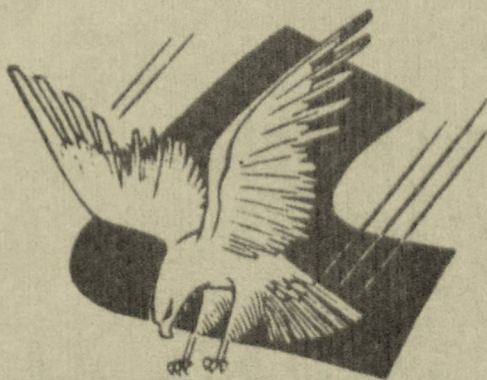
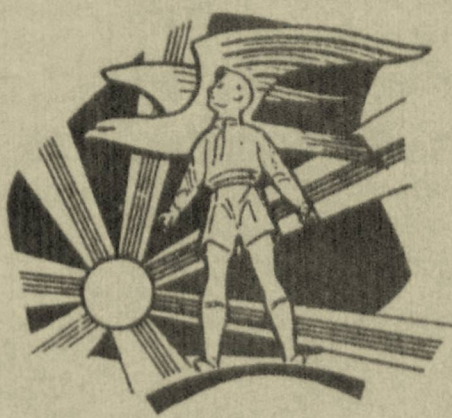




Сірий Орел
Андрій Якубовський



Г Р И з "ВОГНЮ ОРЛИНОЇ РАДИ"



Бібліотека Журналу "Вогонь Орлиної Ради" ч. 16.

Нью Йорк 1968

Сірий Орел АНДРІЙ ЯКУБОВСЬКИЙ

Г Р И З " В О Г Н Ю О Р Л И Н О Ї Р А Д И "

ВСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНІ
COPYRIGHT BY PLAST, UKRAINIAN YOUTH ORGANIZATION, INCORPORATED

Б І Б Л І О Т Е К А В . О . Р . Ч . 1 6 .

Д о р о г і Н о в а ц ь к і В и х о в н и к и !

Як відомо - гра, це підставовий засіб виховання новацтва. Гру послідовно приміняємо в програмі наших занять із дітьми для досягнення нашої мети. Гра вносить задоволення, радість, смак, - гра зумовлює фізичний і духовний ріст.

Ми всі добре пам'ємо улюблені ігри, які ми мали на сходинах ще тоді, коли ми самі були новачками. А пізніше - коли ми самі стали новацькими братчиками, ми залюбки проводили ті самі ігри на сходинах із нашими новачками. І тоді ми почали усвідомлювати собі, яку велику поміч дає виховникові добрий збірник гор.

Якраз минає сім років, від коли Видавництво "Вогонь Орлиної Ради" видало свій перший "Збірник гор для дітей новацького віку" Сірих Орлів: Ореста Гаврилюка й Миколи Світухи. Від того часу довелося цей збірник перевидавати кілька разів, бо запотребування завжди було, а наклад розходився дуже скоро.

Тепер прийшла пора на видання найбільш популярних гор новим збірником. І так Сірий Орел Андрій Якубовський зібрав гри поміщені в поодиноких числах журналу "Вогонь Орлиної Ради" й упорядкував їх в одну цілість. Ці гри віддаємо тепер до Вашого вжитку.

Видавництво "Вогонь Орлиної Ради" складає шире подяку тим усім братчикам і сестричкам та нашим приятелям, які своєю допомогою, чи навіть тільки порадами спричинилися до видання цього збірника. Зокрема шире дякуємо Сірому Орлові Юрієві Левицькому за переведення мовної коректи.

Бажаємо Вам, а зокрема Вашим новачкам: "ПРИЄМНОЇ ЗАБАВИ!"

У листопаді, 1967.

Видавництво В. О. Р.

З М І С Т

Рухові гри.....	5
Гри на майдані.....	5
Гри в домівці.....	14
Чуттєві гри.....	19
Теренові гри.....	22
Змагові гри.....	26
Розвагові гри.....	27

І. Р У Х О В І Г Р И.

А. ГРИ НА МАЙДАНІ.

1. КВАЧ ПРОСТИЙ.

Участь: Рій, гніздо.

Одного з грачів вибирається "квачем", від якого всі діти втікають, а квач їх ловить. Кого піймає, доторкнувшись рукою, той вигукує: "Я квач", тоді всі діти втікають від того квача, що їх ловить. Гра триває від 5 до 10 хвилин.

2. КВАЧ ПРИСІДКОВИЙ.

Участь: Рій, гніздо.

Це є варіант попередньої гри, а саме: Грач, за яким женеться "квач", щоб урятуватись, - присідає /навприсідки/ і тоді "квачеві" не вільно його ловити.

3. КВАЧ "ДАВАЙ РУКУ".

Участь: Рій, гніздо.

Так, як присідковий квач, тільки замість того, щоб присісти, той, хто тікає, хапає когось із грачів за руку, і тоді "квачеві" не вільно його ловити.

4. КВАЧ З ГАРЯЧИМ МІСЦЕМ.

Участь: Рій, гніздо.

На різних кінцях майданчика малюємо два - три кола і тоді той, за ким женеться "квач", має право рятуватись від "квача" - заскочивши в якесь коло, куди квачеві не вільно входити. Замість того, щоб рисувати кола, можна заздалегідь умовитись, щоб "гарячим місцем" було якесь дерево чи стовпчик, що знаходиться на майдані.

ПРАВИЛА ГРИ "КВАЧ":

- а/ Квачеві не вільно ганятися за кимсь одним.
 - б/ Квачеві не вільно стояти біля того, хто присів, взявся за руку чи заскочив у коло. Він мусить ловити все когось іншого.
 - в/ Той, хто рятувався від "квача", не може довго сидіти в "гарячій місці", але після врятування зараз вибігає.
 - г/ В грі "Квач давай руку" беруться за руки лише двоє. Третього, що до них пристане, квач має право ловити.
 - г/ Пійманим є той, кого квач лише доторкнеться.
 - д/ Вибігати за межі майдану не вільно. Хто переступить означені межі, той вважається піяганим і стає "квачем".
- Гра "Квач" не повинна тривати довше як 10 хвилин. Виховник повинен її переводити на свіжій повітрі, а не в домі. Уважати, щоб один новак не був квачем за довго. Після гри виховник повинен подбати, щоб новаци не пили води, поки вони зігріті.

5. КУТОЧКИ.

Участь: Гніздо.

Діти стають біля дерев, або в накреслених на землі колах.

Один з гравців, що лишається без дерева чи кола, підходить до того, що стоїть в колі і каже: "Мишко, мишко, продай мені свій куточок!" - "Не продам!" - відповідає мишка, і в цей час діти перебігають і міняються колами, а той, хто був без кола, намагається вскочити в порожнє коло. Якщо це йому вдасться, то той, хто лишається без кола, сам починає питатися: "Мишко, Мишко..." і гра продовжується як із початку.

Коли тому, що стоїть посередині, довгий час ніяк не вдається захопити собі вільне коло, тоді впорядник вигукує: "Хата горить!", і тоді всі мусять помінятися колами; в цей час вже легко зайняти одне із звільнених кіл.

Гра триває не довше як 10 хвилин.

Правила гри "Куточки":

а/ Мінятися колами тим, що стоять поруч або через одно коло, не вільно. Можна перебігати не ближче як через два кола.

б/ Не зетримуватися в своєму куточку більше як один раз.

Ця гра добре проходить на великій площі, де багато дерев, що є розташовані недалеко одне від одного. Спочатку куточки /дерева чи кола/ треба розмішувати ближче і поступово збільшувати віддаль між куточками.

6. ЦІЛЯННЯ М"ЯЧЕМ.

Участь: Рій, гніздо.

На дереві чи стовпі причіплюється коло. Із визначеної віддалі, напр. 8 до 10 кроків, новачки стараються вцілити в нього м"ячем. Кожний ціляє означене число разів, а виграв той, хто більше разів поцілив.

Цю гру добре переводити на площі, де грають кошиківку /баскетбол/. Новачки із середнього кола ціляють м"ячем у кіш.

7. МУЛЯР.

Участь: Рій, гніздо.

Виховник визначає чотири- до шість-метрову лінію, якою має іти мур. По середині лінії стає "муляр". Усі інші гравці /це цегли/ стають далеко від лінії. На гасло муляра "Цегла!" - всі цегли перебігають через лінію муру на протилежну сторону. Муляр старається зловити цеглу /дітнями/ і ставить її на одному кінці муру. На чергове гасло цегли знову перебігають. Гра продовжується доти, доки муляр не переловить усіх цегол.

Правила гри:

а/ На гасло всі перебігають лінію муру.

б/ Муляр ловить цегли лише на лінії муру.

в/ Вмуровані цегли стоять на своєму місці.

Гра не повинна тривати довше як 15 хвилин.

8. ЗАЙЦІ.

Участь: Гніздо.

Новачки вибирають з-поміж себе одну або дві собаки і шість до дванадцять зайців. Інші беруться за руки і творять коло. В середині кола є город, в якому сидять собаки. Ланцюг новачків у двох або трьох місцях розривається і творяться ворота на п"ять кроків завширшки. Через ворота можуть зайці вбігати і вибігати. Мета "зайців" - вбігти в город /по капусту/ і втекти від собак-сторожів. Мета "собак" - не впустити зайців до городу і впіймати тих, що втікають. Гра кінчається, коли всіх зайців переловлено

або коли пройшов умовлений час. Гра продовжується, коли новачки, що творили коло, стають "зайцями" і "собаками", а ті, що були зайцями і собаками, творять коло.

Правила гри:

- а/ Діткнений засць є зловлений.
- б/ Зайці мають право втікати через ворота, бігти попід руки та навіть розривати ланцюг з розгону.
- в/ Ті, що стоять в колі, допомагають собакам не випускати зайців з кола.

9. КВІТКИ Й ВІТЕР.

Участь: Гніздо.

Новачків поділяємо на дві рівні групи. Кожда група має свої "хатки" на протилежних кінцях майданчика. Віддаль між хатками є 30 до 40 кроків. Одна група дітей - це квіти. /Вони тихо називають себе, щоб вітер не почув/. Друга група - це вітер. Квітки збираються в середині майданчика. Вітер наближається до квіток і старається відгадати назву квітки. Якщо вітер відгадає, тоді квітки утікають до своєї хатки, а вітер ловить. Кого зловить, той переходить до віру в полон. Якщо вітер не вгадає, /а він може назвати три квітки/, то обидві групи вертаються на місця і гра продовжується. Так три - чотири рази, після чого групи міняються ролями. Виграє група, що має більше полонених. Гра не повинна тривати довше як 10 - 15 хвилин.

Правила гри:

- а/ Групу квіток ловить вітер /всю групу/.
- б/ Зловленою є квітка, що її вітер діткнув.
- в/ Вітер не може ловити квіток у їх хатині.
- г/ Квітка, що вийде поза межі поля гри, є зловлена.

10. БУРЯ НА МОРІ.

Участь: Гніздо.

Одна група новачків - рибалки, друга - байдаки. Рибалки й байдаки стоять на протилежних сторонах грища. На знак впорядника: "Буря на морі!", рибалки стараються зловити відпливаючі байдаки і прикріпити їх до паля /дерева/. Прикріплюють в той спосіб, що кладуть руку зловленого новачка на дерево /камінь тощо/ після чого той мусить триматися "паля". По визначеному часі обчислити, скільки байдаків задержано і прикріплено. Після цього зміна позицій. Виграє група, яка має більше пунктів. Гра не повинна тривати довше як 15 хвилин.

11. ЧАРІВНИК /Лапанка/.

Участь: Рій, гніздо.

Один лапає всіх. Злапаний чекає до кінця гри поза грищем. /Варіант: злапаний стоїть на місці, де його злапано/. Межі площі мусять бути точно визначені. Вибрати чарівника, що його завданням є злапати якнайбільше гравців. Гравці стараються не дати себе зловити. Останній зловлений стає чарівником.

Правила гри:

- а/ Злапаним є той, кого чарівник доторкнув.
- б/ Злапаний виходить з грища або стоїть на місці, де його злапано.
- в/ Новач, що перебіг межу грища, автоматично стає зловленим, і чарівник має йому визначити місце, де він має стояти.
- /Варіант: Вільні гравці можуть освободити своїх зачарованих това-

ришів тим, що доторкнуться їх у хвилині, коли цього чарівник не бачить. Але в цьому випадку чарівником стає той, що був вже два рази зачарований/.

Гра не повинна тривати довше як 10 до 15 хвилин. Після гри вважати, щоб зігріті новаки не пили води.

12. ТИНОК.

Участь: Рій, гніздо.

Діти промовляють або співають:

-Гей, хто буде мені помагати?
-Гей, хто буде тинок заплітати?
Наш дідок зажурився,
Тинок завалився,
Нема його сліду!
Не журися, діду,
Ми будем скакати,
Тинок заплітати!

Діти стають в одну лаву в віддалі простягнених рук. Той, хто стоїть останній у лаві, після вище поданих слів починає заплітати тин, тобто оббігати, стрибаючи на одній нозі біля кожного новака, спереду одного, а потім ззаду другого. Він оббігає всю лаву так, як у тині обплітаються кілки, як городять тин. Коли дострибає до першого в лаві, то сам стає першим, а останній з лави починає скакати так само. І так, почерзі, всі діти обплітають кілки. Хто не доскочить до кінця, виходить із гри.

13. СТРІЛЬЦІ.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стають 10 до 15 кроків від цілі. Ціль - це пенъ дерева, стовп у брамі чи інше. Кожний почерзі кидає тричі до цілі сніговою кулею /раз, а пізніше вдруге - разом шість метів/. Кожний цільний поціл числиться за одну точку. Якщо новак на шість метів добув шість точок, стає мистцем. Хто матиме найбільшу кількість поцілів - цей переможець. Такі самі змагання перевести лівою рукою.

14. ПАМ"ЯТНИК.

Участь: Гніздо.

Новаки розташовуються в різних кінцях майдану в однаковому віддаленні від центру. На декілька кроків від центру з боку кожного роя накреслюють лінію. На гасло кожний новак котить снігову кулю в напрямі центру до визначеної перед центром лінії. Там всі новаки даного роя ліплять свої кулі в одну й котять до центру. Рій новаків, що перший прикотить кулю, намічує плян будови пам"ятника і його виконує при співпраці інших роїв. З хвилиною зібрання всіх куль в центрі доцільним є зробити перерву, під час якої треба перевести іншу гру тощо.

15. ЗАБЕРИ ПРЕДМЕТ.

Участь: Гніздо.

Новаки стають у двох лавах, одна проти другої, у віддалі 10 до 20 кроків. Посередині, між лавами, є накреслене коло. В колі лежить якийсь предмет. На умовлений знак з однієї лави вибігає новак та намагається захопити предмет. Трьох новаків з протилежної лави ціляють в нього сніговими кулями. Якщо новакові вдалося взяти предмет з кола, не будучи поціленим, здобуває для

своїї групи одну точку. По трьох - п'ятьох перебігах, лави міняються ролями. Виграє лава /рій/, яка здобула найбільше точок. Гру проводити в теплий зимовий день. Звернути новакам увагу, щоб не збивали твердих куль. В голову ціляти не вільно.

16. ПОЛЮВАННЯ.

Участь: Рій, гніздо.

Учасники гри можуть бігати по докладно визначеній площі /совганка, замерзлий став або добре втоптаний сніг/. Один із учасників, мисливець, стоїть однією ногою на кружку або на куснику дерева, із заокругленими боками. Цей кружок старається він випустити так з під ноги, щоб кружок покотився по льоду і доторкнувся ноги котрого-небудь з учасників гри. Кружка не можна копати, а лише пхати ногою. Грач, що його ноги доторкнувся кружок, стає мисливцем і починає нове полювання на учасників гри, які стараються зручними підскоками оминати удару кружка.

17. ДОВКРУГИ ДЕРЕВА.

Участь: Рій.

Новаки мусять постаратися якнайшвидше скоками на одній нозі обійти кругом пня дерева та так, щоб його не діткнутися /скакати при пні/. Новак, який це успішно зробить, виграє. В змаганнях, ті новаки, що зробили це успішно, змагаються проти себе за перше місце.

18. КОМПАСОВІ ЗМАГАННЯ.

Участь: Гніздо.

Рої стоять рядом перед зазначеною лінією. Число новаків у роях однакове. Проти кожного рою на землі є нарисований компас, з написом "П" /північ/ та зазначеними чертками іншими сторонами світу. Впорядник вигукує якийсь напрям світу, тоді перший з кожного рою підходить до компаса і кладе приготований предмет на компасі, щоб зазначити вказаний впорядником напрям світу. Якщо він правильно поставив даний предмет, заки впорядник дочислить до п'ять, стає за компасом проти свого рою, в іншому випадку, вертається до свого рою на його кінець. Впорядник вигукує знову якийсь напрям світу і черговий з кожного рою підходить до компаса і т.д.

Рій, що перший збереться за компасом, виграє. Судді є побажані.

19. ВЕДМІДЬ.

Участь: Гніздо.

При грищі, 40 - 60 кроків довгому і так само широкому, визначається ведмежу "яму", три кроки широку, шість кроків довгу. До грачів /гнізда/, що мають прутики, вибігає з "ями" "ведмедище", крикнувши перед тим: "Ведмідь суне!" Потім гонить за ними і старається вдарити когось /діткнути/ обома руками, зложеними разом. Як тільки йому вдасться когось діткнути, цей стає зараз "ведмедем" і втікає з ведмедищем до ями. Грачі гонять за ведмедем і женуть його прутами. Ведмедища одначе бити не вільно, він недоторкальний.

Ведмідь і ведмедище беруться потім за руки і вибігають з гаври ловити грачів. Зловлений є той, кого ведмедище або ведмідь ударив вільною рукою. Він стає ведмедем. По таким ударі втікають усі три, ведмедище і обидва ведмеді. Якщо ведмеді перед вибігом забудуть крикнути: "Ведмідь суне!" ідуть назад в яму. Ведмедем стає кожний, хто вибігає за межі грища.

20. ЗМАГАННЯ БУЗЬКІВ.

Участь: Гніздо.

Перебігти означену площу в найкоршому часі і в той сам час зробити якнайменше кроків. Бігти так: Рої стоять у ряді. Перші з кожного рою вибігають, добігають до кінця площі і стають там на визначених місцях. Наступні з роїв можуть бігти, коли попередні з їх роїв вже стоять на струнко. Виграє той рій, котрого цілість зробила найменше кроків. Чергові місця здобувають другі рої по черзі, хто три кроки більше, хто п'ять кроків більше і т.д.

21. ВІДШУКАЙ ЗІ ЗАМКНЕНИМИ ОЧИМА.

Участь: Рій.

Рій новаків стає у ряді. На віддаль шість до вісім кроків на землі положена картонова або бляшана коробка, до якої можна покласти коржик, образок, чи ін. Грачеві зав'язуємо хустиною очі так, щоб він не міг бачити, і даємо в руки паличку чи прутик. Опісля кажемо йому повернутися тричі вліво чи вправо і після того піти в напрямі до коробки і вдарити її паличкою.

Хто поцілить коробку паличкою, виграє те, що в ній сховано. Гра виправляє бистроту та орієнтацію з замкненими очима. Треба добре закрити очі, щоби не можна було бачити коробки.

22. ПРОШУ В КОМІРНЕ.

Участь: Рій, гніздо.

Граємо в рок, у домівці, або на вільному повітрі. На долівці або землі рисуємо малі кола, що їх має бути на одно менше, як є число граючих. Отож коли маємо вісім новаків, на рисуємо тільки сім кіл у більшому крузі. В кожне коло стає один грач, а один залишається зовсім без свого кола – це є КОМІРНИК. Він звертається до когось що стоїть у колі і каже: ПРОШУ В КОМІРНЕ, але той, що є в колі, не хоче його прийняти до себе й каже: ПРОШУ ДАЛЬШЕ. Комірник мусить іти далше до другого грача проситися в комірне. Під час того всі інші грачі, що є у своїх колах, міняють свої місця, перебігаючи з кола до кола. Комірник мусить використати нагоду, що якесь коло в часі перебігання буде вільне і стати в те вільне коло. Тоді комірником стає той, що залишається без кола. Ця рухлива гра надається для молодших новаків.

23. ХОДИ ЗА МНОЮ.

Участь: Гніздо.

Грачі стоять у колі тісно один біля другого, звернені очима до середини кола. Перший, що починає гру, стоїть поза колом і, легко дотикаючи в плечі одного грача, що стоїть в колі, каже: "Ходи за мною". Діткнений йде скоро в протилежний бік назовні кола, так аж стане перед своїм противником. Тоді вони оба повагом три рази кланяються собі, згинаючи голови, а після третього поклону повертаються скоро назад і біжать до вільного місця в колі, щоби його зайняти. Хто залишається поза колом, починає гру від початку. Гра весела, коли точно вимагати, щоби грачі докладно тричі кланялися собі, виробляючи зручність у поворотах та швидкість.

24. ПОТЯГ ІДЕ ЧЕРЕЗ ТУНЕЛЬ.

Участь: Гніздо.

Новаци поділені на кілька груп, найменше по п'ять грачів у кожній. Групи стоять гусакон в широкому розкроці. Останній грач кожної групи тримає в руці хустку. На знак виховника останній грач згинається, перелазить поміж ногами цілого ряду допереду, там встає і передає хустку назад. Це саме повторяє черговий грач,

завжди забираючи зі собою хустку, аж поки цей, що починав гру, знов буде останнім. Виграє група, що закінчила гру найскоріше.

25. ЛОВИТИ ШАПКУ.

Участь: Гніздо.

Новаки стоять у лаві в розкροці. Кожний тримає в правій руці шапку. На знак виховника всі кидають свої шапки поміж ноги до гори так, щоб їх знов спереду зловити, не зрушивши при тому своїх ніг із місця. Хто не зловить своєї шапки, випадає з гри. Виграє останній новак.

26. ЛОВЛЯ НА ВЕСЕЛО.

Участь: Рій, гніздо.

Один ловить, інші втікають. Якщо досягне когось, цей мусить негайно придумати інший спосіб ловлення і всі мають це прийняти.

Гра не повинна тривати довго. Після гри діти не повинні пити води.

27. ЗДОБУВАННЯ ДОБИЧІ.

Участь: Гніздо.

На площі величиною 50 x 50 м. /ярдів/ уставляються дві рівні числом групи новаків. Кожда група стоїть поза своєю лінією /границею/ на краю площі. Площа переділена на середині лінією. Тут лежать хустки: це добича. На знак впорядника всі біжать до середньої лінії і стараються здобути якнайбільше добичі. Одному не вільно взяти більше як одну хустину. Виграє група, що здобула більшу кількість хусток.

28. ЛЮДИ ПРАЦІ.

Участь: Рій, гніздо.

Одна з новачок /чи молодших новаків/ має відгадувати, всі інші домовляються, якими робітниками вони будуть. Тоді кличуть новачку, що має відгадувати й кажуть: "Ми були в країні дня". Вона питається: "Кого ви там бачили?" Вони відповідають: "Людей, що працювали". Тоді вона питається далше: "А що вони робили?" У відповідь дівчата наслідують рухами працю домовлених ремісників. Новачка, що відгадує, має назвати даного ремісника і коли вгадає, усі втікають, а вона ловить. Зловлена стає тою, що тепер питається.

29. МІСЯЦІ.

Участь: Рій, гніздо.

Посередині поміж двома лініями стоїть новак /віддаль між лініями 15 до 20 м.-ярдів/. Він викликає назву одного із місяців року. Новаки, що народилися в тому місяці, мають перебігти по полі між двома лініями а новак, що назвав місяці, їх ловить. Зловлений стає його помічником. Гру продовжується, поки не залишиться один новак. Він виграє.

30. ТЕЛЕФОН.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стоять у відкритому колі групами по три до п'ять дітей, один за одним. Один новак не має пари. Він бігає навкруги кола. Коли легко вдарить останнього новака з якоїсь групи, цей зараз же передає удар як по телефонічному дроті, і він переходить від останнього до першого в групі. Тоді ціла група біжить навкруги кола і уставляється на попередньому місці. Той, що надавав, старається зайняти місце одного з групи, а той новак, що остався без місця, починає знову тепер надавати. Ця гра підходяча і для молодших новаків.

31. ПЕРЕГОНИ З ПРИРОДНИМИ ПЕРЕШКОДАМИ. Участь: Гніздо.

Дві рівні групи новаків уставляються рядами. На даний знак перші вибігають і мусять в бігу побороти різні перешкоди, прим.: перелізти пліт, перескочити рівчик, перейти по камінцях потік і т.п. Опісля повертаються до своєї групи і вдаряють чергового новака, що знову мусить побороти ті самі перешкоди. Виграє група, що перша закінчила біг.

32. ВІДБИРАННЯ М"ЯЧА.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стають у відкритому колі. Один стоїть в середині кола, М"яч мандрує в колі від одного до другого, не можна нікого пропустити, можна лише змінити напрям, пускати м"яч в одну сторону, то в другу. Новак в середині кола старається перехопити м"яч. Тоді на його місце іде той, хто мав останнім м"яч.

33. ПЕРЕГОНИ М"ЯЧІВ.

Участь: Гніздо.

Новаки у двох чи більше колах, рівних числом. На свисток м"яч мандрує колом від одного до другого. Коли дійде назад до першого, він кличе: "ГОТОВІ!" Виграє група, що перша пскінчить перегони.

34. М"ЯЧ З ПРИПЛЕСКОМ.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стоять у колі. Один всередині має м"яч. Він кидає м"яча до одного в колі. Той перед зловленням має сплеснути в долоні. Опісля відкидає його тому, що всередині. Якщо не сплесне в долоні або не зловить м"яча, або сплесне коли м"яч кинений не до нього, тоді він сідає на землю і так довго сидить, поки хтось інший не зробить помилки. Тоді той сідає, а він знову бере участь у грі.

35. ВОРОТА В КОЛІ.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стоять у відкритому колі лицем до середини кола, в розкроці. Посередині стоїть один з м"ячем і старається кинути м"яч через ворота, у розкрок одного, що стоїть у колі. Новак, до якого був спрямований м"яч, в останній хвилині відскоком стуляє ноги так, щоб м"яч відбився від ніг і не перейшов через ворота. Коли м"яч перейде через ворота, власник воріт іде до середини кола, а той, що в середині, залишає своє місце та стає в коло. Тоді гра продовжується від початку.

36. ЗМАГАННЯ М"ЯЧА.

Участь: Гніздо.

Дві рівні групи новаків стоять навпроти себе у віддалі 20 м. /ярдів/. Кожний має малий м"ячик. По середині площі є великий м"яч. Від середини по обох боках у віддалі п"ять м. /ярдів/ є границі груп. Новаки по черзі ударами своїх м"ячиків стараються докотити великий м"яч поза границю противної групи.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxГрупа 1

5 м./ярдів/

-----Границя групи 1

10 м. о м"яч

-----Границя групи 2

5 м.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxГрупа 2

37. МИШОЛОВКА.

Участь: Гніздо.

Діти поділяються на дві рівні частини. Одна група утворює коло: це пастка на миші; друга стоїть за колом: удає з себе мишей. Діти, що стоять колом, починають ходити то в один бік, то в другий і разом промовляють: Як ці миші надоїли,

Розвелось багато їх,
Все погризли, все поїли,
Як би виловити їх.
Стережіться, мишенята,
Доберемося до вас,
Мишоловки ми поставим,
Переловимо всіх вас.

Після останніх слів діти підносять руки догори, а миші вільно пробігають попід руки в різних напрямках. Після сигналу керівника гри – руки опускають і мишоловку зачиняють. Коли впіймають визначену кількість мишей, гра кінчається.

38. МИСЛИВЕЦЬ І СОБАКИ.

Участь: Гніздо.

З поміж гравців одного вибирають "мисливцем". Усі інші – це звірі. Вони розбігаються по майдані, межі якого визначені. "Мисливець" стає посередині, підкидає і ловить тричі м'яч, після чого цілиться м'ячем у ноги одного з гравців. Якщо не вцілить, то бере м'яча і знову цілиться, аж поки не вцілить. Після того цей грач стає собакою і відзначається пов'язкою на руці. "Мисливець" цілить в середину майдану і в кого вцілить, той стає собакою. "Собаки" є тільки до помочі "мисливцеві".

Правила гри:

- а/ "Мисливець" цілиться тільки з середини майдана, де для нього малюють кружок, з якого він не виходить.
- б/ "Собаки" не мають права цілитися безпосередньо в "звірів", вони лише допомагають "мисливцеві" подаючи /перекидаючи/ йому м'яч.
- в/ Цілитися можна тільки в ноги.
- г/ Вибігати "звірям" за межі майдана не вільно, бо інакше вони стають собаками.

39. СОВА.

Участь: Рій, гніздо.

На краю площі рисується на землі коло – це гніздо сови. Один учасник гри – це сова, всі інші – це метелики. Коли провідник гри скаже "ДЕНЬ", тоді всі метелики розбігаються по площі, розмахуючи раменами, немов крилами. Коли ж провідник скаже: "Ніч настає", то всі метелики стають непорушні в тій позі, в якій були. Тоді вилітає Сова на лови, вона ходить, повільно розмахуючи руками. Як тільки хтонебудь із метеликів порушиться, сова підбігає до нього, бере за руку й відводить до свого гнізда. Коли провідник гри скаже знову "ДЕНЬ", сова мусить відлетіти до свого гнізда, але вона вже тоді не може вхопити ні одного метелика, що вже знову почали рухатися.

40. ШПУЛЬКИ НА ШНУРОЧКУ.

Участь: Гніздо.

Учасники творять круг. Один стоїть в середині круга. Учасники держать руки за плечима, а в руках тримають шнурок. На шнурку є нашені три шпульки. Учасники гри пересувають шпульки по

шнурку з рук до рук, а той, хто посередині, має відгадати, хто має шпульку в руках. Коли відгадає, то міняється місцем.

41. ОХОРОНА ЗАМКУ.

Участь: Гніздо.

Три палиці перев'язані посередині, уставлені на землі, як триніжок. На триніжку стоїть великий м'яч: це замок. Коло замку стоїть сторож. Довкола замку є нарисоване велике коло на землі. За колом стоять всі учасники гри. Учасники мають м'яч. Передаючи м'яч з рук до рук стараються виминути сторожа й поцілити в замок. Сторож відбиває м'яча, щоб охоронити замок. Хто розіб'є замок /переверне триніжок/ стає сторожем.

42. ПЕРЕГОНИ.

Участь: Рій, гніздо.

З багатьох варіантів перегонів-змагань, подаємо три:

- а/ Два новаки беруть поміж ноги один довгий патик, стоячи лицем до себе. На знак біжать до мети. Переганяються рівночасно три - чотири пари.
- б/ Два новаки стають лицем до себе чоло до чола і тримають між чолами малий м'ячик. На даний знак мають добігти до мети, не згубивши м'ячика.
- в/ Новаки стають в два ряди. Перший новак зав'язує собі на нозі хустку. Його сусід розв'язує хустку і зав'язує на свою ногу. Виграє ряд, який перший закінчить зв'язання хусток.

43. БИТВА БАЛЬОНАМИ.

Участь: Рій.

Члени роя стають у великий круг. Кождий надуває свій бальон та прив'язує ззаду до пояса. На знак впорядника, кождий старається розбити якнайбільше бальонів. Гра закінчиться, коли залишиться один цілий бальон. Виграє новак, що розбив найбільше бальонів.

44. ЗЛОВИ ДЗВІНОЧОК.

Участь: Рій.

Один новак має на шиї дзвіночок. Всі інші новаки мають зав'язані очі. Вони мають зловити того, хто має дзвіночок. Той з дзвіночком втікає. Дзвіночок має цілий час дзвонити. Коли його зловить хтось, відбирає дзвіночок, а дає хустку до зав'язування очей.

45. ДЕСЯТЬ КРОКІВ.

Участь: Рій.

Один новак є ловець. Йому зав'язують очі. Він стає по середині круга. Тоді обкрутившись три рази, всі інші розбігаються, а він кричить: "стій." Всі мусять стати. Тоді він іде в одному напрямі десять кроків. Як подорозі когось зловить, то зловлений стає ловцем.

Б. ГРИ В ДОМІВЦІ.

46. ПРАВИЛА ДОБРОГО ЗДОРОВ'Я.

Участь: Рій, гніздо.

Рої новаків знаходяться в одному кінці кімнати. Виховник розкидає в деякій віддалі на землі, в залежності від кількості новаків, купочки помішаних букв, які, зложені разом, дадуть правило доброго здоров'я, нпр. чисте тіло, свіже повітря і т.п. На гасло кождий рій підходить до купочки букв, уложеної проти нього, і намагається якнайскоріше уложити дане правило.

47. ПОШТАР.

Участь: Рій.

Новаки укладаються, як показано на рисунку. Кождий стає в колі проміром одного кроку. Кола віддалені від себе на п'ять кроків.

1
⊗2
⊗5
⊗4
⊗3
⊗

Один до чотири - це новаки, що репрезентують міста України. Новак у середньому колі, це поштар, який зачинає гру розмовою:

-Везу пошту!

-Звідки?

-Зі Львова /для прикладу/

-Куди?

-До Харкова!

Тоді Львів і Харків міняються місцями, а поштар старається зайняти одне з вільних місць. Коли це вдалося йому, він прибирає собі якусь назву українського міста, а новак, що залишився без місця, стає поштарем, і починає гру наново.

48. АПТЕКАР.

Участь: Рій.

Матеріал: дві пляшки: одна велика, одна мала. Учасники гри беруть до рук більшу пляшку, в якій знаходиться вода, й стараються наповнити меншу так, щоб ні одна капля води не впала поза пляшку.

49. АДРЕСИ.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки творять коло. Один з них одержує картку від шпирядника, на якій написані деякі питання з обсягу пізнання місцевини, в якій перебуває, напр. вказати найближчу пошту, станицю поліції, шпиталь, пожежну сторожу і т.п. Питання нумеровані. Новаки передають один одному картку. Нараз шпирядник викликає число питання. Хто має картку - відповідає. За добру відповідь одержує точку. Хто матиме найбільшу кількість точок, виграє.

50. ВЕРЕДЛИВИЙ.

Участь: Рій, гніздо.

Братчик показує чотири - п'ять рухів, згл. гримасів, напр.:

а/ Зробить плаксиву міну,

б/ Діткнеться за вухо,

в/ Покаже язик,

г/ Обернеться на одній нозі,

г/ Піднесе праву ногу.

Після того каже котромунебудь з новаків вивести це все в такому порядку, як це він показав. Хто помилився, відпадає.

51. ПЕРЕРІЗАТИ ШНУРОК.**Участь: Рій.**

Яблуко, цукорок або щонебудь інше висить на висоті понад головою новака. Один новак з зав'язаними очима одержує ножиці та йде з віддалі 10 кроків, стараючись перерізати шнурок. Дозволено йому три рази різнути. Не вільно дотикатися руками. Коли предмет впав, його бере новак, що перетяв шнурок. Тоді вішається черговий предмет і вибирається чергового грача.

52. СІРНИКИ.**Участь: Гніздо.**

Рої сидять чи стоять лавами. Біля кожного роєвого лежить коробка із рівним числом сірників у кожній коробці /10 – 20/. На гасло, роєві виймають по одному сірникові та подають далі. Сірник мандрує з рук до рук аж до кінця лави. Останні новаци з лав складають сірники до коробок.

Виграє рій, що швидше переложить сірники. Коли грати цю гру з одним роєм, то поділити рій на дві групи.

53. ПІДЖМУРКИ НА МІСЦІ.**Участь: Рій.**

Кожний грач вибирає собі місце біля якогонебудь предмету, на пр. стола, крісла, і т.д. Йому не вільно відходити від нього. Одному з новаків зав'язують очі, повертають ним кілька разів і він іде шукати того, "що погано поводить". Жаден із грачів не повинен зрадитися, де він є. Щоб викрутитися від сліпця, грачам дозволяється кружляти, присідати, тощо, з умовою, що вони дотикатимуться вибраного предмету. Інакше уважатиметься їх як таких, що покинули місце, і вони виходять із гри. Діткнений новак стає сліпцем.

Гра повинна тривати не довше, як 10 до 15 хвилин. Не допускати, щоб один новак за довго був сліпцем, а по двох, трьох хвилинах, якщо він ще нікого не діткнувся, замінити його другим новак.

54. СЛІПІЙ СТІЛЕЦЬ.**Участь: Рій.**

На землі лежить предмет. Один з грачів стає при ньому й відмірює вісім кроків від нього, в якунебудь сторону. Другий новак, зав'язує йому очі, повертає ним кілька разів і відступає на бік. Сліпий стрілець іде в тому напрямі, в якому думає знайти предмет, має стати перед предметом, і прутком, що його дістав до руки, має вдарити предмет згори.

Під час шукання за предметом ніхто з новаків не сміє йому нічого підказувати. Новак може вдарити три рази.

55. В'ЯЗИ ШВИДКО.**Участь: Гніздо.**

Рої стоять рядами побіч себе перед зазначеною лінією. Проти роїв у віддалі 10 кроків, знаходяться впорядники з мотузком в руках. На дане гасло перші з роїв біжать до впорядників і зав'язують плоский вузол, біжать до своїх роїв на кінець, й подорожі ударом об долоню чергового новака, дають йому змогу бігти і розв'язати вузол. І так біжать чергові новаци, зав'язують, то розв'язують вузли, аж до останнього. Рій, якого члени виконали це завдання швидше, виграє. Гра роями або групами в численніших роях. Групи однакові числом. В'язання мусить бути правильне. Не

вибігати передчасно через зазначену лінію.

Гру може виховник переводити щойно тоді, коли всі новаки вже навчилися в'язати плоский вузол.

Відміна: Кожний новак по черзі прив'язує свій мотузок до мотузка братчика й попередніх в один великий мотуз, а потім по черзі його розв'язують.

56. КАРУЗЕЛЯ.

Участь: Гніздо.

Новаки уставляються парами в круг /два співосередні кола/. Обидва круги крутяться в протилежних напрямках. На перший свист кожний з другого круга добігає своєї пари. Пара, що спізнилася, стоїть в середині круга продовж чергової гри. Гра не повинна тривати довше як 10 хвилин.

57. ВІДГАДАЙ, ХТО ВОДІЙ.

Участь: Рій, гніздо.

Всі сидять колом. Один новак виходить з кімнати. Тоді умовляються /або впорядник назначає/, хто буде показувати рухи, які всі інші новаки наслідуватимуть /удари в долоні, показування пальцем в сторону того, який відгадує і т.п./ Приходить зізовні новак, йде до кола й старається відгадати, хто є водієм гри, який час до часу міняє рухи. Якщо вгадав, сідає на місце водія, а він виходить з кімнати, щоб відгадати чергового водія.

Не дозволяти, щоби новак, який відгадує, задовго чекав. І він має право відгадувати три рази, або дві хвилини. Коли не відгадав, сідає, а водій виходить із кімнати.

58. НАПРЯМИ СВІТУ.

Участь: Рій.

Нарисувати коло й зазначити на ньому напрями світу. Кожний учасник гри стає на зазначеному напрямі світу, обличчям до середини. Один новак зі зав'язаними очима стає в середині кола, обличчям звернений до півночі.

Впорядник викликає два напрями світу, на пр. захід - південь /пізніше: Північний схід - південний захід, чи якийнебудь інший/. Новаки, що стоять на визначених напрямках, міняються своїми місцями тихо, щоб їх не вказав рукою новак зі зав'язаними очима. Новак, на якого правильно вказано рукою, іде до середини.

59. КОЗАК І ТАТАРИН.

Участь: Гніздо.

На середині кімнати лежить якийсь предмет. Під двома протилежними стінами два рої, - козаки і татари. Один козак і один татарин стають недалеко предмету і козак виконує різні рухи, а татарин мусить їх наслідувати. В певному моменті козак хапає предмет і втікає до своїх. Якщо татарин подорозі не зловить козака, сам попадає в ясир. Потім козаки й татари міняються ролями. Виграє група, що взяла найбільше противників в ясир.

60. ПЕС.

Участь: Рій.

Братчик вішає по середині кімнати на нитці цукерок, на висоті, що мусить бути пристосована до кожного новака зокрема. Цукерок повинен бути один цаль /2,5 см/ над головою новака, коли є місце розігнатися. Коли ні, то повинен лише доторкатись голови новака. Новак має підскочити, та вхопити зубами цукерок. Виграє новак, що вхопив цукерок або зірвав його з нитки.

61. ШУР або ПІЙМА.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стають вколо. Виховник, що стоїть у середині кола, крутить мішечком на шнурку довкола себе так, щоб мішечок летів над самою землею там, де стоять новаки, які підскакують, щоб мішечок їх не зачіпив. Вдарений мішечком, новак виходить із гри. Останній виграє і займає місце виховника в середині кола.

62. КАРУЗЕЛЯ.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки стають вколо, подаючи собі руки. По середині кола лежить м'яч. Коло крутиться якнайскорше, при чому кожний новак тягне ціле коло до себе і у висліді воно зрушується з місця. Коли хтось зачепить м'яч, випадає з гри. Виграє останній новак.

63. ЛАНЦЮЖОК.

Участь: Рій.

Учасники сидять в крузі. Один починає гру і говорить якесь слово - іменник. Його сусід з правого боку має сказати інше слово, що починається на останню букву попереднього слова, /стіл -ліс/. Коли другий не найшов відповідного слова, тоді третій дає відповідь. Хто три рази не дасть відповіді, перестає брати участь у грі. Виграє той, що залишається останнім.

64. МІСТА І РІКИ.

Участь: Рій.

Учасники сидять у крузі. Один починає гру й каже голосно своєму сусідові з правого боку назву ріки /Дніпро/, сусід має сказати йому назву міста положеного при названій ріці /Київ/, а наступному новакові каже назву іншої ріки /Дністер/. Отже кождий учасник гри відповідає сусідові зліва, а питається сусіда зправа. Якщо хтось став і не вміє назвати міста чи ріки, всі учасники рахують вголос до 10. Коли до 10 він не відповість, виходить із гри.

І І. Ч У Т Ї В І Г Р И.

65. НА ЗУСТРІЧІ.

Участь: Рій.

Одному з новаків подають усі інші руку. Після цього зав"язують йому очі, та знову подають руку. Новак із зав"язаними очима повинен дотиком пізнати того, хто подав йому руку. Впорядник уважає, щоб не було зайвих жартів.

66. ДОБРЕ НЮХАЙ.

Участь: Рій.

Кожний новак по черзі розпізнає за допомогою нюху шість або більше предметів, речовин, які приніс впорядник. Виграє той новак, що найбільше розпізнає.

67. РОЗПІЗНАЙ ТА ЗАПИШИ.

Участь: Рій.

Впорядник подає кожному новакові шість, доволі часто вживаних речовин /розчинів/, які мовчки, за допомогою смаку, новак має розпізнати, а пізніше записати. Новак, що розпізнає, запам"ятає і запише найбільше речовин, виграє.

68. УДАРЯЙ СВОЄЧАСНО.

Участь: Рій, гніздо.

Новаци сидять за столом та швидко вдаряють по черзі п"ястуком по краю стола. Не прискіплюючи ударів, хто вдарить швидше, як ударив його попередник, той виходить із гри. Виграє той, хто залишився останнім.

69. ХТО Я?

Участь: Рій, гніздо.

Одному з новаків зав"язують очі. Вказаний впорядником новак говорить: "Хто я?" Новак із зав"язаними очима повинен сказати ім'я цього ювака, або описати, як він виглядає. Виграє той, хто пізнає більше новаків.

70. ВОВЧИЙ НЮХ.

Участь: Рій.

Хусточка, пересочена рідиною зі сильним запахом. Хто з новаків скоріше знайде хусточку, заховану на визначеній площі /невеликий терен, в домівці, із зав"язаними очима/, той виграє.

71. ЛИШЕ ТРИ СЛОВА!

Участь: Рій.

Гравці /Рій новаків/ і один слухач /новак/ стають побіч. Братчик подає якусь відому пісню, яку мають заспівати. Кожний по черзі співає, та так, щоб заспівати лише три слова. Другий без зайвої перерви продовжує співати чергові три слова, і т.д. Якщо хто помилився, і заспівав більше слів, або робить довгі перерви між співом, відпадає із гри, а на його місце приходить слухач, і гра продовжується.

72. ФАЛЬШИВИЙ АЛЯРМ.

Участь: Рій, гніздо.

На шнурку на висоті два - три метри /ярди/ повісити обруч, в середині якого висить дзвінок. Новаків поділити на дві групи, з яких кожда уставляється п"ять метрів /ярдів/ по обох боках за-

вішеного обруча. Новаки надають м'яччиком то з одної сторони, то з другої через обруч так, щоб не заторкнути дзвінка. За кожний правильний мет через обруч група дістає дві точки, а якщо дана група три рази підряд не попала взагалі через обруч, відіймається одну точку. Виграє група, що в означеному часі здобула найбільше точок. Змаг можна переводити також у формі індивідуального суперництва.

73. ПРИДУМАЙ СПОСІБ.

Участь: Гніздо.

Новаки стоять у двох рядах на визначеній лінії. У віддалі 20 метрів /ярдів/ знаходиться мета, до якої кожний почерзі має добігти і повернутись назад, однак в відмінний спосіб від всіх інших. Наприклад: перший може бігти, другий скакати на двох ногах, третій на одній нозі, четвертий рачки і т.п. при чому не вільно повторяти спосіб бігу. Виграє ряд, що закінчив змаг першим. Гра вимагає швидкого мислення і зwinности.

74. БУДЬ БИСТРИЙ.

Участь: Рій, гніздо.

Провідник ховає певну кількість листків двоякого роду дерев, відтак ділить рій на дві групи /легше переводити з гніздом/. Кожда група має свого провідника. На даний знак всі починають шукати заховані листки. Хто з учасників відшукає листок, дає умовлений знак своєму провідникові, а цей забирає листки. Котра група скоріше вишукає більше листків, - виграє. Ховати треба стільки родів листків, скільки є груп.

75. ПРИПНЯТИЙ ПЕС.

Участь: Рій.

Пес - новак із зав'язаними очима стоїть біля великого стола, доторкаючись його одною рукою. Інші новаки стоять теж довкола стола /того самого/ і також доторкаються його одною рукою. Рук не вільно відривати від стола. Завдання пса є зловити когось із грачів, що тоді стає псом. Хто відірве руку від стола відпадає з гри. Це є лапанка, при якій новаки дуже розгріваються, тому треба переводити цю гру дуже коротко.

76. КОТИ ТА МИШІ.

Участь: Рій.

Братчик покаже новакам як витяти з сірогопаперу силуетки мишей природної величини. Мишок потрібно на одну менше як учасників гри. Братчик збере всі виконані мишки. Коли учасників гри нема в кімнаті, братчик укладає мишки на видному місці в тіні хатніх предметів, тоді кличе котиків. Коти прибігають і кожний старається знайти і зловити одну мишку. Новак, що не знайшов мишки, бо для нього не стало, програє і відпадає із гри. Число мишок зменшується на одну і гра продовжується. Накінці лишається одна мишка і два котики. Виграє новак, що знайде ту мишку.

77. КОРАБЛІ СЕРЕД МРЯКИ.

Участь: Рій, гніздо.

Новаки, поділені на кілька груп, є кораблями, з яких кожний має назву. Капітани поодиноких кораблів ідуть до визначеного пункту - пристані у віддалі 30 кроків. Новаки поодиноких кораблів зав'язують собі очі, стають уряд і тримають один одного за плечі. Кожний корабель старається приплисти до пристані якнайскорше, о-

рієнтуючись по голосі капітана, який викликає назву корабля. Виграє корабель, що перший приплив до пристані.

78. ПОВТОРЮВАННЯ НАЗВ.

Участь: Рій.

Новаки стоять довкола стола. Перший каже своєму сусідові зліва назву якогось українського міста. Цей додає до того ще одну і переказує далше. Так гра продовжується довкола стола, причому кождий новак повторює всі почуті назви і додає ще одну свою. Коли хтось випустить одну назву випадає з гри. Назви, що їх подали гравці, що випали не повторюються, а тому кількість назв час до часу зменшується. Виграє той хто залишиться останнім.

79. КОНЦЕРТ.

Участь: Рій.

Впорядник дає кождому новакowi назву якогось звіряти чи птаха, якого голос новак повинен наслідувати. На знак виховника новаки дають концерт, наслідуючи голоси даних звірят. На черговий знак всі стараються записати звірят, яких вони пізнали. Вислід точкується, і виграє новак який здобув найбільше точок.

80. НАРИСУВАТИ ХАТУ.

Участь: Рій.

На п'ятюх понумерованих картках паперу рисується хату, з тим, що кождий рисунок відрізняється чимсь від інших /на пр.: одно або два вікна, форма даху, брак комина і.т.п./ Виховник дає новакам оглянути рисунки на протязі пів хвилини, опісля новаки рисують точно з пам'яті такі самі рисунки в тій самій черзі.

81. ЗМАГАННЯ ОПОВІДАЧІВ.

Участь: Рій.

Один з гравців щось оповідає. На знак виховника, /навіть в половині речення/ мусить перестати, а найближчий його сусід ліворуч мусить негайно продовжувати оповідання. Цікавий буває кінець. Гра розвиває бистрість, фантазію та красномовство.

82. ШУКАННЯ ГОДИННИКА.

Участь: Рій.

Новак зав'язує собі очі хустиною. Перед ним кладуть годинник. Новак мусить пальцем /звисока, без шукання напощаки/ доторкнутися до цифербляту.

Це дуже добра вправа слухової орієнтації. Переважно показують гравці заблизько.

83. УЧИТЕЛЬ.

Участь: Рій.

Новаки сідають навколо учителя. Він питає новака назву птаха на букву "С" і швидко числить до 10. Коли запитаний вчасно не відповів, стає вчителем. Запити можуть бути різні.

84. УГАДУВАННЯ ЗВУКІВ.

Участь: Рій.

Всі затулюють собі очі, а керівник грою вдарає якимнебудь предметом об стіл. Новаки вгадують, який то був предмет. Керівник грою може відвернутися від гравців, але затулювання очей є доброю вправою для плекання сили волі й володіння над собою та привчає до чесної гри.

І І І. Т Е Р Е Н О В І Г Р И.

85. ПОБРАТИМИ.

Участь: Гніздо.

Новаки поділяються на дві групи /червоні та сині/. Червоні з хустками на голові мають між собою полоненого побратима, провідника синіх. Сині мають хустки заткнені за пояс. Вибирається якесь вихідне місце для гри. Обі групи розходяться в протилежних напрямках, аж поки братчик не свисне раз. В місці, де застав їх свист, червоні розкладають табір, залишають зв'язаного полоненого та кількох вартових і роблять засідки від свого табору аж до вихідного місця. Вартові не можуть знаходитися ближче як 10 кроків від полоненого. Сині затримуються також на перший свист, і обдумують плян акції, — визволення побратима. Коли братчик свисне два рази, сині починають наступ з ціллю віднайдення червоних, показання їхнього табору провідникові, та проведення його до табору, бо лише провідник може визволити свого полоненого побратима. Якщо провідникові вдасться недіткненому дійти до полоненого, він може свобідно його розв'язати і відвести 50 кроків від табору. Перед тим він дає знак синім зібратися і відвести піх охороною його з побратимом до вихідного місця. За границею /50 кроків від ворожого табору/ червоні можуть напасти на синіх і не допустити до виведення полоненого. Тоді починається боротьба, в якій кожен, хто стратив хустину, вважається "забитим".

Правила гри:

- а/ Сині і червоні до часу визволення полоненого провідником, "забиваються" діткненням. Спир вирішується розходом в протилежні сторони, 10 кроків, та продовжуванням гри.
- б/ "Забиті" виключаються з гри до самого її кінця. Для них мусить бути наперед призначене збірне місце.
- в/ Сині можуть жертвувати розвідників, щоб не допустити до забиття провідника.
- г/ Гра кінчається коли:
 - 1/ Провідник синіх визволить свого побратима, і відведе до вихідного місця, або
 - 2/ Червоні забивають провідника синіх, заки він визволить побратима, або
 - 3/ Котрась одна сторона заб'є всіх противників.

86. ДВА ТАБОРИ.

Участь: Гніздо.

Новаки поділені на дві групи: червоні і сині, що відрізняються іншим кольором стяжки на рукаві і окремими прапорцями. З кожною групою мусить іти один виховник. Партії розходяться в протилежному напрямі, на свисток затримуються і улаштовують свої табори. Прапорець затканий на доступному місці і три сторожі поставлені у віддалі не менше п'ятих метрів /ярдів/ від прапорця.

Кожний грач одержує якесь доручення, записане на папері, яке він ховає десь при собі. На даний провідником гри знак, групи починають наступати, з ціллю знайти табір противника, захопити ворожий прапор і передати доручення виховникові в тому таборі.

Правила гри:

- а/ Кожний грач, що подорозі зустріне свого противника, може забити його діткненням.
- б/ Зловленого забирається негайно до власного табору, де обшукується його за дорученням. Час обшукувань – одна хвилина. Якщо доручення до того часу не знайдено, в'язень може вільно відійти, і не може бути переслідуваний, поки не віддалиться на 30 кроків. Якщо доручення знайдено, віддається його виховникові а в'язень залишається в полоні.
- в/ Якщо прапорець вихоплено з табору, гра кінчається. В іншому випадку кінчається, якщо всі члени одної чи другої групи, передали доручення або були взяті в полон.
- г/ Вислід гри точується в залежності від кількості переданих доручень, відібраних доручень і здобуття прапору.
- г/ Прапорець вважається здобутим, коли він є в руках новака, що не був зловлений.

87. ОБОРОНА ПРАПОРА.

Участь: Рій, гніздо.

Прапорець встромлено в сніг. Гурт ділиться на два табори, оборонців і наступаючих. Оборонці оточують прапор, а атакуючі довкруги них в певній віддалі. Обидва табори готують снігові кулі. На знак виховника починається гра. Поцілений кулею виходить із гри. Атакуючі стають переможцями, якщо кількість поцілених оборонців буде двічі більша як втрати атакуючих. Найдовший час забави – 10 до 15 хвилин. Якщо до того часу жоден воюючий табір не переможе, гніздовий проголошує оборону непереможною або атаку невдатною. Не робити твердих куль. Не вільно ціляти в голову.

88. ЗАПАМ'ЯТАЙ СЛІД.

Участь: Гніздо.

Рій "А" сідає так, щоб рій "Б" міг оглядати черевики його членів продовж одної – двох хвилин. Потім один з рою "А" перейде по снігу так щоб ніхто з рою "Б" цього не бачив. Згодом гніздовий викликає по черзі кожного новака з рою "Б" і цей має пізнати, хто з рою "А" зробив даний слід.

89. РИСУВАННЯ СЛІДІВ.

Участь: Рій, гніздо.

На вилазі знаходять слід. Стараються по змозі якнай докладніше нарисувати його. Вони можуть йти за слідом так довго, поки не знайдуть докладної відбитки. Першою пробою рисуння слідів повинно бути рисуння відбиток своїх черевиків на снігу.

90. ІДИ ЗА СЛІДОМ.

Участь: Рій.

Іди за слідом людини, чи тварини, і старайся в'яснити її дію. /не йти по слідах, а побіч слідів/.

91. ЗНАЙДИ НЕЗНАЙОМОГО.

Участь: Гніздо.

Один з новаків робить слід ногами так, щоб ніхто цього не бачив. Всі інші оглядають цей слід. На деякий час притягається увагу новаків до чогось іншого. Протягом цього часу прилучується до них і новак, що робив сліди. Тоді в'порядник посилає новаків перейти в різних напрямках, звертаючи увагу, що цей слід знайдуть між зараз зробленими слідами. Новаци мають цей слід віднайти, та вказати того, хто цей слід зробив.

92. ЗДОБУВАННЯ ПРАПОРУ.

Участь: Гніздо.

Найбільш відповідним місцем для гри є лісок з негустими кущами. На визначеному терені гри відмічується якась дефінітивна лінія, /стежка, дорога, рів, і т.п./, що є границею поміж ворожими територіями. Новаків поділяється на дві групи, які обирають собі своїх комендантів і кожна група приблизно 100 кроків від границі на висоті одного метра /ярда/ вивішує свій прапорець, що його пильнує кількох сторожів, у зазначеній віддалі від прапорця. Сторожі не можуть підходити ближче до прапорця як на 25 кроків, хіба у випадку погоні за противником. Решта гравців ховається у терені і на даний знак виховника старається дістатися неспійманим до ворожого прапорця, відчепити його і винести поза границю ворожої території. Щойно тоді прапорець вважається здобутим.

Приблизно 15 кроків від границі кожна група має свій табір полонених. Оборонці можуть взяти противника до полону лише на своїй території, зірвавши стяжку, якою перев'язана права рука кожного гравця. Полонені мусять постійно перебувати в таборі полонених і лише звідтам можуть бути визволені. За одним разом, один гравець може визволити лише одного полоненого діткненням його, причому вони обоє відходять безпечно поза границю і можуть брати дальшу участь в грі. Визволеному з полону комендант прив'язує нову стяжку.

Перед початком гри треба відрізнити гравців груп якимись знаками, що є легкі до спостереження. Коли у визначеному часі жодна група не здобула прапорця, виграє та, яка має більше полонених.

Правила гри:

- а/ Не виходити поза межі терену гри.
- б/ Полоненим є той, кому зірвано стяжку із рукава, яку зберігає той, що її зірвав.
- в/ Під час здирання ниток не битися.
- г/ Не займати ні визволеного ні визволителя.
- г/ Гра починається і кінчиться на знак свистка чи сурми.

93. ЗАХОВАНІ СКАРБИ.

Участь: Гніздо.

Провідник ховає в траві паперові кульки у віддалі одного - двох кроків одну від другої, однак так, щоб їх можна було зблизька побачити. Гравців поділяється на три групи, з яких кожна розкладає в терені табір і виходить на розшуки скарбів. Кожна група мусить відрізнитися одна від другої. Коли новак знайшов місце, в якому заховані скарби, повідомляє про це свою групу, однак так, щоб не зрадити місця комунібудь з груп противника. Скарби треба забрати також тоді, коли ніхто з груп противника не бачить. Один новак може взяти лише одну кульочку, і мусить в руці занести її до свого табору. Скарбу не вільно ховати донебудь при собі. Ворожі гравці можуть зловити тих, що несуть скарб до свого табору діткненням руки, але лише під умовою, що в даний час вони самі не мають в руці скарбів. Тоді можна відібрати скарб від забитого і пробувати занести його до свого табору. Гравець, який має скарб, може боронитися лише втечею. Гравці, що не мають в руках скарбів, не можуть себе взаємно вбивати. В кожному таборі скарби повинен приймати один з виховників. Один новак може приносити скарби кілька разів. Виграє група, що здобула найбільше скарбів і втратила найменше гравців.

V. Р О З В А Г О В І Г Р И.

100. ХТО Я Є?

Участь: Рій, гніздо.

Два гравці виходять поза круг. Братчик називає прізвище двох відомих осіб /можуть бути історичні постаті/, що їх написано наперед на картках. Гравців покликається назад, і кожному з них прикріплюється на плечі одна картка. Кожний з них бачить картку свого товариша, але не бачить своєї. Тоді вони сідають проти себе, і починають розмову стараючись зі слів, сказаних товаришем довідатись прізвище на своїй картці. Говорити голосно й виразно, щоб всі чули. Не підповідати.

101. ЩО ТО ЗА КНИЖКА?

Участь: Рій, гніздо.

Новаки поділяються на читачів та книжки в однаковому числі та сідають на протилежних сторонах стола. Росвий є бібліотекарем. Назву книжки вибирає собі сам новак та зголошує секретно бібліотекареві. Кожний читач почерзі прохає бібліотекаря про дозвіл на прочитання книжки. Новак вибирає одну з книжок, яка розказує йому зміст. Під кінець "книжка" ставить читачеві питання: "Що то за книжка, та хто її написав?"

Якщо "читач" не знає її назви й автора, переходить на сторону книжок. Якщо "книжка" не вміє розказати змісту, переходить на сторону читачів. Коли гра продовжується, бібліотекар закриває бібліотеку. Виграє група, по стороні якої більше учасників гри.

102. РОЗПОДІЛ ДАРУНКІВ.

Участь: Гніздо.

Новаки сидять в крузі. В праву сторону говорить один одному до вуха, що він йому дарує. Потім говорить в ліво, що той має з тим подарунком зробити. Кожний почерзі говорить, що йому подаровано, й що він має з тим подарунком зробити. Часом можуть вийти веселі історії, на пр. з жабою ванцювати.

103. МІСТО НА ЛІТЕРУ.

Участь: Рій.

Один із учасників гри підкидає м"яч. Той, що піймав, повинен сказати місто України на умовлену перед тим букву. Хто своєчасно не скаже назви, виходить із гри. Хто залишиться останнім виграє.

104. ХТО СКОРІШЕ?

Участь: Рій, гніздо.

Всі новаки на гасло записують шість рік або міст України. Хто написав віддає картку, згл. записник впорядникові. Хто написав найскоріше виграє. Гру можна давати на різні речі, як визначні українські мужі, знані українські церкви, багатства України і т.п.

105. КНИЖКОВИЙ КІМ.

Участь: Рій.

Гра для роя старших новаків. Положити на столі 6 - 10 книжок так, щоб видні були їх назви. Новаки стараються запам"ятати ці назви під час дво-хвилинного приглядання до них, потім записати.

106. ВІЗИТИВКИ.

Участь: Рій, гніздо.

Кожний новак даного рою одержує карточки, на кожній виразно написані прізвища гетьманів. На гасло укладають візитівки у хронологічному порядку. Котрий рій найскорше уложить, виграє. Відміна: Замість візитівок, образки з постатями гетьманів.

107. ЧИ ПОТРАПИШ?

Участь: Рій.

На патик довжиною около три стопи /один метер/ прив'язати на дво-стоповому /60 ЦМ/ шнурку металеве коліщатко, дещо більше проміром, як шийка пляшки, що стоїть на кріслі. Котрий новак, який стоїть за лінією /шість стіп - 2 метри/ у визначеному часі, попаде коліщатком на пляшку більше разів.

108. ІСТОРИЧНІ ОСОБИ.

Участь: Рій.

Це є ускладнена гра "квача-давай-руку". Перед грою кожний новак дістає ім'я князя, гетьмана, письменника, поета, або визначної особи з найновіших часів. Кожна група імен мусить мати паристе число. Щоб охоронити себе перед квачем, два новаци з одної доби, мусять зловити себе за руку. Новак, що забувся і подав руку перший кому іншому, вважається за зловленого, й стає квачем. Щоб новаци краще орієнтувалися, можна написати імена на карточках і причіпити новакам. Квач бере картку зловленого або його ім'я.

109. СЛАВНІ МІСТА.

Участь: Рій.

Новаци стають у дві лави, лицем до себе. Кожний новак в одному ряді дістає назву славного міста. Кожний новак у другому ряді дістає слово або кілька слів, що кажуть, чим яке місто славне. Впорядник викликає місто. Новак виступає вперед. Тоді з другої лави має виступити новак, що знає щось про це місто, і це сказати. Якщо новак не виступить до п'ять секунд дістає ризику. Якщо виступить новак і скаже щось неправильно про дане місто, також дістає ризику.

110. ІМЕНА.

Участь: Рій.

Новаци стоять у крузі. Впорядник кидає малим м'ячиком до одного з новаків і каже одну букву. Новак має зловити м'ячик і сказати три імена власні /хлоп'ячі чи дівочі/, що починаються на ту букву. Новак тоді кидає м'ячик до другого новака і каже іншу букву. Кожний новак може дістати чотири хреатики, коли він зловить м'ячик, і скаже три імена. Якщо новак кине м'ячик задалеко або за близько, або скаже таку букву, на яку нема імени, він дістає ризику за кождо свою помилку. При кінці гри впорядник відчитує, хто скільки здобув точок чи ризик. Імени повторяти не можна. Якщо скажемо новакам говорити лише по одному імені, то можемо гру продовжити.

111. ІДЕМО ПОЇЗДОМ ДО...

Участь: Рій.

Один новак іде до табору і бере з собою потрібний виряд. Всі новаци шепчуть йому до вуха, чим вони хочуть бути, /наплечник, стрій/. Новак, що вибирається в дорогу, викликає почерзі свій виряд. Викликаний новак залишає свою криївку /крісло чи зазначене місце/ і стає за подорожуючим, беручи його за бедра. Почерзі

подорожуючий викликає цілий свій виряд і новаки творять поїзд. Поїзд їде довкруги площі чи домівки, а коли подорожуючий назве місце – кінець своєї подорожі, новаки розбігаються до своїх криївок, а подорожуючий їх ловить. Зловлений сатє подорожуючим і гра продовжується.

112. ЛІСНИЧИЙ В ЛІСІ.

Участь: Рій.

Лісничий виходить в ліс на пошування. Всі інші новаки є "звірами". Кожний звір має зазначену свою криївку. Коли лісничий виходить в ліс, звірята виходять із своїх криївок і йдуть за ним. Новаки мусять наслідувати хід звіра, якого вони представляють. Раптом лісничий обертається і біжить навпроти звірят. Звірята втікають до своїх криївок. Лісничий мусить зловити звіра ще перед криївкою. Зловлений стає до помічі лісничому. Гра кінчається, коли лісничий переловить всіх звірів. Виграє новак, що його зловлять на самім кінці.

113. ТРИ СЛОВА.

Участь: Рій.

Учасники стають вколо, братчик посередині. Братчик каже три слова і чекає, хто з учасників зложить речення із цих трьох слів. Неправильні речення відкидати, за правильні давати точки. Напр.: ми, сонце, парк – відповідь: Коли світить сонце, ми ідемо до парку.

114. М"ЯЧ ІЗ КОЛА.

Участь: Рій.

Нарисувати на землі коло проміром 25 до 30 стіп /8 – 10 метрів/. Один стає в середині кола з м"ячиком. Всі інші стають на обводі кола. Кожний охороняє просмик між собою і своїм сусідом з права. Той, що в середині старається вибити м"яч з кола, а грачі стараються затримати палицями. Коли грач не встигє відбити м"яча і м"яч опинився поза колом, він їде досередини. Виграє той, що мало або й зовсім не був всередині.

115. ШУКАЄМО ЗНАКІВ.

Участь: Рій.

Мала група дівчат їде означеною дорогою, яких 100 до 150 метрів /ярдів/. На цій дорозі залишає різні знаки щоякийсь час. Всі ці знаки вони записують на картці /зрушений камінь, колода, зломана гілка/. Після 10 хвилин їдуть за ними другі і шукають цих змін та слідів. Воно скоро записують, які зміни вони запримітили. Накінці порівнюють з карток, які і скільки змін вони викрили і чи правильні.

116. ТИГР.

Участь: Рій, гніздо.

Дівчата стоять у відкритому колі. Подають собі м"яч в різнім напрямку і в різний спосіб, – можна качати по землі чи кидати. По середині бігає тигр і старається зловити м"яч. Коли зловить м"яч, тоді за тигра їде дівчина, яка остання мала м"яч.

117. ЛОВИ НА ТРИНІЖНИХ.

Участь: Рій, гніздо.

На визначеній площі бігають пари, які мають хустиною прив"язані ноги. Кожда пара має троє ніг. Дві ноги поодиночі, а одну ногу з двох ніг до себе злучених. Двох ловців стоять на границі грища і м"ячем стараються збити триніжних. Поцілені мусять поло-

житися на землю. Гра продовжується, доки на площі не залишиться одна пара. Ця пара в черговій грі стає ловцями.

118. ЗАБОРОНЕНА БУКВА.

Участь: Рій.

Учасники гри сидять у колі. Один з учасників вибірає, котра буква буде заборонена. Її не вільно буде вживати в відповіді. Братчик ставить по одному питанні кожному учасникові гри. Він підбирає такі питання, щоб у відповіді вжити заборонену букву. Виграють новаци, які завжди давали добрі відповіді.

119. СКЛАДИ ТРИ СЛОВА.

Участь: Рій.

Кожен новак дістає коробку чи ковертку з однаковою кількістю букв, розкладає їх на столі, щоб міг їх добре бачити. Братчик каже якісь три слова, і на даний знак всі починають їх складати із своїх літер. Виграє той, хто перший склав.

120. ДРУКАР.

Участь: Рій.

Новаци вибирають друкаря, відчислюючи словами І. Франка:

"Книги морська глибина,
Хто в них пірне аж до дна,
Той хоч труду мав досить
Дивні перли виносить"

На кого впаде останній склад, той "друкар". Всі інші новаци причіпають собі на грудях поодинокі букви. Друкар уставляє новаків так, щоб їх букви творили якесь слово чи речення. Опісля відвертається. Тоді букви починають свобідно бігати. Коли ж друкар знов стане лицем до них, всі мають уставитися на свої місця. Ті, що не стануть на своє місце, поки друкар дочислить до трьох, програють.

121. ПЕРША І ОСТАННЯ БУКВА.

Участь: Рій.

Учасники стають у крузі. Братчик задумує якесь слово, але каже новацим тільки першу й останню його букву. Новаци, які вгадають це слово, підходять та шепчуть його на вухо братчикові або записують у свої записники. Виграють новаци, які вгадали це слово. Тому, що можуть бути більше слів, які починаються і кінчаються на ту саму букву, зачисляємо новацим і те, коли вони запишуть якесь інше слово, котрого перша і остання літера такі самі.

122. ПРОТИЛЕЖНОСТІ.

Участь: Рій.

Новаци стають у крузі. Братчик каже якесь слово. Його сусід має сказати слово, що означає щось протилежне до того, що сказав братчик. Напр. Чорне - Біле, День - ніч і т.п. Коли новак скаже добре, то його сусід далі продовжує гру. Хто не знає відповіді виходить із гри. Вдруге грається так, щоб ті, що говорили перші слова, тепер мали сказати протилежні. Виграють ті, хто останеться до кінця.

123. КЛИЧКА.

Участь: Рій.

Граємо після якоїсь розповіді чи гутірки. Братчик назначає якісь дві групи слів, що приходили в цій розповіді чи гутірці. Це може бути ось хоч би зброя "Січових Стрільців" і "Битва на Ма-

ківці", коли говорилося про Січових Стрільців. Ці групи слів позначуємо числами. Новаки повинні їх запам'ятати. Тоді розбігаються по площі, а один новак ловить. Торкнувши рукою котрогось новака, каже: "Кличка ч. 1" або "ч. 2". Доторкнений каже кличку. Якщо не знає її, виходить з гри.-

К І Н Е Ц Ь.

•••

В И П У С К И Б І Б Л І О Т Е К И "Б. О. Р."

1. Теодосій Самотулка. 25-РІЧЧЯ НОВАЦЬКОГО РУХУ /вичерпане/.
2. Сестричка Леся. НОВЕ ПІДЛЮТЕ /вичерпане/.
3. Сірий Орел Орест Гаврилюк, "ЧМ". НОВАЦЬКА ВМІЛІСТЬ "ЧОРНОМОРЕЦЬ".
4. Сірі Орли: Орест Гаврилюк - Микола Світуха. ЗБІРНИК ГОР.
5. Сірий Орел Денис Беднарський. НОВАЦЬКА ВМІЛІСТЬ "ЗОЛОТОРУКИЙ"
/у друку/.
6. Сірий Орел Денис Беднарський. МАЙСТРУВАННЯ.
7. Сірий Орел Денис Беднарський. МАЙСТРУВАННЯ ДЛЯ ДІТЕЙ НОВАЦЬ-
КОГО ВІКУ. ЧАСТИНА II /II видання в друку/.
8. Сірий Орел Леонід Бачинський. КРУГОМ ЖИТТЯ.
9. Сірий Орел Денис Беднарський. НОВАЦЬКА ВМІЛІСТЬ "ДОБРОДУШОК".
10. Сірі Орли: Леонід Бачинський - Денис Беднарський. ПОКАЖЧИК -
ІНДЕКС ЖУРНАЛУ "ВОГОНЬ ОРЛИНОЇ РАДИ" чч.: 1 - 25.
11. Сірий Орел Денис Беднарський. МАЙСТРУВАННЯ В ІГРОВИХ КОМПЛЕКСАХ.
12. Сірий Орел Денис Беднарський. МАЙСТРУВАННЯ ДЛЯ ДІТЕЙ НОВАЦЬ-
КОГО ВІКУ. ЧАСТИНА III.
13. Сірий Орел Орест Гаврилюк. ЗАПИСКИ З КУРСІВ НОВАЦЬКИХ ВИХОВНИКІВ.
/у друку/.
14. Сірий Орел Орест Гаврилюк. ІГРОВИЙ КОМПЛЕКС "ЗВІДУН"
15. Пл. сен. Надя Кулинич. НОВАЦЬКИЙ СПІВАНИК.
16. Сірий Орел Андрій Якубовський. ГРИ З "ВОГНЮ ОРЛИНОЇ РАДИ".

Замовляти в Адміністрації Б. О. Р.:

Пл. сен. Олександра Юзенів
206 E. Ninth Street
New York, N. Y. 10003
U. S. A.