

Игра “Похищение флага” на открытой площадке

Для проведения игры необходима площадка - открытая и достаточной величины (луг, футбольное поле с уже готовыми границами и т.п.). Размеры площадки зависят от числа участников игры. Размеры нормального футбольного поля подходят при числе участников игры от 7 до 10 человек в каждой команде. При числе участников от 4 до 6 человек в каждой команде размеры площадки могут колебаться от 60 до 80 м длину и 30-50 м в ширину. Границы поля должны быть хорошо обозначены (известь, песок, сучья). Площадка делится на две равных половины, граница между ними должна быть хорошо обозначена. В конце каждой половины обозначается “домик”, в середине которого помещается флажок. Размеры домика зависят также от числа участников игры (на футбольном поле - ворота, т.е. “домик” - прямоугольник, длина которого равна футбольным воротам, а ширина - 5-5,5 м). При числе участников 4-5 человек в каждой команде “домик” будет длиной в 4-5 м, а шириной - 2-3 м. Флажками могут служить сигнальные флажки или самостоятельно изготовленные из носовых платков и повязанных на палочки длиной в 50-60 см.

После сигнала “начало игры” более быстрые игроки каждой партии стараются пробежать к неприятельскому флажку. Когда они перешли границу, разделяющую поле на две половины, то игроки другой партии стараются запятнать их. Запятнанный не выбывает из игры, он должен стоять неподвижно на том месте, где его запятнали. Его могут освободить игроки его партии, если одному из них удастся добежать до него и отпятнать его - дотронуться до него рукой. Если кто-либо из игроков, спасаясь от преследования, перебежит границу поля, то он также считается запятнанным. Он должен неподвижно стоять на том же месте, его также можно отпятнать. Цель игры - захватить неприятельский флажок и отнести его на свою территорию. Игрок, который незапятнанным добежал до “домика”, где находится неприятельский флажок, временно находится в безопасности - внутри домика его нельзя пятнать. Но теперь ему надо с неприятельским флажком пробежать на свою территорию. Если во время обратного пути его запятнают, то флажок возвращается обратно в домик, а запятнанный игрок должен стоять неподвижно на том месте, где его запятнали.

В игре совершенно нет главных элементов лесной игры: умения тихо и незаметно двигаться, умения пользоваться прикрытиями и т.д. В игре решает быстрота и изворотливость, умение отвлечь внимание соперника от места прорыва. Игра продолжается или определенное время, или пока одна из команд не одержит победы. Игра имеет веселый и живой характер, если игроки обеих партий смело и охотно идут в нападение. Руководитель хорошо видит действия всех участников, что позволяет ему судить о характере каждого из них.