

СПІЛКА УКРАЇНСЬКОЇ МОЛОДІ АМЕРИКИ



ДЛЯ ЮНАЦТВА

ЗІБРАВ ОСИП БАЙКО

НЬЮ ЙОРК - ДІТРОЙТ
1963

Спілка Української Молоді Америки

ГРИ І ЗАБАВИ

Для юнацтва

Зібрав Осип Байко

Нью Йорк — Дітройт

1963

Обкладинка: Я. Козак
Мовна редакція: В. Щербій
Технічне оформлення: О. Дякуник

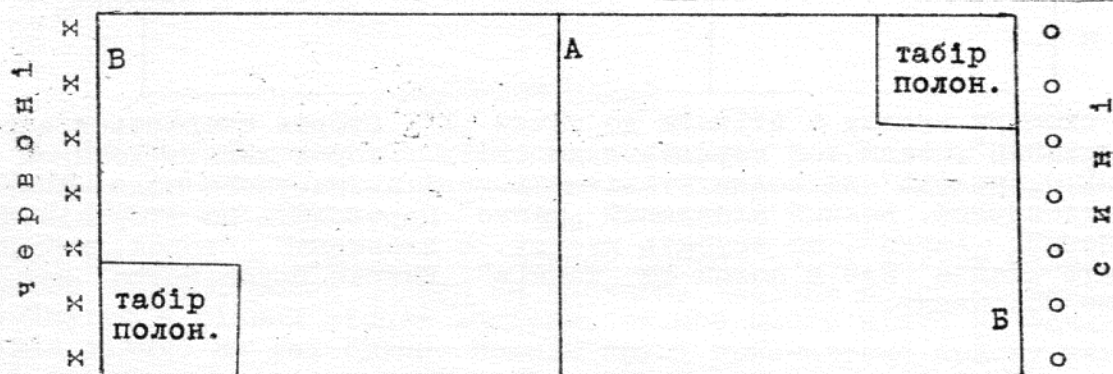
Видав фото-друком Осередок СУМА ім. Пилипа Орлика в Дітроїті

PRINTED IN USA

1. Вартовий	3
2. Біг з перешкодами	3
3. "Халко"	4
4. Перегони вузів	4
5. "Горить"	4
6. Жива ливва	5
7. Що до чого	5
8. Подертий наказ	5
9. Кіт і миш	5
10. Визов міст	5
11. Квітки й огородинки	6
12. Козак і татарин	6
13. Турецькі перегони	6
14. Передай даліше	7
15. Правильний впад	7
16. Всі склади нараз	7
17. Одне слово	7
18. Війна	7
19. Безпритульний зайчик	8
20. Польові коники	8
21. Кіт і миш	8
22. Каміння	9
23. Каруселя /Кругілка/	9
24. Квач"	9
25. "Квач" на одній нозі	9
26. "Квач" з гарячим місцем	9
27. Боротьба цалів	9
28. Боротьба півнів	10
29. Боротьба вузів	10
30. Зміна компасу	10
31. Рибалки	11
32. Ціляння	11
33. Збирає чайка при дорозі	11
34. Уложити речення	11
35. Стонога	12
36. Відгадайте слова	12
37. Сплітка	12
38. Пригоди	12
39. Лісничий і злодій	13
40. Князі гінці	13
41. Сліпий дід	13
42. Смаг ливвою	13
Польові знаки	14

ВАРТОВИЙ

Капітан синіх визначує розвідчика і вартового, а капітан червоних вартового. Розвідчик синіх іде вперед. Коли перейшов лінію „А” він є на ворожому терені і може бути вбитим. Він підходить ближче до ворога, провокуючи червоного вартового йти за ним, хоч він не знає, хто є вартовим. Коли вартовий уважає, що можна зловити ворожого розвідчика — вибігає, а розвідчик утікає в сторону лінії „Б” у своєму таборі і є в небезпеці, доки не переступить цієї лінії. Коли червоний вартовий в погоні за синім розвідником перейде лінію „А” він сам є в небезпеці. Якщо він зловить синього розвідчика, заки той переступить лінію „Б”, заводить його до табору полонених,



звідки той не сміє втікати. Як розвідчик втече за лінію „Б”, в ту хвилину синій вартовий може ловити червоного вартового, який тоді повинен завернутись і втікати до своїх. Якщо синій вартовий зловить червоного, забирає його до полону, а коли ні — тоді сам мусить втікати.

Капітан кожної групи визначає вартових так часто, як це потрібно. Виграє група, яка в означений час має більше полонених.

БІГ З ПЕРешКОДАМИ

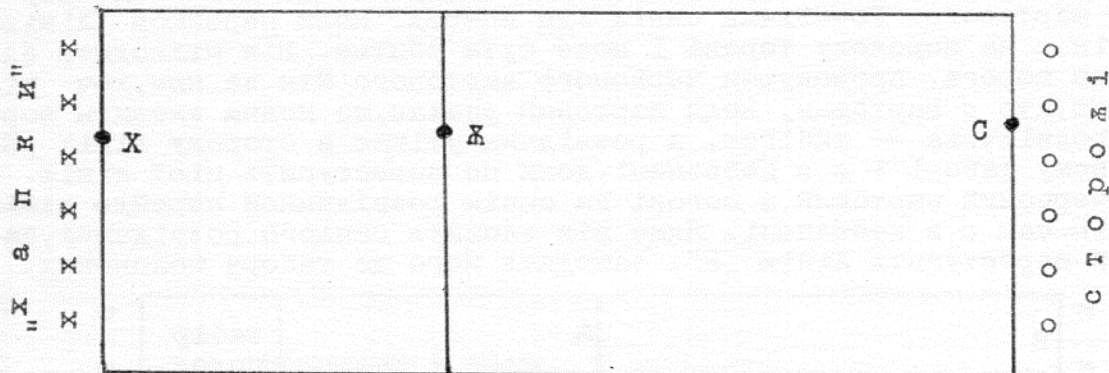
Гру можна переводити у формі індивідуального, або групового змагу. На шлях до мети уставляється різні перешкоди, наприклад:

1. перелізти попід крісло,
2. перескочити через лавку,
3. перейти по кругляку, латі,
4. Вилізти на дерево і зняти повішений предмет і т д.

Виграє група, чи юнак, який поборє всі перешкоди і осягне найкращий час.

„ХАПКО”

Визначуємо площу, як на рисунку. /Виміри у кроках/. На точках „Х”, „Ж”, „С” ставимо тички. На тичці „Ж”, яка є висока на три стопи, вішаємо хустину. Юнаків ставимо у двох групах поза тичками „Х” і „С”. За тичкою „Х” у лаві стоять „хапки”, а за тичкою „С” — сторожі. На знак впорядника перший з лави „хапків” стає коло тички „Х”, а сторож коло тички „С”. Впорядник числить голосно: „раз, два, три”. На „три” вибігають оба грачі. „Хапко” має добігти до тички



„Ж”, схопити хустку і втікати до тички „Х”. Сторож старається зловити „хапка”, заки той вернеться до своїх. Сторож ловить дотиком долоні. „Хапкові” не можна втікати за межі визначеного поля; інакше є зловлений. Кожний зловлений „хапко” переходить до сторожів, як полонений. Хапко”, що згубить хустку, є зловлений. Сторож, який не зловить „хапка” йде в полон до „хапків”. Виграє група, котра має більше полонених.

ПЕРЕГОНИ ВУЖІВ

Юнаків ділимо на групи по 5-6 грачів. Кожна група вибирає собі провідника і з ним стає на вихідній лінії. Впорядник дає знак старту: „До змагань готові!” Всі юнаки присідають і беруть свого попередника руками за ноги вище черевиків. На знак свистка кожна група старається якнайшвидше дорачкувати, нерозірвавшись, до мети. Провідник /перший/ може для рівноваги дотикати землі. Виграє група, яка нерозірвавшись, перша доходить до мети.

„ГОРИТЬ”

Всі учасники забави сидять, крім одного, який ходить в середині кола й розказує видуману історійку. Коли скаже: „горить”, — всі міняють свої місця. Хто не зірветься з місця або не змінить місця, дає фант. Відповідаючий також здобуває місце. Хто залишиться без місця, веде дальшу гру.

ЖИВА ЛИНВА

Два провідники вибирають собі по черзі по одному з учасників гри. Кожний вибраний стає за своїм провідником і бере його за бедра. Провідники беруться за руки над лінією на площі і на даний знак тягнуть назад. Котра сторона перетягне до визначеної мети — виграс.

ЩО ДО ЧОГО?

Юнаки уставляються в колесо. Впорядник стає в середині, кидає м'ячик до юнака в колесі і каже якийсь слово. Юнак, що зловить, має відповісти другим словом з прийменником „до“, але так, щоб відповідь була змістом пов'язана з попереднім словом. Наприклад: „Івась“. Відповідь: — „до школи“; „кінь“ — „до сідла“, і т. д. Хто помилиться — випадає з гри.

ПОДЕРТИЙ НАКАЗ

1. На картці паперу пишемо наказ. Картку розриваємо на кілька кусників. Розірвані частини кладемо на столі. Юнак має зложити картку і відчитати наказ.

2. На двох картках різних красок пишемо через кальку наказ. Розтинаємо зложені разом накази на частини. Частини подертих наказів розміщуємо в різних місцях домівки так, щоб цього ніхто не бачив. Юнаків ділимо на дві групи. Кожній групі призначаємо краску наказу і доручаємо відшукати наказ і зложити. Виграс, хто перший це виконає.

До цієї гри створити легенду пов'язану з ОУН, або УПА.

КІТ І МИШ

Уставляємо юнаків в кілька рядів на віддалі рамени. Вибираємо двох юнаків: один — кіт, другий — миш. Впорядник дає наказ решті юнаків: руки вбік! Так повстають поміж лавами вулички. Тими вуличками втікає миш, а її гонить кіт. Коли миш в небезпеці, впорядник дає наказ: „право, чи ліво руч!“ По виконанні наказу повстають нові вулички. Не можна перебігати попід руки. Впорядник повинен часто змінювати вулички kota і миші.

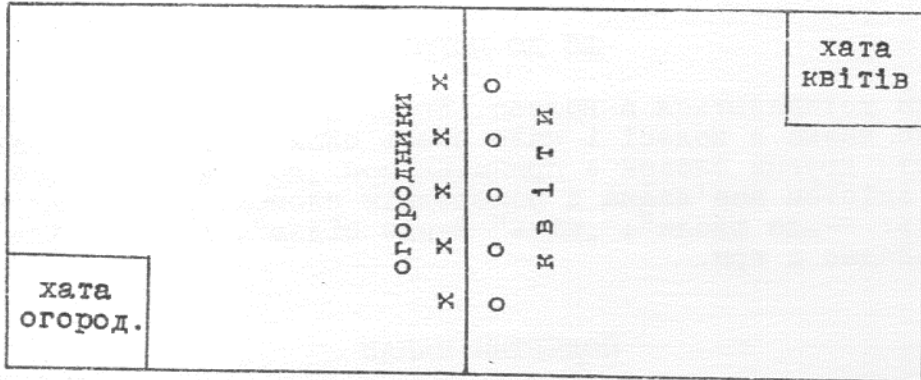
ВИЗОВ МІСТ

Уставляємо юнаків в колесо. Кожний юнак прибирає собі якийсь місто в Україні. В середині колеса лежить м'яч. Впорядник викликає якийсь місто. Викликаний ловить м'яч і старається поцілити котрогось з юнаків, які на виклик міста втікають.

КВІТКИ Й ОГОРОДНИКИ

Юнаків ділимо на дві групи: квітки й огородникі. Кожна група має хатку на протилежних кінцях площі. Віддаль між хатками 40-50 кроків. Площа розділена лінією на дві частини. Квітки називають себе, щоб не почули огородникі. Обі групи зближаються до себе на віддаль трьох стій перед лінією в середині.

Огородникі пробують відгадати імена квітів, називаючи три з них.



Якщо огородникі відгадають, квіти втікають в сторону своєї хатки, а огородникі їх доганяють і ловлять дотиком долоні. Зловлені квітки переходять в полон до огородників.

Як „вітер“ не вгадає, тоді квітки гонять огородників і беруть їх в полон. Виграють ті, що мають по якомусь часі більше полонених. Не можна ловити в хатці.

КОЗАК І ТАТАРИН

На середині площі лежить предмет. На протилежних кінцях площі козак і татарин. На свисток виступає козак і татарин. Козак виконує різні рухи і його мусить наслідувати татарин. В певному моменті, найкращому для себе козак підбирає предмет і втікає за свою лінію. Татарин ловить його дотиком долоні і забирає в полон. Не зловивши козака, татарин попадає сам в полон до козаків.

Дальше — другий татарин виконує рухи, а наслідує козак. Виграє той, що має більше полонених.

ТУРЕЦЬКІ ПЕРЕГОНИ

Учасники гри сідають парами „по-турецьки“ в колесі. Всі пари мають своє число. На знак впорядника названа пара встає і один біжить вліво, а другий вправо, оббігає колесо і сідає на своє місце. Хто перший з пари добіжить — виграє.

ПЕРЕДАЙ ДАЛЬШЕ

Юнаків уставляємо в круг у віддалі одного кроку один від одного лицем до середини /юнаки не держаться за руки/. Юнаки подають з рук до рук якийсь предмет. /М'яч, зав'язану у вузол хустину і т. п./ Один юнак бігає на зовні круга і намагається зловити подаваний предмет, діткнувши долонею того, що має в руках подаваний предмет. Зловивши предмет, іде в круг на місце зловленого з предметом, а зловлений займає його місце.

Предмет мусить переходити через руки гравців за чергою. Хто подасть, поминувши грача, іде ловити; хто опустить предмет — також йде ловити. Можна змінювати напрям подавання.

ПРАВИЛЬНИЙ ВПАД

Учасники стають в крузі. Всі вимовляють по черзі числа: один, два, три, з цією умовою, що напр. замість чисел закінчених чи ділених числом чотири /п'ять, три, два і т.д./ "бум". 1, 2, 3 "бум"; 5, 6, 7 "бум" і т.д. Хто помилиться — випадає з гри.

ВСІ СКЛАДИ НАРАЗ

Один юнак виходить з кімнати. Решта юнаків вибірає якесь слово, напр. "молоко". Вибране слово ділять на склади: мо - ло - ко. Кожен склад приділяється одному з юнаків. Якщо більше юнаків бере участь в граві, тоді той сам склад приділяється двом чи трьом юнакам. Після цього кличемо юнака, що був поза кімнатою. На даний знак юнаки вигукують кожний свій склад і він має відгадати це слово.

ОДНЕ СЛОВО

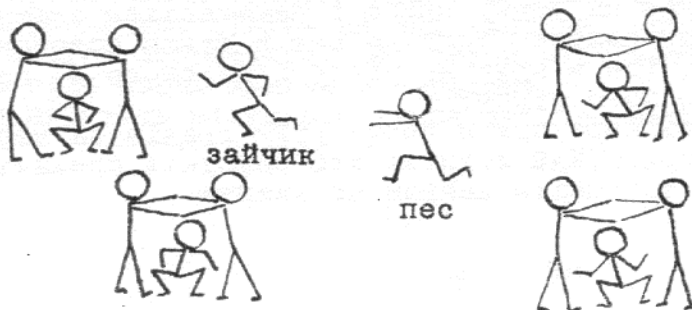
Один юнак виходить із кімнати, а решта юнаків вибірає якесь слово, /іменник/, напр. "кінь". Коли його закличуть до кімнати, він має відгадати це слово питаючи про його прикмети. Запитаний має відповісти: "так", або "ні". Наприклад: юнаки вибрали слово "кінь". Юнак, який відгадує, питає: — чи це тварина? Відповідь: — так. Чи вона літає? — ні. Ходить? — так. Велика тварина? — так. Має роги? — ні. Можна на ній їздити? — так. — Це кінь.

ВІЙНА

Ділимо площу лінією на дві половини. Дві групи юнаків уставляємо у віддалі 20 кроків по обох боках лінії. Кожний з гравців дістає дві шишки. На знак впорядника гравці кидають шишки на поле противника та вибирають викинені противником шишки і відкидають їх знову на поле противника. По трьох хвилинах впорядник свистком перериває гру і числить шишки на кожному полі. Виграє група на якій території є менше шишок.

БЕЗПРИТУЛЬНИЙ ЗАЙЧИК

Юнаки /-чки/ діляться на трійки та уставляються на площі. Два з кожної трійки, взявшись за руки, творять куц, а третій присівши в середині куца є зайчиком. Крім цього є ще два юнаки, а саме: зайчик і



собака, які починають гру. Собака ловить зайчика. Зайчик утікає і може хоронитись в куц. Тоді той зайчик, що був у куці втікає і його тепер ловить собака. Коли собака зловить зайчика /ударом долоні/, тоді вони міняються ролями. Не вільно ловити в куці.

ПОЛЬОВІ КОНИКИ

Ділимо юнаків на кілька груп, по 4-6 гравців у кожній. Групи ставимо на лінії старту. У віддалі 15 кроків визначуємо другу лінію. Перший гравець з кожної групи тримає між колінами малий м'ячик. На знак впорядника всі скачуть до мети, вертаються назад і передають м'ячик другому зі своєї групи, а цей скаче як попередній. Коли м'ячик випав з-поміж колін, треба його підняти, повернути на старт і продовжувати змаг. Виграє група, якої останній гравець з м'ячиком повернеться на лінію старту.

КІТ І МИШ

Юнаки взявшись за руки, творять круг. Залишається кіт і миш. Миш утікає, кіт ловить її.

Можливі варіанти:

1. Миш і кіт минають всюди вільний просмик. Кіт ловить миш, діткнувши її три рази долонею.
2. Миш може всюди свобідно бігати, а котови перешкодляють гравці в пробізі, знижуючи руки на половину до землі. Миш зловлена одним дотиком долоні.
3. Миші можна всюди перебігати, а для kota залишається двоє воріт назначених хустинкою, яку держать два сусідні гравці.
4. Дві миші і один кіт.
5. Дві миші і два коти. Кіт ловить лише одну миш.
6. Миш, кіт і собака. Кіт ловить миш, а kota ловить собака.

КАМІННЯ

Визначити площу, около 30 квадрат. кроків. Вибрати двох юнаків на чарівників. Їх завданням є перемінити всіх інших грачів в камені диткненням руки. Диткнений грач стає каменем і не може рухатись з місця. Його може відчарувати дотиком інший грач. Чарівники змінюються по означеному часі. Виграє пара чарівників, які в означеному часі мають найбільше каменів. Гру розпочинаємо і кінчимо свистком.

КАРУСЕЛЯ /Крутілка/

Юнаки беруться за руки і творять круг. Всередині круга лежить м'яч. Круг кружляє скоро, при чому кожний юнак тягне цілий круг до себе і у висліді круг зрушується з місця. Коли хтось зачепить м'яч по середині круга випадає з гри. Виграє останній юнак.

„К В А Ч“

Одного з юнаків вибирають „квачем“, який ловить всіх. Кого диткне рукою, той кричить „я квач“, підносячи руку до гори. Тоді всі втікають від нового „квача“, що їх ловить.

„КВАЧ“ НА ОДНІЙ НОЗІ

Грач, за яким женеться „квач“, щоб рятуватись стає на одній нозі і тоді „квачеві“ не вільно його ловити.

„КВАЧ“ З ГАРЯЧИМ МІСЦЕМ

На площі /в залі/, де відбувається гра робимо два, або три кола в різних місцях. Той за яким женеться „квач“, може рятуватись, вскочивши в коло, куди „квачеві“ не вільно вбігати. Гарячим місцем може бути і дерево, стовп, замок у дверях і т.п.

Провини гри: 1. „Квачеві“ не можна гонити тільки за одним грачем; 2. Хто рятується перед „квачем“ не може довго стояти на одній нозі, стояти в колі і т.п. 3. Не можна вибігати поза визначені межі площі.

БОРОТЬБА ЦАПІВ

Двох юнаків присідають і, скачучи в цій поставі, стараються збити з ніг один одного ударами об долоні. Кому це вдасться, одержує точку. Можливий змаг роями.

БОРОТЬБА ПІВНІВ

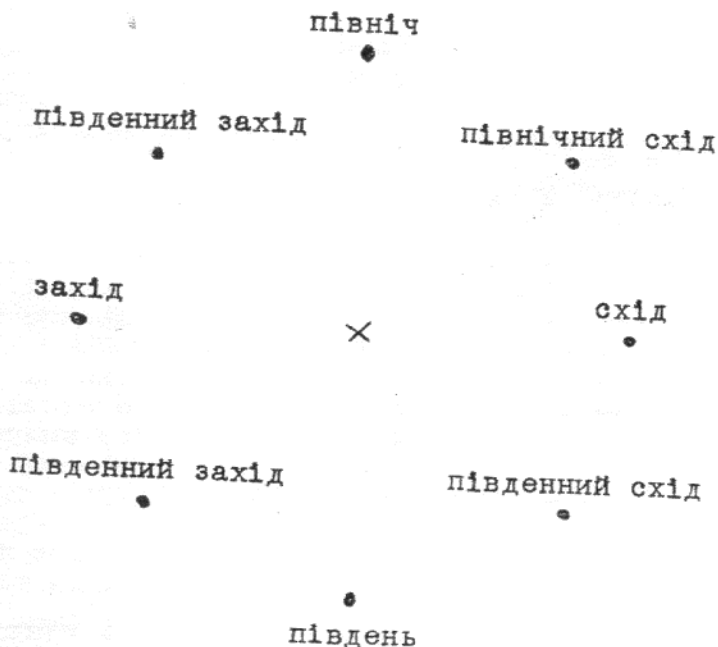
Двох юнаків сплітають руки за плечима, скачуть на одній нозі і стараються повалити один одного, або примусити його стати на обі ноги. Кому це вдасться — дістає точку. Можна змагатись роями.

БОРОТЬБА ВУЖІВ

Два рої /однакове число юнаків/ творять два вужі. Юнаки стають в черзі і держать руки на бедрах своїх попередників. Вужі, стоячи напроти себе, стараються руками першого юнака досягти хвоста противника, обороняючи власний хвіст перед противником.

ЗМІНА КОМПАСУ

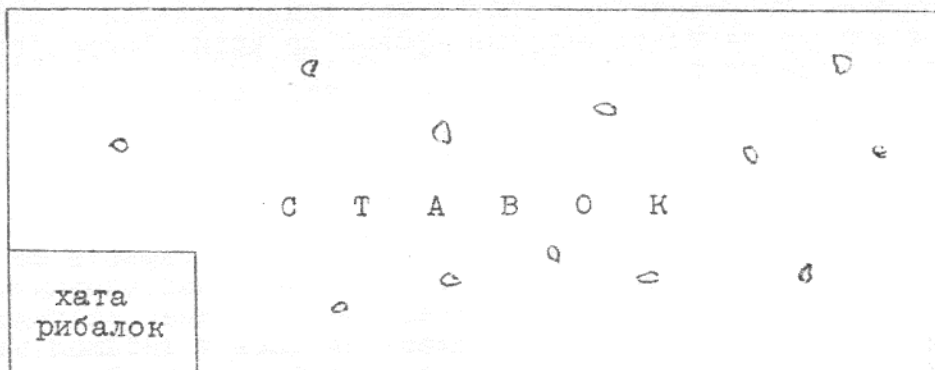
Визначуємо на площі, або в залі місця вісьмох точок компасу. Юнак в крузі є без місця. Впорядчик викликає дві точки компасу і юнаки, які є в тих точках міняють свої місця. Юнак зі середини старається зайняти вільне місце. Юнак який при зміні загубив місце, стає на середину.



РИБАЛКИ

Вимірюємо площу, як на рисунку.

Учасників гри ділимо на дві групи: одна з них — це риби, які ходять і бігають довільно по ставку, друга — це рибалки. Вони сидять в хатці. Взятись за руки, творять волоки і на заклик: "рибалки йдуть", — вибігають на риболовство. Рибалки намагаються захопи-



ти якнайбільше риб у волоки. Два крайні намагаються замкнути волоки, захопившись за руки і з окликом: "тягни", круг рибалок виводить спіймані риби в хату.

По якомусь часі ролі міняються.

ЦІЛЯННЯ

Юнаки творять колесо, вставляючись на 3-5 кроків один до одного так, щоби промір колеса був найменше в 12 кроків. Один з-поміж юнаків стає в середині колеса, де може свобідно рухатись. Юнаки в крузі подають собі м'яч і у відповідній хвилині кидають м'яч, націляючись на юнака, який стоїть. Юнак, який попав, міняється місцем з юнаком в середині. Юнак в середині може ловити м'яч руками, що не вважається поцілом.

ЗБИРАЄ ЧАЙКА ПРИ ДОРОЗІ...

Впорядник зачинає гру реченням: "збирає чайка при дорозі горох" і вказує на найближчого юнака. Показаний повторює речення і додає одно слово, напр. "овес". Кошній слідує повторює слова попередника і додає ще одно слово. Хто не повторить — дає фант.

УЛОЖИТИ РЕЧЕННЯ

Пишемо речення або приповідку, розтинаємо слова і розкидаємо на столі. З розкинутих слів зложити речення.

СТОНОГА

Поділити юнаків на групи — 3-6 в кожній. Приготовуємо жердки в 8 стіп довгі для кожної групи, і визначаємо на площі старт і мету. Кладемо жердки на старті. Кожна група стає рядом в розкросці понад жердкою. Впорядник дає знак і всі юнаки підносять обома руками свою жердку та йдуть швидким кроком до мети. Виграє група, яка доходить до мети першою.

ВІДГАДАЙТЕ СЛОВА...

Змагаються рої, або куріні. Рої "А" і "Б" вибирають по двох юнаків. Один з них відгадує, а другий відповідними словами, пов'язаними змістовно з відгадуваним словом — допомагає відгадати. Юнаки, які відгадують, сідають на кріслах. За ними є таблиця, на якій впорядник пише слово /іменник/, яке треба відгадати. Перед ними сідають, кожний перед своїм, юнаки, які мають вказати на це слово. Напр.: слово, яке треба відгадати є "олень". Гру зачинаємо льосуванням. Зачинає рій "А". Той, котрий відгадує — має назвати якогось звіра, напр.: "кінь". Черга за роєм "Б". Хтось скаже: "ліс". Відгадувач з роя "Б" чув вже попередні слова і повинен догадатись, що цей звір живе в лісі і каже, напр. "вовк". Змагун з роя "А" каже: "роги". Відгадувач повинен назвати звіра, який живе в лісі і має роги, отже: "олень".

Рій "А" відгадав і одержує 7 точок.

Точкуємо так: коли змагун відгадає зразу, одержує 10 точок, за другим разом — 9, за третім — 8 і так до 0.

СПЛІТКА

Юнаки сідають рядом. Впорядник шепче до вуха першому юнакови якесь речення /приповідку, або пословицю/, а цей передає вістку даліше так, як її почув. Передають одні-одним, аж до останнього. Останній каже голосно те, що почув. Не вільно допитуватись.

ПРИГОДИ

Впорядник розказує казку про пригоди в часі прогулянки та вказує на ролі осіб, які виступають у цій казці. Приділяє ролі героїв кожному юнакови. В часі оповідання, коли мовиться про приділене ім'я, юнак встає і потверджує пригоду дотепним реченням, напр.: "так, я саме тоді там був" або "правда, я зловив його" і т.д.

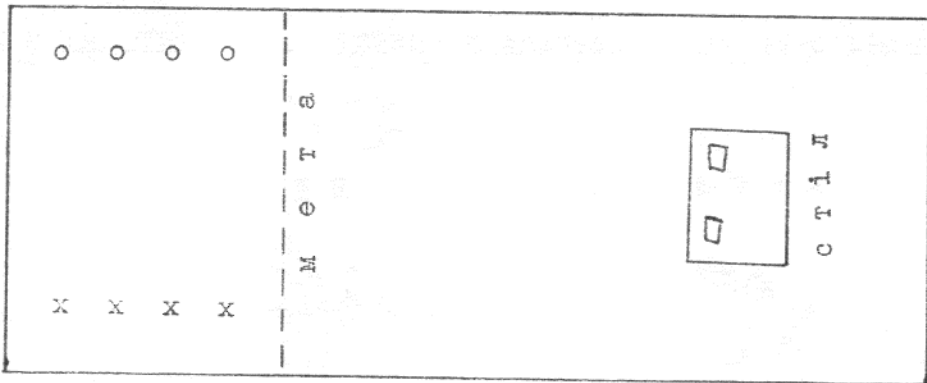
Ця забава має на меті: зосередити увагу, розбуджувати уяву та стимулювати дотепність.

ЛІСНИЧИЙ І ЗЛОДІЙ

Юнаки ставть в круг. В середині лежить на землі шапка. За кругом стоїть княк. Його завданням є винести шапку на зовні круга так, щоб його не зловили. Шапки стереже лісничий, визначений з-поміж грачів так, щоб злодій не знав, хто є лісничий. Злодій може бігти до круга в довільному місці, схопити шапку і втікати, але мусить вибігти за круг в тому самому місці. Лісничий чекає, поки злодій вхопить шапку і тоді його ловить. Коли це вдасться, злодій лишається в крузі, лісничий стає злодієм, а впорядник визначає нового лісничого, як попередньо. Коли лісничий не зловить злодія, тоді визначається нового лісничого.

КНЯЖІ ГІНЦІ

Ділимо грачів на дві групи. Ставимо їх разом на меті. У віддалі 30 метрів від мети ставимо столик. На столику є дві картки паперу. Перший з кожної групи має олівець. На знак впорядника вони біжать до столика, пишуть на картці ім'я українського князя і бігом вертаються, подаючи олівець слідуючому зі своєї групи. Виграє група, якої останній грач перший вернеться до мети.



СЛІПІЙ ДІД

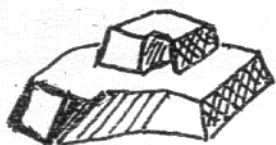
Один княк із зав'язаними очима є сліпим дідом, який ловить решту грачів. Грачі стоять по цій кімнаті і можуть рушитися з місця лише три кроки. За першим кроком княк кладе одну руку на бедро, за другим обі руки на бедра, а за третім закладає руки за голову. Коли зближається дід, княк, щоб не дати себе зловити, може присісти. Зловлений стає дідом.

ЗМАГ ЛИНЕЮ

На середині ливни зав'язуємо хустину. Площу розділюємо на дві частини лінією. Середина ливни є на лінії. На кінцях ливни ставимо однакове число княків. На знак — одні других намагаються перетягнути за лінію. Виграє група, що це виконає.

ПОЛЬОВІ ЗНАКИ

1. ІДИ ЦИМ ШЛЯХОМ



КАМІННЯ



ТРАВА



КІЛОК



НАРИСОВАНА СТРІЛКА

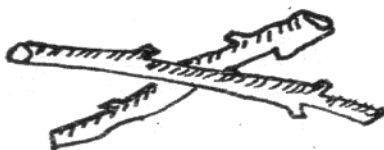


СТРІЛКА З ГИЛЯКИ

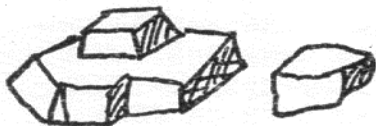


СТРІЛКА З КАМІННЯ

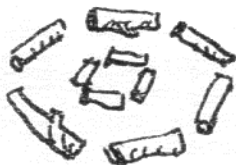
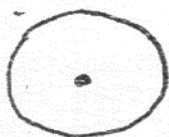
2. НЕБЕЗПЕКА! НЕ ЙДИ СЮДИ



3. ІДИ ВПРАВО.



4. МИ ПІШЛИ ДО ДОМУ



5. МИ РОЗІЙШЛИСЬ



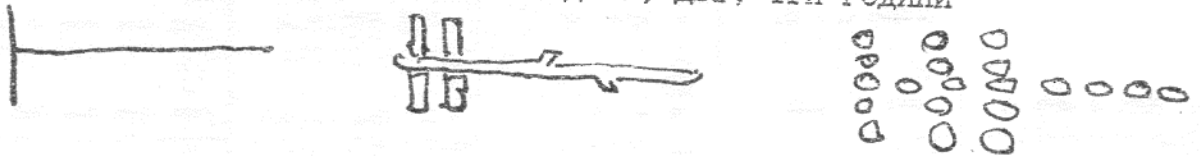
6. ІДИ ДО ДОМУ



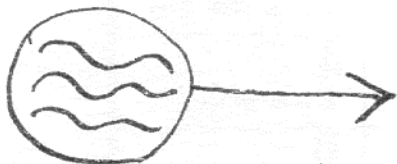
7. ЛИСТ ДО ТЕБЕ У ВІДДАЛІ КРОКІВ... У НАПРЯМІ СТІЛКИ



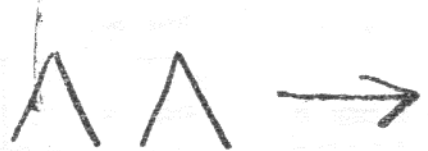
8. СТІНЕМОСЬ ТУТ ЗА ГОДИНУ, ДВІ, ТРИ ГОДИНИ



9. В ЦЬОМУ НАПРЯМІ ДОБРА ВОДА



10. НАПРЯМ ДО ТАВОРУ



УКРАЇНСЬКА АЗБУКА МОРЗЕ

А	Є	К	С	Щ
Б	ЖС	Л	Т	Щ↓
В	З	М	У	Ю
Г	И	Н	Ф	Я
Ґ	І	О	Х	Ь
Д	Ї	П	Ц	
Е	И	Р	Ч	

МІЖНАРОДНА МОРЗІВСЬКА АЗБУКА

A	I	Q	Y	7
B	J	R	Z	8
C	K	S	1	9
D	L	T	2	0
E	M	U	3	
F	N	V	4	
G	O	W	5	
H	P	X	6	