



# ПЛАСТОВІ

ІГРИ ТА  
ЗАБАВИ

1 9 4 6

ПЛАСТОВІ

**ІГРИ ТА**

**ЗАБАВИ**

Видає У. С. П. Е.

Permitted by authority of UNRRA TEAM 165.

ROBERT ABT NEU-ULM

Одною з найважливіших питань діянок вихованої програми в пласті— є гра. Вона освіжує та перш за все навчає. Освіжує старших, стомлених працею, але й також є наукою праці для молодших. Граючи, діти працюють—точніше кажучи—вчаться працювати. Так, як старшим потрібна праця, в такій же самій мірі молодшим потрібні ігри— як підготовка до праці (в нашому розумінні), як щоденне, нічим не заступиме заняття (праця— в розумінні наших найменших). Гра зміцнює тіло і душу, збиструє мислення, спостережливість, вміння скорої орієнтації у всіх ситуаціях та вчить швидко і вірно рішати. Гра вчить правильної оцінки здібностей кожної одиниці. Ліпший є тільки той, що дійсно найскоріший, найсильніший, найро-

зумніший. І тому, що гра завжди вимагає чесно́ї, безкомпромісової участі, тим вона важлива для ґиховання одиниці в пласті. Кожна одиниця своїм осягом сприяє перемозі цілого гуртка — пізніше це переноситься і на громадське поле діяльності. Так як тут вчилися чесно і успішно заступити прапорець свого гуртка, так пізніше будуть робити це на ширшому міжнародньому форумі — оточенні. Таким чином, дитина навчиться розуміти, що й на ній лежить певна частина відповідальності за цілості, і щоб не порушити добрих осягів цілості, вона старається всіма силами виконувати своє завдання якнайкраще. В грі молодь набуває звичаїв товариськості. Молодь мусить розуміти, що коли котромусь з членів не вдасться щось з якихнебудь причин, всі інші стараються своїми осягами підтягти загальний рівень свого гуртка і допомгти слабшому. Виявити в разі потреби повне розуміння, а не вилити всякими докорами, сіпанням та криком своє незадоволення. Найкращі

людські властивості треба виховувати вже у жовтодзюбів. Малими, на показ не важливими іграми, дати їм основи доброї поведінки та напрямні їхнього життєвого шляху. Розвивати все поважнішого характеру — так ми виховаємо їх такими, якими хочемо бачити. Гра аж тоді цікавить, якщо всі учасники розуміють її, відповідно вправлені і знають як її грати. Для того конче потрібно, щоб порядчик першу гру докладно перестудіював, щоб знав її найтонші деталі, і щоб умів пояснити малим. Гру перше частіше повторяти, діти вграються в неї і вона стане їх наймилішою забавою. Не треба зневірятись тим, що діти спочатку неохоче грають котрусь із нових ігр, причина єдина та, що вони її ще не навчилися — (багато більше задоволення чують із старої, яку вже знають). В одній годині можна перевести лише одну нову гру і то не довго з нею бавитись, бо діти можуть відчути внутрішню нехіль до неї і вже більше не навчатись її. Гру, таж як і все інше, спершу треба на-

вчити. Це те саме, як учень— столяр не міг би відразу зробити меблі, скрипаль грати на скрипці без підготовки і т. п. До речі, слід починати іграми легкими (напр. у старших, коли хочемо навчити відбиванку, не зачинаємо зараз же при сітці, але спершу переводимо підготовчі ігри— легкі, далі тяжчі аж доходимо до кінцевої стадії. Те саме й тут. Мусимо добре обдумати, які ігри з ними провести, щоб не були затяжкі і щоб не відступити задалеко від означеної мети. Заділення: провадимо залежно від характеру гри і які властивості хочемо нею вишколювати. Коли маємо руханкову годину, найкраще її перевести (особливо у дітей цього віку) руховими іграми. Така година руханки триватиме 25-35 хвилин (залежно від віку). Старші— довше. Молодші— коротше. Так, як кожную правильно ведену рух-годину, мусимо розділити її на три частини:

- 1) Прорух
- 2) Головна частина
- 3) Закінчення

1) **ПРОРУХ** триває 5-10 хвилин, в якому тіло має прорухатись, обіг крові прискоритись, чим підготовляємо тіло до наступної частини. Це є головне психічно-фізичне оживлення. Сюди належать всякого роду лови. Один ловить усіх (охороною служать різні предмети: стіл, двері дерево), або двійки, трійки, п'ятки, і навіть цілий гурток ловить інших („На авта“) Всі ловлять всіх („червоні — білі“, „Ніч — день“). Далі сюди належать спокійні ігри, в яких діти співають, або, репетуючи, повторюють рухи впорядчика чи своїх товаришів, зграються дзвінками в колі, півколі тощо („Гей же діти“, „Ремісники“ і т. п.) Заділюємо їх до проруху між ловами — як ігри відпочинкові.

2) **ГОЛОВНА ЧАСТИНА:** триває 15-20 хвилин, сюди належать ігри, що допомагають вишколювати правильну постанову тіла, силу та гнучкість, швидкість, витривалість спостережливість швидкість орієнтації та виконання наказів, („Котенята“, „Яструб“ „Тунель“



„Переможемо ворога“, „Лови на зайців,,).

Дрібні ігри в колі або інакших формах, де звичайно всі відпочивають, а лише двоє чи троє рухаються („Кіт та мишка“) з різними відмінами заділяймо звичайно до кінця другої частини, як підготовка до заспокоєння. Часто сюди вкладаються дрібні ігри з м'ячем, шнурком. Малий м'яч, великий, тяжкий, легкий. Та сама гра з ужиттям різних м'ячів має різні впливи, як фізичного так і духового. М'яч подається, попихається, кидається, б'ється об землю, цілиться ним до одного із учнів, що стоїть посередині кола; один або більше учнів ховаються від ударів м'яча; 5-6 стоїть у колі, решта товаришів ціляться в них („Лови на зайців“). Всі дрібні ігри з м'ячем можна включати в різні частини сходинок (години рухових ігор).

3) ЗАКІНЧЕННЯ: Після великого нервового і фізичного напруження треба привести дітей до спокійного стану, такого, як був на початку

години. Сюди вкладаються вишкіл змислів: „Дзвіночок“, „Що це за звір пташка?“, „Вгадай“, „Де ти?“ почуття краси та формального порядку: „Як наші козаки — січовики співали, коли йшли в бій“ і т. п.

Приклад одної години рухових ігр на 30 хвилин.

### 1.

1) Лови — чорноволосі ловлять біловолосих. Розділимо по фарбі волосся більш-менш на половини. Обидві групи від себе на віддаль 5 кроків. На слова впорядчика: „Чорноволосі ловіть біловолосих“ (або навпаки) чорноволосі біжать за біловолосими і ловлять їх. Хто піймався — стає їх полоненим і помагає вже їм. Чергування 3-4 рази; виграє група, яка більше зловить супротивників.

2) Змагання півнів: двійка чолом до себе стають на одну ногу, руки перехрещені спиною. Дотиком плечей, рамен стараються один одного примусити стати на обидві ноги. Змагаються до трьох. Виграє той, хто зовсім або раз став на обох ногах. Міняти піднесен-

ня ніг під час змагання не дозволяється.

## II.

3) НА АВТА: діти ідуть на погуляння. На площі стоять авта. Діти не хочуть сідати, але шофери їздять за ними і ловлять їх. Виберемо три двійки (6), це будуть 3 авта, кожна двійка тримається за руки, а решта учнів вільно бігають. На поданий знак всі розбігається в означенім просторі, а 3 авта їх ловлять. Кого зловлять — лишається з ними. Так з двочленних авт стають авта 3, 4, 5 членні. Коли лишиться 6 учнів, авта розбіжаться, а ті-6 переміняються на три авта. Гра повторюється.

4) „Лови на оленів“ — Діти ходять колом то вправо, то вліво, подають м'яча один другому, а третій цілить в середнього оленя, що стоїть на одній нозі. Хто поцілить, заміняє його — сам стає оленем.

5) „На вужа“ — Один одного беруть за боки (найвищий попереду, а найнижчий позаду). Голова ловить хвоста.

6) „Нічний сторож“ — Сторож виводить своїх хлопців за село (20 - 30 кроків від означеного місця), де мусять поборювати перешкоди — пробігти попід лавою, перескакувати камінці і т. п. Раптом сторож засвище — „Село горить!“ і — всі біжать за ним на означене місце (чотирикутник такої величини, щоб діти ледве помістилися там). Впорядчик числить до трьох. Хто залишається — стає сторожем. Гра повторюється.

7) „Ляльки скачуть“. Розділимо дітей до 2, 3, 4 — х однакових груп — посадимо їх в ряди на певній відстані. Кожний дістає своє число. На даний знак впорядчик викликає. Ляльки - одиниці вибігають з місця і на одній нозі обскакують цілий ряд, вертаючи на місце. Числиться на хрестики. Котрий ряд обскакає раніше — дістає 4, другий 3, третій 2 хрестики. Гра повторюється 3-4 хвилини (залежно від утруднення) Виграє та група, що за цей час назбирала найбільше хрестиків.

8) Слепе кидання. Зробити з дерева малу „брамку“ або намалювати певний знак на землі. Дві групи змагунів відступають п'ять-шість кроків і з пов'язаними очима кидають камінь у брамку або знак. Якщо попадуть — група дістає 3 хрестики, як ні — то нічого. За те, що ближче стають або дивляться — стягається один хрестик.

Інші ігри: „Дід Панас“: Всі стоять в коло. В середину іде той, кого вибрали „Дідом Панасом“. Очі йому зав'язують хустиною. Хтось питає: На чім стоїш? „На шпильках“, — відповідає „Чому у тебе не колить?“ — Бо я в червоних чобітках. „А хто тобі їх пошив?“ — Дід Панас. „То перекрутись і лови нас!“ — Всі розбігаються, а той, що має зав'язані очі, ловить. Хто піймається, той іде на його місце.

„Червоні — білі“ або „Ніч—день“ — те саме, що й чорноволосі та біловолосі, лише з малими додатками, щоб гра була жвавою.

„Мак“ — Один стає посередині кола в якому діти рухаються і співають:

„Ой на горі мак, на долині мак,  
Мак, мак, маківочки,  
Золотії голівочки.

Станьмо ми так, як зелений мак“

„Мак“ робить який-небудь рух і всі його повторюють. Ходячи далі, діти питають: „А чи зорав ти, мачок?“ Середущий відповідає: „Зорав“. Потому знов співають: „Ой на горі мак, на долині мак“... Проспівавши, запитують: „Козачок, козачок, чи пора полоти мачок?“ А мак увесь час відповідає певно. По кожному запитанню й відповіді співають. Врешті питають: „Чи пора рвати мачок“? — „Пора“! Всі кидаються до маку, він виривається, тікає, а вони його ловлять. „Гей же діти, гей же га!“ Гра подібна до „Маку“. Діти вибирають котрусь дівчинку мамою. Вона йде всередину кола, яке постійно рухається то вправо, то вліво, співаючи: „Гей же, діти, гей же га, гей же га, робіть діти те, що й я, те що й я, те що й я“. Мати на останні слова починає робити якісь рухи (скаче, танцює, нахилиється,

лягає спати і т. п.. Всі діти повторюють, потому починають наново співати

„Ремісники“: Те саме, як „Гей же, діти, гей же га!“ тільки діти не в колі, а в півколі. Цю гру можна провести і таким чином: Діти сидять у вільній групі. Вибираємо двох, що мають бути ремісниками. Вони відходять до іншої кімнати, умовляються, якого ремісника будуть представляти, Потім виходять і кажуть: „Ми два бідні ремісники“. Ходимо шукаємо праці. Відгадуйте, хто ми? Наше ремесло починається на „к“, а закінчується на „ль“. Відповідати можна трьох. Рухами показують, що цей ремісник робить (коваль). Якщо ніхто не вгадав, то знову вертаються до дітей кімнати і наново вигадують якогось ремісника. Коли ж хтось відгадає, тоді виходять ще на одну хвилину, умовляються — один стає яблуком, другий — грушкою (або інші назви), вертаються назад і питають того, що відгадав: До кого хочеш іти — до яблука, чи до грушки? Той напр., каже: „До грушки“. Тоді грач, який був яблуком сідає

на своє місце, а той, що був „грушкою“, виходить з новим грачем (з тим, що відгадав) до іншої кімнати, де вигадують ремісника. Гра триває далі.

„КОТЕНЯТА“. Копаємо кілька ямок на землі в один рядок. Перед кожного з них стає один грач. Хтось котить м'яча по землі. Ямки затримують його, тому він часто навіть не доходить до останньої. М'яч посувається і в одній із ямок таки застряє. Той до кого ця ямка належить, бере м'яч в руки (якщо він зупиняється між ямками), тоді кидає той, у кого м'яч перейшов ямку востаннє. Решта грачів розбігається. Господар кличе: „Ловіть мишку!“ Грачі сідають на місці і відповідають: „Ми дуже слабі котенята“. Господар цілить до них. Поцілить — дістає хрестика, не поцілить — риску. Виграє та група, котра має більше хрестиків. Хто зробив три помилки, того переганяє той, що посував м'яча, а решта грачів кожний може в нього раз кинути м'ячем.

„ЯСТРУБ“ Грачі розділені на дві групи, які стають чолом до себе на



коротших сторонах чотирикутника. Перші грачі з обох груп мають м'ячі різної фарби, щоб їх можна було дуже легко пізнати кожній групі. В середині чотирикутника намалюємо коло 15-20 кроків велике, це є т. зв. гніздо. Перші викидають свої м'ячі так, щоб попали в нього. При чому викидають м'ячі одноставно по приказу котрогось із грачів. „Летить, летить яструб“ — ті, що викидають кричать. — „Яструб!“, коли бачать, що м'яч летить в гніздо. Коли гадають, що м'яч упаде поза гніздом, не кличуть. Після слова „яструб“, ті, що викидають кличуть на ім'я когось із своєї групи, що на одній нозі, як рак, або жаба, або зайчик, (наперед мусить рішати, яким способом будете діставати м'яча) старається якнайскоріше дістатися в гніздо, забрати свій м'яч і м'яч свого ворога. (Перше мусить мати м'яч своєї групи, аж потім може брати м'яч другої групи.) Коли вже зловив один чи два м'ячі може повернути на місце, яким способом хоче (бігом, ходом і т. п.) Той, що викидає м'яча,

мусить добре вважати, куди м'яч летить, чи в гніздо, чи поза гніздо. Як закличе „Яструб“, а м'яч впаде поза гніздо, його група має дві помилки. Викликаний грач, що зловив м'яч своєї групи — хрестик; коли зловив м'яча і ворога — дістає два хрестики і йде викидати сам. Якщо мав якраз викидати — іде ще раз (викидає 2 рази). Грачі викидають м'яч по порядку зправа наліво. Кожний з грачів може назвати себе якоюсь птицею, а той, що викидає, потім викликає не ім'я грча але імена птиць, які мають гніздо яструба вичистити (викинути яструба з гнізда). Під кінець гри кожна група зараховує хрестики і помилки. Виграє група, котра має більше хрестиків.

„ТУНЕЛЬ“. Грачі стоять в рядах розкроку, створюючи тунель. М'яч подається або вправо або вліво рукою над головою і під ногами. Коли останній дістає м'яча, вкладає його в тунель. Сам лізе за ним на колінях та ліктями опертий на землі, а руками посуває м'яча. Коли перейшов тунел-

лю, м'яч знову подає грачеві, що стоїть на кінці. Виграє той, хто скорше пролізе.

„НА НАРОДИ“. Біля ямки, в якій є м'яч, стоять грачі. Кожний грач має назву якогось народу. Скільки грачів — стільки народів. Вибираємо одного, що буде записувати помилки і викликати народи. Решта мусить ловити і кидати м'яча. Грач, якого після викликалось, лапає м'яч і рахує до трьох. На „три“ всі мусять встати, а він ціляє. Коли поцілить — дістане хрестик, а ні — дістає помилку (риск). По закінченні гри відраховують помилки від хрестиків і виграє той, хто має найбільше хрестиків. Подібна гра є „Вариться кашка, вариться — з'їсть її Марійка“. На останнє слово Марійка ловить м'яча і кричить „Стій!“. Далі так само, як при грі „На народи“.

„ЗМАГАННЯ ЧИСЕЛ“. Можна перевести різним способом. Звичайно грається так: Грачі сидять на лавках. Кожний має своє число. Впорядчик викликає число. Грачі, що мають таке

число, вибігають, біжать до мети, ув'язують хустину на кілочку і повертаються назад. Перший дістає 4 хрестики, другий — 3, третій — 2. Виграє група, яка мала найбільше хрестиків. Можна викликати відразу два, три числа і цілі групи.

„ВТІКАЙТЕ!“. Грачі тісно біля себе утворюють коло. Всередині стоїть один з м'ячем. Кидає його вгору і ловить. При кожному викиді говорить: „Утікайте скорше, змайтесь з вітром, моя стріла летить за вами, націлить вас“. При останнім слові всі розбігаються, а він старається їх поцілити. Той, кого поцілено, іде всередину. Коли той, що викидає не поцілять, починає знов. При чому він мусить завжди зловити м'яча. Інакше його з гри викидають, а на його місце приходять слідуючий грач з кола. Викинений грач може до гри повернути аж тоді, коли підійде той, що був у середині (через якого він був викинений). Коли середній нікого не поцілить, то він мусить чекати, доки його черга дойде рахуючи по колі.

1) Коли більше учасників, середніми стають 2—3 грачі. Кожний з них му- сить мати свого м'яча.

2) Щоб грачі з кола скоріше не ви- бігали, можуть напр. присідати, ле- жати і т. п.

3) Обмежити віддаль бігу.

„Лови на зайців“. Грачів розділимо на дві однакові групи. Перша група утворює велике коло — це ті, що йдуть на полювання. Друга група — зайці. Ті, що полюють подають м'яч, а кожний другий цілить до зайців. Хто поцілить, дістає хрестик. По 3-х хвилинах настає зміна. Виграє група, котра має більше хрестиків.

„ЩО ЦЕ ЗА ПТАШКА?“ Та „ДЗВІ- НОЧКИ“ однакові зміслові ігри для слуху. Одному - двом зав'язують очі і вони мають сказати, хто співав, або хто дзвонив дзвіночком.

„Вгадай“ (Подібна до „Ремісників“) Двоє з гурту умовляються, що мають робити. Далі рухами проводять якусь роботу. Рубають дрова, сапають, пи- ляють, вчаться. і т. п. Решта мусить

угадувати. Хто вгадає, той вибирає собі пару і умовляється. Гра продовжується.

„ДЕ ТИ?“ В середині кола стає двоє дітей одне проти другого з зав'язаними очима. Обернувшись декілька разів на місці, одно з дітей каже до іншого: „Де ти?“ — „Я тут“ і старається утікати з цього місця. Перше старається зловити друге. Коли одне або друге підходить близько до кола, то всі гукають: „обережно!“ або „гар'яче!“. Після того як перший зловить другого — обидва вертають на місце, а до середини приходять слідуєчі два.

Перед кожною грою звичайно треба вибирати або того, хто хоче вести гру, або кому бути тим, чи іншим в грі. Щоб не було сварок, найкраще провести т. зв. числення:

„Котилася торба  
З високого горба,  
А в тій торбі  
Хліб — паляниця, —  
Кому доведеться,  
Той буде жмуриться...“

або:

„Раз, два, три, чотири, п'ять —  
Вибіг зайчик погулять.  
Раптом чує: Стій!  
Утікає зайчик мій“.

**ДЛЯ НОТАТОК**



