



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ
ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ



Книга мастеров

или
Интересные скаутские практики



НОРС-Р



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

ФОНДА ПРЕЗИДЕНТСКИХ ГРАНТОВ

КНИГА МАСТЕРОВ

ИЛИ

интересные скаутские практики

*Сборник актуальных практических советов
и подсказок по работе скаутского объединения
от действующих руководителей*

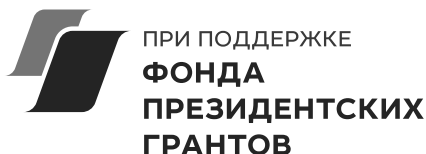


НОРС-Р

Петрозаводск

2022

УДК 78.087.683
ББК 85.314.1я73



**Авторский коллектив
(курс скаут-мастеров НОРС-Р и руководителей):**

*С. Семенюк, И. Федорова, Н. Каркач, А. Семенков, М. Янчева,
А. Максименко, Т. Сергеев, О. Покровский, О. Журавлева, В. Бахарев,
Н. Князькин, С. Воздвиженский, Р. Каляшов*

Сборник актуальных практических советов и подсказок по работе скаутского объединения от действующих руководителей. Компиляция передового опыта. В помощь руководителям скаутских объединений НОРС-Р: методическое пособие / под. Ред. Р. В. Каляшова, 2022 — 107 с. [1] : ил. — Петрозаводск.

ISBN

Методическое пособие содержит в себе практические материалы, рекомендованные каждому руководителю для использования в практической деятельности скаутских групп. Отбор материалов основывался на опыте успешной деятельности скаутских объединений и их применение содействует как развитию имиджа скаутской деятельности, так и групповому сплочению объединения.

Методическое пособие собрано из материалов практического опыта руководителей, участников курса скаутмастеров НОРС-Р, «База игр и активностей» отряда Лесные коты г. Ижевск, изданий скаутов Карелии, и руководителя скаутского отряда «Ладья» г. Петрозаводска — Каляшова Р. В. (Бобр).

УДК 78.087.683
ББК 85.314.1я73

ISBN

© НОРС-Р, 2022

Содержание

Вступительное слово	4
Игры на знакомство	6
Не скучный сбор	10
Игры на местности, в походе и лагере. . . .	28
Ночные игры.	41
Скаутская кухня	46
Тренинги по Строевой подготовке.	51
Неожиданные игры и испытания	55
Очумелые ручки	66
Тимбилдинг	74
«Скаутское ралли»	88

Вступительное слово

Игра в скаутинге — это важнейшая форма деятельности. С начинающими скаутами играют в простые игры, с опытными устраивают игры со сложными задачами и сюжетами. Перед началом руководитель должен убедиться в безопасности проведения игры, что всем понятны правила и их действия. Важно, чтобы в игре участвовали все ребята. Меняйте скаутов ролями чтобы была у всех была возможность попрактиковаться в разных амплуа. Не стоит «заигрывать» игру повторяя снова и снова, поменяйте её чтобы не надоела. Инвентарь для игры готовьте заранее, отлично если вам в этом помогают сами скауты. Делегируйте подготовку и проведение игры ребятам вашего отряда. В идеале если вы будете им помощников в игре, а не они вам. Это ваши будущие лидеры!

Основные правила игры:

- ▶ честное соблюдение правил.
- ▶ главное — это безопасность участников
- ▶ не унываем ни при каких обстоятельствах и всегда стараемся помочь своей команде,
- ▶ участники доброжелательны и веселы в любой ситуации, встречайте проигрыш с улыбкой,
- ▶ всегда помните правило: “Будь готов!”. Выигрывают те, кто лучше подготовлен к неожиданностям,

Сборник игр разбит на несколько частей, в каждую из которых подобраны игры и задания решающие конкретные задачи. Это позволит быстро подобрать необходимую проводящему игру.

«Игры на знакомство» — простые и не очень задания, которые позволят ребятам больше узнать друг друга.

«Нескучный сбор» — весёлые необычные задания, не требующие специальной скаутской подготовки. Сделают скаутский сбор запоминающимся и ярким. Помогут создать дружественную атмосферу на сборе.

«Игры на местности» — это уже практическое применение скаутских знаний на местности. Маскировка, разведчество, тактика и много другое. Умение действовать в команде.

«Ночные игры» — самые запоминающиеся скаутские испытания. Многие ребята вспоминают именно ночные игры, как они играли в ночное ориентирование, в тяжёлую воду и так далее

Новый раздел для скаутских сборников — «скаутская кухня». Это кулинарные традиции скаутов известные нам. Все это специально и с удовольствием проверено скаутами отряда «Ладья» в 2021 году!!!

В разделе «тренинги по строевой подготовке» вы найдёте пару расписанных занятий, которые помогут вам в освоении основной военной специальности.

«Неожиданные испытания и игры» — это уже для подготовленных ребят и патрулей, которые готовы и умеют действовать в команде.

«Очумелые ручки» — раздел с идеями поделок ножом и другими подручными инструментами. Прокачивайте этот практический навык!!!

При подготовке этого сборника мы в отряде проиграли практически все эти игры и самое важно было как раз в этом — мы играли! Вспомнили массу забытых игр, выучили новые и даже придумали свои. Это класс!! Игратье!!!

Предложенные схемы игр — это всего лишь наш вариант, смело придумывайте и меняйте правила, если это требуется. Познавайте скаутский мир играя!!!



Бобр.



Игры на знакомство

Несколько игр для того чтобы ребята узнали друг друга, узнали больше друг о друге, запомнили имена участников. Эти задания помогут убрать смущение на первых же сборах патруля и раскрепостить ребят.

«Тарелки 1»

Каждый игрок пишет на бумажной тарелке свое имя.

Все игроки встают за черту, на некотором расстоянии от которой ведущий раскладывает тарелки с их тарелки, надписями вниз.

После этого даётся команда и все игроки бегут к тарелкам и ищут свою. Если игрок поднял не свою тарелку, он должен положить её обратно, надписью вниз и продолжить поиски. После того, как игрок находит свою тарелку ему нужно вернуться обратно на старт.

«Тарелки 2»

Каждому игроку выдаётся тарелка с именем одного из игроков, надписью вниз. По команде все игроки переворачивают тарелки.

Задача игроков — найти человека, которому принадлежит тарелка, оказавшаяся в его руках. Когда игрок находит хозяина тарелки, он меняется с ним тарелками. Если тарелка, оказавшись у него теперь принадлежит другому игроку, его задача вновь найти хозяина и обменяться с ним. Так продолжается до тех пор, пока в руках игрока не окажется его тарелка. (В руках игрока не может быть больше 1 тарелки)

Игра «Покрывало» (игра на быстроту реакции и для снятия напряжения в группе)

Реквизит — плотное покрывало, кусок ткани, тент, спальник

Два ведущих держат покрывало на уровне плеч, игроки поделены на 2 более-менее равные группы, которые находятся по обе стороны покрывала. Игроки сидят один за другим на корточках, чтобы их не было видно другой группе по ту сторону покрывала. Прямо перед покрывалом сидит только один игрок от команды. На счет 3 ведущие резко опускают покрывало, а игроки перед покрывалом должны наперегонки называть имя игрока по другую сторону. Тот, кто не смог назвать имя или ошибся, уходит в другую команду. Остальные игроки не могут подсказывать, это нарушение. Побеждает команда, которая забрала к себе больше всего игроков к концу игры.

«Снежный ком»

Играющие сидят в кругу. Первый называет свое имя и делает какой-либо жест, второй — имя первого и его жест и свое и своё движение, третий — имена и движения первого и второго, потом — свое и т. д., пока круг не замкнется. В итоге последний в круге говорит имена и повторяет движения всех играющих, а затем и свое. Легче, конечно, быть первым, но последним — полезней и круче. Можно затем повторить круг в обратном направлении.

«Я никогда не...»

Все садятся в круг и кладут руки на колени. Первый игрок говорит то, чего он никогда в жизни не делал. Например, он говорит: «Я никогда не летал на самолете». Если кто-то из игроков летал, то он подгибает один палец на руке. Затем говорит следующий игрок и т. д. по кругу. Побеждает тот, кто быстрее всех загнет все пальцы.

«Пересядет тот, кто...»

Игроки рассаживаются на стульях в кружке. Руководитель произносит ряд утверждений, например «Пересядет вправо тот, кто сегодня ел кашу». Если оно применимо к кому-нибудь, тот перемещается на одно место влево. Если этот стул уже не свободен — кто-то уже сидит на нем — то игрок садится на сидящего или на сидящих. Если игроку надо пересесть, а на нем сидят еще другие, то он пересаживается вместе с ними. Вот примеры утверждений:

- все, кто ходил сегодня в школу, пересесть...
- все, кто чистил сегодня картошку...
- все, у кого сегодня день рождения...
- все, кто сегодня слушал музыку...

«Буква»

Играющие встают в круг. Водящий встает в середине. Он называет какую-нибудь букву, делает паузу и задает игрокам вопросы: кто? куда? когда? зачем? Играющие должны отвечать словами, начинающимися с этой буквы. Допустивший ошибку, меняется местами с водящим.

«Полслова»

Играющие садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий называет половину какого-нибудь слова, тот, кто ловит, должен назвать его вторую половину.

«Эрудит»

Зашифровать названия животных, переставив буквы (коно-тус, дедвьем, кобаса, мосахора),

«Мой дом»

Мелом на полу рисуют круги. Это — “дома”, и в каждом стоит скаут. У 2-х скаутов своих домов нет. Один из этих 2-х — богач. Он покупает дома и выгоняет хозяев. Это делается так: богач бежит к какому-либо дому, прыгает в круг и кричит: “Мой дом!” Тогда бывшему хозяину нужно броситься к другому дому и сделать то же самое. Один из скаутов без дома считается полицейским. Он пытается поймать бездомных. Если он сумеет схватить кого-либо между домами, то становится владельцем свободного дома. Пойманный скаут становится полицейским.



Не скучный сбор

Варианты небольших игр и заданий на сбор которые легко и быстро организовать. Они запомнятся ребятам, про которые они с интересом расскажут родителям. Тут и подвижные игры и небольшие групповые тренинги. Подходят для любого патруля или отряда, предназначены в большей степени для создания хорошей атмосферы в команде.

«Траектория»

Количество игроков: патруль, лучше больше.

Реквизит: 5—6 различных предметов по весу, объёму, размеру

Место: любое. Помещение, улица большая палатка

Ведущий: Участвует.

Цель игры: перебрасывать по заданной траектории предметы друг другу не допуская их падения.

Ход игры: Ведущий рассказывает, что сейчас мы создадим и запомним траекторию полёта для предметов. Сначала берётся один предмет и запускается. Тот у кого предмет называет имя человека, дожидается что его этот человек услышит и увидит и бросает ему предмет. Далее следующий отправляет предмет третьему и так далее пока все не поучаствуют. Соседям стараемся не бросать. Второй раз работаем быстрее и чётче, так как все уже знают от кого прилетит предмет и кому они бросают. В следующий раз ведущий запускает с некоторым интервалом все предметы. Возникает такой хаус постоянно летающих предметов.

Когда круг с большим количеством предметов завершился, то играем в обратную сторону и сразу со всеми предметами.

Вариации: Можно на каждом круге добавлять по одному предмету.

Ошибки: очень часто ребята бросают предмет одновременно с произнесением имени человека, а это не правильно т.к. в это время тот человек мог так же заниматься своим броском следующему. По этому, важно отметить, что ребята должны увидеть глаза человека которому они должны бросить предмет.

«Сантики. Сантики. Лимпомпо»

Играющие стоят в кругу. Водящий выходит и отворачивается. В кругу выбирается ведущий, который будет задавать какие-то движения, периодически меняя их. После этого играющие начинают хлопать в ладоши и ритмично повторять «Сантики, сантики, лимпомпо». Ведущий незаметно для водящего начинает вводить новые движения, остальные должны эти движения повторять под продолжающуюся присказку. Водящий, встав в круг, старается понять, кто задаёт движения. Когда ему это удаётся, ведущий становится водящим.

«Ключ»

Количество игроков: патруль и более.

Реквизит: в оригинале ключ (или связка ключей), а по сути — любой небольшой предмет

Территория: любая, обычно это класс или штаб.

Количество проводящих: начинает один, потом проводящие меняются

Цель игры: незаметно для окружающих обнаружить ключ и после обнаружения, так же незаметно сесть на любое свободное место.

Ход игры: один из скаутов на обозначенной территории (комнате) на видное место прячет ключ. Задача остальных найти ключ, справиться с желанием схватить его или закричать «я нашёл» и не подавая вида сесть. Как только скаут сел, к нему подходит водящий и спрашивает о месте находки.

Варианты: играют два патруля, задача чтобы весь твой патруль увидел (нашёл) ключ, а другой — нет.

«Камешки»

Каждый кладёт себе камешек или колпачок от фломастера на тыльную сторону ладони. Даётся сигнал о начале игры и все участники начинают двигаться, не выходя за границы определённой территории. Задача каждого игрока — не дать уронить камешек со своей руки и сбить камешки остальных игроков. Сделать это можно только хлопнув ладонью свободной руки по ладони другого игрока, на тыльной стороне которой лежит камешек.

«Охотники, собаки и блохи»

Охотник — старший из играющих. Самый младший — блоха. Остальные — разные звери, крику которых они подражают. Охотник преследует зверей, но сам боится блохи. Звери, запятнанные охотником, превращаются в собак и вместе с охотником преследуют зверей, но взявшись за руки. Собаки боятся блохи: если кого блоха запятнает, та собака выходит из игры. Если все звери будут запятнаны, то охотник побеждает.

«Найди свой ботинок»

Весь патруль, а лучше отряд снимает обувь и складывает в центр комнаты. Далее отходят и завязывают себе глаза галстуками. Руководитель перемешивает и перемещает обувь. По сигналу скауты начинают искать свою обувь

Вариации: можно искать патрулями, пока не найдётся обувь всего патруля — не развязываем глаза.

Мешок Гамми

Игроки стоят в кругу, у ведущего в руках веревка с привязанным мешком, в котором лежит мяч или насыпан песок. Ведущий раскручивает веревку с мешком, не поднимая его очень высоко, а играющие перепрыгивают через мешок. Если мешок ударяет кого-либо, то он становится ведущим игры.

«Лев потерялся»

Играющие стоят в кругу с закрытыми глазами. Руководитель обходит их со стороны спины и дотрагивается до каждого рукой. Одному он незаметно прикрепляет скотчем табличку с надписью «Лев». После этого дается команда: «Лев потерялся!». Игроки начинают смотреть, кто из них лев. После того как кто-то замечает это, он должен, не давая понять льву о том, что он лев, скрыться в одном из убежищ. После того как лев догадывается, кто он такой, он издает львиный рев и все, кто не успел скрыться в убежище, считаются проигравшими. Можно играть на протяжении всего сбора или в лагере в течение дня.

«Морозилки»

Количество игроков: от 10 до бесконечности.

Реквизит: не требуется.

Территория: любая открытая и ровная площадка. Подходит как лесная местность, так и городская среда. Желательно, чтобы были четко обозначены границы территории.

Количество проводящих: не требуются.

Цель игры: «заморозить» всех игроков и остаться одному.

Ход игры: В самом начале игры выбирается один игрок — «Морозилка». Его задача быстро «заморозить» максимальное количество игроков, в идеале всех. «Морозит» он простым касанием. «Замороженный» игрок останавливается и остается на месте. Сложность в том, что игрока можно «разморозить»! Есть два

способа: либо один «живой» игрок должен пробраться между ног стоящего «замороженного», либо два «живых» игрока должны дотронуться до плечей «замороженного» одновременно.

«Морозирка» может быть заменен в течение игры неоднократно. Если количество игроков слишком велико, то может быть несколько «Морозилок», тогда игра становится командной. Правила игры могут меняться в зависимости от количества, возраста и физ. подготовки игроков. Игра на честность каждого игрока!

«Мясо в тесте»

Вариация на тему салок. Есть пара ведущих, задача которых заморозить всех остальных. Но замороженных можно спасти: вдвоём подбежать к замороженному взяться за руки, так чтобы замороженный оказался в вашем кольце и вместе сказать: «Мясо в тесте! Мясо в тесте!! Мясо в тесте!!!» при этом замороженный крутиться как сосиска гриль.

«Ниньзя»

Клёвая и легкая игра. Можно скоротать с ней время.

Играющие ставят руку в центр и вместе произносят «Ниньзя!!!», так чтобы тянуть звук «И», а на «Йа» отпрыгивают в стороны и замирают в позе воинов ниньзя. Выбранный первый воин делает ОДНО движение в сторону одного из соседей (направление обозначается в начале игры). Атакующий должен хлопнуть соперника по ладошке, атакованный тоже может сделать ОДНО в качестве оборонительного «па». Далее он атакует следующего. Так до последнего игрока.

«Киллер»

Участники (8 и более) выстраиваются спиной к проводящему игру. Проводящий проходит за спинами участников и касается одного двух или трёх (в зависимости от общего количества)

участников — это киллеры. Задача киллеров — убить всех мирных жителей. Задача мирных жителей — обнаружить киллера. Все ходят и здороваются. Отказываться от рукопожатия не желательно. Киллеры друг друга не знают. Киллер убивает двойным сжатием руки при рукопожатии, причём он может и просто здороваться и делать смертельное рукопожатие. Тот участник кому киллер сделал смертельное рукопожатие незаметно отсчитывает 7—8 секунд и очень трагически и театрально умирает. Если мирный житель считает что он знает кто киллер (но ему ещё не сделали двойное рукопожатие), т.е. он как-то заметил или обнаружил киллера, то он громко говорит «Стоп игра! Киллер ...» Если верно, то супер! Если нет — то он покидает игру.

«Пять фраз о себе»

Проводящий игру озвучивает 5 вопросов на которые скауты должны дать письменный ответ. Один из ответов должен быть ложью. Скаут выходит в центр комнаты (можно поставить что-то типа пьедестала, на которые надо подняться) и зачитывает 5 фраз о себе. Остальные участники должны с помощью уточняющих вопросов отгадать, что это за фраза. Например, прозвучали следующие слова: «У меня есть собака. Я люблю читать Толстого. Играю на гитаре. Хорошо разбираюсь в компьютерах. Люблю гулять в лесу.». Если человек не отвечает на элементарные вопросы о компьютерах, то это, наверно, и есть та ложная фраза. Когда ложная фраза угадана, то рассказывает о себе следующий участник.

«Бомба»

Ребята стоят в кругу, в центре водящий. У одного из скаутов мяч — это бомба. Возящий закрывает глаза и про себя отсчитывает некоторый временной интервал (25—40 секунд). В это время скауты из рук в руки быстро передают бомбу. Примерно за 10 секунд до взрыва водящий поднимает указательный палец вверх — это

сигнал скаутам для более активных действий. Как только время истекает водящий громко кричит: «Бомба!!!» («Бабах!!!»). Скаут у кого в руках оказался в этот момент мяч — взорван, садится на землю, вытягивает ноги становится препятствием для остальных. Начинается новый круг. Так как есть жёсткое требование передавать из рук в руки, то в последствии другой скаут должен перешагнуть через выбывшего участника чтобы доставить бомбу следующему скауту и вернуться на своё место. Игра продолжается пока не останется победитель.

«Кто я»

Заранее подготовьте таблички с напечатанным или написанным на ней известным именем. Это могут быть имена реальных людей или вымышленных персонажей — Человек-паук, Христофор Колумб, Роберт Баден-Пауэлл и др. Объясните детям правила игры, обозначьте время игры.

У каждого скаута на спине прикреплена карточка, но он не знает, чье имя на ней. Скауты ходят по помещению и задают друг другу вопросы на которые можно ответить да или нет. Например: «Я жив?» и «Я настоящий?» Одному человеку подряд можно задать только два вопроса, затем скаут должен найти следующего собеседника. Скаут, угадавший имя на карточке, может закончить игру или получить другое имя и начать все сначала.

Ложки

Участники садятся в круг. Ложки кладутся в кучу в центре круга. Ведущий начинает рассказывать историю, в которой неожиданно для остальных возникает слово «ложка». Услышав его, участники должны быстро схватить по ложке. Кому не досталось ложка, выбывает из игры.

Страж

Ведущий завязывает глаза одному из игроков, усаживает его за стол. Это страж. На столе перед ним разложены монеты. Остальные игроки по сигналу начала игры тихо подкрадываются и пытаются собрать монеты. Страж не имеет права сгребать их в одну кучу. Если страж коснулся игрока — тот выбывает из игры и его монеты возвращаются на стол. Игроки не имеют права производить отвлекающий шум и разговаривать. Выигрывает тот игрок, который соберёт большее количество монет за отведённое время или страж, если выведет всех игроков из игры и/или сохранит в неприкосновенности своё богатство.

Дракон

Один из играющих становится драконом. Он должен охранять своё «Золото» - лежащий на земле платок. Другие участники образуют вокруг дракона круг. Их задача - украсть золото, не попавшись дракону. Игрок, до которого дотянулся дракон, превращается в камень - замирает на месте — до конца игры. Если дракону удалось превратить всех игроков в камень, сохранив при этом золото, он победил.

«Ху! Ха!! Ху!»

Скауты в кругу. Начинающий игру скаут сцепляет руки как пистолет и резко делает воображаемый выстрел: указывает сцепленными руками на другого скаута, при этом громко произносит «ХИ!!!» Скаут на которого показал первый, реагирует и свои сцепленные руки поднимает над головой и произносит «ХА!!!». Это сигнал для его соседей, которые на перегонки должны произнося «ХУ!» указать друг на друга. Кто последний — тот выбывает. Когда остаются двое, то устраивается дуэль. Становятся спиной друг к другу и вместе отсчитывают 5 шагов, разворачивают и «стреляют».

Тень Алангасоров («Импровизация»)

Разбиваем участников на две команды. Одной команде даётся ситуация: кто, где и что сделал (но очень необычная и совсем нереальная), например: «Пираты в клубе авиаторов сломали тарзанку». Их задача донести до другой команда смысл с помощью безмолвной сценки.

«Жбанство»

Жбан — бонданрое изделие, по сути — это бочонок. В «Жбанстве» надо пустой пластиковой бутылкой громко ударить по жбану (пню, табуретке и т. п.). В зависимости от количества участников делим ребят на команды по 5—7 человек. Команды стоят друг за другом (паровозиком) держась за руки, перед ними жбаны, у ближайшего из участников команды пластиковая бутылка. На ведущего смотрят только дальние участники команды, остальные смотрят в другую сторону. Ведущий показывает из-за спины некоторые предметы (обычно это 3 предмета), предварительно они продемонстрированы командам и рассказано на который предмет надо реагировать. Реагировать — это сживать руку следующего участника команды, он дальше и так пока не дойдёт команда первому игроку который лупит бутылкой!!! Если сработали верно и первыми, то первый игрок становится последним. Задача — чтобы команда целиком поменялась. Если ошиблись, то наоборот — последний становится первым (как-бы отбрасывая командный результат на балл назад). Ведущий пытается запутать игроков, вытаскивает сразу два предмера (с нужным), три, долго не показывает его и т. п.

«Пин и пон»

Скауты садятся в круг. Ведущий в одну соседу передаёт небольшой предмет со словами «Держи, это тебе!» Скаут его спрашивает: «А что это?». «Это Пин!». Далее первый скаут передаёт

второму» тоже со словами «Держи, это тебе!» второй спрашивает первого «А что это?», первый водящего «А что это?», водящий отвечает «Это Пин!», первый второму «Это Пин!». Далее второй передает вещь третьему: «Держи, это тебе!». «А что это?». «А что это?». «А что это?». «Это Пин!»... как только направление в одну сторону заработало, в другую сторону ведущий отправляет ещё один предмет «Держи, это тебе!». «А что это?» «Это Пон!». В какой-то момент предметы пересекутся и возникнет путаница вопросов и ответов. Играют до того момента, когда предметы полностью пройдут круг

«Воры»

4 чел. — воры. Все остальные сидят на полу на расстоянии друг от друга с завязанными глазами. Внутри круга находятся предметы. Воры должны проникнуть в круг и взять какой-либо один предмет. Те, кто сидит в кругу, пытаются схватить вора. Игра заканчивается, когда все воры пойманы или предметы украдены.

«Шпоры»

Каждый игрок привязывает к левой щиколотке бумажку на нитке. По сигналу руководителя игроки пытаются наступить и сорвать «шпоры» у противника. Оставшийся последним — побеждает.

«Оджибвеи и Апачи»

Игра появилась в скаутской программе по изучению жизни индейцев. У индейцев есть такое понятие — «КУ» — смелый и отважный поступок. При этом поднимаются 2 пальца вверх (как приветствие кабскаутов).

Выбираются 2—3 водящих — это воины племени Апачи. Все остальные — это индейцы племени Оджибве. Площадка по размерам напоминающая волейбольную вполне подойдет для этой игры. Задача воинов Оджибве пробежать площадку не по-

пасть в руки Апачей. Пробежав туда и обратно, скаут зарабатывает одно «Ку»! об этом он с гордостью заявляет каждый раз по возвращении. Цель игры: заработать 20 «КУ». У воинов Апачей задача не дать воинам Оджибве заработать «Ку». Они ловят соперником и отрывают его от земли (аккуратно и бережно). Как только индейца Оджибве поймали и оторвали от земли, он становится воином Апачи. Апачей становиться больше!!!

Завершение игры: или кто-то наберёт 20 «Ку» или останется последний представитель племени Оджибве.

«Формула 1»

Кольцевые гонки. Дети стоят (сидят) в кругу, рассчитываются на «первый-второй» (по этому участников должно быть чётное количество. Если что, то нечётный становится помощником проводящего игры или непосредственно проводящим. Команда «первых» — это команда Микки Хаккинена, они болеют «Мики! Мики! Мики!!!», команда «вторых» — это команда Михаэля Шумахера, они болеют за себя: «Шуми, Шуми, Шуми!!!» Тренируемся болеть..

Друг на против друга две точки старта, там ложки — это болиды Хаккинена и Шумахера. По команде «Реди! Стади!! Гоу!!!» ложки передаются следующим участникам команды. Получается что они по кругу пытаются догнать друг друга. Гонки до 3-х очков, бросаться болидами нельзя. После каждого раунда меняется направление.

«Бык и слепой охотник»

Одному скауту завязывают глаза — это охотник, второму вешают колокольчик на одежду (или много карабинов на шею) — это бык. Задача охотника поймать быка. Остальные скауты стоят в кругу и обеспечивают безопасную игру. Главное чтобы никто

не пострадал. Можно ограничить пространство гимнастическими матами или туристическими ковриками.

«Следы невиданных зверей»

Делать необычные следы из картона, обматывать скотчем, чтобы не промокали, крепить скотчем на ботинок и отправлять бродить по снегу или прятать какой-либо предмет. По его возвращении патрулю далётся задача по следам отыскать клад.

Вариант 2: «Что произошло?»:

не обязательно про следы животных, а шире: Можно патрулем придумать сюжет, изобразить его в следах, используя любые другие предметы, а другая группа должна исследовать место и догадаться, что загадал патруль.

Вариант 3: «поиск альпиниста»:

Уходит скаут на котором надеты альпинистские кошки.

«Скаутский Футбол»

Все игроки становятся в круг, лицом вовнутрь, таким образом, чтобы между ног каждого игрока было расстояние, достаточное для проскакивания мяча. При этом стопы каждого игрока должны соприкасаться со стопами соседей.

Мяч находится внутри круга. Задача игроков, «забить гол» другим игрокам, закинув мяч в ворота, образованные ногами игроков.

После первого забитого гола, игрок, пропустивший мяч, разворачивается спиной к кругу и продолжает играть в таком положении.

После второго пропущенного гола игрок выбывает из игры, круг сужается. Играется до двух участников — они становятся победителями.

«Водяной»

Водящий сидит в кругу с закрытыми глазами. Играющие двигаются по кругу со словами: «Водяной, водяной, что сидишь ты под водой, выйди на минуточку, поиграем в шуточку». Круг разбегаются (на несколько шагов) и все останавливаются. «Водяной», не открывая глаз, ищет одного из играющих, его задача — определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются местами.

«Зоопарк»

Перед началом игры показываем и тренируем, какие фигуры игроков будут изображать тройками по сигналу. Например: «самолет» — средний крутит штурвал, правый и левый изображают крылья и моторы; «слон» — средний изображает хобот, взяв одной рукой себя за нос, а вторую просунув в образовавшееся кольцо, а его правый и левый — изображают руками большие машущие уши; «обезьяна» — средний себя в грудь, подобно разъяренной горилле, правый и левый почесываются под мышками. Жираф — длинная шея и пятнышки. Тройки должны работать синхронно. Водящий указывает на среднего игрока, тот отыграв с партнерами заданную фигуру указывает на следующего. Темп игры все время ускоряется.

«Испорченный телефон»

Все вы знаете эту игру, но в скаутском варианте мы не разговариваем а рисуем на спине следующего игрока. И так две команды, первые игроки получают рисунок и передают информацию рисуя на спине второго участника команды. Последний должен нарисовать первоначальную картинку. Правильно — балл команде, а сам переходит в конец команды. Отличный ва-

риант когда так изучаются топографические знаки. Тут понятна тема и что надо угадать игроку.

«Шаг»

Патруль строиться в шеренгу. Ноги соседних участников связываются (скотч, верёвка), весь патруль связан! Перед патрулём препятствие, лучше два. Препятствием может быть скамейка, бревно или натянутая верёвка. Задача: договориться и одновременно перешагнуть препятствие. Для контроля можно повесить колокольчик или поставить предмет, который не должен упасть.

«Штирлиц»

Ход игры: один игрок назначен Штирлицом, остальные — агентами. Ведущий пишет на записке, что именно агенты должны узнать у Штирлица. (Что он ел на завтрак? Как звали кота его бабушки? И пр.) Простой уровень — один вопрос, по мере опытности игроков можно усложнять, повышая количество вопросов. Агенты должны завести со Штирлицом непринужденную беседу, в ходе которой им нужно вызнать ответ на вопрос, написанный ведущим. Ведущим оценивается степень непринужденности и естественности беседы, слаженность действий агентов и хитрость их вопросов Штирлицу, их логическая связность. Цель агентов — выяснить ответ на вопрос, а цель Штирлица — понять, что именно у него пытаются узнать. Врать или отмалчиваться ему запрещено, он должен поддерживать естественную беседу, скрывая, что понимает цели агентов. В сложном уровне можно добавить цель — запуск дезинформации помимо вычисления искомой информации. Игра идет время, назначенное ведущим, даже при полной уверенности в успехе агентов или Штирлица, им не рекомендуется сразу останавливать игру и объявлять об этом. Это вскрывается только по сигналу ведущего.

«Своя песня»

1. Двое или больше игроков становятся спиной друг к другу в тесный круг и выбирают песню или стихотворение. Выбранный текст они поют или декламируют одновременно и достаточно громко, чтобы ведущий хорошо их слышал. Задача игроков — «петь свою песню», не сбиваясь и не отвлекаясь на других игроков дольше всех. Сбившийся игрок сразу удаляется их круга.

Усложнение уровня:

2. игроки стоят друг к другу лицом, им разрешено друг друга смешить и сбивать, не прикасаясь друг к другу.

3. Игроки лицом друг к другу, ведущий и помощники могут их также отвлекать, прикасаясь к ним (разрешена щекотка, похлопывания и шум)

4. Игроки лицом друг к другу, ведущий и его помощники могут помимо всего, и толкать игроков.

«Контакт»

Ход игры: Ведущий задумывает слово и сообщает игрокам букву, на которую оно начинается. Цель игроков — в группах не менее 3-х любых игроков договориться о любом слове на букву задуманного слова открытым способом (не запиской, не смс, не шепотом и пр.), но так, чтобы ведущий его не понял. Когда игроки понимают объяснение одного из них, каждый, кто понял, говорит «Контакт» и все вместе они считают хором до 10. В это время ведущий может «срезать» слово, если он тоже понял объяснение. («Нет, это не....»). Если ведущий во время счета до 10 не смог «срезать» слово и игроки хором и верно говорят свое слово, ведущий должен выдать следующую букву загаданного слова. С каждой выданной буквой растет фрагмент задуманного слова, который должны использовать игроки, придумывая и объясняя друг другу новое слово. Группы игроков должны говорить строго по очереди, чтобы ведущий точно мог слышать объяснение игроков и имел

возможность слово «срезать». Ведущий имеет право попросить повторить объяснение. Группы могут каждый разменять свой состав. Следующим ведущим становится игрок, предложивший и успешно объяснивший своей группе слово, которым удалось угадать загаданное или который догадался сам о задуманном слове. Любое произнесенное в качестве предположения слово, считается уже использованным и загаданным быть не может.

ПсиБиХуза

На земле или полу намечена линия, вдоль которой друг против друга становятся две равные команды. Задача — перетащить на свою сторону за руку как можно больше игроков противника. Игрок, которого перетащили на другую сторону, с этого момента обязан играть за команду, которая его перетащила. Побеждает команда, перетаскившая как можно больше игроков себе. Есть вариант, когда в момент перетаскивания нельзя помогать друг другу, но как оставить свою команду без помощи то?!

Игра «Принцесса, рыцарь, дракон»

Игроки делятся на примерно равные команды. Ведущий показывает движения, которые обозначают Принцессу (теребит юбочку), Рыцаря (изображает руками удар двуручным мечом с молодецким хэканьем) и Дракона (рычит и руками изображает пасть дракона). Каждая команда договаривается о том, кого они будут изображать так, чтобы другая команда не слышала. Механика боевого столкновения по принципу Камень-ножницы-бумага. Рыцарь побеждает Дракона, Дракон побеждает Принцессу, Принцесса побеждает Рыцаря. По сигналу ведущего на счет 3 команды одновременно показывают персонажа. В случае несплоченности команды (показали не все одно и то же, или есть саботажники) команда проигрывает. Побеждает команда, победившая больше раз.

«Драконы»

В игре принимает участие не меньше 10 чел. Ребята становятся друг за другом и крепко держатся за талию впереди стоящего. Тот, кто стоит впереди, — голова дракона, тот, кто стоит в конце, — хвост. Голова пытается поймать хвост, при этом дракон не должен разрываться. Можно играть и в 2-х драконов. Тогда они пытаются поймать хвост своего соседа.

«Десантники»

Игра происходит на макете самолета (бревно или скамейка). На некотором расстоянии от него чертится круг в форме мишени с очками от 5 до 1. Парашютисты прыгают с самолета, зажав ступнями несколько карандашей. Выигрывает тот, кто по результатам нескольких прыжков наберет больше очков.

«Змея»

Один скаут является головой змеи. Он охотится и старается поймать других скаутов. Будучи пойманными, они образуют тело змеи, берясь друг дружке за талию. Если играет несколько “змей”, то выигрывает та, чье тело окажется длиннее.

«Ров»

На площадке чертится коридор (“ров”) шириной до 1 м. Ров можно начертить зигзагообразный, где уже, где шире. Во рву располагаются водящие — волки. Все остальные играющие — зайцы. Если до зайца дотронулись, то он выбывает из игры или становится волком. Волки могут лпать только стоя во рву. Ров должен быть такой ширины, чтобы зайцы перепрыгивали.

«Джостик»

Приготовить место для игры, на стол или стул кладется монетка. Объяснить детям правила игры, потренироваться и убе-

диться, что все поняли, что нужно делать. Обговорить, что разговаривать во время игры нельзя.

Дети становятся в шеренгу, причём каждый берёт за руку соседа за большой палец. Большой палец соседа будет джойстиком. Первый в цепочке протягивает руку вперёд над столом на котором лежит монетка. Все закрывают глаза, кроме последнего участника команды. Он и управляет «джойстиком» передавая первому человеку команду через остальных участников. Цель первого опустить палец точно на монету.

«Белки и собаки»

Все играющие — белки. Они должны находиться все время на деревьях. Между деревьями бегают собаки, которые должны осалить белок, бегающих между деревьями по земле. Белки могут иметь цель — добраться до края леса или до дерева с призом. Осаленные белки становятся также собаками.



Игры на местности, в походе и лагере

«Ласковый снайпер»

Проводится жеребьевка по типу Тайного Санты, каждый получает свою цель как снайпер и является чьей-то целью. Ликвидация цели происходит только один на один, в присутствии других людей, снайпер не может работать. Снайпер обнимает свою цель за плечо и говорит «Я — твой ласковый снайпер.» Цель ликвидирована. Побеждают те, кто ликвидировал свою цель и остался в живых.

«Цепь»

Игроки делятся на 2 равные команды и становятся в один строй через одного. Расчет на первый-второй помогает различать команды, Первые и вторые стоят в строю рядом, но глядя в разные стороны, при этом все сцеплены друг с другом руками через локоть в одну цепь. На площадке определены крайние границы за спиной команд, каждая из которых принадлежит команде, стоящей к ней спиной. По сигналу ведущего, команды должны двигаться в сторону своего направления, стремясь прижать или заставить заступить (если граница обозначена на земле или полу) игроков противника к его границе. При этом расцепляться нельзя. Порванная цепь- остановка игры. Побеждает команда, прижавшая хотя бы одного игрока противника к границе.

«Знамена»

Территория: практически любая — от городского двора до лесной местности, желательно, чтобы были понятные границы

и четко выраженная «нейтральная полоса» между двумя территориями команд.

Количество проводящих: 2 и более, в зависимости от территории и общего числа игроков.

Цель игры: захват знамени противника и охрана своего знамени.



Ход игры: Игроки делятся на две примерно равные команды, территория также делится на две равные части, принадлежащие разным командам. Между территориями определяется «нейтральная полоса», на которой находятся проводящие (ширина полосы не менее 1 метра, но и не более 3 м). На своей стороне игроки касанием руки «убивают» игроков команды соперника. Если игрок «убит», то он бежит на «нейтральную полосу» и «дает пять» проводящему. После чего игрок считается «оживленным» и возвращается в игру. На «нейтральной полосе» могут стоять только проводящие, игроки могут её только пересекать, не задерживаясь.

На своей территории команда располагает свое знамя следующим образом: не более 1 м над землей и обеспечить подход к нему со всех сторон. «Зона безопасности» вокруг знамени — 5 м. Т.е. после старта игры команда не может подходить к своему знамени на расстояние менее 5 м! Если игрок (игроки) противо-

положной команды добрались до вашего знамени, то «убивать» их в этом радиусе вы не можете, и противники могут находиться в «зоне безопасности» сколько угодно долго.

Теперь задача игрока — перебежать со знаменем обратно, а задача защитника — не пропустить его. Если игрок со знаменем «убит», то он возвращает знамя и идет на «нейтральную полосу» «оживляться». Если игрок со знаменем сумел вернуться на свою территорию, то он приносит своей команде очко или победу. Раундов может быть бесконечное количество.

Старт игры объявляет проводящий, например, свистком. Стоп игры — аналогично. Для решения любых спорных ситуаций проводящий (проводящие) останавливают игру, также по свистку.

Нюансы игры: свое знамя можно охранять за радиусом «зоны безопасности». Количество «охранников» зависит от общего количества игроков в команде (например, если 1 команда — 20 человек, то «охранников» не больше 3-х).

Команда может разработать стратегию. Например, команда 20 человек, из них — 3 «охранника», 5 человек на своей территории ловят противников, 7 человек шумно прорываются на территорию противника и при этом 5 человек осторожно проползают на территорию противника и пробираются к знамени.

«Убивать» противника можно только касанием. Агрессивный контакт недопустим!

Игра на честность каждого игрока!

«Ночной дозор»

Игроки делятся на 2 команды — Светлый и Темный дозоры. Светлый дозор охраняет некий артефакт (легкий уровень) или плененного темного мага (сложный уровень). Цель Темного дозора — спасти Темного властелина, развязав все веревки, избегая прикосновения Светлых. Маг привязан к стулу игровыми верев-

ками, которые нужно развязать для его полного освобождения. (по одной на каждую руку и ногу, при желании можно и отработать узельную практику) Ведущий проверяет узлы на прочность и следит, чтобы они не слишком туго стягивали конечности. (хорошо взять скользкую веревку — 4 отрезка от 50 см — 1 м) Светлый дозор встает вокруг артефакта или пленника (оптимально 4 игрока, сложнее 3) и надевает маски (завязывает глаза галстуками или повязками). Когда Светлые выбрали свои позиции, их базу вместе с пленником очерчивают кругом (лучше мелом), который защищает их от темных магов. Темных магов всегда больше, можно даже в несколько раз. Светлые поражают темных любым касанием, прикосновения темных для них безвредно. Но если Светлые нечаянно коснуться темного пленника (Властелина), они умирают (по выбору темных коснувшийся Светлый уходит из игры или воскресает один из ранее убитых темных.) Светлые могут делать выпады на любое расстояние для поражения темных на слух с условием, что на базе внутри круга остается хотя бы одна конечность (рука или нога). Полный выход из круга — Светлый умирает или воскресает один темный (по выбору темных). Запрещено:

Наносить физический ущерб любой из сторон

Оскорблять в процессе игры

Подсматривать и поднимать маску без разрешения

Властелину запрещено развязываться самому, подсказывать темным и пытаться коснуться Светлого дозора для выбивания их из игры.

При игре с артефактом, запрещено выкидывать его из круга.

В случае, когда темный умирает в процессе развязывания веревки, он сам уходит из игры, а веревка восстанавливается ведущим.

Любое нарушение правил — бонус другой стороне.

За правилами следит ведущий и наблюдатели.

Возможен еще более сложный вариант — несколько кругов Светлого дозора на расстоянии выпада друг от друга.

Игра 12345

Идеальный полигон — кусок леса, отгороженный дорогами.

Перед игрой каждой команде выдаётся набор игровых фишек (листочков) одинакового для команды цвета, с числом от 1 до 5.

При этом примерный комплект на 10 игроков должен быть такой:

«5» — 1 штука

«4» — 2 штуки

«3» — 4 штуки

«2» — 6 штук

«1» — 12 штук

Перед началом игры команды расходятся так, чтобы друг друга не видеть и выбирают командира, который берёт себе бумажку с цифрой 5, а также раздаёт всем бумажки с другими цифрами, по одной каждому игроку. Остальные бумажки продолжает хранить у себя.

По команде начала игры ребята начинают гоняться друг за другом. После того, как один игрок осалит другого они показывают друг-другу свою бумажку. Тот, у кого число на бумажке больше — «убивает» второго и забирает его бумажку себе. Если число одинаковое, игроки взаимно «убивают» друг друга и обмениваются листочками. «Убитый» бежит к своему командиру и берёт новую бумажку и продолжает игру. Есть только одно исключение — вражеского командира может убить только игрок с карточкой «1».

Цель игры — убрать из игры вражеского командира.

«Резидент»

Площадка: обширное людное место

Выбирается людное безопасное место и назначается день и час игры (можно дать время подготовиться, а можно провести экспресс. Проводится жеребьевка и каждый получает одно имя другого игрока (сложный уровень — 2 и больше)

Далее дается время на маскировку и грим, в назначенное время (или по сигналу и сообщению) замаскированные игроки должны зайти на площадку и не привлекая внимания посторонних, обнаружить своего (выданного жребием) Резидента, не давая обнаружить себя. Обнаруживать других игроков запрещено. Обнаружив своего Резидента, необходимо сообщить об этом ведущему звонком или сообщением (либо просто прибыть в оговоренную точку сбора и ждать остальных)

Выигрывает Резидент, быстрее всего обнаруживший свою цель и не обнаруженный своим охотником.

Игра для Джамбори и БГИ

Команды (патрули) следуют друг за другом по маршруту, опираясь на описание (легенду) и показания компаса (азимут) собирают КП, нанося их на карту местности и занося отметки в таблицу. Описания КП вычурны. Например: сплетение труб — «гигантский спрут» на пути... побеждает патруль собравший все кп без штрафов и оптимальное время.

«Костры»

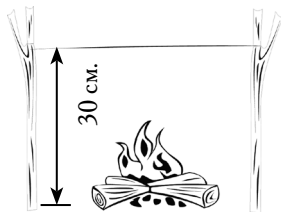
Количество игроков: от 10 до бесконечности.

Реквизит: спички, хворост, тонкая веревка (бечевка).

Территория: лесная местность без запретов на разведение костров. Желательно, чтобы были понятные границы и четко выраженная «нейтральная полоса» между двумя территориями команд.

Количество проводящих: 3 и более, в зависимости от территории и общего числа игроков.

Цель игры: найти костровое место противника и развести там костер так, чтобы натянутая над костровым бечевка перегорела.



Ход игры: Каждому игроку выдается по 3 спички! Их они должны беречь и хранить, т. к. если они окажутся на костровом месте противника — только своими спичками можно будет разжечь костер. У игроков только спички. Коробок выдает проводящий непосредственно на костровом месте.

Игроки делятся на две примерно равные команды, территория также делится на две равные части, принадлежащие разным командам. Между территориями определяется «нейтральная полоса», на которой находятся проводящие (ширина полосы не менее 1 метра, но и не более 3 м). На своей стороне игроки касанием руки «убивают» игроков команды соперника. Если игрок «убит», то он бежит на «нейтральную полосу» и «дает пять» проводящему. После чего игрок считается «оживленным» и возвращается в игру. На «нейтральной полосе» могут стоять только проводящие, игроки могут её только пересекать, не задерживаясь.

На своей территории команда находит и оборудует свое костровое место следующим образом: расчищается круг, диаметром не менее 1 м, готовится хворост (из расчета количества раундов игры) и складывается костер. По бокам вбиваются два колышка

так, чтобы между ними можно было натянуть бечевку непосредственно над костром. К костровому месту необходимо обеспечить подход со всех сторон. «Зона безопасности» вокруг костра — 5 м. Т.е. после старта игры команда не может подходить к своему костру на расстояние менее 5 м! Если игрок (игроки) противоположной команды добрались до вашего костра, то «убивать» их в этом радиусе вы не можете, и противники могут находиться в «зоне безопасности» сколько угодно долго.

На каждом костровом месте находится минимум 1 проводящий. Его задача выдавать коробок от спичек игрокам, пробравшимся на костровое место, следить за соблюдением правил, отвечать за ТБ при разведении огня.

Теперь задача игрока — разжечь костер и поддерживать его до того момента, пока не перегорит бечевка. Если игроку не удалось разжечь костер с 3-х спичек, то он считается «убитым» и возвращается на «нейтральную полосу», где берет еще 3 спички у проводящего. Раунд считается законченным, если игроку (игрокам) удалось развести костер, используя свои 3 спички, так, что бечевка перегорела. Раундов может быть бесконечное количество.

Старт игры объявляет проводящий, например, свистком. Стоп игры — аналогично. Для решения любых спорных ситуаций проводящий (проводящие) останавливают игру, также по свистку.

Нюансы игры: свое костровое место можно охранять за радиусом «зоны безопасности». Количество «охранников» зависит от общего количества игроков в команде (например, если 1 команда — 20 человек, то «охранников» не больше 3-х).

Качество кострового места определяет проводящий, «схалтурить», чтобы противнику было сложнее развести костер на вашем костровом месте не выйдет. Количества хвороста должно быть достаточно для разведения и поддержания костра, который

сможет поджечь бечевку. Контроль за этим также лежит на проводящем. «Убивать» противника можно только касанием. Агрессивный контакт недопустим! Игра на честность каждого игрока!

«Граница»

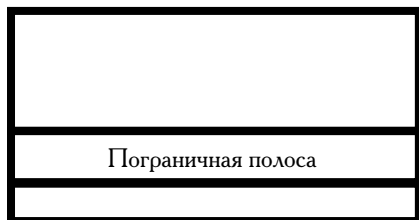
Количество игроков: от 5 до бесконечности.

Реквизит: фонари, защитная камуфляжная одежда.

Территория: лесная местность с понятными границами и четко выраженной «пограничной полосой». В идеале — лесная дорога.

Количество проводящих: 3 человека.

Цель игры: пересечь «пограничную полосу» так, чтобы тебя не заметил «пограничник».



Ход игры: игроки прячутся на территории и по команде/свистку начинают скрытое движение в сторону «пограничной полосы». Двое проводящих — «пограничники» с яркими фонарями по команде старта игры выдвигаются навстречу друг другу вдоль «пограничной полосы». «Пограничники» могут двигаться и смотреть только прямо и только вдоль «пограничной полосы». Если они замечают на «пограничной полосе» игрока или его руку/ногу/голову — они говорят: «Вижу!» и называют или имя человека, или ориентир рядом, с которым его увидели. Так, чтобы человек понял, что именно его заметили. «Пограничники» не останавливаются. Они постоянно ходят навстречу друг другу.

Если игроку удалось пересечь «пограничную полосу» и остаться незамеченным, то он может вставать в полный рост и должен подойти к третьему проводящему, который сидит в «штабе за границей» и фиксирует результаты каждого игрока.

Игрок может пересекать «пограничную» полосу сколько угодно раз, попыток пересечь — бесконечное число. Лучшим разведчиком признается тот игрок, который пересек «пограничную полосу» наибольшее количество раз.

Нюансы игры: игроку важно выбрать такой момент для пересечения «пограничной полосы», чтобы не попасть в лучи фонарей «пограничников».

Игра на честность каждого игрока!

«Чужой в городе»

Проводящие готовят «станции». Количество «станций» и их отдаленность друг от друга зависит от имеющегося времени на игру и количества команд.

Основная идея: скауты прибывают в заданное место и должны самостоятельно найти «чужака». Определив его, получают от «чужака» листок со следующим заданием Или азимутальный ходом до следующей станции.

примеры станций:

1. пляж на котором расположился «чужой». У него (не смотря на жару!) На полотенце лежит теплая шапка и куртка, зимние ботинки.
2. На рынке, в ряду «овощи» продавец разложил книги.
3. На остановке общественного транспорта ходит мужчина в спецовке «Служба Газа» и проверяет «трубы» и спрашивает не пахнет ли газом?

На старте и на этапах команда получала не просто задание, куда двигаться, а с «дружеским» текстом.

Например: «Если смотреть на Полярную звезду, виден Путь! Иди по нему ПЯТЬ речек людских. Увидишь циркуль, стань у левого! Иди на Восток СТО шагов. Ищи «чужого»! (Сориентируйте по сторонам Света. Иди на Север по проспекту. Пройти нужно пять перекрестков. Нужно осмотреться! Видно опору ЛЭП. Опорные «ноги» стоят в виде раскрытого циркуля. Нужно стать у левой по приближению, опоры. Повернуться на Восток и идти сто шагов в этом направлении. Где то рядом «чужой»!)) Побеждает команда, которая вовремя прибывает на этап (КП) (укладывается в контрольное время!) и быстро находит «чужого». Отметка времени в маршрутном листе делается «чужим». Он же проставляет время прибытия на этап (после того, когда команда объявляет ему, что он раскрыт!)

Не все команды справлялись с заданием! И не все укладывались в контрольное время на этап.

Зачёт: 10 баллов за каждый взятый КП. Штраф — 1 минута опоздания со взятием КП — 1 балл минус.

НАГРАЖДЕНИЕ — любое...

«Сбор патруля»

Игра проходит на ограниченной территории леса. Один патруль играет, второй — страхует. Первый патруль завязывает глаза, и страхующие разводят их в разные места по периметру леса. После сигнала играющие должны найти друг друга по голосу, а страхующие смотрят за безопасностью передвижения. После этого роли меняются. Выигрывает патруль, собравшийся быстрее.

«Минёры»

Один патруль считается минерами, и выходит в путь, оставляя за собой следы по лесной тропинке. В некоторых местах они устанавливают мины: натягивая нитку на небольшой высоте

над тропинкой. Группа преследователей отправляется на 10 мин позже. Если кто-либо из преследователей подрывается на mine, то команда преследователей получает 2 штрафные минуты. Минеры кончают свое продвижение через 15 мин. Если команда преследователей придет к минерам через 10 мин, не имея штрафа, или имея минуты штрафа, но придя быстрее, чем штрафное время, то она выигрывает.

«Ястребы и птицы»

Играющие делятся на 2 группы: одна — «птицы», другая — «ястребы». Птицы уходят в лес, прячут там гнезда из травы и яиц — камешков и маскируют их. Через несколько минут ястребы идут искать гнезда, и птицы летают рядом с ними, не более, чем в 5 шагах. Через 10 мин подсчитывается, сколько нашли гнезд, и команды меняются ролями.

Японское чичико

Игроки садятся на пол друг напротив друга. Между ними кладутся 2 пустых пластиковых бутылки или мягких палки (по одной перед каждым игроком) и каска посередине.

Игра начинается как обычное «чи-чи-ко»

Задача победителя партии: как можно скорее взять бутылку и ударить проигравшего по голове до того, как он наденет каску

Задача проигравшего: как можно скорее взять каску и надеть её на голову до того, как первый игрок ударит.

Победа в партии отдаётся тому игроку, которому удаётся выполнить свою задачу. В случае ошибки с выбором предмета одного из игроков победа в партии присуждается его противнику.

Поход

Неподвижная игра, подходящая компании с неограниченным количеством людей.

Один из игроков выбирается ведущим. Он придумывает определённое правило, по которому участники будут «собираться в поход» и никому не говорит о нём. Например, можно придумать, что все игроки берут с собой предметы, первая буква которых совпадает с первой буквой их имени или фамилии.

Начинает ведущий. Он говорит: «я иду в поход и беру с собой (предмет, который соответствует правилу). И я пойду в поход.

Ход переходит к следующему игроку и он повторяет: «я иду в поход и беру с собой (предмет, по его мнению подходящий под правило ведущего). Если предмет, названный этим игроком подходит, то ведущий говорит ему: ты идёшь в поход». Если нет, то наоборот.

Задача каждого игрока: быстрее других игроков отгадать правило ведущего, не называя его вслух. Игра продолжается, пока все не отгадают правило, или пока не надоест.

Авторы игры: Rebekka Braaten, Polarsirkelen friluftsråd



Ночные игры

Ночью на выходе или в скаутском лагере самое время испытать себя в ночных заданиях.

«Пограничники и контрабандисты»

Одна команда — контрабандисты, другая — полиция. Контрабандисты используют только знаки руками, а полиция только знаки свистка. Контрабандисты ищут на заданной территории серебряные сокровища и переправляют их через границу в другое государство. Но сокровища такие тяжелые, что их приходится носить по одному. Полиция дежурит на том же участке. Они не могут брать сокровища, пока те лежат на Земле, но они могут брать у контрабандистов. Полицейские ловят контрабандистов, ударяя их по спине. В этом случае контрабандист должен отдать свои сокровища. Но по другую сторону границы полицейские не могут ловить контрабандистов.

«Тяжелая вода»

Игра происходит на побережье озера или безопасной реки протяженностью до 100 м. Берег должен быть лесистым, а лучше ступенчато покатым. Игру лучше проводить в ночных условиях. Два ловких скаута осуществляют охрану реки, используя фонарики. Другие скауты являются контрабандистами и должны пробраться через границу (около 50 м от берега) и, набрав в кружку воды, возвратиться обратно. Если он принесет больше половины кружки воды, то судья записывает ему 5 очков (долларов, марок и т. п.). Если на охраняемой территории он будет замечен охраной, то после команды: "Стой! Кто идет?" он может

остановиться и сдаться в плен. После этого захваченная тяжелая вода у него отнимается, и он выдворяется за пределы охраняемой территории, о чем он честно заявляет судье. Это обходится ему штрафом в 3 очка. Если контрабандист надумал убежать и был пойман, то это обходится ему штрафом в 10 очков. Чтобы контрабандисты не хулиганили в приграничной территории на своей стороне, можно организовать погранзаставу, которая будет вылавливать особо крикливых и штрафовать их. Играть может и большее количество, тогда длина границы увеличивается.

«Побег»

Место — небольшой квадрат на местности 100 на 200 м, желательно который ограничивается естественными границами (река, ЛЭП, дороги, просека). Один патруль условно убегая от погони должен на минут 10 спрятаться в на заданной территории. Второй патруль выстраивается цепочкой и организывает прочёсывание и обнаружение спрятавшихся ребят. Если цепь уже прошла, то не имеет возможности возвращаться и пропущенные скауты считаются победителями. Потом меняют ролями. Логично давать всем по два раза попробовать прятаться и искать. Результат патруля — это скаутов вашего патруля не нашли + сколько вы нашли в ходе поисков.

«Светлячки»

Руководитель игры устанавливает днем маленькие зеркальца или велосипедные отражатели так, чтобы они находились в поле встречного отражения. С наступлением темноты играющие поочередно стартуют, лучом фонарика высвечивают себе “светящуюся тропу” и бегут по ней. Задача пройти её на скорость. Проводящий игры, должен позаботиться об безопасности участвующих.

«Снять часового»

Ночью, вокруг костра или лампы, обозначается зона диаметром до 5 м, которую охраняет часовой. Остальные игроки должны за определенное время подобраться к часовому как можно ближе и самый лучший результат — это снятие часового, когда игрок неожиданно похлопает часового по спине. У часового есть свисток и если он замечает противника, то свистит, все замирают и часовой указывает третейскому судье, где он заметил игрока, но сам не покидает зоны. Тот, кого заметили, отходит на исходную позицию и может начинать свой путь снова. После двойного свистка игра продолжается.

«Диверсанты»

Площадка занимается несколькими старшими скаутами или взрослыми — они играют диверсантов. У каждого есть фонарик и свой позывной (буква азбуки Морзе) Раз в 5—10 минут каждый диверсант должен сигнализировать фонариком свой позывной. Диверсанты имеют право постоянно перемещаться по всей площадке. Патрули, скрытно перемещаясь по площадке, должны выследить всех диверсантов в своем порядке (каждый патруль получает свой уникальный график взятия диверсантов) Диверсант, которого настигли по графику, должен расписаться в графике патруля. В случае, если его взяли не по графику, он пишет Штраф. Побеждает патруль, быстрее всех взявший своих диверсантов по графику с наименьшим количеством штрафов. (Можно также ввести ложного диверсанта, который сигнализирует хаотично, он тоже штрафует)

«Прочёсывание»

Для этой игры требуется пространство пересеченной местности длиной около 500 м и шириной около 200 м. Скауты одного патруля прячутся на этом пространстве отдельно друг от друга.

Второй патруль медленно проходит рассыпанным строем, исследуя местность, стараясь найти спрятавшихся, затем патрули меняются ролями и выигрывает тот патруль, которому удастся разыскать большее число противников.

«Ориентирование по звукам»

Выбираются 10 ребят проводящих игру. У каждого из них определённого цвета маркер. Каждый проводящий придумывает звук, который он будет в ночи издавать — это может быть кукушка, дровосек (стук топором по дереву), пилорама (пила пилит), полиция (свисток), лягушка, повар и прочее. Первоначально происходит демонстрация звуков. «Звуки» распределяются по оговоренной местности и по команде начала периодически звучат. 1—2 проводящих могут перемещаться с места на место тем самым усложняя игру. Играющие не используют фонарики. Найдя «звук», негромко просят отметку на руке. Руководитель принимает скаутов со всеми отметками!

«Телеграф»

Тонкая веревка протягивается на расстоянии 300 м между пунктами А и Б. Веревка по возможности должна быть замаскирована, например, проведена вдоль по канаве и т. п. Один патруль сторожит телеграфную линию, имея в резерве 4 или 5 скаутов, находящихся на расстоянии 200 м позади от центра линии. Другой патруль выступает с противоположной стороны с приказанием перерезать неприятельскую линию, причем получают самые общие указания о ее месторасположении. Скауты рассыпаются, пытаются найти веревку, и в случае удачи они, как доказательство, берут с собой кусок веревки. Сторожевой патруль пытается при содействии резерва захватить наступающих. Атакующая партия должна быть вдвое многочисленнее защищающих.

«Костёр»

Эту игру лучше всего провести в темноте. 2 патруля располагаются лагерем на расстоянии 200—500 шагов друг от друга и раскладывают костры, но не зажигают их. Половина каждого патруля охраняет костер, тогда как другая половина пытается незаметно подкрасться к неприятельскому костру и зажечь его. В распоряжении каждого скаута имеется не более 2-х спичек. Скауты, оберегающие костер, должны находиться от него не ближе 50 шагов. Если кому-то из скаутов удастся незаметно проползти до неприятельского костра, тогда уже никто не имеет право помешать ему зажечь этот костер. Выигрывает тот патруль, которому удастся зажечь неприятельский костер.



Скаутская кухня

Мы безусловно помним вкус подгоревшей каши, недосоленного или пересоленного супа (не знаю что противнее), но есть в нашей практике рецепты вкусного, необычного и проверенного несколькими поколениями прожорливых скаутов, которые ребята вспоминают с особенным трепетом и всегда готовы ими заморочиться.

«Скаутская булка»

Эта штука, с которой прям должен начинаться скаутский путь, то что прям обязано быть в первом скаутском походе, это как у скаутов Америки маршмэллоу.

Подготовка: Дрожжевое тесто, которое должно постоять в тепле и подняться. Хороший большой костёр — угли

Шаг 1: Отправляем ребят сделать большой деревянный «шампур» — это ветка длиной не менее метра с очищенным от коры наконечником. Наконечник можно заострять если вы планируете ещё что-то жарить. Хорошее задание на умение пользоваться ножом и аккуратность, но раз это один из первых походов, то нужен подробный инструктаж по технике безопасности и проверка инструмента. Рассказываем всё про нож, какая нужна палка, как режим и где её строгаем. Под рукой у руководителя должна быть аптечка, порезы очень даже могут быть.

Шаг 2: Берём тесто, раскатываем «колбаску» диаметром 1 см и длиной 20 см. Наматываем по спирали тесто на палку так чтобы меду витками было свободное пространство (не обязательно, но лучше попечётся).

Шаг 3: Прожарка на углях. Многие стремятся при жарке на костре делать это прямо на пламени, каждый раз напоминаем

ребятам, что жарим на углях!!! Неспешно, регулярно переворачиваем. В этот момент хорошо бы организовать конкурс на самую красиво поджаренную корочку, так ребята её контролируют больше и булка прожаривается лучше.

Шаг 4: Вариант усложнённого рецепта — это сделать сосиску в тесте. Это вообще требует особого мастерства!

Бананы в шоколаде

Подготовка: Костёр, бананы по количеству участников, плитка шоколада, фольга.

Шаг 1: Скаут берёт банан, делает надрез сбоку. В разрез отправляем 3 квадратика шоколадки, закрываем всё, оборачиваем в два слоя фольги.

Шаг 2: Прожарка. На угли на 5—7 минут на каждой стороне, пока руководитель травит какую-то байку или проводит игру (из этого сборника конечно же).

Шаг 3: Достаём и лопаем ложкой и получаем удовольствие.

Бекон с сыром

Практическое основное походное лакомство Скаутов Карелии в походах выходного дня. Жаренный бекон даёт такой вкусный и объёмный аромат, что остановиться практически невозможно. Спасает сытный сыр.

Подготовка:

Шаг 1: Скауты отправляются в лес изготавливать небольшой деревянный шампур, очищают его от лисы и коры, заостряют.

Шаг 2: Сыр разрезается на небольшие кусочки, примерный размер 1×1×2 см, затем он заворачивается в бекон и нанизывается на шампур.

Шаг3: Самое главное — прожарка на углях! Аккуратно, чтобы поджарился, но не подгорел бекон, а сыр стал плавиться внутри. А какой при этом запах!!!

Южная картошечка

Отличное лакомство для скаутов, а для руководителя — ещё одна возможность проверить терпеливость ребят и умение аккуратно пользоваться ножом.

Подготовка: Костёр, деревянный шампур, картошка

Шаг 1: Берётся среднего размера картошка, моется и чистится и сразу нанизывается на деревянную заострённую палочку («шампур»). Аккуратно по спирали разрезаем картошку, расстояние между витками около 5 мм. Когда вся картошка разрезана, раздвигаем её на двойную длину, поливаем маслом и солим.

Шаг 2: Следом идёт неторопливая прожарка на углях.

Кекс в апельсине

У нас это лакомство готовится на праздничные мероприятия, такие как День скаутских Мам, в качестве десерта для виновников торжества.

Подготовка: Необходимо взять апельсин, аккуратно отрезать «макушку» (не выбрасывать — это будет крышка) и достать мякоть ложкой. Доставать мякоть необходимо так чтобы осталась только кожура, которая будет выполнять роль ёмкости для кекса.

Шаг 1: приготовить смесь для приготовления кексов. Можно приобрести готовую в магазине или по рецепту приготовить. Это зависит от готовности ребят.

Шаг 2: В импровизированный апельсиновый горшочек заливается смесь для кексов и накрывается «крыжечкой» (отрезанная часть того же фрукта). Подготовленный десерт заворачиваем в 2 слоя фольги.

Шаг 3: На угли и золу (как картошку)!!! Готовим 15 минут. Ваши гости оценят и десерт и подачу и ваши труды.

«Фуфляляй»

Так называют порог на реке Пистайоки в Карелия, но рецепт у нас появился после поездки в лагерь к скаутам Финляндии.

Ингредиенты: картошка, морковка, сосиски, лук, перец, масло, соль, приправы, паприка.

Шаг 1: Дежурные делают заготовку — чистят и нарезают овощи на кубики небольшого размера (1×1 см), сосиску — на кружки. На столе раздачи все ингредиенты в отдельных ёмкостях: тазик нарезанной картошки, миска с морковкой, тарелка с луком и гора разрезанных сосисок на подносе.

Шаг 2: Скауты в свою миску берут два слоя фольги, капают масло и формируют себе порцию накладывая последовательно все ингредиенты. В конце солим, перчим и для красоты добавляем паприку (это важно). Перемешиваем, добавляем ещё немного масла. Заворачиваем аккуратно и плотно фольгу, при необходимости можно взять ещё слой.

Шаг 3: Выкладывает на угли прогоревшего костра и готовим 20 минут, переворачивая каждые 5 минут.

Шаг 4: Обед. Приятного аппетита!

«Скаутская каша»

Едят у последнего костра в лагере. Остатки печенья перетереть в труху в котелке, залить сгущенкой по вкусу. Во время костра передавать по кругу. Каждый съедает по 1 ложке и передает дальше. Можно делать «ёжиков» или что-то на типа «картошки».

«Поймай ужин»

Весёлый патрульные тренинг по добыванию, придумыванию и приготовлению еды. Патрулям необходимо изготовить большую удочку (длинную, так чтобы пользоваться ей одному

было невозможно), с помощью её выловить пакеты с продуктами, из них придумать и приготовить себе ужин. Можно усложнить мероприятие тем, что каждый допуск на рыбалку — это прохождение какого-либо испытания.

«Яблоко»

Шаг 1: на сборе патруля играем в игру «Траектория» яблоком.

Шаг 2: Каждому скауту выдаётся вилка. Далее повторяем траекторию движения яблока, но с двумя изменениями: яблоко ловим на вилку и отправляем яблоко следующему участнику вместе с вилкой. Получается яблоко летает по траектории вместе с вилками. Для освоения техники необходимо иметь запас яблок, а для разнообразия игры можно припрятать ещё пару-тройку фруктов и овощей.



Тренинги по Строевой подготовке

Правила:

1. Тренинг по строевой подготовке не должен быть скучным. Главная задача в довольно бодрой и шутиливой форме научить ребят быстро строиться, оперативно и чётко воспринимать команды. Показать основные приёмы строевой подготовки.

2. Основной принцип строевой подготовки: «Голова тыковой — работают, НОЖКИ!!!». С его изучения (повторения) и начинаем. На деле это означает, что если патруль не выполняет задание (в основном — это медленно соображают), то необходимо сделать 10 приседаний.

3. Если приседаем, то приседаем все, включая и человека, проводящего этот тренинг (придётся пострадать, а кому сейчас легко).

Тренинг №1 «Построение по признаку»

Строиться можно не только по росту, но и по самым разным признакам: числу или месяцу рождения, школе, номеру квартиры, количеству пуговиц на одежде, размеру обуви, отчеству, длине волос.

Предварительно «сержантом» (проводящим) выбираются локации для построения и придумываются забавные, но определяющие военные названия, например класс где занимают скауты — ставка верховного главнокомандующего, задний двор — батарея обеспечения армии, вход в здание — это линия разграничения и т. п. (нейтральная полоса, минное поле).

Шаг 1: Начинаем с «изучения» основного и главного принципа строевой подготовки.

Сержант (это вы) знакомит рядовых (это патруль скаутов) с основным принципом строевой подготовки и рассказывает чем этот принцип приятен. Далее сержант громко говорит: «Голова тыковой, работают!!!» и патруль ещё громче отвечает «Ножки!!!». Сержанту не нравится, что сказали не достаточно громко, значит все дружно делают 10 приседаний (см пункт 3). С третьего раза у рядовых точно получится сказать с нужной сержанту громкостью.

Шаг 2: Сержант, в армейском духе, командует где и по какому признаку требуется построиться (например: «Равняйся! Смирно! Построение на нейтральной полосе по месяцу рождения!». Начинается громкий обратный отсчёт: «20,19,...3,2,1, Смирно!!!». Сержант проводит проверну правильности выполнения построения по признаку. Если обнаруживается ошибка, то ... ну вы знаете, что делать. 😊

Главное здесь — это командная работа.

Тренинг №2 «Выйти из строя»

Патруль строится в шеренгу, патрульный делает доклад. Сержант рассказывает о том, как рядовые реагируют на команды:

1. «Смирно» и «Вольно», различие и тренировка
2. Из устава: Военнослужащий, услышав свою фамилию, отвечает: «Я», а по команде о выходе из строя отвечает: «Есть». По команде военнослужащий строевым шагом выходит из строя на указанное количество шагов, считая от первой шеренги, останавливается и поворачивается лицом к строю. Тренируемся.
3. По команде «Рядовой Иванов» военнослужащий, стоящий лицом к строю, услышав свою фамилию, поворачивается лицом к начальнику и отвечает: «Я», а по команде «СТАТЬ В СТРОЙ», прикладывает руку к головному убору, отвечает: «Есть», поворачивается в сторону движения, с первым шагом опускает руку, двигаясь строевым шагом, кратчайшим путем становится на свое место в строю.

Руководитель по очереди вызывает скаутов и даёт им команду о выходе из строя. Ребятам сложно сразу запомнить последовательность выполнения и обычно они делают несколько ошибок. Если ошибка, то подаётся команда «Отставить!». Ошибки: сразу говорят «Я, есть», шаг не с левой ноги, забывают сказать «Есть» после команды «выйти из строя», ходят «правая рука и правая нога!», разворот через правое плечо...

Чтобы настроить правильность строевого шага, можно в середине занятия сделать упражнение «Делай раз, делай два, делай три, четыре»: ребята стоят в шеренге, по команде «делай раз» они как в шаге поднимают прямую левую ногу и замирают, левая рука отводится назад, правая согнута в локте перед собой. «Делай два» — обычная строевая стояка, Делай три — шаг с правой ноги и замирание. «Делай четыре» - строевая позиция. Пауза между счётом, позволяет выставить руки, проверить высоту поднятия ноги и зафиксировать правильную строевую стойку.

«Замаскироваться»

Не большая строевая игра для начала похода и создания бодрой атмосферы.

Руководитель рассказывает: «Команда замаскироваться выполняется на 15 счётов! Через 15 секунд, замаскированный скаут наблюдает за руководителем!!! Как только я подниму правую руку вверх необходимо выскочить из укрытия и первым коснуться вымпела.»

«Равняйся! Смирно!» Ребята стоят в ожидании и тут руководитель громко сообщает: «ЗАМечательно, что все мы здесь собрались!»... часть ребят уже стартовали...возвращаем их обратно. После нескольких ложных стартов, даём долгожданную команду.

Скауты прячутся, руководитель смотрит и называет тех, кого он заметил, эти ребята выходят — они проиграли, выполняют заранее оговоренное задание (отжимания, приседания).

Можно попросить чтобы кто-то другой поднял за вами руку, вы поднимаете другую руку, можно руку в сторону поднять. Часть ребят выскакивают на такие ваши уловки. Играем несколько раз.



Неожиданные игры и испытания

«Час личных испытаний»:

В лагере сначала проходит обсуждение о том, что лично для каждого было бы сложным или крутым. Потом каждый берет для себя интересное испытание, согласовывает с руководителем.

В лагере объявляется час, когда каждый примерно на одной поляне выполняет своё испытание. Испытания можно дробить по времени: полчаса то, полчаса это. Кто-то в этот час выполнял и чугунную голову и часового. Примеры, которые выбирали дети: вышивать, сидя на флагштоке, час читать вслух сказку ребёнку, простоять на лопатках в позе свечки/берёзки, час травить байки, час слушать байки. Один парень абсолютно от всего отказывался и не хотел придумывать. Он согласился только на то, чтобы час стучать палкой по дереву. И понял, что даже это сложно. Потом организовывается обсуждение: «Ожидания и реальность» (сложно или легко, интересно или нет, полезность).

«Шумовой музыкальный оркестр»

Патрулю скаутов перед выступлением на костре или сборе задаётся задача «выбрать известную песнь и организовать её исполнение на подручных музыкальных (если так можно сказать) инструментах. Но все участники должны быть задействованы. Обозначается время начала общего концерта. Патрули удаляются на обсуждение и репетиции. Ребята готовы импровизировать и в такой ситуации выдумывают очень неожиданные способы извлечения звука: аранжировка песни на расческах, крышках от кастрюль, дубинах, свистульках и шприцах.

«В попугаях то я ...»

Интересная идея измерять вещи в нестандартных единицах, например в вилках и ложках, в карабинах (если сейчас изучается тема альпинизма) или ещё как. Прямо целый сбор можно организовать по взвешиванию, по изготовлению рычажных весов и т. п.

«Карандаш»

На стол кладутся несколько предметов. Вокруг стола располагаются играющие и ведущий. У каждого в руке неочиненный карандаш. Ведущий называет один из предметов и быстро опускает возле него карандаш, одновременно с ним возле этого предмета должны опустить свои карандаши все играющие. Неожиданно ведущий называет один предмет, а карандаш опускает возле другого. Играющие должны не поддаваться внушению его жеста, а опустить карандаш возле предмета, который он назвал. Ошибившиеся на три хода выбывают из игры. Темп игры все время возрастает, добавляются новые предметы.

«Сиамские близнецы»

Дети разбиваются на пары, встают плечом к плечу, обнимают друг друга одной рукой за пояс, одну ногу ставят рядом. Чтобы третья нога была «дружной», можно две ноги скрепить веревочкой. Теперь они сросшиеся близнецы: 2 головы, 3 ноги, одно туловище и 2 руки. Близнецам предлагается: походить по помещению, присесть, лечь, встать, нарисовать что-то, завязать узел (лучше много), выпить чаю.

«Звонарь»

Игра проходит на ограниченной ровной площадке. Одному игроку вручается колокольчик, а остальные завязывают косын-

ками глаза и кричат: «Звонарь, где ты?» Игрок с колокольчиком звонит, а остальные его пытаются поймать. Тот, кто поймает — становится «звонарем».

- ▶ не следует бегать по площадке, т. к. глаза завязаны;
- ▶ не следует кричать, т. к. не слышно колокольчик.

«Слушай своих»

Участникам эстафеты завязываются глаза, их задача: найти в 10—15м

стул, обежать вокруг него 3 раза и возвратиться обратно. Скауты каждого патруля могут подсказывать своему игроку, куда двигаться.

«Чужой!!!»

2 патруля двигаются по дороге навстречу друг другу. Тот патруль, который первым заметит скаута из другого патруля и его вожак подаст сигнал свистком об этом, — выигрывает. Можно применять всякие хитрости: влезать на деревья, двигаться рассыпанным строем, но переодеваться и далеко удаляться от вожака нельзя.

«Найди командира»

Предводителям двух патрулей завязывают глаза. Затем каждый патрульный уводит чужого предводителя и прячет его. Спрятанному предводителю разрешается отправить своему патрулю записку с указанием пути и своего местонахождения. Естественно, что эти указания будут отрывочными и будут основываться на индивидуальных переживаниях и показаниях слуха и осязания. Патрули, получив записки, отправляются на поиски. Кто найдет быстрее — тот и выиграл. Местом игры могут быть пределы города, села или деревни.

«Кто есть кто»

Каждый участник пишет на отдельном листочке информацию о себе, которая, выделяет его среди остальных. Карточку необходимо также подписать, чтобы в конце было удобно подсчитывать результаты. Все карточки собираются ведущим, а затем поочередно зачитываются им вслух. Участники фиксируют на своих листочках предполагаемые имена тех, чьи характеристики называются. Выигрывает участник, правильно угадавший наибольшее количество карточек

«Паутина»

Несколько веревок связываются разными узлами и привязываются к дереву разными узлами. Патрулю дается на осмотр 1 мин. После осмотра патруль должен составить список всех узлов в правильном порядке. Выигрывает лучший список. Дополнительный вопрос: сколько веревок использовано?

«Спасение»

На земле отмечены две линии, обозначающие берега реки. На одной стороне стоит патрульный с тросом, на другой стороне — патруль. Патрульный кидает своему скауту веревку, которой тот обвязывается, используя узел булинь. Затем патрульный перетаскивает его на свой берег (если игра происходит на снегу, то можно запретить использовать ноги, т.е. как бы вплавь). Если узел сделан неправильно, то перетаскиваемый “тонет”.

«Узлы»

Патруль выстраивается с завязанными глазами, каждый держит в руках веревку. По команде все начинают вязать какой-либо узел или начинают связывать веревки парами, или, используя только одну руку, пытаются связать все веревки с помощью прямого узла.

«Узел — шаг»

Скауты выстраиваются с веревками в руках. Руководитель называет узел, тот, кто его завязывает, делает шаг вперед. Побеждает тот, кто сделает больше шагов.

Вариант. Каждый делает те узлы, которые знает, и показывает их судье. После чего делает шаг вперед или до следующей отмеченной линии.

«Время»

Игроки сидят на своих местах. Им необходимо показать, когда пройдет заранее намеченное время после старта, для чего нужно встать и сразу сесть. Руководитель отмечает, кто и когда встал. Тот, кто окажется наиболее точным, побеждает.

«Роботы»

Лидер просит скаутов разделиться на группы по 3 чел. 2 члена группы — “роботы”, а третий — “контролер”. Роботы становятся спиной к друг другу, и, когда их запускают, они идут подобно роботам, не сворачивая. Единственный способ их развернуть -это взять робота за подбородок и повернуть в одну из сторон, чтобы он смотрел в другом направлении. Роботы поворачиваются только по очереди. Если робот уткнется в ограду или стену, он продолжает изображать движение, пока контролер не направит его. Задачей контролера является привести роботов лицом к лицу. Эта игра играется 3 раза, с тем чтобы каждый побывал контролером.

«География»

На картон четко наносятся различные географические названия. Карточки укрепляются на деревьях в радиусе до 100 м. Игроки находятся в центре — в маленьком круге. Руководитель говорит одно из названий, и игроки бегут к одноименной кар-

точке. Тот, кто прибежал последним, получает минус. Выигрывает скаут, набравший меньше минусов.

«Найди топографические знаки»

Скаут с биноклем стоит у окна, на местности повешены таблички с топографическими знаками. Задача: «за определённое время найти как можно больше топографических обозначений» и «узнать, что они обозначают». Если задание выполнять не из окна, а на открытом участке, то можно добавить задание по определению азимута на каждый топографический знак.

«Что на картине?»

Каждой команде дается одна репродукция, которую она рассматривает в течение 5 мин. После этого репродукция становится видимой лишь для участников других команд, которые задают первой команде каверзные вопросы о содержании картины. За каждый правильный ответ команде начисляется очко. Команда играет до первого промаха. После этого играет следующая команда и т. д. Выигрывает та команда, которая наберет большее количество очков.

«Найти вторую часть»

Инструктор ломает пополам палку или рвет бумагу. Одна половина дается патрульному, другая прячется по пути следования патруля. Патруль продвигается вперед в развернутом или походном порядке и пытается отыскать недостающую половину. Для того, чтобы сделать игру труднее, по пути кладутся фальшивые предметы, которые своим внешним видом могли бы ввести в заблуждение. За подобные ошибки ставится минус или уменьшаются баллы, полученные скаутами за предыдущие состязания. Так же можно играть на сборе.

«Найди отличия»

Патруль выстраивается в шеренгу. Инструктор выводит из строя 2-х скаутов и просит их запомнить, как одеты скауты. После этого он отправляет их в другое место на некоторое время, в течение которого оставшиеся скауты вносят частичные, небольшие изменения в свою одежду. Возвратившиеся скауты должны определить изменения.

«Бонд»

Ведущий раскладывает 5 различных предметов на подоконнике, столе, стульях и пр. Кому-либо из ребят завязывают глаза, и он должен с максимальной быстротой собрать их в том порядке, который укажет ведущий. Для следующего игрока предметы раскладываются по другому. Выигрывает тот, кто быстрее соберет эти предметы.

«Голоса»

Кто-либо из играющих поворачивается спиной к игрокам, а ведущий показывает незаметно скаута, который должен сказать 2 слова. Если водящий правильно назвал говорящего, то ему начисляется очко. После этого ведущий показывает на двух скаутов, которые вместе произносят заранее обговоренную фразу. Если водящий отгадывает, кто говорил, то получает еще 2 очка и т. д. Выигрывает тот скаут, который сможет набрать большее количество очков до совершения ошибки. Вместо фраз можно использовать другие звуки, например, звуки животных, птиц.

«Собирательство»

Это игра особенно понравится девочкам. Им нравится бродить вместе и собирать разные интересные вещи. Дается задание — собрать необходимое количество нужных вещей по како-

му-либо признаку, например: имеющих название на букву “А”, связанных с каким-либо числом (например, цифра “5” — можно найти лист с пятью концами, предмет с пятью углами и т. п.), что-нибудь острое, что-нибудь пушистое и мягкое, что-нибудь прекрасное, личное и т. п.

«Пикассо»

У каждой группы карандаш и бумага. В середине комнаты на столе находится 8 предметов, накрытые чем-либо. Когда руководитель дает сигнал, один участник от каждой группы бежит к столу, нащупывает какой-либо предмет и бежит обратно. Он рисует подсказку или предмет. Он не может разговаривать с группой, только отвечать “да” и “нет”. Когда группа узнает предмет, следующий участник бежит к столу.

«Завал»

В помещении из стульев, столов и т. п. или просто в лесу создается полоса препятствий, по которой надо пойти патрулю, взявшись друг за друга, но с завязанными глазами. Видит только предводитель, который не может разговаривать на обычном языке со своим патрулем, а только языками жестов, тарабарском языке и т. п. Круто если один патруль делает завал для другого.

«Печенька»

Интересное испытание, которое создаст непринуждённую атмосферу перед каким-либо другим испытанием или мероприятием. Каждому скату выдаётся печенька (например: «Мария»). Он кладёт её на лоб и без помощи рук должен переместить её в рот, ну и съесть. Приятного аппетита.

«Ковёр самолёт»

Элемент коммуникативного тренинга. Патруль встаёт на туристический коврик. «вы летите на ковре-самолёте, но топливо у него кончается. Чтобы его заправить необходимо не слезая с него, его же перевернуть. Ясно, что наступать на пол нельзя.

«Дигикон»

Игра для нескольких патрулей. Патрули втискиваются в какое-то не очень удобное место (на узкую скамейку, бревно, дерево). Вводная: «вас захватили инопланетяне. у вас есть робот, который может вас открыть, когда выполнит поиск и принесет некоторый кодовый предмет. Но он запрограммирован не понимать человеческую речь, вам необходимо обучить его. Составить словарь из 10 команд (например: Гав — вперёд, мяу — стоп и т. п.).

Команды выбирают робота и тренируют его. Далее ведущий выводит роботов и рассказывает патрулям, что должен сделать робот чтобы их освободить из плена, задание должно быть составным, например: подойти и отвязать верёвку от стенда, завязать её в другом месте, а там забрать карабин.

Возвращаем роботов, но не к своим командам, а специально их меняем.

Старт!

Бородино

Для игры необходимо обозначить клеточное поле, например 10 на 8 клеток.

Двум командам по 10 человек выдаются карточки 1,2,3,4,6,7,8, «мина», «Флаг». Они сами решают кто из них кто и сами размещаются на поле. Задача: «Захватить знамя противника».

Ходим по одной клетке (не по диагонали). Когда два скаута из разных патрулей оказываются рядом, они могут вступить в «Бой».

Для этого в свой ход один из них должен сказать «В бой!». В этом случае показываются карточки. Чья больше тот и победил. Проигравший выбывает с поля.

Единица может убрать восьмёрку. Мина и знамя не двигаются!

«Болото»

Для этого задания тоже потребуется клеточное поле («болото»), например 8 на 8. У ведущего оно нарисовано на бумаге и там же нарисован маршрут прохождения этого болота (по кочкам). Патруль должен молча пройти это болото по маршруту, который загадал ведущий. Маршрут проходиться по нарисованному порядку, т.е. нельзя перепрыгивать через клетки. Если скаут наступил не на кочку или нарушил последовательность кочек, то ведущий произносит: «бульк!». Это обозначает, что скаут плюхнулся в болото и надо начинать снова.

Патруль молча и без ошибок должен пройти по очереди через болото. Если кто-то ошибается, то все начинают заново.

«Руки, ноги, головы, колени»

При входе на сбор патруля скауты отвечают на вопрос руководителя «Сколько?» (определены границы). Руководитель эти ответы заносит в заранее подготовленный список: руки, ноги, колени, головы, носы...

Когда список составлен, он показывается патрулю — это задание!

Столькими частями тела из патруль должен касаться пола.

Старт!

Голова-мяч.

Разбейтесь на пары и ложитесь на ковер друг напротив друга. Лечь нужно на живот так, чтобы ваша голова оказалась рядом с головой партнера. Положите мяч точно между вашими головами. Теперь вам нужно поднять мяч и встать самим. Вы можете касаться мяча только головами. Постепенно поднимаясь, встаньте сначала на колени, а потом на ноги. Пройдитесь по комнате.

Игра «Аэробус»

Цель: научить детей согласованно действовать в небольшой группе, показать, что доброжелательные взаимоотношения товарищей по команде дают уверенность и спокойствие.

Учитель: «Кто из вас хотя бы раз летал на самолете? Можете ли вы объяснить, что держит самолет в воздухе? Знаете ли вы, какие бывают типы самолетов? Хочет ли кто-нибудь из вас стать Маленьким Аэробусом? Остальные ребята будут помогать Аэробусу «летать»».

Один из детей (по желанию) ложится животом на ковер и разводит руки в стороны, как крылья самолета. С каждой стороны от него встает по три человека. Они присаживаются и просовывают руки под ноги, живот и грудь лежащего. На счет «три» они одновременно встают и поднимают Аэробус в воздух.

Учитель: «Так, теперь можно тихонько поносить Аэробус по помещению. Когда он почувствует себя совершенно уверенно, пусть закроет глаза, расслабится, совершит «полет» по кругу и снова медленно «приземлится» на ковер».

Когда Аэробус «летит», учитель может комментировать его полет, обращая особое внимание на аккуратность и бережное отношение к нему. Можно попросить Аэробус самостоятельно выбрать тех, кто его понесет. Когда у детей начнет все хорошо получаться, можно «запускать» два Аэробуса одновременно.



Очумелые ручки

Задания на проверку умения пользоваться ножом и другим инструментом, на скаутскую смекалку, опыт и прокачку практических умений ребят

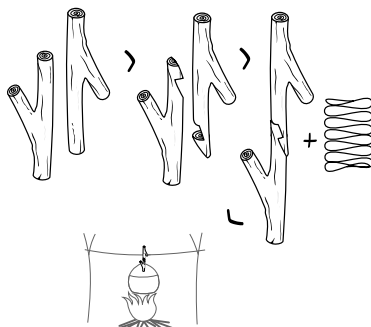
«Сделай такую же»

Руководитель изготавливает ножом небольшую палочку, на которой делает различные элементы: скругление, снятие коры, «ласточкин хвост», заострение, зубурина в виде крючка и прочее. Вешает её на видное место. Задача для скаутов: повторить элементы на образце.



«Костровой крючок»

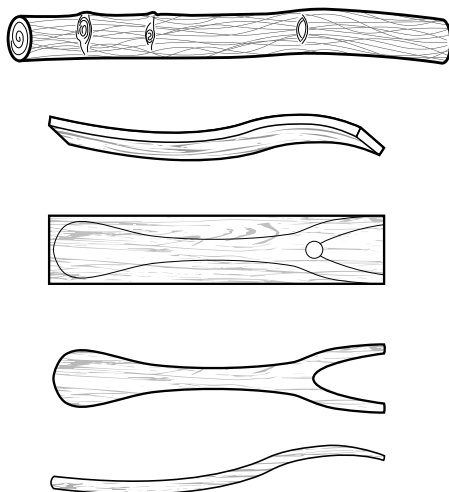
Изготовить подвесную систему для подвешивания котелка на костре.



«Индивидуальные пошаговые поделки»

Рисунки каждого шага, необходимого для точного изготовления поделки:

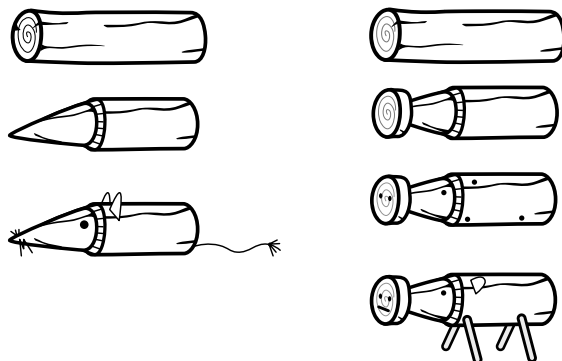
Вилка: ветка 20 см в диаметре 3—4 см; выстругиваем из неё досочку (изгибы вилки повторяем); рисуем вилку и сверлим отверстие, где будут сходиться рога вилки; выстругиваем ножом; обрабатываем наждачной бумагой.



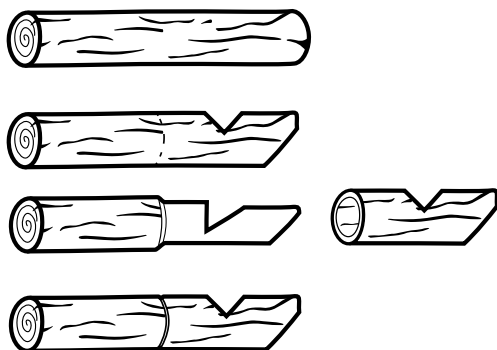
Мышь или крыса: отпиливаем небольшой цилиндр от ветки, с одной стороны заостряем его ножом (как карандаш, но с акцентом на одну сторону); сверлим отверстия уши, хвост, глаза, нос; вставляем в отверстия материал: уши — кусочки тряпки, хвост — верёвочка, нос — пучок ниток.

Свинка: отпиливаем круглое деревянное брёвнышко 10 см длиной, диаметр 4—5 см; делаем пропил для пяточка и выстругиваем мордочку свинки; сверлим отверстия нос, глаза, уши,

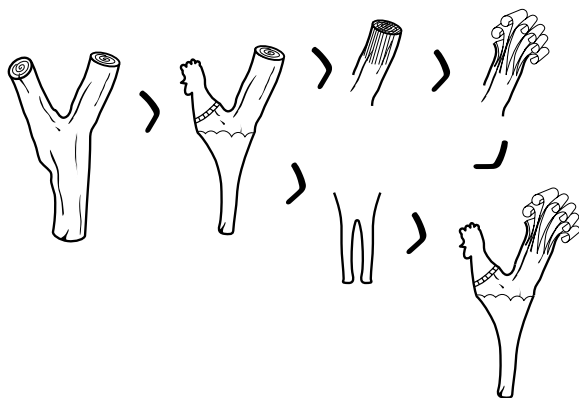
хвост и ноги; вставляем в отверстия материал: уши — кусочки тряпки, хвост — верёвочка, ноги — палочки.



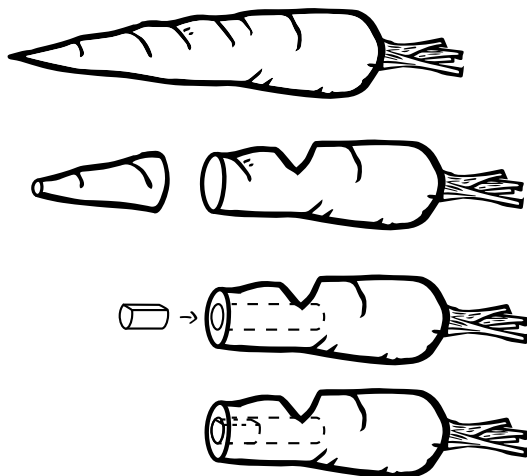
Свисток из прутика свежего дерева: прутик свежего дерева; размечаем будущую свистульку; аккуратно стучим ручкой ножа по коре, снимаем кору; увеличиваем срез для свиста и воздухоход; собираем.



Петушок: потребуется рогатина свежего дерева; нижнюю часть заужаем для лап птицы, одну верхнюю заужаем для профиля петушка, вторая — это хвост; расщепляем хвост; выстругиваем ножки; острым ножом вырезаем профиль птицы.

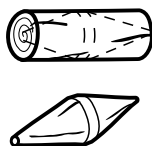


Свисток из морковки: моем и отрезаем часть морковки; делаем прорез для свиста; сверлим морковку (стружку съесть); из отрезанной части вырезаем «заглушку» со срезом для тока воздуха; собираем; свистим и едим.



«Чиж»

Задание для освоения ножа и одновременно на изготовление индивидуального инвентаря для игры. В такой комбинации очень азартно получается. Необходимо отпилить от ветки диаметром 3—4 см небольшой кусок длиной 12—15 см. Получившийся цилиндр надо заострить ножом с двух сторон — получится ЧИЖ. Чиж выкладывается на пенёк, скаут по одной его стороне ударяет палкой. Чиж подлетает вверх, в этот момент вторым ударом необходимо отправить Чижа в полёт. У кого Чиж улетел дальше, тот и победил. Особенности: У каждого скаута свой инвентарь; Чётко обозначить время окончания полётов!



«На маленьком плоту!»

Поход выходного дня на 3—4 часа. Скауты разбиваются на пары и изготавливают по ТЗ небольшой плот с мачтой, парусом и капитаном на борту.

Инструменты: ножи, пилы, топоры, коловорот со сверлом.

Изготовить по заданной схеме, запустить в плавание. Возможно прохождение какого-либо «бурного» места на реке.

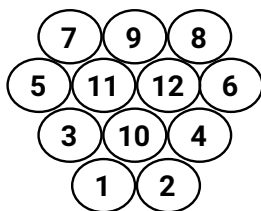
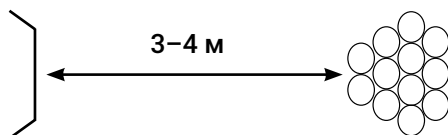
«Синичник»

Изготовление чего-либо патрулём — отдельная история. Инструменты: пила, бур, сверло на 30 мм, молоток, карандаш, гвозди. Материал — доска 150 мм, на 20 мм. Задача: придумать, разметить, подготовить и изготовить синичник. Синицы — помогают нашему саду в борьбе с вредными насекомыми.

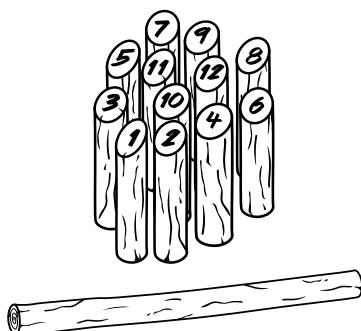
«Мюльке»

В походе на днёвке или в лагере патрулю даётся задание по изготовлению набора игры «Мюльке», второе название игры — это финские городки. Что надо изготовить: 12 примерно одинаковых городков и 3 биты.

Городки размеры: 4—5 см в диаметре, высота 15—20 см, один срез под углом 45 градусов, пронумерованы от 1 до 12.



Биты размеры: 4—5 см в диаметре, длинна 30 см.



Ход игры:

Начало игры:

Подготовка — от линии броска до выставленных определённым образом городков примерно 3—4 метра.

Первый игрок бросает биту и старается сбить все кегли. Биту Mölkkу всегда бросают через нижнюю амплитуду.

Упавшая кегля:

Кегля не считается упавшей, если она опирается на другую кеглю или биту Mölkkу. После броска все упавшие кегли ставят обратно в вертикальное положение на месте их падения.

Подсчёт очков:

Если упала одна кегля, то количество очков равно номеру на ней. Если упало больше, чем одна кегля, то количество очков равно количеству упавших кегль.

Завершение игры:

Игрок, промахнувшийся (не заработавший ни одного очка) три раза подряд, выходит из игры и далее ведёт подсчёт очков. Игра завершается, когда один из игроков первым наберёт ровно 50 очков. Если кто-то зарабатывает более 50 очков, то его очки уменьшаются до 25-ти и он продолжает игру.

«Кубб»

Ещё одна игра, которую может патруль изготовить для отряда. Конечно же для походного исполнения это будет сложно, но зависит от возраста и умения ребят.

По легенде, игра Кубб считается игрой викингов. Кубб со шведского переводиться как «деревянный брус». Игра не имеет возрастных ограничений. Играют от 2 до 12 человек.

Поле и фигуры

В кубб играют на прямоугольном поле размером 5 м на 8 м (игровое поле может быть и иным в зависимости от уровня квалификации игроков).

10 куббов, их ещё называют «Викинги», прямоугольные бруски, 15 см высотой и 7 см шириной (15×7×7)

1 большой брусок — «Король», одна деревянная фигура высотой 30—40 см основание 9 см, можно изобразить корону.

6 деревянных бит, около 30 см в длинны и 4—5 в диаметре
4 колышка-маркера, для обозначения углов площадки.

Правила игры в «Кубб» можно найти на просторах интернета.



Тимбилдинг

Классическое группообразование проводится как тренинг для создания профессиональных команд, упрочения отношений и решение вопрос эффективности деятельности. Все это несомненно подходит и для скаутских групп. С одной стороны создание скаутской группы строится через организацию деятельности с коллективной работой и рефлексией. Но методики тимбилдинга будет отличным дополнением, но не заменой.

Из многочисленных форм тимбилдинга — офисный, театральный, кулинарный, экстремальный и пр... для скаутских руководителей более знаком и применим веревочный тренинг.

Формирование навыков командной работы

Совмещение индивидуальных и командных задач

Поддержка лидерских качеств каждого

Умение договариваться и совместное принятие решений.

Правильное взаимодействие в команде

Самостоятельность в принятии решений

Достижении общей цели

Как результат — создание командного духа и работоспособной команды, повышение работоспособности в нестандартных ситуациях, ответственность каждого за результат, вместо конкуренции — кооперация.

Этапы.

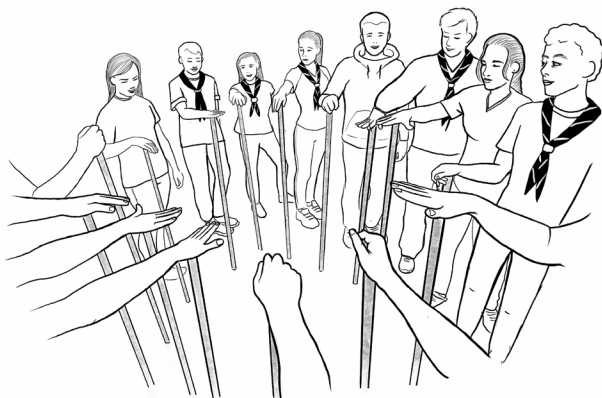
1.Определение целей — для скаутской группы, активизация каждого участника в командной работе группы, повышение командного духа и уверенности лидеров. Команда действует во главе со своим инструктором, возможно иногда выводить его за рамки тренингов. Вне рамок домашней скаутской группы — это

подготовка новой команды к совместным испытаниям, выделением лидеров, тормозов группы.

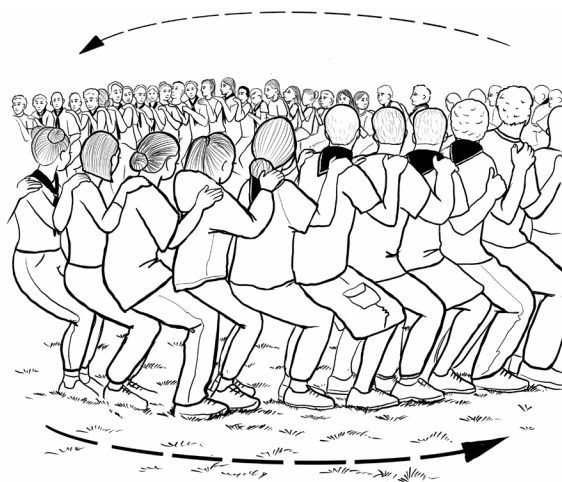
2. Предварительный этап — взломать первый барьер между участниками и приблизить с помощью знакомства, через контактные игры активное взаимодействие в игровой ситуации. Как правило занятия с новичками в скаутской группе, так и начинаются.

Для проведения можно использовать различные игровые формы — строительство пирамид, игра голова — мяч, аэробус, передача мяча по кругу без рук, передача пострадавшего через себя, палочки и пр. Эта важная часть — индикатором результативности станет — изменение духа отношений, раскрепощение участников. Начинаем с упражнений в составе большой группы, затем делимся на микрогруппы. Наблюдаем — появляется ли лидер в группе, происходит ли взаимопонимание участников, все ли включились в работу? Задаем участникам эти вопросы. Повторяем элементы при необходимости.

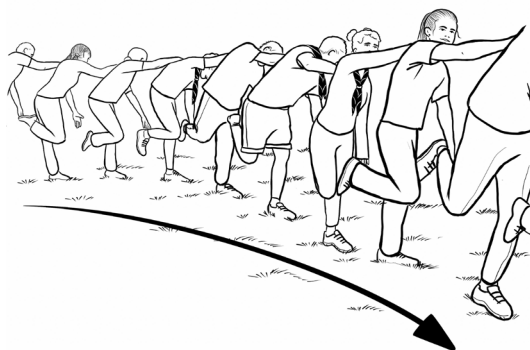
Палочки. Одновременно менемся палочкам по кругу. Увеличивая диаметр круга усложняем задание. Лыжные палки острием вниз.



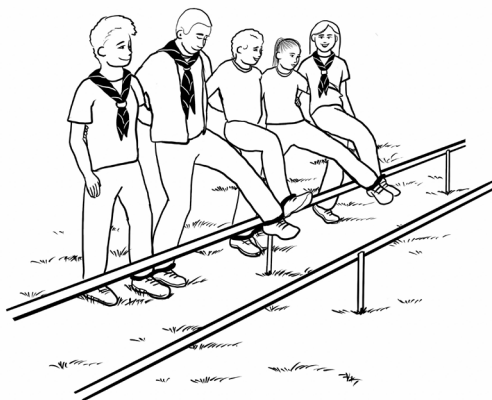
Садись! Встаем плотно друг к другу и садимся на колени. Можно поробовать одновременно двигаться.



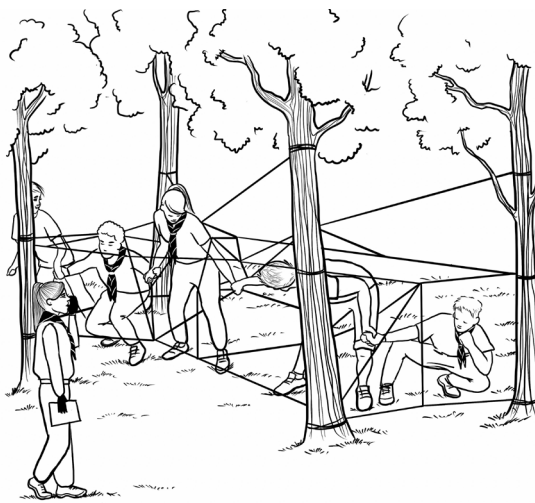
Нога-рука.



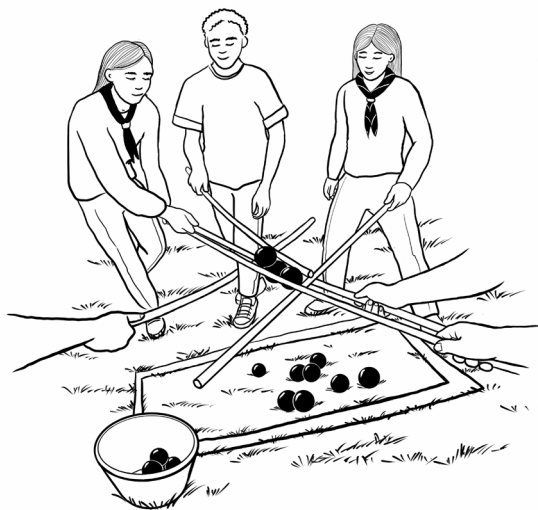
Шеренга. Одновременно переступить большой шеренгой через препятствие.



Поводырь. У всех завязаны глаза. Один участник дает команды. Задача не порвать тонкую ленту.



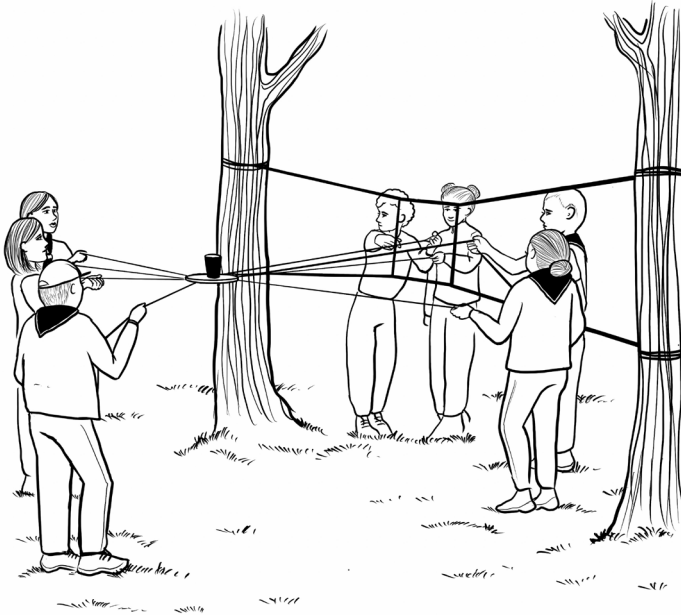
Мартышкин труд. Микрогруппой собрать фрукты палками.



Водопровод. С помощью сантехнических полутруб перелить воду с минимальными потерями.

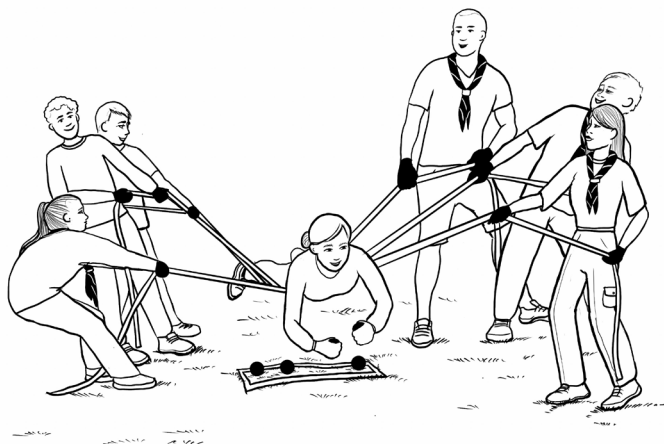


Летающая тарелка. Пролететь тарелкой в квадратные ворота.

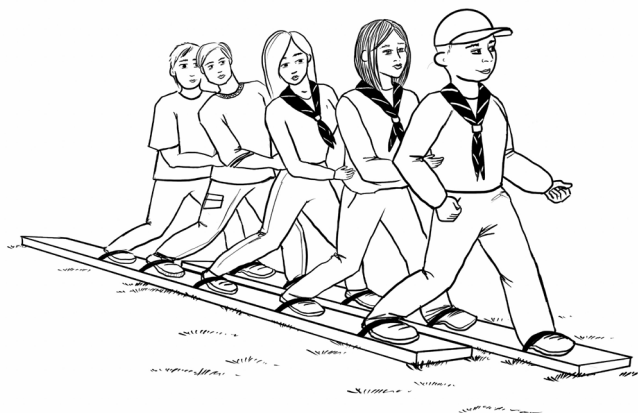


3. Тренинговый этап. Организаторы подбирают и готовят с соблюдением безопасности элементы тренинга. Роль организатора — создание деятельности (проведение упражнений), стороннее наблюдение в процессе и персональный анализ роли каждого участника после этапа тренировочных упражнений. Элементы требуют физических усилий, что может привести к смене лидерства и выдвижение в инициаторы более физически и психологически подготовленных участников.

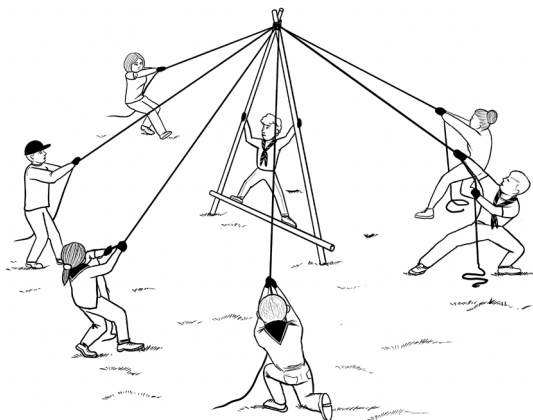
Кран. Перенести предметы в другой квадрат по две штуки.



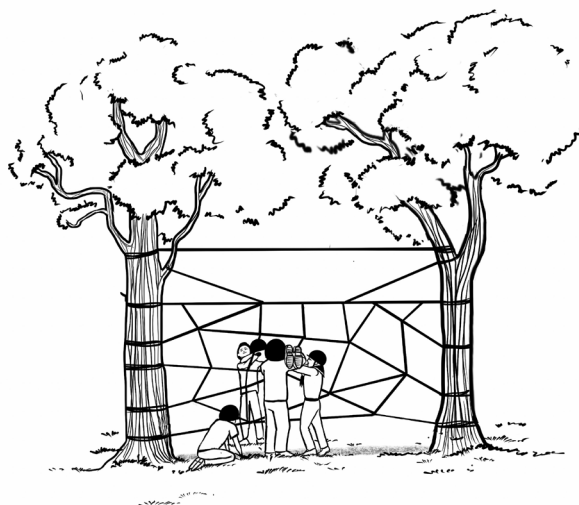
Лыжи троллей. Скоростное прохождение дистанции.



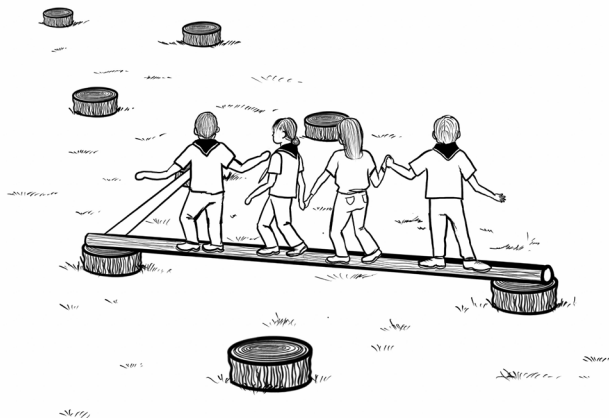
Буква А. Пройти дистанцию. Не ступать на землю.



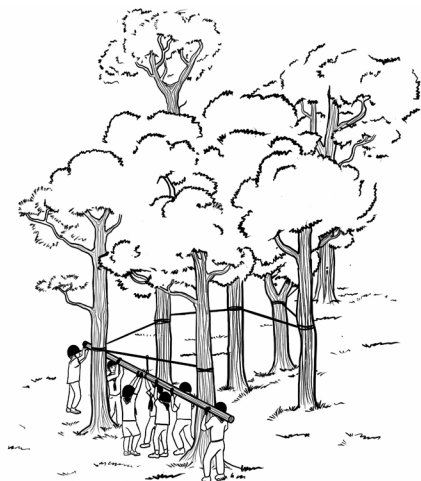
Паутинка. По одной клетке может пройти только один участник. Помогаем друг другу, передаем участников. Думаем, какие клетки пройти первыми. Обратного хода нет.



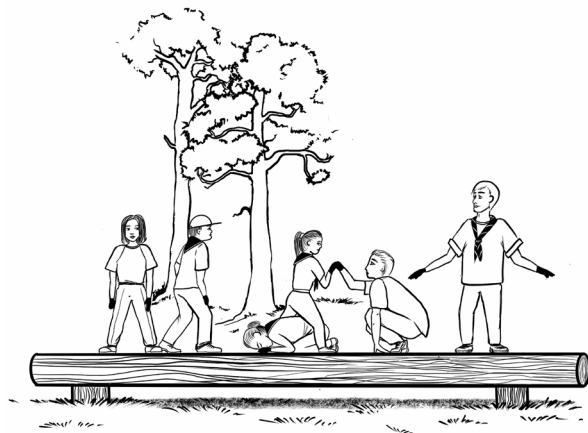
Болото. Перемащая жерди, пройти по кочкам не ступая в болото.



Троллейбус. Протащить жердь по трамвайным проводам в густом лесу.



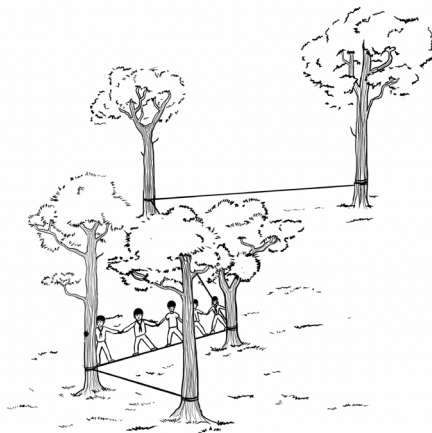
Телефонное поле. Поменяться местами в противоположном направлении.



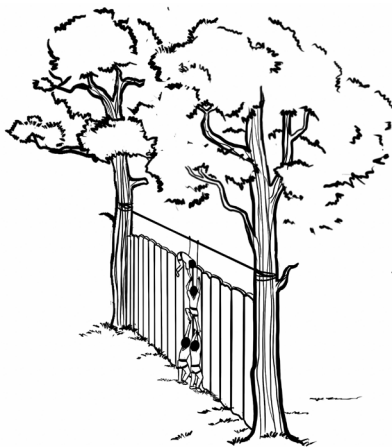
Островок. Забраться всей командой на узкий островок и сосчитать хором до 10. Следующий островок еще меньше. Для тренировки можно использовать газету, от которой к следующему этапу отрывается кусочек.



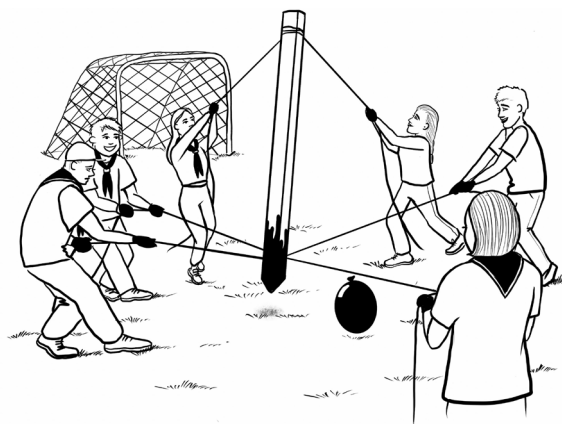
Друг до дерева тянись. Постепенно дистанция между деревьями увеличивается. Опора — рука друга и дерево. Гимнастическая страховка.



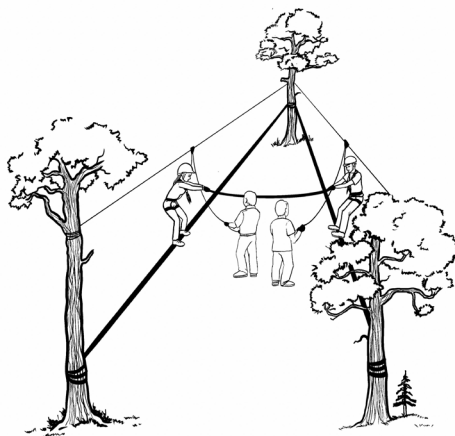
Стена. Группой забраться на стену и спуститься. Возможно использовать бревно привязанное к деревьям на высоте от 3 метров.

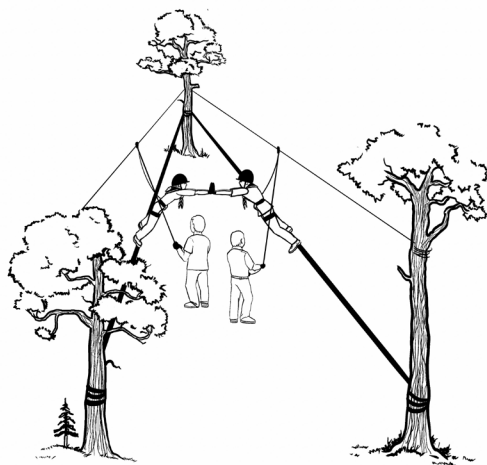


Футбол. Можно прикрепить маркер к бревну и написать слово «скаут».



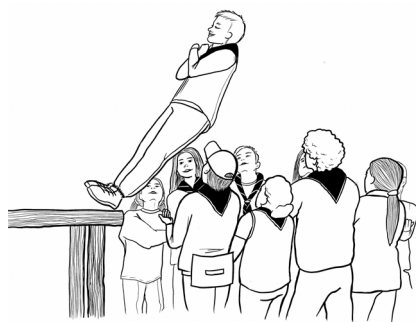
Дружба. Для уверенных в своих силах партнеров. При втором варианте неизбежно падение. Страховка жесткая.



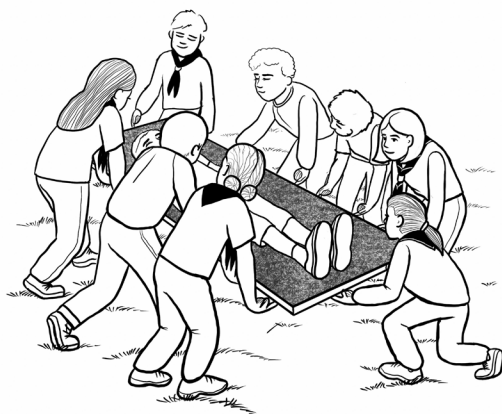


4. Этап личных испытаний включает в себя ряд испытаний, требующих от проходящего смелости и доверия к остальным участникам. Традиционным упражнением этой части программы является падение спиной с высоты с групповой страховкой. Участник должен осознать степень доверия к тем, кто его страхует. Другие испытания: Подъём и перенос одного участника на пальцах другими.

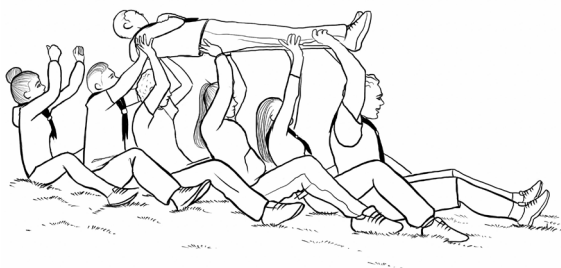
Руки в замке на груди. Руководитель ловит голову.



Подъем на пальчиках. Можно перенос.



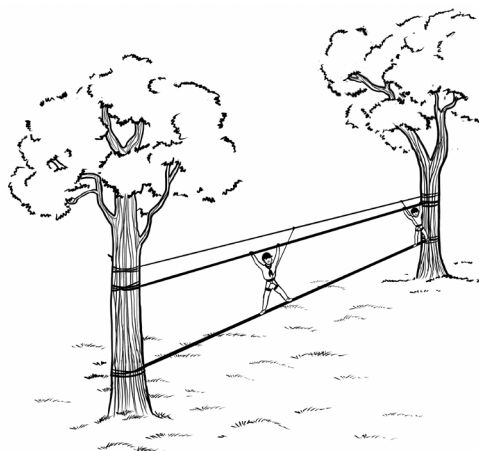
Передача участников по цепочке над головой.



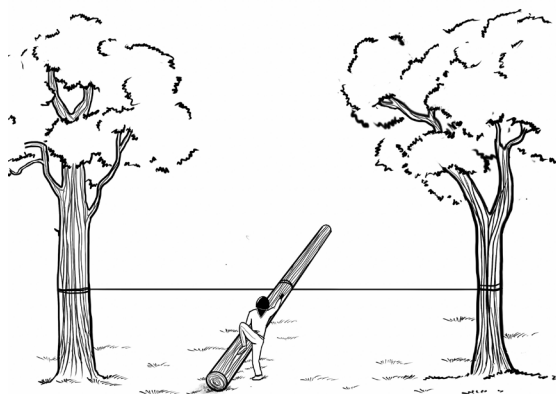
5. Этап — рефлексия. Организация проекта в рамках обычной деятельности группы. По результатам анализ — помог ли тренинг во взаимодействии. Чем отличается команда, дух командный до тренинга и после. Что не помог решить тренинг во взаимоотношении между участниками, работы лидеров, взаимопонимании.

«Скаутское ралли»

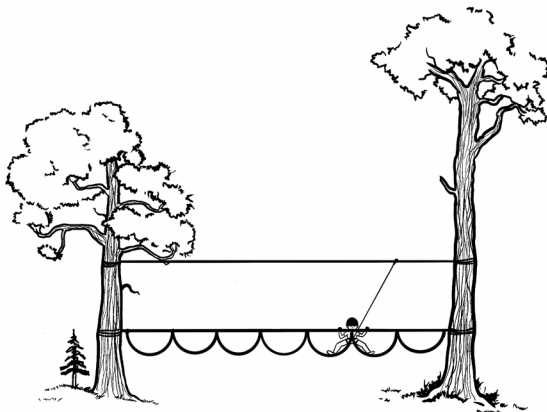
Тренинг индивидуального прохождения
Паралельки.



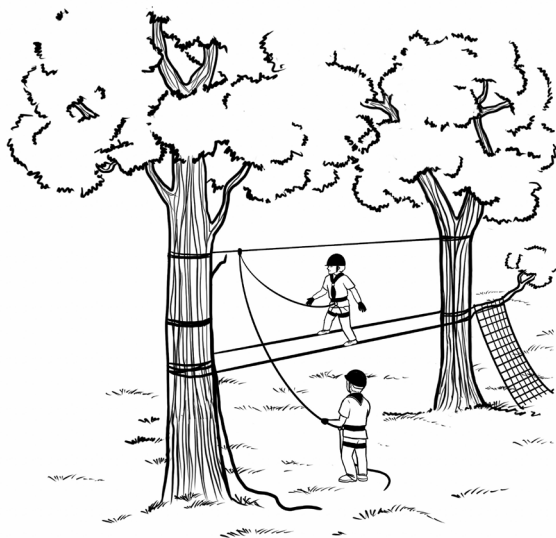
Перекидное бревно.



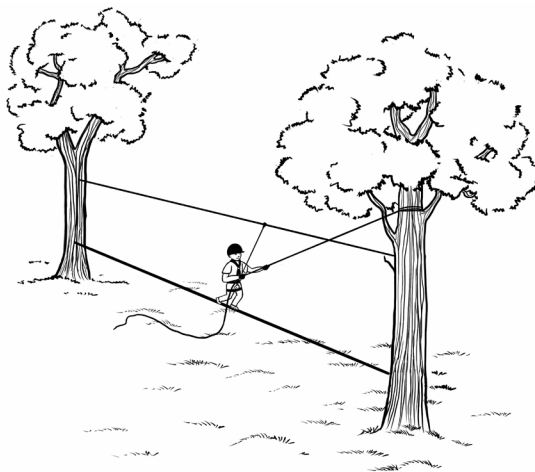
Лианы.



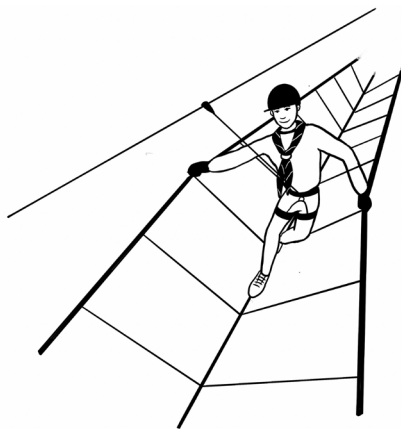
Рельсы. Рекомендуем двойной полиспаст.



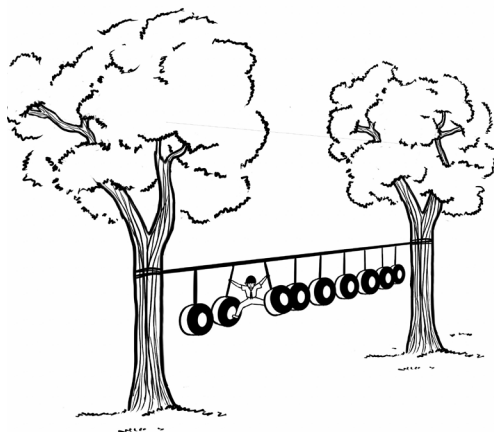
Оттяжка. Возможно для лианы перпендикулярная точка опоры.



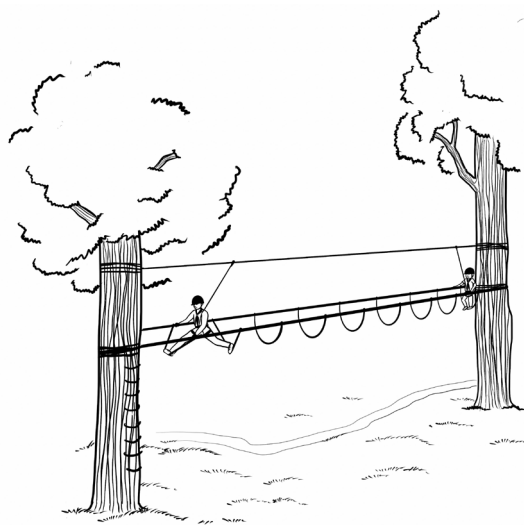
Обезьяний мост. Секрет — разведение рук в стороны.



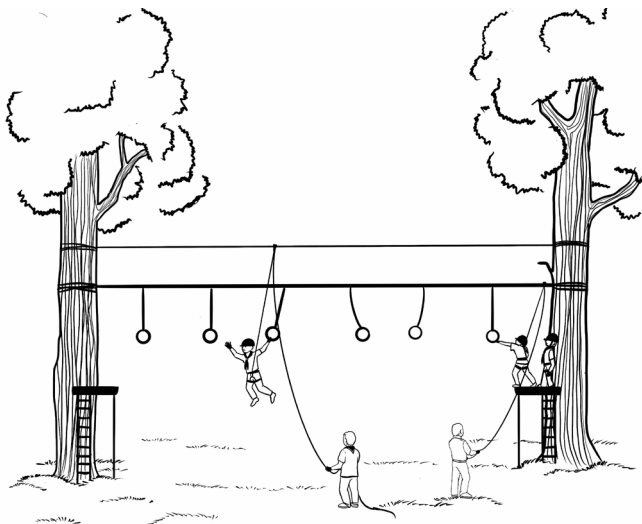
Колеса. 4—5 колес большого диаметра. Можно натянуть машиной.



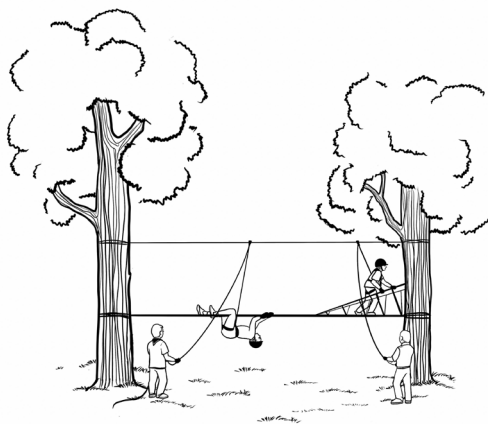
Лианы. Натяжение не жесткое. При перевороте держаться за веревки.

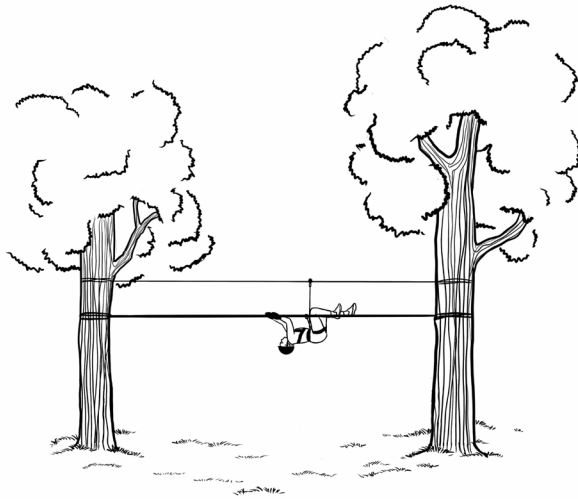


Кольца.

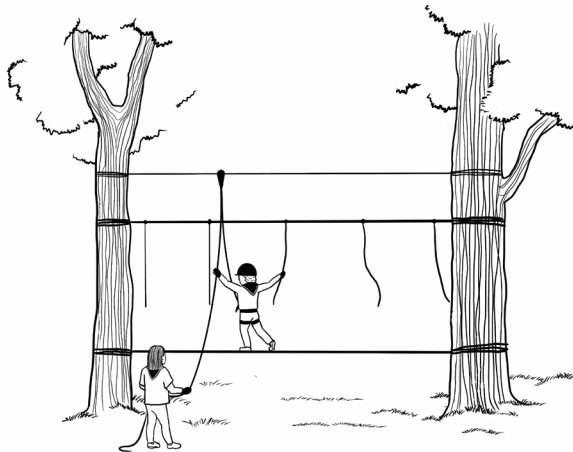


Переправа. Переправа на карбине или на ролике. Уметь залезть и слезть.

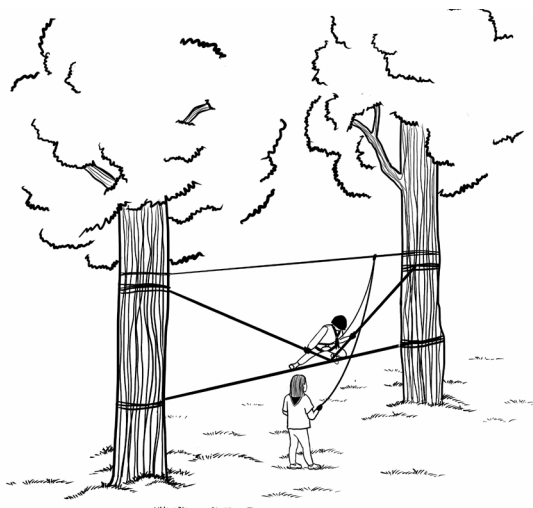




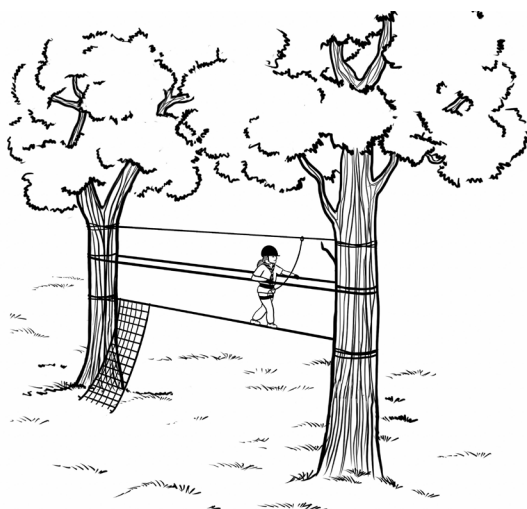
Свисающие лианы.



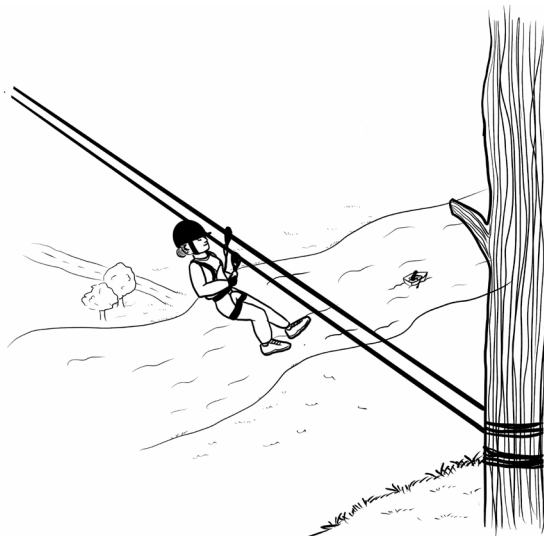
Бабочка. Руки поднимают верхнюю веревку и создают жесткость.



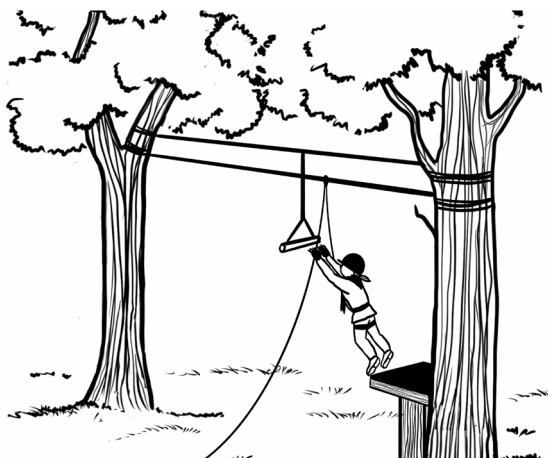
Мост. Важно уметь балансировать.

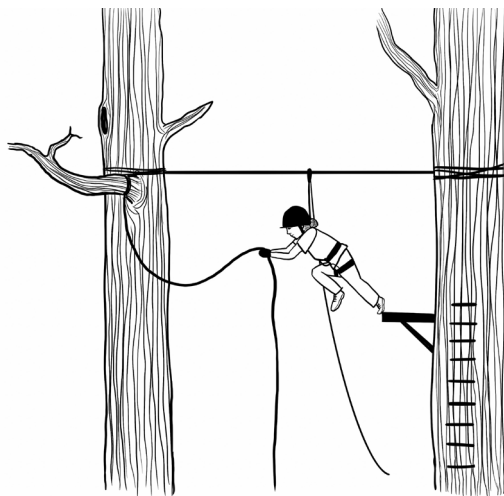


Троллей. Страховка. Третья веревка — сопровождение.

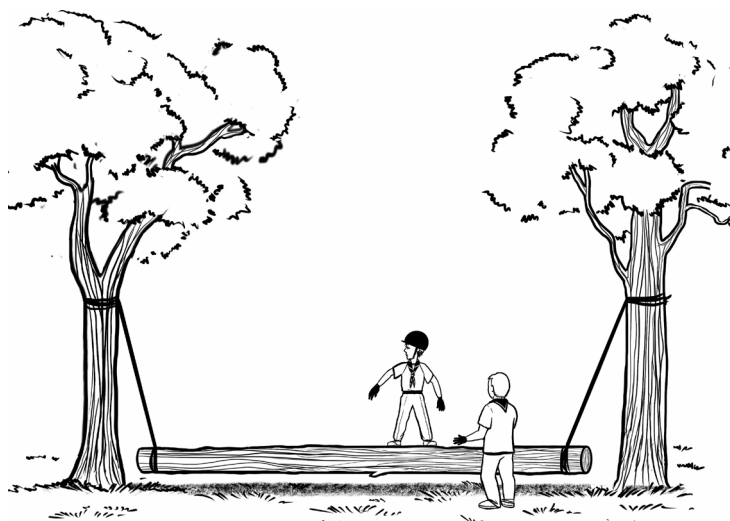


Прыжок. Чем выше площадка, тем

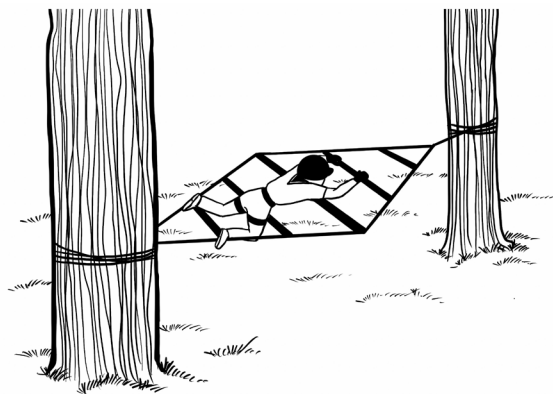




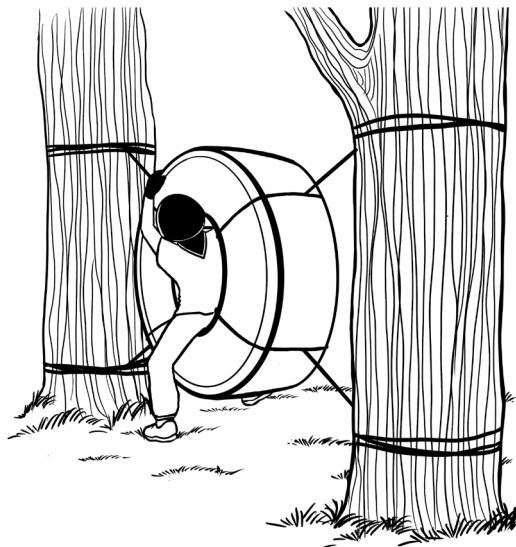
Живое бревно. При страховке предвидеть удар по голове.



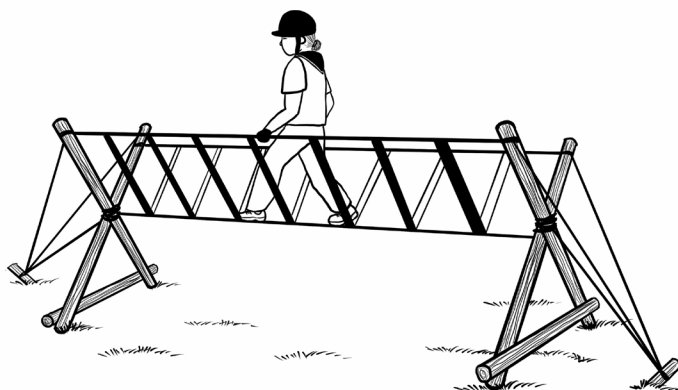
Ромб. Чем сильнее натянут, тем сложнее. Руки не отпускать.



Шкуродер. Следующие колеса меньше по диаметру.

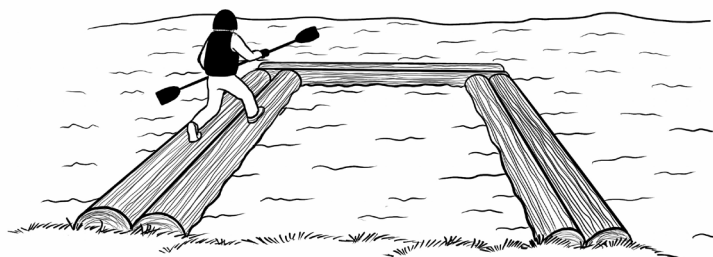


Обезьяний мост. До 20 метров.

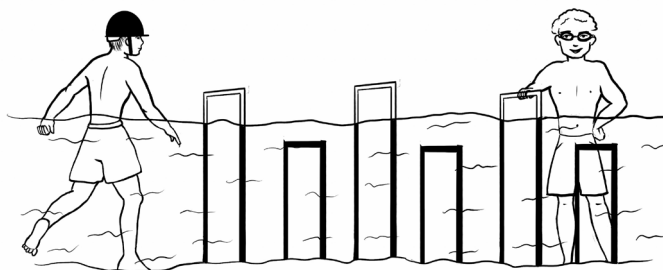


Ралли на воде

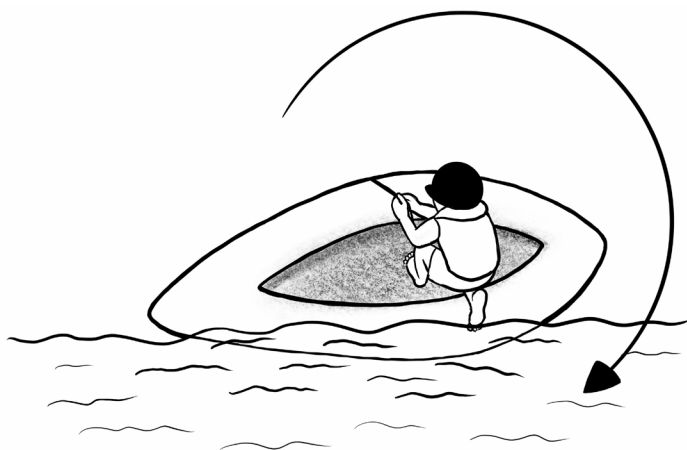
Славщик. Можно добавить бревен.



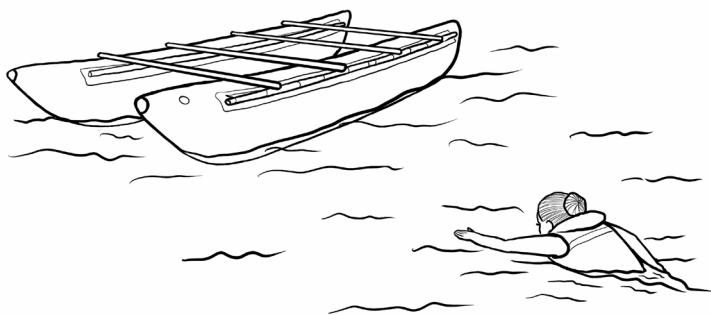
Ворота. Поднырнуть по всем воротами.



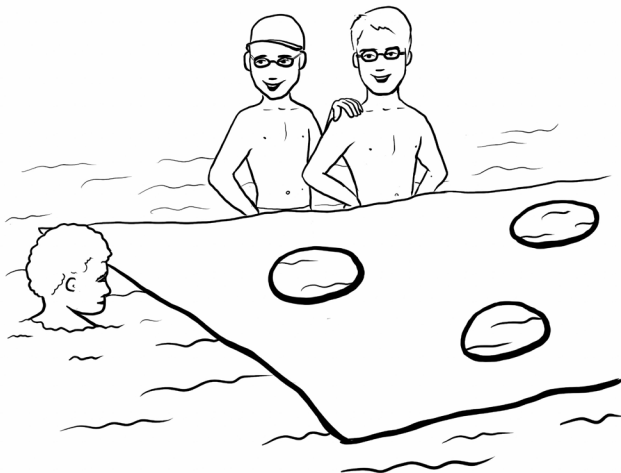
Оверкиль.



Забраться на плавсредство или перелезть.



Полынья. Положить полиэтилен на воду длинной до 30 метров. Шириной 3 метра. Наметить полыньи цветным скотчем. Спасатели сопровождают участника.





НОРС-Р



Методическое пособие содержит в себе практические материалы, рекомендованные каждому руководителю для использования в практической деятельности скаутских групп. Отбор материалов основывался на опыте успешной деятельности скаутских объединений и их применение содействует как развитию имиджа скаутской деятельности, так и групповому сплочению объединения.

Методическое пособие собрано из материалов практического опыта руководителей, участников курса скаут-мастеров НОРС-Р, «База игр и активностей» отряда Лесные коты г. Ижевск, изданий скаутов Карелии, и руководителя скаутского отряда «Ладья» г. Петрозаводска – Каляшова Р. В. (Бобр).