**П Р О П О З И Ц И Ј Е**

**Категорија: Млађи извиђачи и млађе планинке**

**1. Игра ''ШЕРЛОК'':**

На старту, екипа добија ''тајне задатке'' тј. комплет загонетки, чијим успешним решавањем ће открити локације свих контролних тачака које треба да пронађе у граду. Задаци обухватају: шифрована писма (германикус, сируп-колач, јапанска метода, квадрирање, јапански каро), невидљива писма, ребусе, загонетке и ''мозгалице'' тј. логичке задатке (за чије решавање није потребно никакво знање већ само размишљање и логичко закључивање).

За решавање целог комплета задатака, екипа има максимално 60'.

Судија, на лицу места проверава решења. За сваки успешно решен задатак, екипа осваја 10 бодова.

**2. Игра ''ПОТРЧКО'':**

Екипа, редоследом који сама изабере, проналази све контролне тачке у граду, при чему може користити и линије јавног градског превоза. Циљ је да се, за што краће време пређе цела стаза тј. пронађу све КТ и дође на циљ. За сваку пронађену КТ екипа осваја 50 бодова. Екипа са најкраћим временом преласка стазе осваја n x 10 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 10 бодова мање. Екипа која није пронашла све КТ не осваја бодове за време.

НАПОМЕНЕ: Неке КТ су ''живе'' и на њима се извршавају неки од задатака (такмичарских дисциплина) а неке су ''мртве''. Проналазак ''мртвих'' КТ и време проналаска екипа доказује слањем своје фотографије одговарајућем судији, путем Вибера. Уколико на тој КТ треба извршити неки задатак, судија им шаље информацију о томе тј. када могу кренути даље, на следећу КТ, судија шаље ''смајлија''.

У случају да, на ''живој'' КТ треба да чека на извршење задатка, екипа може користити тзв. ''мртво време'', што се чини на следећи начин: Екипа своју фасциклу предаје судији или контролору на КТ, уз јасну напомену вође екипе да желе обрачун ''мртвог времена''. Судија, у одговарајућој табели, на или у фасцикли, уписује тачно време у које ''мртво време'' почиње и, када екипа долази на извршење задатка, уписује време завршетка ''мртвог времена''. Судија враћа екипи фасциклу у тренутку завршетка ''мртвог времена''.

 **3. Игра ''МАЗАЛО'':**

На једној од КТ, екипа треба да изради панорамски снимак објекта који јој зада тј. покаже судија или контролор на КТ. Печатирани папир за израду ''панорамског'' се налази у фасцикли екипе а готов задатак се предаје контролору на тој КТ, пре одласка екипе на следећу КТ. Максимално време за извршење овог задатка је 30 минута. Панорамски снимак се може радити графитном оловком и-или дрвеним бојицама.

Екипа за овај задатак може освојити маскимално 100 бодова: За веродостојност (реалан приказ) објекта и непосредне околине - до 50 бодова / За графичку обраду ( техника цртања, уметнички утисак, естетика) - до 40 бодова / За уредност - до 10 бодова.

**4. Игра ''ПЕРИЦА СВЕЗНАЛИЦА'':**

На циљу или на последњој КТ, екипа решава тест, који садржи 20 питања и сачињен је од питања из следећих области: Ниш у I светском рату, извиђаштво, запажање са КТ и стазе.

Ниш у I светском рату: На свакој КТ, екипа добија да прочита основне информације о локацији на којој се налази ( у штампаном формату или путем Вибера), које могу бити тема питања у овој игри.

Извиђаштво: Питања се могу односити на историјат извиђаштва у Србији и у свету, на велике националне и међународне извиђачке ације и на програмска знања из области прве помоћи, познавања природе, топографије и орјентације и сл. ( ниво I – III извиђачке звезде).

Запажање са стазе: Питања се могу односити на изглед објеката и других појава на КТ и на стази, на дешавања на стази и сл.

Максимално време решавања теста је 20 минута. За сваки тачан одговор екипа осваја 5 бодова.

**5. Игра ''ГЛУВИ ТЕЛЕФОНИ'':**

На једној од КТ екипа преноси поруку ''семафором''. Порука садржи 30 знакова а максимално време за пренос поруке је 90 секунди. Максималан број бодова је 90. За сваки погрешно пренет знак, одузимају се 3 бода. Уколико екипа има више од 7 грешака, не осваја бодове у овој игри.

**6. Игра ''ВЕЖИ И БЕЖИ'':**

Брзински се везује и развезује 5 од следећих 7 чворова: заставни, амбулантни, лисице, рибарски, мртви, скраћиваљка, ватрогасни. Сви чланови истовремено везују чвор. На знак за почетак, сваки члан екипе трчи до свог канапа (који је удаљен од стартне линије око 5м), окреће картицу ''на лице'' (да би, на основу цртаног симбола, видео – видела који чвор треба да веже. Свако везује свој чвор и трчећи се враћа иза стратне линије. Судија, заједно са вођом екипе, провери исправност сваког чвора. На поновни знак за старт, сваки члан трчи до свог чвора, одвеже га и враћа се иза стартне линије.

За сваку грешку, на време се додају казнене секунде: нетачно веза чвор + 10'’ / крајеви канапа који се преклапају или су уврнути + 5’’). Екипа са најкраћим укупним временом осваја n x 10 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 10 бодова мање. Екипа која није везала све чворове не осваја бодове у овој игри.

**7. Игра ''ЛЕОНАРДО'':**

На једној од КТ, екипа треба да измери задате параметре и, у одговарајући образац, упише своје резултате. При томе, не могу се користити стандардна мерила, направе и справе ( метар, вага, пантљика и сл.) већ само приручна мерила (попут делова свог тела или сл.). Мере се: даљина, висина, ширина, тежина, азимут.

Екипа која има (процентуано) најмање укупно одступање осваја n x 10 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 10 бодова мање. Екипа која није уписала све тражене мере не осваја бодове у овој игри.

**8. Игра ''ЧУВАРИ ПЛАМЕНА'':**

На једној од КТ, екипа извршава овај задатак. Екипа треба да направи купасто ватриште, упали ватру и прегори горњи канап, уз примену што бољих противпожарних мера. За прикупљање материјала екипа има 10' (могу се користити само природни материјали: гранчице, лишће, трава, шишарке, камење, вода и сл.). Од алата, екипа може користити само перорез (ножић на склапање). За израду купе (ватришта) екипа има 10'. Купа не сме додирнути нити прећи канапа изнад ње, на висини до 30 цм. Након бодовања купе, на знак судије за старт, екипа приступа паљењу ватре, са највише 3 палидрвца. За усмеравање ватре, екипа може користити тела својих чланова и делове одеће или шаторско крило (при чему ништа не сме бити ближе од 50цм од ватришта). Време се зауставља у тренутку када прегори горњи канап, на висини од 60 цм. Након потврде судије, екипа треба да му врати кутију шибица (са преосталим палидрвцима) и да место ватришта да врати у првобитно стање.

За квалитет примењених противпожарних мера екипа може освојити највише 10 бодова.

За квалитет ватришта (купе) екипа може освојити највише 10 бодова.

За паљење ватре: Екипа која је ватру упалила (уколико је прегорео доњи канап) једним палидрвцем осваја 30 бодова, са два палидрвца – 20 бодова а уколико је то учинила тек са трећим – осваја 10 бодова.

За прегоревање горњег канапа: Екипа која је то учинила за најкраће време осваја n x 5 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 5 бодова мање.

За мере очувања природе екипа може освојити највише 20 бодова.

**9. Игра ''РОБИН ХУД'':**

На једној од КТ, екипа извршава овај задатак. Кружна мета се налази на удаљености од 2м, од линије гађања, док је центар мете на висини од 120 или 140 цм (зависно од висине стрелца). Сваки члан екипе има 2 пробна хица (стрелице) и 3 хица који се бодују. У случају преступа, бодови се не рачунају, као ни у случају да стрелица, након забадања у мету, падне са ње.

Коначан број освојених бодова у овој игри једнак је двоструком збиру освојених бодова свих чланова екипе.

**10. Игра ''ВОДЕНА ШТАФЕТА'':**

За екипу се у овој игри такмиче 4 члана. Један члан не може пливати два или више пута и тако заменити члана тј. чланове који не пливају. Екипа са 3 пливача нема пласман у овој игри. Плива се 4 x 25м, по ширини базена, стилом по избору, са обавезним скоком у воду – без обзира на врсту скока.

 Чланови екипе, подељени у две групе, стоје у колони, на ивици базена (на стартној ивици су 2 члана а на супротној 2). На знак судије за старт, први члан екипе (из групе на стартној страни) скаче у воду и плива ка супротној страни базена. Када он додирне супротну ивицу базена (што додиром следећег пливача у редоследу потврђује линијски судија), први следећи пливач, у колони са те стране базена, скаче у воду и плива на супротну страну. Свака следећа измена пливача врши се на идентичан начин. Трка је завршена када последњи члан екипе додирне циљну ивицу базена.Уколико члан екипе скочи у базен пре описаног момента (што контролише судија на тој страни) или пређе у стазу друге екипе, екипа се дисквалификује и у овој игри остаје без поена. Екипа са најкраћим укупним временом осваја n x 10 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 10 бодова мање. Екипа која није везала све чворове не осваја бодове у овој игри.

**11. Игра ''АТЛАНТИДА'':**

Ово је игра у базену са елементима роњења и орјентисања испод површине воде. У игри учествују 4 члана екипе (у базену) док пети може стајати на ивици базена и пружати усмена упутства. У овој игри се не могу користити наочаре или маска за роњење или пливање. У ограђеном делу базена ову игру истовремено игра више екипа (2-3). На дну базена налази се више група предмета, по 8-10 за сваку екипу (исти облик али различита боја за сваку екипу). Од сваке боје, на дну базена се налази пола већих и пола мањих предмета. На знак судије, играчи скачу у базен, израњају предмете боје своје екипе и доносе их на одговарајуће место на ивици базена. Време трајања игре ограничено је на 1 минут. У случају грубости и ометања других екипа у извршењу задатка – екипа ће бити дисквалификована.

За сваки изроњен и извађен већи предмет екипа осваја 15 бодова а за мањи 10 .

**12. Игра ''ГАЛИЈА'':**

Екипу у овој игри представљају 4 члана и она подразумева групно веслање у малом рафтинг- чамцу. Екипа, на знак судије, улази у чамац који се налази у базену и весла на супротну страну базена, савлађујући при томе евентуално задате препреке. По доласку на другу страну, екипа излази из базена, постројава се и диже руке у вис, уз поздрав ''здраво''. У том тренутку се зауставља мерење времена. Уколико неки члан екипе испадне из чамца екипа се мора вратити на стартну страну базена, натоварити га поново у чамац и завеслати ка другој страни базена. Екипа са најкраћим укупним временом осваја n x 10 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 10 бодова мање.

**П Р О П О З И Ц И Ј Е**

**Категорија: Старији извиђачи и старије планинке**

**1. Игра ''007'':**

На старту, екипа добија ''тајне задатке'' тј. комплет загонетки, чијим успешним решавањем ће открити локације свих контролних тачака које треба да пронађе у граду. Креће се из ''Бондове собе'', у којој екипа може провести највише 5', за које време треба да пронађе ''путоказ'' за једну КТ. Након тога, екипа излази се из ''тајне собе'', од судије добија комплет загонетки и приступа решавању. Задаци обухватају: шифрована писма ( Квадрирање, Јапански каро, Коњићев скок, Цезар), невидљива писма, загонетке и ''мозгалице'' тј. логичке задатке (за чије решавање није потребно никакво знање већ само размишљање и логичко закључивање). За решавање целог комплета задатака, екипа има максимално 60'.

Судија, на лицу места проверава решења. За сваки успешно решен задатак, екипа осваја 10 бодова.

**2. Игра ''ПОТРЧКО'':**

Екипа, редоследом који сама изабере, проналази све контролне тачке у граду, при чему може користити и линије јавног градског превоза. Циљ је да се, за што краће време пређе цела стаза тј. пронађу све КТ и дође на циљ. За сваку пронађену КТ екипа осваја 50 бодова. Екипа са најкраћим временом преласка стазе осваја n x 10 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 10 бодова мање. Екипа која није пронашла све КТ не осваја бодове за време.

НАПОМЕНЕ: Неке КТ су ''живе'' и на њима се извршавају неки од задатака (такмичарских дисциплина) а неке су ''мртве''. Проналазак ''мртвих'' КТ и време проналаска екипа доказује слањем своје фотографије одговарајућем судији, путем Вибера. Уколико на тој КТ треба извршити неки задатак, судија им шаље информацију о томе тј. када могу кренути даље, на следећу КТ, судија шаље ''смајлија''.

У случају да, на ''живој'' КТ треба да чека на извршење задатка, екипа може користити тзв. ''мртво време'', што се чини на следећи начин: Екипа своју фасциклу предаје судији или контролору на КТ, уз јасну напомену вође екипе да желе обрачун ''мртвог времена''. Судија, у одговарајућој табели, на или у фасцикли, уписује тачно време у које ''мртво време'' почиње и, када екипа долази на извршење задатка, уписује време завршетка ''мртвог времена''. Судија враћа екипи фасциклу у тренутку завршетка ''мртвог времена''.

 **3. Игра ''АЛО, АЛО!'':**

На једној од КТ екипа преноси поруку морзеовом абецедом, звучним сигналима (пиштаљком). Порука садржи 30 знакова а максимално време за пренос поруке је 180 секунди. Максималан број бодова је 90. За сваки погрешно пренет знак, одузимају се 3 бода. Уколико екипа има више од 7 грешака, не осваја бодове у овој игри.

**4. Игра ''ПЕРИЦА СВЕЗНАЛИЦА'':**

На циљу или на последњој КТ, екипа решава тест, који садржи 20 питања и сачињен је од питања из следећих области: Ниш у I светском рату, извиђаштво, запажање са КТ и стазе.

Ниш у I светском рату: На свакој КТ, екипа добија да прочита основне информације о локацији на којој се налази ( у штампаном формату или путем Вибера), које могу бити тема питања у овој игри. / Извиђаштво: Питања се могу односити на историјат извиђаштва у Србији и у свету, на велике националне и међународне извиђачке ације и на програмска знања из области прве помоћи, познавања природе, топографије и орјентације и сл. ( ниво I – III извиђачке звезде). / Запажање са стазе: Питања се могу односити на изглед објеката и других појава на КТ и на стази, на дешавања на стази и сл.

Максимално време решавања теста је 20 минута. За сваки тачан одговор екипа осваја 5 бодова.

**5. Игра ''ГЛУВИ ТЕЛЕФОНИ'':**

На једној од КТ екипа преноси поруку ''семафором''. Порука садржи 30 знакова а максимално време за пренос поруке је 90 секунди. Максималан број бодова је 90. За сваки погрешно пренет знак, одузимају се 3 бода. Уколико екипа има више од 7 грешака, не осваја бодове у овој игри.

**6. Игра ''ВЕЖИ И БЕЖИ'':**

Брзински се, на ситуационом полигону, везује 5 од следећих 7 чворова: заставни, амбулантни, рибарски, мртви, скраћиваљка, врзина петља, каубојски. Сви чланови истовремено везују свој чвор. На удаљености од 3м, од стартне линије, постављено је 5 картица, означених бројевима од 1 до 5, али тако да је ''лице'' картице окренуто ка тлу. На 5м, од стартне линије, постављено је 5 ситуационих полигона и сваки је обележен одговарајућим бројем, од 1 до 5. На знак за старт, сваки члан екипе трчи до места са картицама, узима једну од њих и трчи ка оном ситуационом полигону који је означен истим бројем као и картица која је код њега. Сваки члан, на свом полигону, везује одговарајући чвор и трчећи се враћа назад, иза стартне линије. Судија, у присуству вође екипе, проверава тачност везаних чворова и нотира грешке. За сваку грешку, на време везивања се додаје 15 казнених секунди. Екипа са најкраћим укупним временом осваја n x 10 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 10 бодова мање. Екипа која није везала све чворове не осваја бодове у овој игри.

**7. Игра ''ОКО СОКОЛОВО'':**

На једној од КТ, екипа треба, тзв. проценом од ока, да процени задате параметре и, у одговарајући образац, упише процењене вредности. При томе, не могу се користити ни стандардна мерила, направе и справе а ни приручна мерила (попут делова свог тела или сл.). Мере се: даљина, висина, ширина, тежина, хоризонатлни или вертикални угао у простору.

Екипа која има (процентуално) најмање укупно одступање осваја n x 10 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 10 бодова мање. Екипа која није уписала све тражене мере не осваја бодове у овој игри.

**8. Игра ''ЧУВАРИ ПЛАМЕНА'':**

На једној од КТ, екипа извршава овај задатак. Екипа треба да направи купасто ватриште, упали ватру и прегори горњи канап, уз примену што бољих противпожарних мера. За прикупљање материјала екипа има 10' (могу се користити само природни материјали: гранчице, лишће, трава, шишарке, камење, вода и сл.). Од алата, екипа може користити само перорез (ножић на склапање). За израду купе (ватришта) екипа има 10'. Купа не сме додирнути нити прећи канапа изнад ње, на висини до 30 цм. Након бодовања купе, на знак судије за старт, екипа приступа паљењу ватре, са највише 3 палидрвца. За усмеравање ватре, екипа може користити тела својих чланова и делове одеће или шаторско крило (при чему ништа не сме бити ближе од 50цм од ватришта). Време се зауставља у тренутку када прегори горњи канап, на висини од 60 цм. Након потврде судије, екипа треба да му врати кутију шибица (са преосталим палидрвцима) и да место ватришта да врати у првобитно стање.

За квалитет примењених противпожарних мера екипа може освојити највише 10 бодова.

За квалитет ватришта (купе) екипа може освојити највише 10 бодова.

За паљење ватре: Екипа која је ватру упалила (уколико је прегорео доњи канап) једним палидрвцем осваја 30 бодова, са два палидрвца – 20 бодова а уколико је то учинила тек са трећим – осваја 10 бодова.

За прегоревање горњег канапа: Екипа која је то учинила за најкраће време осваја n x 5 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 5 бодова мање.

За мере очувања природе екипа може освојити највише 20 бодова.

**9. Игра ''РОБИН ХУД'':**

На једној од КТ, екипа извршава овај задатак. Кружна мета се налази на удаљености од 2м, од линије гађања, док је центар мете на висини од 145 или 160 цм (зависно од висине стрелца). Сваки члан екипе има 2 пробна хица (стрелице) и 3 хица који се бодују. У случају преступа, бодови се не рачунају, као ни у случају да стрелица, након забадања у мету, падне са ње.

Коначан број освојених бодова у овој игри једнак је двоструком збиру освојених бодова свих чланова екипе.

**10. Игра ''ВОДЕНА ШТАФЕТА'':**

За екипу се у овој игри такмиче 4 члана. Један члан не може пливати два или више пута и тако заменити члана тј. чланове који не пливају. Екипа са 3 пливача нема пласман у овој игри. Плива се 4 x 25м, по ширини базена, стилом по избору, са обавезним скоком у воду – без обзира на врсту скока.

 Чланови екипе, подељени у две групе, стоје у колони, на ивици базена (на стартној ивици су 2 члана а на супротној 2). На знак судије за старт, први члан екипе (из групе на стартној страни) скаче у воду и плива ка супротној страни базена. Када он додирне супротну ивицу базена (што додиром следећег пливача у редоследу потврђује линијски судија), први следећи пливач, у колони са те стране базена, скаче у воду и плива на супротну страну. Свака следећа измена пливача врши се на идентичан начин. Трка је завршена када последњи члан екипе додирне циљну ивицу базена.Уколико члан екипе скочи у базен пре описаног момента (што контролише судија на тој страни) или пређе у стазу друге екипе, екипа се дисквалификује и у овој игри остаје без поена. Екипа са најкраћим укупним временом осваја n x 10 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 10 бодова мање.

**11. Игра ''АТЛАНТИДА'':**

Ово је игра у базену са елементима роњења и орјентисања испод површине воде. У игри учествују 4 члана екипе (у базену) док пети може стајати на ивици базена и пружати усмена упутства. У овој игри се не могу користити наочаре или маска за роњење или пливање. У ограђеном делу базена ову игру истовремено игра више екипа (2-3). На дну базена налази се више група предмета, по 8-10 за сваку екипу (исти облик али различита боја за сваку екипу). Од сваке боје, на дну базена се налази пола већих и пола мањих предмета. На знак судије, играчи скачу у базен, израњају предмете боје своје екипе и доносе их на одговарајуће место на ивици базена. Време трајања игре ограничено је на 1 минут. У случају грубости и ометања других екипа у извршењу задатка – екипа ће бити дисквалификована.

За сваки изроњен и извађен већи предмет екипа осваја 15 бодова а за мањи 10 .

**12. Игра ''ГАЛИЈА'':**

Екипу у овој игри представљају 4 члана и она подразумева групно веслање у малом рафтинг- чамцу. Екипа, на знак судије, улази у чамац који се налази у базену и весла на супротну страну базена, савлађујући при томе евентуално задате препреке. По доласку на другу страну, екипа излази из базена, постројава се и диже руке у вис, уз поздрав ''здраво''. У том тренутку се зауставља мерење времена. Уколико неки члан екипе испадне из чамца екипа се мора вратити на стартну страну базена, натоварити га поново у чамац и завеслати ка другој страни базена. Екипа са најкраћим укупним временом осваја n x 10 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 10 бодова мање.

**П Р О П О З И Ц И Ј Е**

**Резервне дисциплине**

**1. Игра ''СКОЧКО'':**

Ово је атлетска спортска игра, у којој учествује свих 5 чланова екипе. На стартну линију, прстима иза линије стаје први члан екипе и, када је спреман за скок, скаче у даљ, из места. Од тренутка када стане у стартну позицију до тренутка одскока, није дозвољено померање стопала са тла. Судија бележи место доскока првог члана ( позиција ивице пете ноге која је ближа стартној линији), са кога скаче други члан екипе (на исти горе описани начин) и тако све до петог члана екипе. Мери се дужина целокупног ''скока'' екипе, од стартне линије (место са кога је скакао први члан екипе) до доскочне линије петог члана екипе. У случају да играч помери стопала са тла пре одскока са стартне линије има право на још један покушај. У случају да и други пут понови исту грешку, нема више права да изведе свој скок. Екипа са најдужим ''екипним скоком'' осваја n x 10 бодова ( ''n'' је укупан број екипа у тој такмичарској категорији) а свака следећа екипа за 10 бодова мање.

**2. Игра ''ИКС-ОКС'':**

Ова игра се игра по куп-систему тј. ''на испадање''. У питању је квиз у познавању путних знакова. На свакој ''табли'' истовремено играју 3-4 екипе. Табла је матрица од укупно 36 кавдрата тј. поља(6x6), где је свако поље обележено одговарајућим бројем а сваком броју припада један путни знак. Редослед играња екипа се одређује извлачењем картица са редним бројевима, од стране вођа екипа.

Прва екипа тражи број поља, које жели да се отвори тј. да се на њему нацрта одговарајући путни знак. Судија црта пунти знак на том пољу. Екипа даје одговор који је то знак. Уколико одговор није тачан, одговара следећа екипа и тако по реду. Затим игра следећа екипа и тако редом, у круг, док се сва поља не отворе. За сваки тачно одгонетнут свој знак, екипа осваја 2 бода а за одгонетнут знак друге екипе (''преузимање'') – екипа осваја 1 бод, док за 3 повезана знака у низу, екипа осваја 2 додатна бода. Низ се не бодује уколико га чине два знака из већ раније бодованих низова истог смера.

Екипа осваја онолико бодова колико је укупно освојила у свим ''круговима'' ове игре.

**3. Игра ''МЕМО'':**

Ова игра се игра на једној од КТ или пре извршавања неког другог задатка или неке друге активности. Судија вођи екипе предаје папир са штампаним текстом поруке и, на његов знак за почетак мерења времена, вођа може окренути папир и почети да осталим члановима чита поруку. Екипа за памћење поруке има 3 минут. Када сусија објави истек времена, вођа екипе му одмах враћа папир са поруком. Након најмање 15 а највише 60 минута, екипа од судије добија папир на коме, у року од 3 минута, треба да испише текст поруке коју су памтили. Порука може садржати највише 150 слова. За потпуно тачно пренету поруку осваја се 100 бодова а за свако погрешно слово одузимају се 3 бода. Уколико има више од 40 словних грешака, екипа не осваја бодове у овој игри.

**4. Игра ''СКРИВАЛИЦА'':**

Екипа у овој игри треба да сакрије папирну поруку (добијену од судије), у својој извиђачкој кошуљи. За скривање поруке млађа екипа има 30 а старија 20 минута и, при томе, може користити маказице, иглу и конац. Екипа има право на 2 лажне поруке, истих димензија као права. Један члан екипе облачи кошуљу у којој је скривена порука. Члан друге екипе, из исте категорије ( ''извлачење из шешира'') треба да проба да пронађе праву поруку, у року од 3 минута а да, при томе, не скида кошуљу са ''курира''. Уколико члан супарничке екипе не нађе поруку, на знак судије, ''курир'' треба, у року од 45 секунди, да извади поруку, која мора бити читљива и без недостајућих тј. поцепаних делова.

За успешно скривену (непронађену) поруку екипа осваја 100 бодова.