

## Военно-спортивная игра на местности «Марш-бросок»

**Время проведения:** 2 часа.

**Место проведения:** территория лагеря.

**Реквизит:** лежни, бинты, пластиковые полуторалитровые бутылки, наполненные водой, деревянные колья, волейбольная сетка, флажки, мины, пневматическая винтовка, веревка (20 м), щупы, пластиковые 5- и 3-литровые бутылки, дот, гранаты, пакеты с зашифрованным словом.

Для участия в игре каждый отряд готовит команду — отделение из 9 самых спортивных мальчиков (5 чел.) и девочек (3 чел.) и 1 вожатого, выбирает капитана. Все дети должны иметь медицинский допуск к участию в игре. Форма одежды — спортивная. Перед игрой спортивный инструктор собирает капитанов и проводит их по маршруту движения отделения, поясняя местонахождение и правила прохождения каждого этапа. Маршрутные карты отделениям выдаваться не будут, и все результаты отмечаются судьями, которые стоят на этапах.

В назначенное время отделение подходит на площадку старта. Всем мальчикам (кроме капитана) отправляющий судья выдает по полуторалитровой пластиковой бутылке, наполненной водой, и ставит перед отделением военную задачу: доставить «ценный груз» на последний участок марш-броска. Команды стартуют с интервалом в 5 минут. Время учитывается, как этап. Задача отделения пройти все этапы за короткое время и получить как можно меньше штрафных очков.

### Этапы

**1. Гать.** Судья выдает отделению 4 лежни — бруски, длиной 2 м и шириной 10 см. Вся команда встает на 2 бруска. Задача ребят: пройти расстояние 6 м по лежням, передавая и бросая их вперед. За срыв каждого игрока начисляется штрафной балл.

**2. перевязка.** На этом этапе судья выдает отделению бинты и просит перевязать 3 участников команды, которые получили ранение в ногу, голову и плечо. За каждую неправильную перевязку начисляется 3 штрафных балла.

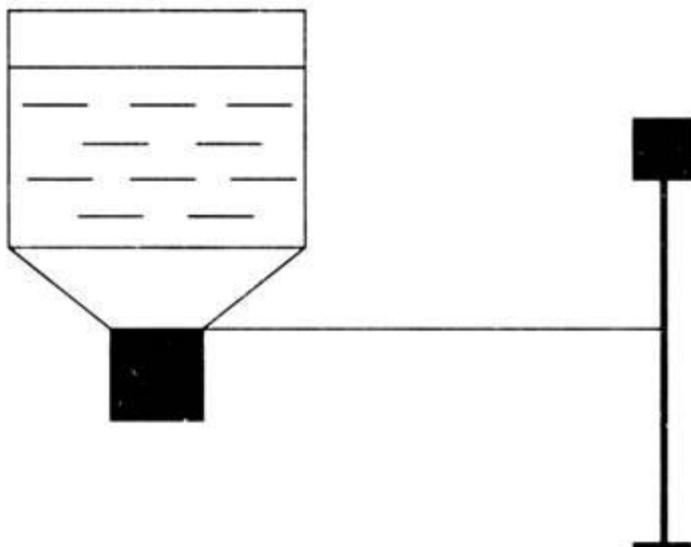
**3. Шкуродер.** На шести вбитых кольях судья крепит сетку так, чтобы ее высота от земли не превышала 30 см. Задача каждого участника команды: проползти под сеткой (длина пути не менее 5 м) так, чтобы ее не задеть. За каждое касание начисляется штрафной балл.

**4. Глазомер.** На этом этапе судья определяет точку, которую отмечает на земле. Затем берет 3 красных флажка и устанавливает их на разном расстоянии от точки, измеряет его. Команда, придя на этап и встав на точку, должна сказать, сколько метров до каждого флажка. За ошибку в 1 метр начисляется штрафное очко.

**5. Мины-растяжки.** На этом этапе судья устанавливает десять мин-растяжек (отрезанная верхняя часть полуторалитровой бутылки, к которой леской привязан колышек).

На доньшко мин кладутся камушки или наливается вода. Расстояние между первой и последней растяжкой должно быть не менее 20 м. Задача отделения: пройти этап, не задев ни одной мины-растяжки. (Она считается

взорванной, если проливается вода или гремят высыпавшиеся камешки.) За каждую взорванную мину, команда получает 3 штрафных балла.



### *Мина-растяжка*

**6. Стрельба из винтовки.** Судья на этом этапе заряжает пневматическую винтовку и дает возможность каждому члену команды сделать 1 выстрел по мишени (пластиковые бутылки, установленные на расстояние 15 м от места стрельбы). Штрафные баллы начисляются за несбитые бутылки.

**7. Перенос пострадавшего.** На этом этапе судья просит отделение перенести 2 участников команды, получивших повреждение ноги. За неправильную переноску или срыв начисляется 5 штрафных баллов.

**8. Снайпер.** На расстоянии 80-90 см от земли судья закрепляет веревку длиной в 20 м — это тот самый отрезок, на котором работает снайпер. Штрафное очко получает каждый, кто поднимется выше веревки.

**9. Минное поле.** На песочной площадке длиной 5 м и шириной 3 м судья закалывает на глубину 5 см 10 пластиковых полторалитровых бутылок. Отделение, придя на этап, выбирает 3 саперов, которые должны обнаружить мины за 4 минуты. Для этого судья выдает им деревянные щупы с закрепленными на конце стальными стержнями длиной 10 см. Штрафной балл начисляется за каждую найденную мину.

**11. Дот.** Судья выдает отделению гранаты (пол-литровые пластиковые бутылки с песком). Задача каждого участника поразить гранатой дот (мальчики кидают лежа, девочки стоя). За каждый промах судья зачисляет команде штрафной балл.

**12. Расшифровка.** На последнем этапе судья выдает команде пакет с зашифрованным словом (пароль). Шифр заключается в наборе цифр, например 14.1.5.1.4.1.19.12.1.18. Ключ к шифру — алфавит. Каждая цифра — это порядковое число букв в алфавите — А — 1, Б — 2 и т. д. В результате расшифровки получается слово (Мадагаскар). После того как отделение назовет пароль, судья останавливает время и забирает ценный груз.

После окончания игры все судьи собираются и подсчитывают штрафные баллы каждой команды. И на вечернем мероприятии главный судья награждает победителей.