Бій за «легенди»

Гравці об’єднуються у чотири команди по 8–10 осіб.Перед грою керівник гри повідомляє про те, що «легенда» з дуже важливою інформацією про місцезнаходження скарбу, розірвана навпіл.Інша «легенда», де зазначено місцезнаходження скарбу, так само розірвана навпіл.Тільки найспритніші здатні об’єднати частини «легенд» і досягти мети.Команди отримують уривки легенд і обладнують лісові застави для гри.«Застава» — два концентричних кола: менший має діаметр близько 1 м, більший — близько 10 м.Уменшому колі міститься частина «легенди», а в більшому — розта­шовано загін «хоронителів легенди».Інша територія ігрового поля є вільною зоною.Відстань між лісовими заставами — це не більше ніж 100 м.Кожна команда, крім загону «хоронителів», призначає загін «завойовників», який боротиметься за володіння іншою частиною «легенди».

До початку гри всі команди займають вихідні позиції у своїх лісових заставах.За сигналом керівника починається гра.Загони «хоронителів» і «завойовників» беруться до виконання своїх обов’язків.За ходом гри стежать вільні спосте­рігачі, розосереджені ігровим полем.Кожний учасник позначений «життям» — хусткою або смугою тканини розміром близько 25 × 10 см, один кінець якої заправлений за пояс біля лівого стегна таким чином, щоб вільний кінець дорівнював не менше ніж 15 см.

Зустрічаючись у вільній зоні із «завойовником»-суперником, учасник викликає його на двобій, від якого той має право відмовитися.Учасники, які беруть участь у поєдинку, мають якнайшвидше зірвати хустку з суперника, позбавив­ши його можливості зірвати свою.Переможений підходить до керівника гри, де він під його наглядом має пройти «реа­білітацію» — відсидіти протягом 5 хв; після завершення цього терміну він має право повернутися в гру.

Біля лісової застави «завойовник» має проникнути у внутрішнє коло застави суперників і викрасти «легенду».Під час цього він може бути заквацаний «хоронителем» у межах зовнішнього (великого) кола і не має права рухатися з місця, поки його не «виручить» напарник.«Завойовник» залишає велике коло й знову намагається пробратися до «легенди».Узоні малого кола «завойовник» недоторканий.Завойовника, якому вдалося викрасти «легенду» й успішно потрапити у вільну зону, не може затримувати ніхто, у великому колі його ще можуть квацати.Передавати «легенду» напарникові або повертати її на місце не можна.Склавши відповідні частини «легенди», команда вирушає на пошуки скарбу.Гра за­вершується, коли скарб знайдено.

Заритий амулет

Гравці об’єднуються у три команди по 10–15 осіб.

*Задум гри*.Коли мавританський король відчув, що незабаром помре, він наказав зарити свій священний амулет далеко в горах.Утрьох місцях королівства він наказав сховати по одному спису.Якщо один із трьох синів короля зуміє знайти спис, то йому також удасться знайти амулет.

Кожна з команд — це прибічники одного з синів короля.Усі гравці мають хустки за поясом.Перед початком гри кожний із трьох синів (старший у групі) отримує секретний пакет, що він може відкрити у встановлений час.Упакетах — копії листів із деякими даними про місце, де сховано списи.Гравці переносять ці дані на карту.

Із цього часу всі групи стають ворожими одна одній і не можуть об’єднуватися.Укожному із трьох місць, зазначених у листах, знаходиться спис, на якому шифром вирізана частина довідки про те, де починається дорога, що веде до місця, де знаходиться амулет.

Коли будь-яка група знаходить спис, то гравці розшифровують і записують вирізану на ньому інформацію, забира­ють спис із собою.Найдужчому гравцеві довіряють нести спис і захищати його від нападу гравців інших груп.Полонити у грі можна, якщо відібрати хустку.Кожному гравцеві дозволено залишити собі хустку, яку він узяв як трофей або пода­рувати її товаришам, які залишилися без хусток.Якщо полонено гравця, який ніс спис, то він зобов’язаний віддати спис суперникові.Частини тексту, що вирізані шифром окремо на трьох списах, мають бути викладені таким чином, щоб повний зміст усього тексту неможливо було зрозуміти навіть із двох частин.

Дослідники в Техасі

Гравці об’єднуються у дві команди по 10–16 осіб.

*Задум гри*.«Дослідники», які перетнули мексиканський кордон, мають пройти територією «індіанського племені апачів», щоб досягти місцевості, де вони опиняться у безпеці.«Гравці-індіанці» займають частину ігрової території між «мексиканським кордоном» (старт) і «безпечною місцевістю».Кожний із них має на собі хустку, що закріплена на поясі.Заходити в «безпечну місцевість» їм заборонено.

«Дослідники» не мають хусток, вони мають проникнути в «місцевість», де можуть дістати хустки, щоб атакувати «ін­діанців».

«Дослідник» без хустки на шляху до «безпечної місцевості» може бути полонений квацанням, після чого «індіанець» відводить його в табір для «полонених».Узятому в полон «дослідникові» заборонено тікати від «індіанця».Намагатися втекти він може тільки у «таборі для полонених» (квадрат зі стороною 5 м).Однак, його знову можуть повернути в табір охоронці табору.Якщо спроба виявиться вдалою, «дослідник» продовжує брати участь у грі, просуваючись до «безпеч­ної місцевості».

Проникнувши в «безпечну місцевість» і здобувши там хустку, «дослідник» повертається на «індіанську» територію, намагаючись звільнити своїх полонених товаришів шляхом захоплення хустки в «охоронця» табору або допомагає тим «дослідникам», яким ще не пощастило досягти «безпечної місцевості».Увипадку, коли «індіанець» захоплює хустку в «дослідника», той має вирушити разом з «індіанцем» до табору для полонених.Гравцям, яких узято в полон, забороне­но кликати на допомогу.

«Індіанця», у якого «дослідник» захопив хустку, уважають пораненим.Для надання допомоги пораненим, «індіанці» мають торбу зі священною корою.Поранений «індіанець» для того, щоб стати вільним, має записати своє ім’я на свя­щенній корі.Якщо «дослідникам» удасться виявити місце знаходження кори й вкрасти її, то поранені «індіанці» вже не зможуть «видужувати», вони залишають гру.Але достатньо «індіанцям» заквацати «дослідника» з корою, як останню по­вертають у торбу, і вона знову «зцілює» поранених.

Убити дракона

Гравці об’єднуються у дев’ять команд по 10–12 осіб, також беруть участь 12 дорослих.

Мета гравців полягає в тому, щоб за визначений час (8–10 год) зрубати всі «голови» Дракона, що розташовуються в різних місцях лісу й не дати їм об’єднатися, інакше Дракон стане непереможним.Гравці виходять у ліс.Кожна команда обладнує власний табір таким чином, щоб про його місце розташування не знала решта учасників команди.Там залиша­ються троє учасників — «хоронителі життя» гравців команди (вони можуть змінюватися протягом гри).Уцих людей є за­паси жетонів на нитках, що символізують життя гравців.Тільки надівши знак на груди, гравець може брати участь у грі.Якщо цей знак із нього зірвали в бою гравці команди суперників, то такий гравець залишає гру.Знову грати учасник зможе, надівши новий знак.Таких знаків кожний гравець має три.

Якщо гравці ворожої команди виявили «хоронителів життя» й зірвали з них їх знаки, «хоронителі» зобов’язані відда­ти весь запас життів гравців своєї команди.Уцьому випадку команда, яка втратилася життя, тимчасово починає служити «головній голові» Дракона.«Відпрацювавши» життя, гравці звільняються від влади «голови» Дракона.Поки команда, яка потрапила в полон до «голови» Дракона, не принесе їй певну кількість чужих знаків життя, вони не можуть звільнитися.

Усі команди на початку гри діють самостійно.Завдання команд на першому етапі гри: зібрати якнайбільше «чарів­них рун» — таємничих знаків, що написані на шматочках кори.«Руни» заховані по всьому лісі, вони можуть знаходитися в дуплах дерев, під пеньками, бути захованими в листі, присипані землею тощо.Кількість «рун» обмежена.Якщо під час такого виходу кілька команд зустрінуться, то вони можуть улаштувати «бій».

Команда, яка зібрала 17 «рун», може вирушати до «головної голови» Дракона й вимагати нанести на її карту місце зберігання зброї проти Дракона.Якщо на цей момент у «голови» є полонені, то останні отримують завдання «зачарува­ти» команду, яка вирушила за зброєю.Якщо завдання виконане, то полонені стають вільними.

Після того, як здобуто зброю, команда вирушає на пошуки однієї з «голів» Дракона.Під час зустрічі з «головою» Дракона команда зобов’язана пред’явити зброю, після чого виконати завдання «голови» або перемогти її в змаганні.Ко­манда може повернутися у квадрат і знову пошукати нову зброю для нової «голови» Дракона.Інакше команда потрапляє в служіння до «голови».«Голова» так само може об’єднатися з будь-якою іншою «головою».Уцьому випадку для того, щоб перемогти дві «голови», необхідно мати одразу два види зброї й перемогти «голів» одразу у двох змаганнях.Пере­магає команда, яка зрубає більшу кількість «голів».

Зброя переможця

Гравці об’єднуються у три команди по 8–14 осіб, також беруть участь 5 дорослих.Троє посередників ідуть кожний у свою зону й обладнують там штаб команди, яку вони курують.Посередники мають чотири прапори, жетони з цупкого паперу на нитках, що символізують «життя» гравців свого загону (із розрахунку по 3 жетони на кожного гравця).По­середники встановлюють штаб в обраному заздалегідь місці (позначаючи його прапором) і чекають на свій загін.Місце навколо прапора позначають двома колами: малим (радіусом 2 м) і великим (радіусом 4 м).

Усі перебувають в «арсеналі» (галявина в центрі ігрової зони).Учасникам пояснюють правила гри, зазначають при­близний напрямок штабу кожної команди, гравці вирушають на його пошуки в супроводі двох дорослих.

На місці розташування штабу посередник видає гравцям жетони на нитках (по одному — кожному гравці, а два ін­ших залишає в себе).Через 30 хв після того, як гравці вийшли з «арсеналу», починається гра.

Завдання кожної команди: зберегти якнайбільше своїх прапорів і захопити якнайбільше чужих.Під час захисту пра­пора в штабі у внутрішнє коло навколо прапора не може заходити жоден гравець цієї команди, у другому великому колі можуть перебувати тільки двоє захисників, які можуть квацати суперників, які від цього зупиняються.Цих захисників затверджує посередник і їх не можна змінювати під час атаки (під час гри це робити можна).Захисники не можуть за­лишати це коло під час атаки на їх штаб.Решта захисників мають перебувати за межами кола й можуть захищати штаб, намагаючись зірвати із гравців ворожої команди жетони.

Після того, як прапор украдений, посередник засікає 5 хв, упродовж яких видає захисникам нові жетони.Після за­вершення 5 хв він виставляє новий прапор.Гравці команди суперників мають право нападати на цей штаб не раніше ніж через 10 хв, за дотриманням чого стежить посередник.

Усі захоплені прапори необхідно відносити до «арсеналу», але не обов’язково це робити відразу.Існує ймовірність того, що прапор перехоплять (відберуть).Прапор уважають перехопленим після «убивства прапороносця».Прапор за­раховують тій команді, яка принесла його до «арсеналу».Заборонено перебувати в «арсеналі» без поважної причини.

Вибух на залізниці

Гравці об’єднуються у дві команди, кількість яких має бути однаковою.Відрізок будь-якої лісової дороги є «залізни­цею».Одна команда захищає «залізницю», друга — намагається її підірвати.Довжина «залізниці» залежить від кількості учасників і характеру лісу, де відбувається гра.Усередньому на кожного учасника має припадати 30–40 м.Угустому молодому лісі необхідно виділяти на кожного вартового меншу ділянку шляху, особливо, якщо завдяки ґрунту навколо дороги можна безшумно підкрадатися.

Нападати можна з усіх боків.«Міна» — це дві палички, які «підривник» повинен покласти на дорогу у вигляді літе­ри Т.Добре, якщо ці палички зроблені помітними,— із них знято кору або на корі вирізано позначки.

«Залізницю» позначають по кінцях гілками або каменями, щоб ці межі були добре видні.Захисники дороги прагнуть заквацати «підривників» (торкнутися їх рукою).Квацати можна на відстані 20 м по обидві сторони від дороги.Закваца­ного уважають «убитим», він більше не бере участі в грі.Організаторові необхідно стежити, щоб він не допомагав своїм товаришам, відволікаючи увагу вартових розмовами.

Кожен «підривник» може підкласти необмежену кількість «мін», але не водночас.Підклавши «міну», він має залиши­ти небезпечну зону (більше ніж 20 м від дороги) і виготовити нові «міни» або отримати їх від керівника.Після цього він має право знову намагатися покласти нову міну.

Гра триває зазвичай не менше ніж 45 хв.

Оцінювання може бути простим і складним.Просте — полягає в тому, що одна «підкладена міна» дорівнює одному «вбитому» «підривникові».Складне — враховують, у який спосіб було поставлено кожну «міну»; кожен убитий «підрив­ник» «коштує» два пункти; «міна», що поставлена, коли вартові не бачили «підривника» ані до постановки «міни», ані після, зараховують у три пункти; «міна», що поставлена так, що «підривника» не бачили до постановки «міни», але бачили потім, зараховують у два пункти; «міна», що поставлена так, що вартові бачили «підривника» до постановки «міни», за­раховують в один пункт.

Контрабандисти

Гравці об’єднуються у дві команди — «прикордонники» та «контрабандисти».Відрізок лісової дороги є кордоном, що охороняють «прикордонники».Її довжина залежить від кількості учасників гри (приблизно з розрахунку 30–40 м до­роги на кожного «прикордонника»).Кінці ділянки позначають гілками, каменями та ін.

«Контрабандисти» намагаються пронести через «кордон» заборонений предмет.Який предмет уважатимуть забо­роненим, домовляються заздалегідь (це може бути ніж, ключ, косинка тощо).Контрабанду мають при собі не всі «контрабандисти», а приблизно половину з них.«Прикордонники» мають право ловити й квацати «контрабандистів» тільки на одній стороні дороги — там, звідки йдуть «контрабандисти».«Небезпечна зона» — простір, у якому можна квацати «контрабандистів»,— зазвичай завширшки до 40 м.Якщо «контрабандистові» вдалося подолати її й «перетнути кордон», то він опиняється в безпеці.Заквацавши дотиком руки «контрабандиста», «прикордонники» можуть його обшукати.Їм не відомо, хто з-поміж «контрабандистів» має «контрабанду».Тому вони обшукують всіх захоплених.

Якщо під час обшуку предмет контрабанди не знайдено, то пійманого: 1) звільняють, і він може «перетнути кордон»; 2) звільняють, але він повинен повернутися назад і має право знову намагатися пробратися крізь небезпечну зону та перейти кордон.

Якщо його буде вдруге піймано, то він залишає гру, навіть якщо в нього вдруге не виявлять предмета контрабанди.Усі «контрабандисти», які мають або не мають контрабанди, повинні прагнути непомітно пробратися через заборонну зону й перетнути кордон.Якщо «контрабандиста» піймано і в нього виявлено заборонений предмет, то його вважають арештованим або «вбитим», він залишає гру.

Гра триває зазвичай 1 год.

*Оцінювання*: «прикордонники» отримують два бали за кожного пійманого «контрабандиста», у якого знайдено заборонений предмет, і один бал — за кожного пійманого «контрабандиста» без контрабанди, навіть якщо він її мав, але «прикордонники» не знайшли її під час обшуку.«Контрабандисти» отримують два бали за кожне перенесення контрабанди через кордон, і один пункт за кожного «контрабандиста» без «контрабанди», який перетнув кордон.

Ключі

На території гри розташовано 7–9 пунктів із різними перешкодами.Маршрут і перешкоди учасникам гри заздале­гідь невідомі.Гравці грають парами з «провідником».

На кожній перешкоді у випадку її успішного подолання, гравці отримують «ключі» — шматочки мозаїки або роз­різаної листівки, яку необхідно скласти після проходження маршруту, або ключові слова, набір яких означає будь-яке загальне поняття.

*Орієнтовний набір перешкод:*

* улучити м’ячем у пластмасову пляшку, де знаходиться ключ;
* пройти на руках підвісну драбину, наприкінці якої підвішений ключ;
* проповзти по лаві та дотягтися до ключа, що знаходиться в обкресленому колі (той, хто повзе другим, підтримує за ноги першого);
* знайти ключ у темній кімнаті, можна зі свічею або ліхтариком;
* дістати ключ із «чорного ящика», що може містити будь-яку несподіванку;
* відповісти на загадку старого або Баби-Яги, які сидять у «темній, жахливій печері»;
* пройти через лабіринт;
* поборотися на лаві або колоді з таємничим воїном у масці;
* допомагаючи одне одному, дотягтися до ключа, що підвішений на значній висоті;
* з-поміж безлічі однакових важких предметів знайти те, що утримує ключ, або вказівку про ключ та ін.

Переможцями стає пара гравців, яка нашвидше пройде маршрут і збере мозаїку.

Зелена ракета

На «заставі» (у місці проведення гри) піднімають прапор, дають ракету зеленого вогню або лунає сигнал тривоги.За­гін збирається на середині табору, командир доповідає про збір.

Заздалегідь визначають 2–4 учнів, які є «порушниками кордону».Увстановленому місці вони порушують умовний кордон, залишивши на контрольній смузі добре помітні сліди, кожний із них іде своїм, раніше визначеним маршрутом, не виходячи за межі ділянки гри.Їх завдання: пройти непоміченими заслін і передати шифрограму ведучому в певному місці.

«Порушникам» невідомо про точне місцезнаходження заслонів.На своєму шляху вони залишають 5–6 помітних слі­дів.Командир загону ставить завдання, виділяють пошукову групу з 3–8 учнів, залежно від кількості «порушників».Вона має на умовній смузі виявити, скільки пройшло «порушників» і напрямок їх руху, після цього продовжувати пересліду­вання «порушників» до їх затримання.

Решта гравців висуваються безшумно в заслін і маскуються.Їх завдання: не допускати прориву «порушників», своє­часно їх помічати та затримувати.Під час обшуку затриманих необхідно знайти шифрограму.

Узаслоні учні розташовуються так, щоб між ними був зв’язок (визначаються сигнали взаємодії, а також пароль для впізнавання одне одного).

Переслідувати «порушників» слід безшумно, не залишаючи охоронюваної ділянки, тому що цим можуть скористати­ся інші «порушники».

Гра завершується, якщо затримають усіх «порушників».Організаторові важливо точно розподілити час виходу «по­рушників», пошукової групи та заслону.

Стежка випробувань

Гравці об’єднуються у два племені «індіанців».Кожне плем’я вигадує шифр і готує тотем (символ племені).Плем’я хо­ває тотем у таборі.Кожне плем’я складає шифровку, у якій повідомляє, де саме є його тотем, і віддає її «слідопитові» (до­рослому), який ітиме останнім на «стежці випробувань».Шифр віддають «головному вождеві», він перевіряє шифровку, щоб не було припущено помилок.Інструктори вирушають на свої точки на «стежці».

«Вождь» пояснює завдання: необхідно пройти по «стежці випробувань» до кінця, у центрі «стежки» отримати шиф­ровку суперників, прочитати її й знайти в таборі їх тотем.Перемагає племя, яке швидше здолає випробування.

«Пункт видачі протиотрут» є єдиним для всіх племен і розташовано у відомому всім місці.Племена стартують водно­час за сигналом із табору.

*Етапи «Стежки випробувань»*

1. «Влучні стрілки».Кожний «індіанець» має три шишки, якими повинен тричі влучити в мотузкову петлю.Ті, хто не влучив у ціль, кидають знову, поки не влучать.

2. «Павутина».Необхідно пробратися через мотузкові загородженням, не зачепивши мотузок, про що сигналізують дзвіночки.Якщо дзвіночок задзвенів, «індіанець» починає долати «павутину» спочатку.

3. «Відвар трав».Пропонують три кружки з «відварами трав».Які саме трави заварені, можна дізнатися за букетами, що є поруч із кожним кухлем.Водному кухлі — відвар корисний, в другому — нешкідливий, у третьому — «отруйний».Гравцям необхідно з’ясувати, де який відвар і випити один ковток.Якщо випито отруйний відвар, слід відвідати «пункт видачі протиотрут» й «урятувати все плем’я».

4. «Сліпі мисливці».Четверо «індіанців» із зав’язаними очами мають влучити шишками в «дичину» (інструктора), яка пересувається усередині кола діаметром 5 м, дзенькаючи дзвіночком.

5. «Німий індіанець».Інструктор на протилежному березі річки (у віддаленні) жестами пояснює, як іти далі.Ідеться про сторони світу.Зрозумівши, куди слід бігти, «індіанці» мають зорієнтуватися та продовжити шлях.

6. «Слідопити».Визначити, куди саме ведуть сліди людини в лісі (зламані гілочки, сірники, прим’яті гриби або трава та ін.).Якщо «індіанці» правильно визначають напрямок, то отримують шифровку їх суперників.

Потім плем’я розшифровує лист, знаходить якнайшвидше в таборі тотем і приносить головному «вождеві».Перема­гає плем’я, яке принесе тотем суперників першим.

Порятунок від піратів

Гравці розпочинають гру в «трюмі піратського корабля».Усі вони — «бранці» з різних кораблів і ніхто не пам’ятає, хто з якого, але кожний зберіг шматочок картинки його корабля.«Бранці» з мозаїки збирають свої кораблі.Утворюють команди.

Укожної команди — свій «корабель», на звороті якого — план втечі від «піратів» (розташування етапів і маршрут їх проходження).

*Етапи*

1. «Відкрити двері».Дістати потрібний ключ із декількох ключів, що висять, за допомогою довгої палиці з цвяхом на кінці.

2. «Пройти темний коридор».Пройти певний шлях із зав’язаними очами, тримаючись за мотузку.

3. «Пройти інший темний коридор».Пронести палаючу свічу від одного місця до іншого.«Вітер-пірат» намагається її задути.

4. «Підкріпитися на дорогу».Із зав’язаними очами на смак розпізнати напої в різних склянках.

5. «Утеча з корабля».Зв’язати мотузку певної довжини зі свого одягу.

6. «Очистити прохід».Із тазика маленькими кухликами вилити всю воду.

7. «Рівно опустити шлюпку».Шлюпка — дошка, до якої з обох сторін прив’язано по одній мотузці.Її опускають водно­час різні люди з двох сторін за мотузки.На дошку необхідно поставити щось, що не має впасти під час опускання.

8. «Битва з піратом».Армреслінг із суперником.

Після успішного проходження кожного етапу команді видають одну літеру.Із зібраних літер необхідно скласти сло­во — ключ до скарбу.

П’ятка-ніс

Для гри необхідно 12–20 учнів, із яких утворюється два кола: зовнішнє та внутрішнє з однаковою кількістю гравців.Учень із внутрішнього кола й учень із зовнішнього кола утворюють пару (кожний має запам’ятати свого партнера).За командою ведучого зовнішнє коло починає бігти за рухом годинникової стрілки, а внутрішнє — проти.

Ведучий подаватиме команди, що має дуже швидко виконати кожна пара.Наприклад, якщо ведучий вигукує: «Спи­на до спини!», то пари мають з’єднатися саме цими ділянками тіла.Пара, яка виявиться останньою, — залишає гру.

Перемагає пара, яка залишиться.

*Команди ведучого:*

* «Долоня до долоні!»
* «Вухо до плеча!»
* «Коліно до долоні!»
* «П’ятка до п’ятки!»
* «Коліно до плеча!»
* «Лікоть до п’ятки!»
* «Спина до спини!»
* «П’ятка до носа!» тощо

Боротьба за збереження номера

Гравці об’єднуються у дві групи по 8 учнів.Кожна група створює «базу» на відстані 300 м одна від одної.Гравці обох груп отримують номери від 1 до 8.Кожний із них має палицю та картку з номером.Гравці носять картку з номером у ки­шені так, що суперники не знають їх номерів.Гравець із більшим номером може «полонити» суперника з меншим номе­ром.Для цього йому необхідно торкнутися його рукою й запропонувати показати номер.Той, хто має більший номер, відбирає в суперника палицют, відносить її на свою базу та залишає там.

Гравець, який утратив палицю, іде на свою базу, щоб узяти іншу палицю, а якщо такої не виявиться, то тимчасово залишає гру.Коли з’ясовується, що суперники, які зустрілися, мають однакові номери, вони продовжують брати участь у грі.Більші номери здобувають перемогу над меншими, але перший номер «б’є» сьомий номер, хоча водночас сам є найбільш уразливим для інших номерів.Чим менший номер має гравець, тим краще він має підкрадатися; більші номе­ри можуть пересуватися сміливіше.

Гравці прагнуть насамперед швидше дізнатися про номери своїх суперників (дотиком і вимогою продемонструвати номер).Щоправда, це може спочатку призвести до того, що деякі учасники можуть тимчасово залишити гру.Під час кожного полонення дозволено відібрати лише одну палицю; якщо учасник гри, який повертається на свою базу з двома прутами, буде «полонений» більшим номером, то переможець відбере в нього тільки одну палицю.

Гравцям заборонено під час гри мінятися номерами та передавати свої палиці.Учасник гри, який має восьмий но­мер, не може сам стати полоненим і «полонити» суперників.Його завдання: якомога швидше дізнатися про номери суперників і швидко сповістити про це інших гравців.Він перебуває в постійному зв’язку з усіма гравцями своєї групи, може попереджати їх у разі небезпеки.

Угрі мають брати участь троє суддів: один — у центрі та по одному — поблизу кожної бази.Суперники можуть під­ходити до чужої бази не ближче ніж на 20 м.

Перемагає група, яка першою з’ясує номери всіх суперників.

Діти капітана Гранта

Сюжет однойменного роману засновано на тому, що мандрівникам бракує декількох слів у записці, що залишена ка­пітаном Грантом після аварії його судна.Герої роману змушені тривалий час шукати капітана вздовж усієї 37-й паралелі, а знаходять його зовсім випадково.

Аналогічно побудовано гру.На початку гри для кожної команди готують приз і створюють «легенду», за якою приз необхідно знайти (наприклад, «Ваш приз — на четвертому контрольному пункті у дуплі старого дуба»).Цей текст нано­сять на аркуш паперу (причому для кожної команди створюють свою «легенду»), що розрізають на кілька частин, кіль­кість яких визначено кількістю контрольних пунктів.Для зручності роботи суддів на контрольних пунктах для кожної команди краще заготовити різнокольорові аркуші.

Після прибуття на контрольний пункт команда отримує один шматок паперу (фрагмент «легенди»).Зібравши всі фрагменти та з’єднавши їх у єдине ціле, учасники можуть знайти свій приз.

Найнеобхідніші складові «легенди» учасники отримують на останніх контрольних пунктах, що знайти найскладніше.Переможцем гри вважають команду, яка першою знайде свій приз.

Під час проведення гри з дітьми різних вікових груп можна використати різну кількість контрольних пунктів залеж­но від віку гравців або ховати приз на різні відстані від останнього контрольного пункту.

*Варіант.* Гру для старшокласників можна проводити з використанням іноземних мов.Текст «легенди» можна скласти, наприклад англійською.

Для більшої складності завдання окремі слова або частини слів можна недописати або навмисне пропустити (аби тільки ці слова не вплинули на пошуки призів).