

Военизированная игра «Милитари».

Это игра на местности с элементами сюжетно-ролевой игры. Игра рассчитана на детей среднего и старшего возраста.

Цели и задачи. Познакомить детей с воинскими специальностями, родами войск. Развить такие нравственные качества, как умение работать в команде, взаимопомощь, смелость, выносливость, находчивость.

Инвентарь.

- Повестки для отрядов
- Положение о ЧС
- Жетоны
- Конверты с маршрутными листами
- Флаги войск
- Предметы для проведения станций (см. Станции)

Ход игры:

1. Звучит экстренное сообщение о военном положении. Генерал вручает каждому отряду повестки и жетоны.
2. Внутри каждого отряда распределяются роли: штабист (у него находится маршрут и карта), два бойца разведгруппы (отправляются ловить диверсантов), медик (на территории ищет раненных и выполняет задания).
3. Отряды под своими флагами приходят на линейку, сдают рапорт, принимают участие в параде военной техники.
4. Отряды по очереди подходят к БРДМ-2 (броневому автомобилю) и столу с оружием, слушают краткую лекцию и принимают участие в мастер-классе по сборке и разборке автомата.
5. Основной отряд отправляется на выполнение боевых задач на станциях:

СЕТКА

Инвентарь: сетка, колокольчики

Время: 7 мин

Сетка с колокольчиками повешена горизонтально или вертикально. Если горизонтально, то задача отряда - пройти бесшумно с одного конца в другой, не задевая колокольчики. Если вертикально, то нужно бесшумно снять колокольчики. Для этого отряд натягивает сетку, затем каждый из них по очереди лезет за колокольчиком. Следующий отряд делает наоборот - вешает их.

БИНОКЛЬ

Инвентарь: Бинокль, листы с примерами, планшет, чистые листы, ручки
Время: 7 мин

На Окнах корпуса развешиваются математические уравнения. Каждый отряд на станции получает бинокль, планшет и ручку с листом. Задача ребят – рассмотреть примеры в бинокль с большого расстояния, решить и записать решение на листе. Каждый пример даётся одному человеку. За правильно выполненное задание отряд получает баллы.

ТЕМНОТА

Инвентарь: Фонари, кроссворд, листочки, табличка "Опасная зона", плотная ткань
Время: 10 мин

Окна в коридоре завешиваются тканью, создаётся полная темнота. На стенах в хаотичном порядке развешиваются задания. Задача отряда - по одному заходить в темный коридор, с помощью фонарика находить задание, выполнять и передавать нужный ответ остальной части отряда, которая вписывает результат в кроссворд. Необходимо заполнить кроссворд полностью.

СПИЧКА

Инвентарь: Рюкзак, лабиринт на полу, сделанный с помощью малярного скотча, вещи бойца (фляжка, консервы, перчатки, сигнальные огни, коробок спичек и т.д.), 4 спички
Время: 5 мин

Лабиринт. В конце лабиринта на столе лежат вещи, которые необходимо собрать в рюкзак. Бойцы, пройдя лабиринт по очереди, бегут к столу. На столе выбирают по одной вещи, затем с ней бегут обратно, кладут в рюкзак и передают эстафету. Действие продолжается до тех пор, пока 4 спички не сгорят. Задача детей быстро и правильно выполнить задание.

КМБ

Инвентарь: Ноутбук, проектор
Время: 7 мин

На данной станции для отряда проводится викторина на военную тематику, например, нужно назвать количество звезд на погонах полковника или расшифровать аббревиатуру «БТР». Задача ребят - ответить на наибольшее количество вопросов, получив за каждый балл.

Каждому отряду проводящий станцию ставит отметку в маршрутный лист вида «АА-ХХОХ», где А - любая буква, Х - любая цифра, О - оценка отряду за работу по 5-балльной шкале. Также выдает часть кода, из которого будет собран телефонный номер (см. п.8).

6. Параллельно с прохождением станций выполняются боевые задачи медиками и бойцами.

Раненые

Инвентарь: Одежда в стиле милитари, грим

Выбегают, притворяются мёртвыми. Задача отряда – вылечить (оттащить в госпиталь, сделать перевязку), за что получают баллы.

Медики

Инвентарь: Одежда в стиле милитари, перевязки

Ребятам проводится мастер-класс по первой медицинской помощи. После информации о раненых, медики отправляются им на помощь. За первого успешно вылеченного дается цифра от кода, за остальных баллы. Если медик отряда успешно вылечил раненого, даём ему код и отправляем к карте для отметки места, где проходило лечение.

Диверсанты

Инвентарь: Одежда в стиле милитари, номерки

Вожатые, которые играют роли диверсантов, крепят на спинах номерки и прячутся на территории. Задача диверсанта не быть "убитым" бойцом отряда, а "убить" его первым. Убитый диверсант отдаёт бойцу разведгруппы свой номер (см далее), а также сообщает в чат организаторам, какой отряд его убил, для получения отрядом баллов. Если диверсант "убил" бойца, то забирает его номер (см далее) и отправляет в штаб разведгруппы "лечиться".

Бойцы

Инвентарь: Одежда в стиле милитари, номерки

Бойцам разведгруппы крепятся номерки на спины, объясняются правила. После получения информации о местонахождении диверсантов, бойцы направляются к в место их дислокации. Задача бойца - назвать номер на спине диверсанта, тем самым "убив" его. Если же бойца "убивает" диверсант, назвав номер на его спине, то боец отдаёт диверсанту свой номер, затем получает новый в штабе. Если же бойцы отряда "убили" диверсанта впервые, то получают за это в штабе разведгруппы часть кода и идут на стадион отмечать на карте лагеря место схватки.

7. В течение игры ребята собирают код - номер телефона, по одной цифре на каждой станции. Медик и бойцы разведгруппы так же приносят команде по цифре. Составляется номер, штабист звонит по нему и докладывает об успешном выполнении отрядом боевого задания.
8. Отряды отправляются на общий сбор, где принимают поздравления с успешным завершением задания, затем идут на полевую кухню, чтобы подкрепиться «солдатской кашей», игра заканчивается.



«Будь готов! Всегда готов!»



Боевой отряд спешит к месту построения.



Вожатый всегда должен быть в форме, пусть она и военная.



В боевых действиях нужна не только практика, но и теория.



Главное – правильно прослушать боевую задачу.



Всегда начеку!



Выручить друга – выручить себя.