# Игры для палаточного лагеря

Автор: Пешко О. С.,

 учитель истории

**Кто самый зоркий**

На расстоянии, на котором можно ещё различать простые движения, один или несколько игроков выполняют различные движения: поднимать руки, рубить хворост, разжигать костёр. Остальные должны записать все движения по очереди. Выигрывает тот, чьи записи окажутся более точными.

**Принеси то, чего не может быть!**

На определённом участке местности к деревьям и кустам незаметно прикрепляется что-либо, чего там не должно быть. Например, к сосне еловые шишки, к ели ветки сосны и т.п. Выигрывает тот, кто найдёт больше несоответствий.

**Слепой сторож**

На пень кладём несколько небольших вещей туриста. Одному из игроков («сторожу») завязываем глаза и ставим на расстоянии 2-3 шагов от пня. Остальные игроки по очереди должны незаметно взять какой-либо из предметов. Того, кто при этом выдаст себя шумом, педагог назначает новым «сторожем».

**Слепой ботаник**

Несколько хорошо известных и имеющих типичный запах цветов дают осмотреть и понюхать игрокам. Затем по очереди завязывают глаза и, дав понюхать цветок, предлагают по запаху определить его. За каждое правильное задание игрок получает по очку.

**Составь гербарий**

Напиши 10 названий деревьев или кустов, которые растут вблизи лагеря. Растения не могут принадлежать к категории ядовитых или занесённых в Красную книгу. Игроки в течении 10 минут должны принести листья. Выигрывает тот, кто соберёт большее количество.

**Фанты**

Фанты – игра, знакомая всем поколениям. В нашем случае эта игра с туристско-краеведческим уклоном. Назначение ее состоит в том, чтобы путём жеребьёвки распределять игровые задания: одному фанту сделать то-то, а другому – то-то. Фантом может стать любая вещь, которую оштрафованный в игре использует как своё «долговое обязательство», подлежащее погашению. Вещь может быть замене запиской с автографом. Записки даже загадочнее, так одного размера листы бумаги одинаково свёрнутые создают подобие самодельной лотереи и исключают возможность преднамеренного распределения заданий. Каждый, кто оплошал и промазал, отдаёт фанты, чтобы потом отыграть их в последующих играх, владельцы фантов являются водящими. Поэтому для большего азарта следует проводить игры, в которых чаще делаются ошибки, облагаемые штрафом, тогда и фантов наберётся больше.

Есть много вариантов этой игры. Остановимся на некоторых.

1. **Сосед слева**. Все участники игры усаживаются в кружок (на поляне, в помещении, в палатке в дождливую погоду). Водящий становится в центре круга. Обращаясь то к одному, то к другому из играющих, задаёт какой-нибудь вопрос (Какой гриб самый ядовитый? В каком месяце зреет черника?) или просит выполнить задание (прорычать медведем, спеть соловьём, изобразить кукушку на суку). Но ответить на вопрос или выполнить должен сосед слева, на которого водящий преднамеренно даже не смотрит. Развивается внимательность, организованность, сосредоточенность. Получив правильный ответ, водящий быстро обращается к другому, к третьему и так далее, пока кто-нибудь из играющих не ошибётся. Если вопрос трудный для игрока, можно честно сказать: «Не знаю, не могу», – что уже является ответом. Кто нарушит правило, то должен дать фант и уступить своё место водящему.
2. **Любопытный.** Игра похожа на предыдущую, но в ней легче проштрафиться. Любопытный задаёт играющим короткие вопросы: «Кто? Где? Что делал?». Ответы должны начинаться с одной и той же буквы, без учёта предлогов. «Начинаем с буквы «П». Нужно дать 1-2 минуты на обдумывание. Примеры вопросов – ответов: «Кто? -Паук. Где? – В палатке (па пне). Что делает? - Плетёт паутину (пугает прохожих)». Если не ответил – штраф в виде фанта.

**Аукцион**

Существует много вариантов этой игры. Например, «аукцион цветов», суть которого в том, что играющие перечисляют названия садовых, полевых или лесных цветов (смотря по уговору). Выигрывает тот, за кем останется последнее слово. Как вариант, можно перечислить растения или животные Красной книги свое области. Так же можно провести и «географический» аукцион (названия городов, рек, озёр). В литературном аукционе – перечислить фамилии писателей и поэтов, писавших произведения о родном крае. В искусствоведческом –перечислить фамилии художников, писавших картины о родном крае, можно перечислять памятники природы и архитектуры, музеи и т.д. Если названий много (например, цветы), можно ограничиться начальной буквой слова. В подобных играх каждый играет сам за себя, добиваясь личного успеха. Не мене интересно проходят коллективные состязания между группами играющих.

**Перелёт (охотник)**

Каждый из играющих называет себя какой-либо птицей. Игроки размещаются по обе стороны поляны. Посредине – водящий, «жмурка», ему завязывают глаза. Птицы начинают чирикать, каркать, крякать, куковать, кудахтать, то есть выдавать своё присутствие.

«Жмурка» называет двух каких-либо птиц, которые находятся в противоположных сторонах. Вызванные должны поменяться местами. Совершая перелёт, они могут прибегать к различным уловкам и увёрткам: приседать, ползать. «Жмурка» должен их поймать. Если перелёт совершён благополучно, они хлопают в ладоши, а жмурка вызывает двух других птиц. Игра продолжается до тех пор, пока охотник не поймает кого-нибудь. В этом случае пойманный становится «жмуркой», а прежний объявляет себя птицей. Игра проводится с соблюдением правил безопасности.