



## ГРИ В МАШИНУ, ПОЇЗД ЧІ В АВТОБУС

### Бжжж, бжжж, бжжж

Придумай собі пісеньку, яку будуть гравці вгадувати. Почни с пісенькою так що замість співу будеш бджиніти мелодію. Збжжини таким способом тільки першу коротку частину мелодії. Всі гравці стараються якомога швидше вгадати яка то може бути пісенька. Кожен з гравців має тільки одну спробу. Хто перший вгадає правильну пісеньку, дістане бал. Якщо ніхто не вгадає що за пісенька, забджини ще раз но цього разу довшу частину пісеньки. Якщо ніхто пісеньку не вгадає, бал ніхто не дістане. Попробуй забджинити іншу пісеньку. Далі бджинить наступний гравець який на черзі а інші вгадують. (Не бжвиніть дуже голосно щоб не одвлікати шофера). Зіграйте 10 раундів. Хто має найбільше балів виграє.

### Хто побачить перший?

Ця гра приносить багато розваги як що її грати в місці з незрозумілими обставинами та людяному місці, наприклад як вокзал або аеропорт. Грається так: один із гравців подивиться навколо себе і потім задає запитання іншим гравцям, яке починається словами: „Ви бачили...?“ Наприклад: „Ви бачили жінку с синьою валізою?“ Інші гравці стараються знайти розшукуваний предмет або людину. Хто перший на цю людину покаже, дістане бал. Подивитися на годинник (у вокзалі та в аеропорту завжди є годинник, можете також скористатись годинника на руці або в телефоні). Хто само перший найде розшукувану річ або людину, отримує бал. Як що за мінуту ніхто розшукувану річ або людину не знайде, бал дістає гравець який задавав запитання. В задаванні запитань міняйтесь. Виграє тот хто само перший отримує 5 балів.

### Аеробіка в машині

Коли довго подорожуєте, можете бути втомлені. З цею грою будете знову в формі! Перший з вас зробить маленький рух (наприклад лівим мізинцем доторкнетесь кінчика носу). Наступний повторить рух попереднього гравця плюс до дасть новий рух (наприклад лівим мезинцем доторкнетесь кінчика носу і виплюне язик). Так це повторюється по черзі по кругу. Кожен гравець повторяє рухи попередніх гравців а додає і свій рух. Хто забуде деякий рух або попутає чергу то виходить з гри. Хто послідній останеться виграв гру.

## Корова наліво, корови на право...мууу!

Хто сидить ліворуч, дивиться до лівого віконечка, хто сидить праворуч дивиться ясна річ з правого. Кожен рахує корови (або автобуси, велосипедистів, коней, людей на прогулянці с песиком,...) які на його стороні вулиці. Перш ніж розпочати грати договоріться шо і як довго будете рахувати— наприклад до наступного міста, наступні 30 км або поки на дворі не стане темно, коли не будете ніякої бачити. Хто нарахує само більше корів, виграв гру.

Щоб була гра більш захоплююча можете поміняти умови (правила) ігри. Хто побачить із своєї сторони поштову скриньку може свою кількість корів збільшити в два рази. Або на чий стороні цвінтер знижує свою кількість корів на половину і так дальше.

## Гонки за балами

Гонки за балами проводяться наступним чином. Дивися на вулицю з вікна машини і під час двох хвилин поспробуй вказати на само більшу кількість транспортних засобів які їдуть або стоять на дорозі чи навколо.

За кожен автомобіль (за таблицею), який побачиш, дістанеш бал:

Вантажний автомобіль.....1 бал

Автобус.....2 бали

Дім на колесах, житловий автомобіль.....3 бали

Поліцейська машина, машина швидкої допомоги, пожежники, екскаватор .....5 балів

Товариші по команді засікають час і записують бали. Грайте один, два, три раунди, на час. Хто отримає само більшу кількість балів стане переможцем.

## Буква – слово – речення

Батьки або хтось з товаришів по команді почнуть собі в дух казати азбуку. Продовжує до тої пори поки хтось скаже :“Стоп!”. Хто казав азбуку скаже на який букві зупиниться. В цю мить поспробуйте на цю букву зробити речення таким способом щоб всі слова речення починались на цю саму букву. Під час одної минути придумайте речення із само більшої кількості слів. Так шо наприклад якщо азбука зупиниться на букві Н то може речення звучати так: „Нам необхідно намалювати нарциси.“ Речення мусить давати сенс. Виграє той котрого речення дану букву має найбільше слів.

## Посміхнись!

В цій грі йдеться о то щоб витримати само довше с серйозним лицем. Твої товариші по команді тобі будуть задавати запитання на яке маєш відповісти с серйозним лицем одним універсальну відповідь. Відповідь собі добре продумайте перед кожним раундом ігри. Може бути наприклад „зелений желатиновий пудель“. Тепер буде важко не сміятися коли наприклад інші гравці завітаються: „Шо ти сьогодні мав/мала на сніданок?“ або „Шо маєш в носі?“ Стежить за часом. Хто витримає само довше с серйозним лицем виграв гру.

## Ти це тут бачиш?

Цю гру не мусите грати тільки при далекі подорожі машиную, але і на вокзалі, в аеропорту або наприклад в літаку. В першу чергу добре подивись навколо себе. Потом закрій очі. Твій товариш



по команді назве 5 тварин людей або речей які бачить навколо тебе. Між одного з них замішає одну, яку собі придумає якої не має навколо. Ти тепер мусиш добре подумати шо ти бачив навколо себе і пописати те що ти думаєш чого навколо не має. Якщо ти це опишеш правильно дістанеш бал. Якщо ти не вгадаєш не дістанеш нічого. Потім поміняйтесь. Грайте шість раундів, тот хто має на кінці найбільше балів виграв гру.

## Повністю зрозуміло

Це доста запекла гра! Покажи наприклад на чоботу і скажи: „Це мое вухо.“ Твій товариш по команді покаже на твоє вухо і скаже: „Це твоя чобота.“ Тепер він на черзі щоб придумати збентежене речення. Покаже наприклад на кермо і скаже: „ Це світлофор.“ Потім ти покажеш на світлофор і скажеш: „Це кермо.“ „Все зрозуміло?“ Це логічно. Хто довше протримається без ошибки і щоб не примовитись тот стане переможцем.

## Найди 10!

Придумай собі якусь групу (наприклад тварини, овочі, знайомі малярі, столиці...) Твій товариш по команді має мінуту щоб назвати десять речей (людей, тварин) які належить до ці категорії. Коли це докаже, дістає бал. Потім товариш по команді визначить іншу категорію а ти мусиш назвати 10 речей... Хто перший отримує 5 балів тот виграв. Порада: Якщо це для тебе легко, скороти час ігри на 45 або навидь на 30 хвилин. Можеш також поділити на легкі і тяжкі категорії наприклад види фруктів, породи собак, чеськи ріки або відомі поети.

## Я бачу те, шо ти не побачиш

Найди в машині якусь річ (предмет) а товаришам по команді скажи якого вона кольору і на яку букву починається, якої форми або іншу власність. Наприклад бачу щось шо ти не бачиш і це починається на букву С, має форму трикутника, воно м'яке...

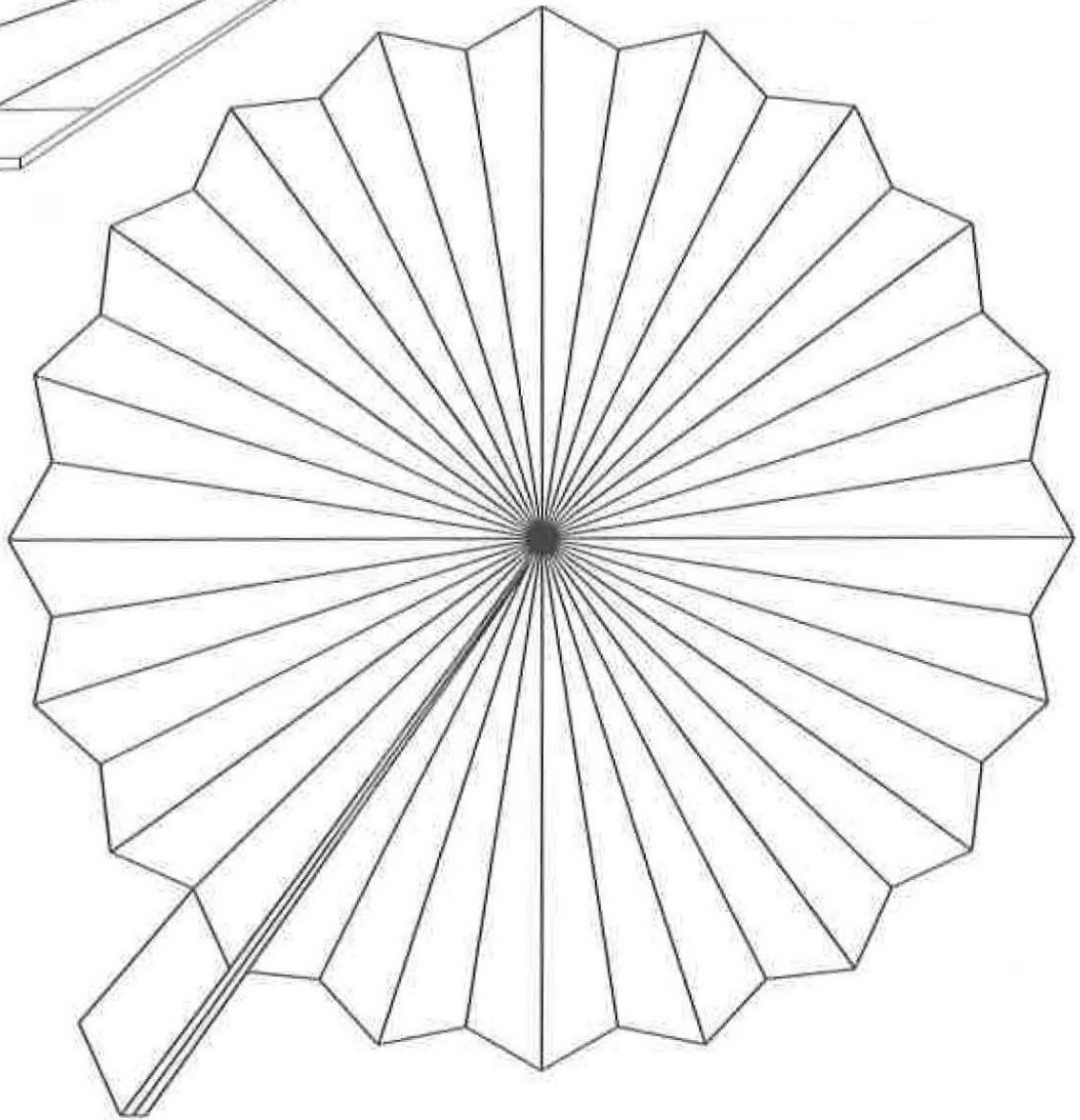
Інші гравці повинні вгадати о яку річ йдеться. Хто правильно вгадає шо за річ тот дає вгадати наступну річ.





## Кругле віяло

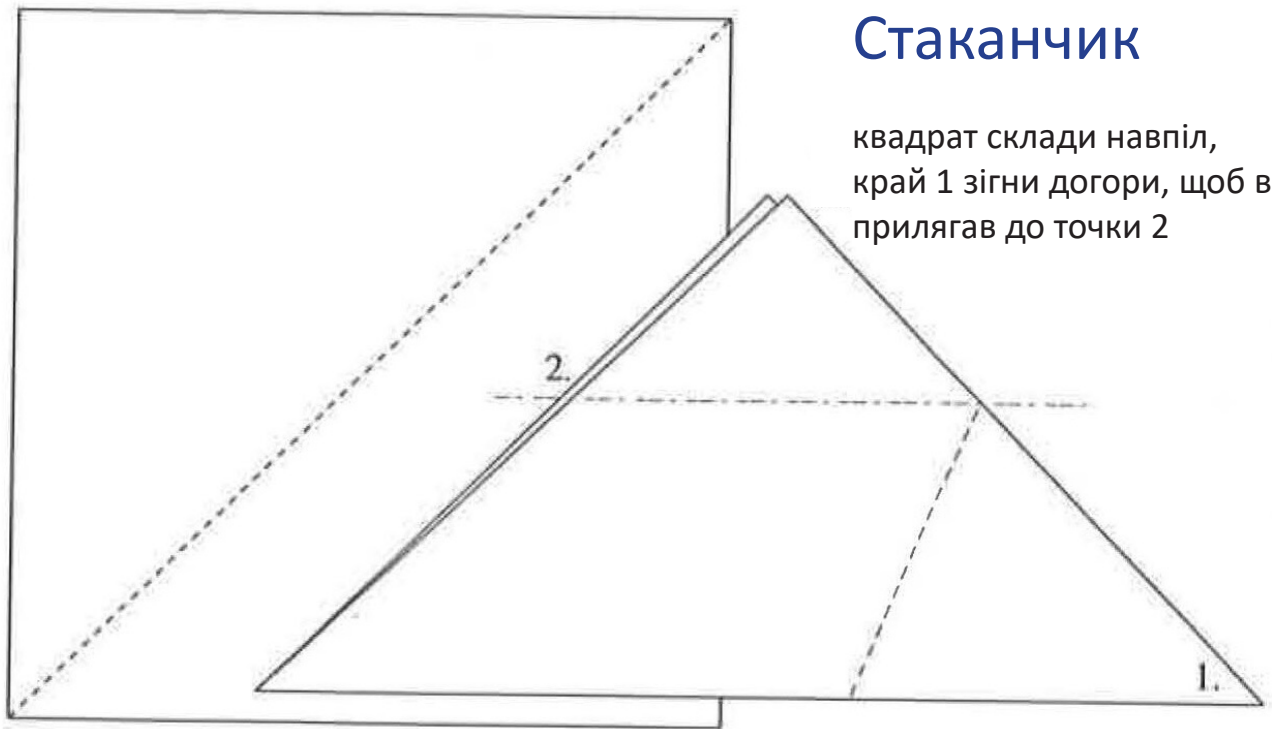
виробляємо з прямокутника довжиною понад півметра. Обидва кінці приклеюємо до трохи довшої смужки щільного картону



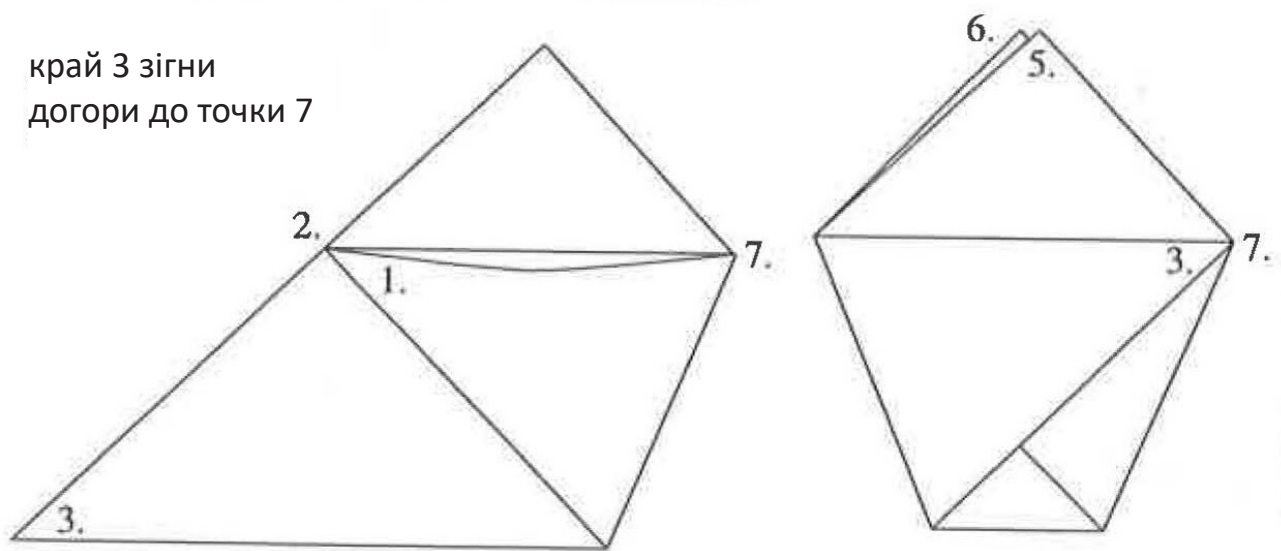


# Стаканчик

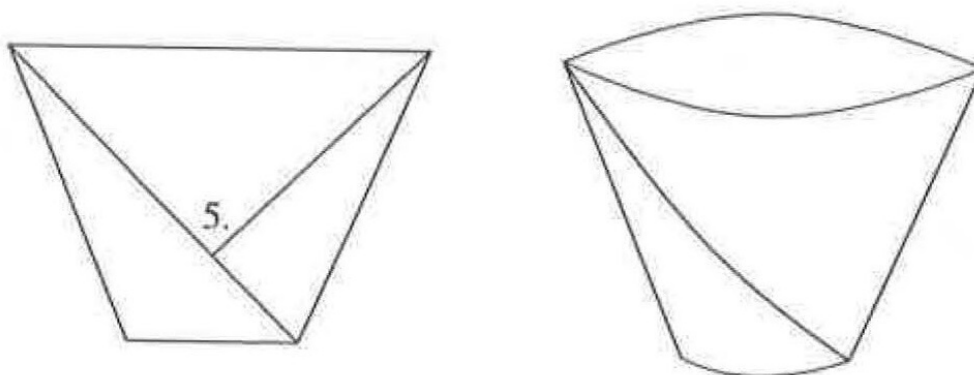
квадрат склади навпіл,  
край 1 зігни догори, щоб він  
прилягав до точки 2



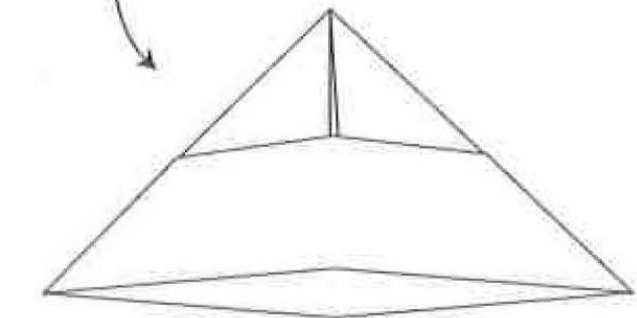
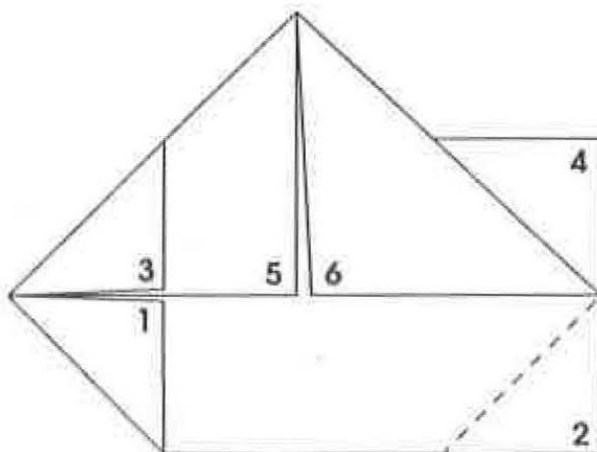
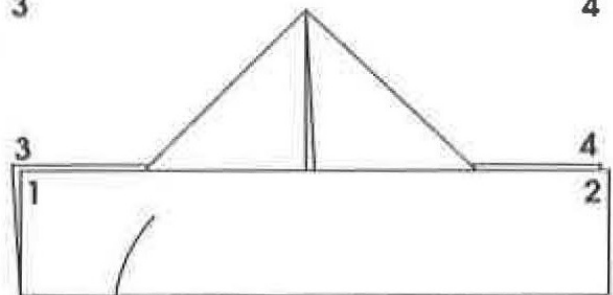
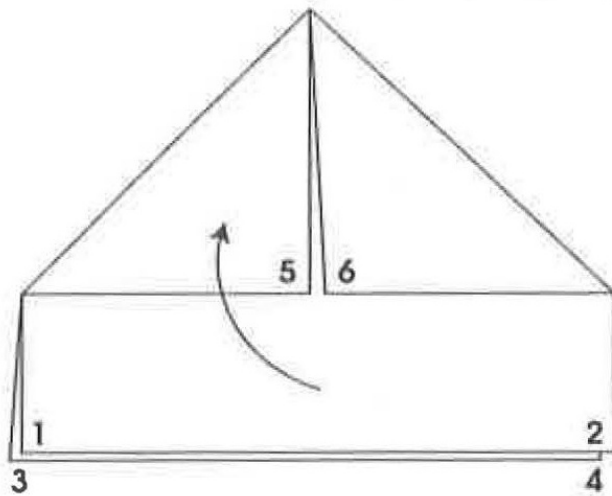
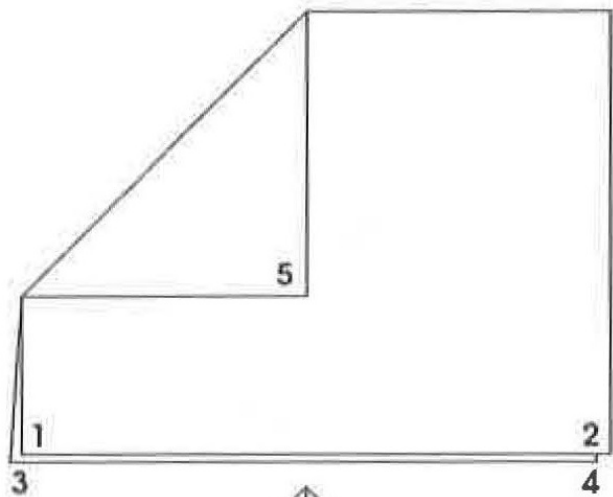
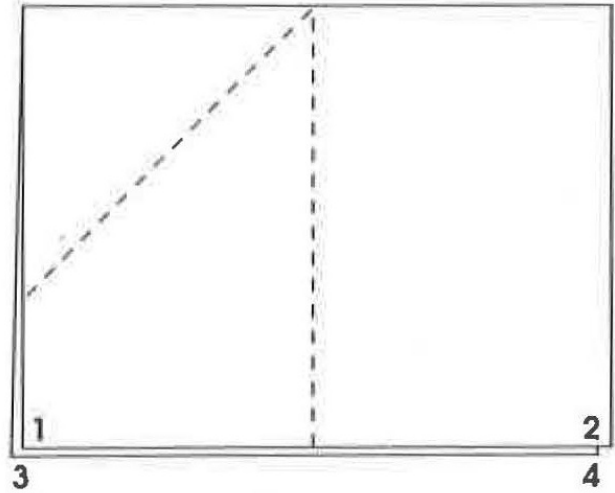
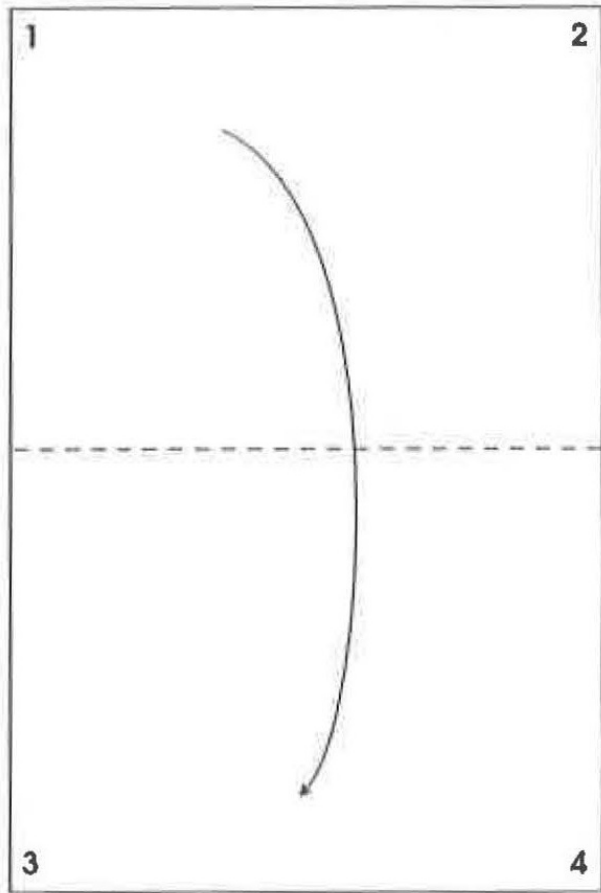
край 3 зігни  
догори до точки 7



кінчики 5 і 6 загинаємо вниз, кожен в різну сторону

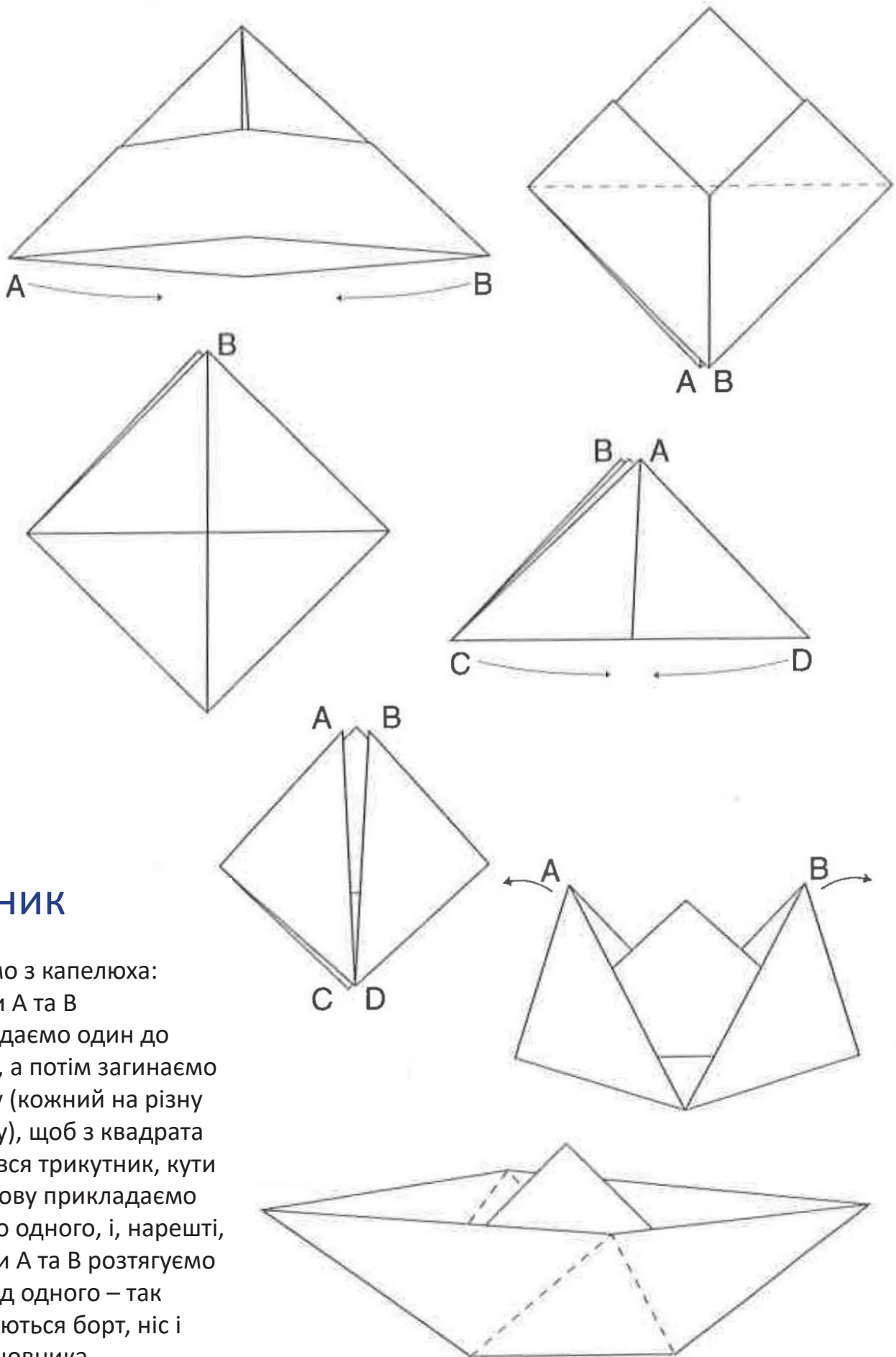


# Капелюх



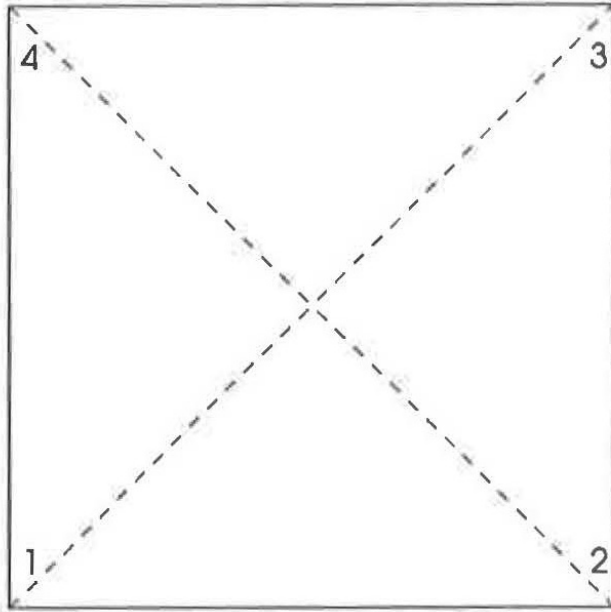
Папір для капелюха повинен бути достатньо великим (двосторінкова газета)





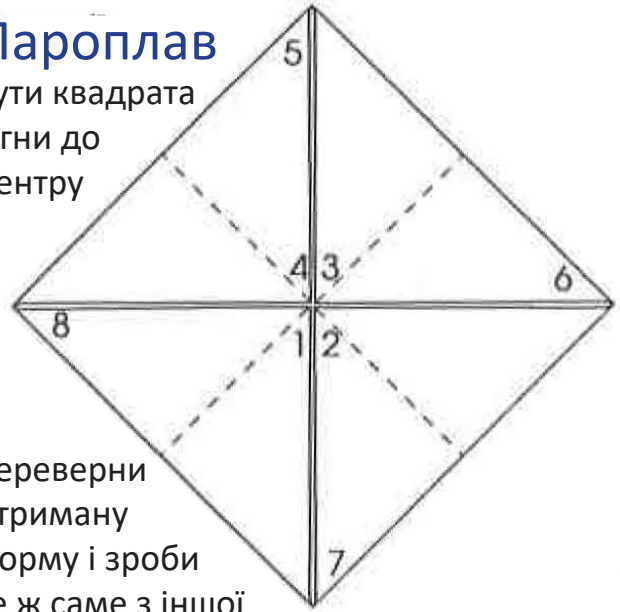
## ЧОВНИК

зробимо з капелюха:  
куточки А та В  
прикладаємо один до  
одного, а потім загинаємо  
їх вгору (кожний на різну  
сторону), щоб з квадрата  
утворився трикутник, кути  
С і D знову прикладаємо  
один до одного, і, нарешті,  
сторони А та В розтягуємо  
один від одного – так  
утворюються борт, ніс і  
корма човника

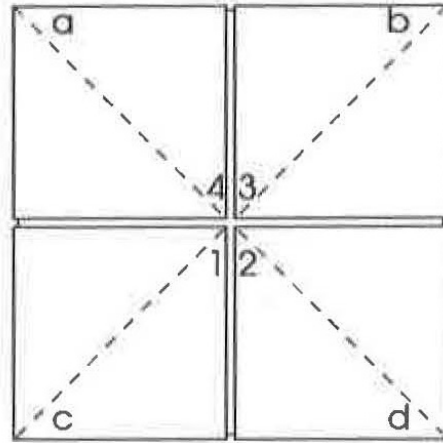
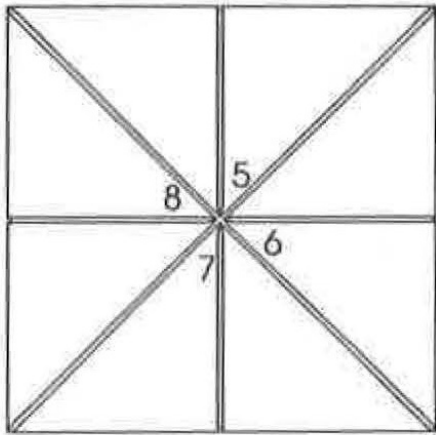


## Пароплав

кути квадрата  
зігни до  
центру

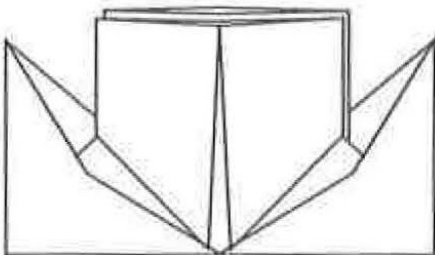
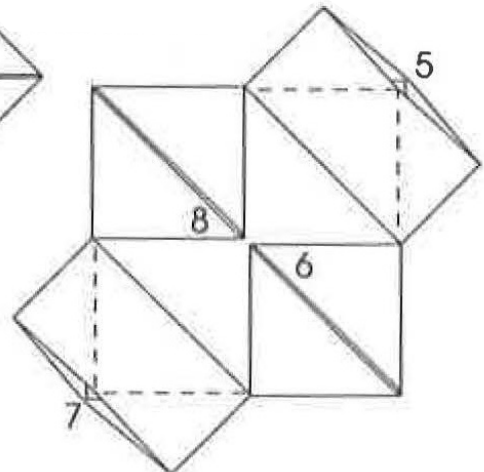
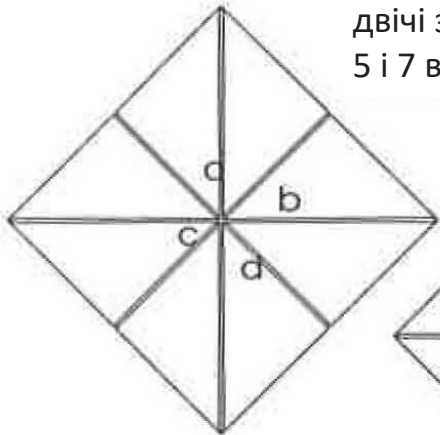


переверни  
отриману  
форму і зроби  
те ж саме з іншої  
сторони

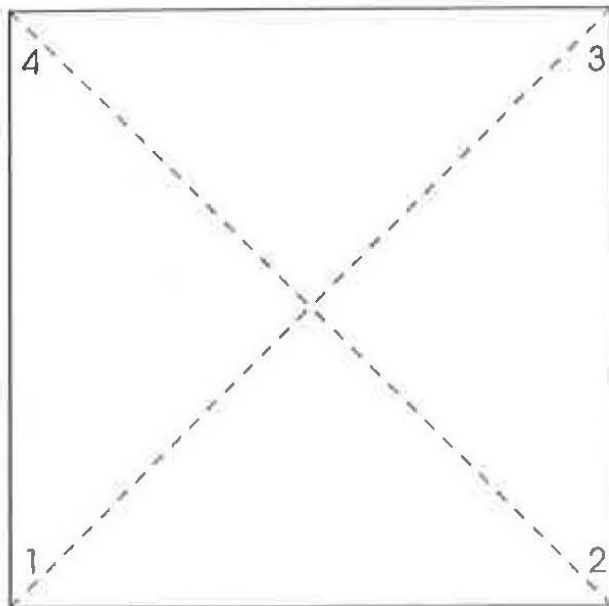


а потім ще раз

двічі зменшений квадрат переверни, а кути (кишеньки) 5 і 7 відкрив так, щоб з них стали прямокутники, кути 6 і 8 розтягни один від одного – вони утворять носову частину і корму – а димоходи 5 і 7 з'єднаються

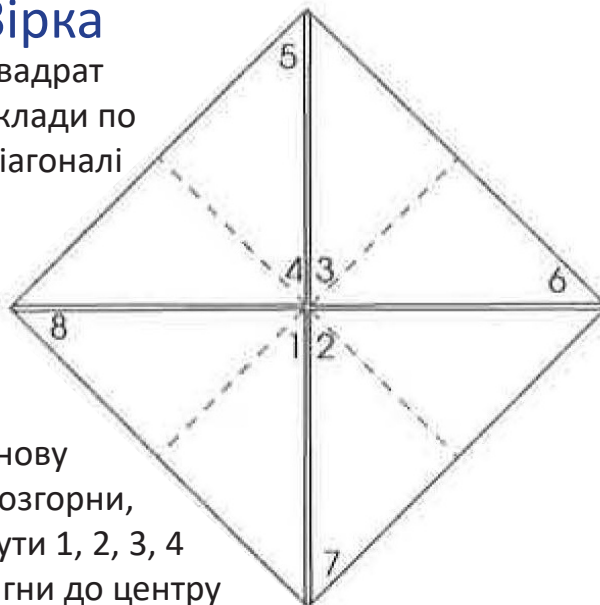




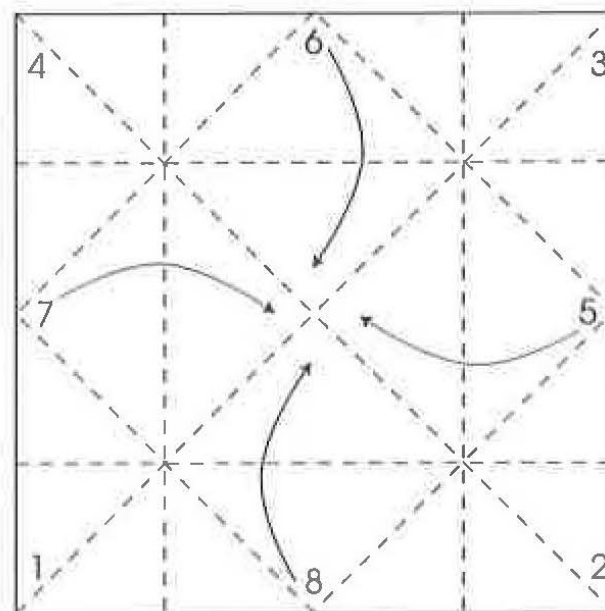
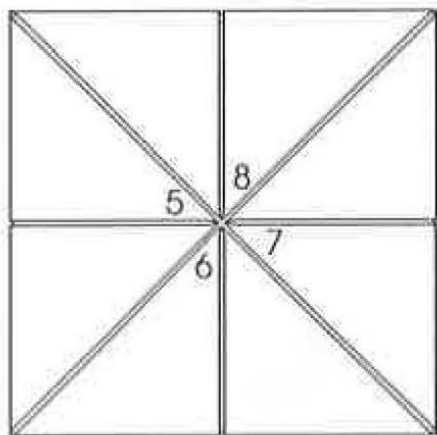


## Зірка

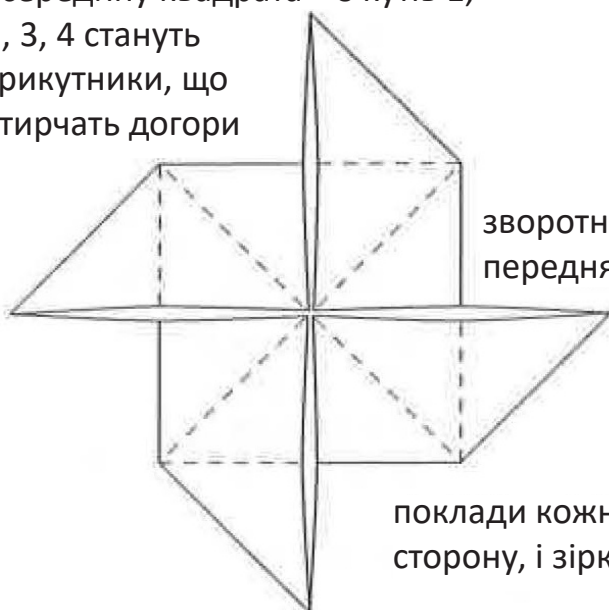
квадрат  
склади по  
діагоналі



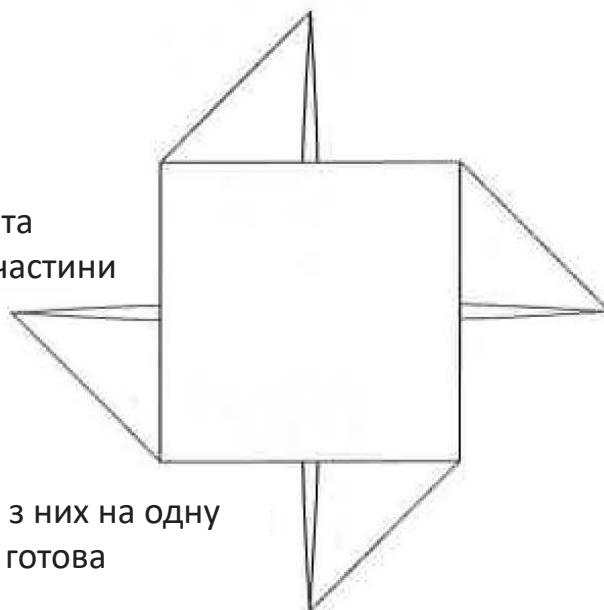
і  
знову  
розгорни,  
кути 1, 2, 3, 4  
зігни до центру



переверни папір на іншу сторону,  
а кути 5, 6, 7, 8 склади назад до  
центру - весь папір розгорни -  
центри сторін (5, 6, 7, 8) склади  
всередину квадрата - з кутів 1,  
2, 3, 4 стануть  
трикутники, що  
стирчать догори



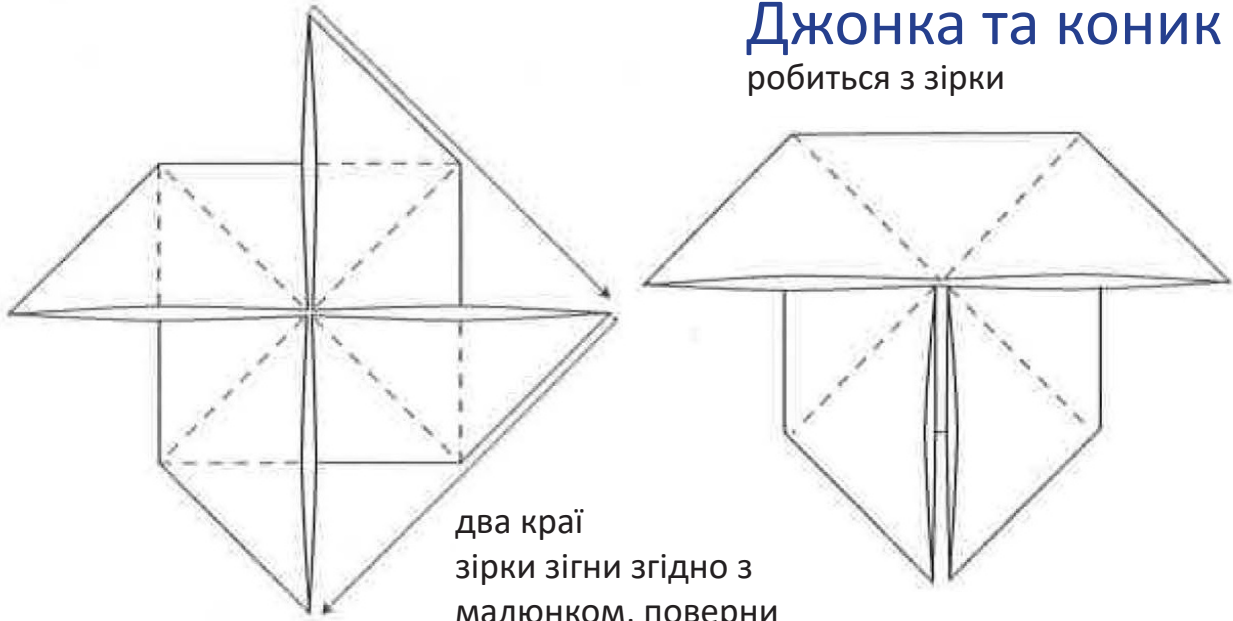
зворотна та  
передня частини



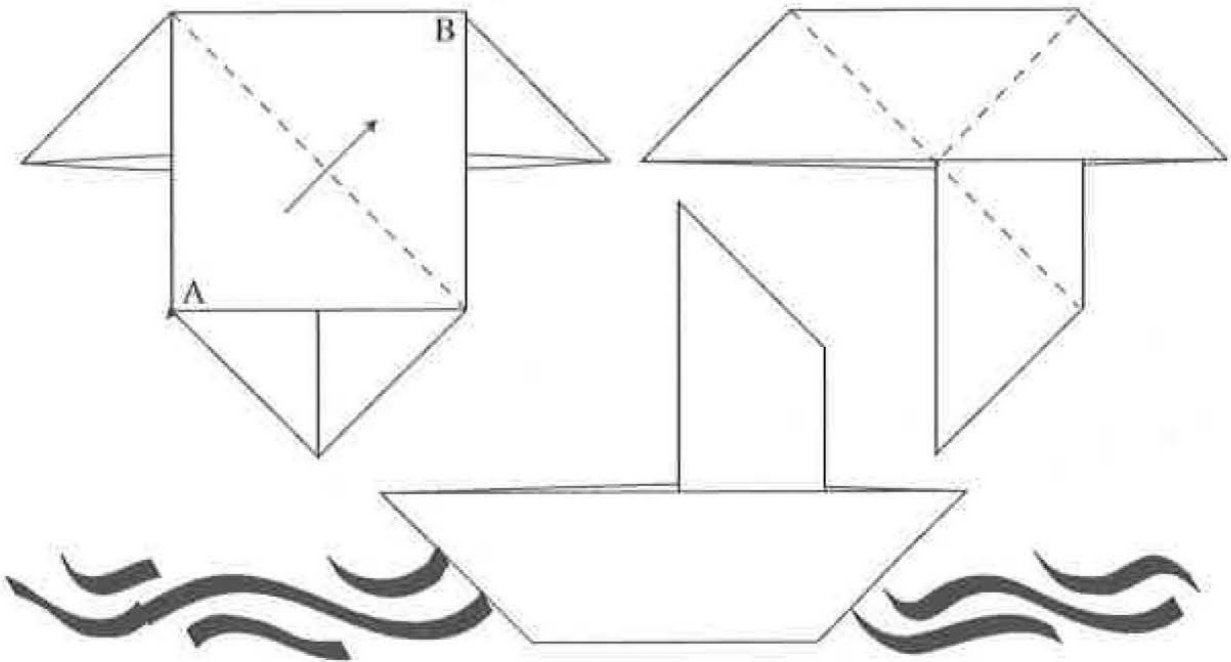
поклади кожну з них на одну  
сторону, і зірка готова

# Джонка та коник

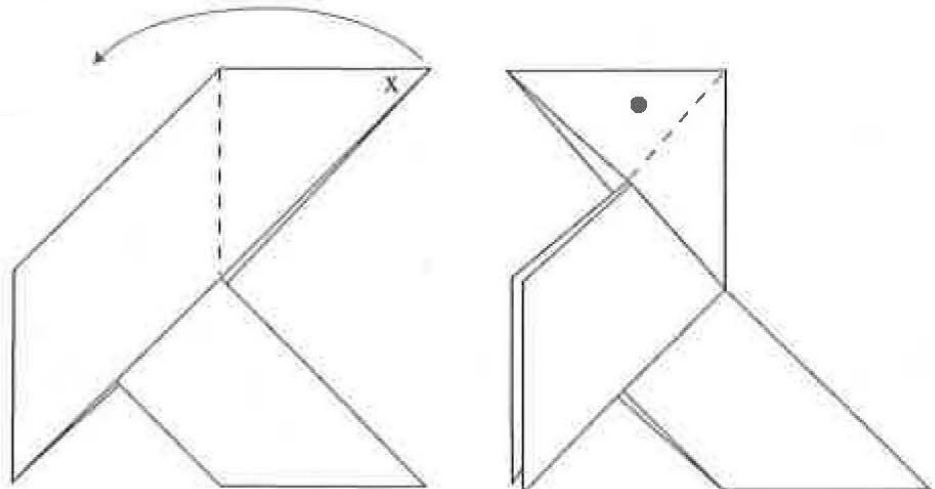
робиться з зірки



два краї зірки зігни згідно з малюнком, поверни отриману фігуру на іншу сторону, приклади край А до краю В, і отримаєш джонку (догори дном)

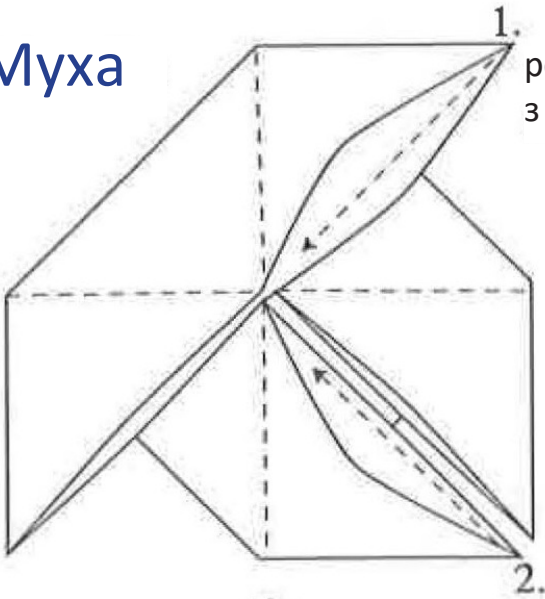


якщо повернути джонку і далі її скласти, вийде коник – його голову ти створиш, перетягнувши вперед край х

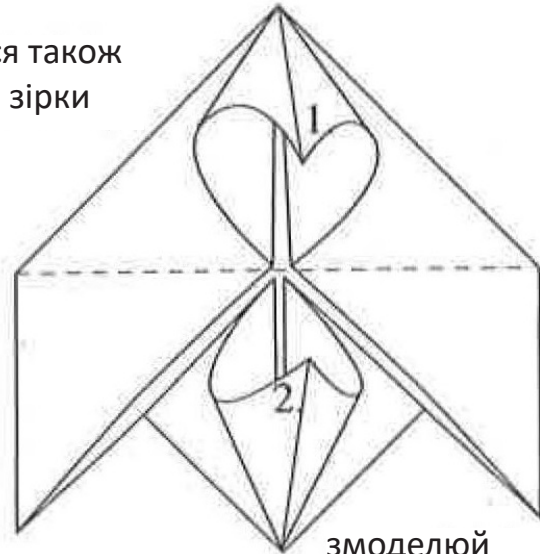




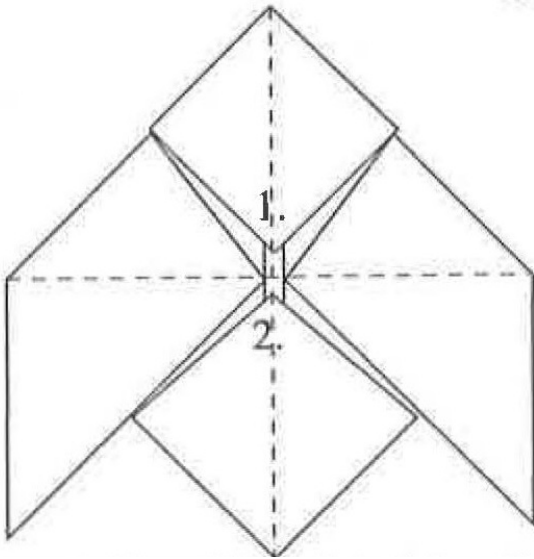
# Муха



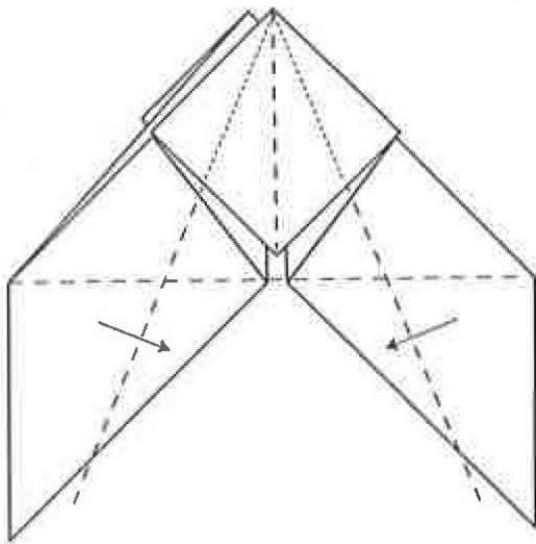
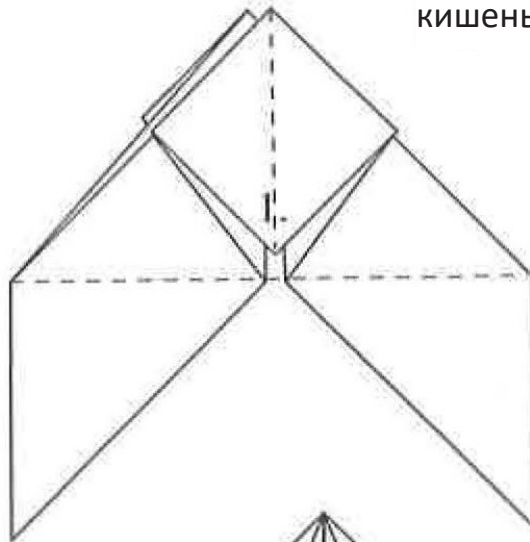
робиться також з фігури зірки



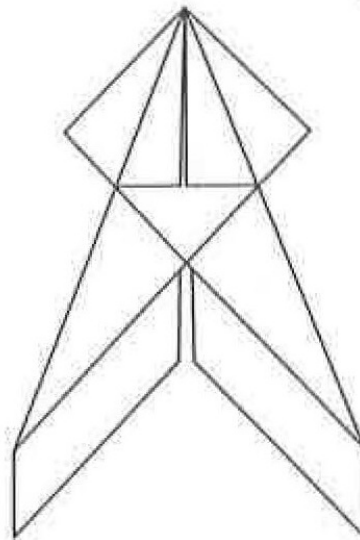
змоделюй кишеньки



відігни нижню кишеньку назад

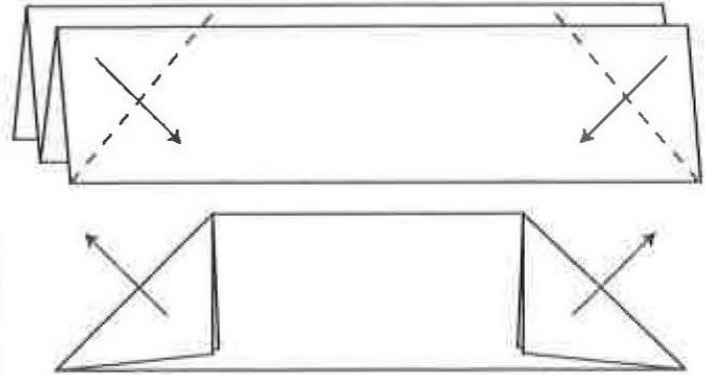
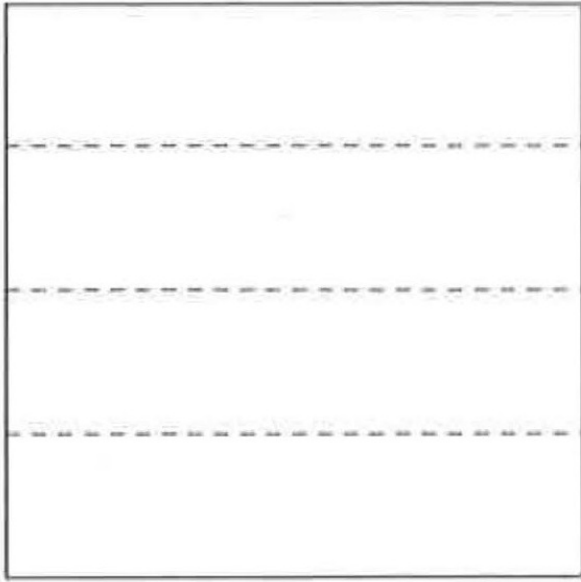


лівий та правий краї складі під голову до самого центру, і переверни всю фігурку



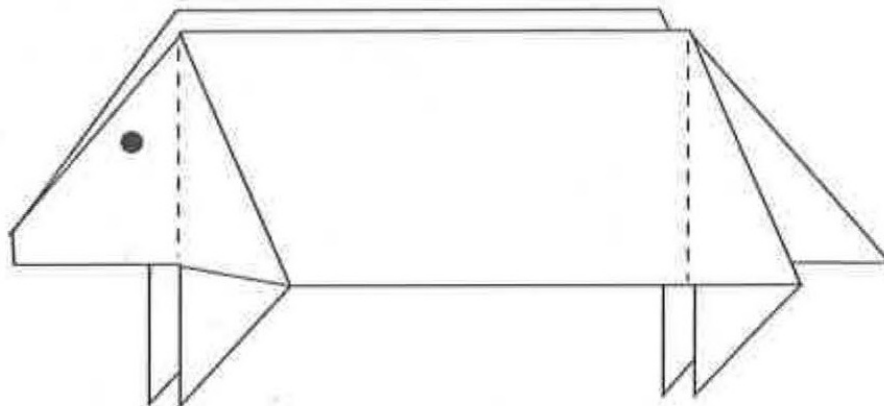
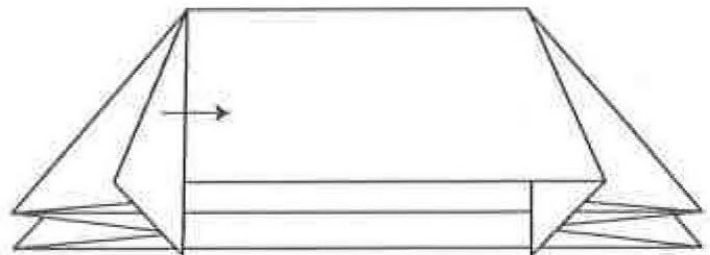
загни кінчики верхньої кишеньки до центру, а решту кутів приклади один до одного – вони формують тулуб мухи, за котрий муху потрібно тримати, коли її кидаєш в політ; муха літає гладко, як дарц

# Порося

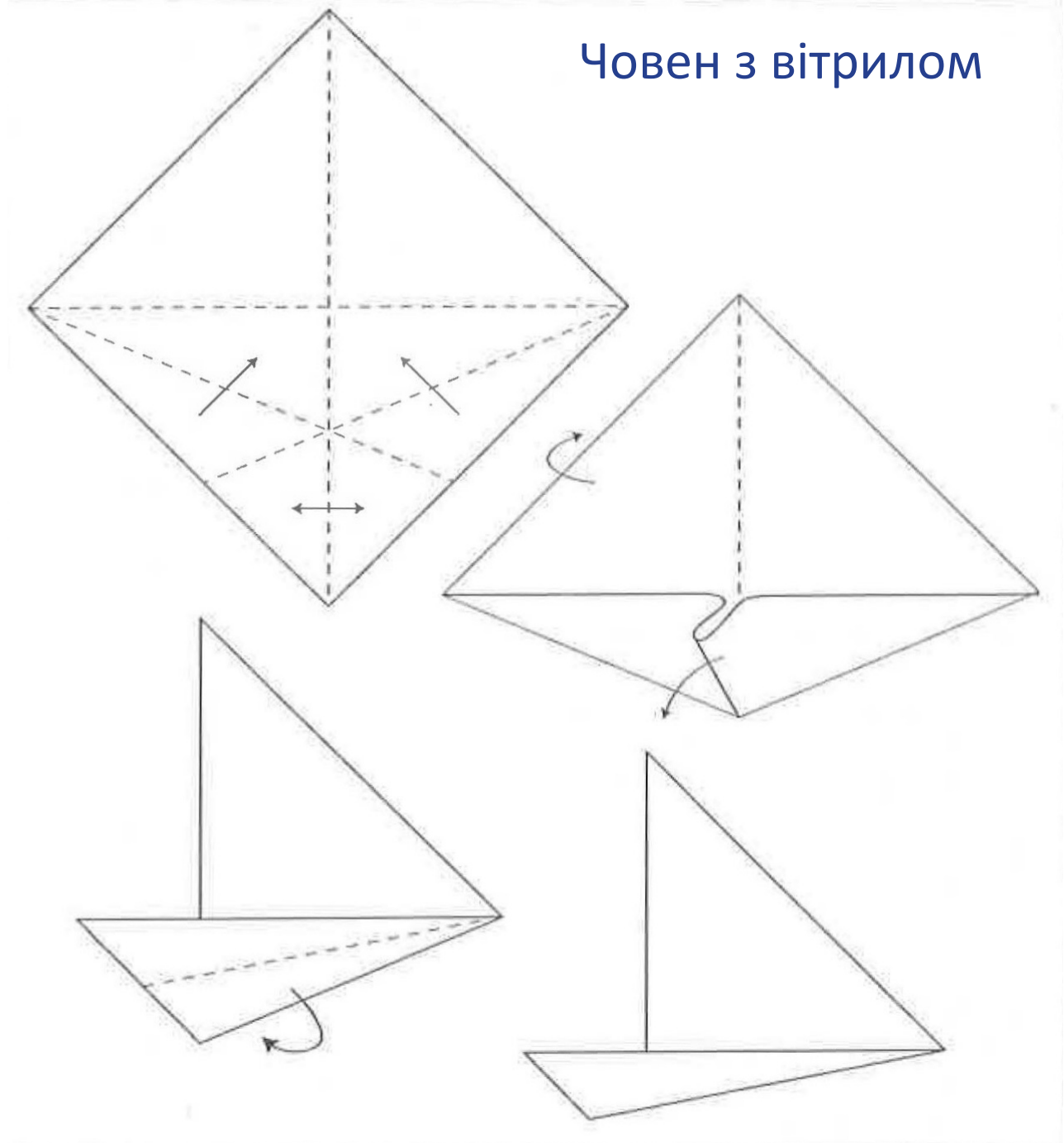


загни квадрат на чотири однакові смужки і склади їх до форми на зразок букви М, загни кути відразу до нижнього краю і знову розправ

встав кутки всередину, як вказано на наступному малюнку, склади кінці А та В навпіл, край А назовні, а край В всередину, потім загни і решту кінця А вправо, і те ж саме з протилежного боку – з цього будуть свинячі лапки; якщо скласти передній кінчик свині, у свині буде гарна морда; нарешті, намалюй очі, спробуй зробити поросят з менших паперів



## Човен з вітрилом



Складання оригамі – це завжди головоломка. Детальний словесний опис малюнків зробить роботу більш складною, ніж легкою. Якщо вам не вдається щось скласти з першої спроби, не опускайте руки, уважно подивіться на малюнки, стрілки показують, в який бік слід складати папір. Штрихові лінії вказують, де треба згибати.

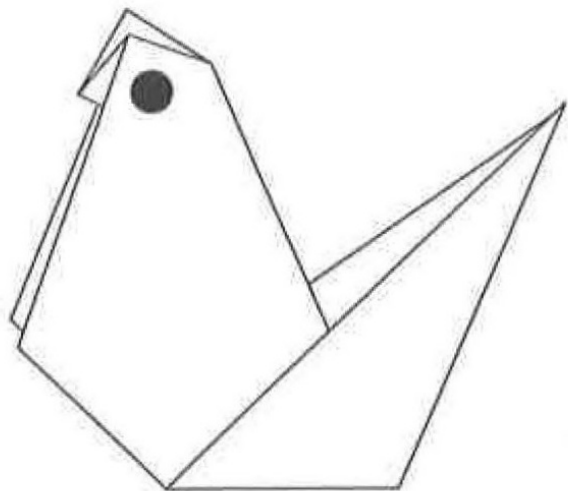
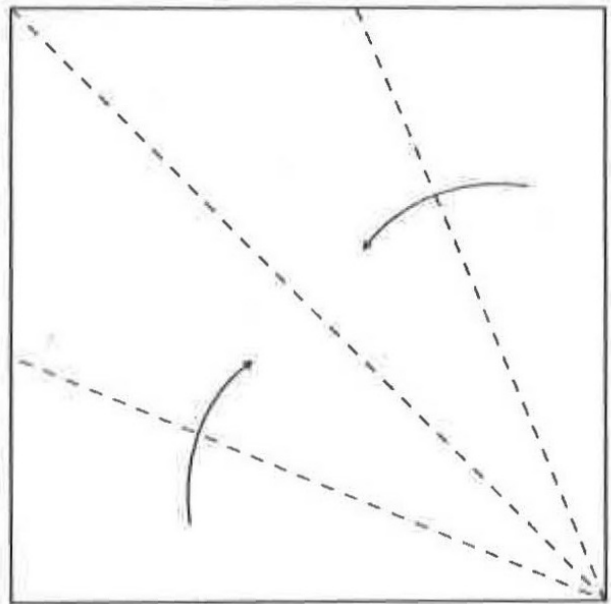
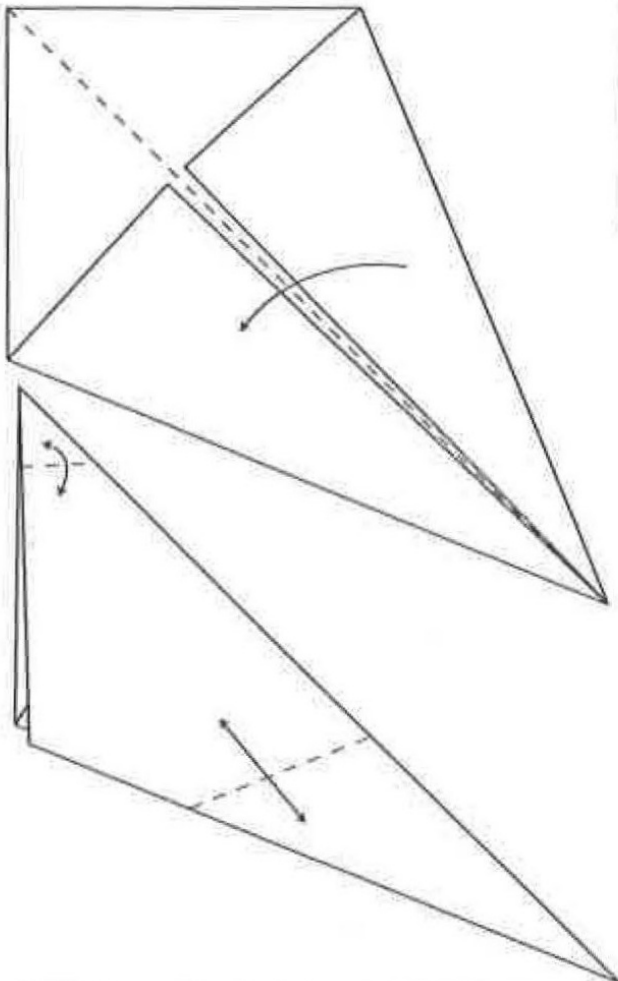
Прилепіть вітрильник і пароплав з трьома палубами на щільний папір і домалюйте там море. Кораблі мають бути на плаву. Збирайте вітрильники і пароплави з паперу різного розміру, створіть цілий різнобарвний флот.



## Крапивник

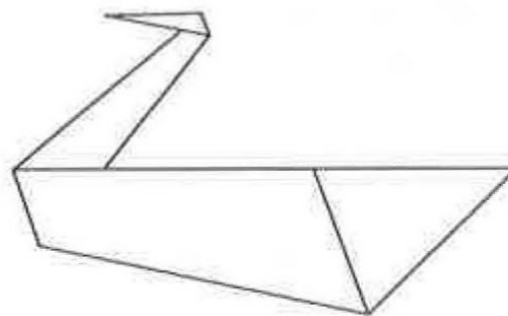
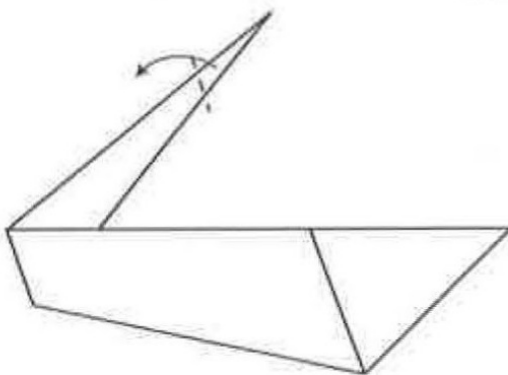
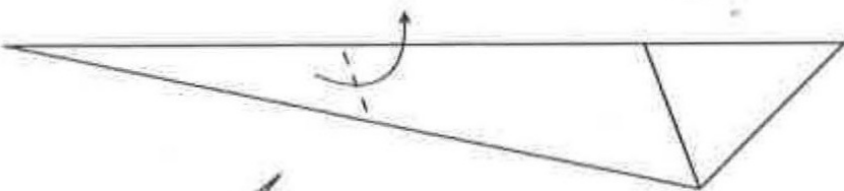
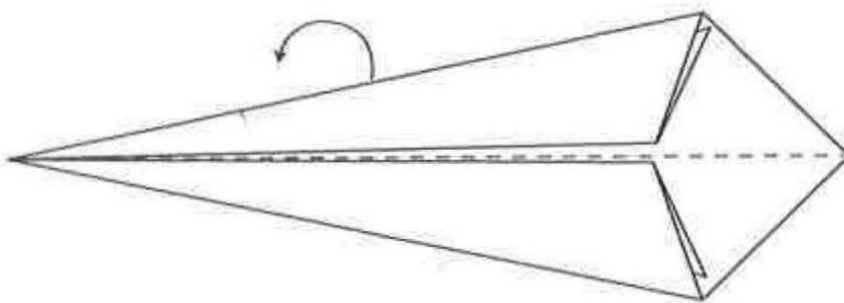
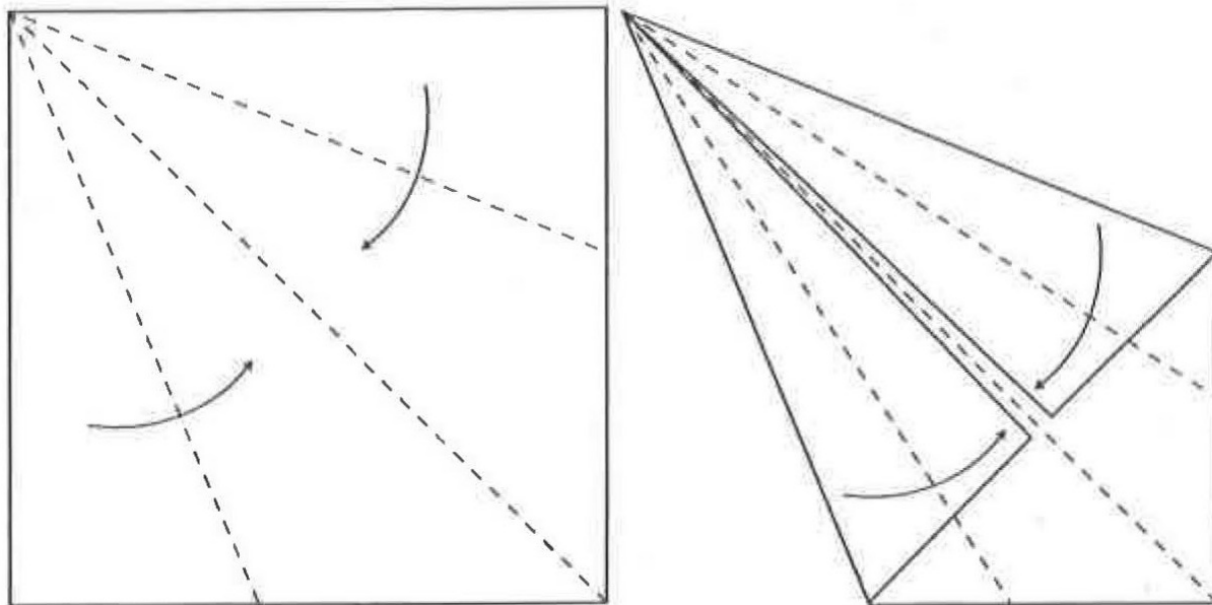
є найпростішим з усіх орігамі.

Квадрат тонкого паперу складається згідно з інструкцією. Дзьоб створюється шляхом встромлення краю між обома сторонами тіла, а хвіст навпаки повинен охоплювати тіло.



На завершальному етапі складання спочатку створіть дзьоб. Якщо ви закінчите роботу вже на цьому етапі, то отримана форма буде дуже відрізнятися від зображення готової фігурки з піднятим хвостом. Незакінчена пташка зовсім не нагадувала

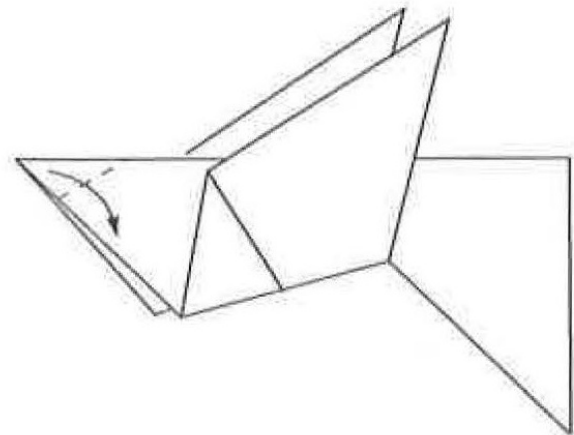
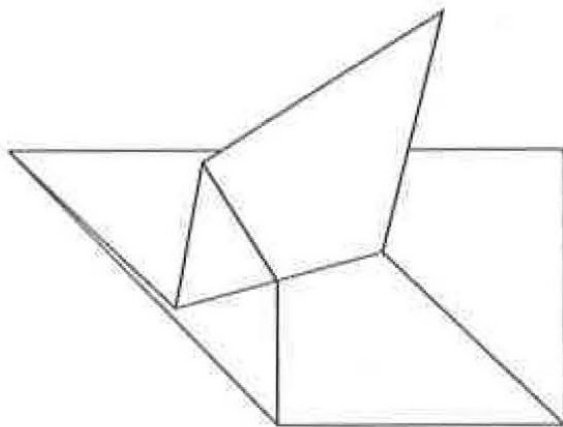
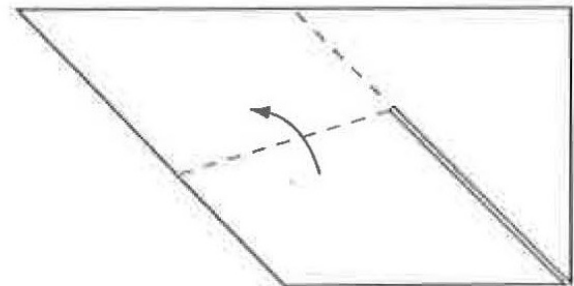
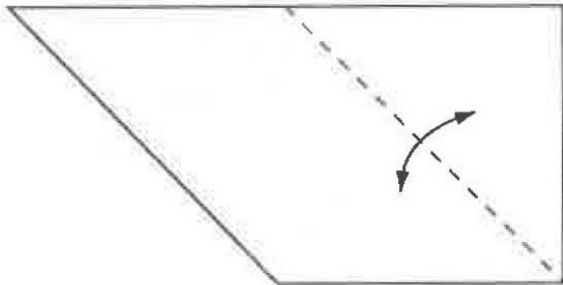
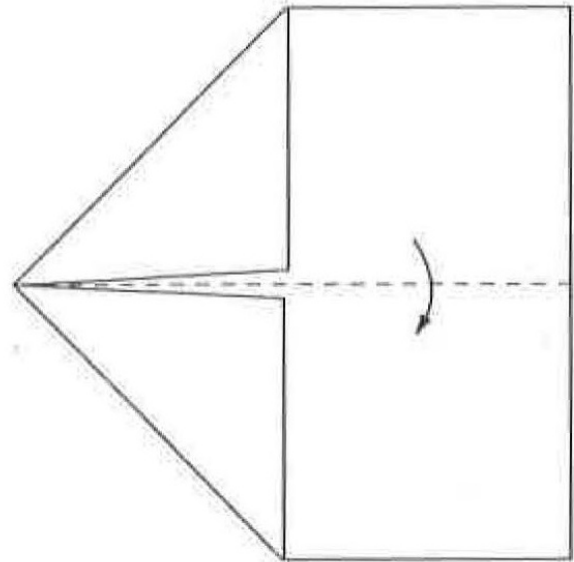
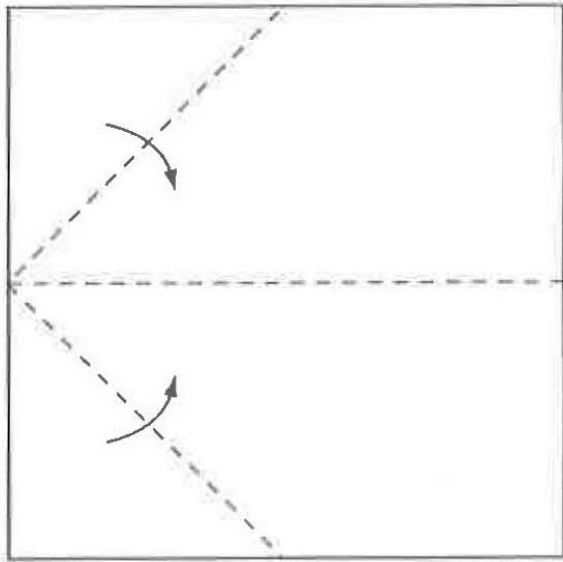
б крапивника, але скоріше папугу. В Японії шанувальники орігамі можуть купити в магазинах пакунки квадратного паперу різних кольорів. Цей спеціальний папір кольоровий лише на лицьовій стороні, на звороті він білий. Двоколірний папір у нас ви, напевно, не зможете знайти, тому доведеться щось придумати. Виріжте квадратики зі старих ілюстрованих журналів. Ви побачите, що з них



## Лебідь

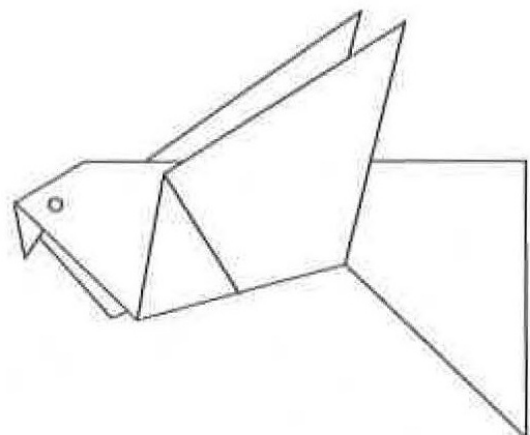
складається так само, як і птах, тільки початкову форму треба зужити ще на один вигин

можна виробити птахів, які будуть абсолютно різними, навіть якщо ви створите їх із квадратів однакового формату. Спробуйте ще одну річ – переверніть готового крапивника догори ногами. І у вас буде зовсім інший птах. Ворона? Ворон? У нього великий дзьоб і масивне тіло. Те, що було в крапивника дзьобом, тут більше схоже на ноги.

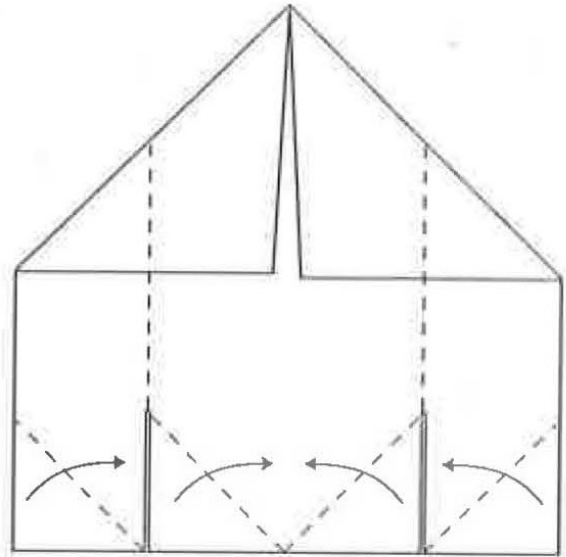
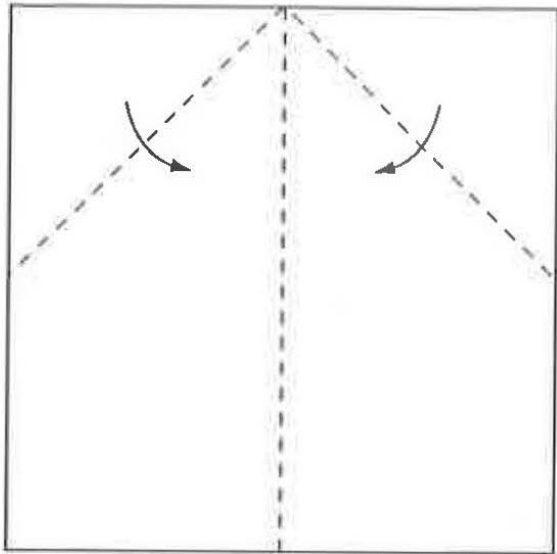


## Жайворонок

у нього такий самий дзьоб, як у крапивника та лебедя. Крила робляться шляхом вирізання та згинання форми на четвертому малюнку

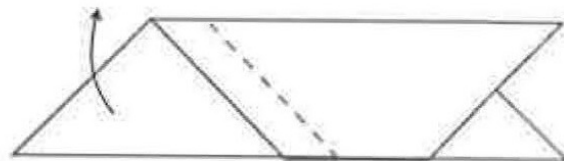
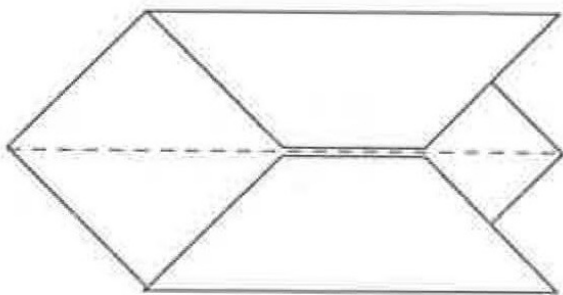






## Птах

зігни всі чотири трикутники, а потім ліву і праву чверті до центру

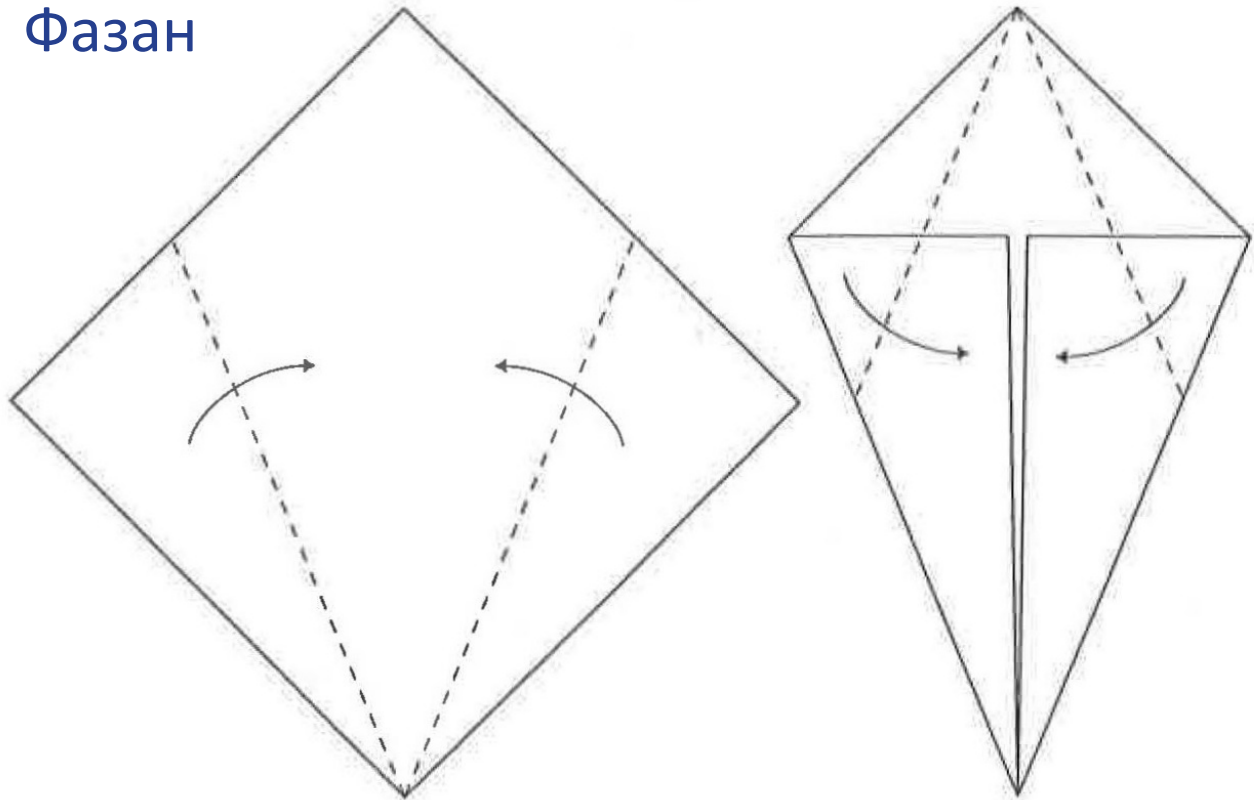


склади отриману форму навпіл, загни шию нагору, а дзьоб вперед

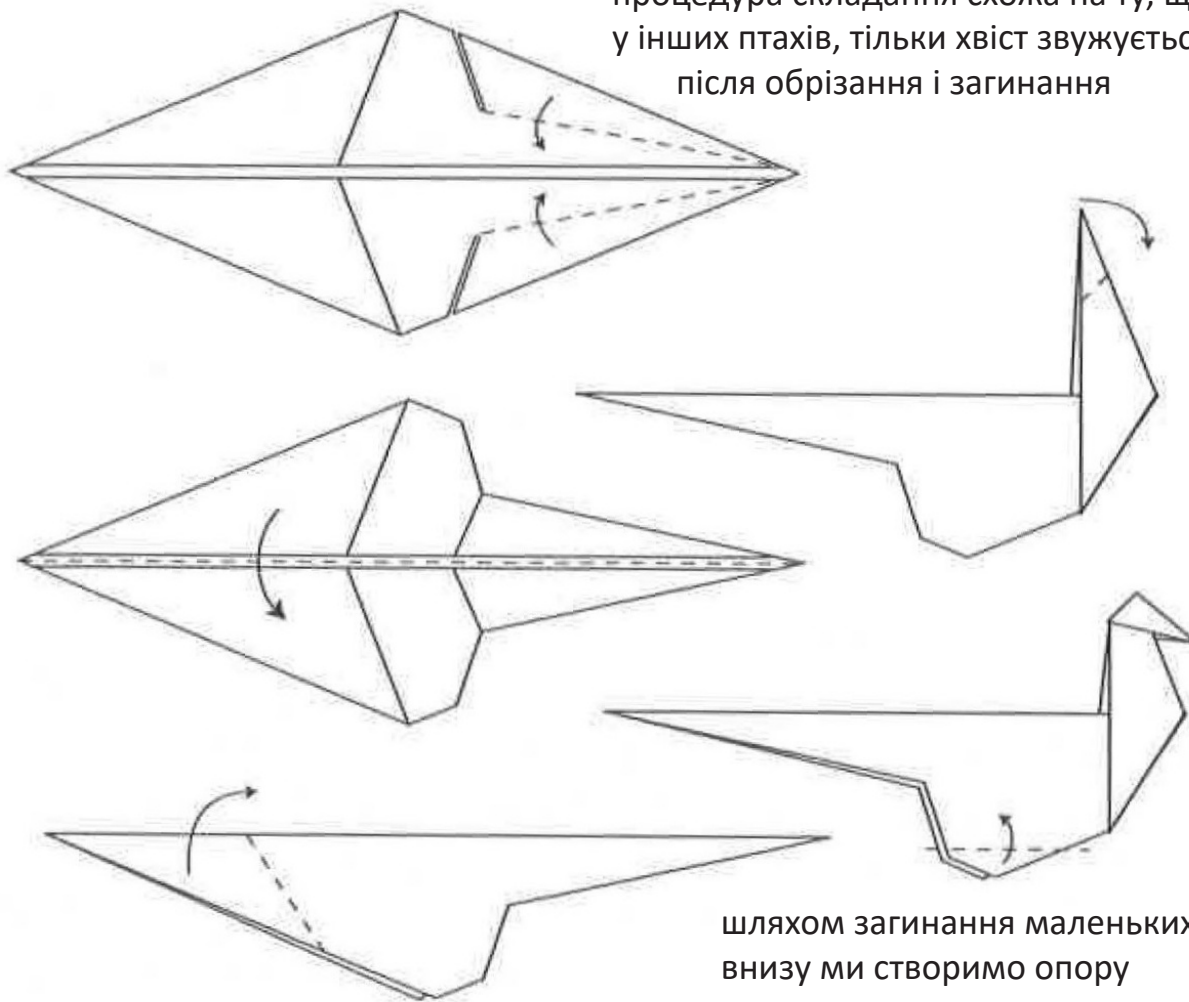


Обидві пташки на цих двох сторінках складаються звичайним способом, різними згинами квадратного паперу. Але зробимо щось нове – на певному етапі роботи ми візьмемо ножиці і зробимо надріз у місцях, які позначені подвійною лінією. Закінчимо кожну пташку тим, що домалюємо їй око з обох сторін. Зверніть увагу на те, як змінюється вираз при навіть незначному зміщенні ока. Птах також виглядає інакше, якщо в нього овальне око замість круглого.

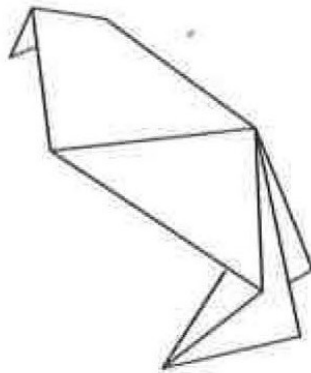
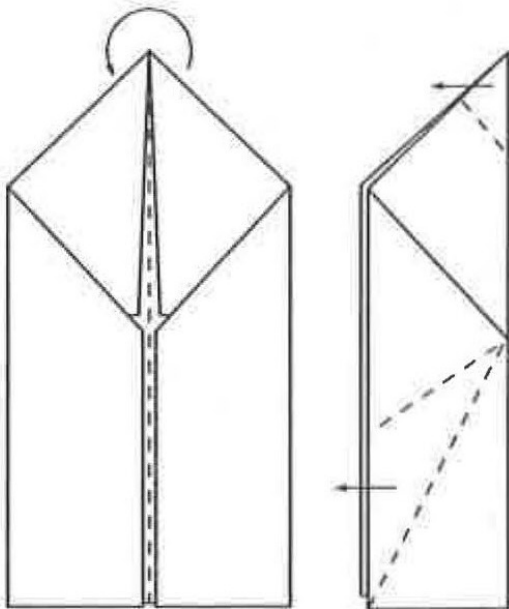
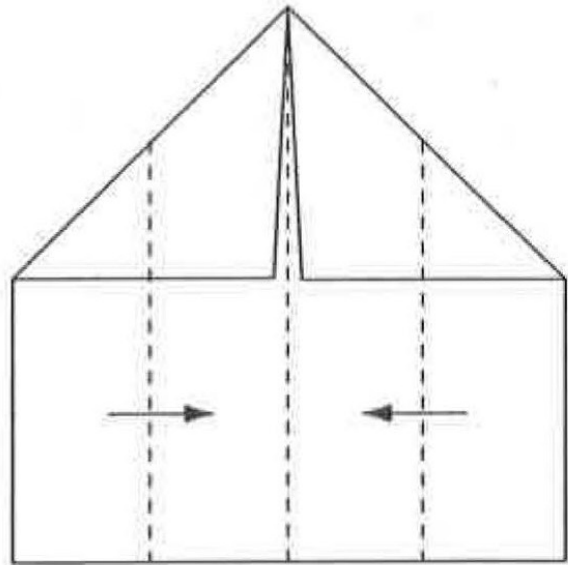
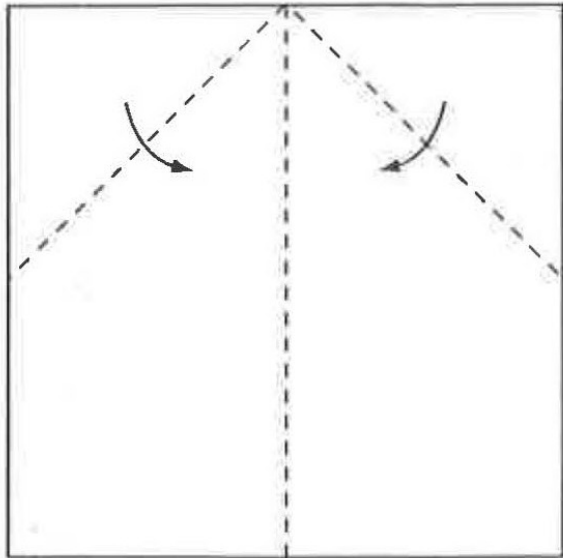
# Фазан



процедура складання схожа на ту, що у інших птахів, тільки хвіст звужується після обрізання і загинання

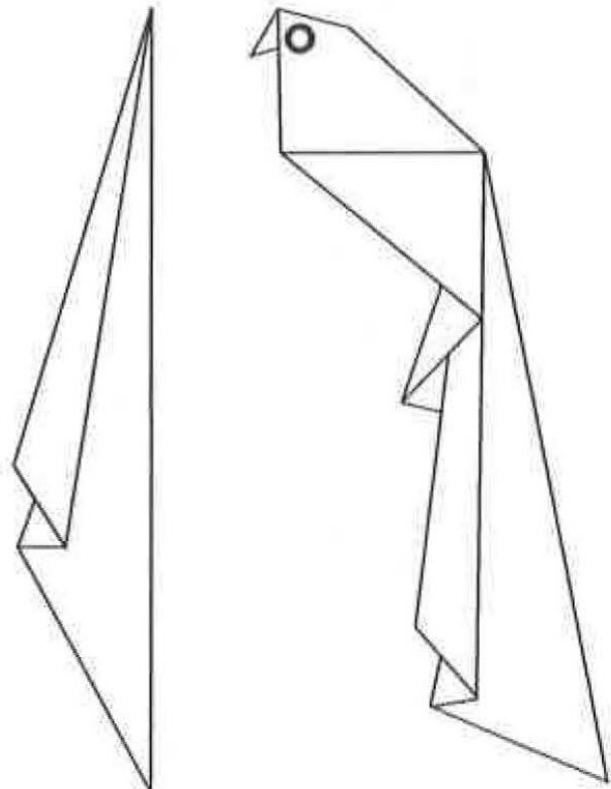
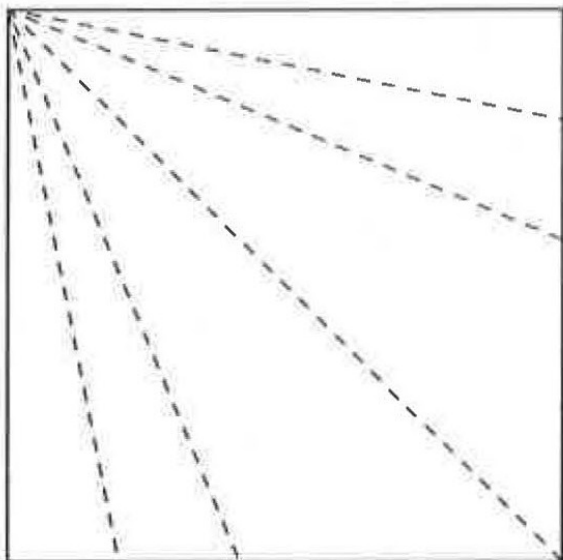


шляхом загинання маленьких країв внизу ми створимо опору



## Папуга

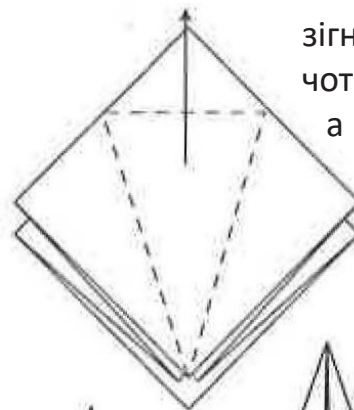
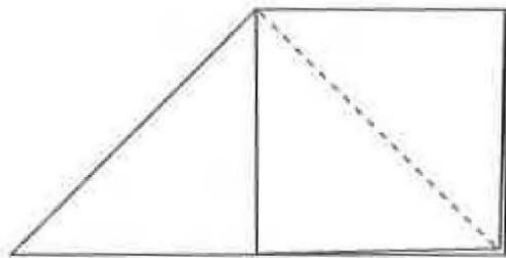
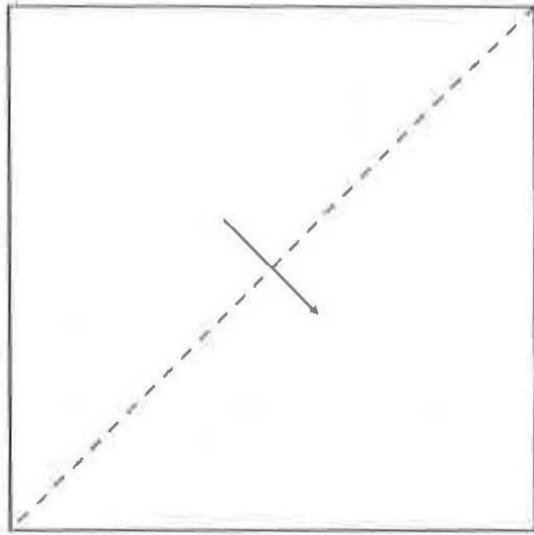
складається з двох частин. Перша частина, тулуб і частина хвоста, складається так само, як крапивник, а друга частина, хвіст, складається з другого квадрата і вставляється в тулуб.





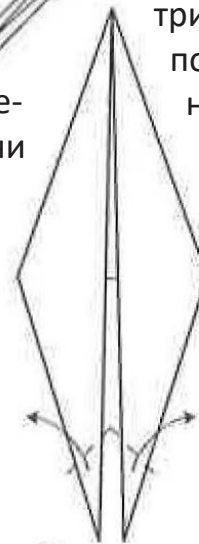
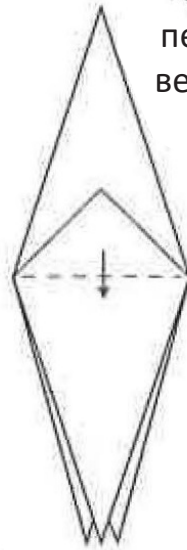
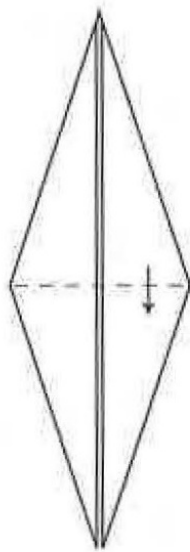
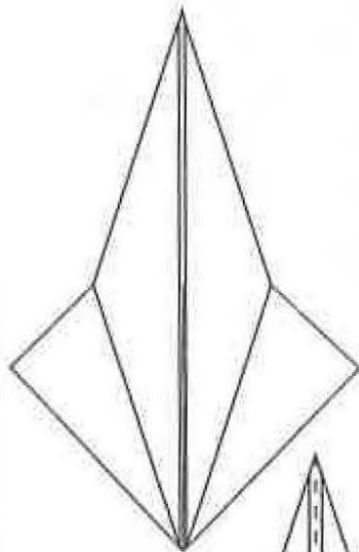
# Ворон

на початку  
складається як  
пістолет

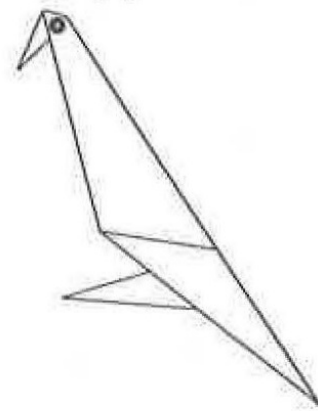
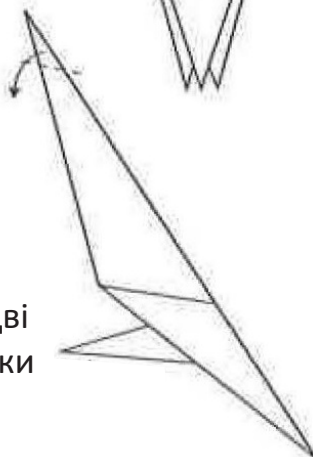


зігніть нижній  
чотирикутник вгору,  
а вузькі трикутники  
ліворуч і  
праворуч, щоб  
утворити шар  
нижче, ніж довгі  
трикутники, як  
показано на  
наступному  
малюнку;  
те ж саме  
зробимо  
з роти-  
лежного  
боку

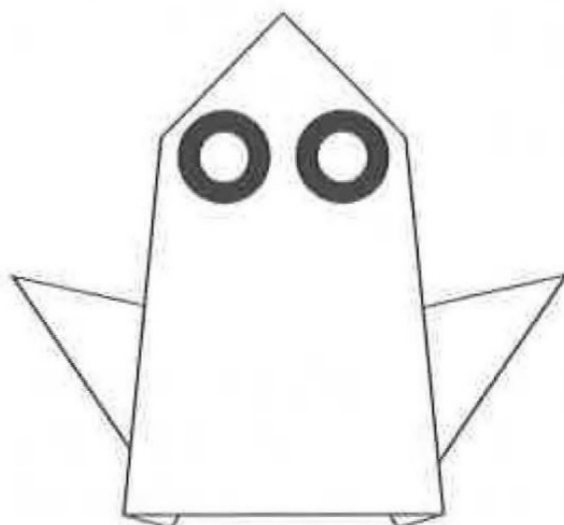
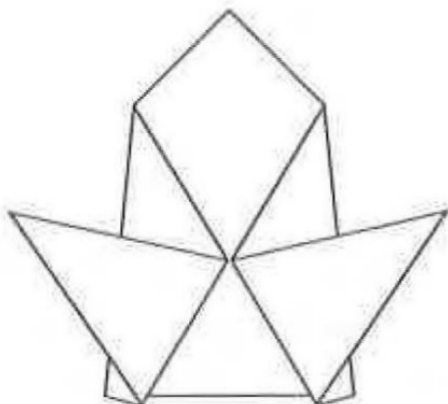
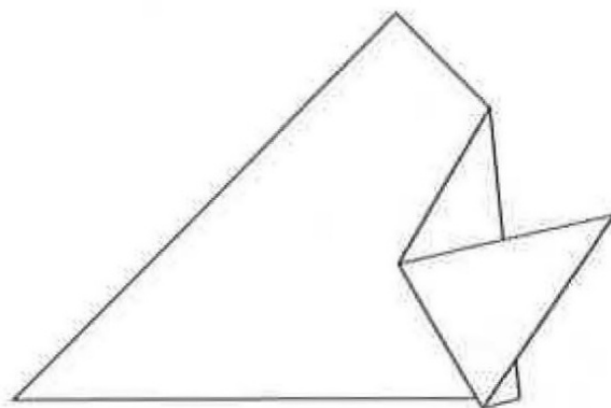
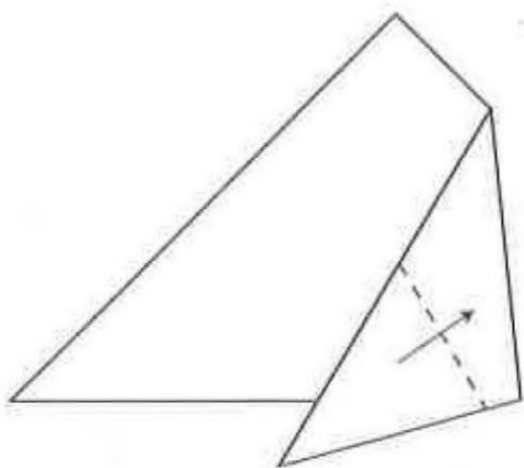
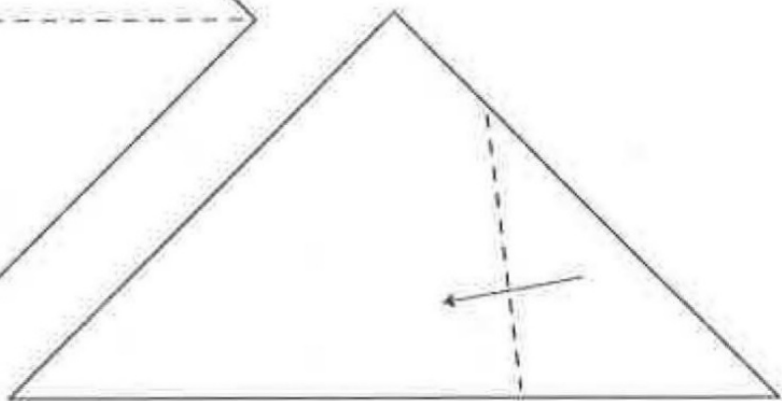
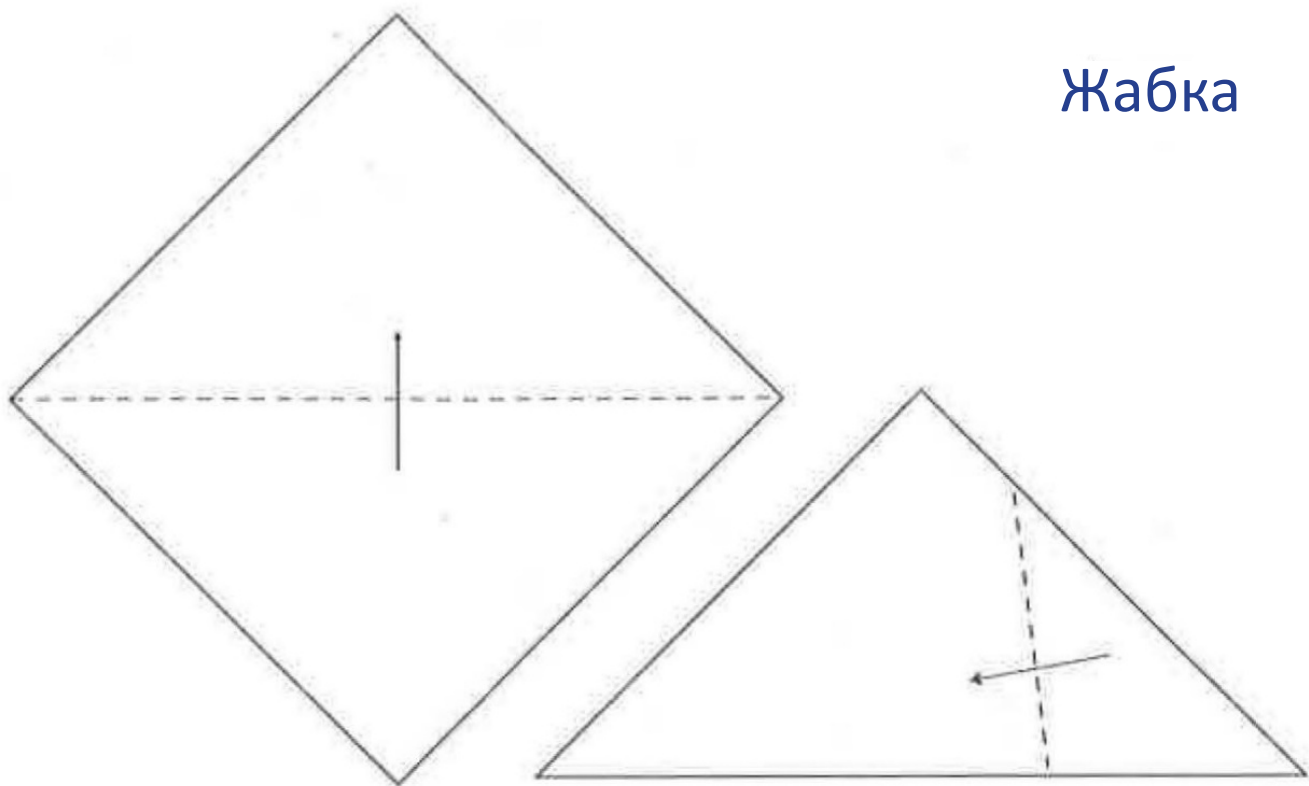
пере-  
верни

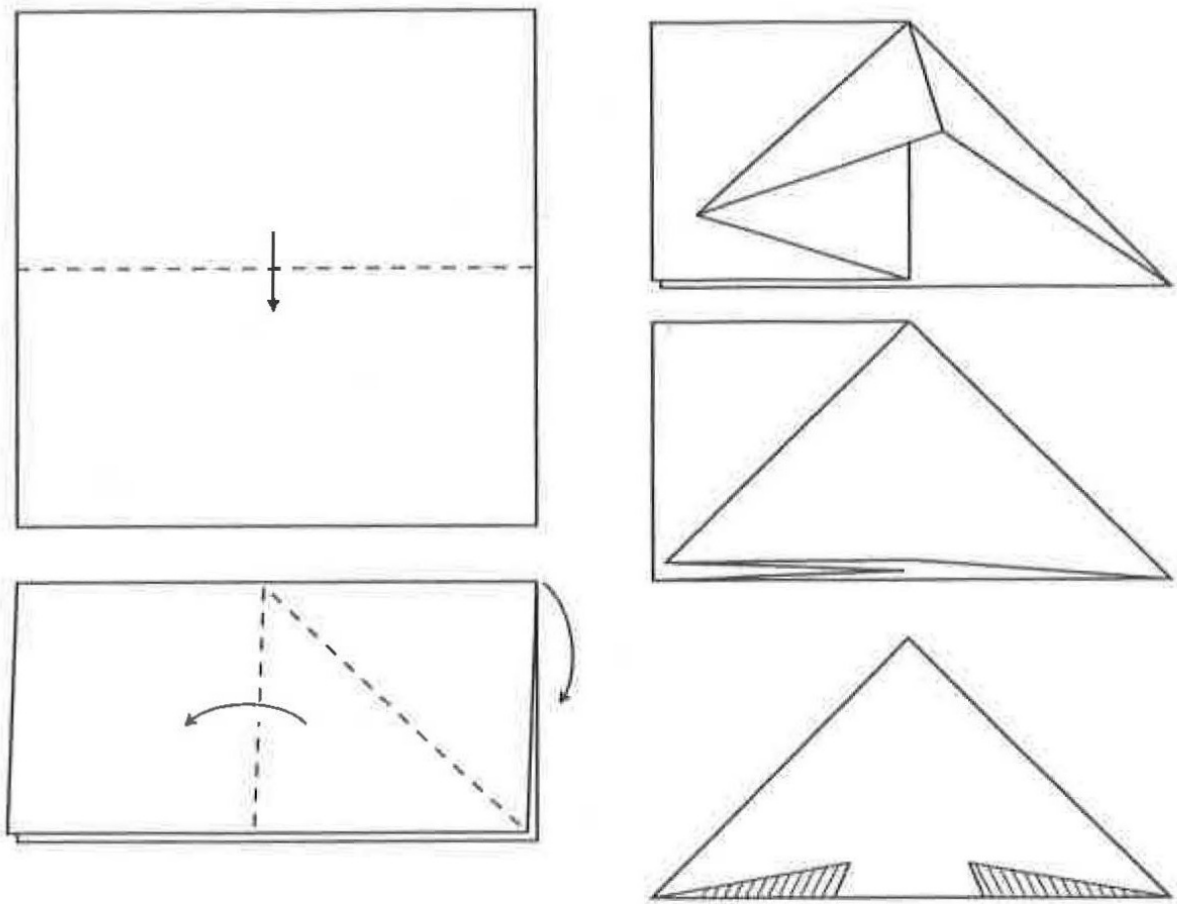


склади дві  
половинки  
разом



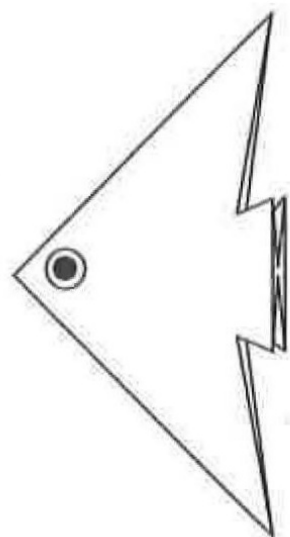
# Жабка





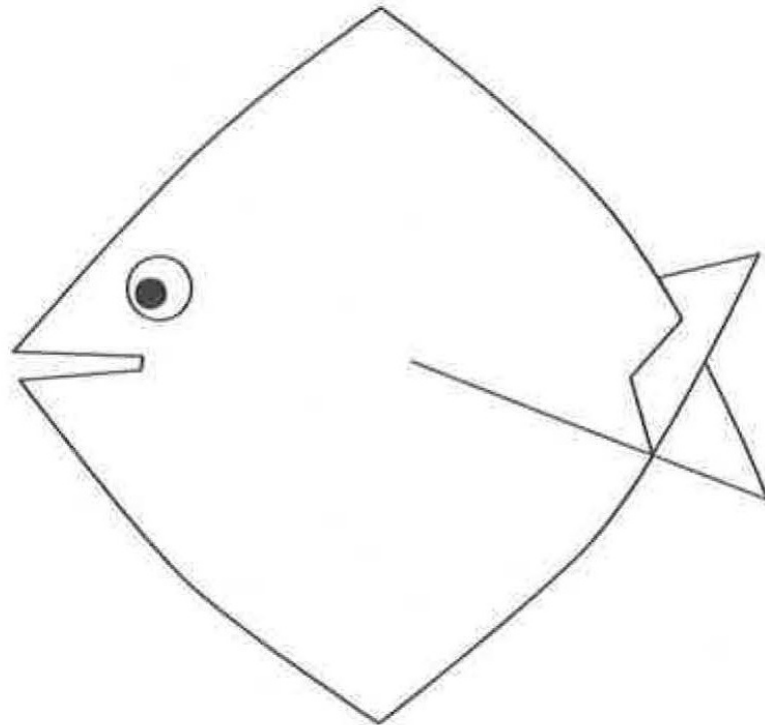
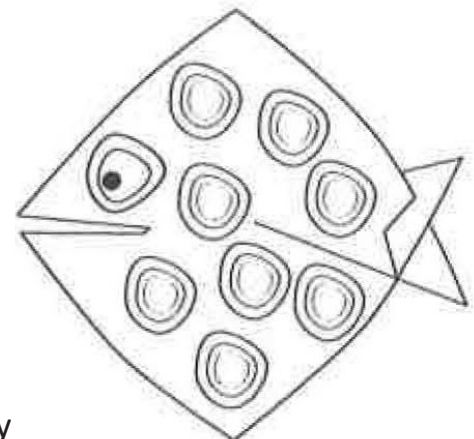
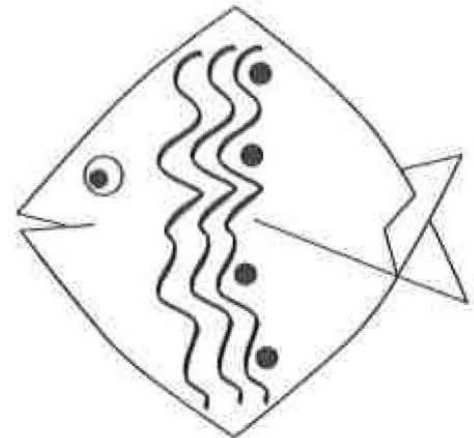
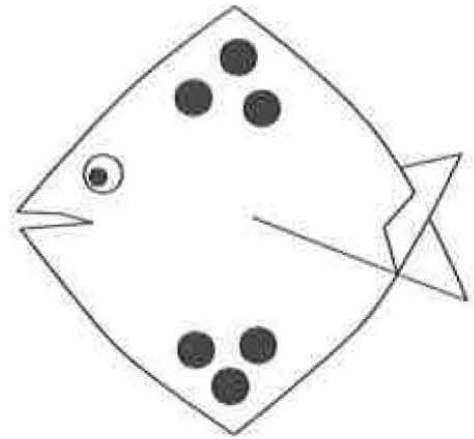
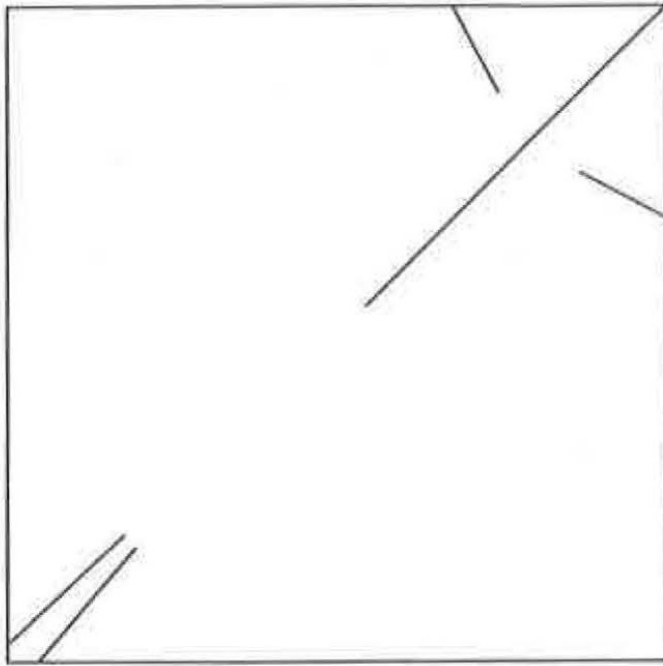
## Рибка

Щоб її зробити, потрібно скласти квадрат навпіл, загнути і випрямити верхні кути і сформувати трикутні кишеньки – одну спереди, іншу ззаду; хвіст створюється шляхом обрізання заштрихованих трикутників



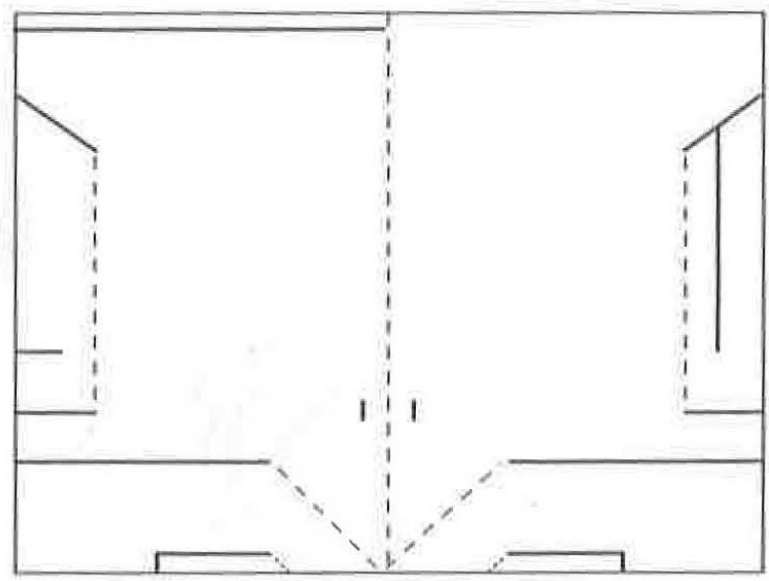
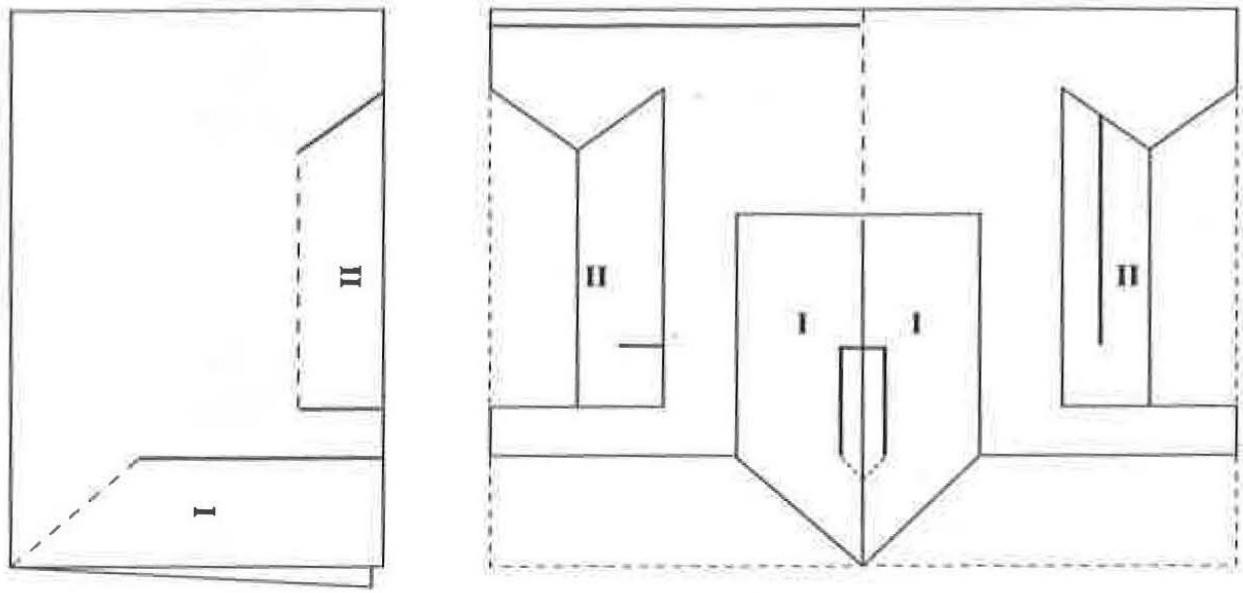
Робіть рибки та жабки з білого паперу, а потім розфарбуйте їх кольоровими олівцями або плакатними фарбами. Дрібні жабки-райки зелені, більші жаби (кумки) мають сіро-зелене забарвлення на спині, а на животику – вогняні плями; найбільшу з них, ропуху звичайну, зафарбуйте в сіро-зелений колір. Слідуйте власній уяві при розмалюванні риб, вони, як правило, надзвичайно барвисті в кораловому морі.





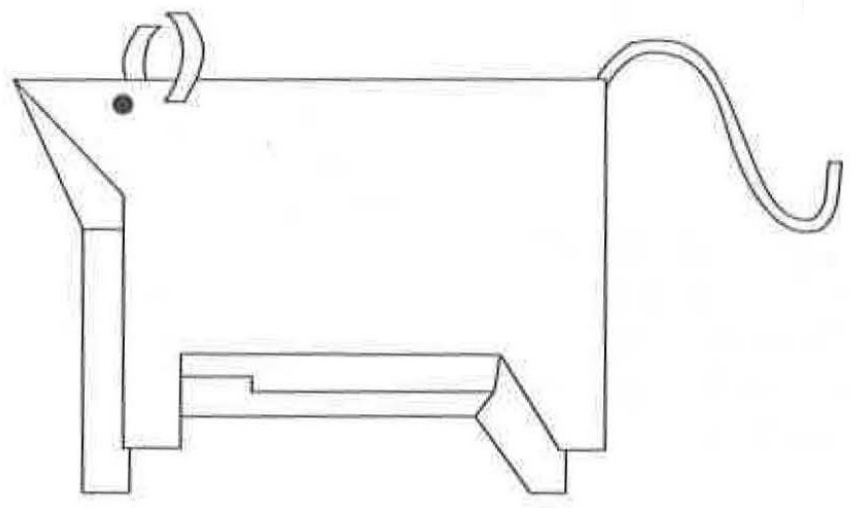
## Камбала

складається з квадрата, в одному кутку якого вирізається рот, другий куточок зрізається майже наполовину по діагоналі, короткі перпендикулярні надрізи затискаються один в одного і риба при цьому набуває опуклу форму



## Бичок

Його робимо з папи для креслення розмiром приблизно 15x10 см, яку складаємо навпiл, розрiзаємо та загинаємо згiдно з малюнком. На третьому малюнку показанi всi розрiзи (суцiльна лiнiя) i загини (пунктир) на розкладеному прямокутнику. Куточки потрiбно протягнути через вирiзанi отвори, виiмки на животi з'єднати, а хвостик надати красиву форму.



**SKAUT**

[www.oldskauci.cz](http://www.oldskauci.cz)  
[www.skauti.cz](http://www.skauti.cz)