

№	Описание	Реквизит	Примечание
1	Спеть песню на заданную тему		
2	Нарисовать рисунок на заданную тему	Ватман, краски/маркер	
3	Присесть всем отрядом		
4	Провести кружку по маршруту на покрывале	Покрывало с нарисованным маршрутом, кружка	
5	Сочинить стих/хайку/частушку на заданную тему	Листы бумаги, ручка	
6	Назвать количество ступеней, окон и т.д.	Посчитать заранее самому	
7	Разгадать анаграмму	Листы с анаграммой	
8	Разгадать ребус	Листы с ребусами	
9	Перетягивание каната	Канат, метка середины	
10	Монстр		
11	Дартс	Мишень, дротики	
12	Лук	Лук, стрелы, мишень	
13	Необходимо по слову каждому члену спеть песню		
14	Сочинить рассказ ,начинающийся на одну букву		
15	Попасть шайбой в ворота	Ключка, шайба, ворота	
16	Передать импульсом число		Следить, чтобы те кто передал не подсказывали тем кто еще не получил импульс
17	Попасть монетой в стакан в ведре	Ведро с водой, стакан, монетки	
18	Забить гвоздь в доску	Доска, гвозди, молоток	
19	Кто быстрее потопит корабль в стакане	монеты, стакан с водой, корабль	Участники поочереди кидают в корабль который в стакане монеты, проиграл тот от монеты которого стакан быстрее пойдет на дно
20	Сложить самолет, чей дальше пролетит	Листы бумаги А4	
21	Викторина, ответить на вопросы	Вопросы	
22	Детектив	Факты преступления	
23	Угадать мелодию/песню/гимн	Файл песни, устройство воспроизведения	
24	Разгадать sudoku	Лист с sudoku	
25	Собрать слово/флаг/картинку из частей как пазл	Буквы или разрезанные картинки	
26	Заполнить пропуски в тексте орлятских песен	Лист с текстом песен	
27	Простоять на плоту на время	Мел/маркерная лента и пр.	
28	Кто дольше продержит груз на вытянутой руке	Груз (бутылка), натянутая веревка	
29	Камень, ножницы, бумага		
30	15 палочек	15 палочек	
31	Запомнить порядок цветов	Бумага с нарисованными цветами или фломастеры/карандаши	
32	Черная метка	Карточки штук 10, одна с меткой	Кто вытащит метку тот проиграл или выиграл
33	Башня/дженга	Деревяшки/баночки с краской порядка 50 штук	

34	Крокодил		Две команды, задача участника показать слово, но так чтобы свои поняли, а чужие нет
35	Застелить кровать на время по образцу	Кровать с постельными принадлежностями, секундомер	
36	Провползти под натянутыми веревками	Веревки, секундомер, колокольчик (по возможности)	При задевании веревки штрафной балл или штрафные секунды
37	Перебрать смесь гороха и риса, почистить картошку	Рис, горох, картошка, нож, секундомер	Нож можно взять специальный для чистки картошки в целях безопасности
38	Верю, не верю	Вопросы, факты	Отвечать на вопросы верю или не верю
39	Викторина на время	Вопросы, таймер	
40	Угадать известную картину	Подготовить название картин, можно даже изображения	Половина отряда показывает другой загаданную им картину
41	Эстафета, пробежал-сделал-передал	Мини задания, секундомер	
42	Минное поле	Начертить поле 10 на 10, лист с маршрутом	Упрощенный вариант веревочного курса, можно штрафовать за неверный шаг
43	Попасть мячом в кольцо	Мяч, кольцо	Ограничить количество попыток
44	Боулинг, выбить кегли за определенное время	Кегли 10 штук, мячи 3 штуки, таймер	
45	Потушить свечку криком	Свечка, спички	
46	Искать буквы в комнате и говорить команде	Помещение, буквы на листах	
47	Найти предмет в трех емкостях с жижой	Емкости, жижа, сам предмет	
48	Провести человека с завязанными глазами по траектории	Нарисовать траектории, мел/маркерная лента	Говорить могут все, можно добавить условие - взять предмет
49	Придумать как можно больше слов из букв заданного	Слово, бумага, ручка, толковый словарь))	
50	Перестрелка	Снаряды, граница (веревка или черта)	Необходимо по команде перебросить все снаряды со своей половины на половину соперника, держать в руках нельзя, лучше делать несколько раундов
51	Нати слова по буквам за определенное время	Таблица с зашифрованными словами, таймер	
52	Песня вопрос-ответ		Одна команда поет строчку с вопросом, другая отвечает строчкой с ответом
53	Продержать шарик в воздухе	Шарик	Нельзя касаться руками
54	Носить воду ложкой из одной емкости в другую		Кто больше за определённое время.
55	Переправа	Картонки на которых будут ходить	Один или двое как можно быстрее переправляют остальных из пункта А в пункт В.
56	Рисунок по очереди	Мел/маркер, асфальт/ватман	Поле разделено на сектора, и команда по одному рисует что-то, каждый рисует только в одном секторе, задача – получить целую картинку.
57	ОЗУ – оперативно-запоминающее устройство	Не связанные слова	Несколько слов перечисляются одному игроку (в течение двух минут), после он должен их перечислить, каждое угаданное слово – + 1 балл, каждое придуманное – - 1 балл, можно передавать как сломанный телефон
58	10 шишек/мячей	Мячи, ведро	Собираем шишки/мячи, а потом закидываем ровно 10 из них в далеко стоящее ведро. Задание на скорость.
59	Хороводная		Водить хороводы в разных стилях: папуасы, эскимосы и т. п.
60	Эмоциональная		Изображать различные эмоции: храбрую утку, весёлого индюка...
61	Танцевальная	Колонки, музыка разных направлений	Танцевать под нарезку музыки разных стилей.
62	Оригами	Бумага	Сделать что-то из бумаги, потом стоящий на станции должен угадать что.
63	Комплименты		Говорить комплименты стоящему на станции.

64	Зеркальная – повторять движения ведущего.		
65	Болото	Препятствия (доски, камни и прочее)	Пройти цепочкой, держась за руки, по камушкам, досочкам и т. п. Через болото.
66	Король		Надо перетащить или перенести ведущего из одного места в другое.
67	Опознавание	Мешок, предметы	Засунув руку в мешок, взять предмет и сказать, что это, только потом достать.
68	Калькулятор	Лист с правильным решением	Быстро и правильно считать в уме примеры, которые задает ведущий.
69	Пятнашки	Площадка, мел, бумаги с числами	Лидер должен давать команды другим, чтобы они правильно распределились по площадке (на полу нарисованы числа, и люди держат свои числа в руках);
70	Рассмешить водителя		
71	Придумать и показать сценку на заданную тему		
72	Кидание груза	Мел, асфальт, груз (мешок с песком)	На асфальте рисуется (мелом) пять кругов, диаметром 0.5, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5м, расставляются цифры 10,8,6,4,2, соответственно. Участники должны по очереди кидать груз. Сумма всех бросков складывается.
73	Нюхач	Пахнущие предметы	Из отряда выбирается 1 человек-нюхач, который подходит к ведущему, все остальные отворачиваются к столу. Ведущий подносит нюхачу вещества с запахами, тот определяет запах, произносит название, команда записывает первую букву названия запаха. После последнего запаха, у команды из букв должно получиться слово-отгадка, перенюхивать не дают. Команда называет слово, если не всё, то сколько букв отгадали, ведущий начисляет очки за угаданные буквы + бонус за угаданное слово.
74	Банка камней	Стеклянная банка, камни	Отряду необходимо назвать количество камней в банке. Участники по очереди называют числа, ведущий говорит меньше - больше. Очки считаются (20 - сколько человек неправильно угадали)
75	Переместить шарик	Стаканы, шарик	В комнате находится ведущий, 2 стакана, в одном лежит шарик. Участники по одному (20 человек) заходят в комнату, потом остаются до конца этапа и пытаются выдуть шарик из стакана так, чтобы он перелетел в другой. Дуть можно, пока шарик находится в стакане №1. Очки считаются (20 минус сколько человек не смогло переправить шарик).
76	Пожарник	Свеча, воронка, спички	В комнате находится ведущий, свеча, воронка. Участники по одному (20 человек) заходят в комнату, потом остаются до конца этапа и пытаются задуть пламя свечи через воронку. Дунуть можно только один раз. Очки считаются (20 минус сколько человек не смогло задуть свечу).
77	Картинки по памяти	Ватман с картинками	На несколько секунд отряду демонстрируется ватман с 16-ю разнообразными символами. Затем ватман закрывается и отряд по памяти составляют таблицу символов в том же порядке.
78	Компас	Компас, маршрут	По компасу искать направление (направление дается, например «С-В»), затем отсчитать по этому направлению определенное кол-во шагов, например восемь (кол-во шагов, которое необходимо отсчитать так же дается участникам). В конечной точке на радиусе 1 метра где-то под землей зарыта (на глубине не больше 5 см) записка с одним из ключевых слов. Найдя записку, участники могут бежать дальше.

79	Овраг	Прочная веревка	Между деревьями, желательнее над небольшим оврагом, натягиваются две параллельные веревки. Каждому члену команды необходимо перейти по этим веревкам через овраг. Ногами передвигая по нижней веревке, а руками держась за верхнюю. За каждое падение участники получают штрафные 10 секунд. Как только последний игрок заканчивает выполнение задания, они получают записку с одним из ключевых слов и бегут дальше.
80	Костер	Спички, нитки, песок/вода для тушения	Разжечь костер такой высоты, чтобы он смог пережечь нитку, натянутую над ним. При разжигании разрешается использовать только три спички. Первая спичка используется командой бесплатно, а за использование каждой последующей к общему времени прибавится по 10 секунд. Хворост для костра команда так же должна сама собрать на месте.
81	Стрелки	Обруч, мешок с песком, веревка	Попасть в обруч мешочком, наполненным песком, который привязан к веревке. Участники по очереди кидают мешочек и если не попадают, то подтягивают его за веревку обратно и передают следующему участнику и т. д., пока кто-нибудь не попадет в обруч.
82	Орлиный глаз	Веревка, шарики, дротики	На веревке, натянутой между деревьями, висят шарики, нужно лопнуть дродиком как можно больше за определенное время
83	Открыть дверь	Палка, гвоздь, ключи	Нужно достать нужный ключ из нескольких висящих ключей с помощью длинной палки с гвоздем на конце.
84	Вкус	Стаканы, напитки	С завязанными глазами на вкус распознать напитки в разных стаканах.
85	Рыбак	Удочка/палка с веревкой и крбчком, бутылки	Удочкой поймать плавающую бутылку
86	Шлюпку на воду	Доска, веревки, груз	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.
87	Глазомер		Определение расстояния на “глаз” в метрах на четыре точки. Одна правильная точка - один балл, ошибка не более двух метров - полбалла
88	Качка	Бревно, веревки	Нужно всем отрядом продержаться на подвешенном качающемся бревне как можно дольше. Если в отряде больше 20 человек, лучше разбить его на -3 группы, которые по очереди будут выполнять это упражнение. В результате заносится лучшее время, показанное одной из групп.
89	Вперед смотрящий	Азбука Морзе, листы бумаги, фонарь	На станции ребятам дается сигнальная морская азбука. Время на изучение - 5 мин. (это очень просто сделать, если каждый из 30 человек запомнит по 1 букве). Затем стоящий вдалеке (70-100м) на возвышении (по сигналу ведущего станцию) сигнальщик передает послание на станцию. Ребята должны его прочитать. У отряда 3 попытки (первая попытка будет удачной, если после сигнала каждый узнавший свою букву будет называть вслух).
90	Кенгуру	Сумка, мячи	Человек стоит с сумкой, как кенгуру. Необходимо закинуть 10 теннисных мячей.
91	Лабиринт	Нитки, стулья, лавки, ключ, ножницы	В игровой через столы, стулья намотан клубок ниток. На старте на веревочке привязан ключ, а на финише – ножницы. Ребенок должен на время провести этот ключ по нити до ножниц, обрезать веревочку и забрать ключ.
92	Замок и ключи	Замок и ключи	По комнате развешаны железные ключи на веревочках. К закрытому замку прицеплен ключ. Необходимо найти нужный ключик, чтобы открыть замок и забрать ключ.
93	Поплавок	Ключ, бутылка, пенопласт, ложка, вода	В обрезанной пластиковой бутылке с меткой на пенопласте лежит ключ. Нужно ложкой налить в нее воду. Забрать ключ можно только тогда, когда поплавок дойдет до метки.

94	Монетка	Тарелки, монета, мука, песок, камни, вода	На дно одной из 5 тарелок кладем 1 копейку, заполняем тарелки: мукой, песком, камушками, подкрашенной водой и т.д., накрываем коробочками с прорезями для руки. Участник должен найти монетку
95	Паутина	Веревки с "креплением" для рук и ног	Вся команда связывается веревкой по рукам и ногам, и им всем вместе нужно пройти испытание. Дойдя до финиша, они получают ключ. (Без лимита времени.)
96	Тайник	Вещи, ключ	По игровой развешано и разложено много вещей, в одной из них лежит ключ. Надо его найти.
97	Снайпер	Банки, скамейка, веревка, снаряды, ключ	На скамейке стоят банки от сока, привязанные к скамейке за веревочку. В одной из банок лежит ключ. Надо сбивать их с определенного расстояния. Когда собьют нужную банку, ключ выпадет.
98	Зеркальный текст	Зеркало, лист с загадкой	Прочитать с помощью зеркала загадку и отгадать ее
99	Домино	Домино, лист с метками	На листе нарисованы контуры меньших ребер домино. Необходимо ставить на рисунок косточки и не разрушить всю постройку. У кого постройка разрушилась — проиграл
100	Водонос	Кружка/емкость, шесты, вода	Участникам предлагается перенести кружки с водой с одного места на другое, используя для этого длинные шесты. Задача игрока не пролить воду и не уронить кружку.
101	Конек-горбунок	Мяч, лабиринт (мел/маркерная лента)	Игроки по очереди должны пройти по лабиринту, согнувшись пополам и удерживая без помощи рук мяч на спине
102	Маятник	Веревки, груз	Команде предлагается пройти между тремя движущимися маятниками, так чтобы их не сбило
103	Мишень	Ведро, веревка, мячи	Между столбами висит ведро. Мастер игры раскачивает, задача игроков попасть мячиками в ведро
104	Колодец	Спички, карандаши	Участвует один человек от отряда. Спички высыпают из коробка, и по команде «Начали!» участник складывает из них колодец. Время выполнения задания 30 секунд. Подсчитывается количество использованных спичек. Если спичек 30 – 3 балла, если спичек 25 и больше – 2 балла, если меньше 25 – 1 балл.
105	Прыжки с мячом по кругу	Мячи	В кругу стоят 3 человека с мячами, зажатыми между коленями. По команде игроки начинают прыгать по кругу. Прыжки продолжаются пол минуты или минуту (в зависимости от возраста участников). Если три человека удержали мяч – 3 балла, два участника – 2 балла, один или ни один из участников не удержал мяч – 1 балл.