

## 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 грачів: 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. Далше 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 грачів: 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 подорожним.
- Подорожній каже, що хоче відбути подорож, напр. до Відня і мусить до неї приготувитися. Підступає до грачів 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: “Іду 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 грачів: 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 злучаться 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.

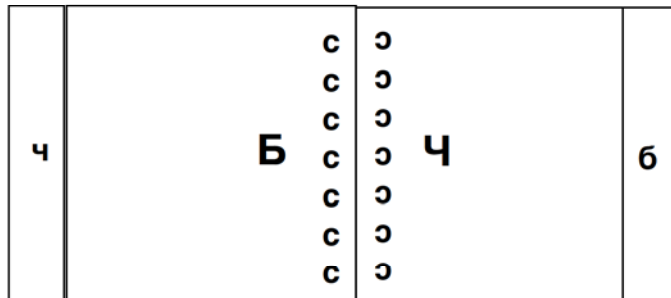
# 4

## ІГРИ НАДВОРИ

**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:**

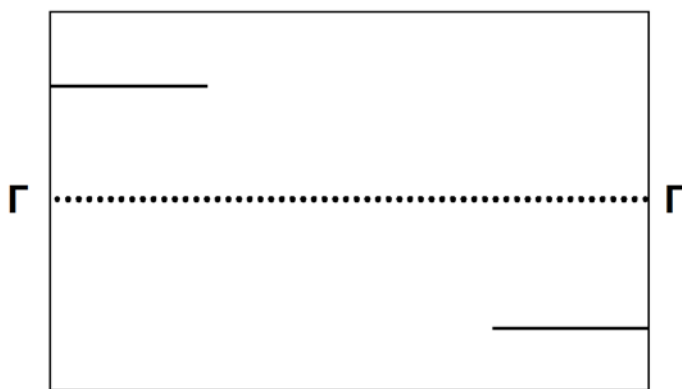
- Обі сторони уставляються два до три кроки від середини площі але лицем до себе а плечима до свого табору. Провідник кидає чорно-білий кружок на землю, але нічого не каже. Обі групи мусять самі побачити, яка краска на верху. Група якої краска зверху, обертається і втікає до свого табору, а противники 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.