

## Скаут-хайк с препятствиями

Традиционный скаут-хайк для отрядов ОСЦ - это поход на определенное расстояние на время. Когда “Ежик в тумане” задумывался как лагерь испытательный, решили использовать некоторые традиционные формы, усложнив их до уровня “испытательности”.

СХ проводился скаут-лидеров со своим отрядом.

На старте каждый участник получил 6 “жизней”. Формально для их обозначения может служить что угодно: скрепки на козырьке бейсболки, обыкновенные спички и т.д. За каждую ошибку на дистанции участники теряют жизни. В случае, если жизни кончились и никто из отряда не поделился своими, “обезжизненные” снимаются с дистанции и переходят в разряд зрителей. Порядок препятствий и этапов устанавливает скаут-лидер, в зависимости от условий местности и т.п. Скорость прохождения “якобы” учитывается. Естественно, невозможно проводить СХ в нашем варианте, как соревнование между отрядами. Каждый скаут соревнуется с самим собой. Поэтому можно объявить о существовании контрольного времени, на протяжении дистанции объявляя о “некотором отставании от графика”, стимулируя ускорения.

Жизни снимаются и за проявления эгоизма, неуважения к другим и т.п.

На старте отрядам предлагается запастись необходимым для прохождения дистанции (включая сухой паек, воду, снаряжение для преодоления препятствий), при этом о характере препятствий не сообщается. Задание дается перед каждым этапом.

Как вариант можно не сообщать и о количестве препятствий.

### Этапы:

#### 1. Погоня за лидером.

В качестве разминки предлагается погоня за лидером (можно проводить, как отдельную игру).

Скаут-лидер уходит из лагеря, развешивая на своем пути вешки, не реже, чем через 50 метров. Через 15 минут отряд отправляется в погоню.

Общее время погони - 20 часа. В нашем лагере разрыв в старте был 30 минут, а расстояние между вешками 0 100 метров. Это очень сложные условия для скаутов.

И последнее. Через 2 часа и лидер, и скауты (если, конечно, погоня не увенчалась успехом), встречаются в лагере.

#### 2. Движение по направлению сторон света.

Лидер предлагает отряду преодолеть расстояние до 300 метров строго, например на север. Компасом пользоваться скаутам нельзя. Направление лидер “простреливает” заранее по компасу на естественный ориентир. Маршрут до ориентира - условный коридор в 20 метров. Выход за границы коридора - потеря жизни. Момент психологический - кто решится идти вперед и вести группу.

#### 3. “Слепая колонна” с “зрячим” ведущим.

Отряду предлагается закрыть или завязать глаза и встать в колонну, держась за впереди стоящего. Ведущий колонны остается зрячим. Лидер водит колонну по

пересеченной местности (лучше в лесу). В случае, если кто-то в колонне натывается на препятствие (например, на дерево), он лишается жизни.

Задание не такое простое, как может показаться. Даже подсказывая друг другу о приближении препятствия, колонна все равно умудряется “срезать углы”.

#### **4. Пирамида у “голового дерева”.**

Отряду (патрулю) предлагается построить пирамиду у дерева, становясь на плечи друг другу. Мальчикам - 4 человека, девочкам - 3.

#### **5. Движение “чехардой”.**

Отряду предлагается расстояние (до 100 метров) преодолеть, перепрыгивая друг друга, как при игре в слона. Ноги “слонам” сгибать нельзя. Своему отряду я разрешил после прыжка делать кувырок через голову сразу после приземления. Это не столько усложняет задачу, сколько упрощает ее - расстояние между слонами увеличивается, появляется место для разбега.

#### **6. Изобретение переправы через “ров”.**

Отряду предлагается пространство, чуть превышающее возможность для обычного перепрыгивания. Лучше, если это естественный ров, канава и т.п. Условно - это пропасть, на дно которой спуститься нельзя. Нужно преодолеть препятствие. Неплохо, если на “берегах пропасти” есть деревья.

Всем сорвавшимся минус одна жизнь.

#### **7. Движение “сороконожкой”.**

Самое сложное задание, с которым почти никто не справился: необходимо пройти небольшую дистанцию на руках, положив ноги на плечи идущего позади тем же способом. Понятно кто теряет жизнь.

#### **8. Спуск.**

Если есть хороший крутой обрыв, желательно мягкий, с песочной или глиняной осыпью, то отряду предлагается преодолеть спуск за определенное количество прыжков. Каждый лишний прыжок - минус одна жизнь.

#### **9. Подъем в гору.**

На том же обрыве, где мы спускались, осуществляется подъем. Подниматься нужно прыжками на одной ноге, меняя ногу через каждые 5-10 прыжков. Руками земли касаться нельзя.

#### **10. Преодоление пространства в интервалах между сигналами. (1 вариант).**

В лесу отряду предлагается преодолеть пространство за 10 интервалов между сигналами (хлопки, свистки). При этом первый сигнал разрешает движение, второй - предупреждающий, третий - контрольный, после которого нельзя касаться земли. При этом на одно возвышение (например, дерево) не могут забираться более одного человека.

#### **11. Преодоление пространства в интервалах между сигналами. (2 вариант).**

В данном варианте нужно преодолевать открытое пространство незамеченным. Наиболее удобно на полевой дороге с высокой травой на обочинах или на просеке.

После разрешающего сигнала нужно попытаться преодолеть открытое пространство, рискуя быть остановленным вторым сигналом, после которого скаут-лидер поворачивается, стараясь успеть заметить своих скаутов. Интервалы между сигналами разные.

## **12. Преодоление пространства в интервалах между сигналами. (3 вариант )**

“Спящий олень”.

То же, что и в 11. Но задача - с исходной позиции ( 100 метров от лидера) перебраться незамеченным поближе к лидеру (например, за 10 интервалов не далее, чем на 20 метров от лидера).

Если лидер после контрольного сигнала успевает заметить кого-то, то называет его имя, тем самым лишая его “жизни”.

## **13. “Меткий глаз”.**

Задача: каждому “подавить огневую точку противника” с заданного расстояния, бросая в цель любые подручные предметы, но не более обозначенного количества раз.

Оставшиеся после попадания попытки можно передавать другим. Суммарного количества попыток должно хватить всем, иначе все лишатся по жизни и придется начинать все с начала.

Я думаю, что сама идея проста, а ваша фантазия поможет вам придумать собственные препятствия. Хорошо будет, если и вы с нами поделитесь.

Удачной разведки!

