**ГУК ТО «Объединение центров развития культуры»  
Центр народного творчества**

**  
  
Методические рекомендации по проведению и содержанию военизированных игр для детей и подростков.**

Составитель: Ситникова Валерия Андреевна, методист по культурно-массовым мероприятиям отдела культурно-досуговой деятельности ЦНТ

**Тула  
2020 год**

**Военизированные игры** проводятся во время походов и прогулок, в лагерях и при других удобных обстоятельствах. Выбор конкретных игр зависит от времени года и природных условий. Однако при их организации никогда не следует забывать того, что это, прежде всего - игры. В ходе игры ее задачи и пути их достижения должны оставаться для играющих притягательными и интересными. Если военизированная игра интересна и оказывает на ее участников должное внимание, то она не обходится без доли романтики и приключений. Ребята с азартом вживаются в роли действующих лиц отдельных игр. И вот здесь должно найти применение педагогическое мастерство руководителя, его способность извлечь воспитательный смысл из поведения различных персонажей игры.

**Играющие, местность, пособия.**   
Военизированные игры требуют не только известной степени физического развития, хороших физических данных, но также и определенного уровня психической подготовленности играющих. Поэтому возраст участников каждой игры можно указать лишь приблизительно. При правильном методическом подходе в игре могут с успехом участвовать ребята разных возрастных групп.

Каждая игра, если мы желаем достичь ее целей, предполагает определенное количество игроков. Опираясь на накопленный опыт, надо стараться для каждой игры верно определять оптимальное количество играющих.

***Выбор игры зависит от характера и размеров местности.*** Иногда причиной относительно неудачной игры является слишком близкая, или, наоборот, слишком далекая цель из-за неправильного определения размеров местности.

Наиболее удобна для военизированной игры холмистая лесная местность. Лес придает игре особое очарование и напряженность. Он позволяет играющим приблизиться к соперникам на очень близкое расстояние, застигнуть врасплох, подготовить ловушку, облегчить секретное размещение играющих и скрытное передвижение связных или патрулей. Но вместе с тем лес затрудняет ориентацию и поддержание зрительной связи между отдельными участниками игры, усиливает опасность неожиданного столкновения с противником.

Лес также ограничивает возможности управления игрой. Обычно игра в лесу распадается на самостоятельные действия отдельных звеньев. Поэтому в лесу важно заранее устанавливать задания отдельным группам, чтобы они могли действовать самостоятельно.

Лесная местность, особенно с наступлением темноты, может оказывать на некоторых участников игры угнетающее воздействие: близкий или отдаленный шум, треск деревьев, шелест листвы и иные звуки вызывают впечатление осады, окружения. Зато опытная группа играющих способна проявить в ночном лесу свою смелость и находчивость, победить более сильного противника.

Двигаясь по лесу, игроки определяют направление своего движения с помощью компаса или ориентируются на дороги, просеки, возвышенности, поляны.

**Организация игры.**   
 Основной организационной единицей для военизированной игры на местности является группа или ***команда, состоящая, как правило, из 6-10 человек.*** В игре обычно участвует вся группа или команда. В соответствии с характером игры старший может послать одного, двух или больше игроков для состязания с соперниками или поставить перед ними отдельные задачи - быть наблюдателем, дозорным, связным и т.п. Некоторые игры требуют более крупных игровых коллективов, которые создаются из нескольких групп или отрядов.

Играющие получают от игры подлинное наслаждение, когда они твердо знают ее правила. Поэтому нежелательно часто переходить к новым играм. Достаточно провести знакомую игру в другой местности, и она воспринимается играющими как новая.

При движении на местности для передачи различных сигналов и команд применяются азбука Морзе и условные знаки, передаваемые руками, что позволяет играть бесшумно. Присутствие играющих на местности распознается лишь по шелесту деревьев и треску ветвей.

***Очень важно установить сигнал об окончании игры, а при необходимости и о ее перерыве.*** По сигналу, обозначающему перерыв в игре, каждый ее участник остается на своем месте и только после сигнала о возобновлении игры продолжает свои действия. Как только послышался сигнал об окончании игры, все играющие как можно быстрее прибывают на сборный пункт.

Участникам игры необходимо разъяснить, что нельзя злоупотреблять сигналом “SOS” и звать на помощь можно только в случае действительной опасности.

Каждая игра имеет свою оптимальную продолжительность. Если игра затягивается, это притупляет интерес играющих, а при чрезмерном сокращении времени участники игры не успевают выполнить поставленные задачи. При проведении игры впервые на незнакомой местности трудно определить точно необходимое время. Тем не менее нужно заранее сообщить играющим время ее начала и конца.

Пожалуй, лучше все же если останется некоторый излишек времени, чем если его не хватит для окончания игры. Следует иметь в виду, что холмистая и лесистая местность преодолевается приблизительно вдвое дольше, чем ровное, безлесное пространство, что спуск с холма происходит в два раза быстрее, чем подъем на холм. ***В среднем на военизированную игру обычно отводится 1 час.*** Ход игры зависит также и от погоды. Дождь, грязь, зной, ветер, снег, мороз - все эти погодные явления, безусловно, осложняют выполнение отдельных задач игры.

**Тематика военизированных игр.**   
 Молодых людей увлекают необычные истории, случаи, происшествия. Они с удовольствием идут в походы по новым, неизведанным дорогам, ищут опасности. Благодаря буйной фантазии и страстному желанию приключений ребята легко вживаются в образы романтических персонажей игры. Местность для них сразу становится дремучим лесом, необозримой степью, высокими горами или районом, где действуют диверсанты.

**Военизированные игры черпают свои темы из многих источников**, это:   
- партизанская борьба  
- картины из истории наших народов  
- борьба индейских племен, прославивших себя ловкостью и отличным умением передвигаться по местности  
- различные местные сказания  
- приключенческие книги, некоторые сообщения печати.

**Подготовка и оценка военизированной игры.**   
 Игры на местности нуждаются в тщательной подготовке. Прежде всего руководитель игры должен тщательно обследовать местность, на которой будет проходить игра. Для участников игры лучше иметь дело с незнакомой местностью (так как неизвестное возбуждает у них больший интерес), но только не для руководителя, который обязан иметь полное представление о местности, о том, насколько она удобна для проведения игры. Затем руководитель игры точно определяет размеры необходимой для игры местности, получает разрешение местных органов власти, устанавливает время проведения игры, обеспечивает участников всеми необходимыми пособиями. После этого он знакомит старших (руководителей) групп со всеми подробностями подготовленной игры.

При большом числе участников игры необходимо, чтобы все они имели задания и были проинформированы о порядке игры. Все игроки должны также знать, где они сосредотачиваются после игры. Их нужно ознакомить с условным сигналом об окончании игры.

По окончании игры каждому участнику необходимо быстро прибыть на установленное место сбора, где организуется обсуждение игры. Командиры сторон докладывают о том, какие действия были предприняты по обеспечению успешного хода игры, сообщают, как шла игра, какие ошибки были допущены группой в целом и отдельными участниками, как добились победы или почему потерпели поражение. Доклады командиров дополняют участники игры. Руководитель игры подводит итоги действиям обеих сторон и дает оценку игры в целом, объявляет благодарность, отмечает ошибки, указывает, как избежать их в будущем.

Кроме того, ***обязательно нужно проанализировать игру*** с организаторской точки зрения, ответив на следующие вопросы:

* Насколько удобной была местность, выбранная для игры?
* Не была ли игра затянута или, наоборот, скоротечна? В чем причины?
* Были ли правила игры понятны каждому из играющих?
* Достаточно ли было контроля за действиями играющих (если контроль был необходим)?
* Были ли игровые задачи по силам всем играющим?

Отвечать на эти вопросы могут и дети - участники, и взрослые - организаторы игры. Возникающие по ходу обсуждения замечания лучше записать, чтобы в следующий раз не допустить тех же ошибок.   
  
**Способы пленения.** В каждой игре нужно четко установить способ взятия в плен участников игры противной стороны. ***Можно воспользоваться различными приемами:*** **Пленение отнятием платка.** Участники игры имеют платки, которые носят за поясом или слабо завязывают на шее (на голове). Играющий считается плененным после того, как у него противник отберет платок. Неудобство этого способа заключается в том, что участник игры может незаметно для себя потерять платок.

В борьбе за платок обязательно соблюдение таких правил:

* участник игры, подвергшийся нападению, должен защищаться и вступить в борьбу;
* борьба всегда ведется один на один;
* в ходе борьбы играющие не могут придерживать платок рукой и призваны взаимно избегать грубостей;
* если во время игры один из играющих упадет, то его соперник обязан подождать, когда он встанет и только тогда может продолжать борьбу; тот, кто упадет трижды, отдает платок сопернику.

Описанный способ пленения приемлем почти для каждой игры; он развивает ловкость и отвагу. Платок вполне может заменить цветная шерсть, повязанная на руку, или бумажные погоны.

**Пленение прочтением числа.**   
 Каждый участник игры имеет прикрепленные на спине двухзначные или трехзначные числа. Наиболее удобными являются достаточно крупные цифры на бумаге, закрепленные скотчем или булавкой. Играющий, число которого соперник правильно назвал, становится пленником. Этот способ принуждает играющих к более тщательной маскировке.

**Взятие в плен попаданием предмета.**   
 Играющий считается взятым в плен, если кто-либо из соперников попал в него мячиком, бумажным шаром, шишкой или каштаном. Такой способ заставляет бдительно следить за передвижением соперников.

**Пленение прикосновением (осаливанием).**   
 Играющий считается взятым в плен, когда один из соперников коснется какой-либо части его тела. Этот способ применятся в основном тогда, когда право брать в плен имеет лишь одна играющая сторона. Иногда устанавливается для этого два или три прикосновения.

В каждой игре необходимо позаботиться о том, чтобы взятый в плен участник не выбывал полностью из игры, за исключением игр кратковременных. Плененный игрок вместо исключения из игры получает штрафные очки или штрафное время, что учитывается при подведении общих результатов игры.

**Виды военизированных игр на местности.** По характеру действий военизированные игры на местности можно подразделить на четыре группы:

* **нападение** - одна сторона нападает, другая - обороняется;
* **преследование** - одна группа преследует другую, которая оставляет знаки на дороге или подает сигналы;
* **прорыв линии обороны** - играющие или группа играющих должны пересечь границу территории, охраняемую другой группой;
* **оборона лагеря** - атакующие стараются проникнуть в обозначенную территорию, которую защищают обороняющиеся.

**Нападение.**   
 Обычно при играх этого вида состязаются две группы: одна обороняет базу, где имеются трофеи (флаги, вымпелы и т.п.), другая старается захватить трофеи и доставить их в определенное место. Если в игре участвует больше групп, лучше иметь две базы, причем каждая сторона обороняет свою базу и одновременно атакует базу противника.

При участии многих групп можно также провести одновременно две игры с четырьмя базами, размещенными накрест друг против друга. Противолежащие базы всегда составляют одну игру. Участник одной игры не должен тратить время на то, чтобы идти по следам участника другой игры, предполагая, что это его соперник.

Игры указанного вида можно проводить на какой угодно местности.если местность лесистая и поросшая кустарником, то базы могут быть удалены друг от друга приблизительно на 700 м, если же пространство открытое - базы оборудуются на большем удалении. Хорошо, когда избранная для игры местность имеет форму вытянутого прямоугольника, так как в более широком пространстве играющие рассеиваются и игра утрачивает свою целенаправленность.

Важно также **расположение баз.** Они устраиваются так, чтобы не находились в пределах прямой видимости, но вместе с тем, чтобы непосредственно вокруг базы не имелось поросли, которая могла бы стать укрытием для соперников. Наилучшее местоположение базы - открытое пространство, чтобы противник ее легко увидел. База может быть даже четко обозначена.

Когда в игре участвует опытный состав играющих, базы могут быть укрыты среди растительности. Тогда участники игры должны найти их лишь с помощью карты.

Интерес к игре усиливается, если в начале ее каждая сторона передаст противнику трофеи. Играющие с большей охотой участвуют в игре, стремясь добыть то, что им принадлежит. Иногда неизбежна общая атака. Но такой вариант применяется редко, потому что снижает возможность обучения играющих навыкам наблюдательности и скрытного передвижения. Играющие должны продвигаться не целыми группами, а поодиночке или по двое.

**Преследование.**   
 Каждая игра с преследованием является волнующей для обеих сторон. Игры этого вида можно организовывать для разного количества играющих, в любой местности и в любое время. Они стимулируют силу воображения игроков, развивают у них опыт выслеживания и продвижения по следам.   
  
 **Прорыв линии обороны.**   
 При этом широко используется такая разновидность игры, как **бег посыльного с донесением.** Лучше, когда играющие из группы прорыва находятся не слишком далеко друг от друга; это облегчит незаметное продвижение посыльного между ними. Если играющих мало, то с донесением может бежать вся группа, но соперники не должны знать, кто из играющих несет донесение. Игра становится более интересной, когда на одной стороне обыскивают пленных, а на другой стараются надежнее скрыть донесение.

Для этого вида игры избирается узкое пространство, по которому должны бежать посыльные с донесением, в игру включаются и другие действия, например, служба на станции скорой помощи или на наблюдательном пункте.

**Оборона лагеря**.   
 Место лагеря обозначается флажками или разноцветными лентами. Размер территории лагеря зависит от численности обороняющихся. Обе группы играющих, атакующие и обороняющиеся, должны иметь равные шансы на успех.

Во всех играх этого вида соблюдается правило: атакующие должны проникнуть на территорию лагеря или же завладеть находящимися в лагере флажками (другими предметами) и при этом не быть плененными. Когда численность участников игры большая (до 50 человек), можно создать два лагеря. В этом случае каждая группа атакует лагерь соперников и одновременно защищает свой. Участники этого вида игр должны обладать навыками переползания, наблюдения, скрытного сближения. Атакующим не разрешается нападать коллективно всей группой, так как от этого снижается занимательность игры.

Во многих играх используется несколько видов действия (оборона - нападение, оборона - прорыв линии обороны) одновременно или эти действия являются этапами игры (преследование - нападение - прорыв линии обороны). Правила таких игр несколько сложнее, но они не становятся от этого менее интересными для участников.

**Примечания.**   
 При играх на местности не должно быть нанесено какого-либо ущерба природе. Игровые знаки на должны оставлять длительных следов. Для обозначения игровых тропинок совершенно не нужны топоры; здесь применяются разные ленты, камешки, шишки и пр. Для обозначения ночной тропы можно использовать немного фосфоресцирующего материала. Надо стараться использовать такие знаки, которые могут собрать следующие группы. Если играющие пробираются через заросли, они обязаны оставлять за собой едва заметный след.

Наивысшим умением является такое тихое передвижение, чтобы остались непотревоженными даже птицы. Конечно, это достигается длительной практикой.

Если игры проводятся в населенных пунктах, участники игры не должны мешать ни пешеходам, ни транспорту. Игра здесь ведется парами или маленькими группами.

Особую осторожность надо соблюдать при передвижении по шоссе. Поход совершается всегда по левой стороне проезжей части дороги. Группа может делать остановку только вне проезжей части. При первой же возможности она сворачивает в сторону и движется по полевым и лесным дорогам.

Желательно, чтобы все участники военной игры были одеты в военную форму, пусть даже в какое - то подобие этой формы: бумажные пилотки, картонные погоны, обычные поясные ремни.

Хорошо бы играющих вооружить макетами оружия: самодельными деревянными винтовками и автоматами, пулеметами-трещотками, катапультами-минометами, фанерными щитами.

Во время игры формировать различные группы и присваивать им военные названия: вместо звена - отделение, отряд - взвод или рота, три-четыре отряда - батальон.  
  
**Штаб.**

На **штаб** возлагаются обычно следующие обязанности:

- составление общего плана игры;

- формирование "воинских" подразделений;

- назначение командного состава;

- проведение тренировочных занятий (объяснение условий игры, обучение ребят искусству маскироваться, связи, простейшим элементам тактики и т.д.);

- обеспечить играющих соответствующим военным снаряжением;

- определить место игры и его оформление - строительство «укреплений», расстановка "военных объектов";

- руководство игрой - наблюдение за ходом её (работа посредников), оценка результатов, награждение победителей.

**Прежде, чем приступить к игре, дети должны усвоить правила:**

1. Каждый участник должен знать цель игры и строго соблюдать её правила.

2. Играть нужно честно, дружно, стараться проявить побольше выдумки и смекалки, но ни в коем случае не отступать от принятых решений.

3. Помнить основной закон: "Один за всех, и все за одного".

4. Быть дисциплинированным и удерживать товарищей от нарушений.

5. Подчиняться командиру, безоговорочно выполнять его указания.

6. Не портить зеленые насаждения, беречь инвентарь.

**Варианты элементов игры.**

**Сигнальщики:** сигнальщики получают два листа бумаги, на одном написана азбука Морзе, на другом - текст донесения. После команды игроки начинают расшифровывать текст. Выигрывает тот, кто первым расшифровал текст правильно.

**Засада:** цель игры состоит в том, чтобы пройти по заранее намеченному маршруту, на пути движения обнаружить засаду и захватить её в "плен". Лучше эту игру проводить в лесу или на сильно пересеченной местности, где есть овраги, ручьи, холмы и т.п.

**По окопу - огонь!**: гранаты весом 500-700 г метают в окопы-квадраты со стороной 1 м, по углам которых воткнуты флажки. Судья вызывает на старт игроков и подает команду: «По окопу (стоя, с колена, лежа) гранатой - огонь!». Выигрывает команда, сделавшая больше попаданий.

**Связисты:** участники двух команд пробегают 20-25м с катушкой, на которой намотан шпагат. Один конец шпагата привязан на колышке, вбитом у линии старта. На обратном пути участники наматывают шпагат.

**Нарушители границы:** по сигналу «Боевая тревога!» участники игры должны быстро одеться, обуться, взять «оружие» и построиться в условленном месте. Командир читает сообщение:

«По только что полученным сведениям в глубь нашей территории проникли нарушители границы. Наш «секрет» заметил их на участке леса в 1-1,5км на северо-востоке отсюда. Нарушители маскируются и поддерживают между собой связь, подражая крику кукушки. Задача -поймать нарушителей и доставить их на «пограничную заставу». Игра заканчивается после того, как будут пойманы все нарушители.

**Штурм:** 2-3 команды выстраиваются на одной линии у подножия кручи. По сигналу руководителя, который стоит наверху, все бегут в гору. Выигрывает команда, которая первой в полном составе взберется наверх.

**Глазомер:** участники должны на глаз определить расстояние до указанного командиром предмета, а затем оно проверяется шагами. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

**«Снять часового»**

Часовой - один из членов звена - становится на "ночной пост" возле толстого ствола дерева в негустом лесу. Ему завязывают глаза (пост ведь ночной, и часовой в темноте ничего не видит). Все остальные играющие - разведчики - образуют круг радиусом не менее 25-30 мет­ров, в центре круга - часовой, стоящий на посту.

По звуковому сигналу вожатого (свисток, команда, хлопок и т.п.) разведчики осторожно начинают приближаться к часовому. Услышав шум, шорох, треск сучьев под ногами, часо­вой командует: "Стой!" - и рукой указывает направление, в котором он слышит шум.

Все разведчики останавливаются.

Если часовой точно укажет направление, то разведчик, попавший на "прицел" часового, по указанию выходит из игры. Затем снова подается сигнал, и движение разведчи­ков возобновляется. Так продолжается до тех пор, пока все разведчики не будут выведены часовым из строя или кому-либо из них не удастся вплотную подойти к дереву, возле которого стоит часовой.

«**Снайперы»**

Звено снайперов (10-12 человек) получает задание - устроить несколько засад на пути следо­вания отряда "противника".

Маршрут движения этого отряда (3-4 км) известен командиру отряда, и он расставляет своих снайперов в самых разных, по его мнению, наиболее подходящих местах.

Вооружение снайперов - 10 тряпичных мячей у каждого (для того чтобы оставляли след, они слегка измазаны мелом или осыпаны зубным порошком).

Отряд (остальные 3-4 звена) двигается по заданному маршруту. Его цель - добраться до конечного пункта, по возможности без потерь. Командиру отряда известно, что "противник" расставил засады на пути отряда. Поэтому он принимает необходимые меры предосторожнос­ти - высылает головные и боковые дозоры (по 3 человека), боевые охранения - авангард (5-6 человек) и боевые охранения в арьергарде - в хвосте колонны (3-4 человека).

Все идущие в колонне бойцы получают задание - зорко наблюдать за дорогой. Одни ведут наблюдение по ходу движения, другие - справа, третьи - слева.

Если дозоры заметят снайперов "противника", командир отряда даёт команду боевому ох­ранению "обезвредить" врага.

"Обезвредить" можно одним приёмом - незаметно подобраться к снайперу и осалить его.

Кажется, просто. Но ведь снайпер вооружен. Каждый бросок мяча может попасть в цель, и тогда боец выходит из игры, то есть становится в хвост колонны и в боевых действиях против снайперов уже не принимает участие.

А что произойдет, если дозоры не заметят замаскированных снайперов? Тоща все будет зависеть от того, как быстро прореагирует отряд на стрельбу снайперов. Успеет залечь, укрыться - значит, потери будут не такие значительные и можно надеяться на победу. А растеря­ется - тогда ловкий и меткий снайпер принесет немалый ущерб отряду...

Победа присуждается команде, если она придет к цели, потеряв не более половины бойцов и затратив на весь путь не более полутора часов.

Если потери команды составляют более половины его состава - побеждают снайперы.

Если команда потеряет менее половины бойцов, но не уложится во время, победа никому не присуждается - ничья.

**«Наблюдатели»**

Руководитель игры выводит звено на наблюдательный пункт и дает задание - внимательно осмотреть лежащую впереди местность. Ребята должны постараться запомнить как можно больше характерных особенностей видимых на этой местности различных предметов.

На осмотр) даётся от 1 до 3 минут (в зависимости от возраста и степени подготовки наблюда­телей: чем старше ребята, тем меньше времени им дается на осмотр).

Затем руководитель отводит участников игры в укрытие и задает им несколько контрольных вопросов, например: сколько домов в деревне, видимой на северо-западе? Есть ли мост через речку? Какое примерное расстояние до фабричной трубы? В каком направлении идёт линия электропередачи? И т.д., и т.п.

**Военно-спортивная игра «Зарничка»**

**План**

1. Построение отрядов на линейку.

2. Проверка готовности отрядов к игре.

3. Сдача рапорта готовности командующему игрой.

4. Приветствие командующего.

5. Поднятие флага.

6. Разъяснение правил игры командующим.

7. Парад войск.

8. Игра на местности.

9. Подведение итогов игры.

10. Награждение победителей.

**Игра на местности  
Варианты этапов.**

***Минное поле***

Команды прибывают на место в точно назначенное время, командир докладывает о готов­ности отряда к игре, получает пакет с заданиями. Пакет необходимо раскрыть тогда, когда пройдут минное поле. Вперед идут саперы, обезвредив мины (веревочки, завязанные узла­ми), пропускают вперед отряд. Отряд выходит на второй рубеж, отмечается на КП, вскрыва­ется пакет. В пакете маршрутный лист.

***Меткие стрелки***

Стрелку необходимо с 3 попыток сбить мишень. Команда движется лишь тогда, когда будут уничтожены "огневые точки" противника. Если стрелки не используют свои попытки, тогда на помощь приходит командир, но будут и идти штрафные очки.

***Переправа через болото***

Командир ведет отряд через "болото", его необходимо перейти за определенное время. На болоте устанавливаются кочки, по которым прыгают ребята (штрафное очко за каждое попа­дание в трясину).

***Ориентирование***

Разведчики по компасу определяют стороны горизонта. По знаку судьи КП команды пово­рачиваются лицом в ту сторону света, которую назовет судья. Задание выполняется на время. Кто ошибается, выходит из строя (шаг назад). Очки на этом этапе назначаются по количеству членов команды, оставшихся в строю.

***Конкурс «разведчиков»***

На поляне раскладываются мелкие предметы. Ребятам ставится задача запомнить их место­расположение. Затем команду удаляют. По возвращении "разведчики" определяют, что изме­нилось.

***Санитарный пост***

Ребятам предлагаются вопросы по оказанию первой доврачебной помощи.

***Штурм высоты***

Штурмовая группа пробегает определенную трассу (300 м) с препятствиями на время.

В маршрутном листе отмечаются полученные на этапах штрафные очки, активные участни­ки. Подводятся итоги. Награждается победитель.

***«Потерянные вещи»***

Один из участников, вследствие некоторых обстоятельств, лишается обуви и рюкзака. В команде запасных вещей нет. По жеребьевке, которую проведет капитан команды, выбирается этот «невезучий герой».

Необходимо:

* Обуть «героя» в приспособление, сделанное из снаряжения, которое имеется в группе (исключая любую обувь);
* Уложить все снаряжение «героя» в приспособление для переноски вещей, сделанное из снаряжения;
* Команда вместе с «героем» отправляется до следующего этапа пешком.

Штрафные баллы: Если «герой» не дошел до следующего этапа в приспособлении – штраф 20 секунд.

***«SOS»***

Группа заблудилась. Над головами слышен звук летящего вертолета. Вот-вот он может показаться. В течение 3 минут группе необходимо подать сигнал бедствия любыми возможными способами.

Подсказка: зеркало, огонь, одежда, люди.

Штрафные баллы: при невыполнении задания в контрольные сроки команде начисляется штраф – 30 секунд.

***«Узкий лаз»***

Этап имитирует продвижение в завале.

Необходимо: по-пластунски проползти по узкому лазу, не сбив перекладины.

На вбитые в землю колышки кладутся деревянные планки с таким расчетом, чтобы они легко падали, если их зацепят участники при движении. Длина «коридора» - 5-7 метров. Его можно установить среди молодого подлеска или кустарника, укрепив горизонтальные перекладины на стволах деревьев или ветвях кустарника. Границу лаза можно отметить лентой или «волчатником».

Штрафные баллы: при падении верхней перекладины команде присуждается 10 штрафных секунд.

***«Травма»***

Во время прохождения опасного участка один из участников срывается с крутого склона. Серьезность переломов определить на месте нельзя. Сейчас самое главное – иммобилизировать пострадавшего. У вас из снаряжения есть куски веревки и туристический коврик.

Одежда, природный материал всегда под рукой.

Необходимо: построить носилки из подручного материала, уложить в них «пострадавшего», и с помощью веревок транспортировать его до первого населенного пункта (следующий этап).

Штрафные баллы: За развалившиеся носилки во время транспортировки «пострадавшего» команде начисляется 20 штрафных секунд; за грубую и неправильную транспортировку – 15 штрафных секунд.

***«Вражеский окоп»***

На расстоянии 20 метров от двигающейся группы обнаружен окоп противника.

Необходимо: поразить цель (квадрат 2х2 метра), имея 3 гранаты.

Штрафные баллы: За не поражение цели с 3х попыток штрафное время – 15 секунд.

***«Движение в ограниченном пространстве»***

Этап преодолевается всей командой. Препятствие представляет собой коридор шириной 2 метра и высотой 0,5 метра. Необходимо: преодолеть коридор, не задевая верхнего и боковых ограничений, перенося ящик со снарядами. Штрафные баллы: касание верхнего и бокового ограничения – 5 секунд, потеря ящика – 30 секунд.

***«Прохождение полосы препятствий»***

Данный этап преодолевается всей командой. Препятствие состоит из комплекса стационарных препятствий: «змейка», «стена», «сломанный мост», «перекладины».

Необходимо: преодолеть участок полосы препятствий, не нарушая правил ее прохождения, описанных проводником.

Прохождение дистанции требует от команды полной отдачи физических и психических сил. Передвижение от этапа к этапу осуществляется легким бегом. Разрыв между участниками – не более 5 метров. За передвижением команды следит проводник из числа педагогов.

Результат команды складывается из времени прохождения дистанции и штрафного времени, полученного командой на этапах. Секундомер включается по сигналу судьи на старте и выключается по последнему финишировавшему участнику команды.

**«Разведка боем»**

**(односторонняя военная игра)**

Играют два отряда. Штаб игры вместе с посредником выбирает район игры - примерно 3 кв км с хорошо обозначенными границами - дороги, речка, просека, лесные полосы и т.п. Местность желательно подобрать резко пересеченную, с довольно густой растительностью.

В районе игры оформляются «вражеские укрепленные узлы» - на площади примерно 100х100 метров устанавливаются щиты с изображением огненных точек: пулемётных гнёзд, миномётов, противотанковых пушек и др., а также «минные поля» из консервных банок, «проволочные (веревочные) заграждения», «окопы» - ровики... Всего 10-20 объектов. На этой площадке размещаются 5-10 посредников - наблюдателей, которые будут оценивать действия разведчиков.

Два играющих отряда выводятся на исходные рубежи в разных концах района, и им ставится задача - разведать район в указанных границах, обнаружить «вражеский укреплённый узел», разведать его «огневые» средства, места расположения «защитных полос», незаметно проде­лать проходы в «минных полях» и «проволочных заграждениях» и затем атаковать «противни­ка». У каждого отряда свой цвет головных уборов и погон (это для удобства различия их посредниками). По сигналу горна отряды устремляются на поиски «укреплённого узла». Кто быстрее доставит в штаб точные сведения об «укреплённом узле»? Чьи сведения окажутся полнее? Бойцы какого отряда действовали более осторожнее, скрытно? (Это решают посред­ники).

По результатам разведки штаб определяет победителя первого этапа игры. А второй этап - штурм «укрепленного района». Оружие - шишки или мешочки с песком.

Задача - скрытно подобраться к «укрепленному району», забросать «огневые точки» и затем штурмом ворваться в центр «укреплённого узла», взять знамя.

**Двусторонние игры**

Все играющие делятся на две «Армии».

Штаб выбирает место игры - район площадью до 5 км х 5 км, имеющий четкие границы и разделенную полосу посередине.

Каждая «Армия» строит на своей территории укрепления, примерно такие же, как и в предыдущей игре, выставляет наблюдательные посты, выделяет разведку, разрабатывает свою тактику.

Задача играющих сторон - разведать «укрепления противника», затем прорвать «оборону» и захватить штаб, где хранится знамя.

Штаб по подготовке игры может вводить самые разные дополнительные условия для оценки действий играющих и выявления победителей.

1. Точность разведки (преимущество команде, которая составит карту «укреплений против­ника»). Можно ввести вместо щитов с изображением «огневых точек», щиты с условными названиями, например: устанавливаются 5 щитов с надписями: «Боровик», «Сосенки», «Ла­поть», «Будь здоров», «Ласточка».

Сколько названий удалось прочесть разведке «противника»?

2. Число выведенных из строя бойцов и командиров «противника» (условие — сорвать нару­кавные повязки, погоны, пилотки и т.д.)

3. Неожиданность атаки на штаб с захватом знамени (учитывается скрытность передвиже­ния, молниеносность атаки, находчивость бойцов, захват знамени).

Таких условий можно разработать множество. Но главное условие - это обязательный под­робнейший разбор действий той и другой «Армии» на общем сборе играющих; оценка дей­ствий отдельных коллективов, именно коллективов, а не только индивидуальных действий бойцов.

**Источники информации:**1. МетодВики для вожатых «Лагерь от А до Я» <https://summercamp.ru/%D0%97%D0%B0%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0>:  
- Военизированные игры на местности  
- Методика проведения игр на местности  
-Игры на местности  
2. Хелпикс. Орг – Интернет помощник <https://helpiks.org/>:  
- Друсторонние игры  
- Игры- соревнования, игры – эстафеты  
3. МегаОбучалка <https://megaobuchalka.ru/>:  
Военно-спортивная игра «Зарничка»