

Муниципальное автономное учреждение
«Центр допризывной подготовки и патриотического воспитания»

Военизированные игры на местности для школьников

(методическое пособие для преподавателей центра допризывной подготовки и патриотического воспитания)

Педагог ДО Мичуров А.А.

г. Улан-Удэ
2020 г.

ВВЕДЕНИЕ

В общеобразовательных учреждениях проводятся начальная и допризывная подготовка. Следовательно, внеклассная и внешкольная работа должна быть подчинена подготовке школьников военно-прикладным знаниям и навыкам.

В этом помогают подготовка и проведение военизированных игр на местности.

Подобного вида игры воспитывают прекрасные качества бойца: выносливость, выдержку и дисциплину, находчивость (умение быстро ориентироваться в сложной ситуации и т.п.). Эти игры стали занимать прочное место в жизни школьников.

Хорошо организованная, интересная игра доставляет детям радость, приносит большую пользу.

Задачи этих игр состоит в том, чтобы подготовить ребят к более сложным военизированным играм на местности. Их ценность заключается в том, что они будучи более простыми и доступными по организации, воспитывают не мало хороших военно-прикладных навыков. В этой разработке включены летние игры и зимние игры на лыжах.

По поводу организации игр даются лишь некоторые методические пояснения и указания практического характера. Сделано это из тех соображений, что в военизированных играх свобода проявления творческой инициативы и ограничивать ее было бы не целесообразно.

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГР НА МЕСТНОСТИ.

Игры-развлечения и игры эстафеты обычно состоят из отдельных прикладных упражнений.

Во время проведения пешеходных туристических прогулок, следует добавлять несложные разведывательно-поисковые игры.

Летом на пришкольных лагерях и лагерях летнего отдыха детей, главное внимание надо уделять играм на местности.

После нескольких игр на местности, когда накопится опыт, организовать в лагерях летнего отдыха детей хотя бы одну длинную (2-3 дневную) игру.

Зимой надо уделять особое внимание играм на лыжах. Начинать надо с игр, помогающих детям усвоить технику ходьбы на лыжах по пересеченной местности. Затем следует переходить к более сложным играм-эстафетам и играм разведывательно-поискового характера и, наконец, к самым сложным- типа походов и лыжных пробегов.

Простые игры можно включить в лыжные прогулки и тренировки, более сложные потребуют организации специальных лыжных вылазок.

Таким образом, всегда надо начинать с простых игр. Вначале игры-аттракционы и игры-эстафеты организуют с помощью старших ребят; затем, по мере накопления опыта, эти игры могут проводить сами ребята в порядке собственной инициативы и самостоятельности.

Игры-развлечения и игры-эстафеты являются как бы подготовкой к более сложным и наиболее ценным в прикладном отношении играм на местности. Простейшие игры военно-прикладного характера вполне могут быть организованы с элементами тактических заданий.

Сложность игр во многом зависит от состава участников. Так, например, многие игры будут пригодны только для юношей и не пригодны для девочек. Во всех случаях допустимость той или иной игры в первую очередь определяется ее нагрузкой. Однако следует помнить, что нагрузку можно регулировать, проводя одну и ту же игру в различных условиях (например укорачивая или удлиняя дистанцию в эстафетах, выбирая более или менее пересеченный рельеф местности при проведении игр военно-прикладного характера, сокращая маршруты в играх, связанных с походами, учитывая атмосферные условия и т.д.) в таком случае игра может оказаться приемлемой для совершенно различного состава участников.

Возраст участников может колебаться от 10-13 до 14-16 лет. В некоторых играх состав участников по возрасту может быть даже смешанным, если имеет место распределение различных по трудности ролей между отдельными участниками игры.

Обязательным условием успешного проведения игр является предварительная подготовка к ним руководителя, а иногда и самих участников. Руководитель должен отчетливо представлять себе весь ход игры и ясно и точно объяснить участникам поставленную перед ними задачу. Если игра сложная, то разбор ее следует не в день проведения, а заблаговременно, чтобы участники смогли продумать все детали, как следует подготовиться к игре, выяснить все непонятные для них вопросы.

Во всех играх необходимы организованность участников. В особенности это важно при проведении игр на местности. Здесь не должно быть места каким бы то ни было пререканиям. Все задания и указания руководителя должны выполняться беспрекословно и точно, по-военному.

Таким образом, на руководителя возлагается большая ответственность. Он должен тщательно подготовить игру, постоянно и пристально наблюдать за ходом ее, а по окончании - произвести подробный разбор, указав на недостатки и достоинства организации игры.

Летние игры-развлечения очень разнообразны и доступны. Большинство их может быть организовано при наличии заранее заготовленных ручных снарядов и несложных приспособлений.

Нередко, начав игру, участники проявляют личное творчество и придумывают те или иные варианты игры, применяют имеющиеся пособия в различных комбинациях, устанавливают новые правила и т.д.

Тем не менее самостоятельные игры-развлечения нуждаются в определенном контроле. Необходимо, например, наблюдать за тем, чтобы они проводились в обстановке, отвечающей санитарно-гигиеническим требованиям, чтобы исключалась возможность ранений, ушибов, чтобы ребята не переутомлялись.

Побуждая ребят к разносторонним занятиям самодеятельными играми, полезно иногда устраивать соревнования в «многоборье», т.е. по нескольким играм.

В зимний период самое интересное и полезное для ребят развлечение - катание с гор на лыжах, поэтому рекомендуется включать его во все лыжные вылазки.

В зависимости от подготовленности участников следует выбирать склоны. (Катание с крутых гор или со склонов, поросших лесом, можно проводить только с хорошо подготовленными ребятами старшего возраста).

Катание с гор дает значительную нагрузку (при обратных подъемах в гору), поэтому его следует проводить в конце лыжной прогулки, уделяя ему 20-30 минут.

Игры-эстафеты.

Летние игры-эстафеты – живая, увлекательная форма совершенствования ранее полученных ребятами различных прикладных навыков. Подбирая и проводя эстафеты, руководитель не должен давать слишком трудных или невыполнимых упражнений и не заставлять ребят ожидать долгое время своей очереди. Наоборот, эстафеты должны захватывать игроков новизной комбинаций и неожиданностью заданий по преодолению препятствий.

В эстафеты могут включаться самые разнообразные прикладные упражнения. В первую очередь следует использовать полосу препятствий или, по крайней мере, сочетание нескольких ее элементов, чтобы эстафета стала тренировкой к сдаче норм ГТО.

Отдельные игры-эстафеты могут включаться в программы спортивных соревнований.

Эстафеты на лыжах проводятся обычно как заключительная часть лыжной вылазки. Но, являясь способом проверки полученных технических навыков, эстафеты на лыжах могут иметь и более широкое применение, в особенности при проведении лыжных прогулок на ровной местности.

Правила проведения лыжных эстафет почти не отличаются от правил встречных эстафет, проводимых летом. Участники в зависимости от их количества делятся на две или более команд, примерно равных по силам.

Команды располагаются в колоннах по одному на одной стартовой линии, либо в каждой команде нечетные и четные номера располагаются друг против друга на определенном расстоянии. В обоих случаях не следует делать этапы больше 200 метров для ребят Младшего возраста и 400-500 метров для старших школьников.

Игры на местности.

Весьма многообразные летние игры на местности можно подразделять на две основные группы. К первой группе относятся игры, организуемые под руководством педагога во время прогулок, экскурсий, а также игры, проводимые как самостоятельные мероприятия во время лагерного «физкультурчаса». Эти игры не требуют особо большой подготовки и могут проводиться с отдельными звеньями, отрядами или более крупными соединениями (от двух и более отрядов), при общей численности участников от 10 до 200 человек.

Вторую группу составляют длительные- однодневные (многодневные) военизированные игры. Они требуют обязательно квалифицированного, умелого руководства, более длительной и тщательной подготовки. Эта подготовка во многих случаях будет являться непосредственным началом игры (приготовление пособий, съемка местности, предварительная проработка правил и т.п.).

Организация игр на местности требует четкости как в подготовке, так и в самом проведении их. Игру должны проводиться на хорошо знакомом руководителю участке или на проверенном им лично маршруте. Объяснить игру следует заблаговременно и наглядно (используя схемы местности и карты).

Необходимо заранее подготовить все нужные пособия, привлекая к этому делу самих ребят. Участок игры должен быть точно определен и его границы должны быть известны каждому игроку. Также необходимо точно указывать участникам места сборов по окончании игры и т.д.

В помощь руководителю для наблюдения за правильным ходом игр на местности назначаются «контролеры» (судьи). Указания «Контролеров» (судей) выполняются всеми участниками в обязательном порядке.

Игры на местности дают большую нагрузку на организм участников. Ее надо регулировать, ограничивая рубежи участка, длину и темп переходов, выбирая подходящий рельеф местности, устанавливая определенную длительность игры, вводя соответствующие правила и т.п.

Желательно чтобы на игре присутствовал врач или медицинская сестра.

Игры на лыжах можно проводить с ребятами любого возраста, начиная с 5-го класса. В зависимости от возраста участников игры, от их

подготовленности в ходьбе на лыжах, а так же в зависимости от рельефа местности и условий скольжения нагрузка каждой игры может соответственно изменяться, главным образом за счет удлинения или, укорачивания дистанции (маршрутов) и темпа прохождения.

Такие игры проводятся как часть лыжной прогулки, или занимают всю лыжную вылазку.

Проведение подобных игр возможно только на пересеченной местности, поросшей деревьями или кустарником. Следовательно, как правило, руководитель не имеет возможности одновременно видеть всех участников игры. Поэтому здесь особенно необходима хорошая организованность и дисциплина участников.

Содержание сложных игр должно быть заранее подробно разъяснено участникам еще в помещении, а не на улице. Помощниками и контролерами(судьями) назначаются самые организованные и дисциплинированные ребята из числа лучших лыжников. Место проведения игр, все маршруты передвижения участников и т.д. конечные сборные пункты участников игр следует назначать вблизи от лыжной базы, школы и т.п., для того чтобы участники, раньше других окончившие игру, могли спокойно поджидать остальных в теплом помещении.

Перед началом игры нужно каждый раз тщательно проверять снаряжение всех участников (обувь, одежда, пригонка лыж) и полную исправность походной аптечки.

ИГРЫ-РАЗВЛЕЧЕНИЯ ИГРЫ ЛЕТОМ

«Граната в окно». Метание гранаты в деревянную раму- «окно», в которое нужно попасть, указывая заранее. Метать можно с места или с разбега с различных положений правой или левой рукой с определенного расстояния.

Победителями считаются участники (команды) имеющие наибольшее количество попаданий.

«Ловкий переход». Над неглубокой ямой неподвижно закрепляется перекинутое через нее бревно. Участники, становясь на противоположных сторонах ямы, идут по бревну, навстречу один к другому и, встретясь на середине, стараются разойтись, применяя для этого различные способы.

Победителями считаются отдельные пары, выполнившие поставленную задачу, или команды имеющие большее количество благополучных переходов.

«Саперы на переправе». Каждое звено получает бревно такого веса, чтобы в среднем на каждого участника приходилось не более 3 кг. Бревно должно быть длиной около 3,5 метров и достаточно прочным, чтобы выдержать

тяжесть нескольких ребят, одновременно переходящих по нему. Кроме бревна, каждой команде дается толстая веревка, два кола и топорик.

Перед командами ставится задача: к условному месту берега ручейка, неглубокого оврага и т.п. (не далее 60-100 м от старта, соорудить переправу и перейти по ней на другую сторону всей командой. Во время постройки переправы запрещается входить в воду или спускаться в овражек.

Победителями считаются те, кто быстрее организует переправу и убрал за собой все материалы и инструменты. Команда получает штрафные баллы, если кто-нибудь из членов команды сорвался с переправы во время перехода.

«Перелет через ров». На перекладину или на толстый сук дерева прочно подвешиваются два каната. По обе стороны от канатов, на земле, проводятся две линии, обозначающие условный ров. По сигналу двое участников взявшись за канаты, отталкиваются и, повиснув на них, «перелетают» через ров. Можно вести игру между командами. Тогда побеждает та команда, все участники которой, прыгая поочередно, скорее окажутся на другой стороне рва.

«Прыжок с шестом». Участники с помощью шеста длиной 2,5 м. поочередно прыгают через неглубокую канаву или через обозначенную двумя чертами полосу. Побеждает перепрыгнувший на другую сторону без ошибок.

ИГРЫ-ЭСТАФЕТЫ

ИГРЫ ЛЕТОМ

«Переноска товарищей». В командах должно быть нечетное количество играющих. Все за исключением одного участника, самого легкого, становятся по парам. По общему сигналу первые пары установленным способом переносят игрока на расстояние 15-20 метров до условленной черты и остаются там. Перенесенный бежит обратно, его переносит вторая пара и т.д. до конца игры. Побеждает та команда, которая быстрее других закончит переноску.

Способы переноски могут быть самыми различными как для всего звена, так и для каждой пары в отдельности.

«Выслеживай и применяйся к местности»

Для игры выбирается пересеченный участок местности площадью до 2-3 кв. км., точно определяются границы участка и время окончания игры.

Один отряд уходит на участок для игры за 15 минут раньше другого. Игроки стараются спрятаться так, чтобы их трудно было заметить; однако, они могут, по желанию, менять места и передвигаться по всему участку во время игры.

Через четверть часа на этот же участок отправляется второй отряд.

Задача игроков второго отряда- заметить наибольшее количество спрятавшихся. Фамилии замеченных и места, где они спрятались, записываются.

Через 1-1,5 часа по сигналу игра заканчивается.

Все собираются к месту, откуда был подан сигнал для выявления результатов. Побеждают спрятавшиеся, если большая часть их не будет обнаружена.

Повторяя игру в следующий раз, необходимо поменять роли отрядов. Возможен и такой вариант игры, когда ведется взаимное выслеживание и маскировка: игроки каждого отряда записывают замеченных игроков из другого отряда и места, где они находились.

Побеждает отряд, заметивший большее количество игроков другого отряда.

«Помешать соединиться силам противника».

Одна команда делится на две группы. Обеим группам даются схемы местности участка игры с обозначением пунктов, в которые каждая группа должна прибыть.

Пункта находятся в противоположных направлениях.

Прибыв в назначенные пункты, игроки каждой группы получают контрольные карточки. Здесь же группы узнают о месте, где они должны соединиться в общий отряд.

Перед второй командой ставится задача помешать соединению двух групп первого отряда. Ему неизвестно место соединения, но зато указаны районы исходных пунктов обеих групп первой команды.

Через разведчиков выясняется передвижение сил «противника», идущего на соединение, и начинаются военные действия. Второй отряд побеждает в том случае, если ему удастся вывести из строя больше половины бойцов соединяющегося отряда; но если на место соединения придет больше половины бойцов соединяющегося отряда, то победа признается за ним. Выводить участников из строя (из игры) имеют право лишь игроки второй команды. Выведенный из строя (игры) отдает свою карточку одному из дотронувшихся до него игроков.

Место соединения двух групп должно быть приметным и четко ограниченным. Таким местом, например, может служить просторная открытая площадка.

«Примечай и угадывай»

Две команды, одна через 10 минут после другой, проделывают путь по одинаковому маршруту (по обочине дороги, по тропинке, аллее парка).

Длина маршрута 500-700 м.

По пути следования отрядов заранее устанавливаются различные знаки или предметы, которые могут показаться в данной обстановке необычными, например: условные знаки из шишек, расположенные по сторонам дороги и показывающие направление движения; стрелки-указатели пути, начертанные на встречающихся деревьях, больших камнях; концы веревок или ленточек подвешенные к сучкам деревьев или кустарникам и т.д. Схема продвижения по маршруту должна быть одинаковой для обеих команд: например ходьба обычным шагом 0,5 минут, ускоренным шагом 0,5 минут, бегом 2 минуты и в обратной последовательности.

Надо поменьше условных знаков и предметов располагать на отрезках пути, где отряды пройдут шагом, и побольше там, где они будут бежать; здесь предметы должны быть более заметными, крупными.

По дороге участники игры должны подмечать все, что покажется им необычным в данной обстановке.

Когда команды соберутся на конечном пункте, каждый участник команды сообщает руководителю обо всем, что он заметил. Сравнивается число замеченных предметов каждой командой в отдельности.

Победителем считается команда, заметившая большее количество знаков и предметов.

После игры, возвращаясь по тому же маршруту, следует собрать все установленные знаки и предметы, обращая при этом внимание участников игры на те из них, которые остались незамеченными.

«По карте, следам и приметам»

Два команды расходятся в разные стороны, на исходные для начала игры места. Там каждому игроку отдельно выдается план (карта) местности и компас. На плане (карте) отмечается пункт, в который игроку следует прибыть.

Кроме того, всем выдаются отличительные номерные нагрудные повязки. Команды не знают цвета и номера чужих повязок. Затем каждой команде особо сообщается пароль и отзыв на пароль. Руководитель подает сигнал для начала игры.

Участники, руководствуясь планами (картами) и компасами, стараются скорее прибыть к отмеченному для каждой команды пункту.

Однако при передвижении необходима осторожность: путь каждого из участвующих команд пересекается в неизвестном месте.

Разведчики обеих команд стремятся подметить возможно большее количество номерных знаков противника, записывая у себя эти знаки для последующего подсчета.

При встречах разведчики не останавливают один другого: важно, оставаясь самому незамеченным, подметить номерной знак разведчика чужого отряда.

Разведчики, прибывшие, по их расчетам, к условленному пункту, вполголоса произносят свой пароль.

Если пароль подан правильно и играющие действительно находятся около обозначенного для своей команды места, в ответ они слышат отзыв. К ним выходит маскировавшийся здесь контролер и передает любому из разведчиков письменное распоряжение о дальнейших действиях (контролер, услышав пароль не своей команды, не подает ответа и на выходит из-за укрытия).

Передав пакет, контролер «исчезает». Он, делая петлю, направляется к месту общего сбора.

В распоряжении изложен приказ: снять номерные знаки и идти дальше к месту общего сбора, ориентируясь по выданным схемам маршрутов (по картам) с помощью компасов. На схемах маршрутов (картах), обозначены магнитные азимуты и расстояния в масштабе.

Разведчикам нельзя дожидаясь отставших товарищей всем уходить на поиски; запоздавши не будут знать куда идти дальше. Уходить необходимо по очереди, поручая оставшемуся товарищу передавать отстающим, постепенно подходящим товарищам содержание полученного распоряжения.

Теперь, снявши номерные знаки, можно не опасаться быть замеченными противником; надо только постараться скорее продвигаться по следам.

Наконец, на место конечного сбора (в место, обозначенного флажками) начинают постепенно сходить участники команд.

Общая длина пути может быть до 3-4 километров. Время прихода последнего участника команды из каждой команды особо отмечается.

Затем подсчитываются результаты игры по следующей системе зачета:

1. Команда, последний игрок которой пришел в пункт сбора раньше последнего игрока другой команды, получает столько очков, сколько человек находится в данной команде; запоздавшая команда получает в два раза меньшее количество очков.
2. За каждый замеченный номер противника соответствующей команде засчитывается по одному очку. Полученные очки складываются, и перевес в очках у той или другой команды дает ей право считаться победителем.

«Санитары».

Каждой участвующей в игре команде дается по записке, в которой указаны места, где надо найти распоряжения о дальнейших действиях.

В найденных распоряжениях заключаются одинаковые для команд задания, например: оказать первую помощь «раненному», перенести его до определенного пункта, наконец, положить пострадавшего в палатку, которую необходимо установить.

Все это требуется сделать как можно быстрее и лучше.

За выполнением заданий следят судьи. Качество и быстрота выполнения заданий оценивается очками. Команда, лучше и быстрее справившаяся с заданием, признается победителем.

В записках должны быть указаны азимуты магнитные, где надо найти дальнейшие распоряжения. На указанные места пакеты кладутся заранее. В каждом пакете, кроме распоряжений, находятся компас и карта с отметкой пунктов, где каждая команда должна найти раненного и установить палатку. Здесь же положены несколько перевязочных косынок (четырёхугольных кусков материи).

Из распоряжений команды узнают о том, что:

1. Пользуясь компасом и картой, необходимо скорее достигнуть места, где быстрее и лучше установить палатку;
2. в установленную палатку должен быть перенесен «раненный», которого команда найдет на пути следования;
3. раненному на месте его обнаружения необходимо оказать первую доврачебную помощь.

Команды немедленно отправляются в путь, захватив с собой все необходимое. Протяженность маршрута, по которому должны проходить команды, следует наметить примерно одинаковыми для всех команд санитаров. Общая длина пути должна составлять до 3 километров; треть пути занимает переноска пострадавшего. Желательно, чтобы на этом отрезке пути встречались некоторые препятствия, например овраг, бурелом и т.д. Маршруты рассчитываются по замкнутому кольцу; установка палаток - вблизи друг от друга.

Два игрока выполняют роль пострадавших. До выхода в путь отряды отправляются в указанные им места старта и ожидают там санитаров. Разыскивая пострадавшего, санитары оказывают ему первую доврачебную помощь. Затем команда транспортирует пострадавшего до палатки. Пострадавшего транспортируют поочередно.

Для определения результатов игры можно принять следующую систему зачета очков: за каждую правильно сделанную перевязку засчитывается 5 баллов; за качество установления палатки от 1 до 5 баллов. Кроме того, команде, раньше других пришедшей к месту установки палатки, засчитывается столько очков, сколько команд участвует в игре.