**Казаки-Разбойники**

По сигналу руководителя «казаки» расходят­ся на поиски «разбойников», которых надо не только найти или увидеть, но еще догнать и осалить. «Казак», поймавший первого из «разбойников», тут же отводит пленного в «темницу». Если в плену по окончании установленного времени «разбойников» ока­жется больше, чем на свободе, побеждают «казаки», в противном случае победа достается «разбойникам».

**Эй, Сказка!**

Ситуационно-ролевая игра Место проведения: территория лагеря. Время проведения: 90-120 минут. Оборудование: жетоны, части карты. Вид дела: командное, творческое, коммуникативное. Подготовительная работа: вожатые распределяют роли сказочных героев, создают костюмированный образ героя, разрабатывают задания для детей, располагаются на территории лагеря в зоне видимости. Ход игры Вожатые объявляют отрядам, что на территории лагеря находится человек, который знает волшебное слово. Чтобы его отыскать, нужно собрать частички карты, всего – 5 или больше. Каждую частичку карты можно получить, заработав 10 жетонов. Жетоны можно заработать, если выполнить задание сказочных героев. Отряд может разбиться на несколько групп. Каждая группа будет зарабатывать жетоны для всей команды. В отряде должен быть один носильщик жетонов. Только ему в педчасти жетоны будут обменивать на куски карты. Носильщика жетонов надо охранять, так как по территории лагеря ходят «драконы», которые отбирают заработанные жетоны. «Драконы» не могут отобрать у носильщика жетоны только тогда, когда носильщика возьмут в круг члены команды. Отряд, который быстрее всех соберет всю карту, сможет найти человека, который знает волшебное слово. Побеждает отряд, который первым доложит в педчасть загаданное волшебное слово. Сказочные герои и игровые задания. 1. Красная Шапочка – вспомнить и спеть подряд 5 песен на предложенную тему. 2. Кот Баюн – рассказать

легенду, предание и т.п. 3. Несмеяна – рассмешить царевну любым способом. 4. Конек-Горбунок – просит покатать его по аллее. 5. Двое из ларца – дают задание, что-нибудь построить. 6. Золотая Рыбка – загадывает желание, которое должны исполнить дети. Например: сделать три шага и назвать (цветы, страны, поэтов, моря, артистов кино, предметы мужской одежды, посуду, овощи, столицы государств, кинофильмы, певцов, обувь, орудия труда и т.д.) 7. Царевна-Лягушка – дети должны выполнить любое задание на перевоплощение. 8. Василиса Премудрая – загадки, вопросы на сообразительность. 9. Барон Мюнхгаузен – буриме или сочинение небылиц. 10. Баба-Яга – предлагает участникам из разных отрядов облачиться в старую телогрейку, длинную юбку, повязать на голову старую косынку и по сигналу обежать вокруг намеченных деревьев. 11. Иван Сусанин – ходит по территории и забирает с собой детей, которые ходят без дела.

**Ножная лапта**

Игрок бьющей команды с разбега бьет ногой по мячу, посылая его в поле. Удары по мячу производят по очере­ди все игроки команды, поэтому они должны иметь порядковые номера. Игрок, пробивший мяч в поле, должен успеть пробежать от линии города до линии дома и вернуться обратно, пока его не осалили мячом. Команда, находящаяся в поле, старается перехва­тить мяч. Игроки могут делать это и рукой, и ногой. Задержав мяч, они стараются попасть им в игрока бьющей команды, который перебегает поле. Если игрок команды бьющих успел добежать до линии дома и вернуться назад, он приносит своей команде одно выигрышное очко. Если же игрок полевой команды сумеет пере­хватить мяч с лета или осалить игрока, совершающего перебежку, команде бьющих начисляется штрафное очко. После трех ошибок команда бьющих меняется местами с командой полевых игроков (водящих), и партия считается законченной. Игра состоит из ше­сти партий. Каждая команда 3 раза выступает в роли бьющей и 3 раза — в роли водящей.

Побеждает команда, которая наберет большее количество очков.

**Следопыты**

Получив большие флаги, разведчики отправ­ляются их прятать, захватив с собой маленькие флажки. Флаги прячутся в 1000-1500 шагах от места старта и в 100-150 шагах один от другого. Прячут флаги оба разведчика так, чтобы каждый из них знал, где спрятаны флаги свой и противника. Как только большие флаги спрятаны, разведчики возвращаются к своим ко­мандам и по пути расставляют маленькие флажки в определен­ном порядке, заранее условленном со своими командами. Они делают это так, чтобы навести на след свою команду и сбить со следа команду противника. Например, команда может договориться с разведчиком о том, что флажок, воткнутый в землю, означает «прямо», повешенный на дерево — «поворот направо», два флаж­ка рядом — «смотри вверх», лежащий флажок — «флаг противни­ка близко» и т. п. Конечно, этих условностей команда противни­ков знать не должна. Расставив флажки на обратном пути (каждый по-своему), разведчики подходят к старту и говорят: «Готово!» По сигналу руководителя команды отправляются на поиски фла­гов, а разведчики остаются на старте. Играющие ищут оба флага, одни ищут свой флаг, другие чужой, а также следят за противни­ком. Игра кончается, когда оба флага найдены. Подсчитываются очки за нахождение флажков и быстроту сбора команды у старта.

Побеждает команда, получившая больше очков.

**Погоня за лисицами**

По сигналу руководителя «лисицы» выбегают со старта в одном направлении. Пробежав 50—100 м от старта (в зависимости от местности), они начинают бросать обрезки бумаги (солому), оставляя «следы» через каждые 5—10 шагов. Через 5 мин после ухода «лисиц» «охотники» выбегают на их поиски, ориенти­руясь по следам. «Лисицы», убегая, запутывают свои следы: делают петли, залезают на деревья, бегут спиралью, змейкой, переходят вброд речку, перепрыгивают канаву и т. п. Чем путаннее направле­ние «лисиц», тем труднее их догнать. Пробежав 1,5 км, «лисицы» прячутся на расстоянии 30—50 м от последнего следа. «Охотники» ищут «лисиц» в течение установленного времени (30—40 мин), после чего дается сигнал горном, извещающий об окончании игры.

Если «охотники» за установленное время найдут «лисиц», они победили; если не найдут, проиграли.

**Мухи**

Подвижная игра на местности Место проведения – спортивная площадка. Продолжительность – до 30 минут. Оборудование: мячи, скомканная в комок бумага. Количество участников: два отряда. Вид дела: игровое, состязательное. Подготовка программы. На площадке чертят две параллельные длинные прямые линии – «ничейная полоса». «Мухи» – мячи, раздаются всем игрокам плюс еще 2-4 «ничейные мухи». Ход игры Командам по 5 человек в каждой нужно избавиться от «мух». Их необходимо выгнать со своей территории. Мух можно выгонять и руками, и ногами, и головой. Игра начинается по команде арбитра. Через минуту арбитр останавливает игру. Подсчитываются «мухи» на каждой территории. Выходят новые пятерки игроков. Они также «гоняют мух» 1 минуту. Снова ведется подсчет «мух». Так игра продолжается несколько раундов. Количество раундов в игре заранее оговаривается, но их не должно быть более десяти. Записи о количестве «мух» ведутся за каждый раунд, в конце игры количество «мух» суммируется. Выигрывает команда, у которой «мух» будет меньше.

**С кочки на кочку**

Руководитель разбивает группу на две команды. частники каждой из них получают порядковые номеpa. Для каждой команды устанавливают «кочки» (руководитель чертит на земле два ряда кружков диаметром не более 30 см). По сигналу первые номера команд, прыгая с «кочки» на «кочку», преодолевают «болото». За каждого оступившегося участника команда получает штраф в 5 с. После того как первые номера преодолеют «болото», они быстро возвращаются на старт для передачи эстафеты своим товарищам по команде, которые выполняют то же задание. Команда-победительница определяется суммарной величиной времени, затраченного на преодоление «болота», включая штраф за каждого оступившегося участника.

**Зеленая пятка**

Игра на местности Место проведения – территория лагеря. Продолжительность – 90-120 минут. Оборудование: Количество участников: все отряды. Вид дела: массовое коммуникативное. Цель: сплочение коллектива лагеря, создание для каждого ребенка возможности проявить себя в активно-коммуникативном виде деятельности. Ход игры. Вожатому, который быстро бегает, красят пятку зеленкой. Лагерю объявляется, что в лагере появился носитель страшного зеленопяточного вируса. Его надо срочно найти и обезвредить – сдать в педчасть. Это может быть кто угодно: и ребенок, и вожатый, и начальник, и персонал. Дети бегают по лагерю и всех просят показать пятки. Кто-то может сразу, без всяких условий предъявить свои пятки, а вожатые «ленятся» разуваться, снимать носки, поэтому их нужно «уговаривать». Для этого дети поют им песни, рассказывают анекдоты, сочиняют стихи, изображают животных, то есть выполняют разные вожатские прихоти. Для пущего веселья весь вожатский коллектив сначала убегает от детей, как будто он весь зеленый. Кроме того, в вожатском коллективе есть подложные пятки – например, синие или красные. Настоящая пятка первый час игры где-нибудь прячется (дабы не нашли ее слишком быстро). Игра заканчивается, когда дети приводят в педчасть человека с настоящей зеленой пяткой.

**Бунт диких племен**

Одно звено изображает из себя гарнизон, расположенный на только что завоеванной территории, где еще много осталось непокорных племен, их изображают патрули в половинном составе. Среди этих непокорных племен вспыхивает восстание, и они пытаются соединиться друг с другом. Эти непокорные племена располагаются на окраинах территории игры. В пределах этой территории они должны соединиться, причем ни одно непокорное племя не должно знать о том, где расположены другие племена. Гарнизон со своей стороны пытается выследить непокорные племена, истребить их по одиночке и помешать соединению. Если же племенам удастся соединиться в таком количестве, что они окажутся сильнее гарнизона, то они могут окружить гарнизон и взять его в плен, если они не успеют вовремя спастись бегством из неприятельской стороны.

**Невидимки**

По свистку руководителя «невидимки» (за­маскированные игроки) начинают осторожно приближаться к водящему, стараясь, чтобы он их не заметил. Через некоторое время руководитель подает второй сигнал (свисток). Все должны под­няться во весь рост.

Побеждает тот, кто сумел подойти к водящему ближе всех.