**Игры для скаутов**

1. ЛЕДЯНАЯ ЛАДОНЬ Несколько детей избираются ведущими, они имеют “ледяную ладонь”, остальные разбегаются. Водящие считают до 10 и начинают гонятся за остальными. Если убегающего задели, он замирает на месте (по стойке смирно, либо с распростертыми руками). Чтобы “расколдовать” его, любой неводящий должен потрясти его за руку или пролезть у него между ног. Количество водящих выбирается в зависимости от числа играющих. Когда дети устали или им надоело, можно спросить, кто сколько разморозил своих друзей (возможно давать жетоны за каждого размороженного). Как вариант все играющие могут действовать парами, тройками. Можно играть на мелководье, где нужно проплывать между ног “заколдованных”.

2. А НУ-КА, ОБНИМИСЬ Вариант игры “ледяная ладонь”, только здесь игрок не может быть осален когда он обнимается с другими игроком. Для большего динамизма можно объявить, что только трое, четверо обнимающихся могут считаться находящимися в безопасности.

3. ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ КЛУБОК. Игра предоставляет возможность попробовать себя каждому и всем вместе поработать на благо всех. все становятся в круг, протягивают руки в центр и берут за руки разных игроков, не находящихся с ними рядом. теперь общими усилиями необходимо распутать узел, не распуская рук.

4. ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ЛАБИРИНТ. В игре участвуют все, кроме двух человек, которые стоят спиной к кругу и их задача развязать этот узел. Сама группа постоянно движется, что не позволяет двум водящим вовремя ориентироваться.

5. КУЗНЕЧИКИ(САМЫЙ, САМЫЙ ДЛИННЫЙ ПРЫЖОК) Уже из самого названия можно понять цель этой игры. Задача заключается в том, чтобы группой сделать прыжок как можно дальше. Первый номер в команде делает первый прыжок от стартовой линии. Второй прыгает с того места, где приземлился первый. участники могут брать только самые лучшие прыжки. Играть можно как в помещении так и на открытом воздухе. Прыгать можно в сторону, на одной ноге и т.д

6. РАЗДЕЛИ АРБУЗ. Если бы Вам хотелось пробудить в ваших детях желание делиться с ближним, то эта игра для Вас. Арбуз передается от одного человека другому. передавать его можно по-разному: катать по полу, перебрасывать и т.п. Главная задача, чтобы дети все вместе работали над передачей этого арбуза и достигли цели. Как только арбуз дошел до конечной точки он сразу разрезается на равные части и ... съедается. Возможны различные варианты игры.

7.ПОМОГИ УСТОЯТЬ В игре, в которую Вы привыкли играть — “Вытолкни из равновесия”, игроки берутся за руки (запястья) и стараются вытолкнуть друг друга из равновесия. Тот, кто сдвинется с места, тот и проиграл. Эта игра противоположна данной. Двое участников стоят лицом к лицу, вытягивая руки вперед, они упираются друг другу в ладони. Затем каждый из них делает два или три шага назад. Тем самым получается треугольник. Задача — вернуться в исходное положение (вертикальное), с помощью отталкивания от ладошек партнера, ноги в этот момент не двигаются. Это очень напоминает отталкивание от зеркала. Самое важное — выбрать не скользкую обувь, чтобы ваши ноги не начали скользить. С малышами можно начинать с колен, т.е. они стоят на коленях и “расползаются” на коленях, а затем их задача — встать на ноги. Там же можно попробовать очень простое упражнение. Двое участников стоят спинами друг к другу. Взявшись под локоть в замок и опираясь друг на друга, они стараются присесть, а затем встать.

8. ПЕРЕЛЕЙ ВОДУ Особенно эта игра хороша в летний жаркий день. Для того, чтобы ее организовать, Вам нужно иметь несколько бумажных стаканчиков. В начале игры все ее участники стоят в кругу и во рту держат по бумажному стаканчику. Стаканчик одного из играющих наполняется водой. Задача участника, у которого стаканчик с водой, перелить его следующему участнику в стаканчик, не прибегая к помощи рук.

9. МОКРЫЙ ШАРИК Воздушный шарик наполняется водой. Игроки стоят на расстоянии 1 метр друг от друга и перебрасываются шариком, наполненным водой. После каждых двух бросков они расходятся на один шаг. если шарик в этот момент лопнет и кого-нибудь из игроков обрызгает, не теряйтесь, обнимите своего партнера.

10. ПЕРЕНЕСИ Для этой игры нужно довольно много места, например, футбольное поле. Расположите на поле несколько пунктов-остановок. На каждом таком пункте находится по четыре человека с мячом. Одновременно со всех играющих начинают переносить мяч с одного пункта в другой, для этого их лучше Предварительно пронумеровать. При этом для того, чтобы перенести мяч нужно приложить максимум изобретательности, т.к. нельзя нести мяч в руках и нельзя пинать его. Затем эти двое передают свой мяч без помощи рук, конечно, двум игрокам на другом пункте, а сами остаются ждать, пока им принесут другой мяч два их сотоварища. И затем они двигаются дальше. Для более увлекательной организации этой игры можно сформировать команды из 3 или 5 человек, расположив их в разных пунктах. Эта игра может быть организована на снегу и в грязи для того, чтобы придать больше веселья.

11.ЗАДАВИ ЗМЕЮ. Группа детей делится на две команды, одна команда-змеи, другая-ловцы. Команде змей выдается по веревочке, один конец которой они зажимают в руке и трясут веревку так, чтобы она извивалась, как змея. Змеи бегают по определенной площадке, а ловцы должны наступить на извивающийся хвост змеи. Как только веревка выпадает из рук, Ловец превращается в змею, а змея — в ловца. можно организовать игру так, что ловцов будет больше чем змей.

12.УГАДАЙ ПОБЕДУ. Эта игра позволяет детям выиграть в плане того, что побеждает не самый быстрый, а тот, кто как можно ближе к своему результату пройдет эту дистанцию за время, которое он себе наметил. Каждый участник называет то время, за которое он пробежит или пройдет определенную дистанцию. Чем ближе он к заданному результату, тем больше у него шансов на победу.

13.ВЫШИБАЛА. Как в известной игре “вышибалы”, две команды по разным сторонам площадки стараются выбить игроков мячом. Но во время игры те участники, в которых попал мяч, не уходят с поля игры, а просто переходят на другую сторону. Игра заканчивается в тот момент, когда две команды полностью поменяются сторонами. Идеальным составом является команда из 5 человек. В игре можно использовать мягкие резиновые мячики Б а также и подушки, до 4 мячей одновременно. Если на каждой стороне по 10 игроков, то число мячей может достигать 8.

14.ПО ПОРЯДКУ СТАНОВИСЬ. Задача этой игры без всяких разговоров ,шепотков построится в шеренгу по порядку дней рождения, с учетом даже дня и месяца. Эта игра позволит руководителю увидеть как быстро дети смогут найти общий язык и без слов.

ИГРЫ - ПЯТИМИНУТКИ

Эти игры помогут Вам заполнить небольшие паузы между занятиями, на автобусной остановке или после обеда... Некоторые игры требу¬ют подготовки, но не большей, чем найти ножницы, мяч или газету.

1. ПРОВЕРКА ЛОВКОСТИ Требуется стул и спичечный коробок. Играет любое количество человек. Поставьте коробок на ребро за правую заднюю ножку стула. Игрок должен взять коробок зубами, оставаясь на стуле. Если он упадет или заденет пол, он проиграл.

2. ПОДАРИТЕ МНЕ НА РОЖДЕСТВО... Играет любое количество человек. Лидер начинает игру: “Подарите мне на Рождество... “ (называет 2 вещи). Игроки по очереди просят подарить им что-нибудь на Рождество. Лидер говорит сбудется их желание или нет. Сек¬рет в том, что каждый может получить те подарки, названия которых совпа¬дают с инициативами игрока, например: Сережа Васильев может попросить собаку и велосипед и т.д. Сколько времени потребуется игрокам, чтобы разгадать секрет?

3. В МАГАЗИНЕ ЗА УГЛОМ Игроки сидят в кругу, лидер начинает игру, называя 2 вещи (одну носят выше талии, другую ниже талии), которые он хочет купить в магазине за углом, Игроки по очереди говорят, что они хотят купить. Их выбор будет пра¬вильным, если эти вещи надеты на их соседях - то, что носится выше талии - на соседе справа, то что носится ниже талии - на соседе слева. Сколько времени пройдет, пока игроки научатся делать правильный выбор?

4. ВОЛШЕБНЫЕ РУКИ Игроки находят удобное место и прижимают руки к бокам, большими пальцами цепляясь за пояс, петельку ремня, пояс юбки или брюк. Потом они в течении 1 минуты стараются развести руки в стороны, напрягая мышцы (но не отрывая при этом свои пояса). Через минуту они быстро отпускают свой пояс и полностью расслабляются. Руки должны подняться вверх сами, буд¬то по волшебству!

5. ЗАГАДОЧНЫЕ ЧИСЛА Требуется несколько небольших палочек. Лидер выстраивает из пало¬чек загадочную и непонятную фигуру и говорит, что какое-то древнее племя так писало цифру 4. Потом он строит другую фигуру - это цифра 5 или какая-то другая. Игрокам предлагают “написать” цифры от 1 до 10, а лидер говорит, правильно или нет они это делают. Секрет не в том, как уложены палочки, а в том, сколькими пальцами игрок касается земли, когда называет число. Как быстро игроки разгадают секрет?

6. ГАЗЕТНЫЕ ЛЕНТЫ Требуется газета (по листу на игрока). Каждому дается газет¬ный лист. Задача -разорвать ее так, чтобы получилась длинная лен¬та. Засеките время - у кого будет самая длинная лента (целая) за, допустим, 4 минуты.

7. ПЕРЕПУТАННЫЕ ГАЗЕТЫ Требуется несколько газет. Игроки садятся в 2 линии лицом друг к другу, как в железнодорожном вагоне. В это время лидер раздает каждому по газете, перепутав и переложив в них листы. По сигналу, игроки стараются собрать листы в нужном порядке. По¬беждает первый (можно соревноваться за второе и третье места).

8. ЗВЕЗДА И ГАЗЕТА Требуется газета. Каждому игроку дается газета, из которой надо за 3 минуты сделать пятиконечную звезду, отрывая лишнюю бумагу. У кого получится самая ровная и большая звезда?

9. МИСТЕР ИКС Игроки садятся в круг, а один выходит из комнаты. Оставшиеся игроки договариваются, что Мистер Икс - это тот человек, который сидит слева от каждого. Возвращается первый игрок и пытается узнать, кто же этот Мистер Икс. Он-то думает, что это какой-то один человек. Чтобы найти Мистера Икса, первый игрок задает вопросы, остальные отвечают “да” или “нет”. Эта игра очень веселая, но од¬норазовая.

10. ПОДНИМИ КРУЖКУ Требуется пластиковая кружка, которая ставится у ног игрока. Игрок должен поднять ее зубами, при этом он стоит на земле толь¬ко одной ногой и не касается земли руками. Кто сможет проделать такой трюк?

11. ПИП-ПОП Лидер поворачивается к игроку и говорит: “Пип”. Игрок должен ответить: “Поп”. Если лидер говорит: “Поп”, игрок отвечает: “Пип”. Постепенно реплики и ответы становятся все труднее, например: “Пип-пип-пип, поп-пип-поп”, на что надо ответить: “Поп-поп- поп, пип-поп-пип”. Легче отвечать, если лидер говорит слова в каком-то ритме.

12. КАМЕНЬ, БУМАГА, НОЖНИЦЫ Игроки делятся на пары, держат одну руку за спиной, вслух считают до трех, и при счете “3” выбрасывают руку вперед. Этой рукой они изображают один из трех предметов: бумага - плоская ладонь, ножницы- два пальца, камень - кулак. Ножницы сильнее бумаги (они ее режут), бумага сильнее камня (она его накрывает), камень сильнее ножниц (они о камень тупятся) Можно устроить соревнование, кто выиграет больше” раундов” из десяти.

13. БРОСЬ УЛЫБКУ Игроки сидят в кругу. Лидер начинает игру - улыбается, потом прикрыва¬ет рот ладонью, словно стирая улыбку. Когда он убирает ладонь, улыбка исчезла. Лидер “бросает” улыбку” другому игроку, который “ловит” ее рука¬ми, “наносит” ее на лицо, потом “стирает” и “бросает” другому. Тот кто засме¬ется или улыбнется не в свою очередь теряет “жизнь”.

14. ХЛОПКИ Лидер просто-напросто просит всех присутствующих повторять за ним и хлопать в ладоши, когда хлопает он. Лидер поднимает руки над головой и хлопает в ладоши, иногда он просто делает вид, что хлопает или резко останавливается. Как много игроков попадет на эту уловку? Эта игра помогает расшевелить и увлечь присутству¬ющих на костре, песенном вечере и т.д.

15. У ЛУНЫ КРУГЛОЕ ЛИЦО Требуется палка. Лидер берет палку и рисует на земле вообра¬жаемое лицо, говоря в это время: “У луны круглое лицо, 2 глаза, нос и рот. А теперь твоя очередь рисовать”, И лидер передает палку следующему игроку, который старается сделать то же самое. Когда он передает палку следующему игроку, лидер говорит, правильно или нет он все нарисовал. Секрет не в том, как рисовать и что говорить, а в том как передать палку. Если игрок рисовал правой рукой, передать он должен левой. Постепенно игроки догадывают¬ся, в чем дело. Если минут пять, или больше, они не могут догадать¬ся - не морочьте им голову и расскажите секрет!

16. ЭТО - КАСТРЮЛЯ Требуется кастрюля или другой подходящий предмет. Лидер держит кастрюлю и говорит: “Это - шляпа”, изображая, что надевает ее на голову, и т.д. Второй игрок берет ее и говорит: “Это теннисная ракетка”, изображая игру в теннис. Игра продолжается, пока не иссякнут все идеи использования кастрюли. Это хорошее упражнение для тренировки воображения.

17. ЧТО ДАЛЬШЕ Это хорошая игра, когда группа сидит в автобусе, стоит на остановке, ждет поезда или трамвая или пока кто-нибудь отопрет клуб, где проходят занятия. Игроки просто-напросто отгадывают по очереди, какого цвета будет следующая проезжающая мимо машина или автобус. За правильный ответ - очко,

18. СВЕТКА-КОНФЕТКА Требуется блюдце и несколько конфет (или еще что-нибудь вкуснень¬кое). Играют 4 и больше человек. Все сидят вокруг блюдца, на котором ле¬жат конфеты (около 10). Один игрок выходит или отворачивается. В это вре¬мя остальные выбирают одну конфету и как-нибудь ее называют - Светка-конфетка, Лариска-ириска и т.д. Игрок возвращается, садится на ко¬лени и начинает медленно, по одной есть сладости. Когда он прикоснется к выбранной, игроки кричат: “Это Светка-конфетка” и 1 игрок перестает есть. Потом добавляют конфет на блюдце и кто-то другой выходят из комнаты.

**Передай по цепочке**

Две команды выстраиваются друг напротив друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто-то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый участник, передав первый камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.

**Похитители**

Две команды выстраиваются друг напротив друга на расстоянии 10 метров. В центре между командами поместите какой-нибудь предмет (кеглю, булаву или клюшку). Участники каждой команды должны рассчитаться по порядку. Руководитель называет номера, а играющие с соответствующими номерами выбегают в центр. Их задача - схватить предмет и вернуться к своей команде, стараясь это сделать так, чтобы участник противоположной команды не успел его задеть. За удачное "похищение" начисляется по 2 очка. Если соперник сумел его запятнать - 1 очко. Мертвая зова Свяжите концы длинной веревки. Все дети берутся за эту веревку двумя руками и образуют круг, внутри которого на полу, или на земле рисуется еще один круг, раза в три поменьше. Это “мертвая зона”. По сигналу ' каждый начинает тянуть веревку на себя, стараясь заставить других играющих вступить в малый круг. Тот, кто туда наступит, выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один играющий.

**Медведь в западне.**

Играющие образуют круг. Один из них внутри круга - медведь. В то время, как остальные играющие крепко держатся за руки, медведь пытается силой разорвав кольцо или проскочив между игроками, выбраться из круга, но ему не разрешается использовать для этой цели руки. Когда ему все- таки удастся вырваться, остальные игроки бросаются в погоню. Задевший первым становится новым медведем.

**Ха-ха-ха**

Когда дети стоят в кругу, попросите одного из них сказать “ха”, второй должен сказать “ха”, второй должен сказать “ха-ха”, третий “ха-ха-ха” и т.д. по кругу. Это необходимо произносить без улыбки и смеха. Тот, кто засмеялся, выбывает из игры.

**Летучая мышь и мотылек**

Играющие образуют круг 3-5 метров в диаметре. В центре один из играющих с завязанными глазами - это “летучая мышь” и трое из “мотыльков”. “Летучая мышь” старается поймать “мотыльков”. Когда она кричит: “летучая мышь”, то мотыльки отвечают: “мотылек”. Их голоса помогают определить их местоположение в кругу. Перед игрой объясните играющим как подобным образом, используя ультразвук, ориентируется в пространстве летучая мышь.

**ИГРЫ с мячом**

Играющие стоят в кругу, расставив ноги так, чтобы стопы касались соседа. Водящий находится в центре с мячом. Он пытается выкатить мяч из круга между ног любого из игроков. Пропустивший мяч становится водящим. Играющим разрешается останавливать мяч только руками, и не в коем случае они не должны сдвигать ноги.

Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на 2 части. Разделите детей на 2 команды - с одной и с другой стороны линии, которую они не должны пересекать. Одному игроку завяжите глаза, и вручите свисток. Задача команд - выбросить мяч из своей зоны за линию. Тот у кого завязаны глаза, может дать свисток когда захочет, и та команда, на чьей стороне окажется мяч, получает штрафное очко.

**Бомбардировка**

Начертите линию, разделяющую всю игровую площадь на 2 части. Положите на линию несколько мячей. Разделите детей на две команды, которые находятся по обе стороны линии. По сигналу играющие каждой команды подбегают к линии, стараясь забрать как можно больше мячей, и бросают их в соперников. Никому не разрешается заступать за линию. Если в кого-то из игроков попадают мячом, он уходит из игры, но если брошенный в него мяч он сумеет поймать, то это не считается попаданием. Побеждает команда, в которой останется больше игроков.

**Вышибалы по цепочке**

Разделите детей на две команды по 5-6 человек. Одна команда выстраивается в колонну, в которой каждый участник берется за пояс впереди стоящего товарища, образуя цепочку. Другая команда образует круг вокруг цепочки и старается выбить мячом последнего игрока. Им разрешается в любом направлении по кругу передавать мяч, в то время как цепь старается спасти от мяча своего последнего игрока. Только первый в цепи может отбивать мяч руками. Когда выбивают последнего в цепочке игрока, он выходит из игры.

**Футбол цепочкой**

Разделите детей на две команды. Они выстраиваются друг напротив друга. Участники команд берут своих соседей под руку, образуя цепочку. На противоположных сторонах игровой площадки установите ворота. Мяч - в центре поля. Игра начинается по свистку. Задача команды - провести мяч к воротам соперников и забить гол, не разрывая цепи.

**Ведробол**

Это разновидность баскетбола, только вместо кольца можно использовать ведро, коробку или корзину для бумаг, которая стоит на полу. Используются баскетбольные правила. Но очко не засчитывается, если мяч не остался в ведре или оно перевернулось.

Две команды выстраиваются на расстоянии 10 м друг от друга. Игроки каждой команды должны рассчитываться по порядку. Посередине между линиями команд положите футбольный мяч. Руководитель называет номера играющие с этим номером должны подбежать к мячу постараться пнуть его в сторону своей команды. Тот, кто сумеет это сделать приносит своей команде очко.

**Катапульта**

Положите поперек бревна досточку длиной 1-1,5 м (как качели). На один конец положите и прикрепите крышку от банки. В нее положите теннисный мячик. Играющий резко наступает на один конец, заставляя мяч взлететь в воздух. Начисляются очки тому, кто сумеет поймать свой мяч.

**Мяч на привязи**

Вкопайте в землю шест, так чтобы он был высотой 3 м. Сделайте на высоте 2 м на шесте метку. На земле нарисуйте вокруг шеста круг радиусом 2 м. Затем разделите его пополам линией 5 м. Мячом может служить теннисный мяч или любой другой мягкий мяч, обернутый сеткой, за которую к нему привязывают веревку 2,5 м. Другим концом веревка привязывается к вершине шеста. В игре используется теннисная ракетка. Также по мячу можно ударить руками. Задача играющих - обвить веревку вокруг шеста над 2-метровой отметкой. Двое играющих стоят каждый на своей стороне, границы которых определяются линией 5 м. Оба бьют по мячу, стараясь закрутить веревку в разных направлениях. Вступать в круг нельзя.

**Футбольный боулинг**

С расстояния 8-12 м играющие пинают футбольный мяч по установленным 10 кеглям\булавам или пластиковым бутылкам. Счет ведется как в обычном боулинге. Для этой игры подойдет любая площадка или спортзал. С одной стороны прочертите линию 15 метров, которая будет обозначать “Дом команды”, параллельно ей в семи метрах - еще одну линию. Затем на расстоянии 25-30 м самую дальнюю линию.

Играющие делятся на 2 команды. Одна из них в “поле”, другая бьет по мячу. Первый игрок сам подбрасывает мяч и бьет по нему рукой или кулаком. После удара по мячу он должен добежать до дальней линии и вернуться “домой”, стараясь это сделать так, чтобы команда соперников не попала в него мячом. Если он не сумеет перебросить мяч за линию 7 метров, ему дается вторая попытка. Если он не сможет сделать это и во второй раз - передает мяч игроку своей команды.

Члены команды, находящейся в поле, не имеют определенного места положения и могут свободно перемещаться по площадке за семиметровой линией. Они должны попасть мячом в пробегающего игрока другой команды, но им не позволяется делать более одного шага с мячом, а также держать его более трех секунд. Они могут передавать друг другу мяч, чтобы кто-то мог с более близкого расстояния бросить в бегущего соперника, которому нельзя убегать дальше площадки, ограниченной концами линий

Заранее определите число попыток которые должна сделать команда. Выигрывает команда, в которой сумело пробежать большее число игроков.

Играющие делятся на две команды, одна из которых в поле, а другая пинает мяч. Игрок команды, у которой мяч, старается пнуть его как можно дальше в поле, а затем пробежать 25-30 метров до определенной линии и вернуться “домой”. Игрок в поле, поймавший мяч, должен поднять его над головой, а остальные игроки выстраиваются в колонну за ним. Если тот, кто бежит, успеет вернуться прежде, чем соперники построятся в колонну, то он приносит своей команде очки. Определите заранее число попыток для каждой команды.

**Передай мяч**

Разделите детей на две команды, которые образуют два круга - один внутри другого. Играющие кругов стоят лицом наружу. Каждой команде дайте по три мяча. Задача команд - передавать мячи по кругу в разных направлениях в быстром темпе. Если играющие роняют мяч они выходят из игры. Побеждает команда, в которой через определенное время осталось больше игроков.

ИГРА “НОЧНАЯ СЛЕЖКА”

Подготовка: Чтобы игра прошла успешно, необходима предварительная подготовка. Организаторам игры - скаут-лидерам следует вместе придумать около 20 подозрительных действий, которые им придется выполнить, например: записать номер автомобиля в блокнот, осветить фонариком номер дома или дорожный знак, остановить прохожего и спросить дорогу, подать сигналы фонариком кому-нибудь, спрятать монетку в дупло дерева, сверить часы с городскими часами и т.п. Это могут быть любые другие нетипичные действия. Необходимо также четко договориться о времени возвращения отрядов (патрулей) с игры на место старта. Ход игры: Перед началом игры каждому патрулю вручается лист с описанием подозрительной личности”, за которой необходимо проследить патрулю и доложить о всех подозрительных действиях. В дополнение даются координаты, где можно найти эту “личность”, и где ее видели в последний раз. Каждому патрулю необходимо обнаружить эту личность, проследить за ним так, чтобы не вызвать подозрений и записать все подозрительные действия. Каждьгй скаут-лидер, играющий роль подозрительного типа, ждет определенное время, чтобы у патруля была возможность его “засечь” и начинает выполнять свои подозрительные действия. Все патрули и “подозрительные типы” возвращаются на отрядное место в заранее обговоренное время.

Подсчет очков: Ведется следующим образом: 1 очко за каждое замеченное подозрительное действие. 1 дополнительное очко за ценные дополнения, объяснения к подозрительному действию; минус 1 очко за каждый случай явного наблюдения за “личностью”, чем сами вызвали подозрения; Например, патруль правильно определил такое действие как запись номера автомобиля как подозрительное, за что получает 1 очко. Но если патруль также записал или назвал номер автомашины, марку и производителя, цвет автомобиля, то получает дополнительно еще 4 очка. Такую дополнительную информацию можно получить, если вести “слежку” как можно ближе к подозреваемому, за что вполне заслужено и можно получить дополнительные очки.

ИГРА “ПОИСК СОКРОВИЩ”

В игре необходимо все тщательно продумать таким образом; чтобы задания были непростые и одновременно доступные. Маршрут нужно прокладывать на большую дистанцию и вдали от лагеря, чтобы и взрослые могли участвовать вместе со своим патрулем. Игру можно проводить и в лесу, и в городе. Старт лучше всего сделать тут же, на месте, где обычно встречается ваш отряд или патрули, а финиш - также недалеко от места старта, чтобы в то время, пока патрули находятся па дистанции, можно было бы приготовить чай с конфетами и тортом и т.п.

Не позволяйте патрулям “садиться на хвост” друг другу. Чтобы не получилось такого, что все патрули следуют за одним, первое задание сделать таким, что патрулям нужно расшифровать сообщение и записать его на бумаге. Второй способ избежать одновременного прохождения патрулями дистанции - сделать первое задание самым сложным, чтобы у каждого патруля ушло время на его разгадывание. Например, каждому патрулю дать бумагу с зашифрованным сообщением: “прошептать слово “патруль” своему скаут-лидеру в левое ухо”. После того, как патруль выполнил это задание, он получает новую записку с заданием где искать следующий ключ. Такое начало обычно дает необходимый разрыв по времени между патрулями.

Убедитесь, что все задания- ключи находятся на место и не разрушены. Задания-ключи должны быть четко обозначены и надежно спрятаны. Следите за тем, чтобы молодые скауты во время прохождения дистанции не сорвали и не разрушили ни одной метки. Может быть, имеет смысл около некоторых ключей поставить наблюдателей, готовых заменить ключи новыми, если будет необходимость. Первое и последнее задания должны быть самыми сложными, как уже говорилось выше. Главная причина - избежать преследования одного патруля другим (только разгадав первое задание, патруль получает следующее), а вторая причина - скаут-лидер может давать намеки - подсказки патрулю, который в полном замешательстве и не может разгадать задания. В успешной игре ни один патруль не должен сойти с трассы из-за того, что не справился с заданием.

А причина того, что последнее задание должно быть также самым трудным, кроется в том, чтобы сделать развязку игры более драматичной. Патруль, который прошел всю дистанцию первым, может испытать трудности в разгадывании последнего задания. Несколько патрулей, шедших позади, также могут прийти к последнему ключу и начать разгадку последнего задания - еще одного зашифрованного сообщения. Это может быть телефонный номер того, у кого находятся сокровища.

В лагере такую игру организовать сложнее, так как меньше возможностей для составления разнообразных заданий. Однако, если все задания подготовить заранее и напечатать первое и последнее задание для патрулей, то все возможно.

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ КЛЮЧЕЙ-ЗАДАНИЙ В ГОРОДЕ

- Встаньте спиной к зданию, где вы получили ваше первое задание.

- Перейдите улицу и идите на запад, пройдите три осветительных столба, находящиеся на другой стороне улицы, по которой вы идете.

* Поверните налево на первом перекрестке.
* Пройдите один квартал и поверните на перекрестке в сторону ж/д вокзала.
* Продолжайте идти в эту сторону, пока не пройдете три телефонных будки.
* Рядом с одной из телефонных будок на столбе расположен дорожный знак, указывающий направление. Идите в обратном направлении.
* Идите прямо, пока не дойдете до улицы, название которой начинается с 12-й буквы алфавита.
* Не пересекайте улицу, а поверните налево и идите в этом направлении, пока не увидите витрину магазина, в которой стоит манекен в синей одежде.
* Повернитесь спиной к манекену и перейдите улицу, на противоположной стороне улицы - автобусная остановка, на которой вы увидите мужчину в шляпе и с зонтиком, в кармане - сложенная газета. Он даст вам следующий ключ.
* Пример первого задания-ключа:

Скил:

Ефлал С. опсану. ме?

Етиж АКС, мо.

Т-ОП ешимин: дер”е

путсоро Пь Сети ор!!!

Тсопь С.Е.

Дзястид: ох ан ек

Ут слагмо тлеж В. К. Евол Еч.

(если прочитать снизу вверх и справа налево, то получится: человек в желтом галстуке находится здесь. Постройтесь по росту перед ним и шепотом скажите: нас послал Феликс.)

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ ЗАДАНИЙ-КЛЮЧЕЙ В ЛАГЕРЕ

* Идите по тропинке к озеру (азимут 160°) от лагеря до скалы (камня) у основания упавшего дерева.
* Идите вдоль линии электропередач, пока не пройдете столб с номером 76.

•Найдите азимут 240' и идите по азимуту, пока не выйдете на поляну, на которой найдете старое кострище. "Идите на восток, пока не увидите канаву, пересекающую ваш путь с севера на юг. \*Идите вдоль канавы, пока не выйдете на проселочную дорогу. \*Идите по дороге влево, пока не дойдете до шоссе. "Найдете дорожный знак с ограничением скорости. \*Пройдите данное количество шагов на юг. \*Под большим камнем рядом со столбом находится следующее задание. В качестве сокровищ могут служить разноцветные жетоны, которые ребята должны собрать и принести ведущему игры (последнее сообщение может быть следующим: в дупле дерева вы найдете жетоны. Каждый жетон - шоколадная конфета. Соберите жетоны и принесите ведущему).

Успешной игры!

Игра “НАЙДИ МЕСТО”

Во время похода можно провести со скаутами игру, которая не требует много времени для подготовки.

Находясь на расстоянии 500-800 м от лагеря, положите записку под большой камень. В записке напишите: “Вы нашли это место. Принесите записку мне.” Затем запишите ориентиры, которые могут помочь в поиске этого места. Можно дать азимуты на некоторые ориентиры (линии электропередач, дорога, родник, колодец, сломанное дерево, дорожный знак и т.д.)

Задача каждого патруля - первым найти это место. Направление поиска может быть неизвестно, поэтому им придется осмотреть достаточно большую территорию, чтобы найти предложенные ориентиры. Обнаружив первый ориентир, они продолжат поиск. Главное - тщательно продумать задания, а первый ориентир должен быть самым сложным.

ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ

“Выполни в темноте”

Ведущий предлагает играющим в течение 1-3 минут осмотреться и запомнить все, что находится в данном помещении. Затем кому-нибудь завязывают глаза и дают задание, например, подойти к столу, взять какой-либо журнал (их несколько), открыть его на двадцатой странице, вручить его одному из участников игры и вернуться на место.

“В алфавитном порядке”

Играющие сидят, заложив руки за спину. Ведущий произносит короткое слово, например, ручка. Все пытаются побыстрее в уме представить буквы этого слова в алфавитном порядке.

“Пирамида”

На столе лежит 10-12 кубиков. Играющий должен с завязанными глазами соорудить одной рукой столбик с основанием в один кубик.

“Найди смысл”

Ведущий и два его помощника вслух читают написанные три четверостишия. Сначала они друг за другом читают только первую строчку стихотворений, затем только вторую, третью и, наконец, четвертую. Играющие должны повторить услышанные стихотворения.

“Парные картинки”

На столе разложены 20 пар фрагментов топографических карт (3х3 см). Задача играющих найти как можно большее количество пар.

“Три шага”

Вариант жмурок, но играющие могут за всю игру сделать только три шага.

“Слепой мастер”

Задача каждого играющего - с завязанными глазами выполнить несложную операцию (накрыть на стол, собрать мясорубку, НЗ).

ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

“Охота на оленя”

Из числа играющих выбирается “олень”, который убегает в лес. По дороге он разбрасывает заметные, заранее оговоренные предметы: клочки бумаги, веревки, камушки и т.п. Причем, убегая, “олень” всячески пытается запутать следы. По следам “оленя” через десять минут бросаются “собаки”. Их задача - найти спрятавшегося “оленя” и попасть в него шишкой или снежным комком. “Собаки” могут использовать только три выстрела. В случае промаха, они выбывают из игры. Продолжительность игры оговаривается заранее.

“Следопыт”

Играющие делятся на два племени. Одно племя уходит из лагеря, оставляя на своем пути разные следы (костровище, стоянка, следы на земле). Задача другого племени - по следам, найденным по дороге, описать действия первого племени. Интервал между выходом племен - 40 минут.

“Могикане на тропе войны”

Играющие делятся на два враждующих племени. Первое племя уходит от лагеря на расстояние не более 5 километров и разбивает стоянку. Через 2,5 часа второе племя уходит на поиски первого. Задача второго племени - не подпустить неприятеля к своему лагерю (можно выставить сторожевые посты). Задача второго племени - незаметно пробраться в неприятельский лагерь и затушить костер. Обнаруженный лазутчик считается убитым и выбывает из игры.

“Укради знамя”

Играющие делятся на две команды с равными силами. У каждой команды есть свое знамя, которое прячется на заранее оговоренной территории. Площадка для игры делится с таким расчетом, чтобы оба знамени находились на одинаковом расстоянии от границы. Задача команд - вынести знамя противника на свою территорию. Если играющего заляпали на территории противника, то он остается на этом месте до того момента, пока игрок из его команды не выручит его (заляпает). Игра прекращается по команде.

“Выслеживание зверя”

Из числа играющих выбирается ведущий, который берет на себя роль какого-нибудь зверя, например, оленя. Он встает на открытом месте (поляне, просеке, опушке леса), а остальные игроки должны подобраться к оленю как можно ближе. Тот, кого замечает ведущий, выбывает из игры. Побеждает тот игрок, который сумел подобраться ближе всех.

“Разведка в горах”

Играть в эту игру лучше всего на холмистой местности. На рассвете высылают трех “зайцев”, которые прячутся среди холмов. Утром, после завтрака, на поиски “зайцев” убегает стая “гончих”. “Гончие” имеют право пользоваться биноклями. Заметивший “зайца” должен запомнить где, кого, когда он видел, а также чем был занят “заяц”. Если к назначенному времени не будет найден хотя бы один “заяц” - “гончие” проиграли.

“Странствующие рыцари”

Игра проводится в городе. Играющие выходят поодиночке, парами или маленькими группами по 4-6 человек. В городе “рыцари” должны сделать как можно больше хороших дел. В установленное время все собираются в условленном месте и рассказывают о своих действиях

“Скальпы”

Играющие делятся на две команды. У каждого игрока имеется “скальп” (налобная повязка, веревка за поясом и т.п.). Задача команд - снять как можно больше “скальпов” противников. Противник имеет право защищаться.

Начало формы