

ІГРИ ДЛЯ ПЕРЕВІРКИ ЗНАННЯ ПЛАСТОВОГО ЗАКОНУ

1. ПЛАСТОВИЙ ЗАКОН І НАРОДНЯ МУДРІСТЬ

Є 14 точок Пластового Закону і 14 приказок, які пов'язані з тими точками. Кожен з перших 14 осіб дістає точку закону, а інших 14 – кожен дістає приказку. Мета гри є знайти свою пару: приказка – точку, точка – приказку. Після закінчення гри, пари читають свою точку і приказку всім присутнім. Якщо на сходинах менше як 28 осіб, можна вибрати стільки точок закону і відповідних приказок, скільки є людей.

1. СЛОВНИЙ

Давши слово - держись, не давши - кріпись

2. СУМЛІННИЙ

Кінець діло хвалить

3. ТОЧНИЙ

Що нині втече, то завтра не зловиш

4. ОЩАДНИЙ

Копійка карбованець береже

5. СПРАВЕДЛИВИЙ

Не той друг, хто медом маже, а той, хто правду каже

6. УВІЧЛИВИЙ

Нехай буде гречка аби не суперечка

7. БРАТЕРСЬКИЙ І ДОБРОЗИЧЛИВИЙ

Чого собі не зичиш і другому не бажай

8. ЗРІВНОВАЖЕНИЙ

Держи язик за зубами

9. КОРИСНИЙ

Ні пришити, ні приліпити

10. СЛУХНЯНИЙ ПЛАСТОВІЙ СТАРШИНІ

Слухняне теля дві корови ссе.

11. ПИЛЬНИЙ

Як їдеш, дивись під ноги; хоч грошей не найдеш, так носа не наб'єш

12. ДБАЄ ПРО ЗДОРОВ'Я

Кого болять кості, той не думає в гості

13. ЛЮБИТЬ КРАСУ І ДБАЄ ПРО НЕЇ

Рожа і в терну гожа

14. ЗАВЖДИ ДОБРОЇ ГАДКИ

Аби розум – щастя буде

ІГРИ ДЛЯ ПЕРЕВІРКИ ЗНАННЯ ПЛАСТОВОГО ЗАКОНУ

2. ЯКА ТОЧКА ПЛАСТОВОГО ЗАКОНУ?

Треба виготовити надувні кулі (*balloons*) в яких вкладено папірці з точками пластового закону. Гравці стають в коло, провідник гри дає першу кулю одному з них. Гравець, якому дали кулю, передає її вправо аж поки провідник не скаже “стоп”. Тоді той гравець, який тримає кулю, сідає на неї, тріскає її і читає потихо точку яка є в кулі. Вголос він каже число яке він думає відповідає цій точці а гравці стараються назвати точку, яка відповідає цьому числі. Якщо гравець який тріскав кулю назвав число неправильно, він відходить з гри і провідник подає нову кулю. Гра повторюється, аж поки всі кулі не є тріснені.

3. ПАНТОМІМА НА ГУРТКОВІ СХОДИНИ

Гурток ділиться на дві групи. Юнак із одної групи підходить до другої і ті йому кажуть яку точку пластового закону він має показати пантомімою. Його група має відгадати, що він показує. Виграє група яка вгадає більше число разів.

4. ПАНТОМІМА НА КУРІННІ СХОДИНИ

Перед курінними сходами один гурток дістає дві точки пластового закону. На сходах гурток має показати обі точки закону – як їх дотримуються чи не дотримуються. Інші мають сказати які це точки (можна давати по дві точки іншому гурткові кожних курінних сходин – так що за 7 сходин, всі добре будуть знати пластовий закон).

5. ПОРІЗАНІ ТОЧКИ

Підготовка: вибрати по дві точки пластового закону, написати їх і порізати на поодинокі букви. Дати по дві порізані точки в одну конверту. Кожному учасникові в грі дати конверту із двома точками порізаними на букви. Ціль: поскладати точки закону. Виграє той, хто найшвидше це зробить.



Які це дві точки пластового закону?

6. ЯКЕ ЧИСЛО?

Поділити гурток на дві дружини. Дружини стоять з однієї сторони кімнати (або майдану в парку). З другої сторони лицем до долини лежать два комплекти кусків паперу з числами від 1 до 14. На знак, перший член дружини біжить до паперів, бере один кусок паперу і пише точку Пластового Закону відповідну до числа який є на тому куску. Папір залишає лицем вниз збоку від невиконаних паперів. Гра кінчається тоді, коли всі папери виконані. Дружина дістає дві точки за кожною правильно виконану точку і дві точки за те, що перша закінчила.