

РУХЛИВІ ІГРИ

2 Хто я? Що я?

Відгадати особу або річ пов'язану з історією Пласту

- Провідник приготує наліпки з назвами осіб / речей, і причіпає всім учасникам гри на плечі, так щоб вони не бачили своєї наліпки.
- На даний знак, всі ходять по кімнаті і стараються довідатися від других – “хто” або “що” вони є.
- Учасник питає питання, а другий, перевіривши наліпку, може відповісти тільки “так” або “ні”.
- Можна ставити особі тільки одне питання на раз, тоді треба питатись когось іншого.
- Після визначеного часу (5 хвилин) провідник перериває гру, і кожний на голос виголошує хто він, або що він.

Приклади наліпок:

Особи (Бейден-Павел, Дрот, Сірий Лев, митр. Шептицький, Чмола, Франко, Старосольський, Романків, св.Юрій, Цьопа Паліїв ...)

Патрони (Петлюра, Чупринка, Мономах, Мазепа, Данило Галицький, Леся Українка, Теліга, Косач, Басараб ...)

Видання (Юнак, Готуйсь, Життя в Пласті, Пластовий Довідник, Пластовий Шлях, Молоде Життя, Цвіт України, В Дорогу, До Висот, ВОР ...)

Місця / Речі (Сокіл, Джемборі, Писаний Камінь, Лісова Школа, Школа Булавних, Вовча Тропа, Пластова Січ, Батурин, Золота Булава, наплечник, спимішок, свисток, компас, сокира, брама, машт, шатро, ватра ...)

3 Поїзд Часу

Зложити події з історії Пласту по порядку

- Провідник приготує два комплекти карток, в двох кольорах, з подіями історії. (Приклади подій можна знайти в *Пластовому Довіднику* ст. 200, або в цьому виданні).
- Провідник роздає по одній картці кожному учасникові гри
- На знак, учасники гри мають: поділитися на 2 групи, залежно від кольору карток
 - уложити свою групу рядом, з картками в правильному порядку
 - почепитися поїздом (руки на бедрах) та -пересунутися на другий кінець залі.
- Група, яка перша правильно закінчить – виграє.

4 М'яч до Стіни

Запам'ятати імена осіб з історії Пласту

- Кожний вибирає собі одну постать з історії Пласту або з патронів куренів. (Приклади: Чмола, Дрот, Косач ...)
- Учасник який починає гру, бере м'яч, кидає об стіну, і викликає одну особу. (Наприклад “Чмола”)
- Всі втікають, а той хто є “Чмола”, ловить м'яч і кличе “Стій!”.
- Всі зупиняються на місцях.
- ”Чмола” кидає м'яч, і старається когось збити.
- Якщо зіб'є когось мячем, цей продовжує гру. Якщо ні, то “Чмола” продовжує.