

**ГРИ** *та* **ЗАБАВИ**



**ПЛАСТОВІЙ  
ДОМІВЦІ**

# ГРИ ТА ЗАБАВИ В ПЛАСТОВІЙ ДОМІВЦІ

Склав на підставі рідних та чужих джерел  
М. У.

---

Видано в ювілейному пластовому році  
накладом Обласної Пластової Команди  
в Регенсбурзі.

## ВСТУП

Основоположник світового скавтингу та його перший командант генерал Бейден Пауль скрізь підкреслював, що головними елементами, які відрізняють скавтову організацію від інших, — це її дух та методи.

Одна з основних пластових метод — це самовиховання молоді в процесі гри-забави, в гурті-спільноті.

Через те, що пластова програма, говорячи про форми та способи виховної роботи з молоддю, часто згадує гру-забаву, дехто зі сторонніх людей дивиться помилково на пласт як на дитячу організацію яка, дбаючи лише про гри та забави для молоді не дає їй якогось серйозного виховання.

Таксамо помиляються ці люди, коли недоцінюють чи недобачають позитивного значення пластової гри у вихованні молоді.

Життя людини й усїєї природи — це безперервний ланцюг змагань та боротьби за буття-існування!

Стверджуючи цю вічну і правдиву тезу, що життя — це боротьба, пласт старається підготувати юнака до таких життєвопотрібних змагань, але проводить це у формі гри.

В юнака змалку родиться бажання зма-

гатись — перемагати, у всьому бути першим.

Це прагнення-боротьба за першість мусить розвиватися в дітей систематично і організовано певними педагогічними способами і методами. Такою виправданою метою, яка вже згадувалась вище вважається добре методично організована і цілеспрямована гра, що відповідала б віковій й інтересам молоді.

Найпоширенішими формами ігор в пласті є: між гурткові чи між курінні змагання, теренові гри, спортові гри, гри на лоні природи та гри в пластовій домівці.

Одним словом усе пластування це одна велика гра! Коли юнак так буде розуміти пластове життя, то воно повсякчас викликатиме в нього нові зацікавлення, нові успіхи, нові здобутки. Проводячи щораз трудніші гри, більш ускладнені, пластун розвиває й удосконалює свою зручність, спритність, зарядність і спостережливість, пам'ять і бистроту чуттів.

Основою у керуванні грою, має бути підшукування щораз трудніших ігор, прості і легкі гри при дальших вправах мають бути обумовлені різними вимогами, звертаючи більше уваги на розвиток розторопности, зручності і пам'яті.

Тому пластові гри розподіляємо на окремі групи, залежно від характеру їх труднощів і виховних навичок, що потрібні у вихованні молоді.

Обов'язково треба кожному групі ігор за-

вершувати змаганнями між окремими пластунами або гуртками.

Провівши гру, наслідки її в цілому і успіхи окремих учасників треба нотувати в членському реєстрі на окремій карточці. Крайці висліди слід також оголошувати серед пластової молоді та нагороджувати, що буде заохочувати їх до дальшої роботи.

Кожна гра має точно визначену ціль. Юнак мусить цю ціль знати якнайкраще.

Тому перед грою треба її докладно пояснити, подати добуті пункти за вислід, звернути увагу на карні пункти. Так само дуже важливим є спостереження за перебігом гри, бо лише тоді, коли керівник помітить усі порушення і недоліки в грі, він зможе дати справедливу оцінку усіх вислідів.

При грах заєдно звертати належну увагу на «фер плей», на пластові форми гри та шляхотну ривалізацію. За підставу тієї книжечки взяв я книжку польського скавт-майстра Й. Домбровського «Гри і забави в ізбе гарцерскей».

## І. ГРИ

### для виправи пам'яті

#### 1. Гра Кіма

Ця гра загально відома (з книжки «Кім» Кішплінга). Розложивши певну кількість (від 16—24) різних предметів — показати їх на короткий час (15''—1') юнакам, то доручити їм в означеному часі (від 2'—10') їх списати. З часом можна ввести в цю гру різні труднощі. Крім більшої кількості предметів і скорочування часу, можна ще добирати подібні предмети, або вимагати описати, де котрий з них лежить. Кращі висліди нагороджувати признанням певної скількості точок.

#### 2. Гра Кіма в картинах.

— На пократкованому листковій паперу розмістити різні малюнки, або геометричні фігури, показати їх на короткий час (залежно від віку і здібностей юнаків) гурткови та доручити намалювати їх. За вірне намальовання та розміщення малюнка давати 2 пункти. За уважне намальовання один. Хто одержить більше пунктів, той виграє. Малюнки або фігури можна понумерувати, або пофарбувати. При пл. пробі можна в кратки встав-

ляти індіанські, або топографічні знаки, азбуку Морзе-а і т. п.

Замість листка, можна на 3—4 смужках паперу намалювати в різних красках по 4—5 геометричних фігур, які повторюються в ріжньому порядку. Кожний смужок паперу показуємо на  $\frac{1}{2}$  хвилини учасникам гри. (ніколи разом). Відгадати фігури та їх розміщення.

Так само можна показати розміщені фігури на шахівниці та наказати їх відмалювати. (Утруднення — зразу не говорити про потребу відмалювання).

### 3. Гра Моргана.

Доручити юнакам оглянути склепову чи іншу виставу та описати або намалювати що і де бачили.

### 4. Намалювати стіну.

В часі сходин випровадити юнаків з домівки і наказати їм намалювати одну із стін домівки.

### 5. Зміни в домівці.

По випровадженні юнаків з домівки — переводимо зміни — на пр. перевісити образ, змінити предмети на столі, переставити крісла, стіл. Юнаки мають відгадати зміни.

### 6. Відгадати руку.

Всі юнаки показують праву руку одному, що має відгадувати, потім з під коца виставляють попереплігунані праві руки. Відгадуючий має сказати, котра рука кому належить. Можна це робити з черевиками або зі

слідами на піску, снігу, болоті, але перед тим дати учасникам оглянути черевики.

### 7. Опис листівки.

Гуртковий роздає юнакам листівки (однакові) на дві хвилини. Кожний має потім намалювати або сказати, що бачив на листівці.

### 8. Обманення.

Гуртковий показує юнакам картину зі скомплькованою сценою. Тоді ховає її і запитує юнаків про речі, які були або не були на картині. Відповідно до правильних відповідей пунктується вислід.

### 9. Слова.

Гуртковий відчитає три рази спис 15 слів після того юнаки мають написати ті слова в читаному порядку. За додержання порядкового числа слів дати 2 пункти. За запам'ятання слів 1 пункт. Слова можуть мати певний зв'язок між собою. Місто слів можна подати дво або три циферні числа. Памятати про засаду спершу лекції вправи, а з часом трудніші.

### 10. Гра черевиками.

Кожний учасник гри стягає свій лівий черевик та кладе на спільну купу. На даний знак кожний з учасників знаходить, як змога найшвидше, свій черевик та негайно взуває його.

Хто це перший зробить, одержує пункти.

## II. ГРА ЯК ВПРАВА СПОСТЕРЕГЛИВОСТІ.

### 1. Розшук предмету.

Всі, що беруть участь в грі шукають захований предмет. Якщо хтось з них його найде, то не дає по собі пізнати. Оцінюється за знайдення предмету та за самоопановання.

### 2. Розшук монет.

Кілька однакових монет ховається в різні щораз трудніші місця. Пункти давати відповідно до труднощів розшуку.

### 3. Помічення непорядку.

Зробивши непорядок в домівці, н. пр. розкинені паперці, відкрите вікно, скривлений образ, розлитий атрамент, впроваджуємо гурток та оголошуємо про зміни. Хто спостереже — нотує, не даючи по собі пізнати, що і де помітив.

### 4. Зміни в одязі.

Гурткові показується людину двічі, причім другий раз по переведенні змін в його одязі. Спостережені зміни належить написати. При чому в гру можна ввести труднощі в той спосіб, що признається лише ті за-

писки, котрі записав юнак як дійсно зроблені зміни. Н. пр. зроблено 5 змін — юнак записав сім змін — в перших п'ятьох — дві фальшиві, -- признається лише перших три. Ця гра вчить чесноти в подаванні заобсервованого.

### 5. Наслідування.

Гурток висилає одного юнака з кімнати та повідомляє його, що по повороті має відгадати про що йде річ. По повороті юнака гурток наслідує його у всьому й за ним повторяє його слова, стараючися відвернути його увагу від правильних спостережень. Юнак має зорієнтуватися, які зайшли зміни, що не в порядку — н. пр. блюзки розстебнені, папірчики при одязі, речі порозкидвані і т. п. Правильні помічення нагороджувати пунтами.

### 6. Вчетверо зложений папір.

Ріг зложеного вчетверо паперу відрізується. На підставі відтятої риси нарисувати фігуру, яка мала бути зображена у вирізаному місці.

### 7. Будь бистрий.

Гуртковий ховає певну кількість листків двоякого рода, н. пр. дубові й каштанові; відтак ділить учасників на дві групи. Кожна група має свого провідника. На даний знак всі починають шукати заховані листки.

Хто з учасників відшукає листок, дає умовлений знак (н. пр. гавкає, м'явкає) своєму провідникові, а цей збирає листки. Котра група скоріше вишукає усі листки, виграє.

### III. ГРИ ДЛЯ ШВИДКОЇ ОРІЄНТАЦІЇ, ЗРУЧНОСТІ І РЕАКЦІЇ.

#### 1. Горить.

Всі учасники сидять, крім одного, котрий не маючи місця, ходить і оповідає якусь історію, в моменті, як скаже «горить» — всі зриваються зі своїх місць та змінюють їх. Хто не зірветься з місця, тратить пункт. Хто не добує місця веде дальше гру.

#### 2. Перстень.

Гурток, уставлений в колі, лицями до середини, а руками назад, передає з рук до рук перстень нанизаний на шнурок. Юнак, що стоїть в середині, намагається вхопити перстень в когось з гуртка. Якщо це вдасться, тоді з останнім змінюють свої місця.

#### 3. Електрична хусточка.

Гурток сидить в колі, лицями до середини. Юнак, що стоїть в середині старається зловити хусточку, яку юнаки перекидають з одних колін на другі. Хусточку можна тільки тоді вхопити, коли вона знаходиться у котрогось з грачів в руках. Піймавши хусточку, юнак в середині змінюється.



#### 4. Барабан.

Юнаки на даний знак по черзі вдаряють п'ястуками в край стола. Якщо хтось із юнаків вдарить вчаснійше п'ястуком, поки його черга прийде, або з опізненням, випадає з гри. Останній що залишиться стає бунчужним.

#### 5. Кури — півні.

Два гуртки юнаків стають в рядах лицями до середини, рівнобіжно до довгих стін. Один гурт це кури, а другий півні. Гуртковий стоячи з боку наслідує квочку: «ко, ко, ку, ку, ко» і кінчить закликком: «кури» або «півні». Гурт викликаний біжить швидко до стіни, а противник його ловить. Кого зловить, цей тратить пункти. Якщо гуртковий крикне: «курята» тоді всі мають стати на місцях.

#### 6. До води.

Гурт стає довкруги гурткового поза колесом намальованим крейдою на землі. На команду «до води» скачуть всі до колеса. На команду «на землю» вискакують. Якщо наказ до води є даний, коли всі стоять в колесі, тоді ніхто не рухається. Дві помилки виключають з гри.

#### 7. Пусти — держи.

Всі юнаки держать хустину розтягнену перед собою. Гуртковий вказує пальцем по черзі і каже: «пусти» або «держи». Наказ

слід виконати противно. Хто зле виконав, випадає з гри.

#### 8. З наказу роевого.

Перед збіркою гуртковий повідомляє учасників, що — накази, попереджені завгагою «З наказу роевого», не мають виконувати. Хто виконає, тратить пункт. Гра до трьох пунктів.

#### 9. Ніс — підлога — лампа.

Гурток стає півколесом перед гуртковим. Цей вичисляє предмети: ніс, підлога, лампа, але показує інші. Юнаки мають дивитися безперервно на гурткового і вказувати правильні предмети. Хто помилиться, випадає з гри. Виграє цей, що залишиться останнім.

#### 10. Роби це — роби то.

Гуртковий виконує різні рухи і каже: «роби це» — тоді слід все виконувати, якщо скаже «роби то», ніхто не рухається. За помилку юнак випадає з гри.

#### 11. Любиш свого сусіда!

Гурток стоїть в колі. Кожний одержує та причіпає на груди картку з прізвищем історичної постаті. Один стоїть в середині та числить до десяти. При слові десять вказує на одного зі стоячих в колі, цей в тому моменті має сказати історичні прізвища, які мають причіплені його сусіди, не дивлячись

на них. Коли не потрафить сказати — йде сам до середини. Відтак змінюється карточки в учасників. Хто найкраще вивяжеться, одержує пункти.

#### **IV. ГРИ ВТОРОПНОСТИ І КОМБІНАЦІЇ.**

##### **1. Розкинені склади слова.**

Гуртковий показує лист, в якому попереставлювані склади окремих слів. Хто перший відчитає листа — одержує пункти.

##### **2. Розкинені слова.**

Як попередньо, лиш попереставлювані цілі слова. Найкраще слова якоїсь приказки.

##### **3. Лист в зеркалі.**

Відчитати лист, відбитий на бібулі. Хто скорше відчитає, одержує пункти.

##### **4. Шифровані листи.**

Хто перший відгадає зміст листа, писаного легким шифром. Найкраще грати двома гуртками.

##### **5. Утрата пам'яті.**

Гуртковий повідомляє, що знайдено чоловіка, котрий втратив пам'ять. На підставі річей, що знайдено в його кишені, відгадати хто цей чоловік.

##### **6. Кримінальна сцена.**

Гуртки описують перебіг злочину, на підставі оглядин кімнати, де він відбувся. Кімнату приготує гуртковий.

### 7. Нельогічна гутірка.

В роді гутірки про молодого старика на дубовому камінню і т. п. Можна нельогічності більше укривати. За найскорійші звернення уваги про нельогічності, приділювати пункти.

### 8. Нельогічна картина.

Картина табору, де шатра без підпор, тіни дерев в різні сторони, і т. п.

Картина вулиці в зимі — люди в літніх убраннях, зелені дерева. Помітити ті парадокси. З часом впроваджувати чимраз трудніші контрасти та незгідності.

### 9. Правильно — чи неправильно.

Гурток приготує однакову кількість правильних та неправильних математичних задач і відповідно до числа учасників кладе їх на столі. Учасників ділиться на дві групи: правильних та неправильних. На знак, даний гуртковим, підходять до стола учасники по одному з обох груп, беруть по одній картці — вертають до своєї групи. Спільно перевіряють, чи вибрана картка належить їх групі, якщо так, то її залишають і посилають другого учасника по дальшу картку, якщо ні, то відносять ту картку а беруть другу. Котра група швидше забере свої картки, та виграє.

### 10. Відгадати чинність.

Учасники сидять в колі. Один удає, що

виконує якусь чинність (н. пр. шие, читає, пише і т. п.) та передає предмет тієї чинності другому, цей має вгадати, що одержав.

Хто тричі правильно відгадає, виграє.

## V. ГРИ ДЛЯ ВИРОБЛЕННЯ РОЗДВОЄНОЇ УВАГИ

### 1. Числення взад.

Хто швидше і без помилок почислить від 25 до 1 взад. З черги числити по два, по три взад — також і від інших цифр як 30—40 і т. п. Хто зробить помилку, випадає з гри.

### 2. Рахуй декляматоре.

Грає кожний по черзі. Деклямуючи якийсь вірш, рівночасно виконувати арифметичні дії на папері, або самому зложені, або підсунені другим. Від швидкості і вправності виконання цих дій залежить скількість добутих пунктів.

### 3. Злодій в домівці.

Перед грою гуртковий непомітно назначає зручнішого юнака злодієм. Він має вхопити шапку і з нею добігти до дверей. Коли його ніхто не вхопить, то одержує 5 пунктів. Рівночасно всі шукають укритий гуртковим предмет і дивляться за злодієм. За одно та друге дати по 5 пунктів.

### 4. «Бум».

Гурток стає в крузі і всі його члени по черзі вимавають порядкові числа від одно-

го. Замість цифер ділених чи закінчених числом 7, говориться «бум». Хто помилиться, випадає з гри.

Можна вибрати іншу цифру.

### 5. «Бум — бам».

Подібна гра до «бума» лиш більше скомплікована. Н. пр. замість цифер ділених чи закінчених числом п'ять — говорити «бам», а замість цифер ділених чи закінчених числом 7, говорити «бум». Де одно і друге говорити оба слова (35 — бум бам — 70 бам бум).

## VI. ГРИ ДЛЯ ВПРАВИ СЛУХУ.

### 1. Накази півшепотом.

Гурток стоїть в ряді. Гуртковий з віддалі кількох кроків видає накази такі, що їх виконання не можуть бачити другі, які стоять в ряді, н. пр. усміхнися, замкни око, і т. п. Хто почує наказ та його виконає — виграє пункти.

Труднощі: Хто виконає наказ, віддалюється крок назад, якщо і там почує, знов віддалюється. Хто з найдальшого місця почує — виграє. Можна рівнож те саме виконувати з зачиненими очима.

### 2. Телефон на віддаль.

2 гуртки стоять у 2-ох рядах. Між окремими юнаками та рядами віддалення 6 кроків. Гуртковий шепотом говорить першому юнакові з першого ряду якесь слово. Цей відвертається і у поставі на струнко шепотом передає це слово другому і т. д. Юнаки із другого ряду підслухують і якщо котрийсь з них почує, не рухаючися з місця, переказує це слово у своєму ряді даліше. Котрий з рядів перший передасть це слово до кінця — виграє. Грається до 10 пунктів. Гуртковий надає слова на переміну обом рядам.

### 3. Шукання годинника під шапкою.

Під одною із 6—8 положених на столі шапок тикає годинник. Кожний по черзі наслухує і має сказати під котрою шапкою є годинник. Можна словами описати ту шапку, під котрою є годинник.

### 4. Шукання годинника в кімнаті.

Годинник схований в кімнаті. Чути його хід. Зберігаючи цілковиту тишу, гурток шукає його.

Хто знайде, не дає по собі знаку, що знайшов, лиш вдає, що шукає даліше, потім зголошує гуртковому. Пункти належаться за найскорше вишукання годинника, за додержання тиші і за опанування при знайденні. Годинник може гуртковий сховати при собі.

### 5. Викрадати предмети.

В одному куті залі посадити юнака зі завязаними очима, побіч нього у віддалі 1—2 метрів лежить ряд предметів. В противному куті залі уставляємо гурток. По черзі висилаємо юнаків, котрі непомітно, без найменшого шелеста підходять до предметів і мають їх забрати. Якщо цей, що стереже, почує шелест і вкаже на підкрадаючогося, то цей останній випадає з гри. Пункти обчислюємо після справности у підході та добутих предметів.

### 6. Перехід кордону.

В середині кімнати знаходиться команда

— докруги її стережуть стійки із завязаними очима. Інші мають перейти попри стійки до середини з якимсь тяжким предметом, як столик, лавка і т. п. Коли стійка почує шелест і вкаже напрямом, то скрадаючийся випадає з гри.

#### 8. Підводні човна.

Юнаки одного гуртка з завязаними очима стоять поперек кіднати в розкроку, доторкуючи стопами своїх сусідів. Колін згинати не вільно. Руками можна свобідно рухати. Другий гурток старається без шелестно перейти кордон. Найкраще під ногами. Доторкнений випадає з гри. З черги гуртки міняються.

#### 9. Кордонний мур.

Ділимо гурток на дві частини. Одна із завязаними очима стає на віддалі рамен, та не перепускає юнаків із другої частини, вимахуючи руками. Доторкнений виходить з гри. Частини змінюються. З котрої частини більше юнаків перейшло кордон, та виграє.

#### 10. Вхід до домівки.

Гурток виходить з кімнати. Один юнак залишається, сидючи спиною до відкритих дверей. Юнаки по черзі вкрадаються до кімнати і сідають під протилежною стіною. Кого сидячий почує і вкаже пальцем, той переходить на другу сторону. Котрий юнак пропустить найменше учасників, цей одержує найбільше пунктів.

#### 11. Де ти?

Один юнак втікає перед другим. Оба із завязаними очима. На кожний запит втікаючий відповідає «тут». Інші юнаки вважають на перебіг гри. Після того змінюються.

Відміна гри: Котрий із двох із завязаними очима найде пасок на землі, той жене другого і бе паском. Втікаючий свище, що певний час.

#### 12. Цюцю-бабка.

Це також гра, яка вирабляє почуття слуху. Один учасник гри із завязаними очима ловить других учасників. Відтак змінюються.

#### 13. Кім з ударами.

Гуртковий вдаряє по черзі в стіл, шафу, стіну, шибу, підлогу та інші предмети. Гурток дивиться і слухає. Відтак гурток відвертається, а гуртковий вдаряє по тих самих предметах, але в іншому порядку. Юнаки по черзі відгадують, по яких предметах гуртковий вдаряє. Для відміни можемо вдаряти по різних клявішах фортепяну, або давати різні звуки на трубці. Хто три рази не вгадає — випадає з гри.

#### 14. Пізнай по голосі.

Один з юнаків не бачучи других розпізнає їх по голосі. Н. пр. виповідження букви «а», або якогось іншого звука юнаками по черзі. Відгадуючий може мати завязані очі.

### 15. Пізнай по ході.

Подібна до попередньої. Лиш хід юнака має бути природним, таким як звичайно. З черги відгадуючі змінюються.

### 16. Гра Кіма з годинниками.

Кожний юнак по черзі наслушує тикання 4—5 годинників. Гуртковий дозволяє годинники оглядати. Після того юнак відвертається, а гуртковий прикладає йому до вуха з заду ті самі годинники в ріжному порядку. Відгадати, в якій черзі були годинники подані.

### 17. Шукання при звуках.

Один із юнаків шукає укритий предмет. Гурток співає мурмурандо якусь мельодію — тихо, коли шукаючий є далеко від предмету, голоснійше, коли до нього наближується.

### 18. Тюремна депеша.

Надати депешу азбукою Морзе-а крізь стіну. Точка один удар, а чертка два удари швидко по собі. Депешу відчитати. З часом вимагати надавання депеш на час — н. пр. 15 чи 20 букв на одну хвилину.

### 19. Збирає чайка при дорозі.

Гуртковий розпочинає гру словами: «збирає чайка при дорозі горох», і звертається до найближчого юнака. Цей повтарає слова гурткового і додає одно слово, н. пр. «овес».

Кожний слідуючий повтарає слова попередника і додає ще одно слово. Хто не повторить правильно, випадає з гри.

Останній одержує найбільше пунктів.

### 20. Хто це сказав?

Гуртковий записує кільканадцять цікавійших речень або завваг юнаків, сказаних в часі сходин. На кінці сходин їх відчитує. Хто найправильніше подасть авторів, той виграє.

## VII. ГРИ ДЛЯ ВПРАВИ ПОЧУТТЯ ДОТИКУ.

### 1. Кім дотику.

Гурток творить круг лицями на зовні. З приготованого збору коло 15 річей, гуртковий бере по одному предметові і вручає до рук юнакови в крузі. Цей руками охоплює предмет та передає його дальше. Так по черзі переходять всі предмети. Тоді гуртковий заряджує розхід і на протязі 3-ох хвилин всі списують предмети в такій черзі, як їх подавав гуртковий. За предмет записаний в черзі 2 пункти, без черги 1 пункт.

Предметами можуть бути також мішочки з квасолею, горохом, кавою, рижом, чаєм, цукром, солею, і т. п. Утруднення в грі: Як предмети вручаємо текстурові прямокутники з витисненими або витягими буквами (числами). З тих букв зложений лист — відчитати його. Гурток поділити на дві групи. Кожний член групи одержує по одній букві. На «розхід» всі члени групи збігаються і укладають із одержаних букв слово. Котра група скорійше крикне зложене слово, ця виграє.

### 2. Квасоля під коцом.

Нанизану на нитці квасолю прикриту ко-

цом, почислити. Роблять це всі учасники гри по черзі.

### 3. Пізнавання монет.

В мішочку подати ріжної величини монети. Однакової величини тяжко розпізнати. За правильне відгадання дати пункти.

### 4. Лист на шнурку.

Вимагає великої підготовки. На шнурку вяжемо вузли — при чому один означає точку з абетки Морзе-а, а два близько себе чертку. В той спосіб укладаємо лист азбукою Морзе-а. Юнаки стоячи в крузі лицями на зовні одержують до рук зложених з заду цей шнур до відшифрування. Хто перший і правильно відчитає, одержує найбільше пунктів.

### 5. Пізнай по одежі.

Юнак, котрий має пізнавати, просліджує найперше в юнаків шорсткість матерії, куртки чи блузки, її викінчення, довжину, грубість і т. п. Відтак із завязаними очима має розпізнати тих юнаків після їх одежі. Можна пізнавати також по волоссю, руках, лиці і т. п.



## **VIII. ГРИ ЗРУЧНОСТІ І МЕТКОСТІ**

### **1. Прикутий вуж.**

Гру розпочинає один юнак. Він одною рукою тримається клямки дверей, а другою старається торкнутися котрогось із юнаків, які бігають коло нього і зачіпають його. Першого котрого він торкне бере за руку і так вже в двох творять вужа, який даліше ловить юнаків. Виграє той, кого останнього вхопили.

### **2. Вовк та ягня.**

По середині кімнати стоїть стіл. По протилежних сторонах стола стоять вовк та ягня (двох юнаків). Вовк ловить ягня, причому обидва мусять весь час торкатись об стіл. Якщо на протязі 3 хвилин ягня не дасть вхопити себе, то виграє.

### **3. Перетягання через лінію.**

По обох сторонах намальованої на підлозі крейдою лінії стоять два гуртки юнаків, кожний з них правою стопою на лінії. На знак (гудок) гурткового починають перетягатись через лінію. Якщо юнак перетягнений на другу сторону обома стопами знаходиться поза лінією, тоді помагає своєму побідникові.

### **4. Дмуханий мяч.**

На столі уставлено дві брамки. Довкруги стола розміщуються змагуни обох дружин. Дмуханням в мячик із столової ситківки стараються дати як найбільше «голів» противній дружині.

### **5. Роблення вітру.**

Над лінією, намальованою крейдою посередині кімнати, підкидується перце — пушок. Два гуртки, які стоять по обох сторонах намальованої лінії, стараються передмухати шапками перце на терен противника. По якій стороні перце впаде на землю, та програє.

### **6. Боротьба вужів.**

Два гуртки творять вужі. Юнаки стоять один за другим і тримають руки на поясі свого попередника. Стоячи напротив себе стараються руками першого юнака досягти хвоста противника, боронячи власний хвіст перед атаками противника.

### **7. Мячиком до шапки.**

В колесі з промінем 1 метра лежать побіч себе шапки юнаків. Гурток стоїть довкруги кола. Один з юнаків кидає ситківковим мячиком з віддалі 3 метрів до одної зі шапок (не своєї). Якщо не поцілить, кидається карний значок до його шапки. Якщо до трьох разів не поцілить, то мячиком кидає другий. Якщо мячиком поцілено до кот-

роїсь із шапок, то всі розбігаються, а властитель шапки з мячиком — хапає за мячик і не виступаючи із колеса кидає мячиком до котрогось із юнаків. Якщо хибить, кидається до його шапки значок. Поцілений кидає мячиком до шапки і т. д.

В чий шапці буде найменше карних значків, той одержить найбільше пунктів.

### 8. Ткацькі перегони.

Два або три гуртки стоять в крузі лицями до середини у метровій віддалі від себе, при чому що третій належить до цього самого гуртка. На гудок гурткового перші з кожного гуртка біжать направо, виминаючи юнаків раз з лівої раз з правої сторони, так як ткацьке човенце. Добігаючи до свого місця, торкають рукою свого наступника ч. 2, і цей продовжує біг. Котрого гуртка останній добіжить першим, той виграє.

### 9. «Ванька-встанька».

Коло 12 юнаків сідає на землі в колесі, випрямленими ногами до середини. Один стоячи в середині випрямується та паде на руки котрогось із юнаків. Цей відштовхує його і передає в дальші руки. Хто не удержить «Ваньку» на руках, лише дозволить йому власти, той сам стає в середині.

### 10. Боротьба биків.

Грачі: 1 бик, 1 матадор, 4 торреадорів та 6 людей з стрічками (хустками-платками).

І Рунда: Бик входить на арену із 5-ма кусниками паперу на плечах довжини 8 цм. Торреадори стараються ті папірці зірвати. Якщо котрогось із них бик торкнеться, цей вмирає. Люди з стрічками стараються відвернути увагу бика від торреадорів, котрі мають право тричі вибігати з арени. За кожним разом можна зірвати бикови лиш один пасочок паперу.

II Рунда: Коли всі паски зірвані, або всі торреадори вбиті, тоді бик сліпне, а повище пояса зав'язується йому стрічку.

Матадор старається цю стрічку зірвати, уважаючи, щоби не бути биком торкненим.

### 11. Щур.

Гуртковий стоїть в середині круга юнаків і, держачи в руках шнурок із зав'язаним на кінці мішочком з піском, пускає його в рух низько при землі, так що юнаки мусять підскакувати. Кого вдарить шнурок по ногах, той випадає з гри.

### 12. Вхопити паличку.

Гурток сидить в крузі на долівці. Кожний має своє число. В середині гуртковий держить в пальцях паличку прямовисно до землі. В певній хвилині викрикує якоесь число і пускає паличку. Викликане число має вхопити паличку ще у повітрі. Замість чисел можна дати назви птиць або звірят. Тоді при ловленні палички треба видати оклик питомий для даної птиці чи звіряти. Хто не

вспіє, той тратить пункт. По втраті трьох пунктів, юнак випадає з гри. Останній виграв.

### 13. Козак і татарин.

На середині кімнати лежить якийсь предмет. Під двома протилежними сторонами два гуртки — козаки й татари. На даний знак виступає один козак та один татарин. Козак виконує різні рухи — татарин мусять їх наслідувати. В певному моменті козак хапає предмет і втікає до своїх. Якщо козака не вхопить в дорозі татарин, тоді козак бере його в ясир. Потім зміна: татарин хапає предмет, козак його ловить. Котрий гурток возьме другий до полону, той виграв.

### 14. Мряка на морі.

В домівці розставляються стільці, які є перешкодою для кораблів в мряці. Юнаки діляться на дві групи-флоти, які із завязаними очима мають з одної сторони перейти на другу до порту. Хто доторкне якоїсь перешкоди (стільця), той має три рази її обійти і доперва тоді може поступати дальше вперед. Виграє та група-фльота, котра перша причалила до пристані в цілости.

### 15. Зміни місце.

Всі учасники стоять в колі. Кожний одержує прибране ім'я якогось звіряти, дерева або квіту. Один стоїть в середині та ви-

кликає по черзі то звірят, то квіти, то дерева. На цей заклик візвані змінюють свої місця. Викликаючий стає сам в колі. Хто не найде місця йде до середини і сам викликає. На слово «кошик» всі змінюють місце.

## ІХ. ГРИ ДЛІЯ РОЗВИТКУ ШВИДКОСТІ ДУМАННЯ.

### 1. Так — ні.

Один юнак виходить, решта вибирає якесь слово, котре по повороті, юнак має відгадати, питаючи про його прикмети. На питання вільно відповідати лише «так» або «ні».

### 2. Що це?

Гуртковий описує якийсь предмет десятима прикметами, з яких кожна дальша є чимраз точнішою від попередньої (н. пр. якщо мова про качку: перше очеркнення «птиця», останнє «кличе ква-ква»). Котрий з юнаків догадається, записує на карточці з заміткою, по якому з черги вислові він догадався.

Правильну розвязку відповідно пунктувати.

### 3. Мати, тато.

Один юнак виходить — прочі вибирають два предмети — один мужеського роду, другий жіночого, н. пр. образ і рама, або стіл — шуфляда. Коли юнак вертається, кожний говорить йому кілька речень, в яких місто вибраних слів говорить на мужеський імен-

ник «тато», на жіночий — «мати», н. пр. тато є з дерева, паперу або полотна, а мама з дерева або гіпсу, тато ріжнobarвний, мама звичайно творить закінчену лінію і т. д. Вгадуючий має догадатись вибраних слів.

### 4. Ксеня.

Два юнаки вибирають якийсь гомонім, це є слово з подвійним значенням, н. пр. замок, лист, шум, город, куля, місто, мука, і т. п. Після того перед гуртком провадять розмову, в якій в місце даного слова говорять Ксеня, кри чому кожен з них говорить про інше значення цього слова. Завданням їх так провадити розмову, щоби вона була дотепна

### 5. Приповідки.

і щоби чимраз лекше було догадатись. Хто перший відгадає це слово, виграє.

Подібно як «Ксеня» — лиш замість слова вибирається приповідку. Слова приповідки ділиться по одному між учасників гри. Той, що відгадає, ставить питання, на які треба відповідати льогічно, та в реченню помістити слово з приповідки, яке припало в поділі на відповідаючого. Із тих відповідей має відгадувач догадатись, яка це приповідка.

### 6. Відгадай!

Гра ця відома у формі хрестикових задач. Кожний пише на карточці паперу слово, подиктоване гуртковим, по лівій стороні з гори на долину, а по правій стороні в рів-

нобіжних рядах з долини до гори — н. пр. слово «пласт» — букві «п» з лівої сторони буде відповідати буква «т» з правої, букві «л» буде відповідати буква «с» з правої сторони і т. д. Відтак в ті рядки кожний вставляє вишукані слова, а кінчаються буквами з лівої сторони, н. пр. перше слово портрет. Як всі написали, кожний по черзі описує перше слово, яке він вставив, так щоби всі догадалися. Хто перший догадався, ставить собі пункт. Відтак описують по черзі дальші слова. Хто має найбільше пунктів, цей виграє.

#### 7. Чим корабель заладований?

Гурток сидить в колі. Вибирається одну букву, н. пр. «А». Один з юнаків, починаючи гру, кидає хусткою в другого та питається: «чим корабель заладований?» Цей відповідає словом, яке починається на «А», н. пр. ананасом, ананасами і т. п. Можна не вибирати букви, лиш цей, що кидає хустку, сам подає букву, якою має починатися слово відповіді. В гру цю можна ще вводити ріжні труднощі, н. пр. цей що кидає хустку говорить перший склад слова, а цей, що одержав хустку, має доповнити дальші склади цього слова. Або відповідати римом на слово запитуючого. Хто відразу не відповість, той траить пункт.

#### 8. Абетка.

Як вище. Цей, що кидає хустку, говорить

якусь букву, н. пр. — «б». Цей юнак, що її одержав, має з місця відповісти на 3 питання: яке твоє ім'я, з якої місцевости і яке заняття? Н. пр. Богдан, з Бібрки, боднар. Хто не відповість — траить пункти.

#### 9. Корабель «Ц».

Гурток сидить в крузі. Гуртковий вимінює букву «Ц» та запитує найблищого пластуна «яка назва корабля?» Цей відповідає і питає сусіда «хто є капітаном?» і т. д. Юнаки ставлять дальші ріжні питання, н. пр. звідки пливе, куди, чим заладований і т. п. Всі відповіді мають бути на букву «Ц». З часом буква може бути змінена. Хто зле виконує гру — відпадає.

#### 10. Славні люди.

Вибираємо якусь букву. Кожний юнак списує всіх славних людей, яких знає на ту букву. Відтак кожний по черзі відчитує прізвища, які написав. Всі відчитувані прізвища, записані в юнаків, вони счеркують. Кому залишиться найбільше неперечеркнених прізвищ, той виграє.

#### 11. Ланцюх складів.

Гурток в колі. Гуртковий говорить дво-складове слово, найблищий юнак має подати слово, якого перший склад є другим складом першого слова. Дальший юнак подає знова слово, якого перший склад є другим складом слова його попередника і т. д. Н. пр. перше слово: Зоря — друге: ряса, третє: сало, чет-верте: лоша і т. д. Хто не зуміє сказати —

випадає з гри — під умовою, що його попередник скаже таке двоскладове слово із поданого ним складу.

## 12. Плодовите слово.

Вибираємо якесь слово. З букв цього слова укладаємо цілий ряд нових слів. Н. пр. «каламар» — укладаємо: кара, мак, рак, ар, і т. д. Хто на протязі 5 хвилин уложить найбільше слів, той виграє.

## 13. Маляр.

Учасників гри поділити на дві групи та назвати порядковими числами. Приготовити карточки з написами різних предметів та речей. Відтак взивати по черзі по одному з обох груп та показати карточку з предметом, який належить нарисувати або змалювати. Хто правильніше та швидше це зробить, виграє.

## 14. Зоолог.

Провідник приготує два роди карточок (дві краски) з написами різних звірят на карточках одної краски, та написами видаваних звуків тих звірят на карточках другої краски. Учасники приходять по черзі та забирають карточки з написами звірят та іншими звуками. Хто швидше добуде найбільше число дібраних карточок, цей виграє.

Кінець.

## ЗМІСТ

Вступ . . . . .	Стор.
I. Гри для вправи пам'яті . . . . .	1—5
II. Гра як вправа спостережливості . . . . .	6—9
III. Гри для швидкої орієнтації . . . . .	10—12
IV. Гри второпності і комбінації . . . . .	13—16
V. Гри для вироблення роздвоєної уваги. . . . .	17—19
VI. Гри для вправи слуху . . . . .	20—21
VII. Гри для вправи почуття дотику . . . . .	22—27
VIII. Гри для вправи почуття дотику . . . . .	28—29
VIII. Гри зручності і меткості . . . . .	30—35
IX. Гри для розвитку швидкості думання . . . . .	36—40

## Справлення друкарських похибок

стор. 4,	4 рядок з гори є „педогогічний“ має бути „педагогічними“.
	1 рядок з долини є „гір“ має бути „гор“.
стор. 9,	15 рядок з гори є „відчитає“ має бути „відчитує“.
стор. 32,	8 рядок з долини є „випрямується“ має бути „випрямується“.
стор. 37,	12 рядок з гори є „кри“ має бути „при“.
стор. 37.	15 рядок з гори „5. Приповідки,“ має бути поміщений по двох дальших рядках.
стор. 40.	3 рядок з долини є „іншими“ має бути „їхніми“.