

Ця брошура - перекладені з німецької мови ігри, прочитані в книгах

"Кпаиг5 5pielЬисН", 1953, МипсНеп,
Огоетег5спе УегІдапзіал*, йгоетег Кпаиг.,

та

"Зріеіе аег ^еіі", 1976, Ргапкіігі ат Маіп.

Додатково використовувалися ресурси мережі Інтернет.

Видання не претендує на монументальність.

Натомість, якщо ви знаєте ігри, які не були згадані, або інші варіанти того, що ми вже описали, будемо раді отримати їх в електронному вигляді на адресу і.

plazі5ііе@уаІоо.сот

Сюди ж надсилайте зауваження та пропозиції щодо покращення брошури.

,

Варіації

Підбірка ігор для юнацтва

Передмова

СКОБ!

Ми в Пласті завжди граємо в якісь ігри. Навіть більше того, ми граємось, бавимось, і не займаємось якоюсь серйозною справою. Так, принаймні, нас бачать збоку. Але насправді серйознішої та складнішої справи, як планування сходинок, деколи важко собі уявити.

Особливо, коли на носі сесія, твої юнаки активізувались і "хочуть крові", твої друзі тебе вже сто років не бачили і т.д. А як же суспільно активне життя? Твій факультет без тебе тихенько засихає, веб сторінка твоєї групи тихо плаче десь далеко в Мережі на безкоштовному сервері, півроку не оновлювана.

Ти - варіят.

Це перша причина, чому ця підбірка ігор називається "Варіації".

Друга причина - те, що молодість, тобто твій гурток, не любить повторювання, хоч в університеті ти завжди чуєш, що саме воно є матір'ю навчання, та найкориснішим процесом, досі винайденим людством.

Мусиш варіювати, вигадувати щось нове, додавати своє, це творчий процес.

Непотрібне все - одно "випаде в осад". Тут, як кажуть на Західній Україні, "головне не зварювати". Це друга причина, чому ця підбірка ігор називається "Варіації".

Третя, і остання причина - те, що щоб грати в декотрі з ігор, треба бути трохи варіятом. Саме тому Пласт не є масовою організацією. Не вміючи грати в ігри, і не тільки такі, які є зібрані тут, а взагалі спортивні, людина багато втрачає.

Це невміння грати за певними правилами, розуміти положення іншої людини, що неприпустиме в Пласті, оскільки це виховна організація.

Чесний змаг і чесна гра - це ознака пластуна!

Виховник має пам'ятати, що юнацтво завжди бере приклад з нього.

"Вашою мірою відміряють вам".

Ігри, зібрані тут, були підступно прочитані та перекладені з німецької мови з німецьких фундаментальних видань "Ігри народів світу", та "Книга ігор Кнауера". Я (с) і сам бачу, що в Пласті багато з них ми вже граємо.

Крім того, я долучив кілька, на мій погляд, цікавих пластових варіативних ігор.

Спочатку я це робив для себе, але потім подумав, що це могло б бути цікаво і Вам.

Ця робота була зроблена для того, щоб:

1. Не вигадувати і не пригадувати, а мати на руках щось маленьке, але корисне.
2. Люди, котрі займаються виховною працею (виховники, впорядники, звязкові) мали більше вільного часу, і не пропадали по бібліотеках та Інтернетах, шукаючи щось цікавеньке.

Бажаю цікавої праці з вашим юнацтвом та більше вільного часу!

СКОБ!

Ст, пл. Костя Яковчук - Бесараб_____

Ігри в кімнаті

"Гурман"

1 учасник.

Завдання: з'їсти плитку шоколаду користуючись тільки ножом та виделкою.

Примітка: дуже важко. Тим, хто дивиться, як правило, дуже смішно.

Варіант:

два гравці - хто швидше?

"Попелюшка"

2 учасників.

Бажано хлопці.

Завдання: з допомогою чайної ложечки пересипати крупу з одного інший такого ж самого розміру.

Переможець той, хто виконає завдання швидше.

"Поєдинок"

Два учасники стоять перед лінією, за яку ні один, ні другий не має права заходити, інакше - програє. В лівій руці кожен тримає ложку із картоплиною в правій - порожню ложку.

Завдання: забрати картоплину суперника, не віддавши при цьому своєї

Варіант:

замість картоплини - яйце.

"Кого кохаєш"

1 учасник на один сеанс.

"Жертв" варто попередньо вивести з кімнати, де відбувається дійство.

Завдання: треба відповісти на запитання ведучого "скажи мені, 'кого кохаєш*"

Відповідь: "Кого кохаєш"

Варіант:

ведучий питає "Скажи мені, 'де вдома гроші лежать'¹ "

"Переспіви"

14 і більше учасників.

Дві команди, учасників однакова кількість.

Завдання: заспівати якнайбільше пісень, які починаються на "Ой"

(на "Гей", на "А ...")•

Перемагає та команда, яка заспівала останню пісню

(тобто, суперник більше не знає).

На роздуми не більше 10 секунд.

"Порожній стілець"

Учасників 8 і більше.

Всі розсідаються колом на стільцях. Але один стілець є вільний. Той гравець, у кого вільний стілець знаходиться з правого боку, каже: "Хай біля мене сяде .../чиєсь ім'я/".

Завдання: якнайшвидше пересісти. Все повторюється знову.

Варіант:

Одним стільцем менше, ніж учасників.

Ведучий каже: "День!"

Тоді всі гравці ходять, розмовляють між собою, але коли він каже "Ніч!" всі намагаються зайняти стілець. І ведучий теж.

Хто не знайшов собі місця - стає ведучим.

"Лірник"

8 і більше учасників.

Гравець із завязаними очима і палицею стоїть в центрі кола, утвореного іншими учасниками. Він починає співати якусь пісню і раптом вказує на когось своєю палицею.

Завдання: той, на кого вказали, мусить продовжити пісню, інакше стає "лірником".

Переможець: той, хто ніколи не був "лірником".

Варіант:

Той, на кого вказали, співає зміненим голосом, і лірник мусить вгадати, хто це.

"Горщик"

В центрі кімнати стоїть горщик.

Завдання: гравець із завязаними очима, попередньо дезорієнтований (можна його кілька разів обернути), мусить його знайти.

Примітка: кімната не повинна бути дуже великою.

Можна грати на час - хто швидше?

"Поштар"

Учасники сидять в колі, кожен на своєму стільці. Попередньо визначається, хто з якого міста приїхав. "Поштар" має список всіх міст. Коли він каже, наприклад, "Лист з Рівного до Луцька", то учасники з Рівного і з Луцька міняються місцями.

Завдання: поштар мусить запам'ятати і назвати всі міста, звідки приїхали учасники.

Варіант:

можна обмежити кількість листів до кількості міст.

Ігри на терені

"Прапор"

12 і більше учасників.

На верхівці гори встановлено прапорець.

Правила: є дві команди - два війська. Одне військо - "нападники", інше - "захисники".

"Захисники" мають за мету не пропустити супротивників до прапора.

Вони "стоять обозом" навколо гори, тобто окільцюють її верхівку кільцем діаметром 30 - 40 метрів. Їх територія 5 метрів завширшки - ні вище, ні нижче вони йти не мають права.

Завдання "нападників" - зібратись біля прапора. "Захисників" - не пустити супротивників за "обоз".

Денний варіант: "нападники" мають пластові хустки, завязані на правій руці. Вони намагаються непомітно перейти "обоз" і дістатися прапора. Якщо "захисник" зловив "нападника" то той віддає йому свою хустку і вибуває з гри. Право забирати хустку, "вибивати", мають тільки захисники.

Нічний варіант: "захисники" ліхтариками світять в напрямку підозрілих звуків і, якщо бачать "нападника" мусять вголос сказати його ім'я - тоді він вибуває з гри.

Перемога: більше ніж 5 нападників дійшли до прапора.

Терен і час варто обмежити.

"Лови"

20 і більше учасників.

Всіх учасників поділяють на 4 групи за фізичною витривалістю: селяни, міщани, козаки, і характерники.

Їх можна розрізнити за допомогою стрічок певного кольору, завязаних на руку або на голову.

Селяни - найслабша і найбільша, а характерники найсильніша, проте найнечисленніша група.

Завдання - Гетьман загубив свою люльку, яку треба знайти.

Кожен учасник отримує 3 паперових смужки - "життя".

Кожна група отримує приблизний план - шкіц місцевості, де зазначено, в які місцевості такий дорогий предмет може знаходитись.

Селяни, міщани, козаки вирушають в дорогу по черзі, з інтервалом 5 - 7 хвилин. Характерники залишаються на довші. Завдання полягає в тому, знайти люльку, але ускладнене тим, що всі три групи хочуть догодити гетьману, і знайти її, а, отже, ворогують між собою.

Селяни - найслабші, і можуть тільки ховатись і втікати від інших.

Міщани полюють на селян, козаки - на селян і міщан.

Кожен, кого "вбили" (зловили), мусить віддати одну картку - "життя" тому, хто його зловив.

15 хв після виходу останніх учасників теренівки вирушають характерники, їх неможливо "вбити" але вони полюють на всіх, їх завдання - не знайти люльку, а нейтралізувати якнайбільше шукачів. Переможці з селян, міщан, козаків - той, хто знайшов люльку, та його група. У випадку, якщо ніхто нічого не знайшов, переможцем є той, хто має найбільше "чужих життів", та його група. Переможець серед характерників - той, хто має найбільше "чужих життів". Терен і час варто обмежити.

"Потерчата"

Є дві групи: перша, менша - "потерчата", а друга, більша - "шукачі". Коли стемніє, "потерчата" із електричними ліхтариками відходять на певну відстань від "шукачів". Завдання - перебігати з місця на місце, і час від часу блимати ліхтариком в напрямку суперників. "Шукачі" без ліхтариків вирушають на пошуки. Завдання - зловити всіх людей з ліхтариками. Перемога: якщо зловили всіх "потерчат", "шукачі" виграли, якщо хоч один залишився - програли. Цю гру варто проводити в полі, на галявині, але ніколи в лісі. Терен і час варто обмежити.

"Перетягування"

Стара і всім зі школи відома гра:

Дві команди, приблизно рівні силами, рівна кількість гравців, канат або товста линва із позначкою на середині (червона хустка, наприклад). Площину ґрунту розділено на дві половини натягнутою линвою, посиленою тирсою, чибудь - чим іншим.

За сигналом обидві команди починають тягнути. Перемагає той, хто перетягне середину канату якнайдалі на свій бік.

Час варто обмежити.

Модернізація:

Все відбувається за тою самою схемою, тільки канат не потрібен. Перший учасник однієї команди хапає за руку першого учасника іншої команди. "Свої" хапають його і один одного за пояс, за руку або за плечі - команда вирішує сама.

Виграє той, хто перетягне найбільше гравців команди суперника на свій бік.

Заборонено: тримати один одного за одяг, прив'язувати руки одна до одної.

Час варто обмежити.

Варіант:

Учасників - 4.

На ґрунті будь - яким способом (линва, камінці, гілки ...) позначено квадрат.

На кожному куті закопано стовпчик висотою 50-60 см.

Кожен гравець береться за линву, кінці, якої зв'язані докупи так, щоб у нормальному стані її діаметр був приблизно на 30 - 50 см менший за діаметр

кола, проведеного через вершини квадрата.

Завдання: натягнути линву на свій стовпчик.

Переміг той, кому першому вдалося це зробити.

Заборонено: відпускати линву без попередження.

"Вибивання"

Учасників - 10 і більше.

На ґрунті позначено коло діаметром 5 метрів.

Учасники діляться на дві команди. Перша - йде до кола, друга поза коло.

Завдання тих, хто поза колом - "вибити" за допомогою м'яча всіх гравців суперника.

Потім команди міняються місцями.

Перемогла та команда, яка за певний час "вибила" найбільше гравців суперника.

Варіант: можна грати з двома і трьома м'ячами.

"Хід за легендою"

Учасників - 10 і більше.

Гра на розвиток вмілостей з картографи, мандрівництва, табірництва, самозарадності, і орієнтування на місцевості зокрема.

Завдання: маючи на руках "легенду" дістатися до певного місця на терені.

Що таке "легенда"? Це може бути:

1. Карта (мапа) місцевості
2. Картосхема місцевості
3. Від руки перемальований приблизний вигляд місцевості
4. Ваша ідея чогось іншого (вузликове послання - кодування індіанців південної Америки)

+ написане завдання, як до місцевості дістатися.

Приклад:

від щогли прапора йти 50 кроків на північ, до старого дуба. Ставши під ним, взяти азимут 240 і йти 300 метрів ... І т.д.

При чому можна робити маркування на деревах, що може допомогти в ході з допомогою кольорових стрічок, обривків паперу, ниток, линви тощо.

Гра може бути ускладнена додатковими вимогами

- зробити собі знаряддя для їжі, збудувати місце для нічлігу (шелест, курінь);

- зварити собі їжу з їстівних рослин;

- орієнтуватись без компаса (вищий пілотаж);

Примітка: гра мусить бути дуже добре попередньо запланована - визначено сигнали початку і закінчення гри, враховуючи те, що треба буде чути їх трох з далекої відстані; чітко обмежено терен і час; прораховано варіанти заблудження учасників; заплановано запасний варіант на випадок непередбачених обставин (напр. непогоди).

Ігри на фізичну вправність

"Мірошник"

12-14 учасників.

Учасників гри ділять на пари, так, щоб сили супротивників були приблизно рівні.

Для кожної пари окреслюється певний терен (коло, квадрат), за який виходити заборонено.

Хто вийшов - програє автоматично.

Правила: кожен з учасників повинен довільним способом намагатися схопити супротивника і

відірвати від землі так, щоб ніяка частина тіла не торкалась ґрунту.

Заборонено: збивати з ніг, битись, кусатись, дряпатись,.... Все треба зробити тільки руками. Хто підняв - той "мірошник". Кого підняли - той "лантух".

"Битва півнів"

4-14 учасників.

Учасників гри ділять на пари, так, щоб сили супротивників були приблизно рівні. Але в даному випадку це не обов'язково. Для кожної пари окреслюється певний терен (коло, квадрат), за який виходити заборонено.

Хто вийшов - програє автоматично.

Правила: кожен з учасників бере себе правою рукою за праву гомілку (так, щоб пересуватись можна було лише стрибаючи). Завдання - виштовхнути супротивника за межі кола, або змусити його відпустити руку, якою він тримає ногу. Обидва варіанти - програш. Виштовхувати можна тільки тулубом.

Заборонено: збивати з ніг, штовхатись вільною рукою.

Якщо учасник впав, і зміг встати, але не відпустив руки, то гра продовжується.

"Хто більше"

Це не гра, а, скорше, порада.

Відтискання від землі, присідання, підтягування на поперечині - універсальні вправи для кожного хлопця. Можна влаштовувати змагання в гуртку на виявлення людини, яка може "найбільше".

Це позитивно з багатьох точок зору. А головне - це популяризація фізичної вправності.

Це в крові кожного пластуна - хотіти могли краще, сильніше, більше,

"Драбина"

2-10 учасників.

Ця гра однаково добра "на присідання", "на підтягування", "на відтискання".

Кожен учасник отримує свій порядковий номер (1-10). Перший учасник робить вправу 1 раз.

Другий - два. Коли прохотить перше коло - перший учасник робить 10 + 1 разів, другий - 10 + 2, і так далі. Хто не може виконати свою кількість -

програє. Наступний не мусить виконувати кількість попереднього, але свою - обов'язково. Залишається найсильніший - переможець.

"Кінський футбол"

Кількість учасників - як для футбольного матчу, але може бути і більша.

Учасників гри ділять на пари, так, щоб сили партнерів були приблизно рівні.

Один з них буде "конем", інший - футболістом.

Гра відбувається за стандартними футбольними правилами, за єдиним винятком того, що час матчу варто скоротити до 15 - 20 хв. В перерві

учасники міняються - "коні" стають "футболістами" і навпаки.

Виграє команда, яка забила більше голів у ворота суперника.

"ГГястук"

2 учасники.

В колі стоять два учасники.

Хто вийшов за межі - програв.

Завдання: користуючись тільки правою рукою, схопити суперника за зап'ясто правої руки. Пересування дозволене, але заборонено будь - який інший фізичний вплив на суперника.

"Боротьба на долонях"

2 учасники.

В колі стоять два учасники на відстані трохи більшій за відстань витягнутих рук.

Хто вийшов за межі - програв.

Завдання: впершись долонями в долоні суперника, витиснути його за межі кола.

"Боротьба торсів"

2 учасники.

В колі стоять два учасники, впершись одне в одного грудьми.

Хто вийшов за межі - програв.

Завдання: витягнувши руки в сторони, витиснути суперника за межі кола.

"Стусан"

2 учасники.

Учасники стоять в колі.

Завдання: штовхаючи лівою та правою рукою ліве плече супротивника, виштовхати його за межі кола.

Деталь - ліве плече можна ховати рухами тулуба.

"Клей"

6 і більше учасників.

Гравці беруться за руки, утворюючи коло. В центрі кола - "клей", предмет,

доторкнувшись до якого, учасник вибуває з гри. Це мусить бути картонна коробка заввишки 50 - 60 см і приблизно такої ж довжини, або щось інше таких самих розмірів.

Коло звужується і розширюється, змушуючи учасників доторкнутись до "клею". Гра відбувається доти, доки не залишиться спочакту тільки два, а потім тільки один учасник - переможець.

"Перо"

2 учасники.

Один лежить спиною на землі, тримаючи ноги на лавці. Інший сидить на його ногах, тримаючи руки на лавці. На голові у нього беретка, до якої причеплене велике перо. Завдання того, який лежить - забрати перо, іншого - не дозволити це зробити.

Переможець - той, хто забрав перо.

Руки від лавки гравцеві з береткою відривати заборонено.

Варіант:

Гравець з береткою штовхає того, який намагається забрати перо, долонями в груди так, щоб той не міг дотягнутися до пера.

"Тропак"

2 учасники.

Беруть один одного за руки.

Завдання: наступити один одному на ногу.

Переміг той, хто тричі наступив на ногу суперника.

"Хто кого*."

Гра схожа на "**Перетягування**"

2 учасники.

Площина ґрунту розділена лінією. Суперники - по два боки.

Вони беруться двома руками за палицю.

Завдання: перетягнути суперника на свій бік.

Інтелектуальні ігри

"Римування"

4 і більше учасників.

Певні слова мають дуже мало рим.

Варто підібрати 5 - 6 не дуже складних.

Завдання: кожен гравець мусить придумати якнайбільше рим до заданих слів

Переміг той, хто придумав найбільше і вчасно закінчив писати.

Заборонено: дописувати слова після закінчення виділеного часу.

Варіант: *

за допомогою вигаданих рим написати вірш на задану ведучим тематику (кохання, навчання, улюблений фільм ...)

"Писаннятелеграми"

4 і більше учасників.

Завдання: написати телеграму з 5 слів про важливу подію, яка сталася із гравцем

(виграв 10000000 в лотерею; вітає всіх родичів, яких багато, з Новим Роком; ... Чим конкретіша і більша тема, тим краще).

Варіант:

Якщо це вдалось, варто зменшити кількість слів.

Примітка: варто обмежити гравців в часі.

"Пантоміма"

4 і більше учасників.

Завдання: за допомогою пантоміми показати приказку або прислів'я таким чином, щоб інші учасники гри здогадались, про що йдеться.

Примітка: гра в часі не обмежується. Якщо гравець не в стані донести до глядачів значення одної приказки, можна спробувати іншу приказку або іншого гравця.

Варіант:

Простіше використовувати не приказки, а іменники з "насиченим" значенням (телевізор, Термінатор, ефір ...)

"Спортивне гальмування"

7 і більше учасників.

Завдання: гравець мусить дізнатися, що сталося з людьми в кімнаті за час його відсутності. Він може запитати кожного з присутніх тільки раз будь - яке питання.

Примітка: Перший гравець спеціально відповідає невпопад, а всі решту - на запитання до попереднього учасника.

Приклад:

Гравець: Ви хворі

1: Справді, дуже смачно!

Гравець: Ви недочуваєте?

2: Ні, я не хворий!

Гравець: У вас проблеми з роботою?

3: Та все я прекрасно чую!

Іт.д.

"Людина - тварина"

7 і більше учасників.

За час відсутності гравця всі присутні домовляються про те, "хто буде ким" (визначають, хто із гравців асоціює себе або когось із якоюсь твариною або птахом)

Коли гравець заходить, йому кажуть, наприклад, "орел".

Завдання: дізнатись, з ким із присутніх асоціюють орла решту гравців.

"Кінець світу"

Завдання: уявити, що завтра наша планета мусить зіткнутися з метеоритом і пропасти з зоряних мап, а ти, тобто учасник - власник єдиного міжпланетного корабля, який може вмістити, нажаль, лише 7 людей. Потрібно виписати на листку паперу всі 7 кандидатур.

Примітка: час варто обмежити.

"Повітряна куля" (тонучий корабель, інша безвихідна ситуація)

Кожному із гравців загрожує нагла смерть - вибуття з гри, якщо його за борт. Кожен мусить знайти причини, чому саме він повинен залишитись в живих.

Кого викинути учасники вирішують голосуванням.

Завдання: залишитись живим якнайдовше.

Примітка: в цій грі активну участь мусить брати ведучий (підбадьорювання учаників, ініціювання голосування, підбиття підсумків).

Гра продовжується доти, доки не залишаться тільки двоє.

Варіанти Три Кіма"

"Гра Кіма" - найпоширеніший її варіант.

На столі є 10 дрібних предметів.

Вони накриті шматком матерії так, що їх контурів роздивитись неможливо.

Завдання: за 1 хв. часу роздивитись і запам'ятати найбільше предметів.

На папері записати, що там було.

"Редакція"

4 і більше учасників.

Стаття з газети або журналу, бажано довга, розрізається ножицями кільк стрічок паперу.

Кожен учасник отримує одну.

Завдання: скласти статтю до купи.

Примітка: якщо треба зробити завдання зовсім простим, варто просто вирізувати смужки паперу у формі фігурок (на манір "пазлів").

"Збірка"

10 і більше учасників.

2-3 малюнки розрізано ножицями так, що кожен з учасників має одну частинку.

Завдання: знайти людей, котрі мають шматки одного і того ж малюнка, і якнайскорше скласти його до купи.

Перемогла та команда, яка найшвидше виклнала завдання.

Примітка: добра гра для того, щоб поділити певну цілість на кілька груп.

"Фотограф"

Є одна склянка із бобами кави (квасолею, горохом, кількома сірниками, голками тощо)

Дозволяється лише раз глянути на вміст.

Завдання: сказати кількість предметів у склянці.

"Тут щось не так!"

Гравець виходить за двері.

В той час в кімнаті відбуваються певні зміни (переставляються стільці, переносяться на інші полиці книги, пересідають на інші місця люди.)

Завдання: сказати, які зміни відбулись.

Варіант: мінятись одежею.

"Кім на слова"

Є 10 слів.

Гравець спочатку слухає, а потім записує ті слова, які запам'ятав.

Завдання: записати всі слова, які були продиктовані, з пам'яті.

Заборонено: писати, поки ведучий читає.

"Кім на слух"

Гравцеві завязують очі.

Є 10 звуків, які йому дають почути (апалення сірника, розривання паперу, наливання води в склянку ...).

Завдання: коли очі розв'язують, треба записати на папері все, що чув, у хронологічній послідовності.

"Кім на відчуття"

На столі - якийсь малий предмет.

Завдання: гравець із зав'язаними очима, за допомогою тільки пластового ножа досліджує властивості предмета, і робить висновки. Не розв'язуючи очей він повинен відгадати, що це таке.

"Нічний диктант"

4 і більше учасників.

Кожен отримує листок паперу.

Із зав'язаними очима кожен мусить намалювати тварину, яку йому назве ведучий.

Примітка: Пікасо відпочиває!

Варіант:

Світло вимикається, і ведучий диктує кілька речень. Всі пишуть.

Світло вмикається, і всі мають змогу прочитати, що написали.

Зміст

Ігри в кімнаті.....	1
Ігри на терені.....	3
Ігри на фізичну вправність.....	6
Інтелектуальні ігри.....	9
Варіанти «Гри Кіма».....	11