсім і пластову поставу гуртка /пластова поведінка, товарискість, солідарність, співпраця тощо/ впродовж цілого маршу на основі обсервації суддів - контрольних пунктів. Точкуємо в залежності від кількості гуртків, прим. коли 3, тоді 9,6,3, евент. 0. У цій марші можна здобути найбільше I49 точок. Розуміється, що усіх точок не здобуде ні один гурток, але вже I20 точок буде дуже добрим вислідом. Місця у висліді вираховуємо за сумою точок, досягнених гуртком.

Після закінчення маршу гурток складає докладний усний звіт з нього перед суддями /контрольним пунктом/ на меті, віддає виконані завдання, на запити суддів дає пояснення про виконання поодиноких завдань, спостереження зроблені підчас маршу тощо. Розуміється, що коли йдеться про програму маршу, зн. поодинокі завдання, то вони можуть бути дуже різноманітні, залежно від вишколу юначок та їх зацікавлень. Для прикладу можна ще навести: з картографії - хід за картою, шкід дороги на першому відтинку шляху, перспективичний шкід з горбна, обрахування дороги з піонірки, ставлення шатра, виконання предмету таборового вжитку, зрізання дерева, в'язання вузлів, з ручної справності - малі предмети вжитку з принагідного матеріалу; з фізичної справності -

- вилаз на дерево, перехід по камінні через потік, скок через рів перехід річки по хиткій кладці, вкінці різні завдання з природознавства тощо.

Організатори маршу мусять підшукати відповідну кількість суддів для контрольних пунктів. Дві впорядчиці - інструкторки мусять випускати зі старту гуртки, нотуючи час вимаршу кожного, провірювати точність зголошення, виряд тощо. Далі - контрольні пункти по одній впорядчиці-інструкторці на таких пунктах, як прим. розбите скло, сигналізування, відспівання пісні. Усі вони мусять бути відповідно заховані, щоб добре бачили юначок, але щоб ті їх не бачили. Вздовж траси повинні теж проходити два судді /теж невидні для юначок/, щоб обсервували поведінку юначок на трасі. І вкінці 2-3 судді на меті, що записують час закінчення маршу поодинокими гуртками, відбирають звіти і пояснення щодо виконання завдань.

Після закінчення маршу усі судді - контрольні пункти подають свої звіти і завваги про виконання завдань та пластову поставу юначок і спільно устійнюють оцінку на основі точкування.

Вислід змагового маршу треба по змозі якнайскорше подати до відома юначкам, поки вони ще вповні зацікавлені. Після проголошення вислідів добре теж обговорити у загальному виконання програми маршу гуртками, а передусім подати завваги щодо пластової постави юначок.

Чи знаєш Три Головні Обов'язки і Пластовий Закон?

Гуртки чи групи усталені гусакон, перед ними у віддалі 10 стіп /3 м./ на столі розложені карточки із поодинокими словами, що входять у склад Трьох Головних Обов'язків і пл. Закону, для кожного гуртка один комплет. На знак вибігають перші у ряді і віднайшовши відповідні слова складають зміст першого головного обов'язку. Тоді вертаються до ряду, а біжуть слідуючі. Вони поправляють, коли перші помилилися, а тоді складають зміст другого головного обов'язку. Слідуючі продовжують складаючи зміст третього а опісля поодиноких точок пл. закону.

В порядку і відчитай.

Впорядника сигналізує поодинокі точки пл. закону /або теж поодинокі стрічки вірша, який юначки якраз вивчали/, але так, що поодинокі склади у словах попереставлювані. Юначки мають відчитати і правильно скласти зміст депеші.

Інсценізація пісні, приповідки.

Граються два гуртки або групи. Один гурток віддаляється а оставший інсценізує пісню, приповідку чи назву літературного твору.

Другий гурток має відгадати, тоді міняються ролами. Треба все подати, що інсценізується пісню, приповідку чи назву твору. Відміна: коли грається один гурток тоді може одна юначка рухами ілюструвати це - а інші відгадують.

П о м и л к а в д р у к у .

Впорядчиця роздає юначкам картки, на яких написаний текст зна-ного їм вірша або пісні. В тексті деякі слова позмінювані. Юначки мають виправити текст.

Ч и з н а є ш н а р о д н і п р и п о в і д к и ?

Впорядчиця виписує на картках народні приповідки, але так, що в кожному слові браке кілька букв. Виграє юначка, що перша відчитає свою приповідку.

Щ о ц е з а п і с н я ?

Одна юначка віддаляється, а тоді гурток підбирає пісню. Слова першої її стрічки юначки розбирають по черзі між себе. Кличуть цю, що вийшла. Вона оп черзі ставить питання, а запитана у відповіді мусить вмістити слово із пісні, що випало на її чергу. Юначка має зложити цілість і відспівати дану пісню /співати можуть усі/.

Ш а р а д и .

Одна із юначок рухами висказує назву одної із народніх пісень, знаного літаерат. твору тощо. Усі стараються схопити із її рухів зміст.

Р о з г у б л е н а п і с н я .

Впорядчиця виписує на осібних карточках по одному слові із пластової чи народньої пісні і ховає їх на визначеному відтинку терену. Юначки мають в означеному часі віднайти карточки і зложити із слів пісню та відспівати її.

Гратися можна теж і в домівці, ховаючи їх або теж тільки перемішуючи карточки. Утрудненням гри може бути змішання карточок із словами двох пісень.

І л ю с т р у є м о п і с н і .

Кожня юначка має рисунковий папір і колірові олівці. Сидять у крузі, кожна назначає свій аркуш, крім цього має карточку із порядковими числами, чисел стільки, скільки учасниць гри. На знак, продовж п'ять хвилин кожна ілюструє назву одної із пісень, що вміщуються у пластовому співаннику. Після 5 хвилин картки передаються на право, поки кожна перейде весь круг. Юначки записують на своїх

карточках, під відповідними числами, назви розпізнаних пісень. Виграє, хто подасть найбільше правильних назв.

Д о к і н ч і т ь п і с н ю .

Два гуртки, або теж гурток поділений на дві групи. Один починає співати якусь пісню /пластову, народню, стрілецьку ітд./ . В одному місці впорядчиця перериває спів піднесенням руки. Тоді другий гурток має підхопити пісню у місці, в якому її перервано і доспівати до кінця. Тоді він з черги починає нову пісню. Колиж не зуміє продовжувати тоді перший гурток знову починає іншу пісню.

Виграє гурток, що краще вив'язався із завдання.

Ф і л я т е л і с т и к а .

Юначки мають картки із вирисуваними кратками із 20 полями. Кожня дістає збірку поштових марок із різних країн. Впорядчиця викликає по черзі назви поодиноких країн, залишаючи для кожної кілька секунд. Юначки віднаходять у своїх марках відповідну і приліплюють на черговому полі. Виграє юначка, що має найбільш марок правильно визначених.

Відміна: юначки уставлені рядами. Перед рядами на столі розложені марки. Впорядчиця викликає назву, тоді перші з рядів вибігають, віднаходять відповідну марку, вертаються до ряду і на-

ліплюють її. Впорядчиця у рівних відступах часу викликає далші назви. Виграє гурток, що перший закінчив біг і має відповідну кількість правильно наліплених марок. У кожній збірці повинно бути 50 до 60 марок.

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

Впорядчиця має знимки, образки різних визначних місць, пам'ятників, пам'яток, характеристичних видів України.

Два чи більше гуртків, уставлені гусакон, в кожному гуртку визначені числами починаючи від один. Впорядчиця показує одну знимку і викликає число. Кожня, що має це число, старається як найскорше пізнати знимку. Котра перша назве, ця 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 .

Впорядчиця виписує на карточках по одній назві церков, визначних будівель, пам'ятників ітп. історичних пам'яток наших міст /Київ, Львів, Полтава ітд./. Карточки передають собі юначки по черзі і на своїх картках записують, в котрому місті дана пам'ятка і що про неї знають. Добрі відповіді точуємо. Котра здобуде найбільше точок.

Можна переводити двома гуртками. Виграє гурток, що у коротшому

часі віддав правильні відповіді. Можна теж уставити гуртки рядами згл. гусаком і тоді юначки підбігають по черзі до впорядчиць і відповідають на питання. Виграє гурток, що скорше відповів на усі питання.

Щ о з н а ю п р о . . . ?

Юначки сидять рядочком. Впорядчиця подає тему. Перша у черзі каже одно речення на подану тему, друга повторяє його і додає своє, третя повторяє два перші і додає своє ітд.

Тема із ділянки, якою саме гурток зацікавлений, прим. історія України, життя і дія одного із князів, гетманів, географія України, опис одної із областей, господарство України ітд. література - життєпис одного із письменників, природознавство ітд.

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 у крузі. Вибирають одно із міст України і починають оповідання. Перша каже прим. "коли я приїхала до Києва то пішла помолитися до Собору Св. Софії", друга в черзі повторяє це, що сказала перша і додає прим. "опісля пішла оглянути Печерську Лавру", третя в черзі повторяє це, що сказали дві попередні і додає від себе далше оповідання ітд. аж дійде до останньої, яка мусить повторити цілість оповідання і закінчити його.

П о д о р о ж п о У к р а ї н і .

Впорядчиця розкладає карту України і дозволяє юначкам 5 хвилин приглядатися їй. Опісля кожна по черзі вибирає собі якусь туру по Україні і описує, якими областями України, містами переїздить, яке їхнє минуле історичне, які пам'ятки ітд.

Відміна: в оповіданні треба подати відомості з географії і господарства України - характер краєвиду /поземелля/, ріки, господарське значення даної області, промисл, копалини ітд.

В к а ж и д е в о н о ?

Гурток уставлений рядом. 20 кроків перед рядом стоїть впорядчиця. Біля неї розложена карта України. Вона сигналізує назву міста, ріки ітд. України. Хто найскорше відчитає, біжить до карти і вказує назване місто чи ріку ітд.

Увага: не вільно вибігати перед закінченням надавання.

А в т о р и .

Кожній юначці причіпається на плечах картку із прізвиськом одного із письменників. Ніхто не знає, яке прізвиське йому призначили і має відгадати це із відповідей товаришок, яким ставить питання прим. "чи я живу", чи я поет?", "чи я писала історичні повісті?" :

виграє, хто перший ідентифікує себе. Для відгадування повинен бути визначений час, щоби гра надто не протягалася. Після певного часу можна картки поперемінювати і даліше гратися.

Відміна: юначки поділені на дві групи. Одна дістає картки із прізвищами письменників, друга із їхніми творами. Кожня юначка має віднайти "свій" твір, чи "свогого" автора продовж визначеного часу.

П і з н а й х т о ц е ?

Провідниця кожного гуртка, групи, дістає 6 знімок українських письменників чи визначних історичних осіб. Кожня юначка має картку паперу із числами I до 6. Сидять у крузі. На знак, провідниця бере знімку, зазначену ч. I. записує на своїй картці під числом I. хто це є і передає знімку своїй сусідці на право, ця записує в себе і передає далі. Так по-черзі провідниця передає всі знімки. Виграє гурток, що закінчив найскорше при найменшій кількості помилок.

Гратися можна теж одним гуртком, тоді оцінюємо індивідуально, хто зробив найменше помилок.

В і д м і н а : Ч и й ц е т в і р ?

Провідниця дістає шість карток із назвами літературних творів. Юначки мають вписати під відповідними числами авторів ~~поодиноких~~ творів.

Ч и з н а є ш н а п а м'я т ь ?

Юначки стоять гусакон, по 6 до 8 в одному. Перед ними у віддалі 3 ярдів /6.3 м./ на столі картка й олівець. На картці подана назва одного із віршів, що його вивчали юначки. На знак, підбігає перша /згл. перші/ із ряду і вписує першу стрічку верша, вертається до ряду, тоді вибігає друга, вписує слідуєчу стрічку ітд.

Відміна: юначки вписують поодинокі речі - частини вираду потрібного на мандрівку.

Л і т е р а т у р н и й К і м .

Впорядчиця розкладає на столі ІО-І2 книжок /творів укр.літератури/. Юначки приглядаються 5 хвилин і опісля записують назви.

Відміна: юначки мають теж подати назви автори, або теж і головні персонажі кожного твору.

У С С п е р е х о д я т ь З б р у ч .

Два гуртки стають напроць себе у віддалі - поміж ними річка Збруч- перша на правому крилі гуртка це Український Січовий Стрілець. Впорядчиця ставить питання із історії УСС напереміну обом гурткам, по черзі кожній у раді. У випадку доброї відповіді -

УССтрілець відносного гуртка робить один крок почерез річку, у випадку злої відповіді цофається один крок. Виграє гурток, що його УССтрілець скорше перейшов Збруч.

Щ о ц е з а ж у р н а л и ?

Гуртки виходять із вихідного пункту у відступах 10 хвилин. Ідуть за слідами і на трасі, у відступах, віднаходять кілька карточок, на яких подані назви українських журналів у зашифрованій формі /"візитівка", азбукою Морзе, читаючи від кінця ітд./, Траса уложена так, щоби верталася до вихідного пункту, де гурток дістає примірники тих журналів, яких назви відчитав. Продовж 10 хвилин має їх переглянути і продовж слідуєчих 10 хвилин записати, які відомости прочитав у тому часі. Опісля одержує ряд витинків із тих журналів із характеристичним змістом, формою, рисунками. Витинки понумеровані. Прожив 15 хвилин гурток старається відгадати, котрий витинок із котрого журналу і дати відповідь за відповідними числами.

Точкується час цілоти вправи, скількість відчитаних слідів, відчитаних назв журналів, поправність і зміст відчитаного, зіден-тифікування витинків, пластову поставу.

П і з н а й м о с е б е !

Кожня юначка підбирає собі другу, незнайому. Продовж 5 хвилин мають про себе взаємно довідатися 5 речей, прим. ставлячи питання: як зветься, з якої області чи міста України походить, /чи її батьки/, до якого куреня належить, які має зацікавлення, що їй подобається у Пласті ітд. Після 5 хвилин кожна записує характеристику; на основі запитів, своєї співбесідниці і віддає впорядчиці.

Гру можна переводити в перших днях таборування.

Я к е м о є і м я ?

Кожня юначка пише на картці своє ім'я й прізвище. Цю картку причіпають їй на плечі. На знак, кожна старається підглянути і записати якнайбільше прізвищ, рівночасно не даючи відчитати свого прізвища. Виграє ця, що запише найбільше прізвищ. Цю гру добре переводити на початку табору, щоб юначки познайомились.

Щ о з м і н е н о в о д н о с т р о ю /чи одязі/ ?

Два гуртки, групи, стають напроти себе. Усі мають правильно убраний однострій. Кожня приглядається тій, що напроти неї, одну хвилину, опісля на свисток усі обертаються і роблять три зміни у своєму одязі. На свисток знову обертаються до себе і стараються віднайти зміни в одязі у тих, що мають напроти себе.

Г р а К і м а .

На столі розложено І6 - 24 різних предметів, вони прикриті хустиною. На знак, юначки стають коло столу, впорядчиця відкриває предмети, юначки придивляються одну хвилину. Після того впорядчиця знову закриває предмети, а юначки продовж п'ять хвилин мають записати предмети, які затямили.

Скількість предметів залежна від вправи юначок.

В і д м і н и :

Дотиковий Кім: предметів менше, як при зоровому, І0 до І5. Юначкам, по черзі, зав'язується очі і вони дотиком розпізнають предмети, які опісля продовж 5 хвилин мають записати.

Кім нюху: у мішечках і пляшечках різні харчеві продукти, як теж ліки, що мають запах. Юначки нюхом мають розгадати і записати.

Картографічний Кім: на більшій картці вирисовуємо кратку із І6 або 25 полями. У кілька піль /6 - 8/ врисовуємо різні картографічні знаки. Юначки придивляються одну хвилину, а опісля продовж 5 хвилин мають врисувати у свої заздалегіть приготовані кратки, у відповідних полях відповідні знаки.

Ч и ї ц е р у к и ?

Кілька /прим.5/ юначок сідає близько біля себе, вони прикривають свої руки, залишаючи відкритими лиш пальці і долоні і

переплітаючи їх під хустиною. Інші, по черзі, мають розпізнати чий котрі руки.

П і з н а й м е н е.

Юначкам по черзі, завязують очі. Дотикаючи обличчя своїх товаришок, вони мають розпізнати їх.

П о в е р н и с я н а й к о р о т ш о ю д о р о г о ю !

Гурток виходить з домівки. Кожня має гріш. Провідниця кидає гріш і залежно від того, чи впав він на праву чи на ліву сторону, гурток іде вправо чи ліво до слідуєчого рогу вулиці. Тут кидає гріш слідуєча і знову повертаються у відносному напрямі. Це повторяється на кожному слідуєчому розі, поки впорядчиця чи провідниця накаже поворот до домівки. Хто найкраще орієнтується і вкаже найкоротшу дорогу повороту ?

Відміна: коли це старші юначки, тоді можуть вертатися кількома групами, залежно від вибору дороги. Котра група вибере найкоротшу дорогу ?

Д і т к н и т о г о :

Усі стоять на визначеній лінії. Впорядчиця називає якийсь віддалений предмет прим. дерево, усі біжать до нього, дотикають його і вертаються на лінію. Можна гратися індивідуально або гуртками. Хто, чи котрий гурток, вернеться найскорше на лінію, виграє.

Щ о ц е з а л и с т я ?

Гуртки уставлені гусаком, перед кожним гуртком у віддалі кількох стіп /прим. 10 стіп, або 3 м./ на землі або столі уложено стільки різного роду листків скільки членів в гуртку. На свисток, перші вибігають, приглядаються хвилину першому з черги листові, вертаються до гуртка і якнайскорше та найточніше вирисовують листок і означають його назву. Тоді вибігають другі з черги, приглядаються другому листові ітд.

Виграє гурток, що найточніше вирисував і добре зідентифікував найбільшу кількість листків.

Я к е ц е д е р е в о ?

Два гуртки чи групи сидять напроти себе. Одна задумує, яким вона є деревом і подає пояснення прим. "моя кора біла", "росту в горах", "росту на півдні", "походжу із країни ..." ітд. "моїм

овочем є "оріх" ітд. Пояснень може бути найбільш 8. Після кожного пояснення противний гурток старається відгадати, щоби якнайменше пояснень треба було йому для відгадання. Коли відгадає, тоді другий гурток загадує.

Зачислюється точки: гурткові, що розгадував, стільки точок, скільки "заощадив" зн. коли відгадав після пятого то одержує 3 точки; гурткові, що пояснював стільки точок, скільки пояснень мусів дати.

Відміна: можна умовитися теж згадувати квіти, звірята тощо.

П р и р о д н и ч к а .

Кожня юначка дістає картку із слідуючим вичерком:

	<u>квітка</u>	<u>дерево</u>	<u>звіря</u>	<u>птах</u>	<u>комаха</u>
Б					
С					
М					
Н					
Л					

На свисток, юначки вписують назви, що починаються на зазначену на ліво літеру. Після 10 хвилин, на свисток, усі віддають картки. Вчисляється точку за кожне заповнене місце.

З віря, птах, чи риба ?

Впорядчиця, вказуючи на одну із новачок /юначок/, кличе "звіря", або "птах", або "риба", тоді вона має подати назву якогось звіря чи птаха чи риби. Не можна повторяти тих самих назв, як теж треба заразже відповісти. За неуспіх дається чертку.

Що це за птах ?

Гуртки уставлені гусаком, перед ними у віддалі кількох стіп на землі або столі розложені образки різних птахів. Образки понумеровані. Кожня у гуртку дістає карточку із назвою одного із птахів. На свисток, вибігають перші, оглядають образки і записують на карточці число, що відповідає їх птахові. Скоро вертаються до гуртка, тоді вибігають другі.

Виграє гурток, що найскорше подав найбільш влучних відповідей.

С т о д о л а .

Два або більше гуртків. Кожній гурток має провідницю і вибирає собі звіря, яким хоче бути. Впорядчиця ховає на визначему просторі певну скількість предметів /прим. оріхів, квасолі ітд./ На знак, усі шукають їх, але підняти предмет може лиш провідниця. Тож коли член гуртка знайде предмет, тоді голосом, вибраного гурт-

ком звіряти, стараються віднайти членів свого гуртка. Прим. дві качечки віднайшовши себе "кваканням" беруться за руки і шукають дальших. Виграє гурток, що найскорше збере усіх членів.

З а в' я ж и в у з о л .

Юначки стоять у крузі. Одна виступає поза круг і дістає дві линви, довжини 6 стіп /біля 2 м./. Вона біжить довкруги, назовні круга і передає одну линву одній із юначок в крузі і викликає назву одного із пластових вузлів. Вона біжить далше навкруги, а ця друга юначка біжить теж, але в протилежному напрямі. Обі в бігу мають завязати названий вузол. Виграє ця, що перша займе місце в крузі із правильно зав'язаним вузлом. Гру продовжується.

О ц і н ю в а н н я .

Впорядчиця йде з гуртком і подорозі кидає питання: "Як високе це дерево ?", "Як далеко від нас до потічка ?", "скільки овець у тій старі ?" ітд. Виграє, хто дасть найбільш точних оцінок.

П і д п о в з а н н я .

Юначки стають у крузі, лицем назовні. Посередині круга впорядчиця. На свисток, юначки відходять на 50 стіп /б. 15 м./, обертаються і на свисток починають підповзати до середини круга, щоби підповзати якнайближше впорядчиці, незавважено нею.

На свисток усі стають. Виграє та, що найблище підповзла. Терен легко залісений. Юначка, яку впорядчиця побачить у часі підповзання але у хвилині, коли та не порушається, уважається "невидженою".

О б о р о н а п р и с т а н і '.

Гурток поділений на дві часті. Одна половина уставлена гусакон, одна за однок, у віддалі рамен, дотикаючи пальцями рамен попередної. Вони мають завязані очі. Це кораблі, що боронять доступу до пристані. Друга частина - це підводні човна, що хочуть продертися до пристані. Вони стараються безшелестно проповзти поміж "кораблями". Хто зачує шелест може опустити руки і доторкнувши "підводний човен" - перехопити його.

Опісля ролі міняються.

З а г у б л е н и й г у р т о к .

Визначаємо базу і сигналізаційний пункт. Юначки поділені на два гуртки "загублений" і "шукачий"; гуртки мають своїх провідниць. Провідниця загубленого гуртка виводить його в ліс і ховає. Тоді стає на сигналізаційному пункті і подає знак на базу, що гурток "шукаючих" може починати розшуки. Залишаючися на сигналізаційному пункті, обсервує рухи шукаючого гуртка і інформує про це

свій гурток заздалегіть умовленими знаками. У хвилині, коли вважає, що шукаючі є у безпечній віддалі, подає знак своєму гурткові, що перекрадався на базу. Коли гурток загублених першим повернеться на базу - виграє. Для дальшої гри ролі міняються.

У грі застосувати правила слідження і підходження.

П і д к р а д а н н я .

Впорядчиця стає на відкритому місці /малій галяві/ посеред залісеного терену. Юначки відходять від неї на віддаль 200 до 300 метрів. /600 до 900 ярдів/. Впорядчиця дає знак хоруговкою, тоді юначки ховаються і починають підкрадатись, підповзати до неї обсервуючи рівночасно її рухи. На слідуючий знак хоруговкою юначки стають і звітують, які рухи впорядчиці завважили. Виграє ця, що найблище підійшла та завважила більшість рухів впорядчиці. Впорядчиця записує чертки тим юначкам, що їх хавважила підчас підкрадання.

З а с і д к а .

Один гурток виходить скорше і укривається вздовж стежки. Другий виходить після нього /біля 10 хвилин/ і старається завважити засідку. Гурток, що у засідці старається пропустити його незавваженим а самому підмітити уставку проходячого гуртка, заслухати розмову тощо. Оцінюється добре криття примінення до тла ітп. гурт-

на що у засідці, добру уставку у ході, у забезпеченому марші і спостережливість проходячого гуртка.

Г р а К і м а і з п і д п о в з а н н я м :

Визначаємо на поляні квадрат 5 X 5 м. /5 1/2 X 5 1/2 ярда/, на його рогах сідають вартівники із завязаними очима. По середині квадрата розложені предмети. Юначки стараються підповзти до предметів, пригнутися їм і - виповзнувши знову поза квадрат - записати. Вартові, зачувши шелест, вказують рукою напрям, у якому зачули його, тоді вказана юначка вертається на вихідне місце, їй за це опісля відчислюється точку і вона починає наново. Вартовим відчислюється точку на вказання фальшивого напрямку.

Треба визначити час гри, напр. 20 хвилин.

П і д с л у х а й !

Два гуртки стають напроти себе у рядах у віддалі 3 кроків. Віддаль поміж юначками у ряді 1 крок. Один гурток передає собі шепотом якесь слово, це слово має дійти незміненим до кінцевої у ряді. Другий гурток підслухуючи старається схопити це слово. Опісля міняються. Після вправи передаємо речення з 3 і 5 слів.

Д е п е ш а .

Один, або два гуртки. Уставка гусаком. Кілька ярдів /прим.

5,6.5 м./ перед гуртком стоїть впорядчиця, а в такий самій віддалі за гуртком провідниця гуртка. На знак, перша у ряді біжить до впорядниці, дістає від неї усну депешу /вістку/, вертається до ряду і передає їй пошепки слідуєчій ітд. Остання біжить до провідниці записує депешу на картці і передає провідниці. Провідниця подає їй відповідь усно, юначка вертається до ряду і передає відповідь далі. Перша біжить до впорядниці, записує відповідь і передає впорядниці.

Оцінюється час і точність переданих вісток.

Темою вісток можуть бути дані із історії України, літератури пласт.знання тощо.

В п р а в л я й с и л у в о л і .

Усі тають у крузі, одна посередині. Вона сміється і кидає хустинку догори. Усі сміються разом з нею поки хустинка у воздуху. В хвилині, коли хустинка доторкнеться землі - лиця усіх мають стати без виразу. На котрої лиці ще усміх - та виходить із гри. Хто останній залишиться - цей виграв.

В і д н а й д і т ь с к а р б .

Два гуртки виходять із табору /чи місця збірки/, в протилежних напрямках і зачеркнувши круг мають вернутися на місце виходу. Ідучи

закладають знаки. Оба гуртки повинні стрінутися на півкрузі/впорядниці визначає місце зустрічі гуртків, це буде знана поляна, річка, чи інший ор'єнтаційний пункт/ і з того місця гуртки ідуть за знаками, заложеними другим гуртком, до місця збірки. У міжчасі впорядниці хоєє скарб а гуртки, вернувшись, мають його віднайти.

Л о в и л и с а.

Одна із гуртка є лисом. Вона дістає стрічки колірового паперу і біжить у ліс залишаючи подорожі стрічки на кущах, деревах, у траві. Пять хвилин після того, як вибіг "лис" впорядниці пускає по його слідах гурток, що має схопити "лиса". "Лис" старається перебігти окружною дорогою на місце збірки несхопленим. Час бігу "лиса" 10 до 15 хвилин.

Відміна: "лис" після 10-хвилинного бігу ховається у "криївку" недалеко останнього сліду.

П е р е х о д и м о р і к у п о к р и г а х .

Гуртки стають гусаном вздовж лінії - берегу замерзлої ріки-перші у ряді дістають два листки паперу трохи більші від стопи. Це куски криги, по яких мають перебігти на другий беріг ріки. На знак, перша у ряді кладе листок паперу на землю і стає на нього,

тоді другий листок паперу кладе на землю о крок далше і стає на нього другою ногою. Перекладаючи листки має перебігти по них на другу сторону і вернутися назад до ряду, передаючи листки паперу слідуючій ітд. Виграє гурток, що найскорше закінчить біг.

В і д ч и т а й щ о ц е ?

Юначки сидять у крузі, кожна має слівцець і кусок паперу. На ньому виписує назву одного із предметів, що входять у склад: напр. аптечки "першої помочі", чи мандрівного або таборового виряду, або теж харчевої крамниці; залежно від того, що визначить впорядниця. На свисток, карточку передається сусідці на право. Кожна старається відчитати якнайскорше подану їй карточку і записати назву у своєму шитку, бо на слідуючий свисток мусить карточку передати далі вправо, незалежно від того чи перечитала чи ні. Точкується найбільшу кількість відчитаних назв. Назви писані азбукою Морзе. Записувати звичайним письмом.

В і д ч и т а й т е д е л е ш у .

Гуртки уставлені гусаком, плечима до впорядниці, згл.гуртових, що стоять у віддалі 20 кроків. На свисток, перші обертаються лицем до впорядниці і кожна відчитує букву, яку надає їй впорядниця і біжить на кінець ряду дотикаючи наступню юначку, що зчерги обертається і відчитує слідуючу букву ітд. Депеша повинна скла-

датися із стільки букв, скільки юначок в гуртку. Виграє гурток, що найскорше відчитає свою депешу.

Н а к а з '.

Гуртки уставлені рядами. У віддалі 10 кроків перед ними впорядниця, зв'язкова чи курінна, вона сигналізує /азбукою Морзе, Семафор чи при допомозі знаків руками/ поодинокі накази в порядку. Гуртки виконують їх якнайскорше і найпоправніше.

Відміна: можна теж доручити інші завдання прим. із піонірки.

З а п е ч а т а н і н а к а з и .

Юначки поділені на гуртки, або малі групи. Кожна юначка має своє число, а гурток назву. В кожному гуртку є провідниця. Виховниця ховає накази на визначеному для кожного гуртка просторі. В наказі подане завдання прим. поставити кухню, запалити вогонь, поставити шатро іти. при тому завдання поділене на поодинокі чинності, зазначені числами. Коли гурток віднайде наказ, виконує завдання розподіляючи поодинокі чинності юначкам із тимиж числами прим. чинність зазначену числом І - виконує юначка, що має число І. Виграє гурток, що перший закінчив своє завдання і зголосив виховниці.

Ш у к а є м о р а н е н о г о .

У терені ховаємо юначку, вона має причіплену карточку із зазначеним родом захворюння чи ранення. Вона свище що-кілька хвилин на юначки, а юначки йдучи за свистом, мають її віднайти, дати поміч і принести до табору.

З б и р а н н я р а н е н и х і з п о б о є в и щ а .

Гру переводити в залісеному терені. Юначки поділені на дві групи. У віддалі 100 кроків визначається дві "ворожі" лінії. Поміж лініями "побоевище", на якому розміщені "ранені" /мають причіплені карточки із виписаним родом поранення/. На свисток, юначки обох груп стараються підповзти непомітно до ранених, дати їм поміч і випроводити чи винести поза лінію. Члени противних груп можуть себе "убивати" - завваживши викликає її по іменні і та залишається на побоевищі до кінця гри. Кінець гри /час 30 до 45 хвилин/ визначається свистком. Виграє група, що виратувала і правильно дала поміч більшій кількості ранених. Відчисляється точки за "вбитих".

ЗРАЗКИ ТЕРЕНОВИХ МАРШІВ з історичною тематикою

ТЕРЕНОВИЙ МАРШ ч. I.

юнаків і юначок із пластовими ступнями учасника-ці
розвідчика-ці.

/Цей марш відбувся на пл.таборі в Іст Четгем в 1954 р.
для відсвяткування 40 літньої річниці відновлення
Української Збройної Сили./

Загальна схема маршу:

1. Марш за азимутом
2. Рисування шкiцу терену
3. Відповіді на питання, зв'язані з темою маршу
4. Поворот післанців до табору.

Пояснення:

З огляду на передбачену кількість учасників маршу біля 180, їх поділяється на три групи - УСС, Дивізія, УПА. Кожна група матиме однакові завдання /як в схемі/, однак з відповідним для неї під-
ложжям. Кожна група повинна б мати окрему трасу, по можности

в напрямі, який відповідав би історичним фактам. Групу треба поділити на менші гуртки по 10 до 15 учасників і випустити у відступах що 15 хвилин.

до 1. Траса довжиною 2-3 км. Дати 4-5 азимутів. Кожню зміну азимуту позначити прапорцем. Ціль повинна знаходитися в терені з відкритим передпіллям, щонайменше від 500 м. Траса й азимути повинні бути наперед докладно усталені й вичислені.

до 2. Дійшовши до цілі кожній учасник рисує шкіц терену в даному напрямі. Час: 25 хвилин.

до 3. Кожній учасник відповідає письмово на питання, пов'язані з темою маршу. Час: 15 хвилин.

до 4. Гурток висилає одного-двох післанців з усіма шкіцами й відповідями до команди табору.

Числиться час поворотної дороги післанців. Доручені йому шкіци й відповіді повинен віддати ненарушені.

XXXXX

ГРУПА УСС.

Ідея маршу: БІЙ НА МАКІВЦІ

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

Частини УСС, в рямцях весняної офензиви проти московських військ перейшли шлях в Карпатах: Волевець, Сколе, Болехів, з дальшим напрямом на Калуш - Галич, на якому звели завзятий бій на горі Маківці, де прославили ім"я українського вояка.

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

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

Питання: /до 3./

1. В котрому році і з ким відбулася битва на Маківці?
2. В котрому році були створені УСС і хто з визначних пластунів був в їх рядах ?
3. Вичислити назви місцевостей де відбулись бої УСС.
4. Чому ми відзначаємо день Відновлення Української Збройної Сили
5. Якими прикметами повинен відзначатися український вояк ?

ГРУПА Д И В І З І Я

Ідея маршу: ВІЙ ПІД БРОДАМИ.

Частина I. Української Дивізії, що знаходилася в вишкільному таборі в Німеччині дістала наказ вирушити до Галичини і зайняти становища на східному фронті на відтинку Броди - Красне та підготуватися до оборони.

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

Шлях марш на фронт: Краків, Перемишль, Городок Ягайлонський, Львів, Буск, Броди.

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

Питання/до З/

1. Коли й проти кого билися вояки Дивізії під Бродами ?
2. В котрому році була створена Українська Дивізія ?
3. Нарисуй пройдений шлях Дивізії під Броди /Краків, Перемишль, Львів, Буск, Броди/.
4. Чому ми відзначаємо день відновлення Української Збройної Сили
5. Якими прикметами повинен відзначатися український вояк ?

ГРУПА УПА

Ідея маршу: РЕЙД ГРУПИ УПА.

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

Група йшла шляхом: Карпати-Лемківщина-Словацчина-Чехія-Зах.Німеч.
Заввага: на прапорцях при змінах азимутів подавати наведені назви.

Питання: /до 3./

1. Хто з пластунів був Головним Командантом УПА і коли він згинув
2. В котрому рсці створено Українську Повстанчу Армію ?
3. Проти кого боролася УПА ?
4. Чому ми відзначаємо день Відновлення Української Збройної Сили
5. Якими прикметами повинен відзначатися український вояк ?

XXXXX

ТЕРЕНОВИЙ МАРШ ч.2.

Юнаки й юначки із пластовим ступенем прихильника-ці візьмуть участь у тереновому марші ч.2 з повним пластовим вирядом.

1. Траса маршу довжиною 3 кл. Трасу підобрати так, щоб гуртки поверталися іншою дорогою.
2. Всіх учасників маршу поділити на менші групи по ІО-ІБ в кожній
3. В половині маршової траси поставити контрольний пункт з завданням:
 - а/ перевірити зміст наплечників,
 - б/ перевірити пластову поставу групи,
 - в/ дати до відповіді три питання, зв'язані тематикою з історією УСС. Час для відповіді 10 хвилин.

Питання:

1. Вкотрому році було створено Легіон УСС ?
2. Вичислити назви місць, де відбувались знані бої УСС ?
3. Вичислити знані постаті з рядів УССстрільців.

Точкування:

До точкування входить:

1. час маршу /від хвилини вимаршу групи до її приходу/
2. пластова постава групи
3. пластовий виряд
4. відповіді.

Точкування переводити за системою 5:4:3:2:1 /для прикладу: група що осягне найкращий час маршу одержує 5 точок, друга після неї 4 точки, третя 3 точки ітд.; група з найкращою пластовою поставою одержує 5 точок, друга після неї 4 точки, третя 3 точки ітд. При рівності осягів є можливість, що дві групи можуть одержати рівну кількість точок напр. по 5, по 4 ітд. За першість рішає загальна сума осягнених точок/.

ТЕРЕНОВИЙ МАРШ ч. 3.

/марш був переведений на хлоп'ячому таборі в Іст Четгем в дні 7 серпня 1954 для відзначення 10-ліття бою під Бродами/.

1. Тема маршу: І. Українська Дивізія в приготуванні до оборони
2. Заложення: Сильні большевицькі піхотні й панцирні з'єднання при допомозі літунства, проломили нашу оборонну лінію на відтинку Теробовля-Тернопіль, шириною понад 15 кіл. і не зустрічаючи жодного опору, швидкими маршами посуваються в наше заплля. І.Українська Дивізія одержує наказ негайно відійти на

відтинок Броди-Золочів, приготувитися там до оборони, нав"язати сполуку з сусідніми частинами і вислати стежі далеко в передпілля, для прослідження рухів ворожих частин.

3. Завдання:
- а/ марш за азимутом
 - б/ обхід замінованого поля
 - в/ перев'язка раненого: для А/ перев'язка голови
для Б/ перев'язка руки
 - г/ збудування шатра й кухні /для А/
збудування шатра /для Б/
 - ґ/ нав'язання сполуки з лівим і правим сусідом
 - д/ вислання розвідників для знайдення захованого листа
 - е/ сигналізація
 - є/ зліквідування табору
 - ж/ поворот.
4. Точкування: Точкується: пластова постава, швидкість, докладність і правильність виконання кожного завдання.

Пояснення: Для кращого переведення гри поділити учасників на дві загальні групи: А. більше заавансовані і Б/ менше заавансовані.
Кожну групу поділити на підгрупи по 8-12 учасників в кожній. Групи випустити у відступах по 20 хвилин.

- до а/ Довжина траси маршу 2,5 до 3 км. Дати 3-4 азимути. Вибрати кілька різних трас, яких кінцеві точки повинні бути у розстані 150-200 м. між собою /гл.рисунок/.
- до б/ Кожну зміну азимуту позначити прапорцем з числом того азим. В половині кожної траси дати табличку з написом:
"Увага! небезпека! 100 X 100 заміноване поле! Обходити 150 м. ліворуч!"
- до в/ Група мусить обійти це місце і йти далі за азимутом. Група одержує наказ перев'язати пораненого міною. Гр.А - перев'язка голови, гр. Б - перев'язка руки. Числиться швидкість і правильність виконання.
- до г/ Група розбиває шатро і будує кухню /Гр.Б тільки шатро/. Час: макс. 20 хвилин.
- до ґ/ Дійшовши до кінцевої точки група висилає по одному зв'язковому на ліво й на право для створення зв'язку. Зв'язковий, знайшовши контрольний пункт, відповідає усно на запит про загальне положення й завдання групи, після чого дістає потвердження й оцінку відповіді та повертається до групи. Ці питання є для перевірки, наскільки учасники запам'ятали свої завдання і зацікавлені грою.
- до д/ Рівночасно з зв'язковими група висилає 3 розвідників до переду на віддаль 150-200 м. з завданням знайти захованого листа. Найдшовши листа - розвідники сигналізують його текст групі і повертаються назад.

Числиться: час і докладність передання тексту.

Текст: 5 ворожих танків 2 км, під лісом. Посуваються дорогою в нашому напрямі.

Потрібне: компаси, шатра, бандажі, табличка з осторогою замінованого поля, прапорці з числами азимутів, хоруговки і свистки для сигналізації, чистий листок для потвердження й оцінки, листки з текстом для сигналізації.

XXXXXXXXXX

Б.Бора МРІЯ

Шинеля. Кріс. Сталева каска.

А на чолі тризуб.

І пісня голосна, юнацька

На крилах теплих губ.

А потім грім, до хмар заграва,

Удари бомб... гранат ...

І кров... гаряча кров на травах..

У смертних спазмах кат...

Земля, окопи злиті кров"ю,

А трупи тут і там...

І ми ідемо в бій з любов"ю

Між смертю і життям.

І землеграї над полями,

Поораний врожай...

А там - за чорними димами -

Блакитний, Рідний Край.

Шинеля. Кріс. Сталева каска,

Моторів вічний гам...

Хіба ж... хіба ж не є це казка

Борцям за волю - нам ?

Б.Бора ДРУЗЯМ З-ПІД БРОДІВ

Останніх сторінок історії
Ви не читали в тиші заль.
Ви їх писали потом, кров"ю
Під зойк гранат, під рев моторів
Під крик, жахливий регіт сальв.

Останні сторінки історії -
Це Ви в атаках і огні,
Як гідні спадкоємці слави,
Що віддали свій юний порив
У жертві рідній вітчизні.

Останні сторінки історії -
Це Ваш, залізом зритий, шлях
Сповитий вітром, злитий кров"ю..
На ньому черенки, мов зорі -
Серця розкидані в полях.

Останні сторінки історії
Написані в полях - лісах
Залізом, порохом і димом
І кров"ю ранених артерій
На синьо-жовтих хоругвах.

XXXXXXXXXXXXX

ПЛАСТОВА ГРА для юнацтва з краєзнавства. /Торонто - Канада/

З центрального осередку м. Львова вирушають одночасно 4 групи
в чотири різні сторони:

I гурток на схід до м. Тернополя, віддаленого 125 км, поділکا I:25
/фактично 5 км./
II гурток " захід " Ярослава " " " "

III. гурток на північ до м. Сокаля віддаленого 125 км. поділка 1:25
IV. " " південь " " Дрогобич " /фактично 5 км./

Подорож до означеного міста гурток має відбути за 1 1/2 години.
На відпочинок, розглядання та занотування найцікавіших пам'яток
і природи /річка, гори, ліс тощо/ призначити одну годину.

На поворотну подорож, відпочинок, оглядини і занотування
видатніших у історичному та суспільно-політичному житті місце-
востей занотувати, які були по дорозі річки, гори ітд. /При-
значити 2 години/.

Ціла прогулянка має тривати 4 1/2 години.

Гуртки мають виряд, крім особового легког: полеву пляшку на воду,
компас, мапу, записник, бажаний фотоапарат. Негайно по прибутті
з прогулянки - провідник має зложити письменний звіт у закритій
конверті, а також кожній гурток одержить запечатаний лист, який
має зложити в кінцевому місці прогулянки, зазначивши докладний
час прибуття на це місце.

Гурток, що найкраще вив'яжеться із завдання - одержить нагороду.

Львів - Тернопіль:

Красне	Ярчівці
Золочів	Озірна
Зарваниця	Цебрів
Плугів	Глубічок Вел.
Зборів	Тернопіль н/

Львів - Дрогобич:

Гаї Вижні	Миколаїв н/
Гаї Нижні	Черкаси
Завадів	Щирець
Стрий н/	Глиняни
Угерське	Скнилів
Добряни	Львів
Пісочна	

Львів - Ярослав:

Мшана	Перемишль
Городок Ягайл.	Журавиця
Судова Вишня	Радимно
Мостиска	Ярослав н/
Медика	

Львів - Сокаль:

Криштанопіль н/
Белз
Угнів
Рава Руська н/
Кам"янки
Жовква
Куликів
Львів.

Підставою фізичного виховання є руханка. Молодші віком, не розуміючи ваги руханки, нерado її вправляють. Для них руханка нудне й нецікаве заняття. Можемо однак осягнути майже такі самі висліди приємнішими й цікавішими для молоді заняттями, а саме руховими грами і забавами. Навіть грами осягаємо значно більші користи. Гри впливають не тільки на розвій і скріплення тіла молоді але й душі. Грами виробляється бистрота думання, спостережливість, зарадність, скоро орієнтація. Молодь у грах зживається зі собою розвиваючи дружність, співпрацю, послух. Гра веде до правдивої приязні, до щирої посвяти для гурту і спільноти. Гра вчить, що поодинокі осяги одиниць приносять перемогу гурта. На кожній одиниці лежить певна частина відповідальности за успіх спільноти і тому вона старається всіма силами виконати якнайкраще своє завдання.

Кожня гра має свої правила і закони і тільки поступаючи чесно після цих правил можна осягнути перемогу в повному розумінні цього слова. Ці правила і закони чесної гри присвоює собі молодь так добровільно і самочинно, що вони стають опісля привичкою: в пізнішому житті будуть все поступати після законів чесної гри.

Гра вчить, що праця над собою і співпраця з другими дає гарні висліди. Гра дає молоді багато правдивого вдоволення і щирої життєрадості.

Воля побіди в боротьбі є глибоким зміслом чри:

"Нині вчися побіджати
Завтра певно побідиш!"

Х - Х

РУХОВІ ГРИ І ЗАБАВИ ДЛЯ ДІВЧАТ.

І. Ловлення групами.

Дівчата діляться на три групи. Членів одної групи означається перевязкою або хустиною - це ті, що ловлять. Зловлена /ударом/ дівчина мусить пристанути, але її може визволити котрась з утікаючих. Гра кінчиться коли перша група виловить усіх з другої і третьої групи. Тоді групи міняються - ловить група друга, опісля трета. Виграє група, яка зуміє в найкоротшому часі виловити всіх противників.

2. Хитруй і лови!

Дві однаково чисельні групи уставляються напроти себе у віддалі 30 метрів. Група, вибрана жеребом, починає гру. Висилає одну дівчину до противної групи. Група стоїть в поставі готовій до бігу з витягненими правими руками. Вислана дівчина вдарає по руках, голосно числячи удари. Нечислений удар - неважний. Після третього численого удару вона втікає до своєї групи, заки дівчина, що дістала останній удар, зловить її. Зловлена перед лінією іде в полон до противника, або якщо добіжить до своєї лінії, забирає противника в полон. Полонені уставляються за плечима тих, які їх забради в полон. Коли ж дівчина, яка полонила других дівчат, стає полоненою - її полонянки стають вільними і можуть даліше грати зі своєю групою.

Виграє група, яка візьме всіх противників в полон.

3. День і ніч.

Дві групи - одна "день" друга "ніч" стоять напроти себе у віддалі 3 метрів. Суддя кидає вгору кружок з дерева, або кружок з картону, помальований з одного боку на біло, з другого на чорно. Коли кружок впаде на землю білою стороною на верх - група "день" обертається і втікає, а група "ніч" старається їх якнайбільше

зловити, заки добіжать до лінії назначеної 10-20 м. від середини. Якщо нема кружка - можна викликати групу, що має утікати.

Ця гра може також мати багато змін. Грачі можуть сидіти по-турецьки, або лежати ниць чи на плечах.

4. Сторож мосту.

Невелика площа означена є мостом. Дівчата стоять на вузшому боці означеної площі. Одна з дівчат є сторожем і стоїть на мості. Всі перебігають міст - а сторож ловить. Зловлена дівчина стає помічником сторожа і гра продовжується. Можна цю гру змінити, коли міст треба переходити на одній нозі або рачкуючи.

5. Вулик.

Пчоли знаходяться в улику. Трутні - це сторожі пчіл - уставлені перед вуликом, творять дорогу. Недалеко трутнів направо і ліво уставлені оси. Оси стараються викрасти пчоли з вулика. Трутні боронять їх, беручи оси в полон. Пчоли стоять у вулику /коло/. Трутні стоять в двох рядах, творячи дорогу лицем на зовні. Оси стоять прямовісно до дороги по обох сторонах. На заклик провідниці

"праві" чи "ліві" - викликана сторона ос починає бігти в напрямі вулика поза дорогою. Тоді протилежний ряд трутнів обертається, перебігає доріжку і старається виловити осі. Не вільно ловити ос в середині круга. Трутні, що нікого не зловили, оббігають вулик і вертаються на своє місце. Осі беруть пчіл /одну лишень нараз/ на плечі й несуть її дорогою поза свою лінію. Це саме роблять трутні з полоненими осами.

Виграє група, що скоріше виловить своїх противників. Прим. грає 32 дівчині. $1/4$ з них $/8/$ є трутнями, решта по-половині $/12$ і $12/$ пчоли й осі.

5. Блудна дорога.

Дівчата стоять кількома лавами одні за другими і тримаються за руки. Поміж лавами творяться доріжки. Цими доріжками утікає мишка, а її ловить кіт. Провідниця в певному моменті подає наказ "праворуч". Всі обертаються і знова ловляться за руки, творячи нові доріжки. Ні котів ні мишці не вільно проривати рук. Коли кіт зловить мишку тоді гру починається наново з іншими гравцями.

6. Лови на лисів.

4 - 5 дівчат творять коло взявшись за руки. Кілька таких кіл розміщених по площі є лисячими норами. В кожній норі є місце тільки для одного лиса. Лисів більше як скриток. Один ловець ловить лисів

Ловлений лис може сховатися до нори, але інший лис мусить з нори втікати. Зловлений лис стає ловцем і гра продовжується

7. Лис і гуси.

Число гусей мусить бути непаристе. Гуси беруться за руки і оточують лиса. Співають різні пісні і танцюють довкруги. Коли "лис" крикне "стій" дівчата розривають коло і розбігаються на всі сторони. Кожна з дівчат мусить знайти собі пару, бо тоді "лис" не може її зловити. Одна гуска остається без пари і лис її ловить. Щоби себе рятувати вона має право долучитись до якоїсь пари, але тоді інша мусить утікати. "Лисом" стає ця, котру зловить "лис".

8. Ходи за мною.

Взявшись попід руки дівчата стоять в крузі, лицем до середини. Одна бігає довкруги на зовні й вдаривши когось по плечах кличе: "ходи" або "біжи". Вдарена біжить в цьому самому напрямі при кличі "ходи", або в протилежному при кличі "біжи" і старається досягнути вільне місце перед цєю, що викликає. Якщо не досягне - викликає сама.

9. Збирання черевиків.

Дівчата стоять або сидять в вільному крузі відчисливши до

трьох або чотирьох. Числа від І-4 ох творять малу групу. В середині кола знаходиться певна кількість черевиків або хустинок, Провідниця викликає котресь число і всі, що мають це число біжать вправо довкруги кола і вбігають до середини своїм опущеним місцем. Тоді стараються позбирати якнайбільше черевиків і вертаються на своє місце. Хто кілька позбирає черевиків стільки пунктів здобуває для своєї групи. Виграє група, яка здобула найбільше пунктів.

ІО. Перегони років.

Дівчата стоять в рівночисельних рядах. Кожна перша дівчина з ряду схиляється і ловить себе за пальці в ногах. В такій по-с таві йде задом до означеної цілі. Відтак біжить звичайно до свого ряду ударяє другу, яка починає цей самий хід "рака" а сама стає на кінці ряду. Виграє група, в котрій найскорше покінчать хід "рака".

ІІ. Біг групами.

Кілька груп дівчат стоять рядами, одна побіч другої. Кожна дівчина держить свою попередницю одною рукою за ногу зігнену в коліні, другу руку держить на її рамені. Групи мусять стартувати рівночасно. Скачуть на одній нозі до означеної мети. Кращу

швидкість можна досягнути, коли перша подає темпо.

І2. Перегони з козлом.

Перша дівчина з кожної групи остає як козел в певнім означенім місці. Друга дівчина перескакує козла, біжить назад і вдаряє третю. Третя перескакує другу, яка уставляється як козел, а перша йде на кінець ряду.

Виграє група, яка скоріше покінчить перегони.

І3. Перегони з дрючком.

Дівчата стоять в рядах. Перші з них біжать до означеної цілі з патином в руці. Опісля вертають назад до свого ряду і друга з ряду ловить за другий кінець патики і так ідуть вони до кінця свого ряду, а всі дівчата з ряду мусять цей патик перескочити. На кінці ряду залишається перша, а друга з патином біжить до ціли ітд. Побідником є скоріша група.

І4. Біг по болоті.

Цей біг в роді штафети. Перша з кожної групи дістає по два

кружки з картону. На одному вона стоїть; коли біг починається тоді ставить перед собою другий кружок, стає на нього, підносить перший, кладе перед себе, знова стає ітд. Коротку віддаль мусить перебігти в цей спосіб. Вертається звичайним бігом і передає кружок слідуєчій ітд. доки всі з групи не перебіжать.

І5. Біг за числами.

Кілька рядів жівчат стоять рівнобіжно поміж себе. Кожний ряд відчисляє так, що кожна дівчина дістає своє число.

Провідниця гри викликає числа; дівчата з дотичним числом мусять оббігти свій ряд і стати на своє місце. Побідниця здобуває один пункт для свого ряду. Виграє ряд, що здобув більше пунктів.

Відміна гри: дівчата можуть сидіти по турецьки, лежати ітд. Викликане число мусить перелізти поміж лежачими до початку і назад на своє місце ітд.

І6. Голова й хвіст.

Довільна скількість дівчат стоїть гусакон і ловлять одна одну сильно за стан руками. Перша дівчина старається зловити кінець ряду, не розриваючи ланцюха. Якщо за протяг певного часу не зловить

- тоді ряд обертається і ролі міняються: перша стає послідньою а послідня першою. Коли зловить остання - відходить з гри.

І7. Перетягання линви без линви.

Нарисувати лінію на землі. Два ряди стоять напроти себе передялені лінією. Перші з ряду ловляться за руки іншя ловлять їх попід пахи. Виграє ряд, який перетягне через лянiю всіх противників.

І8. Скачуче коло.

Дівчата творять коло. Ноги разом, руки по-швах. Довкруги кожної рисується мале колісце; одна з дівчат іде до середини. Одно колісцятко лишається вільне. Дівчина в середині шукає вільного кола, щоби його заняти. Інші дівчати стараються цьому перешкодити і самі вскакують в вільне коло. Тоді інше коло стає вільне і так іде ловля за вільне коло. Коли дівчині вдасться вскочити до кола тоді дівчина, що спізнилась, іде до середини.

19. Ловлення жаб.

Дівчата, як "жаби", домовляються з ловцем, скільки скоків чи кроків вони можуть зробити /найбільше 10/. Тоді ловцеви зав"язують очі і гра починається. Грачам можна зробити тільки умовлену кількість кроків. Можуть ці кроки зробити зразу, або розділити їх і решту робити в разі небезпеки. Як знайде потреба можуть також покластися на землю, але ноги мусять бути в місці останнього скоку. Зловлена жаба стає ловцем.

20. Мандрівний черевик.

Дівчата сидять в колі тісно одна при другій з підтягненими колінами. Попід колінами твориться тунель, в якому тримають руки. З рук до рук мандрує черевик то в одну то в другу сторону. Всі рухають руками, щоби не було пізнати де є мандрівний черевик. Довкруги кола бігає дівчина і шукає черевика. Якщо черевик знайде - сідає в круг, а на її місце іде дівчина, в якій знайдено черевик.

21. Шукай на-сліпо.

Дівчата уставляються в ряди гусаком. 12-15 метрів перед

кожним рядом є нарисоване коло на землі. Першим з кожного ряду зав'язуємо очі і вони мають знайти круг. Якщо зайшли до місця, де круг на їхню думку знаходиться - сідають на землю і напевно будуть подивляти свою спроможність оцінки віддалі й напрямку.

22. Слепа корова.

Дівчата стоять в крузі і відчислюють до трьох. В середині стоїть дівчина зі зав'язаними очима. Вона викликає число і дівчата з дотичним числом міняються місцем на перехресті, перебігаючи серединою кола. "Слепа корова" старається котрусь зловити. Зловлена стає "сліпою коровою".

23. Перегони м'ячів.

Дівчата стоять у вільному крузі і відчисляють до двох. Всі одинки це одна група, двійки руга. Одна дівчина з першої групи дістає м'яч а дівчина з другої групи, що стоїть на протилежному боці, дістає другий м'яч. На даний знак гра починається. М'ячі мандрують в тім самім напрямі перескакуючи все одну дівчину, бо дівчата з однієї групи подають м'яча тільки своїм. Якщо м'яч одної групи дожене м'яч другої групи - група дістає І пункт. М'ячі вертаються до вихідних пунктів. І знова починається ловля.

Після якогось часу обчисляється пункти. Виграє група, яка здобула більше пунктів.

24. М"яч кіннотчиків.

Дівчата стоять у вільному крузі і відчислюють до двох. Кожна одинка - їздець, двійка - кінь. Кіннотчики сідають на коні і кидають до себе м"яч наоколо круга. М"яч треба зловити, хоча це нелегко, бо коні неспокійні, полошаться і стають дуба. Кожне зловлення м"яча приносить їздецьві І пункт. Після означеної кількості руху /обхід м"яча наоколо круга/ їздці і коні міняються на протяг такої самої кількості рухів. Виграє партія, що має меншу кількість пунктів.

Відміна гри: грачі подають собі м"яч без означеного порядку. Коли м"яч впаде на землю - їздці зіскакують з коней і коні втікають, біжать за м"ячем. Коли котрийнебудь з коней зловить м"яч кричить "стій". Всі їздці мусять стати і стояти непорушно. Кінь старається вцілити м"ячем котрогонебудь їздця. Якщо йому пощастить збити їздця, групи міняються: їздці стають кіньми і навпаки. Якщо не вцілить - гра продовжується без змін.

25. Лови на зайців.

Дівчата стоять у вільному крузі і відчисляють до двох. Одинки є зайцями і ідуть до середини. Двійки стоять в крузі і стараються

м"ячем збивати зайців. Збиті зайці стають в круг і беруть участь в грі як ловці. М"ячем можна тільки цілити в ноги по коліна. Вище колін удар не числиться.

26. Оборона замку.

Дівчата стоять широким кругом наоколо замку /3-5 палиць зложених в козел/. Дві дівчині стоять по обох боках замку, як його оборона. Решта дівчат старається розбити замок м"ячем. Оборонці відбивають м"яч руками, ногами і цілим тілом. Хто перший робив замок іде на місце оборонця.

Відміна гри: ставити лишень одного оборонця. Замок з 5 палиць і він розбитий щойно тоді, коли всі 5 палиць лежить на землі. Оборонець може при нагоді і можливості поправляти замок.

27. Перегони м"ячів.

Дівчата творять дві або три рівночисельні групи, що уставляються гусacom побіч себе у віддалі 2-3 м. На даний знак м"ячі починають переходити з рук до рук, з переду взад, або противно. Передання м"яча може відбуватись в різний спосіб:

1. Передавання з рук до рук боком зі скрутом кадовба. М"яч іде лівим боком а вертається правим.
2. Передають з рук до рук понад головами, або поміж ногами. Може також бути на переміну, раз понад голову, раз поміж ноги.

3. Сидіти по турецьки і подавати м"яч понад головами.

4. Подавати з переду взад, остання біжить до переду ітд. аж дійде знова до першої.

При цих перегонах звернути увагу на правильну поставу при скрутах і згинах кадовба.

28. Перегони скакунів.

Дівчата уставляються в кількох рядах гусаком побіч себе. Перші беруть м"ячі /найкраще / помежи коліна і на даний знак скачуть з тим до цілі /8-12 м./. Хто згубить м"яч мусить його принести і починати наново. М"яч лишається в меті, дівчина вертається бігом назад, вдаряє слідоуючу. Друга біжить до мети, вертається назад з м"ячем між колінами і передає його третій ітд. Ці, що бігали, уставляються на кінці.

29. М"яч з присідом.

Перед кожнім рядом дівчат стоїть дівчина з м"ячем в руці, віддалена від ряду на 4 кроки і звернена лицем до ряду. Вона кидає м"яч до другої, третьої ітд. коли остання дістане м"яч біжить з ним на перед, займає місце першої, а ця стає як перша в ряді. Виграє ряд, який скорше покінчить гру і перша дівчина знова прийде на своє місце як на початку гри.

З м і с т :

	<u>Стор.</u>
Гри у вихованні молоді	I.
Як організувати теренову гру	2
Пластовий тереновий марш	5
З б і р к а г о р	13-37
Зразки теренових маршів:	
Тереновий марш 1.	38
Бій на Маківці	40
Бій під Бродами	41
Рейд групи УПА	42
Тереновий марш 2.	43
Тереновий марш 3.	44
Пластова гра з краєзнавства	46
Фізичне виховання	51
З б і р к а рухових г о р	52-65