

І. БОБЕРСЬКИЙ

**РУХОВІ
ЗАБАВИ
ТА
ІГРИ**



І. БОБЕРСЬКИЙ

РУХОВІ ЗАБАВИ ТА ІГРИ

Нове видання книги Івана Боберського, яка вперше побачила світ у Львові ще на початку XX століття, підготовлене до друку кандидатом педагогічних наук Євгеном Приступом та аспіранткою Львівського інституту фізкультури Оксаною Вацебою. Автор книги - один із засновників українського національного тіловиховання. Книга містить описи 59 рухливих ігор та забав для дітей дошкільного, молодшого і середнього шкільного віку.

Для батьків, вихователів дитячих установ, вчителів, студентів фізкультурних навчальних закладів, широкого читача цього згаду

І. БОБЕРСЬКИЙ
РУХОВІ ЗАБАВИ ТА ІГРИ

Перевидання здійснюється за виданням 1904 року
Наукового Товариства ім. Т. Г. Шевченка у Львові

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА

5

I. ЗАБАВИ

1. Залізниця	12
2. Вуж	13
3. Море	14
4. Клубок	14
5. Жорна	15
6. Міст	16
7. Щука	17
8. Вершинки	18
9. Жабка	18
10. Ящірка	19
11. Підніми прут	19
12. Велике колесо	19
13. Рак	20
14. Дрібушка	21
15. Тачка	21
16. Везка	21

17. Пес	21
18. Стрілець	22
19. Кравець	22
20. Похід палицею	23
21. Каблук	23
22. Пійма	23
23. Кручена лінва	24
24. Ходулі	24

II. ІГРИ

A. Дужанки

25. Когутик	25
26. Засць у капусті	25
27. Турок	26
28. Розірваний король	26
29. Лінва	27
30. Кіннота	28
31. Через кордон	29
32. Боротьба за булаву	30
33. Твердня	31

B. Здогони

34. Іди зі мною	32
35. Вузлик	32
36. Хата	33

37. Подорож	33
38. Гіпці	34

В. Іманки

39. Лови нас	36
40. Піжмурки	37
41. Петре, де ти?, Марусю, де ти?	38
42. Деркач	38
43. Передай далі	39
44. Пташник	39
45. Кіт та мишка	40
46. Яструб і квочка	42
47. Хрещик	43
48. Кульгавий лис	43
49. Чорний лицар	45
50. Біле - чорне	46
51. Ведмідь	48
52. Чорноморець - біломорець	49
53. Хапко	50
54. Викликач	52
55. Третяк	53
56. Двоєк	55
57. Лови	55
58. Опринки і жандарми	57
59. Межівка	59

ПЕРЕДМОВА

Багатотисячолітня героїчна історія українського народу овіяна невмирущими зразками славетних діянь справжніх синів і дочок України. Впродовж віковичних домагань своєї незалежності і свободи, український народ виробив своєрідні, суто національні за своїм змістом підходи до виховання підростаючого покоління.

Одним з найважливіших компонентів національної системи виховання у всі часи було виховання фізичних (тілесних) якостей у гармонійному приєднанні зі всіма іншими сторонами виховання.

В часи козацької доби традиції, побут українців, як твердять літописи, були дуже насичені різнобічними іграми, загальними фізичними вправами, які поширювались серед усіх без винятку верств населення. Широке розповсюдження серед молоді елементів фізичної культури (а саме ігор, боротьби, боїв навкучлачки та ін.), сприяло розвитку фізичних якостей і формування на цій основі міцного покоління захисників Вітчизни.

Відомо, що за часів козащини в Україні були поширеними школи, які організувались майже при кожній українській церкві. В них учні, у вільний від навчання час, гартували свої фізичні та моральні якості в різнобічних рухливих іграх. В українській середньовічній школі ми бачимо велику силу народних звичаїв, які позитивно впливали на формування побуту школярів. Особливо насичено, цікаво проходили так звані свята переходу учнів з одного класу в наступний. Цікаво, що свята переходу від букваря до часослова, від часослова до псалтиря і т.д., завжди супроводжувались дитячими забавами та рухливими іграми.

Однією з головних причин, які гальмували розвиток фізичної культури на Україні в ті часи, була реакційна політика російського

царизму та Руської Православної Церкви. Особливо цей негативний вплив посилювався після того, як у 1685 році Київський митрополит Тедєон, князь Святополк Четвертинський, визнав над собою владу Московського Патріарха. За допомогою Руської Церкви царизм переслідував українське слово, розвиток культури.

Україна - споконвічний край хліборобів. Саме тому переважна більшість дитячих ігор та забав відтворює процеси трудової діяльності дорослих. Окремі з них сягають глибини віків.

Українські народні рухливі ігри є традиційним засобом виховання дітей на національних засадах.

В іграх яскраво віддзеркалюється спосіб життя українського народу, його побут, праця, національні звичаї, уявлення про честь, сміливість, мужність, бажання володіти силою, спиритичністю, витриалістю, придкістю і гармонією рухів.

Тому національні ігри є невід'ємною частиною духовного і фізичного виховання дітей. Радість руху під час гри пов'язується з духовним збагаченням дитини. У ній формується зацікавлене відношення до культури рідного народу, створюється емоційно-позитивна основа для формування і подальшого розвитку патріотичних почуттів.

Всі свої життєві враження та переживання діти відображають в умовно-ігровій формі, яка сприяє конкретному перевіченню в образ...

По змісту всі українські народні ігри лаконічні, виразні, доступні дитині.

Різноманітні природні умови, історичні особливості розвитку тієї чи іншої частини України наклали свій відбиток на народні ігри. Так, в степовій частині України, де багато рівних майданчиків, в більшій мірі розповсюджені дитячі ігри з так званим "широким полем ігрової діяльності", а саме: метання палиці та м'яча, вибивання палицею м'яча, біг навздогін тощо. В гірських районах Галичини ширше розповсюдження отримали

дитячі ігри на рівновагу, з перетягуванням, стрибками та метаннями предметів у ціль (наприклад, "Забивання сокири", "Перетяжка", "Тягнути бука" тощо).

Але, незважаючи на перераховані відмінності, національні дитячі українські ігри мають багато спільного. Як вже вказувалося вище, переважну більшість рухливих дитячих ігор складають ті, в яких віддзеркалюється процес хліборобської праці: "Мак", "Огірочки", "Ой, ми нивку горемо, горемо", "Посію я льон", "Просо", "Гречка", "Баштан" і інші.

Велику групу складають ігри, в яких відображені характерні рухи і поведінка птахів і звірів: "Перепілонька", "Бджоли", "Зайчик", "Чапля", "Кривенька качечка", "Рак-неборак" тощо; природні явища: "Метелиця", "Шум", "Дощ" і інші.

У змісті та назвах ігор відобразилися різноманітні особливості праці: "Коваль", "Печу, печу хліб", "Забивання сокирки"; історичних подій, соціальних та сімейно-побутових відносин: "Дід та баба", "Чоловік та жінка", "Жінка на торзі", "Піп", "Пап", "Стрілець"...

Багато українських ігор названо на підставі переважаючих в них дій: "Вивертень", "Шкандибки", "Верни-голова" тощо.

Слід наголосити, що українські ігри дуже тісно пов'язані з віковичними обрядами. Багатющі поклади рухливих ігор присвячувались Купальським ігрищам та забавам молоді, початку хліборобського сезону (Веснянки), свята збирання урожаю, Різдвяним святкам.

Важливим чинником гармонійного розвитку дітей з допомогою національних ігор (а їх за нашими даними налічується більше 600) є те, що переважна більшість виконується у супроводі пісень, приповідок, лічилок. В українській дитячій грі тісно переплетені традиції народного епосу, музики, пісні, танцю.

В українських дитячих рухливих іграх також органічно поєднуються притаманні їм гумор, жарти, змагальні елементи,

1. Боберський одним із перших своїх підручників намітив собі написати й видати підручник "Рухливі ігри і забави". Ця книга побачила світ у 1904 році. Видана вона була в друкарні Наукового Товариства ім. Шевченка (НТШ) у Львові, на кошти самого автора й на користь львівського "Сокола".

При написанні своєї книжки Боберський опирався на давні народні традиції, скористався передовим досвідом німецьких та польських авторів. Велику увагу приділив українській руханковій термінології. Книга вийшла невеликим форматом, тиражем 1500 примірників, але відразу стала дуже популярною. Як зазначає Степан Гайдучок (учень І. Боберського): "підручник був тоді дуже на часі, бо в нашій народній школі уможливив учителеві попровадити з дітьми правильні гри. Користалися ним і в середніх школах та й у наших руханкових товариствах. Автор допоміг відродженню народних забав і ігор, та зробив з них виховний чинник".

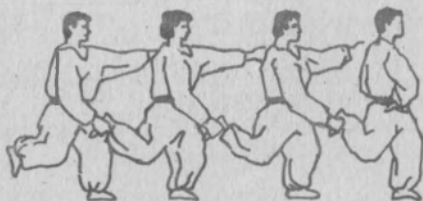
Цікавою була доля цієї книжки. Вона перевидавалась ще декілька разів. Друге, виправлене, видання з'явилося у Львові у 1911 році накладом "Вістий з Запорожя" тиражем 1000 примірників. Але автор знищив це видання тому, що "переплетник українець недбало зброшував і до того нерівно обтяв". В продажі з'явився, таким чином, третій наклад тим же тиражем під назвою "Рухові забави і гри". А фактично, третє видання було надруковане в часі війни у ...Нью-Йорку у 1917 році. Правда, "ніхто не питався дозволу Боберського на це, бо права автора не були певним чином застережені. Близько 100 примірників цього видання потрапили після війни до Львова, де їх миттю розібрали студенти вчительських семінарів" - зазначає С. Гайдучок. В повоєнний час і у Львові з'явилося нове, четверте видання, цієї книжки.

Стараннями Тараса Франка (теж учня І. Боберського), який виправив застарілу на той час термінологію, віддрукував Сокіл

І. ЗАБАВИ

1. Залізниця

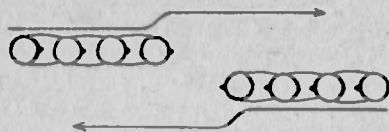
Гравці стають один за одним "гусаком". Кожен ставить обидві, або одну руку на плечі того, хто стоїть попереду. Перший гравець - "парова машина", всі решта - "вози". Перший веде за собою цілий ланцюжок, пересуваючись то кроком, то бігом, а то їй наказує, щоб всі підняли зігнуту в коліні ногу, так, щоб її за стону тримав гравець, що знаходиться позаду, їй стрибали на правій або лівій нозі (мал.1). Напрямок руху довільний.



Мал. 1

Бажано, щоб попереду ставали гравці нижчого росту. Якщо є більше десяти гравців, то утворюється два або більше ланцюжків з 5 - 8 гравців. Потягом рухаються назустріч один одному, повертаючи раз

ліворуч, а раз - праворуч (мал.2).



мал. 2

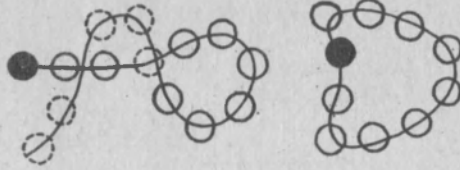
2. Вуж

Гравці тримаються за руки, а перший водить їх ланцюжком по майданчику, "звиваючись" - тобто змінюючи напрям пересування.

Час до часу ведучий - "вуж" проходить поід руки кожного другого, або кожного третього гравця цілого ряду і веде за собою інших (мал.3а). Досягнувши "хвоста" (тобто останнього гравця в ланцюжку), "кусає хвіст" і "вивертається". Це робиться так: ведучий "скрутившись вужем", ловить останнього гравця.

Впіймавши, береться з ним за руки і утворює коло, обоє відтак, не відпускаючи рук, пробігають поміж двох гравців, що навпроти, і які у той момент піднімають руки вгору для легшого пробігання (мал.3б). За "вужем" та "хвостом" просуваються інші гравці, тримаючись за руки. Таким чином утвориться нове коло, в якому гравці стоятимуть спиною до середини.

Потім такі ж дії виконуються у зворотньому напрямку, щоб гравці знову стали лицем один до одного.



МАЛ. 3 (а,б)

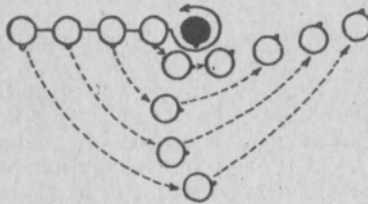
3. Море

Гравці стають в колону один за одним, попереду них - найдотепліший гравець. Він наприклад, говорить: "Море припливає!" і розводить руки в сторони: "Море виходить на берег!" і піднімає руки вгору: "Море б'є об сушу!" і піднімає руки вперед, згинаючи їх перед собою, імітуючи рух хвиль: "Море штормить!" і відводить руки в сторони, роблячи колові рухи вперед або назад. При цьому провідник не стоїть на місці, а відповідно до рухів рук крокує поволі або швидше, може бігти, стрибати, присідати, лягати на підлогу тощо. Всі інші гравці повинні повторювати всі рухи провідника. Пригада забави залежить від дотепності та фантазії провідника.

4. Клубок

Гравці в шерензі тримаються за руки. Останній гравець на лівій кінці стоїть на місці, а інші йдуть або біжать вперед цілою шеренгою довкола нього. Вся "нитка намотується" навколо того гравця, що стоїть на місці, як на клубок, не відпускаючи рук

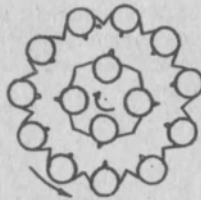
(мал.4). Потім нитка розмотується, або розривається. Те ж можна повторити, пересуваючись спиною вперед, або починати гру з лівого крила, коли останній на правому крилі не рухається.



мал. 4

5. Жорна

Гравці утворюють два кола - менше й більше.



мал. 5

Менше коло знаходиться всередині більшого. Гравці стають лицем коло до кола, або всі в одну сторону (лицем або спиною до середини). На відповідний наказ провідника гравці в колах

починають рухатись, крокуючи, стрибаючи (на одній або двох ногах); біжучи в різних напрямках, або в тому самому (мал.5).

6. Міст

Гравці парами, лицем один до одного стають в один ряд. На рівні плечей беруться за руки, утворюючи тим самим "міст". Крайня пара нахилиється й просувається поїд цим рукотворним мостом і стає на протилежному боці, продовжуючи міст далі (мал.6). Так робить кожна наступна пара.

Якщо це виконується швидко, то гра проходить весело й емоційно. Можна змагатись двома командами, яка команда швидше збудує міст до певної позначки.

Якщо число гравців не парне, то пробігати може й один гравець.

Під час пробігання під мостом він вибирає собі товариша й утворює нову пару. Той хто залишився без пари, обігає ззовні свій ряд - й вбігає під міст, вибираючи й собі пару.

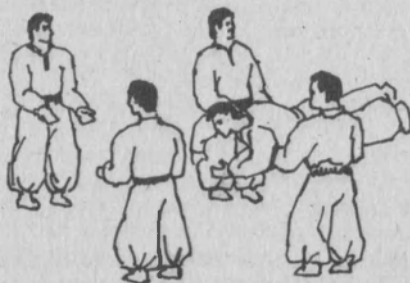


ма.1. 6

7. Щупак

Не менше 20 гравців стають пара за парою лицем один до одного. Напарники міцно тримаються за руки. Один з найлегших гравців - "щупак" лягає спиною на руки крайньої пари головою до наступної пари. Щупак повинен лежати напружено - ноги випрямлені, руки на грудях, або вздовж тулуба. Пара гравців розгойдують щупака й перекидають його своїм сусідам й так далі, через всі руки, поки не переміститься на протилежний край (мал.7). Провідник допомагає щупаку звестися на ноги й слідкує за перекиданням.

Ця гра рекомендується хлопцям, їй грати в неї можна на м'якому піску, а в залі - покласти мати.



мал. 7

8. Вершники

Гравці стають парами в коло. Гравці що знаходяться праворуч - "коні", ліворуч - "вершники". Вершники сідають коням на плечі й "ідуть" по колу (мал.8). Обійшовши, або оббігавши навколо три рази, гравці міняються місцями.



мал. 8

9. Жабка

Гравці стають один за одним на віддалі трьох кроків. Перший нахиляється й опускає голову вниз (мал.9). Другий, розбігшись, перестрибує через нього, опираючись руками на його плечі й займає ту ж позу попереду нього. Третій перестрибує всіх.

Просуватись вперед таким чином можна по колу або по прямій лінії.



Мал. 9

10. Ящірка

Гравці стоять в широкій стійці на віддалі трьох кроків один від одного, руки на поясі. Другий з коліни пролазить на колінах між ногами першого й зупиняється за три кроки попереду, і так по чергово всі гравці. Ящірку можна сполучати із заавою "жабка".

11. Підніми прут

Один гравець лягає на підлогу горілиць, лежить напружено, руки тримає на грудях. Стоячи біля його ніг, інший гравець нахилившись й обхоплює його руками за попереk. Випростовуючись, піднімає лежачого на ноги, переважаючи його вагою свого тіла.

12. Велике колесо

Один гравець лягає на підлогу горілиць. Другий стає над ним біля його плечей так, щоб той, хто

лежить, обхопив руками його ноги за гомілковоступневий суглоб, а сам нахиляється вперед і міцно тримається за гомілковоступневий суглоб партнера. Він продовжує нахилятися вперед, лягаючи на спину, а партнер, тримаючись його ніг, піднімається вгору. Міняючись своїми позиціями, гравці просуваються таким чином вперед (мал. 10).

Велике колесо можна виконувати і так. Перший гравець, що лежить на підлозі, згинає ноги в колінах. Другий нахиляється над ним так, що його груди знаходяться над колінами першого. Обоє хапають руками один одного за ноги і, міцно тримаючись, котяться вперед.

Цю вправу рекомендується виконувати на трав'яній галявині, а в залі - на матах, або килимі.



мал. 10

13. Рак

Двоє гравців стають спиною один до одного і беруться зігнутими руками попід лікті. Нахилившись, по чергово вперед, піднімають один одного. Цю вправу можна виконувати на місці, або пересуваючись у вказаному напрямку.

14. Дрібушка

Двоє гравців тримаються за руки. Не згинаючи колін, пересуваються з п'яточки на носочок вправо, потім вліво.

15. Тачки

Стоячи в шерензі, гравці розраховуються на першій-другій. Перші приймають положення лежачи в упорі на руках, а другі, беручи їх за ноги починають рухатись у заданому напрямку. На зворотньому шляху гравці-напарники міняються ролями.

16. Вежа

8 гравців, кладучи руки на плечі один одному, утворюють коло. Їм на плечі стають четверо гравців, тримаючись за руки, й намагаються утримати рівновагу. Вежа може пересуватись по колу, або в будь-якому напрямку. При відповідній тренуваності, вежа може доповнитись зверху ще 2 гравцями. Тоді вежа буде вже триповерхова, але тоді важче зрушити з місця.

Ця гра рекомендується для хлопців.

17. Цес

До гілочки на висоті голови прив'язуються на нитці різні ласощі - бублик, цукорок, вишенька.

Идется на те, щоб підстрибнувши, гравець ротом (зубами) вхопив підвішаний предмет. Допомогати собі руками - не дозволяється.

18. Стрілець

На землю кладеться перевернута залізна миска догори дном. Один з гравців, тримаючи в руках пруттик, відміряє від миски 8 кроків в заданому напрямку. Другий зав'язує йому хустинкою очі, обертає його 4 рази і відступає вбік. "Сліпий" стрілець повинен підійти до миски туди, де гадає вона знаходиться, зупинитись і прутом вдарити по мисці. Коли гравець шукає миску, ніхто не сміє його застерігати і орієнтувати. Кому пощастить вдарити по мисці, буде заохочений. Під миску кладуть щось смачне. Удар можна виконувати тричі підряд.

19. Кравець

Між двома деревами на відповідній висоті натягується шнурок. До нього прив'язують на нитках різні дрібнички - нагороди. Гравець із зав'язаними очима із задалегідь зазначеної відстані підходить до шнурка і ножицями намагається перетяти одну з ниток. Ножиці тримаються в правій руці, лівою рукою допомагати не дозволяється. Кожному дається по три спроби.

20. *Понід палицю*

Гравець тримає палицю довжиною 1 - 1,2 м однією рукою за один кінець, другою - ближче до іншого кінця. Опіраючись на палицю й добре відбитовхнувшись, гравець має виконати оберт тіла вперед.

21. *Каблук*

Прут довжиною у два метри, бажано із верби або ліщини, береться двома руками за кінці - і каблук готовий. Через цей прут можна стрибати на двох ногах, на одній нозі, рухаючись вперед вправо чи вліво, обертаючи каблуком вперед або назад.

22. *Пійма*

Не більше 12 гравців стають в коло, лицем до середини, на відстані витягнутих рук, провідник забави стає в центрі кола. Нахилиючись, провідник креслить на землі коло. Пійма - це триметровий мотузок, на кінці якого прив'язано мішечок з піском.

Провідник крутить піймою над підлогою, щоб тороинка торкалась підлоги. Гравці, що стоять навколо, підстрибують вгору, коли пійма наближується до них. Хто запізниться з підскоком, і кого зачепить пійма - той вибуває із гри. Гра продовжується визначений час. По закінченні визначаються найспритніші.

23. Кручена линва

Для забави потрібна линва (шнурок, мотузок) завгрубшки в палець і довжиною 5 метрів. Двоє гравців беруть цю линву за кінці, стають навпроти на відстані 4 метрів і починають крутити нею, незначе корбою. Середина линви при скрученні торкається землі. Гравці можуть перебігати з одного боку на інший поїд линву, коли вона вгорі, або понад линву, перестрибуючи через неї. Пробігати так можна по одному, парами, трійками, четвірками.

Крім пробігання можна виконувати стрибки на місці, де крутиться линва. Кількість підскоків визначає провідник.

Два гравці можуть перебігати над або під линвою одночасно з протилежних сторін.

При цій забаві потрібно бути обережним, щоб линва не вдарила початківця в обличчя.

24. Ходцлі

До двох міцних, добре обтесаних палиць (жердин) довжиною 2 - 3 метри, прибивається по одній товстій дощечці на віддалі 30 см від кінця. Гравець стає на виступи, притискаючи палиці міцно руками до себе і починає ходити. Тулуб потрібно тримати прямо.

Більш вправніші гравці можуть ходити на більш високих палицях, підстрибувати на одній жердині, бігти, переходити через воду.

II. ІГРИ

А. Дужанки

25. Козутки

Гравці розподіляються на рівночисельні пари й утворюють коло.

Перша пара виходить на середину кола. Обидва гравці закладають руки за спину і, стрибаючи на одній нозі, штовхають один одного плечем. Хто першим поставить підняту ногу на підлогу - той програв. Замість штовхання плечем, можна перетягуватись, взявшись однією або двома руками.

26. Засць у капусті

Всередину кола, яке утворене групою гравців з 10 - 30 чоловік, що тримаються під лікті, вбігає засць. Гравці запитують: "Засць, засць! Хочеш листя обдирати?". Засць у відповідь: "Я лиш хочу оглядати!". Гравці погрожують: "Тепер вже тобі кінець, вже кінець!". Засць відповідає: "Я втечу навпростець"; намагається підступом або силою вибігти за межі кола. Гравці туляться (притискаються) щільніше, щоб перешкодити зайцеві. Зайцем стає кожний гравець по черзі. Коли зайцеві не поталанило вивільнитися, то він обирає свого послідовника, а сам стає у коло.

При грі старших, розмова опускається.

27. Турок

Гравці, тримаючись за руки, утворюють коло. В середині кола весь час на одному місці стоїть гравець, названий "турком". Гравці рухаються по колу вправо або вліво. Під час руху кожна сторона (півколо) намагається перетягнути протилежну сторону (півколо) ближче до турка. Хто торкнеться турка, той вибуває із гри. Хто з хлопців відпустить руки, то вибувають з гри обом.

Замість "турка" в центрі кола можна намалювати "калюжу". Хто під час перетягування заступить у калюжу, той вибуває з гри. Гра закінчується, коли у колі залишається три найміцніші "бузьки".

28. Розірваний король

Дві рівночисельні команди з $5 \div 10$ гравців розташовуються одна навпроти одної на віддалі 15 - 25 кроків і тримаються за руки.

На правому кінці кожного ряду вибрані "королі". Жерео визначає, у якому ряду виступить за наказом короля якийсь гравець його команди і пробіжить між двома гравцями протилежної команди, щоб розірвати їхній ланцюжок. Якщо суперники тримаються міцно, її їх не вдалося роз'єднати, то цей гравець вибуває з гри. Коли ланцюжок розірваний, то з гри вибувають ті гравці, які відпустили руки. Право нападу по черзі переходить від команди до команди, до тих пір, поки не залишиться зумовлена кількість гравців.

Перед грою можна домовитись, що коротка ланка

розірваного ланцюжка переходить до команди суперників і з'єднується з ними.

Таким чином в грі залишаються всі. Король, що залишився без підданих, може спробувати тричі прорвати ланцюжок. Якщо це йому не вдасться, то повинен пробігти перед гравцями, а ті б'ють його легенько долонею по плечах.

Переривання ланцюжка може відбуватись і в замкненому колі, коли гравці стоять лицем до середини або назовні. Тримуючись за руки, вони зтягуються до середини. Опісля стрімко розбігаються, відводячи руки в сторони, щоб розірвати ланцюжок. Обидва гравці, що відпустили руки, вибувають з гри.

29. Линва

Дві команди (з 2 - 20 гравців) беруть линву за кінці. Провідник дає знак: "Раз, два, три!" й обидві команди починають тягнути линву, кожна до себе. Яка команда перетягне суперників до певної відмітки, та й перемогла.

Линва має бути без гудзів, а посередині її прив'язується червоний мотузок.

Команди тримають линву, одна - по правій стороні, інша - по лівій.

Обидва гурти звернені лицем один до одного, або можуть повернутись спицями й перекинути линву через плечі.

Можна спробувати, хто швидше зуміє організуватись для перетягування. Два гравці-суперники тримають линву за кінці.

Їхні партнери стоять на відстані 15 - 30 кроків позаду.

Провідник гучає: "Вперед!" і обидві команди підбігають до ливни і перетягуються.

Замість ливни можна використати мішчу жердину.

30. Кіннота

Провідник розподіляє гравців (20 - 40) на дві команди. Команди повинні відрізнитись одна від одної формою, або мати свої відзнаки. В кожній з команд гравці приблизно однакового зросту утворюють пари. Всі пари протилежних команд стають одна навпроти одної на відстані 8 кроків.

Ті, що утворюють пару, стоять один за одним. Провідник наказує: "Сісти на коней!". Ті, що стоять в парі позаду, сідають переднім на плечі. По наказу провідника: "Вперед!", нападають пара на пару. Хто стягне суперника з коня, той переміг. Кожна пара змагається тільки з однією парою суперника.

Гра повинна відбуватись на піску або на траві, щоб вберегтись від травм.

Коням не дозволяється втручатись в боротьбу, вони тільки міцно тримають свого партнера і наближають його до суперника. Того, хто нападатиме на свого суперника ззаду - відлучають з гри.

Переможений вибуває з гри разом зі своїм конем. Боротьба триває визначений проміжок часу. Перемагає та команда, яка має менше втрат. Потім гравці в парах міняються ролями, і гра продовжується знову.

31. Через кордон

Гравців може бути від 8 до 40. Майданчик підбирається 10 - 60 кроків завширшки і 12 - 20 кроків завдовжки. На майданчику чітко позначаються береги і кордон, що ділить ігрову площу на дві рівні частини (мал.11).

В протилежних кутках обох половин відмірюються схованки (С) для полонених, шириною 2 кроки, а довжиною 3 - 20 кроків. Провідник розподіляє гравців на дві рівночисельні команди, котрі шикуються одна навпроти іншої вздовж кордону КК. Провідник промовляє: "Гра почалась!" і гравці обох команд намагаються перетягнути одного суперника через кордон на свій берег будь-яким способом.

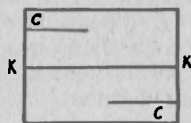
Полоненим вважатиметься той, хто стоятиме обома ногами на чужій території. Той, хто його перетягнув, повинен доторкнутись долонею до полоненого тричі і відвести до схованки. При перетягуванні якогось сильного суперника дозволяється допомагати партнеру з однієї й другої команди.

Полоненим не дозволяється виходити за межі схованки. Вони повинні взятись один з одним за руки й чекати на звільнення.

Якщо хтось з їхніх партнерів зможе непомітно перебігти на чужу половину й доторкнутись до будь-якого зі своїх полонених, то це звільняє всіх, хто тримався за руки. Звільнені повертаються до своїх й продовжують участь в грі.

Перемагає та команда, яка за визначений час

стягне у свій сховок більше полонених.



мал. 11

32. Боротьба за булаву

10 - 40 гравців розподіляються на дві рівні команди. В руках гравці тримають булави завдовжки 30 - 40 см, виготовлені з міцної породи дерева.

На одній половині майданчика стоять гравці з булавами чорного кольору, а на другій - з булавами іншого кольору.

В одному з кутків майданчика визначається схованка для переможених, спільна для обох команд. Провідник гри стає біля схованки і гукає: "Вперед!". З протилежних ліній команди наближаються одна до одної. Кожний гравець вибирає собі відповідного суперника і намагається вирвати у нього булаву. Не дозволяється бити і штовхати суперника. У кого відбрали булаву, або хто ввійшов за межі майданчика - вважається переможеним.

Переможець піднімає догори обидві булави і проводить бранця до схованки. В цей час на них ніхто не має права нападати.

Переможець віддає здобуту булаву провідникові.

а сам знову повертається до гри. Бранець залишається у схованці до кінця гри.

Час гри встановлюється завчасно провідником. Який зупиняє гру словами: "Кінець!".

Перемагає та команда, яка здобула більше булав.

33. Твердиня

Для гри краще всього підібрати похилі горбок (некрутії схил).

Ближче до верху кількома камінцями півколом зазначається фортеця. На 3 - 5 кроків нижче розмежовується жердинками або рівцем вал.

Гравці в кількості 10 - 100 осіб розподіляються на два війська, їй вибирають собі вождів. Одне військо знаходиться у фортеці в твердині, інше вороже військо намагається приступом взяти фортецю. Це відбувається у взаємному перетягуванні суперників.

Хто з фортеці буде стягнутий аж за вал, той стає полоненим ворога. А кожний ворог, якого перетягнуть до фортеці, теж стає полоненим у твердині. Полоненим не дозволяється далі брати участь в грі.

Твердиня вважається здобутою тоді, коли більше половини її оборонців буде стягнуто з пагорбка за вал. Коли ворогу це не вдається, то переможцями стають захисники фортеці.

Гра триває 5 - 10 хвилин.

Б. Здогони (доганялки)

34. *Іди зі мною*

10 - 25 гравців утворюють коло. Навкруги ходить один гравець і, вдаривши кого-небудь легенько по плечу, говорить: "Іди зі мною!". Після цього вони вже вдвох ідуть звичайним кроком довкола у протилежних напрямках. Зустрівшись на півдорозі, вони вітають один одного: подають три рази руку, або тричі кланяються. Потім хутко біжать в тому ж напрямку, що йшли і намагаються зайняти порожнє місце. Хто програв - продовжує гру далі.

Щоб краще було видно порожнє місце, сусідні гравці можуть підняти в гору руки.

В цю гру можна грати так само і в парах.

До початку гри треба домовитись, в яких напрямках рухатимуться.

Гравці можуть пересуватись й стрибками, про що домовляються заздалегідь.

35. *Вузлик*

10 - 25 гравців стають щільно плечем до плеча в коло, лицем до середини. Руки тримають за спиною так, щоб в долоні можна було покласти вузлик з хустинки. Оглядатися не можна нікому. Поза колом ходить провідник з вузликом (зв'язана у вузлик хустинка) в руках й час від часу промовляє: "Не оглядайтесь, гостя сподівайтесь!". Проходячи за спинами гравців вдас, що тому або іншому вкладає в руки вузлик, щоб ніхто не здогадався, хто отримав

гостинень. Коли провідник віддав вузлик її відійшов на декілька кроків, новий вузлик легенько вдаряє хустинкою по плечах свого сусіда з правого боку. Це сигнал йому втікати від нових ударів вузником. Він оббігає вправо коло, памагаючись якнайшвидше повернутись на своє місце й якнайменше наразити свої плечі від ударів вузником.

Гру продовжує повний володар вузника, а провідник стає на його місце.

36. Хата

Для кожного з 7 - 15 гравців помічається камінцем або крейдою "хату", тобто певне місце для гравця не ближче трьох кроків одне від одного. Але один з гравців залишається без "хати". Це - "комірник". Він ходить поміж гравцями й запитує: "Чи візьмеш мене в комірце?". Запитані відповідають, що не можуть, що їм самим тісно в хаті і т.п. Тим часом, за спиною комірника гравці міняються своїми місцями, а комірник шукає нагоду, щоб зайняти чиюсь хату. Хто втратив хату, шукає комірника й тої голосно гукє: "Забірайтеся всі з хати". Тоді всі гравці повинні залишити свої місця і перебігти на інші. Хто залишиться без хати - стає комірником.

37. Подорож

Кожний з 8 - 20 гравців має своє визначене камінцем або гадузкою місце. Ці місця розташовані по колу на віддалі 3 кроків. Один з гравців, що не має свого місця, є мандрівником. Від його долетності

залежить, щоб учасники гри не тільки набігались, але й насміялись. Мандрівник каже, наприклад, що хоче помандрувати до Рівного, і повинен приготуватись до подорожі. Сам по черзі підходить до гравців й козави тихенько (щоб ніхто не почув) шепоче йому, чим він хоче в подорожі бути: візком, торбиною, пляшкою, сірниками, тощо. Мандрівник повинен пам'ятати про всі речі, які йому сказали. Вислухавши всіх, йде по коду й голосно говорить: "Іду в Рівно, в далекий світ, мушу добре зібратися, щоб не бідувати в дорозі. Беру в кишеню сірники, повну пляшку води, кладу її в торбу" і т.д. Гравець, котрий назвав сірники, приєднується до мандрівника, як тільки почує це слово, і крокує за ним. Так само робить і той, хто почує назване ним слово.

Поступово приєднуються до мандрівника всі гравці, йдучи один за одним гусacom. Взявши речі, мандрівник водить весь ланцюжок в різних напрямках, куди і як хоче. Закінчуючи подорож, повертається до кола і голосно гукає: "Рівно! Виходьте!".

Мандрівник і всі інші гравці намагаються якнайшвидше зайняти собі якесь місце. Хто залишається без місця, починає подорож до іншого міста. Гравці при тому називають інші предмети.

38. Гінці

Гінці, тобто посланці, існували в ті часи, коли не було ще ні пошти, ні телеграфу. В цю гру можна грати під час прогулянок, на якійсь дорозі, де є

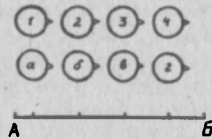
телеграфній стовпі.

5 гравців вибирають два відділи. В кожному відділі по чотири добрих бігуна - (1,2,3,4), (а,б,в,г). Біля кожного третього, або четвертого стовна стоять по одному бігуна з обох відділів (мал. 12). Гінци 1 і а тримають в руках хустинку або хорогвицю різного кольору. По команді провідника починають бігти наввпередки до своїх партнерів. Партнерам 2 і б дозволяється приймати хустинку не стоячи на місці, а в русі. Так від стовна і до стовна передається хустинка далі.

Виграє той відділ, котрий швидше доставить свою хустинку до зазначеного відрізка шляху.

При більшій кількості гравців, можна зазначити час додання цього відрізка кожним відділом.

Таку естафету можна організувати на лузі або пасовищі по колу, або чотирикутнику. Станції можна зазначити гілочкою.



мал. 12

В. Іманки

39. *Лови нас*

Одного з гравців вибирають першим ловцем. Товариші (3 - 20 гравців) втікають від нього. Той, до кого ловець доторкнеться рукою, стає новим ловцем. Спійманим вважається і той, хто вибіг за межі майданчику (20 x 60 кроків).

Щоб гравці мали можливість відпочити під час гри, на майданчику помічають спеціальне місце - схованку. Там гравців не дозволяється ловити. Але якщо хтось занадто довго відпочиває, тоді на 3 кроки до схованки підходить ловець і промовляє: "Там на полі гонить рій, хто не втече, то вже мін!". Той, хто відпочивав там, повинен вибігти, інакше стає ловцем.

"Перехресні лови" ("перехресна іманка") сприяє розвитку спритності та відваги.

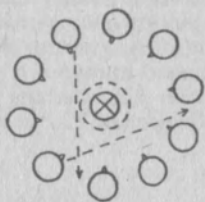
За допомогою "перехресних ловів" ("перехресної іманки") добре розвивається відвага та спритність. Суть цього варіанту гри ось у чому. Коли ловець біжить за одним із гравців, то йому дорогу перебігає якийсь інший гравець. Тоді ловець змушений припинити здоганяти першого, і бігти вже за тим сміливцем.

Можна грати і в "лови з порятунком" - "іманку з рятунком". Коли ловець вже майже наздоганяє якогось гравця, то хтось інший підбігає до нього і для порятунку подас йому руку. Ловець мусить доганяти вже когось з решти гравців. А в парі гравці

відпускають і продовжують гру знову окремо.

Цю гру можна проводити в колі ("іманка в колі", "лови в колі").

Посередній великого кола відмічають менше коло (діаметром 6 кроків) - для ловця. Гравці, міняючись місцями, пробігають повз (біля) ловця (мал.13). До кого доторкнеться ловець, не виходячи за лінію свого кола - стає новим ловцем, і гра продовжується. При всіх ловах (іманках) обов'язковим є правило, коли щойно сійманий гравець не має права торкатись (ловити) того, хто його сіймав.



мал. 13

40. Піжмурки

Піжмурки - це різновидність іманок (ловів). Тільки ловцю зав'язують хустиною очі. Втікачі, кількість від 8 до 16 чоловік, окликають його, сміючись за одягу. Перед перешкодами гравці попереджають ловця окликом "Обережно!".

Гру краще проводити на обмеженому просторі, повітрі, в кімнаті.

Війманий гравець стає ловцем.

41. "Петре, де ти?" або "Марусю, де ти?"

25 - 50 гравців, взявшись за руки, утворюють коло. В середині ходять двоє гравців із зав'язаними очима. Один з них - "пан", другий - "прислуга". Пан шукає прислугу і кличе: "Петре, де ти?". Діставши (одержавши) відповідь: "Я тут!", поспішає у напрямку голоса. Але прислуга, відгукувшись, змінює місце, щоб дезорієнтувати пана. Коли один одного спіймають - обом стають у коло, а гру продовжує наступна пара гравців. У великому колі можна вибрати на одного пана дві прислуги.

Гравці, що утворюють коло, повинні стояти дуже тихо, щоб пан і прислуга могли використовувати для себе навіть шелест кроків.

Коли ловець надто зближається до кола, гравці попереджають: "Обережно!".

42. Держач

На цілком рівному майданчику вбивається в землю палець (міцна жердина). На неї прив'язують дві мотузки так, щоб вони вільно обертались навколо пальця (жердини). Двоє гравців із зав'язаними очима беруться за кінці шнурів (мотузок). Один втікає, другий доганяє. Втікаючий час від часу дає знати зумовленим способом, як далеко він знаходиться від ловця. Коли ловець спіймає втікача, гру продовжує наступна пара гравців.

43. Передай далі

Стоячи на віддалі одного кроку один від другого і не тримаючись за руки 10 - 30 гравців утворюють коло обличчям до середини. З рук в руки передають невеличке політце, або товстий вузол, зв'язаний з хустини, або невеличкий м'яч. Навкрути (всередній не дозволяється) бігає один гравець і намагається наздогнати той м'яч.

Якщо цей гравець вдарить долонею того, що якраз має в руках передаваний предмет, то перестас наздоганяти. Вони міняються ролями. Якщо хтось дуже часто бігає довкола, то його змінос той, хто ще не бігав. М'яч повинен передаватись по черзі через руки кожного гравця. Той, хто не торкнувся руками м'яча, або випустив його з рук, стає ловцем.

44. Пташник

Один з гравців є пташником, інший - кунцем, а всі решта гравців (10 - 20) - пташками. Пташник дає кожній пташці назву, або пташки вибирають її собі самі: орел, голуб, ластівка, півень і т.п. Всі пташки повинні мати різні назви. Кунець, що стоїть осторонь, не чує цього.

Пташки стають поруч на місці, що зветься "кліткою", а за 25 кроків від них знаходиться "дім" кунця. Кунець приходить до пташника, який стоїть за 10 кроків перед своєю кліткою, і питає: - "Маси сойку?", - "Ні", - "Гуєку?", - "Гуєку? Ні", - "А когута (півня) маси?", - "Маю, коштує дві корони. Півнику, вилітай, до дому вертай!". Коли пташник

каже "маю", то когут уже біжить хутко до позначеного дому кушця, торкається його рукою і повертається бігом назад до клітки пташника. Купець тимчасом платить жадану ціну: стільки разів б'є злегка по долоні, скільки корон зажадав, однак не більше як 10, і наздоганяє пташку. Якщо наздожене її торкнеться рукою, то пташка належить купцю, в протилежному випадку повертається пташка до пташника й одержує іншу назву. Купець також повинен доторкнутися свого дому, перш ніж наздоганяти пташку, яка доторкнувшись до домівки кушця, повертається до клітки.

Коли купець спіймає всіх птахів, гра закінчується.

45. Біт та мишка

Гравці (12 - 50), взявшись за руки, стають в коло лицем до середини. Двос зазначаються окремо: один із них - "кіт", має спіймати другого - "мишку". Мишка втікає, пробігаючи поміж ними, що утворили коло. Можна поставити такі умови:

1. Кіт та мишка мають всюди вільний простір, її кіт мусить наздогнати її торкнувшись рукою до своєї здобичі.

2. Мишка може скрізь вбігати без перешкод, а коту гравці перешкоджають вільно пробігати, підіймаючи її опускаючи руки, або присідаючи. Мишка вважається спійманою, коли кіт доторкнеться до неї рукою.

3. Мишка вільно пробігає скрізь, а для kota заличені одні або двос воріт в колі, позначені хустинкою, яку тримають двос сусідніх гравців. В

інших місцях проходи для ловів зачинені.

Мишка спіймана, коли кіт торкнеться її тричі.

Відбігати від кола не можна. Коли мишка спіймана, або коли кіт не може її наздогнати, гру продовжує інша пара гравців.

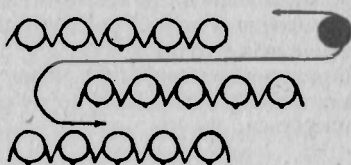
Для урізноманітнення можна вибрати дві мишки і одного кота.

Беручи двох котів, а одну мишку, дозволяють мишці вириватись. Котам треба її спіймати. В великому колі може бути дві чи три пари котів і мишок. Кожний кіт доганяє тільки одну н ту саму мишку. Мишки мусять мати якусь відмітку, щоб їх легко було відрізнити.

Також і гравців в колі можна по-різному розставити. Гравці можуть триматися за руки, можуть рухатися (співаючи) вліво чи вправо.

Замість одного великого кола краще зробити менше і більше коло, одне в однім, або поруч, або в вигляді вісімки.

Гравці можуть розташуватись кількома рядами, взявшись за руки. Коту і мишці не можна бігати поїд руками, тільки вздовж вільних "вуличок" (мал. 14). Кіт не може торкатись мишки через ряд.



мал. 14

Коли мишиці загрожує велика небезпека, то провідник гри командує "Налі-во!" ("Напра-во!") - гравці опускають руки, повертаються і знову беруться за руки. Виникають нові "вулички" вже в іншому напрямку.

Цю гру називають також "лабіринтом".

46. Яструб і квочка

На майданчику розташовується 8 - 12 гравців один за одним, ставлячи руки на плечі попередньому, або тримаються за пояс попереду стоячого. Той, хто стоїть першим в колонці - є квочкою, котра захищає стоячих позаду неї курчат від яструба. Гравець, що є яструбом, стає лицем до квочки і намагається напасти зправа або зліва на курчат. Квочка, тримаючи руки встороні, намагається відгадати напрям руху ворога, щоб відповідним рухом затримати ного. Курчата виконують якнайшвидше ті самі рухи, що й квочка, тримаючись міцно разом. Зловить яструб курча за крило, тобто за руку, то виходить воно з колонки, а гра продовжується. Можна домовитись, що всі курчата, які знаходились за впійманим, відступають набік, теж як здобич яструба. Гра закінчується, коли яструб спіймає всіх курчат.

Але найкращою є умова, коли перше схоплене курча стає яструбом, а колишній яструб квочкою й гра продовжується.

47. Хрецик

Число гравців повинно бути непарне (13 - 31).
Всі стають парами, одні за другим. Хто не має пари, ловець, стає попереду сипною до першої пари, плескає в долоні і кличе: "Раз, два, три!". Ті, що стоять останніми, біжать на той знак, один по правій, другий - по лівій стороні, так, щоб стати знову разом попереду першої пари. Ловець не має права оглядатись. Після тієї пари біжить наступна, і ловець може доганяти когось з гравців, які ще не взяли за руки в парі. Коли це йому вдається, стає разом із сипіманом на місце першої пари, а той що лишився, стає ловцем; коли не вдається, мусить далі пробувати щастя. Замість пар можна поставити четвірки. Хто стоїть попереду, гукає тоді "Четвірки". Гравці останньої четвірки біжать парами по правій і лівій стороні, щоб з'єднатись попереду в четвірку. Якщо ловець доторкнеться до когось із них до того, як вони з'єднались, то стає на місце сипіманого, а той мусить ловити.

48. Кульгавий лис

Всі гравці (10 - 30) мають вузлики для біття, зв'язані з хустинок. Один з них стає "лисом" і йде до кола, званого "порою". Це коло діаметром 6 кроків накреслене на краю або посередині квадратного майданчику розміром 15 - 30 кроків виширину і вдовжину. Лис кличе: "Лис з нори!" і вибігає на лови.

За межами нори він може бігати, але мусить

безперервно кричати "Гооо!". Коли йому забракне сили або охоти, мусить стрибати на одній позі, себто кульгати. Змучившись на одній позі, стрибає далі на іншій, але при переміні гукає: "Лис Микита!". Коли врешті змучиться, втікає до нори. На майданчику старається вдарити вузликом якогось гравця й одним ударом звільняє себе від гідності лиса. Кого лис вдарив, вважається новим лисом і відразу женуть його гравці вузликами до нори, щоб починав гру.

Попередній лис відпочиває до наступної зміни.

Можна грати й так: лис не б'є вузликом, а намагається поцілти ним в когось з гравців. В кого влучив, той стає новим лисом. А якщо промахнувся - мусить підняти свій вузлик і, коли має його вже в руці, гравці вузликами відганяють лиса в пору.

Якщо лис забуде перед виходом з нори гукнути: "Лис з нори!" або, переставши голосити "Гооо!", не починає стрибати на одній позі, то гравці нападають на нього з вузликами і відганяють до нори.

Якщо лис довго затримується в своїй норі, то гравці гукають: "Лисе, в дорогу, на одну ногу!", і він мусить вибігати. Якщо ж і тоді не вибігає, то самі гравці гукають: "Лис з нори!", і виганяють його вузликами.

Хто втікає поза межі майданчика, хто б'є лиса до того, як він промахнувся, хто вдарив його, перш ніж він підніме з землі свій вузлик (коли кидає ним), хто йому заступає дорогу при втечі до нори, той стає лисом.

Можна домовитись, щоб всі гравці скакали на одній позі. Тоді лис може тільки бити вузликом, а

не кидати. При великій кількості учасників вибирають двох лисів.

Лисе назад в нору повертається бігом. Так само біжать і його паганяючі.

49. Чорний лицар

Креслиться прямокутний майданчик 30 - 60 кроків довжиною і 20 - 40 кроків шириною. На одній з його коротких сторін стоїть "чорний лицар". Навпроти нього, на другій стороні стають за лінією "люди" (8 - 60 гравців). Чорний лицар закинує голосно: "Люди, чи не боїтеся чорного лицаря?". Люди відповідають ще голосніше: "Ні!". Після цього обидві сторони перебігають на протилежні боки. Лицар намагається спіймати когось, притримати і тричі торкнутись рукою. Якщо йому це не вдається за три рази перебіжок, то вибирається новий лицар. А кого спіймали, стає теж чорним лицарем, число яких збільшується, аж поки не залишиться один гравець. Він і стає в новій грі лицарем. Під час бігу не можна ні людям, ні лицарям повертатись назад, можна бігти або вперед, або вбік. Хто повертається назад, того виключають з гри, незалежно, чи лицар, чи людина. Хто вибігає за бокові лінії, теж стає чорним лицарем. Тільки перший чорний лицар може вдаряти рукою, інші тільки ловлять, однак, можна домовитись, що кожний може ловити її ударом переводити на свою сторону.

Цю гру можна змінити, коли впоперек цілого майданчику визначити межу шириною від 3 до 5 м, як державу чорного лицаря. Там йому можна

бігати в будь-яких напрямках. На його клич: "Хто боїться чорного лицаря?" гравці відповідають: "Ніхто!", і перебігають відразу з одного кінця майданчика на другий через межу лицаря.

Лицар мусить до затриманих гравців три рази доторкнутись долонею, щоб зробити їх своїми помічниками. Помічники ловлять перебігаючих, але тільки лицар має право забирати полонених трьома дотиками в своє розпорядження. Поза визначеної межі ловити людей не дозволяється. Вільні гравці намагаються врятувати товаришів, спійманих помічниками. Вони перетягають їх з держави лицаря, поки він ще не встиг до них доторкнутись.

Замість назви "Чорний лицар" можна вживати також назву: "Татарин".

50. Біле - чорне

Прямокутний майданчик 60 - 80 кроків довжиною і 30 - 50 кроків шириною ділиться лінією навпіл. Гравці в кількості 12 - 40 діляться на дві команди, однакові по швидкісним можливостям, на "Чорних" і "Білих". Чорні мають на одному кінці свою межу - а, а білі на іншому кінці свою - б. Команди мусять мати свою відзнаку, щоб відрізнятись одна від одної. Гравці стають біля центральної лінії на віддалі 5 - 8 кроків спиною команда до команди, а лицем до ворожої межі (мал. 15). Чорні, отже, дивляться на межу білих, а білі звернені очима за межою чорних.

Нікому не дозволяється оглядатись. Провідник кидає на землю кружок (шайбу) з дерева або

картону. Цей кружок (шайба) з одного боку білий, з іншого чорний. Яким кольором зверху впаде на підлогу, то відповідно провідник гукає тоді "Чорне!" або "Біле!".

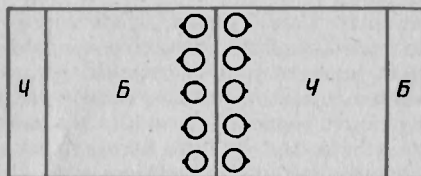
Наприклад, гукає "Чорне!", тоді Чорні відразу повертаються й тікають до своєї межі. Щоб до неї дістатись, мусять перебігти ряд Білих. Білі намагаються їх ловити, стоячи в шереві. Коли ж Чорні перейшли через їх ряд, то Білим дозволяється догавити втікаючих. До кого доторкнулись тричі, стає полоненим і мусять йти до білої межі. Полонені залишаються в неволі і тільки спостерігають подальший перебіг гри.

Потім обидві сторони знову стають, як спочатку, і гра продовжується, поки якась команда не буде цілком в полоні, або не занежить певну кількість суперників. Хто вибігає за межі майданчику, той стає полоненим суперника.

Можливі варіанти: обидві команди стають лицем одна до одної на віддалі 2 - 3 кроків, але спиною до своєї власної межі.

Провідник кидє кружок на підлогу і нічого не говорить. Обидві команди самі спостерігають, який колір впаде. Команда, чий колір вийнявся зверху, повертається та втікає до себе, а суперники доганяють і намагаються сіймати, але торкнутись треба тільки один раз. Щоби всі гравці весь час могли би брати участь в грі, можна домовитись, що кожний полонений несе того, хто його сіймав до його табору на плечах, а потім повертається до своїх товаришів. Довлять, наприклад, Чорні, то сійманий Білий несе Чорного до Чорної межі за

кару, а потім повертається вільно назад до Білих. Решта правил залишаються ті самі, а гра триває поки є бажання у гравців до зумовленого часу.



мал. 15

51. Ведмідь

На майданчику, шириною і довжиною 40 - 60 кроків, помічають ведмежу "Яму". З кроки шириною, 6 кроків вздовж. До гравців кількістью 20 - 50, які мають вузлики, вибігає з ями "ведмедище", вигукнувши спочатку: "Ведмідь суні!". Потім доганяє гравців і намагається спіймати когось двома руками, складеними разом. Як йому вдасться кого спіймати, то той стає відразу "ведмедем" і втікає з "ведмедищем" до ями. Гравці доганяють ведмеда, б'ючи його вузликами. Ведмидища однак, бити не дозволяється, він недоторка.

Ведмідь і ведмедище беруться потім за руки і вибігають разом ловити гравців. Спійманим є той, кого ведмідь або ведмедище торкається вільною рукою. Він стає ведмедем. При цьому втікають усі троє, тобто ведмедище її обидва ведмеді, кожний окремо, до ями, а гравці їх наганяють вузликами.

Потім вибігають вже всі три ведмеді на лови, тримаючись за руки і гра продовжується в той же спосіб далі. Кожній виїманий приєднується до ланцюжка, який щоразу видовжується. Право торкатись до гравців мають тільки два ведмеді. Гравці відганяють вузликками ведмедів до ями також тоді, коли ланцюжок з будь якої причини порушиться.

Якщо ведмеді перед вибігом забудуть гукнути: "Ведмідь суне!", то відганяються вони не від до ями.

Ведмедем стає кожний, хто вибігає за межі майданчика або до ями, хто вдарить ведмедів, хоч ланцюжок не розірвався, хто вдарить будь-кого ведмедина, або заступає дорогу ведмедям, коли ті втікають до ями. Якщо є велика кількість гравців, то може бути декілька ланцюжків з 3 - 5 ведмедів. Годі може торкатись ведмідь з правого краю, а ведмідь з лівого ловить і притримує. Якщо один з ланцюжків виїмає когось, то тільки його членів відганяють гравці до ями. В цей час неможливішим ланцюжкам нікого ловити. Після того, як той ланцюг прогнали до ями, лови продовжуються далі.

52. Чорноморець - біломорець

Майданчик 40 - 60 кроків шириною і довжиною вважається морем, в котрім мешкають риби: 20 - 30 гравців. На визначений в одному кутку пристані, довжиною 6 шириною 3 кроки, стоять два рюалки, один - Чорноморець, другий - Біломорець.

Обидва застерігають риб облікком: "Чорноморець!", беруться за руки і вибігають на

ловлю. Прихопивши яку рибу, заносять її на руках на пристань. Спійманій не може пручатись (супротивитись), але рибалки повинні затягнути здобич на берег, бо інакше це не зараховується.

Обидва рибалки вибігають потім по наступну рибу, а як притягнуть її до пристані, то спіймані риби беруться за руки і теж стають рибалками. Кличуть отаке: "Чорноморець - Біломорець", і вибігають на ловлю. Гра продовжується так далі. Рибалки можуть ловити тільки по одній рибині. Дві тільки-но спіймані риби стають на пристані все новою парою рибалок, аж поки в морі не видно жодної риби. Якщо якась риба була запрудка або завважка, то пара рибалок кличе: "На допомогу!", і інші пари допомагають спіймати і занести здобич на берег.

Риба вважається спійманою, коли втікає за межі або пристань.

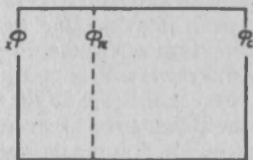
53. Хатко

На просторому рівному майданчику довжиною 60 - 80 кроків і шириною 15 - 20 кроків позначаються рівничком дві нерівні частини, щоб одна частина була вдвічі довша за другу. Посеред рівничка вбивається жердина Ж, висотою до плечей, на яку прив'язують хустину. На коротких бокових лініях посередній кладеться по камінцю, або теж вбиваються жердини, якщо можливо, то хоругвиці Х, С (мал.16). Такий майданчик є площею для бігу гравців (від 6 до 60). Учасники гри розподіляються на дві команди, по можливості

рівносильні в бігові. Одні називаються "ханками", другі - "сторожами". Обидва йдуть в два ряди навпроти один одного.

На 3 кроки від жердини X стають ханки, на протилежній стороні так само розміщуються сторожі.

Провідник подає команду: "Увага!". Один з команди ханків стає біля жердини X, а навпроти нього відповідно - сторож біля жердини С. Провідник голосно рахує: "Один - два - три!". На рахунок "три!" вибігають обидва гравці на майданчик. Ханко повинен добігти до хустини, вхопити її і повернутись до своєї команди. Сторож намагається ханка наздогнати і торкнутись долонею, перш ніж той повернеться до своєї жердини X. Ханко може бігти в будь-якому напрямку, не дозволяється тільки бігти за межі майданчика, інакше ханко вважається спійманим. Ханко, який загубив хустину, перш ніж добіг до своїх, теж належить до спійманих. Кожний спійманий ханко переходить полоненим на бік сторожів. Якщо ж сторож не спіймає суперника, то повинен перейти на сторону ханків.



мал. 16

Гра продовжується до тих пір, поки всі не спробують позмагатись в бігові.

Та команда, яка більше спіймала полонених, виграє.

Щоб більша кількість гравців одночасно брала участь в грі, збільшуються розміри майданчика й встановлюється декілька жердин з хустинами.

Після цього команди міняються місцями. Хапки стають сторожками, а сторожі хапками.

54. Викликач

Вимірюється майданчик, довжиною 50 кроків, шириною 15 кроків. Гравці в кількості від 8 до 40 розподіляються на дві команди й стають на протилежних сторонах майданчика. Провідник визначає одну команду як "викликачів", іншу - як "викликаних".

Один з викликачів підходить до команди викликаних і називає ім'я гравця, з яким міг би змагатись в бігові.

Викликаний наступає однією ногою на обмежувальну лінію і простягає вперед руку. Викликач стає собі якомога далі від суперника так, щоб міг три рази швидко або повільно легенько вдарити долонею по виставленій руці. Потім сам швидко повертається і втікає до своїх. Викликаний намагається його наздогнати. Бігти можна тільки вперед, не дозволяється повертатись назад і вибігати за межі майданчика. Якщо викликаний наздожене викликача і доторкнеться до нього долонею, то викликач йде в полон до викликаних. Якщо ж

викликаному не вдалось надігнати, то він стає полоненим викликачів і залишається в них.

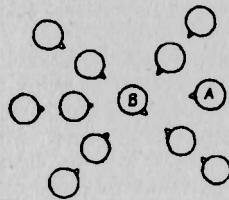
Гра продовжується до тих пір, поки всі викликачі по черзі вийдуть позмагатися. Коли вже всіх викликали, тоді провідник підраховує кількість полонених в кожній команді й вирішує, хто переміг. Потім команди міняються ролями.

Можна гру й так провести, що жереб визначає, якій команді почати викликати. Команда, котра взяла в полон суперника, викликає далі до тих пір, поки котрийсь визивач не буде спійманий. Тоді право виклику переходить до іншої команди. Яка команда більше візьме в полон, та й перемогла.

55. Третяк

Гравці, кількість яких повинна бути парною (12 - 30), стають в коло парами. Пари віддалені одна від одної на 2 - 4 кроки.

Гравці в парі стоять один за одним. Одна пара залишається поза колом і складається з ловця і втікача (мал.17).



мал. 17

Втікач біжить її стає перед якоюсь парою так, що тепер вже троє гравців знаходяться один за одним. Той, хто в парі стояв останнім, тобто був другим, став тепер третім і повинен втікати. Він біжить далі, щоб стати попереду будь-якої пари. Знов відбувається те ж саме. Останній в двійці стає третім, і як третяк намагається втекти, щоб знову стати поперед іншої пари.

Втікачі змінюються швидко, а ловець бігає до тих пір, поки йому не вдається доторкнувшись долонею до третяка під час зміни місця або тоді, коли той через неувважність затримався на місці.

Доторкнувшись до третього, ловець займає місце попереду якоїсь пари, а сійманий третяк стає новим ловцем. Забава продовжується далі, за правилом, що кожний третій має втікати.

Не допускається, щоб втікач бігав безцільно, або щоб віддалявся від кола. Чим швидше втікаючий стає попереду нової пари, її чим швидше відбувається зміна, тим веселішою робиться гра.

Спритності її відваги вимагає втеча, коли третій не втікає далі та стає перед новою двійкою, а коли в одну мить пересунеться наперед тієї самої пари, в якій стояв.

При ознайомленні з грою, можна домовитись, що втікати потрібно вправо чи вліво, а втікач, перш ніж до нього доторкнеться ловець, має стати попереду однієї двійки. Нязвичне, коли гра вже добре знана, втікати можна в будь-якому напрямку, і ловець може торкатись третього відразу.

Часом гравці в парі для розпізнавання стають лицем один до одного. Тобто, перший стоїть спиною

до середини. Обидва беруться за руки й піднімають їх вгору. Втікач вбігає в середину, між ними, бере одного за руки, а той, що опинився за втікачем, є третяком й мусить бігти.

Гравці повинні бути досить уважними, бо втікач в середині пари може повернутися (або може стати лицем до будь-якого).

56. Дволяк

З "третьока" легко гратися й в "дволяк". Якщо гравців мало (8 - 12), стають вони в коло не парами, а по одному. Втікач займає місце попереду якогось гравця, а той, як останній, мусить втікати і ставити перед іншим і т.д. Рента правила такі, як при "третьоку".

Оскільки, через ставання наперед, коло звукується, або деформується, гравці повинні час від часу посуватися назад або притримуватися накресленого кола.

57. Лови

Для цієї гри вибирають пересічну місцевість (чагарник) з корчами, деревами, галювинами (200 - 400 кроків шириною й такої ж довжини). Межі визначеної площі треба добре оговорити, наприклад, з одного боку стежка, з другого - ряд дерев, з третього - рівчак, і т.п.

На одному кінці площі знаходиться означена "загорода", де збирається дичина (гравці).

З 15 - 60 гравців найвлучнішого бігула вибирають

ловцем. Він добирає собі 1 - 2 товаришів на собак (псів). Собаки мусять якомсь вирізнятися (формою або оджею).

Ловець кличе: "Дичина в лісі!". Звірі вибираються якнайшвидше у загороди. Коли промайнуло декілька хвилин, щоб вони могли в лісі сховатись, подає ловець три рази сигнал сопілкою, дудкою, що починаються доти. Якщо немає сопілки, дудки, то ловець голосно гукає тричі: "Гоп-гоп!".

Ловець має право притримати звіряшу й легенько вдарити її. Кожний вдарення ним три рази, стає собакою (псом), прикріплює собі відзнаку та помагас полювати. Собаки можуть звіра тільки притримувати, але не вдарити. Для цього вони кличуть ловця словами: "Ловець, дичина!". Поки звір не дістав трьох легеньких ударів ловця, може вирватись. Собаки при ловах можуть собі допомагати, а звірям такого не можна робити. Якщо якийсь звір вибігас за межі, стає собакою. Звірі намагаються не попадатись собакам під руки, але не в такий спосіб, щоб заїзти в якусь гущавину і там сидіти. Вони можуть крадькома повертатись до загороди, бо тут цілком безпечно, і там сидіти. Вони можуть крадькома повертатись до загороди, бо тут цілком безпечно і таким чином показують собакам свою спритність.

Звір, що на клич "Дичина в лісі!" не покидає загороди, або перед словами "Гоп-гоп!", повертається до неї собакою.

Коли, через деякий час, собаки вже не можуть знайти жодної дичини поза загородою, де сховалась решта звірів, знову вигукує "Дичина в лісі!".

Гра продовжується так само і ведеться до тих пір, поки до загороди не повернуться жоден звір, або всі стади собаками.

Останній спійманий звір стає ловцем. Якщо б когось три рази вдалось повернутись до загороди невдареним, той в наступній грі в нагороду стає ловцем.

58. Опришки і жандарми

Гра в опришків і жандармів є грою в ховакку на великому просторі. Для неї найкраще вибрати гаї або гушавину, баірак, де можна було б знайти добрі схованки. Простір має бути 300 – 500 кроків довжиною й такої ж ширини. Про межі його треба детально домовитись.

Група з 20 - 100 гравців розподіляється на дві рівні команди.

Обидві команди обирають собі старших, яких гравці цілковито слухаються. В лісі, якомога тихіше, ховаються опришки. З другої половини гравців вибирається один або два подорожні, які з палицею в руках і якимось клунком йдуть в мандрівку по лісі. Їм дозволяється співати, галасувати. Рента учасників стає жандармами, які мають однакові відзнаки і які не можна під час гри знімати.

Через 10 хвилин, поки розбійники віддаляться, виходять жандарми на пошук за ними. Два або й більше жандармів разом зі своїм старшим залишаються в "загородженні", щоб приймати й шльмувати спійманих. Таке "загородження"

визначається на полянці або прогаліні посеред лісу.

В той час дехто з сміливіших опришків нападас на подорожнього, забирає в нього клунок або наліццо, незважаючи на те, що в лісі крутяться жандарми, втікає й знову ховається. Подорожній, який сам мандрус, може кричати на допомогу, але не чинити опір, коли опришок відбирає його речі. Він може приєднатись до когось з жандармів і допомагати в пошуку, але тільки після того, як його обібрали. Не має право подорожній ловити опришків, однак може відводити їх в "загородження".

Жандарм арештує (ув'язнює) опришка, легенько вдаривши його тричі лівою долонею по плечу. Опришок може притримувати жандарма за руки, щоб той його не вдарив, й навіть може зв'язати жандарму руки і втекти. Жандарми й опришки не можуть собі один одному помагати при ловах.

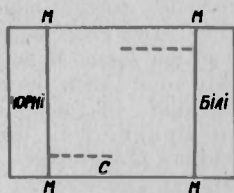
Ув'язнені опришок повинен без опору йти з жандармом до загородження. Переступивши означені межі загородження, має право втікати, поки старший над жандармами не вдарить його три рази лівою долонею.

Удари не рахуються, якщо жандарми через неуважність торкаються правою рукою. Заведені до загородження опришки стають вільними, якщо найстаршому опришкові вдасться пробратись (закрастись) в загородження так, щоб ніхто з жандармів його перед ним не вдарив. Ув'язнені вибігають тоді і знову вступають в гру. Гра закінчується, коли виіймано всіх опришків.

59. Межівка

Межівка вимагає великої вирівності та доброго взаєморозуміння (зіграності) гравців. Але й для кожного окремого гравця залишається багато можливостей гри на власний розсуд.

Для гри потрібен майданчик довжиною 40 - 50 кроків, шириною 30 - 40 кроків. На протилежних сторонах позначаються дві межі, шириною 2 - 3 кроки (мал.18).



мал. 18

Лінії повинні бути добре видимими здалеку, особливо мм і ММ. Між ними лініями знаходиться "поле бою". Команди-суперники розташовуються на визначених межах. Зправа від кожної межі вимірюють місця для полонених - "схованку" (С).

Гравці в кількості 10 - 20 вибирають двох провідників, а вони вже розподіляють гравців на рівносилвні команди. За допомогою жереба розподіляється межі і право розпочати гру. Команди повинні відрізнитись одна від другої. Одні, наприклад, одягнені в білі майки, інші - в чорні.

Основою гри є наступне:

Гравці обох команд вибігають зі своїх меж назустріч один одному на поле бою, щоб наздогнати суперника і догорітись до нього рукою. Таким чином вони беруть один одного в полон. Полонені гравці повинні йти в схованку суперника. Як тільки взято в полон одного гравця, команди повертаються на свої межі, щоб розпочати нанад знову. Яка команда візьме в полон більше суперників, та й виграє.

Право дотиком руки полонити не мають однак всі гравці одночасно, як при звичайних ловах. Гравці можуть вибігати зі своїх меж назустріч один одному будь-коли, але право полонити суперника має тільки той, хто вибіг з межі останнім. Хто вибіг перед ним, чи товариш, чи суперник, втрачає таке право. Щоб це право, т.з. "межове" мати, дозволяється гравцям повертатись на свою межу, бо тоді знову зможуть з неї вибігти, отже з'являться на полі пізніше, ніж всі попередні.

В спритнім вибіганні на суперника, поверненні за "межовим правом" і новим вибіганням швидким нанаді, поки не вибіг хто інший зі своєї межі, полягає принада цієї гри.

Опишемо, для прикладу, перебіг гри. За жеребом винало команді чорних викликати суперника. Чорний Івасик виходить зі своєї межі, підбігає до команди білих і викликає Михася. Як відбувається виклик? Білий Михась простягає вперед руку і стає так, щоб однією ногою наступити на лінію своєї межі, друга нога позаду. Чорний Івасик, як великач, стає собі якомога далі і ударяє три рази

по виставленій руні Михася. Після цього повертається й втікає до своїх. Викликавши білий Михася намагається його наздогнати. Чорний Івасик викликає білого Михася і Михає вишнов зі своєї межі пізніше, ніж Івасик зі своєї. Івасик повинен з поля бою повернутись на свою межу, щоб побувавши там, поповити своє межове, тобто знову здобути право брати суперника допитком в полон.

В той час, коли чорний Івасик, не зворичи очей з білого Михася, повертається до чорної межі, вибігає з тієї ж межі на підбігаючого Михася чорний Івасик. Білий Михає втрачає в ту ж мить своє межове, яке має тепер чорний Івасик, бо Івасик вибіг з чорної межі пізніше, ніж білий Михає з білої межі. Чорний Івасик має право до Михася доторкнутись і подолити. Тому Михає змушений при цьому повертатись назад і намагається при цьому забавити Івасика якомога ближче до своєї межі. Повертаючись, поглядає на суперника. Коли суперник прискорює свій біг, то й він прискорив би свою втечу.

На допомогу білому Михаю підбігає з білої межі білий Олесь. Тепер вже чорний Івасик втратив своє межове, бо білий Олесь вибіг зі своєї межі найпізніше від усіх попередніх: чорний Івасик мусить повертатись за своїм межовим на свою межу. Але в той час вибігає зі своєї межі чорний Кирилко. Білий Олесь втрачає своє межове, бо вже Кирилко вибіг пізніше за всіх і Олесь змушений повертатись до своїх. З межі вибігає білий Михає. Він тепер знову має своє межове, а всі решта його не мають, але рухається поводі. Білий Петрусь бачить це і

хутко вибігає вперед. Тепер межове належить йому, бо він вибір останнім, наздоганяє чорного Івасика, торкається його плеча і гукє "Стій!". Гра зупиняється. Чорний Івасик став полоненим і йде до білої схованки. Всі решта гравців повертаються на свої межі.

Гравці вибігають за власним бажанням. Той, хто наздоганяє і торкається суперника, повинен одночасно вигукнути: "Стій!". На цей знак гра зупиняється. Всі гравці повертаються до своїх меж, а полонений - до схованки суперника. Тут стає він в такій позиції: лівою ногою наступає на лінію межі суперника, а правою виступає якомога далі і простягає руку вперед.

Знову гру починає викликом та команда, яка втратила гравця. Викликати можна будь кого.

Наступний полонений займає в схованці таку ж позу (позицію), що й попередній полонений. Стаючи перед ним, доторкається лівою ногою до його правої ноги і береється з ним за руку. Кожна команда намагається своїх полонених товаришів звільнити. В сприятливий момент має хтось з тієї ж команди забігати до ворожої схованки так, щоб ніхто з суперників до цього не доторкнувся. Підбігши, торкається рукою найближчого полоненого й гукє: "Свобода!". Звільнення двох гравців діє, коли в схованці вони стояли так, як описано вище. В протилежному випадку - повинні залишатись далі в неволі. Після звільнення знову гра припиняється так, як і при взятті в полон. Звільнені і всі інші гравці повертаються до своїх меж. Гра починається знову тією командою, яка втратила полонених.

Команда, що здобула трьох полонених, виграв першу грушку (партію). Звільнені раніше полонені не враховуються. Можна домовитись і про кількість полонених, вирішальну для перемоги.

Трьома полоненими закінчується перша партія (грашка). Команди мають помінятися місцями. Перемогу здобуває команда, яка в означений час здобуде більше виграних партій. Можна грати й до певної кількості виграних партій.

Такі порушення караються полонем.

- гравець, що втікає, вибіг за бічні лінії майданчика й двома ногами був поза май вичинком. Він стає полоненим, якщо суперники в той час гукнуть: "Стій!". Коли і втікаючий, і надюгаючий вибіжать за обмежувальні бічні лінії, то влягає першим і стає полоненим:

- хто вдаряє противника, не маючи на це право;

- хто кричить: "Стій!", "Свобода!", не досягнувши і не доторкнувшись відповідно ні до кого;

- хто полонить або звільняє, але не гукне "Стій!" чи "Свобода!".

Хто цього не дотримується, стає полоненим. У всіх цих випадках гра теж зупиняється, як при справжньому полоні або звільненні.

Починається гра знову новим викликом.

Команда, яка одночасно полонила двох або більше суперників, вибирає собі в полон тільки одного. Якщо команда одночасно і полонила і звільнила, має право вибрати собі тільки якусь одну користь. Якщо обидві команди одночасно полоняють або звільняють, або одна полонить, друга звільняє, то обидві спроби не зараховуються й зазначається

попередній стан.

Гравцеві дозволяється зупинитись на протилежній межі, якщо повернення до своїх видається йому небезпечним. Коли його ніхто не встигне полонити, то він не має права повертатись до себе за бічними лініями, тільки через майданчик, але, не маючи межового, полонити нікого не може. Кожний суперник, який вибіг зі своєї межі пізніше, ніж він ступив на майданчик, може його полонити.

Мезіівка буде ще цікавішою, коли обидві команди встановлять за 8 - 10 кроків перед своєю межею хоруговку. Команда, у якій суперник виходив хоруговку, не наразившись на удар, програс партію, навіть якщо вже мала двох полонених.

Гра теж буде цікавою, якщо на відкритому майданчику є перешкоди - корчі, дерева, або гравці поставлять різні прилади - коня, козла. Перешкоди служать гравцям для короткочасного захисту під час нападу.

Перед грою варто вибрати старшого або суддю, щоб вирішував сумніви. Суперечки можуть виникати тоді, коли параз вибігає з-за межі багато гравців, бо тоді складно визначити, хто вибіг швидше, хто пізніше. Кожний, отже, повинен тільки тоді вдаватись до бігу, коли в змозі щось зробити корисне для команди.

Досягнувши свого, повинен повернутись за межу. Частих, але непотрібних вибігів слід уникати.

В сумнівних випадках, коли дійсно складно щось визначити, повертаються до попереднього стану.

**Упорядник
Євген Приступа**

**Малюнки та художнє оформлення
Орест Городиєський**

**Загальна редакція
Денис Купчинський**

*Рекомендовано до друку
історико-просвітницькою комітєвою
Української Спортивної Асоціації у Львові*

Віддруковано з готового комп'ютерного набору.

Здано у виробництво 4.10.1994 р. Формат 60x84 1/32.

Друк офсетний. Папір друкарський. Ум. друк. аркуші

186. Тираж 10000. Зам. № 4460.

264410 м. Кобель, вул. Грушевського, 2. Міська друкарня.