

ИГРЫ В ЛЕСУ И У КОСТРА

Туристические игры в походе не только увлекательны и интересны, но они помогают ребятам приобрести полезные навыки, развивают наблюдательность, ловкость, глазомер, слух, их участники приучаются самостоятельно ориентироваться на местности, пользоваться компасом, применять военную хитрость, сноровку, маскироваться и находить замаскированных. Эти игры непродолжительны по времени и не требуют большой подготовки. Место игры не должно быть заранее известно участникам, но руководитель обязан предварительно внимательно познакомиться с ними, чтобы избежать непредвиденных трудностей или случайностей.

Перед началом игры надо обстоятельно познакомить всех участников с правилами и предупредить, что ошибки, допущенные из-за незнания правил игры, ни в ходе игры, ни при подведении итогов не принимаются во внимание.

Простейшие игры, результаты которых очевидны, не требуют разбора итогов, кроме случаев нарушений правил. В более сложных играх разбор хорошо способствует лучшему усвоению прикладных навыков. Проводить его надо тут же, сразу по окончании игры. В ходе беседы руководитель должен дать оценку действий каждой команды и отдельных её участников.

11 ВОПРОСОВ

Ведущий загадывает одного знаменитого человека. Играющие могут задать 11 вопросов. На них ведущий может давать ответы «Да» или «Нет». После этого игроки с трех попыток должны назвать загаданного человека.

АССОЦИАЦИЯ

Водящий отворачивается и закрывает уши. Игроки загадывают одного человека, сидящего в кругу и зовут водящего. Водящий задает вопросы игрокам, с чем ассоциируется загаданный ими игрок, стараясь таким образом определить, кого же загадали. Количество вопросов не ограничено, но у водящего только три попытки назвать загаданного игрока. Пример вопросов: с каким цветком ассоциируется загаданный игрок, с каким временем суток и т.п.

БЕЗ ПРОМАХА

- Соберите по 10 еловых шишек. Кто меньшим числом бросков собьет яблоко, вырезанное из фанеры и прибитое на подставку-городок? Яблоко-мишень поставьте на пенек.
- Встаньте в ряд. У каждого – прутик, к концу которого привязана бумажная ленточка своего цвета. Кто дальше забросит свое копьё?
- Одно деревце низкое, другое — повыше, третье — высокое. Перебросивший шишку через низкое получает 1 очко, через дерево повыше — 3 очка, через высокое — 5 очков. Бросать шишки по очереди. Кто наберет больше очков?
- На высокую ветку посадите сделанного из тряпок глухаря. По очереди «стреляйте» в глухаря (метайте по три шишки). Сбивший глухаря — самый меткий охотник! Глухаря снова посадите на ветку и продолжайте играть.

БОТАНИЧЕСКИЕ ОШИБКИ

Руководитель уходит вперёд в лес и намеренно делает «ошибки»: сосновые шишки прикрепляет к нижним ветвям осины, еловые шишки привязывает к берёзе, ветку берёзы — к осине и т.д. Этим же маршрутом идут дети, которым предлагается внимательно осмотреться и найти ботанические «ошибки». Выигрывает та команда, которая больше заметит ошибок.

ГДЕ СОСТОИТСЯ СБОР?

Назначается сбор отряда, но где он будет проходить, пока неизвестно. Найти место для сбора поручается одному из воспитателей. Назад он не вернется, будет ждать ребят. Но как узнать, куда он пошел, какое место выбрал для сбора? По всему пути следования воспитатель устанавливает опознавательные знаки.

Отряд отправляется на поиски. Шаг за шагом отыскивают они оставленные знаки. Путь может оказаться длинным, извилистым, проходить по лесу, где-то вдруг обрываться. Место для сбора – это небольшая поляна с живописным видом. Здесь можно создать бивак и проводить вечер у костра.

ГЛУХОЙ ТЕЛЕФОН

Первый вариант: Играющие сидят по кругу. Каждый загадывает имя одного из игроков, сидящих в кругу, и шепчет его на ухо соседу справа. Ведущий задает самые разнообразные вопросы, на которые игроки называют загаданные имена. Например: Кто станет великим путешественником? Кто станет долгожителем? Кто будет президентом? Второй вариант: Играющие загадывают любые слова (имена существительные), шепчут их соседям справа. Ведущий задает вопросы, на которые ответом будут загаданные слова. Если ответ вполне реалистичен, действительно подходит к вопросу, то ведущий и игрок, который дал ответ, меняются местами. Игра продолжается.

ДО СКОРОЙ ВСТРЕЧИ

В игре занято 2 участника. Каждый получает листок с указанием курса и расстояния нескольких отрезков, которые он должен пройти, чтобы встретиться с партнером. Например, одному играющему дается лист: 90° - 5м, 180° - 10м, 90° - 6м, 360° - 16м, 270° - до встречи; другому: 270° - 5м, 180° 10м, 270° - 6м, 360° - 16м, 90° - до встречи. Игроки надевают на голову бумажные колпаки, позволяющие видеть только компас и небольшое пространство под ногами, и, повернувшись спиной, идут по назначенному маршруту. Если играющие встретятся, их команде дается 1 очко, если нет - 0 очков.

К ПОХОДУ ПРИГОТОВИТЬСЯ

Команды выстраиваются за стартовой линией. В 10 метрах от нее против каждой команды устанавливают стойку, а возле кладут рюкзаки, мячи и спортивные шапочки (в количестве, соответствующем числу игроков в команде). По сигналу руководителю стоящие первыми в команде бегут к своей стойке, берут рюкзак, кладут в него мяч, закрывают рюкзак, возвращаются в свою команду (встают вконец). Как только игрок с рюкзаком пересек линию старта, выбегает следующий. Места команд определяются по времени прибытия всех участников с рюкзаками за линию старта. Можно увеличить количество предметов для укладки в рюкзак и на дистанции бега поставить препятствия.

КОГДА Я БЫЛ МАЛЕНЬКИМ

Ведущий предлагает вспомнить и рассказать случай из раннего детства, который произошел с вами и мог бы претендовать на роль самого занятного. По кругу передается детская соска, и игроки по очереди рассказывают забавные истории детства.

КОШКА – СОБАКА

Играющие сидят в кругу. Ведущий предлагает игру на внимание. Он говорит соседу справа в повествовательной форме «собака», а соседу слева «кошка». Соседи в вопросительной форме переспрашивают. Сосед справа: «Собака?». Сосед слева: «Кошка?». Ведущий утвердительно отвечает соседу справа: «Собака!». Соседу слева - «кошка». После этого сосед справа обращается к своему соседу справа, сообщая в повествовательной форме «собака». Тот переспрашивает: «Собака?». Сосед, стоящий справа от ведущего, вновь переспрашивает у ведущего: «Собака?» Ведущий отвечает утвердительно: «Собака!». Сосед справа: «Собака!». Процедура повторяется по кругу.

Аналогично по левой стороне передается слово «Кошка». Задача игроков не запутаться. Игра закончится, когда к ведущему с правой стороны дойдет с повествовательной интонацией слово «кошка», а с левой стороны слово «собака».

ЛЕСНЫЕ ПЯТНАШКИ

Нельзя салить пару игроков, взявшихся за руки, окруживших дерево (можно, по условию, березу, сосну или ольху). Спасаться от пятнашки можно и так: встать на корень дерева или, обхватив дерево, подобрать ноги так, чтобы не касаться земли.

ЛИСИЧКА

Один из игроков команды уходит вперед и через каждые 5 шагов оставляет «след» - кусочек бумаги на ветках, на земле. Сосчитав 5 раз по 30 все идут искать «лисичку». Далеко она не уйдет, у неё всего 30 бумажек. Главное, найти её у конца следов – так она хорошо спряталась.

МАСКИРОВКА

Участвуют две команды по 7-10 человек. Продолжительность 50-60 минут. Первая команда во главе с руководителем размещается вне площадки, выбранной для проведения игры. Вторая команда прячется на территории площадки, маскируясь любыми способами в течение 5-10 минут. По сигналу руководителя игры первая команда начинает розыск замаскировавшихся. Поиск продолжается не более 15 минут. Затем команды меняются ролями.

Предложите старшим ребятам разработать сигналы для игры, например:

«Внимание!» – один продолжительный свисток или поднятая вверх правая рука.

«Стоять на месте! Ждать меня!» – один продолжительный и один короткий свисток.

«Продолжать движение!» – один короткий, один продолжительный и один короткий свисток.

«Ко мне!» – четыре – пять коротких свистков или круговые движения правой рукой над головой.

«Тревога!» – несколько взмахов правой рукой сверху вниз.

Предложите отработать эти и другие сигналы с ребятами младших отрядов, и взять координирование действиями играющих команд под свою ответственность.

МАСКИРУЙСЯ БЫСТРО

Ведущий считает до двадцати, закрыв глаза. За это время играющие должны разбежаться в разные стороны и быстро спрятаться. Закончив счет, ведущий дает свисток (говорит: "Начинаю искать!") и, открыв глаза, осматривает все кругом, не сходя с места. Всех обнаруженных он называет по фамилиям. Выигрывает тот, кто будет обнаружен последним.

НАБЛЮДАТЕЛИ

Во время прогулки отряд делает привал в таком месте, откуда в одну сторону открывается широкая панорама и видны разнообразные местные предметы (столбы, дома, кусты и т.д.) В течение минуты ребята внимательно рассматривают ландшафт, стараясь запомнить все детали, а потом поворачиваются к нему спиной. Руководитель задает им различные вопросы относительно того, что они сейчас наблюдали. За каждый правильный ответ - очко.

НАЙДИ МЕСТО

Во время похода можно провести с детьми игру, которая не требует много времени для подготовки.

Находясь на расстоянии 500-800 м от лагеря, положите записку под большой камень. В записке напишите: “Вы нашли это место. Принесите записку мне.” Затем запишите ориентиры, которые могут помочь в поиске этого места. Можно дать азимуты на некоторые ориентиры (линии электропередач, дорога, родник, колодец, сломанное дерево, дорожный знак и т.д.)

Задача каждого патруля - первым найти это место. Направление поиска может быть неизвестно, поэтому им придется осмотреть достаточно большую территорию, чтобы найти предложенные ориентиры. Обнаружив первый ориентир, они продолжают поиск. Главное - тщательно продумать задания, а первый ориентир должен быть самым сложным.

НАЙДИ ФЛАЖКИ

Эту игру проводят в лесу, кустарнике. Две группы детей разбегаются в противоположные стороны. Одни прячут желтый флажок, другие — синий. Через 2 минуты руководитель подает сигнал «Ко мне!» (возгласом). Группы поскорее возвращаются. По второму сигналу «На разведку!» каждая из групп бежит искать флажок другой.

Группа, первой прибежавшая к руководителю (по сигналу «Ко мне!») и принесшая ему флажок, побеждает. Флажки нельзя прикрывать травой, листьями.

ПЕРЕДАЙ ПО ЦЕПОЧКЕ

Две команды выстраиваются друг напротив друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто-то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый участник, передав первый камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.

ПЕРЕДВИГАЙСЯ БЫСТРО

В лесу ведущий ставит задачу играющим: передвигаться за ним скрытно, находясь на расстоянии 30-40 м. Когда играющие займет места на указанном расстоянии, ведущий идет вперед, но время от времени останавливается, оборачивается и старается заметить кого-либо из играющих. Замеченный и названный правильно по фамилии пристраивается к нему. Так делается до тех пор, пока не останется один не замеченный, он будет победителем (при условии, что соблюдал указанную дистанцию).

ПО СЛЕДАМ И ПРИМЕТАМ

Перед началом игры из кусочков бумаги, ленточек (можно использовать другой материал) изготавливают следы-метки. Примерное количество 30-40 штук.

Играющие разбиваются на две команды с равным числом игроков. Одна команда отправляется в лес и углубляется в него на 300-400 метров, раскладывая за собой через 20-25 метров следы – метки. Их местонахождение различно: на земле, на ветках, на сучках деревьев, кустарнике и т.д. Путь команды может быть извилист и петлист.

Помимо меток-следов, члены команды выкладывают в ходе продвижения пять-шесть дорожных знаков, которые помогут идущим по следам правильно определять направление. Кроме этого, в двух-трех местах можно установить ловушки – протянуть длинные (8-10 метров) бечевки, слегка замаскировав их.

Когда команда, продвигающаяся в лесу, истратит весь запас следов-меток, воспитатель, находящийся в команде, втыкает в землю флажок, а все члены команды разбегаются в разные стороны, не дальше 25-30 метров от флажка. Одни могут залезть на дерево, другие спрятаться в канаве, в кустарнике и т.д.

Через 25-30 минут после ухода первого звена по его следам отправляется вторая

команда. Вместе с ней идет второй воспитатель. Продвигаясь по следу, второй отряд собирает метки, ищет дорожные знаки.

Достигнув конечного флажка, ребята по сигналу воспитателя разбегаются в разные стороны, стараясь как можно быстрее найти спрятавшихся поблизости ребят из первой команды. На поиски дается 3 минуты. По второму сигналу все возвращаются к флажку. Выходят и члены первой команды из своих убежищ, предварительно подав голос, чтобы можно было убедиться, что они ушли не далее 25-30 метров от флажка.

Далее идет подведение итогов: за каждую найденную метку дается 1 очко, за обнаруженный дорожный знак – 2 очка. Если нашли замаскированную бечевку, команда получает 3 очка, за каждого найденного «шпиона» – 5 очков.

Затем команды меняются. Выигрывает та команда, которая наберет больше всего очков.

ПОДГОТОВКА ПАЛАТКИ

Участвуют две группы по 4-5 человек. Каждая ставит палатку, залезает в нее и застегивает. По команде «Марш!» ребята быстро расстегивают полог, вылезают из палатки и сворачивают ее по всем правилам, аккуратно складывая колышки рядом. Затем, по решению судьи, сразу же ставят палатку на 10 колышков. Установив палатку, команда опять забирается вовнутрь, застегивая полог.

Судья проверяет, правильно ли поставлена палатка, и засекает время.

Штрафуется: общий перекосяк - 5 очков, перекосяк ската - 3 очка, перекосяк стенки - 2 очка, ослабленная веревка, неверно забитый или вывернутый колышек - 3 очка. Каждое штрафное очко приравнивается 10 секундам.

ПРОЙТИ БЕСШУМНО

Нескольким игрокам завязывают глаза. Они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Каждая пара образует «ворота». Остальные играющие, разбившись на группы (по числу ворот), стараются по одному пройти сквозь ворота. Проходить надо бесшумно, осторожно, можно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе играющие, стоящие в воротах, могут поднять руки, чтобы преградить путь, задержать проходящего. Побеждают те игроки, которые сумеют благополучно пройти через «ворота».

ПРЫГУНЫ

- На рогульки из двух веточек, воткнутых в землю, положите хворостинку. Разбежавшись, прыгайте через нее так, чтобы не задеть. Теперь переставьте хворостинку на рогульки повыше. Прыгайте еще раз. Кто прыгнет выше всех? Можно прыгать и через две пары рогулек. Или: кто быстрее добежит до края поляны, прыгая через ветки, положенные на маленькие рогульки.

- Около пня разложим из шишек три кружочка. Один совсем близко, другой подальше, третий еще дальше. По очереди будем прыгать с пенька в кружки. Выигрывает тот, кто точно приземлится в каждый из кружков и не упадет.

РАЗЖИГАНИЕ КОСТРА

По команде «Марш!» команды, состоящие из 2-3 человек, разбегаются по лесу для сбора хвороста для растопки; сложив костер, поджигают его и устанавливают колышки с перекладиной, подвешивают котелок с водой. Пользоваться легковоспламеняющимися материалами при разжигании костра не разрешается. За каждую лишнюю спичку прибавляется 5 минут штрафного времени.

Финиш - закипание воды в котелке.

РУЧКА

Играющие сидят в круге. Ведущий передаёт своему соседу ручку и говорит: «Я передаю ручку правильно». Далее ручку передают по кругу друг другу, а ведущий комментирует, правильно ли передается ручка. Задача играющих догадаться, как правильно передать ручку. Ведущий может загадывать самые разные варианты. Например: правильно передает тот, кто улыбнулся соседу, смотрит на соседа и т.п.

СВЕТИТ МЕСЯЦ

Играющие встают в два больших круга вокруг костра. Мальчики - во внутренний, девочки - во внешний, исполняя слова: Светит месяц, светит ясный, светит половиночка, Ты не бойся, познакомься, моя симпантиночка. Играющие водят хоровод. Как только закончились слова, круги останавливаются и оказавшиеся напротив друг друга мальчики и девочки знакомятся и целуются.

СЛУШАЙ

Для игры лучше всего подходит такое место, где много сухих веток, листьев и прочих шуршащих и хрустящих предметов. Один из играющих - часовой. Его ставят около дерева (куста, камня) и завязывают глаза. Остальные расходятся в разные стороны примерно на 50 м. Ведущий находится около часового. По сигналу ведущего играющие начинают приближаться к часовому, делая это не спеша и бесшумно. Задача - коснуться часового или охраняемого им предмета (дерева, камня) рукой. Кому это удастся, тот будет назначен на место часового. Услышав шорох, часовой кричит: "Стой!" - и указывает рукой в направлении, где находится нарушитель. Если направление будет указана правильно (с небольшой ошибкой), ведущий дает указание нарушителю выйти и приблизиться к нему. Выбывший подходит и до окончания игры ведет себя тихо, чтобы не мешать часовому. До тех пор, пока выбывший не подойдет к ведущему, остальные игроки не имеют права передвигаться с места, на котором находится. Игра заканчивается по истечении установленного времени (20 мин). Часовой выигрывает, если сумеет всех нарушителей вывести из строя. Из подкрадывающихся победителем становится тот, кому удалось коснуться часового (или кто ближе всего незаметно подкрался к нему).

СНЯТЬ ЧАСОВОГО

Участвуют 10-15 человек. Продолжительность 30-40 минут. Игру проводят на поляне, в центре которой есть отдельно стоящее дерево. Желательно, чтобы вокруг дерева были сучья, шишки, опавшие листья. Одного участника назначают часовым. Ему завязывают глаза и ставят на пост у дерева. Остальные участники становятся в круг диаметром 20-30 метров. По сигналу они должны бесшумно приблизиться к дереву и коснуться его (или часового) рукой. Кому удастся это сделать, сменяет часового. Услышав шорох, часовой кричит «Стой!» и указывает рукой направление шороха. Если направление указано правильно, то выдавший себя шумом выходит из игры (по сигналу руководителя).

Игра продолжается, пока один часовой не выведет из неё всех участников.

СОСТАВЬ РАССКАЗ

Ведущий выбирает водящего, которому нужно будет вместе со всем отрядом сочинить романтическую историю. Водящий отходит от костра, отворачивается и затыкает уши. Ведущий объясняет игрокам принцип игры. Если последнее слово предлагаемой водящим фразы оканчивается на гласную, мы говорим «да», если на согласную - «нет». Пример: водящий: «Жила была прекрасная девушка Юля». Игроки: «Да». Водящий: «И вот исполнилось ей 17 лет». Игроки: «Нет». Водящий: «Ну, хорошо в день её совершеннолетия». Игроки: «Да».

УКЛАДКА РЮКЗАКА

Перед началом игры участники раскладывают на траве или полу пустой рюкзак и вещи - спальник (одеяло), туристский костюм (брюки, куртка), обувь, предметы туалета, миску, кружку, ложку, тетрадь, консервную банку, мешочек с крупой (условный). По команде ребята начинают складывать вещи в рюкзак, застегивают ремешки и одевают рюкзаки.

Побеждает быстрее всех сложивший рюкзак.

ЧАСОВОЙ

Игра проводится в лесу или среди кустарнику. Одного из играющих назначают часовым у склада (обозначается каким-либо предметом или флагом), и все остальные вместе с ведущим уходят за пределы игрового поля (примерно за 100-150м). Затем ведущий возвращается и, остановившись неподалеку от склада, дает свисток к началу игры. Разведчики пытаются подкрасться как можно ближе к часовому, но тот внимательно наблюдает за всем происходящим вокруг него, поворачиваясь во все стороны. Эти повороты часового и используют разведчики, чтобы сделать перебежки или переползания к новым укрытиям. Если часовой заметил разведчика, он называет его по имени и последний выбывает из игры как "раненый". Но если разведчик назван неправильно, он не отзывается. По истечении обусловленного играющими времени ведущий дает сигнал к окончанию игры, и все разведчики встают и выходят из укрытий. Разведчик, оказавшийся ближе других к часовому, считается победителем игры. Следует добавить, что меняться одеждой, чтобы обмануть водящего, играющим не разрешается.

ЧЕРЕЗ ЦЕПЬ

Игра проводится в роще, перелеске, кустарнике. Играют два отряда равной численности. Один отряд, отойдя на 0,5-1 км от второго, разворачиваются в цепь и становятся лицом к другому. Расстояние между играющими в цепи-15-20 шагов. Играющие маскируются. Позади отряда, параллельно цепи играющих, обозначают линию финиша для второго отряда. До нее о цепи 30-50 м. Это может быть тропинка, канава. Каждому участнику второго отряда дают по флажку. Задача отряда - проникнуть сквозь цепи противника и пересечь линию фронта, не дав себя осалить. О начале игры ведущий оповещает свистком, затем занимает место в цепи первого отряда, чтобы наблюдать за соблюдением правил игры. У задержанных в цепи играющих флажки отбираются. Если игроки второго отряда сумеют пронести сквозь цепь первого отряда не менее половины флажков, они выигрывают, не сумеют - побеждает первый отряд.

РАЗВЕДЧИКИ-СЛЕДОПЫТЫ

БУКЕТЫ ЦВЕТОВ

Разойдитесь по лужайке и соберите по букету из 10 разных цветов. Потом покажите их друг другу и отложите те цветы, которые имеются хотя бы у двух играющих. Останутся самые редкие цветы. Их собрали самые наблюдательные. Эти ребята — хорошие разведчики! А цветы не бросайте, поставьте букет в комнату. Редкие цветы засушите — они пополнят ваш гербарий.

ЛИСИЧКА

Один из вас — «лисичка» — уходит вперед и через каждые 5 шагов оставляет след (кусочки бумаги) на ветках, на земле. Сосчитав 5 раз до 30, все идут искать лисичку. Далеко лиса не уйдет — ведь у нее только 30 бумажек. Главное, найти ее у конца следов — там она хорошо спряталась. Кто найдет, тот и будет следующим раз лисичкой.

ПОГРАНИЧНИК НА УЧЕНИИ

Один из играющих — «пограничник на учении» — становится там, где много сухих веток, и закрывает глаза (будто очень темно). Назначенный игрок — «офицер-раз-

ведчик» — должен тихо подойти к пограничнику и коснуться его плеча. Пограничник, услышав, что к нему приближаются, показывает рукой, откуда слышится шум. Правильно покажет — молодец, ошибется или не услышит, допустит, чтобы офицер коснулся его плеча, — значит, такому пограничнику надо еще поучиться. Пограничниками на посту и офицерами будьте все по очереди.

По секрету двое прячущихся получают задание — сделать небольшой круг и спрятаться в условленном месте. Уходя прятаться, они через каждые 10 шагов оставляют дорожные знаки из веточек, камешков или шишек. Дорожные знаки надо выучить. Подождите немного и отправляйте на поиски. Найдете их — победа ваша! Варианты: Иди прямо. Я жду тебя. Впереди опасность. Письмо в трех шагах. Мы разошлись. Дорога влево. Дорога вправо.

НАБЛЮДЕНИЕ ЗА РУКОВОДИТЕЛЕМ

Идите по лесу за руководителем так, чтобы он не видел никого из вас, наблюдайте, что он станет делать по пути. Например, поднимет лист, найдет гриб, осмотрит муравейник и т. д. Тот, кого руководитель заметит, окликнет, должен подойти к нему и идти рядом. По сигналу «Сбор!» бегите к руководителю. Кто подметит больше разных действий, сделанных руководителем, и останется незамеченным, тот победитель!

РОССЫПИ САМОЦВЕТОВ

В горах Урала, — рассказывав руководитель, — наши разведчики-геологи недавно нашли россыпи камней-самоцветов. Отправимся и мы на поиски». Перед проведением игры руководитель раскладывает мелкие камешки, обернутые в разноцветные бумажки из-под конфет. Несколько камешков-«самоцветов» он оставляет на месте начала игры; 20—25 камешков по одному раскладывает через каждые 5—8 шагов по извилистому пути. Затем тропинка раздваивается: одна вправо, другая — влево. На каждой из тропинок камешки встречаются все чаще, иногда по два, через 5 шагов, 3 шага, 1 шаг... У концов тропинок находятся «россыпи самоцветов». Например, одна у берега и на дне мелкого ручейка, другая — у корней старой ели...

Начиная игру, руководитель обращает внимание детей на первый цветной камешек. Ребята идут на поиски, подбирают самоцветы и расходятся, делясь на группы. Чья группа первой найдет россыпи самоцветов? Сколько камешков соберет каждый?