

Mysl yvci i eko-pol iciq

Hra dlq kurenq qka nada[t \sq do maloho parku abo do nevelyko] plowi zasad eno] derevamy

Prylady do hry

50 карточок із різними тваринами (квадрати на 8см. або 3" з картону)

паперові ленти 2 см x 20 см (1" x 8") в двох кольорах на "ЖИТТЯ"

аграфки

Pravyl a hry

Poxovaj kartočky iz tvarynamy po hrywi. Poqsny hračam, wo hrywe – ce zapovidnyk dlq tvaryn de ne vil \no pol gvaty. Kurin\ podily na dvi hrupy. Ko nij hrupi daj ody n kol ir stričok i a graf ky. Hrači pryčipagt\ stričky do svoho pravoho ramena.

Odna dru yna – eko-pol iciq, qka ma[dopil \nuvaty, wob nixto ne pol gvav v zapovidnyku. Druha dru yna – mysl yvci, qki magt\ vylovyty tvaryny i |x zabraty do mysl yvs\ko] xaty. Pry odnomu kinci hrywa, zaznačy misce na mysl yvs\ku xatu. Na počatku hry, vsi mysl yvci [v mysl yvs\kij xati a eko-pol iciq rozmiwena po cil omu zapovidnyku.

Na svystok, mysl yvci vyxodqt\ Bkаты zdobyč-tvaryn. Koly znaj dut\ kartočku iz tvarynog, xovagt\ || v kyßeng i povertagt\sq do mysl yvs\ko] xaty tak, wob |x nixto ne zl ovyv. Mysl yvci mo ut\ znaj ty i zanesty do mysl yvs\ko] xaty til \ky odnu kartočku-tvarynu na raz. Eko-pol iciq stara[t\sq zaareßtuvaty mysl yvciv iz zdobyčçg. Pid čas areßtu policaj zabyra[mysl yvcevi stričku- yttq. Qkwo mysl yvec\ ma[kartočku, vin musyt\ viddaty || polici] i povernutysq do mysl yvs\ko] xaty po novu stričku- yttq. Qkwo mysl yvec\ ne ma[kartočky, areßt [nele al \nyj i policaj musyt\ mysl yvcevi povernuty stričku- yttq. Mysl yvci ne mo ut\ zabyraty stričku- yttq polici].

Pry kinci vyznačeno ho času, vsi hrači zbyragt\sq, pidčysl g[t\sq čysl o tvaryn zdobutyx mysl yvcqmy i čysl o tvaryn vrtovanyx polici]g. Mo na zibraty vsi zaxovani kartočky, znovu zaxovaty |x i, minqgčy hrupy, zahraty hru we ody n raz.

IHR Y NA KOVZANAX*

V Y Z O V

Гравці (біля 20 осіб), поділені на дві групи, що стоять рядами напроти себе у віддалі 20 кроків. Кожна група відчисляє до трьох. На знак провідника гри, всі одинки одної групи під їздять до другої групи, в якій кожний тримає праву руку витягнутою вперед.

Визовники проїздять вздовж ряду (не більше двох разів, зн. там і назад) і підбирають зручний момент, щоби кинути визов, зн. ударити одного з противників по руці. Тоді визовник скоро втікає до свого ряду, а визваний біжить за ним.

Коли визваний діткнеться визовника заки цей добіг до свого ряду, то бере його в полон, зн. ставить його за своїм рядом. Коли ж визовник добіжить не-діткнений, тоді визваний йде до нього в полон, зн. стає за його рядом.

Опісля викликають одинки другої групи, а перша група стоїть з витягненими руками. З черги викликають двійки, а вкінці трійки. Отже визов кидає кожний лише раз, але визваним можна бути кілька разів. Виграє група, що по закінченні гри, має більше членів. Індивідуально можна теж признати перемогу тому, що перевів на свій бік найбільше число противників.

M Y S L Y V E C |

Грають не більше 20 осіб. Один - це мисливець, два інші - вовки, решта - зайці. Зайці мають на рукаві пов'язку, що її можна легко зняти. Грище визначене межами площі льду.

Провідник стоїть посередині грища з мисливцем, а вовки і зайці на протилежних боках. На свисток, вовки починають ловити зайців. Коли вовк доторкнеться зайця, заяць знімає свою пов'язку, стає вовком і починає ловити інших зайців.

Але вовки мусять берегтися мисливця. Він переслідує їх, і коли доторкається вовка, цей виходить з гри.

Вовки виграють, коли переловлять всіх зайців. Мисливець і зайці виграють, коли всі вовки будуть виключені з гри перед тим як виловили зайців.

*KOVZANY = LYŪVY

ІГРИ НАДВОРИ

Наступні ігри — подібні до популярної гри *Два Вогні*, втім, що грають дві дружини і втім, що вони вимагають бігання і швидкого думання. Ці гри надаються на прогульку, табір чи на Свято Весни, коли можна зібрати більше число юнацтва.

1

Ходи за мною

Число гравців: 10 до 25

- Грачі роблять колесо, стаючи лицем до середини.
- Довкола колеса, ходить один грач. Вдаряє когонебудь в колесі легко по плечах і каже “Ходи за мною”.
- Ударений виступає з колеса і оба йдуть звичайним кроком навколо, кожний в інший напрям.
- Коли сходяться, здоровляться — кланяються три рази. Даліше біжать в той сам напрям, яким до тепер ішли.
- Хто скоріше добіжить до опорожненого місця і стане на ньому хоч одною ногою, забирає місце. Другий продовжує гру.

- Якщо би грачі вклонилися собі тільки два рази, то мусять наново зачинати хід із початкового місця і уклонитися собі три рази.
- Якщо оба грачі добіжуть до опорожненого місця в той сам час, треба повторити цілий прохід.
- Перед грою, треба установити в котрий бік мають грачі виминатися. Щоб порожнє місце було краще видно, сусіди його можуть піднести руки і творити браму.

Варіанти:

- а) Прохід навколо колеса можна зробити також двійками.
- б) Грачі можуть не йти але скакати — на обох або на одній нозі.

2

Подорож

Число гравців: 8 до 20.

- Кожний грач має своє місце зазначене каменем або галузкою так, що місця віддалені від себе 3 кроки і творять коло.
- Один грач, який не має свого місця, є подорожнім.
- Подорожній каже, що хоче відбути подорож, напр. до Відня і мусить до неї приготувитися. Підступає до гравців по черзі, а кожний каже по тихо (щоб ніхто не чув) чим він в подорожі хоче бути: хлібом, возом, торбою, пляшкою, і т.д.
- Подорожній, обійшовши всіх, мусить пам'ятати, які речі йому сказали. Зачинає ходити в колесо і говорить голосно: “Їду до Відня, світ далекий, мушу зібратися добре, щоб не бідував в дорозі. Беру в кишеню хліб,

повну пляшку вина, кладу її до торби”, і т.д.

- Грач котрий є хлібом, прилучається до подорожнього тільки почує слово “хліб” і ходить за ним. Так само робить другий, що є пляшкою, третій, що є торбою, і т.д.
- Подорожній ходить в колесо, всі коли лише чують своє слово, прилучуються до нього і йдуть за ним гусаком.
- Маючи всі речі зі собою, подорожній цілий хвіст веде за собою поза місце гри, куди і як захоче.
- Відбувши подорож, повертається на грище і кричить, “Відень! Всі висідати!” Подорожній рівночасно займає котресь місце і другі також стають на якесь зазначене місце.
- Хто не добіжить і лишиться без місця, починає подорож до іншого міста. Грачі вибирають нові назви і гра повторюється.

3

Послідна пара

Число гравців: 13 до 31 (мусить бути непаристе)

- Всі стають парами, тримаючись за руки, одні за другими.
- Хто не має пари, стає напереді, плечима до першої пари, плече в долоні і кличе: “Пара – раз, два три!”
- Ті, що стоять в першій парі, обертаються і біжать на той знак, один по правій, другий по лівій стороні пар. Стають за послідною парою і беруться за руки.
- Одинакові (тому, що спереду) не вільно оглядатися ані дивитися боком.
- Щойно після закінчення своїх слів, коли пара зачинає

бігти попри другі пари, він біжить за утікаючими і має котрогобудь зловити, заки вони знова злучаються за руки в пару.

- Якщо він когось зловить, стає зі зловленим як послідна пара, а той, що лишився стає одинаком. Якщо він нікого не зловить, пробує ще раз.

Варіант

Замість пари можна вставити чвірки. Хто стоїть на переді, кличе “Чвірка – раз, два, три!” Двійки біжать боками, щоб злучитися на заді в чвірку. Якщо ловець вдарить одного з чотирьох, як довго ціла чвірка не є злучена, то стає на місце удареного, а цей мусить йти наперід.

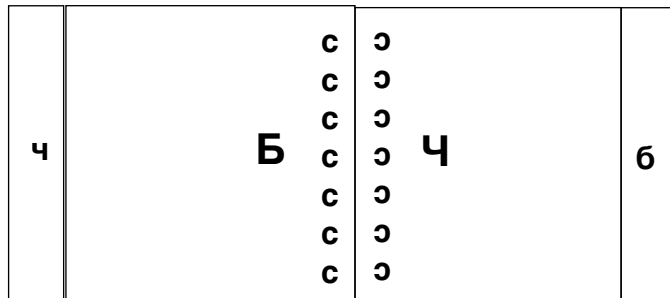
4

ІГРИ НАДВОРІ

Біле-чорне

Число гравців: 12 до 40

Потрібно: Кружок з дерева або картону, 10-15 см. з одного боку білий, з другого чорний.



Площа – зазначена, простикутна. 60-80 кроків довга, 30-50 кроків широка, переділена якимсь знаком на половину.

- Гравці діляться на дві групи — Чорну і Білу. Чорні стоять на площі Ч, Білі по протилежному боці на площі Б.
- Одна сторона має відзнаку або зав’язану хустку, щоби різнилась від другої.
- Гравці уставляються в ряди, віддалені від середини 5-8 кроків, плечима до себе а лицем до ворожого табору.
- Нікому не вільно оглядатися.
- Провідник гри стає між обома групами. Кидає на землю чорно-білий кружок. Якщо кружок впаде білим догори — кричить “Біле!”, якщо чорним — кричить “Чорне!”.

- Якщо крикне “Чорне”, Чорні обертаються і втікають до своєї сторони. Щоби туди дістатися, мусять перебігти ряд Білих. Білі стараються їх ловити, стоячи в ряді.
- Якщо котрийсь Чорний перейде ряд Білих, то Білий може його доганяти. Якщо ударить три рази, Чорний стає бранцем і мусить йти до Білої сторони.
- Полонені лишаються в неволі під час дальшої гри.
- Ті, що не були зловлені, повертаються і уставляються як перше і гра продовжується доки одна група не буде зовсім знищена, або не заповнить означеного числа противників.
- Хто при втечі вибіжить поза границі, стає полоненим противника.

Варіанти:

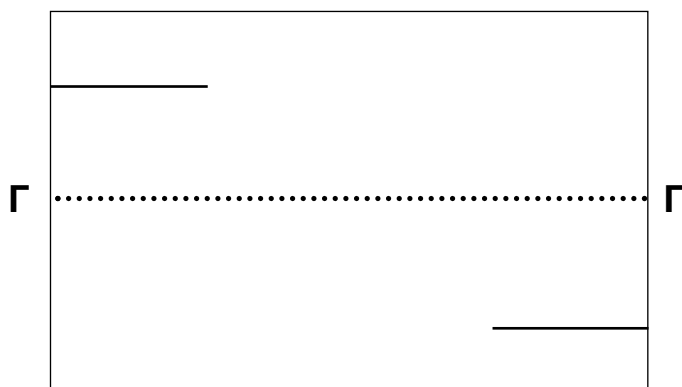
- Обі сторони уставляються два до три кроки від середини площі але лицем до себе а плечима до свого табору. Провідник кидає чорно-білий кружок на землю, але нічого не каже. Обі групи мусять самі побачити, яка краска на верху. Група якої краска зверху, обертається і втікає до свого табору, а противники біжать і ловлять — лише одним ударем.
- Щоб всі могли брати участь у грі ввесь час, робиться умову, що кожний зловлений, за кару, несе противника, який його зловив, на плечах до його табору а тоді вертається до своєї групи. Напримір, ловлять Чорні, то зловлений Білий несе Чорного до чорного табору а тоді повертається свободний до Білих. Інші правила лишаються, а гра триває як довго гравці хочуть.



5

Через границю

Число гравців: 8-40



- Виміряти грище 10-60 кроків широке, а 12-20 кроків довге.
- Береги і границю ГГ, що ділить площу на дві рівні половини, треба виразно зазначити камінцями.
- В двох протилежних кутах обох половин виміряти огорожі на полонених, широкі на 2 кроки а довгі на 3-20 кроків.

- Поділити гравців на 2 рівно сильні сторони, котрі стають напроти себе, вздовж границі ГГ.
- На команду “початок гри” противники стараються перетягнути себе через границю ГГ, в який-небудь спосіб до своєї огорожі.
- Коли перетягач затягне перетягненого до своєї огорожі, там вдарає його три рази долонею і в той спосіб робить його полоненим. Удар є важний тільки тоді коли перетягнений обома ногами стоїть в огорожі.
- Під час нападу на противника, вільно обом сторонам бігти своїм на поміч. На ворожу площу можна йти тільки через границю ГГ. Якщо хтось забіжить на противників площу через бічні межі, стає полоненим.
- Полонені не можуть виступати поза границі огорожі, але повинні триматися за руки і чекати визволення.
- Якщо комусь з їх табору удасть підбігти до огорожі і вдарити одного полоненого, то це звільняє всіх, хто тримається за руки. Звільнені повертають до своїх і беруть дальше участь у грі.
- Котра сторона в означеному часі стягне більше полонених до своєї огорожі, та виграє.

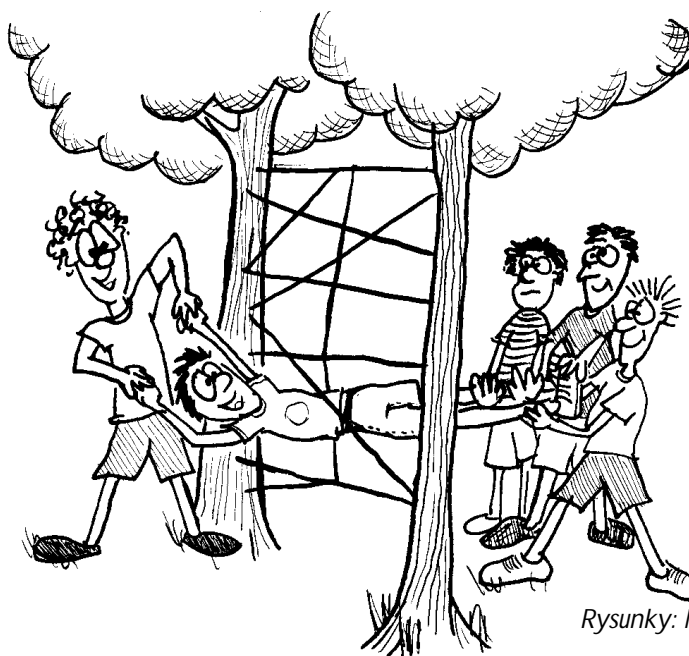
Всі ці ігри із книжки Рухові забави і гри, яку написав Іван Боберський і яка була видана в Нью-Йорку 1917-го року. Іван Боберський був учителем руханки і фізкультури в Академічній гімназії і був приятелем Дрота.

KOOPERATYVNI IHR

Kooperatyvna hra se zavdannq, qke ma[rozv/qzaty

- | | |
|---|---|
| ✓ хто брав ініціативу в організуванні завдання? | ✓ чи сильніші помагали слабшим? |
| ✓ чи він/вона заохочував інших? чи критикував? | ✓ чи хтось в групі слідкував за безпекою? |
| ✓ чи кожний грач старався бути провідником? | ✓ чи хлопці і дівчата відігравали різні ролі? |
| ✓ чи члени групи співпрацювали між собою? | ✓ чи завдання можна було краще розв'язати? |

2. Perevesty vsix členiv hrupy čerez pavutynnq iz βnura, ne dotorkagčy jobo. Mo na pryv'qzaty 4-5 malyx dzvinkiv po pavutynni, qki b dzvonyly koly xtos\ dotorkne βnura. Zvuk dzvinka značyt\, wo hrača zlovyv pavuk i hrač musyt\ počynaty znovu.



Rysunki: Markiān Mykyt'gk

Porady:

- V yvaj najlonovyj βnur, qkyj mo na dobre natqhnuty.
- Vbyj 6 qkirnyx punktiv - cv'qxy abo βruby velyčyny okolo 3/8" x 5" - v dva vertykal'ni stovpy abo dereva. Ci punkty mo na rozmistyty 1.5m (7'), 1m (4') i .3m (1') vid zemli.
- Pryv'q y ody n kinec\ βnura do odnoho qkirnoho punktu, pryv'q y βnur do vsix qkirnyx punktiv po porqdku, tvorčy čotyrokutnyk iz βnura. Prypyl'nuj, wob βnur čotyrokutnyka buv dobre natqhnenyj.
- Koly pryv'qzu[β βnur do qkirnyx punktiv, poroby u n\omu petli.
- Vykorystovugčy qkirni punkty i petli, pov'q y pavutynnq. Pam'qtaj, wo lgdy riznoho rozmiru zmusqt\ vmistyty sq v prohal'ny pavutynnq.

Bezpeka: Ne dozval'qj, wob lgdy kydal'ysq čerez pavutynnq bo tak mo na poβkodyty βyg

K O O P E R A T Y V N I I H R Y

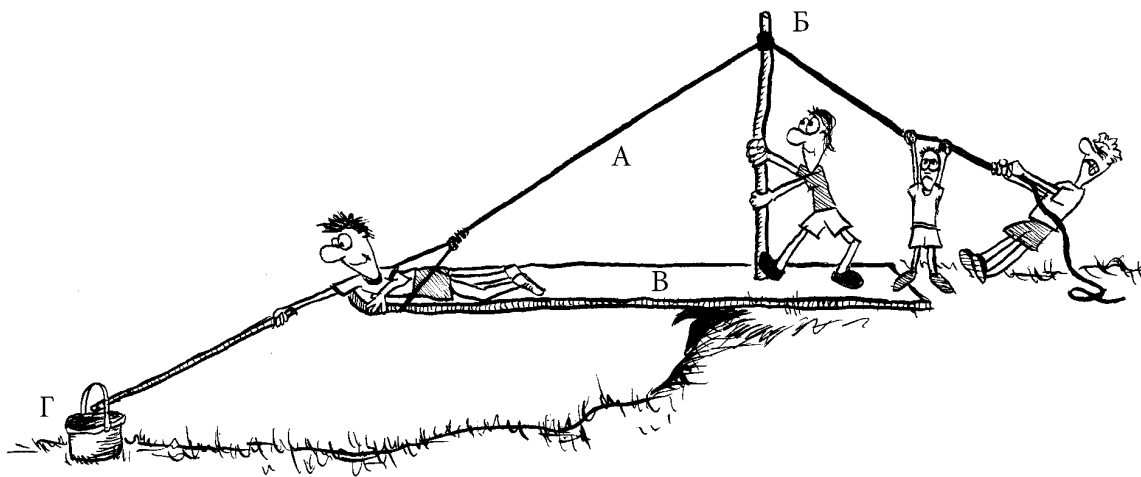
Kooperatyvna hra ce zavdannq, qke ma[rozv/qzaty

- | | |
|---|---|
| ✓ хто брав ініціативу в організуванні завдання? | ✓ чи сильніші помагали слабшим? |
| ✓ чи він/вона заохочував інших? чи критикував? | ✓ чи хтось в групі слідкував за безпекою? |
| ✓ чи кожний грач старався бути провідником? | ✓ чи хлопці і дівчата відігравали різні ролі? |
| ✓ чи члени групи співпрацювали між собою? | ✓ чи завдання можна було краще розв'язати? |

3. V yvagçy doßku, stovp, ßnur i patyk, hrupa ma[dosqhnuty ban\ku, qka postavlena na viddal \ vid "berela riky".

Pravyla:

- Çleny hrupy mo ut\ korystuvatysq til\ky podanymy pryl adamy.
- Qkwo, dosqhaççy ban\ky, xtos\ dotorkne svojm til om "vodu" mi "berehom" i ban\kog, vin/vona musyt\ povernutys\ na "berel" i poçaty znovu.
- Qkwo doßka, patyk abo çlen hrupy dotorkne "vodu", hrupa oder u[karu (napr. tratyt\ ças abo punkty).



Pryl ady:

- A. Í nur 1.5sm (5/8") hrubyny
- B. Stovp prynaj menße 4sm (1.5") v diqmetri i 1m (3') dov yny.
- V. Doßka naj menße 15sm (6") ßyroka, 5sm (2") hruba i 2m (9') dovha.
- H. Ban\ka - mo e buty pußka #10 iz drotqnog ruçkog.
- D. Patyk.