



N 11 | L. S. S. vadovių ir vadų medžiaga | 1947

LITHUANIAN BOY & GIRL SCOUTING TRANSLATIONS

ŽAIDIMAI SKATŲ BŪKLE. *)

ŽAIDIMAI, LAVINĄ MATYMO ATMINTĮ

Kimo, žaidimas

Kimo žaidimas yra visiems žinomas. Jį galima pajvairinti, sunkinant patį žaidimą. Galima didinti daiktų, kuriuos reikalinga atsiminti, skaičių, trumpinti stebėjimo laiką, parinkti daiktus, kurie nežymiai vienas nuo kito skiriasi (pav. įvairios vynos, segtukai, „blusos“).

Kimo žaidimas su paveikslais

Popieriaus lape nupaišyta 12—16 keturkampių. Daugumoje keturkampių yra paveikslukai arba geometrinės figūros ir pan. Lapą parodome skilčiai kurį laiką išžiūrėti, paskui liepiama tą lapą nupiešti. Už tikslų vaizdo nupiešimą ir patalpinimą atitinkamam keturkampy įvertinant statoma du taškai, už tikslų nupiešimą, bet patalpinimą klaidingam keturkampy — 1 taškas. Taškai sumuojami. Kas surinko daugiausia — laimėjo. Į keturkampius galima dėti: vaizdus iš skautų iškylos-uždavinys: nupiešti juos, patalpinti į atitinkamus keturkampius, arba sunumeruoti, kokia tvarka turi būti patalpinti, įvairias geometrines figūras — kiekvieną skirtingos spalvos. Pagaliau Kimo žaidimą su paveikslais galima panaudoti patrymo leipsnio egzaminams, patalpinant keturkampiuose Morzės abėcėlės raides arba sutartinius ženklus.

Vietoj lapo, galima panaudoti 3—4 popieriaus juostas, kiekvienoj nupiešiant 4—5 įvairiaspalves geometrines figūras, visose

*) Juliusz Dąbrowski, harzmistrz, Gry i zabawy w izbie harcerskiej, Wydawnictwo Polskiego Związku Wychodźstwa Przymusowego w Hanowerze 1946 Vertė J. B. Uchėtė.

juostose vienodas, tačiau įvairioj eilėj. Kiekviena juosta rodoma 0,5 minutės, bet negalima rodyti visų kartu.

Vėl atmaina: parodoma šachmatų lenta su sustatytomis šaškių ar (apsunkinimas) šachmatų figūromis. Po stebėjimo nupaišyti.

Apie tai, kad reikia išžiūrėti tam, kad paskui nupieštume, galima skiltį ir neįspėti. Parodžius, pav., šachmatų lentą neva kitu tikslu, pranešti: o dabar ją nupieškit!

Morgano žaidimas

Senas, žinomas skautų žaidimas. Išžiūrėję parodą, berniukai turi surašyti, kaip kas buvo joje nupiešta, kaip kas buvo išdėstyta.

Nupiešk sieną

Sueigos metu, kuri vyko kambary, skiltis išvedama lauk ir duodamas uždavinys: nupiešti kaip buvo papuošta tam tikra kambario siena.

Pakeitimai kambary

Skiltis išvedama iš kambario. Jame kas nors pakeičiama: perkabinamas paveikslas, perstatomas stalas ir pan. Sugrįžus, berniukai turi išvardinti pakeitimus.

Kas atėjo — išėjo?

iš skilties, spėjančiam esant trumpai pasišalinus.

Rankų kimas

Visi parodo stebinčiajam savo dešiniąsias rankas išžiūrėti. Paskui jos sukišamos po staltiese ir parodomos stebinčiajam taip supainiotos, kad pagal kryptį sunku suprasti, kieno kuri ranka. Stebintysis turi atpažinti kiekvieną ranką.

Lygiai taip pat galima patiekti atpažinti batus.

Atviruko aprašymas

Skiltinkas išdalina skautam dviem minutėm atvirukus (galimai vienodus). Po to juos atima ir skautai turi aprašyti ar nupiešti matytą vaizdą. Taskai pagal klaidų skaičių.

Isitėmyk!

Skiltininkas parodo skautams paveikslą, vaizduojantį komplikuotą sceną. Jį paslėpęs duoda keletą klausimų. Kai kurie klausimai iš tikrųjų atitinka paveiksle matytą vaizdą. Kiti klausimai liečia nesamus paveiksle dalykus. Pav., kokios spalvos šuniukas bėgo paskui mergaitę? Tuo tarpu šuniuko paveiksle visai nebuvo! Taškai dvejopi: už atsakymą į tikrus klausimus ir už tai, ar kas leidosi apgaunamas, klausiant apie nesamus daiktus.

Isidėmėk!

Kaladę, kortų, geriausia padarytą pačių skautų, išdedame netvarkingai ant stalo, figuromis į apačią. Kiekvienas dalyvis iš eilės pasižiūri dvi kortas. Svarbu išimti dvi vienodas kortas (dvi devynakes, du tūzu ir pan). Pradžioj, žinoma, kortos imamos kokios pasitaiko, bet paskui jau atsimename, kur kokia jau žiūrėta korta padedama. Kortos išdėtos ir jos renkamos poromis. Jei pažiūrėtos kortos nėra vienodos, jos dedamos atgal į tą pačią vietą, figūromis į apačią. Jei pakeliamos dvi vienodos kortos, jos dedamos į šalį ir tas pats žaidėjas ima dvi kortas antrą kartą. Kas surenka daugiausias porų kortų — laimi. Galima skilti paskirstyti į dvi grupes — skautai traukia kortas pakaitom iš kiekvienos grupės. Laimi grupė, surinkusi daugiausia porinių kortų.

ŽAIDIMAI, LAVINĄ PASTABUMĄ*Daikto ieškojimas*

Žinomas skautų žaidimas, ieškant paslėpto daikto. Svarbu, kad niekas neduotų suprasti kitiems, kad paslėptą daiktą surado ir tuo būdu neatkreiptų kitų dėmesio į slėpynę. Taškai skiriami: už suradimo eilę ar atitinkamą, neišsiduodantį elgesį. Ieškant, negalima ką nors judinti.

Monetos ieškojimas

Ieškoma paslėptų vis sunkesnėse surasti vietose monetų. Taškai pagal suradimo sunkumą, už kiekvieną monetą atskirai.

Netvarkos nustatymas

Skiltis įvedama į kambarį, kuriame padaryta betvarkė: išpiltas rašalas, kreivai pakabintas paveikslas, blogai uždarytas

langas ir t. t. Skelbiama apie padarytą netvarką, neminint smulkmenų. Kiekvienas surašo ant popieriuko pastebėtą netvarką ir paduoda skiltininkui. Negalima pasakotis, ką kas pastebėjo, nes tuo trukdoma kitiems.

Arti — toli

Žaidimas seniai žinomas. Skiltis eina keliu ar gatve ir turi pastebėti didžiausią skaičių daiktų pirma skiltininko nurodytų. Daiktai gali būti daugiau ar mažiau nutolę: žmogus, ką nors nešęs, antena virš gatvės, cigarečių pakelis ant šalylatvio, vežimas su anglimis, klanas gatvėje.

Bepročiai

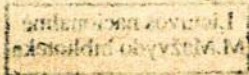
Vienas skautas turi trumpam išeiti iš kambario. Jis išspėjamas, kad, sugrįžęs, turės pasakyti, kas skilty atsitiko. Jam įėjus į kambarį, visi tiksliai kartoja jo žodžius ir judėjimus. Jis turi suprasti, kad tuo norima nukreipti jo dėmesį, jog pas visus pav., atsegtos bliuzės, kiekvienas prisisegęs koki popierį ar pan.

Tiesiai — kryžmai

Skiltis sėdi ratu. Keliems skautams žaidimas slapta išaiškintas. Skiltininkas paduoda artimiausiam skautui 2 pieštukus, sakydamas: „tiesiai ar kryžmai“. Pasakymas priklauso nuo to, kaip laikomos kojos — sukryžiuotos („kryžmai“) ar viena šalia kitos („tiesiai“), tačiau nuduodama, kad tas priklauso nuo pieštukų padėties. Gavęs pieštukus, juos paduoda sekančiam, sakydamas „kryžmai“ ar „tiesiai“. Žaidimas tęsiamas, kol visi išpėja, nuo ko priklauso atitinkamas pasakymas. Kiekvieną kartą, perdavus pieštukus, skiltininkas turi pranešti, ar pavartotas teisingas pasakymas, ar ne.

Dukatas

Dvi žaidėjų grupės sėda prie stalo viena prieš kitą. Vienas žaidėjų turi didelę monetą, kurią nežymiai, po stalu perduoda kitam savo grupės žaidėjui. Kiekvienas grupės žaidėjas nuduoda turįs monetą. Pagal duotą ženklą visa grupė deda rankas ant stalo delnais į apačią. Moneta guli po kuria nors ranka. Priešininkai stebi, pas ką moneta sužibėjo ar stuktėlėjo į stalą. Kiekvienas jų iš eilės rodo, kurią ranką reikia nuo stalo nuimti (kiekvienas gali nurodyti dvi rankas). Ant stalo stengiamasi palikti paskutinę



tą ranką, po kuria guli moneta. Laimėjusi grupė gauna 1 tašką ir monetą. Žaidžiama, pav., iki 15 taškų.

ŽAIDIMAI, LAVINĄ GREITĄ ORIENTACIJĄ, SKUBŲ REAGAVIMĄ, SUGEBĖJIMĄ KOMBINUOTI, ATKREIPTI DĖMESĮ Į KELIS DAIKTUS IŠ KARTO

Audra jūroj

Visi sėdi — vienam trūksta vietos. Tas vaikšto ir pasakoja koki nors nuotyki. Jam ištarus: „audra jūroj“, visi turi pašokti ir pasikeisti tarpusavy vietomis. Pasakotojas tuo metu stengiasi surasti sau vietą. Kas delsia, pavėluotai pašoksta, pralaimi vieną tašką. Kam trūksta vietos — tas pasakoja.

Žiedas

Skiltis, stovėdama ratu, veidais į rato vidų, laiko užvertą virvutės žiedą, kuris nepastebimai stumiamas iš rankų į rankas. Stovintysis rato vidury, turi žiedą sučiupti kurio nors žaidėjo rankose. Tada jiedu keičiasi vietomis.

Elektrinė nosinaitė

Skiltis sėdi ratu, veidais į vidų. Skautas, stovįs rato vidury, stengiasi pagauti nosinę, kurią berniukai siunčia aplink. Nosinė imama nuo tolimesnio ar artimesnio kaimyno kelių ir dedama ant savo. Nosinę pagauti galima tik tada, kai ji laikoma rankose. Pagautasis su sugavusiuoju keičiasi vietomis.

„Karalius Bum“

Skautai paeiliui, greitai, suduoda kumštim į stalą. Svarbu, kad kiekvienas suduotų po to, kai jau sudavė jo kaimynas. Kas suklysta — apleidžia žaidimą. Paskutinis lieka „Karaliu Bum“.

Gaidžiai — vištos

Dvi grupės stovi viena prieš kitą eilėse vienodam atstume nuo kambario ar salės sienų. Viena grupė „vištos“, kita — „gaidžiai“. Skiltininkas nuduoda vištos kudaksėjimą ir jį baigia sušukdamas „vištos“ arba „gaidžiai“. Skiltininko pašauktoji grupė bėga prie savosios sienos. Ką iš tos grupės, prieš pasiekiant sieną, pagauna

priešininkai, pralaimi tašką. Kas suklysta, ir vietoj bėgti, puola prie priešininko, suprantama, pralaimi tašką. Skiltininkas kartais gali sušukti „viščiukai“. Tada visi turi likti savo vietose. Kas išbėga iš vietos — pralaimi tašką.

Į vandenį

Skiltis sustoję aplink skiltininką, už užbrėžto ant grindų ar žemės apskritimo. Davus įsakymą: „į vandenį“, visi šoka į apskritimo vidurį. Sušukus: „į krantą“, visi šoka už apskritimo. Jei įsakymas „į vandenį“, duodamas tuo metu, kai visi yra „vandeny“, niekas nejudą, ir priešingai. Dukart suklydus šalinamės iš žaidimo. Kas lieka paskutinis, laimi.

Paleisk — laikyk!

Visi, kiekvienas viena ranka, laiko ištemptą virvę. Skiltininkas vedžioja pirštu po virvę ir prie kurios nors rankos sustoja, sakydamas „paleisk“ arba „laikyk“. Šiuos įsakymus reikalinga pildyti atvirkščiai. Kas suklysta ir vykdo, pralaimi tašką.

Draugininko įsakymu

Sueigos pradžioj skautai įspėjami, kad visi įsakymai, prasidedą žodžiais „draugininko įsakymu“, neturi būti vykdomi. Kas suklysta, vykdo, pralaimi tašką. Žaidžiama iki 3 taškų ar pagal susitarimą.

Nosis, grindys, lempa

Skiltis stovi pusračiu prieš skiltininką. Tas vardina visokius kambary esančius daiktus ir rodo juos pirštu, tačiau, sakydamas „nosis“, rodo į lempą ir pan. Visi turi žiūrėti tiksliai į skiltininką ir rodyti tikruosius jo vardinamus daiktus. Kas suklysta — apleidžia žaidimą ar pralaimi tašką.

Daryk tai — daryk taip!

Skiltininkas daro paprastus judesius (įsiremia į šoną, sulenkia koją) ir sako: „daryk tai“. Visi kartoja jo judesius. Jei skiltininkas sako: „daryk taip“, niekas nejudą. Suklydęs apleidžia žaidimą, laimi likęs paskutinis.

ZAIDIMAI, LAVINĄ SUMANUMĄ IR PROTAVIMA

Išmėtyti skiemėnys

Skiltininkas parodo laišką, kuriame kiekvieno žodžio skiemėnys sukeisti vietomis. Kas pirmutinis perskaitys tą laišką.

Išmėtyti žodžiai

Tas pats, kaip ankstyvesniam žaidime, tiktai sakinio, dažniausia, patarlės žodžiai sukeisti vietomis, pav.: „tą-pasėsi — senas — piausi — jaunas — ką“.

Laiškas veidrody

Kas pirmutinis parašys skiltininko perskaitytą nuo galo žodį ar sakinį.

Šifruotas laiškas

Kas pirmutinis atspės laiško, rašyto nesunkiu šifru turinį? Geriausia žaisti 2 grupėm.

Prarasta atmintis

Skiltininkas skelbia, kad rastas žmogus, kuris prarado atmintį ir rodo jo kišenių turinį. 2 grupės (ar daugiau) lenktyniuoja, nustatydamos, kas buvo tas žmogus ir duodamos apie jį maksimumą informacijų.

Šnipinėjimas

Parkas. Kiekvienas skautas pasirenka sau žmogų, šalia kurio atsisėda ir nežymiai jį observuoja. Geriausias nupasakojimas, kas gali būti observuojamasis, koks jo užsiėmimas, iš kur atėjo, ko laukė ir t. t., pelno laimėjimą. Reikalinga atkreipti dėmesį į tinkamą skautų elgesį observavimo metu.

Kriminalinis įvykis

Grupės aprašo nusikaltimo eigą, apžiūrėję kambarį, kuriame jis įvyko. Kambarys turi būti atitinkamai skiltininko sutvarkytas.

Nelogiškas paveikslas

Paveikslas, vaizduojas, pav., stovyklą, kurioj palapinės be atramų, medžių šešėliai į įvairias puses, vėliava kaba prieš vėją, arba gatvę žiemos metu, kur žmonės vaikšto vasariniais rūbais, čiuožykloj žaliuoja medžiai ir pan. Reikia nurodyti visas tas „nesąmones.“

ŽAIDIMAI, LAVINA DĖMESI

Skaičiavimas atgal

Kas greičiau, be klaidų, suskaitys nuo 25 atgal iki vieno?

Poetas skaičiuoja

Kiekvienas žaidžia paeiliui. Pasirinkus kokį nors eilėraštį, reikia jį deklamuoti. Deklamuojant, reikia atlikti raštu nepainius, jau anksčiau paruoštus, aritmetinius skaičiavimus. Skubus skaičiavimas ir kartu geras deklamavimas pelno atatinkamą taškų skaičių.

Vagis kambary

Skiltininkas paskiria kurį nors vikrą skautą „vagį“. Vagis turi pagrobti kambary kabančią kepurę ir nesugautas nubėgti iki durų. Vienkart žaidžiamas „daikto ieškojimas“. Skautai ieško paslėpto daikto ir stebi, kas yra „vagis“. Už abu žaidimus skiriami taškai. Kas pagaus vagį, laimi 5 taškus, už surastą daiktą taip pat skiriami 5 taškai. Jei vagiui pavyksta „pavogti“ kepurę — 5 taškai. Skautai tą žaidimą labai mėgsta.

Bum

Skiltis sustoja ratu ir kiekvienas paeiliui vardina skaitmenis (pav. A sako viena, B — „du“, C — „trys“ ir t. t.). Vietoj skaičių, kurie prasideda ar baigiasi 7—iais, dalinasi iš 7—ių, sakoma „bum“. Kas suklysta ir vietoj „bum“, pasako, pav., 17, išeina iš žaidimo. Kas lieka — laimi.

Bum — bam

Žaidimas, panašus į „bum“, tik labiau komplikotas. „Bum“ sakoma pakeičiant skaitmenis, kurie prasideda, baigiasi ir dalijasi

iš. 7, o „bam“, — iš 5. Pav. 17 — bam, 15 — bam, 57 — bam-bum.
75 — bum-bam, 35 — bum-bam-bam ir pan.

ŽAIDIMAI, LAVINĄ KLAUSĄ IR KLAUSYMO ATMINTĮ

Isakymai pašnibždom

Skiltis stovi eilėj. Skiltininkas iš kelių žingsnių atstumo duoda įsakymus pašnibždom. Kas išgirsta — pildo įsakymą ir laimi tašką. Žaidžiama, pav., iki 10 taškų.

Atmana: kas įsakymą išgirsta — traukiasi žingsnį atgal, jei išgirsta ir tolimesnį įsakymą — traukiasi dar atgal. Kas girdi iš didžiausio atstumo? Atmaina: tas pats užrištomis akimis, kad negalėtų suprasti žodžių iš lūpų judesių.

Telefonas

2 grupės susistoja į dvi eiles, tarpas — 6 žingsniai. Tokie pat atstumai tarp kiekvieno eilės dalyvio. Skiltininkas šnibžda kokį nors žodį pirmajam kurios nors eilės skautui. Tas, stovėdamas ramiai, perduoda tą žodį sekančiam savo eilės žaidėjui, pastarasis vėl sekančiam, stengdamiesi, kad to žodžio neišgirstų kitos eilės žaidėjai.

Jei kuris kitos eilės žaidėjas nugirsta tą žodį, perduoda sekančiam savo eilės žaidėjui. Kuri eilė pirmoji perduoda žodį paskutiniam savo žaidėjui — laimi tašką. Žodžius pasako skiltininkas abiem eilėm pamainomis.

Laikrodžio ieškojimas

Ant stalo guli 6—8 kepurės. Po viena iš jų girdėti laikrodžio taksėjimas. Kiekvienas iš eilės pasiklauso ir turi pasakyti, po kuria kepure guli laikrodis.

Laikrodžio ieškojimas kambary

Laikrodis paslėptas kambary taip, kad jo nematyti, bet aiškiai girdėti taksėjimas. Skiltis ieško visiškai tyliai. Kas randa, nuduoda toliau ieškąs — ir tik po to praneša skiltininkui. Taškai skiriami pagal suradimo eilę ir tinkamą laikyseną ieškojimo metu.

Daiktų vagystė

Salės kampe sėdasi skautas užrištomis akimis. Prieš jį 1—2 metrų spinduliu dedame eilę daiktų. Priešingam salės gale sustatom skiltį. Iš eilės nurodomė skautus, kurie turi galimai tyliau prieiti prie saugojančio ir paimti vieną daiktą. Jei saugojantysis kurį „vagį“ nugirsta ir parodo pirštu į jo pusę, tas pasitraukia iš žaidimo. Paėiliui visi skautai „vagia“ daiktus. Taškai skiriami pagal mokėjimą prieiti ir pagrobti daiktą (tinka žaisti grupėmis).

Aklųjų stovykla

Tai keista stovykla. Iškeltą vėliavą saugo akli sargybiniai (užrištomis akimis), kurie sėdi ant žemės ratu 6—10 žingsnių atstume nuo vėliavėlės ir 4—5 žingsnių atstume tarpusavy. Į rato vidurį stengiasi pakliūti sargybinių neišgirsta likusį skilties dalis. Kurį sargybiniai išgirsta, rodo į jį pirštu, gi skiltininkas, kuris teisėjauja, rankos judėsiu rodo jam pasitraukti ir bandyti laimę iš kitos pusės. Kas neišgirstas patenka į rato vidurį ir pagrobia vėliavėlę, laimi. Tada užpuolikai su sargybiniais keičiasi vietomis. Taškai grupėms skiriami pagal tai, kas greičiau pagrobia vėliavėlę. Kreipiamas dėmesys į sąžiningą žaidimą, — niekas iš „aklųjų“ negali stengtis ką nors pamatyti.

Isilaužėliai

Žaidimas, panašus į „aklųjų stovyklą“, žaidžiamas salėj. Reikia taip pat patekti į sargybinių vidurį, nešant kokį sunkų daiktą, kuris sunkina lygsvaros ir tylos išlaikymą.

Žodžiai

Skiltininkas tris kartus perskaito 15 žodžių, kurie neturi jokio ryšio. Skautai, pasiklausę, turi parašyti tuos žodžius ta pačia tvarka. Už žodžio parašymą tinkamoje eilėje du taškai, vien už žodžio atsiminimą — 1 taškas.

Povandeniniai laivai

Žaidžia dvi grupės. Vieni, užrištomis akimis sudaro skersai kambarį eilę, stovėdami išsizręgę, pėdomis liesdami kaimyno pėdas. Per kelius kojų lenkti negalima, rankomis judinti galima. Kita grupė stengiasi „aklųjų“ nepaliesta pakliūti į tos eilės užpakalį, geriausia pro tarpkojus.

Aklųjų mūras

Skiltis dalinama į dvi grupes. Vienos grupės nariai sustoja užrištomis akimis į eilę, išskęstų rankų atstume vienas nuo kito. Jie gali mosikuoti rankomis. Kita grupė stengiasi pereiti į eilės užpakalį. Paliestas ranką šalinamas iš žaidimo. Vėliau grupės sukeičiamos. Laimi grupė, kurios narių daugiau pereina.

Perėjimas į kambarį

Kambario durys atidaromos, skiltis išeina iš kambario, lieka tik vienas skautas, kuris sėdi užrištomis akimis nusišukęs nuo durų. Kiti skautai po vieną eina į kambarį ir sėdasi prie sienos priešais klausantįjį. Jei jis kurį einantį nugirsta, rodo pirštu ir tas traukiasi šonan.

Kur esi Jokūbai?

Jokūbas ir jo persekiotojas turi užrištas akis. Jokūbas turi į kiekvieno persekiotojo klausimą atsakyti „čia“ Tuo būdu persekiotojas jį pagauna. Skiltis stovi aplink juos ratu, saugodama abu nuo užsigavimo.

Vytis balsą

Priemenoj, tankiam miškely . . . Du skautai su švilpukais pasislepia. Vienas jų švilpia. Skiltis bėga į tą pusę, norėdama jį pagauti. Tuo tarpu pasigirsta švilpukas iš kitos pusės. Visi pasisuka į tą pusę, manydami, kad švilpia tas pats, pirmasis (skiltis nežino, kad pasislėpusieji yra du). Tuo būdu tie du pasislėpusieji vilioja draugus, kol apgavystė išeina aikštėn ir abu pagaunami. Žaisti galima ir salėj, bet tada gaudytojai užsiriša akis.

Kimo žaiplimas

Skiltininkas suduoda paeiliui į spintą, stalą, sieną, grindis, langą — skiltis klauso ir žiūri. Po to skiltis nusišuka ir skiltininkas vėl suduoda į tuos daiktus. Skautai paeiliui, nežiūrėdami, turi pasakyti, koks daiktas buvo skiltininko paliestas.

Galima vartoti įvairius pianino tonus, žirklių kritimą, sviedinuko smūgį ir pan.

Pažink pagal balsą

Vienas iš skautų turi pažinti iš balso (kosint, ar tariant „a“) likusius skilties narius, žinoma, jų nematydamas.

Pažink pagal eiseną

Tas pats kaip balso pažinime. Eisena, pagal kurią atpažįstame, turi būti normali, kaip visada.

Kimo žaidimas su laikrodžiais

Kiekvienas skautas paeiliui pasiklauso 4—5 laikrodžių tikslėjimą ir gali juos apžiūrėti. Paskui skautas apsisuka ir skiltininkas duoda jam pasiklausti laikrodį, jo nematant. Reikia pasakyti, kada koks laikrodis duodamas pasiklausti.

Ieškojimas pagal garsą

Vienas skautas ieško paslėpto daikto. Skiltis niuniuoja kokią nors dainelę visai tyliai, kuomet ieškąs yra toli nuo daikto ir vis garsiau, kai prie jo artėja. Tuo būdu palengvinimas ieškojimas.

Kalinio telegrama

Telegrama, stuksename per sieną Morzės abėcėle. Reikia ją perskaityt Taškas — stuktėlėjimas. Brūkšnis — du greiti stuktėlėjimai.

Kas tai pasakė?

Skiltininkas pasižymi apie 15 įdomiausių posakių, ar pastabų, pasakytų skautų sueigos metu. Sueigos pabaigoj jous perskaito. Kas tiksliausiai nurodo tų pasakymų autorių, laimi.

ŽAIDIMAI, LAVINĄ LYTĖJIMO JAUSMĄ*Kimo žaidimas*

Skiltis stovi ratu veidais į vidų. Parengiama apie 15 įvairių daiktų, kurių vienas paduodamas pirmutiniam skautui. Tas jį apčiuopia ir paduoda kaimynui, o pats gauna sekantį daiktą ir t. t. Pastukinis skautas visus daiktus po vieną gražina skiltininkui. Tada skautai išsivaikšto ir per 3 minutes visi surašo paeiliui turėtus rankose daiktus.

Pupelės po staltiese.

užvertoš ant siūlo. Suskaityti, kiek pupelių.

Laiškas virvutėj

Sunkus žaidimas. Ant virvutės užrišama mazgas: 2 šalia vienas kito — brūkšnys, vienas — taškas. Tuo būdu surašomas slap-tas laiškas Morzės abėcėle. Varginantis žaidimas, reikalaujantis skiltininko pasišventimo.

Pažink pagal rūbus

Skautas, kuriam reikalinga pažinti draugus pagal rūbus, tiria pirštais jų rūbų šiurkštumą, storumą, pasiuvimo ypatumus ir pan. Paskui jam užrišamos akys ir visi paeiliui prie jo eina atpažini-mui.

Galima bandyti atpažinti ir pagal rankas, plaukus ir pan.

ŽAIDIMAI, LAVINĄ VIKRUMA

Pririštas žaltys

Žaidimą pradeda vienas skautas. Viena ranka laikosi durų rankenos, antra ranka stengiasi paliesti kurį nors skautą, kurie, sustoję aplink, jį erzina. Kai sugauna, ima jį už rankos ir abu sudaro žaltį, gaudydami tolimesnes aukas ir tuo būdu augdami. Laimi paskutinis pagautasis.

Stirna ir vilkas

Vidury kambario stovi stalas, o „stirna“ ir „vilkas“ stovi prie-šingose stalo pusėse. „Vilkas“ stengiasi pagauti „stirną“. Bėgimo metu abu visą laiką turi bet kuria kūno dalim liesti stalą. Jei stirna per 3 minutes lieka nepagauta — laimi.

Pūstas futbolas

Ant stalo įrengiami dveji vartai. Aplink susėda 2 grupių daly-viai. Ping-pongo sviedinuką stengiamasi — stumti pučiant ir tuo būdu laimėti įvarčius.

Plunksnos pūtimas

Ant grindų kreida nupaišoma linija, abipus kurios sustoja dvi žaidėjų grupės. Virš linijos paleidžiama plunksna-pūkas, kurią abi grupės, mosuodamos skrybėlėmis, stengiasi nustumti į priešo „teritoriją“ taip, kad ji ten nusėstų ant žemės. Paprastai negalima

berniukų sulaikyti nuo pūtimo, tačiau, kaip taisyklė, reikalinga tiktai skrybėlėmis mosuoti . . . Tą žaidimą skautai labai mėgsta, nes jis linksmas ir pasitaiko juokingų situacijų.

Žalčių kova

Dvi grupės sudaro du žalčių-skautai stovi vienas paskui kitą ir laikosi vienas kitam už diržų. Kiekvienas žaltys nori-suprantama, tai daro jo galva-pirmasis skautas, pagauti kito žalčio uodegą ir tuo pačiu apsaugoti savo uodegą nuo priešo puolimų.

Sviądinys į kepurę

Berniukų kepurės padėtos ant žemės maždaug 10 pėdų spindulio rato vidury. Skiltis pasiskirsčiusi aplink ratą. Kuris nors skautas meta sviedinuką, taikydamas į kurią nors, tiktai nesavo, kepurę. Jei nepataiko — dedamas į jo kepurę koks nors ženklas, jei nepataiko tris kartus iš eilės — perduoda sviedinuką kitam. Kepurės, į kurią įkrito sviedinukas, savininkas tuojau griebia sviądinį ir šaukia „stok“. Visi pradžioj bėga į salis, bet sušukus „stok“, sustoja. Tada sviedinuko laikytojas, neišeidamas iš rato, apibrėžto aplink kepurės, stengiasi sviądiniu pateikyti į kurią žaidėją. Jei nepateiko — metamas ženklas į kepurę. Jei ką pataiko — tas meta sviedinuką į kepurės. Galima žaisti ir grupėmis. Laimi, kurios kepurėse mažiau ženklų.

Bulių kova

Žaidėjai: 1 jautis, 1 matadoras, 4 toreadorai, 6 žmonės su skarom. I dalis: Jautis išeina į areną, prisikabinęs prie nugaros 5 popieriukus, 8 cm ilgio kiekvienas. Toreadorai stengiasi juos nuplėšti. Kiekvienas, jaučio paliestas miršta. Žmonės su skaromis stengiasi nukreipti jaučio dėmesį nuo toreadorų, kurie gali pabėgti už arenos ribų ne daugiau 3 kartų. Kiekviena kartą galima nuplėšti tik vieną popierėlį.

II dalis: kai visi popieriukai nuplėšti arba kaip „žuvo“ visi toreadorai, jaučiui užrišamos akys ir per juosmenį pririšamas kaspinas, vaizduojas uodegą. Matadoras stengiasi tą uodegą nuplėšti, vengdamas būti jaučio paliestas.

Pelė

Skiltininkas stovi vidury skilties sudaryto rato. Rankoj laiko virvę, kurios antram gale pririštas smėlio maišiukas. Virvę judina

ratu palei žemę taip, kad skautai turi šokinėti, kad virvutė nepaliestų jų kojų. Kai pašoksta nelaiku ar virvė užliūva jo koją, išeina iš žaidimo.

Brangi lazda

Skiltis sėdi ratu ant žemės, kiekvienas turi jam paskirtą numerį. Rato vidury skiltininkas laiko ant piršto horizontalę padėty lazda. Iššaukdamas kurį nors numerį, lazda paleidžia. Iššauktasis turi lazda pagauti, neleisdamas jai nukristi ant žemės. Kas lazdos nepagauna, pralaimi tašką, kas pralaimi tris taškus, išeina iš žaidimo. Laimi paskutinis. Vietoj numerių, galima naudoti paukščių pavadinimus. Tada, gaudant lazda, reikalinga pamėgdžioti atatinamų žvėrių balsus.

Kazokas ir totorius

Vidury kambario guli koks nors daiktas. Dvi žaidėjų grupės stovi viena priešais kitą prie sienų: kazokai ir totoriai. Žaidimas pradedamas: iš abiejų daikto pusių sustoja kazokas ir totorius. Kazokas daro įvairiausius judesius, kuriuos kaip veidrodis, turi pakartoti totorius. Tam tikru momentu, kai totorius yra nepatogioje padėty, kazokas griebia daiktą ir bėga pas savuosius. Jei pabėga totoriaus nepaliestas, ima jį į belaisvę. Po to seka tie patys veiksmai, tik dabar pamėgdžioja kazokas, o totorius griebia daiktą ir t. t. Kuri grupė paima antrąjį į belaisvę — laimi.

Obuolių vagis

Skiltis stovi ratu, vidury guli obuolys. Vienas skautas išeina iš kambario — jis yra obuolių vagis. Kitas, vagiui nesant kambario, skiriamas sodininku. Vagis grįžta į kambarį ir turi, pagriebęs obuolį, pabėgti tuo pat keliu, kuriuo atėjo į kambarį, sodininko nepagautas. Kas yra sodininkas, jis nežino.

Viens — du — trys

Vienas skautas, priešais kurį stovi skiltis eilė 25 žingsnių atstumu, užsidengia akis ir skaičiuoja: „viens, du, trys“. Kai jis skaičiuoja, skiltis eina prie jo. Ištaręs „trys“, jis atsidendia akis ir tuo metu visi sustoja nejudėdami. Kas tuo metu dar juda, turi grįžti į „starto“ vietą. Kas tuo būdu pirmasis prieina prie „burtininko“ ir jį paliečia, pats stoja į jo vietą.

Kliūtys migloj

Sustatytos kamibary kėdės sudaro kliūtį plaukiantiems migloj laivams — skautams užrištomis akimis, kurie startuoja iš vieno kambario kampo į paskirtą tikslą. Žaidėjai padalinti į dvi grupes. Kas paliečia kurį nors kliūtį, turi tris kartus ją apeiti. Laimi grupė, kurios laivai pirmieji pasiekia uostą. Reikia atkreipti dėmesį, kad perdaug ryški šviesa nelengvintų tikslo suradimo.

DRAUGIŠKI ŽAIDIMAI

Taip — ne!

Vienas skautas išeina, kiti pasirenka kurį nors žodį, kurį anas, sugrįžęs, stengiasi atspėti, duodamas klausimų. Į jo klausimus galima atsakyti tiksliai „taip“ ir „ne“.

Kas tai?

Kiekvienas žaidėjas turi teisę vieną kartą pasakyti savo spėliojimą. Skiltininkas nupasakoja kokį nors daiktą 10 apibūdinimukurių kiekvienas yra tikslesnis už ankstesnį. Pav., jei kalbama apie antį-pirmas apibūdinimas „paukštis“, paskutinis „šaukia kvakva.“ Kas daiktą atspėja, užsirašo ant kortelės, pagal kurį apibūdinimą atspėjo ir pasižymi atatinamą taškų skaičių. Pav., jei atspėja pagal ketvirtą apibūdinimą — 6 taškai. Suprantama, paskui patikrinama ar teisingai atspėta. Žaidžiama, pav., iki 60 taškų.

Mama — Tėtė

Vienas skautas išeina, likę pasirenka du turinčius tarpusavy logišką ryšį žodžius, vieną vyriškos, kitą moteriškos giminės (pav., kaklas ir apykaklė). Spėjančiam pasakoma keletas sakinių, kuriuose vietoj vyriškos giminės žodžio sakoma „tėtė“, vietoj moteriškos „mama“. Mūsų pavyzdį galima sakyti: mamą plaunami tėtė prausiam ir pan. Reikia atspėti tuos žodžius.

Kuo pakrautas laivas?

Skiltis sėdi ratu. Parenkama kokia nors raidė, pav., A. Kas nors pradeda žaidimą, mesdamas į kurį skautą nosinę ir klausdamas „kuo pakrautas laivas?“ Tas turi atsakyti žodžiu, kuris prasideda parinktąja raide, mūsų atveju, pav., arbūzas. Žaidimą

galima sunkinti: iš anksto raidė neparenkama, bet metančiam nosinę leidžiama parinkti raidę, kuria turi prasidėti atsakymas. Pagaliau, metąs nosinę gali pasakyti pageidaujamo atsakymo pirmą skiemenį, ir tada belieka baigti žodį.

Abėcėlė

Skiltis sėdi ratu. Kuris nors meta į kurį skautą nosinę ir sako, pav., A. Tas turi tučtuojau atsakyti į 3 klausimus: kokį turi vardą, iš kur kilęs, koks jo užsiėmimas? Visi atsakymai turi prasidėti raide A., pav., Adomas iš Afrikos, artistas. Kas neatsako — pralaimi tašką.

Žymūs žmonės

Parenkam kokią nors raidę. Po to kiekvienas stengiasi surašyti kuo daugiau prasidedančių ta raide žinomų pavardžių: literatūros ir kultūros darbuotojų, nusipelnusių kovose dėl Lietuvos nepriklausomybės, skautų veikėjų, žymių sportininkų ir pan. Po to kiekvienas paeiliui skaito savo surašytas pavardes, kurios ir pas juos kartoja. Pas ką lieka daugiausia neišbrauktų pavardžių — laimi.

Laivas C

Žaidėjai sėdi ratu. Skiltininkas išvardina kurią nors raidę, pav., C ir klausia artimiausio skauto: „laivo pavadinimas?“ Tas turi pasakyti sąmoningą pavadinimą, prasidedantį raide „c“ ir klausia sekantį skautą: „kapitono vardas?“ Tolesni klausimai duodami paeiliui kitų skautų „į kurį uostą plaukia?“, „kuo pakrautas?“ ir t. t. Raidė gali būti keičiama. Kas suklysta, išeina iš žaidimo ar pralaimi tašką.

Skiemenų grandinė

Skiltis sėdi ratu. Vienas skautų ištaria kokį nors dviskiemenį žodį. Sekantis turi pasakyti taip pat dviskiemenį žodį, kurio pirmasis skienuo yra pirmojo žodžio paskutinis skienuo, pav., lan — kas, kas — tuvas ir t. t. Kas delsia, nesugeba, pralaimi tašką, tačiau tik tada, jei jo pirmtakūnas gali sudaryti žodį pagal jo paties sudarytą skiemenį.

Juodoji magija

Kuris nors žaidėjų, turįs slaptą suokalbininką, sakosi esąs magikas: išeisias už durų, likusieji pasirinks kokį nors žodį, o jis

sugrįžęs tą žodį atspėsiąs. Naivi skiltis gali leisti, kad kaip tik suokalbininkas išeis pakviesti magiką į kambarį ir pakeliui jam pasakys tą žodį. Taip pat skiltis gali susitarti ir įkalbėti kuriam vienam skautui, kad toks spėjimas yra galimas ir tuomet visi yra magiko bendrininkai, tikslu apgauti vieną.

7 Išpažintis

„Kunigas“ stovi užpakaly skauto, kuris turi atlikti „išpažintį“. Atlieka įvairius judesius, pav., prausimosi, bučiavimosi ir pan. Po to klausia „kiek kartų tai darei?“ Klausiamas atsakinėja, nematydamas kunigo, kaip pasitaiko. Būna juokingų situacijų.

Teismas

Du palydovai atveda teisiąją prie teisėjo, kuris sėdi pastaitytoj ant stalo kėdėj. Stalas užtiestas staltiese taip, kad po juo gali pasislėpti vienas skautas. Teisiąs stovi ant kilimo — takelio, kurio vienas galas yra po stalu. Seka teismo scena ir kai teisėjas sušunka sprendimą „mirk“, pasislėpęs po stalu skautas smarkiai patraukia kilimą, nuo ko teisiąs griūva ant žemės, griūvantį griebia palydovai ir išneša.

Švilpautojų klubas

Reikia priimti naująją į švilpautojų klubą. Klubas „pirmininkas“ pasako iškilmingą kalbą apie . . . klubo moralinius uždavinius. Po to naujokui užmetamas ant pečių apsiaustas, jis supažindinamas su klubo nariais ir pranešama, kad į klubą jis bus priimtas tada, kai pagaus pas ką nors švilpuką, kuriuo jie švilps ir perdavinės vienas kitam (tikrumoj švilpukas kabo ant naujoko apsiausto nugaros) Po to vienas švilpia tuo kabančiu švilpuku, o kiti naujokas į jį atsisuka, nuduoda, kad švilpuką perduoda kitam. Tuo tarpu švilpia vėl kitas ir taip tęsiamas žaidimas.

Skretorius

Kiekvienas gauna kortelę, joje rašo kokį nors vyrišką vardą. Tą kortelę sulenkia viršų taip, kad uždengia tai, ką parašė ir paduoda ją kaimynui, o pats gauna taip pat sulenktą kortelę iš kito kaimyno. Gautose kortelėse visi įrašo moterų vardus, jas sulenkia ir perduoda toliau. Tuo būdu kiekvienas parašo atsakymus į šiuos klausimus: vyro vardas, moters vardas, kur buvo, ką veikė, kas iš to išėjo, ką žmonės apie tai kalbėjo. Kiekvienas rašo atsa-

kymą vis kitoj kortelėj, todėl kiekvienoj kortelėj yra 6 žaidėjų atsakymas. Po to skaitomi visi atsakymai, nuo ko kyla daug juoko. Reikia atkreipti dėmesį į skautų padarumą jausmą, kad nerašytų nepadorių atsakymų.

Testamentas

Žaidžiama taip pat, kaip „sekretorių“, tiksliai klausimai paeiliui yra šie: kas, kam, ką užrašė testamente? už ką? ar paveldėtojas džiaugės.

Poetas

Kiekvienas gauna nedidelę kortelę. Jos viršuje rašo kokį nors eilėrašį (vieną eilutę) Kortelę paduoda kaimynui, o pats iš kito kaimyno gauna kitą kortelę. Gautoj kortelėj kiekvienas prirašo dar po eilutę, kurios savo rimu atitinka jau parašytas eilutes. Pas- kui kortelės sulenkia, kad eilėraščio nebūtų matyti ir rašo dar vieną eilutę, kuri savo rimu jau neatitinka ankstyvesnės ir kor- telės perduoda toliau.

Tuo būdu kiekvienoj kortelėj atsiranda visų rašytas eilėraštis, kurio tik dvi eilutės yra to paties autoriaus. Skaitant — daug juoko!

Miau

Skiltis sustoja ratu. Vienas žaidėjas eina paeiliui prie kiek- vieno žaidėjo ir, atsistojęs priešais, tris kartus nuduoda katės kniau- kimą. „Užkalbintas“ žaidėjas turi išlaikyti rimtą veidą ir paklau- sti: „ko kniauki, mažas, baltas katinėli?“ Jei kalbinamas susi- juokia, pasikeičia su „katinėliu“ vietomis.

Jaučių tvartas

Keturios žaidėjų grupės sustoja salės kampuose. Dvi grupės, ištrižai per salę, stengiasi perduoti viena kitai klausimą ir gauti atsakymą, tačiau nenaudojant žestų ar signalizacijos. Kartu sten- giasi kelti kuo didžiausią triukšmą, kad sutrukdyti susizinti kitoms dviem grupėms. Laimi grupės, kurios pirmiau susizino.

Persų akis

Mergaitės susėda ratu, berniukai sustoja už savo damų, tik tai vienas prieš save turi tuščią kėdę. Tas žiūri į kurią nors mergaitę ir šitoji turi skubiai persėsti pas jį, jei jos nespėja sulaikyti jos „kavalierius“. Jeigu „kavalierius“ žioplanėja ir nesulaiko savo „damos“, tada, kaip pamestas, pats „šąudo akim“ į kitas.

Taip — ne

Skiltininkas kalbasi su skiltimi, stengdamasis taip duoti klausimus, kad žaidėjai atsakymuose vartotų žodžius: taip, ne, baltas, juodas. Tuo tarpu tų žodžių atsakymuose vartoti negalima. Kas juos panaudoja, pralaimi tašką.

Advokatas

Skiltis sėdi ratu. Skiltininkas duoda paskiriems žaidėjams eilę klausimų. Paklaustajam atsakinėti negalima — tai daro jo kairysis kaimynas. Kas suklysta, pralaimi tašką arba duoda fantą.

Teismas

Žaidimas reikalauja kruopštaus pasiruošimo. Teisėjas, advokatas, liudininkai paskirti iš anksto, kiti sudaro teismą. Reikia stengtis tiksliai kopijuoti teismo procedūrą. Žaidimas turi būti trumpas.

JAUNESNIŲJŲ SKAUTŲ PRATYBOS

Stiebų konkursas

Skiltis padaro iš medžio ir medžiagos stiebų su juodom vėliavom modelius. Laimi geriausiai padaryti modeliai, o pats geriausias gali būti naudojamas sekančiai ceremonijai: skilties sueigos pradžioj vėliava pakeliama, sueigą baigiant — nuleidžiama.

Nelogiškas paveikslas

Paveikslėly atvaizduotos blogai uždėtos, ar klaidingom spalvom nupieštos vėliavėlės. Reikia surasti visas klaidas.

Dienoraštis

Skaitomas tariamasis skautų keliautojų dienoraštis, vaizduojas kelionę po Lietuvą ar kurį jos miestą. Dienorašty vardai, miestų, upių pavadinimai yra „nusitrynę“. Tačiau iš aprašymo, vietos istorijos, galima juos atspėti. Pagaliau, draugų pasikalbėjimo formoj, dienorašty yra klausimai, liečią Lietuvos plotą, gyventojų skaičių ir kitus statistikos duomenis. Laimi, kas nustatytu laiku atsako į visus klausimus ir teisingai atspėja vietovių pavadinimus.

Suplėšytas laiškas

Skiltininkas paruošia tiek kortelių, kuriose surašyta „Skautų įstatai“, kiek skilty yra skautų. Po to visas korteles vienodai suplėšo ir išdalina skautams. Kuris skautas pirmutinis perskaito kortelės turinį, laimi.

Invalidų grupė

Pusė skilties staiga pasidaro „sužeisti“ — tai viena grupė. Antroji grupė teikia jiems pagalbą — riša „žaizdas“. Po to keičiasi rolėmis. Laimi grupė, kuri greičiau ir tiksliau atlieka uždavinį.

Mazgai

Svarbiausia, reikia vartoti pratimams ne virvutes, bet ilgesnes virves ir mazgus taikyti praktikoj, nusileisti lynu iš medžio ar nuo laiptų, risti belaisvius, pakuoti pakietus, palapines, tvarkyti sandėlių ir t. t. Platų pritaikymą mazgai turi buriavime, stovykloj ar iškyloj. „Sausas“ mazgų mokymas sueigose ir nesinaudojimas jais praktikoj yra tikra nesąmonė.

Laivai

Grupės po 4—6 skautus „skęsta“. Skiltininkas šaukia, pav., „jūrininkų mazgas“ ir pradeda skaičiuoti, pav., iki 10. Jei laivų kapitonai spėja per tą laiką iš savo turimų virvių surišti „jūrininkų mazgą“, išgelbsti savo jūrininkus. Jei nespėja, vienas jų skęsta. Po to skiltininkas šaukia, pav., „žvejų mazgas“ ir t. t.

Jūra

Kapitonas yra jau krante, o jūreiviai skęsta. Kad išgelbėtų jūrininką, reikia surišti mazgą, mesti skęstančiam virvę, paskui mazgą atrišti. Laimi kapitonas, kuris tuo būdu pirmas išgelbsti savo jūreivius. Galima reikalauti, kad mazgus rištų ir kapitonas ir skęstantis. Mesta virvė gali būti per trumpa, reikia ją pridurti ir pan. Kapitonai vis keičiami („dažnai kyla maištas“).

Mazgai nežiūrint

Mazgų rišimas, laikant rankas užpakaly arba tamsiam kambary.

Iškyla

Skiltininkas skaito arba pasakoja apie iškylaujantį skautą, kuriam keletą kartų tenka rišti mazgus. Kai skiltininkas pasakoja tuos nuotykius, skiltis riša atitinkamus mazgus. Kas suriša teisingai visus mazgus — laimi.

Tiltas

Skiltis daloma į dvi grupes: darbininkų brigados, kurios stato konkursui 2 tiltus. Kiekviena brigada gauna po 10 virvių apie 30—50 cm ilgio kiekvieną. Upės krantai — 2 suolai, apversti aukštyne Kojom. Tiltas skaitomas pastatytas, kai tarp abiejų suolų ištiesiama virvė (sudurta iš trumpų virvučių), pritaिसomi lynai, kuriais galima „nuvažiuoti“ iš aukštos atramos ant žemės, esant įruoštai ir apsaugos kilpai. Kuri grupė a) pirmoji pastato tiltą, b) pritaiko įvairiausių mazgus, c) mazgus suriša be klaidų, d) darbui išnaudoja visus darbininkus — laimi (ketveriopas vertinimas taškais).

Rankdarbių konkursas

Eglutės papuošalų konkursas. Draugininko rašomojo stalo reikmenų iš žievės konkursas. Draugovės patrono paminklo modelio konkursas. Praktiniai darbai kambariui ar stovyklai, tačiau tik tokie, kuriuos iš tikrųjų galima panaudoti praktikoje.

Savęs aprūpinimas

Sagų įsiuvimas trumpiausiu laiku. Kojinių adymo konkursas. Stearino ir rašalo dėmių pašalinimo konkursas.

Žygiavimas su kompasu

„Ekspedicija“ žygiuoja „iš tikrųjų“ — aikštėj arba „neva“ popieriuje pieštuku ir gauna „radio“ įsakymus žygioti į įvairias pasaulio šalis. Kas teisingai atžymi pieštuku kryptį arba žygiuoja — laimi atatinamą taškų — skaičių. Tas pats lauke ar miške.

Škicų rungtynės

Draugovės kambario plano konkursas. Geriausio skautų kambario projekto konkursas. Patogiausio ir pigiausio monerniško buto plano konkursas. Skautų namo plano konkursas.

SIGNALIZACINIAI ŽAIDIMAI

Raidžių mėtymai

Skiltis stovi ratu. Skiltininkas nurodo kurį nors skautą ir signalizuoja raidę. Tas skautas turi atsakyti, signalizuodamas sekančią alfabeto raidę. Suklydę pralaimi tašką. Kas dažniausia suklysta, tą reikia vis „užkabinti“, kad priverstumėm galvoti.

Vietų keitimas

Skiltis stovi ratu, kiekvienas turi paskirtas dvi raides — vienam skautui trūksta vietos, jis stovi vidury. Skiltininkas signalizuoja dvi raides ir skautai, pažymėti tomis raidėmis, tuojau keičiasi vietomis. Vidurinysis stengiasi užimti kurio nors jų vietą. Jei jam pavyksta, gauna jo raides, o „benamis“ lieka vidury.

Kuo laivas pakrautas?

Dvi grupės sėdi viena prieš kitą. Kuris nors pirmos grupės žaidėjas meta nosinę į bet kurį antros grupės skautą, signalizuoja kokią nors raidę ir klausia: „kuo laivas pakrautas?“ Skautas, kuris gavo nosinę, tuojau turi pasakyti tinkamą žodį, prasidedantį ta raide. Priešingu atveju pralaimi savo grupei tašką. Laimi grupė, kuri pirmoji gauna 8—15 pliusų arba „įkrečia“ priešui tiek pat minusų (priklauso nuo taškavimo sistemos).

Taškai — brūkšniai

Dvi grupės stovi eilėse. Kiekvienas skautas turi rankose kepurę. Skiltininkas šaukia, pav., „b“. Kiekviena grupė stengiasi

tuojau sustoti taip, kad skautas su kepure ant galvos (reiškias brūkšnį) ir trys plikomis galvomis (taškai), sudarytų raidę „b“ pagal Morzės abėcėlę. Pirmoji grupė laimi tašką. Žaidžiama iki 10—15 taškų.

Porų lenktynės

Dvi grupės sėdi virtinėse ant žemės lygiagrečiai viena kitai. Pirmieji abiejų eilių žaidėjai gauna kokią nors vieną raidę, antrieji kitą ir t. t. Skiltininkas, stovėdamas nuo eilių pradžios tam tikram atstume, signalizuoja kokią nors raidę. Tą raidę gavusi pora pašoksta, bėga prie skiltininko, jį paliečia ir grįžta į savo vietas. Kas grįžta pirmas, laimi savo grupei tašką. Žaidžiama iki 10—15 punktų. Galima žaidimą įvairinti, didinant lenktynių reikalavimus: lenktyniautojai turi šokinėti ant vienos kojos, peršokti per suolą, bėgti laikant šaukštą kiaušinį ir pan. Laiks nuo laiko skiltininkas ploja delnais. Tai reiškia, kad kiekviena pora gauna sekančią alfabeto raidę, pav., kas turėjo „a“, kas „p“ — gauna ir t. t.

Signalizuotojų klubas

Kiekvienas gauna paskirtas dvi raides. Vidury guli sviedinys, skiltis sustojusi aplink. Skiltininkas signalizuoja kokią nors raidę (vėliavėlėmis, švilpuku) ir visi bėga šalin, išskyrus pažymėtąjį tą raidę. Pastarasis griebia sviedinį ir meta į žaidėjus. Jei kuriam pataiko, laimi tašką, o užgautasis sviediniu signalizuoja tolimesnę raidę.

Žodžių sudarymas

Dvi grupės stovi virtinėse lygiagrečiai viena kitai, užpakaliu į skiltininką, kuris sugalvoja kokią nors žodį, susidedantį iš tiek raidžių, kiek yra žaidėjų vienoj grupėj. Jam suplojus, arčiausiai jo esą žaidėjai atsisuka ir jis jiems signalizuoja pirmą savo pasirinkto žodžio raidę. Po to jie sustoja kituose virtinių galuose. Skiltininkui suplojus, atsisuka du sekantieji, gauna raidę ir eina į virtinių galą. Kai visi gauna po raidę ir tuo pačiu kiekvienai grupei po vieną raidę perduotas visas žodis, grupės stengiasi tuojau sušukti, kurį žodį signalizavo skiltininkas. Pirmesnioji grupė laimi tašką. Žaidžiama iki 10—15 taškų.

Išsiblaškiusio laiškas

Laiškas, rašytas Morzės abėcėle, tačiau kai kurios raidės tarpusavy neatskirtos. Kas pirmas perskaitys laišką?

Penkios minutės

Iš 8 brūkšnių ir 8 taškų sudaryti raidžių maksimumą, panaudojant visus taškus ir brūkšnius, arba sudaryti žodį.

Kalinio laiškas

Kaliny s beldžia savo laišką per sieną. Du greiti stuktėlėjimai — brūkšnys, vienas stuktėlėjimas — taškas. Ilgesnė pertrauka — raidę baigta, dar ilgesnė — žodžio pabaiga. Kas geriausiai perskaitys?

ŽAIDIMAI, LAVINĄ PIRMOSIOS PAGALBOS TEIKIMA*Kimas — vaistininkas I*

Skilčiai rodoma 2 minutes keletas buteliukų su vaistais, milteliai ir kiti vaistinės reikmenys. Vėliau viskas paslepiama ir kiekvienas žaidėjas turi surašyti matytus medikamentus, nurodymas, koku atveju jie gali būti naudojami. Taškai už tikslų surašymą ir gerą pritaikymą.

Kimas — vaistininkas II

Kiekvienam skautui skiltininkas duoda pauostyti keletą buteliukų vaistų, turinčių specifinius kvapus. Po to reikia to pat eilėj nostytus vaistus surašyti.

Tragiškas nuotykis

Skiltininkas pasakoja nuotykius, kur reikalinga panaudoti įvairius vaistus. Klausantieji sau pasižymi, kokius vaistus, jų mąnymu, kiekvienu atveju reikėtų panaudoti. Kas tiksliausiai nurodo reikalingus vaistus, laimi daugiausia taškų.

Įvykio vietoje

Skiltis atvyksta į „įvykio vietą“, kur randa paliktus vaistus, kuriais buvo teikiama pirmoji pagalba. Reikia nustatyti, kas tai buvo per įvykis.

Staigus įvykis

Skiltininkas inscenizuoja arba liepia kam nors suvaidinti kokį staigų nelaimingą atsitikimą ir stebi skilties elgesį. Kas greičiausiai susiorientuoja, gauna daugiausia taškų.

Neštuvų lenktynės

Skiltis padalinama į kelias grupes po du skautų. Tiek skautų, kiek yra grupių, eina į šalį ir krenta ant žemės, kaip sužeisti. Davus ženklą, grupės bėga prie savo sužeistųjų ir daro iš paruoštų lajdų ir paltų neštuvus. Po to, nešdami sužeistąjį, bėga per salę ir stoja prieš skiltininką. Kas atlieka tą darbą greičiausiai ir skubiausiai, laimi.

Katastrofa

Katastorfos metu keletas asmenų buvo vienodai sužeisti. Grupės konkuruoja, suteikdamos geriausią ir tinkamiausią pagalbą.

Sužeistas kalnuose

Grupės sudaromos iš 3 skautų. Vienas skautas yra sužeistas, guli kalnuose, neprieinamoj uolaj. Rankomis jis signalizuoja skiltininko nurodytą telegramą, grupė duoda atsakymą, po to ji nugalai tam tikras kliūtis: turi peršokti per stalą, pereiti per ištįstą ant grindų lyną ir pan., ir tuo būdu patenka pas sužeistąjį. Suteikus reikalingą pagalbą, sužeistasis neštuvais nešamas atgal.

Taškai trejopi ar ketveriopi (signalizavimas, kliūtys, gelbėjimas, greitis).

ŽAIDIMAI, LAVINĄ TERENO PAŽINIMA

Įsakymai per radio

Skautai „žygiuoja“ pieštukais popieriuje arba „iš tikrųjų“ aikštėj gaudami „per radio“ trumpus įsakymus, pav., 5 ŠV, 7 PR

(reikia: 5 cm ar 5 žingsniai į šiaurės vakarus, 7 — į pietų rytus)
Galima įsakymus signalizuoti.

Kelionė aplink stalą

Kiekvienas žaidėjas keliauja po kambarį, laiptus ir kitas mokyklos patalpas, darydamas krypties škičą. Viena grupė gali daryti tokį škičą ir pakeliui slepia laiškus ir koki nors „lobį“, antroji grupė ieško.

Planų braižymas

Skelbiamas konkursas nubraižyti geriausią planą — projektą skautų namo ar skautų kambario. Kas geriausias architektas ar braižytojas?

Diktantas

Skiltininkas pasakoja: iš žemėlapio kairiojo apatinio kampo į Š — ŠR tęsiasi 3 klm. ilgio vieškelis. 1 — am klm. kryptimi į PR tą kelią kerta 1-os rūšies plentas, į pietus nuo plento yra miškas ir t. t. Skautai visa tai paišo.

Klaidingas žemėlapis

Skiltininkas rodo žemėlapi, pilną nesąmonių: upė teka prieš kalną, gelžk. stotis stovi be gelžkelio, bažnyčia balose, miestas, į kurį eina tiktai takas ir t. t.. Reikia pastebėti visas tas klaidas.

Skaityk žemėlapi

Skiltininkas rodo nedidelį, labai paprastą planą, kurį, išžiūrėjus, reikia nupiešti.

Kelionė po žemėlapi

Kiekvienas gauna žemėlapi, išžiūri, po to pasakoja, per koki terena ėjo ir ką matė pakeliui iš A į B.



A D R E S A I.

- I. „Skautų Aido“ ir „Skaitybės“ redakcijų adresas:
(21a) Augustdorf b. Detmold
DP Camp, Bl. 34.
- II. LSB Tiekimo Skyrius:
(21a) Augustdorf b. Detmold
- DP Camp, Bl. 110.

Spaudžia Borek & Geiser, Detmold