

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»
Институт физической культуры и спорта
Кафедра теории и методики спортивной тренировки и спортивных дисциплин

Ю.А. Мельников

Игры на местности

Учебно-методическое пособие



Ижевск
2024

УДК 796.2 (075.8)

ББК 75.5я73

М482

Рекомендовано к изданию Учебно-методическим советом УдГУ

Рецензент: д-р пед. наук, профессор ФГБОУ ВО «Ижевский государственный технический университет им. М.Т. Калашникова» **И.Г. Гибадуллин**

Мельников Ю.А.

М482 Игры на местности : учеб.-метод. пособие : [Электрон. ресурс] – Ижевск : Удмуртский университет, 2024. – 103 с.

В учебно-методическом пособии рассматриваются вопросы организации и проведения игр на местности различного уровня и масштаба. Теория физического воспитания определяет игры как действенное педагогическое средство, которое предполагает необходимость учета содержания и правильного подбора их в соответствии с решением поставленных задач образовательного процесса на конкретном занятии.

Данное учебно-методическое пособие предназначено студентам бакалавриата по направлению подготовки 49.03.01 «Физическая культура», 44.03.05 «Педагогическое образование» (с двумя профилями подготовки), а также преподавателям и организаторам физкультурно-оздоровительной и спортивно-массовой работы.

УДК 796.2 (075.8)

ББК 75.5я73

© Мельников Ю.А., 2024

© ФГБОУ ВО «Удмуртский

государственный университет», 2024

ВВЕДЕНИЕ

В укреплении здоровья населения, гармоническом развитии личности, в подготовке подрастающего поколения к трудовой деятельности и защите Родины возрастает значение физической культуры и спорта, внедрения их в повседневную жизнь. Предание физкультурному движению страны подлинно массового характера – основное требование сегодняшнего дня. Значительная роль при этом отводится вопросам организации занятий по физической культуре и спорту в высших учебных заведениях, ведущих подготовку бакалавров и руководителей производства.

Возрастающее внимание к вопросам физического воспитания в настоящее время связано с тем, что интенсификация процесса обучения студенческой молодежи, наблюдаемая в последние годы, приводит во многих случаях к существенному снижению их двигательной активности. В связи с этим поиск новых и пересмотр старых форм и методов проведения учебного процесса по физическому воспитанию в вузах становится особенно актуальным.

Практика воспитания свидетельствует о том, что игра является одним из важных средств формирования высоких нравственных и физических качеств. Игры занимают большое место в физическом воспитании, так как они благоприятствуют комплексному совершенствованию двигательных навыков, нормальному физическому развитию, укреплению и сохранению здоровья обучающихся [1, 4, 8].

Игры способствуют всестороннему развитию молодого поколения. Они расширяют круг его представлений, развивают наблюдательность, сообразительность, умение анализировать, сопоставлять и обобщать виденное, на основе чего делать выводы из наблюдаемых явлений в окружающей его среде.

В играх развиваются способности правильно оценивать пространственные и временные отношения и быстро и правильно реагировать на сложившуюся ситуацию в часто меняющейся обстановке в игре [9, 10].

Конкретные взаимоотношения между играющими определяют не только общий характер соревновательной борьбы, взаимного сотрудничества, психологической слаженности, но и особенности выполнения многих игровых действий, интенсивность и общие размеры усилий, остроту некоторых переживаний.

Поэтому они служат эффективным средством физического воспитания в широком возрастном диапазоне [2, 3, 5].

Практически во всех образовательных учреждениях подвижные игры включены в учебные планы и программы. Они широко практикуются во внеклассной и внешкольной работе, используются в учреждениях высшего и среднего профессионального образования [1, 4, 6, 7]. Они являются самым универсальным и незаменимым средством физического воспитания современной студенческой молодежи.

Спортивные и подвижные игры наряду с другими базовыми дисциплинами имеют существенное значение в становлении будущей профессиональной деятельности студентов институтов физической культуры и спорта.

Структура учебно-методического пособия включает в себя краткие сведения о методике организации и проведения игр на местности. Представленный в пособии игровой материал легко адаптируется и трансформируется в зависимости от педагогических задач, места и условий проведения, состава занимающихся и имеющегося в наличии спортивного инвентаря, и оборудования.

Использование учебно-методического пособия в процессе изучения дисциплин «Спортивные и подвижные игры», «Спортивные/Подвижные игры», «Организация внеклассной спортивно-массовой работы в общеобразовательной школе» окажет содействие студентам в формировании соответствующих компетенций в области физической культуры и спорта.

1. МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИГР НА МЕСТНОСТИ

1.1. Воспитательное значение игр на местности

Военно-спортивные игры включают ходьбу, бег, прыжки, метание, переползание, преодоление препятствий, маскировку и другие упражнения. Это игры подвижные, имеющие военно-прикладную направленность. В них можно широко применять компасы, топографические карты, средства сигнализации, макеты и учебное оружие, имитационные средства (холостые патроны, дымовые и шашки, взрывпакеты и др.). Создаваемая обстановка в игре, задачи и способы их выполнения, весь круг организационных вопросов в какой-то степени отвечает условиям боевой деятельности, включает элементы действий, почерпнутых из боевой практики.

Военно-спортивные игры, как и все другие виды игр, имеют большое значение для подготовки к созидательному труду будущих строителей современного общества, его активных защитников. Они неocenимы в военно-патриотическом воспитании учащейся молодежи, так как, прежде всего являются для ребят интересным и серьезным видом практической деятельности, наилучшим образом, учитывающим их возрастные особенности. Игры создают условия, которые требуют проявления волевых качеств, знаний, умений и навыков, имеющих большое значение для подготовки будущего воина, защитника своей социалистической Родины, развивают чувство долга и ответственности перед Родиной, чувство коллективизма, дружбы и товарищества.

В ходе игры у ребят укрепляется здоровье, совершенствуются их физические и волевые качества: сила, ловкость, быстрота, выносливость, смелость, решительность, настойчивость, дисциплинированность, умение держать себя в строю, действовать в трудных условиях [1, 8].

Большое влияние игры оказывают на умственное развитие. При решении разнообразных задач у ребят развиваются тактическое мышление и командная речь отличающаяся своей ясностью и четкостью, военная хитрость, умение принимать решения в сложной обстановке.

Во время игр на местности ребята знакомятся с различными способами маскировки, разведки и ориентирования, скрытого передвижения, определения расстояний, составления графических документов, приобретают навыки в работе с картой, в обращении с оружием, знакомятся с сигнализацией, техническими средствами связи и т. д. Военно-спортивные игры прививают любовь и интерес к техническим видам спорта. Все это имеет большое значение для подготовки будущего воина.

Военно-спортивные игры в отличие от других подвижных игр обычно не имеют твердых правил и проводятся на больших участках местности, что создает определенные трудности. Успех проведения игр на местности, их воспитательное значение зависит от соблюдения ряда условий и обстоятельств, методических требований.

Организация и проведение игр на местности включает в себя выбор игры, подготовку к игре, ее проведение и подведение итогов, разбор. Все эти этапы тесно связаны между собой. Недооценка одного из них неизбежно отрицательно повлияет на игру в целом.

1.2. Выбор игры

Важным моментом при выборе игры является учет возрастных особенностей, физического и психического развития и индивидуальных возможностей школьников к физической нагрузке, допустимой для данного возраста. Каждая игра должна быть посильной для ребят и увлекательной по замыслу, но в то же время требующей от играющих известного напряжения. Нельзя допускать, чтобы задачи в игре решались легко. А.С. Макаренко указывал: «Игра без усилия, игра без активной деятельности – всегда плохая игра».

При подборе игры [1, 2, 4], руководителю следует помнить, что чем старше ребята, тем шире круг их интересов, они больше умственно и физически развиты. Однако необходимо иметь в виду, что одни и те же игры можно делать доступными для ребят различных возрастов, регулируя нагрузку, увеличивая или уменьшая время на игру, упрощая или усложняя правила, уменьшая или увеличивая количество заданий, препятствия и район игры.

Изложенные в учебно-методическом пособии игры предназначены для школьников с 5 по 11 класс. Однако многие из них можно успешно проводить и с учащимися младших классов. Подбирая для них игру, нужно учитывать, что ребята младшего возраста обладают повышенной подвижностью, стремлением к беганию, прыганию, лазанию. Но мышечная сила и работоспособность у них невелики по сравнению с учащимися среднего и старшего возраста, познавательные способности и умственное развитие ниже. Поэтому для учащихся младших классов не доступны игры, проводимые на больших участках местности, с применением компаса, топографической карты, схем, с преодолением сложных препятствий, сложными правилами, а также игры, рассчитанные на длительное (1,5–2 часа и более) время.

Выбирая игру, необходимо решить, какие качества хотим привить ребятам. Одни игры воспитывают выносливость и аккуратность, другие – вырабатывают глазомер, умение ориентироваться в незнакомой местности, наблюдательность, умение маскироваться и т. д.

Влияние игры на воспитание тех или иных качеств [5, 6, 7] у участников зависит, прежде всего от структуры игры, в которой важно различать: тематическое содержание, сюжет, разнообразие и характер движений, их быстроту и силу, организационную сторону и сложность игры, взаимоотношения играющих, различие ролей и обязанностей, сложность и содержание правил.

Руководитель, подбирая игры, должен предусматривать разностороннее развитие ребят в течение всего учебного года.

Возможность проведения той или иной игры на местности зависит от числа играющих. Есть игры одиночные – поединки между отдельными играющими и игры групповые, отрядные. Они также рассчитаны на различное число играющих. Среди них есть игры, в которых могут участвовать 15–25 человек, то есть только школьный класс.

При выборе игры необходимо учитывать также и опыт участия ребят в играх на местности. Всегда следует начинать с простых игр, затем по мере накопления опыта переходить к более сложным и длительным.

1.3. Подготовка к игре

Любая игра, даже самая несложная, требует предварительной подготовки [прил. 6]. Она включает: выбор местности, подготовку руководителя, посредников, участников, инвентаря и игрового имущества.

Выбор местности производится заранее руководителем совместно с посредниками. Опыт показывает, что игру лучше проводить на незнакомой или малознакомой местности, что вызывает большой интерес у ребят. Однако это не означает, что нельзя успешно проводить игру и на хорошо знакомой местности. Только в этом случае следует дополнительно оборудовать участок местности, например, создать новые искусственные препятствия, соорудить и замаскировать новые огневые точки «противника», менять исходные пункты для начала игры и направление действий.

Выбирая район для игры, руководитель особое внимание обращает на то, чтобы не было опасных мест в виде оползней, глубоких ям, сильно заболоченных участков и т. д. Руководитель, не познакомившийся лично с местностью, всегда рискует тем, что игра может быть сорвана или пройти не организованно из-за какого-либо непредвиденного обстоятельства.

Для проведения большинства игр нужно выбирать участки, покрытые кустарником, лесом, с неровным рельефом, рвами, канавами, небольшими речками, ручьями. На такой местности хорошо организовать игры, связанные с разведкой, наблюдением, маскировкой, ориентированием.

При выборе района игры нужно избегать участки, занятые посевами и насаждениями. Если во время игры пострадают посевы, насаждения и будет нанесен урон, то пропадает все воспитательное значение игры.

Вместе с тем нельзя чрезмерно опекать играющих от различного рода препятствий, ибо преодоление внезапных преград имеет большое значение и в первую очередь для воспитания у ребят смелости, решительности и инициативы. «Нельзя воспитывать мужественного человека, – указывал А.С. Макаренко, – если не поставить его в такие условия, когда бы он мог проявить мужество...».

Выбранный участок обозначают хорошо видимыми ориентирами. Если нет естественных границ – дорог, просек, канав, то нужно установить ориентиры, которыми могут служить вехи, указатели и т. д. На обозначение границы района игры нужно обращать особое внимание, ибо опыт показывает, что играющие, стараясь перехитрить противника, иногда нарушают границы, в результате возникают споры, снижающие интерес у ребят к игре.

Подготовка руководителя к игре. Руководителями игр в школе могут быть уволенные в запас военнослужащие, учителя ОБЖ (основ безопасности жизнедеятельности) – которые обучают правилам поведения, соблюдения стандартов безопасности в повседневной жизни, а также в критических ситуациях технологического и природного характера.

Опыт показывает, что игры проходят наиболее удачно [10], в той школе, где директор образовательного учреждения принимает в их организации непосредственное участие. Большая роль в руководстве играми принадлежит классным руководителям, учителям школы, методистам. Вся работа по организации и проведению игр возлагается на педагогический коллектив школы. Игры проходят успешно, когда руководитель хорошо знает методику проведения игр на местности и тщательно готовится к их осуществлению. Неподготовленность руководителя порождает неорганизованность и превращает игры в пустую забаву.

При подготовке к играм на местности нужно тщательно [прил. 6]:

- изучить содержание и правила игры и способы доведения их для играющих;
- продумать расстановку играющих и подобрать посредников;
- учесть время года и условия погоды в районе игры;
- установить форму, отличительные знаки для отрядов;
- определить потребность в инвентаре, игровом имуществе и принять необходимые меры для обеспечения им играющих, особое внимание при этом обратить на средства сигнализации.

Тщательно продумать, спланировать весь ход игры, отчетливо представлять его; продумать способы использования имитационных средств, учебных боеприпасов, сигнальных ракет, дымовых шашек, холостых выстрелов; форму разбора игры, подведение ее итогов; рассчитать время на игру. При этом необходимо учесть время на следование в район игры и возвращение в школу, время на ход игры и подведение ее результатов. Все это должно быть записано в план подготовки проведения игры.

Подготовка играющих. Важным моментом при организации игры, сопутствующим ее успеху, является предварительная подготовка участников игры, которая заключается в разъяснении содержания и правил игры и в проведении бесед или занятий, имеющих прямую связь с предстоящей игрой.

Во время этих занятий (бесед) ребятам разъясняются вопросы, не предусмотренные школьной программой: задачи и обязанности разведчиков, сторожевых постов, секретов, способы передвижения на поле боя, ориентирования, определения расстояний, наблюдения и маскировки; приводятся примеры подвигов советских воинов в годы Великой Отечественной войны.

В конце каждого занятия (беседы) надо напомнить ребятам о необходимости соблюдать в игре ряд обязательных требований, направленных на воспитание дисциплинированности, настойчивости, инициативы, решительности и смелости в игре.

При этом надо иметь в виду, что ребята иногда неправильно понимают смысл слов «решительный», «смелый» и применяют такие действия, которые могут повлечь за собой в ходе игры печальные последствия:

- необдуманно, без расчета бросаются на препятствия, преодоление которых неминуемо приводит к травматизму;
- допускают грубость, физическое воздействие над «противником», не обращаются вовремя (сознательно скрывают) за медицинской помощью при травмах, повреждении кожного покрова тела и т. д.

Для воспитания решительности и смелости нужно строго соблюдать правила игры, уметь в сложной обстановке, требующей выбора между несколькими

возможными способами выполнения задачи, в ограниченное время принять самое разумное решение и использовать наиболее целесообразный способ действия. При этом, если необходимо, надо идти на оправданный риск: преодолеть боязнь быть выведенным из игры (проиграть), отвлекая «противника», «пожертвовать» собой в интересах победы своего отряда и т. д. Смелость и решительность связаны со способностью брать на себя ответственность за свои действия и готовностью ответить за них перед своими товарищами. В Приложении 2 дается приблизительный образец «Памятки участнику военно-спортивной игры». Его следует доработать в соответствии с местными условиями и изучить со всеми ребятами.

Очень важно хорошо объяснить ребятам содержание и правила игры [1, 4, 6, 8, 9]. Это во многом определит ее успех. Чем больше продумано внутреннее содержание игры в целом, чем точнее поставлена цель и связанные с ней частные задачи, чем точнее указаны условия и правила, чем яснее они доведены до ребят, ими осознаны, тем больше ценность всей игры для воспитания играющих.

Но при этом нужно иметь в виду, что сообщение слишком многих подробностей снижает у ребят интерес, отрицательно сказывается на проявлении инициативы в игре. Поэтому ознакомление с содержанием игры должно быть предельно кратким, правила же игры изучаются подробно.

Объяснить правила игры лучше заблаговременно с помощью хорошо составленной схемы. При этом следует сообщить необходимые сведения из уставов и наставлений Вооруженных Сил РФ, чтобы участники, смогли продумать все детали подготовки к игре, выяснить непонятные вопросы и иметь время для составления подробного плана действий, подготовки необходимого инвентаря, разработки мероприятий, позволяющих перехитрить «противника», строго соблюдая правила.

Руководитель определяет основную задачу игры, указывает, за что присуждается победа, сообщает условия присуждения очков, вывода из игры, определяет границы участка, способы подачи сигнала для начала игры. Объясняет

правила поведения во время игры, что можно делать и чего нельзя, как можно поступать, от каких действий воздержаться.

Сознательное подчинение правилам и принятым условиям игры приучает к самоконтролю, к ответственному отношению к принятым на себя обязанностям, к ограничению своих личных стремлений и подчинению их условиям игры или взятым на себя обязательствам. Строгое, точное и многократное соблюдение правил воспитывает у ребят чувство долга и ответственность за совершаемые поступки, способствует формированию навыков и привычек дисциплинированного поведения [1, 6, 9].

Правила достигают своей цели только тогда, когда они ясны, точны и кратки, легко понимаются и закрепляются в памяти. Они должны быть целесообразными и обеспечивать не слепое подчинение, а разумное, следование им.

Следующим не менее важным этапом является распределение обязанностей, назначение командиров отрядов, отделений. От правильного их выбора нередко зависит ход игры и ее интерес. Подвижный, ловкий и находчивый командир вносит в игру задор, оживление, увлекает всех остальных. Вялый, малоподвижный и безынициативный командир не сможет увлечь ребят, застенчивым тоже следует поручать роль командиров или давать ответственные задания, чтобы постепенно воспитывать у них чувство уверенности в своих силах, инициативу, смелость, решительность.

Однако, назначая таких ребят командирами, нужно позаботиться о том, чтобы не поставить их в затруднительное или смешное положение перед товарищами, если назначенные сразу не смогут хорошо справиться со своей ролью.

Иногда бывает целесообразным давать возможность самим участникам игры выбирать командира, что повышает активность участников игры, а командир будет чувствовать ответственность перед коллективом класса за свои действия. Перед назначением или выборами командиров руководитель беседует с учащимися данного класса, рассказывает ребятам, какими качествами должен обладать кандидат на такую должность.

В ходе подготовки руководитель продумывает, как вовлечь всех в игру, особенно застенчивых и пассивных. Опыт показывает, что для этого очень важно правильно распределить роли между ребятами, чтобы каждый знал, как ему действовать.

Все игры на местности должны способствовать сплочению класса. В связи с этим очень важно уметь правильно распределить играющих по отрядам, отделениям, взводам, действующим в игре. Следует учитывать, что в играх имеет место соревнование. Поэтому лучше не смешивать разные классы, а вводить их в игру как уже сформированные единицы. Такие отряды значительно больше заинтересованы в победе, чем смешанные, составленные из ребят различных классов, созданные только на время игры.

Игры на местности не имеют твердых и всеобъемлющих правил в отличие от чисто спортивных подвижных игр. На каждую игру устанавливаются свои правила. Поэтому всегда могут возникнуть у играющих спорные вопросы, чтобы их избежать, руководитель подбирает себе помощников – посредников.

Посредниками, помимо учителей и представителей родительского комитета, могут быть также и учащиеся из старших классов. Задача посредника заключается в том, чтобы строго следить за выполнением правил игры ее участниками, вести точный подсчет очков, ошибок, сделанных играющими.

Решительно пресекать малейшую недисциплинированность, непослушание командирам; решать спорные вопросы, возникшие во время игры, быть постоянным консультантом командира отряда, но ни при каких обстоятельствах не подменять последних и действовать за них.

Посредник [1, 10] обязан всегда выступать в роли объективного судьи и заблаговременно готовиться к выполнению своих обязанностей. Лучшей подготовкой является проигрывание с ребятами предстоящих действий. Все играющие должны знать, кто назначен посредниками и какие их обязанности.

После окончания игры посредники принимают участие в подведении итогов, в подготовке разбора игры и определении победителя.

Подготовку участников к игре нужно заканчивать выдачей инвентаря для игры и контролем за выполнением всех указаний руководителя. Очень важно обратить внимание, как играющие прикрепляют к одежде установленные знаки различия. Нередки случаи, когда ребята, стараясь усложнить «противнику» срыв отличительного знака, идут на различные «хитрости»: стараются закрепить как можно прочнее отличительный знак, подменяют выданный материал другим, более прочным и т. д.

Подготовка инвентаря для игры. Для успешного проведения игр на местности необходимо заблаговременно подготовить макеты оружия, трещотки, сигнальные флажки, вехи, указатели, знамена отрядов, нарукавные повязки или другие отличительные знаки. Изготовление пиротехнических средств, холодного и огнестрельного оружия категорически запрещается.

Если школа имеет военных шефов, то следует их просить выделить для игры имитационные средства: взрывпакеты, сигнальные ракеты, дымовые шашки, холостые патроны. Средства имитации применяются только взрослыми с учетом необходимых мер безопасности. Все это оживляет игру, делает ее более увлекательной, порождает детскую боевую романтику. В подготовке инвентаря должны активно участвовать сами ребята, что имеет большое воспитательное значение, так как в процессе работы ребята расширяют и закрепляют знания по общеобразовательным и военным дисциплинам, приобретают трудовые навыки, к сделанному своими руками инвентарю они относятся бережно и учатся ценить труд других.

Руководитель и посредники принимают все необходимые меры для того, чтобы ребята не приносили никакого пневматического оружия из дома.

1.4. Проведение игры

Мало хорошо, всесторонне и тщательно подготовить игру, нужно в ее ходе умело руководить коллективом играющих. Руководитель должен быть пунктуальным и начинать игру точно в назначенное время. Если предусмотрено

неодновременное вступление в игру действующих сторон (отрядов) или неодновременный их выход в район игры, то время рассчитывается и выдерживается для каждой стороны свое. Недооценка точного расчета в игре иногда может сорвать замысел руководителя.

Игра должна проходить в назначенном руководителем районе местности. Действующие отряды разводятся на заранее определенные исходные позиции.

Особое внимание руководитель обращает на поддержание строгой дисциплины в процессе игры и всячески поощряет инициативу, смелость, стремление перехитрить «противника». В то же время надо строго пресекать, вплоть до удаления из игры, малейшую недисциплинированность, непослушание посредникам и назначенным командирам, грубость, нарушение установленных правил и границ района игры.

Очень важно воспитывать у ребят сознательное отношение к игре, разъясняя им, что только тогда можно получить настоящее удовлетворение победой, когда успех заслужен и каждый участник добросовестно выполнял все правила игры и честно вел себя по отношению к товарищам, а спорные вопросы разрешались руководителем и посредниками.

При использовании макетов оружия надо следить за тем, чтобы обращение с ними было бережное, и применялись они по назначению.

С целью развития у ребят боевых качеств, нужно обращать внимание на то, как играющие ведут себя на территории «противника», как они используют окружающую местность для маскировки, перемещаются на «поле боя», преодолевают открытые места и т. д.

Результаты своих наблюдений можно использовать в беседе с ребятами при разборе игры, воспитывая у них стремление, действовать так, как придется действовать в действительной боевой обстановке.

Если в игре используются взрывпакеты, дымовые шашки, сигнальные ракеты, стрельба холостыми патронами, их нужно применять тактически грамотно и строго соблюдать меры предосторожности. Следует иметь в виду, что неудачное применение взрывпакета может привести к серьезным травмам. Дымовые

шашки при горении имеют высокую температуру и нередко воспламеняются, что при небрежном обращении и при отсутствии строгой дисциплины играющих может вызвать пожар на окружающей местности.

Надо постоянно следить за тем, чтобы игра не была грубой и опасной, не превращалась в драку и не вела к порче одежды и инвентаря, к потере имущества. Руководитель обязан категорически запрещать играющим применять действия, способные вызвать травматические повреждения [4, 5, 6].

Руководитель и посредники должны быть активными в течение всей игры, во всех случаях сохранять спокойствие и требовательность, беспристрастно оценивать действия играющих, подбадривать их, обсуждать нетоварищеские поступки и т. д.

Очень важно выбрать удобное место для руководства игрой, чтобы оно не демаскировало играющих и не облегчало победу одной из играющих сторон. Руководитель игры и посредники должны строго соблюдать меры маскировки, служить примером серьезного отношения к игре для всех ее участников.

Останавливать игру можно только в исключительных случаях: при грубом нарушении правил, при несчастных случаях и т. д.

Игра прекращается подачей установленного сигнала в тот момент, когда поставленные игровые задачи выполнены и одна из действующих сторон вышла победителем. Игру без победителя заканчивать не следует.

После сигнала, оповещающего окончание игры, обходимо собрать ребят в заранее назначенном месте, построить, произвести проверку, неявившихся разыскать, после чего приступить к разбору игры.

Перед тем, как определить победителя, надо опросить мнение посредников и выслушать их замечания. В случае неясности в определении победителя можно сделать это в конце разбора игры.

1.5. Подведение итогов, разбор игры

Подведение итогов, разбор игры имеет большое воспитательное значение [1, 2, 3, 5, 7]. Поэтому в работе руководителя не должно быть ни одного случая,

чтобы проведенная игра не разбиралась совместно с ребятами, не подводились ее итоги.

Разбор игры лучше проводить на месте. Если очень холодно и участники замерзли, следует отвести их в помещение школы.

Между окончанием игры и началом разбора желательно предоставить ребятам небольшой перерыв, в течение которого они обмениваются мнениями, поспорят, сумеют затронуть важные вопросы в ходе игры.

При разборе игры руководитель дает оценку коллективу за организованность и дисциплину, за товарищескую сплоченность, согласованность действий, за проявленную инициативу, смекалку, военную хитрость, за хорошую подготовку к игре. Можно разобрать «конфликты», возникшие во время игры.

Особенно важно при разборе подчеркнуть, что именно одних привело к победе, а для других послужило причиной поражения. Необходимо показать положительные стороны и недостатки не только в действиях отряда в целом, но и в действиях отдельных играющих. Целесообразно отличившихся поощрить.

Подводя итоги, руководитель должен обобщить высказывания участников игры и обосновать присуждение победы тому или иному отряду.

Возвращаться после игры в школу желательно в строю с песней. После удачно проведенных игр ребята, как правило, находятся в приподнятом, возбужденном состоянии, они охотно поют военно-патриотические песни. А песня сплачивает коллектив, порождает патриотические чувства у ребят, вдохновляет их на хорошие дела.

Для закрепления итогов игры следует выпустить специальный номер стенгазеты, фотоотчет, посвященный проведенным играм. В выпуске отчета принимают активное участие все ребята. Закрепление итогов игры в таких вариантах помогает им продолжительное время находиться под впечатлением пережитого. Воспитательное значение игры повышается.

Руководитель игры также подводит итоги и своей работы. Для совершенствования методики проведения игр на местности целесообразно вести дневник.

1.6. Медико-санитарное обеспечение и гигиена игр на местности

Каждая игра на местности должна способствовать, укреплению здоровья играющих, закалке их организма, быть для ребят здоровым отдыхом, способствовать восстановлению сил и работоспособности. Для этого необходимо хорошее медико-санитарное обеспечение игр и соблюдение мер предосторожности чтобы игры не вызывали значительного утомления играющих, серьезных расстройств здоровья, исключали травматизм.

При подготовке к игре на местности особое внимание должно быть уделено гигиене обуви и одежды. Форма одежды зависит от времени года, состояния погоды и определяется руководителем в каждом конкретном случае. Руководитель консультируется с врачом.

Для игры на местности надо стремиться устанавливать такую форму, которая надежно предохраняет ребят от повреждений кожного покрова при движении и маскировке в кустах, лесу, оврагах, бурьяне, от укусов насекомых.

С целью предохранения ног от потертостей необходимо следить за тем, чтобы у всех играющих обувь была хорошо подогнана. При этом нужно иметь в виду, что тесная обувь затрудняет кровообращение, а не в меру свободная вызывает потертости ног.

Особое внимание руководитель игры должен обращать на то, чтобы время игры на местности и нагрузка были правильно нормированы. Игры на местности относятся к играм средней подвижности. В их ходе, как правило, участники имеют достаточное количество пауз для отдыха.

Продолжительность игры зависит:

- от числа и возраста играющих;
- от места проведения игры;
- от характера игры и нагрузки в ней;
- от того, как подготовлена игра;
- от одежды играющих и температуры воздуха.

Опыт показывает, что продолжительность игры на местности для 5–6 классов не должна превышать 1–1,5 часа, а для 7–8 классов – 2–2,5 часа, не считая времени на выход в исходный район и разбор игры.

При хорошей подготовке и нормальной нагрузке ребята в пределах указанного времени играют охотно, с большим интересом. Затягивание времени приводит, как правило, к утомлению и ослаблению интереса. При обнаружении признаков утомления играющих: учащенное дыхание у большинства из них, бледность у отдельных участников, рассеянное внимание, недостаточное проявление настойчивости в достижении цели -игру следует прекратить. Более быстрая, чем обычно, утомляемость играющих - основной признак чрезмерной нагрузки.

2. ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

Место для игр на местности рекомендуется выбирать заранее, чтобы приблизительно наметить маршруты для звеньев, если во время игры детям придется преодолеть несколько препятствий: спуститься по крутому склону оврага, перейти по бревну ручей, перепрыгнуть через канаву. Перед игрой разучите с детьми дорожные знаки, подробно объясните им правила игры. Чем старше дети, тем сложнее для них могут быть условия игры: увеличен и более запутан маршрут, реже расставлены следы-метки, вместо бечевки можно спрятать несколько писем с различными заданиями, за правильное выполнение которых звену засчитывается 3–5 очков. Для успешного проведения многих игр на местности требуется несложный инвентарь: флажки, щитки, компасы, планшетки, бумага, карандаши.

«Оборона моста»

Подготовка к игре. Если недалеко от лагеря имеется переброшенный через реку мост, можно провести интересную игру. Участвуют в игре две равные команды – команда «нападающих» и команда «охраны моста». Вокруг моста флажками или другим способом размечают территорию приблизительно в 50–70 квадратных метров. Эта «запретная зона».

Задача «нападающих» – пробраться незамеченными внутрь охраняемой зоны и на мосту мелом или углем начертить крест – знак уничтожения моста. Задача команды «охрана моста» не допускать игроков «противника».

Описание игры. По команде руководителя дети команды «нападающих» стараются: своими действиями отвлекать защитников моста и помочь одному из своих товарищей беспрепятственно «взорвать» мост. Другая команда обороняет мост, однако участники этой команды не имеют права заходить за черту запретной зоны, а располагаются вне ее пределов. Дети обороняющейся команды могут вывести из строя любого игрока нападающей команды, осалив его руками. Если в течение 20–30 минут нападающим не удалось взорвать мост, победа присуждается защитникам моста, в противном случае выигрывает команда нападающих.

Правила. Салить защитники моста могут только за пределами границ зоны: нападающий, перешедший границу, уже не может быть осален. Осаленный игрок и перешедший границу, но замеченный, направляется в специально отведенное место и остается там до конца игры.

Варианты. Сохранив основу этой игры, вожатый может провести ее в различных вариантах. Ниже мы приводим один из них – для самых старших детей – «Разожги костер!», предоставив вожатому самому разрабатывать другие варианты. В центре запретной зоны находится не разожженный костер, а рядом с ним лежит спичечный коробок. Задача нападающих – проникнуть в зону и сделать попытку разжечь костер одной спичкой. Если попытка не удалась, игрок выпадает из игры, а использованную спичку у костра вожатый отряда заменяем новой. Победа присуждается звену, которому удалось разжечь костер.

«Борьба за вымпел»

Место, инвентарь: лес, редкий кустарник; знаки отличия команд (повязки, шапочки, погоны), вымпелы (по числу команд). Подготовка к игре. Дети делятся на две равные команды. Определенный участок местности делится примерно на две равные части. Где-либо на своем участке каждая команда устанавливает вымпел так, чтобы он был виден на расстоянии 20–30 метров. Капитан команды распределяет между своими игроками обязанности. Одни – «разведчики», другие – «охраняющие».

Описание игры. По сигналу игра начинается. Разведчики действуют в одиночку, охраняющие – парами. Задача разведчиков – проникнуть на участок противника, найти вымпел и постараться перенести его на свою территорию. Задача охраняющих – задержать разведчиков, не дать им похитить вымпел. Побеждает команда, которая первой сумеет перенести вымпел на свою территорию.

Правила. Разведчик считается пойманным и выходит из игры, если двое охраняющих сомкнут вокруг него руки. Если ни одной команде похитить вымпел не удалось, то выигрывает команда, взявшая в «плен» большее число «разведчиков».

«Меткий стрелок»

Место, инвентарь: редкий лес, кустарник, луг, два флажка, шишки, тряпичные мячи (по числу участников).

Подготовка к игре. В игре могут принять участие до 90 человек, разбившись на две команды. Желательно, чтобы участок, выбранный для игры, делился дорогой или тропинкой на две примерно равные части. Для начала игры капитаны команд совместно с посредниками на своих территориях в 3–4 местах вырывают небольшие ямки. Диаметр ямки – 50 см, глубина – до 30 см. В центре каждой ямки устанавливается флажок высотой до 1 метра. Вокруг флажка проводится окружность радиусом 5 метров. Все игроки имеют по три тряпичных мяча или окрашенные еловые шишки: у каждой команды свой цвет мячей и шишек. Капитаны команд выделяют группу детей для охраны флажков (по 4–5 человек на флажок).

Описание игры. Игра начинается по сигналу горна. Игроки каждой команды стараются незаметно пробраться на сторону «противника», найти флажок и попытаться забросить в ямку мяч или заменяющий его предмет. Ребята, охраняющие флажки, имеют право любым способом, только не касаясь руками противоположной команды, препятствовать им забросить мяч в цель. Побеждает команда, забросившая в ямки противника большее число мячей.

Правила. Подходить к флажку ближе, чем на 5 метров нельзя. Мяч, упавший на землю, не может быть использован еще раз. Игрок, израсходовавший свои мячи, может вернуться к своим флажкам и подменить одного из защитников, который со своими мячами отправляется на территорию противника.

«Знамя»

Место, инвентарь: лес, поляна, редкий кустарник; знамя (или флажок).

Подготовка к игре. Участники игры делятся на две команды: для каждой отводится определенный участок поляны: для защитников и нападающих; между ними поля, где и разворачивается основное сражение; определяются капитаны «защитников» и «нападающих».

Описание игры. По сигналу игра начинается. Особыми полномочиями наделен командир нападающих. Он может беспрепятственно коснуться знамени и начать преследовать его защитников, которые в своем лагере стерегут знамя, стараясь увертываться от осаливаний.

Остальные нападающие делают попытки завладеть знаменем, однако не могут осалить защитников. Осаленные нападающие попадают в плен. Таким образом, командир нападающих сам знамя захватить не может, но под его прикрытием могут успешно действовать остальные игроки. Если одному из нападающих удастся унести знамя в свой лагерь – игра выиграна.

Правила. Любой защитник, осаленный командиром нападающих, попадает в плен, и его уводят в лагерь нападающих.

Если игрока нападающих, завладевшего знаменем, пятнают со знаменем в руках это проигрыш команды нападающих. Командир защитников выступает в роли дирижера игры. Он может заменить уставших игроков и освободить пленных, перепятывая их. Если командир защитников осален командиром нападающих – игра для защитников проиграна.

«Пронзи кольцо»

Место, инвентарь: игра может проходить в лесу (во время отдыха в турпоходе); ивовое кольцо (диаметр 10 см), несколько ивовых прутьев.

Подготовка к игре. К ветке дерева на высоте 1,5 метра подвешивается ивовое кольцо. В руках у каждого игрока ивовое «копье». Описание игры. Игроки по очереди с определенного расстояния быстро идут к кольцу и, не останавливаясь, стараются пронзить его копьем (расстояние постепенно увеличивается). Пронзивший кольцо с первого раза продолжает игру, не сумевший это сделать – выбывает. Выигрывает самый меткий, с твердой рукой игрок.

«Казачьи и разбойники»

Определяется граница территории, на которой можно прятаться и убегать. Игроки разделяются на две команды. По жребию одна команда – «разбойники»,

другая – «казаки». Отличают их по нарукавным повязкам. Задачи «казаков» выследить «разбойников», задача «разбойников» – надежно спрятаться. Разбойники разбегаются прятаться, а казаки выбирают место для «Темницы», куда потом будут приводить пойманных разбойников. «Темницей» может быть угол двора, дерева, или еще какое приметное место. «Темница» должна быть не очень большой, чтобы ее легче было охранять. Границы ее надо чем-нибудь обозначить, например, палками или камнями. Казаки расходятся на поиски разбойников, их надо не только найти или увидеть, но надо еще догнать и запятнать. Как только первый и разбойников попался, поймавший его казак отводит пленного в «Темницу». Ведёт его, взяв за руку, причем пленный должен идти смирно. Но если казак почему-то сам разжал руку, разбойник может убежать. В «темницу» приводят пойманных разбойников, оставляя их под охраной кого-то из казаков.

Правила. Разбойники могут выручать попавших в беду товарищей. Например, если кого-то ведут в «темницу», то любой разбойник может подбежать и запятнать казака – тогда казак обязан отпустить пленного, и оба разбойника убегают прятаться снова. Но казак, если он расторопный, может ухитриться первым запятнать разбойника, попытавшегося выволить своего товарища. Разбойники могут освобождать своих товарищей ю «темницы», но только им нужно запятнать самого пленного.

«К флажку»

Посередине поляны ставится флажок. Играющие выстраиваются полукругом в 40–60 шагах от флажка. Каждый из них должен иметь при себе повязку для завязывания глаз.

По сигналу играющие завязывают себе глаза. Руководитель произносит разные команды: «направо», «налево», «кругам» и т. д. Все выполняют команды. Как только руководитель даст команду: «К флажку, шагом – марш!», все начинают продвигаться шагом к флажку, не снимая повязок с глаз. Выигрывает участник, подошедший ближе других к флажку.

Правила. Нельзя снимать повязку до команды «Стой!». Кто подглядывает – выбывает из игры. Не выполнивший участник игры команду руководителя, выходит из игры.

«Ориентировка по слуху»

Игра проводится на ровной поляне или большой площадке. Все играющие выстраиваются в одну шеренгу или полукругом с интервалами в два-три шага. Каждый завязывает глаза повязкой. Руководитель становится в 80–100 м от играющих. Руководитель подает свистком сигнал. Все играющие с завязанными глазами начинают идти в том направлении, откуда послышался сигнал, стараясь подойти ближе к руководителю. По второму сигналу (два свистка) все останавливаются, а руководитель переходит на новое место и опять дает сигнал (один свисток). Все двигаются в новом направлении. Руководитель переходит с одного места на другое два - три раза и тем самым меняет направление движения играющих. Три свистка - окончание игры, все останавливаются и снимают повязки с глаз. Кто будет находиться ближе к руководителю, тот выигрывает.

Правила. Каждый передвигается самостоятельно. Нельзя объединяться в пары, тройки. Нельзя подглядывать и снимать повязки до заключительного сигнала. Передвигаться можно только шагом. Участники игры, допустившие нарушение, выбывают из игры.

«Погоня за лисицами»

Место игры –пересеченная местность с кустарниками, оврагами или лесом. Для игры требуются два-три мешочка с мелко нарезанной бумагой или лоскутками.

Из играющих выбирают две-три «лисицы». Каждая из них получает сумку с порезанной бумагой. Все остальные играющие – «охотники», собираются в одном месте – на старте. Устанавливаются границы поля игры – квадрат со сторонами 1,5–2 км.

По сигналу руководителя лисицы выбегают со старта в одном направлении. Начиная с 50–100 м от старта, они бросают обрезки бумаги, оставляя следы

через каждые 5–10 шагов. Через 5 минут после ухода «лисиц» охотники выбегают на поиски и ориентируются по «следам», оставляемым лисицами. Лисицы убегают, запутывают свои следы: делают петли, бегут спирально, змейкой, перепрыгивают через канавы и т. п. Пробежав 1,5 км, лисицы прячутся на расстоянии 30–50 м от последнего следа, выложив из бумаги квадрат.

Охотники ищут лисиц в течение установленного времени (30–40 минут). Если охотники за установленное время найдут лисиц, они победили, если не найдут – победа присуждается лисицам.

Правила. Лисицы обязаны оставлять следы через каждые 5–10 шагов (по договоренности). Убегая, «лисицы» могут передвигаться не вместе, но обязательно в одном направлении. Охотники могут искать все вместе, поодиночке или группами. Лисица считается пойманной, если кто-нибудь из охотников поймает ее (осалит). Лисицы могут прятаться в пределах установленных границ поля игры.

«Вызов»

Игра проводится на большой поляне. Для этой игры необходимо изготовить две таблицы со знаками телеграфной азбуки Морзе и 4 флажка для сигнализации. В начале участники игры должны изучить сигнализацию флажками (точка – один взмах, тире – два взмаха).

Играющие делятся на две команды и размещаются на поляне, у опушки леса, недалеко друг от друга.

На расстоянии 100–150 м от команд устанавливается место «Сигнализации». Каждая команда выделяет по одному игроку для сигнализации. Выделенные получают по два сигнальных флажка и по таблице азбуки Морзе [прил. 2], идут на место сигнализации и становятся напротив своих команд. Туда же идут два посредника, по одному из каждой команды. Каждый посредник становится рядом с сигнальщиком противоположной команды. По сигналу руководителя посредник готовит каждому сигнальщику, кого из участников своей команды он должен вызвать. Сигнальщики вызывают участников своей команды [прил. 3].

Вызов передается сигнальными флажками двумя инициалами (начальная буква фамилии и имени). В командах стремятся скорее расшифровать, кого вызывают. Вызванный игрок бежит к месту сигнализации, получает сигнальные флажки и вызывает игрока, которого назовет посредник. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не будут вызваны.

Команда, быстрее собравшаяся у места сигнализации на финише, считается победительницей.

Правила. Вызов можно повторить несколько раз, пока игроки не поймут, кого вызывают. Если на финиш прибегает не тот игрок, которого вызывают, то он бежит обратно и вызов продолжается. Если игроки плохо знают азбуку Морзе, можно дать каждой команде по таблице [прил. 2, 3].

«Поиск пропавшей группы»

Подготовка. Игра проводится на лесистой пересеченной местности, на прямоугольном участке размером примерно 2x1,5 км. Для игры требуются два компаса. Играющие делятся на три группы. Одна группа заранее прячется в наиболее удобном для маскировки месте на квадратном участке со сторонами не более 100 м. Участники скрываются, маскируясь, как на земле, так и на деревьях. Основной вид движения – умеренно быстрый бег на 100–150 м. Другим группам об уходе этой группы ничего не известно.

В 1,5–2 км от места укрытия выбирается место старта – начала игры. Руководитель готовит с места старта два разных маршрута по азимуту к месту укрытия ушедшей группы [прил. 4]. При всех своих различиях эти маршруты должны быть примерно одинаковой длины. Желательно, чтобы они начинались по-разному и заканчивались в месте укрытия третьей группы.

Содержание игры. Через 0,5–1 час. после ухода первой группы руководитель предлагает двум группам отыскать пропавшую группу. Каждая получает компас, маршрут с азимутами и указанием расстояния в шагах (для каждого направления). Группы отправляются в путь на поиски пропавших, руководствуясь данными азимута и делая указанное количество шагов в обозначенном

направлении. Если маршрут определен правильно, обе группы должны прийти к месту укрытия пропавшей группы. Придя в конечный пункт маршрута, играющие должны эту группу найти.

Побеждает группа, быстрее обнаружившая укрывшихся ребят.

Правила. Играющие каждой группы передвигаются вместе. Длительность пути по азимутам должна быть равной в обоих маршрутах. Спрятавшаяся группа считается найденной, если обнаружена половина ее членов. Для поисков можно установить определенное время от 1 до 2 час. (по договоренности), по истечении которых дается сигнал об окончании игры; если за это время спрятавшиеся не найдены, они побеждают.

«В лес по грибы»

Приготовьте два комплекта карточек с цифрами от 1 до 9 и 0, а также 40 жетонов – из плотной бумаги или картона. Начертите на земле 28 кругов. В 20 кругах стоят 2 команды. Каждый играющий получает карточку с номером. Напротив команд – два ряда кругов для победителей. Капитан стоит в центре и читает заранее подготовленный текст. Если в нем встречается число из тех цифр, которые есть у игроков, то они бегут и становятся в круги победителей, высоко поднимая свои номера.

Например, названо число 20. Игроки с цифрами 2 и 0 бегут в круги победителей. Команда, которая раньше составит названное число, выигрывает жетон. Победила команда, набравшая больше жетонов.

Пример текста: На лесной дороге встретились четверо грибников. «Много набрали?» «56 белых, да 18 подберезовиков», – отвечают папа с дочкой. «А мы, – хвалятся бабушка с дедушкой, по 98 боровиков нашли!» «А зато у нас, – выбегает вперед девочка, – еще 75 лисичек».

«Телеграф»

Проверка сплочённости команд. Ведущий исполняет роль «передатчика», а его помощник – «приёмника». Команды выстраиваются шеренгами лицом друг к другу. Игроки каждой команды берутся за руки. «Передатчик» и Приёмник»

стоят в начале и в конце шеренги. Они берут за руки крайних игроков команд - получается замкнутая цепочка. Теперь «Передатчик» одновременно с одинаковым усилием пожимает руки игроков левой и правой команд. Игрок, получивший таким образом сигнал, передаёт его дальше, пожимая руку соседу.

«Приёмник» должен оценить, какая команда первой передаст сигнал по цепочке. Задачу можно усложнить, посылая несколько сигналов разной силы (наподобие точек и тире в азбуке Морзе).

«Бык на горе»

«Бык» стоит лицом к стене или дереву. За его спиной выстроились остальные ребята. Начальная линия должна быть отмечена палками, веревкой, предметами одежды. Бык громко произносит счетную рифму: «Один, два, три, четыре... бык на горе». Остальные движутся к стене или дереву. При слове «гора» бык быстро оборачивается. Участники игры тут же должны остановиться, как окаменевшие. Тот, кто все же пошевелится или покачнется, должен вернуться на стартовую линию. Игроку, добравшемуся до цели первым, разрешается занять его место.

«Контрабандисты»

Все, что вам нужно для этой игры – это много места. Разделите детей на группы, проследите за тем, чтобы они были примерно одинаковой силы. В каждой команде должно быть несколько маленьких детей. Дети бегут по лугу. Одна группа пытается сбежать, члены другой группы пытаются их остановить.

У контрабандистов есть задача – перевозить контрабанду из одного места в другое. Задача другой группы – помешать им.

Заклученные контрабандисты попадают в тюрьму, особую зону, где игроки должны оставаться до тех пор, пока другой контрабандист не освободит их. Если освобождение удастся, контрабандист может снова отправиться в путь.

Подвижная игра заканчивается, как только все контрабандисты пойманы или успешно прибыли в пункт назначения.

«Сокровища пиратов»

Нужно спрятать сокровище и нарисовать соответствующую карту. При этом карта сокровищ может быть очень расплывчатой и содержать только короткие подсказки о следующем местоположении возможной подсказки. Когда участники подвижной игры, наконец, доберутся до места назначения, им разрешат забрать сокровища – сладости.

Поиск должен быть адаптирован к возрасту детей. Четко ограничьте ареал для маленьких ребят и убедитесь, что группа остается вместе. В зависимости от возраста участников, взрослый также может сопровождать группу.

«Двенадцать палочек»

На поляне, в местах, где имеются кусты, деревья или другие предметы, за которыми можно спрятаться, с успехом проходит старая, незаслуженно забытая игра «Двенадцать палочек». Проводится она так: выбирается водящий, который укладывает 12 небольших палочек на доску, положенную на камень или бревно. Получилось подкидное устройство. Один из игроков ударяет ногой по свободному концу подкидной доски, палочки разлетаются в разные стороны, а участники игры в это время бегут прятаться. Водящий собирает палочки, укладывает их на прежнее место и идет искать ребят, не удаляясь далеко от доски, так как любой игрок может выскочить из укрытия и ударить ногой по доске. В этом случае водящий вновь собирает палочки, а игроки прячутся на другое место. Если же водящий заметил кого-либо из спрятавшихся, он громко называет его имя, бежит к доске, «разбивает» палочки, а сам прячется. Теперь водящим становится обнаруженный игрок. Так продолжается несколько раз.

«Лапта»

Эта игра многим известна, проводится она на ровной местности. Создаются две равных команды. Жеребьевкой определяют, какая команда будет бить, а какая «водить» в поле. Проводятся две параллельные черты. Одна из них – кон, откуда будут подаваться мячи, другая – «город», до которого нужно добежать

бьющим игрокам после удара по мячу. Игроки бьющей команды выстраиваются в порядке очередности у кона, игроки другой команды уходят в поле.

Битой обычно служит толстая палка или хорошо оструганная доска. Первый удар по мячу делает капитан команды. Ему и другим игрокам мячи подает капитан команды противника. Игрок отбивает мяч в поле как можно дальше, а сам бежит до черты – «города» и возвращается обратно. Если полевой игрок сумел попасть в него подобранным мячом, то в этом случае команды меняются местами. Команды меняются и в том случае, когда полевой игрок руками поймает мяч на лету. Если же все члены команды удачно пробили и пробежали, они снова бьют, начиная с капитана. Если бьющий игрок не попал по мячу, он отходит в сторону и ждет хорошего удара от своего товарища, чтобы вместе с ним пробежать до «города» и заработать право на следующий удар.

Если же все члены команды промахнулись, то у них один выход – бежать до «города» и постараться вернуться обратно за черту «не подстреленными». Сделать это непросто, так как капитан полевых игроков в этом случае может также бросить в любого игрока мячом, если он окажется у него в руках.

«Мушка»

Эта игра похожа на игру в городки.

В землю чуть наклонно вбивают березовый колышек на третью часть длины и вокруг него очерчивают небольшой круг – «опасную зону». Из березовой же чурки изготавливают и небольшую мушку в виде буквы Р с острыми углами, которую закрепляют на колышек сверху. В обе стороны от него проводят черту. Водящий занимает место недалеко от колышка. С определенного расстояния игроки по очереди бросают биты в колышек, стараясь сбить с него мушку. Как и в игре в городки, многие промахиваются. Но вот мушка сбита, водящий быстро бежит за ней, а игроки за своими битами, стараясь раньше водящего вернуться обратно за черту. Тот, кто не успел это сделать, становится водящим, а водящий занимает место в числе игроков. Смена водящего произойдет и тогда, когда мушка от слабого удара упадет в «опасную зону» – круг.

«Ножная лапта»

Подготовка. Эта игра во многом напоминает обычную русскую лапту, но в ней есть дополнительный элемент – удар по мячу ногой. Это делает игру похожей на футбол. Как и в обычной лапте, игроки разделяются на две команды по 8–9 человек (бьющую и водящую – полевою). Игра проводится на ровной площадке длиной 50–70м и шириной 25–30м.

Содержание игры. Игрок бьющей команды с разбега бьет ногой по мячу, посылая его в поле. Удары по мячу производят по очереди все игроки команды, поэтому они должны иметь порядковые номера. Игрок, пробивший мяч в поле, должен успеть пробежать от линии города до линии дома и вернуться обратно, пока его не осалили мячом. Команда, находящаяся в поле, старается перехватить мяч. Игроки могут делать это и рукой, и ногой.

Задержав мяч, они стараются попасть им в игрока бьющей команды, который перебегает поле. Если игрок команды бьющих успел добежать до линии дома и вернуться назад, он приносит своей команде одно выигрышное очко. Если же игрок полевой команды сумеет перехватить мяч с лета или осалить игрока, совершающего перебежку, команде бьющих начисляется штрафное очко. После трех ошибок команда бьющих меняется местами с командой полевых игроков (водящих), и партия считается законченной. Игра состоит из шести партий. Каждая команда три раза выступает в роли бьющей и три раза в роли водящей.

Побеждает команда, которая наберет большее количество очков.

Правила. В игре используется футбольный мяч. Бьющие посылают мяч в поле не битой-лаптой, а ударом ноги. Полевые игроки, принимая мяч и перепасовывая его, имеют право играть руками, ногами, головой и плечом. Вылет мяча за боковые линии города считается аутом, как и в обычной лапте, и приносит команде бьющих штрафное очко.

«Русская лапта»

Подготовка. На одной стороне площадки проводится черта «города». На противоположной, на расстоянии 40-60 шагов от черты города, черта кона. Если игра проводится на травяной площадке (лужайке), линии города и кона

можно отметить какими-либо предметами. Пространство между городом и коном называется полем. Для игры требуется лапта (толстая палка длиной 70–80 см с заостренным концом, чтобы удобнее было ее держать) и маленький резиновый или тряпичный мяч. Играющие выбирают двух капитанов («маток», как часто называют их в этой игре) и делятся на две равные команды. Затем жребием определяется, какой команде играть в поле и какой в городе. Команда, играющая в поле, произвольно размещается по всему полю лицом к черте города. Другая команда становится в городе.

Содержание игры. Капитан команды, находящейся в городе, получает лапту с мячом и устанавливает очередь между своими игроками для отбивания мяча. Капитан команды поля посылает одного из своих игроков в город для подачи мяча. Первый по очереди игрок команды города берет лапту и становится у линии города. Подавальщик получает маленький мяч и, стоя у черты города, подбрасывает его, а первый игрок города отбивает его лаптой как можно дальше в поле. Если удар по мячу был хороший, игрок бежит через поле на кон и обратно. Если же удар был слабый и мяч упал недалеко, игрок остается в городе и ждет следующего хорошего удара, после чего бежит. Игроки поля стараются «поймать свечу» (мяч с воздуха) или схватить мяч с земли и осалить им перебегающих. Если кому-либо из игроков поля удастся поймать свечу, то все они идут играть в город, а команда города переходит в поле. Если же игрокам поля удастся осалить мячом кого-либо из перебегающих, то все они сейчас же бегут в город, а игроки из города быстро бегут в поле и стараются «отсалиться», т. е. попасть мячом в кого-либо из игроков, не успевших убежать в город. Если им это удастся, то они опять как можно быстрее бегут в город, а из города команда бежит в поле и также стремится «отсалиться». Таким образом, происходит борьба за обладание городом. Когда в городе утвердится не осаленная команда, игра продолжается дальше.

Побеждает команда, сумевшая продержаться в городе дольше другой за все время игры.

Правила. Играющие в городе отбивают мяч в поле по очереди, установленной капитаном. Каждый игрок может бить по мячу только один раз, независимо от того, попал он или промахнулся. Право на следующий удар он получает после того, как сбегает на кон и вернется обратно в город не осаленным. Вернувшись, он занимает очередь за последним игроком города, не пробившим по мячу. Капитан может бить подряд три раза. Он имеет право бежать после любого своего удара. Перебегающий должен оставить лапту в городе, иначе он обязан вернуться назад и бежать снова. Перебегать можно сразу нескольким игрокам после сильного хорошего удара. Подавальщик имеет право салить мячом перебегающих игроков, как и игроки, находящиеся в поле. Перебегать можно до тех пор, пока мяч находится вне города.

«Чародей»

Выбранному по жребию водящему, то есть чародею, «отводится дом, в котором он сидит смирно до поры до времени». Остальные игроки, разбившиеся на две группы поровну, отходят в разные стороны от этого дома на расстояние 15–25 шагов. При этом каждая партия проводит для себя черту или кладет жердь, обозначая тем каждый свой дом. Свободное пространство между этими чертами, или домами, называется «полем».

Чародей из своего дома спрашивает: «Кто меня боится?» – «Никто!» – отвечают игроки и перебегают через поле, да еще дразнят водящего. А тот ловит бегущих и отводит их в свой дом, из которого они выйти не могут.

Пойманных можно выручить, если до их плеча дотронется кто-то из пока еще свободных игроков. Если чародей переловит всех, в следующей игре водить будет первый пойманный.

«Чур, на дереве»

Выбирают такое место, где есть несколько деревьев. Один встает в середину между деревьями, а другие становятся возле деревьев и начинают перебегать от дерева к дереву. Стоящий посередине должен их ловить, пока бегущий

не подбежал еще к дереву и не сказал: «Чур, на дереве!» Пойманный становится водой, а вода занимает его место у дерева.

«Невидимки»

Игра проводится на участке густого леса или кустарника. Играющие образуют большой круг, в центре которого встает руководитель. Рядом с ним – водящий. По сигналу руководителя все играющие поворачиваются, спиной к водящему, расходятся от него в разные стороны на 100 шагов и маскируются так, чтобы их не видел водящий. Затем они поворачиваются лицом к водящему и руководителю и ожидают условленного сигнала. По первому свистку невидимки начинают приближаться к водящему, стараясь оставаться незамеченными. Водящий стремится обнаружить приближающихся невидимок. По второму свистку, который подается через некоторое время, все играющие выходят из-за своих укрытий. Побеждает тот, кто оказался ближе всех к водящему.

Правила. Обо всех изменениях в обстановке и замеченных играющих водящий сообщает руководителю, который записывает имя замеченного игрока. Невидимки могут передвигаться любым способом, но нельзя маскироваться искусственно, используя для этого ветки деревьев и кустарников.

«Быстрота и точность»

Играющие делятся на несколько команд и распределяются по этапам (4–5 этапов). На лесной тропинке заранее размечается трасса для проведения эстафеты. Разметка производится флажками на деревьях на высоте примерно один метр таким образом, чтобы с первого этапа был виден второй, со второго – третий и т. д. Расстояние между этапами от 25 до 100 шагов. Участники разводятся по этапам.

По сигналу руководителя играющие записывают в свой листочек расстояние в шагах до следующего этапа (примерно) и затем бегут к следующему этапу. Задание выполняют последовательно на всех этапах. За быстрый приход к финишу – команде присуждается два очка, за лучший ответ на каждом этапе –

по одному очку (расстояние в шагах измерено заранее). Побеждает команда, набравшая большее количество очков.

«Встречная разведка»

Игра проходит в лесу. Величина участка для игры 300–400 на 700–800 м. Играющие делятся на две команды или играют два отряда «разведчиков». После объяснения игры, судьи разводят команды в исходные пункты, на 500–600 м друг от друга, где обозначается место стартов при помощи флажков, которые должны быть хорошо видны. У обоих флажков находятся судьи с горнами и часами. Один из судей дает сигнал для начала игры. После сигнала оба отряда начинают скрытое продвижение от своего флага к флагу противника, навстречу друг другу.

«Разведчики» передвигаются ползком, пригнувшись и т. д. Задача каждого игрока – незаметно пробраться к флагу «противника». При этом каждый старается обнаружить «разведчиков» другого отряда и сообщить находящемуся у флага судье. Чтобы сведения «разведчиков» были верными и не возникало споров, каждый игрок прикрепляет к своему головному убору какой-либо отличительный знак (особый для каждого) и неизвестный «противнику».

Игроки, прибывшие к флагу «противника», сообщают судье, кого из «разведчиков» заметили и их отличительные знаки. Судья по этим данным может определить, кто был обнаружен во время передвижения. На игру отводится определенное количество времени – 1,5–2 часа. После истекшего времени дается сигнал об окончании игры. Оба отряда собираются на заранее установленном месте. Выигрывает отряд, набравший больше очков. За каждого, правильно выявленного «разведчика» противника, команда получает два очка.

Правила. «Разведчики» не имеют права во время игры менять, оставлять, снимать или прятать свои отличительные знаки. В противном случае, команда получает десять штрафных очков.

«Следопыты»

Игра проводится на лесистой пересеченной местности со сторонами 2–3 км. Необходимо иметь 20–30 небольших флажков двух цветов и два больших флага на шестах длиной один метр.

Играющие делятся на две равные команды и перед началом игры собираются на заранее обусловленном «старте».

Например, на опушке леса. Каждая команда выделяет одного разведчика. Разведчики получают по 10–15 флажков (одни – красные, другие – синие) и по большому флагу со значком своей команды.

Получив большие флаги, разведчики отправляются их прятать. Флаги должны быть спрятаны на расстоянии 1000–1500 шагов от места старта и в 100–150 шагах один от другого. Прячут флаги разведчики вместе, чтобы каждый из них знал, где спрятан флаг «противника».

Разведчики возвращаются к своим командам и по пути расставляют маленькие флажки в заранее условленном со своими командами порядке. По этим флажкам их команды должны будут разыскивать большие флаги. Поэтому разведчики их расставляют так, чтобы навести на след команду и сбить со следа команду «противника».

Команда может договориться с разведчиком о том, что флажок воткнутый означает – «прямо», повешенный на дереве – «поворот направо», два флажка рядом – «смотри вверх», лежащий флажок – «флаг противника близко» и т. д.

Этих условий не знает ни разведчик другой команды, ни команда «противника».

Расставив флажки на обратном пути (каждый по-своему), разведчики подходят к старту и говорят: «Готово!». По этому сигналу команды отправляются на поиски флагов.

Играющие отправляются искать свой флаг и флаг противника. Для этого они распределяются так, чтобы часть из них искала свой флаг, часть – чужой и следила за «противником».

Цель игры – найти свой флаг и, если возможно, флаг «противника» и доставить найденный флаг на старт.

Установленным сигналом собрать всю свою команду на старте возле флага. Игра заканчивается, когда оба флага найдены. Команда, получившая большее количество очков, считается победительницей.

Правила. Команда, доставившая свой флаг на старт, получает одно очко. Команда, первой собравшаяся на старте после того, как хотя бы один флаг принесен на старт, получает одно очко. Команда, принесшая на старт чужой флаг, получает два очка. Команда, принесшая на старт оба флага, получает четыре очка.

Разведчики, придя на старт, кроме слова «Готово!», ничего не имеют права говорить. Они сразу же отходят в сторону, к судье.

Каждая команда может пользоваться табличкой условленных, знаков расстановки флажков, составленной заранее.

«Прятки»

Играют 8–10 человек. Выбранный водящий становится в условленном месте с закрытыми глазами, прислонившись к дереву или другому предмету. Это место называют – «коном».

Водящий громко считает до 20–30 (по уговору). Остальные прячутся в разных местах. Закончив счет, водящий, открывает глаза и начинает искать ребят. Увидев кого-нибудь, называет его по имени и бежит на кон. Найденный бежит туда же; стараясь обогнать водящего и дотронуться до предмета, у которого тот стоял. Если он сделает это раньше водящего, то не считается пойманным и остается у кона, пока водящий ищет других. Когда всё найдены, водящим становится первый игрок, не сумевший прибежать на кон раньше водящего. Спрятавшиеся могут не дожидаться, когда их найдет водящий, и в удобный момент бежать на кон.

«Горелки»

Играют на лужайке, площадке длиной не менее 20–30 м (15–25 и более подростков или юношей и девушек).

Описание. Участники, разделившись на пары (обычно в паре мальчик с девочкой или юноша с девушкой), берутся за руки. Пары становятся друг за другом, колонной. Впереди в трех – пяти метрах от первой пары стоит «горельщик» (водящий). Все говорят хором нараспев: «Гори, гори ясно, чтобы не погасло. Глянь на небо: птички летят, колокольчики звенят.

«Горельщик» стоит спиной к остальным играющим. Начиная со слов «глянь на небо», он смотрит вверх. В это время последняя пара разъединяет руки, и один игрок идет справа, другой слева вдоль колонны вперед. Почти поравнявшись с «горельщиком», ждут последнего слова «звенят» и после него бросаются бежать вперед мимо «горельщика». Он гонится за любым из них и старается поймать (достаточно только осалить убегающего, коснувшись его рукой), прежде чем они снова возьмутся за руки. Кого «горельщик» поймает, с тем и становится парой впереди всей вереницы. А водит игрок, оставшийся один, становится «горельщиком». Если же «горельщик» никого не поймал, он снова «горит», ловит следующую пару.

Правила. «Горельщик» не имеет права оглядываться и подсматривать, какая пара собирается бежать мимо него. В противном случае приготовившаяся бежать пара может поменяться очередью с другой парой или местами друг с другом. Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит последнее слово «звенят». «Горельщик» может салить бегущих только до того момента, как они возьмутся за руки.

«Чижик»

Для игры требуется маленькая круглая палочка толщиной 3 см, длиной 10–15 см, концы которой заостряются. Эта палочка называется чижиком. Кроме того, нужно подготовить лапту из узкой дощечки или круглой палочки длиной

60–70 см. На ровном месте площадки чертят квадрат-город. Каждая сторона квадрата – 60x100 см.

По жребии определяют, кто будет метальщиком. Метальщик берет лапту, становится у города. Остальные играющие располагаются в стороне от города.

Описание игры. Метальщик бьет по заостренному концу чижики, лежащему в середине города. Когда чижики подскочит, метальщик отбивает его на лету возможно дальше. Водящие стремятся поймать чижики на лету. Если это удастся, поймавший меняется ролями с метальщиком. Если чижики не пойман и падает на землю, ближайший к нему водящий с места, где упал чижики, бросает его в город. Если это ему удастся, он меняется ролями с метальщиком. Метальщик старается не дать чижику упасть в город, стремится ударом по летящему чижику отбить его, как можно дальше.

Правила. Метальщик меняется с очередным (по жребии) водящим ролями, если чижики не вылетел из города. Водящий идет на место метальщика, если поймают чижики с лета. При бросании чижики в город можно с места падения сделать один шаг вперед. Если метальщик промахивается при ударе по чижику три раза, он уступает свое место очередному водящему. Если чижики упадет далеко, то метальщик должен показать лаптой, где середина города.

Вариант игры. Играющие, разделившись на две команды, договариваются, какая из них будет водящей, какая – метательной. Играющие условливаются, до какого числа ударов по чижику будет продолжаться игра.

Капитан команды метателей ударом по чижику направляет его в сторону водящих. Такая подача учитывается в два удара. Водящие или ловят чижики, или бросают его в город (правила те же, только учитывается количество ударов по чижику). Если чижики после удара не вылетает из города, метателя меняет игрок из его же команды.

При смене команд ролями удар по чижику выполняет каждый раз новый игрок. Игра продолжается, пока одна из команд не наберет установленное количество ударов. Она и побеждает. Если чижики подброшен, по нему можно ударить

лаптой не один, а большее количество раз (жонглирование) и все удары засчитываются. Игру «Чижик» следует проводить на месте, где нет окон, вдали от прохожих.

«Ямки»

В игре принимают участие 5–6 человек.

На площадке проводят черту, а в 5–6 шагах от нее выкапывают ямку, за ней выкапывают еще две ямки на расстоянии один-два метра одна от другой.

Играющие становятся у черты и по очереди бросают в ямки камешки (шишки). Если начинающий с первого раза попадет в первую ямку, то бросает во вторую, и т. д. После каждого промаха в игру вступает следующий играющий.

Кто попадет без промаха подряд в первую, вторую и третью ямки, называется учеником. Чтобы стать подмастерьем, надо вслед за этим попасть без промаха во все ямки в обратной последовательности – сначала в третью, потом во вторую, а потом в первую. И, наконец, звание мастера получает тот, кто вслед за этим сумеет выполнить еще одно упражнение – попасть сначала во вторую, потом в первую и затем в третью ямку. Научиться бросать камешки с такой точностью нелегко. Для этого надо хорошенько потренироваться. Этим может заниматься каждый в отдельности, чтобы потом отличиться в этой игре.

«Попади в ямку»

На площадке надо вырыть одну ямку по больше, вокруг нее в радиусе 50–70 см еще 3–4 ямки поменьше. Играть могут 5–6 человек. Каждый из играющих получает по 10 шишек. По две из них каждый кладет в центральную ямку и по одной шишке в остальные. Затем, встав у черты в 3–4 шагах от самой близкой ямки, играющие по очереди бросают свои шишки, стараясь попасть в одну из ямок. В случае попадания играющий забирает все шишки, которые там находились (но, если он попадет в ямку, откуда уже вынуты шишки, его шишка там остается). Тот, кто промахнется, свою шишку подбирает. Игра заканчивается, когда в ямках не окажется шишек. Побеждает тот, кто к концу игры соберет больше шишек.

«Игра в камешки»

Играют сидя на земле, на гладкой утоптанной площадке. У каждого должно быть по 5 камешков. Сначала определяют, кому начинать. Каждый играющий берет в руку свои камешки, подбрасывает их вверх и, быстро повернув руку ладонью вниз, ловит их на тыльную сторону руки. При этом часть камешков падает на землю. У кого на руке окажется больше камешков, тот и начинает игру. Дальше каждый свое упражнение проделывает в порядке очереди (по кругу справа налево).

Варианты. 1. Взять в руку 5 камешков, один подбросить вверх, остальные быстро положить и успеть поймать подброшенный камешек той же рукой.

2. Подбросить вверх находящиеся в руке три камешка и поймать их, взяв предварительно с земли, оставшиеся два камешка.

3. Подбросить вверх 5 камешков и поймать их.

4. Держа в руке 5 камешков, один придержать большим пальцем, остальные подбросить вверх и поймать, предварительно положив пятый камешек на землю.

5. Подбросить вновь четыре камешка вверх и поймать, предварительно взяв с земли один.

«Вызов»

Играющие делятся на две команды и становятся шеренгами одна против другой на расстоянии 20–25 м. Перед каждой шеренгой проводится черта. По очереди каждая команда высылает к противнику по одному из своих игроков. Каждый игрок второй команды должен при этом вытянуть вперед правую руку. Подошедший участник игры ударяет по руке три раза одного или по одному разу трех участников игры. Тот, на кого пришелся третий удар, должен догнать и запятнать противника. Если ему это удастся, он берет противника в плен и ставит за собой. Если не удастся – сам идет в плен. затем своего игрока высылает другая команда. Побеждает та команда, у которой к концу игры окажется больше пленных.

«Западня»

Играющие образуют два круга. Внутренний круг, взявшись за руки, движется в одну сторону, а внешний – в другую. По команде руководителя оба круга останавливаются. Стоящие во внутреннем круге поднимают руки, образуя ворота. остальные то вбегают в круг, проходя под воротами, то выбегают из него. Неожиданно подается вторая команда, руки опускаются и те, кто оказался внутри круга, считаются попавшими в западню. Они остаются во внутреннем круге и берутся за руки с остальными играющими, после чего игра повторяется. Когда во внешнем круге остается мало играющих, они образуют внутренний круг. Игра повторяется.

«Почта идет во все города»

Играющие становятся в круг и расходятся на расстояние вытянутых рук. Каждый отмечает свое место кружком или другим знаком. Один из играющих стоит в центре круга, он почтальон. Каждому участнику игры (в том числе и почтальону) присваивается название какого-нибудь города. Руководитель объявляет: «Почта идет из Ленинграда в Ростов» (или называет другие города). Игроки, чьи города названы, должны как можно быстрее поменяться местами. Почтальон в это время стремится занять одно из свободных мест. Если это ему удастся, то оставшийся участник игры без места становится почтальоном. Если же почтальону долго не удастся занять свободное место, руководитель может объявить: «Почта идет во все города!» Тогда все играющие должны поменяться местами и почтальону легче занять одно из освободившихся мест. До начала игры, когда играющие выбирают себе названия городов, руководитель должен выяснить, какие города им знакомы. Он может и сам предложить названия некоторых городов, ранее неизвестных детям.

«Быстрой шагай»

На одном конце площадки в одну шеренгу выстраиваются играющие. На другом конце, спиной к играющим, лицом к стене, становится водящий.

Он закрывает лицо руками и говорит: «Быстро шагай, смотри не зевай! Стоп!» Пока водящий произносит эти слова, все играющие стараются как можно быстрее приблизиться к нему. Но при команде «Стоп!» они должны немедленно остановиться и замереть на месте.

Водящий быстро оглядывается. Если он заметит, что кто-либо из играющих не успел вовремя остановиться и сделал хоть одно движение, водящий посылает его назад, за исходную черту. После этого водящий опять становится к стене и произносит те же слова.

Так продолжается до тех пор, пока одному из играющих не удастся приблизиться к водящему и запятнать его раньше, чем тот успеет оглянуться. После этого все игроки бегут за свою черту, водящий гонится за ними и старается кого-нибудь запятнать. Осаленный участник игры становится водящим.

«Стой спокойно»

Играющие образуют круг. Водящий ходит внутри круга и, остановившись перед кем-нибудь, говорит громко: «Руки!» Тот, к кому он обратился, должен стоять спокойно, а его соседи должны поднять руки: сосед справа – левую, сосед слева – правую.

Кто ошибется, поднимет не ту руку или зазевается, тот сменяет водящего.

«Пройти бесшумно»

Игрокам завязывают глаза, они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук. Каждая пара образует ворота. Остальные играющие, разбившись на группы (по числу ворот), стараются по одному пройти сквозь ворота. Проходить надо бесшумно, осторожно, можно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе играющие, стоящие в воротах, могут поднять руки, чтобы преградить путь, задержать проходящего, но тут же должны их отпустить. Побеждают игроки, сумевшие благополучно пройти через ворота.

«Лунки» *(русская народная игра)*

Играть могут 6–10 человек. В земле вырывается ямка диаметром 20–30 см. Это – «котел». Вокруг котла на расстоянии одного – двух метров от него вырываются маленькие ямки-лунки. Их должно быть на одну меньше общего количества играющих.

Каждый игрок берет по палке (или самодельной клюшке) длиной около метра. Конец палки он ставит в принадлежащую ему лунку. Один из игроков выбирается водящим и получает мяч. Он не имеет своей лунки. Его задача состоит в том, чтобы ударами своей палки загнать в «котел» мяч. Остальные играющие мешают ему, отбивая мяч палками. Им надо быть осторожными: в момент, когда игрок вынул палку из лунки, водящий может занять ее своей палкой. Прозевавший игрок идет водить.

Но вот ведущему удалось ввести мяч в «котел». Тогда все играющие меняются лунками. А водящий в это время старается поставить конец своей палки в любую свободную лунку. Тот, кто остался без лунки, идет водить. Если водящему не удалось занять одну из лунок, он снова водит.

В момент смены водящего игра не прерывается.

«Аисты» *(украинская игра)*

В игре участвуют 6–8 ребят. Они изображают аистов и становятся в общий круг. Каждый аист должен свить себе гнездо (начертить на земле вокруг себя круг диаметром 1 метр). Водящий гнезда не имеет, он стоит в центре большого круга.

По сигналу начинается игра. Все аисты поднимают правую ногу и стоят на левой ноге. Водящий, прыгая на одной ноге, выбирает себе любое гнездо и прыгает в него. Как только в одном гнезде окажутся два аиста, они оба выскакивают из гнезда и скачут на одной ноге (разрешается прыгать то на правой то на левой ноге), огибая большой круг, один справа, другой слева (остальные в это время могут опустить ногу). Тот, кто вернется первым, занимает гнездо, а кто опоздает – становится водящим.

Больше двух раз одному и тому же игроку водить нельзя. Если кто-либо не успевает занять гнездо, выбывает из игры, вместо него в игру вступает новый игрок.

«Чут-гут» (молдавская игра)

Играют 5–6 ребят. Они становятся в одну шеренгу у черты. У каждого из них должна быть палка длиной 60–70 см. По сигналу руководителя игроки один за другим начинают бросать свои палки, стараясь, чтобы они залетели возможно дальше (но в одном направлении). Тот, чья палка упадет ближе всех, должен побежать вперед, собрать все брошенные палки и принести их обратно, но при этом он должен непрерывно повторять: «Чут-гут», «Чут-гут» (до тех пор, пока все палки не будут возвращены их хозяевам).

Затем игра повторяется. Тот, кто три раза подряд окажется самым неловкими, чья палка окажется ближе всех, выбывает из игры.

«Сафед - чубак» (таджикская игра)

Две команды по 3–5 человек в каждой становятся в одну шеренгу вдоль черты. Рядом с игроком одной команды должен стоять игрок другой. Расстояние между игроками 1–1,5 метра. У каждого из игроков – палочка. Палочки двух команд отличаются по цвету, каждая палочка имеет свой номер.

К началу игры соседи меняются палочками. По сигналу все должны забросить палочки как можно дальше, по второму сигналу – побежать за ними. Причем каждый должен найти и подобрать свою палочку (которую забросил сосед). Если по дороге попадают чужие палочки (принадлежащие другой команде), их можно забрасывать еще дальше. Побеждает команда, все игроки которой раньше вернутся на место со своими палочками.

«Квинта» (литовская игра)

На земле чертят большой квадрат, примерно 8х8 м. По углам квадрата – круги. Такой же круг в центре. Диаметр каждого круга – 1,5 м. В игре участвуют пять человек.

Один из них становится в центральный круг. Он – «квинта», то есть мишень. Остальные занимают круги по углам квадрата и начинают перебрасывать друг другу мяч, стараясь в удобный момент метнуть его в квинту. Тот, уклоняясь от мяча, то подпрыгивает, то приседает.

Если в течение пяти минут в квинту никто не попадет, он остается в центре, и новая четверка игроков занимает места по углам квадрата. Тот, кто попал мячом в квинту, получает право занять его место.

«Балтени» *(латышская игра)*

В эту игру обычно играют летом на лесной лужайке.

Все играющие, за исключением одного, ложатся на траву лицом вниз и закрывают глаза.

Водящий, что есть силы, бросает «балтени», обтесанную палку длиной 50см, в кусты или заросли так, чтобы не сразу ее можно было найти.

По сигналу водящего все быстро вскакивают и бегут искать палку. Тот, кто нашел ее первым, получает право стать метателем.

«Саке бурты» *(грузинская игра)*

Так в Грузии называется игра с мячом и палкой. Если играют в помещении, то с одной стороны комнаты ставят два стула недалеко один от другого и кладут на их спинки тонкую планку (перекладину).

Играющие (представители команд) становятся в нескольких шагах от перекладины и по очереди бросают в перекладину мяч. За каждое попадание (если перекладина упала) команде засчитывается очко.

Выигрывает команда, набравшая больше очков.

На открытой площадке играют по-другому. Из проволоки делают ворота и втыкают их в землю. Можно в землю вбить колышки или сухие ветки, поставить портфели и т. д.

Представители команд по очереди прокатывают мяч, стараясь, чтобы он прошел через ворота (они должны быть шире мяча на 20–25см).

Выигрывает команда, прокатившая мяч через ворота большее число раз.

«Чухур» (*азербайджанская игра*)

На поляне, на площадке в каком-нибудь месте кладут две палки или ветки на расстоянии 40–50 см одна от другой. Играющие отходят от этого места на 15–20 шагов. Затем им завязывают глаза и они должны, вернувшись, перепрыгнуть через воображаемый ров. Если игрок правильно рассчитает шаги и перепрыгнет через ров, он получает два очка, если окажется во рве – одно очко, а если прыгнет совсем не там, где нужно, очков не получает.

Побеждает тот, у кого к концу игры окажется больше очков.

«Берд» (*армянская игра*)

«Берд» по-армянски означает крепость.

В игре участвуют две команды по 10–15 человек. Одна из них – нападающая, другая – защищающая крепость. Игра проводится на площадке или лужайке. В центре площадки кладется большой камень или деревянная чурка – это «крепость».

Перед началом игры защитники располагаются вокруг крепости, а нападающие, по всей площадке.

Игра начинается по сигналу руководителя. Нападающие стремятся проникнуть в «крепость» и захватить ее. «Крепость» считается взятой, если игрок нападения наступил на нее ногой или коснулся ее рукой. За это команде нападения засчитывается одно очко.

Защитники, охраняя крепость, стараются осалить каждого нападающего. Осаленный игрок выбывает из игры.

Нападающие могут брать защитников в плен. Для этого они стараются заманить защитников подальше от крепости, а затем, выбрав удобный момент, пробежать между ним и крепостью. Если игроку нападающей команды удалось сделать такую пробежку, то защитник (один или несколько) попадает в плен и выбывает из игры.

Если защитников осталось немного, то им разрешается сомкнуться в более плотный круг, при этом один из них может даже поставить ногу на крепость.

Если очень мало осталось нападающих, то, чтобы не затягивать игру, можно предложить командам поменяться ролями. В этом случае команда защитников получает одно очко.

Побеждает команда, набравшая раньше других 5 очков.

«Кто кого перетянет»

На площадке чертится круг диаметром один метр. Двое саней привязываются к концам веревки длиной в 3–4 м. Веревку протягивают так, чтобы она проходила через центр круга и сани находились по обе стороны круга на равном от центра расстоянии.

Двое играющих садятся на сани лицом друг к другу. Задача каждого из них состоит в том, чтобы втянуть своего противника внутрь круга. Участники игры держатся за сани руками и изо всех сил отталкиваются от земли ногами. Браться руками за веревку не разрешается.

«Маскируйся быстро»

Руководитель во время движения колонны, звена, отряда неожиданно дает три коротких свистка [прил. 3], сам останавливается и начинает громко считать до десяти. Все играющие разбегаются и стараются скрыться от него. Руководитель, закончивший счет поворачивается на месте и смотрит в стороны, стараясь найти тех, которые плохо замаскировались. Замеченные им игроки выбывают из игры и отходят в сторону. Когда руководитель снова даст три коротких свистка, остальные играющие выбегают из своих укрытий и стремятся быстрее занять свое место в строю. Проигравшими считаются игроки, найденные в укрытиях, и игроки, вставшие в строй последними.

Правила. Пока играющие прячутся, руководитель должен стоять с закрытыми глазами. При маскировке играющие не должны далеко убегать от руководителя. Игра должна проводиться на участке с кустарником и лесом.

«Подберись ближе»

На лесной поляне, заросшей кустарником, в центре ставится флаг. В двух шагах от него находится часовой, который не имеет права отходить дальше. Остальные играющие расходятся в разные стороны, в лес, окружающий поляну. Там они маскируются и готовятся к игре.

Игра начинается по сигналу руководителя. Играющие должны незаметно приблизиться к часовому. Они могут пользоваться любыми способами маскировки: перебежкой, переползанием и т. д. Замеченные игроки выбывают из игры и уходят в условленное для них место.

Игра продолжается определенное время и в зависимости от количества играющих. Через каждые пять минут объявляется время, оставшееся до конца игры. После окончания дается команда: «Встать!». Все незамеченные игроки встают и остаются на своих местах.

Выигрывают те, которые, оставшись незамеченными, ближе подобрались к часовому. После окончания игры определяются места, занятые победителями.

Правила. Руководитель является помощником часового и может проверить, действительно ли в данном месте находится игрок. Часовому не обязательно называть замеченных игроков по имени. Достаточно назвать место, где он находится, и сказать, во что он одет.

«Пересмешник»

Руководитель, перед началом игры, должен проинструктировать одного игрока, который будет «пересмешником», и дает ему свисток. Все играющие уходят в лес, не зная того, кто из них «пересмешник». Руководитель через равные промежутки времени дает сигнал свистком [прил. 3]. «Пересмешник» должен отвечать, если позволяет обстановка. Играющие стараются выследить и поймать «пересмешника». Если в установленное время играющие не смогут выследить «пересмешника», то «пересмешник» выигрывает, и наоборот.

Правила. Звуки свистков руководителя и «пересмешника» должны быть различными. Выслеженный «пересмешник» не должен сопротивляться и убежать. Лучше, если в игре будет запасной «пересмешник», так как основной может, быть обнаружен в начале игры, тогда в игру вступает запасной.

«Разведка с преследованием»

Игра проходит на пересеченной местности: Один из играющих назначается «разведчиком», остальные – «преследователями». По команде руководителя «разведчик» начинает двигаться в любом направлении. Когда он отойдет от места начала игры на 100–200 м, за ним отправляются «преследователи».

Цель «разведчика» – как можно больше обнаружить «преследователей» и скрыться от них. В назначенное время «разведчик» должен в условное место, известное только руководителю, явиться и замаскироваться. Задача «преследователей» – установить место, куда идет «разведчик». Во время преследования они стараются быть не замеченными «разведчиком» и могут двигаться как группами, так и по одному. «Преследователи», которых обнаружил «разведчик», считаются выбывшими из игры и идут к руководителю на место сбора.

Когда время, отведенное на игру, истечет, выбывшие игроки и игроки, потерявшие «разведчика», вместе с руководителем идут к месту, куда должен пробраться «разведчик». На месте необходимо выявить, есть ли «преследователи», проследившие весь путь «разведчика» и замаскировавшиеся у того места, где спрятался «разведчик». Если ни одному «преследователю» не удалось выследить «разведчика» – выигрывает «разведчик». Игра продолжается 1–2 часа.

Правила. «Разведчик» идет по заранее намеченному руководителем маршруту. Он может бежать, маскироваться возвращаться обратно, но не отклоняться от маршрута. Кого он выследит и назовет по фамилии или имени, выбывают из игры и идут на отведенное для них место.

«Вызов команды»

Игра проводится на большой поляне, лужайке. Для игры нужны две таблицы со знаками телефонной азбуки Морзе [прил. 1], и четыре флажка для сигнализации.

Предварительно участники игры должны изучить сигнализацию флажками, пользуясь знаками телефонной азбуки Морзе. Играющие делятся на две команды и размещаются недалеко одна от другой.

На расстоянии 100–150м от команд устанавливается место сигнализации. Каждая команда выделяет сигнальщика. Сигнальщики, получив по два сигнальных флажка и то таблице азбуки Морзе, идут на место сигнализации и становятся напротив своей команды.

По сигналу руководителя посредники говорят каждому сигнальщику, кого из участников своей команды он должен вызывать. Сигнальщики вызывают указанных членов команды [прил. 3].

Вызов передается флажками одним из способов: начальная буква фамилии и начальная буква имени или полностью фамилия. В командах стремятся скорее расшифровать, кого вызывают. Вызванный игрок бежит к месту сигнализации, получает сигнальные флажки и вызывает игрока, которого называет ему посредник, и так далее; пока все участники не будут вызваны. Команда, собравшаяся у места сигнализации на финише первой, считается победительницей.

Правила. Вызов можно повторить несколько раз, пока игроки не поймут, кого вызывают. Если к месту сигнализации побежит не тот игрок, которого вызывали, он должен возвратиться обратно, и вызов повторяется.

Посредник, должен указывать, кого вызвать, чтобы сигнальщик не мог заранее предупредить, кого он будет вызывать.

«Посигутки»

Играющие распределяются на две команды по жребию, одна из них -водящая. Игроки этой команды образуют пары, которые встают коридором друг к другу лицом на расстоянии одного – двух метров одна пара от другой. Затем

дети также по парно садятся на траву, ноги выпрямляют, ступнями касаясь друг друга. Играющие другой партии встают гуськом и стараются как можно быстрее перепрыгнуть через ноги. Водящие пытаются осалить прыгающего игрока. Каждый осаленный встает за спиной того водящего, кто его осалил. Игроки меняются местами после того, как прошли все дети, и игра повторяется.

Правила. Осаленный не должен прыгать дальше той пары игроков, которые его осалили. Водящий салит играющего только тогда, когда он перепрыгивает, при этом он не должен менять положение ног.

Вариант. Играющие водящей команды могут не садиться, вытягивая ноги, а держать шнур или резинку, стоя на коленях.

«Выгони мяч»

На противоположных сторонах площадки отмечают две коновые линии. Расстояние между ними 15–20 м.

Играющие делятся на две команды, встают друг против друга за линиями. По жребию одна из них начинает игру. Участники игры поочередно сильным ударом ноги посылают мяч в сторону своих противников. Те стараются не пропустить мяч за черту кона, отбивают его ногой. Если мяч не докатился до линии кона, то играющие передают его руками другой команде. Так мяч переходит от команды к команде, пока не пройдет линию кона. Играющий, пропустивший мяч, штрафуются (сзади него кладут любой предмет). Выигрывает команда, набравшая меньшее количество штрафных очков.

Правила. Встречая мяч, играющий может выйти за линию кона только на один шаг. Если мяч послан слабо и не докатился до противоположной команды, бьющий игрок также штрафуются.

«Наблюдатели»

В ходе игры ребята соревнуются в быстроте и точности решения разнообразных задач на местности, поставленных руководителем. За каждое правильное решение задачи (ответ на вопрос) играющему засчитывается очко [прил. 4].

Свои ответы, играющие могут представлять руководителю в письменной форме или сообщают ему устно, но так, чтобы не было слышно другим.

Примерные задачи:

– осмотреть небольшой участок местности и правильно ответить на три вопроса, касающиеся особенностей этого участка и происходившего на нем.

Например, «По каким приметам на участке можно определить направление сторон света?», «Кто недавно, до тебя, побывал на этом участке?», «Что из местных предметов выделяется на участке?»;

– внимательно изучить указанный руководителями небольшой участок местности, вернуться на сборный пункт и по памяти нанести замеченные предметы-ориентиры на заранее изготовленную схему участка;

– вернувшись на только что покинутое место, заметить, какие изменения произошли на нем?

Примерные вопросы:

1. Какая цифра обозначена на километровом столбе у переезда через железную дорогу?

2. Сколько телеграфных столбов и поворотов было на пройденной дороге?

3. Какой породы деревьев больше встретилось по дороге?

4. Сколько животных мы встретили? Каких?

5. Сколько окон, дверей, ступенек было у дома, мимо которого мы прошли?

6. Сколько пролетов имеет мост на восточной окраине села?

7. Какого цвета крыша у самого высокого дома, сколько он имеет этажей?

Руководитель игры может выслать на 10–15 метров одного из играющих, который делает несколько движений: наклоняется, срывает цветок, отрывает сушочок от ветки и т. д. Все остальные играющие с места, указанного руководителем, подмечают все то, что делает их товарищ.

Побеждают участники, сделавшие большее количество правильных наблюдений и набравшие наибольшее количество очков в течение всей игры.

«Изучи и найди следы»

Руководитель, двигаясь по маршруту, задает участникам игры различные вопросы, касающиеся оставленных следов людей, животных, машин. Каждый изучает след, а затем отвечает на вопрос. Победителем читается тот, кто большее количество раз дал удачные ответы [прил. 4].

Примерные вопросы:

1. В какую сторону проехал велосипедист?
2. Грузеная или порожняя автомашина здесь давно проехала?
3. Пробежал или прошел здесь человек?
4. Что делали на этом месте наши ушедшие вперед товарищи?
5. По каким признакам можно определить сейчас близость селения?

Продолжая движение, руководитель предлагает внимательно присмотреться к окружающей местности. Пройдя 300–500 метров, он оставляет играющих на месте, а сам возвращается прежним путем к исходному пункту и по дороге оставляет различные следы. Например, кладет на землю маленькие ветки, надламывает сучек дерева, разбрасывает сорванные листья и т. д. Такие отметки делаются в двенадцати-пятнадцати местах. Их лучше записать.

Придя к исходному пункту, руководитель дает сигнал, по которому играющие отправляются в обратный путь. Каждый должен обнаружить оставленные руководителем знаки. Когда все ребята соберутся к исходному пункту, им даются листки бумаги и предлагается записать, какие знаки были обнаружены по дороге. Выигрывает тот, чей список окажется наиболее полным.

«Потерянный предмет»

Место для игры лучше выбрать в лесу или среди кустарника. Два-три участника игры уходят на 400–600 метров вперед и прячут какой-нибудь предмет: полевую сумку, рюкзак, конверт, компас и т. д. На своем пути они оставляют разные знаки: стрелки на земле, сломанные веточки, зарубки на земле около деревьев, отодранный мох на деревьях и т. д. Эти знаки помогут найти

спрятанный предмет. Руководитель игры рассказывает участникам о знаках, указывает район игры и подает сигнал о начале игры. Играющие направляются на поляну.

Кто первый найдет спрятанный предмет, тот победитель.

«Саперы»

Для игры выбирается полоса шириной 200–300 метров, покрытая травой, редким кустарником. Заблаговременно в ней устанавливается 30–40 «Мин», которые образуют «минное» поле. В качестве «мин» используются пустые консервные банки или небольшие деревянные чурки. «Мины» закапываются, тщательно маскируются, наружу выводятся лишь короткие бечевки-«усики».

«Мины» устанавливаются полосой в два ряда по стандартной схеме.

В игре принимают участие два отделения (звена) по 10–15 человек. Перед игрой они занимают исходные положения на противоположных флангах минного поля. По сигналу руководителя игры, двигаясь навстречу друг другу, стараются обнаружить все установленные «мины».

Выигрывает отряд, обнаруживший большее количество мин.

Вариант игры: вместо однополосного минного поля создается двухполосное поле, с расстоянием между полосами 15–20 метров. Каждому отряду ставится задача разминировать одну полосу. Выигрывает отряд, который быстрее разминирует поле и обнаружит больше мин за определенное время, установленное руководителем.

«По следу»

В игре участвуют два-три отделения (звена). Руководитель указывает командирам отделений маршрут, старт, пункт сбора и ставит задачу.

Командиры отделений рассказывают своим бойцам, какие следы они будут оставлять на пути движения на траве, деревьях, кустах, снегу (рассыпать опилки, обрезки бумаги, разбрасывать ветки).

По сигналу командиры уходят по своим маршрутам. Через 15 минут по следам командиров отправляются все отделения одновременно. Руководитель

и посредники следуют сзади и следят за правильностью передвижения отделений.

Выигрывает отделение, не сбившееся с пути и быстрее других собравшееся к своему командиру в пункте, указанном руководителем.

Вариант игры: если позволяет местность, маршрут может быть кольцевым. Зимой игра проводится на лыжах.

«Разведчики и наблюдатели»

Для игры выбирается сильно пересеченная местность, покрытая лесом, кустарником. Играющие делятся на две равные группы – на разведчиков и наблюдателей. Каждая группа имеет свой отличительный знак (цветную повязку на рукаве). Все участники вооружены макетами карабинов, автоматов, пулеметов, пистолетов.

Удалившись на расстояние одного километра, наблюдатели маскируются в указанном руководителем игры месте вокруг какой-либо небольшой площадки, на которой установлена мачта с флагом. Перед началом игры флаг опущен. Располагаются наблюдатели один от другого в 25–30 метрах. Рубеж удаления наблюдателей от флага намечается руководителем.

Задача разведчиков пробраться к мачте и поднять на ней флаг.

Игра начинается по сигналу руководителя и продолжается не более часа.

Зная примерное расположение наблюдателей и мачты, разведчики, маскируясь, двигаются к цели. Они могут надевать маскировочные халаты.

Если наблюдатель заметит разведчика, то называет его фамилию и указывает место нахождения. Обнаруженный участник выходит из игры.

Разведчики во время движения вводят в заблуждение наблюдателей, создавая шум трещотками в том месте, где движения нет, а с другого направления разведчик пробирается за линию, на которой находятся наблюдатели, к мачте с флагом.

Так же могут поступать и наблюдатели. Разведчик слышит звук трещотки, старается обойти его, наталкивается на другого наблюдателя и выводится из игры.

По истечении установленного на игру времени руководитель подает сигнал о ее прекращении. Если за это время разведчики не сумеют пробраться к мачте и не поднимут флага, то выигрывают наблюдатели.

«Наблюдательный пункт»

Для игры ребята делятся на небольшие группы по 3–5 человек во главе с командирами. Каждой группе присваивается номер. В назначенном месте группы строятся. Руководитель игры коротко объясняет обстановку и ставит перед играющими задачу выбрать в ограниченное время наблюдательный пункт в указанной полосе.

Например, «Противник» выбросил десант в таком-то районе (оказывает рукой). С этого направления ожидается появление десанта. Для наблюдения за «противником» (указывается полоса и границы), выбрать на таком-то рубеже наблюдательный пункт. Каждой группе указан район, время на выполнение задачи. Командирам групп о выполнении задачи доложить мне. Я буду находиться здесь (или там-то).

Поставив задачу, руководитель подает сигнал начала игры. Группы одновременно приступают к выбору наблюдательных пунктов. Закончив работу, командир группы приказывает наблюдателям замаскироваться, а сам является к руководителю игры и докладывает ему о выполнении задачи.

По истечении установленного времени руководитель игры совместно с командирами групп обходит наблюдательные пункты, выбранные группами, и определяет победителя.

Выигрывает группа, которая в указанное время выбрала такой пункт, который дает возможность наблюдать не только за противником, но и за своими игроками, и в то же время укрыт от наземного и воздушного наблюдения.

Группа, не успевшая выполнить задачу в установленное время, выбывает из игры.

«Запомни ориентиры»

Запомнить все, что встречается на местности, невозможно. Поэтому выбираются лишь места, чем-либо обратившие на себя внимание человека. Такие места с предметами, которые легко запоминаются, называют ориентирами. Ими могут быть реки, перекрестки дорог, дерево или группа деревьев, указатели дорог, фабричные трубы, отдельные строения и т. д.

Для игры выбирается маршрут протяженностью 1,5–2 километра на незнакомой местности. Идя по нему, ребята обращают внимание на ориентиры, особенно тех местах, где можно легко сбиться с дороги. На протяжении всего пути, играющие должны запомнить 6–8 ориентиров. На финише каждый участник игры вспоминает и рисует ориентиры в том порядке, в каком они размещены на местности.

Победителем считается тот, кто больше вспомнит ориентиров и правильно их нарисует.

«Измерь расстояние»

Игра может проводиться на любой местности, изобилующей различными ориентирами. Руководитель заблаговременно проводит рекогносцировку участка, намечает ориентиры, которые будут использованы при постановке задачи и при выполнении упражнений по измерению расстояния. Затем измеряет все расстояния для контроля при решении задач ребятами во время игры.

Перед игрой ребята определяют длину своего шага, промеривая шагами линию в 200–300 метров. В день, назначенный для игры, отряд прибывает в исходный район и делится на группы по 5–6 человек. Во главе групп назначаются командиры. Руководитель ставит задачи на измерение расстояний различными способами:

а) определить расстояние глазомерно до огневых точек «противника». Указывается передний край обороны «противника» и каждой группе по 2–3 огневые точки – замаскированные макеты орудий, пулеметов и т. д.;

б) измерить расстояние шагами. Указывается каждой группе равноудаленных два-три ориентира в направлении, противоположном расположению огневых точек «противника»;

в) определить расстояние по времени движения. Руководитель указывает играющим, что на преодоление расстояния с места расположения (лагеря, школы) до исходного района потребовалось отряду столько-то минут, средняя скорость движения 5 км/час. Определить расстояние [прил. 5].

После постановки задач группам руководитель подает сигнал начала игры. Каждая группа измеряет расстояния, составляет краткое донесение с указанием полученных результатов и вручает его посреднику.

Побеждает группа, точнее и быстрее определившая расстояние различными способами.

«Определи расстояние по звуку и вспышке выстрела»

Игра проводится в сумерки. Руководитель заблаговременно вблизи лагеря выбирает участок открытой местности и определяет места, с которых будет вестись наблюдение и производиться имитация выстрелов. На хорошо видимых высотах намечается несколько точек на различном удалении от места наблюдения, но не далее 1,5 км, и определяется расстояние до каждой и из них.

Для имитации выстрелов назначаются один или два посредника (из взрослых). Они инструктируются руководителем игры и заблаговременно высылаются на места.

Перед началом игры руководитель напоминает участникам [прил. 5], что скорость распространения звука в воздухе равна 330 метров в секунду, то есть можно считать один километр в три секунды. Распространение света – мгновенно. Таким образом, отсчитав по секундной стрелке часов или секундомеру число секунд, истекших с момента вспышки до того момента, когда услышан звук выстрела, можно подсчитать расстояние до стрелявшего оружия. При отсутствии часов наблюдатель в момент вспышки выстрела начинает про себя считать

двухзначными цифрами, например, двадцать один, двадцать два и т. д. и заканчивает счет, услышав звук выстрела.

Отсчет каждого двухзначного числа занимает одну секунду.

На игру отводится 15–20 минут, в течение которых посредники производят из различных точек 5–6 выстрелов, с интервалом между ними 3–4 минуты.

Побеждают участники игры, которые наиболее точно определили расстояние до точек, откуда производились выстрелы.

«Снять часового»

Игра проводится на лесной опушке или лесной поляне. Число играющих может быть до 15–20 человек. Выбирают «часового». Ему завязывают глаза и ставят «часовым» на посту у дерева. Остальные играющие образуют круг диаметром в 20–25 метров. «Часовой находится в центре этого круга».

Играющие по одному приближаются к посту. Кому удастся коснуться дерева или «часового» рукой, тот сменяет «часового». Если «часовой» услышит шорох или хруст сломанной ветки, то он командует «Стой!» и указывает рукой в направлении шороха. При правильно определенном направлении выдавший себя шорохом игрок, выходит из игры.

Руководитель игры располагается там, откуда ему удобнее наблюдать за ходом игры.

«Необычный шум»

Двое или трое участников игры скрываются в лесу на расстоянии 50–80 метров, прячась за деревьями, кустарником, пнями и т. д. Остальные прислушиваются к звукам.

Уловив необычный в данной обстановке шум, производимый ушедшими, каждый должен определить происхождение звука [прил. 5]. О происхождении звуков можно доложить руководителю или зафиксировать их в определенной последовательности на листке бумаги.

Перечень звуков заблаговременно составляется руководителем игры. Например, время от времени стучать палкой о дерево, ломать сухие сучья деревьев, трясти молодое деревце или куст, стучать металлическими предметами, подражать крику птицы или животного, тереть пробкой об стекло и т. д.

Производить звуки, не указанные в перечне и не в последовательности, указанной руководителем, запрещается.

Побеждает тот, кто правильно и в определенной последовательности определил происхождение звука.

«Бесшумное движение»

Игра может проводиться как в светлое, так и в темное время в районе с пересеченной местностью размером 600х200 метров.

Руководитель игры заблаговременно намечает маршрут длиной 400–600 метров, проходящий по различным участкам местности в лесу, по кустарникам или полю, поросшему высокой травой и имеющему различный грунт.

В игре принимают участие три отряда, из них два – разведчики, им присваиваются номера и во главе каждого назначается командир. Ребята с третьего отряда играют роль посредника.

Задача разведчиков первого отряда заключается в том, чтобы бесшумно в ограниченное время преодолеть участок местности, расположенный в непосредственной близости от «противника».

Если длина маршрута 500 метров, время устанавливается 15–20 минут (из расчета скорости движения два километра в час).

Разведчики второго отряда ведут разведку подслушиванием. Находясь на постах, они внимательно прислушиваются к звукам. Услышав подозрительные звуки или шорох, разведчики быстро определяют по ним местонахождение «противника» и докладывают посреднику о том, что «противник» обнаружен у такого-то ориентира. Свой доклад разведчик может сопровождать звуком трещотки. Посредник проверяет правильность доклада.

В зависимости от характера местности, грунта, направления ветра и т. п. разведывательные посты выбираются на удалении от 20 до 40 метров от маршрута движения первого отряда. Количество постов устанавливается в зависимости от длины маршрута и числа играющих с таким расчетом, чтобы на каждый пост доставалось в среднем 100 метров маршрута и находилось на нем не более трех разведчиков.

В назначенное время отряды прибывают в район игры. Руководитель вручает командирам разведотряда схему района игры. На ней указываются исходное положение отряда, совершающего бесшумное движение, маршрут движения и места разведывательных постов. В легенде даются некоторые сведения о «противнике».

Руководитель отдает устный приказ командиру первого отряда, чтобы отряд преодолел в ограниченное время указанный на схеме маршрут, а второму отряду – занять разведчиками посты, имея задачей обнаружить «противника», пробирающегося вблизи от постов, по шороху и звукам.

На занятие отрядами исходных положений и подготовку их к выполнению задач отводится до 20 минут.

Командир первого отряда уводит свой отряд в исходное положение и в течение указанного времени совместно с разведчиками изучает на схеме маршрут движения, устанавливает порядок движения своих разведчиков и способы преодоления ими различных участков маршрута, а также дает советы по бесшумному движению.

Командир второго отряда распределяет своих разведчиков по два-три человека на посты, назначая старших, указывает на местности каждому посту границы, в пределах которых ведется разведка, изучает с разведчиками особенности отдельных участков маршрута движения.

Для определения места нахождения, обнаруженного «противника» на своем участке старший каждого поста выбирает два-три ориентира и сообщает их посреднику. По истечении времени, отведенного на занятие отрядами исходных

положений, разведчики на пунктах должны тщательно маскироваться с таким расчетом, чтобы исключить возможность зрительного наблюдения за маршрутом. Командир отряда находится на одном из постов.

Посредники по одному на каждом посту занимают свои места с таким расчетом, чтобы просматривать весь участок маршрута, закрепленный за постом. Они следят за выполнением правил игры и ведут подсчет очков. Особое внимание они обращают на то, чтобы разведчики первого отряда не отклонялись от заданного маршрута, а разведчики второго отряда не вели визуального наблюдения за маршрутом движения «противника».

По истечении времени, отведенного отрядам для занятия исходного положения и подготовки к выполнению задач, руководитель подает сигнал начала игры. Первый отряд начинает движение в установленном командиром отряда порядке.

Игра заканчивается, когда истекло время, отведенное отряду на преодоление маршрута. После этого «разведотряды» меняются ролями, и игра повторяется.

Очки отрядам засчитываются в следующем порядке:

– отряду, совершающему движение. При прохождении незамеченным разведчику засчитывается одно очко, и каждый разведчик может получить столько очков сколько «разведпостов».

– за каждого, не успевшего своевременно частично или полностью преодолеть маршрут в установленное время, отряду насчитываются штрафные очки из выше установленного расчета;

– отряду, находящемуся на «разведпостах». За каждого обнаруженного постом засчитывается одно очко.

За каждый ошибочный доклад о «противнике» посредник записывает одно штрафное очко.

В конце игры штрафные очки высчитываются из общего числа очков, набранных отрядом.

Выигрывает отряд, который наберет большее количество очков в двух играх.

«Маскировка»

Играют до 20 человек. Руководитель игры из числа ребят назначает наблюдателя, приказывает ему завязать глаза и дает сигнал, по которому вся группа расходится в разные стороны и каждый прячется.

Через 40–60 секунд руководитель подает второй сигнал [прил. 3], после которого наблюдатель снимает повязку, осматривает местность и называет всех обнаруженных играющих.

Выигрывает обнаруженный участник игры последним или выигрывает звено, большинству ребят которого удалось остаться незамеченными.

«Я тебя вижу»

Игра проводится в поле, поросшем травой.

Играющих поделить на два отряда. Один отряд уходит на расстояние 150–200 метров и, используя камни, деревья, кусты, канавы, неровности почвы, маскируется. В это время другой отряд стоит к нему спиной.

По команде руководителя игры участники поворачиваются кругом и в течение 3–5 минут ведут наблюдение за полем [прил. 5].

За каждого обнаруженного из отряда «противника» наблюдатели получают по одному очку. Потом отряды меняются ролями. Выигрывает отряд, набравший наибольшее количество очков.

Перед началом игры руководитель разъясняет ребятам порядок деления поля наблюдения на рубежи – ближний, средний и дальний, а также порядок ведения наблюдения и доклада.

«Останься незамеченным»

Число играющих до 20 человек. На местности с густой травой и кустарником на расстоянии 100–150 метров от места нахождения группы играющих устанавливается флажок. Около него находится руководитель. Играющие по команде ползут к флажку, стараясь остаться незамеченными руководителем. Кто будет

обнаружен, тот выбывает из игры. Через некоторое время руководитель дает свисток, по которому все остальные поднимаются.

Победителем объявляется тот, кто оказался ближе всех к флажку.

«Передвигайся скрытно»

Руководитель в лесу или в поле, поросшем густой травой, кустарником, ставит играющим задачу скрытно следовать за наблюдателем, назначенным из числа ребят, в указанной полосе на расстоянии 50–60 метров. Время от времени наблюдатель останавливается, оборачивается и смотрит назад и в стороны. Кто из играющих будет им замечен, тот пристраивается к руководителю игры. Так делается до тех пор, пока не останется один незамеченный, он и будет победителем.

Наблюдатель делает остановки по своему усмотрению. Руководить игрой помогает посредник, который следит за тем, чтобы ребята не нарушили границы полосы движения и следовали за наблюдателем на установленном расстоянии.

«Обнаружить противника»

Игра проводится на пересеченной местности площадью 300 x 500 метров с высокой травой или кустарником.

Ребята делятся на два отряда по 10–15 человек, возглавляемые командирами. Один отряд вместе с руководителем находится вне пределов района игры. Другой по сигналу приступает к маскировке. При этом раз решается согласовать свои действия с товарищами, оказывать друг другу помощь, маскироваться по отдельности или группами. В ходе игры скрытно перемещаться с места на место, уклоняться от приближающегося «противника».

Через 10–15 минут по сигналу руководителя первый отряд отправляется на поиски второго. Затем меняются местами. Выигрывает отряд, обнаруживший быстрее всех бойцов «противника».

Руководитель следит за тем, чтобы ребята одного отряда не видели, как маскируется отряд другой стороны.

«Умей ориентироваться»

Для игры необходимо иметь два компаса и двое часов.

Перед тем как приступить к игре [прил. 4], руководитель объясняет ребятам правила и способы ориентирования на местности, то есть определения своего положения по отношению к сторонам горизонта и окружающим предметам по карте, при помощи компаса, по солнцу и часам, по звездам, растительности и другим признакам.

Для ориентирования при помощи компаса нужно положить его так, чтобы стрелка свободно вращалась, тогда темный ее конец укажет, где север. Если вы стоите лицом к северу, то сзади будет юг, справа – восток, слева – запад.

Для игры отряд разбивается на две группы, составляются пары, в которые от каждой группы выделяется по одному человеку.

Руководитель ставит задачу первой паре – определить стороны горизонта по деревьям. Второй паре – по солнцу, третьей – по часам, четвертой – по компасу, пятой – по пням и т. д.

Каждая пара определяет стороны горизонта с разных мест.

В каждой паре отмечается, кто быстрее и правильнее определит стороны горизонта. Ему засчитывается очко.

Выигрывает та группа, которая наберет больше очков.

«Азимут»

Перед началом игры нужно напомнить ребятам правила определения азимута по ориентирам с помощью компаса [прил. 4].

Игру следует проводить на местности, изобилующей отдельными деревьями, кустами, телеграфными и километровыми столбами и другими предметами.

Руководитель разбивает играющих на группы по количеству имеющихся компасов и выдает компас, лист чистой бумаги, карандаш, линейку и ставит задачу – определить азимуты трех или четырех ориентиров, измерить шагами расстояние до каждого ориентира и начертить на листе бумаги их расположение, проставив азимуты и расстояния до каждого из них.

Побеждает группа, которая точнее и быстрее выполнит поставленную задачу.

«Закрытый маршрут»

Игра проводится со старшими школьниками в течение двух-трех часов. Участники игры делятся на отряды по 4–6 человек во главе с командиром. Каждому отряду присваивается номер.

Участники игры должны иметь компас, планшет, визирную линейку, бумагу, карандаш, а каждый участник игры – установленный обязательный носимый груз в пять-шесть килограммов, размещенный в вещевом мешке.

Для игры выбирается район пересеченной местности.

На схемах-копиях с карты выбранного района наносятся 6–10 контрольных пунктов. Каждый контрольный пункт в зависимости от его удаления от места старта и трудности подхода к нему оценивается определенным количеством баллов.

Например, 12, 15, 18, 30 и т. д. Этими цифрами нумеруются пункты на картах.

Участники игры до старта не имеют на руках карт, и им не известны ни расположение контрольных пунктов, ни их номера.

Задача игры заключается в том, чтобы в отведенное на игру время обойти как можно больше контрольных пунктов, набрать наибольшее количество баллов и своевременно вернуться к месту старта.

До начала игры руководитель игры и командиры отрядов сверяют свои часы.

После этого командирам отрядов вручаются карты и подается сигнал начала игры. Каждый отряд изучает район, местонахождение контрольных пунктов, определяет порядок обхода пунктов и как можно быстрее начинает движение по выбранному маршруту.

В помощь руководителю игры назначаются посредники по одному на каждый контрольный пункт.

Их задача – безотлучно находиться на контрольном пункте, встречать отряды и делать отметку на обратной стороне карты о посещении данного контрольного пункта.

После сделанной отметки на карте, отряд не теряя времени, движется к следующему контрольному пункту.

Отряд, прибывший к месту старта не в полном составе или после сигнала «окончание игры», выбывает из игры.

Побеждает отряд, набравший наибольшее количество баллов.

В ходе игры разрешается оказывать любую помощь товарищу из состава своего отряда.

«Точно по карте»

В игре участвуют две группы. Перед ее началом или накануне руководитель объясняет играющим приемы топографической съемки методом засечек.

Для игры выбирают километровый участок проселочной дороги, проходящей по пересеченной местности.

Расположившись с участниками игры в центре этого участка, руководитель объясняет условия игры. Они заключаются в следующем: отсчитав 300 шагов по дороге в ту и другую стороны от центра участка, группа начинает топографическую съемку своего участка пути.

Участники игры делают 5–6 засечек, захватывая полосу шириной 50–100 метров по обе стороны дороги. На своем участке играющие устанавливают пять флажков, которые должны быть видны с расстояния 10–15 метров, маскировать их нельзя.

Встретившись посередине пути, группы обмениваются составленными планами. При этом руководитель, проверив точность составления плана, ставит на плане произвольно 5 точек.

Теперь задача каждой группы заключается в том, чтобы найти флажки, установленные другой группой и нанести положение флажков на топографический план и переставить их в точки, намеченные руководителем.

Игра продолжается от 30 до 40 минут.

Побеждает группа, выполнившая все задания или большую его часть.

При подготовке к игре руководитель заблаговременно выбирает такой участок дороги, на котором было бы несколько разнообразных и интересных для топографической съемки объектов таких, как небольшая роща, ручей с мостиком, высокие деревья или группа кустов, линии электропередачи, километровые столбы, указатели дорог или отдельные строения. Такие ориентиры облегчают съемку.

До начала игры руководитель делает набросок плана, чтобы быстрее внести необходимые поправки в план, составленный ребятами. Точки на плане лучше ставить вблизи хорошо заметных ориентиров, чтобы играющие могли быстрее установить флажки.

«Быстрее доставить пакет»

Руководитель выбирает участок местности и намечает в зависимости от количества групп, принимающих участие в игре, два-три маршрута.

Маршрут нужно выбирать так, чтобы он был удобен для движения и на нем чаще встречались хорошо наблюдаемые ориентиры. Затем составляется схема движения по каждому маршруту, на которой обозначаются отрезки пути для движения играющих по азимуту, ориентирам и по обозначенному флажками, ветками, засечками на деревьях и другим признакам. Маршрут делится на участки, определяется азимут и расстояние в шагах до каждого ориентира и на схему наносятся условные знаки.

Прибыв в исходный пункт, руководитель разбивает отряд на две группы, вручает каждой из них пакет, схему маршрута, компас и ставит задачу – быстрее доставить пакет в штаб. Первый отрезок пути – 500 метров участники проходят по азимуту, второй – один километр, по ориентирам и третий – 500 метров, по обозначенному на схеме ломаному маршруту [прил. 4]. С каждым отрядом направляется посредник, который наблюдает, чтобы отряды следовали строго по маршруту.

По команде группы занимают места на старте. Движение начинается одновременно и идет параллельно, на расстоянии 200–250 метров между группами.

Выигрывает та группа, которая первой вручит пакет посреднику, находящемуся на конечном пункте.

«Встречный маршрут»

В игре участвуют два равных отряда по 5–12 человек во главе с командирами. Игра проводится на пересеченной местности. Руководитель игры вручает каждому командиру отряда конверт. В нем вложена схема маршрута с указанием азимутов и расстояний каждого этапа.

Команды идут навстречу друг другу по одному и тому же маршруту, представляющему собой замкнутую ломаную линию, проходящую в лесу и в поле. Протяженность маршрута не должна превышать двух километров, а число этапов – четырех-пяти.

После сигнала руководителя каждый отряд, определив азимут первого этапа, начинает движение.

Хорошо, если отряды будут иметь несколько компасов. В этом случае число ребят, занятых в игре, увеличится, а количество ошибок в определении азимута уменьшится.

В конце каждого этапа находится посредник, заранее поставленный руководителем. Если отряд в конце этапа встретит его, значит, движение соответствует заданной схеме.

При подходе отряда посредник пересчитывает состав отряда, дает командирам пропуска разных цветов на право дальнейшего движения. Получив пропуск, отряд определяет новый азимут и продолжает движение. В процессе игры отряды должны обязательно встретиться, так как идут по одному и тому же пути.

Выигрывает отряд, который быстрее вернется к руководителю и передаст ему все собранные по дороге цветные пропуска.

«Бег на ориентир»

В игре участвуют 20–30 человек, которые делятся на два-три отделения во главе с командирами. Перед отделениями ставится задача – по сигналу руководителя преодолеть расстояние 300–600 метров до видимого с места старта ориентира за возможно меньшее время. При этом руководитель стремится подобрать такую пересеченную местность, чтобы ориентир во время бега играющих то и дело скрывался из виду за складками местности, кустарником и другими предметами.

Играющим предоставляется право самостоятельно выбирать порядок движения, направление маршрута и способы преодоления встречающихся препятствий, оказывать помощь товарищам.

Выигрывает отделение, которое первым в полном составе достигнет ориентира и по команде своего командира построится в шеренгу (в две шеренги, полукругом, в круг и т. д.)

«Замри на месте»

Вариант 1. По установленному сигналу руководителя все участники игры должны «замереть» на месте и не делать никаких движений в течение 30–60 секунд, если даже в это время кого-нибудь и будут кусать комары или мошки. Все, кто выполнит это требование, признаются победителями.

Вариант 2. Отряд следует в рассыпную за руководителем шагом, бегом или переползая. Время от времени руководитель поднимает руку вверх или дает какой-либо звуковой сигнал и, остановившись, поворачивается кругом. Все должны «замереть» на месте и не двигаться 30–60 секунд, если даже в это время кто-нибудь и оказался в неудобном положении или поставил ногу в лужу.

«В тыл противника»

Играющих поделить на два отряда. Во главе каждого отряда – командир. Один отряд – обороняющиеся, второй отряд – разведчики, имеющие нарукавные повязки.

Первый отряд: обороняет «линию фронта» – участок местности шириной 120–150 и глубиной 30–40 метров. Его границы обозначаются кольями, флажками, вехами. Задача отряда – не допустить прохода разведчиков «противника» в тыл.

Перед отрядом разведчиков ставится задача: двигаться в указанной руководителем полосе с рубежа, удаленного на 400–600 метров от «линии фронта», скрытно не вступая в бой, пройти через «линию фронта» в тыл «противника». Порядок движения разведчиков определяет командир отряда.

В течение 15–20 минут ребята готовятся к игре: обороняющиеся устраивают «засады», наблюдательные пункты, рассредоточиваются, маскируются, организуют связь. Разведчики занимают исходный рубеж для движения, обсуждают план действий.

Убедившись в готовности отрядов, руководитель подает сигнал для начала игры, а через 30 минут о ее окончании.

Поменяв отряды ролями, игру повторяют на другой местности.

Выигрывает отряд, из состава которого больше разведчиков прорвалось в тыл «противника».

Руководителю помогают три посредника. Один находится при отряде разведчиков, два – на «линии фронта». Они следят за выполнением следующих правил: разведчик выводится из игры, если к нему прикоснулся рукой «противник» (запятнал), выведенный из игры отдает свою повязку «противнику» и следует к посреднику, за границами «линии фронта» нападать на разведчиков запрещается.

«Борьба за вымпел»

Число играющих 20–30 человек. Они делятся на два равных отряда во главе с командирами. Игра проводится в редком лесу, заросшем кустарником. Хорошо, если выбранный для игры участок пересекает проселочная дорога, просека, канава или тропинка, которая делит его примерно на две равные части.

Каждый отряд имеет свои знаки отличия на руке или спине и вымпел, который устанавливают так, чтобы он был виден на расстоянии 20–30 метров.

Руководитель игры распределяет обязанности: одни – разведчики, другие – охраняющие, и ставит перед ними задачи: разведчикам проникнуть на участок «противника», найти вымпел и перенести его на свою территорию, охраняющим задержать разведчиков, не дать похитить вымпел. Разведчик выводится из игры, если к нему коснулся «противник» (запятнал).

Побеждает отряд, который первым сумел перенести вымпел «противника» на свою территорию. Если ни одному из них этого сделать не удалось, выигрывает отряд, запятнавший большее число разведчиков «противника».

«За языком»

Игра проводится в безветренную погоду, когда стемнеет и малейший шум или треск сломанного сучка выдаст разведчика. Играющие должны передвигаться осторожно, либо пригнувшись, либо ползком, не производя никакого шума. Ходить во весь рост нельзя, потому что на фоне ночного неба темную фигуру человека легко можно заметить.

Игру можно проводить на любом участке местности. Руководитель назначает из числа участников трех ребят, которые направляются на участок, где предполагается провести игру, и там, в разных местах спрятаться. Им разрешается передвигаться с места на место.

Через 15 минут участники игры следуют в район игры, чтобы отыскать «языка» и, незаметно подкравшись, его захватить. На выполнение этой задачи дается 30 минут.

Игра считается законченной и задача выполненной, если будут обнаружены и захвачены все ребята, изображающие «языка».

«Ночной поиск»

Игра проводится в сумерки. Участвуют два отряда по 15–20 человек. В каждом отряде 5 человек – часовые, остальные – разведчики.

В лесу выбирают две поляны, расположенные на расстоянии 200–300 метров одна от другой. Заняв поляны, отряды получают от руководителя по десять маленьких флажков из белой бумаги: для одного отряда – квадратные, для другого – треугольные. Их развешивают по одному на кустах и деревьях вокруг поляны невысоко от земли.

Игра начинается по звуковому сигналу [прил. 3]. Разведчики стараются незаметно пробраться на поляну «противника», снять у него как можно больше флажков и принести их в свой лагерь.

Часовые, охраняющие поляну, нападают (пятнают) и выводят из игры замеченных разведчиков «противника».

Уберечь флажки нелегко: каждому часовому в начале игры приходится охранять два флажка, находящиеся близко один от другого, да и разведчики «противника» стараются различными способами отвлекать внимание часового, чтобы легче было унести флажок.

Однако и задача разведчиков не проста: надо не только на глазах у часового похитить флажки, но и пробраться на свою поляну. Подходя к ней, можно столкнуться с разведчиками «противника» и быть выведенным из игры.

По истечении 30 минут подается сигнал об окончании игры.

Побеждает отряд, добывший большее количество флажков у противника».

«Взрыв огневой точки»

В игре участвуют 10–15 человек.

Часть играющих скрытно располагается на холме или на небольшом возвышении, подступы к которому затруднены и хорошо видны защитникам. Это – огневая точка. Вокруг нее в десяти шагах воткнуты в землю флажки. Остальные участники игры занимают исходное положение вдали от огневой точки и получают задание взорвать ее: забросить внутрь ограниченного флажками пространства не менее пяти гранат в виде пакетов или мешочков с опилками, шишками или другим не очень тяжелым грузом.

Обсудив план действий, нападающие начинают разными способами приближаться к огневой точке. Заметив кого-либо из них, защитники громко называют фамилию наступающего или указывают, где он находится. Замеченный выбывает из игры. Это может сопровождаться звуком хлопушки или трещотки.

Нападающие выигрывают, если хотя бы один из них остается в игре и выполняет к определенному руководителем сроку (20–30 метнут) задание.

«Флаг на высоту»

Накануне игры руководитель совместно с посредниками выбирает лесной участок местности, намечает маршруты движения отрядов, равные 1,5–2 километрам и сходящиеся в одной точке на высоте. Тщательно подготавливает данные для движения отрядов по азимутам и составляет схему движения для каждого отряда.

В игре участвуют два-три отряда во главе с командирами. В каждом отряде должно быть не менее двух компасов.

Отряды со знаменами прибывают в район игры и занимают указанные им исходные положения. Посредник ставит командиру задачу – отряду совершить марш по закрытому маршруту и водрузить свой флаг на высоте «Безымянная» и вручает конверт, в котором схема маршрута с указанием азимутов и расстояний. Маршрут представляет собой ломаную линию. Число этапов одинаковое у всех отрядов.

После сигнала руководителя каждый отряд, определяет азимут первого этапа и начинает движение. Командиры отрядов следят за точным выдерживанием направления движения по азимуту и организуют счет пройденных шагов для определения расстояния.

Выйдя к высоте, отряд ставит в центре свой флаг. Кто первый его поставит, тот и выигрывает.

«Бой за высоту»

В игре участвует два отряда, каждый по 20 ребят. Желательно выбрать участок на сильно пересеченной местности площадью 1,5 на 2,5 километра. В этом районе намечается высота, которой предстоит овладеть.

В разных направлениях от нее в двух километрах – исходные районы. Хорошо, когда между высотой и исходными районами есть препятствия: река, овраг, густой кустарник.

Командирами отрядов назначаются наиболее подготовленные ребята. Каждый отряд имеет свой опознавательный знак. Его прикрепляют на спину или рукав. Отряду выдается не менее двух компасов.

Задача заключается в том, чтобы с исходного рубежа, быстро и решительно преодолев все препятствия, кратчайшим путем подойти к высоте, с ходу овладеть ею и удерживать в течение определенного времени, например, 15 минут.

В исходных районах посредники вручают командирам отрядов схемы местности с указанием маршрутов движения, азимута на высоту и расстояния до нее.

По сигналу руководителя, если расстояние между исходными районами большое, то в условное время отряды начинают движение. На пути должно быть не менее двух препятствий: просматриваемое «противником» пространство до 30 метров и естественная преграда: река, крутой овраг, густые заросли и т. п.

Овладев высотой, в ее центре устанавливают флаг. Командир отряда организует круговую оборону.

Отряд, подошедший вторым, атакует высоту, пытаясь отбить ее у «противника», завладеть его знаменем и установить свое.

Выигрывает тот отряд, который удержал на высоте знамя в течение 15 минут или захватил знамя «противника» и, водрузив вместо него свое, тоже удержал 15 минут.

За игрой наблюдают четыре посредника – два при отрядах и два у препятствий.

В ходе игры, при встрече с естественным препятствием отряд либо преодолевает его, либо обходит.

При бое за высоту отряды могут выводить из игры ребят противоположной стороны. Для этого достаточно сорвать отличительный знак со спины или с рукава.

Выведенный из игры участник немедленно подходит к посредникам. Знамя считается потерянным, если оно хоть на мгновение попало в руки «противника».

Отряд, подошедший к высоте позже другого отряда на 15 минут, считается побежденным и в бой не вступает.

«Север, юг, восток, запад»

Играют 10–15 человек. Участники игры строятся в две шеренги и размыкаются на один шаг. По компасу или солнцу [прил. 4], нужно указать играющим стороны горизонта: север, юг, восток, запад. Затем громко назвать какую-либо сторону горизонта, например, север. Ребята должны быстро и четко сделать поворот, став лицом к северу.

Кто ошибается и повернется не в ту сторону, куда указал руководитель игры, или плохо выполнил поворот, тот получает штрафное очко.

Выигрывает тот, кто получил меньше штрафных очков.

«Свои метки»

В игре участвуют 10–12 человек. На лесной поляне или площадке двора обозначается стартовая линия. От этой линии каждый играющий поочередно отмеряет шагами 20 метров и обозначает своей меткой конечную точку. В качестве метки можно использовать камешек или щепочку. В борьбе за первое место важен каждый сантиметр. После того, как все играющие поставят свои метки, руководитель отмеряет заданную дистанцию с помощью метровой палки и определяет в сантиметрах ошибки соревнующихся.

Если расхождение с заданием не будет превышать 25 сантиметров, результат считается правильным.

В игре может быть несколько победителей. В этом случае каждому из них засчитывается по одному очку, а за лучший результат – одно дополнительное очко.

«Палка-кидалка» *(башкирская игра)*

Чертится круг диаметром 1,5 метра. В круг кладут палку-кидалку длиной 50 см. Считалкой выбирают пастуха. Один игрок кидает палку вдаль. Пастух выбегает за брошенной папкой. В это время игроки прячутся. Пастух возвращается с палкой, кладет ее на место и ищет игроков. Заметив спрятавшегося, он называет его по имени. Пастух и названный по имени участник игры бегут к папке.

Если игрок прибежал раньше пастуха, то он берет палку и опять кидает ее, а сам снова прячется. Если же игрок прибежал позже, то становится пленником. Его может выручить только игрок, который назовет его имя и успеет взять палку раньше пастуха. Когда все будут найдены, пастухом становится тот, кто первым был обнаружен.

Правила. Начинать искать игроков можно только тогда, когда палочка найдена и положена в круг. Названный по имени игрок должен сразу выйти из укрытия. Пленника спасает игрок, добравшийся до палки раньше пастуха.

«Стрелок» *(башкирская игра)*

Проводятся две параллельные линии на расстоянии 10–15 м одна от другой. В середине между ними чертится круг диаметром 2 м. Один игрок – стрелок. Он с мячом в руках стоит в кругу. Остальные игроки начинают перебежку от одной линии к другой. Стрелок старается попасть в них мячом. Тот, в кого попал, становится стрелком.

Правила. В начале игры стрелком становится тот, кто после внезапной команды «Сеть!» присел последним. Момент броска мяча определяется самим стрелком. Мяч, брошенный мимо, игроки перебрасывают стрелку. Если игрок поймал мяч, брошенный в него, то это не считается попаданием.

«Ищем палочку» *(бурятская игра)*

Участники игры становятся по обе стороны бревна (скамейки, доски, палки) закрывают глаза. Ведущий берет короткую палочку (10 см) и бросает подале в сторону. Все внимательно слушают, стараются отгадать, куда упала палочка.

По команде «Ищите!» игроки разбегаются в разные стороны, ищут палочку. Выигрывает тот, кто найдет ее, незаметно подбежит к бревну и постучит палочкой. Если же другие игроки догадались, у кого находится палочка, то стараются догнать его и запятнать. Тогда палочка переходит к тому игроку, который догнал. Теперь уже он убегает от остальных.

Правила. Осаленный должен быстро передать палочку.

«Сурхарбан» *(бурятская игра)*

Стрельба из лука по связкам соломенных бабок или щиту, составленному из вязок соломы или спутанных веревок.

Правила. Соблюдать правильный прием стрельбы из лука.

Вариант. Стрелу пускают не на соломенную бабку, а просто вдаль. Побеждает тот, чья стрела улетит дальше.

«Выбей из круга» *(дагестанская игра)*

Чертят круг диаметром 30 см. На расстоянии 3–4 м от него проводят линию. Играют пять-шесть детей. У каждого игрока имеется плоский камень диаметром 5 см и двадцать маленьких камешков (или косточек).

Каждый игрок кладет в круг определенное количество камешков (от двух до пяти – по договору играющих).

С помощью считалки определяют, кому начинать игру. Тот, кого выбрали, бросает свой плоский камень в круг, стараясь попасть в кучу маленьких камешков. В случае промаха камень остается лежать на месте.

Если никто не попадет в круг, то тот игрок, чей камень находится ближе к кругу, должен разбить кучу камешков, бросив в круг свой плоский камень

с того места, где он лежит. За ним бросает следующий, у кого лежит камень ближе к кругу.

Итак, каждый бросает свой плоский камень в круг до тех пор, пока не будут выбиты все камешки. Выигрывает тот, кто выбьет из круга наибольшее количество камешков.

Правила. Бросать камень надо только от линии или от того места, куда он упал. Если у двоих игроков камень упадет на одинаковом расстоянии от круга, игру начинают заново.

«Палочка-стукалочка» *(дагестанская игра)*

Играющие (десять-двенадцать человек) образуют круг, в руках каждого маленькие палочки длиной 10 см. Для игры нужна еще одна большая палка длиной 50 см.

Ведущего выбирают с помощью считалки.

Водящий закрывает глаза, считает вслух до десяти, остальные дети в это время прячутся.

Прежде чем спрятаться, игроки кладут длинную палку одним концом на камень, другим на землю. На конец палки, лежащий на земле, аккуратно кладут маленькие палочки.

Сосчитав до десяти, водящий открывает глаза и ищет детей. Каждый из играющих стремится незаметно добежать до палки первым и стукнуть ее по концу, лежащему на камне, так чтобы в воздух взлетели маленькие палочки.

Водящий старается помешать, игрокам сделать это. Если же кому-то из игроков удастся стукнуть по палке и рассыпать маленькие палочки, то водящий опять закрывает глаза.

Если же водящему удастся выиграть, то им становится игрок, найденный первым.

Правила. Чтобы никто не тронул палочки, водящий, найдя кого-либо из спрятавшихся, быстро подбегает к длинной палке и громко называет имя найденного, а обнаруженный игрок останавливается и больше не прячется.

«Цику-ция» (дагестанская игра)

Для игры нужно две палки: одна длиной 70–80 см, вторая – 15–20 см, диаметр обеих палок 2 см. С помощью считалки двое детей определяют, кому начинать игру. Они чертят линию, на которую кладут большую палку. Участник, начавший игру, подбрасывает короткую палку вверх и ударяет по ней длинной палкой, чтобы она полетела как можно дальше. Длинную палку он снова кладет на линию.

Второй игрок имеет право поймать маленькую палку на лету. Если он поймает ее, то заменяет первого игрока. Если же не поймает, то должен взять маленькую палку, бросить ее так, чтобы попасть в длинную, которая лежит на линии. При попадании в палку второй игрок ведет игру так же, как и первый. В противном случае игру продолжает первый игрок, который получает одно очко.

Кто первым наберет 5 очков, тот и выигрывает. Выигравший ударяет короткую палку длинной палкой три раза, стараясь, чтобы короткая палка отлетела дальше от линии. С того места, куда короткая палка упала после трех ударов, проигравший должен допрыгать до линии на одной ноге, произнося: «Цику-ция!», «Цику-ция!».

Правила. В том случае, если расстояние до короткой палки окажется очень большим, можно прыгать поочередно то на одной, то на другой ноге.

«Слепой медведь» (дагестанская игра)

Играющие свободно размещаются на ограниченной площадке. У каждого игрока две палочки: одна гладкая, другая с зубцами. Игроки выбирают водящего – медведя, которому завязывают глаза. Они водят гладкой палочкой по палочке с зубцами, возникает звук. Медведь идет на звук, стараясь запятнать кого-нибудь из играющих. Тот, кого медведь запятнает, становится водящим.

Правила. Водящий не должен подглядывать. Убегать за линию площадки игрокам не разрешается. Если медведь долго не может никого запятнать, надо поменять водящего.

«Под буркой» (кабардино-балкарская игра)

Играющие делятся на две команды по пять-восемь человек. По жребью определяют, в какой команде будет бурка.

Тамада (старший) садится на землю, укрывшись буркой, а игроки этой команды располагаются вокруг, охраняя его. Другая команда, водящая, отходит от них на 20–30 м.

По указанию тамады от водящих к соперникам идут два игрока. Увидев их, охрана спрашивает: «Кто идет?». Если идущие не отвечают, то вопрос задается повторно с целью заставить их заговорить. Не доходя 2–3 м до бурки, ходоки останавливаются и по очереди отвечают: «Гости».

«Если гости – проходите. Добро пожаловать!» – говорит тамада под буркой. Продвигаясь ближе к бурке, пришедшие говорят: «Мы не гости, мы медведь и волк».

После этого тамада, не снимая бурки, пытается угадать, кто подошел, и говорит с возмущением: «Так вы не гости, вы обманщики! Медведь – это ... (имя игрока), а волк ... (имя игрока)».

Если пришедших не узнали, они сразу убегают, а охрана их догоняет. Кого охрана осалит, тот становится пленником тамады. Далее водящая команда может посылать еще двух игроков в бурке.

Когда тамада под буркой ошибается, то двое пришедших спокойно забирают двух игроков из его охраны и возвращаются к своим. Если угадывается имя только одного пришедшего, охрана устремляется за ним с целью его пленить, а другой (не узнанный) забирает с собой одного из охранников.

Отгаданного охрана преследует до тех пор, пока он не добежит до своей команды, которая, встав в круг, имитирует крепость с одними воротами, образованными при помощи поднятых рук. Когда преследуемый участник игры уже в кругу, все опускают руки.

Если охранники по инерции заскакивают в круг, они становятся пленниками. Пленные обеих команд принимают участие в игре своей новой команды.

Игра заканчивается, когда одна из групп пленила всех рядовых игроков.

Правила. Идущая пара игроков заранее договаривается, кто из них волк, а кто – медведь. Первым на вопросы должен отвечать медведь, а вторым волк.

Сидящий под буркой тамада соответственно называет сначала имя медведя, затем волка. Подсматривать он не имеет права. Охрана должна стоять на линии рядом с буркой и бросаться в погоню за гостями только тогда, когда те начинают убегать.

«Забрасывание белого мяча» *(калмыцкая игра)*

В центре небольшой лужайки (площадки) вбивают палку (высотой один метр), наряжают ее в куколку. Играют две команды. Один из игроков, которому дано право закидывать мяч, отделяется от группы и забрасывает мяч как можно дальше. В это время все играющие, закрыв глаза, тихо сидят и слушают, куда упадет мяч. Услышав стук мяча о землю, дети бегут искать его. Тот, кто найдет мяч, должен незаметно передать его игроку своей команды, а соперники стараются отнять его. Победу одерживает та группа, представитель которой донесет мяч до куколки.

Правила. Нельзя подсматривать и долго задерживать мяч в руках. Разбегаться и искать мяч можно только после его отскока от земли.

«Прятки» *(калмыцкая игра)*

На лесной опушке (в лесу, в парке) играющие договариваются, где можно прятаться: за кустами, бугорком, деревьями. Образуется две группы, одна из которых разбегается враспынную и прячется, а другая пускается на поиски спрятавшихся. В дальнейшем игроки меняются ролями.

Правила. Подсматривать нельзя, пока одна группа детей прячется. Можно оговорить время, в течение которого следует найти всех игроков (например, досчитав до 10).

«Вокруг колышка» *(калмыцкая игра)*

В землю вбивается небольшой колышек (до одного метра). Один из игроков держится за него рукой, и кружиться по часовой стрелке, одновременно пытаясь достать левой рукой правое ухо из-под правой руки.

Правила. Выдержавшие пять-шесть кругов считаются победителями.

«Оленпа!» *(карельская игра)*

Для игры выбирают площадку (лесную поляну) длиной 30–40 м и шириной не более 10 м. Играет четное количество детей. Они распределяются на две равные команды, договариваются или решают по жребию, какая будет водить первой.

В середине площадки на расстоянии два-три метра обозначаются две линии, за которыми строятся две друг против друга шеренги. Игроки убегающей команды дружно все вместе хлопают в ладоши, поворачиваются и быстро бегут к своему краю площадки.

Водящая команда бежит за ними, стараясь осалить хотя бы одного из убегающих прежде, чем они пересекут линию, очерчивающую площадку. Тот игрок, которого осалили, должен громко крикнуть: «Оленпа!» («Я есть»).

После этого они и вся его команда поворачиваются и ловят игроков водящей команды, которые стремятся убежать за черту на конце своей площадки.

Игра продолжается до тех пор, пока одной из команд не удастся в полном составе убежать за черту не осаленной. Ее считают победительницей. Затем водит другая команда.

Правила. Ловить можно любого игрока. Осаленный обязательно должен крикнуть «Оленпа!». Не разрешается убежать за боковую линию площадки.

«Стой, олень!» *(игра народов Коми)*

Играющие находятся в разных местах лесной опушки (границы ее обозначены). Выбирается пастух. Получив палочку, он становится на середине площадки.

После сигнала «Беги, олень!» все разбегаются по площадке, а пастух старается догнать кого-нибудь из играющих, коснуться его палочкой и сказать: «Стой, олень!» Тот, кого коснулась палочка, отходит в сторону. Игра заканчивается, когда пастух поймает пятерых оленей.

Правила. Разбежаться можно только по сигналу «Беги, олень!» Осаленные участники игры отходят в условленное место. Салить надо осторожно.

«Котел»

В земле роется глубокая ямка (диаметром около 50 см). Вокруг нее роют небольшие ямочки (десять-двенадцать штук), которые можно закрыть ступней ноги или пяткой. В руках у играющих по круглой, гладкой палке длиной 50–60 см, диаметром 2,5 см.

Ведущий с расстояния два-три метра бросает небольшой мяч в яму-котел. Играющие должны выбить оттуда мяч палкой. Вылетевший из котла мяч берет ведущий и снова бросает его в котел. Играющие палками мешают попаданию мяча в ямку.

Так играют до тех пор, пока мяч не попадет в котел. Если мяч в котле, играющие должны сделать переход от одной маленькой ямочки к другой, при этом ведущий должен занять одну из ямок (салок). Кому не досталось салки, тот водит. Игра продолжается.

Правила. Играющие должны выбивать мяч, не сходя с места. Переходить от ямки к ямке можно только тогда, когда мяч попал в котел.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Былеева, Л.В. Подвижные игры: учебное пособие для студентов вузов и ссузов физической культуры / Л.В. Былеева. – Москва.: СпортАкадемПресс, 2002. – 229 с.
2. Детские народные подвижные игры /Сост. А.В. Кенеман, Т.И. Осокина – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение, Владос, 1995. – 224 с.
3. Ермолаева, М.Г. Игра в образовательном процессе: метод. пособие. – СПб.: КАРО, 2008. – 128с.
4. Жуков, М.Н. Подвижные игры: учеб.для студентов пед. вузов / М.Н. Жуков. – Москва: Академия, 2000. – 159с.
5. Литвинова, М.Ф. Русские народные подвижные игры: пособие для воспитателей дет. сада /Под.ред. Л.В. Русской. – М.: Просвещение, 1986. – 79 с.
6. Луткова, Н.В. Подвижные игры как средство решения педагогических задач в различных звеньях физического воспитания: учебно-методическое пособие / Н.В. Луткова, Л.Н. Минина. – Санкт-Петербург: СПбГАФК им. П.Ф. Лесгафта, 2003. – 83 с.
7. Минский, Е.М. Игры и развлечения в группе продленного дня: Пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1983. – 192 с.
8. Мельников, Ю.А., Феофилактов, Н.З. Подвижные игры в легкой атлетике: учеб.-метод. пособие. – 2-е изд., дораб. и доп. – Ижевск: «Удмуртский университет», 2022. – 105 с.
9. Разяпова, Р.Н., Лимарева В.И., Малорошвило Л.Н. Особенности организации внеклассных форм физической культуры: Метод. рекомендации. – Оренбург: Изд-во ОГПУ, 1999. – 44 с.
10. Черемисин, В.П. Теоретико-методологические основы спортивных и подвижных игр. – М.: МГАФК, 2000. – 168с.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Азбука Морзе

По азбуке Морзе каждой букве алфавита соответствует определенная комбинация точек и тире.

Рядом с буквами поставлены в скобках слова, разбитые на слоги. Эти слова облегчают запоминание азбуки Морзе. Их легче удержать в памяти, чем комбинации знаков. Слог, в котором есть буква «а», означает точку. Остальные слоги означают тире.

Если появится сомнение, так ли изображается та или иная буква, стоит только припомнить слово, начинающееся с этой буквы, произнести его по слогам, и сомнение будет разрешено.

А . – (а-бо)	Р . – . (ра-ду-га)	1 . – – – –
Б – . . . (бес-са-раб-ка)	С . . . (са-ма-ра)	2 . . – – –
В . – – (ва-ви-лон)	Т – (ток)	3 . . . – –
Г – – . (го-ло-ва)	У . . –	4 –
Д – . . (до-бав-ка)	Ф . . – . (фан-та-сти-ка)	5
Е .	Х (ха-на-ан-ка)	6 –
Ж . . . – (жат-ва зла-ков)	Ц – . . . (це-за-ри-на)	7 – – . . .
З – – . . (звон бу-ла-та)	Ч – – – . (че-ре-му-ха)	8 – – – . .
И ..	Ш – – – – (ше-сти-днев-ный)	9 – – – – .
Й . – – –	Щ – – . – (щу-ро-гла-зый)	0 – – – – –
К – . – (кон-стан-тин)	Ь и Ъ – . . –	
Л . – . (ла-до-жан-ка)	Ы – . – –	
М – – (ми-нин)	Э . . – . .	
Н – . (но-га)	Ю . . – –	
О – – – (о-ло-во)	Я . – . –	
П . – – . (па-пи-ро-са)		

Чтобы легче было запомнить обозначение букв точками и тире, азбуку Морзе можно разбить на несколько групп по определенной системе. В первой группе собраны буквы и цифра 5, обозначаемые только точками; во второй – буквы и цифра «0», передаваемые с помощью тире; в третьей – буквы и цифры, начинающиеся точками и оканчивающиеся одним тире, и т. д.

Ниже приведена разбивка азбука Морзе по группам. Зная такую таблицу, даже начинающие без труда могут принять и расшифровать передачу слов.

1 группа	2 группа	3 группа	4 группа	5 группа	6 группа	7 группа	8 группа	9 группа
Е .	Т -	А .-	Н -.	Р .-.	Я .-.-	В .--	Л .-..	2 ..---
И ..	М --	У ..-	Д -..	П	Ц -.-.	Й .---	Ф	3 ...--
С ...	О ---	Ж-	Б -...	К -.-	Ю ..--	1 .----	Ы -.-.	7 ----.
Х	Ш ----	4-	6 -....		3 ---.	Г --.	Щ ---.	8 ----.
5	ноль -----	запятая .---.				Ч ---.		
точка						9 ----.		

Для сигнализации по азбуке Морзе пользуются двумя флажками либо красного цвета, либо красным и желтым.

Оба флажка, поднятые вверх, означают тире. Поднятый вверх один флажок означает точку.

При передаче слова флажками буквы отделяются друг от друга горизонтальным отмахом справа налево одним флажком. Когда передано все слово, делается перекрестный горизонтальный отмах двумя флажками, хотя бы это слово и состояло из одной буквы.

Расстояние между передающим и принимающим флажкограммы не должно превышать 500–750 метров.

Можно вести передачу свистком, вспышками карманного фонарика, солнечным «зайчиком», отраженным от зеркала.

Пользуясь этими средствами сигнализации, передавай знак «точка» коротко, на один счет (считая про себя «раз»), а знак «тире» – длинно, на три счета (считая про себя «раз», «два», «три»).

Между знаками (точками и тире) в одной букве делай выдержку в один счет. Паузу между словами растягивай на три счета («раз», «два», «три»).

Как бы хорошо ни знал участник игры азбуку Морзе, ему одному трудно справиться с приемом флажкограммы.

Поэтому сигнальный пост обычно состоит из двух человек: один следит за передачей, другой записывает под диктовку.

Памятка участника военно-спортивной игры

Настойчиво овладевай знаниями, необходимыми для успешных действий в игре.

Проявляй максимальное внимание в игре. Твердо помни поставленные перед тобой задачи.

Играй честно. Строго соблюдай правила в любой игре и удерживай от нарушения правил других ребят.

Будь дисциплинированным. Беспрекословно выполняй указания руководителя игры, посредников, командиров отрядов.

Играй смело, инициативно. В игре проявляй смекалку, выдумку, изобретательность. Не теряйся в трудные минуты.

Настойчиво добивайся победы. Действуй решительно, с расчетом.

Вовремя выручай товарища, находящегося в затруднительном положении. Честь отряда твоя честь.

Умей пожертвовать своими интересами, если это необходимо для того, чтобы игру выиграл твой отряд.

Ни в коем случае не делай никаких движений или какой-либо сигнализации флажками у полотна железной дороги.

В игре соблюдай осторожность. Необдуманное движение, шумом и разговорами не выдавай себя «противнику». Используй всякое прикрытие для маскировки.

Внимательно осматривай местность, изучай ее, запоминай местные предметы, чтобы при движении назад ты знал, куда идти, и в необходимых случаях мог описать дорогу другому.

Двигайся всегда только по укрытым местам. Если же тебе необходимо перейти открытое место, то сначала внимательно осмотри его: нет ли где засады, и лишь после этого быстро перебегай.

Поддерживай непрерывную связь со своим командиром и с товарищами, действующими рядом с тобой. Ни в коем случае до конца игры не оставляй порученного тебе поста.

Не пререкайся с товарищами. Не смейся над проигравшими. Не допускай грубости, насмешки. Споры, насмешки и грубость всегда ведут к ссорам и расстраивают хорошую игру. Помни: в игре вы «противники», вне игры – товарищи.

Победишь – не зазнавайся, будешь побежденным – не унывай.

Простейшие сигналы связи

(рукой / флажками)

1. **«Внимание»** (внимание, делай, что я) отзыв – поднять правую руку вверх и держать до отзыва (до повторения сигнала «Внимание»).
2. **«Не понял»** (повтори) – поднять правую руку вверх и махать ею над головой вправо и влево.
3. **«Общий сбор»** (ко мне) – поднять правую руку вверх и кружить над головой, после чего резко опустить.
4. **«Сбор командиров»** – поднять в правой руке вверх головной убор и кружить над головой, после чего резко опустить.
5. **«Вперед»** (продолжать движение в прежнем или новом направлении) – поднять правую руку вверх, затем опустить в направлении движения на уровень плеча.
6. **«Бегом»** (или увеличить скорость) – сигнал «Вперед», повторяемый три-четыре раза.
7. **«Стой»** (ложись, прекратить огонь) – поднять правую руку вверх и быстро опустить, повторяя до исполнения.
8. **«Вижу противника»** – вытянуть правую руку горизонтально в сторону до уровня плеча и держать до отзыва, затем делать уколы в сторону противника.
9. **«Открыть огонь»** – вытянуть обе руки в стороны на высоте плеч и держать их до исполнения.
10. **«Подать боеприпасы»** – поднять вверх головной убор.
11. **«Впереди препятствие»** – вытянуть правую руку вперед и размахивать вправо и влево на уровне плеча.
12. **«Авария»** – вытянуть правую руку горизонтально в сторону и размахивать ею вниз и вверх до уровня плеча.

13. **«Увеличить дистанцию»** – поднять правую руку вверх и опустить ее, держа предплечье вертикально (повторить три-четыре раза).

14. **«Уменьшить дистанцию»** – вытянуть левую руку в сторону на уровне плеча и держать ее неподвижно.

Примечание. Каждому сигналу должны предшествовать сигналы «Внимание» и «Отзыв».

Сигналы свистком

1. **«Сбор ко мне»** – короткие свистки.
2. **«Внимание»** – длинный свисток.
3. **«Шагом марш»** – короткий, длинный и опять короткий.
4. **«Стой»** – один длинный и один короткий.
5. **«Вижу противника»** – два длинных свистка.

Ориентирование на местности, движение по азимуту

Определение сторон горизонта по Солнцу

Приближенное определение сторон горизонта по солнцу производится с учетом времени определения. При этом исходят из того, что в северном полушарии солнце примерно находится: в 7.00 часов – на востоке; в 13.00 – на юге; в 18.00 – на западе и в 1 час – на севере. Среднее перемещение солнца в течение одного часа равно 15° .

Пример: время 15 часов. Определить направление на север. 15 часов – это значит два часа после полудня. За три часа солнце переместилось от направления на юг на 30° вправо ($2 \times 15^\circ$). Значит, полуденная линия проходит на 30° влево от направления на солнце в данный момент, а направление на север – противоположное ему.

Для определения сторон горизонта по солнцу с помощью часов следует держать часы в горизонтальном положении, поворачивая их так, чтобы часовая стрелка своим острием была направлена в сторону солнца.

Прямая линия, делящая угол между часовой стрелкой и направлением от центра часов на цифру «1» циферблата, укажет направление на юг.

Определение сторон горизонта по Полярной звезде

Практически для простейших определений принимается, что Полярная звезда находится в направлении на север. Ее местоположение определяется по созвездию Большой Медведицы.

Для этого следует мысленно продолжить прямую, проходящую через крайние звезды «ковша» (α и β), и отложить на расстояние, равное пятикратному видимому расстоянию между этими двумя звездами. Здесь находится Полярная звезда, которая опознается по яркости: она ярче всех окружающих ее звезд и примерно равна по яркости звездам созвездия Большой

Медведицы. Кроме того, Полярная звезда является концевой звездой «ручки ковша» созвездия Малой Медведицы.

Определение сторон горизонта по местным предметам

Стороны горизонта можно определить по следующим признакам:

- кора большинства деревьев грубее на северной стороне;
- тоньше, эластичнее, а у березы и светлее – на южной;
- у сосны вторичная бурая потрескавшаяся кора на северной стороне поднимается выше по стволу;
- с северной стороны деревья, камни, деревянные, черепичные и шиферные кровли обильнее покрыты лишайниками, грибами;
- на деревьях хвойных пород смола обильнее накапливается с южной стороны;
- муравейники располагаются с южной стороны деревьев, пней и кустов; кроме того, южный скат муравейников пологий, а северный крутой;
- весной травяной покров более развит на северных окраинах полей, прогреваемых солнечными лучами, в жаркий период лета - на южных, затененных;
- ягоды и фрукты раньше приобретают окраску зрелости, краснеют и желтеют больше с южной стороны;
- летом почва около больших камней, строений, деревьев и кустов более сухая с южной стороны, что можно определить на ощупь;
- снег быстрее подтаивает на южных склонах; в результате подтаивания на снегу образуются зазубрины – «щипы», направленные на юг;
- в горах дуб чаще произрастает на южных склонах;
- алтари православных церквей, часовен и лютеранских кирок обращены на восток, а главные входы расположены с западной стороны;
- алтари католических церквей (костелов) обращены на запад;

- приподнятый конек нижней перекладины креста церковью обращен на север;
- кумирни (языческие молельни с идолами) обращены фасадом на юг;
- просеки в больших лесных массивах, как правило, ориентируются в направлении север-юг и запад-восток; нумерация кварталов лесных массивов в РФ идет с запада на восток и далее на юг.

Ввиду того, что под воздействием различных причин в действительности бывает много отклонений от перечисленных правил, при ориентировании необходимо учитывать не один, а несколько признаков.

Определение азимута направления с помощью компаса

Магнитным азимутом называется горизонтальный угол, отсчитанный от северного направления магнитного меридиана по часовой стрелке до направления на предмет.

Для определения азимута направления следует стать лицом в заданном направлении.

Держа компас в левой руке в горизонтальном положении перед собой и на высоте 10–12 сантиметров ниже уровня глаз, правой рукой освободить тормоз магнитной стрелки.

Подвести нулевой штрих лимба под северный конец магнитной стрелки и, удерживая компас в этом положении, повернуть вращающуюся крышку, направить визирную линию через прорезь в заданном направлении, мушкой в сторону ориентира.

Совмещение визирной линии компаса с направлением на ориентир следует достигнуть многократным переводом взгляда с визирной линии на ориентир и обратно.

Поднимать компас до уровня глаз не рекомендуется, так как при этом сбивается ориентировка компаса и точность определения азимута не повышается, а, наоборот, резко снижается. После этого зажать магнитную стрелку тормозом.

Против острия указателя отсчета у мушки и будет магнитный азимут направления.

Нахождение направления на местности по заданному азимуту

Для нахождения направления по заданному азимуту следует установить на лимбе указатель отсчета у мушки на заданный азимут, отпустив стрелку компаса и грубо подведя под ее северный конец нулевой отсчет лимба.

Примерно определить заданное направление на местности и стать к нему лицом, держа компас в левой руке перед собой на высоте 10–12 сантиметров ниже уровня глаз, ориентировать компас, точно подведя нулевой отсчет лимба под северный конец стрелки.

Заметить на местности удаленный ориентир в направлении визирной линии компаса.

Это направление на ориентир и будет искомым.

Движение по азимуту

Для движения по азимуту задаются одна или несколько точек. На исходной точке определяется по заданному азимуту направление движения на местности и в этом направлении выбирается наиболее удаленный ориентир и на него начинается движение.

Если задано расстояние до второй точки, то отсчет его ведут парами шагов. В случае, когда пройдено указанное расстояние, а ориентир, определяющий точку поворота, не обнаружен, выставляют знак или оставляют человека, а ориентир разыскивают, обходя район вокруг точки радиусом около одной десятой пути, пройденного от предыдущей точки.

Во время движения правильность направления периодически контролируется по компасу и по ориентирам, если они были указаны.

Обход препятствий

Для обхода препятствий при наличии видимости через него следует заметить ориентир по направлению движения на противоположной стороне препятствий, обойти его и продолжать движение до замеченного ориентира.

При отсутствии видимости через препятствие обход совершается по прямым направлениям, азимут и длина которых строго фиксируются для выхода на заданное направление.

Простейшие способы определения расстояний на местности

Расстояния видимости (различимости) невооруженным глазом:

Объект	Расстояние
Населенные пункты	10–12 км
Большие строения	8 км
Заводские трубы	6 км
Отдельные небольшие дома	5 км
Окна в домах (без деталей)	4 км
Трубы на крышах	3 км
Самолеты на земле, танки на месте	1,2–1,5 км
Стволы деревьев, столбы линий связи, люди (в виде точек), повозки на дороге	1,5 км
Движение ног и рук идущего человека	700 м
Ручной пулемет, винтовка, цвет и части одежды, овал лица	250–300 м
Свет от горящей папиросы	300 м
Черепицы на крышах, листья деревьев проволока на кольях	200 м
Пуговицы и пряжки, подробности вооружения солдата	150–170 м
Черты лица, кисти рук, детали стрелкового оружия	100 м
Глаза человека в виде точек	70 м

Расстояние слышимости звуков:

Звуки	С какого расстояния слышится (м)
Одиночный выстрел из винтовки	1200
Движение пехоты в пешем строю (ровный глухой шум): по шоссе	600
по грунтовой дороге	300
Треск падающих деревьев	800
Вбивание кольев ручным способом	300
Рубка леса, удары топором	300
Разговор	200
Разговор, можно разобрать слова	75
Кашель	50
Шаги	30

Определение расстояний по звуку и вспышке выстрела (взрыва)

Определение расстояний основывается на разности скоростей распространения света и звука.

Расстояние определяется по формуле: $D = t \times 330$,

где D – расстояние до стреляющего орудия /взрыва (м);

t – время от момента вспышки выстрела/взрыва до момента восприятия звука выстрела/взрыва (сек);

330 - скорость распространения звука(м/сек).

Описываемый способ может применяться также для определения расстояний до любого видимого и слышимого объекта: работающего агрегата, человека, забивающего колья и т. д.

Определение высоты деревьев, столбов и вышек по тени

Приближенная высота предмета определяется по его тени. Находясь около предмета, устанавливают в вертикальном положении какую-либо мерку, длина которой известна (лопата, грабли, коса и т. д.). Затем измеряют тень, отбрасываемую этой меркой, и тень предмета. Получив эти данные, легко подсчитать высоту предмета, которая будет во столько раз больше мерки, во сколько раз тень предмета больше тени мерки.

Это вытекает из подобия треугольников ABC и abc .

$AB/ab = AC/ac$, отсюда $AB = AC \times ab / ac$

Например, в качестве мерки была установлена лопата. Длина лопаты 120 см, длина ее тени 400см. Тень от дерева имеет длину 4000 см.

Высота дерева = $AB = 4000 \text{ см} \times 120 \text{ см} / 400 \text{ см} = 1200 \text{ см}$.

Вместо мерки можно воспользоваться величиной своего роста. Для подсчета высоты в этом случае пользуются той же зависимостью: высота предмета во столько раз больше роста, во сколько раз тень, отбрасываемая предметом, длиннее собственной тени.

Технологическая карта игры _____

Место проведения _____ Инвентарь _____

Возраст играющих _____ Кол-во играющих _____

Рисунок	Подготовка к игре	Ход игры	Правила игры	Выигрывает(ют)
<p>Условные обозначения:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● – игрок, участник игры ○ - мяч Δ - помощник Ⓟ- руководитель игры © - капитан * - ограничитель →↕- движение ☺ - водящий l,) - линия старта, ниша 🏰 - укрепление 				

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
1. МЕТОДИКА ПРОВЕДЕНИЯ ИГР НА МЕСТНОСТИ	5
1.1. Воспитательное значение игр на местности	5
1.2. Выбор игры	6
1.3. Подготовка к игре	8
1.4. Проведение игры	14
1.5. Подведение итогов, разбор игры	16
1.6. Медико-санитарное обеспечение и гигиена игр на местности	18
2. ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ	20
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	87
ПРИЛОЖЕНИЯ	88
Азбука Морзе.....	88
Памятка участника военно-спортивной игры	91
Простейшие сигналы связи	93
Ориентирование на местности, движение по азимуту	95
Простейшие способы определения расстояний на местности	100
Технологическая карта игры.....	102

Учебное издание

Мельников Юрий Александрович

Игры на местности

Учебно-методическое пособие

Авторская редакция

Издательский центр «Удмуртский университет»
426034, г. Ижевск, ул. Ломоносова, 4Б, каб. 021
Тел. + 7 (3412) 916-364, E-mail: editorial@udsu.ru