

ІГРИ НА КОВЗАНАХ*

ВИЗОВ

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.

МИСЛИВЕЦЬ

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.

*КОВЗАНИ = ЛИЖВИ