

*Лінківський*  
Сipi Орли

Орест ГАВРИЛЮК - Микола СВІТУХА

З БІРНИК ГОР

для дітей новацького віку



Бібліотека Журналу

"Вогонь Орлиної Ради" Ч: 4.

Ню Йорк 1960

# Б. Тандівські

## Г Р А

### /Методичні міркування/

Гра - це основний засіб виховання в Уладі Пластових Новаків. Дитина новацького віку перебуває в стадії психофізичного розвитку, що його називаємо "в і к о м гри". Дитина залишки грається - сама, чи з іншими дітьми. Цей її гім до забави, де гер, використовуємо в новацькій роботі, щоб сягнути наші виховні цілі.

Як же х відбувається процес виховання при допомозі гер? Щоб могти дати задовільну відповідь на це питання, мусимо спершу усвідомити собі, що саме хочемо сягнути нашою виховною програмою? Яка її ціль? Знаємо, що, в загальному, Пласт поставив собі як мету виховати добрих громадян. А що ж таке - "добрій громадянин"? Чи не той, хто повинується всім обов'язуючим законам і добре вив'язується з усіх своїх обов'язків?

Погляньмо тепер на одну з простіших гер, напр. "КВАЧ ДАВАЙ РУКУ". Тут теж обов'язують певні закони, які називаємо правилами гри. Одне правило говорить, що учасникам не сільно вибігати поза межі визначенії площині. Коли новак вибіжить поза межі площині, буде покараний: перший раз пересторогою, вдруге - виключений з гри. В цей спосіб дитина вчиться засади, що зламання обов'язуючих законів потягає за собою кару. Але ніхто не хоче бути караний, навпаки - кожний хоче бути добрым членом гурту, хоче щоб другі його любили, а юм приятеливали. А люблять і приятелиють в першу чергу з тими, хто вміє гарно бавитися, тобто хто додержується всіх правил гри. тому завжди треба додержуватись обов'язуючих правил-законів.

У цій грі учасники мають інші і певні обов'язки. Одним із них буде напр. подати руку товаришеві, за яким женеться квач, щоб урятувати його від квача. Дитина скоро навчиться, що це її обов'язок і стає притаманнім добре з його вив'язатись

Подібно і з іншими грами. І так, непоміти, дитина вчиться повинуватися всім законам і добре вив'язуватися зі своїх обов'язків. А це кладе тривкі основи для майбутніх юнацьких виховних засобів і для виховання добре громадянина.

Гер е б е з л і ч. Два головні типи гер, це: рухові і чуттєві. Рухові гри, це такі, що вимагають від учасників виконання різних рухів тіла. Основні рухи людини, це: хід, біг, скок, мет і післядання. Рухові гри отже вимагають виконування одного, або більше родів рухів.

Чуттєві гри /деколи називають їх "новацькими" грами/, мають на меті виробити у дітей чуття, отже передусім п'ять підставових змісів: зір, слух, нюх, смак і дотик, а далі такі прикмети, як: второпність і комбінація, обсервація, пам'ять, орієнтація, роздвісна увага тощо. Отож чуттєві гри поділяються на різні роди відповідно до прикмет, які вони мають виробити.

Рухові - чуттєві гри - це гри складніші, в яких виконування певних рухів сполучене з вправами для вироблення чуттів. Масмо теж гри розвагові і товариські, яких метою є не лише сама розвага, але й вироблення товариської єглади й уміння правильно повести себе в різних ситуаціях. Теремові гри - це складніші, в більшості довготривали ігри серед природи сполучені з багатством емоційних переживань для дітей.

У підборі гер для дітей слід починати від простих гер і тільки

згодом переходити до складніших. Напр. зачинаємо від звсім простих /"Квачі", "Що змінено?"/, потім переходимо до дещо складніших /"Кім, "Перехід кердону"/, а як уже новаки навчилися добре бавитися, можемо почати переводити складні гри /"Тихше ідем, далі будем", Черникіжник у Чернегорі"/. У плямуванні замість треба теж тягти, щоб чергувати різні реди гор. Якщо напр. мама остання гра була рухова, то наступна повинна бути чуттєва; якщо минулого тижня на сходинах ми мали гру на слух, то цим разом переведемо гру на бистру. Виховник, що вперше переводить лише один рід гор /тільки рухові, або тільки зорові/ - швидко знайдить дітей.

Як же ж переводити гру? Передусім треба її прочитати і добре зрозуміти. Якщо важко зрозуміти за першим разом, - прочитати кілька разів, уявлюючи собі ввесіь перебіг. Придбати ввесіь потрібний виряд. У загальному, переведення гри під час заняття з новацтвом складатиметься з таких точок:

1. Сказати як гра називається;
2. Пояснити її перебіг;
3. Повторити правила гри;
4. Спитати, чи всі зрозуміли;
5. Пояснити вдруге всі незрозумілі точки;
6. Визначити площу гри, /новаки помагають в цьому/;
7. Визначити з учасників провідника гри, або того, що її починає /якщо потрібно/ і євент. інших, що матимуть спеціальні завдання в гри /напр. кота і миші у грі "Кіт і Міші"/.

Це можна перевести за допомогою тав. "Лічилки", яких є багато знаних, напр.:

"Котилася терба,  
З висекого горба,  
Раз, два, три -  
Будеш ти".

На кого випаде слово "ТИ" - той починає гру. Можна запитати якось новака назвати якесь число. Тоді числиться новаків по черзі й на кого впаде назване число, той починає гру. Можна теж прямо визначити провідника гри.

8. Перевести гру "на пробу", - щоб всі побачили, на чому вона полягає.
9. Перевести гру "на правду", /можна більше, як один раз/.
10. Переїсти гру тоді, коли вона стала для новаків найцікавішою. Це запевнить успішність твої самеї гри в майбутньому.

Важливим є, щоб виховник не гайко реагував на всі порушення правил гри. Перше порушення правила потягне за собою звернення уваги. Другий раз новак одержує пересторогу, - загрозу виключення з гри, а якщо він і далі не додержується правил, - виховник виключить його з гри.

На курсах для новацьких виховників часто чуємо запит: "Чи виховник грається з дітьми?" - Якщо гра вимагає суддювання /як це мається в більшості теренових гор/, - тоді виховник сповідає роль судді. І такі гри, що вимагають паристого або непаристого числа учасників - тоді виховник може брати участь або не, відповідно до потреби. Але в усіх інших грах виховник повинен бавитися разом з дітьми. Своєю участю дає він добрий примір і в той спосіб вчить новачат "чесноти гри".

Збірник гор, що його держите в руках, є вислідом кількох років праці. Треба було вишукати відповідні гри, пристосувати їх до потреб новацтва, випробувати їх на практиці, зібрати в одну цілість і приготовити до друку. Починаючи цю працю ми виходили з залеження, що гра це підставовий засіб виховання і я в Уладі Пластових Новаків. На жаль, у виховній роботі дався відчуття брак відповідного збірника, з якого новацькі виховники і виховниці могли б черпати гри у складанні програм своїх занять з дітьми. Щоб хоч частинно заповнити цей брак є завданням цього збірника і майбутність покаже, чи він сповнить цю мету.

Здаємо собі справу з того, що цей збірник не зможе впевні задовільнити всіх бажань і потреб виховників, вважаємо його першим кроком у напрямі постачання виховникам потрібних матеріалів для їх важливої праці.

Гри в цьому збірнику розподілені за їх типами на:

1. Рухові
2. Рухові - чуттєві
3. Чуттєві
4. Розвагові
5. Теренові.

Розділи рухових і чуттєвих гор поділені ще дальше на поодинокі під-розділи і є уложені поазбучно за їх назвами. Перед епісом кожної гри подано, скільки дітей повинно брати участь, щоб гра пройшла успішно. "РІЙ" означає 5-10 новаків, "ГНІЗДО" - 12-32, "ТАБІР" - 24 або більше. Рівнох педані, який виряд петрібний для переведення кожної гри. Спідімось, що цей уклад уможливить для виховників легке користування збірником. Точна схема розподілу гор подана на стор. 6-ї.

Печуваємося до милого об'язку скласти на цьому місці ширу подяку всім цим виховникам і виховницям, що служили нам порадою і дружньою допомогою під час праці над збірником. Особливе дякуємо пл.сен. І. Близнакові за мовну коректу. Хай радісні лиця нашого новацтва під час гор будуть винагородою для всіх за вложений труд і допомогу в появі цього збірника.

В липні 1959 р.

Орест Гаврилюк

Микела Світуха



## I. РУХОВІ ГРИ

### A/. ГРИ НА МАЙДАНІ /І В ДОМІВЦІ/

#### 1. БЕЗПРИТУЛЬНИЙ ЗАЙЧИК.

Участь Гніздо.

Новаки діляться на трійки, та уставляються на майдані. Два з кожної трійки, взявшись за руки, творять кущ, а третій присівши в середині є зайчиком. Крім того є два окремі новаки - зайчик собака, які зачинають гру. Собака ловить зайчика. Зайчик тікає і вбігає в якийсь кущ. Тоді той зайчик, що сидів у кущі тікає. Собака ловить все того зайчика, який тікає /так. зайчики міняються/. Коли собака зло - вить зайчика /ударем долні/, тоді вони міняються ролями. Не вільно ловити в кущі. Коли зайчик вбіг у кущ, сейчас міняється з одним з тих новаків, які творять кущ, щоб усі мали нагоду бігати.

#### 2. БІЖТЬ. Участь Рій.

Показати учасникам щось, напр. листок каштану. Вказати ії, що це є, дозволити докладно оглянути і післати їх шукати подібного. Хто перший знайде й принесе впорядникові, дістас одну точку.

#### 3. БІЛЕ - ЧОРНЕ.

Участь Гніздо.

ВИРЯД: Кружок з дерева, або з грубого паперу, проміром 10 - 15 см., з одного боку білий, з другого почорнений.

Площа прямокутна, 60-80 креків довгa, а 30 - 50 широка, переділена якимось знаком на половину.

Грачі ділять на дві громади, приблизно рівні силами - на "ЧОРНИХ" і "БІЛИХ". Чорні мають при одному кінці площи знак "Ч" /риис. Ч. 1./, а Білі на протилежному кінці знак "Б" без пече - не місце, а за ним ясир для бранців.

!	I	I	o!o	I	I	!
!	I	I	o!o	I	I	!
!	I	I	o!o	I	I	!
!	I	I	o!o	I	I	!
!	I	I	o!o	I	I	!
Ч	I	I	o!o	I	I	!
!	I	I	o!o	I	I	!
!	I	I	o!o	I	I	!
!	I	I	o!o	I	I	!
	I	I	o!o	I	I	!

Рис. 1.

Одна сторона носить якусь відзнаку, щоб відрізнистися від другої. Грачі уставляються в лави, віддалені від середини на 5 - 8 креків, плечима до себе, а лицем до ворожого табору. Нікому не вільно оглядатися. Провідник стає між обома лавами і кидає на землю кружек. Коли кружок впаде, то одна з красок вийде на верх. Провідник кличе тоді: "ЧОРНЕ!" або "БІЛЕ!". Коли кликне "ЧОРНЕ!" - то Чорні обертаються і тікають до свого безпечної місця. Щоб туди дістатися, мусять перебігти через лаву Білих і бігти дальше. Білі стараються ловити їх в лаві. Коли ж Чорні перебралися через їх лаву, то вільно

Білим утікаючих дегамяти до межі безпечної місця. Ударений три рази стає бранцем і мусить іти в білий ясир. Бранці залишаються у неволі й придивляються дальному перебугові гри. Відтак обі сторони повертаються /крім бранців/ до середини, уставляються як перед тим і гра продовжується, доки котрась стерена буде цілком знищена, або злевити визначене число противників /напр. 3/4/. Хто при втечі вибігає поза межі, той іде в ясир противника.

#### 4. БОРОТЬБА ВУЖІВ.

Участь Гнізде.

Два Рей творять вужі. Неваки стають єдини за одним і держать руки на бедрах своїх попередників. Столичі напрети себе стараються руками першого новака десягти хвоста противника, бережачи власний хвіст перед атаками противника.

#### 5. БОРОТЬБА З БИКОМ.

Участь: 1 бик, 1 матадер, 4 торреадерів, 1 6 людей зі стрічками /хустками-платками/.

Виряд: 6 стрічек, 5 кусків паперу довжини 8 см.

I. Рунда: Бик виходить на арену із 5 кусками паперу на плечах. Торреадери стараються ті папірці зірвати. Якщо когесь із них бик деторкнеться, той "умирає". Люди зі стрічками стараються відвернути увагу бика від торреадерів, котрі мають право тричі вибігати з арени. За кожним разом можна зірвати бикові лиши один пасечек паперу.

II. Рунда: Коли всі паски зірвані, або всі торреадери вбиті, тоді бик сліпне /зав'язують йому очі/, а певиші пояса зав'язуються йому стрічку. Матадер старається ту стрічку зірвати так, щоб бик його не торкнув.

#### 6. БОРОТЬБА КРАВАТКАМИ.

Участь: Рій - Гнізде.

Виряд: Одна краватка для кожного новака.

Плеща гри повинна бути докладно визначена. Новаків поділяємо на дві групи, що вдрізняються від себе легким до завваження знаком. Кожний гравець тримає свою краватку в руці. На знак вихованника всі новаки стараються запхати свою краватку комусь з ворожих гравців за пояс. Тоді даний гравець сідає на землю і не бере дальшої участі в грі. Він може однака віддати свою краватку тому гравцеві своєї групи, який власну краватку заткав комусь за пояс. Не вільно видирати краватки комусь з рук, або собі з-за поясів. Виграє група, яка унешкідливить всіх своїх противників.

#### 7. БОРОТЬБА ПІВНІВ.

Участь: Рій - Гнізде.

Двох учасників сплітають руки за плечами, скочують на єдині нозі і стараються перевернути одну одного, або примусити його стати на обидві ноги. Котрому це вдається, той дістас точку.

#### 8. БОРОТЬБА ШАПІВ.

Участь: Рій - Гнізде.

Двох учасників присідають і скочуючи в цій поставі стараються збити з ніг один одного ударами об долоні. Котрому це вдається, той одержує точку.

## 9. БУДЯК.

Участь: Індивідуально.

Виряд: Кусок матерії, крейда, будяки /овочі лопуха/.

Нарисувати щит на матерії /не можності вовняній, згл. фляжелі, тощо/. Кидаючи будяками, старатися пепілити в середину/.

## 10. БУРЯ НА МОРІ.

Участь: Два Рой.

Один рій - рибаки, другий - байдаки. Рибаки й байдаки стоять на протилежних місцях підлізі /залі/. На знак виховника рибаки стаються злевити відпливаючі від берега байдаки й прикріпiti до палля /дерево, крісло тощо/. По визначеному часі обчислити, скільки байдаків задержано й прикріплено. Після того зміна позицій. Виграє рій, що має більше точок.

## 11. ВАГА.

Участь: Рій - Гнізде.

Грачі стоять двійками. Члени двійки стають до себе плечима, і беруться зігнутими раменами позаду лікті. Згинаючись до переду підносить один одного малереміну. Виконується цю вправу в місці, або теж двійки порушуються у вказаному напрямі.

## 12. ВАРТОВИЙ.

Участь: Гніздо.

Площа й грачі розміщені, як на рис. 2. Превідник червоних назначує одного зі своєї групи в арт о в и м. Превідник синіх призначує одного зі своєї групи р е з в і д ч и к о м, другого в а р т о в и м. Синій розвідчик іде вперед - і з хвилиною, коли він перейшов лінію **A** є на ворожому терені **Ж** може бути вбитим. Він підходить все ближче й близиче превокуючи червоного сторожа побігти за ним, хоч він не знає хто є вартовим. Коли вартовий уважає, що може зловити синього розвідчика - вибігає, а розвідчик утікає в сторону лінії **Б** у своєму таборі і є в небезпеці, доки не переступить цієї лінії. Коли червоний сторож, доганяючи синього розвідчика, перейде лінію **A** сам є в небезпеці. Якщо він зловить розвідчика, заки той переступить лінію **B**, заводить його до тaborу полонених, звідки той не сміє тікати. Як розвідчик втече поза лінію **B**, в ту ж хвилину синій сторож може старатися зловити червоного вартового, який в свою чергу, побачивши безпосередність дальншої погоні, повинен завернути й тікати до своїх. Якщо синій сторож зловить червоного, забирає його до полону. Якщо ж, саний є в небезпеці, якщо червоний втік домів.

Гра повинна проводитися як найскоріше. Провідниккої групи назначує вартових так часто, як уважає за потрібне, вказуючи на кого назначує. Виграє група, яка полонила більше противників.

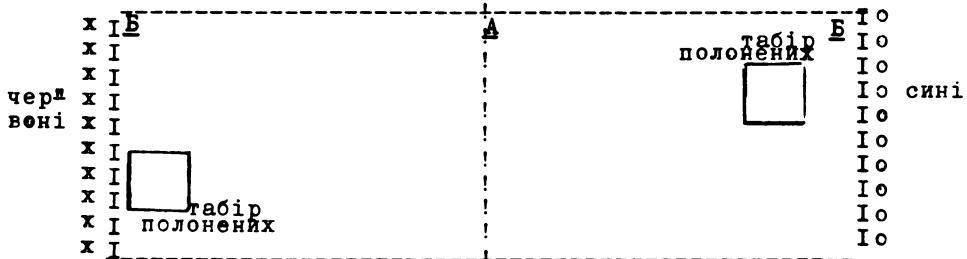


Рис. 2.

**13. ВЕРБЛЮД.**

Участь: Рій - Гнізде.

Неваки стають трійками. Перший з кожної трійки сплітає руки ззаду, другий склоняється й кладе голову на руки першого, а третій сідає на плечі другого і їде.

**14. ВЕРХОМ.**

Участь: Рій - Гнізде.

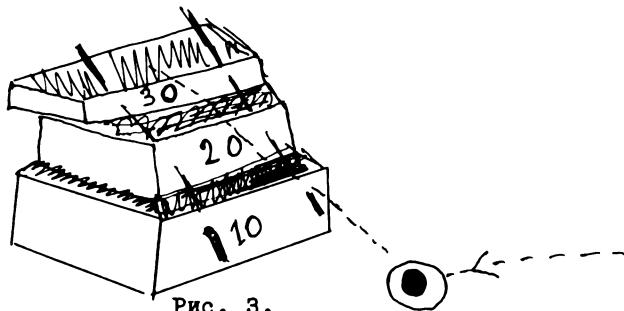
Всі стають у круг двійками. Праві є кіньми, ліві їздцями. Їздці сідають коням на плечі і їдуть вкруг. Обійшовши, або оббігши три рази довкруги, стають коні їздцями, а їздці кіньми.

**15. ВІДБИВАНКА.**

Участь: Рій.

Виряд: З коробки, м'ячик.

Роздебути 3 коробки /картони/ різних розмірів. Покласти одну на одну за величиною і сполучити двома патичками, як показано на рис. 3. Покласти коробки на землю й у віддалі двох стіп зазначити перед ними на землі колісце преміром одної стопи. Неваки рідом підходять до лінії, нарисованої у віддалі 10 стіп від коробок. кожний по черзі кидає гумевий м'ячик так, щоб м'ячик попав у колісце, відбився й попав до одної з коробок. Якщо попаде до долішньої - невак одержує 10 точок, до середньої - 20 точок, до горішньої - 30 точок. Кожний учасник гри кидає 5 разів. Виграс той, хто одержить найбільше точок.

**16. ВІДБИВАННЯ М'ЯЧА.**

Участь: Рій - Гнізде.

Виряд: М'яч.

Одна половина новаків стає у колі преміром 5 - 6 метрів, друга довкруги кола. Завданням другої групи є вдарити новаків у колі м'ячом, при чому ті останні можуть боронитися відбиваючи м'яч, але лише п'ястком правої руки. Потім новак виходить з гри. Кожний удар уважається за вистарчуваючий, навіть коли м'яч відбився від землі, або когесь іншого. Після визначеного часу групи міняються ролями і виграс та, яка вибила найбільше противників.

**17. ВІДІРВАТИ ХВІСТ.**

Участь: Рій - Гнізде.

Виряд: Хустка для кожного невака.

Новаків поділяється на дві групи. Учасники одної моють на головах шапки, другої - ні. Кожний новак має ззаду за пояс заткнену хустку, втім якої виключає його з дальшої гри. Групи нападають на себе і кожний старається здобути як найбільше хусток. Не вільно хусток прив'язувати до пояса, або тримати руками. Виграс група, що матиме найбільше хусток на закінчення гри.

**18. ВОВК I ЯГНЯ.**

Участь: Рій.

Виряд: Стіг, годинник.

По середині кімнати стоїть стіл. По протилежних сторонах стола стоять вовк і ягня /двох новаків/. Вовк ловить ягня, при чому обидва мусять ввесь час торкатися стола. Якщо на протязі 3 хвилин ягня не дасть себе вхопити, то виграс.

**19. ВУХ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Грачі держаться за руки, а перший водить їх по площині, вірчуочучи рядом в усі боки. Від часу до часу переводить він попід руки до другого, або що третього грача через цілий ряд і веде за собою других. Вух кусається в хвіст і вивертається. Це діється так: Провідник закрутить вужем у круг і ловить посліднього грача. Піймавши, береться з ним за руку. Оба перебігають відтак, не перериваючи круга, поміж двох грачів напроти, що в тій хвілі підносять руки для легкого пробігу. За головою і хвостом перетягаються інші грачі, держачись ввесь час за руки, або коли всі просунуться, то знайдуться в кругі плечима до себе. Опісля роблять це в протилежному напрямі й грачі стануть знов лицем до себе.

**20. ДЕРЕВ'ЯНИЙ М'ЯЧ.**

Участь: Гніздо.

Виряд: М'яч.

Два дерева далеко одне від одного на вільній площині служать за ворота. Грачі діляться на дві, ясно означені дружини. Вони займають позиції по цілій площині. Ціллю є кинути м'яч об дерево противника і здобути точку. Гра зачиняється так, що суддя підкидає м'яч угору. Грач, що зловив м'яча, передає його іншому грачеві своєї дружини в напрямі брамки. Той грач не рухається з місця й подає м'яча далі. Друга дружина старається переловити м'яча і подати його в протилежному напрямі. Грачі не смуть бігти з м'ячем, копати його, ані дотикати противника. Кара за проступок: вільний стріл до противної сторони.

**21. ПЕРКАЧ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Паль, два шнурі по 3 м. довжини, дві хустки, калатало.

На цілком рівному майдані забивається у землю паль, на який насиллюється два шнурі, але так, щоб силька могла обертатися довкола паль. Двох грачів із зав'язаними очима беруть за кінці шнурів. Одни тікає, другий ловить. Утікач від часу дає знати калаталом, як далеко находитися. Якщо другий зловить його, приходить черга на наступну пару грачів.

**22. ДОВКОЛА КРУГА.**

Участь: Гніздо.

Виряд: Кілька напою.

Новаки стоять у кругі. Відчислюють до 6 /число є залежне від кількості учасників, однак повинно бути не менше 3 груп/. Кожний перший грач держить у руках напік. На знак усі одиники біжать довколо круга вправо аж до свого місця, передають напік двійкам, які біжать знову вправо аж до свого місця і передають напік трійкам, іт.д. Виграс група, що перша обіжала круг.

**23. ДОВКРИГИ ДЕРЕВА.**

Участь: Рій.

Виряд: Годинник.

Кожний новак по черзі старається як найшвидше на одній ногі обійти кругом пня дерева, та так, щоб Його не діткнутися/скакати треба при пні/. Виграс той, хто зробить це в найкоротшому часі.

Варіант гри: Змагання між першунами Роїв.

**24. ДРІБУШКА.**

Участь: Рій - Гніздо.

Уставка двійками. Двійка держиться за руки, зближає пальці ніг до себе, простує рамена, вигинає тіло назад і починає крутилися вліво, потім вправо. Ноги при тому дрібочуть, коліна випрямлені.

**25. ЖМУРКИ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Жмурки - це відміна Квача, в якій квач має зав'язані очі. Втікаючі накликають Його, доторкають Його. Перед перешкодами остерігають Його окликом: "ОБЕРЕЖНО!". Ця гра надається найкраще до замкненого простору, домівки, подвіря, тощо. Зловлений утікач стас квачем.

**26. ЗАЛІЗНИЦЯ.**

Участь: Рій.

Грачі стоять один за одним. Кожний кладе оба рамена /або лише одне рам'я, якщо всі так домовились/ на плечі свого попередника. Перший є паровою машинкою, інші вагонами. Перший веде цілий поїзд то ходом, то бігом, то знов каме, щоб всі піднесли ліву ногу попередника і так сполучені вгорі й в долині скакали разом. Потім зміна ноги. Напрям бігу довільний. На переді стоять усе нижчі ростом.

**27. ЗАМКНЕНЕ КОЛО.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: М'яч.

На землі визначується коло, якого величина залежить від кількості новаків, одинак таке, щоб всі новаки могли поміститися і мати свободу рухів. Один новак виходить поза коло й з віддалі 10 метрів старається попасті м'ячем когось у колі. Поціленій вихлдить з кола й помагає першому. Виграс новак, який залишився сам у колі.

**28. ЗАЧЕПИСЬ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Провідник вибирає чотирьох хлопців і посилає їх на кінець руханкової залі. Решта стає в лаві на протилежному кінці залі. На знак усі біжать до чотирьох провідників, які постійно бігають і стараються зацепитися на одного з них /схопити за пояс/. Якщо один зачепився, провідники не дозволяють нікому іншому зацепитись, але як хтось зачепився, стас частиною ланцюга. Коли всі діти зачіплені, виграс ряд, в якому є найменше хлопців і чотирьох перших грачів з того ряду починають гру на ново. Гра полягає на тому, щоб держати кінець ряду як найдальше від дітей, що старається зацепитись.

**29. ЗАЙЧЬ У КАПУСТИ.**

Участь: Рій - Гніздо.

У середині круга утвореного грачами, що держаться попід лікті, прикучнув зайць. Новаки питаютися: "Зайче, зайче, хочеш листя об'їсти?". На відповідь: "Я лиш хочу огляdatи!" - грозять: "Тепер вже тобі кінець, вже кінець!". Зайць відповідає: "Я утечу навпросте!" і старається підступом, або силово видістатись за

пліт. Грачі, що стоять у кругі стаються, щоб йому в тому перешкодити. Якщо зайців вдається відістти з круга, він стає в круг. Зайцем є по черзі кожний з грачів, що творять круг. Якщо зайць не потрапить відістти, вибирає свого наслідника, а сам вступає в круг.

**30. ЗЕЛЕНЕ СВІТЛО ЧЕРВОНЕ СВІТЛО.** Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Червоний і зелений диски.

Новаки на одному кінці залі, впорядник з червоним диском з-переду і зеленим з-заду на другому. Коли впорядник обернеться й показе зелене, - новаки можуть іти вперед. Якщо впорядник побачить когось у русі коли обернеться лицем /червоним/ той мусить вернутися на кінець залі.

**31. ЗМАГАННЯ БОКОМ.** Участь: Гніздо.

Рої змагаються між собою. Кожний рій стає в ряд. Перший новак з кожного Рою на даний знак біжить БОКОМ до мети, вертається, ударяє в руку слідуючого, той біжить і т.д. Виграс Рій, котрий най-скоріше повернеться до початкової уставки після того, як усі бігали. Кожний новак, що бігає стає на кінці ряду.

**32. ЗМАГАННЯ З КНИЖКОЮ НА ГОЛОВІ.** Участь: Гніздо.  
Виряд: Книжка для кожного Рою.

Рої змагаються між собою. Кожний Рій стає у ряд. Вважати, щоб було однакове число новаків в усіх Роях. На знак перший новак із кожного Рою біжить З КНИЖКОЮ НА ГОЛОВІ до мети, вертається, дає книжку другому, той біжить ітд. Виграс Рій, котрий перший скінчить. Якщо книжка впаде, новак мусить підняти її й поставити собі голову, заки може бігти далі.

**33. ЗМАГАННЯ ПО ФАНТИ.** Участь: Рій.

Кожний новак дає фант, який впорядник кладе на меті. Новаки стають у лаву. На даний знак кожний новак біжить, хапає свій фант і вертається на своє місце /зазначити лінією/. Котрий наскоріше вернеться виграс. Хто по дорозі випустить свій фант з руки, випадає з гри.

**34. ЗМАГ З ПЕРЕШКОДАМИ.** Участь: Рій - Гніздо.

Гру можна переводити у формі у формі індивідуального або групового змагу. На шляху до мети уставляється різні перешкоди, напр.:  
1/ перелізти попід крісло;  
2/ перелізти через поруччя крісла;  
3/ перескочити понад лавку;  
4/ іти по вузькій лавці тримаючи в руці ложку, на якій лежить бараболя;  
5/ заляти в мішок і перейти в ньому 10 кроків;  
6/ перелізти понад низько проведений шнурок, який перетинає стежку кілька разів;  
7/ вилізти на стовп і зняти з нього завішену пашку.

Виграс новак, або група новаків, яка перша осягне ціль, працільно поборовши всі перешкоди.

**35. ЗМІНА КОМПАСУ.** Участь: 9 новаків.

Хлопець у кругі є без місця. Інші стоять на обводі кола, репрезентуючи 8 точок компасу. Впорядник викликає дві точки, які

мають змінити місце. Якщо тому зі середини вдастся занести вільне місце, інший злопець /той, що остався без місця/ залишається на середині. Точки є сталі на обводі кола і хлопці мусуть пам'ятати про свої нові позиції по зміні.

### 36. КАМІННЯ.

Участь: Рій - Гніздо.

Вибрать двох новаків на чарівників. Їх завдання - зачарувати всіх інших грачів у камені в означеному часі. Вони ловлять інших грачів і до котрого з них чарівник доторкнеться, той мусить стояти неподвижно, як камінь, хіба, що один з незачарованих грачів відчарує котрогось дотиком, щоб він міг знову тікати. Після визначеного часу напр. 2 - 3 хв., почислити камені та визначити нових чарівників. Виграє пара чарівників, яка за одинаковий час зачарувала найбільшу кількість грачів.

### 37. КАРУЗЕЛЯ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: М'яч.

Новаки стоять у кругі подаючи собі руки. Посередині круга лежить м'яч. Круг крутиться як найскорше, при чому кожний новак тягне цілий круг до себе і у висліді круг зрушується з місця. Коли хтось зачепить м'яч посередині круга, випадає з гри. Виграє останній новак.

### 38. КВАЧ ПРОСТИЙ.

Участь: Рій.

Одного з грачів вибирають квачем, вік якого тікають всі, а квач їх ловить. Кого спіймас /доторкнеться рукою/, той вигукус "Я КВАЧ!", підносячи руку догори і тоді всі діти тікають від нового квача, що їх ловить. Тривання гри 5 - 7 хвилин., під час сходин.

Варіанти: 1/ Квач присідковий. Грач, за яким женеться квач, щоб рятуватись присідає і тоді квачеві не вільного його ловити.

2/ Квач з гарячим місцем. На площі, де відбувається гра, робимо два або три кола в різних кінцях. Той за яким женеться квач, має право рятуватись тим, що вскачує в якесь коло, куди квачеві не вільно входити. Можна умовитися, що гарячим місцем буде дерево, або в кімнаті лякає металева річ /ручка дверей/ і тоді квачеві не вільно ловити того, хто за гаряче місце держиться рукою.

Правила гри: а/ Квачеві не вільно ганятись за кімсь одним.

б/ Квачеві не вільно стояти біля того, хто присів, взявшись за дерево, або вскочив у коло. Квач мусить тоді ловити когось іншого.

в/ Хто врятувався від квача заскочивши в коло, або присівши, чи вхопившись за чиюсь руку, той не має права довго сидіти або стояти, а після врятування зараз же вибігає.

г/ У грі "Квач давай руку" беруться за руки лише двоє. Кожного третього, хто причепився до них, квач має право ловити.

х/ Пійманім вважається той, до кого квач тільки доторкнеться.

д/ Вибігати за межі майдану не вільно. Той хто це зробить, уважається за пійманого і стає квачем.

### 89. КВІТКИ Й ВІТЕР.

Участь: Гніздо.

Новаків поділяємо на дві, групи. Кожна група має свою "ХАТКУ" на противлежних кінцях майданчика. Віддалі між хатками 30 - 40 кроків. Одна група дітей - це квітки /тихо називають себе, щоб ВІТЕР не почув, а друга група це ВІТЕР. Квітки збиратися на середині майданчика. Вітер наближфеться до квіток і старається відгадати назву квітки. Якщо вітер відгадав, тоді квітки тікають до своєї хатки, а вітер їх ловить. Кого зловить той переходить до вітру /в полон/. Якщо вітер не згадав - /а він може назвати 8 квіткі/ - вертаються обид-

ві групи на місця і квітки знову тихо називають себе й ідуть на середину майданчика. І так 3 - 4 рази, після чого групи міняються ролями. Виграс група, що має більше полонених.

Правила гри: 1/ Групу квіток ловить вітер /вся група/.

2/ Зловленою вважається квітка, що її вітер доторкнеться.

3/ Вітер не може ловити квіток у їх хатинці.

#### 40. КІТ І МІШ.

Участь: Гніздо - табір.

Грачі творять круг і беруться за руки. Двох лишається окремо. Один з них кіт, другий міш. Міш утікає, просмікнувшись між тими, що творять круг. Поставити можна такі правила: 1/ кіт і міш мають всюди вільний просмік, а тоді кіт мусить свою добичу зловити ділкнувшись тричі долонею, або: 2/ міш може всюди без перешкоди вбігати і вибігати, а котові перепаджають грачі в пробізі, знизаючи руки на половину до землі. Міш є зловлена, якщо дістane одні легкий удар долонею, або: 3/ Міші можна всюди пробігати, а для кота лишається одне, або 2 воріт, назначених хустинкою, яку держать два сусідні грачі. В інших місцях зникається перед котом руки, щоб трудніше було йому ловити. Міш вважається зловленою одним дотиком долоні. Не вільно вибігати від круга. Якщо міш зловлена, або якщо кіт не може її догнати, продовжує гру двох інших грачів.

ВАРІАНТИ: 1/ Дві міші й один кіт. Кіт ловить одним ударом.

2/ Дві або три пари, коли є великий круг. Кожний кіт ловить лише одну міші. Міші можуть мати якусь відзнаку, щоб їх можна було легко запримітити.

3/ Два коти. Грачі творять два круги, один у середині другого. Міші перебуває в середньому кругі, де є безпечна, а коти на зовні обох кругів. У віддалі 5-ох кроків від зовнішнього круга нарисована на землі лінія, поза яку має дістатися міш. Вона може виходити куди хоче між грачами, однак коли вийде з внутрішнього круга, оти кіт може вбігти до середини, щоб відняти їй дорогу назад, а другий може старатися зловити її, поки вона перейде зовнішню лінію. Якщо їй вдалося це зробити, вона виграла і стас котом та має право вибрати міш і другого кота. Якщо кіт зловив міш, він виграв: вибирає двох нових котів і сам стас мішев.

4/ Міші, кіт і пес. Трьох грачів доганяє один одного. Кіт доганяє міші, але сам одночасно тікає від пса. Інші правила такі ж, як у звичайному варіанті.

#### 41. КІТ І ПТАШКИ.

Участь: Довільне число грачів.

Всі новаки за винятком одного є птахами, а тому можуть лише підскакувати присівши з руками опертими на бедра. Один новак є котом і намагається зловити пташку ходячи рабчи. Зловлена пташка стас котом і гра продовжується.

#### 42. КОЗАК І ТАТАРИН.

Участь: Гніздо.

Виряд: Невеликий предмет.

По середині кімнати лежить якийсь предмет. Під двома протилежними стінами два Рой - козаки й татари. На даний знак виступає один козак і один татарин. Козак виконує різні рухи - татарин мусить їх наслідувати. В певному моменті козак хапає предмет і тікає до своїх. Якщо козака не зловить у дорозі татарин, тоді козак бере його в полон. Поті зміна: татарин хапає предмет, козак його ловить. Котрий Рой візьме в полон інший, той виграс. Якщо є більше, як два Рой, поділити на дві групи.

**43. КОМПАСОВИЙ ГОЛЬФ.**

Участь: Індивідуально.  
Виряд: Пушка з консерви,  
палиця, м'ячик.

Закопати малу пушку з консерви на середині великого кола на майдані. Зазначити південь, північ, схід і захід малими кілками на обводі кола. Зачинати від тих кілків, закотити м'ячик до пушки, як при гольфі. Числити скільки ударів потрібно від кожного кілька.

**44. КОРОК У КОЛІ.**

Участь: Гніздо.  
Виряд: Крейда, корки.

Рої стоять рядами. Перед кожним роєм нарисоване коло з корком у середині. Друге коло нарисоване приблизно 4 метри за першим. На знак перший новак з кожного Рою скоче на одній нозі та має пересунути могою корок з одного кола в друге. Потім вертається, випускаючи слідуєчого й іде на кінець рядку і т.д.

**45. КРОКИ.**

Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Одна хустка.

Один новак з зав'язаними очима є ловцем. Решта стоять по цілій кімнаті і мають право рушитися зі свого місця лише три кроки. Одначє коли наблизиться ловець, вони можуть присидати чи викручуватися, щоб їх не зловили. Після зроблення першого кроку грач кладе одну руку на бедро, після другого другу, а після третього закладає руки і стоїть не рухаючись. Зловлений стає ловцем і гра продовжується від початку.

**46. ЛИНВА.**

Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Линва.

Два гуртки грачів по 2 - 20 учасників у кожному, беруть линву за кінці. Провідник дає знак: "Раз - Два - Три!" і обі сторони зачинають тягнути, кожна в протилежний бік. Котра сторона перетягне суперників через лінію, зазначену на землі, виграс. Линву вживають гладку, без жодних гудзів, а в половині линви прив'язати шурпачок, щоб обом сторонам визначити рівні частини. Один гурток держиться по правій, другий по лівій стороні линви. Оба гуртки звернені до себе лицем і тоді тягнуть лише руками дозаду, або обертаються до себе плечем, кладуть линву через одне плече й тягнуть руками й плечем вперед.

Варіант: Замість повільної уставки можна пробувати швидку. Двох грачів з різних гуртків держать линву за самі кінці. Решта грачів стоїть на віддалі 15 - 30 кроків. Провідник кличе "ВПЕРЕД!" - обі сторони підбігають, хапають линву й тягнуть.

**47. ЛІСНИЧИЙ і ЗЛОДІЙ.**

Участь: Гніздо - Табір.  
Виряд: Шапка.

Новаки стоять кругом, по середині на землі лежить шапка. Поза кругом стоїть один новак, що його завданням є винести шапку назовні круга так, щоб його не зловили. Шапки стереже лісничий, відзначений з-поміж новаків так, щоб злодій не знав. Злодій може бігти до круга в будьякому місці та скопити шапку, але мусить вибігти в тому самому місці. Лісничий чекає заки злодій вхопить шапку і тоді виграс найкращий момент, щоб його зловити, одначє може це зробити лише, коли злодій тримає шапку все в руках. Коли це йому вдається, злодій залишається в крузі, лісничий стає злодієм, а нового лісничого визначається так, що всі новаки в крузі міняють свої місця. Навіть коли

лісничий не зловив злодія, треба визначити нового лісничого, бо ціла суть гри полягає в тому, що злодій не знає, хто його ловитиме.

#### 48. ЛОВИТИ ШАПКУ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Шапка для кожного участника.

Новаки стоять у ряді в розкропці. Кожний держить у правій руці свою шапку. На знак виховника всі кидають свої шапки поміж ногами догори так, щоб їх знов зпереду зловити, не зрушивши при тому своїх ніг замісця. Хто не зловить своєї шапки випадає з гри. Виграє останній новак.

#### 49. ЛОВЛЯ РИБ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Виряд: Риба, вирізана з твердого паперу і 1 метр шнурка для кожного грача.

Новаків поділяється на 2 групи. Кожний учасник гри прив'язує кінець шнурка до пояска від штанів ззаду, а до другого кінця прив'язує рибу. Новаки стараються наступити ногою і таким чином обірвати рибу грачів з другої групи, боромячи свою. Не вільно дотикати шнурка чи риби руками. Новак, що стратить свою рибу, випадає з гри. Виграє група, що зловила більше риб.

#### 50. МИСЛИВИЙ І ПСИ.

Участь: Гніздо.

Виряд: Хустки.

Дві "хати" є зазначені по двох боках великої площини. Зайці є в одній з них. Мисливий і два або три пси, мають хустки на головах. Зайці біжать крізь площину до другої хати на протилежному боці. Мисливий і пси ловлять їх. Якщо пес зловить зайця, мусить держати його, доки мисливий не заб'є його діткнувшись три рази. Останній дивний зайць стає мисливим, а 2 - 3 передостанні псами. Зайці стараються бігти через площину так часто, як лише можливо.

#### 51. ОБСЕРВАЦІЯ.

Участь: Гніздо.

Виряд: Крейда, різні дрібні предмети.

Рої стоять рядами. Около 10 кроків перед кожним Роєм зазначені 2 кола. В першому з кожної пари кіл знаходиться різні дрібні предмети, як пляшка, книжка, свистулька. На знак роєві біжать, беруть предмети з першого кола й укладають їх, у точно тих самих місцях у другому колі. Слідуючий новак біжить і переносить предмети назад до першого кола. Гра продовжується. Числити за вірну установку є швидкість.

#### 52. МІСТ.

Участь: Рій - Гніздо.

Грачі стоять у дворяді. Ті, що творять поодинокі двійки звертаються до себе лицем, подають собі руки й держать їх на висоті плечей. Так постає міст. Остання двійка пересувається попід цей міст з рук і стає на протилежному кінці, продовжуючи міст далі. Так робить кожна слідувача двійка. Чим скорше це діститься, тим краща завдання.

#### 53. МЛИНСЬКИЙ КАМІНЬ.

Участь: Гніздо.

Грачі творять два круги. Менший круг знаходить у середині більшого. Круги стоять лицем в той самий бік, або в произволений. На даний знак круги ідуть, біжать, скочуть в ту саму або протилежні сторони.

**54. ПЕРЕГОНИ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Шмурок, хустки, бальони.

Двох грачів стоять на кінці кімнати так, що їх витягнені рамена дотикаються. Інші грачі діляться на візників і коней; один візник на пару коней. Коні подають руки, а на зовнішніх їх руках візники закладають вішки. Коням зав'язують очі. Кожний візник мусить переїхати сліпими кіньми кімнату, через тунель і назад та казати коням сісти на один із бальонів, що уміщені рядом на протилежному кінці кімнати, від тунелю, щоб той бальон роздунити. Перший візник, що роздунить бальон виграс.

**55. ПЕРЕГОНИ ВУЖІВ.**

Участь: Гніздо - Табір.

Новаків поділяється на групи по 6 грачів. Кожна з них вибирає собі провідника. Кожна група стає, з провідником на переді, на вихідний ліній в ряді. Віддалі поміж поодинокоми групами повинна бути найменше 3 кроки. Коли виховник накаже "ДО ЗМАГАНЬ ГОТОВІ!" всі новаки присідають і беруть свого попередника руками за ноги безпосередньо понад черевиком. На знак свистком кожна група старається найшвидше дорачкувати до мети, однак так, щоб не розірвати гусениці. Лиш провідник може для збереження рівноваги дотикати руками землі. Мету треба назначити залежно від справності новаків, у віддалі 15 - 30 кроків, або можна дати завдання долісти до мети й повернутися назад. Виграс група, що не розірвала гусениці й перша осягнула ціль.

**56. ПЕРЕДУВАННЯ БАЛЬОНІВ.**

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Виряд: Малий бальончик для кожної пари грачів.

На землі визначенено дві лінії у віддалі 10 - 15 кроків, на яких стоять новаки звернені лицем до себе. Два грачі, що стоять новаками звернені лицем до себе. Два грачі, що стоять напроти себе, в однію пару. Виховник кладе на підлозі перед кожним грачем малий нарядний бальончик /5 - 7 см. у промірі/. На знак усі грачі присідають спіраються руками об землю і на ногах і руках рапчувають вперед, дувчи на бальончики, стараючись таким способом посувати їх вперед. Кожлий бальончик докотиться до партнера напроти, він котить його в той самий спосіб назад. Не вільно дотикати бальончиків в обі сторони.

**57. ПІВНІЧ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Вівці в безпечноному колі чи розі площі гри. Лис має яму, в протилежному розі. Лис виходить шукати поживи. Вівці виходять на траву, підходять до лиса так близько, як хочуть чи сміють, питуючи його ввесь час: "КОТРА ГОДИНА?" Вівці безпечно все, за віймком, коли лис скаже: "ПІВНІЧ". Тоді тікають до кола безпеки, а лис ловить.

**58. ПОДАЙ ДАЛІ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: М'ячик, або вузол на хустині.

Стоячи крок один від одного й не держачись за руки, грачі творять круг лицем досередини. З рук до рук подають собі м'ячик, або вузол з хустини. Одни бігають довкруги, поза плечима стоячих /не вільно бігати впоперек/ і стараються дігнати м'ячик. М'ячим можна подавати в котромунебудь напрямі, стараючись змілити того, що ловить. Якщо новлячий дітків долонею того, що якраз має в руках передаваний предмет, то перестає ловити. Ударений відступає йому овое місце в кругу, а сам іде ловити. Якщо б комусь за часто виходило біга-

ти довкруги, то на доручення впорядника, може заступити Його такий, що ще не бігав. М'ячик мусить переходити через руки грачів за порядком. Передавати через грачів не вільно. Хто за чергом не доторкнеться руками м'ячика, або хто пустить Його на землю, той іде бігти довкруги.

### 59. ПОЛЕВІ КОНИКИ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Виряд: Кілька малих м'ячиків.

Кілька груп новаків по 4 - 6 грачів у кожній, стоять на визначеній прямій лінії. У віддалі 15 кроків позначено мету. Перший грач кожної групи тримає поміж колінами малий м'ячик. На знак виховника всі вони скочуть на двох ногах до мети і назад, але так, щоб м'ячик не випав на землю. Черговий грач кожної групи перебирає м'ячик і гра продовжується. Коли б м'ячик випав котромебудь з грачів з-поміж колін, треба Його підняти, повернутися назад на вихідну позицію і починати від початку. Виграс група, що її грачі перші повернуться до вихідної уставки.

### 60. ПОЇЗД ІДЕ ЧЕРЕЗ ТУНЕЛЬ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Виряд: Кілька хустинок.

Новаки поділені на кілька груп, найменше по 5 грачів у кожній. Групи стоять гусаком у широкому розкропі. Останній грач кожної групи держить у руці хустку. На знак виховника останній грач згинється, нерелазить поміж ногами цілого ряду до переду, встас і передав хустку назад. Те саме повторює черговий грач, завжди забираючи зі собою хустку, аж поки цей, що починав гру, знов буде останнім. Виграс група, яка закінчила змагання найскорше.

### 61. ПОНТАР.

Участь: Гніздо.

Новаки уstawляються п'ятками, як показано на рис. 4. Кожний стас у колі, якого промір є 1 крок. Кола віддалені від себе на 5 кроків. 1 - 4 новаки reprезентують міста України. Новак у середньому колі поштар, що зачинає гру розмовою: - ВЕЗУ ПОШТУ! - ЗВІДКИ? - ЗI ЛЬВОВА/для прикладу/. - КУДИ? - ДО ХАРКОВА! Тоді Львіві Харків міняються місцями, а поштар старається занять одне з вільних місць. Коли це Йому вдалося, прибирає собі якусь назув українського міста, а новак, що залишився без місця стас поштарем і зачинає гру на ново.

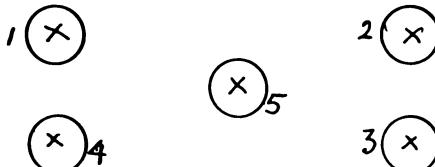


Рис. 4.

### 62. ПТАШНИК.

Участь: Рій - Гніздо.

Один грач є пташиником, інший купцем, а всі прочі грачі птахами. Пташиник дас кожному птахові назву, або птахи вибирають її собі самі: орех, когут, ластівка, дудок, хіворонок ітп. Не може бути двох птахів з тю же самою назвою. Купець, що стоїть остроронь, не чує цього, як птахи прибирають собі назви. Птахи стають лавою на місці званням 'кліткою'; а около 25 кроків від них знаходиться 'дім' купця. Купець приходить до пташиника, що стоїть з 10 кроків перед своєю кліткою й питаеться Його: - МАСШ СОЙКУ? - НІ. - ГІСКУ? - ГУСКУ? - НІ! - А КОГУТА МАСН? - МАО, коштує два карбованці. - КОГУТИКУ, ВІЛІТАЙ!

**ДО ДОМУ ВЕРТАЙСЬ!** - Коли пташиник каже "МАЮ!", то когут біжити чим скорше до ДОМУ кудця, визначеного каменем або жердкою, доторкається його рукой й вертається біgom до клітки пташиника. Купець тимчасом платить хадану ціну: стільки разів злегка вдаряє по долоні пташиника, скільки карбованців він захадав, однак не більше як 10 - і доганяє птаха. Якщо його дожене й діткнється руково, то птах належить до нього, в іншому випадку птах вертається до пташиника й дістас іншу назву. Купець мусить також доторкнутися перше свого ДОМУ, заки може бігти даліше за птахом, коли той доторкнувся дому купця і вертається до клітки. Коли купець виловить усіх птахів, гра кінчиться.

#### 63. САРДИНКИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Вибрається одного новака. Він є сардинкою. Він іде й шукає собі гарного сковку, який є його коробком. Коли він є безпечно в коробці, решта йдуть шукати його. Коли новак знайде сардинку, не відржує місця її сковку, а й собі влізає до коробки. Решта роблять те саме, аж доки всі сардинки не будуть в коробці.

#### 64. СМІЛИВО ВПЕРЕД.

Участь: Рій - Гніздо.

По протилежних кінцях площи рисуємо дві лінії. Учасників гри ділимо на дві частини, що стають лавами на протилежних кінцях площи, ззовні за лініями. На даний знак лава "А" відвертається плечима до лави "Б", а лава "Б" наступає в напрямі до лави "А" йдучи вперед так довго, аж доки виховник не свисне. Тоді лава "Б" обертається й тікає за свою лінію, а лава "А" теж обертається і доганяє лаву "Б". Кого з лави "Б" зловить /діткненням руки/ заки пereбіжить за свою лінію, той переходить на сторону противників. Потім лави міняються ролями. Виграв сторона, котра по визначенім часі має більше новаків.

#### 65. СОБАКА.

Участь: Рій - Гніздо.

До галузки, на висоті голови /новака// прив'язується обарінок чи коржик, цукорок або яблуко. Йдеться про те, щоб підскочивши скопити повішенний присмак зубами. Руки держиться свободно.

#### 66. СПОРОЖНІ ВІДРО.

Участь: Гніздо.

Виряд: Відро, гумові м'ячки.

Відро, або кіш з багатьма гумовими м'ячиками стоїть на середині. Провідник старається спорожнити відро викидаючи м'ячки, а інші новаки збирають їх і заносять до відра назад, щоб не дати його спорожнити.

#### 67. СТРИБУНИ.

Участь: Гніздо.

Виряд: Крісло, скрий або інші більші предмети, по одному для кожного Роя.

Кожний Рій стає в ряд. Кілька кроків перед кожним Роям стоїть якийсь більший предмет. На даний знак роєві рушать з місця і скакуючи на одині нові обкружають даний предмет і так вертаються до Роя, доторкаючись кожен чергового новака в ряді, а самі стають на кінці рядку. Доторкнені починають так само скакати і т.д. Виграв той Рій, якого всі члени найшвидше виконують ту вправу.

**68. ТАЧКИ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Уставка в дволаві. Новаки з першої лави присідають до землі, спираючись на руках і пальцях ніг. Грачі з другої лави підносять перших за ноги, а на даний знак зачинається похід тачок. Ті, що йдуть на руках - це тачки. Йти повільно.

**69. ТИГРИ НА ЛОВАХ.**

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Новаки поділені на дві групи: тигри й коні. Коні пасуться в колі, якого промір 3 - 4 метри і їх стереже один пастух. Тигри стоять попід стінами кімнати /на краях майдану/. На знак виховника тигри наступають на коней і стараються їх зловити ззаду за пояс. Зловленій кінь уважається забитим. Пастух старається не дратусти до цього, намагаючись діткнути тигрів і так вилучити їх з гри. Виграв група, яка після визначеного часу матиме більше грачів.

**70. ТИХШЕ ІДЕШ - ДАЛІ БУДЕШ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Новаки стають лавою. Провідник гри /виховник або новак/ стає кількома діцьми кроків перед учасниками та, обернувшись плечима до них, говорить: "ТИХШЕ ІДЕШ - ДАЛІ БУДЕШ, РАЗ, ДВА, ТРИ!" Коли він говорить ті слова, новаки йдуть /не біжать!/ в його напрямі. На "ТРИ!" провідник обертається, а новаки мають застигнути в безруси на місці. Кого провідник побачить у русі, той мусить вернутися на місце старту /зазначити лінією/. Хто перший дійде до провідника є дітким його рукою? Йти можна лише тоді, коли провідник говорить наведені слова.

**71. ТРЕТЬЯК.**

Участь: Гніздо.

Грачі, котрих число мусить бути паристе, уставляються в круг парами. Пари віддалені від себе на 2 - 4 кроки. Грачі, що належать до пари, стоять один за одним. Одна двійка лишається на боці, щоб зачати гру. Втікач утікає /один з двійки, що починає гру/ і стає перед котрусьє двійку так, що трьох грачів находитися тепер один за одним. Той, що в двійці стоїть на заді є був другим є тепер третьим і мусить утікати. Він тікає і стає перед перед якусь іншою двійкою. Тут діється те, що є у попередній двійці. Другий стає третьим і як третяк тікає. Втікачі міняються, а той, що ловить бігає так довго, поки не зловить втікача. Може це зробити й під час зміни втікачів, коли третяк через неувагу стоїть ще на місці. Ловить легким ударом руки. Якщо зловить самий тікає, а попередній втікач ловить його. Гра ведеться далі, все на підставі правила, що кожий третій має тікати. Не треба дозволити, щоб втікач бігав без цілі, а також, щоб відбігав від круга. Чим скоріше втікачі стають перед нові двійки, тим скоріше відбувається зміна, тим веселіша гра. Зручності, орієнтації та відваги вимагає втеча, якщо третій не тікає далеко є уставляється перед іншою пару, лише в одну мить пересується перед ту саму двійку, за якою стоїв.

З молодшими новаками краще умовитись, що можна бігати лише в один бік, т.з.н. вправо, або ліво.

Варіант: З "третяка" можна зробити "двоєка". Якщо грачі є мало /один Рій/, стоять вони в круг не парами, а одицьми. Утікач стає перед котрогось грача, а той, як задній, мусить тікати і стамути перед когось іншого і тд. Інші правила залишаються такі ж, як у третяку.

В наслідок ставання зпереду звужується і посуться круг. Від часу до часу мусять грачі посунутись назад від середини кола.

**72. ТУНЕЛЬ.**

Участь: Гніздо.

Виряд: М'яч.

Кожний Рій стає у ряд. Розві держать м'ячі. Десять стіл /3 м./ перед лінією старту нарисоване мале коло. Всі з віймкою розного стоять у розкроку. На знак розвій біжить до кола, дотикає м'ячом до землі і вертається до свого Роя. М'яч пускають тунелем, по під ноги в розкропі. Останній новак, коли одержав м'яч мусить перети "тунелем" до переду ї повторює акцію розвівого. Виграв Рій, де найскоріше розвій опинився знову на переді.

**73. ХАПКО.**

Участь: Рій - Гніздо - 2 Гнізда.

Виряд: 3 хердки, хустка.

На рівному місці вимірюється простір 60 - 80 кроків довгий а 20 кроків широкий. Той простір ділиться лінією на дві нерівні частини в той спосіб, щоб одна частина була два рази довша від другої. На середині лінії вивається хердку "X", високу по рамя, на якій вивається хустка. У половині вузьких границь рівно ж вивається хердки "X", "C", або можна покласти камені /Рис. 5./ Так вимірюний простір є площею гри. Учасники діляться на дві половини, приблизно однаково сильні. Одні звуться "хапками", а другі "сторожами". Оба табори стають у двох лавах поза вужчими межами площини проти себе. За кінцем коротшої частини лицем до площини стають хапки. З кроки від хердки "X". Так само за довшим куснем уставляються сторожі. На знак провідника перший з лави хапко стає при хердці "X", а той сторож, що стоїв напроти його - при хердці "C". Провідник тоді числити голосно: "РАЗ-ДВА-ТРИ!". На "ТРИ!" вибігають оба грачі. Хапко має добігти до хустки, зловити її і вернутися до своїх. Сторож старається хапка дігнати її зловити, заки той вернеться за свою хердку "X". Зловленого сторожа дотикає раз долонею. Хапкові вільно тікати, як хоче, але не вільно йому вибігати боками поза межі, інакше є зловлений. Хапко, що загубить хустку заки добіжить до своїх, належить також до зловдених. Кожний зловлений хапко переходить, як бранець поза лаву сторожів і залишається там до кінця гри. Якщо сторож не зловить противника, то мусить піти до половину хапків. Після цих правил іде гра, аж поки стане новаків, які ще не бігали. Сторона, що має більше полонених, - виграв. щоб більше число грачів рівночасно заняті, можна визначити ширшу площину ї уставити кілька хердок з хустками. Опісля міняють обидва табори свої місця. Хапки стають сторожами, а сторожі хапками.

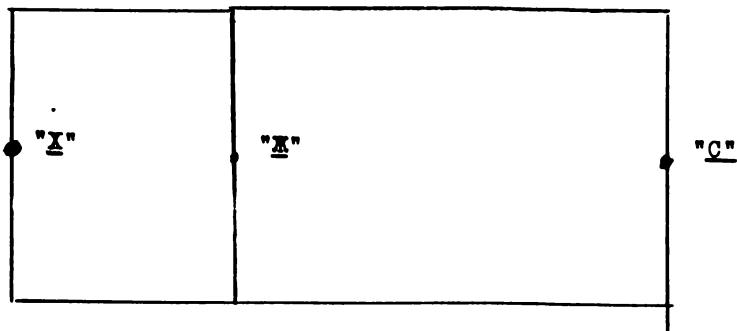


Рис. 5.

#### 74. ХІДЛІ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: По дві жердки на новака, дерево на ступені, цвяхи, молоток.

До двох міцних, добре виглядженых жердок на 2 - 3 метри /6-8 стп/ довгих, прибивається по одному ступеневі 30 см /12 цах/ від кінця. Стасься на ступені, притискається жердки руками сильно до себе й зачинається ходити. Кінці жердок сторочать поза раменами, ступені треба все притягати до підошви, хребет тримати право. Хто вправляється, потрапить ходити на дуже високих хідлях, підскакувати на одній хідлі, бігти й переходити через воду.

#### 75. ХОДИ ЗА МНОЮ.

Участь: Рій - Гніздо.

Навколо круга, що його створили грачі стаючи лицем до середини, ходить один і злегка вдаряє когось з круга по спині й каже: "ХОДИ ЗА МНОЮ". Ударений виступає з круга, потім оба йдуть звичайним кроком навколо в протилежних напрямках. Зустрівшись здоровляться. Подають собі 3 рази руки, або кланяються і біжать дальше в тому ж самому напрямі, в якім дотепер ішли. Хто скорше добіжить до спорожненого місця й стане на ньому хоч би одною ногою, занімає його, а другий продовжує гру. Якщо грачі вклонилися собі лише 2 рази, то мусять на ново починати хід з первісного місця і вклонитися собі три рази. Добіжать оба грачі рівночасно до порожнього місця, тоді треба також повторити цілий прохід. Перед грою треба встановити, в котрій бік грачі будуть виминатися. Шоб порожнє місце краще було видно, можуть сусіди піднести руки й утворити браму. Прохід навколо круга можна уладити також двійками. Грачам можна сказати не йти, але скакати на одній нозі.

#### 76. ЧАРОДІЙ /Лапанка/.      Участь: Рій - Гніздо.

Один ловить усіх. Зловлений хде до кінця гри поза грищем. Межі площи мусять бути точно визначені. Вибрата чародія, що його завданням є: зловити як найбільше грачів. Грачі стараються не дати себе зловити. Останній зловлений стає чародієм.

Правила: 1/ Зловленим уважається той, що йогочародій доторкнувся. 2/ Зловлений виходить поза межі грища. 3/ Грач, що перебіг межу грища, автоматично стає зловленим.

/I/ Варіант: зловлений стоїть на місці, де його зловлено. Якщо він перейшов межу грища, чародій визначає йому місце, де він має стояти. Вільних грачі можуть висвободити своїх зачарованих товаришів тим, що доторкнуться їх у хвилині, коли цього чародій не бачить. Але в тому випадку чародієм стає той, хто був уже три рази зачарований.

/II/ Варіант: Одна третина новаків є чародіями, дві третини карликами. Чародії ловлять карликів, що не можуть вибігати поза межі площи. Діткіній карлик мусить залишитися в такій поставі і в тому місці, де його чародій зловив. Другі карлики можуть визволяти своїх побратимів, лягко вдаривши їх три рази в плече. Після визначеного часу відчисляється незловлених карликів і гру повторяється у змінених ролях. Виховники мусять добре уважати, щоб грачі придержувались правил гри.

#### 77. ЧИСЛО.

Участь: Гніздо - Табір.

Новаки стоять довкола виховника, що викликає якесь число, напр. 6. Тоді всі мусять стояти пістками, а хто не знайде місця в ходій пістці, впадає з гри. Виховник певним викликати кожного разу інне число. Гра кінчиться, коли залишиться лише два новаки.

**78. ШАПКА НА ГОЛОВІ.** Участь: Рій - Гніздо - Табір.  
Виряд: Шапка для кожного учасника.

На площі нарисовані три рівнобіжні лінії у віддалі 15 метрів /15 ярдів/ одна від одної. На середню лінію всі новаки кладуть свої шапки. Половина новаків стає на одній зовнішній лінії, половина на другій. На свисток усі новаки біжать як найскорше до своїх шапок, вдягають їх на голову і тоді стараються діткнути когось з групи противника, хто ще не вдягнув свій шапки. Діткнені випадають з дальшої гри. Виграє група, яка виловить усіх грачів противника.

**79. ШАПКА - НЕВИДИМКА.** Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Хустка для кожного новака.

Всі новаки зав'язують собі очі. Виховник здіймає одному хустину з очей і дає знак, що гра починається. Новаки є зав'язаними очима стараються зловити того одного і до трьох разів згадати хто це є. Коли це їм вдається, гра починається від початку. Виховник повинен уважати, щоб два "сліпі", що себе взаємно ловлять, не розвязували очей, але розійшлися як найскорше.

**80. ШИШКИ.** Участь: Рій - Гніздо - Табір.  
Виряд: Дві шишкі для кожного учасника.

По середині площі зазначена лінія, яка ділить її на дві половини. По обох боках у віддалі 20 м. /20 ярдів/ від лінії стоїть група новаків, з якої кожний держить у руках 2 шишкі. На свисток члені обох груп кидають свої шишкі на сторону противника, а тоді визбирають і відкидають назад шишкі, кинені противником на їх сторону. По З-ох хвилинах виховник свище ще раз, тоді всі стають нерухомо, раптовують шишкі на обох боках площі та записують вислід. Виграє група, на якої стороні було менше шишок. Гру повторюється кілька разів.

**81. ШУЛІКА.** Участь: Рій - Гніздо.

Вибирається шуліку і гуску. Всі інші новаки є гусенятами й уставляються за гускою, кожний держачи свого попередника за пояс. На кілька кроків перед гускою присідає шуліка й порпав в землі ямку. Діалог між гускою й шулікою:

- Шуліко, шуліко! Що ти робиш?
- Ямку копаю.
- Нашо?
- Голки шукаю.
- Пощо?
- Торбину штити.
- Пощо?
- Твоїх гусенят ховати.
- Не дам!

Тепер шуліка зривається на ноги й старається перебігти попри гуску та відірвати останнє з ряду гусеня. Гуска, розставивши широко руки, не пускає його. Виграє шуліка, якщо протягом визначеного часу /1 хв./ йому вдається відрвати останнє гусеня /або й більше їх/. Гуска може лише заступати шуліці дорогу руками, іншого спротиву /шарпання, приде жування шуліки/ не слів вживати.

**82. ШУР.** Участь: Рій - Гніздо - Табір.  
Виряд: До довгого шурка прив'язаний мішечок з піском.

Новаки стають у кругі. Виховник стоїть у середині круга і крутить мішечком на шурку кола себе так, щоб мішечок летів над самою

землею там, де стоять новаки, які підскакують, щоб мішечок не зачепив їх. Вдарений мішечком новак виходить з гри. Останній виграс і займає місце виховника всередині круга.

Ця гра відома теж під назвою "ПІЙМА".

**83. ЯЩІРКА.** Участь: Рій - Гніздо.

Грачі стають рядом у віддалі 3 кроків один від одного. Всі в розкроці. Другий з ряду перелазить на руках і ногах попід ноги першому й уставляється три кроки даліше в розкроці. Третій перелазить попід першого й другого й т.д.

Варіант: Ящірку можна сполути з Лозою.

Б/. ГРИ НА СНІГУ.

**84. ЗАБЕРИ ПРЕДМЕТ.**

Участь: Гніздо.

Новаки стають двома лавами, одна проти другої, у віддалі 10 - 20 кроків. Посередині між лавами накреслити коло. В центрі кола стоїть "стіл" на якому покладено якийсь предмет. На умовлений знак з одної лави вибігає новак та намагається захопити предмет. Трьох новаків з протилежної лави ціляють в нього сніжками. Якщо новакові вдається взяти предмет з кола, а ніхто його не поцілить сніжкою здобуває для своєї групи одну точку. По 3 - 5 перебігах, лави міняються ролями. Виграс рій /лава/, що здобула найбільше точок. Гру проводити в теплий зимовий день. Звернути увагу новакам, щоб не збивали твердих куль; не вільно ціляти в голову.

**85. КРИЖИНИ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Палиця й крижина для кожного новака.

Новаки невеликими групами /Роями/ розміщені на майдані. Протиожної групи, що стоїть півколом на віддалі 11 - 15 кроків на снігу нарисоване коло. Кожний новак має палицю з поширеним кінцем і крижину. На умовлений знак новаки котять свої крижини у визначене коло. Виграс той, що перший пригнав крижину. Якщо участь бере Гніздо, то слід зробити змагання між першунами Роїв за мистецтво Гнізда.

**86. ОБОРОНА ПРАПОРУ.**

Участь: Гніздо.

Виряд: Прапорець.

Прапорець встремлюємо в сніг. Гурт ділиться на два різні табори оборонців та нападаючих. Оборонці скружають прапорець, атакуючі довкруги них у певній віддалі. Обидва табори готують снігові кулі. На знак починається гра. Поцілений кулею виходить з гри. Атакуючі стають переможцями, якщо кількість поцілених оборонців буде двічі більша, як втрати атакуючих. Найдовший час забави - 10 хв. Якщо до того часу один воюючий табір не переможе, гніздовий проголосує оборону непереможною, або атаку невдатною. Не робити твердих куль. Не вільно ціляти в голову.

**87. ПАМ'ЯТНИК.**

Участь: Гніздо.

Гру проводити Роїми. Новаки розташовуються в різних кінцях майдану в однаковому віддалені від середини. Декілька кроків від середини зі сторониожної групи накреслюють лінію. На знак кожний новак котить снігову кулю в напрямі до середини майдану до визначеної

другою лінією центру. Там усі новаки даного Рою ліплять свої кулі в одну велику й катять її до середини. Група новаків, що перша докотить свою кулю, намічус плям булові снігового пам'ятника й виконує його при співпраці інших Роїв.. Коли всі кулі є зібрані в середині доцільним є зробити перерву, під час якої перевести іншу гру.

#### 88. СТРІЛЬЦІ.

Участь: Рій.

Змагуни стоять рядом 10 - 15 кроків від цілі. Кожний по черзі кидас 6 разів до цілі сніжною кулею. Кожний поціл числиться за 1 точку. Якщо новак має 6 метрів - добув 6 точок, стає мистцем. Хто матиме найбільшу кількість поцілів - цей переможець. Такі самі змагання треба теж переводити й лівою рукою.

### II. РУХОВО - ЧУТТЄВІ ГРИ

---

#### 1. ВІЛЬНЕ КРІСЛО.

Участь: Рій - Гніздо.

Новаки сидять на кріслах у колі. Одне крісло є вільне. Один новак стоїть посередині кола з зав'язаними очима. Він має завдання сісти на порожнє крісло. Одначе новаки цілий час пересуваються з крісла на крісло довкола кола. Коли йому це пощастиТЬ, інший новак іде до середини кола.

#### 2. ЗМАГ ЗА ТОЧКИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: М'яч.

На землі позначені кола, щоб камені на воді. Один новак стоїть посередині, решта довкруги нього на каменях. Новаки кидають малим м'ячом один до одного, а середній старається його зловити. Новакам на каменях не вільно сходити з них. Якщо середній зловить м'яч у повітрі, дістас 3 точки, якщо від землі 2 точки, а якщо хтось зійде зі свого місця, середній дістас одну точку. Виховники мусять точно записувати точки і що хвилини мінятися середнього. Коли новаки навчаться скоро перекидати м'яч, гра стає живою і цікавою. Виграс новак, що здобув найбільше точок.

#### 3. ПЕРЕГОНИ СЛІПІХ КОНЕЙ.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: Кілька куснів шнурка.

Участь у грі беруть кілька груп новаків, по 6 у кожній. Перших 5 з кожної групи мають заслонені очі і є сліпими кіньми, а шостий візником. До рук першого в ряді, прив'язується два шнурки, що переходять з-з окою по обох боках ряду. Їх кінці тримає візник. Шлях перегонів мусить бути визначений, може закручувати кілька разів і може мати дуже легкі перешкоди. Грачі кожного ряду тримаються одним одного за бедра. На знак усі групи підбігають і прямують до мети, кермовані візником за шнурки. Виграс група, що перша правильною шляхом добігла до мети.

#### 4. ПЕТРЕ, ДЕ ТИ?

Участь: Гніздо.

Виряд: Дві хустки.

Грачі творять круг держачись за руки, лицем до середини. Двох з добре заслоненими очима ходять по кругу. Один з них - пан, а другий - слуга. Пан шукає слуги й кличе: "ПЕТРЕ, ДЕ ТИ?!"

Діставши відповідь: "Я ТУТ!" спішить у напрямі голосу. Але слуга, відозвавшись, міняє місце, щоб змілити пана. Тоді пан питается знову. Якщо один одного зловить, стоять у круг, а гру продовжують два наступні новаки. У великому крузі треба визначити на одного пана двох слуг. Ті, що творять круг повинні заховуватись як найспокійніше, щоб пан і слуга могли використати для себе навіть шелест кроків. Якщо ловлячі зближаються за близько до круга, то новаки кличуть: "ОБЕРЕЖНО!".

#### 5. ПІЗНАЙ ПО ГОЛОСІ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Виряд: Коц.

Новаки поділяються на дві групи, кожна вибирає собі провідника. Перша група виходить з кімнати. Члени другої групи ховаються, а провідник іакриває себе коцом залишаючись посередині кімнати. Входить перша група і її провідник подає руку тому, що під коцом та просить його видавати різні звуки, на основі яких треба вгадати хто це є. Коли за третім разом не вгадають, члени другої групи вискають зі своїх криївок і доторкненням ловлять першу групу. Якщо вгадають групи міняються ролями. Виграс група, яка втратить менше грачів.

#### 6. ПРИГАДАЙ СПОСІБ.

Участь: Гніздо - табір.

Новаки стоять у двох рядах на визначеній лінії. У віддалі 20 м. /ярдів/ знаходиться мета, до якої кожний по черзі має добігти й повернутися назад, однаке у відмінний від усіх інших способі. Напр. перший може бігти, другий стрибати на двох ногах, третій на одній ногі, четвертий на руках і ногах /рачки/ і тд., при чому не вільно повторюти способу. Виграс ряд, що закінчив змаг первим. Гра вимагав бістрого думання і звінності.

#### 7. РІВНОВАГА.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: 2 книжки і 2 м'ячіки.

Новаки стоять у двох рядах на визначеній лінії. У віддалі 20 м. /ярдів/ знаходиться мета, до якої треба добігти й повернутися назад несуччи в руках перед собою книжку, на якій покладений м'ячик. Після повороту до свого ряду книжку з м'ячиком передається чергово му. Коли б м'ячик впав на землю, його треба піднести, повернутися на зад на вихідне місце й починати від початку. Виграс група, що скоріше перебіжить назначену трасу.

#### 8. ФАЛЬШИВИЙ АЛЯРМ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Із гнуучкого прута зроблений обруч, дзвінок, шнурок, м'ячик.

На шнурку на висоті 2-3 м. /ярдів/, повісити обруч, у середині якого висить дзвінок. Новаків поділити на дві групи, з яких кожна уставляється 5 м. /ярдів/ по обох боках завішеного обруча. Новаки кидаюти м'ячиком з одної та другої групи крізь обруч так, щоб не торкнути дзвінка. За кожний правильний мет крізь обруч група дістає 2 точки, а за вдарення дзвінка відіймається 2 точки. Якщо дана групи 3 рази підряд не попала взагалі в обруч, відіймається одну точку. Виграс група, що в означеному часі здобула найбільше точок. Змаг можна проводити також у формі індивідуального суперництва.

#### 9. ЧИСЛЕННЯ МЕТІВ М'ЯЧЕМ.

Участь: Рій - Гніздо - Табір

Виряд: Один м'яч.

Новаки стоять у круг. Вони кидаюти м'ячем один до одного

з тим, що кожний має одержати м'яч лише 5 разів, а тому всі мусять пам'ятати, хто скільки разів мав м'яч. Коли хто кине м'яч до грача, який мав його вже 5 разів, виходить із гри. Кожний новак не зраджує скільки разів він уже мав м'яч, але для точності рахунку виховник повинен записувати собі кожний мет. Залежно від кількості грачів число можна міняти.

### III. Ч У Т Т С В И Г Р И

=====

#### A/ ГРИ на ЗІР

##### 1. ВОЛІЧКА.

Участь: Рій.

На столі зладити кільканадцять куснів волічки різних барв. Кожний новак одержує кусок волічки й іде до стола "купити" волічки тої самої барви.

##### 2. НАРИСУВАТИ ХАТУ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Олівець і папір для кожного грача.

На 5-ох нумерованих картках паперу рисується хату. Кожний рисунок відрізняється чимось від інших. Напр. одно або два вікна, форма даху, брак комина і т.д. Виховник дає новакам оглядати рисунки пів хвилини, а опісля вони рисують точно такі самі хати, в тій самій черзі.

##### 3. ШУКАННЯ БАРВ /КРАСОК/. Участь: Рій.

Найкраще переволити в домівці. Кожний новак одержує кусок паперу, іншої барви. Завдання: Найти в довкіллі як найбільше предметів цієї ж самої барви.

#### B/ ГРИ на СЛУХ

##### 4. ВАРТОВНЯ.

Участь: Рій.

Новаки сидять у кімнаті. В сусідній кімнаті сидить вартовий і дивиться крізь вікно. Двері між кімнатами відкриті. Перейти через кімнату вартового тактико, щоб він не почув. Вартовому не вільно огляматися.

##### 5. ЗАБРАТИ ПРЕДМЕТИ.

Участь: Рій.

Виряд: Хустка, ряд предметів.

В одному куті залі посадити новака з зав'язаними очима. Побіч цього на віддалі 1 - 2 метрів /ярдів/ лежить ряд предметів. У протилежному куті залі уставляємо рій. По черзі висилаємо новаків, які непомітно, без найменого шелесту підходять до предметів і мають їх забрати. Якщо той, хто стереже, почусь шелест і вкаже на підкрадаючогося, то цей останній виходить із гри. Точки признаємо за справність у підході та здобуті предмети.

##### 6. ЗІПСУТИЙ ТЕЛЕФОН.

Участь: Рій.

Новаки сідають рядом. Впорядник шепче першому до вуха якесь коротке речення, той другому і тд. Треба це робити так, щоб не почув ніхто інший тільки сусід. Повторяти не дозволено. Останній говорить речення голосно.

**7. ЗНАЙДЕШ БРАТЧИКА.**

Участь: Рій.

Виряд: Хустка для кожного новака,  
свисток.

Новаки стають зі зав'язаними очима. Впорядник відходить кілька кроків і свище. Новаки шукають.

**8. ЗВІРИНЕЦь.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустка для кожного новака.

Новаки парами умовляються наслідувати голос якогось звіря або птиці та зголошують це виховникові. Після того зав'язують собі очі та розходяться по майдані. На знак починають наслідувати голоси вибраних тварин. Керуючись звуками кожний має найти свою пару.

**9. КІМ З УДАРАМИ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Впорядник ударяє в стіл, шафу, стіну,шибу, долівку та інші предмети. Новаки дивляться та слухають. Відтак відвertaються, а виховник вдаряє по тих самих предметах, але в іншому порядку. Новаки відгадують, по яких предметах впорядник ударяє. Хто 3 рази не відгадає - випадає з гри.

**10. КОНЦЕРТ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Папір і олівець, для кожного.

Виховник дає кожному новакові назву якогось звіра чи птаха, якого голос новак повинен наслідувати. На знак виховника новаки дають концерт наслідуючи голоси даних звірят. На черговий знак усі стараються записати звірят, яких вони пізнали. Вислід точкується і виграс новак, що добув найбільше точок.

**11. КОРАБЛІ СЕРЕД МРЯКИ.**      Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: Хустки для зав'язання очей.

Новаки поділені на кілька груп - кораблів, 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 у ряд і тримають один одного за плечі. Кожний корабель старається приплисти до пристані як найскорші, орієнтуючись по голосі капітана, який викликає назву корабля. Виграс корабель, що перший приплів до пристані.

**12. КОРДОННИЙ МУР.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустки для половини учасників.

Ділимо новаків на дві частини. Одна зі зав'язаними очима стає на віддалі рамен та не перепускає новаків із другої частини, вимахуючи руками. Доторкнений відходить з гри. Частини міняються. З котрої частини більше новаків перейшло кордон, та виграс.

**13. ЛОВИ В НОЧІ.**

Участь: 2 новаки.

Виряд: Хустка для кожного учасника.

Два новаки стоять на протилежних сторонах стола з зав'язаними очима. Перший старається зловити другого, при чому обидва мусить ввесіть час дотикатися стола. Важливим є затримати цілковиту тишку, щоб можна було чути де є противник.

**14. ПЕРЕДАВАННЯ ВІСТКИ.**

Участь: Рій - Гніздо - Табір.  
Виряд: Картка паперу й олівець для кожної групи.

Новаки уставлені в двох рядах з 5-метровими відступами поміж поодинокими грачами. Перший кожного ряду підходить до виховника й одержує якесь вістку /можуть бути назви міст, історичних подій, рядок нової пісні, яку новаки мали б навчитись і тд./, з якою повертається до свого рядку і шепотом переказує другому, другий третьому і тд. Останній грачожної групи записує вістку на картці й приносить її виховникові. Виграє група, що передала вістку правильно й скоро.

**15. ПЕРЕХІД КОРДОНУ.**

Участь: Рій.  
Виряд: Тяжкі предмети, як столик, лавка і тп.

В середині кімнати знаходиться команда - її бережуть стійки зі зав'язаними очима. Інші мають перейти по при стійки з якимсь важким предметом. Коли стійка почусе шелест і вкаже точно рукою де є той, що скрадається тоді він випадає з гри.

**16. ПІДВОЛНІ ЧОВНИ.**

Участь: Гніздо.  
Виряд: Хустки для половини новаків.

Новаки одного Рою з зав'язаними очима стають поперед кімнати в розкроці, доторкаючись стопами своїх сусідів. Коли згинати не вільно. Руками можна свободно рухати. Другий рій старається безпечно перейти, найкраще під ногами. Дторкнений випадає з гри. З черги Рої міняються. Якщо є більше як два Рої, треба поділити новаків на дві рівні групи.

**17. ПІДІЙДИ НАЙБЛИЖЧЕ.**

Участь: Рій.  
Виряд: Нустка для кожного, якийсь предмет.

Новаки стають зі зав'язаними очима. Впорядник кидас якийсь предмет на долівку. Новаки підходять і стають. Хто підійде найближче до предмету?

**18. ПІЗНАЙ ПО ГОЛОСІ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Одному з новаків зав'язують очі. Всі інші мовчки уставляються в крузі, довкола його. Вони один по одному говорять якесь слово або якийсь звук, а цей, що є в середині пізнає по голосі, хто говорить.

**19. ПІЗНАЙ ПО ЗВУЦІ.**

Участь: Рій.

Виряд: Кілька різних предметів, хустки.

Впорядник кидас різні предмети на землю, а новаки зі зав'язаними очима пізнають по звуці, що впорядник кинув.

**20. ПРОХОЖІ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустки.

Одному новакові зав'язують очі і ставлять його на середині кімнати. Інші переходять на пальцях на протилежний бік кімнати, хто з одного боку, хто з другого. Слухач має сказати скільки проїшло з лівого боку, а скільки з правого. Гніздо бере участь у той спосіб, що делегується одного слухача з кожного Рою, які змагаються.

**21. СЛІПІЙ.**

Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Хустка ма очі.

Новаки стоять у кругі. Один новак зі зав'язаними очима стоїть посередині та вказує пальцем в якомусь напрямі видаючи при тому якийсь звук. Новак, що стоїть у даному напрямі наслідує звук і якщо середній може по голосі пізнати хто це є, вони міняються місцями. При тому всі інші новаки змінюють місця також.

**22. СЛІПІ ВАРТОВІ.**

Участь: Рій - Гніздо - Табір.  
Виряд: 2 шнурки, кілька хусток.

Два новаки сидять прив'язані шнурками до крісел. Інші поділені на дві групи, творять сторожів і напасників. Вартові стоять біля в'язнів і мають зав'язані очі, а напасники підходять поза визначену ліміт у віддалі 10 кроків. Завданням напасників є підійти якнайтихіше, розв'язати в'язнів і звільнити їх. Коли вартовий діткне напасника, цей останній мусить вернути поза ліміт і починати від початку. За звільненого полоненого дається 10 точок, за кожного діткненого напасника 2 точки. Важливим є заховувати в приміщенні цілковиту тишу.

**23. СУСІДИ.**

Участь: Рій - Гніздо - Табір.  
Виряд: Хустки для частини грачів.

Новаки діляться на дві групи, з яких одна виходить за двері. Інші зав'язують собі очі й сідають у кругі, при чому біля кожного з правої сторони стоїть порожнє крісло. Група з-за дверей повертається дуже тихенько до кімнати і сідає на кріслах. На знак виховника ті, що прийшли, повиннають співати якесь пісню, а сліпі прислухуються добре до голосу своїх сусідів та стараються вгадати хто коло них сидить. Гра має більше емоцій, коли друга група є менше чи сельною і делкі крісла залишаються порожніми. Тоді "сліпі" мусять насамперед зорієнтуватися, чи взагалі хтось сів на крісло. Якщо більшості тяжко згадати за першим разом, можна співати другу пісню. Опісля групи міняються ролями. Виграв група, що відгадала більше своїх сусідів.

**24. ТЕЛЕФОН НА ВІДДАЛЬ.**

Участь: Гніздо.

Учасники діляться на 2 групи, що стоять у двох рядах. Між окремими новаками та рядами віддається 5 кроків. Виховник шепотом говорить першому новакові з першого ряду якесь слово. Цей відвертається і в поставі "на струнко" шепотом передає це слово другому і тд. Новаки з другого ряду підстежують і якщо котрийсь з них почусє, не рухаючись з місця, передасть правильно це слово у своєму ряді. Котрий із рядів перший передасть правильно це слово до кінця - дістас точку. Грається до 10 точок. Виховник надає слова напереміну обом рядам.

**25. ХТО ЦЕ?**

Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Хустка.

Новаки сидять кругом. Один новак із зав'язаними очимаходить в середині довкруги круга й сідає на коліна котромусь новакові. Той м'явкає, як котик, а новак зі зав'язаними очима має пізнати по голосі хто це.

**26. "БАБА-НЕВИЛИКА"**

Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Хустка.

Один з учасників гри зі зав'язаними очима ловить других учасників. Відтак зміняється з тим, котрого зловив.

- 27. ШЕПТАНІ НАКАЗИ.** Участь: Рій.  
Новаки в лаві. Впорядник шепоче накази. Новаки виконують.
- 28. ШУКАЙ ПРИ СПІВІ.** Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Невеликий предмет.  
Одим з новаків виходить із залі, а інші ховають якийсь предмет і починають співати якусь пісню. Новак шукає предмету. В міру того, як він наближується до місця, де захованій предмет співають голосніше, коли віддаляються - тихіше.
- 29. ШУКАННЯ ГОДИННИКА В КІМНАТІ.** Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Годинник.  
Годинник скований у кімнаті. Чути його хід. Зберігаючи цілковиту тишу, новаки шукають його. Хто знайде, не дас по собі пізнати, лише вдає, що шукає дальше, потім зголосує виховниківі. Точки малежаться за найскорше знайдення годинника, за додержання тиші і за опанування при найденні. Годинник може виховник сковати при собі.
- 30. ШУКАННЯ ГОДИННИКА ПІД ШАПКОЮ.** Участь: Рій.  
Виряд: 6 - 8 шапок, годинник.  
Під одното з 6 - 8 шапок на столі тикає годинник. Кожний по черзі підслухує і має сказати під котрою шапкою є годинник. Можна словами описати шапку, під котрою є годинник.
- В. ГРИ НА НЮХ.**
- 31. ВОВЧИЙ НЮХ.** Участь: Рій.  
Виряд: Хустинка насичена рідиною, що має сильний запах.  
Хто з новаків скоріше знайде хустинку, заховану на визначеній площі /невеликий терен/, у домівці з зав'язаними очима.
- 32. ГРА КІМА на НЮХ.** Участь: Рій.  
Виряд: Кілька пахучих речовин.  
Кожному з новаків по черзі зав'язують очі й дають понюхати 6 - 10 загально відомих пахучих речовин, напр. оцет, цибулю, цинамон, каву, тощо. Хто розпізнає найбільше?
- 33. КРАПЛЯ.** Участь: Рій.  
Виряд: Кілька краплин оцету, терпентини, чи іншої рідини з сильним запахом.  
На стіл капнути одну краплю оцету, зав'язати новакові очі після чого він має міхом знайти це місце.
- Г. ГРИ НА СМАК.**
- 34. ГРА КІМА на СМАК.** Участь: Рій.  
Виряд: 6 харчових продуктів зі знаним смаком: шоколада, сіль, мука, цукор, тощо.  
Кожному новакові по черзі зав'язується очі і дається на кінець паперової серветки малесеньку кількість з приготованих продуктів. Точкується відповідно до того скільки із них новак розпізнав.

## Г./ ГРИ НА ДОТИК

### 85. ВПРАВА ДОТИКУ.

Участь: Рій.

Виряд: В малі мішочки вкладається певну кількість різник предметів.

Новаки стараються дотиком пізнати предмети в зав'язаному мішочку. Гру можна переводити подібно, як гру Кіма.

### 36. ДОТИК І НІРХ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Різні дрібні предмети.

Зібрати комік різних дрібних предметів, що їх новаки знають. Група сідає кругом і замикає очі. Подати кому не буде у кругу предмет з коміка. Він може взяти його в руку й понюхати, а потім передає черговому. Коли предмет перейшов цілу групу, відгадують, що це було. Після того відв'язують очі й дивляться.

### 38. КВАСОЛЯ ПІД КОШОМ.

Участь: Рій.

Виряд: Квасоля нанизана на нитці, коц.

Нанизану на нитці квасолю прикриту коцом почислити. Роблять це всі учасники гри по черзі.

### 39. НАПИС НА ПЛЕЧАХ.

Участь: Рій - Гніздо.

Новаки стоять у лаві. Виховник підходить ззаду і пальцем пише на плечах якусь букву, число чи знак, а новак має згадати.

### 39. ПІЗНАВАННЯ МОНЕТ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Монети в мішочку.

Учасники стоять в лаві. Руки назад у мішочку подати першому новакові різної величини монети з завданням почислити громі не дивлячись. Коли почислив, подає черговому і тд. Громі однакової величини важко розпізнати. За правильне відгадання дати точки.

### 40. РОЗШУКИ ЧЕРЕВИКІВ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустка для кожного новака.

Новаки уставлені в круг скидають черевики з ніг, зав'язують собі очі хустками й обертаються до себе плечима. Виховник видаває накази, На приклад: "2 КРОКИ ВПЕРІД", ЛІВОРУЧ, З КРОКИ НАПРАВО" і тд. Закінчує наказом шукати своїх черевиків. Новаки стараються знайти їх, вдягнути на ноги й тоді розв'язують очі. Виграс той, хто перший найде і правильно вдягне свої черевики.

### 41. ХТО Я?

Участь: Рій.

Виряд: Хустка.

Одному новакові всі інші подають руку. Після того зав'язують йому очі й котрийсь новак подає йому руку вдруге. Завдання: пізнати чия це рука.

### 42. ЧОГО БРАКУБ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Певна кількість різних предметів.

Виховник кладе на столі певну кількість предметів, що їх новаки оглядають. Всі зав'язують собі очі, виховник забирає кілька предметів, або підмінює інших, а новаки дотиком стараються ствердити чого бракує.

**43. ХТО ТИ?**

Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Хустка.

Новаки в кругі. Одному новакові зав'язують очі й ставлять його до середини. Він обертається 3 рази й мусить підійти до грача в кругі й діткнутися його лиця, односторонь та вгадати хто це є. Вгадує два рази.

**44. ШУКАТИ ТОВАРИША.** Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустки до зав'язання очей.

Одна половина новаків сидить на кріслах, друга з зав'язаними очима підходить по черзі та дотиком старається пізнати хто сидить на кріслі. Хто пізнає найбільше?

**45. ЩО НЕ ЗА ФІГУРА?** Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: З картону витяти фігури дерев, звірів, птахів.

Новаки з зав'язаними очима дотиком стараються пізнати по черзі всі фігурки. Краще для цієї гри вживати готові фігурки з дерева, пластики, металю чи іншого матеріалу. Фігурки повинні різко від себе відрізнятися.

**Д/ ГРИ НА БИСТРОТУ**

**46. АДРЕСИ.**

Участь: Рій.

Виряд: Приготована картка з відповідними запитами.

Новаки творять круг. Один з них одержує картку від впорядника, а на ній написані деякі питання про місцевість в якій перебуває, На пр.: виказати найближчу пошту, станцію поліції і т.д. Питання нумеровані. Після попередньо виданого гласла впорядник викликує число питання. Хто має картку, відповідає. За добру відповідь одержує точку. Хто матиме найбільшу кількість точок - виграс.

**47. ВІДГАДАЙ, ХТО ПОЧИНАЄ?** Участь: Рій - Гніздо.

Новаки сидять в кругі. Один новак виходить з кімнати. Інші умовляються /або впорядник визначує/ хто буде показувати рухи, що їх всі інші новаки наслідуватимуть /як удари в долоні, покажування пальцем у сторону цього, який відгадує і тп./ Новак приходить в кімнату, стає посередині й старається відгадати, хто проводить гру. Якщо відгадає, сідає на місце того, хто починав гру, а той відходить з кімнати. Гра тоді продовжується.

**48. ДВА РОДИ СІРНИКІВ.**

Участь: Рій.

Учасників ділимо на дві групи. Перед тим розкладаємо в менше видних місцях у домівці два роди сірників. Показавши провідникові кожної групи його сірник даємо завдання вибирати всі такі сірники. Котра з груп зробить це скоріше, або протягом визначеного часу визбирає більшу кількість своїх сірників, - виграс. Членам одної групи не вільно рухати сірників іншої групи.

• **ДОБРЕ ДІЛО.**

Участь: Рій.

Висилаємо новаків /цілий рій/, щоб пошукали нагоди до зро-  
зуміння доброго діла. Коли вернуться, оповідають, що зробили. Можна  
силати новаків парами.

**ВАРИАНТ:** Участь бере ціле Гніздо й Рої змагаються зі собою.  
Іздовий вирішує котре добре діло заслуговує на найбільшу кількість  
чок.

• **КРЕЙДА.**

Участь: Рій.

Виряд: Кусок крейди.

Впорядник ховає кусок крейди в домівці. Хто знайде?

• **МИСТЦІ.**

Участь: Рій.

Виряд: Патичок для кожного новака.

Новаки стають у лаву. Кожний рисує патичком на піску пе-  
ц собою, а один новак має відгадати, чо кожний з них нарисував.

• **МІСТО НА БУКВУ.**

Участь: Рій.

Виряд: М'яч.

Один із учасників гри підкидає м'яч. Цей, що піймав, пови-  
н сказати назву міста України на умовлену перед тим букву. Хто сво-  
всно не скаже назви, виходить із гри. Хто залишиться останній – ви-  
вас.

• **ПОДЕРТИЙ НАКАЗ.**

Участь: Рій – Гніздо.

Доручення, що його новаки мають виконати, пишемо на карт-  
, дремо картку на куски і даемо новакам, щоб відчитали. Можна пе-  
весті цю гру, як змагання між Роїми.

• **ПОЖИВА.**

Участь: Рій.

Новаки мають записати найменше назви 8 диких птиць, що жи-  
ть в Україні, а яких м'ясо можна їсти.

**ВАРИАНТИ:** Можна записувати дикі тварини, або рослини, що ростуть  
ко.

• **ХТО СКОРІШЕ?**

Участь: Рій.

Виряд: Картка й олівець для кожного новака.

На знак впорядника всі новаки записують назви 6 рік Украї-  
. Хто написав віддає картку /записник/ впорядникові. Хто найскорі-  
ше виконає, а хто буде останній?

• **ХТО Я Є?**

Участь: Рій – Гніздо.

Виряд: Картки з прізвищами історичних осіб.

Два грачі виходять поза круг. Братчик називає прізвища двох  
цоміх осіб /можуть бути історичні постаті/, що їх написано наперід  
картках. Грачів закликається назад і кожному з них прикріпляється  
плечі одну картку. Кожний з них бачить картку свого товариша, але  
бачить своєї. Тоді вони сідають проти себе й починають розмову,  
зараючись зі слів, сказаних товаришем, довідатись назву на своїй  
ртці. Говорити треба голосно й виразно, щоб всі чули. Не можна під-  
відати.

**57. ПУКОРОК.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Торбинка цукорків.

Торбинку /запечатану/ з дрібними цукорками подають у кру-  
зі з рук до рук. Впорядник кличе "СТІЙ!". Новак, що має торбинку в ру-  
ках має відповісти на запит, напр. про Новацький Закон, Обіцянку, тощо.  
Якщо відповість правильно, виймає цукорок. Торбинку подають далі й  
гро продовжується.

**58. ЧОТИРОКУТНИК.**

Участь: Рій.

Виряд: Краткований папір і олівці.

Новаки в двох групах. На картці краткованого паперу зазна-  
чується поле величини 15 - 20 квадратиків. Кожний грач за чергою ри-  
сує лінію довжиною одної зі сторін квадратиків. Коли даний квадратик  
має зазначеніх 3 сторони, черговий грач може зазначити четверту сто-  
рону й "забрати" його собі, вписуєчу на ньому першу букву свого іме-  
ни. Ціллю гри є забрати як найбільше квадратиків, а не дати нагоди  
комусь іншому здобути собі квадратик.

**59. ЧИСЛЕННЯ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Назвати новакам якесь число, а вони мають назвати чергове  
вище. Напр. назвати 1, а вони скажуть 2, 10 - скажуть 11. Тепер  
зачати від 5091 і давати непаристі числа за поєднанням до 5099. Як-  
що відповідь буде 6000, то не зраджувати, що це неправильне, а дати  
дійсну хлопцеві якесь чотироцифрове число, що кінчиться на 91, напр.  
8091.

**60. ЩО ЦЕ ЗА КНИЖКА?**

Участь: Рій.

Новаки діляться на читачів та книжки в однаковому числі  
та сідають на протилежних сторонах стола. Розвій є бібліотекарем.  
Назву книжки вибирає собі сам новак та секретно зголошує бібліоте-  
кареві. Кожний читач по черзі прохаз бібліотекара про дозвіл прочи-  
тати книжку. Новак вибирає одну з "книжок" яка розказує йому зміст.  
Під кінець "книжка" ставить читачеві питання: "Що це за книжка? Яка  
її назва /наголовок/? Хто її написав? Якщо "читач" не знає автора  
її назви, переходить на сторону книжок. Якщо "книжка" не вміє розка-  
зати змісту, переходить на сторону "читачів". Гра продовжується. На  
закінчення бібліотекар закриває бібліотеку. Виграв група, по стороні  
якої більше учасників гри.

**E/ ГРИ НА ЗРУЧНІСТЬ****61. АПТИКАР.**

Участь: Рій.

Виряд: 2 пляшки, одна велика й одна мала.

Учасники гри беруть до рук більшу пляшку, в якій знах-  
диться вода, та стараються наповнити меншу так, щоб ні одна капля  
води не впала поза пляшку.

**62. БЕРЕЖИ ПРЕДМЕТ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Дрібний предмет для кожного новака.

Новаки творять круг. Кожний кладе свій предмет на долівці,  
перед собою. Один новак ходить у кругі та старається вхопити чийсь  
предмет. Тоді власник предмету має склонитись і діткнути свій пред-  
мет. Предмет можна вхопити тільки тоді, коли власник не дотикає його  
рукой. Власник не сміє дотикати предмету цілий час, а лише тоді,  
коли предмет є в небезпеці. Якщо вдастся скопити предмет, тоді но-

вак зі середини міняється місцями з власником предмету.

**63. ВІСЯЧИЙ МІСТ.**

Участь: Рій - Гніздо - Табір.

Виряд: Два шнурки та один м'ячик для кожної пари новаків.

Кожна пара новаків тримає з руками за протилежні кінці два шнурки. Коли їх тягнути, створюється місток, на який кладеться м'ячик. Завданням кожної пари є перейти певну віддалю так, щоб м'ячик не впав на землю. Гру можна переводити також у формі штрафети.

**64. ВІЛІСТЬ БАБУНІ.**

Участь: Рій.

Виряд: Голка й нитка для кожного новака.

Протягом 1 хвилини новаки засилують нитки через вушко голки так, щоб ціла нитка перейшла через вушко. Нитки мусить бути однакової довжини. Хто більше разів на протязі одної хвилини засилить голку?

**65. ВІЛІСТЬ КОТА.**

Участь: Рій.

Виряд: Тарільчик з молоком для кожного новака.

Кожний новак дістас тарільчик з молоком, який впорядник кладе перед ним на столі. Завдання: держати руки назад, випити молоко. Всі зачинають на знак разом. Котрий перший скінчить і м'якне, як котик - виграс.

**66. ВТРИМАННЯ РІВНОВАГИ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Два м'ячі.

Два новаки кладуть м'ячі на пальці своєї ноги і стараються як найшвидше піднести ноги вгору так, щоб м'ячик не впав. Гра вимагає зручності й терпеливості.

**67. ВХОПИТИ ПАЛИЧКУ.**

Участь: Рій.

Виряд: Паличка.

Рій сидить кругом на долівці. Кожний має своє число. В середині впорядник держить у руках паличку прямовісно до землі. Він викликує якесь число і пускає паличку. Викликане число має вхопити паличку в повітрі. Хто не вспіє, той тратить точку. Після втрати 3-ох точок новак випадає з гри. Останній виграс.

**68. В'ЯЖИ ШВІДКО.**

Участь: Гніздо.

Виряд: Мотузок для кожного Рою.

Рої стоять рядами пісбіч себе перед зазначененою лінією. Проти Роїв у віддалі 6 - 9 кроків стоять впорядники з мотузками в руках. На знак перші з Роїв біжать до впорядників і зав'язують пластовий вузол, біжать до своїх Роїв на кінець і по дорозі ударом об долоню чергового новака дають йому змогу бігти й розв'язати вузол. І так біжать чергові новаки - зав'язують та розв'язують вузли аж до останнього. Рій, якого члени виконали це завдання найшвидше виграс. Гра роями, Рої однакові числом. В'язання мусить бути правильне. Не можна вибігати передчасно перед зазначену лінію. Гру може виховник проводити щойно тоді, коли всі новаки навчились в'язати пластовий вузол.

**ВАРІАНТ:** Кожний новак має мотузок і в'яже його до мотузка братчика і попередніх новаків в один великий мотуз, а потім по черзі той мотуз новаки розв'язують.

**69. ГОРОХ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: 2 сірники та 2 зернятка гороху для кожного новака.

Новаки поділені на 2 групи стоять по протилежних сторонах стола. Кожний має в руках 2 сірники а на столі 2 зернятка гороху. На знак виховника всі беруть своє зернятко гороху між сірники і переносять до свого товариша з правої сторони. Останній збирає всі зернятка й укладає їх рядком. Суть гри в тому, щоб зручно підняти зернятко сірниками й перенести його до свого сусіда. Це вимагає спокою, терпеливості й зручності. Виграє група, як скорше поскладає всі зернятка на кінці стола.

**70. ГРА ЧЕРЕВИКАМИ.** Участь: Рій.

Кожний учасник гри стягає свій лівий черевик і 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 точки.

**71. ДМУХАНИЙ М'ЯЧ.** Участь: Рій.

Виряд: Стіл, 2 "ворітця" /рамки/, м'ячик до настільного теніса.

На столі уstawляємо 2 воріт. Довкола стола розміщаються змагуни обох дружин. Дмуханням у м'ячик стараються закотити його до воріт своїх суперників і дати їм як найбільше "голів".

**72. ДМУХАННЯ ПЕРЦЯ.** Участь: Рій.

Виряд: Перце.

Поділити Рій на 2 групи, що стоять по обидвох боках лінії напроти себе. Підкидається легке перце між групами й вони стараються затримати його в повітрі дуучи догори. Якщо перце діктне землі на котрому небудь боці - числиться точка для другої сторони. Гри до 10 точок. Не можна дотикати перця руками.

**73. КИДАННЯ ПЕРСТЕНІВ.** Участь: Індивідуально.

Виряд: Перстені, крісло.

З гнуучких прутів зробити перстені. Новаки кидають ті перстені на ноги клісла, уставленого до гори ногами. Хто зуміє зачепити пестень на ногу здобуває означену кількість точок.

**ВАРИАНТ:** Поставити велику коробку /картон/ догори дном і засторомити в дно 5 дерев'яних припинок для сушення білля - в середині й на рогах коробки. Кидатися гумки від герметичних слойків. За поцілення 25 точок.

**74. КЛАДКА.**

Участь: Індивідуально.

Виряд: 2 плоскі камені, дошка.

На 2 плоскі камені або пеньки кладуть дошку й новаки переходять немов по кладці. Треба зачинати ходити по ширшій дошці, а згодом по вужчій. Спершу кладеться дошка на низьких пеньках, а пізніше вчитися на вижчих, а де є нагода над потічком через кладки, спеціально зроблені для тієї цілі.

**ВАРИАНТ:** Перехід по кладці з якимось предметом на голові.

**75. КОШІВКА.**

Участь: Індивідуально.

Виряд: Гумовий м'ячик, кіш, крісло.

Відбити гумовий м'ячик так, щоб упав до кома, що стоїть на кріслі.

**76. МРЯКА НА МОРЮ.**

Участь: Рій - Гніздо

Виряд: Стільці, хустка для кожного новака.

В домівці розставити стільці, немов перешкоди для кораблів у мряці. Новаки діляться на дві групи - флоти, що зі зав'язаними очима мають з однієї сторони перейти на другу до пристані. Хто доторкне якоєсь перешкоди /стільця/, той має 3 рази її обійти і щойно тоді може поступати далі вперед. Виграс та флота, котра перша причалила до пристані перша.

**77. М'ЯЧ У ВЕДРІ.**

Участь: Індивідуально.

Виряд: 3 ведра причеплені до плоскої дошки;  
3 тенісові м'ячки.

Три ведра /або великі бляшані пушки/, що причеплені до плоскої дошки й оперті об стіну. Кидаеться з віддалі 8 стіп /2 і 1/2 м./ м'ячки, щоб попасті до середини ведра /пушки/; Можливих 5 точок за кожний мет.

**78. НЕСТИ ТОРТ.**

Участь: Індивідуально.

Новакові кладуть на голову якийсь предмет, не дуже твердий. Для дуже зручного можна покласти на голову бляшану плоску мисочку, а в ній може бути трохи води. З таким вантажем на голові новак має прямо й відважно перейти 12 кроків не придергуючи предмету на голові рукою. Дійшовши до мети він обертається й знову робить 12 кроків назад, та так, щоб вода не розлилася. Спочатку це не вдається, предмет паде з голови, але коли новак ходитиме просто, не горлячись, з чолом до гори, тоді напевно нічого не станеться. Якщо деколи новак має особливу форму голови і ця забава не вдається, тоді треба надіти шапку на голову.

**79. ПАПЕРОВА ГАДЮКА.**

Участь: Рій.

Виряд: Картка паперу для кожного новака.

Гра, що на перший погляд здається легкою, викликає багато зацікавлення, зокрема в молодших новаків. Кожний новак одержує картку паперу і на знак виховника старається роздерти її вздовж на вузькі пояски, не відриваючи одночасно одного пояска від другого. Виграс той, хто матиме найдовшу гадюку. Новак, якого гадюка розірвалася, випадає з гри.

**80. ПАТИЧКИ.**

Участь: Гніздо.

Виряд: Декілька патичків для кожного Рою.

Котрий Рій найшвидше уложить свої патички після довжини. Всі зачинають на даний знак.

**ВАРИАНТ:** Те саме після грубини патичків.

**81. ПРАВИЛА ДОБРОГО ЗДОРОВ'Я.**

Участь: Гніздо.

Виряд: Картоники, кожний з якоюсь буквою.

Рої новаків знаходяться в одному кінці кімнати /поляни/. Виховник розкидає в деякій віддалі на землі /в залежності від кількості Роїв/ купочки помішаних букв, які зложені разом дають правило добрового здоров'я. Напр. "чисте тіло, свіже повітря," і тп. На знак кожний Рій підходить до купочки букв уложеної проти нього і намагається найскоріше уложить дане правило.

- 82. РОБЛЕННЯ ВІТРУ.** Участь: Рій - Гніздо  
Виряд: Крейда, перце для кожного шапка.  
Над лінією, що намальована крейдою по середині кімнати, уноситься перце - пушок. Дві групи, які стоять по обох сторонах намальованої лінії, стараються передути вимажуючи шапками перце на терен противника. По якій стороні перце впаде на землю, - та програє.
- 83. СІРНИКИ.** Участь: Рій.  
Виряд: Коробка спалених сірників.  
Впорядник ховає сірники в домівці. Котрий новак знайде їх найбільше?
- 84. ЯБЛУКО.** Участь: Рій.  
Виряд: Шнурок, яблуко для кожного новака.  
Впорядник вішає яблука рядом на шнурку. Кожний новак без помочі рук з'їсть своє яблуко.
- 6/ Г Р И НА ВТОРОПНІСТЬ І КОМБІНАЦІЮ**
- 85. РОЗКИНЕНІ СКЛАДИ СЛОВА.** Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Листи, в яких попереставлювані склади окремих слів.  
Провідник роздає листи, в яких попереставлювані склади окремих слів /якщо участь бере Рій - то кожному новакові, якщо Гніздо - то один лист на Рій/. Хто перший відчитає листа - одержує точки.
- 86. РОЗКИНЕНІ СЛОВА.** Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Листи, в яких попереставлювані слова.  
Провідник роздає листи, в яких попереставлювані слова, найкраще слова якоїсь приповідки-пословиці. Котрий новак, або Рій перший відчитає листа - виграс.
- 7/ Г Р И НА ОБСЕРВАЦІЮ - СПОСТЕРЕЖЛИВІСТЬ.**
- 87. БУЛЬ БИСТРИЙ.** Участь: Рій - Гніздо.  
Виряд: Листки двоякого роду, напр. дубові й каштанові. /НЕ ЗРИВАТИ З ЗЕЛЕНИХ ДЕРЕВ, щоб їх не нищити!/  
Провідник ховає деяку кількість листків двоякого роду, відтак ділить Рій на дві групи./Якщо участь бере Гніздо, то проводити Роями/. Кожна група має свого провідника. На даний знак усі починають шукати заховані листки. Хто з учасників відшукає листок, дає умовлений знак /напр. гавкає, м'явкає/ своєму провіднику, а цей збирає листки. Котра група скоріше вишукав всі листки виграс. ЗАВВАГА: Якщо участь бере більше, як два Рої, тоді ховається стільки родів листків, скільки є Роїв.
- 88. ВИСТАВОВЕ ВІКНО.** Участь: Рій.  
Виряд: Картака й олівець для кожного.  
Впорядник обводить своїх новаків по вулиці з трьома виставовими вікнами. Біля кожного дозволяє їм затриматися на 5 хвилин,

а відтак відходять далі. Дати кожному новакові картку й олівець, щоб вони записали з пам'яти, що знаходиться у другому згл. третьому вікні. Новак, який спише правильно найбільшу кількість предметів - виграс.

89. ВІДГАДАТИ РЕКЛЯМУ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Вирізки з газет, лише образки без підпису. Вибирати тяжчі до пізнання.

Виховник показує новакам певну кількість реклам з часописів, а новаки мають вгадати, що вони представляють. Можна переводити також у формі Гри Кіма.

90. ЗАПАМ'ЯТАЙ СЛІД.

Участь: Гніздо.

Гра на снігу. Рій А сідає так, щоб Рій Б міг оглянути черевики його членів продовж 1 - 2 хвилин. Потім один з Рою А перейде по снігу так, щоб ніхто з Рою Б його не бачив. Згодом Гніздовий покликає кожного новака по черзі з Рою Б і цей має пізнати хто з Рою А зробив даний слід.

91. ЗБИРАЧ.

Участь: Довільно.

Гру переводиться в терені. Виховник дає завдання новакам знайти певні легкі до спостереження речі, напр. дерево, яке вдарила блискавка, дерево, що поросле зі північної сторони мохом, опущене птахом гніздо, слід звірини і тд. При тому він мусить упевнитися, що в даному терені таких самих речей не має більше. Хто з новаків перший найде, викликує голосно умовлений знак і до нього сходяться всі учасники гри. Це місце стає тоді вихідним пунктом для продовження гри. Котрий новак викаже найкращу спостережливість.

92. ЗМІНИ В ОДЕЖІ.

Участь: Рій.

Розві показується ту саму людину дівчі, при чому другий раз після переведення змін в його одежі. Спостережені зміни треба описати.

93. ЗНАЙДИ НЕЗНАЙОМОГО. Участь: Рій.

Гра на снігу. Один із новаків робить слід ногами так, щоб ніхто цього не бачив. Всі інші оглядають цей слід. На деякий час звертається увагу новаків на щось інше. Протягом того часу повертається до них новак, що робив сліди. Тоді впорядник посилає новаків перейтися у різних напрямах, звертаючи увагу, що цей слід знайдуть між зараз зробленими слідами. Новаки мають цей слід віднайти та вказати цього, хто цей слід зробив.

94. ІДИ ЗА СЛІДОМ.

Участь: Рій.

Кожний новак по черзі йде за слідами людини чи тварини і старається вияснити її дію. /Іти не по слідах, а побіч слідів/.

95. ОБСЕРВАЦІЯ.

Участь: Рій.

Виряд: Малий, незамітний предмет.

Наказати новакам вийти з кімнати. Покласти перстень, monetу, кусник паперу, або інший малий предмет у дуже видному місці, але такому, на яке ми не звикли звертати уваги. Хто найде покладений предмет нехай відійде на бік і сяде, не звертаючи уваги других на

нього. По деякому часі новак, згл. новаки, що найшли скований предмет поодиноко тихо виявляють виховників де предмет захований /це дає запоруку, що дійсно вони найшли той предмет.

96. ПЕРЕКРЕСЛЕНІ БУКВИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: вирізок з газети і олівець для кожного новака.

Кожний новак одержує однакової величини вирізок з часопису, на якому на знак починає перекреслювати всі букви "А" /або якусь іншу/. Після хвилини підраховується перекреслені букви, при чому за кожну правильну дається одну точку, за кожну пропущену, або помилку віднімається 5 точок. Виграс той, хто здобуде найбільше точок.

97. ПІЗНАЙ ПРИЯТЕЛЯ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: 2 коци.

Новаки поділяються на 2 групи та розходяться у протилежні кінці кімнати. Тут кожна група накриває одного з своїх членів коцом так, щоб було видно лише очі та висилає назустріч його приятелеві з другої групи. Приятелі стараються себе взаємно пізнати. Новак якому це вдається, здобуває точку для своєї групи. Відтак іде інший новак. Виграс група, що здобуде найбільше точок.

98. РИСУВАННЯ СЛІДІВ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Олівець і папір для кожного новака.

Гра на снігу. Новаки стараються як найточніше нарисувати найданий слід. Вони можуть іти за слідом так довго, поки не знайдуть точної відбитки. Першою спробою рисування слідів повинно бути рисування відбиток своїх черевиків.

99. РОЗШУК МОНЕТ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Кілька однакових монет.

Кілька однакових монет ховається в щораз то труднімі місця. Точки давати відповідно до труднощів розшуку.

100. РОЗШУК ПРЕДМЕТУ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Якийсь малий предмет.

Всі, що беруть участь у грі, шукають захований предмет. Якщо хтось його знайде, то не дає цього по собі пізнати, а зголошує це тихенсько виховників. Оцінюється за знайдення предмету й за самопанування.

101. ЧИЯ РУКА.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Коци, плащі і тп.

Одна група новаків виходить з кімнати, друга ховається під плащі, коци, але так, щоб виставити лише одну руку. Перша група повертається до кімнати й має вгадати чи я це рука.

102. ЯКІ ПЕРЕМІНИ НА СТОЛІ?

Участь: Рій.

Виряд: Стіл, кільканадцять дрібних предметів.

На столі розкладається 6 - 10 дрібних предметів /коли новаки вже вправилися можна число побільшувати/. Новаки приглядаються їм продовж 1 хвилини. Після того вони виходять з кімнати, а яківоник робить деякі переміни /зміняє уклад предметів, заступає деякі пред-

мети іншими, віднімає або й додає нові предмети. На даний знак новаки повертаються і мають показати зроблені зміни. Починаючи від малої кількості предметів та незначних змін, згодом перейти до більшої кількості та скомплікованих змін. Гру переводити як підготовку до гри Кіма.

### 3/ Г Р И Н А П А М'Я Т Ъ.

#### **103. ВЕРЕДЛИВИЙ.**

Участь: Рій.

Братчик показує 4 – 5 рухів згл. гримасів,: на пр. 1/ робить плаксиву міну, 2/ дотикається свого вуха, 3/ покаже язик, 4/ обертається на одній нозі, 5/ піднесе праву руку. Після того каже котромусь з новаків вивести те все в такому ж порядку, як він показав. Хто помилився, відпадає.

#### **104. ВІДГАДАТИ ЧИЯ РУКА.**

Участь: Рій.

Виряд: Коц.

Новаки показують праву руку одному, що уважно оглядає. Підтак з-під коца виставляють попереплітані праві руки. Відгадуючий має сказати чия рука.

Можна це зробити теж з черевиками, але перед тим дати відгадуючим учасникам гри оглянути черевики.

#### **105. ГРА КІМА.**

Участь: Рій.

Виряд: 16 предметів, годинник, олівець і папір для кожного новака.

Ця гра загально відома /з книжки Кіплінга "КІМ"/. Розложити 16 різних предметів – показати їх продовм 1 хвилини новакам та опісля накрити предмети і дозволити новака через 10 хв. іх з пам'яті списати. З часом можна ввести до гри деякі ускладнення: Можна добирати подібні поєдмети. Кращі висліди нагороджувати признанням певної кількості точок. З новаками, що тієї гри не знають слід спершу, для підготовки, перевести гру "ЯКІ ПЕРЕМІНИ НА СТОЛІ".

#### **106. ГРА КІМА В КАРТИНАХ.**

Участь: Рій.

Виряд: Пократкований листок паперу з різними малюнками, або геометричним фігурами.

Для кожного новака олівець і папір.

На пократкованому листку паперу розмістити різні малюнки, або геометричні фігури. Показати їх короткий час Роєві та доручити нарисувати їх. За вірне відрисовання та розміщення давати 2 точки. За уважне нарисування – 1 точку. Точкувати можна кожну фігуру чи рисунок з-окрема. Хто одержить найбільше точок – виграс. Малюнки або фігури можна понумерувати або й пофарбувати красками.

**ВАРІАНТ:** Приготувати 2 малюнки на пр.: 1/ Малюнок старшини української армії в однострої, з відзнаками і т.п.; 2/ Малюнок стрільця української армії з крісом, шоломом, наплечником і т.п. Новаки оглядають оба малюнки продовм 2 хвилин, а відтак з пам'яті записують різниці в однострої, відзнаках, озброєнні і т.п. на обох малюнках.

Можна це зробити також на малюнках з козацької доби: малюнок козака і гетьмана, тощо.

Деякі виховники замість малюнків приготовляли моделі літаків, кораблів, автомобілів і т.п.

**107. КНИЖКОВИЙ КІМ.**

Участь: Рій.

Виряд: 6 - 9 книжок.

Переводити зі старшими новаками. Положити на столі 6 - 9 книжок так, щоб видні були іх назви. Новаки стараються запам'ятати ті назви продовж 2-хвилинного оглядання, потім записати.

**108. КРАМАР.**

Участь: Рій.

Один новак - крамар запам'ятає, що кожний новак хадав віднього /на пр. 1/2 фунта цукру, літру молока, тузин булок і т.п. Після того крамар має "видавати" їм ті речі запам'ятаючи, що кому належиться.

**108. ПОВТОРИВАННЯ НАЗВ.** Участь: Рій.

Новаки сидять довкола стола. Перший каже своєму сусідові зліва назув якогось міста. Цей додає до цього ще одну й переказує дальше. Так гра продовжується довкола стола, причому кожний новак повторює всі почуті назви і додає ще одну свою. Коли хтось випустить одну назву, випаде з гри. Назви, що іх подали грачі, котрі випали з гри не повторюється, а тому скількість назв час до часу зменшується. Виграє той, хто залишиться останнім.

**І/ Г Р И Н А О Р I С Н Т А Ц I Р.****109. БЕРЕТКА.**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Беретка, хустка.

Новаки в кругі подають собі беретку з рук до рук. Усередині новак із зав'язаними очима. Один новак кидає беретку на землю і плаче в долоні. Новак із середини шукає беретки. Коли знайде, тоді міняється місцем з новаком, що кидає беретку на землю.

**110. ДО ВОДИ.**

Участь: Рій - Гніздо.

Гурт стає довкруги виховника поза колом накресленим на землі. На командку "ДО ВОДИ" скачуть всі до кола. На команку "НА ЗЕМЛЮ" вискакують. Якщо наказ "ДО ВОДИ" даний, коли всі стоять у колі, тоді ніхто не рухається. Дві помилки виключають з гри.

**111. ЕЛЕКТРИЧНА ХУСТИНКА.** Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустинка.

Учасники сидять у кругі, лицями до середини. Новак, що стоїть - всередині старається зловити хустинку, що інші новаки перекидають з одних колі на другі. Хустинку можна тільки тоді вхопити, коли вона находитися в руках у котрогось з грачів. Піймавши хустинку новак у середині міняється з тим, від котрого хустинку зловив.

**112. КОМПАСОВІ ЗМОГАННЯ.** Участь Гніздо.

Рої стоять рядом перед зазначененою лінією. Проти кожного рою на землі /долівці/ є нарисований компас з написом "П" /північ/, та зазначені чертками інші сторони світу. Виховник викликує якийсь напрям світу, тоді перший з кожного Рою підходить до компаса і кладе приготований предмет на компас, щоб зазначити вказаний впорядником напрям світу. Якщо він правильно поставив даний предмет заки

впорядник почислив до - 6 -, стас за компасо проти свого Рою, в іншому випадку вертається до свого Рою, на кінець. Впорядник називає знову якийсь напрям світу й черговий новак з Кожного Рою підходить до компаса і тд. Рій, що перший збереться за компасом, виграває.

113. КРАВЕЦЬ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Шнурок, нитки, хустка, ножиці.

Між двома деревами на відповідній висоті простягається шнурок. До нього у відступах що 30 см. насилені на нитках дрібнички - нагороди. З визначеної наперед віддалі пробує грач пройти з зав'язаними очима попід шнурок і по дорозі протяти одну нитку. Ножиці тримає у правій, відряжений руці, лівою не вільно собі помагати. Відтинати можна три рази.

114. НАПРЯМИ СВІТУ. Участь: Рій.

Нарисувати коло й зазначити на ньому сторони світу. Кожний учасник гри стас на зазначенім напрямі світу, обличчям до середини. Один новак зі зав'язаними очима став всередині кола, обличчям він звернений до півночі. Впорядник викликає два напрями світу, на пр.: ЗАХІД - ПІВДЕНЬ /пізніше: південний захід, північний захід, чи який-небудь інший/. Новаки, що стоять на зазначених напрямах міняють свої місця тихо, щоб іх не вказав руковою новак зі зав'язаними очима. Новак, на котрого правильно вказано руковою, йде до середини.

115. НІС - ПІДЛОГА - ЛЯМПА. Участь: Рій.

Учасники стають півкругом перед виховником. Цей вичислює предмети: ніс, підлога, лямпа, але показує на інші. Новаки мають дібезпосередньо на виховника та вказувати правильні предмети. Хто помилиться випадає з гри. Виграв той, хто залишиться останній.

116: ПЕРСТЕНЬ.

Участь: Рій.

Виряд: Перстень, шнурок.

Рій уставлений в круг, лицями до середини, а всі держать руки назад і передають собі з рук до рук перстень. Новак, що стоїть всередині, намається скопити перстень з чиєхсь рук. Якщо йому це вдається, тоді з останнім міняють свої місця.

ВАРИАНТ: Новаки передають собі перстень, а той, хто є всередині, має відгадати в кого є перстень. Якщо покаже на когось, той має відряжити свої руки й показати чи дійсно має перстень. В кого найдеться перстень, той приходить на його місце.

117. ПУСТИ - ДЕРЖИ.

Участь: Рій - Гніздо.

Кожний новак вживає свою хустину.

Всі новаки держать хустину натягнену перед собою. Вказує пальцем і каже "ПУСТИ" або "ДЕРЖИ". Цей наказ треба виконати НАВПАКИ. Хто зле виконав випадає з гри.

118. РОБИ ЦЕ - РОБИ ТО.

Участь: Рій - Гніздо.

Впорядник виконує різні рухи й каже "РОБИ ЦЕ" - тоді новаки все це виконують, якщо скаже "РОБИ ТО", ніхто не рухається. Хто помилиться випадає з гри.

119. СТРІЛЕНЬ.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Залізна миска, хустка, прут.

На землі лежить залізна миска до гори дном. Один з грачів

стас при мисці, обертається до неї задом і йде 6 - 8 кроків від неї в котрий небудь бік. Тоді стас, а другий зав'язує йому добре очі, обертає його 4 рази, дас йому в руки прут, а сам відступає на бік. Тоді сліпий стрілець має іти 6 - 8 кроків в тому напрямі, де думав, що миска і прутом, що його має в руках вдаряє згори, просто по мисці. Коли він шукає напряму до миски, ніхто не сміє його остерігати, чи давати вказівки, де є миска. Звичайно при обертанні стрілець затрачує напрям і йде у протилежний бік. Хто потрапить вдарити прутом по мисці виграс нагороду, сковану під мискою. Удар можна виконати 3 рази. В часі, коли стрілець ходить із зав'язаними очима не вільно ні кому до него говорити.

## I/ ГРИ НА ШВИДКІСТЬ ДУМАННЯ.

### 120. АБЕТКА.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустка.

Новаки сидять у круглі. Один з новаків, починаючи гру, кидас хустку в якогось другого й говорить якусь букву, на пр. "Б". Цей новак, що одержав хустку, має відповісти з-місця на 3 запити: 1/ яке твоє ім'я; 2/ з якої місцевості; 3/ яке твоє заняття? Всі ті відповіді мають починатись на букву "Б", на пр.: 1/ Богдан; 2/ з БІБРКИ; 3/ БОДНАР. Відповіді обмежуються виключно до українських імен і по модливості теж до місцевостей в Україні. Хто не відповість тратить пункти.

### 121. ЗВІРІ.

Участь: 2 рої.

Вибирають 2 рівні сторони, кожна з провідником. Один провідник зачинає гру навколо якогось звіра, що зачинається буквою "А" напр. АЛІГАТОР. Тоді числити до 10 якнайшвидше, доки другий не кликне назву іншого звіра на букву "А", на пр. АЛЬБАТРОС, згл. іншу назву тварин чи птиці, що зачинається з букви "А". Якщо не встигне відповісти на час, його противник забирає одного новака з його сторони. Якщо відповість правильно, тоді наступає його черга викликати назву іншого звіра, що може починатись якоюнебудь буквою і перший провідник мусить назвати іншого звіра з тої ж чамої букви, доки тамтож досчитати до 10. Усі члени Рою можуть шептати назви провідникові, але лише роєвий може викликати. По означеному часі більша сторона виграс.

### 122. ЗООЛОГ.

Участь: Рій.

Виряд: Два роди карточок /дvi краски/ з назвами тварин на картках одної краски та написами звуків тих звірів на картках другої краски.

Учасників поділити на 2 групи. Новаки приходять по черзі /по одному з кожної групи/ й кожний забирає 2 карточки - по одній з обидвох красок. Виграс група котра п'видше добуде найбільше число дібраних пар карточок. /ПАРА карточок - це нава тварини-звіря на одній картці, а його звук на другій/.

### 123. ЛІШЕ ТРИ СЛОВА!

Участь: Рій.

Грачі стають лавою. Братчик називає якусь відому пісню, що її 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 заспіває більше слів, або робить довгі перерви, випадає з гри.

**124. МАЛЯР.**

Участь: Рій.

Виряд: Карточки з написами різних предметів та речей - одна на кожних 2 учасників; рисунковий папір, олівці.

Учасників гри поділити на 2 групи та назвати порядковими числами. Відтак взвивати по черзі по одному з обох груп та показати карточки з предметом, яких треба нарисувати, або намалювати. Хто працільніше та швидше це зробить, здобуває точку для своєї групи.

**125. ПРИПОВІДКИ.**

Участь: Рій.

Один з новаків виходить з кімнати. Інші розділяють між собою слова якоїсь приповідки. Тоді кличуть першого новака. Той ставить кожному учасникові одно питання, на яке треба відповісти логічно, та в реченні помістити слово з приповідки, яке припало в поділі на відповідаючого. Із тих відповідей відгадувач має догадатись, яка це приповідка.

**126. ЧИМ КОРАБЕЛЬ НАВАНТАЖЕНИЙ?**

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Хустка.

Новаки сидять кругом. Один з новаків, починаючи гру, кидає хусткою до другого та птається: "ЧИМ КОРАБЕЛЬ НАВАНТАЖЕНИЙ?" Цей відповідає словом, яке починається на "А", напр. АМОНЯКОМ, АНАНАСАМИ, і тп. Відтак кидає хустку іншому з тим самим запитом, а той має відповісти словом, що починається буквою "Б" і тд. за абеткою. Хто відразу не відповість, або помилиться, дістас мінус. Виграють ті, що при кінці гри не мають мінусів.

**ВАРИАНТ:** Цей, хто кидає хустку самий подає будьякую букву, якою має починатись слово відповіди.

**I. Г Р И Н А Р О З Д В О Б Н У У В А Г У.**

**127. "БУМ"**

Участь: Рій - Гніздо.

Новаки сидять в кругі й усі, по черзі, вимовляють порядкові числа від один. Замість чисел діленіх чи закінчених числом 7, говорять "БУМ". Хто помилиться, випадає з гри. Можна вибрати іншу цифру.

**128. "ВОВК У СОБАЧІЙ ШКІРІ".**

Участь: Рій.

Виряд: Шапка, інший малий предмет.

Перед грою впорядник непомітно назначує зручнішого новака вовком. Він має вхопити вівцю /назначений предмет, про який всі знають/ і з тим предметом добігти до дверей. Коли ніхто його не зловить, він отримує 5 точок. Рівночасно всі учасники гри - собаки - вічарі шукають предмет - вівцю та дивляться за вовком.

**IV. Р О З В А Г О В І Г Р И**

**1. НОВАЦЬКА ОЛІМПІЯДА.**

Участь: Гніздо.

Виряд: фасоль, слоїки, крейда, бальони, шнурок, паперові тарілки і торбинки, цукорки, перця, сухарі, мука, монети, склянки, вода, цитрини, палиці, сірники, ложки, стіл, м'ячик стук-пук.

1. **МЕТ КУЛЕЮ.** Кожний новак одержує зерно фасолі, що його мусить вкинути до великого слоїка, кидаючи з лінії, яка нарисована на певній віддалі на землі.
2. **МЕТ МОЛОТОМ.** Надутий бальон прив'язується на кінець шнурка. Новак кидає цей "молот" держучи за другий кінець шнурка. Хто кине найдальше - виграс.
3. **МЕТ ДИСКОМ.** Паперову тарілку кидається з лінії. Тарілку слід правильно держати - немов риск.
4. **МЕТ БУЛАВКОЮ.** Метаємо надуті паперові торбини.
5. **ПІШІ ПЕРЕГОНИ.** Кожний новак стає дотикаючись пальцями одної стопи до п'яти другої. Найдовша збірна довжина виграс.
6. **ШТАФЕТА з ПІРЯМ.** Задути перце 25 сті /8 метрів/ і вернувшись, передати черговому новакові.
7. **ПЛАВАННЯ - 25 м.** Новак скаче на одній нозі зі склянкою води в руці. Виграс перший на меті з усією водою в склянці.
8. **БІГ на 20 стіп /7 м./** Котити цитрини, або яйця зварені на твердо при помочі палички до мети.
9. **ШТАФЕТА з ФАСОЛЕЮ.** Нести фасольку між двома патичками /сірниками, олівцями/.
10. **НАДУВАННЯ БАЛЬОНІВ.** Кожний новак дістас бальон, щоб надути. Виграс той, що його бальон перший трісне.
11. **ЛОВГИЙ СМУТОК.** Котрий новак може найдовше задержати сумну міну під час того, як інші стараються його розсмішити?
12. **КОПАНИЙ М'ЯЧ.** Дружини на обох боках стола. Кожна сторона старається здмухнути м'ячик стук-пук з протилежної сторони стола.

### 2. ПЕТРО КЛИЧЕ ПАВЛА.

Участь: Рій - Гніздо.

Грачі сидять кругом, або як вигідно. Один - ПЕТРО, другий - ПАВЛО, інші мають порядкові числа від один угору. Петро починає гру вдарючи ритмічно то однou то другою рукою об коліна /або стіл, ющо/. Всі інші роблять те саме. Петро говорить до такту, при чому кожне слово виходить ритмічно в той сам час як удар до колін: "Раз, два, три, чотири. Раз, два, три, чотири", /Це, щоб усталити ритм ударів/. Тоді каже: "ПЕТРО КЛИЧЕ ПАВЛА". Тоді ПАВЛО мусить на слідуючий удар почати свою відповідь: "ПАВЛО КЛИЧЕ д в а" /або якесь інше число. Викликане число мусить почати свою відповідь негайно на слідуючий удар: на пр. "ДВА кличе П'ЯТЬ. Важливим є, що на кожний удар є призначене одно слово. Хто помилиться, або не відповість зразу, - пропустивши один удар без слова - випадає з гри. Останній, що залишиться - виграс.

### 3. ПОДОРОЖ ЛІТАКОМ.

Участь: довільно.

Виряд: Лавка й дошка.

Гра вдається лише тоді, коли новак, що іхатиме літаком не знає її. Йому зав'язують очі за дверима кімнати, вводять до середини і садять на лавку. Тоді він каже куди він хоче летіти. Двох вихованників стоять по обох кінцях лавки, а двох новаків по обох боках летуна. Новаки пускають мотор, наслідую звуки мотору літка, а вихованники поволі починають підносити лавку догори, коливаючи нею злегка. Летун кладе руки на плечі обом новакам, які непомітно присідають, тим створюючи в летуна враження, що він вже дуже високо підніссся. В дійсності він він находитися не більше під метра від долівки. Тоді два інші

новаки тримають над головою летуна дошку і коли його голова діткне її, хтось один кликне: "Вважай, бо вдаришся об стель, скачи на долину скоро!" Летун скаче, думаючи, що до землі дуже далеко, зриває хустку з очей і бачить комічну ситуацію, якої став жертвою. Добре приготована і виконана гра виклике багато втіхи й гумору.

#### 4. РОЗПОДІЛ ДАРУНКІВ.

Участь: Рій - Гніздо.

Новаки сидять кругом. Вони говорять сусідам направо до вуха один одному, що їм дарують. Потім говорять собі тихо на ліво, що той новак має з тим дарунком зробити. Часом можуть вийти веселі історії, коли новаки потім голосно по черзі говорять, що дістались і що мають з тим робити. На пр.: зі жабою танцювати.

#### 5. СВІСТАВКА В КРУЗІ.

Участь: Рій - Гніздо.

Переводити зі старшими новаками. Подібно, як у грі "Подорож Літаком", тут теж потрібно новака, що не знає гри. Його вводять до круга новаків і кажуть, що його завданням є найти свиставку, яку новаки буцімто передають собі з рук до рук. В дійсності свиставка висить на плечах виховника, який є теж в середині круга. Час до часу виховник зближається до круга й тоді хтось з новаків швидко схопить свиставку й свисне. Виховник зараз же міняє своє місце. Новак, що шукає свиставки деякий час не може зміркувати в чому діло і це виклике багато сміху.

### У. Т Е Р Е Н О В И Г Р И.

#### 1. БРАНЕЦЬ.

Участь: Гніздо.

Виряд: Хустина.

Бранця прив'язують до дерева. Його стережуть вартові з зауважаннями очима. Треба його визволити. Біля кожного вартового стоїть суддя. Коли вартовий почусе шелест, показує оукю у тому напрямі. Якщо покаже на нова, що підкрадається, то мудрі каже тому новакові вернутися до визначеного кордону. Коли такий новак вернувся до кордону, то потім знову підкрадатися.

#### 2. ВДЕРТИСЯ ДО ТАБОРУ.

Участь: Гніздо - Табір.

Терен гри має бути порослий старим негустим лісом. Грачі творять дві групи: оборонців і напасників. Оборонці зазначають шнурком, або папером простір табору, проміром не менше 5 ярдів /метрів/, залежно від кількості грачів. Довкола табору проміром 10 м./ярдів/, простягається оборонна полоса, поза якою уставляються оборонці. Напасники відходять так далеко, щоб їх не було видно і тоді починають атакувати табір з ціллю дістатися до середини. Поза оборонною полосою напасників не можна зловити, коли дотикається дерева, натомість з хвилиною коли вони вступлять на оборонну полосу дерева не творять для них більше засобу оборони. Тому напасники повинні дотикатися ввесь час дерев і старатися перебігти оборонну полосу як найскорше. Оборонці можуть вбігати на оборонну полосу лише доганяючи напасника і мусять не гайно знов її залишити. Зловлений грач віходить до збірного пункту. Кожний напасник, якому вдалося дістатися до табору здобував один пункт, і тому, напасники виграють, коли їх більше як половина вдердися до табору.

**3. ВИВІШЕННЯ ПРАПОРЦЯ В ТВЕРДИНІ.** Участь: Гніздо і Табір.  
Виряд: Одна хустка і півметровий патик /12 цалів/ для кожного участника.

Терен гри порослий кущами й молодняком. Новаків поділяється на дві групи, з яких кожна буде собі табір у віддалі 200 метрів /ярдів/, один від одного. Табір повинен бути не більше як 10 метрів /ярдів/ проміром і його границі докладно визначені камінням чи патиками. Кожна група залишає по 2 новаків на сторожі свого табору, а решта, заткнувши свої хустки за пояс і взявшись за руки патики, ідуть в напрямі на табір противника. Завданням обох груп є дістатись до ворожого табору, заткнути в землю патик і повісити на ньому свою хустку. Коли два ворожі собі грачі зустрінуться в терені, один одного може "забити" вирвавши йому хустку з-за пояса. Грачі, що завісили свою хустку у ворожому таборі, не можуть бути "збитими", однакож можуть "забивати" інших ворожих грачів в терені. Вартові біля обох таборів мусять чимось виразно відрізнятись від всіх інших грачів, бо їх не вільно "забивати". За "збиття" кожного ворожого грача група дістає одну точку, а за вивішенння кожного пропорця в ворожому таборі 5 точок. Гра кінчиться після умовленого часу. Виховники мусять ввесь час бути в терені пильнуючи придережування правил гри і збирати "збитих".

**4. ДВА ВАРТОВІ.** Участь: Гніздо - Табір.  
Виряд: 10 або більше хусток, залежно від кількості грачів.

Гра відбувається в терені, що порослий високою травою і кущами. Треба докладно визначити границі площини величиною 100 квадратних метрів /ярдів/, в якій завішується на кущах хустини. Новаків ділиться на дві групи, з яких кожна ставить біля хустин свого сторожа. Решта новаків обох груп виходять поза границі терену і мають завдання підкрадатися так до хусток, щоб їх не помітив сторож ворожої групи. Новаки обох груп, як також і сторожі, мусять мати на собі знак своєї групи, легкий до запримічення. Вартовий коли завважить ворожого грача,каже його ім'я і тим вилучає його з гри. Вартові можуть однакож допомагати грачам своєї групи оминути ворожого вартового і тим легше здобути хустку. Коли новак скопить хустку, не може бути "збитим", а має винести її поза поле гри і тоді може пробувати добувати другу. Грачі обох груп не можуть вилучувати одні рдніх з гри. Виграс група, що добула більше хусток.

**5. ДВА ТАБОРИ.** Участь: Гніздо.  
Виряд: Сині й червоні нитки, синій і червоний пропорці, картки з дорученнями.

Новаки поділені на дві групи: червоні й сині, що відрізняються іншої краски ниткою на рукаві й окремими пропорцями. Зожною групою мусить іти єдиний виховник. Групи розходяться у протилежних напрямках, на знак свистком затримуються і влаштовують свої табори. У кожному таборі на доступному місці заткнений є пралорець групи, що його сторожать 3 вартові, які скривають у віддалі не менше 5 метрів /ярдів/ від пропорця. Кожний грач одержує якесь доручення, записане на папері, що його він ховас десь при собі. На даний провідником знак групи настаплює з ціллю найти табір противника, захопити ворожий пропорці і передати доручення виховникові в тому таборі.

**ПРАВИЛА ГРИ:** а/ Кожний грач, що в дорозі зустріне новака з противної групи може "полонити" його діткненням.  
б/ Зловленого забирається негайно до власного табору, де обшукується його, щоб найти доручення. Час обшукування - 1 хвилини.

Якщо доручення до того часу не найдено, в'язень може вільно відійти й не може бути переслідуваний, поки не віддалиться 30 кроків. Якщо доручення найдено, відається його виховникам, а в'язень лишається в полоні.

в/ Якщо прaporець вихоплено з табору, гра кінчается. В іншому випадку гра кінчается, якщо члени одної чи другої групи передали доручення, згл. були взяті в полон.

г/ Вислід гри точиться в залежності від кількості переданих доручень і добуття прaporу.

г/ Прaporець вважається здобутим, коли він є в руках новака, що не був зловлений.

## 5. ДОПОМОГА.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: Для половини грачів картки паперу, на яких нарисовано якусь просту фігуру, букву або число.

Через густий, однак точно означений терен, веде дорога відділу постачання "БІЛИХ", що мають занести військові припаси і дати допомогу своєму відділові, що находитися в окруженні. Кожний з "білих" має причеплену на плечах картку паперу з якимсь знаком. "ЧОРНІ" роблять засідку в лісі та стараються підгляднути знаки на плечах "білих" записуючи, хто який мав знак. "Білі" можуть "унешкідливити" "чорних", коли побачать когось з них і назвати його ім'ям. Один з "білих" несе в пакунку військові припаси. Коли б "чорні" побачили знак на плечах, вся допомога у військових припасах мопла б пропасти, тому "білі" висилають стежі наперед і набоки, щоб довідатись де є ворог. Вони можуть також передати нести припаси комусь іншому, коли вважають, що це вратує припаси. Суть в тому, що "білі" не знають до кінця гри чий знак на плечах "чорні" відчитали, а чий ні. Коли "білі" дійшли до своєї частини, голосяться у провідника /виховника/, який записує хто ніс припаси та кого з "чорних" вони пізнали. "Чорні" виходять із засідки і здають звіт, чий знак вони відчитали. Тоді вирішується, чи принесені воєнні припаси мають вартість. Якщо так, виграли "білі". В іншому випадку відчисляється кількість забитих "чорних" та кількість правильно записаних "білих" і це вирішує вислід гри.

## 6. ЗАХОВАНІ СКАРБИ.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: 15 або більше малих паперових кольорових кульок, залежно від кількості грачів.

Провідник гри ховає в траві паперові кульки у віддалі 1-2 кроків одну від одної, однак так, щоб їм можна було зблизька побачити. Грачів поділяється на 3 групи, з яких кожна розкладає в терені табір і виходить на розшуки скарбів. Кожна група мусить відрізнятись одна від одної/ напр. шапка на голові, рука перев'язана хусткою і тп./ Коли новак знайшов місце, в якому заховані скарби повідомляє про це свою групу однак так, щоб не зрадити місця комунебудь з груп противників. Скарби треба забирати також тоді, коли ніхто з груп противників не бачить. Один новак може взяти лише одну кульочку і мусить в руці її занести до свого табору. Скарбу не вільно ховати денебудь при собі. Ворожі грачі можуть збивати тих, що несуть скарб до свого табору діткненням, але лише під умовою, що в даний час вони самі не мать в руці скарбів. Тоді можна відібрати скарб від "забитого" і пробувати занести до свого табору. Грач, що має скарб, може врятуватися лише втечю. Грачі, що не мають в руках скарбів, не можуть себе взаємно збивати. В кожному таборі скарби повинен приймати один з виховників. Один новак може приносити скарби кілька разів. Виграс група, що добула найбільше скарбів і втратила найменше грачів.

## 8. ЗДОБУВАННЯ ПРАПОРУ.

Участь: Гніздо.

Виряд: 3 прапорці, вовняні нитки.

Найбільш відповідне місце для гри є лісок із негустими кущами. На визначеному терені гри, відмічується якесь точку лінію /стежку, дорогу, рів чи т.п./, що є границею поміж ворожими територіями. Новаків поділяється на дві групи, що обирають собі командантів і кожна група приблизно 100 кроків від границі на висоті 1 метра /ярда/ вивішує свій прапорець, що його пильнує кількох сторожів, у зазначеній віддалі від прaporця. Сторожі не можуть підходити більше до прaporця як на 25 кроків, хіба в випадку погоні за противником. Решта грачів ховаються в терені й на даний знак виховника стараються дістатись неспійманими до ворожого прaporця, відцепити його й винести поза границі ворожої території.. Щойно тоді прaporець уважається добутим. Приблизно 15 кроків від границі кожна група має свій табір полонених /зазначене місце під деревом, шатро, і тп./. Оборонці можуть взяти противника до полону лише на своїй території, зірвавши вовняну нитку, якою перев'язана права рука над лікtem кожного грача. Полонені мусять постійно перебувати в таборі полонених і лише звідтам можуть бути визволені. За одним разом один грач може визволити лише одного полоненого діткненням його, при чому вони обидва відходять безпечно поза границю і можуть брати далі участь у грі. Визволеному з полону командант прив'язує на рукав нову вовняну нитку. Перед початком гри треба відрізнати грачів якимсь знаком, що його легко можна спостерегти. Коли в визначеному часі ходна група не здобула б прaporця, виграс та, що має більше полонених.

ПРАВИЛА ГРИ: 1/Під час зривання ниток не битись.

2/ Не виходити поза межі терену гри.

3/ Полонений є той, кому зірвано нитку з рукава, яку зберігас той, хто зірвав її.

4/ Не займати не визволеного ні визволителя.

Гра починається і кінчається на знак сурми.

## 9. ЗУСТРІЧ.

Участь: Гніздо.

Виряд: 2 прaporці, 2 свиставки.

Гніздо ділимо на дві частини, які ведемо на вихідні пунтки, що віддалені ок. п'ятирів кілометра /1 милю/ від себе. Звідти у визначеному часі групи зачинають посуватись в напрямі одна до другої, або в напрямі означеного теренового знаку, яким може бути горбок, або високе дерево, тощо. Виграс група котра перша побачить противниками, отже наприм мусить бути поданий так, щоб групи не розминулись. Коли група побачила противника провідник підносить у гору прaporець і дає знак свистком так, щоб це запримітив суддя. Група не мусить посуватись громадою, але з уваги на те, що перемогу сигналізує провідник, мусять усі новаки бути цілій час з ним у контакти. У цій грі можна вилазити на дерево, ховатися і тп., але не вільно перебиратися.

## 10. ЛОВИ.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: Кілька хусток.

Для гри потрібний горбковатий порослий корчами терен, приблизно 200 квадр. метрів /квадр. ярдів/? якого границі є докладно позначені. На одному кінці грища находитися загорода, де збирається дичина. Один новак який скоро бігає, стає ловцем і добирає собі двох товаришів за псів. Пси мусять мати на шиї або на руці зав'язані хустки. Всі звірі відходять до лісу, а за ними за 10 хвилин видамочі ловецький оклик іде ловець із псами. Пси можуть притримувати звірів, а ловець їх має три рази діткнути рукою. Як довго звір не дістас 3-ох діткнень, він може вирватися. Кожний зловлений стає посом.

Звірі стараються крадькома вернутися до загороди, де вони безпечні. Коли ловець не може в лісі найти вже ходної дичини, він повертається до загороди, виганяє всіх звірів, що там скоронилися назад до лісу і гра продовжується. Якщо ловець зловить усіх звірів, виганяючи їх з загороди не більше 3-ох разів, він виграв. Якщо ні, виграли звірі.

11. ОДНОЛИСТКОВИЙ СЛІД.

Участь: Рій - Гніздо.

Виряд: Листки з якогось одного дерева.

Познакувати маршрут вживаючи тільки один рід листків за містъ знаків у той спосіб, що хвостик листка вказує напрям дороги. /Коли новаки раз перейшли такий маршрут, зможуть потім значити самі/. На кінці маршруту новаки мають найти дерево, з якого листки були вжиті до значення дороги.

12. ОПРИШКИ І ЖАНДАРМИ.

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: 2 палици, 2 клунки, відзнаки.

Гра в опришків і жандармів є хованкою на великі розміри. Для гри надається найліпше гай або гудавина, де можна найти добре криївки. Потрібний для цього простір має бути 300 - 500 кроків довгий і на стільки ж широкий, його мають докладно замікнати визначені граници. Учасники діляться на дві рівні сторони, що вибирають собі старших, котрим належиться цілковитий послух. Вистерігаючись шелесту, опришки ховаються в лісі. З другої половини грачів вибирається одного, або двох подорожніх, що з палицею в руках і якимсь клунком пускаються в подорож по лісі. Їм вільно співати, галасувати. Решта учасників стає жандармами і всі мають носити одну й ту саму відзнаку, котрої не вільно їм ніколи скидати. Через 10 хвилин від часу, як опришки віддалились, жандарми виходять шукати за ними. Двох або більше жандармів і старший лішається в "загороді", щоб приймати їх пильнувати полонених. Загороду таку визначується на полянці або прогалині в середині лісу. Дехто сміливіший з опришків нападає на подорожнього, відбере йому клунок або палицу, мимо того, що жандарми ходять по лісі та ховається назад. Подорожньому, що ходить одинцем, вільно кликати про поміч, але не вільно ставити опору, коли йому забирають його речі. Вільно йому приєднатися до одного жандарма й помагати шукати опришків, але як тоді коли його пограбували. Він не має права ловити, може одна зловлених відводити в загороду. Жандарм в'язнить опришка в той спосіб, що його тричі дотикає лівою долонею. Жандарми й опришки не можуть ходити вдвійку, а лише одинцем і не можуть собі помагати. У'язнений опришок мусить без опору піти з жандармом до загороди. Переступивши граници загороди, має право втекти доки старший жандарм не діткне його тричі лівою рукою. Ударі не числяться, якщо через помилку жандарми діткнули опришків правою рукою. Коли зловлено опришка, що відібрає речі подорожнього, подорожній отримує їх назад і продовжує свою подорож. Тоді у'язнені в загороді опришки стають вільними, якщо найстаршому опришкові вдається закрастися до загороди так, щоб його ніхто жандармів не діткнув. У'язнені вибігають тоді й приєднуються до гри. Гра кінчиться коли всіх опришків виловлено або коли промінив умовлений час. Можна завести в гру точкування.

13. ПЕРЕНЕСЕННЯ НАКАЗУ.

Участь: Рій.

Роставляємо Рій здовж дороги у правильних рівних відступах. Братки стоять на кінцях. Так, як штафету, передають новаки наказ о-

дин одному. Уложити наперед знані речення. Як підготовку до тієї гри, переводити раніше гри на вироблювання пам'яти.

**14. ПЕРЕХІД ЛІНІЇ ВАРТОВИХ.** Участь: Гніздо.  
Виряд: Шинки.

Учасників ділимо на дві частини. Одна - ВАРТОВІ - уставляється рострільною в густо залісенному терені. Вартові узброєні сухими шишками. Друга частина має завдання перейти через лінію вартових. Коли вартовий побачить когось з другої частини, ціляє в нього шишкою. Якщо вцілить, то той виходить з гри. Виграють вартові, якщо не пропустять в умреженому часі /пів години/ половини противників.

**15. ПІДХОДЖЕННЯ.** Участь: Гніздо - Табір.

Дві однакові числом групи новаків розходяться в густо порослуому терені в протилежні сторони так далеко, щоб себе взімно не могли бачити. Посередині між обома так захованими групами стоїть добре всім знане дерево, до якого на знак виховника підлазить один грач з кожної групи. Коли котрийсь побачить противника, викликає його ім'я і тим самим бере його до полону, а тому грач, що перший дійде до дерева є в кращому положенні. Виграє група, що добуде найбільше полонених.

**16. ПОБРАТИМИ.** Участь: Гніздо.  
Виряд: Хустка для кожного новака.

На основі попереднього, тематично дібраного оповідання, новаки поділяються на дві групи /червоний і синіх/. Червоні з хустками на головах мають між собою полоненого - провідника синіх. Сині мають хустки заткнені за пояс. Вибирається якесь вихідне місце для гри. Обі групи розходяться в протилежних напрямах, аж поки братчик не дасть знаку свистком. В місці де їх застав свист, червоні розкладають табір, залишають зв'язаного полоненого та кількох вартових і роблять засідки від свого табору аж до вихідного місця. Вартові не можуть находитися білячче, чим 10 кроків від полоненого. Сині затримуються також на перший знак свистком і обдумують поясн акції, як визволити побратима від червоних. Коли братчик свисне два рази, сині починають наступ з ціллю віднайти червоних, показати свому провідникові /другому/ та провести його до табору, бо лише провідник може визволити свого побратима. Якщо провідникові вдастися неділкнему дійти до полоненого, він може свободно його розв'язати й відвести 50 кроків від табору. Перед тим він дає знак синім зібратися й відвести його з побратимом до вихідного місця. За границею /50 кроків від табору/ червоні можуть напасті на синіх і не допустити вивести полоненого. Тоді починається "боротьба", в якій кожен, хто втратив хустку, вважається "збитим".

**ПРАВИЛА ГРИ:** а/ Сині й червоні до часу визволення полоненого провідником "забиваються" діткненням. Спір вирішується розходом у протилежні сторони 10 кроків та продовжуванням гри.

б/ "Збиті" є виключені з гри до самого її кінця. Для них треба наперед призначити збирне місце.

в/ Сині можуть жертвувати провідників, щоб не допустити, щоб "забили" їх провідника.

г/ Гра закінчується коли: 1. Провідник синіх визволить свого побратима й відведе до вихідного місця, або:

2/ Червоні "забивають" провідника синіх заки він визволить побратима.

3/ Котрась сторона "заб'є" всіх противників.

**17. СКЛАД АМУНІЦІЇ.**

Участь: Гніздо - Табір.

Виряд: Делка кількість предметів різного роду, що являються складом амуніції.

Гра відбувається на більшій площі, легко порослій кущами, яку ділимо виразно зазначеню межою на дві половини. Новаки поділені на 2 групи, розкладають по обох боках межі 50 - 60 метрів /ярдів/ один від одного свої склади амуніції. Кожна група крім того підготовляє місце на табір полонених. Провідники груп залишають кількох новаків біля своїх складів з завданням боронити їх, а інші йдуть добувати ворожий склад. Коли напасникам удається дійти до ворожого складу, кожний з них може взяти по одному предметові і тоді вже бенечно повернутися на свою територію. Нападати на ворожий склад можна по кілька разів, однака за кожним разом можна винести лише один предмет. Оборонці можуть взяти ворожих напасників до полону діткненням рукою, а напасники можуть боронитися лише втечою. Полоненого можна визволити з табору взявши його за руку. Ім не вільно однака самим залишати табору полонених. Виграс група, що в умовленому часі здобуде найбільше амуніції та стратить найменше грачів.

**18. СЛУХАННЯ РУХУ НА ДОРОЗІ.** Участь: Рій.

Рій залягає в лісі, або в кущах поблизу дороги. По звуках новаки мають розпізнати, що діється на дорозі.

**19. СХОВАНІ СКАРБИ.** Участь: Гніздо.

Виряд: Картки з інструкціями для кожної групи, слоїк цукорків, торбинка горіхів, торт, "Готуйсь".

Новаків поділити на групи /найрадше роями/, котрі приходять до вихідного пункту у відстані ок. 5 хвилин одна від одної. Коли група прибуде на вихідних пункті, її провідник одержує картку з інструкціями такого змісту: ВПЕРЕД ЧИТАТИ ЦЕЙ БІК. Прочитавши цю картку, шукайте укритих скарбів. Робіть це так, щоб ніхто не здогадався. Не зраджуйте сковків і залишіть все так, як ви це нашли. Всі речі є сковані близько і зазначені виразно числованими картками. Найдіть їх і запишіть пересічну згадку відповідь вашої групи на крапкованих лініях.

ДРУГИЙ БІК інструкції. 1/ Скільки цукорців у слоїку? .....

/правильна відповідь буде нагороджена цукорками/.

2/ Скільки горіхів у запечатаній торбинці з целофану? .....

/Хто відгадає дістане горіхи/

3/ Скільки яєць ужито на торт? ..... /Хто відгадає, дістас торт/

4/ Найдіть особу з білою карткою на плечах і запишіть число її черевиків .....

5/ Скільки слів є на 6-ій сторінці "ГОТУЙСЬ"? ..... /Хто відгадає дістас журнал.

**20. У ЗАВОРОЖЕНОМУ ЦАРСТВІ.** Участь: Гніздо.

Новаки, що багато читають про пригоди, вибираються в ліс шукати і собі пригод. Коли зайдуть доволі далеко, помічають на дереві такий напис: "ХТО ВІДВАЖИТЬСЯ ВСТУПИТИ ДО МОЕГО ЦАРСТВА, ЗУСТРИНЕ БАГАТО ПЕРЕШКОД, А ЯК ТІЛЬКИ НЕ ПОШАНУБ ТИЖІ В НЬОМУ, АБО ПРОМОВИТЬ СЛОВО, СТАНЕ ЗАВОРОЖЕНИЙ."ЛІСОВИЙ ЦАР". Відважні новаки рішують пройти всі перешкоди, але як же можна ввесь час мовчати? Як тільки входять до царства зустрічають різні перешкоди: 1/ пройти крізь вузьку кладку, 2/ перескочити рів, 3/ просунутися не доторкнувшись попри два сусідні дерева, 4/ переповзнути попід лінву і тп. Біля

коюної такої перешкоди стоїть один лісовий звір, тільки є він наче заворожений, бо тільки котрийсь новак промовить слово, викликує: "БУДЬ ЗАВОРОЖЕНИЙ!" І такий новак стає заворожений /тобто не йде вже даліше, а стоїть там до кінця гри/. Після перешкод натрапляють новаки на заворожену поляну, де є багато різних звірів та, прислухуючись до їхніх голосів, проповзують біля них так, щоб їх звірі не помічували. Якщо хтось натрапить на звіря, останній має право такого новака заворожити. Йдучи даліше новаки помічають знову великий напис на дереві: "ТУТ ЗВЕРІГАЄТЬСЯ СКАРБНИЦЯ МОГО ЦАРСТВА, ЩО ІІ СТЕРЕЖУТЬ ЛІСОВИКИ"; "ЛІСОВИЙ ЦАР". Криївка, що в ній є та скарбниця, обгорожена лінвою, а даліше досить густо стоять або сидять лісовики та, хоча є день, нічого не бачать /мають зав'язані очі/. Лісовики можуть ловити лише тоді, коли почують біля себе шелест та досягнуть новаків руками. Пройшовши крізь і ту останню сторожу, новаки можуть уже спокійно шукати царської вкарбниці. Виграє той, хто найскорше віднайде її. Часто вживані знаки для позначення шляху, що ним ідуть учасники: накрити квітку папером, колода серед стежки /або ріща/, два зігчені дерева, зачіплени вітки, завішений камінь на галузці, вибрна земля з-під дерева, розкопана стежка зігнена та приложеня каменем трава чи квітка, в'язані вузли на траві, на галузках, стяжки паперу на деревах, кущах, траві і тд.

21. УКРИТИЙ НАКАЗ. Участь: Рій - Гніздо.

Кажемо новакам, що в певному місці, у визначеному просторі терену /найкраще лісовому з густими кущами/ є скований наказ, що його треба найти й виконати /має бути можливий до виконання одним новаком/. Наказ ховаємо, а ок. 2 - 4 кроки від нього вміщуємо стрілки в його напрямі. Хто найде й виконає цей наказ? Наказ може бути бережений.

22. ЧОРНОКНИЖНИК У ЧОРНОГОРИ. Участь: Гніздо.

Десь /але в різних місцях/ є ЧОРНОКНИЖНИК і ДОВБУШ. Довкруги Чорнокнижника є назначений круг, а далі назовні другий. У положі між обома кругами є пси, що ловлять кожного легінія, тільки в зоні між двома кругами. Пси знають цей терен. Ззовні кругів є Довбуш. Довбуш дас легінам питання, вони мають принести від Чорнокнижника відповіді. Якщо легінів неправильно повторить питання Чорнокнижників, той мовчить і легінів мусить вернутися до Довбуша, що спитати його, яке було правильне питання. Якщо легінів неправильно повторить відповідь, Довбуш посилає його вдруге. Питання й відповіді мусять бути заздалегідь приготовані. На легінів треба вибирати старших новаків.

23. ШУКАННЯ ВТІКАЧА. Участь: Рій - Гніздо.

Один іде в ліс /виховник або старший новак/, а всі інші окружують ту частину лісу, де він є. Втікач що якийсь час /напр. кожних 5 хвилин/ видає якийсь звук, або вдаряє палицею в пень дерева. Інші мусять його зловити. Втікач може міняти місце. До цієї гри найбільше підходить мало проглядний терен. Втікач вважається зловленим, коли його побачать.

-0====0====0====0====0-

# З Б И Р Н И К Г О Р

## З М І С Т :

### ГРА /Методичні міркування/

		<u>Стор.</u>	
<b>I. Рухові гри</b>			
<b>а/ на майдані і в домівці</b>			
		<u>Стор.</u>	
Безпритульний зайчик	7	49. Ловля риб	17
Віжіть		50. Мисливий і пес	
Біле - чорне		51. Обсервація	
Боротьба вужів	8	52. Міст	
Боротьба з биком		53. Млинський камінь	
Боротьба краватками		54. Перегони	
Боротьба півнів		55. Перегони вужів	
Боротьба цапів		56. Передування бальонів	
Будяк	9	57. Північ	
Буря на морі		58. Подай далі	
Вага		59. Полеві коники	
Вартовий		60. Поїзд іде через тунель	
Верблюд	10	61. Поштар	
Верхом		62. Пташник	
Відбиванка		63. Сардинки	
Відбивання м'яча		64. Сміливо вперед	
Відірвати хвіст		65. Собака	
Вовк і ягня	11	66. Опорожни відро	
Вуж		67. Стрибуни	
Дерев'яний м'яч		68. Тачки	
Деркач		69. Тигри на ловах	
Довкола круга		70. Тихше ідеш - далі будеш	
Довкруги дерева	12	71. Третяк	
Дрібушка		72. Тунель	
Жмурки		73. Халко	
Залізниця		74. Хідлі	
Замкнене коло		75. Ходи за мною	
Зачепись		76. Чародій	
Заяць в капусті		77. Число	
Зелене - червоне світло	13	78. Папка на голові	
Змагання боком		79. Шапка - невидимка	
Змагання з нижкою на голові		80. Шишки	
Змагання по фанти		81. Шуліка	
Змаг з перешкодами		82. Щур	
Зміна компасу		83. Ящірка	
Каміння	14	б/ гри на снігу	25
Карузеля		84. Забери предмет	
Квач простий		85. Крижини	
Квітки й вітер		86. Оборона прапору	
Кіт і миш	15	87. Пам'ятник	
Кіт і пташки		88. Стрільці	
Козак і татарин		<b>II. РУХОВО - ЧУТТЕВІ ГРИ</b>	26
Компасовий гольф	16	1. Вільне крісло	
Корок у воді		2. Змаг за точки	
Кроки		3. Перегони сліпих коней	
Линва		4. Петре, де ти?	
Лісничий і злодій		5. Пізнай по голосі	
Ловити шапку	17	6. Пригадай способ	
		7. Рівновага	
		8. Фальшивий алярм	

<u>Стор.</u>		<u>Стор.</u>	
9. Числення метів м'ячем	27	45. Що це за фігура	34
<b>III. Чуттєві гри</b>		<b>e/ гри на бистроту</b>	
<b>a/ гри на зір</b>		46. Адреси	
1. Волічка	28	47. Відгадай, хто починає?	
2. Нарисувати хату		48. Два роди сірників	
3. Шукання барв /красок/		49. Добре діло	35
<b>b/ гри на слух</b>		50. Крейда	
4. Вартівня		51. Мистці	
5. Забрати предмети		52. Місто на букву	
6. Зіпсущий телефон		53. Подергай наказ	
7. Знайдеш братчика	29	54. Пожива	
8. Звіринець		55. Хто скоріше?	
9. Кім з ударами		56. Хто я є?	
10. Концерт		57. Цукорок	36
11. Кораблі серед мряки		58. Чотирокутник	
12. Кордонний мур		59. Числення	
13. Лови в ночі		60. Що це за книжка?	
14. Передавання вістки	30	<b>e/ гри на зручність</b>	
15. Переїзд кордону		61. Алтикар	
16. Підводні човни		62. Бережи предмет	
17. Підійди найближче		63. Висячий міст	37.
18. Пізнай по голосі		64. Вмілість бабуні	
19. Пізнай по звуці		65. Вмілість кота	
20. Прохожі		66. Втримання рівноваги	
21. Сліпий	31	67. Вхопити паличку	
22. Сліпі вартові		68. В'яжи швидко	
23. Сусіди		69. Горох	38
24. Телефон на віддалі		70. Гра черевиками	
25. Хто це?		71. Дмуханий м'яч	
26. Баба - невидимка		72. Дмухання перця	
27. Шептані накази	32	73. Кидання перстенів	
28. Щукай при співі		74. Кладка	
29. Шукання годинника в кімнаті		75. Комівка	
30. Шукання годинника під шапкою		76. Мряка на морю	39
<b>v/ гри на нюх</b>		77. М'яч у ведрі	
31. Вовчий нюх		78. Нести торт	
32. Гра Кіма на нюх		79. Паперова гадюка	
33. Крапля		80. Патички	
<b>g/ гри на смак</b>		81. Правила доброго здоров'я	
34. Гра Кіма на смак		82. Роблення вітру	40
<b>d/ гри на дотик</b>		83. Сірники	
35. Вправа дотику	33	84. Яблуко	
36. Дотик і нюх		<b>e/ гри на второпність і комбінацію</b>	
37. Квасоля під кошом		85. Розкинені склади слова	
38. Напис на плечах		86. Розкинені слова	
39. Пізнатання монет		<b>x/ гри на обсервацію</b>	
40. Розшуки черевиків		87. Будь бистрий	
41. Хто я?		88. Виставове вікно	
42. Чого бракус.		89. Відгадай рекламу	41
43. Хто ти?		90. Запам'ятай слід	
44. Шукати товариша	34	91. Збирач	
		92. Зміні..в..одежі	
		93. Знайди незнайомого	
		94. Іди за слідом	

	<u>Стор.</u>		<u>Стор.</u>
95. Обсервація	41	4. Розподіл дарунків	49
96. Перекреслені букви	42	5. Свистання в крузі	
97. Пізнай приятеля			
98. Рисування слідів			
99. Розшук монет			
100. Розшук предмету			
101. Чия рука			
102. Які предмети на столі?			
з/ <u>гри на пам'ять</u>			
103. Вередливий	43	1. Бранець	49
104. Відгадати чия рука		2. Вдертися до табору	
105. Гра Кіма		3. Вивішення прапорця	50
106. Гра Кіма в картинах		в твердині	
107. Книжковий Кім	44	4. Два вартові	
108. Повторювання назв		5. Два табори	
й/ <u>Гри на орієнтацію</u>		6. Допомога	51
109. Беретка		7. Заховані скарби	
110. До води		8. Здобування прапору	52
111. Електрична хустинка		9. Зустріч	
112. Компасова змагання		10. Лови	
113. Кравець	45	11. Однолистковий слід	53
114. Напрями світу		12. Опришки і жандарми	
115. Ніс - підлога - лампа		13. Перенесення наказу	
116. Перстень		14. Перехід лінії вартових	54
117. Пусти - держи		15. Підходження	
118. Роби це - роби то		16. Побрратими	
119. Стрілець		17. Склад амуніції	55
і/ <u>гри на швидкість думання</u>		18. Слухання руху на дорозі	
120. Абетка	46	19. Сховані скарби	
121. Звірі		20. У завороженому царстві	
122. Зоолог		21. Укритий наказ	56
123. Лише три слова		22. Чорнокнижник у Чорногорі	
124. Малляр	47	23. Щукання втікача	
125. Приповідки			
126. Чим корабель навантажений			
і/ <u>гри на роздвоєну увагу</u>			
127. "Бум"			
128. "Вовк в собачій шкірі"			
<b>IV. РОЗВАГОВІ ГРИ</b>			
1. Новацька Олімпіада	47	-Х-Х-Х-Х-	
2. Петро кличе Павла	48	-----	
3. Подорож літаком		-Х-Х-Х-Х-	

