

Военно-спортивная игра эстафета в лагере. Сценарий

Можно провести для всех отрядов военизированный конкурс. Для этого надо собрать отряды («города») на главной площади и вручить им маршрутные листы с указанием места расположения «военных объектов» и препятствий, а также порядка их прохождения. Отряды двигаются по кругу, сменяя друг друга на станциях.

1. «Заминированный мост». Ведущий стоит около бревна или гимнастической скамейки. 5—6 его помощников стоят слева и справа от бревна (лавочки, скамейки) — это «мост». Отряд должен по одному переправиться через мост под обстрелом противника. (Помощники ведущему «стреляют» по бегущим по бревну — сосновыми шишками.) При начислении баллов учитывается время, потраченное на переправу, а также число выбитых шишками «солдат».

2. «Минное поле». Если в лагере есть песчаный пляж, то на нем можно закопать 10—15 полиэтиленовых крышек — это «мины». Их надо найти как можно скорее.

3. «Гранатомет». Все ребята с одного и того же расстояния по очереди бросают гранаты в «окоп» — углубление в земле в форме квадрата со стороной 1,5 метра.

4. «Веревочный мост». На высоте 160—180 сантиметров от земли натянут веревочный мост (повешенная горизонтально веревочная лестница). По нему надо перебраться от дерева к дереву:

* Держась только руками;

* Держась руками и зацепившись ногами.

Примечание. Чтобы зацепиться за мост, ребятам может понадобиться помощь взрослых, или можно в начале веревки поставить табурет.

5. «Медсанбат». Ребята разбиваются на тройки: в них двое — санитары, один — раненый. Надо перенести раненого от линии фронта (старта) в тыл (до финиша). Когда одна тройка преодолет это расстояние, начинается движение следующая. Девочек переносят, усадив их на скрещенные руки «санитаров», а мальчиков переносят так: первый санитар поддерживает раненого руками под колени, а второй держит раненого, просунув руки ему подмышками и обхватив грудь.

6. «Под колючей проволокой». Ребята по очереди ползут по-пластунски по коридору, сделанному из 5—6 жердей, укрепленных на кольях. Длина коридора — шесть-семь метров, высота — пятьдесят сантиметров.

7. «На амбразуру». Ребята по очереди бегут по лесной тропе 30 метров и прыгают в «окно», устроенное из двух жердей между деревьями.

8. «Болото». Пробежать по пенькам, возле которых лежат шишки, поднять одну из них и бросить в дерево, стоя на последнем пеньке. (Задание выполняется по очереди.)

9. «По тонкому льду». Пройти по веревке, лежащей на земле, глядя на нее в ту сторону бинокля, которая удаляет предметы.

Примечание. Для проведения игры потребуется два бинокля. Пока один «солдат» идет по тонкому льду с биноклем, следующий игрок получает от

помощников ведущего второй бинокль. (Если в лагере не биноклей, то пусть ребята, пройдя по веревке, прыгнут через канаву шириной в полтора метра.)

10. «Наблюдательный пункт». Ребята приходят на станцию. Ведущий предлагает им внимательно посмотреть на ландшафт и запомнить его детали. Затем они встают спиной к тому, что рассматривали, и отвечают на вопросы ведущего, таким образом проверяя свое внимание и зрительную память.

11. «Над пропастью». По очереди надо перепрыгнуть через отмеченный на земле «ров» шириной 2—3 метра, раскачиваясь на веревке, привязанной к толстому суку дерева.

12. «Саперы». Надо в траве найти выкрашенные зеленкой спички или зубочистки (20—30 штук), потратив как можно меньше времени.

13. «По мишени». Каждый «солдат» делает 2—3 «выстрела» шишками по мишени — это может быть фигура солдата в немецкой каске, с отверстием на груди диаметром 10—15 сантиметров. «Выстрелы» производятся с одного и того же расстояния.

Внимание! При подведении итогов игры необходимо учитывать количество ребят в отрядах.

* * *

Можно провести игры в лесу за территорией лагеря между двумя отрядами.

14. «Два города». Оба отряда приходят на лесную дорогу или просеку, которые делят лес на два, примерно равных, участка. Прямо на этой дороге они оборудуют штабы (прикрепляют к деревьям таблички). Организатор игры выдает каждому отряду набор из одинакового количества букв, например, по 9 штук. Эти буквы составляют название какого-то реально существующего города (Челябинск, Хабаровск, Волгоград, Ярославль и так далее). У одного отряда буквы красного цвета, у другого — желтого. По первому сигналу организатора отряды расходятся в разные стороны и распределяют буквы по лесу, развешивая их на сучки и ветки. По второму сигналу (это может быть ракетница, свисток, взрыв петарды) отряды снова выходят на просеку. Когда из леса вышли все дети, организатор даёт команду, и отряды отправляются в ту сторону леса, где их противники прятали буквы. Они стараются, как можно быстрее, отыскать их, принести в свой штаб и из букв составить название города. Побеждает отряд, быстрее справившийся с заданием.

15. «Освобождение пленных». Проводится игра по той же схеме, что и предыдущая, с той лишь разницей, что в начале ее каждый отряд уводит на свою территорию по 5—6 ребят из отряда соперников — это «пленные». Распределяет их на своем участке леса и оставляет с каждым из них «сторожа», который следит за тем, чтобы пленные не кричали и не перемещались. Когда те, кто прятали пленников, вернутся на просеку, дается команда искать своих ребят на территории противника. Побеждает отряд, быстрее освободивший своих солдат.

Внимание! Сторожа не препятствуют противникам уводить пленных.

16. «По следу командира». Играющие выбирают командиров, которые, следуя точным указаниям в маршрутном листе-карте, отправляются каждый своим путем, оставляя на нем знаки-метки. Но, еще до выхода на маршрут, командиры секретно друг от друга, объясняют отрядам, какие метки они

должны искать. Игроки запоминают (или записывают) особенности меток в блокнот в той последовательности, в которой командиры будут оставлять их вплоть до конечного пункта. Именно в этот пункт, пользуясь знаками-метками, должны позднее прийти члены отряда. Метки могут быть самые разные: надломленная сухая веточка, кучка сосновых шишек, клочок цветной бумаги, небольшое углубление в земле, любой знак из сучьев и тому подобное.

Как только командиры удалятся от линии старта и скроются в лесу, по их следу отправляются по одному игроку-разведчику от каждой команды противника. Им выдаются аналогичные маршрутные листы-карты, как и у командиров, но они не знают знаков, которыми отмечали командиры свой путь.

Задача разведчиков — отыскать эти знаки и уничтожить их. Разглядывать долго не приходится, так как спустя десять минут с момента выхода разведчиков на маршрут выходят отряды. Если тот или иной разведчик удачно справится с заданием, то он поставит команду противника в затруднительное положение. Ведь она не сможет так быстро отыскать метки и достичь цели за установленное время.

Естественно, выигрывает команда, которой удастся отыскать пропущенные разведчиком метки и выйти к цели.

17. «Отряд выходит из окружения». Эту игру можно провести со всем лагерем. Четные и нечетные отряды образуют две Армии. Одна из Армий, выйдя за территорию лагеря, определяет место своего штаба, оставляет в нем 5—8 ребят и уходит в лес на расстояние до 1 километра.

(Часть леса, где проводится игра, должна быть ограничена просеками, грунтовыми дорогами, рекой или высоковольтной линией. Ребятам надо предупредить, что выходить за территорию игры — нельзя!)

Придя на место, ребята узнают, что они попали в окружение, и их задача живыми дойти до своего штаба. Каждый солдат получает бумажный прямоугольник с написанной на нем буквой или цифрой. Его надо быстро пришить за верхний край к рукаву футболки. Перед ребятами ставится задача: не потерять этот прямоугольник, не отдать его «врагам», которые пытаются сорвать его на пути следования к штабу. Если листок сорван, солдат считается убитым.

Внимание! Организаторы игры ни в коем случае не должны заострять внимание ребят на буквах и цифрах, написанных на прямоугольниках, и уж, тем более, не Должны говорить об их назначении.

Примерно через тридцать минут после ухода первой Армии, из лагеря выходит вторая. Ребятам сообщают, что группа неприятеля высадилась на их территории и пытается пронести важное тайное донесение в свой Штаб. Задача второй Армии — создать свой штаб недалеко от лагеря, оставить в нем 5—8 шифровальщиков и, рассосредоточившись по лесу, пытаться сорвать листочки бумаги с рукавов неприятелей. Как только бумажка сорвана, ее срочно надо доставить в штаб.

По сигналу первая Армия начинает пробираться к своему штабу, вторая ловит ребят и срывает с них бумажки. Таким образом, каждая Армия доставит в свой штаб какую-то часть бумажек. Шифр к донесению не должен знать никто, кроме организатора игры.

По мере поступления бумажек в каждый штаб и те, и другие шифровальщики пытаются прочесть послание. Одни должны догадаться, что цифры одного цвета означают количество букв такого же цвета в слове. Например: был зашифрован такой девиз: «Смелось города берет». Буквы первого слова были написаны — красным, второго — синим, третьего — коричневым цветами. Всего 19 карточек с буквами было выдано 19 ребятам первой Армии. Всем остальным достались цифры: либо 7 (красного цвета), либо 6 (синего цвета), либо 5 (коричневого цвета). Карточек с цифрами может быть сколько угодно, но пятерок, шестерок, семерок должно быть примерно равное количество.

Побеждает Армия, быстрее расшифровавшая девиз и сообщившая его организатору.

Можно зашифровать не девиз, а обозначить место в лагере, где спрятан Флаг. Например: «Мост над рекой». Тогда победит та Армия, которая быстрее найдет Знамя или Флаг.

Однажды в лагере «Хвойный» обе Армии почти одновременно догадались, где находится Флаг. Судьбу победы решила скорость солдат, бежавших к мосту.

Примечания:

- Для шифровки лучше брать фразы из 3—4 слов. Количество букв в этих словах должно быть разным;
- Об истинном задании оставшиеся ребята первой Армии узнают от организатора в то время, когда их Армия ушла уже довольно далеко, а вторая Армия еще не вышла за территорию лагеря;
- Желательно, чтобы каждая Армия имела какой-нибудь опознавательный знак: пилотки определенного цвета или ободки из цветной бумаги на голове, или повязки на руке.

* * *

Если в лагере много отрядов, целесообразно провести игру со старшими ребятами, а с младшими можно провести «Зарничку».