Сніжний ком

*Гра на знайомство та згуртування*

Гравці сидять у колі.Перший гравець нази­ває своє ім’я, другий — ім’я першого та своє, третій — імена першого та другого, потім — своє й так само далі, поки коло не замкнеться.Зрештою останній у колі гравець називає іме­на всіх гравців, а потім — своє.

Легше, звісно, бути першим, але остан­нім — корисніше.

Познайомимося!

*Гра на знайомство та згуртування*

Гравці утворюють два кола.Ті, хто стоять у внутрішньому колі, повертаються обличчями до тих, хто стоїть у зовнішньому.Лунає музика, гравці у колах рухаються в протилежні сторо­ни.Після припинення музики учасники гри зу­пиняються одне перед одним і знайомляться, називаючи ім’я.

Далі знову лунає музика, тепер, пробігаючи повз знайомого, гравці махають йому рукою.Музика припиняється, з’являються нові знайо­мі й гра триває.

Я візьму із собою в похід

*Гра на знайомство та згуртування*

Гра відбувається так само, як «Сніжний ком», але крім свого імені кожен гравець нази­ває ще предмет, що він узяв би із собою в по­хід і назва якого починається на першу літеру його імені.

Яблуко

*Гра на знайомство та згуртування*

Гравці сидять у колі.Ведучий говорить: «Мене звуть… я люблю...» (любити можна будь-що і будь-кого) і котить яблуко до будь-кого.Той піднімає яблуко й говорить: «Мене звуть… я люблю...» і котить яблуко до наступного.

Гра триває, поки всі гравці не відрекомен­дуються.

Трійки

*Гра на знайомство та згуртування*

Гравці об’єднуються у трійки.У кожного гравця є приблизно 30 с для того, щоб розпо­вісти про себе партнерам.Потім ведучий по­дає сигнал: «Перехід!», утворюються нові трій­ки гравців, які ще не спілкувалися між собою.

У новій трійці повторюється той самий процес, тільки замість розповіді про себе гравці розповідають про тих двох, з ким вони були в попередній трійці.Кожний із групи має встигнути розповісти.

Гра триває, поки всі гравці не познайом­ляться.

Пошуки скарбів

*Гра на місцевості*

Гру проводять на знайомій ділянці лісистої місцевості площею приблизно 1 кв.км.Обира­ють двох ведучих, кожний з яких отримує по одному предмету («скарбу»), який він має про­тягом 10–15 хв сховати на відстані не більше ніж 300 м від місця розташування класу.Учні знають вид «скарбу» (ящик, мішок, тарілка та ін.).Після цього вони вирушають на пошуки.Того, хто знайде «скарб», уважають перемож­цем.Ведучі змінюються, і гра триває.

*Примітка*.«Скарб» можна ховати не тільки на землі, але й на деревах, у кущах та ін., але заборонено його заривати, можна лише маскувати.

Привіт!

*Гра на знайомство та згуртування*

Гравці пересуваються майданчиком.Вони вітаються з будь-ким за руку, говорячи: «При­віт! Як справи?» Вітаючись, учасник можете звільнити свою руку тільки після того, як дру­гою рукою почав вітатися ще з кимсь.Тобто гравець повинен безупинно перебувати в кон­такті з будь-ким із групи.

Кожен гравець може перервати рукостискання правою рукою тільки тоді, коли налаго­дить новий контакт — лівою рукою.

Зозулі

*Гра на місцевості*

Гру проводять у лісі, розмір ділянки — приблизно 500×500 м.Учні об6єднуються у дві команди.За жеребом гравці однієї команди вирушають у ліс, залазять на дерева в різних місцях і маскуються, зображуючи «зозуль».Межі ділянки, на якій дозволено ховатися «зо­зулям», мають визначити заздалегідь.

За 10–15 хв друга команда йде шукати «зо­зуль».Визначають час, протягом якого всі «зозулі» будуть виявлені.Потім гравці міняють­ся ролями.Перемагає команда, яка найшвид­ше виявить усіх «зозуль».«Зозулі» зобов’язані зрідка подавати сигнали — «кувати».«Зозуля», яку знайшли, злазить із дерева або виходить із укриття та прямує до вчителя.

Знайди прапорець

*Гра на місцевості*

На ділянці пересіченої місцевості, що об­межена природними межами (дорога, ріка та ін.), учитель заздалегідь ховає 20–30 прапор­ців.Кожний гравець веде пошук самостійно.

Коли обумовлений час завершиться (за 20–30 хв), на загальному зборі підраховують кількість знайдених кожним гравцем прапор­ців і визначають переможця за найбільшою їх кількістю.

Гарний окомір

*Гра на місцевості*

Учитель, зупинивши учнів і вказавши на будь-який предмет, запитує, якою є відстань до нього (скільки кроків).Учні по черзі відпо­відають, а потім перевіряють, хто визначив від­стань точніше.

*Примітка*.Гру корисно використовувати під час повернення до табору, коли учні стоми­лися.У цьому випадку вони шикуються в ше­ренгу та крокують водночас, рахуючи кроки до предмета.

Спостерігачі

*Гра на місцевості*

Для гри необхідно обрати місце, звід­ки видно багато предметів-орієнтирів.Учи­тель пропонує учням переглянути місцевість і запам’ятати орієнтири протягом 2 хв.Потім, попросивши їх відвернутися від панорами, учитель ставить запитання про те, де розташо­вані орієнтири.

Правильна відповідь дає учасникові 1 бал, за доповнення та виправлення неправильної відповіді — 1 бал.

Маскування

*Гра на місцевості*

Гравці шикуються у коло спиною до центру, потім відходять на відстань приблизно 30 м за­лежно від місцевості та ховаються в заростях.За сигналом учителя гравці починають пере­суватися до вчителя, який перебуває у центрі кола та може обертатися.Якщо ведучий вияв­ляє будь-кого з гравців, які пересуваються, та називає його, тоді той зобов’язаний поверну­тися до вихідного місця та почати пересувати­ся знову.

Гру завершують за сигналом.Гравці зали­шаються на тих позначках, куди дісталися.Пе­ремагає той, хто виявиться найближче до ве­дучого.

Полювання на антилоп

*Гра на місцевості*

Гравці об’єднуються у дві групи, одна — «антилопи», друга — «тигри».«Антилопи» хова­ються в лісі.Через 5 хв за ними на полювання вирушають «тигри», намагаючись схопити їх.Щоб упіймати «антилопу», її мають оточити не менше ніж троє «тигрів».Якщо вони зроблять це мовчки, «антилопу» вважають беззахисною.Але якщо будь-який «тигр» закричить, «анти­лопа» має право врятуватися втечею.Пійману «антилопу» один із «тигрів» відводить на вста­новлений збірний пункт, де вона залишається до кінця гри, а «тигр» продовжує «полювання».

«Тигри» перемагають, якщо за встановле­ний час упіймають більше ніж половину «анти­лоп», коли ж ні, то перемагають «антилопи».

Маскуйся швидко!

*Гра на місцевості*

Ведучий, заплющивши очі, лічить до двадцяти.За цей час гравці мають розбігтися навсі­біч й швидко сховатися.Завершивши лічити, ведучий дає свисток (або говорить: «Починаю шукати!») і, розплющивши очі, роззирається навколо, не сходячи з місця.Він називає всіх, кого побачить.

Пересувайся потайки

*Гра на місцевості*

У лісі ведучий ставить завдання гравцям: пересуватися за ним потайки, перебуваючи на відстані 30–40 м.Коли гравці займуть свої міс­ця на зазначеній відстані, ведучий іде вперед, але час від часу зупиняється, обертається й на­магається помітити будь-кого з гравців.

Помічений і правильно названий гравець приєднується до ведучого, поки не залишить­ся один непомічений, якого уважають пере­можцем.

Через ланцюг

*Гра на місцевості*

Гру проводять у гаї, переліску, чагарнику.Грають два загони рівної чисельності.Один загін, відійшовши на 0,5–1 км від другого, ши­кується «ланцюжком» і стає обличчям одне до одного.Відстань між гравцями в ланцю­зі — 15–20 кроків.Гравці маскуються.На від­стані 30–50 м за загоном, який переховується, паралельно до лінії ланцюга, позначають лі­нію фінішу — це може бути стежка або кана­ва.Кожному учасникові другого загону дають прапорець і завдання — проникнути крізь ланцюг суперника («перетнути лінію фронту»), не давши себе заквацати.Про початок гри ве­дучий сповіщає свистком, потім займає місце в ланцюзі першого загону.

У затриманих «ланцюгом» гравців прапор­ці відбирають.Якщо гравці другого загону зу­міють пронести крізь ланцюг першого загону не менше ніж половину прапорців, вони пере­магають, коли ж ні, то перемагає перший загін.

Гра з ведмедем

*Гра на місцевості*

Гравці утворюють коло, посередині сидять «ведмідь» і його «сторож», які тримають у ру­ках кінці півметрової мотузки (на кінцях якої роблять вузли, щоб її було легше тримати).Ре­шта гравців обережно підсуваються до «вед­медя», намагаючись його торкнутися.

«Ведмідь» і «сторож» можуть схопити гравця, хоча їхнім рухам заважає мотузка, яку вони не мають права випускати з рук.Якщо це вдасться, тоді схоплений стає «ведмедем», а «ведмідь» — «сторожем».

Фортеця в облозі

*Гра на місцевості*

Гравці поєднуються у два табори: «облож­ники» та «гінці».Частина лісу є «фортецею в об­лозі».Межі фортеці повинні бути добре позна­чені (наприклад, білими колами на висоті очей, що намальовані на стовбурах дерев), найкра­ще, якщо це будуть лісові дороги й стежки.

«Обложники» мають право квацати (торка­тися рукою) «гінців» поза межами «фортеці» на відстані до 40 м, у середину «фортеці» «облож­ники» не мають права входити.Якщо в запалі переслідування «обложник» забіжить у «фор­тецю», то його вважають «убитим».

Гра триває певний час, що залежить від кількості учасників і характеру місцевості, на якій відбувається гра.

Ботлбол

*Гра на місцевості*

Гравці поєднуються у дві команди по 6–7 учасників.Для гри знадобляться пластико­ві пляшки, 2 обручі та повітряна куля.Гра схо­жа на баскетбол.Кожний гравець тримає в ру­ках пляшку та намагається пляшкою загнати кулю в обруч.Заборонено торкатися руками кулі; допустити падіння кулі на підлогу; бити пляшкою інших учасників.

Гру розпочинає суддя, який підкидає кулю у середині майданчика.Якщо куля вилітає за межі майданчика, суддя знову вкидає її у се­редину.Якщо гравець порушив будь-яке пра­вило, його видаляють з майданчика на 3 хв.Переможець визначають за найбільшою кіль­кістю кульок, що закинуті в обруч.

Гра триває 3 тайми по 10 хв.

Пошуки сліду

*Гра на місцевості*

Один гравець є «утікачем» і на своєму шля­ху через кожні 3 м кидає по ланцюжку конфет­ті.Інші гравці починають переслідування на 5 хв пізніше.Через кожні 200 м «утікач» при­пиняє кидати конфетті в проміжку 100 м.

Переслідування триває протягом 2 км.Якщо втікач досягає кінцевого пункту раніше ніж пе­реслідувачі, то він перемагає.

Схованки

*Гра на місцевості*

Для гри необхідна пересічена місцевість завдовжки приблизно 1 км і завширшки 200 м.Гравці однієї команди ховаються на цьому про­сторі окремо одне від одного.Друга команда повільно проходить, досліджуючи місцевість і намагаючись знайти тих, хто сховався.Потім команди міняються ролями.

Перемагає команда, якій удасться розшу­кати найбільше суперників.

Заборонений плід

*Гра на місцевості*

Гравці можуть поєднуватися у команди або грати самостійно.Гру проводять біля дерева, що розташоване в центрі обкресленого кола діаметром до 20 м.Яблука або інші предмети підвішують на гілках дерева на нитки таким чином, щоб їх міг дістати кожен гравець.Двоє учасників охороняють дерево, а решта намага­ються отримати фрукти.Усередині кола не по­винен перебувати жоден із гравців, крім двох «сторожів».Коли «сторож» побачить гравця поза колом, він голосно називає його ім’я, і той зобов’язаний повернутися до вихідного місця.

Якщо будь-якому гравцеві вдасться про­никнути всередину кола, він може підхопити­ся, добігти до дерева та зірвати яблуко.Однак, якщо «сторож» торкнувся його, тоді гравець має повернутися на місце.Той, хто зірвав яблу­ко, повертається, віддає яблуко командирові.Перемагає гравець (команда), який матиме найбільше яблук.

Небезпечна зона

*Гра на місцевості*

«Розвідник» проникає в позначену зону із зазначеної сторони, позначаючи це місце будь-якою позначкою.Зону охороняє 6 або 8 «охоронців», які об’єднані у варти по двоє.

«Розвідник» має залишити зону по можли­вості в тому місці, що розташоване навпроти місця проникнення.

Слухай!

*Гра на місцевості*

Для гри найкраще підходить таке місце, де багато сухих гілок, сухого листя та інших хруст­ких предметів.Одного з гравців обирають «вартовим», ставлять біля дерева й зав’язують очі.Решта гравців розходяться навсібіч на від­стань приблизно 50 м.За сигналом ведучого гравці починають наближатися до «вартово­го», роблять це не поспішаючи й безшумно.Завдання гравців: торкнутися рукою «варто­вого» або предмета, що він охороняє.Кому це вдасться, того призначають «вартовим».

Почувши шерех, «вартовий» кричить: «Стій!» і вказує рукою в напрямку, де перебу­ває «порушник».Якщо напрямок буде зазна­чено правильно, тоді ведучий дає вказівку по­рушникові вийти й наблизитися до нього.«По­рушник» підходить до ведучого.

Гру завершують через установлений час.«Вартового» уважають переможцем, якщо зу­міє вивести з гри всіх порушників.

Кулемет

*Гра на місцевості*

Один учасник є «кулеметником», який пе­ребуває на відкритому місці (галявині).Навко­ло «кулеметника» окреслюють коло діаметром 3 м — це «кулеметне гніздо», межі якого позна­чають гілками або каменями.Решта учасників віддаляються на таку відстань, щоб «кулемет­ник» не міг їх бачити.

Кожен учасник має кілька шишок — це «ручні гранати», які слід укинути в «кулеметне гніздо».Після сигналу учасники починають під­крадатися до «кулеметника».Останній намага­ється помітити тих, хто підкрадається.Поба­чивши будь-кого з них, «кулеметник» називає його на ім’я та лічить до трьох.Якщо названий учасник за цей час не встиг зникнути, то його вважають «убитим».Коли учасникові вдасться влучити «ручною гранатою» у «кулеметне гніз­до», то «кулеметника» вважають «убитим».

Заручники

*Гра на місцевості*

Гравців об’єднують у дві групи, які є рівними за кількістю.Крім того двоє гравців виявляють­ся «заручниками» в лісових «терористів», які їх зв’язують, застосовуючи не більше ніж 3 вузли, що розв’язуються.«Заручників» ховають у різ­них місцях лісу прив’язаними до дерев на від­стані приблизно 3 хв швидкої ходьби одне від одного.«Терористи» весь час курсують між міс­цями, де перебувають «заручники» єдиною гру­пою.Спецзагін, який звільняє «заручників», не може об’єднуватися у більше ніж дві підгрупи.

Якщо під час зустрічі «терорист» торкнеть­ся обома руками гравця спецзагону, то остан­ній потрапляє в «заручники».Якщо протягом визначеного часу вдається звільнити «заруч­ників», то перемагають гравці спецзагону, коли ж ні, то «терористи».

Викрадення прапора

*Гра на місцевості*

Гравців об’єднують у дві команди.Кожна команда має свою територію та прапор, що перебуває на деякій відстані від межі.Мета гри: захопити чужий прапор і віднести його на свою територію.Для того щоб кожна коман­да не поставила вартових впритул до свого прапора, навколо нього є «заборонна зона», у який охоронці прапору не можуть заходити.Кожна команда має право «убивати» (квацати) на своїй території розвідників іншої команди.

Гра триває, поки одна команда не захопить прапор другої або певний час (зазвичай 2 год).Частіше грають так, що результат гри залежить від викрадення прапора, а кількість «убитих» розвідників у кожній команді не беруть до уваги.

Два племені

*Гра на місцевості*

Гравців об’єднують у два племені.Одне плем’я розводить багаття, навколо якого про­водять лінію на відстані від 30 до 50 м, що є ме­жею стійбища племені.Інше плем’я намагаєть­ся проникнути за охоронювану територію до стійбища.Плем’я «захисників» намагається за­квацати тих, хто нападає, але це можна робити тільки на території за межею.

Гру починають після того, як плем’я, яке на­падатиме, піде на якийсь час до лісу для так­тичної підготовки атаки.«Охоронці» вистав­ляють засідки за територією стійбища, але мо­жуть діяти й на відстані від стійбища.

Гра триває певний час (20–30 хв), після чого ролі команд міняються.

Перемагає плем’я, у якого найбільше грав­ців опинилося у стійбищі суперника.

Пошуки капітана

*Гра на місцевості*

Гравців об’єднують у кілька команд, кожна з яких обирає свого капітана.На старті гри ве­дучий зав’язує капітанам очі й відводить їх на відстань до 500 м від місця розташування ко­манд.Маршрут руху капітанів має бути тільки з поворотами на 90°.

Після прибуття на місце пов’язки з капіта­нів знімають, і вони по пам’яті відновлюють пройдений маршрут.Можна використати орі­єнтування за сонцем.Команди стартують че­рез кожні 10 хв і шукають своїх капітанів.

Перемагає команда, яка швидше знайде свого капітана.

Переслідування переслідувачів

*Гра на місцевості*

Певною дорогою висилаються двоє грав­ців.Перед ними — небезпечна зона, межі якої визначені заздалегідь, цю зону необхід­но перетнути, не потрапивши в полон.Вони зобов’язані йти зазначеною дорогою й мають право звертати з неї лише в тому випадку, якщо їх переслідують.Через деякий час для того, щоб їх зловити, висилають патруль, при­чому ватажкові цього патруля повідомляють дорогу, якою переслідувані гравці спробують вибратися з небезпечної зони.

За 10 хв після виходу першого патруля на­вздогін йому висилають інший патруль, але це має бути невідомим для першого патруля.Другий патруль повинен розшукати місце за­сідки першого патруля та, у свою чергу, атаку­вати його зненацька.

Утеча між засідками

*Гра на місцевості*

Одному гравцеві доручають скласти план будь-якого приміщення (наприклад, пошти, магазина та ін.).Цей план він має скласти на основі власних спостережень і доставити його ведучому.Інші гравці розташовуються таким чином, щоб спостерігаючи за всіма дорогами, що ведуть до зазначеного приміщення, пере­шкодити йому виконати покладене доручен­ня.Йому заборонено наближатися до пошти або магазину ближче, ніж на 30 кроків.

Гравцеві, який виконує доручення, дозво­лено використовувати будь-які перевдягання або способи пересування.

Заручник, який утік

*Гра на місцевості*

Уперед висилають гравця («заручника»), який утікає.Його руки слабко зв’язані тонкою мотузкою.За 15 хв за ним навздогін висилають патруль.Заручник не тільки має зникнути від переслідувачів, але й спробувати звільнитися від своїх пут, перетерши їх об гострий камінь або щось інше.Обривки перетертої мотузки слід принести ведучому як доказ того, що за­ручник звільнився у дозволений спосіб.

Звільнившись від пут, утікач повинен спро­бувати повернутися до того місця, звідки він розпочав свій біг, намагаючись залишатися не­поміченим своїми переслідувачами.

Прихований пакет

*Гра на місцевості*

Учасники гри утворюють довгий ланцюг по полю.Ведучий попередньо повідомляє їм два будь-які пункти, що добре помітні для всіх (кущі, велике каміння тощо).За сигналом гравці повзуть до протилежної сторони поля, а ведучий виставляє очки за їхнє вміння мас­куватися.Ще до початку гри, непомітно для гравців, ведучий залишає на землі незапечата­ний пакет, у якому — аркуш із назвою одного з пунктів, що зазначений раніше.

Той гравець, який знайде у полі пакет, має непомітно його взяти, розкрити, прочитати назву пункту й намагатися дістатися до пунк­ту перш, ніж будь-хто з його товаришів звер­не увагу на його дії та спробує його впіймати.Якщо гравцеві, який знайшов пакет, удасться дістатися до зазначеного пункту непійманим, то його вважають переможцем.

Яблучні шахи

*Гра на розвиток творчих здібностей*

Із найдавніших часів шахи були не тільки грою, але й витвором прикладного мистецтва.Шахові фігури виготовляли кращі майстри, використовуючи дерево, кістку, метал, глину, скло й камінь.

Спробуйте виготовити шахові фігури.Як матеріал для шахів візьміть звичайні яблука.Технологія виготовлення — «обкусування», тобто, не вдаючись до допомоги ножа, обкуса­ти яблуко у такий спосіб, щоб отримати шахо­ву фігуру:

* пішак;
* слон;
* тура;
* кінь;
* ферзь.

Павуки та мухи

*Гра на місцевості*

Для цієї гри необхідна ділянка розміром приблизно 1 кв.км — «павутина».Одна коман­да, яка зображує павуків, ховається де-небудь у «павутині».Інша команда, яка зображує мух, вирушає відшукувати «павука» через 15 хв.Ко­мандам слід мати певну форму або позначки.Разом із кожною командою перебуває спосте­рігач.

«Мухи» можуть рухатися як забажають, але повинні повідомляти своєму спостерігачеві все, що помітять.Якщо протягом визначено­го часу (наприклад, 2 год) «мухи» не знайдуть «павуків», то останні перемагають.«Павуки» відзначають імена всіх «мух», яких помітили, і навпаки.

За кожне правильне повідомлення коман­да отримує один бал.Перемагає команда, сума балів якої виявиться більшою.

Уповільнені рухи

*Гра на розвиток творчих здібностей*

Усі любителі кіно знають, що таке «уповіль­нена зйомка».Її використовують режисери, коли хочуть драматизувати зйомку або звер­нути увагу глядачів на найтонші відтінки мімі­ки або пластики героя.Найчастіше в уповіль­неному темпі показують сцени бійок і падінь, а ще — сцени катастроф.

Спробуйте зобразити деякі сцени в упо­вільненому темпі та продемонструйте, як лю­дина:

* чхає;
* убиває комара;
* чеше під лопаткою;
* приймає ліки;
* обгризає ніготь.

Хоровод у лікарні

*Гра на розвиток творчих здібностей*

Новий рік — найулюбленіше свято бага­тьох людей, його відзначають всі, навіть уда­лині від дому, наприклад в аеропорту, чекаю­чи на літак, або на крижині під час наукового дрейфу.Люди водять новорічні хороводи на­вколо ялинки.

Продемонструйте, як це роблять люди, які опинилися на свято у лікарняній палаті хво­рих:

* на лунатизм;
* із переломом правої ноги;
* на нервовий тик;
* на гострий радикуліт.

Прискорені рухи

*Гра на розвиток творчих здібностей*

У кінематографі є прийом — прискорене прокручування плівки.До такого прийому най­частіше вдаються режисери комедій: звичайні дії людини, що відтворені в прискореному тем­пі, зазвичай викликають комічний ефект.

Спробуйте продемонструвати цей прийом, якщо людина:

* прасує білизну;
* пече млинці;
* витирає пил;
* миє посуд;
* зашиває штани, що порвалися.

Танцювальні єдиноборства

*Гра на розвиток творчих здібностей*

У танців і бойових мистецтв є багато спіль­ного: по-перше, там демонструють доскона­лість рухів, досягти якої можна лише багато­річними тренуваннями; по-друге, багато танців виникли саме з бойових вправ різних народів (український гопак або бразильська капоейра).

Спробуйте поставити танець, в основі яко­го — рухи майстрів єдиноборств, запозичив­ши танцювальні рухи:

* із боксу;
* із фехтування;
* із боротьби сумо;
* із карате;
* з армреслінгу.

Синхронні рухи

*Гра на розвиток творчих здібностей*

Коли група людей починає синхронно ви­конувати будь-які рухи — це назавжди заво­рожує спостерігачів.Синхронне виконання рухів — в основі балету та фігурного катання, гімнастики та синхронного плавання.Цілком можливо, що незабаром новим видом мисте­цтва (або спорту) стане синхронний процес прийняття їжі.

Продемонструйте, як виглядатиме синхронне поїдання групою із 3–5 учасників таких страв:

* борщ;
* спагетті;
* біфштекс;
* компот;
* банан.

Утікач

*Гра на воді*

Гравці змагаються командами човнів.До початку організатор гри таємно дає завдання одному із членів команди зіграти роль утікача.Він має залишити човен під час руху так, щоб ніхто з членів команди його не схопив.Рухом човна по воді керує кермовий.

Для того щоб виконати завдання, «утікач» повинен залишити човен протягом 10 с.Решта членів екіпажу можуть заважати «втікачеві» тим, що намагаються затримати його в човні або у воді, але так, щоб постійно перебувати в зіткненні із човном, тобто, перебуваючи у воді, триматися за нього.

Якщо протягом 10 с «втікача» ніхто не зміг затримати й він жодною частиною тіла не тор­кається човна, то він перемагає..

Водоноси

*Гра на воді*

Гравців об’єднують у дві команди й шику­ють на березі в колону по одному, інтервал між командами — 5–6 кроків.Проти палиць, що стирчать з дна річки, на відстані 20–40 кроків стоять на березі відра.На відстані 3 кроків за відрами відзначають лінію старту.Напрямним колон ведучий дає кружки, а сам займає місце біля відер.

За сигналом ведучого гравці повинні до­бігти до палиці, обминути її, зачерпнути повну кружку води та повернутися на берег.Тут кож­ний гравець виливає воду у відро, а на старті передає кружку товаришеві по команді.

Перемагає команда, яка швидше наповнить своє відро до країв.

Надягнути кільце

*Гра на воді*

Гравців об’єднують у пари та декілька ко­манд.На місце, що розташоване над водою, прикріплюють кільце таким чином, щоб до нього не можна було дотягтися рукою, але можна було б легко зняти палицею.Кожна пара гравців тричі проходить на човні під кіль­цем і намагається надягти кільце на палицю.За кожну вдалу спробу вона отримує для своєї команди очко.

Перемагає команда, яка набере найбільше очок.

Гру можна ускладнити тим, що човен має йти проти течії, а гравцеві в човні слід підвес­тися в повний зріст.

Ловці перлин

*Гра на воді*

Гравці обирають ведучого.Він має схова­ти будь-яку річ (наприклад, пробка від банки, камінець, загорнутий у фольгу від цукерки та ін., головне, щоб його було добре видно у воді) на дні неглибокої водойми.Учасники не мають бачити, де саме було заховано «перлину».За сигналом гравці починають його шукати.

Той, хто першим знайде «перлину», стає ве­дучим і гру розпочинають спочатку.

Штовхання колоди

*Гра на воді*

*Рівень води: по груди.*

Гравців об’єднують у дві команди по 4–6 гравців.Колода — посередині місця ку­пання, паралельно на відстані 2—3 м від неї натягають дві мотузки, що позначають межі команд.Гравці займають місця вздовж коло­ди, кожна команда на своїй стороні.За пер­шим сигналом гравці обох команд хапаються за колоду й займають вихідне положення.За другим сигналом вони намагаються заштовха­ти колоду за межі другої команди.

Роздягнутися у воді

*Гра на воді*

*Рівень води: вище рота.*

Гравці можуть змагатися в особистій і ко­мандній першості.Завдання гравців: зняти у воді сорочку, труси, черевики.Одяг знімають за найменшого виринання на поверхню.Над водою перебуває лише рот.Сорочку насампе­ред слід розстібнути, потім один за одним зні­мають рукави.Зняту сорочку гравець тримає в зубах і дихає через ніс.

Потім він лягає на воду обличчям угору, відпочиває, відновлює дихання та пірнає, щоб зняти труси, потім — черевики.Зв’язані че­ревики гравець накидає на шию, сорочку та труси бере в одну руку, а за допомогою другої пливе до берега в положенні або на спині, або на боці.

Увесь час поблизу гравця мають перебува­ти двоє досвідчених плавців.

На крокодила

*Гра на воді*

*Рівень води: по плечі.*

Гравців об’єднують у дві команди.Грав­ці кожної команди утворюють «крокодила» в такий спосіб: навколо талії кожного гравця закріплюють ремінь, у воді гравці шикуються в колону по одному, той, хто є останнім, хапа­ється за ремінь напрямного, і всі, крім нього, плавають лише за допомогою ніг; тільки на­прямний пливе за допомогою рук і ніг.Коман­ди мають без розривання здолати відстань приблизно 10 м до цілі.Перемагає команда, яка припливе найшвидше.

Наїзники

*Гра на воді*

*Рівень води: по плечі або по шию.*

Гравці можуть змагатися в особистій і ко­мандній першості.На відстані 6–10 м пере­бувають двоє гравців, вони сидять верхи на колодах і гребуть руками.Наблизившись, кож­ний із них намагається скинути у воду супер­ника.Якщо суперник упав у воду, то перемо­жець не має права нападати, він повинен по­чекати, поки той знову підніметься на колоду.За кожне скидання суперника у воду гравець отримує один бал.

Перемагає команда, яка протягом 2 хв на­бере найбільшу кількість балів.