

СПІЛКА УКРАЇНСЬКОЇ МОЛОДІ АМЕРИКИ
ГОЛОВНА УПРАВА

Т Е Р Е Н О В І Г Р И І З М А Г И
/ЗВІРНИК/

/ДЛЯ ВНУТРІШНЬОГО ВЖИТКУ СУМА/

Н Ь Ю - Й О Р К
1965

З М І С Т

1. Теренові гри у вихованні молоді	1 стор.
2. Як організувати теренову гру	2 "
4. ІГРИ З ОРІНТАЦІЇ ТА КАРТОГРАФІЇ	4 "
- Вернись до вихідного пункту.....	4 "
- Хід "насліпо" з компасом	4 "
- Звернись до півночі і т.п.	4 "
- Рухомий компас	4 "
- Бігом до знаку	4 "
- Відчитуємо напрямні кути	5 "
- Визначім квадрат	5 "
- Шукаємо місця під табір	5 "
- Запам'ятай розташування табору	5 "
- Перегони з компасом	5 "
- Виконай наказ!	6 "
- Стрибання	6 "
- Протилежності	6 "
- Чи знаєш географію?	6 "
- Уклад букв	6 "
- Тасмне слово	6 "
- Депеші	6 "
5. ВПРАВИ В ПОМІРАХ НА ОКО	7 "
- Як високий машт	7 "
- Як довго триває хвилина?.....	7 "
- Змагання в помірах	7 "
6. ГРИ ІЗ СИГНАЛІЗАЦІЇ	7 "
- Перегони в передаванні слова	7 "
- Хто скорше добіжить	7 "
- Азбука	7 "
- Депеша передавана стежами	8 "
7. ГРИ У В'ЯЗАННІ ВУЗЛІВ	8 "
- Хто скорше зав'яже	8 "
- В'яжемо коло	8 "
- Перегони вузлів	8 "
- Перегони з обручами	8 "
- Хто відскочить найдальше	8 "
- Дужання	9 "
- Тягнемо вузловий жереб	9 "
- Перегони ланцюгів	9 "
- Перегони петлею	9 "
- В'язання вузла одною рукою	9 "
- Ратівнича акція	9 "
8. ГРИ З ПРИРОДОЗНАВСТВА	9 "
- погоня за листком	9 "
- Що я про те знаю?.....	10 "
- Природничий Кім	10 "
- Полювання на листки	10 "
- Розшуки за знаками	10 "
- Хто скорше назве?	10 "
- Що знаю про це дерево?	10 "

- На мандрівці	11	стор.
- Переловлювання	11	"
- Шукаємо скарбів	11	"
- Гра при ватрі	11	"
- Природознавча виставка	12	"
9. ГРИ В ПЕРШУ ПОМІЧ	12	"
- Кровотеча з б"ючки	12	"
- Пораження електричним струмом	12	"
- Перев"язки	12	"
- Перегони	12	"
10. ГРИ У ПІДХОДЖЕННІ	12	"
- Статуї в поході	12	"
- Сплячий вартівник	13	"
- Підхід серни	13	"
- Упівці й енкаведисти	13	"
- Козаки й татари	13	"
- Підходження уночі	13	"
11. ГРИ З УКРАЇНОЗНАВСТВА	14	"
- Пісні з України	14	"
- Карта України	14	"
- Перегони букв	14	"
- Відповідай	14	"
- Правдива депеша	14	"
- Збори письменників	15	"
- Змагання письменників	15	"
- Уривки з історії	15	"
- Жива карта	15	"
- Пізнай Дніпро!	15	"
- Допливи	15	"
- Міста України	16	"
- Де мої скарби?	16	"
12. ТЕРЕНОВІ МАРШІ І ЗМАГИ	17	"
- Тереновий марш з перешкодами	17	"
- Підготовка маршу	17	"
- Програма маршу та точкування	18	"
13. ЗРАЗКИ ТЕРЕНОВИХ МАРШІВ	20	"
- Орієнтація в напрямках і часі	20	"
- Сигналізація, оцінка і обчислювання віддалей	20	"
- Мандрівництво і таборування	20	"
- Марш з обтяженням і перешкодами	20	"
14. ЗРАЗКИ ТЕРЕНОВИХ ЗМАГІВ	21	"
- Змаг вправності	21	"
- Змаг вправності	22	"
15. ЗРАЗКИ ТЕРЕНОВИХ ГОР	22	"
- Бій під Батогом	22	"
- Рейд групи УПА	24	"

ТЕРЕНОВІ ГРИ У ВИХОВАННІ МОЛОДІ

Гри у противенстві до забав, що мають бути лиш розвагою, мусять мати точно означену ц і л ь. Отже гри, а передовсім теренові гри і вправи мусимо сприймати, як активну форму засвоєння деяких знань, вшіплювання бажаних, позитивних ознак характеру та розвивання інтелекту.

Легка форма гри повинна притягати молодь, однак конкретне ставлення визначених згори завдань для виконання, наложення точно намічених правил гри, створення ситуацій, подібних інколи до життєвих ситуацій, має дати молоді ясне відчуття глибшого завдання гри, а саме - заправлювання її до служби Батьківщині. Тому треба до гри молодь приготовити, точно означуючи її ціль кожної гри й подаючи її теоретичну підготову в таких вмілостях, що їх вона має потім практично засвоїти у грі. Вона засвоює їх через постійне повторювання, все наново в новій, зміненій формі гри, створюючи нові ситуації, що вимагають нової розв'язки. Розуміється, що знання мусить бути п л я н о в о подане, степенуючи матеріал від найлегшого до щораз складніших завдань. Вмілості, що їх найкраще засвоювати в дії-русі, в природі - в терені це карто - і поземеллезнавство, орієнтація, таборництво, піонірка, санітарна служба.

Друге, не менш важне завдання гри це виробити в молоді позитивні ознаки характеру, - прикмети конечні зі суспільно-національного погляду. Це передовсім вміння добре співпрацювати в гурті, почуття чесної гри та теж вироблення фізичної справності. Дія у більшому гурті дає нагоду розвиватися провідницькому хистові, а рівночасно вчить підпорядкувати свою волю конечності виконання завдання. Дає вміння наказувати, але й повинуватися другим. Впоє почуття солідарности, товарицькості, лицарськості. Точно визначені правила гри, призначення учасникам гри виконати поодинокі завдання, вироблюють почуття чести, вимагають солідарности у виконанні їх. Несподівані перешкоди у терені, взаємне заскакування, вимагають відваги, скорої орієнтації та реакції і зарадности. Вимагаючи постійної чинности вироблюють активну поставу. Примушуючи поконувати щораз то нові перешкоди та розв'язувати все нові завдання, вимагають сили волі, витривалости.

Гри розвивають теж і психічно. Вони розвивають інтелект, вишколюють змисл - зір, слух, нюх, дотик та такі елементи інтелекту як увага, спостерігання, пам'ять, скорість реакції. Розвивають його теж, примушуючи до думання, ставлення внесків із спостеріганого, обдумування способу виконання поставлених завдань і т.п.

Гри розвивають молодь теж фізично. Рух у чистому повітрі, на сонці, серед природи, зміцнює здоров'я, загартовує. Не можна лише забувати, що він є тут помічним засобом а не ціллю. Отже використовувані впрочім конечні в тереновій грі - марш, біг, скок, мет - повинні бути короткотривалі, не можуть перемучувати, щоб фізичне змучення не перешкоджувало виконати умову праці /розв'язки завдання/. До певної міри регулює це сама дія гри отже підходження, надслухування, застанова над способом виконання завдань і т.п., дають самочинні передишки, перерви в русі.

Гри є теж доброю формою контролю знань, так з боку виховника як і теж самоконтролі молоді. Во форма завдань у гри примушує учасників гри виказати практично все своє знання, а побуджуючи так індивідуальну як і групову амбіцію є рівночасно стимулом для досконалення себе, виказання максимум енергії та витривалости в осягненні знання, а за тим і перемоги. Мудро та вміло побуджувана амбіція може дати дуже добрі наслідки, перетворюючи навіть пасивну одиницю в активний, сильний та проворний тип. Елемент змагань, застосованми в міру, стає одним із засобів заохоти до праці над собою.

ЯК ОРГАНІЗУВАТИ ТЕРЕНОВУ ГРУ.

Виховник мусить кожну гру докладно підготовити і її солідно переводити, щоб юнаки справді могли бачити її практичну вартість. Гри треба підбирати не випадково, а ступінюючи в них знання та вміння поодиноких вмілостей. Отже зразу переводимо найпримітивніші гри з обсягу даної вмілости, опісля ступнево більш скомпліковані, із завданням з різних вимог вишколу. Ступінювання застосовуємо теж і в кількості учасників гри. Зразу переводимо гри з членами одного роя, потім вводимо елемент змагань у формі гри кількох роїв. Мусимо теж пам'ятати, що змагання можемо лиш тоді переводити, коли юнаки засвоїли собі знання із ділянок, що входять в програму гри.

Переведення гри мусить бути так організоване, щоб кожний учасник гри мусів брати в ній активну участь, тож завдання мусять бути так розділені, що б ніхто не міг бути пасивним глядачем, та щоб кожний мав те переконання, що лиш тоді, коли виконає своє завдання, гра вдасться.

До гри мусять бути приготовані і юнаки. Виховник мусить мати перш за все докладний план гри та обдумати її в усіх деталях. Відповідно до програми гри мусимо підбирати і терен, в якому будемо її переводити /заліснений, відкритий, горбкуватий, рівний, тощо.../. Мусимо теж пізнати його не тільки з карти, але й оглянути його перед грою, щоб несподіванками терену ми не були заскочені опісля підчас гри. Мусимо мати теж приготоване все приладдя, потрібне при переводженні гри.

Приступаючи до переведення гри:

- 1/ подаємо юнакам програму чи ціль та спосіб її переведення;
- 2/ точно визначаємо терен гри;
- 3/ подаємо вихідні пункти поодиноким груп чи роїв /зн.місце старту/;
- 4/ подаємо місце збірки після гри;
- 5/ точно подаємо правила гри;
- 6/ визначаємо поодиноким групам чи роям їхні завдання;
- 7/ визначаємо сигнал початку та закінчення гри;
- 8/ точно подаємо час; у якому поодинокі групи чи рої мають осягнути свої вихідні пункти /місце старту/;
- 9/ пояснюємо і роздаємо поодиноким групам чи роям їхні відзнаки.

При більше складних грах найкраще обговорити програму гри та її переведення день перед грою, одночасно пояснюючи за картою терен гри, вихідні пункти груп чи роїв, тощо, так щоб групи /рої/ могли собі обдумати спосіб виконання своїх завдань. Треба теж подати, який виряд має мати із собою рій.

Добре теж визначити час тривання гри, зн. подати годину, коли гру закінчуємо, щоб її надто не розтягати і через те не спричинити безділля та не викликувати почуття нудьги, а надати грі відповідного тепла. Час гри обраховуємо, приблизно визначаючи час, потрібний для виконання поодиноких завдань, відбуття визначеної дороги, тощо.

Юнаки мусять знати точно межі терену гри /прим., означаємо: дорога, край лісу, поля, сіножаті тощо./, щоб під час гри не виходили поза них? Правила гри мусять теж бути ясно подані, прим.: спосіб, як "брати в полон" противника чи "вбивати", щоб під час гри не приходило до непорозумінь, отже, прим., означити це як зірвання відзнаки, чи відчитання числа противника, чи заклик по імені, чи удар рукою по плечі тощо. Теж і перемога мусять бути точно окреслена, отже це буде прим., здобуття табору через забрання хоруговки, або означена кількість взятих в полон, тощо.

Під час гри виховник обсервує учасників гри, підмічуючи неправильне виконання завдання, невідповідну поведінку і т.п.

Після закінчення гри, виховник передовсім перевіряє, чи всі юнаки вернулися з вправи. Опісля вислухує звіти, чи то кожного учасника, чи провідників груп, або розвих, про виконання визначених їм завдань, обговорює хиби у виконанні, визначає переможця, або переможну групу чи рій. Добре, коли виховник для порівняння при обговорюванні гри подасть свій задум /план/ переведення гри і порівняє його з виконанням.

При переведенні більш складної гри виховник підбирає собі для допомоги більше проворних юнаків і вони помагають у переведенні деталей гри, надаючи грі відповідний напрям, помагаючи чи спрямовуючи групи, що заблукали, тощо. З тими своїми помічниками обговорює напередодні гру в усіх деталях. Вони теж подають свої уваги про переведення гри, коли її обговорюється після закінчення. Все ж таки самотнім суддею є лиш виховник.

Визначення переможця чи переможної групи/роя/: Оцінювати висліди гри чи виконання поодиноких завдань юнаками чи групами можемо двома способами: 1/ так сказати б "на око", зн. безпосередньо порівнюючи, як поодинокі юнаки чи групи /рої/ виконували свої завдання, і визначаючи чирговість у доброму виконанні. Цей спосіб оцінки застосовуємо при нескладних грах. 2/ Визначаючи точно окреслену кількість точок за виконання поодиноких завдань і після їх зсумовуючи. Під увагу беремо тут не лише час виконання, але й передовсім солідарність, докладність виконання та поставу учасників.

Приклади точкування у грі з підходженням: за кожного взятого в полон 3 т., за кожного, що неспостережено дістанеться до ворожого табору 10 т., за здобуту хоруговку 30 т.

І Г Р И

Перебування юнацтва на таборах треба використати на поглиблення їх вмільостей та вироблення сумівської спостережливости. Для того подаємо ряд різних гор для вироблення зорових, слухових, дотикових і інших відчуттів, як також ряд вправ, для поглиблення знань у сигналізації, рятівництві, таборництві й т. п.

Ігри з орієнтації та картографії

Вернись до вихідного пункту. - У залісеному терені поодинокі юнаки, або гуртки, ідуть із вихідного пункту 200 кроків у північному напрямі, усталивши його при помочі компаса, чи іншого способу визначування сторін світу. Звідси звертаються на схід і знову йдуть 200 кроків. З того другого пункту мають вернутися тою самою дорогою до вихідного пункту, не вживаючи компаса, а лиш при помочі підмічених, по дорозі, орієнтаційних пунктів.

Відміна: До вихідного пункту треба вернутися не тою самою дорогою, а по протипрамці, тобто прямо із другого пункту до вихідного.

Хід "насліпо" з компасом. - Юначки визначають напрямний кут до зазначеного в терені знаку, віддаленого на сто стіп. Тоді закладають їм на голову паперові мішочки, так щоби вони бачили лиш зембу і компас, який держать близько до грудей. Їх обкручують три рази на місці, кожна віднаходить свій напрям при помочі відчитаного кута і йде в тому напрямі, провірюючи свій напрям при помочі компаса, скільки разів захоче. Коли вона думає, що наблизилася вже до цілі на 5 стіп, стає, підносить руку, щоби провідниця гри провірила її вислід. Виграє та, що задержиться на 5 стіп перед ціллю, чи з найменшим відхиленням від цієї вимоги.

Звернись до півночі і т. п. - Юнаки визначають сторони світу. Тоді вирисовують на землі великий чотирикутник згідно зі сторонами світу. Усі стоять, або ходять в нутрі чотирикутника. Провідник гри викликає поодинокі сторони світу, а усі юнаки мають звернутися лицем до викликаной сторони світу. Хто помилиться, виходить із гри. Гру продовжуємо аж доки не залишиться один побідник, або теж до означеного часу.

Рухомий компас. - Юначки стоять у крузі; кожна уявляє собою одну зі сторін світу. Тут використовуємо цілу "рожу вітрів", тобто матимемо північ, північно-північний схід, північний схід і т.д., залежно від кількості граців. Посередині "компаса" стоїть провідниця гри. Вона викликає дві сторони світу, а юначки, що представляють їх, мають бігом змінити свої місця. Провідниця старається вскочити на місце одной з них. Тоді та, що залишиться без місця, іде до середини і викликає.

Відміна: "ожна викликувати не сторони, а ступені.

Бігом до знаку. - Гуртки стоять гусаком. Перд кожним гуртком, у віддалі 20 ярдів, лежать картки із списком назв тих предметів, для яких треба нарисувати відповідний топографічний знак. На знак

перші біжать до картки, читають першу назву, біля якої вирисовують відповідний топографічний знак. Тоді біжать споворотом, дотикають наступних у ряді, а ті біжать, вирисовують другий топографічний знак і т. д. Гурток дістає дві точки за кожний добре вирисований знак; гурток, що найскорше скінчив біг, додатково дістає 10 точок.

Відчитуємо напрямні кути. - Гуртки стоять гусacom. Перед кожним гуртком, у віддалі 20 ярдів, вирисований кружок на землі, але так великий, щоб у ньому міг поміститися один юнак. У крузі знаходяться олівець, компас і картка зі списком теренових пунктів, до яких треба визначити напрямні кути. На даний знак, перші біжать і стають у крузі, та визначають напрямний кут до першого предмету, вписують і бігом вертаються до ряду, дотикаючи других у ряді. Ті біжать у свою чергу і роблять те саме, і т. д. Даємо 10 точок за відчитання із відхиленням не більшим чим 10 ступенів, 5 точок за відчитання із відхиленням не більшим чим 20 ступенів.

Визначім квадрат. - Гурток виходить із місця, де вбитий у землю палик. Він має бути вбитий так глибоко, щоб його було ледве видно над землею. Гурток відчитує на компасі відповідні ступені і йде, зразу 200 стіп у напрямі 90 ступенів, опісля стільки ж у напрямі 180 ступенів, далше 270 ступенів і вкінці 360 ступенів. Тут вбиває палик. Виграє гурток, якого кінцевий палик положений найближче вихідного палика.

Шукаємо місця під табор. - Кожний гурток дістає карту і підшукує на ній найдогідніше місце для табору. Тоді вирисовує шкіц того місця та врисовує у нього розпланування цілого табору, зазначаючи теж віддалення від води, ріки, найближчої оселі, церкви, шпшталю і т.п. Виграє гурток, що найкраще запланує.

Запам'ятай розташування табору. - Кожний гурток робить мініатюрний табор на піску (землі). На даний знак, гурток стає навкруги табору, що його побудував другий гурток і приглядається його розташуванню впродовж трьох хвилин. Тоді відходить і з пам'яті рисує шкіц табору. Виграє гурток, що віддасть найдокладніший шкіц.

Перегони з компасом. - Ціллю цієї гри є визначити при помочі компаса напрямні кути до визначених предметів на площі (прим. машт, шатро, брама і т.п.). Юначки, поділені на невеликі групи, розходяться в поодинокі сторони площі і там кожна група, гурток, стоїть як до перегонів. На знак провідниці гри, перша юначка з кожної групи біжить до провідниці, в якій одержує карточку з назвою предмету. Тоді повертається до свого гуртка, при помочі компаса наставляє кут даного предмету, записує і бігом віддає провідниці карточку. Відтак біжить назад до гуртка, дотикає другу з черги юначку, яка біжить до провідниці по завдання і т. д.

Перед грою провідниця przygotowляє картки з написами предметів. Треба przygotowити стільки карток, скільки є учасниць у кожному гуртку, окрему серію карток для кожного гуртка. Добре теж, для скорой контролю правильности розв'язок, поробити заздалегідь усі поміри та записати. Для кожного гуртка вони повинні бути інші, бо кожний оперує з іншої сторони площі. Даємо 5 точок за кожне правильно виконане завдання і 5 точок тому гурткові, що перший закінчить.

Відміна: Гру можна перевести даючи, як завдання, поміри на око даних предметів (віддаль, висота).

Відміна: Можна теж надавати, приміром, сумівський закон, слова пісні і т. п.

Виконай наказ! - Провідник гри надає прапорцями чи свистком різні накази до виконання: сісти, пожитися, зробити вузол, перев'язку і т. п. Точкувати якість та швидкість виконання наказу. Хто здобуде найбільше точок, той виграє.

Відміна: Провідник надає гурткам різні накази із впорядку. Гурток, що перший виконає уставку, одержує 10 точок. Гурток, що вчинить багато замішання, виконуючи це завдання, тратить 5 точок.

Стрибання. - Надавач стає 25 ярдів перед гуртком, що стоїть на лінії. Він надає гурткові одну букву. Ті, що відчитають, скачуть один скок вперед. Тоді надавач надає слово із двох букв і ті, що відчитають, скачуть два кроки вперед. Виграє той, хто найшвидше доскочить до надавача.

Протилежності. - Провідниця гри уставляє гуртки рядами (гусаком); на даний знак перші в рядах вибігають перед ряд і сигналізують якийсь прикметник, прим. "довгий". Тоді другі в ряді мають відповісти, вигукуючи, протилежний протилежний прикметник, прим. "короткий". Тоді ті, що надавали, вертаються бігом до ряду, передають прапорці другим з черги, а самі біжать на кінець ряду. Тоді другі продовжують так само, надаючи інший прикметник і т. д. Виграє гурток, який перший вернеться до початкової уставки.

Чи знаєш географію? - Гуртки стоять у рядах. Кожна юначка в гуртку має своє число. У віддалі 10 ярдів від них розміщені на деревах написи з назвами різних дерев чи країн. Провідниця гри сигналізує назву якогось міста і викликає число. Юначки, що мають викликане число, біжать до дерева, на якому є назва країни, в якій знаходиться це місце. За найшвидшу і правильну відповідь юначка здобуває точку для свого гуртка.

Уклад букв. - Гуртки усталені рядами. Провідниця сигналізує питання, на яке можна відповісти однією буквою, прим.: "Якою буквою кінчається прізвище поетеси, що вмерла у 1913 році?" Тоді юначки в кожному гуртку укладаються в дану букву: точка клячить, риска стоїть. Коли буква є готова, провідниця підносить руку. Перші дістають точку для свого гуртка.

Таємне слово. - Гуртки стоять в рядах. На даний знак перші біжать до провідниці гри. Вона надає якесь слово в наступний спосіб: коротка - удар кулаком об долоню, довга - удар долонею об долоню. Як лиш перші відчитають, вони біжать до своїх гуртків і цим самим способом передають слово другим у ряді, а ті третім і т.п. Останні в ряді пишуть це слово на карточці і віддають провідниці гри.

Якщо юначки вправлені в сигналізації, то можна надавати цілі речення, а стиск руки може означати кінець слова.

Депеші. - Юначки стоять у ряді і відбирають депешу. Провідник із віддалі 100 ярдів надає депешу, що складається із 20 букв. Кожний юнак відчитує і записує депешу. Картку віддає провідникові, який обчислює скільки правильно записаних літер і точкує висліди.

Коли в грі беруть участь гуртки, тоді точки всіх членів гуртка

Вправи в помірах на око

Як високий машт. - Кожний юнак у гуртку міряє висоту машта одним із відомих йому способів помірив на око. Тоді провідник гри зчисляє висліди всіх членів гуртка і ділить через число членів. Виграє гурток, що його пересічна найближча дійсних вимірів машту.

Відміни: Те саме можна перевести з помірами віддалі, довжини, кількості, ваги і т.п.

Як довго триває хвилина? - Юначки сидять кругом. Провідниця дивиться на годинник і підносить руку. Усі стараються вгадати, коли минула хвилина. Юначка, яка думає, що хвилина вже минула, встає. Виграє юначка, яка встала в часі найближчому до хвилини.

Змагання в помірах. - Юначки поділені на дві групи. Обидві групи відчислюють осібно, відтак розходяться парами - одинки, двійки і т.д. Кожна пара бере зі собою якусь мірку, прим. шнур означеної довжини, пл. палицю і т.п. Їх завданням є поміряти визначену скількість предметів в означеному часі. Одна юначка питає другу, яка на її думку відшаль, висота і т.п. Ця, уживаючи способів міряння на око, зчисляє і подає їй вислід. Тоді друга провіряє вислід при помочі мірки. Коли відповідь правильна, або помилка мінімальна, тоді дана юначка дістає точку. З черги вона дає завдання другій і провіряє її вислід при помочі мірки. Після означеного часу обидві групи сходяться, підчисляють точки своїх членів. Виграє та група, що здобула більше точок.

Гри із сигналізаціі

Перегони в передаванні слова. - Гуртки стають рядами ("гусаком"). Провідниці гуртків відходять і стають перед гуртком, лицем до гуртка, у віддалі 20-30 ярдів. Вони мають відбирати депешу, яку їм буде надавати їхній гурток. На знак перші в рядах вибігають і стають перед гуртком на лінії віддаленій від гуртка на 10 ярдів. Звіцти надають провідниці першу букву слова (слово повинно мати стільки букв, скільки є учасниць у гуртку), повертається до ряду і дає наступній прапорці чи свисток, друга біжить і т.д. Остання дає знак "кінець слова" і тоді "відборча стація" (провідниця) вигукує відчитане слово. Виграє гурток, що перший закінчив. Утрудненням гри буде надавання зашифрованого слова, чи надавання слова починаючи від останньої букви.

Хто скорше добіжить. - Юначки стоять на лінії, а перед ними провідниця гри. Вона сигналізує (морзе, семафор, шифр) назву якогось предмету, що є на поляні, де відбувається гра. Ті, що відчитують, біжать до того предмету і доторкають його. Та, що найскорше це виконає, дістає найбільшу кількість точок (прим. 10, друга - 9).

Азбука. - Гуртки стоять рядами. На знак перші вибігають до переду, стають на означеному місці перед своїми гуртками, лицем до них, і надають букву "а", відтак вертаються до гуртка, передають прапорці наступній, а самі стають на кінці ряду. Наступні біжать і надають букву "б" і т.д., поки не нададуть цілу азбуку. Виграє гурток, що найскорше і без помилок виконає завдання.

додаються, а суму точок ділиться на кількість членів гуртка і пересічна є скількістю точок гуртка.

Депеша передавана стежами. - Гуртки поділені на три стежі. Перша стежа стоїть на першому пункті, друга у віддаленні 100 ярдів, третя у віддаленні 200 ярдів від першої. Перша дістає в коверті депешу із 20-ти літер і надає її до другої стежі, а та до третьої. Третя стежа пише її на карточці і бігом відносить на перший пункт. Виграє гурток, що перший прибіг з депешою. За кожен помилкову літеру відчисляється точка.

Гри у в'язанні вузлів

Хто скорше зав'яже. - Юнаки стоять у колі. Кожний має шнурок. Провідник подає назву вузла, а всі юнаки в'яжуть. Хто зав'яже, кидає шнурок на землю. Провідник перевіряє правильність вузла. Коли вузол правильний, юнак виходить із гри. Усі даліше в'яжуть, аж поки не залишиться один.

В'яжемо коло. - Юначки стоять у колі. Кожна з них держить у лівій руці один кінець шнура, а другий кінець звисає. На наказ провідниці кожна юначка бере другий кінець шнура своєї товаришки по правіці і зв'язує його зі своїм шнуром, але таким вузлом, що його назве провідниця. Скоро тільки зав'яже, кидає шнур і **входить** у коло. Виграє гурток, який найскорше зав'яже шnurки в коло.

Перегони вузлів. - Юначки стоять у крузі, держачи руки за спиною. Одна з них обходить круг ззовні і вкладає шнурок в руки однієї з юначок та викликає назву вузла, а сама біжить чимскорше навкруги кола. Коли та, що одержала шнурок, зав'яже названий вузол перед тим, заки та, що дала її шнурок, повернеться до неї, то залишиться на своєму місці, а перша даліше ходить довкруги кола, аж доки не знайде таку, яка не встигне зав'язати вузла правильно до часу, коли до неї вона добіжить. Тоді вона стає на місце юначки, що не впоралася як слід з вузлом, а ця обходить зі шнурком коло, і гра продовжується.

Перегони з обручами. - Гуртки стають рядом. Перша і остання юначка в кожному ряді одержують шnurки. На відповідний сигнал кожна, що має шнурок, зв'язує обидва його кінці одним із вузлів так, щоби повстав немов обруч, відтак перескакує через нього, розв'язує вузол і подає наступній і т.п., аж поки шnurки не стрінуться посередині ряду. Тоді ті дві юначки біжать із шnurками до визначеної лінії (10-15 ярдів перед гуртками) і там зв'язують їх в один великий обруч, тримають його отвореним так, щоби всі члени їх гуртка могли перебігти крізь нього. Коли остання перебіжить, розв'язують вузли великого обруча і підносять руки. Виграє гурток, що перший закінчить і піднесе руки.

Хто відскочить найдаліше. - Гуртки стоять вздовж визначеної лінії. На свисток провідника перші в гуртках в'яжуть вузол, назву якого викликає рівночасно провідник (він може теж морзеткою і свиском надати назву вузла). На другий свисток вони кидають шnurок на землю, а провідник перевіряє правильність вузлів. Хто зав'язав правильно, має право скочити так далеко як тільки може. Мого гурток вирівнює до нього. Відтак в'яже другий з черги і т. д. Виграє гурток, який відскочить найдаліше від початкової лінії.

Дужання. - Два гуртки стоять напроти себе, а поміж ним є лінія. Кожний юнак держить із своїм противником одну лину. На свисток кожний старається обв'язати свій кінець линви кругом себе і зав'язати рятівничий вузол (тут треба вважати, щоби вузол був правильно зав'язаний, щоби петля не затягалася!). Той, хто перший зав'яже, старатиметься перетягнути свого противника на свою сторону. Виграє той гурток, який перетягне на свій бік більше число юнаків.

Тягнемо вузловий жереб. - Гуртки стоять у рядах (гусаком); перед кожним гуртком у віддалі 15 ярдів лежить берет, а в ньому стільки карточок, скільки юнаків у гуртку. На карточках є назви вузлів. На знак провідника перші біжать до беретки, витягають одну карточку і в'язуть вузол, який є названий в карточці. Тоді розв'язує, залишає шнурок біля берета, біжить до ряду і доторкає наступного, а тоді цей біжить і т. д. Виграє гурток, що найскорше закінчить біг. За зле зав'язаний вузол відчисляється точку.

Перегони ланцюгів. - Юнаки стоять у ряді. На свисток перший обв'язує собі ногу в кистці рятівничим вузлом і подає кінець мотузка наступному у ряді. Той злучує свій мотузок із кінцем шнура першого при допомозі звичайного вузла, тоді перев'язує собі ногу в кистці вісімковим, а кінець мотузка подає третьому і т. д. Коли всі вже зв'язані разом, тоді стараються якнайскорше добігти до лінії, що визначена перед ними у віддалі 10 ярдів.

Перегони петлею. - На свисток перша в ряді юначка зв'язує шнур у петлю при допомозі звичайного, ткацького чи іншого вузла. Тоді вбирає петлю через голову на себе, спускає вниз, на землю, виходить із петлі, розв'язує вузол і передає шнурок наступній і т. д. Виграє гурток, який найскорше передасть петлю до кінця ряду.

В'язання вузла одною рукою. - Юначки уставляються напроти себе парами; кожна тримає шнурок у правій руці, а ліву руку має заложену на плечах. На свисток вони стараються зв'язати свої шnurки вузлом, який назве провідниця. Виграє та пара, яка найскорше правильно зв'яже.

Рятівнича акція. - Гуртки уставлені рядами (гусаком); перед кожним рядом у віддалі 25 ярдів "потоплючий" (один з юнаків). На знак останній в ряді зв'язує свій шнур ткацьким вузлом із шнуром юнака, що є перед ним. Той в'яже тим вузлом другий кінець свого шнура з тим, що перед ним і т. д. Перші в рядах в'язуть навкруги себе рятівничий вузол і "пливуть" до "потоплючого", придержують його, а гурток "витає їх з води", притягаючи до себе. Виграє гурток, що найскорше вирятує свого "потоплючого" ("потоплючий" може сидіти на грубій тектурі, з якою притягають його до ряду).

Г р и з п р и р о д о з н а в с т в а

Погоня за листком. - Юначки стоять у ряді, готові до бігу. Провідниця кличе "готові до бігу, листок дуба!" (чи листок якогось іншого дерева, що знаходиться поблизу). Всі вибігають, щоби принести листок. Виграє та, яка перша набіжить із правильним листком. Коли бачимо, що юначка чи юначки не знають даного листка, тоді треба їм його показати й пояснити.

Що я про те знаю? - Два гуртки сидять напроти себе. Інструкторка подає якусь рослину першій у першому ряді, а та має її назвати. Перша з другого ряду має дещо сказати про цю рослину. Коли перші не знають, ідуть на кінець ряду, а другі відповідають і т. д.

Природничий Кім. - Інструктор розкладає 15 загально знаних листків і квітів. Гуртки приглядаються їм 5 хвилин, а відтак кожний юнак списує ті, які розпізнав і запам'ятав. Висліди всіх у гуртку додається і ділиться на число членів гуртка. Вислід з ділення - це осяг гуртка.

Полювання на листки. - Гурток дістає 10 хвилин на те, щоб принести з означеного простору по одному листкові з кожного знаного дерева. Після 10 хвилин розкладають усі знайдені листки і біля них карточки з назвами дерев. Точкується правильне названі листки. Виграє гурток із найбільшим числом правильно названих листків.

Відміна: Інструктор переходить ліс навкруги табору в промірі 200 стіп і списує всі роди дерев, що там ростуть. Тоді подає список юнакам, а ті в означеному часі розшукують за цими деревами на визначеному просторі і приносять зі собою листки. Виграє гурток, що добре розпізнає найбільшу кількість дерев.

Відміна: Юнаки на свисток розходяться повизначеному просторі лісу і стараються назбирати якнайбільше різних листків, які вміють назвати. На другий свисток (за яких 10-15 хвилин) вертаються і сідають у крізі. Один починає пояснювати, підносить свій листок і каже приміром: "Це листок клену." Якщо добре назвав, тоді всі, що мають такий самий листок, відкладають його. Так по черзі кожний показує й називає свої листки. Виграє той, хто залишиться на кінці з найбільшою кількістю листків. Треба дозволити юнакам добре приглядатися листкам, щоб ті, що не знали їх, могли навчитися і запам'ятати.

Розшуки за знаками. - Інструкторка зазначає наперед, на означеному просторі лісу, незаметно деякі дерева різними знаками і записує собі, який рід дерева зазначила яким знаком. Тоді каже гурткові йти в ліс і на означеному просторі шукати знаків на деревах та записувати назви дерев із знаками. Кожна юначка шукає знаків незаметно для других. По деякому часі (прим. по 20-30 хвиликах) інструкторка свиче; тоді всі вертаються до неї і кожна юначка віддає їй карточку з записаними знаками і назвами дерев біля кожного. Виграє юначка з найбільшою кількістю добре названих дерев.

Замітка: Коли юначка знайде знак, але не знає назвати дерева, вона може взяти листок і опісля запитати інструкторку, але тоді числиться їй лиш за знайдення знаку. Точкувати - знайдення знаку однією точкою, названня дерева трьома точками.

Хто скорше назве? - Два гуртки стоять напроти себе. Вони відчисляють (в обидвох гуртках мусить бути рівне число учасників). Тоді впорядник показує листок чи рослину і викликає число. З котрого гуртка те число відповість скорше, той гурток дістає точку.

Що знаю про це дерево? - Гуртки одержують підручники природознавства. Інструктор вказує на одно з дерев поблизу. Тоді кожний гурток старається знайти опис цього дерева в підручнику, прочитати,

додати ще відомості всіх членів про це дерево й опісля, по 10 хвилинах, провідник гуртка звітує інструкторові. Додаткові точки можна дати за знання про приміненнтя цього дерева в промислі, торгівлі і т. п., за зміряння висоти його, за віддаль від нього.

На мандрівці. - Юначки йдуть гусаком. Від часу до часу провідниця мандрівки здержує їх і показує на деревом куц, рослину. Перша в ряді має назвати їх, а коли не знає, йде на кінець і т. д.

Відміна: Перед мандрівкою провідниця вичисляє, що треба зауважувати на прогулянці такі речі як, приміром, гнізда на деревах, різні роди дерев, рослин, птахів, сліди звірят і т. п. Кожна юначка бере зі собою 20 дрібних предметів, прим. зернята, шишки, орішки, камінчики і т. п. Мандруючи, коли хто зауважить у природі одне з названих впорядницею предметів, викликує назву на голос і має право викинути один із своїх дрібних предметів. Виграє та, що найскорше позбудеться цих останніх.

Відміна: Для повторення і перевірки знання природознавства після прогулянки, одна з юначок оповідає, що вона запримітила з природи підчас мандрівки, друга повторяє те, що сказала перша і додає свої спостереження і т. д.

Переловлювання. - На двох лініях, віддалених від себе на 20 стіп, стоять рядом два гуртки. Відчисляють так, що кожна юначка одержує своє число. Посередині між рядами уложені різні листки чи квіти. Провідниця гри викликує одно з чисел і назву листка чи квітки. Тоді юначки з обидвох гуртків, що мають те саме число, біжать на середину та стараються якнайскорше знайти назване. Та, що віднайде, бере й біжить до свого ряду, а друга ловить її. Коли діткне її, то жодна з них не одержує точки. Точку дістає лише та, що добіжить недіткнена з листком (чи квіткою) до свого ряду.

Шукаємо скарбів. - Юначки стають гуртками. Кожний гурток одержує список тих самих предметів, які має відшукати. Це може бути: пір'я птахів, квіти, листя, ягоди, овочі, кора; можуть теж бути листки з дальшими вказівками. На знак юначки розходяться і мусять під час розшуків уважати, щоби не спостерегли їх юначки з інших гуртків. Після виконання завдання, кожний гурток звітує. Точкуємо так: даємо 10 точок гурткові, що перший повернеться з розшуків, 3 точки за кожний принесений предмет, 5 точок за кожного спостереженого члена іншого гуртка. Перед грою треба означити терен гри і максимальний час, у якому всі мусять вернутися (приміром одну годину).

Гра при варті. - Гру переводимо ввечері. Юначки сидять кругом вогника, провідниці гуртків ділять своїх членів на "видців", "нюхачів", "слухачів", "дотикачів". На знак інструкторки гуртки розходяться в напрямках поданих інструкторкою (приміром, Маки на північ, Калини на південь і т.д., напрям повинні юначки знайти при допомозі зір). Після 10 хвилин інструкторка свиче, усі збираються біля вогника та звітують по черзі про те, що спостерегли. "Дотикачі" оповідають, що спостерегли при допомозі дотику, слухачі відтак про те, що спостерегли при допомозі слуху і т. д., а "видці" оповідають про зорі і сузір'я. Група, яка подасть найцікавіший звіт, виграє.

Цю гру можна теж переводити вдень, тоді всі, крім "видців", зав'язують собі очі.

Природознавча виставка. - Інструктор приготує 30 різних предметів з природи (залежно від того, що можна знайти в даній околиці, приміром, листки, квіти, мохи, овочі, камінці і т. п.) і розміщує їх на текстурі. Кожний предмет має напис. На знак юнаки розходяться по означеному просторі і мають знайти ті ж предмети та улаштувати свою виставку. Призначити від 30 хвилин до одної години часу, залежно від обставин. Цією грою можна теж заохотити юнаків до природничих збірок і опісля на закінчення табору зробити виставку з них.

Г р и в п е р ш у п о м і ч

Кровотеча з б'ючки. - Гуртки стоять у рядах. Перед кожним рядом, на віддалі 30 стіп, лежить ранений, що кровавить із протятої біля суглоба руки б'ючки (артерії). На знак перші в ряді вибігають, закладають "раненим" відповідну перев'язку, щоби здержати кровотечу. Коли перев'язка заложена добре, інструктор свище, юнак розв'язує перев'язку й біжить на своє місце, дотикає другого в ряді, а цей біжить до "раненого" і робить те саме і т. д. Виграє гурток, що найскорше виконає завдання; за неправильну перев'язку відчисляється 5 точок.

Пораження електричним струмом. - Гуртки розміщені по рядах, а перед ними, на невеликій віддалі, лежить шнур - "електричний дріт". По одному юнакові з кожного гуртка кладеться під "електричний дріт": вони "поражені струмом". На знак гуртки біжать до своїх "поражених" товаришів і стараються підібрати якнайбезпечніший спосіб, щоби звільнити їх від влучених у струм дротів. Вживати при тому матеріял, що є під рукою. Коли провідник гри рішить, що хтось із рятуючих теж поранений, бо включився в струм через дотик до шнура або самого пораненого, тоді цей теж мусить впасти і його мусять теж рятувати. Виграє гурток, що перший принесе "пораженого" на вихідний пункт.

Перев'язки. - Одна юначка з гуртка є "раненою", а інші стоять у малій віддалі від неї в ряді. На знак перша в ряді підбігає до "раненої" і робить перев'язку голови, тоді друга робить перев'язку рамени, третя плеча, четверта ліктя, п'ята стопи і т. д. Дві останні переносять "ранену" на вихідний пункт.

Точкувати не час виконання, а справність виконання перев'язок.

Перегони. - Гуртки стають рядом за лінією. На даний знак, юначки ч. 2 і ч. 3 переносять юначку ч. 1 у кожному гуртку до лінії віддаленої на 30 стіп, при чому послуговуються одним із способів уживаних у першій допоміжній. Коли вони дійдуть до цілі (не дозволяється бігти), тоді всі три біжать назад до вихідної лінії, а наступні роблять те саме. Уважати, щоби юначки не бігли з "раненою", а переносили правильно й уважно. Добрим способом перевірки уважливого несення "хворого" є положити на його грудях м'яч: якщо м'яч упаде, то тим, що несли, відчисляється певну кількість точок.

Г р и у п і д х о д ж е н н і

Статуї в поході. - Провідник гри стоїть посередині поля, чи площі, а два гуртки на протилежних сторонах вздовж ліній. Юнаки з обох гуртків зближаються до провідника, але можуть іти лише тоді, коли він звернеться лицес в сторону другого гуртка. Він звертається

довільно, у котру сторону захоче. Коли він дивиться в сторону даного гуртка, тоді цей гурток мусить стояти непорушно. Коли однак провідник зауважить, що хтось із гуртка ворохнувся, тоді весь гурток мусить повернутися до вихідної лінії й починати наново свій похід. Коли один з гуртка діткнеться провідника, тоді стає на його місце, а гурток здобуває одну точку.

Сплячий вартівник. - Вартівник має зав'язані очі; він сидить у широкому крузі юнаків. Перед ним лежить сокира (в покривці), або інший подібний предмет. Завданням юнаків є підповзти без шелесту до вартівника, щоб він не завважив, і забрати сокиру. Коли вартівник однак почує, що хтось зближається, тоді вказує в ту сторону рукою і той, що підкрадається, мусить повернути на своє місце в крузі та наново підповзати. Означити час гри, приміром пів години. ІО точок одержить той гурток, який відбере вартівникові сокиру, а вартівник стільки ж точок, якщо оборонить свою сокиру. Вартівникові відчисляється одну точку за фалшиве, чи неточне вказання напрямку, звідки підкрадається юнак, а гурток тратить одну точку за кожного юнака, якого вспів вартівник вчасно відкрити.

Підхід серни. - "Серна" стоїть серед лісу. Інші юначки розставлені довкруги у віддалі 200 стіп. На свисток вони ховаються і стараються підійти якнайближче до "серни". Вона викликає ім'я цієї, яку завважує і та мусить залишитися на тому місці до кінця гри. Виграє юначка, що найближче підійде до "серни". Означити час підходження, приміром, 15 хвилин і тоді засвистати. Усі стають і тоді визначається та, котра перемогла.

Упівці й енкаведисти. - На означеному просторі лісу причіпаємо карточки паперу на деяких деревах чи кущах у висоті 2-х чи 3-х стіп над землею. Два-три юнаки (зележно від величини простору, на якому відбувається гра) стають енкаведистами і стараються підглянути дії упівців. Завданням упівців є віднайти якнайбільше карточок і підписатися на них, при чому не треба датися зауважити енкаведистові. Коли енкаведист зауважить упівця близько дерева з карточкою (не дальшим від 15 стіп від дерева), тоді вписує його в свою "чорну книгу". Означити час гри і тоді засвистати. Імена тих, що вписані у "чорну книгу", відчисляється від кількості їх підписів на карточках. Виграє гурток, якого члени мали найкращі вислідки.

Козаки й татари. - У нерівному, або покритому кущами терені, визначуємо лінію біля 200 ярдів довгу. Це край степу. Другу, рівнобіжну лінію визначуємо у віддалі 200 стіп від першої. По цій другій лінії порушуються два вартівники-татари і пильнують, чи краєм степу (перша лінія) не прокрадаються козаки. На свисток козаки починають перекрадатися і переповзати вздовж краю степу (перша лінія) аж до другого її кінця. Татарин, коли зауважить козака, викликає його ім'я і цей мусить стояти там аж до кінця гри. Визначити час гри і засвистати закінчення гри.

Підходження уночі. - Два вартівники з зав'язаними очима сидять посередині великого круга (приміром, 75 стіп). Круг витичений білими паликами. Другий менший круг є визначений навкруги вартівників (приміром, 8 стіп); він визначений білими текстуровими картками. Обидва вартівники мають електричні лампки. На знак, юначки розставляються по краю круга і починають підходити до вартівників; їх завданням є викрасти розложені навкруги вартівників картки. Кожна може взяти лиш одну картку. Коли вартівник зауважить шелест, звертає туди світло

лямпки. Коли світло лямпки впаде на ту, що підкрадалася, вона мусить вернутися на край великого круга і починати наново. Виграє гурток, що принесе найбільше карток. За завершення підходячої юначки відчисляється одну точку. Визначити час гри, приміром, 10 або 15 хвилин.

Гри з українознавства

Пісні з України. - Два гуртки стоять напроти себе. Поміж ними лежить карта України. Провідниця першого гуртка показує на карті один із країн (областей) України, приміром, Лемківщину. Тоді другий гурток має заспівати пісню з тієї частини України. Коли весь гурток не вміє заспівати пісні, тоді може заспівати одна з гуртка, що знає пісню. Опісля провідниця другого гуртка вказує край, а перший гурток співає відповідну пісню. Виграє гурток, що знає більше пісень.

Карта України. - Гурток стоїть у ряді, а перед ним на 20 кроків розложена карта України. Біля карти стоїть провідниця і сигналізує одне із міст (або рік, гір і т. п.) України. Котра юначка найскорше добіжить до карти і вкаже правильно назване місце на карті, одержує одну точку.

Відміна: Можуть теж бути розложені портрети визначних українських осіб з історії чи літератури.

Перегони букв. - Гуртки уставляються рядами побіч себе. Провідниця гри визначає кожній юначці одну букву, але так, щоб у кожному гуртку були ту самі букви. Тоді надає прапорцями чи свистком одну букву, а юначки з усіх гуртків, що мають ту букву, стараються викликати якнайскорше назву міста України, що починається на ту букву. Юначка, що найскорше відповіла, здобуває точку для свого гуртка.

Відміна: За умовою можна викликати імена письменників, визначних постатей з історії України тощо.

Відміна: Юначка, по викликанню назви, біжить навкруги свого гуртка і стає на своє місце. Гра триває до часу, коли один гурток здобуде домовленої кількості точок.

Відповідай! - Юначки стоять у широкому крузі. Одна з них має м'яч і кидає його до другої юначки, викликаючи при тому ім'я одного з українських письменників. Та, що ловить м'яч, має подати назву його твору. Тоді вона кидає м'яч дальше, називаючи іншого письменника.

Відміна: Чотири елементи: грають, як попередньо, з тою зміною однак, що та, яка кидає м'яч, називає один з елементів: земля, повітря, вогонь, вода. Та, що відповідає, має назвати звіря, що живе на Україні, птаха, рибу. Коли назве вогонь, то тоді та, що ловить м'яч, кидає його вгору, обкручується навкруги себе і має його зловити.

Правдива депеша. - Гуртки стоять рядами, а перед ними у деякій віддалі провідниця гри. На її знак підбігають до неї перші з рядів, вона показує їм написану депешу (короткий життєпис українського письменника чи дані з історії України і т. п.). Вони стараються з'ясувати депешу біжать до гуртка, стають перед ним; на знак провідниці гри, до них підбігають другі з ряду, перші кажуть їм зміст депеші, вони оббігають свій гурток і стають перед першими, тоді підбігають до них треті і т. д. Останні з гуртків біжать до провідниці гри та

на карточці подають їй виписану депешу. Точкується час виконання завдання та правильність передачі депеші.

Які знаєш пісні? - Гурткова співає без слів мелодію кількох пісень. Гурток має відгадати назви і авторів цих пісень.

Відміна: Гурткова співає, або грає на якомусь інструменті (навіть на гребені) різні народні пісні та інші. Юначки мають назвати дану пісню і написати першу її стрічку.

Відміна: Гурткова співає без слів по одній стрічці із кількох пісень. Юначки впродовж 5-ти хвилин мають списати назви пісень і в тому порядку, як вони були проспівані.

Збори письменників. - Провідниця гри розкладає у крузі картки з прізвищами українських письменників. Юначки займають місця при картках, вибираючи собі одного з письменників. Провідниця стає посеред круга і починає збори словами: "Сьогодні прибули на збори письменники, автори таких творів як"... (і тут називає важніші твори з української літератури: "Мойсея", "Лісову пісню" і т. п.). Названі автори встануть. Тоді провідниця свище й усі міняють місця. Хто після того залишиться без місця (провідниця теж вскакує на одне з місць), стає провідницею і знову називає інші твори цих письменників. Хто із викликаних не встав, мусить відтак переповісти уривок із твору письменника, якого вона собі вибрала.

Змагання письменників. - Гуртки стоять в рядах, а перед ними, у віддалі, картки паперу й олівці. На свисток перші з рядів вибігають, біжать до карток, вписують на них прізвище одного зі знаних письменників, відтак біжать до ряду, де дотикають других, а самі біжать на кінець ряду. Другі вибігають, біжать до карток, вписують назву твору даного письменника, тоді треті вписують подібно назву іншого твору цього ж письменника і т. д. Виграє гурток, що найскорше і вірно подасть твори письменника.

Уривки з історії. - Гуртки стоять рядами. Перед цими рядами, у віддалі, провідниця. На даний знак, перші з ряду біжать до провідниці, а ця каже їм ім'я князя, гетьмана, чи називає якусь історичну подію. Юначки біжать до своїх гуртків, переказують другим, а ті додають від себе дату чи подію з того часу; дальша теж додає від себе щось нове і т. д. Остання юначка біжить до провідниці і передає всі відомості, які зібрав її гурток. Виграє гурток, що викажеться найкращим знанням про дані події.

Жива карта. - Кожний гурток вирисовує на землі границі України (згідно зі сторонами світу) і головні ріки. Юначки вибирають собі поодинокі допливи рік і на свисток провідниці гри уставляються на карті. Виграє гурток, що найбільш правильно уставиться.

Відміна: Можна теж визначувати міста, промислові центри і т. п.

Пізнай Дніпро! - Гуртки усталені трійками, а перед ними, у віддалі, картка паперу й олівець. На свисток вибігають ліві і вписують ліві допливи Дніпра, опісля праві - праві допливи, а вкінці середні вписують міста, що лежать над Дніпром.

Допливи. - Два гуртки стають у ряди, плечима до себе. Один ряд зображує ліві допливи одної з більших рік України, другий - праві. Провідниця викликає один із допливів, а юначки мають зорієнтува-

тися, котрий це доплив; якщо лівий, то всі ліві втікають, а праві їх ловлять. Хто зловлений, той виходить із гри. Виграє гурток, що на закінчення гри матиме більше членів.

Міста України. - Юначки стоять у крузі і кожна вибирає собі одно з міст України. Посередині круга стоїть провідниця й держить м'яч. Вона пускає м'яч і викликає одно з міст. Викликане місто підбігає, має підхопити м'яч і рівночасно подати щось цікавого про це місто, приміром, скількість населення, архітектурні пам'ятки, промисловість і т.п. Хто виконає завдання, той стає на місце провідниці, а хто не підхопить м'яча або помилиться, той виходить із гри.

Звірі України. - На землі нарисована в зарисах карта України. Юначки поодинокі або гуртками вибирають собі назви звірів, що живуть на Україні. У віддалі 30-ти кроків стоять гуртки. На даний знак, усі біжать до карти й уставляються в тих околицях, де живуть звірі, яких вони представляють, приміром, бобри на Поліссі, рисі, дики в Карпатах і т. п. Виграє гурток, який найскорше і найдокладніше уставиться.

Відміна: Ловці на ловах: Усі юначки стоять у зачеркненому колі. На свисток вибігають із кола-клітки й біжать до карти у свої околиці. Одна юначка, що представляє ловця, має м'ячик і кидає його, щоб "пострілити" звіря. Хто поцілений, мусить вернутися на одній нозі до клітки. Виграє гурток, що має найменше поцілених.

Де мої скарби? - Кожна юначка дістає карточку з назвою одного з промислових міст України. Вона причіпає собі цю карточку, але так, щоб її було видно. Тоді провідниця гри роздає кожній юначці по одній коверті з якимсь продуктом, прим. сіллю, вугіллям, крейдою і т. п. Можуть, замість того, бути лиш карточки з відповідними написами. На знак юначки відчиняють коверти і починають мінятися продуктами, що-би дістати продукт, якого їм потрібно а якого нема в місцевості, яку дана юначка репрезентує. Виграє гурток, чи юначка, що найскорше відшукає потрібний їй продукт.

ТЕРЕНОВІ МАРШІ І ЗМАГИ

Тереновий марш з перешкодами .

Тереновий марш з перешкодами є доброю формою мікровоєвих змагань, як теж перевіркою сумівського вироблення юнаків та вишколу.

Довжину траси визначаємо в залежності від віку учасників маршу. Для молодших юнаків/до 13 років/ від три до шість миль, для старших юнаків /14 - 18 років/ від шість до вісім миль.

Завдання, що їх мають юнаки підчас маршу виконати вибираємо в залежності від ступеня юнаків та їхнього вишколу.

У загальному починаємо марш коротшими та нескладними завданнями, ступенюючи їх у довжині траси та кількості і труднощах завдань. Важним є, щоб інструктор вводячи ці марші в програму праці роїв, не давав надто важких маршів і важких завдань для виконання вже у початках. Добре підготований і переведений марш повинен у юнаків збудити почуття радісного змагання перемоги, здорову амбіцію та ініціативу, а одночасно наочно показати, що всі ці вмілості, які вони - часом і без зрозуміння, пощо їх виконують - теоретично на сходинках переробляли, їм практично додаються, вони їх можуть використати у житті. Коли ж юнаки вернуться з маршу надто перевтомлені і з переконанням, що навіть при найліпшій волі вони не могли виконати тих всіх завдань, то вони цілком втрачають зацікавлення та охоту до таких зайнять. А це буде, розуміється, великою помилкою у виховній праці виховника. Зате вмиле переведення маршу дає змогу не тільки перевірити, які вмілості юнаки ще не вповні опанували, але теж виказує і поставу юнаків, їх товариськість, вміння організувати гуртову працю солідарно, а теж докладно і солідно її виконувати.

Підготовка маршу.

1. В першу чергу визначаємо вік учасників, прим. від 12-14 років життя;

2. до маршу стає рій у кількості не більше 8-ми членів, а не менше 5-ти;

3. визначаємо час і місце збірки: марш найкраще починати вранці, прим. 8-ма год. Рой пускаємо із старту у відступах 20 - 40 хвилини. Закороткі інтервали небажані, бо тоді рої можуть одні одних доганяти на траці, як теж рій може бачити, як попередній виконав завдання, отже вже самостійно не шукає дороги і приготований до певної міри до того, як має виконати завдання. З другого боку це утруднює теж працю контрольним пунктам, на яких можуть зійтися два рої, це може доводити до дезорганізації маршу. Рій має явитися на місце збірки не раніше точно означеного часу. Черговість вимаршу роїв вильосовують на передодні провідники роїв, і після того їм визначається час збірки. Місце старту визначаємо не надто далеко, щоб юнаків не втомиляти додатковим маршем.

4. Трасу маршу вибираємо залежно від завдань, які хочемо виконати. Найкраще визначити їх так, щоб вона творила замкнене коло чи петлю, зн. щоб старт і мета були в одному місці. Організуючи марш треба підшукати відповідну трасу, підібрати на ній відповідні місця для виконання поодиноких завдань з укладеної програми та місця для контрольних пунктів. Годину перед початком маршу провід-

ник змагань вздовж траси закладає завдання /індійські знаки, листи, розставляє тих, що мають бути об'єктами для виконання завдань, тощо та розставляє контрольні пункти.

5. Залежно програми маршу, значить завдань, визначаємо виряд, який даний рій має взяти зі собою, прим.: компас, карту, шатро, лопатку, сокирку, казан, харчі, сигналізаційні хоруговки, аптечку, тощо.

Програма маршу та точкування

1. Рій виходить на місце збірки /старту/ точно у визначений час, зн. може прийти 5-ть хвилин раніше, але не пізніше визначеного часу. Точкування: 2 і 0 точок.

2. Правильне зголошення роя, уставка і постава роя. Точок: 5, 3, 0.

3. Виряд - тут враховуємо особистий виряд /прим. олівець, записник, ніжик, мотузок, ідунка тощо і визначений виряд роя. Звертаємо теж увагу на правильне і доцільне спакування виряду. Точок: 5, 3, 0.

4. Шифрований лист: "Ідіть 500 ярдів під кутом 65 ступенів до першого знаку". Лист писаний азбукою морзе. Точкування залежить від швидкості відчитання. Точки: 6, 4, 2 то зн., ті що відчитали найшвидше дістають 6 точок. Кожний рій, який до 15 хвилин не відчитає листа, тоді йому переказується зміст і він іде далі. Він не дістає жадних точок за це завдання.

5. Правильне визначення кута, підмічення допоміжних орієнтаційних пунктів, несходження з правильного напрямку /якнайменше відхилення/, точок: 9, 6, 3.

6. Індійські /дорогові/знаки - рій записує, які знаки запримітив. При кінці маршу на меті питаємо, які знаки рій бачив. Можемо теж казати юнакам описати бачені знаки, з чого були вони зроблені. Точкування: 90 - 100 % зібраних знаків 10 точок, 80 - 90 % 8 точок і т.д.

7. Другий шифрований лист: писаний азбукою Морзе, літери укладені з листків нанизаних на паличок, короткі один ряд листків, довгі - другий ряд, перерви - третій. "Обрахувати ширину річки", або "обрахувати теж висоту дерева під яким схований лист", залежно від терену вибираємо одне чи друге. Точкування: 8 і 6 точок, залежить від докладности обрахунку. Відчитання листа 5, 0 т.

8. Спостереження: біля дороги лежить чоловік і читає часопис, або теж сидить жінка і шие. На меті питаємо, чи юнаки завважили його чи її, як він був одягнений, що робив тощо. Точок: 5, 3, 1. Коли не завважили то 0 т.

9. Позбирати з дороги розбите скло: на дорозі, що нею мають проходити юнаки, розсипуємо досить дрібно розбите скло. Юнаки повинні догадатися і позбирати, щоб хтось, хто буде туди переходити не скалічив собі ніг. Точкування: 3 і 0 т.

10. Дорогою переходить жінка з важким клунком, видно, що її дуже важко нести. Вона не просить допомоги. Поможуть юнаки нести - 5 точок. Коли приблизно подадуть вагу клунка, додаємо 3 точки.

11. Третє письмо: складений часопис, на одному відтинку підкреслювані літери. Відчитати зміст, що дадуть підкреслені букви. Точки: 3 і 0.

12. Чоловік питає про дорогу до місця, прим. звідки юнаки прийшли. Добре й ядерне пояснення 5, 3, 0.

13. Четвертий лист писаний азбукою Морзе, напр. так: "Устави- тися в ряд і відспівати пісню...". Точкування за добру уставку і відспівання 5 т., коли не уставилися добре, але відспівали 3 т.

Можна теж додати 2 і 1 т. за гарний спів. Відчитання листа 5 і 0 т.

14. Перша допомога хворому: при дорозі лежить юнак, він має зранену або зломану руку. Це зазначити крейдою, або написати картку. Юнаки мають правильно подати допомогу, зробити ноші і занести його до санітарного пункту віддаленого на 100 ярдів. Він уставлений вже на меті і відзначений хоруговкою з червоним хрестом, що її видно з місця, де лежить юнак. Точок: добра перев'язка 5, 3 т., добре зроблені ноші 5, 3 т., перенесли його вміло до санітарного пункту - 3 т.

15. Час, у якому відбули марш рахується від зголошення роя до закінчення завдання. Точкування обраховуємо за черговістю часу роїв, прим. при трьох роях 4, 2, 0.

Після закінчення маршу рій складає докладний усний звіт перед судьями на меті, віддає виконані завдання, на запити суддів дає пояснення про виконання завдань, спостереження зроблені під час маршу тощо. Розуміється, що коли йдеться про програму маршу, тобто поодинокі завдання, то вони можуть бути дуже різноманітні, залежно від вишколу учасників та їх зацікавлень. Для прикладу можна ще навести: з картографії - хід за кпртою, шкіц дороги на першому відтинку шляху, ставлення шатра, виконання предмету таборового вжитку, скок через рів, перехід річки по хидкій кладці, в кінці різні завдання з природознавства тощо.

Організатори маршу мусять підшукати відповідну кількість суддів для контрольних пунктів. Два виховники мусять випускати зі старту рой, нотуючи час маршу кожного, провірювати точність зголошення, виряд тощо. Далі - контрольні пункти по одному судді. Всі вони мусять бути відповідно захищені, щоб добре бачили юнаків, але щоб ті їх не бачили. Вздовж траси повинні проходити теж два судді /теж невидні для юнаків/, щоб обсервували поведінку юнаків на трасі, і в кінці 2 судді на меті, що записують час закінчення маршу поодинокими роями, відбирають звіти і пояснення щодо виконання завдань.

Після закінчення маршу всі судді - контрольні пункти подають свої звіти і завваги про виконання завдань та поставу юнаків і спільно устійнюють оцінку на основі точкування.

Вислід змагового маршу треба по змозі якнайскорше подати до відома юнакам, поки вони ще вповні зацікавлені. Після проголошення вислуду добре теж обговорити в загальному виконання програми маршу роями, а передовсім подати завваги щодо постави юнаків.



Зразки теренових маршів

I. Орієнтація в напрямках і часі.

1. Марш за знаками з точок А до Б /віддаль біля 800 ярдів/
2. В точці Б питання:
 - подати пройдену віддаль у ярдах і кроках
 - подати час маршу
 - подати напрям в якому знаходиться табор, напрям в якому вийшли з точки А.
3. Дальший марш з точки Б до В за азимутом, подаючи азимут і віддаль /без компасу/. Це вимагає:
 - а/ знайти північ при допоміжних способах,
 - б/ перемінити число азимуту на напрям /прим. азимут 135 це південно-східній напрям/.

II. Сигналізація, оцінка і обчислювання віддалей.

1. Звичайний марш з обтяженням з т.А до Б. Віддаль 2 - 3 км. /1 - 2 милі/ Випускати групи що 20 хвилин.
2. В точці Б група одержує карточки з текстом, який має написати морзеткою. Числиться час.
3. Група відходить до точки В /200 - 400 ярдів від точки Б/ і там дістає завдання:
 - Обчислити висоту дерева
 - обчислити ширину ріки
 - подати на око віддалі різних предметів /від 25 ярдів до 1/2 милі.Група задержується в т. В аж до приходу наступної групи до точки Б. Тоді вона передає наступній групі певний текст /свистком чи семафором/ і повертається до табору. Друга група, чекаючи на третю, робить тимчасом в тчці В обчислювання віддалей.

III. Мандрівництво і таборування.

1. Алярм год 5 ранку. Збірка в повному виряді. Фасування харчів, виряду. Відхід.
2. Після одногодинного маршу отаборення. Провірити: поставу, виряд, одяг, взуття, скарпетки, ноги. Розбити шатра, снідання.
3. Дальший марш. Коло шатер залишити стійкових і маркерантів.
4. Поділити табор на три групи. Групи вправляють у невеликій віддалі від себе. Після кожної 1/2 до 3/4 години міняються, перша на місце другої, друга на місце третьої ітд. за ходом годинника.
 - а/ 1-ша група: гутірка про марш: плянування маршу, підготова, виряд і т.п.
 - б/ 2-га група: гутірка і практичні вправи у закладанні табору.
 - в/ 3-тя група: таборова піонірка.
5. Поворот до шатер, друге снідання, звинення табору, відмарш. Поворот до табору біля год. 2-ої пополудні.

IV. Марш з обтяженням і перешкодами /тільки для Ст.Юнацтва/

Юнаки вимаршовують групами чи роями що якийсь час з місця старту. Траса від 1 1/2 до 2 милі. На кожному контрольному пункті виконують доручені їм завдання. Наприклад:

- 1-ий пункт - Вимарш за знаками.
- 2-ий " - Знайти і прочитати захований лист-доручення.

- 3-ий пункт - При допомозі оклику Пугу! знаходять наступний пункт, на якому варять воду, або лізуть линвою на дерево, чи будують ватру, розбивають шатро тощо.
- 4-ий " - Дальший марш за знаками. На контрольному пункті юнаки зроблять перев'язки руки, ноги тощо, чи переводять пакування наплечників. На ношах, споруджених в двох палок і з коца, або сорочок одностроїв, перенести одну особу до наступного пункту.
- 5-ий " Питання з українознавства. Відповіді юнаки складають на письмі /Тематично пов'язати зі святкуваннями в даному році/.
- 6-ий " Юнаки перепливають озеро, чи переправляються через річку з повним вантажем, або переповзують відповідний простір.
- 7-ий " Поворот до місця вимаршу мовчазним маршем і босоніж. Прибувши, юнаки рисують шкiц пройденої траси.

Виконання завдань окремими групами треба оцінювати на час - шкiрiсть, спiвпрацю членiв роя, якiсть i спiсiб /метода/ виконання окремих доручень.

Пiсля закінчення теренового змагу його треба ґрунтовно обговорити на окремих сходинках юнакiв i подати до загального вiдома здобутi вислiди окремих роiв чи груп, що змагалися.

Зразки теренових змагiв

I. Змаг вправности:

На трасi приблизно 100 - 120 ярдiв замкнутого кола, або овалi, розставляемо на вiдповiднiй вiддалi вiд себе ряд рiзних предметiв i перешкод, через якi юнаки /-чки/ мають поодинокю переходити, зґлядно пробiгати. Напр.:

- перейти по круглому бальку дерева з горням води в руцi;
- плигнути через обруч, або гумову опону;
- зробити поодиначий або подвiйний переворот /козел - сальто/ на матрацi, зґлядно на землi, застеленiй коцом;
- обернутись 5 - 10 разiв довкруги вбитої в землю палички, з похиленою головою вних;
- перевезти камiння в тачках серпентиною, помiж визначеними палками лiнiями;
- переповзти з м'ячем перед собою попiд низьке рештування iз легко наложеними на кiлках патицками;
- перескочити через вiдповiдної височини бар'єру, зґлядно через зачеплений шнурок, рiвчак, потiчок тощо;
- пролiзти помiж спертими на себе пiд вiдповiдним кутом лопатою i граблями;
- пiдлiзти по линвi на дерево, зiрвати лиш один листок i злiзти на землю;
- вдарити молотом об вiдповiдний предмет i залишити його /iх/ стояти /лежати/ в попереднiй позицiї;
- перебiгти по лавцi, поставленiй на столi;
- пробiгти до вихiдної позицiї i передати листок керiвниковi змагу.

тут є подана максимальна кількість пунктів з перешкодами. І можна розміщувати довільно, вводючи теж інші, чи модифікувати вищевислені.

Цей, хто переводить змаг вправності, мусить докладно пояснити й показати спосіб, як поборювати кожну окрему перешкоду. Кожна неправильне поборена перешкода мусить бути повторена зразу.

Час і оцінку справного поборювання перешкод визначувати поодинокі для кожного змагуна. Іважати на їхню безпеку!

У змаганнях вправності буває дуже багато цікавих і комічних ситуацій, що вносить веселий і забавний настрій.

II. Змаг вправності:

Всі юнаки вдягають купелівки, або спортові штанці, поверх яких вдягають повний скмівський однострій.

Змагання можуть переводити між собою два однородні рій і більше. Кількість змагунів у всіх ряях мусить бути однакова.

Вони уставляються на рівній лінії площі, в однорядах /гусаком/, кожний рій окремо, у відповідному до себе віддаленні. На віддалі 20 - 30 ярдів напроти кожного ряду стоять окремі судді.

На умовлений знак, перші з кожного ряду юнаки біжать до своїх суддів, стають перед ними у віддаленні 1 ярда і роздягаються, уважно і точно складаючи свою одіжу в "кістку". Зробивши це, роблять оборот і бігом вертаються до свого ряду, подають руку наступним з черги, після чого доперва ці можуть бігти до суддів. Змагуни без одіжі стають на кінці ряду. Виграє рій, що має найкращий час.

Зразки теренових гор

I. Б і й п і д Б а т о г о м :

1/ Історичне підложжя: Білоцерківський договір України з Польщею з вересня 1651 року викликав серед населення і військових частин чимале невдоволення і прагнення до негайної розправи з поляками, без уваги на обставини і засоби. Та гетьман Богдан Хмельницький зумисне зволикав із скликуванням нового походу, бо знав добре, що поляки не додержать договору: вони зірвали сойм, що мав його затвердити, і використував час після білоцерківського договору на те, щоби зорганізувати молоду державу, придбати грошей для війська і татар, придбати боєприпасів, дати змогу селянам заорати і засіяти поля та забезпечити північні литовські й московські та південно-західні волоські кордони.

І щойно тоді, коли підготував все відповідно, він несподівано скликав на 14-го травня 1652 р. Велику Раду в столичнім Чигирині та проголосив мобілізацію, зриваючи тимчасовий білоцерківський договір. Мобілізація пройшла швидко і справно і вже тиждень пізніше гетьман маршував на чолі свого війська в напрямі Волощини.

В днях 1-го і 2-го червня козацькі війська зустрілися з польськими під Батогом біля Ладижина, здобули польський табор та знищили ворога до тла.

2) Заложення: Польське військо числом біля 20 тисяч (не числячи чурів і таборових слуг), в якому було 12 тисяч кінноти й 8 тисяч піхоти, отаборилося й укріпилося на просторій рівнині на правім березі Богу біля Ладижина. Праве крило табору спиралося на висоту 100,9 м. звану Батогом, ліве крило було хоронене багнами й лісами; фронт табору хоронила ріка Бог. Польське командування рішило прийняти в цьому місці бій з козаками й гарячково готовилося до оборони.

Козацькі частини посувалися двома колонами в напрямі південного заходу, в сторону Ладижина і находилося вже на віддалі пів дня маршу від польського табору.

Перша колона, під командуванням гетьманича Тимоша Хмельницького, одержує наказ від гетьмана перейти швидкими маршами ріку Бог, обійти польський табор і зайняти їхні становища позаду нього на лісистих горбах.

Друга колона, під командуванням полковника Золотаренка, одержує від гетьмана наказ повільними маршами підійти до польського табору й отаборитися перед ним. Обидві групи мають нав'язати зі собою контакт і підготуватися до наступу. Наступ відбувається рівночасно з обидвох сторін на даний знак гетьманом.

3) Завдання: а) Марш із забезпеченням двома групами до вихідних точок наступу; б) отаборення; в) виставлення сторожі; г) налаштування зв'язку між групами; ґ) вислання шпигунів в терен ворога; д) наступ і здобуття ворожого табору; е) обговорення гри.

4) Зауваги:

До а): Уважати на порядок маршу, на забезпечення маршу, на зв'язок між групами.

До б): До цього призначити один гурток, який має розбити шатра, приготувати кухні, паливо, приготувати перев'язочний пункт, ноші, забезпечити " муніцію".

До в): До цього призначити окремий гурток. Виставляти стійкових по двох вкупі. Подати їм кличку і точно означити сектор зорення. Кожна стійка має нарисувати шкіц свого відтинка зорення та записувати й зголошувати кожне спостереження, послуговуючись при тому нарисованим шкіцом, на якому зазначає місце.

До г): Призначити окремий гурток до служби зв'язку. Його завданням є нав'язати сталий контакт з другою колоною при допомозі "ланцюга" зв'язкових. Гуртковий розставляє юнаків на віддалі зору (або й даліше) один від одного, аж поки не зустрінеться з гуртком із другої колони.

До ґ): Окремий гурток має завдання розвідати про ворога. Гуртковий висилає шпигунів (по два разом) на ворожий терен та подає їм кличку, їхнє завдання, ціль, дорогу підходу і повороту, час потрібний для виконання завдання. Про вислання розвідників повідомляє гурткового сторожі. Звертати увагу на маскування, на використовування терену, бути спостережливим.

До д): Крім табору і зв'язкових, інші гуртки, після виконання їхніх перших завдань, проводять спільно наступ (дві групи рівночасно) і здобувають табор.

Загальне: призначити один рій досвідчених юнаків, які мали б маркувати ворога. Цей рій повинен мати білі перев'язки на пілотках для відрізнення.

Їх завдання: а/ призначити кількох для постійного стеження всіх рухів двох наступних груп. Їхні спостереження були б опісля використані при обговоренні гри. б/ призначити кількох, щоби сховалися на деревах недалеко місця отаборення двох перших груп. Якщо шпиги їх відкриють, вони повертаються до свого табору. в/ призначити кількох для підходження обох таборів. Їх завданням було б контролювати чуйність стійок.

Рейд групи УПА:

1. Ідея гри: Команда УПА дала наказ кільком групам перейти зі зброєю з бункрів в Карпатах на терени окуповані Зах.Аліянтами, щоби дати вільному світові доказ на те, що на Україні ведеться збройна боротьба проти большевицьких окупантів.

Група йшла шляхом: Чорногора - Лемківщина - Словаччина - Чехія - Західня Німеччина. По дорозі група зводить бої, нав'язує сполучення з сусідніми групами, висилає стежі для прослідження вільного шляху і щасливо доходить до цілі.

2. Завдання:
1. Марш за азимутом /кутом визначеним за компасом/;
 2. Обхід замінованого поля;
 3. Перев'язка раненого:
а/перев'язка голови,
б/перев'язка зломаної руки.
 4. Збудування шатра;
 5. Нав'язання сполуки з правим і лівим сусідом.
 6. Вислання розвідників для знайдення захованого листа.
 7. Зліквідування табору.
 8. Поворот.

3. Точкування: Постава, швидкість, докладність і правильність виконання кожного завдання.

4. Пояснення: Для кращого переведення гри поділити учасників на дві групи: А - більше заавансовані і Б - менше заавансовані. Кожну групу поділити на підгрупи по 8 - 12 учасників в кожній. Групи випустити у відступах по 20 хвилин.

До 1. Довжина траси маршу 3 - 4 милі. Дати азимут. Вибрати кілька різних трас, яких кінцеві точки повинні бути у відступі 150 - 200 ярдів між собою. Кожну зміну азимуту позначити прапорцем з числом того азимуту.

До 2. В половині кожної траси дати табличку з написом: "Увага! Небезпека! 100 x 100 заміноване поле! Обходити 150 ярдів ліворуч!". Група мусить обійти це місце і далі йти за азимутом.

До 3. Група одержує наказ перев'язати раненого міною. Група А - перев'язка голови, гр. Б - перев'язка руки. Числиться швидкість і правильність виконання.

До 4. Групи розбивають шатро. Час максимум 20 хвилин.

До 5. Дійшовши до кінцевої точки групи висилають по одному зв'язковому на ліво і на право для створення зв'язку. Зв'язковий,

знайшовши контрольний пункт, відповідає усно на запит про загальне положення й завдання групи, після чого дістає потвердження й оцінку відповіді та повертається до групи. Ці питання є для перевірки, наскільки учасники запам'ятали свої завдання і зацікавлені грою.

До 6. Рівночасно з зв'язковими групами висилає 3 розвідників до переду на віддаль 150 - 200 ярдів з завданням знайти захованого листа. Знайшовши листа, відчитують його текст і повідомляють провідника групи. Текст: "5 ворожих танків 2 м. під лісом. Посуваються дорогою в нашому напрямі".

Потрібне: Компаси, шатра, табличка з осторогою замінованого поля, прапорці з числами азимутів, бандажі для перев'язок, листки чистого паперу для потвердження і оцінки.
