

## Игры по корпусу.

Когда на улице грязно, мокро и противно, устраиваются игры в корпусе. При этом следует учитывать, какие помещения можно использовать, какие нельзя. (Детские палаты использовать не желательно, вожатские – по усмотрению вожатых).

Существуют различные виды игр в корпусе:

- игры в холле (см. тему игры в холле);
- игры по всему корпусу:
  - путь с препятствиями (Замок кощея);
  - различные этапы (Форд Баярд (см. на сайте), спасение с пиратского корабля);
  - бег по запискам (Поиск клада (см. на сайте)).

### Замок кощея

Команды по очереди проходят путь с препятствиями (через весь корпус) к замку кощея.

Препятствия:

1. “Тёмный лес”. С завязанными глазами пролезть (перелезть) под (над) препятствиями (столики, тумбочки и т.д.), держась за верёвку. Далее, также держась за верёвку, и с завязанными глазами подняться по лестнице на 2-ой этаж до следующего препятствия.
2. “Нападение нечистой силы”. Нечистая сила раскидывает всех (глаза всё ещё завязаны) по разным местам своих владений (углам холла) и одному человеку надевает паралоновый нос. Все остальные должны молча на ощупь найти человека с этим носом. После воссоединения группы, злые чары рассеиваются (снимаются повязки с глаз), и путь продолжается.
3. “Путь через болото”. Путь из диванных подушек, кресел, столов, стульев и т.д.. Каждый кусочек пути должен проходиться всей командой вместе, помогая друг другу, и не растягиваясь по всему пути. Наступать на пол нельзя, иначе затянет в болото.
4. “Замок кощея”. На другом конце болота находится замок кощея. Кощей встречает команду и забирает в замок, где каждый должен пройти комнату страха. Для выхода из замка необходимо отгадать загадки.

### Спасение от пиратов.

Все неожиданно оказываются в трюме пиратского корабля. Все пленники с разных кораблей, но никто не помнит кто с какого, но у каждого сохранился кусочек картинка его корабля. Пленники собирают свои корабли. Таким образом получают команды. У каждой команды свой корабль, на обороте которого план побега от пиратов (расположение этапов и маршрут их прохождения).

Этапы:

1. Открыть дверь. Достать нужный ключ из нескольких висящих ключей с помощью длинной палки с гвоздём на конце.
2. Пройти тёмный коридор. Пройти определённый путь с завязанными глазами, держась за верёвку.
3. Пройти другой тёмный коридор. Пронести горящую свечу от одного места до другого. Ветер-пират пытается её задуть.
4. С завязанными глазами на вкус распознать напитки в разных стаканах.
5. Побег с корабля. Связать верёвку определённой длины из своей одежды.
6. Удочкой поймать плавающую бутылку.
7. Очистить себе проход. Из тастика маленькими кружечками вылить всю воду.
8. Ровно опустить шлюпку. Шлюпка – доска, к которой с двух сторон привязаны по одной верёвке. Шлюпка опускается одновременно разными людьми с двух сторон за верёвки. На доску ставится что-то, что не должно упасть при её опускании.
9. Битва с пиратом. Армреслинг с пиратом.

На каждом этапе, при его успешном прохождении, команде выдаётся одна буква. Из собранных букв необходимо составить слово-ключ к кладу.

Основной задачей команд является, сбежать с пиратского корабля (пройти все этапы). Клад является бонусом и достаётся команде, которая первой его найдёт.