

# ЛАГЕРЬ СКАУТОВ: жизнь есть игра?

Владимир Несевря, г. Москва

**В** летнее время скаутская жизнь оживляется. Лагерь, походы, полезные дела, тесное общение с природой, занятия спортом — всё напоминает одну большую увлекательную игру, в которой формируются сильные характеры, мужественные, исполненные достоинства люди. Сегодня автор знакомит читателей с играми в скаутском лагере. А игры эти — не только для скаутов: они могут оказаться сценариями захватывающих дел в любом лагере, жизнь в котором, необычная и яркая, требует новых идей и форм работы.

В скаутских лагерях постоянно проводятся ролевые игры, которые продолжаются не один день. В играх используются спортивные элементы, туристические навыки, скаутские умения. В увлекательной форме скауты учатся новым умениям, проверяют себя в необычных ситуациях, порой и в экстремальных. В зависимости от продолжительности и от возраста участников скаут-лидер выбирает ту или иную игру.

Игры располагаются по мере возрастания сложности заданий и испытаний, с которыми сталкиваются ребята.

## «Огненный цветок»

Во время похода или в лагере младших скаутов в разное время дня попытаться разжечь костёр без помощи спичек и прочих современных средств. Для этого использовать:

- ♦ кремни и другие минералы для получения искры;
- ♦ сухие палки и тетиву для вращения палки;
- ♦ случайно найденный осколок стекла;
- ♦ самодельное увеличительное стекло из разных материалов.

## «Охотник за привидениями»

Участники — старшие и младшие скауты (до 13 лет).

Цель: преодолеть страх перед темнотой и неизвестностью, сориентироваться во времени и пространстве.

Условия: скаутский лагерь, ночь, оборудованная полоса испытаний «Тропа ужасов».

Задание: участвовать в оборудовании полосы испытаний.

Придумать и рассказать у вечернего костра страшную историю про полосу испытаний, или про троллей, или про скаутов, прошедших страшные испытания.

Пройти в одиночку без фонарика или другого освещения полосу испытаний, содержащую крутой спуск и подъём, каменный или «Зелёный туннель», пещеру, переправу. Длительность маршрута в спокойном темпе 10 минут.

Срок: один вечер в лагере.

### «Три орлиных пера»

Цель игры: проверить свои волю, выдержку, дух и выносливость.

Условия: лесной лагерь либо многодневная стоянка.

Задание:

- «обет одиночества» — провести сутки в лесу одному;
- «обет молчания» — сутки не разговаривать ни с кем;
- «обет голодания» — сутки не принимать приготовленной пищи, питаться только «подножным кормом» — ягодами, травами, плодами.

Срок: не более 3 суток подряд в одном лагере (стоянке).

В игре детей есть часто смысл глубокий.

Ф. Шиллер

### «Робинзон»

Цель: проверить себя в экстремальных условиях и освоить необходимые умения.

Условия: лесной массив или остров, минимальное количество продуктов, ограниченный набор инструментов, снаряжения, минимум одежды. Одиночество.

Задание:

- построить убежище из подручного материала, защищающее от дождя, ветра, ночного холода, непрошенных гостей;
- оборудовать участок оградой, «патентами», мачтой с вымпелом;
- развести без помощи спичек костёр и поддерживать его до окончания игры;
- готовить пищу из даров леса.

### «Шаг волка»

24 часа марша — 50 км без ночёвки, без костра и молча (в полной тишине). В игре участвуют ребята 12 лет и старше.

### Тренировочный лагерь патруля и отряда

Иногда необходимо иметь документы, удостоверяющие вашу личность и разрешающие соорудить лагерь для группы. Такие документы могут потребоваться, если выбрано место в специальных зонах, закрытых для массового посещения.

При проведении специализированного лагеря потребуется специальное оборудование и выбор подходящего места, а также наличие инструктора-профессионала. Персональное имущество каждого участника должно быть достаточным для участия во всех программах.

Успех патрульного лагеря во многом зависит от эмоционального настроения, ожидания приключений, интересных игр и всего того, что является душой скаутского лагеря. Обратите внимание на достаточно глубокое освоение ребятами специальных знаний и навыков, овладение различными умениями.

### «Хрустальные замки»

Программа для начинающих скаутов. Они сооружают «домики» и укрытия из полиэтилена и подручных материалов и живут в них.

Строительство лагеря — достаточно трудоёмкий процесс. Для лагеря необходимо соорудить все необходимые элементы большого лагеря, но в несколько упрощённом виде, из облегчённых конструкций. Маршрут похода имеет достаточную протяжённость, чтобы осмотреть и разведать новые места, ознакомиться со своим краем. Стоянка-лагерь не более 5 дней на берегу водоёма.

В этой игре осваиваются такие умения скаута: строитель лагеря, кашевар, ориентирование на местности, оказание первой медицинской помощи, освоение техники туризма.

### «Водные скауты»

Сооружают причал для судов (подобие эллинга) и занимаются в основном отработкой водных умений и навыков. Для выполнения водных и парусных программ сооружается пирс для причаливания судов и выделяется зона хранения байдарок на берегу. Надо сделать перекладину для просушки спасательных жилетов и одежды.

Весь лагерь нужно обнести лёгким низким забором, преимущественно из однолетних растений. Завершается такой лагерь походом на байдарках или парусных судах. Это станет и проверкой полученных навыков, принесёт новые эмоции, переживания.

### «Поднебесный город»

Это обыкновенная отрядная программа протяжённостью в 6–8 дней. Основная её цель — полное самообслуживание, создание на «поднебесной» высоте вязаных из стволос и жердей конструкций, платформ для установки на них палаток. И совсем неважно, что для одного «поднебесность» — это высота от полутора-двух метров, а другого смельчака надо ограничивать ещё не очень опасной 6–7-метровой высотой. Важно, чтобы каждый сам построил свой «поднебесный» домик и определил для себя высоту «поднебесную». Необходимые навыки, которые применимы в этом лагере: вязка надёжных силовых узлов, умение сооружать надёжные и прочные конструкции, причём часть из них — на высоте. Знание систем самостраховки при работе на высоте. Самое необходимое качество — высокая ответственность. Первый, сотый и двухсотый узлы должны иметь одинаковую степень прочности и надёжности. После такой практики можно не бояться в следующих лагерях за каждый сплетённый ребятами узел. Но основные узлы стоит всё же проверить.

### Лагеря с необычными условиями

Они организуются для того, чтобы поставить скаута в условия, приближённые к экстремальным, и при этом соблюсти безопасность ситуации. В подобном лагере скауты получают неоценимый опыт самообслуживания, учатся искать

выход из ежеминутно возникающих проблем. У них есть уникальная возможность бесстрастно оценить себя и свою способность противостоять трудностям. Скауты должны перед лагерем научиться многому, освоить специфические умения, необходимые для реализации той или иной программы. Но настоящая проверка возможна только в экстремальной программе.

Как правило, лагерь проводится в форме большой ролевой игры в лесу или в степи, на острове или в другом подходящем по условиям месте. Непременное условие — полная безопасность от внешнего воздействия и возможность быстро оказать помощь в случае необходимости. Для соблюдения такого правила скаутлидер обязательно продумывает систему оповещения и оперативной связи со всеми.

**Для кого жизнь — игра, тот выигрывает у слабых и проигрывает сильным. Кто просто живёт, тот либо из-за ограниченности пессимиста всегда проигрывает, либо с оптимистичной широтой понимания всегда так или иначе выигрывает.**

*Е. Ермолова*

Экипировка и снаряжение скаута во многом зависят от индивидуальной программы и поэтому довольно трудно дать какие-то конкретные рекомендации, как лучше подготовиться и провести такой лагерь. Это — задача скаут-лидера, дела его фантазии и педагогической цели.

Лагерь «Бронзовый человек» предлагает скаутам испытать себя в жизни на природе в условиях жаркого степного юга России или Крыма с ограниченным употреблением пищи, воды и одежды.

Деятельность:

- стоянка в условиях степного юга;
- проявление умений в экстремальных условиях;
- чемпионат по рыбалке;
- олимпиада древних людей;
- чемпионат по скаутскому плаванию;
- парусная практика и походы вдоль побережья.

### Лагерь «По следам Робинзона»

Проводится он в лесах Подмосковья. Лагерь передвижной, полевой. Для него организуются три стоянки. Программа «Дом Робинзона» предлагает построить укрытие от непогоды из плаща, клеёнки и в дальнейшем жить самостоятельно, решая все бытовые вопросы (соорудить постель, поставить мачту, построить стол и т.д.). Почти все задания и игры в этой программе связаны с ориентированием на местности и во времени, чтением карты и умением обращаться с компасом.

Программа «Робинзон и Мир» предполагает, что патруль, играя в индейцев, «живёт на подножном корму». Построенный шалаш замаскирован, а скауты подают сигналы, подражая голосу птиц.

Программа «Робинзон и Море» поможет научиться строить плот, простые переправы, ловить рыбу и готовить из неё разные блюда.

«Город обезьян» — это своеобразная полоса препятствий, развивающих смекалку, ловкость и силу. Заключительная часть лагеря — «Тропа первопроходцев». Маршрут выбирается самостоятельно, и все патрули отправляются в 3–5-дневный поход.

*Тон-стёб:*

### ИНСТРУКЦИЯ ПО ПОВЕДЕНИЮ НА УТРЕННЕЙ ЗАРЯДКЕ

Утренняя зарядка (в дальнейшем — УЗ) — ежедневная процедура, имеющая своей целью пробудить спящих.

Выход на УЗ осуществляется сразу по пробуждении.

Благотворно на общем тоне организма сказывается омовение лица и верхних конечностей холодной водой непосредственно перед самой УЗ, то есть наемдни.

Не рекомендуется выходить на УЗ в нижнем белье или без оногo. Это неудобно и зря. Оптимальный прикид — кроссовки и всё остальное.

Пароль «Хочу в туалет!» за отмазку от УЗ не катит.

При выполнении УЗ внимательно следи за амплитудой движения рук и ног, дабы не травмировать окружающих и не получить вывих с закрытым переломом.

Не пытайся победить всех в УЗ. Это не спорт.

Отлынивающий от УЗ попадает в категорию «Фи!» с последующим занесением выговора в грудную клетку или нижнюю часть спины.

Основанием для игнорирования УЗ могут быть только дамские дела и недамская лень. **В.Ш**