

На конкурс методических материалов в помощь педагогам дополнительного
образования МБУДО ЦДТ «Южный»

Рязань-2017

Номинация «Методическое обеспечение организационно-массовой работы»

**Сценарий и методические рекомендации по проведению
военно-спортивной игры «Весенние манёвры»
с детьми возраста 7-12 лет**

Предлагаемые материалы рассчитаны на организацию выхода в пригородный лес или лесопосадку и организацию военных игр педагогов с группой детей, не проходивших какую-либо специальную туристическую или военно-спортивную подготовку. То есть это воспитанники обычных объединений (технических, спортивных, художественной самодеятельности, декоративно-прикладного творчества и т. д.). Предлагаемая программа не требует наличия специального оборудования и снаряжения, которого нет в объединениях и клубах и каких-либо специальных знаний у педагогов организаторов клубной работы.

Мероприятия подобного рода в недалёком прошлом были весьма распространены в пионерских организациях, детских клубах, летних пионерских лагерях и иных детских коллективах. Не следует путать это с пионерской игрой «Зарница» и полноценным туристическим походом, подготовка к проведению которых требует значительных усилий и специальных знаний, как руководителей, так и детей-участников. Подобные упрощенные мероприятия могут стать прологом для организации более сложных игр.

При проведении игры делается ставка на использование и развитие в детях таких свойств характера (которые, надо сказать, у современных детей присутствуют в недостаточной степени), как коллективизм, командный дух, упорство в достижении цели, физическая подготовка, внимательность, умение сосредоточиться, широкий кругозор, патриотические настроения.

Мероприятие рассчитывается на проведение в течение 4-5 часов. Для

начала этого вполне достаточно. При проведении повторных мероприятий с теми же коллективами детей можно увеличивать время игры, адекватно увеличивая количество приемов пищи и разнообразие блюд.

Для игры необходим минимальный набор простейшего туристического снаряжения и личных вещей.

Личные вещи участников:	Рюкзачок (туристический или школьный); Кружка (бокал), ложка, нож; Спички; Одежда на случай дождя или зонт; Пластиковая бутылка (1,5 л) для воды; Продукты (к чаепитию).
Групповое снаряжение:	Топор, пила, саперная или иная лопатка; Костровые принадлежности; Вода (разливается по пустым бутылкам участников); Инвентарь для военных и спортивных игр; Котел для кипячения (или 8-10-литровое ведро); Импровизированная скатерть; Легкая и крупная посуда (большие тарелки или миски); Аптечка.

Этапы игры:

1. Сбор, инструктаж и распределение группового снаряжения (в клубе).
2. Поход к месту базирования (1,5-2 км – не более).
3. Разбивка бивака, разведение костра, чаепитие.
4. Проведение военных игр на местности. Подведение итогов. Выдача призов (если это предусмотрено).
5. При наличии времени и сил развивающие игры невоенного характера.

6. Уборка стоянки.

7. Поход к месту постоянной дислокации (в клуб).

Разберем по порядку этапы проведения игры.

1. Сбор, инструктаж и распределение группового снаряжения (в клубе)

Уже при инструктаже в клубе надо дать настрой на то, что игра предстоит военная, следовательно, необходимо соблюдение дисциплины и режима молчания уже на этапе похода к базовому лагерю. Необходимо уже на этом этапе разбить всех участников на два отряда и определить марш, как первый этап игры, который надо провести организованно и быстро.

Если все будет получаться не совсем идеально, расстраиваться не следует – не секрет, что современные дети к сосредоточенным и коллективным действиям способны не очень, как раз наша задача их этому научить.

Перед выходом следует распределить групповое имущество между участниками игры сообразно их возрасту и «грузоподъемности». Обязательно надо провести экспресс-опрос по списку: все ли взято? Не забыто ли что важное?

Вне зависимости от количества идущих на игру детей, количество взрослых должно быть не менее двух человек. Это могут быть помимо педагогов и родителей посторонние взрослые люди, чье участие в игре с детьми может быть полезным (люди имеющие туристический, военный или житейский опыт). Важным является, что как бы авторитетны не были родители и иные приглашенные люди – высшим административным лицом в игре является один из педагогов (если иное специально не оговорено заранее).

Важно перед выходом в поход построить отряды, торжественно объявить о начале игры, поздравить с этим и пожелать успехов и удачи в «боевых действиях».

2. Поход к месту базирования

Как уже говорилось, расстояние до базового лагеря не должно превышать более 1,5-2 км. Это вполне посильно и для неподготовленных малышей. Если в рядах игроков много малышей, можно сделать 2-3-минутную остановку на полдороге. Со старшими ребятами надо заранее проговорить необходимость

опекать малышей, помогать им и поддерживать в них «боевой дух», пока они не втянулись еще в игру на начальном этапе.

3. Разбивка бивака, разведение костра, чаепитие.

При достижении точки бивака начинается разбивка временного лагеря. Устраиваются места для сидения, размещения пищи, рюкзаков, группового снаряжения. Костровые обустраивают кострище, все участники игры методом общего аврала собирают хворост, сухие дрова и, с помощью взрослых, бревна для организации мест для сидения.

Нет нужды напоминать, что место разбивки бивака выбирается не случайно, накануне его выбирает один из руководителей игры, оценивая наличие сушняка, удобства проведения игры, отсутствие опасного мусора и нежелательного соседства с асоциальными элементами.

Костровые разжигают костер и кипятят чай. Принесенные ребятами продукты к чаепитию (чай, сахар, печенье, сухари, пряники и т.п.) объединяются в общей посуде и используются коллективно. Эта позиция чрезвычайно важна в любом коллективном походе.

Начинать игру с чаепития и приема пищи стоит даже в том случае, если дети голодны. Все равно они в начале игры будут «срываться» на «попить» и «пожевать», так что лучше перекусить организованно.

4. Проведение военных игр на местности.

Военных игр на местности существует великое множество. Еще больше их можно придумать самим. Приведем несколько из них, не отличающихся большой сложностью.

А. Игры на меткость. Стрельба по мишеням. Не рекомендуется использовать в играх на местности детские пистолеты и автоматы, стреляющие маленькими шариками. Это «оружие» более подходит для помещений, где можно проконтролировать попадание такими деликатными «пулями». На природе контроль попадания мелкими метательными предметами затруднен, что вызывает множество споров на пустом месте. Для игр на местности необходимо выбрать более крупные метательные предметы (размером со снежок).

Изготовить их следует заранее, и взять с собой достаточное количество из клуба.

Изготавливаются подобные снежки («гранаты») из мокрой газетной бумаги. На один «снежок» уходит 4 развернутых листа традиционной газеты (формат А2, или 60 см × 40 см). Бумага размачивается и плотно комкается, лишняя вода отжимается. «Снежки» сушатся несколько дней. Подобные «снежки» достаточно безопасны и экологичны. После игры их сжигают в костре, а если и забудут на месте игры, то загрязнения среды не произойдет.

Мишенью может служить любой крупный предмет размером 30-40 см. Дистанция стрельбы – несколько шагов.

В варианте 1 – это стрельба по неподвижной мишени.

В варианте 2, более сложном, можно организовать стрельбу по движущейся мишени («бегущий кабан»). Между двумя деревьями натягивается прочный тонкий шнур, на него на 2-х кольцах подвешивается мишень, которая движется за счет того, что ее тянут за привязанный к ней тонкий шнурок.

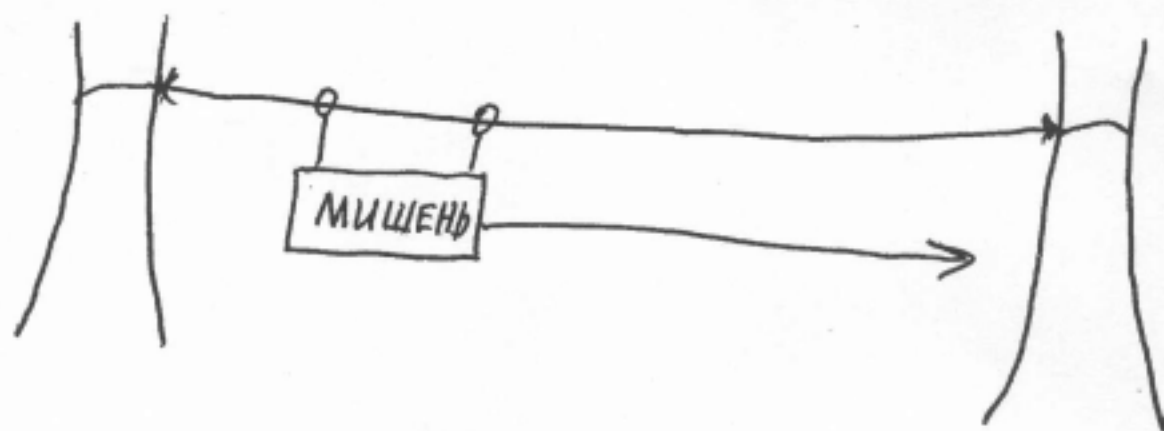


Рис. 1. Условная схема, показывающая принцип организации мишени типа «бегущий кабан»

Б. Игры на меткость. Стрельба по вражеской группе. В этой игре используются те же самые «снежки», но бросаются они не по мишени, а по «вражеской» команде.

При проведении этой игры важно не допускать близкого контакта противоборствующих команд. Метание друг в друга должно осуществляться с расстояния в несколько шагов. Говоря проще, между боевыми группами (назовем их условно «синие» и «жёлтые») должна оставаться нейтральная

полоса, нарушать границы которой нельзя (нарушение карается снятием очков). Это требование определяется интересами безопасности. Кидая друг в друга «снежки» в упор, ребята нанести травмы друг другу не смогут, но современные дети из азарта достаточно быстро переходят к «остервенению» – этого лучше, по возможности, избегать.

Оценивают количество попаданий боковые судьи. Один судья следит и считает попадания в команду «синих», другой – в команду «желтых», одновременно они следят за ненарушением границы нейтральной зоны.



Рис. 2. Схема игры «Встречный гренадерский бой». Обозначения: 1, 5 – исходные линии, 2, 4 – линия открытия огня, 3 – нейтральная полоса, 6 – боковые судьи.

Игра ведется так: команды расходятся на исходные точки, по свистку начинают сближение. Достигнув линии огня, начинают обстреливать «вражескую» команду снежками (снежки выдаются заранее в равном количестве на одного бойца). При взаимном обстреле игроки находятся в зоне от линии огня до линии нейтральной зоны. Игра ведется или на время, или до достижения заранее оговоренного числа попаданий в какую-либо из команд. Когда кончаются выданные перед боем снаряды, можно использовать вражеские, упавшие на территорию команды. Игра кончается по свистку одного из судей. Продолжение «обстрела» после остановки игры наказывается снятием очков.

Игра такого рода получила у нас название «Встречный гренадерский бой» (гренадеры в армиях XVIII – XIX вв. – воины имевшие на вооружении гренады –

начиненные порохом снаряды с бикфордовым шнуром).

В. Встречный рукопашный бой. Не стоит пугаться названия, о рукопашной драке в данном случае речи не идет. Вся «рукопашность» заключается в срывании с бойцов «противника» заранее нашитых погон.

Погоны изготавливаются в клубе заранее и берутся с собой вместе с иголками и нитками. Разумеется, погоны должны быть двух цветов (для разных команд), одинакового размера, изготавливаются из бумаги. Пришиваются на плечи нитками непосредственно перед игрой. Бумажные погоны легко срываются (разрываясь) и не портят одежду.

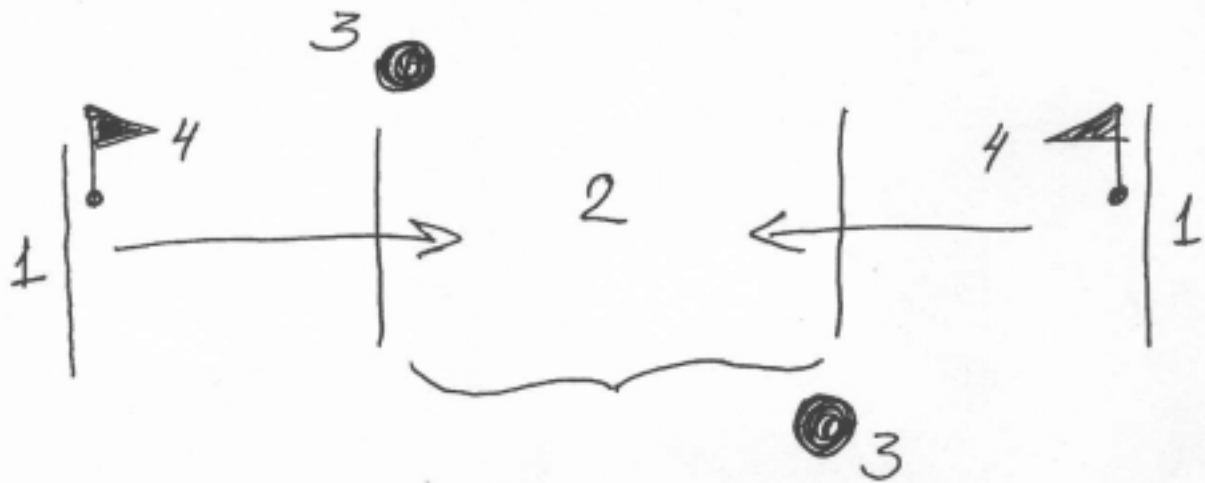


Рис. 3. Обозначения: 1 – исходные линии (тыл), 2 – зона рукопашного боя, 3 – боковые судьи, 4 – установленные в тылу «врага» вымпелы.

Игра проводится на площадке подобной игре «Встречный бой гренадер». Отличие состоит в том, что «бойцы» по сигналу двигаются навстречу друг другу без оружия. Единственное их оружие – их жизнь, заключающаяся в наличии двух погон на плечах. Срыв одного погона означает «ранение», срыв двух – «смерть» и выбывание из игры. Целью игры является пройти на исходную позицию команды «противника» и оставить там вымпел своей команды. Использовать флажки с древками не рекомендуется из целей безопасности. Кто из бойцов несет вымпел неизвестно (логично, что это быстрый и ловкий товарищ). Поэтому обе команды, сойдясь «в рукопашной» стремятся «ранить» или «убить» как можно больше бойцов противника. Если «ранение» или

«смерть» получает боец, несущий вымпел, он должен передать его «живому» товарищу по команде, чтобы тот доставил его в стан «врага». Вот тут вымпел «вражеской» команды появляется на свет божий, и уже становится понятно, кого из бойцов «противника» надо не пустить в свой тыл. Но это происходит одновременно в двух командах. При «Встречном рукопашном бое» недопустимы не только драки, но и даже простой захват и удержание бойцов «противника». За подобные действия боковые судьи назначают штрафные очки.

Побеждает та команда, которая пронесет свой вымпел в стан «врага» первой. Если это удастся (или не удастся) одновременно обеим командам, победа определяется по очкам – количеству «раненых» и «убитых бойцов» противника.

Г. Игра «Минёры». В этой игре две вражеских команды одновременно минируют маршрут противника и разминируют свой маршрут. В качестве «мин» могут использоваться все те же «снежки» из мятой мокрой бумаги. Разумеется, эту игру следует по времени проводить раньше, чем «снаряды» истреплют в стрельбе по мишеням и во «Встречном гренадерском бою».

Игра проводится в два этапа. Этап первый – минирование. Этап второй – разминирование. Лучше всего игру проводить в лесопосадке на соседних тропках. Каждую команду во все время игры сопровождает судья. (При проведении этой игры надо наличие не менее трех взрослых – третий человек, один, или с частью детей остается в базовом лагере).

При минировании «мины» расставляются вдоль тропы, но так, чтобы их было видно с маршрута, и не далее, чем заранее оговоренное расстояние от тропы. За неверно установленные мины (совсем спрятанные или далеко расположенные от тропы) на минирующую команду налагается штраф. Когда обе команды заминируют тропы, они меняются маршрутами и их задачей становится пройти маршрут и снять все «мины» «противника». Здесь важным фактором оценки работы является не скорость передвижения, а нахождение всех «мин». Разумеется количество «мин» одинаковое и оговорено заранее.

Д. Игра на местности на поиск замаскированного схрона «противника». Эта игра требует заранее проведенной подготовки на местности. Подготовку проводит кто-то из руководителей игры накануне. Очень полезно,

чтобы проверку зоны поиска провел еще до игры кто-то из взрослых.

Суть в том, что обе команды бойцов должны по карте, письменным указаниям и знакам на местности найти и захватить схрон «противника» или «террористов». В схроне может быть или некий приз (лакомства, сувениры на всех членов команды) или знак, по которому команда тоже сможет получить награду.

Начинается поиск с заранее указанной точки, на которой в капсуле находится первое указание о маршруте поиска. Капсула должна находиться на небольшой зоне очерченной границами (веревка) или в пределах круга с радиусом 2-3 метра. В записке указано направление (азимут по компасу или заметный ориентир) и расстояние до следующей точки. Со следующей точки начинаются знаки на местности, которые указывают направление поиска. Основными знаками являются указательные стрелки или записки с дальнейшим указанием маршрута поиска. Финальная точка маршрута должна быть четко обозначена знаком на местности.

После прохождения маршрута обеими командами, проводится торжественное построение, подведение итогов игры и награждение победителей этапов или по результатам всей игры.

Разумеется, можно проводить игр и меньше и больше, чем описано в этой разработке. Надо ориентироваться и по времени и по силам участников игры.

5. Развивающие игры невоенного характера

После окончания «боевых действий» неврдно еще раз подкрепиться и если позволяет время поиграть во что-то гражданское, попеть, поговорить о жизни. То есть настроить ребят на мирный лад. Спросить мнение о проведенных играх и выявить пожелания на будущее.

6. Уборка стоянки

Финалом похода и игр является уборка стоянки. Остатки пищи уносятся с собой. Все, что легко сжигается, кладется в костер. Стекланная тара, пластиковые бутылки тоже уносятся до ближайшей городской помойки. Костер заливается водой или засыпается грунтом. Специально назначенные

воспитанники осматривают место стоянки на предмет забытых вещей, разумеется, их работу контролируют взрослые. Все разбирают групповое снаряжение (кто, что нес сюда, то и несет обратно). По общей командедвигаемся в обратный путь

7. Поход к месту постоянной дислокации (в клуб).

Марш на исходную точку (клуб).

При проведении игры полезно фотографировать или вести видеосъемку. Про проведение игры не вредно вывесить материал на стенах клуба (доска объявлений, стенгазета, «боевой листок». Это можно сделать сразу или (если игра проводилась в конце учебного года) в сентябре после летних каникул. Это подзадоривает желание повторять и развивать этот вид деятельности, агитирует и «заводит» ребят по той или иной причине не участвовавших в игре.

Игры можно повторять, менять, усложнять, «похищать» из пионерских и скаутских сборников. Можно придумывать игры самим, посвятив этому часть занятия, организовав «мозговой штурм», опрос «кто что знает и помнит».