ГУ «Отдел образования Зыряновского района»

Методическое объединение преподавателей-организаторов НВП

Военно-спортивные

игры на местности

Выпуск 1

Зыряновск, 2014

**Уважаемые коллеги!**

Специалисты методического объединения преподавателей-организаторов начальной военной подготовки Зыряновского района подготовили данный сборник методических рекомендаций с целью популяризации военно-спортивных игр и подготовки команд к областным соревнованиям.

Обобщив опыт проведения военно-спортивных игр, мы предлагаем большое разнообразие интересных и доступных в проведении этапов, и конкурсов. Учитывая возможности вашей школы вы можете использовать предложенные идеи в комплексе или самостоятельными мероприятиями.

Ваши замечания и предложения по содержанию соревнований, совершенствованию правил их проведения помогут в дальнейшем выработке единых правил проведения подобных соревнований во всех школах района, а также финала областных военно-спортивных игр.

В дальнейшем планируется продолжение серии методических разработок «Военно-спортивные игры на местности»:

* «Спортивно-туристические эстафеты»;
* «Военно-спортивные игры: Жаркыл-Зарница, Жас Улан».

Ваши заявки, вопросы и пожелания к данной серии вы можете присылать по адресу:

* ГУ «Отдел образования Зыряновского района», РМК, т: 6-41-06
* E-mail: [kaa\_sh8@mail.ru](mailto:kaa_sh8@mail.ru)

***Материалы подготовлены с использованием интернет-ресурсов.***

# **Содержание**

[Введение](#_Введение)

[Сущность военно-спортивной игры](#_Сущность_военно-спортивной_игры)

## [Воспитательные и образовательные возможности военно-спортивных игр](#_Воспитательные_и_образовательные)

## [как средство военно-патриотического воспитания школьников](#_Воспитательные_и_образовательные)

## [Выбор игры](#_Выбор_игры)

[Выбор местности](#_Выбор_местности)

[Методика военизированных игр](#_Методика_военизированных_игр)

[Воспитательная работа руководителя игры](#_Воспитательная_работа_руководителя)

[Играющие, местность, пособия](#_Играющие,_местность,_пособия)

[Организация игры](#_Играющие,_местность,_пособия)

[Тематика военизированных игр](#_Тематика_военизированных_игр)

[Подготовка и оценка военизированной игры](#_Подготовка_и_оценка)

[Виды военизированных игр на местности](#_Виды_военизированных_игр)

[Способы пленения](#_Способы_пленения)

[Экология](#_Экология)

[Игры на местности для младшего и среднего школьного возраста](#_Игры_на_местности)

[Тактические игры на местности для старшего школьного возраста](#_Игры_на_местности_1)

[Зимние подвижные игры и эстафеты](#_Зимние_подвижные_игры)

[Этапы и конкурсы военно-спортивной игры «Улан»](#_ЭТАПЫ_И_КОНКУРСЫ):

[Спортивная программа;](#_СПОРТИВНАЯ_ПРОГРАММА)

## [Таблица оценки физической подготовленности на военно-спортивных играх](#_Таблица_оценки_физической)

## ВОЕННО-СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

## Введение

Патриотическое воспитание подрастающего поколения всегда являлось одной из важнейших задач современной школы, ведь детство и юность самая благодатная пора для привития священного чувства любви к Родине. Под патриотическим воспитанием понимается постепенное формирование у учащихся любви к родному краю, стране, её природе, национальной и самобытной культуре. В современных школах работа по патриотическому воспитанию не менее важна и актуальна. Она направлена на знакомство с истоками национальной культуры, формирование чувства любви и гордости за свою страну, за свой народ, уважения к его свершениям, героическому прошлому, формирование чувства любви к родному краю, к природе.

Планомерная работа по патриотическому воспитанию школьников непременно даст положительные результаты. Большими потенциальными возможностями в патриотическом воспитании обладают внеклассные мероприятия в школе.   
Развитие казахстанского государства и общества ставит новые задачи в области воспитания молодого поколения. В свете этих задач повышается значимость патриотического воспитания учащихся общеобразовательных школ. Данное направление воспитания должно внести весомый, а в некоторых случаях и решающий вклад в дело формирования достойных граждан, подготовки умелых и сильных защитников Отечества.

Важность патриотического воспитания молодежи подчеркивает Президент   
Казахстана Н.А.Назарбаев в своём ежегодном Послании народу Казахстана «Стратегия «Казахстан-2050» - новый политический курс состоявшегося государства» отметил: «что новый казахстанский патриотизм – основа успеха нашего многонационального и многоконфессионального общества. Наша главная цель в данном направлении проста и понятна: мы должны сохранить и укрепить общественное согласие. Это – непреложное условие нашего существования как государства, как общества, как нации.   
Фундамент казахстанского патриотизма – это равноправие всех граждан и их общая ответственность за честь Родины.» Также лидер нации выделил и то, что без уверенности в будущем нельзя построить полноценное государство. Жизненно важно, чтобы цели государства и гражданина совпадали по всем основным направлениям. Это и есть главная задача государства. Граждане доверяют государству только тогда, когда есть перспектива, есть возможности для развития, личного и профессионального роста.   
Государство и народ должны это осознавать и работать вместе.   
Надо воспитывать в себе и наших детях новый казахстанский патриотизм. Это, прежде всего гордость за страну и ее достижения. Но сегодня на новом этапе состоявшегося государства такое понимание уже недостаточно. Мы должны прагматично посмотреть на этот вопрос. Мы любим страну, мы ею гордимся, если государство гарантирует каждому гражданину качество жизни, безопасность, равные возможности и перспективы. Только такой подход дает нам прагматичный и реалистичный взгляд на вопрос патриотизма и его воспитания. Наши дети и внуки также должны предпочесть жизнь на родине, потому что им здесь гораздо лучше, чем на чужбине. Каждый гражданин нашей страны должен обрести чувство хозяина на своей земле».

Таким образом, предполагается ориентация школы не только на сообщение учащимся определенной суммы знаний, но и на развитие нравственных качеств личности, в том числе и патриотизма. Воспитательные традиции казахского народа связывались с формированием у юношества чувства любви к родительскому дому и близким людям, к малой родине, к своему Отечеству, стремления собственным трудом приумножить его достоинство и благополучие.

В наши дни в задачи образования входит укоренение в сознании молодого поколения священных понятий, определяющих духовную жизнь нации: родина, семья, родной язык, родная природа, народ, его история, вера, духовная культура в целом. Все это - фундамент становления личности. Проблема патриотического воспитания требует изучения и всестороннего анализа происходящих в обществе изменений, процессов и явлений, оказывающих влияние на общественное сознание, мнения, настроения, традиции, взаимоотношения, на процесс воспитания и практику социально-педагогической деятельности в стране.

Особое значение приобретает поиск и разработка новых подходов к воспитанию школьников, учитывающих систему их ценностей и интересов, соответствующих тенденциям развития казахстанского общества и системы образования. Актуальность педагогического наблюдения за проблемой патриотического воспитания у современных казахстанских школьников обосновывается в следующем:

- во-первых, необходимостью более глубокого и всестороннего анализа сущности, содержания, структуры патриотизма, его роли и места в системе воспитания подрастающего поколения в контексте основных изменений, происходящих в обществе и его военной организации;

- во-вторых, противоречием между огромным потенциалом патриотизма (особенно духовно-нравственным, социальным, деятельностным) в формировании важнейших качеств современных школьников:

- в-третьих, необходимостью коренного улучшения деятельности по воспитанию патриотизма у школьников с учетом их возрастных, психолого-педагогических особенностей, личных и групповых интересов и ценностей, происходящих в обществе изменений на основе создания в начале XXI в. в нашем государстве условий, способствующих патриотическому воспитанию, реализации соответствующих сегодняшним реалиям методов, форм, средств воспитания патриотизма у школьников;

- в-четвертых, необходимостью обеспечения большей научности, системности, целеустремленности, активности и результативности патриотического воспитания школьников;

- в-пятых, потребностью государства в обеспечении защищенности личности, общества и государства с учетом наличия многочисленных внешних и внутренних угроз национальной безопасности, в первую очередь связанных с резко активизировавшейся деятельностью террористических и экстремистских организаций.

Всё вышеизложенное позволяет сделать вывод о том, что концептуальное и технологическое решение проблемы патриотического воспитания учащихся общеобразовательных школ является весьма актуальным для развития педагогики, в целом для казахстанского общества. Патриотическое воспитание школьников призвано педагогическими формами и методами формировать и развивать у юного гражданина важнейшие морально-психологические качества, которые необходимы ему и как будущему защитнику Отечества, готовому и способному вносить свой вклад в обеспечение безопасности личности, общества, государства, так и в целом как человеку, личности, труженику, гражданину Казахстана: твердость характера, ответственность, трудолюбие, самоотдача, законопослушность, решительность, настойчивость. Прежде всего, патриотическое воспитание призвано формировать морально-психологические, личностные качества, необходимые для решения задач обеспечения безопасности Отечества, личности, общества и государства. Целью патриотического воспитания является формирование у школьников глубокого понимания патриотического долга, готовности встать на защиту Родины и в целом - воспитание граждан, способных обеспечивать безопасность Отечества и его граждан, решение задач укрепления целостности и единства страны, упрочения дружбы народов Казахстана.

# Вопросы укрепления обороноспособности страны самым теснейшим образом связаны с военно-патриотическим воспитанием молодежи. Одним из важных средств военно-патриотического воспитания подростков и юношей, формирования у них высоких нравственных и физических качеств является военно-спортивная игра.

Романтика подвига на поле боя во имя защиты любимой Отчизны всегда волновала, волнует, и будет волновать детские и юношеские сердца. Удовлетворить их тягу к военным знаниям, дать правильное представление о некоторых сторонах походно-боевой жизни, воспитать выносливость, солдатскую находчивость, решительность и смелость – таково назначение военно-спортивной игры.

*…Воспитание будущего деятеля*

*происходит, прежде всего, в игре.*

*А.С. Макаренко*

# 

## Сущность военно-спортивной игры

Игра – необходимый вид деятельности, в процессе которого применяется и обогащается накопленный детьми жизненный опыт, углубляются представления об окружающем мире, приобретаются навыки, необходимые им для успешной трудовой деятельности, воспитываются организаторские способности.

Потребность в играх определяется возрастными особенностями детей, их стремлением к активной практической деятельности. Познанию окружающего мира, участию в жизни взрослых.

Военно-спортивная игра на местности – это одна из разновидностей детских игр. Она является исторически сложившимся средством военно-патриотического воспитания детей.

Военно-спортивной игре присущи: познавательный характер и разнообразие игровых мотивов, целей, активность действий, высокая эмоциональность, жизнерадостность. Но вместе с тем военно-спортивная игра имеет свои характерные признаки и особенности. К ним следует, прежде всего, отнести:

* наличие элементов героики и боевой романтики. Рисуя в своем воображении картину боевых действий, ребята непременно примысливают и себя в качестве участников, стремятся быть достойными героев;
* ярко выраженную военно-прикладную направленность знаний и действий в игре: решение тактических задач, передвижения отрядов в четком строю, метания, переползания, маскировка, ориентирование на местности по различным признакам, решение задач на определение расстояний разнообразными способами и других упражнений, ведение разведки, наступление на противника, ведение оборонительного боя, совершение скрытых и быстрых передвижений и маневров на местности, преодоление разнообразных естественных и искусственных препятствий, которые стоят или внезапно возникают на пути к достижению цели и т. п.;
* возможность широко применять в процессе игр компасы, бинокли, топографические карты, схемы, разнообразные средства сигнализации, макеты оружия (орудий, ракет, пулеметов, автоматов, пистолетов и др.), учебное оружие, противогазы, имитационные средства (холостые патроны, взрывпакеты, дымовые шашки и гранаты, сигнальные ракеты и др.);
* в военно-спортивной игре деятельностью коллектива или отдельных ребят руководит командир, он отдает приказы подчиненным, ставит перед ними задачи, планирует и организует их выполнение. Сильное влияние оказывает приказ как общеобязательное требование, которое беспрекословно должен выполнять каждый участник игры;
* важной особенностью военно-спортивной игры на местности является и то, что достижение целей в ней протекает в специфических условиях, в упрощенном виде отражающих характер военных занятий и боевых действий. Выполняя свои обязанности в игре, школьник вынужден мысленно предвидеть возможный ход и результат своих действий, сравнивать их с тем, что было задумано, следить за обстановкой, контролировать свое поведение;
* разнообразные упражнения, применяемые в игре (в ходьбе, беге, прыжках, метании, наблюдательности, следопытстве и ориентировании, первой помощи, навыках походной жизни, строевых упражнениях и пр.), являются по духу спортивными, поводятся обычно в соревновательной форме, что особенно привлекает ребят.

Таким образом, рассматривая вопрос о сущности детской военно-спортивной игры. Следует исходить из общего представления об игре как исторически возникшем виде деятельности детей, заключающемся в воспроизведении действий взрослых и отношений между ними и направленном на познание предметной и социальной деятельности, как одном из средств физического, умственного и нравственного воспитания подрастающего поколения.

В военно-спортивных играх в доступной для школьников форме отражаются социальные отношения воинов и в упрошенном виде обстановка, характерная для военных занятий, боевых действий. В этом заключается функция игр для военно-патриотического воспитания. и истоки интереса ребят к этим играм, серьезного и творческого отношения к ним.

## Воспитательные и образовательные возможности военно-спортивных игр

## как средство военно-патриотического воспитания школьников

Игра социальна и тесно связана с трудом, учебой, - эти важнейшие положения научной теории детских игр дают нам возможность проанализировать вопрос о воспитательных возможностях военно-спортивной игры.

В военно-спортивных играх школьников в какой-то мере отражается воинский труд взрослых.

Связь игры с воинским трудом положительно влияет на ее роль в военно-патриотическом воспитании школьников. А.С. Макаренко подчеркивал, что игра не имеет прямого отношения к тем целям, как работа взрослого, но она имеет отношение к ним косвенное: приучает человека к тем физическим и психологическим условиям, которые необходимы для работы. «Каков ребенок в игре, - писал А.С. Макаренко, - таков во многом он будет в работе, когда вырастет».

Воспитательная роль военно-спортивных игр повышается благодаря тому, что школьники с большим интересом относятся к ним, играют в них охотно. Исследования показали, что основными мотивами, порождающими у школьников интерес к военно-спортивной игре, являются следующие. Во-первых, желание удовлетворить свое стремление к героическим поступкам, доказать свою взрослость, самостоятельность, проверить свои силы и возможности, проявить личные качества, занять определенное место в коллективе, самоутвердиться. Во-вторых, стремление приобрести некоторые первичные военные знания, умения и навыки в действиях на местности, а также развить у себя ряд морально-волевых качеств, необходимых для активного участия в будущем в трудовой деятельности. В защите своего Отечества.

На отношение ребят к военно-спортивным играм в значительной мере оказывают влияние методика проведения игр, отношение к играм воспитателей, и, прежде всего, военных руководителей.

Какие же качества формируются у ребят в процессе занятий военно-спортивными играми? Какова их роль в военно-патриотическом воспитании школьников?

Роль игр в военно-патриотическом воспитании заключается, прежде всего, в том, что эти игры способствуют развитию у подростков высоких нравственных чувств, моральных качеств. Чувства имеют большое значение для развития всех сторон личности школьника. Исключительна их роль в развитии познавательной деятельности.

Игровая деятельность всегда отличается сильными и яркими эмоциональными переживаниями. Игра всегда эмоционально захватывает детей, иначе она не будет игрой. Вне эмоций, как строго рассчитанное действие, игра не мыслима.

Насыщенность игровых действий сильными чувствами, их эмоциональная увлекательность являются одним из важнейших условий положительного влияния игры на личность человека.

Среди разнообразия чувств, переживаемых подростками в игре, особое значение приобретают чувства, побуждающие ребят к деятельности, к борьбе с трудностями, желание участвовать в ответственных делах, совершать героические поступки.

Здесь следует, прежде всего, выделить патриотические чувства, чувство любви к Родине.

Опыт показывает, что действия в процессе военно-спортивных игр, вызывают у школьников высоконравственный эмоциональный отклик, активизируют патриотические чувства: любовь к Родине, к Вооруженным Силам России, к героическим страницам прошлого нашей Отчизны; вызывают стремление с оружием в руках защищать Родину, добросовестно служить в Вооруженных Силах.

В играх школьники быстро осознают, что их личный успех и победа зависят от умелых действий их товарищей, от их помощи, они убеждаются в силе коллектива, в необходимости согласования своих действий с действиями товарищей.

Весь ход игры, взаимоотношения подростков при выполнении поставленных задач, общая радость, подъем, а нередко и чувство досады, огорчения при неудачах, сплачивают ребят, воспитывают у них чувство коллективизма, привязанность друг к другу, а это в свою очередь способствует улучшению учебы, укреплению дисциплины.

Постоянно переживается школьниками в военно-спортивных играх чувство долга и ответственности. Каждый участник, выполняя в игре порученные задания, отвечает перед товарищами за то, как он будет их выполнять. Его труд, действия постоянно оцениваются товарищами. В обстановке игры школьник лишается возможности перекладывать с себя ответственность на других или на обстоятельства. Подобные попытки, предпринятые кем-либо из участников игры, обычно сразу же замечаются коллективом и сурово осуждаются. Успешное же выполнение своих обязанностей в игре всегда вызывает одобрение товарищей и порождает у играющего чувство удовлетворения и радости. Все это стимулирует его к более ответственному выполнению своей роли, обязанностей в игре.

В плане работы по эстетическому воспитанию школьников не должна игнорироваться природа, ее воздействие на эмоциональную сферу ребят. На основе восприятия прекрасного в природе в процессе игр на местности постоянно формируется любовь к природе, родному краю и другие нравственные, а также эстетические чувства.

В ходе игры создаются условия для многократного проявления участниками инициативы, для многократного проявления участниками инициативы, т.е. способности проявлять творчество и самостоятельность при выполнении поставленной задачи, найти средства и приемы выполнения приказа командира.

В военно-спортивных играх создаются благоприятные условия для воспитания у школьников дисциплинированности. Ребята убеждаются на практике в том, что успех каждой игры во многом зависит от дисциплинированности ее участников.

Дисциплина – основное условие всех военно-спортивных игр. Нарушение дисциплины в игре отдельными участниками снижает интерес у ребят к игре, а иногда приводит и к ее срыву. Это обстоятельство нередко заставляет самих играющих активно бороться за хорошую дисциплину в игре. Наблюдения за играми показывают, что ребята перед игрой предупреждают друг друга (особенно недисциплинированных) о необходимости строго соблюдать дисциплину в ходе игры и при разборе и подведении итогов проведенной игры очень резко осуждают нарушивших дисциплину. Это оказывает большое действие на недисциплинированных, помогает им исправлять свое поведение.

В игре, принимая на себя определенную роль и обязанности, школьник вступает в известную систему необходимых связей, которая приобретает силу закона.

Дисциплинирующее значение приобретают правила игры. Они обычно раскрывают и цель поведения во время игры, и средства достижения этой цели. Сознательное подчинение правилам и принятым сообща условиям игры приучает к самоконтролю, к ответственному отношению к принятым на себя в игре обязательствам и четкому соблюдению установленных правил, ограничению своих личных стремлений и подчинению их условиям игры или взятым на себя обязательствам. Строгое, точное и многократное соблюдение правил воспитывает у школьников чувство долга и ответственность за совершаемые поступки, способствует формированию навыков и привычек дисциплинированного поведения.

Большое значение имеет военно-спортивная игра в воспитании у школьников таких волевых качеств, как решительность и смелость. В играх педагогу, военному руководителю сравнительно легко создать ситуацию, требующую от ребят решительных и смелых действий. Основными моментами такой ситуации должны быть: во-первых, наличие обстановки, требующей выбора между двумя или несколькими действиями или способами их выполнения (при этом главная трудность обычно заключается во множественности, во взаимоисключающем характере возможных действий или способов их выполнения); во-вторых, ограниченность времени на ориентировку, выбор, принятие решения и действие; в-третьих, наличие элементов опасности.

## Выбор игры

Организация военно-спортивной игры на местности начинается с её выбора.

Перед тем как выбрать игру, необходимо иметь четкое представление о педагогической задаче, разрешению которой должна способствовать намечаемая игра. Игра должна быть педагогически оценена прежде, чем быть окончательно избранной.

Военно-спортивных игр на местности много, и развивают они ребят по-разному, не все в одинаковой степени способствуют воспитанию у школьников различных качеств. В одних играх воспитывается у участников выносливость, точность и аккуратность, в других вырабатывается глазомер и умение ориентироваться на незнакомой местности, наблюдательность, умение маскироваться и т.п.

Влияние игры на развитие у подростков тех или иных качеств в решающей степени зависит от ее структуры. В структуре игры необходимо различать: во-первых, тематическое содержание; во-вторых, моторное содержание, разнообразие и характер движений, производимых в игре, их быстроту, силу; в-третьих, организационную сторону игры, ее сложность, взаимоотношения играющих, разнообразие ролей и обязанностей, сложность и содержание правил.

Для воспитания смелости, решительности, выносливости, развития тактического мышления по своей структуре хорошо подойдут игры «Борьба за вымпел», «Поиск», «Наступление», «Прорыв» и т.п. Для развития наблюдательности и умения вести разведку – «Я тебя вижу», «Саперы», «Наблюдатели», «Соревнование разведчиков». Развитию глазомера способствуют игры «Невидимая цель», «Измерь расстояние», «Самый меткий» и др. Выработке навыков в ориентировании помогут игры «Азимут», «Закрытый маршрут», «Умей ориентироваться» и т.д. Для развития слуха рекомендуются игры «Снять часового», «Бесшумное движение» и др. Строевой подготовке способствуют игры «На параде», «Смотр строя и песни» и др.

Однако какую бы игру не выбрал организатор, он всегда стремиться к тому, чтобы она развивала у подростков основные качества будущего защитника своей Родины: патриотизм, дисциплинированность, выносливость, умение преодолевать встречающиеся трудности, смелость и решительность, ловкость, военную хитрость и инициативу, чувство коллективизма, дружбы, товарищества и взаимной выручки.

Педагогу следует так подбирать игры, чтобы ребята в течение всего учебного года (пребывания в лагере) получали разностороннее развитие.

Важным моментом при выборе и организации игры является учет возрастных особенностей, физического и психологического развития и индивидуальных возможностей подростков и физической нагрузки, допустимой для данного возраста.

Каждая игра должна быть посильной для ребят и увлекательной, но в тоже 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».

Возможность проведения той или иной игры на местности зависит от числа играющих. Есть игры одиночные – поединки между отдельными играющими – и игры групповые, отрядные. Среди них есть игры, в которых могут участвовать только 10-30 человек, т.е. только школьный класс, отряд, группа, взвод. К ним можно отнести: «Передвигайся скрытно», «Останься незамеченным», «Гранатой в цель» и др. Игры «Наступление», «Поиск», «Скрытый маневр», «Флаг на высоту» могут проводиться с учащимися нескольких классов (отрядов, взводов), юнармейских подразделений участников игры «Зарница».

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

## Выбор местности

Правильный выбор местности - важная предпосылка успеха игры; чтобы быстро и удачно выбрать место для проведения каждой игры, желательно составить карту окружающей школу (лагерь) местности. На карте должны быть отражены военно-топографическая характеристика отдельных участков и их площадь.

Район игры заранее намечается руководителем. Игру лучше проводить на незнакомой или малознакомой местности, что повышает интерес школьников к игре. Вместе с тем можно проводить игры и на хорошо знакомой ребятам местности. Только в этих случаях следует дополнительно оборудовать участок местности, например, создать новые искусственные препятствия, соорудить и замаскировать новые огневые точки противника, изменить исходные пункты для начала игры и направление действий.

Анализ передового опыта показывает, что для проведения большинства военно-спортивных игр нужно выбирать участки местности, покрытые кустарником, лесом, с неровным рельефом, рвами, канавами, небольшими реками, ручьями. На такой местности хорошо организовывать игры, связанные с разведкой, наблюдением, маскировкой, ориентированием.

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.п. Руководитель, не познакомившийся лично с местностью, всегда рискует тем, что игра может быть сорвана или пройти не организованно из-за какого-либо непредвиденного обстоятельства.

Вместе с тем не следует чрезмерно опекать играющих от различного рода препятствий (естественных или специально созданных организаторами игр), ибо преодоление внезапных преград имеет большое воспитательное значение и в первую очередь для воспитания у ребят смелости, решительности и инициативы. «Нельзя воспитать мужественного человека, - указывал А.С. Макаренко, - если не поставить его в такие условия, когда он бы мог проявлять мужество…».

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

Военизированные игры требуют не только известной степени физического развития, хороших физических данных, но также и определенного уровня психической подготовленности играющих. Поэтому возраст участни­ков каждой игры можно указать лишь приблизитель­но. При правильном методическом подходе в игре мо­гут с успехом участвовать ребята разных возрастных групп.

Каждая игра, если мы желаем достичь ее целей, предполагает определенное количество игроков. Если их слишком мало, трудно успешно решить поставлен­ные задачи; если чрезмерно много — наиболее слабые участники могут оказаться ничем не занятыми. Опира­ясь на накопленный опыт, надо стараться для каждой игры верно определять оптимальное количество игра­ющих.

Выбор игры зависит от характера и размеров мест­ности. Иногда причиной относительно неудачной игры является слишком близкая или, наоборот, слишком да­лекая цель из-за неправильного определения размеров местности.

Наиболее удобна для военизированной игры хол­мистая лесная местность. Лес придает игре особое оча­рование и напряженность. Он позволяет играющим при­близиться к соперникам на очень близкое расстоя­ние, застигнуть врасплох, подготовить ловушку, облег­чает секретное размещение играющих и скрытное пе­редвижение связных или патрулей. Но вместе с тем лес затрудняет ориентацию и поддержание зрительной свя­зи между отдельными участниками игры, усиливает опасность неожиданного столкновения с противником. Лес также ограничивает возможности управления игрой. Обычно игра в лесу распадается на самостоя­тельные действия отдельных звеньев. Поэтому в лесу важно заранее устанавливать задачи отдельным звень­ям или группам, чтобы они могли действовать самосто­ятельно.

Лесная местность, особенно с наступлением темно­ты, может оказывать на некоторых участников игры угнетающее воздействие: близкий или отдаленный шум, треск деревьев, шелест листвы и иные звуки вызывают впечатление осады, окружения. Зато опытная группа играющих способна проявить в ночном лесу свою смелость и находчивость, победить более сильно­го противника.  Двигаясь по лесу, игроки определяют направление своего движения с помощью буссоли и компаса или ориентируются на дороги, просеки, возвышенности, поляны.

Для военизированных игр на местности не требу­ются дорогостоящие пособия. О тех скромных пособи­ях, в которых иногда возникает необходимость, будет сказано при описании игр.

## [Методика военизированных игр](#_Содержание)

Военизированные игры про­водятся во время походов и прогулок, в лагерях и при дру­гих удобных обстоятельствах. Выбор конкретных игр зави­сит от времени года и природ­ных условий. Однако при их организации никогда не сле­дует забывать того, что это прежде всего - игры. Несмот­ря на свою поучительную и воспитательную цель, каждая игра должна остаться игрой, которой молодое поколение от­дается со всей увлеченностью, свойственной этому возрасту. В ходе игры ее задачи и пути их достижения должны оста­ваться для играющих притяга­тельными и интересными. Но при этом каждая игра должна преследовать дости­жение определенной цели, иначе она быстро превратит­ся в праздное развлечение, ко­торое хотя и может на корот­кое время увлечь играющих, но не будет иметь воспитательного значения. Однако если в ходе игры слишком под­черкиваются ее воспитательные задачи, она приобрета­ет характер официального занятия. Следовательно, что­бы игра оставалась игрой, ее надлежит проводить в соответствии с общественным смыслом всей воспита­тельной работы, избегая указанных крайностей — излишней развлекательности и чрезмерной ди­дактики.

## [Воспитательная работа руководителя игры](#_Содержание)

Важное место в военизированных играх при­надлежит воспитанию молодежи, которое осуще­ствляется прежде всего руководителем игры. Воени­зированные игры создают для этого неисчерпаемые возможности. Если военизированная игра интересна и оказывает на ее участников должное влияние, то она не обходит­ся без дозы романтики и приключений. Ребята с азар­том вживаются в роли действующих лиц отдельных игр. И вот здесь должно найти применение педагогиче­ское мастерство руководителя, его способность извлечь воспитательный смысл из поведения различных персо­нажей игры.  
Военизированные игры оказывают бесспорное воз­действие на воспитание личности, на формирование ха­рактера молодежи, выражающего отношение человека к самому себе и к другим людям, отношение человека к работе, к ее результатам, к обществу, в котором он жи­вет. Сам по себе правильный выбор тематики военизи­рованных игр уже является действенным средством воспитания молодежи в духе любви к Родине, непримиримости к любым формам национального и расового неравноправия. Успеха в воспитательной работе может добиться только такой руководитель, который сам обладает вы­сокими качествами, широким мировоззрением и спо­собен личным примером воздействовать на вос­питание своих учащихся. Лишь тогда идейное вос­питание станет не формальной, а составной частью его работы.

## Организация игры

Успешное проведение военизированной игры на местности предопределяют хорошая организация и точ­ное соблюдение правил. Основной организационной единицей для военизи­рованных игр на местности является группа или команда, отделение, состоящие, как правило, из 6—10 человек. Мальчики и девочки, работая в отрядах и в командах физкультурных коллективов, по­степенно неплохо узнают способности и недостатки друг друга. Они имеют возможность выбрать из своей среды наиболее способного и доверить ему быть стар­шим группы или команды во время игры.  
В военизированных играх на местности обычно участвует вся группа или команда. В соответствии с характером игры старший может послать одного, двух и больше игроков для состязания с соперниками или поставить перед ними отдельные задачи — быть на­блюдателем, дозорным, связным и т. п. Некоторые игры требуют более крупных игровых коллективов, ко­торые создаются из нескольких групп и даже взводов, классов.

Опыт показывает, что правила игры приходится приспосабливать к разным обстоятельствам. Но изме­нять их можно лишь при подготовке, но не в ходе игр. Надо идти от простых игр к более сложным. Играющие получают от игры подлинное наслажде­ние, когда они твердо знают ее правила. Поэтому нежелательно часто переходить к новым играм. Достаточ­но провести знакомую игру в другой местности, и она воспринимается играющими как новая. Чтобы пробу­дить у играющих более глубокий интерес к игре, мож­но вовлечь их в совместную работу над совершенство­ванием ее правил и подготовки. Это повышает внима­ние всех участников игры, стимулирует их инициативу и поднимает воспитательную роль игры.

При движении на местности для передачи различ­ных сигналов и команд применяются азбука Морзе и условные знаки, передаваемые руками, что позволяет играть бесшумно. Присутствие играющих на местнос­ти распознается лишь по шелесту листьев и треску ветвей. Очень важно установить сигнал об окончании игры, а при необходимости и о ее перерыве. По сигналу, обо­значающему перерыв в игре, каждый ее участник оста­ется на своем месте и только после сигнала о возобнов­лении игры продолжает свои действия. Как только по­слышался сигнал об окончании игры, все играющие как можно быстрее прибывают на сборный пункт. Участникам игры необходимо разъяснить, что не­льзя злоупотреблять сигналом «SOS» и звать на по­мощь можно только в случае действительной опас­ности.

Каждая военизированная игра имеет свою опти­мальную продолжительность. Если игра затягивается, это притупляет интерес играющих, а при чрезмерном со­кращении времени участники игры не успевают выпол­нить поставленные задачи. При проведении игры впер­вые на незнакомой местности трудно определить точно необходимое время. Тем не менее нужно заранее сооб­щить играющим время ее начала и конца. Пожалуй, лучше все же если останется некоторый излишек вре­мени, чем если его не хватит для окончания игры. Сле­дует иметь в виду, что холмистая и лесистая местность преодолевается приблизительно вдвое дольше, чем ров­ное, безлесное пространство, что спуск с холма проис­ходит в два раза быстрее, чем подъем на холм. В сред­нем на военизированную игру обычно отводится 1 час.

Ход военизированной игры на местности зависит также и от погоды. Дождь, грязь, зной, ветер, снег, мо­роз — все эти погодные явления безусловно осложняют выполнение отдельных задач игры. Но нужно добиваться, чтобы участники игры постепенно привыка­ли к капризам погоды, закалялись, научились превоз­могать физическую усталость, т. е. приобретали качест­ва, необходимые будущим защитникам Родины.

## [Тематика военизированных игр](#_Содержание)

Молодых людей увлекают необычные истории, слу­чаи, происшествия. Они с удовольствием идут в походы по новым, неизведанным дорогам, ищут опасности. Бла­годаря буйной фантазии и страстному желанию при­ключений ребята легко вживаются в образы романтиче­ских персонажей игр. Местность для них сразу стано­вится девственным лесом, необозримой степью, высокими горами или районом, где действуют дивер­санты.  
Военизированные игры черпают свои темы из мно­гих источников. Наиболее важным из них является ге­роическая партизанская борьба в недавнем прошлом. Интересны также картины из истории наших народов, борьба индейских племен, прославивших себя лов­костью и отличным умением передвигаться по местнос­ти, различные местные сказания, приключенческие книги, некоторые сообщения печати.

Удачно выбранная тема облегчает руководителю игры проведение воспитательной работы, помогает ему в непринужденной форме воспитывать участников игр в духе готовности к защите Отечества.

## [Подготовка и оценка военизированной игры](#_Содержание)

Из всего сказанного вытекает, что военизированные игры на местности нуждаются в обширной и заботли­вой подготовке. Прежде всего руководитель игры должен тщательно обследовать местность, на которой будет проходить игра. Для участников игры лучше иметь дело с незна­комой местностью (так как неизвестное возбуждает у них больший интерес), но только не для руководителя, который обязан иметь полное представление о местности, о том, насколько она удобна для проведения игры. Руководителю игры следует посоветоваться со старшими отдельных игровых групп, выяснить их мне­ние о предстоящей игре и ее правилах. Опытные участ­ники игр часто способны обратить внимание руководи­теля игры на важные детали, которых он мог не за­метить.

Затем руководитель игры точно определяет разме­ры необходимой для игры местности, получает разре­шение местных органов власти, устанавливает время проведения игры, обеспечивает участников всеми необ­ходимыми пособиями. После этого он знакомит стар­ших групп со всеми подробностями подготовленной игры.  
При большом числе участников необходимо, чтобы все они имели задания и были проинформированы о порядке игры. Понимая смысл игры, они четче будут выполнять приказы и указания старших. Все игроки должны также знать, где они сосредото­чиваются после игры. Их нужно ознакомить с услов­ным сигналом об окончании игры.  
По окончании игры каждому участнику надо быст­ро прибыть на установленное место сбора, где органи­зуется обсуждение игры. Командиры сторон доклады­вают о том, какие действия были предприняты по обес­печению успешного хода игры, сообщают, как шла игра, какие ошибки были допущены группой в целом и отдельными участниками, как добились победы или почему потерпели поражение. Доклады командиров играющих сторон дополняют отдельные участники, от­читываясь о своем поведении в ходе игры. Руководи­тель игры подводит итоги действиям обеих сторон и дает оценку игры в целом, объявляет благодарность тем, кто этого заслужил, отмечает ошибки в игре той или другой стороны и указывает, как избежать их в будущем.

## 

## [Виды военизированных игр на местности](#_Виды_военизированных_игр)

По характеру действий военизированные игры на местности можно подразделить на четыре группы:

нападение — одна сторона нападает, другая — обо­роняется; преследование — одна группа преследует другую, которая оставляет знаки на дороге или подает сигналы; прорыв линии обороны — играющий или группа играющих должны пересечь границу территории, охра­няемую другой группой; оборона лагеря — атакующие стараются проник­нуть в обозначенную территорию, которую защищают обороняющиеся.

Нападение. Обычно при играх этого вида состя­заются две группы: одна обороняет базу, где имеются трофеи (флаги, вымпелы и т. п.), другая старается за­хватить трофеи и доставить их в определенное место. Если в игре участвует больше групп, лучше иметь две базы, причем каждая сторона обороняет свою базу и од­новременно атакует базу противника.  
 При участии многих групп можно также провести одновременно две игры с четырьмя базами, размещен­ными накрест друг против друга. Противолежащие ба­зы всегда составляют одну игру. Участник одной игры не должен тратить время на то, чтобы идти по следам участника другой игры, предполагая, что это его со­перник.  
Игры указанного вида можно проводить на какой угодно местности. Если местность лесистая или порос­шая кустарником, то базы могут быть удалены друг от друга приблизительно на 700 м, если же пространство открытое — базы оборудуются на большем удалении. Хорошо, когда избранная для игры местность имеет форму вытянутого прямоугольника, так как в более ши­роком пространстве играющие рассеиваются и игра утрачивает свою целенаправленность. Важно также расположение баз. Они устраиваются так, чтобы не находились в пределах прямой видимос­ти, но вместе с тем, чтобы непосредственно вокруг базы не имелось поросли, которая могла бы стать укры­тием для соперников. Наилучшее местоположение базы — открытое пространство, чтобы противник ее легко увидел. База может быть даже четко обо­значена.  
Когда в игре участвует опытный состав играющих, базы могут быть укрыты среди растительности. Тогда участники игры должны найти их лишь с помощью карты.  
Интерес к игре усиливается, если в начале ее каж­дая сторона передаст противнику трофеи. Играющие с большей охотой участвуют в игре, стремясь добыть то, что им принадлежит. Иногда неизбежна общая атака. Но такой вариант применяется редко, потому что сни­жает возможность обучения играющих навыкам на­блюдательности и скрытного передвижения. Играющие должны продвигаться не целыми группами, а поодиноч­ке или по двое.

Преследование. Каждая игра с преследова­нием является волнующей для обеих сторон. Военизиро­ванные игры этого вида можно организовывать для разного количества играющих, в любой местности и лю­бое время. Они стимулируют силу воображения игро­ков, развивают у них опыт выслеживания и продвиже­ния по следам.  
Прорыв линии обороны. При этом широко используется такая разновидность игры, как бег по­сыльного с донесением. Лучше, когда играющие из группы прорыва находятся не слишком далеко друг от друга; это облегчит незаметное продвижение посыльно­го между ними. Если играющих мало, то с донесением может бежать вся группа, но соперники не должны знать, кто из играющих несет донесение. Игра стано­вится более интересной, когда на одной стороне обыс­кивают пленных, а на другой стараются надежнее скрыть донесение.

Для названного вида игры избирается узкое про­странство, по которому должны бежать посыльные с до­несением, в игру включаются и другие действия, на­пример, служба на станции скорой помощи или на на­блюдательном пункте.

Оборона лагеря. Место лагеря обозначается флажками или разноцветными лентами. Размер терри­тории лагеря зависит от численности обороняющихся. Обе группы играющих, атакующие и обороняющиеся, должны иметь равные шансы на успех.  
Во всех играх этого вида соблюдается правило: ата­кующие должны проникнуть на территорию лагеря или же завладеть находящимися в лагере флажками и при этом не быть плененными. Когда численность участ­ников игры большая (до 50 человек), можно создать два лагеря. В этом случае каждая группа атакует ла­герь соперников и одновременно защищает свой. Участ­ники этого вида игр должны обладать навыками пере­ползания, наблюдения и скрытного сближения. Атаку­ющим не разрешается нападать коллективно всей группой, так как от этого снижается занимательность игры.

## 

## [Способы пленения](#_Содержание)

В каждой игре нужно четко установить способ взя­тия в плен участников игры противной стороны. Мож­но воспользоваться различными приемами:

- пленение отнятием платка. Участники игры имеют платки, которые носят за поясом или сла­бо завязывают на шее (на голове). Играющий считается пленным после того, как у него противник отберет пла­ток. Неудобство этого способа заключается в том, что участник игры может незаметно для себя потерять платок. В борьбе за платок обязательно соблюдение таких правил: участник игры, подвергшийся нападению, должен защищаться и вступить в борьбу; борьба всегда ведется один на один; в ходе борьбы играющие не могут придерживать платок рукой и призваны взаимно избегать грубостей; если во время борьбы один из играющих упадет, то его соперник обязан подождать, когда он встанет и только тогда может продолжать борьбу; тот, кто упа­дет трижды, отдает платок сопернику. Описанный способ пленения приемлем почти для каждой игры; он развивает ловкость и отвагу. Правда, бывает так, что играющие, увлекшись борьбой, забыва­ют о главных задачах игры. Платок может вполне за­менить цветная шерсть, повязанная на руку, или бу­мажные погоны.  
 - пленение прочтением числа. Каждый участник игры имеет прикрепленные на голове в двух-трех местах одинаковые двузначные или трехзначные числа. Наиболее удобными являются достаточно круп­ные цифры на липкой бумаге, закрепленные вокруг го­ловы лентой. Играющий, число которого соперник правильно назвал, становится пленником. Этот спо­соб принуждает играющих к более тщательной маскировке.  
 - взятие в плен попаданием предмета. Играющий считается взятым в плен, если кто-либо из соперников попал в него мячиком, бумажным шаром, шишкой или каштаном. Такой способ заставляет бди­тельно следить за передвижением соперников.  
 - пленение прикосновением (осаливанием). Играющий считается взятым в плен, когда один из соперников коснется какой-либо части его те­ла. Этот способ применяется в основном тогда, когда право брать в плен имеет лишь одна играющая сторона. Иногда устанавливаются для этого два или три прикосновения.

В каждой военизированной игре необходимо позабо­титься в том, чтобы взятый в плен участник не выбывал полностью из игры, за исключением игр кратковремен­ных. Пленный игрок вместо исключения из игры полу­чает штрафные очки или штрафное время, что учиты­вается при подведении общих результатов игры.

## [Экология](#_Содержание)

При играх на местности не должно быть нанесено какого-либо ущерба природе, а также урожаю, земель­ным участкам, общественным дорогам, дорожкам и тропинкам. Игровые знаки не могут оставлять длительных следов. Например, нельзя вырезать знаки на коре де­ревьев, которые хотя и носят налет романтики и при­ключений, но, безусловно, не способствуют охране при­роды. Для обозначения игровых тропинок совершенно не нужны топоры; здесь применяются разные ленты, камешки, шишки и т. п. Для обозначения ночной тро­пы можно использовать немного фосфоресцирующего материала. Надо стараться использовать такие знаки, которые могут собрать следующие группы. Если игра­ющие пробираются через заросли, то обязаны остав­лять за собой едва заметный след.

Наивысшим умением является такое тихое пере­движение в природных условиях, чтобы остались непотревоженными даже птицы. Конечно, это достигается длительной практикой.

Если игры проводятся в населенных пунктах, участ­ники игры призваны внимательно относиться к пеше­ходам и быть вежливыми при всех обстоятельствах. Нельзя мешать ни пешеходам, ни транспорту. Игра здесь ведется парами или маленькими группами.

Еще большую осторожность необходимо соблюдать ночью, особенно на плохо освещенных улицах. Ночное передвижение по шоссе подчас необходимо, чтобы иметь больше светлого времени для активных игровых действий. При этом к спине замыкающего члена груп­пы можно прикрепить красное отражающее стеклышко. Поход совершается всегда по левой стороне проезжей части дороги так, чтобы не создавались скопления на поворотах и перекрестках. Группа может делать оста­новку только вне проезжей части. При первой же воз­можности она сворачивает в сторону и движется по по­левым и лесным дорогам.



# [Игры на местности для младшего и среднего школьного возраста](#_Содержание)

|  |  |
| --- | --- |
| 1. [Салки в лесу](#A01)  2. [Погоня за "лисицей"](#A02)  3. [Беспроволочный телефон](#A03)  4. [Шагомеры](#A04)  5. [Точный глазомер](#A05)  6. [Наблюдатели](#A06)  7. [Кто точнее](#A07)  8. [Ориентирование без карты](#A08)  9. [Эстафета кроссменов](#A09)  10. [Защита моста](#A10)  11. [Борьба за флажки](#A11)  12. [Лесное пятиборье](#A12) | 13. [Найти предмет](#A13)  14. [Соревнование топографов](#A14)  15. [Охотники - спортсмены](#A15)  16. [Встречный маршрут](#A16)  17. [Точный телеграф](#A17)  18. [Эстафета связистов](#A18)  19. [Параллельный марш](#A19)  20. [Следопыты](#A20)  21. [Кто первый](#A21)  22. [Борьба за вымпел](#A22)  23. [Два города](#A23)  24. [Эстафета туристов](#A24) |

Игры на местности популярны у детей. В них романтика детских лагерей и туристских походов.

Они укрепляют здоровье, воспитывают инициативу, наблюдательность, внимание, зрительную память, находчивость, решительность в действиях. Игры приучают детей умению ориентироваться по солнцу, компасу, маскироваться, ползать по-пластунски, читать "следы" и условные дорожные знаки, знать приемы сигнализации.

Начинать надо с простых игр, а затем переходить к сложным. В тренировочных играх участвует обычно восемь-двенадцать человек, и проходят они в виде соревнования между отдельными игроками или небольшими группами. Для коллективных игр характерна все время меняющаяся ситуация, требующая быстроты реакции.

Для проведения игр важно знать некоторые правила подготовки. Заранее выбирают участок местности. Хорошо, если он будет иметь границы со всех сторон: проселочную дорогу, реку, просеку, деревню, линию электропередачи и пр. Если нет границ, то участок обозначают хорошо видимыми ориентирами. Для большинства игр подходит участок с пересеченным рельефом, покрытый кустарником, лесом.

Очень важна предварительная подготовка, нужен разнообразный инвентарь-щиты, флажки, палатки, компасы, макеты.

Перед началом игры ее участникам разъясняют содержание и правила, а также выделяют руководителей и командиров, распределяют обязанности между игроками. Для многих игр устанавливают состав судей. Находиться им следует в тех пунктах или районах игры, где предполагается встреча "противников" или командам предстоит выполнить то или иное задание. Судьи решают возникающие споры, участвуют в подведении итогов.

Руководитель и судьи во всех случаях спокойно и беспристрастно оценивают действия играющих.

Игру начинают и прекращают условным сигналом, чаще всего горном. После сигнала об окончании игры, важно собрать участников. Тех, кто не явился, разыскать и только после этого приступить к разбору игры. Как правило, игру не следует заканчивать "вничью".

Основой многих игр служат упражнения. Они помогают ребятам приобрести тот или иной навык. А командные игры учат пользоваться ими.

Многие игры этого комплекта могут быть использованы в других вариантах в "Зарнице", Улане» и т.п.

 Для игры выбирают поляну. Участники разбегаются в разные стороны от водящего, который старается догнать и остановить (осалить) кого-нибудь из них.

Спасаясь от погони, играющий подбегает к любому дереву и прикасается к нему, в этот момент его осалить нельзя. Если же водящий хочет продолжить преследование этого играющего, то ему надо громко считать до пяти, отступая с каждым разом от дерева. Прежде чем счет закончится, тот, кто стоит у дерева, отбегает, и погоня продолжается. Водящего сменяет тот, кого он осалит. Можно провести игру несколько изменив ее правила. Нельзя осалить играющего, когда его ноги не касаются земли, т. е. он стоит на пне, подтягивается, ухватившись за сук, обхватывает ствол руками и ногами.

Можно устроить на поляне и "салки-пересекалки". В этом случае любой из игроков, желая выручить товарища, пересекает дорогу водящему. Тогда он начинает преследовать того, кто пересек ему дорогу.

Игра проводится на местности, где есть естественные препятствия.

На 8-10 играющих, выполняющих роль "охотников", назначают одну "лису". Она надевает через плечо сумку с мелкими клочками бумаги. Таких листков размером бх 6 см в каждой сумке должно быть не менее 100-150 штук. У каждой "лисы" бумажки одного цвета. На расстоянии 2-3 км от сборного пункта (поляны, опушки) намечают финиш. Туда заранее отправляют двоих-троих судей. "Лисы" убегают в направлении финиша, а через три-четыре минуты вдогонку бегут "охотники". Их задача поймать ушедших раньше, чем те доберутся до конечного пункта. "Лисы" - проворные и выносливые бегуны. Через 10-15 шагов они выбрасывают бумажки, оставляя таким образом следы, петляют по лесу, чтобы преследователям было труднее их догнать. При этом они держатся недалеко друг от друга, стараются сохранить между собою связь, т. к. во время игры приходится помогать друг другу, отвлекая на себя внимание преследователей. "Лиса" считается пойманной, если кому-нибудь из "охотников" удастся ее запятнать. Во время погони преследователи собирают выброшенные "лисами" бумажки и на финише сдают их руководителю.

Игру ведут до тех пор, пока непойманные "лисы" прибегут к финишу. Но если хоть одна достигнет финиша, то победа на их стороне. Побеждают "охотники" в том случае, если "лисам" не удалось добраться до финиша.

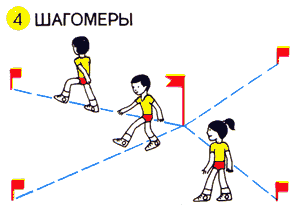
Играющие делятся на две команды, одна из них уходит в лес. Это "связисты". Они располагаются в 10-15 шагах друг от друга. Руководитель дает крайнему в цепи "связисту" листок, на котором написаны пять-шесть фраз, каждая из пяти-шести слов. Например, "Завтра вечером - костер старшего отряда". Через 10-15 минут в лес отправляется вторая группа. Это "разведчики". Руководитель примерно указывает им, где расположились "связисты".

По сигналу руководителя крайний "связист" начинает передачу "телефонограммы". Слово за словом четко говорит он слова первой фразы соседу. Тот передает услышанное дальше. Таким образом, фраза проходит через "живую цепь" и доходит до последнего игрока, который записывает "телефонограмму". Закончив передачу первой фразы, крайний "связист" сразу начинает передавать вторую и т.д.

Задача "разведчиков" подобраться к "связистам" поближе и узнать, какие фразы они передают по беспроволочному телефону. Все услышанные слова они запоминают или записывают.

Если "связист" заметит "разведчика" и окликнет его по имени, тот должен покинуть свой пост.

Игру заканчивают по сигналу руководителя, когда все фразы будут переданы по телефону, после чего подводят итоги. Победа на стороне "разведчиков" только в том случае, если им удалось записать половину переданной "телефонограммы".

Перед началом игры все участники измеряют длину своего шага. Для этого определенное расстояние, например 100 метров, надо пройти подсчитывая шаги, а затем это расстояние разделить на их число.

Задача игры узнать, кто из ребят точнее может определить расстояние между двумя точками: столбами, деревьями или флажками, воткнутыми в землю.

В центре поляны (футбольного поля) - флаг, от него по пяти-шести радиусам расположены флажки, каждый на разном, но известном руководителю расстоянии от центра. Все участники игры делятся на пары, получают карандаши и бумагу и, пользуясь шагом-меркой, определяют расстояние до указанного флажка. Побеждает тот игрок, кто в паре точнее проведет измерения.

Затем дают задание игрокам каждой пары определить расстояние от центра до каждого флажка.

Определяют победителя в каждой паре, а затем и среди всех участников.

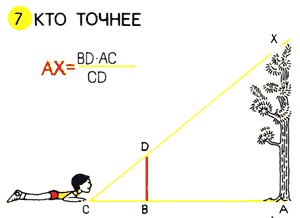
Участникам игры руководитель указывает на какой-нибудь предмет на местности. Игроки измеряют на глаз расстояние до него, записывают результаты на листке и сдают его руководителю.

Выстроив группу участников, руководитель ведет их к предмету и останавливает каждого на расстоянии, отмеченном на листке. Так нагляднее показать у кого лучше глазомер. Можно провести игру в другом варианте: руководитель ставит два флажка на известном только ему расстоянии, и игроки, расположившиеся сбоку в 20-30 шагах, определяют на глаз расстояние между ними. Побеждает тот, у кого наиболее точный ответ.

Для игры выбирают место, откуда в одну сторону открывается горизонт и видны, скажем, дорога, колодец, дома, деревья, кусты, мостик и т. п. Участники минуту внимательно рассматривают ландшафт, стараются запомнить его детали. Затем, повернувшись в другую сторону, игроки отвечают на вопросы руководителя, проверяя таким образом свое внимание и зрительную память.

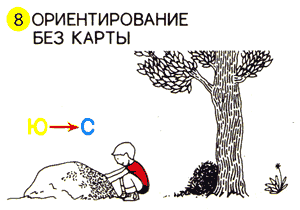
За каждый правильный ответ дают очко. Побеждает тот, кто набрал больше очков.

Можно усложнить игру: вторая группа участников, имея при себе флажки разного цвета, лопатку, палки и пр., пробегает или проползает с этими предметами в пределах видимости другой группы. Наблюдатели все время следят за местностью и свои замечания сообщают руководителю. За правильно данные сведения начисляют определенное количество очков. После этого группы могут поменяться ролями и провести игру еще раз.



Участники игры собираются на поляне, окруженной деревьями, и делятся на пары. Каждая "вооружается" палкой, длина которой им хорошо известна (например 100 или 120 см). Руководитель называет число, например 200. По сигналу каждая пара начинает измерять высоту окружающих деревьев, как показано на рисунке. При этом залезать на них нельзя.

Измерив дерево, игрок записывает результат на листе и прикалывает булавкой к коре дерева. Затем каждая пара измеряет второе, третье дерево и т. д. до тех пор, пока сумма высоты измеренных деревьев не будет равняться 200 метрам, т. е. названному числу. Об этом они сообщают руководителю. Игру заканчивают, когда все участники выполнят задание. Руководитель проверяет контрольные листки с записями высоты деревьев и по результатам присуждает победу одной или двум парам. При этом учитывают не только быстроту выполнения задания, но и точность измерений. Можно условиться измерять высоту от земли до первого сучка.

Играющие разбиваются на две группы. В каждой игроки делятся на пары. Руководитель предлагает первой паре -• определить стороны горизонта по деревьям. Другая пара определяет их по солнцу, третья - по часам, четвертая - по компасу, пятая - по пням и т. д. Для каждой группы задания одинаковы, но каждая новая пара определяет стороны горизонта с нового места.

Кто правильнее и быстрее выполнит задание, тот получает очко. Выигрывает та группа ребят, в которой пары игроков наберут больше очков.

Можно усложнить игру: руководитель рассказывает участникам предстоящего рейда, как добраться до установленного им пункта сбора в лесу. Для этого нужно уметь быстро передвигаться по местности, определять направления по различным признакам в лесу.

Выигрывает игрок, сумевший самостоятельно добраться до места сбора и затративший на это меньше времени. Чтобы никто не заблудился, после окончания игры дается горн. По его зову все участники собираются вместе. Перед началом игры необходимо объяснить ребятам правила и способы ориентирования на местности. Вот некоторые из них:

Солнце бывает в 7 часов утра на востоке, в 13 часов стоит приблизительно на юге, в 19 часов на западе. Цветы подсолнечника и череды, как правило, поворачиваются за солнцем и никогда на север.

На отдельно растущих деревьях листва гуще с южной стороны. С северной стороны кора деревьев грубее и на стволе больше мха.

На пнях слои ежегодных приростов с северной стороны тоньше и плотнее, чем с южной, а валуны обрастают мхом с севера. Муравьиные кучи почти всегда расположены у деревьев с юго-запада. Пауки натягивают паутину обычно с севера на юг и т. д.

Для эстафеты руководитель выбирает два пункта, расстояние между ними 1,5 километра. Для того, чтобы из одного пункта добраться до другого, нужно миновать небольшой лес, перебраться через овраг, пройти через кустарник, ельник и т. д Все участники эстафеты делятся на две-четыре команды по 12-15 человек. Капитаны расставляют игроков между стартом и финишем с таким расчетом, чтобы каждый из них во время эстафеты пробегал не более 100-150 метров. Трудные участки сокращают до 80-100 метров, ровные отрезки дистанции увеличивают до 150 метров.

В середине дистанции, на старте и на финише свои места занимают судьи. Дается сигнал, и первые номера команд устремляются вперед. Каждый старается быстрее пробежать свой участок пути и передать эстафетную палочку товарищу по команде.

Выигрывает команда, раньше других доставившая эстафету. Победа будет зависеть от умелой расстановки игроков на дистанции, умения юных кроссменов преодолевать препятствия и правильно распределять силы во время бега.



Для игры нужно соорудить перекидной мостик через ручей. Мостиком может служить гимнастический бум или бревно. Когда мост "построен", участники игры делятся на две команды. Одна наступает, то есть стремится пройти по мосту, другая его обороняет.

Защитники располагаются в пяти-семи метрах от переправы, в руках у них по два теннисных (тряпичных) мяча. По сигналу руководителя наступающие по одному бегут к мосту. Их цель - как можно быстрее перебежать на другую сторону. Защитники бросают в перебегающих мячи или шишки, а те стараются увернуться или поймать мяч, за что

начисляют пять очков. Тот, кто перебрался через мост на другую сторону, получает три очка. Если один из игроков потерял равновесие и соскочил на землю, то команда теряет три очка. Если же мяч попал в игрока, то он выбывает из борьбы. Игру заканчивают, как только игроки израсходовали свои "боеприпасы", бросили по два мяча.

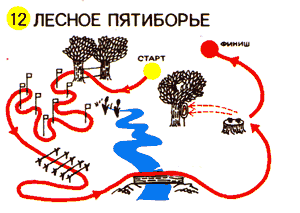
В другом варианте игры защитники располагаются по обе стороны от моста. В этом случае можно поднимать мячи, перелетевшие с другой стороны, и снова бросать в перебегающих. Когда перебежка закончена, подсчитывают очки каждой команды. После этого игроки меняются ролями. Победителя определяют после подсчета очков - штурма и обороны.



Для игры выбирают две поляны на расстоянии 200-300 метров одну от другой и на каждой устанавливают десять флажков. На поляне одной команды они - синие, другой - оранжевые.

В игре участвуют две команды по 15 человек. В каждой пять человек - "часовые", остальные - "разведчики". Игру начинают по сигналу горна. "Часовые" охраняют по два флажка, расположенных в 8-10 метрах один от другого. "Разведчики" стараются незаметно пробраться на поляну противника, завладеть флажками и перенести их в свой лагерь. По дороге к своей поляне их могут осалить и флажок отобрать. Для этого достаточно коснуться игрока рукой. Тот, кто потерял флажок, а также игрок, которого осалил "часовой", считается пленным. За каждого из них, по правилам игры, команда возвращает противнику один флажок.

Игра длится до тех пор, пока одна из команд не добудет четыре неприятельских флажка. Можно играть и на время, например час, после чего следует подвести итоги. В этом случае победителя определяют по числу флажков, добытых игроками.

В игре участвуют шесть-восемь человек одного возраста. Мальчики и девочки соревнуются отдельно. Выбирают участок пересеченной местности длиной 400- 600 метров с таким расчетом, чтобы маршрут имел форму кольца, т. е. старт и финиш находились рядом. Пересеченный рельеф дополняют несколькими препятствиями, которые участники преодолевают в ходе игры. Старт принимают игроки по жребию, с интервалом в 60 секунд. У каждого участника на спине или груди номер.

Первый этап. Пробежать 60 метров по лесной тропе и прыгнуть в "окно", устроенное из двух жердей или между деревьями.

Второй этап. Обежать с правой и левой стороны (зигзагом) десять перевязанных лентой деревьев. Третий этап. Проползти по-пластунски по коридору, сделанному из пяти-шести жердей, укрепленных на кольях. Длина коридора шесть-семь метров, высота 50 сантиметров. Затем с помощью шеста перепрыгнуть через канаву шириной в два метра.

Четвертый этап. Пробежать по лежащему на земле или перекинутому через ручей (канаву) бревну, с разбега перепрыгнуть канаву шириной в полтора метра.

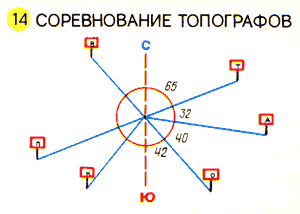
Пятый этап. Пробежать по пенькам, возле которых лежат шишки. Затем метнуть десять шишек в дерево и продолжить бег до финиша.

Итоги соревнования пятиборцев подводят по времени, затраченному участником на преодоление дистанции. Судьи на этапах начисляют игрокам штрафные секунды.



Руководитель игры рассказывает ребятам, что неподалеку в лесу спрятан предмет (флажок или кегля) и, чтобы найти его, нужно изучить карту, указывающую дорогу к предмету. Она спрятана недалеко в кустах. Руководитель объясняет ребятам, как добраться до этого места. Карту охраняют два сторожа, которые находятся в двух-трех шагах от нее. Тот из игроков, который сумеет незаметно подползти к сторожам ближе чем на десять шагов и его не окликнут, получает право взглянуть на карту. На это дается 20 секунд, после чего сторож снова прячет карту.

Игрок, же отправляется на поиски. Если он не запомнил путь, можно вновь пробраться к карте. Если же сторож заметит приближающегося и окликнет его, игрок выбывает из игры. Выигрывает тот, кто раньше других принесет найденный предмет. Руководитель должен находиться в районе спрятанной карты и разрешать все конфликты, возникающие в ходе игры.

Для многих игр важно уметь читать план, карту, быстро и правильно определять азимут, т. е. угол между северным концом магнитной стрелки компаса и направлением на местный предмет.

Эта игра готовится заранее. На середине большой поляны или футбольного поля ставят щит с буквой А. От него по радиусам на различных расстояниях ставят пять-шесть щитов с другими буквами. Первоначально в игре участвуют столько ребят, сколько щитов расставлено по кругу. У каждого планшет или дощечка с листком бумаги и компас. По сигналу руководителя участники игры, стоя в центре, определяют последовательно азимуты, а затем шагами измеряют расстояния до щитов. Записки с этими данными юные топографы сдают руководителю.

Победителем считается тот, кто выполнит задание не только точно, но и быстро.

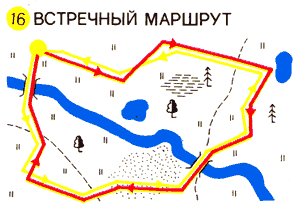
Затем азимуты и расстояния до щитов определяет следующая группа ребят. В конце игры подводят итоги и называют победителя.

Широко известна спортивная игра "Охота на лис" с применением радиотехники. У нас же источником звука будут ребячьи голоса.

Из участников выбирают пять игроков, которые могут хорошо подражать голосам животных и птиц. Руководитель уводит их в глубь леса и расставляет в 70-80 метрах друг от друга. После этого руководитель возвращается на поляну к остальным играющим, их

восемь-десять человек, у каждого планшет и компас. Это "охотники "-спортсмены. После сигнала горна они с интервалом в пять минут по одному уходят в лес. Необходимо разыскать всех спрятавшихся в лесу игроков, которые время от времени подают звуковые сигналы, подражая животным. Это первая задача. А вторая - определить и нанести на свой листок азимуты и расстояния между пунктами, откуда слышатся голоса "лесных жителей". Сходить с места им не разрешается. Они подают один и тот же сигнал постоянно раз в минуту.

"Охотник"-спортсмен, обнаружив одного из игроков, отмечает его местонахождение, услышав другой сигнал, идет в его направлении по установленному азимуту. После сигнала горна все собираются на поляне. Руководитель называет победителей, сверяя сведения участников игры.

В игре участвуют две команды, в каждой 8-12 человек. Участок пересеченной местности выбирают заранее. Руководитель вручает капитанам команд по конверту. В них маршрутная схема пути с указанием азимутов и расстояний. По условиям игры каждая команда пойдет по одному и тому же маршруту в противоположных направлениях. Этот путь в 1000-1500 метров с пятью-семью этапами, представляет собой замкнутую ломаную линию, проходящую в лесу и в поле. После сигнала руководителя команды, сориентировавшись по компасу и определив азимуты, выходят на маршрут. В конце каждого этапа находится судья. Это ориентир, по которому можно судить о правильности пути. Он дает капитану команды "пропуск" на право дальнейшего продвижения. Команда, пришедшая с противоположной стороны, получает "пропуск" другого цвета. После этого игроки определяют азимуты следующего этапа и продолжают движение. В процессе игры команды обязательно встретятся, так как идут по одному и тому же пути.

Выигрывает команда, которая раньше вернется на поляну и передаст руководителю все полученные по дороге цветные "пропуска".

Хорошо, если в каждой команде будет не один, а несколько компасов. В этом случае все ребята будут активно заняты в игре.



Перед игрой ребята должны переписать на листки или выучить азбуку Морзе.

Все участники (10-12 человек) делятся на пары. Каждая из них располагается на открытом участке местности в шести-восьми метрах одна от другой. У каждой пары бумага и карандаш. Руководитель с помощником уходят вперед на 80-100 метров, но так, чтобы они всем были хорошо видны. Руководитель читает по буквам фразу, например, "Завтра отряд уходит в поход", а помощник руководителя передает соответствующие сигналы флажками. Игроки сначала записывают на листках бумаги фразу при помощи точек и тире, а затем переводят на обычный текст. Выигрывают те, кто выполнят задание раньше остальных и не сделают ошибки.

Игру можно усложнить. В этом случае передаваемая фраза состоит из шести-восьми слов, а принимают и записывают ее не пары игроков, а каждый участник.



Эта игра для ребят, хорошо владеющих техникой передачи и приема телеграфной азбуки флажками. Ее проводят на пересеченной местности, в ней принимают участие две-три группы ребят по 8 человек. Игроки первой группы разбиваются на пары, каждая идет на один из четырех этапов эстафеты. Расстояние между ними от 50 до 200 метров, причем пункт каждого этапа выбирают так, чтобы с него были видны только два соседних и не просматривался остальной путь. На старте находятся два связиста и руководитель игры. Они видят ребят, находящихся на первом этапе, и с помощью флажков передают им текст. Те принимают его и передают на второй этап и т. д. В каждой паре роли разделяют. Один стоит лицом к этапу, откуда идут сигналы, и диктует текст из точек и тире другому участнику пары, который тут же сигнализирует следующей паре своей команды. Приняв и расшифровав текст, ребята передают его руководителю. Он фиксирует время от момента начала передачи до доставки расшифрованной флажкограммы, проверяет правильность расшифровки.

Затем вторая команда связистов таким же образом начинает прием и передачу текста. После этого в игру вступает третья команда.

Победителем считается тот, кто сумеет принять и передать текст точнее и быстрее.

В игре участвуют две группы ребят, лучше два отряда. Командирам вручают схемы маршрута с азимутами и ориентирами. Маршруты, длина которых 8-10 километров, пролегают параллельно друг другу, иногда сближаясь до 300 метров, а затем удаляясь друг от друга до 500-800 метров. Это зависит от рельефа местности. Задача походной колонны, продвигаясь вперед, хранить в тайне от другой группы, идущей где-то рядом, свои действия, и наоборот, постараться собрать как можно больше сведений о противнике. Поэтому основная походная колонна несет снаряжение, занимается хозяйством и играми на коротких привалах. Другая часть ребят во время марша собирает следующие сведения: а) сколько человек в походной колонне; б) как одеты участники и что они несут с собой; в) какие команды подавал командир; г) чем занимались участники на привалах, где и какие препятствия им встречались на пути. Для того, чтобы немедленно передать информацию со' связными своей команде, игроки должны постоянно знать, где в это время находится их основная походная колонна. И еще одно правило. Если разведчика противника выследили и коснулись рукой одновременно два игрока, он считается взятым в плен.

Достигнув конечного пункта, отряды собираются на поляне. В то время как ребята ставят палатки, готовят обед, участвуют тиграх и соревнованиях, руководители подводят итоги игры, сравнивая информацию команд.

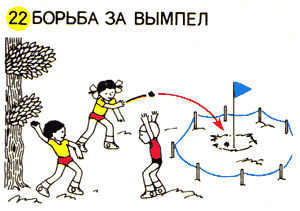
«Следопыты». Участники игры собираются на поляне и делятся на пары. Руководитель вручает игрокам, например, с первыми номерами предметы: флажок, кеглю, мяч и т. д. После этого они вместе с судьей уходят в лес на расстояние 200-300 метров. Каждый прячет свой предмет и возвращается к руководителю, запомнив путь по ориентирам. Судья следит за тем, чтобы предметы были спрятаны примерно на одинаковом расстоянии от поляны и были видны не далее чем за 2-3 метра. Игрок, прятавший предмет, сообщает игроку своей пары место расположения и путь следования до него. Делать записи не разрешается. По команде все вторые номера отправляются на поиски предметов. Кто раньше и быстрее это сделает, тот и побеждает. Затем первые и вторые номера меняются ролями и поиски предметов проводятся еще раз. Победителя определяют по результатам игры.



Для игры выбирают место с возвышенностью, куда удобно будет водрузить флаг. Намечают пути следования двух или трех участвующих в игре команд. Длина маршрута 1,5-2 км и характер пересеченной местности для каждой команды должны быть одинаковыми.

В назначенное время команды со своими флагами прибывают в район игры и занимают исходные положения. Их задача - совершить марш по намеченному маршруту и водрузить флаг на высоту. Отрядам вручают конверты со схемами маршрута и указанием азимутов и расстояний. В каждом отряде два-три компаса. Маршрут представляет собой ломаную линию. Число этапов у обеих команд одинаковое. После сигнала горна каждый отряд начинает движение. Командиры считают пройденные шаги для определения расстояний по ориентирам.

Кто первый водрузит флаг, тот и побеждает. В другом варианте отряд, первым водрузивший флаг, занимает круговую оборону. Те, кто подошел позже, стараются атаковать высоту и захватить флаг, который обороняющимся трогать и уносить не разрешается. Каждая команда имеет бумажные пилотки одинакового цвета. Игрок выбывает из игры, если защитник снял у него с головы пилотку. Если высоту удалось удержать в течение 15 минут, то побеждают обороняющиеся. В противном случае победителя определяют по набранным очкам, систему подсчета которых составляют заранее.

В игре участвуют две равные группы игроков по 15-20 человек. Каждая имеет полутораметровую палку, на которую крепят вымпел 50 Х 70 см. В командах вымпелы и шапочки у игроков одинакового цвета.

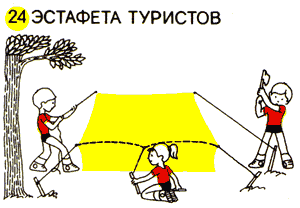
Игру проводят в редком лесу, заросшем кустарником. Перед началом капитаны команд вместе с руководителем укрепляют вымпел на своей территории (лучше вырыть для этого ямку глубиной 50 см и диаметром 100 см). Затем с помощью

веревки на колышках делают круг радиусом пять метров. Расстояние между вымпелами команд 400-600 метров. Капитаны делят игроков на нападающих и защитников. У каждого нападающего - три теннисных (или тряпичных) мяча. Игру начинают по сигналу горна. Нападающие стараются пробраться на сторону противника и попытаться забросить свои мячи в ямку, где стоит вымпел. Защитники, охраняющие вымпелы, не дают противнику этого сделать, но при этом не должны касаться их руками. Если игрок не попал в цель, то мяч остается в кругу, использовать его еще раз нельзя. Игроки, израсходовавшие "снаряды", могут вернуться на свою территорию, заменить одного защитника, который становится нападающим.

Игру продолжают час и заканчивают по сигналу горна. Побеждает команда, сумевшая забросить в ямку больше мячей. Ей вручают вымпел противника.

Руководитель дает задание сделать щиты 50Х50 см, столько, сколько букв в предполагаемом названии города. Затем насадить их на колышки (80 см). На каждом из них пишут одну букву. Перед началом игры равное число щитов устанавливают в шахматном порядке на территории двух играющих сторон, размером 1х1 км. Участок должен быть разделен пополам просекой, в ходе игры щиты маскировать нельзя. Они должны быть видны с 10-12 метров.

Отряды "Северный" и "Южный" делятся на защитников (одна треть играющих) и нападающих (две трети). У нападающих на голове шапочки, в каждой команде одинакового цвета. Перед началом игры защитники занимают место примерно в 10 метрах от щитов. По сигналу горна начинают игру. Нападающие перебираются через нейтральную полосу (просеку) на сторону противника. Их задача - разыскать щит и сообщить своей команде, какая буква на нем написана. Необходимо узнать написанные на них буквы и сложить из них название города. Эти названия знает только руководитель игры. Команда выигрывает, если ей удалось это сделать. Возможно, что после двух часов игры города не найдены, тогда подают сигнал, и все собираются на нейтральной полосе. За каждую обнаруженную букву отряду дают 10 очков, за снятую шапочку 10 очков. Игрока без шапочки, искавшего букву, штрафуют 10 очками. По правилам он должен прекратить поиск и, вернувшись на свою половину, получить новую шапочку. Отряд, набравший больше очков, объявляют победителем.

В эстафете участвуют две команды по 10 человек: 5 мальчиков и 5 девочек. У каждого за спиной рюкзаки. Перед началом обе команды выстраиваются за общей линией старта. В 10 метрах от каждой команды разложены 10 предметов: кружка, фляга, ложка, складной нож, компас, мыльница, мяч, миска, походная аптечка, полотенце.

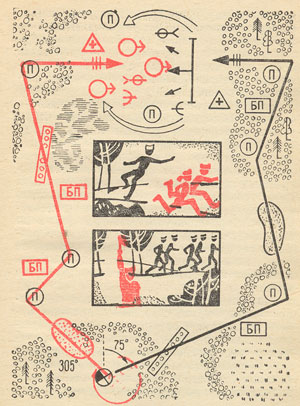
По сигналу участники выполняют задания. Поочередно подбегают к предметам, один из них кладут в свой рюкзак и возвращаются назад. Ставят палатку, надувают матрацы и укладывают их в палатку. Первую часть задания выполняют мальчики, вторую-девочки. Вся команда подбегает к пеньку, где лежит планшет с указанием азимута и расстояния. Девочки определяют направление движения, мальчики шагами отмеряют расстояние до ориентира.

В полутора и трех метрах от земли натянут веревочный "мост", по нему игроки перебираются от дерева к дереву. Два игрока переносят третьего к финишу. Одновременно выполняют задание все участники. Свободный игрок каждой команды несет рюкзаки только тех трех участников, которые являются седоками.

Выигрывает команда, закончившая эстафету первой и лучше выполнившая задания на этапах.

## [Тактические игры на местности для старшего школьного возраста](#_Содержание)

**Встречный бой**

****Для игры нужен участок пересеченной местности, по которому прокладывают замкнутый маршрут (кольцо) протяженностью 2—4 километра. Его делят на 8—12 этапов по 200—300 метров. На контрольных пунктах этапов (стыках) располагается по одному посреднику. Каждому из них вручают перед игрой два пакета: для «синих» и «зеленых», то есть двух сторон, участвующих в игре. Такого же цвета пилотки у- играющих. В конвертах азимуты и ориентиры для дальнейшего движения по маршруту. Все собираются на поляне. Это место старта и финиша предстоящего марш-броска для каждой стороны. По сигналу оба отряда расходятся в разные стороны по одному и тему же кольцу.   
Продвигаясь от посредника к посреднику и получая на контрольных пунктах новые направления (например, азимут 30 градусов, 300 пар шагов, ориентир - отдельно стоящая береза), отряд, преодолевая препятствия на местности, движется вперед. Он оставляет для своих «противников», которые после них пройдут (навстречу) по этому маршруту «разрушенные мосты», следы-метки (бумажки 5х5 сантиметров, всего 100 штук), зашифрованные письма, дорожные знаки, «склады боеприпасов», «зараженные участки» и пр. Помимо этого, на каждом этапе отряд оставляет замаскированного разведчика, задача которого не обнаружить себя при встрече с «противником». Такой лазутчик может устроить засаду в кустах, на дереве, в овраге, но он не должен уклоняться более чем на 50 метров вправо или влево от пути (по азимуту) отряда.

Когда отряды пройдут 3—4 этапа, появляется вероятность встречи с дозорами «противника» (который по азимутам, расположенным в обратном порядке, движется навстречу по замкнутому маршруту). Командир отряда высылает головкой и два боковых дозора, по три человека в каждом, включая связного. Дозорные следуют в пределах зрительной связи с отрядом, поддерживая с ним связь с помощью сигналов флажками и условных звуковых сигналов. Задача каждого отряда юнармейцев — быстрее обнаружить «противника», чтобы успеть развернуться уступом в цепь, совершить обходный маневр, а в случае опоздания успеть занять круговую оборону. От этого во многом зависит успех предстоящего боя. Посредники при колоннах определяют, разведка какой стороны первой заметила «противника» (10 очков), оценивают быстроту и целесообразность предпринятого маневра (от 2 до 10 очков), правильность полученных от разведки сведений (от 2 до 6 очков). Можно не проводить встречного боя, а можно и не уклоняться от него. Это зависит от разработки игры.

При вступлении во встречный бой «противники» сближаются, стараясь уничтожить макеты пулеметов и орудий, которые подразделения имели с собой. Единица техники считается уничтоженной, если цель поражена двумя «гранатами» (шишками, малыми мячами) или если игрок противоположной команды дотронулся до орудия или пулемета рукой (подорвал). Вывести из строя «противника» можно лишь лишив его пилотки. «Пострадавший» продолжать бой не имеет права. Он может вновь вступить в бой, получив пилотку у санитара. Однако в запасе у каждого отряда всего 10 пилоток. Оставшиеся без головных уборов отходят к посредникам, наблюдая за сражением. Игрок считается плененным, если вокруг него (не срывая пилотки) сомкнули руки 2—4 человека.   
Воины-шефы или спецгруппа взрослых (старшеклассников) принимают участие в игре, обеспечивая шумовое оформление, создавая иллюзию боя: ведут стрельбу холостыми патронами, рвут взрывпакеты, пускают ракеты, устраивают дымовую завесу с помощью дымовых шашек. Встречный бой длится всего 15—20 минут. Дается отбой. Кратко подводятся итоги боя, и отряды продолжают путь по маршрутам.   
  
Ставится новая задача: по ходу движения (развернувшись в цепи) искать и собирать следы-метки, письма, стараться обнаружить выложенные «противником» костры (склады оружия), после чего разрушить их. Не менее важно обнаружить замаскировавшегося на каждом этапе разведчика «противника». Если отряд прошел мимо него, спрятавшийся сам открывает себя громким криком или свистом, «Противник» должен убедиться, что незамеченная засада находилась в зоне движения отряда. По пути к отряду присоединяются посредники, которые вручают продвигающимся пакеты с указанием азимута. Они продолжают выполнять роль нейтральных наблюдателей. Итоги марш-броска и встречного боя подводятся после окончания движения по маршрутам тут же, на финише. Можно условиться, что каждому отряду перед игрой начисляется 100 очков. Вычитаются очки за нарушение правил, невыполнение заданий. Начисляются очки за правильное выполнение боевой задачи.

О начислении очков за оперативность разведки, правильный маневр командира говорилось выше. Очки можно начислять за найденное «минное поле», обнаруженное и расшифрованное письмо, взятого пленного - по 5 очков. Каждая метка, подобранная в лесу, приносит 1 очко, сорванная пилотка—2 очка, а уничтоженная единица «боевой техники» - 10 очков. Такое же количество очков прибавляется за обнаруженного лазутчика «противника». Очки снимаются (по 5) за действия в ходе боя без пилоток и если не удалось обнаружить лазутчика «противника».

За отклонение от маршрута на 20 шагов отряд теряет 5 очков, а более чем на 30 — 10 очков. Зато отряд, пришедший по маршруту быстрее другого, за каждую минуту опережения получает 2 очка.

Тот отряд юнармейцев считается победителем, который лучше ориентируется, проявит больше организованности, смекалки и решительности, наберет в итоге больше очков.

**Группа разведчиков**

**Тема.** Две группы разведчиков враждующих сторон подучили задание от своих штабов добыть план одной деревни, сделать с него копии для передовых отрядов, которые готовятся к атаке.

Проведение игры. Игра проводится вблизи деревни, примыкающей к лесу. Играющие разбиваются на две равные группы. Каждая сторона имеет в лесу, на расстоянии нескольких сот метров от деревни, свой лагерь, то есть круг радиусом 10 м. В центре круга вбивается кол, обозначающий командный пункт.

Во главе соперничающих сторон находятся командиры, которые ставят перед игроками задачи. Например:

* собрать сведения о деревне для подготовки топографического чертежа;
* охранять разведчиков, добывающих сведения о деревне;
* высылать группы дозорных с задачей нападать на;
* разведчиков неприятеля;
* с помощью добытых сведений изготовить план деревни в небольшом масштабе;
* воспрепятствовать противнику обнаружить лагерь;
* и окружить его цепью дозорных;
* высылать разведчиков для установления точного;
* расположения лагеря противника.

Все играющие имеют платки за поясом; они могут быть взяты в плен вне пределов своего лагеря. Если у пленного имеется топографический чертеж, может быть даже неоконченный, он обязан отдать его победителю, а затем незамеченным возвратиться в свой лагерь, где запишет свое имя в журнале пленных. После этого он может вновь участвовать в игре.

Игра заканчивается в установленное время. Оценку игры производит группа судей:

за точный и полный чертеж деревни — до 50 очков;

за топографический чертеж — до 25 очков;

за разведку неприятельского лагеря и обстановки — до 20 очков;

за каждого пленного вычитается 2 очка.

**Большая военно-тактическая игра на местности**

ЦЕЛИ ЗАДАЧИ:

- совершенствование системы военно-патриотического воспитания подрастающего поколения и совершенствование военно-тактических игр на местности проводимых с подростками;

- физическая закалка юношей;

- пропаганда здорового образа жизни;

- выработка умений и навыков к действиям в экстремальных ситуациях;

- выработка самостоятельности принятия решений.

ПРАВИЛА ИГРЫ

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ: Игра проводится независимо от погодных и климатических условий на открытой местности и приближена к реальным условиям. В игре принимают участие только юноши, имеющие медицинский допуск.

МЕСТНОСТЬ: пересечённая, местами труднопроходимая, имеющая множество естественных препятствий в основном мелкие ручьи и речушки, легкопроходимые болота, овраги. Лесные массивы в районе игры в основном смешанные с преобладанием хвойных пород.

Водоёмы имеют в основном воду пригодную для употребления только в кипяченом виде.

Основные правила игры и её сюжет.

Все участники игры делятся на две группы. Первая основная, составляющая большую часть играющих – основные силы роты или основной состав. Вторая часть играющих, небольшая группа – группа преследования или ДРГ. Задача основного состава скрытно совершить марш (70 километров) с выдвижением в район дислокации. В районе дислокации основной состав должен разбить лагерь и занять оборону. Задача ДРГ обнаружить направление движения основного состава, узнать район дислокации основного состава, скрытно выдвинуться в него и устроить там засаду. Основной состав выдвигается за час до начала игры. ДРГ не должна видеть в каком направлении выдвинулся основной состав. Для того, чтобы узнать направление движения основного состава ДРГ проводят разведку, собирает информацию и выдвигаются в преследование основного состава. В каждой играющей стороне присутствуют мастера, которые решают спорные ситуации, направляют в правильное русло движение игры. В ходе совершения марша и преследования обеим сторонам предстоит провести ночёвки в полевых условиях, производить разведку местности, устраивать засады и т.д. С начала игры и до её окончания все командование передаётся непосредственно самим играющим. Игрой руководит командующий игрой – назначенный организаторами игры. Командующий игрой должен быть обязательно взрослый человек, имеющий опыт организации, проведения и руководства подобными играми и входящий в состав оргкомитета игры. Он входит в основной состав играющих и помогает, руководит основным составом. В ДРГ должно быть не менее двух мастеров (взрослых). Захват в плен командующего игрой грозит поражением основного состава.

Непосредственные правила игры.

Все спорные вопросы игры разрешаются мастерами.

Мастер – основное лицо, требования, которого исполняют играющие. Он должен быть из числа взрослых. В случае возникновения их в ходе игры мастера останавливают игру и разрешают их. Мастер должен при разрешении вопросов быть нейтральным и принимать решения всегда честно, независимо от того в составе, какой группировки он находится.

Играющие должны чётко уяснить - мастер всегда прав. Мастер имеет право вмешиваться в действия играющих, если видит их неоправданные действия или действия, направленные на опасность, угрожающую жизни и здоровью играющих.

Все участники игры непосредственно подчиняются командующему игрой, независимо от того в какой группировке они играют.

Активные действия игры начинаются спустя час после объявления начала игры и прекращаются в оговорённое перед началом игры время. После истечения времени активных действий обе стороны могут вести пассивные действия.

Пассивные действия запрещают любые контакты играющих сторон, за исключением вторжения в лагерь одной из играющих сторон разведки. В этом случае контакт возможен только на территории лагеря. Преследования лазутчиков, и диверсантов в пассивное время игры строго запрещено. Вторгаться в лагерь в пассивное время игры разрешается только в том случае если вы проникли на территорию противника незамеченными.

Применение пиротехнические средства в пассивное время в расположении любого лагеря строго запрещено.

В ходе игры разрешается пленение играющих одной стороны, другой. В этом случае пленный доставляется в основой лагерь или к мастеру, где в присутствии его производится допрос. Допрос заключается в следующем. Допрашиваемому даётся на выбор или 150 раз отжаться и не отвечать на задаваемые вопросы или ответить на пять заданных вопросов. Вопросы можно задаваться только наводящие. Если вопросы были заданы прямые, они засчитываются, но ответа на них не даётся. Мастер игры следит за тем, чтобы допрос проводился в рамках игры. Запрещается применение силы во время допроса. Допрашиваемый отвечает только «да», «нет». Ответы на вопросы должны быть правдивыми.

В ходе игры запрещается применение прямого контакта между играющими, т.е. рукоприкладство, применение приёмов рукопашного боя и т.д.

Пленение.

Пленение играющего одной стороны другой производится в следующем случае

- играющий или играющие вышли на засаду противника

- играющий или играющие попали в полное окружение

В этом случае игра останавливается мастером. Попавшие в плен не имеют право убегать, а остаются на месте. Мастер принимает решение о дальнейшей судьбе пленённых, как правило, они сопровождаются в лагерь основного состава или до ближайшего поста ДРГ. К пленным относятся, соблюдая требования международного права войны.

Запрещается у пленных конфисковывать имущество за исключением оружия, применять силу, оскорблять, оставлять без помощи на незнакомой местности, оставлять голодным или привязывать к чему-либо. Попавшим в плен запрещается во время пленения убегать, оказывать сопротивление, оскорблять остальных играющих некорректно вести себя с играющими и мастером игры, лживо отвечать на наводящие вопросы противника.

Играющие на стороне ДРГ считаются пленёнными или обнаруженными, если их с близкого на близком расстоянии обнаружили дозоры или играющие на стороне основного состава. В этом случае они попадают в плен. После допроса мастер игры принимает решение о судьбе пленённого. Пленённому из состава ДРГ, может быть предоставлено право, вернуться играть на стороне ДРГ в этом случае он имеет 5 минут времени для незаметного покидания территории расположения основного состава. Играющим на стороне ДРГ запрещено, открыто вклиниваться с целью выполнения, какой либо задачи в лагерь или строй основного состава.

Захват охраняемого объекта.

У основного состава могут быть охраняемые объекты. ДРГ проводит разведку, наблюдение за охраняемым объектом и период активного действия игры его уничтожать. Уничтожение объекта проводится петардами или минированием. Объект считается уничтоженным, если ДРГ удалось его незаметно от охраны основного состава заминировать, о чём ДРГ сообщает мастеру или забросать его петардами или взрывпакетами. Объект считается уничтоженным, если петарды попали к огражденную зону объекта. Ограждённая зона объекта должна быть не менее 4х4 метра. Объект считается заминированным и уничтоженным если ДРГ удалось незаметно от охраны его заминировать и исчезнуть из охраняемой зоны. В случае обнаружения диверсантов в охраняемой зоне после или во время минирования объекта они считаются пленёнными, а объект автоматически разминируется.

Пленные члены состава ДРГ о своих намерениях на охраняемой зоне объекта рассказывают правдиво. При захвате или уничтожении объекта пиротехническими средствами мастер со стороны ДРГ назначает группе охраны объекта из их числа раненного, которого они транспортируют в место расположения основного состава. ДРГ на это время прекращает наблюдение и движение за группой охраны. За действиями ДРГ в это время следит мастер игры.

Играющим запрещено.

Играющим запрещается покидать расположение и местонахождение основного состава или ДРГ без разрешения мастера или командиров. Пользоваться самостоятельно пиротехническими средствами. Изымать пиротехнические средства из карманов, сумок рюкзаков пленённых. Не корректно вести себя во время спорных ситуаций, во время игры с участниками игры и в обращении с мастерами игры. Играющим запрещено самостоятельно выходить из игры без разрешения командующего игрой. При соприкосновении двух противоборствующих сторон запрещены прямые контакты, за исключением уничтожения и пленения часовых. Уничтожение часовых может происходить макетами ножей, но только в том случае если на посту находится не более одного человека. В случае если ДРГ уничтожает пост, на котором находятся 2 и более человека, и они не спят, это считается нарушением игры. Играющим запрещено применение приёмов рукопашного боя. При пленении часового, если он в это время находился один ему запрещено кричать. Во время пленения часового или иного участника игры одной из играющих сторон запрещено применять связывающие и удушающие действия и приёмы.

Права играющих.

Играющий любой стороны имеет право выйти из неё после разрешения командующего игрой, обжаловать действия играющих, быть назначенным на руководящие и командующие должности.

**Военно-тактическая игра «Прорыв»**

ПЛАН военно-тактической игры «Прорыв»

Цели игры:

1) отработка взаимодействия между военно-патриотическими клубами

2) практическая проверка полученных теоретических знаний по тактике, ориентированию и другим военно-прикладным дисциплинам

Место проведения игры: лес

Легенда игры: в штабе группы армий «зеленых» разработан план стратегического прорыва фронта «синих». Командование «синих», узнав об этом, засылает в тыл «зеленых» разведывательно-диверсионную группу с целью проникнуть в штаб и захватить карты «зеленых».

Задача «синих»- захватить карту

Задача «зеленых»- уничтожить группу «синих» и не допустить захвата карты.

Ход игры: 1-й этап – мост. По пути своего движения по тылу «зеленых» РДГ «синих» внезапно наталкивается на препятствие – широкую реку. Единственный мост через нее охраняется мощной группой «зеленых», имеющей тяжелое вооружение. На некотором расстоянии выше есть брод (его роль на местности выполняет другой мост), однако вся группа в силу ряда причин не может воспользоваться им. Командир «синих» может принять два решения – перегруппироваться и ударить в лоб обороняющей мост группе, или же выслать группу разведчиков с целью совершив обходной маневр и переправившись на другой берег реки ударить во фланг или тыл обороняющимся. В этот момент в бой вступает и основная группа разведчиков, наносящая удар с фронта, которая может использовать тяжелое вооружение.

Группа, обороняющая мост, понеся потери, вынуждена отступить. Это означает продолжение игры, даже если из группы «синих» в живых останется 2 человека (В противном случае игра прекращается победой «зеленых»).

2-й этап – дальние подступы к штабу. Группа «синих» выходит на опушку леса. Есть вероятность, что на противоположной опушке находятся несколько секретов «зеленых». Командир группы «синих» может принять три решения. Первое – выслать группу разведчиков с целью совершения ими обходного маневра по оврагу, идущему от левого фланга «синих» в сторону возможного нахождения секретов «зеленых».

Второе – совершить обходной маневр с правого фланга через ельник, хорошо скрывающий действия группы. Третье – продолжать движение вперед короткими перебежками, а при обнаружении противника – вступать в бой.

3-й этап – основной. Обойдя (или уничтожив) секреты «зеленых», синие выходят на непосредственные подступы к штабу «противника». Штаб представляет собой палатку камуфлированного цвета, внутри которой находятся топографическая карта с нанесенными на ней общепринятыми условными знаками тактической обстановки и радиостанция (ключ Морзе). В самой палатке во время игры никто не должен находиться. Территория штаба огорожена по периметру мерной лентой. Оборона территории штаба осуществляется секретами и/или патрульными группами, назначенными командиром «зеленых».

Внутри огороженного периметра нахождение «зеленых» во время игры категорически не допускается. Проникновение «синих» в огороженный периметр НЕ ОЗНАЧАЕТ победы «синей» стороны. Критерий победы для «синих» - наличие карты с планом наступления «зеленых». Захват карты «синими» означает конец игры их победой.

Критерий победы для «зеленых» - полное уничтожение группы «синих» или же истечение времени игры.

Начало игры: Группа «зеленых» выдвигается в район сосредоточения в условленное время «Ч-30 минут». По пути она оставляет группу, обороняющую мост, на противоположном берегу реки в районе моста (район сосредоточения сил «зеленых» - штаб, расположенный в хвойном лесу.

Группа «синих» выдвигается в район сосредоточения во время «Ч-15 минут». Выдвижение обеих групп начинается от \_\_\_\_\_\_\_\_\_. Район сосредоточения сил «синих» - \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

Окончание игры: игра оканчивается во время «Ч+2 часа 30 минут», если ни одна из сторон не достигнет к этому времени поставленных задач. В таком случае победа определяется процентом оставшихся в живых участников команд к первоначальной их численности.

Границы района игры: игра проходит на участке местности, ограниченной с юга \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, с востока – \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, с запада – \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, с севера – \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Выход за границы района игры в ее ходе категорически не допускается. Нарушившей это условие команде автоматически записывается поражение.

В ходе игры ДОПУСКАЕТСЯ:

1) захват пленных (попавшим в плен считается человек или группа лиц, оказавшаяся в двукратном меньшинстве по отношению к группе противника не более, чем в 5 метрах от него после окрика противника «Руки вверх!»)

2) допрос пленных без применения физического и морального давления с целью установления точных данных о численности и дислокации сил и средств противника. В этом случае пленный обязан сообщать правдивую информацию лицам, захватившим его.

3) безопасное использование пиротехники в любой момент игры до ее окончания

В ходе игры НЕ ДОПУСКАЕТСЯ:

1) вступление в контакт с местным населением или случайными лицами, не имеющими отношения к игре, а равно и посредникам и организаторам игры, если это не вызвано исключительной необходимостью и форс-мажорными обстоятельствами

2) использование авто-, мото-, велотранспорта, лодок, плотов, иных переправочных средств.

3) переправа через реку вброд

4) применение морального и физического давления к пленным.

5) применение пиротехнических средств непосредственно по людям или животным.

6) использование ненормативной лексики, споры с посредниками и организаторами игры.

**Военно-тактическая игра «Параллельный марш»**

Два батальона (отряда) юнармейцев готовятся к однодневному марш-броску. Каждый участник игры получает нагрудный номер с буквой и цифрой (размерами не менее 15 сантиметров). Этот знак маскировать во время похода нельзя. Отряды берут с собой макеты оружия, различный инвентарь: удочки, ведра, рюкзаки, сачки, лопаты и пр.

Приказ штаба игры командирам батальонов гласит:

1. Совершить марш-бросок в заданный район.

2. Провести в заданном районе боевые учения.

3. Вернуться на базу (лагерь, школа) к 20.00.

В пакете с приказом - схема маршрута с азимутами и ориентирами, длина маршрута в один конец — 8—10 километров. Схема маршрута составляется заранее топографами батальона и размножается под грифом «совершенно секретно», каждая в трех экземплярах. Одна вручается командиру походной колонны, вторая остается в штабе игры. Третья схема вручается посреднику, который вместе с группой юнармейцев выходит по маршруту отряда па час-полтора раньше основной колонны. Таких групп две, каждая из которых обслуживает одну походную колонну. Они расставляют на пути колони заграждении, оставляют дорожные знаки, обозначают «зараженный участок», разрушают переправу через ручей и т. п. На каждом маршруте одинаковое число препятствий.

Маршруты отрядов пролегают параллельно друг другу, иногда сближаясь до 300 метров, а затем удаляясь (до 800 метров), что зависит от растительности и рельефа местности.

Задача каждого отряда юнармейцев, продвигаясь вперед и преодолевая препятствия, хранить в тайне от «противника» (идущего где-то рядом) свои действия и, наоборот, постараться собрать как можно больше сведений обо всем, что на своем пути делает другая походная колонна. Головные и боковые дозоры бдительно следят во время движения и на привалах за районом, окружающим походную колонну: нет ли разведчиков «противника».

Основная походная колонна составляет немногим более половины всех участников марш-броска. Она несет снаряжение, занимается хозяйством на привалах, проявляя максимальную бдительность. Во время движения в каждой колонне время от времени подаются заранее обусловленные команды: «Воздух!», «Развернуться в цепь», «Ложись!», «Стой!» и другие, на которые должны быстро реагировать участники марша.

Разведчикам во время марша нужно получить следующие сведения о «противнике»:

а) сколько человек в походной колонне;

б) как одеты участники, что они несут с собой;

в) списать возможно большее число нагрудных знаков;

г) зафиксировать, какие команды подавал

командир «противника»;

д) что участники марш-броска делали на привалах, где и какие препятствия им встретились и пр.

Все добытые сведения разведчики со связным немедленно передают в свое подразделение. Разведчикам разрешается зарисовывать расположение и действия «противника». Разведчики и их связные должны всегда твердо знать, где в данное время находится их основная походная колонна. Можно установить условный звуковой сигнал (пароль), напоминающий крик птицы, который изредка издает один из участников походной колонны.

Существует важное правило. Если разведчика «противника» выследили и коснулись рукой одновременно два игрока, он считается взятым в плен. С него снимают номерной знак и отводят к командиру колонны.

Достигнув конечного пункта, оба отряда сходятся вместе.

Пока юнармейцы ставят палатки, готовят обед, участвуют в играх и соревнованиях, посредники подводят итоги марш-броска.

После подведения и объявления штабом итогов игры и отдыха отряды совместной колонной возвращаются на свою базу (в лагерь, школу).

**Штурм безымянной**

Главная задача игры: закрепить знания и навыки юнармейцев.

В ходе игры юн армейцам предстоит; совершить марш-бросок в пешем строю, а если представится возможность—и на автомашине, двигаться по азимуту, ориентироваться на местности по компасу и карте, быстро оценивать обстановку и принимать решения, преодолевать препятствия, оказывать помощь пострадавшим, разбивать лагерь.

План игры. Подготовительный этап. С 14.00 до 17.00 объявляется готовность номер один. Формируются батальоны, проводятся строевые и боевые расчеты.

Первый этап: с 17.00 до 19.00. По-прежнему— готовность номер один. Руководитель игры ставит задачи перед командирами отрядов, а они, в свою очередь, знакомят с ними юнармейцев.

Второй этап: день игры — с 9.00 до 13.00.

Марш-бросок в район военно-спортивной игры.

Состав отряда: командир отряда, заместитель командира, группа разведчиков— 7 человек, группа стрелков — 7 человек, группа саперов — 7 человек, группа санитаров—5 человек, связные—3 человека. - Всего в отряде 31 человек.

Состав батальона: командир батальона, заместитель командира, начальник штаба батальона; штаб батальона — 4 человека, группа связистов — 7 человек, 6 отрядов юнармейцев. Всего в батальоне — 200 человек.

Первый этап. «Противник» выбрасывает на различных направлениях отдельные группы, ведет разведку, захватывает отдельные высоты. Предположительно, что «противник» небольшими силами удерживает высоту Безымянную. В лесу действуют его разведывательные группы.

Батальону приказано совершить из района расположения марш и к 10.00 прибыть в район сосредоточения— лес «Темный». Юнармейцы должны быть готовы совершить марш в пешем строю по маршруту: опушка леса, роща, овраг, выйти в район высоты Безымянной, атаковать «противника» и овладеть высотой.

Первый отряд двигается в голове колонны батальона., на расстоянии 500 метров. Впереди отряда боевой дозор разведчиков в составе одной группы. Остальные отряды следуют в колонне батальона на дистанции 50 метров друг от друга. Одна группа 6-го отряда — правофланговый боковой дозор, другая - левофланговый боковой дозор. Они двигаются на расстоянии 200 метров от колонны батальона. Две группы этого же отряда—тыльная походная застава.

При встрече с мелкими группами «противника» отряды отражают их нападение и продолжают движение.

Время начала движения в пешем строю — 10.30. Атака — 12.00.

Сигналы: встретил «противника» — зеленая ракета в его сторону, по радио - 333; атака — серия красных ракет, по радио — 555.

Второй этап. Батальон прибывает в район сосредоточения. К 10.30 юнармейцы строятся в походную колонну, выдвигаются подразделения охранения. Командиры отрядов докладывают о готовности к выполнению задачи, а командир батальона, уточнив задачи отрядов, дает команду начать движение.

Первый отряд возглавляет колонну батальона, двигаясь по азимуту. С подходом дозорных к роще группа «противника» а количестве трёх человек производит несколько «выстрелов» по разведчикам. Командир первого отряда развертывает отряд к бою. Два солдата «противника» скрываются в лесу, а третий, «убитый», остается на поляне. В его полевой сумке юнармейцы находят топографическую карту, по которой можно установить: в районе рощи «Круглая» расположены транспортные средства «противника». Карта доставляется командиру батальона. И по его приказу второй отряд атакует «противника» . и захватывает транспортные средства (самодельные бронетранспортеры). Затем командир батальона усаживает третий отряд на «бронетранспортеры» и ставит ему задачу: разведать силы «противника» на высоте Безымянной.

На одном из участков дороги «бронетранспортеры» «подрываются» на «минах», а отряд подвергается обстрелу группой «противника» из леса. Третий отряд принимает бой и «огнем» подавляет «противника», обеспечивая безостановочное продвижение батальона.

В ходе дальнейшего движения командир батальона выдвигает вперед четвертый отряд для разведки местности и оборудования переправы. При выполнении этого задания четыре юнармейца получают «ранения». Санитары оказывают им помощь. Транспортировка пострадавших возлагается на пятый отряд.

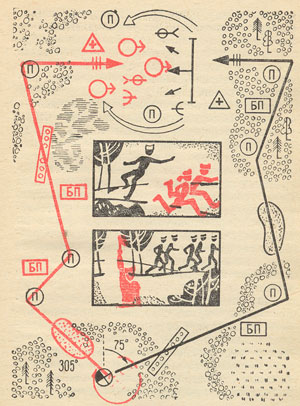
Батальон выходит к высоте Безымянной и перестраивается в боевой порядок. Достигнув рубежа атаки, батальон развертывается в цепь и по сигналу командира атакует противника» и овладевает высотой.

Лучшим участникам боя поручается водрузить на высоте красный флаг.

Бой окончен. Отряды выстраиваются и каждому поручается разбить лагерь — установить палатку) развести костер, вскипятить воду.

При подведении итогов игры надо учитывать действия юнармейцев на всех участках.

**Встречный бой**

Для игры нужен участок пересеченной местности, по которому прокладывают замкнутый маршрут (кольцо) протяженностью 2—4 километра. Его делят на 8—12 этапов по 200—300 метров. На контрольных пунктах этапов (стыках) располагается по одному посреднику. Каждому из них вручают перед игрой два пакета: для «синих» и «зеленых», то есть двух сторон, участвующих в игре. Такого же цвета пилотки у- играющих. В конвертах азимуты и ориентиры для дальнейшего движения по маршруту. Все собираются на поляне.

Это место старта и финиша предстоящего марш-броска для каждой стороны. По сигналу оба отряда расходятся в разные стороны по одному и тему же кольцу.

Продвигаясь от посредника к посреднику и получая на контрольных пунктах новые направления (например, азимут 30 градусов, 300 пар шагов, ориентир - отдельно стоящая береза), отряд, преодолевая препятствия на местности, движется вперед. Он оставляет для своих «противников», которые после них пройдут (навстречу) по этому маршруту «разрушенные мосты», следы-метки (бумажки 5х5 сантиметров, всего 100 штук), зашифрованные письма, дорожные знаки, «склады боеприпасов», «зараженные участки» и пр. Помимо этого, на каждом этапе отряд оставляет замаскированного разведчика, задача которого не обнаружить себя при встрече с «противником». Такой лазутчик может устроить засаду в кустах, на дереве, в овраге, но он не должен уклоняться более чем на 50 метров вправо или влево от пути (по азимуту) отряда.

Когда отряды пройдут 3—4 этапа, появляется вероятность встречи с дозорами «противника» (который по азимутам, расположенным в обратном порядке, движется навстречу по замкнутому маршруту). Командир отряда высылает головкой и два боковых дозора, по три человека в каждом, включая связного. Дозорные следуют в пределах зрительной связи с отрядом, поддерживая с ним связь с помощью сигналов флажками и условных звуковых сигналов.

Задача каждого отряда юнармейцев — быстрее обнаружить «противника», чтобы успеть развернуться уступом в цепь, совершить обходный маневр, а в случае опоздания успеть занять круговую оборону. От этого во многом зависит успех предстоящего бол. Посредники при колоннах определяют, разведка какой стороны первой заметила «противника» (10 очков), оценивают быстроту и целесообразность предпринятого маневра (от 2 до 10 очков), правильность полученных от разведки сведений (от 2 до 6 очков). Можно не проводить встречного боя, а можно и не уклоняться от него. Это зависит от разработки игры.

При вступлении во встречный бой «противники» сближаются, стараясь уничтожить макеты пулеметов и орудий, которые подразделения имели с собой. Единица техники считается уничтоженной, если цель поражена двумя «гранатами» (шишками, малыми мячами) или если игрок противоположной команды дотронулся до орудия или пулемета рукой (подорвал). Вывести из строя «противника» можно лишь лишив его пилотки. «Пострадавший» продолжать бой не имеет права. Он может вновь вступить в бой, получив пилотку у санитара. Однако в запасе у каждого отряда всего 10 пилоток. Оставшиеся без головных уборов отходят к посредникам, наблюдая за сражением. Игрок считается плененным, если вокруг него (не срывая пилотки) сомкнули руки 2—4 человека.

Воины-шефы или спецгруппа взрослых (старшеклассников) принимают участие в игре, обеспечивая шумовое оформление, создавая иллюзию боя: ведут стрельбу холостыми патронами, рвут взрывпакеты, пускают ракеты, устраивают дымовую завесу с помощью дымовых шашек. Встречный бой длится всего 15—20 минут. Дается отбой. Кратко подводятся итоги боя, и отряды продолжают путь по маршрутам.

Ставится новая задача: по ходу движения (развернувшись в цепи) искать и собирать следы-метки, письма, стараться обнаружить выложенные «противником» костры (склады оружия), после чего разрушить их. Не менее важно обнаружить замаскировавшегося на каждом этапе разведчика «противника». Если отряд прошел мимо него, спрятавшийся сам открывает себя громким криком или свистом, «Противник» должен убедиться, что незамеченная засада находилась в зоне движения отряда. По пути к отряду присоединяются посредники, которые вручают продвигающимся пакеты с указанием азимута. Они продолжают выполнять роль нейтральных наблюдателей. Итоги марш-броска и встречного боя подводятся после окончания движения по маршрутам тут же, на финише. Можно условиться, что каждому отряду перед игрой начисляется 100 очков. Вычитаются очки за нарушение правил, невыполнение заданий. Начисляются очки за правильное выполнение боевой задачи.

О начислении очков за оперативность разведки, правильный маневр командира говорилось выше. Очки можно начислять за найденное «минное поле», обнаруженное и расшифрованное письмо, взятого пленного —по 5 очков.

Каждая метка, подобранная в лесу, приносит 1 очко, сорванная пилотка—2 очка, а уничтоженная единица «боевой техники» — 10 очков.

Такое же количество очков прибавляется за обнаруженного лазутчика «противника».

Очки снимаются (по 5) за действия в ходе боя без пилоток и если не удалось обнаружить лазутчика «противника».

За отклонение от маршрута на 20 шагов отряд теряет 5 очков, а более чем на 30 — 10 очков. Зато отряд, пришедший по маршруту быстрее другого, за каждую минуту опережения получает 2 очка.

Тот отряд юнармейцев считается победителем, который лучше ориентируется, проявит больше организованности, смекалки и решительности, наберет в итоге больше очков.

# 

# [**Зимние подвижные игры и эстафеты**](#_Содержание)

Зимой, когда выпал снег, можно проводить самые разнообразные игры: со снегом, на санках, на лыжах. Автор этой статьи предлагает заранее подготовить площадки для зимних игр, а также составить конкурсные задания с использованием различного оборудования.

## [Готовь сани летом](#_Содержание)

Своевременная и хорошо продуманная подготовка мест проведения игры не только значительно повышает эффективность решения поставленных задач, но и предупреждает возможность получения травм, особенно в играх с различными предметами.

Зимние игры хорошо проводить в близлежащем парке, где есть площадка и горка. Если нет, то их можно подготовить на школьном стадионе.

Пришкольную площадку для проведения зимних подвижных игр и эстафет с учащимися младших классов лучше всего делать постоянной. Ровную площадку 40–150 м длиной и 20–50 м шириной, если нет специально отведенного места для младших школьников, можно подготовить на футбольном поле уже зимой. А вот горку, а лучше две, надо готовить заранее, еще осенью сделать насыпь из земли: одну горку – с пологим склоном, а другую – более крутую и на 0,5 м выше. Если горка одна, то с одной стороны склон нужно делать пологим, а с другой – более крутым. Готовить такие горки только из снега гораздо сложнее, к тому же снега может быть мало. Где и как подготовить такие горки, решает учитель исходя из имеющихся условий.

Разметку площадки для зимних игр, например линию старта, можно сделать постоянной и более заметной. Для этого нужно развести легко растворимый в воде краситель и полить им линию старта и линию финиша.

Участок для проведения игры на местности надо подбирать такой, чтобы его рельеф отвечал задачам и содержанию игры; границы участка для игры четко разметить флажками, веревочкой с листками цветной бумаги и т.п. Перед проведением игры учитель должен заранее как следует изучить местность и наметить условные границы игры.

# 

# **Методические рекомендации**

Подготовку мест для игры можно проводить непосредственно перед уроком при участии детей – дежурных или специально назначенных учеников, а в некоторых случаях – заранее. Важно научить всех школьников готовить площадку к игре. Возможно, на первых уроках для этой работы потребуется времени больше, чем было запланировано, зато на последующих занятиях разметка площадки пройдет быстрее и более организованно.

Учителю следует заранее выбрать себе помощ­ников-дежурных, чтобы подготовиться к игре: принести, раздать и собрать инвентарь, разметить площадку. Учитель должен заранее объявить ученикам, кто будет дежурным на следующем уроке.

Мороз до –10°С без ветра – наиболее благоприятная погода для проведения игр на воздухе. При температуре ниже –18°С и особенно при сильном ветре проводить прогулки и игры на воздухе нельзя.

Надо также строго следить, чтобы дети, разгоряченные играми, не пили холодную воду, не глотали украдкой снег, не сосали сосулек.

Педагогическая ценность подвижных игр во многом определяется как условиями их проведения, так и наличием необходимого инвентаря. Готовясь к проведению игры, учитель должен обязательно учитывать, что может понадобиться, и заранее подготовить все необходимое.

Инвентарь раздают участникам или расставляют после объяснения правил. Способов раздачи и сбора инвентаря много, и какой из них и в какой игре использовать, решает учитель. Инвентарь раздает и собирает после игры либо учитель, либо его помощники. Если это делают сами дети, то учитель наблюдает за тем, чтобы они выполняли задание быстро, точно, организованно.

Важно приучить детей следить за санитарным состоянием инвентаря и регулярно приводить его в порядок: бережно относиться к нему, умело его хранить и самостоятельно изготавливать простейшие пособия под руководством учителя.

Наличие разнообразного высококачественного спортивного инвентаря, игрового и вспомогательного оборудования позволяет подбирать варианты двигательных заданий с учетом поставленных задач, проводить игры в должных условиях и на высоком эмоциональном уровне. Зимой инвентаря требуется намного меньше. Школа далеко не всегда приобретает в полном объеме необходимый спортивно-игровой инвентарь, так как он очень дорогой или отсутствует в продаже, но в школе он необходим.

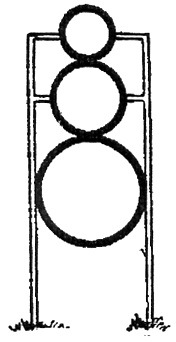
Кроме фабричного изготовления зимнего спортивного инвентаря: комплектов лыж, санок, – целесообразно иметь дополнительно нестандартное оборудование, которое учителя физкультуры и труда вместе с учениками, а также их родителями могут изготовить сами. Кроме того, можно собрать подручный материал для разметки площадки, имеющийся в парке или на лесной полянке, например срубленные ветки, палки и т.п.

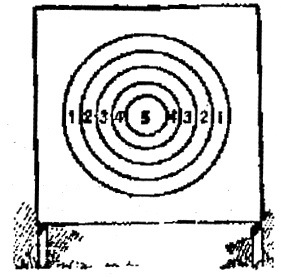
## 

## Необходимый инвентарь

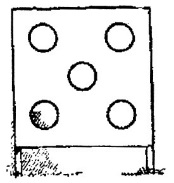
Флажок можно сделать из фанеры, ткани, плотной цветной бумаги. Размер самого флажка – 30×40 см, высота древка – 70–100 см. Подставка может быть выполнена из фанеры или из палочек в виде крестовины для установки на твердом грунте, но можно обойтись и без нее, а просто воткнуть флажок в снег, но тогда высота древка должна быть немного больше.

Флажки (вымпелы) разных размеров – до 30 шт. Размеры, цвет самого флажка и древка должны быть разными, так как в различных играх во время урока у них разное назначение.

Мишень-снеговика можно изготовить стационарную, но лучше переносную, либо из металла (мишень – три сквозных отверстия), либо из дерева (3 круга различного диаметра, вырезанных из фанеры), – как для тренировки метания в цель, так и для игр.

 Мишень-снайпер также может быть стационарной или переносной. Размеры щита – 1×1 м, высота подставки – 0,5–1 м, диаметр центра («яблочка») – 10–12 см, далее – от трех до пяти кругов на расстоянии 5 см один от другого. Ширина полосы круга – 2 см. Такую мишень можно нарисовать на стене зала или подсобного помещения.

Мишень-окно может быть укреплена стационарно на игровой площадке, но целесообразно иметь переносную, которую можно использовать как в зимнее время, так и в осенне-весенний период на игровой площадке и в зале. Размеры щита – 1×1 м, диаметр отверстия «окна» – 10–12 см, высота щита – 1,5–2 м. Такую мишень можно нарисовать на стене спортивного зала или подсобного помещения либо на высоком и устойчивом заборе на игровой площадке.

Мишень-биатлон целесообразно иметь переносную, которую можно использовать как в зимнее время, так и в осенне-весенний период. Размеры щита – 1×1 м, диаметр ярких нарисованных кружков – 10–12 см. Они могут быть одинакового и разного диаметра и цвета. Количество кружков также может быть разным. Высота щита – 1,5–2 м. Вместо кружков можно вырезать сквозные отверстия.

Санки желательно иметь в расчете на каждого ученика класса, но чаще детям предлагается принести свои. Это не очень удобно, так как санки могут быть разных фактуры и размера. Для проведения игр в школе необходимо иметь хотя бы 6 одинаковых санок.

Шесты бывают двух видов: короткие (длиной 1,3–1,5 м) – с острым металлическим наконечником наподобие наконечника лыжной палки и длинные деревянные (длиной 4–6 м) – с закругленными концами.

Лыжи, как и санки, дети чаще всего используют свои.

Тесьма (шнур, шпагат) – необходима для разметки площадки; узлами, флажками или другими метками обозначают отрезки определенной длины.

Нарукавные повязки – их обычно требуется по 8–10 шт. разных цветов из расчета: по одному цвету для каждой команды.

Нагрудный номер – 20–30 шт. Можно изготовить номера различных цветов по 8–10 шт.

Колпаки – по 8–10 шт. разных цветов из расчета: по одному цвету для каждой команды – можно склеить из цветной бумаги. Они должны быть с завязками и такого размера, чтобы их можно было надеть на шапку.

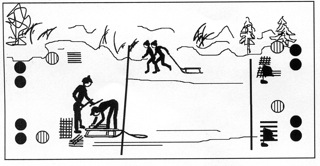
## Методика проведения игр

## Перевозка груза

Место проведения: ровная снежная площадка размером 40×50 м. Двумя линиями обозначается площадка, через которую нужно перевезти груз в другое место.

Инвентарь: на каждую команду – одни санки; груз для всех команд – палки, чурочки и различные предметы – должен быть одинаковым, и его должно быть достаточно.

Содержание и ход игры. Класс делится на команды по 4 или 6 человек в каждой. На каждую команду назначают двух судей, которые находятся по одну и другую стороны игровой площадки. Груз сложен перед линией старта на расстоянии 1,5–2 м.

По сигналу первые пары участников команд начинают быстро складывать груз на санки, перевозят его за линию финиша, складывают в месте, отмеченном флажком, и возвращаются в свою команду. Как только первая пара пересечет линию, начинает укладывать груз на санки вторая пара, и так до тех пор, пока не будет перевезен весь груз. Подводят итоги первой перевозки. Выигрывает команда, которая первой перевезла груз, аккуратно уложила его в оговоренном порядке и заняла исходные позиции. Затем переносят флажки на другую сторону, и игра повторяется, но в обратном направлении.

Правила игры

1. Если груз рассыпался на дистанции, его следует аккуратно сложить на санки и продолжить перевозку.  
2. Первая пара игроков, которая увезла свою часть груза, возвращается в команду, передает санки второй паре и встает за линией старта.  
3. Если после укладки груз рассыпался, игрокам нужно вернуться и сложить все заново.  
4. Количество груза, перевозимого за один рейс, оговаривается заранее.  
5. За каждое нарушение правил команда получает штрафное очко.

Подведение итогов. Выигрывает команда, набравшая больше победных очков с наименьшим числом нарушений. При игре двух команд команда, первой выполнившая задание, получает 1 победное очко, вторая команда– 0 очков; при игре трех команд – соответственно 2 очка, 1 очко и 0 очков.

Методические указания. В зависимости от количества и фактуры перевозимого груза нужно заранее оговорить количество груза, которое можно класть на санки для одной перевозки, а также рисунок и форму укладки. Важно, чтобы перевозимый груз был одинаковым для всех команд.

В ходе игры следует учить детей выполнять различные виды работы не только быстро, но и аккуратно: на конкретных примерах показать, как торопливая и недобросовестная работа обернуться потерей первенства и повлечь за собой различные разрушения и другие негативные последствия, – и обсудить с учениками подобные случаи.

Поскольку на каждую команду назначено по два судьи, после их отчета происходит замена судей на игроков команды так, чтобы судьи первой команды перешли в активные участники второй команды, не нарушая при этом принцип распределения на пары.

## 

## Верхом на клюшке

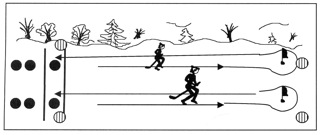
Место проведения: ровная площадка размером 25×40–50 м, покрытая льдом и припорошенная снегом. На расстоянии 2 м перед линией старта проводят еще одну линию, отгораживающую коридор, в котором производится передача клюшки. На расстоянии 20–25 м от линии старта напротив каждой команды устанавливают флажки яркого цвета.

Инвентарь: яркий флажок с высотой древка 1 м; клюшка у каждой команды; разметочные флажки для обозначения коридора и линии старта; секундомер.

Содержание и ход игры. До деления на команды назначают или выбирают судей. Остальные учащиеся класса делятся на команды по 4–5 человек в каждой и выстраиваются в колонны по одному перед коридором; первые номера – у линии старта и финиша. Игру можно проводить в двух вариантах.

Первый вариант. По сигналу первые номера в положении верхом на клюшке бегут к своему флажку, обегают его и возвращаются к своим командам. Как только игроки пересекут линию старта (финиша), учитель засекает время и громко объявляет результаты. Затем стартуют вторые номера, и т.д. Подводятся итоги, и игра повторяется не менее двух раз, время засекается в каждом забеге. Затем подводится общий итог как личного, так и командного первенства.

Второй вариант. По сигналу первые номера в положении верхом на клюшке бегут к своему флажку, обегают его и возвращаются к своим командам, в отмеченном коридоре отдают клюшку вторым номерам и встают в конец своей колонны. Те повторяют задание и передают клюшку третьим номерам, и так до тех пор, пока первые номера не получат клюшку обратно. Подводятся итоги первого тура, и игра продолжается еще несколько раз. Здесь определяется только командное первенство.

Судьи. Для каждой команды назначается судья на трассе, который должен следить за соблюдением условленного способа передвижения и за тем, как игроки обходят на клюшке флажок. Судьи на линии старта контролируют своевременный уход с нее и правильность передачи клюшки партнеру. Судья-секретарь фиксирует в протоколе личное время прохождения трассы каждым участником.

Если учащихся, временно освобожденных от занятий, нет, то судьи заменяются в ходе игры действующими игроками так, чтобы количество забегов у всех было равным.

Правила игры

1. Передавать клюшку из рук в руки можно только в обозначенном коридоре.  
2. На протяжении всего бега клюшка должна касаться поверхности площадки.  
3. В движении необходимо сохранять позу, установленную условиями игры, например позу наездника и т.п.  
4. Если участник уронит клюшку, он должен поднять ее и продолжить движение с того места, где это случилось.  
5. Нельзя задевать флажок.  
6. За каждое нарушение правил игрок получает 1 штрафное очко.

Подведение итогов. В первом варианте игры может быть определен победитель в личном первенстве по наименьшему времени в трех забегах и наименьшему числу допущенных ошибок; в командном первенстве – на тех же условиях. Здесь учитываются и количество победных очков, и время, затраченное на забег. Во втором варианте итоги игры подводятся только по количеству победных очков команды.

Методические указания. При проведении пробной игры уточняются правила игры, схема прохождения дистанции, права и обязанности судей.

В первом варианте игры учащиеся имеют возможность сравнить личные результаты в каждом забеге, проанализировать успехи или неудачи и самостоятельно или с помощью учителя найти пути преодоления допущенных ошибок, учатся контролировать свои движения и исправлять ошибки, а судьи, с одной стороны, помогают заметить и осмыслить допущенные ошибки, с другой – лучше усвоить материал игры.

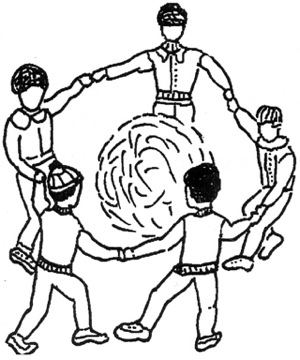
Во втором варианте игры идет формирование двигательных навыков на технической основе исполнения и усвоение более сложной игры, с большим количеством правил.

Кроме того, решаются задачи психологического и нравственного характера: дети учатся принимать самостоятельные решения в ходе игры, быстро ориентироваться на местности, а также закаляются физически, укрепляют волю.

## Кому на снежный ком?

Место проведения игры: площадка на свежем воздухе. Поверхность земли вокруг снежного кома должна быть гладкой, ровной, но не скользкой.

Инвентарь: небольшие деревянные лопатки, метелка. Но иногда дети лепят снежный ком руками. В этом случае у учащихся должны быть запасные варежки.

Содержание и ход игры. Класс делится на команды по 5–7 человек в каждой и начинают лепить из снега большой ком, а затем встают вокруг него, взявшись за руки.

По команде «Раз, два, три!» играющие тянут рядом стоящего игрока к снежному кому, а сами упираются. Тот, кто упадет на снежный ком или хотя бы наступит на него ногой, получает штрафное очко и продолжает играть. Игра продолжается несколько минут, затем подводятся итоги.

Правила игры

1. Нельзя разрывать сцепление рук.  
2. Нельзя ставить подножку рядом стоящему игроку, грубить и т.п.  
3. За каждое нарушение правил и дисциплины игрок получает 1 штрафное очко.

Подведение итогов. Выигрывает тот, закончит игру без штрафных очков и не разу не наступит на снежный ком. При командном подведении итогов учитывается количество штрафных очков в каждой команде за определенный отрезок времени.

Методические указания. Варежки должны быть сухими, но лучше будет, если дети принесут запасные. Обувь должна быть сменной; следует проследить, чтобы ученики очистили ее от снега.

Игра предназначена в основном для мальчиков, но если в ней участвуют девочки, то у них должна быть отдельная команда. Смешанные команды следует формировать с учетом уровня физического развития.

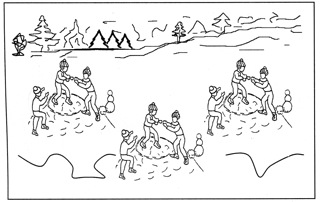
В этой игре побеждают, как правило, более сильные дети. Но для всех участников важно развивать силу мышц в сопротивлении. В этой игре важна не столько победа, сколько физическое развитие и укрепление здоровья.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: ознакомление детей со способами укрепления здоровья и с правилами закаливания в зимних условиях; формирование навыков взаимодействия и противодействия, игрового партнерства.

Не уступлю горку!

Место проведения игры: площадка со снежными горками, которые готовятся заранее. На вершине горки начерчен небольшой круг. Поверхность земли вокруг нее должна быть гладкой, ровной, но не скользкой.

Инвентарь: свисток; деревянные лопатки для оборудования горки у каждой команды.

Содержание и ход игры. Класс делится на команды по 3–5 человек в каждой. В командах расчет ведется по порядку номеров, первый номер – водящий. Он забирается на горку. По сигналу учителя остальные игроки начинают бегать за ним, стараясь осалить, а он уворачивается от них. Водящего нельзя осалить, если он коснулся руками земли, но в этом положении он может находиться не больше 3 сек. Как только водящий коснулся руками снега, игроки начинают громко считать: «Один, два, три», – после этого игра продолжается.

Через 1–2 мин. учитель дает сигнал окончания защиты горки. Подводятся итоги. Потом на защиту горки выходят вторые номера, затем третьи, и т.д. Желательно, чтобы в роли водящего каждый игрок побывал не менее двух раз. Если защитника за отведенное время ни разу не осалили, он получает 3 победных очка.

Правила игры

1. Игра начинается только по сигналу.  
2. Нельзя заступать черту – в этом случае водящий осаленным не считается.  
3. Игроку, осалившему защитника (водящего), присуждается победное очко.  
4. За грубость, некорректное поведение игроку начисляется 1 штрафное очко или снимается победное, если оно имеется.

Подведение итогов. В каждой команде определяется победитель по наибольшему числу очков, полученных за защиту горки и за осаливание водящего. Таким же образом определяют команду-победительницу.

Методические указания. Горки для младших школьников могут сделать старшеклассники или дворник во время уборки снега, но лучше, если их сделают сами участники игры.

Необходимо проверить, чтобы на игровой площадке не было ледяных наростов или других предметов, о которые можно получить травму во время игры.

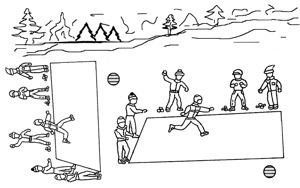
В ходе игры следует акцентировать внимание на решении следующих задач: развитие детской творческой инициативы (можно предложить учащимся разные варианты деления на команды и выбора водящего, усовершенствовать правила игры, таким образом развивая творческое воображение); воспитание чувства коллективизма и товарищества, культурного отношения друг к другу, внимательности и честности в выполнении задания.

## Под обстрелом

Место проведения игры: прямоугольная площадка размером 6×10 м, ограниченная линиями. Игру можно проводить в зале или на площадке зимой и летом.

Инвентарь: шнур с яркими флажками или палка с заостренным концом для разметки площадки; приготовленные заранее снежки.

Содержание и ход игры. Для каждой команды назначается судья. Для девочек площадка может быть несколько меньше. Остальные играющие делятся на команды мальчиков и девочек с равным количеством игроков и рассчитываются на первый и второй. Первые номера – перебежчики располагаются за лицевой линией, а вторые встают за боковой линией площадки – это стрелки. Они заготавливают для себя по одному снежку на каждого перебежчика. Все учащиеся занимают места – каждый у своей линии.

По сигналу перебежчики по одному быстро бегут через площадку к противоположной стороне. В это время стрелки, находясь за боковыми линиями, стараются осалить снежком перебежчиков. Как только первый перебежит площадку, начинает бег второй, и т.д. Когда первые номера закончат перебежку, подсчитывается количество осаленных, и подгруппы меняются ролями. Обе команды имеют равное число попыток. Лучше всего, если игроки будут перебегать сначала по сигналу учителя, а затем по сигналу судьи-помощника и самостоятельно.

Правила игры

1. Разрешается перебегать с одной стороны площадки на другую только по одному.  
2. Бросать снежки можно только из-за линии площадки, не переступая ее. Попадание за линией не засчитывается.  
3. За каждое попадание начисляется 1 очко.  
4. Броски должны быть направлены ниже пояса – по ногам. Попадание выше пояса не засчитывается.

Подведение итогов. Следует отметить игроков, набравших больше очков, а также тех, кто ни разу не был осален.

Методические указания. Для подсчета результатов игры можно назначить помощников. Учитель должен воспитывать у детей доброжелательное отношение к сопернику. Возможен и такой вариант, когда игра идет на одной площадке, например при небольшом количестве игроков – не более 10–12 человек – и с участием смешанных команд. После того как пробежит первый номер, подсчитывают количество попаданий в него, затем перебегает второй номер, и так до тех пор, пока не пробегут все игроки команды, после чего подсчитываются общие результаты, и команды меняются ролями. Зачет у мальчиков и девочек раздельный.

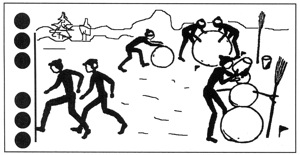
В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) развитие способности правильно оценивать ориентирование в пространстве; б) улучшение глазомера; в) совершенствование координации движений; г) совершенствование точности попадания в подвижную цель (разобрать пример).

В игре необходимо воспитывать сознательную дисциплину, приучать детей к соблюдению правил, справедливости, умению контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других.

**Снеговик**

Место проведения: ровная снежная площадка на школьном дворе, в парке размером не менее 20×50 м с размеченной линией старта; в 15 м от нее – флажки для каждой команды, место для лепки снеговиков.

Инвентарь: метла, колпак или ведро; мелкие цветные предметы для обозначения рта, носа и глаз для каждой команды; свисток и разметочный шнур, флажки для разметки площадок.

Содержание и ход игры. Учащиеся делятся на команды-тройки за 1–2 дня до урока и приносят с собой предметы, необходимые для лепки. Расстояние между командами – 8–10 м отмечают разделительной чертой. Все предметы кладут у линии старта; их можно переносить только по одному. Команды-тройки выстраиваются у линии старта.

По сигналу команды начинают лепить снеговика и оформлять его, затем вновь выстраиваются у линии старта. Капитан поднимает руку и громко говорит: «Есть!».

Правила игры

1. Снег для снеговика можно брать только на специально отведенной площадке.  
2. Использовать предметы для оформления снеговика можно только свои.  
3. Нельзя мешать другим учащимся выполнять задание.  
4. За каждое нарушение правил команда лишается 0,5 балла.

Подведение итогов. При участии пяти троек команда, первой выполнившая задание, получает 4 очка, второй – 3 очка, третьей – 2 очка, четвертой – 1 очко, пятой – очки не получает.

Судьи-помощники, назначаемые заранее, вместе с учителем оценивают качество лепки снеговика по следующим критериям: красота, устойчивость и величина. Максимальная оценка – 10 баллов.

Методические указания. Команды желательно формировать так: дети сами определяют, что и кому принести в школу для оформления снеговика, не забыв запасные варежки для себя. Число игроков может быть и большим – это зависит от количества играющих и величины площадки.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) воспитание ответственного отношения к выполнению задания; б) формирование умения вести диалог при анализе игры, разборе ошибок и подведении итогов; соблюдать правила, точно выполнять свои обязанности, правильно, справедливо и объективно оценивать поступки других, подчинять личные интересы интересам коллектива. Учитель должен контролировать выполнение задания: делать своевременные замечания, поправки, давать рекомендации.

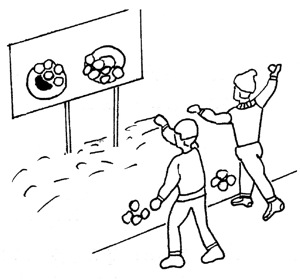
**Снежком по мишеням**

Место проведения игры: ровная снежная площадка размером не менее 50×50 м. Если игра проводится на открытой площадке, то яркие мишени – три круга диаметром 0,5 м, 1 м и 1,5 м устанавливают на специальной подставке. Если площадка размещается у стены или у прочного забора, то мишени можно нарисовать на заборе или стене.

Инвентарь: снежки, которые необходимо подготовить заранее; по 2 мишени для каждой команды. Мишени могут быть самыми различными.

Содержание и ход игры. На площадке устанавливают мишени по количеству команд. Расстояние между линией броска и мишенью – 5 м и более в зависимости от возраста и уровня подготовленности учащихся.

Класс делится на команды с равным числом игроков в каждой. Производится расчет по порядку. Команды выстраиваются в шеренги у линии броска.

Игроки запасаются снежками и складывают их у линии броска. Каждый игрок выполняет 2 броска подряд. По сигналу первые номера бросают снежок в цель и встают в конец шеренги. Затем бросок выполняют вторые номера, и т.д. За попадание в центр мишени игрок получает 3 очка, в средний круг – 2 очка, во внешний – 1 очко. За попадание в поле мишени очки не присуждаются. Затем подводят промежуточные итоги, пополняют запас снежков, и игра повторяется.

Правила игры

1. Броски можно выполнять только с линии старта. Игроку, заступившему за линию, попадание не засчитывается.  
2. Броски можно выполнять только после сигнала. За нарушение начисляется 1 штрафное очко.  
3. Если игроку помешали, то он имеет право повторить бросок.

Подведение итогов. Побеждает команда, набравшая больше очков за равное число попыток и меньше штрафных очков. Здесь отмечаются и личные результаты.

Методические указания. Если игра проводится не в первый раз, учителю нужно взять с собой на занятие результаты прошлого урока и, подводя итоги, отметить личный успех каждого учащегося, а если результаты стали хуже, то обязательно выяснить причину.

В эту игру хорошо играть, когда снег липкий. В каждой команде должно быть не более 3–4 игроков, чтобы дети не мерзли и выполнили как можно больше метаний снежком. Для этого необходимо иметь несколько мишеней, даже если они будут с различным рисунком. В этом случае после каждого подведения итогов команды меняются местами.

Вариантов выполнения бросков может быть много: поочередно правой и левой рукой, с места и с разбега и др.

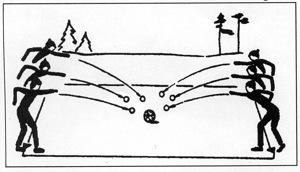
При проведении состязаний на личное первенство можно переформировать команды: например, в первой – игроки, сделавшие больше удачных попаданий в цель, во второй – набравшие по 4–5 очков и т.д. Для первой и второй команд расстояние от линии старта до мишени увеличивается на 1 м. То есть в зависимости от подготовленности класса игру можно проводить на нескольких уроках, постепенно увеличивая сложность задания.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) развитие способности правильно рассчитывать силу броска; б) совершенствование техники исполнения освоенных движений в нестандартных условиях игры; в) воспитание привычки к соблюдению дисциплины, правил игры и техники безопасности.

**Снежком по мячу**

Место проведения: ровная снежная площадка размером не менее 50×50 м, разделенная на несколько маленьких площадок размером 10×10 м по количеству команд.

Инвентарь: старый набивной мяч; можно изготовить его специально для зимних игр, сделав чехол из водостойкой ткани, или слепить ком снега и облить его водой, чтобы получилась крепкая ледяная мишень. Снежки заготавливает каждый для себя сам. Их количество оговаривается в зависимости от правил игры.

Содержание и ход игры. Учащиеся делятся на команды по 3–6 человек в каждой. Порядок расположения вокруг площадки для выполнения броска зависит от условий и количества играющих. Игроки одной команды могут располагаться по одну или по обе стороны площадки, у каждого по 3 снежка. В центре площадки – набивной мяч. По сигналу игроки выполняют броски одновременно, если в команде 3 человека; если 6 человек, то следует броски выполняются поочередно командами-тройками. При наличии достаточного количества судей можно организовать поочередные броски в командах.

Правила игры

1. Если игрок заступил за линию броска, то попадание не засчитывается.  
2. Если игрок выполнил бросок до сигнала судьи, то попадание не засчитывается.  
3. Если на одной стороне площадки 4–5 человек, то крайним игрокам разрешается сделать шаг вперед за линию броска.

Подведение итогов. Побеждает команда, сделавшая больше попаданий с наименьшим количеством ошибок.

Методические указания. Для поддержания интереса учащихся броски по мячу можно выполнять стоя за кругом диаметром 10 м. В этом случае у всех будут равные условия.

Выполнять броски в горизонтальную цель можно по-разному: например, изменить правила, метод подведения итогов и т.п.

Если действуют несколько судей, то можно в течение игры заменять их игроками или командой в целом. В этом случае игру можно проводить несколько раз, чтобы все игроки, включая судей, могли сделать одинаковое количество бросков.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) совершенствование точности броска и глазомера; б) обучение анализу своих действий и действий товарищей в ходе игры; в) содействие развитию коммуникативных способностей. Учителю следует совместно с детьми анализировать игровые ситуации, особенно внимательно наблюдать за поведением играющих, укреплять их дружбу.

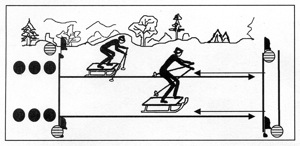
**Игры на санках**

**А так на санках сможешь?**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 20×50 м. Расстояние между линиями старта (финиша) и коридором – 15–30 м в зависимости от уровня подготовленности и возраста учащихся.

Инвентарь: санки (как минимум две или три) и лыжные палки у каждого участника; 4 ярких флажка; повязки на рукав или другие отличительные знаки. Лыжные палки можно заменить обыкновенными палками соответствующего размера с заостренными концами.

Содержание и ход игры. Класс делится на команды по 3–4 человека в каждой. Учащиеся выстраиваются в колонну по одному или в две шеренги у линии старта (финиша). Производится расчет по порядку. На старте первый участник стоит на санках, полозья которых касаются линии старта, с палками в руках.

По сигналу первые номера, отталкиваясь только палками, скользят на санках к коридору, там разворачивают санки, встают на них и продолжают движение. Дистанция считается пройденной, когда санки пересекут линию старта – финиша. Затем подводятся итоги первого заезда, потом стартуют вторые номера, и т.д. Маршрут возвращения оговаривается заранее. Дистанция для девочек должна быть короче на несколько метров. Подводятся итоги первого тура, и игра повторяется не менее трех раз.

Правила игры

1. Каждый участник должен пройти всю дистанцию указанным способом.  
2. Если игрок упал, он лишается 1 балла.  
3. Если участник коснулся ногой земли, он лишается 0,5 балла; при повторном падении – 1 балла.  
4. Если игрок начал движение до сигнала судьи, он лишается 0,5 балла.  
5. За нарушение дисциплины судьи-помощники могут лишить игрока 0,1–1 балла.

Подведение итогов. Можно определить победителя как в командном, так и в индивидуальном первенстве. Например, правильное прохождение дистанции оценивается в 5 баллов, т.е. каждый участник до начала игры может иметь максимум 15 баллов. Если игрок не совершил ни одной ошибки, он может принести своей команде 15 баллов. Кроме того, в каждом забеге определяются места и победные очки, которые оговариваются в зависимости от количества команд.

Выигрывает команда, сохранившая наибольшее число баллов за качество выполнения упражнения и набравшая больше победных очков.

Методические указания. Игру можно проводить с учащимися 4–6-х классов: мальчики соревнуются с мальчиками, а девочки – с девочками.

До проведения игры-соревнования на нескольких занятиях дети осваивают технику передвижения, стоя на санках и отталкиваясь палками. Тем не менее, до начала соревнования каждой команде и каждому игроку следует дать время опробовать дистанцию.

Для достижения большего двигательного эффекта и пользы для физического развития детей следует формировать команды с небольшим количеством игроков.

В зависимости от поставленных задач, количества играющих и наличия инвентаря эту игру можно проводить с фиксацией только командного результата, т.е. определяется время и начисляются победные очки после прохождения дистанции всей командой; а также как встречную эстафету.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) формирование умения самостоятельно находить решения для быстрого прохождения дистанции исходя из условий игры и используя собственный опыт; б) тренировка в сохранении равновесия – нахождение оптимально устойчивой стойки, положения палок и места для отталкивания ими, во время движения туловища до и во время толчка палками – сгибания и разгибания ног и др.

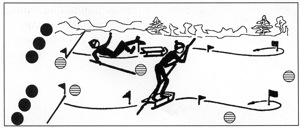
**Зигзагом на санках с шестом**

Место проведения: ровная снежная площадка с твердым снежным покровом – например, во время заморозков после оттепели – размером не менее 50×2 м. По дистанции расставляют 4 флажка, расстояние между которыми – 5 м.

Инвентарь: по 4 флажка разного цвета, санки и шест с острым металлическим концом для каждой команды.

Содержание и ход игры. Класс делится на команды не более 3–4 человек в каждой. Команды выстраиваются в шеренги перед линией старта, расположившись в любом порядке в зависимости от размеров площадки, чтобы у всех была возможность наблюдать за продвижением своего товарища на санках.

И.п. – санки перед линией старта. Игрок одной ногой стоит на них, в руках – шест или длинная палка с заостренным концом.

По сигналу, отталкиваясь одной ногой и шестом, первые номера приводят санки в движение, а затем, отталкиваясь только шестом, стараются зигзагом пройти между флажками, огибают последний флажок и возвращаются к линии финиша также зигзагом. Дистанция считается пройденной, когда санки пересекут линию финиша. После подведения итогов первого заезда стартуют вторые номера, и т.д., пока все игроки не пройдут дистанцию.

Для каждой команды назначается судья на старте и на трассе. После первого этапа состязаний назначаются новые судьи, а прежние судьи принимают участие в гонках. Смена производится так, чтобы у всех учащихся было по три попытки прохождения дистанции на санках и все могли попробовать свои силы в роли судей.

Правила игры

1. Движение можно начинать только после сигнала.  
2. Если игрок упал, он должен подняться и продолжить дистанцию с этого места.  
3. За каждый сбитый флажок команда лишается 1 очка, за падение – 2 очков.  
4. Если игрок выполнил задание без ошибок, он сохраняет свои баллы.

Подведение итогов. Каждый игрок проходит дистанцию 2–3 раза. Правильное прохождение дистанции один раз оценивается в 10 баллов, три раза – в 30 баллов; за допущенные ошибки баллы снимаются.

Кроме того, определяются места и начисляются победные очки отдельно для первых номеров, затем для вторых и т.д. Порядок начисления устанавливается в зависимости от количества команд.  
Выигрывает команда, сохранившая наибольшее число баллов за качество выполнения упражнения и набравшая больше победных очков.

Методические указания. Игру можно проводить только после того, как дети как следует освоят катание, отталкиваясь шестом стоя на санках, – сначала по прямой линии, а затем и зигзагом, – и игру «А так на санках сможешь?». Вначале можно игру проводить только в одну сторону и с меньшим количеством флажков.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) тренировка чувства равновесия и развитие координации движений; б) формирование умения самостоятельно находить решения для быстрого прохождения дистанции исходя из условий игры; в) воспитание смелости, чувства ответственности перед командой, умения сосредоточивать свои силы на выполнении задания.

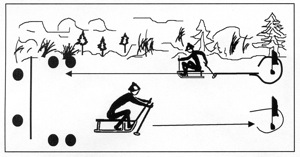
Для девочек дистанция должна быть короче и устанавливается только 3 флажка. Победители в личном первенстве определяются среди мальчиков и девочек отдельно.

**Карельские гонки**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 50×50 м. На одной стороне площадки отмечают линию старта (финиша), а напротив каждой команды устанавливают яркий флажок на расстоянии 15–30 м от линии старта в зависимости от возраста, пола и уровня подготовленности детей.

Инвентарь: 2 санок, 4 лыжные палки и 1 флажок для каждой команды; свисток, секундомер, протоколы, карандаши. Инвентарь желательно иметь для всех одинаковый.

Содержание и ход игры. В каждой команде по 3–4 человека, которые располагаются вдоль длинных сторон площадки, у линии старта – по одному игроку от каждой команды. Расстояние между командами – 7–10 м. Первые номера – капитаны, сидя на санках, держат в руках лыжные палки.

Учитель включает секундомер, а игроки, отталкиваясь ногами и палками, стараются как можно быстрее обогнуть флажок и пересечь линию финиша. Пока первым номерам сообщают время прохождения дистанции и занятое место в их заезде, вторые номера принимают исходное положение у линии старта. Затем задание выполняют вторые номера, и т.д. Игра проводится не менее трех раз, потом подводится общий итог.

Назначаются судьи на линии старта и по одному для каждой команды на трассе. Судья на старте следит за правильностью смены участников, чтобы все игроки подгруппы участвовали в гонке, а судьи на трассе – за прохождением дистанции.

Правила игры

1.Начинать движение можно только после сигнала.  
2.При прохождении дистанции нельзя отрывать таз от санок.  
3.Огибая флажок, нельзя его задевать.  
4. За каждое нарушение правил команда получает 1 штрафное очко.

Подведение итогов. Выигрывает команда, набравшая больше очков и сделавшая меньше ошибок. При участии четырех команд – пришедшая первой получает 3 очка, второй – 2 очка, третьей – 1 очко; последний участник очки не получает.

Методические указания. Игра проводится с небольшим количеством игроков. Но если снежная площадка достаточно велика и инвентарь имеется в достаточном количестве, то возможно ее проведение и с большим числом игроков и команд. Для девочек, если они участвуют в соревновании, дистанцию делают короче, и они соревнуются друг с другом.

До начала игры дети должны опробовать дистанцию, а судьи практикуются выполнять свои обязанности.

Учащиеся должны знать, что победить себя вполне можно. Для этого нужно постараться улучшить свой результат на дистанции. Так как, кроме начисления победных очков за занятые места, фиксируется время прохождения дистанции каждым игроком, при анализе игры следует обратить внимание учащихся на улучшение своих показателей. Особенно это касается физически ослабленных детей. Они не надеются победить более сильного соперника и не пытаются это сделать, а вот улучшить свой собственный результат они могут. Такой подход воспитывает у учащихся уверенность в своих силах.

В ходе игры необходимо учить детей анализировать свои действия, ошибки и исправлять их, а также уметь слушать и понимать замечания других участников и судей.

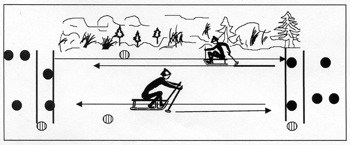
Учитель должен напомнить детям, что дышать следует через нос, особенно при вдохе, чтобы вдыхаемый воздух согрелся.

**Встречная эстафета на санках**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 50×50 м, на каждой стороне которой размечают линию старта, а рядом – коридор шириной 1,5–2 м. Расстояние между линиями старта – 15–30 м, между командами на гоночной трассе – не менее 7 м.

Инвентарь: 2 санок; 4 лыжные палки для каждой команды; свисток; секундомер. Инвентарь для всех команд желательно иметь одинаковый.

Содержание и ход игры. После назначения судей класс делится на две или три команды с четным количеством игроков в каждой. Производится расчет по порядку. Четные номера переходят на противоположную сторону площадки. Обе подгруппы выстраиваются в колонну по два напротив друг друга. Перед одной из линий старта располагаются первые номера на санках с палками в руках; палки – на линии старта.

По сигналу учителя первый номер начинает быстро продвигаться ко второму, отталкиваясь ногами и палками. Как только санки пересекут линию, второй номер разворачивает их, садится на них, берет палки и начинает движение навстречу третьему, и так до тех пор, пока санки не окажутся вновь у первого номера, который поднимает руки вверх и громко говорит: «Есть!». Игра повторяется несколько раз.

В каждом розыгрыше судьи на старте следят за тем, чтобы все игроки подгруппы участвовали в гонке; на трассе – за качеством прохождения дистанции.

Правила игры

1. Нельзя начинать движение до сигнала.  
2. Меняться палками и местами на санках можно только в коридоре.  
3. Во время прохождения дистанции нельзя вставать с санок.  
4. В коридоре должны ожидать своей очереди следующие участники эстафеты, по одному от команды.

5. За нарушение дисциплины и правил игры команда получает штрафные очки.

Подведение итогов. Выигрывает команда, набравшая больше победных очков и меньше штрафных. При участии трех команд за первое место присуждается 2 очка, за второе – 1, за третье – команда очков не получает.

Методические указания. Нагрузку в игре можно регулировать, увеличивая или уменьшая длину гоночной трассы, а также меняя способы гонки. Эти способы известны детям и уже использовались в других играх, например: стоя на санках, стоя на коленях, сидя на санках, ноги стоят на полозьях санок и др.

Формирование команд, состоящих только из мальчиков или только из девочек, либо смешанных зависит от количества играющих и уровня их подготовленности.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач:

– концентрация внимания на качественном выполнении всех требований игры;  
– формирование умения определять, на какие группы мышц выпадает основная нагрузка и какие двигательные качества развиваются в ходе игры, кроме силы мышц.

После проведения пробной игры учащимся предлагается обсудить местонахождение каждого игрока в команде, чтобы как можно меньше времени затрачивать на пересадку участников с санок и на санки, решить, где должны стоять остальные игроки, чтобы не мешать гонщикам.

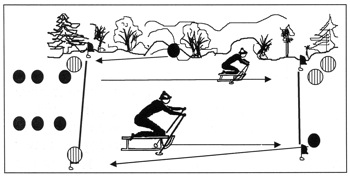
Судьям предлагается не только фиксировать ошибки, но и отмечать, кто лучше выполнил задание и почему, а также обосновывать свои выводы и наблюдения; учащиеся должны уважительно относиться к замечаниям судей. Заменять судей действующими игроками можно как по одному, так и целыми бригадами, если количество судей равно числу игроков в команде.

**Гонки на санках стоя на коленях**

Место проведения: ровная снежная площадка с твердым снежным покровом, например во время заморозок после оттепели, размером 50×50 м. Расстояние между линиями старта и финиша – 20–40 м в зависимости от уровня подготовленности играющих.

Инвентарь: санки; 2 лыжные палки для каждого игрока либо 2–3 комплекта на команду; флажки для разметки дистанции и для работы судей; повязки на рукав для одной из команд; секундомер; протоколы и карандаши. Если команд участвует больше двух, то повязки могут быть разных цветов.

Содержание и организация игры. Класс делится на команды по 4–5 человек в каждой, если позволяет ширина соревновательной трассы. Команды выстраиваются у линии старта. Производится расчет по порядку номеров. Оговаривается сторона, по которой участники игры возвращаются в свою команду. Девочки соревнуются между собой.

Первые номера стоят на коленях на санках у линии старта, вторые держатся за санки сзади. По сигналу вторые номера начинают сильно толкать санки, чтобы создать первоначальную скорость движения. Затем первые номера, отталкиваясь палками, продвигают санки до линии финиша. Судья-секундометрист засекает время прохождения дистанции, а судья-информатор объявляет занятые места и количество победных очков, набранных в первом заезде. Тем временем первые номера быстро возвращают санки на линию старта и встают в конец колонны, вторые принимают исходное положение, а третьи встают сзади вторых, и так до тех пор, пока первые не вернутся на линию старта. После подведения итогов первого заезда стартуют вторые номера, и т.д.

Каждый участник должен пройти дистанцию 2–3 раза.

Правила игры

1. Толчок санок с линии старта выполняется только после сигнала.  
2. Гонка считается законченной, когда участник пересечет линию финиша.  
3. Если игрок упал, он должен занять исходное положение на санках в месте падения и продолжить гонку.

Подведение итогов. Определение победителя возможно в индивидуальном и командном зачете. Побеждает участник, который на три прохождения дистанции затратил меньше времени. Командное первенство определяется по наименьшей сумме личных результатов участников и наибольшей сумме победных очков. При участии трех соревнующихся команд за первое место присуждается 2 очка, за второе – 1, за третье очки не присуждаются.

Методические указания. При проведении пробной игры уточняются ее правила, а судьи тренируются в выполнении своих обязанностей. Работу судьи-секундометриста учитель контролирует лично, чтобы обсудить успехи и недочеты. С одной стороны, учитель осуществляет контроль за работой судьи-секундометриста, а с другой – пресекает недовольство и споры среди учащихся. В этом случае и судьи более ответственно относятся к своим обязанностям.

После того как учащиеся освоят этот вид передвижения на санках, научатся анализировать ошибки – свои и своих товарищей, можно усложнить задание, увеличив дистанцию. В случае командной гонки можно провести игру в форме встречной эстафеты.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) контроль качества двигательных действий – скольжение на санках, отталкиваясь только палками, – на фоне желания как можно быстрее выполнить задание; б) воспитание силы воли и настойчивости; в) тренировка вестибулярного аппарата.

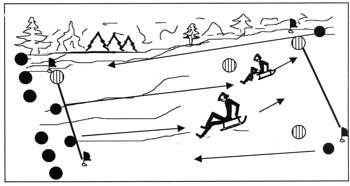
**В горку сидя на санках спиной вперед**

Место проведения: горка с пологим склоном на пришкольной площадке. Линия старта должна находиться под горкой, а линия финиша – на горке. Расстояние между линией старта и линией финиша – 10–15 м. Можно разметить зону подъема для каждой команды.

Инвентарь: не менее 2 санок для каждой команды; флажки для разметки линий старта и финиша; секундомеры; протоколы.

Содержание и ход игры. Класс делится на команды с равным числом мальчиков и девочек в каждой. Девочки соревнуются друг с другом. В зависимости от ширины склона и количества учащихся на старт приглашаются все или только две команды. При большом количестве команд одна из них выполняет роль судей: на старте, на трассе и на финише.

И.п. – сидя на санках спиной по направлению подъема, руки держатся за края санок, полозья – у стартовой черты.

По сигналу первые номера, отталкиваясь ногами, поднимаются в горку. Дистанция считается пройденной, когда ноги игрока пересекут линию финиша. За первое место в заезде при участии трех команд присуждается 2 очка, за второе – 1 очко, за третье – очки не присуждаются. Время, затраченное на подъем каждым участником, фиксируется в протоколе и громко объявляется всем игрокам. Как только все поднимутся в горку по одному разу, подводятся итоги заезда: судьи объявляют результаты своих наблюдений и подсчитывают победные очки. Затем судьями становятся участники другой команды. Перед очередным подъемом в горку дается время для анализа и координации своих действий. Подъем в горку каждая команда выполняет не менее трех раз.

Правила игры

1. Санки для всех игроков должны быть одинакового веса и фактуры, лучше всего фабричного производства.

2. Если участник упал, он должен занять исход­ное положение на санках в месте падения и продолжить подъем.  
3. При подъеме нельзя поворачиваться и проверять правильность направления движения: любое отклонение от трассы считается ошибкой.

4. На трассе не должно быть никого, кроме участников гонки и судей.

Подведение итогов. Итоги подводятся как в личном, так и в командном первенстве. Побеждает команда, которая набрала больше победных очков, сделала меньше ошибок и затратила наименьшее время по итогам трех попыток.

Методические указания. Желательно предусмотреть одинаковые условия подъема для всех команд – примерно одинаковый уклон и т.п. Если ширина склона невелика, то при повторном подъеме команды меняются местами.

До начала игры каждый участник должен пройти дистанцию не менее одного раза. Затем проводится пробная игра, где уточняются схема продвижения участников и правила игры, а судьи знакомятся со своими правами и обязанностями. Замена судейской бригады действующей командой после каждого подъема дает, с одной стороны, хорошую двигательную нагрузку, а с другой – большее количество учащихся за игру в роли судей научатся замечать ошибки и достижения у одноклассников и лучше поймут свои.

В ходе игры акцентируется внимание на решении задачи развития способности оценивать пространство и время. Во время пробного прохождения дистанции учитель может попросить учащихся прочувствовать направление движения и определить, на какую группу мышц в данном задании приходится основная нагрузка. Можно перечислить основные группы мышц, например рук, ног, спины, живота и др., а дети должны определить ту группу мышц, на которую пришлась основная нагрузка.

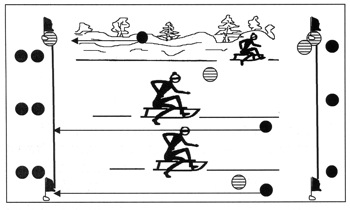
Школьникам предлагается самостоятельно определить, какой из подъемов они выполнили быстрее, а затем сравнить свои результаты с записями в протоколе. Анализируются возможные отклонения в сторону при подъеме спиной вперед или, наоборот, правильные действия, способствующие достижению лучшего результата.

**Гонки на санках, отталкиваясь только ногами**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 30–50 м в длину и не менее 20 м в ширину. На площадке отмечают линии старта и финиша. Расстояние между ними – 20–30 м.

Инвентарь: разметочный шнур, флажки для разметки линий старта и финиша; санки для каждого игрока или по 2–3 на команду; секундомеры; протоколы.

Содержание и ход игры. Судьи располагаются на линиях финиша и старта, а также на трассе. Остальные играющие делятся на команды по 5 человек в каждой, которые выстраиваются в колонну по два у линии старта; санки располагают поочередно слева и справа в шахматном порядке. Производится расчет по порядку номеров, и каждый запоминает свой номер. Сторона, по которой участники возвращаются в команду, оговаривается заранее.

Первые номера садятся на санки и располагаются перед линией старта. По сигналу они продвигаются к финишу, отталкиваясь только ногами. Как только полозья санок пересекут линию финиша, судья выключает секундомер и определяет победителя. При участии трех команд за первое место присуждается 2 очка, за второе – 1 очко, за третье место очки не присуждаются. Затем стартуют вторые номера, и т.д. Игра повторяется 2–3 раза. Девочки соревнуются между собой.

Правила игры

1. Нельзя начинать движение до сигнала учителя или судьи на линии.  
2. Санки для всех игроков должны быть одинакового веса и фактуры, лучше всего фабричного производства.  
3. Во время прохождения дистанции нельзя вставать с санок.  
4. На трассе не должно быть никого, кроме участников гонки и судей.  
5. За нарушения дисциплины и правил игры команда получает штрафные очки.

Подведение итогов. Итоги подводятся как в личном, так и в командном первенстве. Побеждает команда, которая набрала больше победных очков, сделала меньше ошибок и затратила меньше времени на преодоление дистанции. В личном первенстве суммируется время участника во всех заездах, а победитель определяется по наименьшему времени.

Методические указания. Если площадка позволяет, то в игре может участвовать больше команд, так как чем меньше игроков в команде, тем больше моторная плотность, а значит, и дети не замерзнут, и тренировочный эффект будет выше.

В игре могут участвовать два седока на санках; можно увеличивать расстояние или проводить игру в форме встречной эстафеты.

Ученикам предлагается запомнить свой результат и двигательные действия: длинные или короткие шаги, движения руками, туловищем и др., а затем, сравнивая результаты двух-трех гонок, сделать вывод о том, какие действия наиболее эффективны. Учитель должен объяснить детям, что игра тренирует их в выполнении того или иного приема, укрепляет мышцы, формирует выносливость, смекалку и приучает действовать самостоятельно.

Очень важно уметь ответственно относиться к выполнению задания, корректно вести диалог при анализе игры и разборе ошибок.

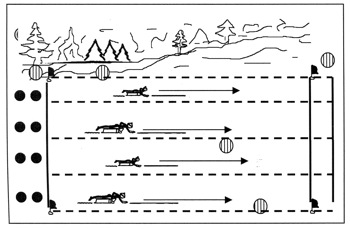
При подведении итогов важно показать, как решались задачи формирования у школьников уверенности в своих силах, убеждения их в том, что они могут улучшить свое физическое состояние. При этом следует делать акцент на результат каждого ученика в каждой попытке, анализ успехов и ошибок, но наиболее эффективным в данном случае будет анализ действий, позволивших улучшить результат.

**Эстафета лежа на санках**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 20×40 м. Расстояние между линией старта и коридором – 10–30 м в зависимости от уровня подготовленности и возраста учащихся. Коридор и линию старта размечают на противоположных сторонах флажками и цветной линией шириной 1,5–2 м. Ширина каждой дорожки – 3 м.

Инвентарь: санки для всех команд – желательно одинаковые; флажки для разметки линии старта и коридора; палка с заостренным концом; шнур и краска для разметки дорожек; варежки, обшитые водоотталкивающей тканью.

Содержание и ход игры. Игра проводится с небольшим количеством участников в каждой команде. Заранее назначают или выбирают судей, определяют их обязанности и права.

Первые номера команд располагаются на линии старта в полуприседе, руки на санках. По сигналу они ложатся на санки, оттолкнувшись ногами для ускорения, а затем, отталкиваясь только руками, продвигаются к коридору. В коридоре они разворачивают санки, отталкиваются ногами, ложатся на санки и таким же способом продвигаются к линии старта – финиша. Засекается время каждого игрока и определяются победные очки за занятые места в каждом из заездов. При участии четырех команд игрок, первым выполнивший задание, получает 3 очка, за второе место присуждается 2 очка, за третье – 1 очко. Участник, занявший последнее место, очков не получает. Время прохождения дистанции громко объявляется и фиксируется в протоколе. Затем стартуют вторые номера, и т.д. По окончании игры в течение 2–3 мин. судьи рассказывают о ее итогах, учащиеся анализируют свои действия для улучшения личного и командного результата. Игра повторяется 2–3 раза, затем подводится общий итог.

Правила игры

1. Поворачивать санки можно только в коридоре, выход за его пределы считается ошибкой.  
2. Отталкиваться ногами можно 2 раза – со старта и после поворота. За каждый толчок ногами на трассе участник получает штрафное очко.  
3. Нельзя заезжать на дорожку соперников. За нарушение участник получает штрафное очко.

Подведение итогов. Выигрывает команда, набравшая больше очков и сделавшая меньше ошибок. В личном первенстве выигрывает ученик, который в сумме всех попыток затратил меньше времени и набрал больше победных очков. Следует отметить учащихся, сумевших найти и исправить свои ошибки и улучшить результат. Девочки соревнуются между собой; личное первенство определяется отдельно для мальчиков и для девочек.

Методические указания. До проведения игры следует дать время учащимся потренироваться в таком способе передвижения на этом занятии или на предыдущем. При этом определяется рисунок передвижения, уточняются правила, анализируются возможные ошибки. Судьи тренируются в судействе, совершенствуются в умении работать с секундомером и заполнять протоколы.

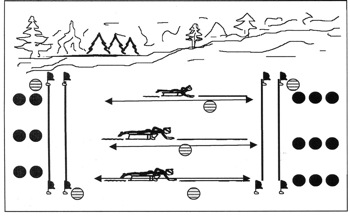
В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) контроль техники выполнения освоенных движений в нестандартных условиях урока на фоне желания быстрее выполнить задание; б) воспитание силы воли и настойчивости; в) тренировка мышц рук и плечевого пояса. Учитель должен обсудить с детьми, в каких жизненных ситуациях может пригодиться умение передвигаться таким способом, и разобрать примеры.

**Встречная эстафета лежа на санках**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 20×50 м. Дистанция между стартовыми линиями – 15–30 м. Ширина коридора – 2–2,5 м.

Инвентарь: 1 санки на команду – желательно одинаковые для всех команд; палка с заостренным концом, флажки, шнур и краска для разметки дорожек, линий старта и коридоров; яркие повязки на рукав для двух команд двух цветов; варежки, обшитые водоотталкивающей тканью.

Содержание и ход игры. Учащиеся делятся на команды с четным числом участников. Производится расчет по порядку. Четные номера переходят на противоположную сторону площадки. Подгруппы выстраиваются в колонну по два у линий старта друг напротив друга.

Первые номера располагаются в полуприседе, руки на санках. По сигналу они ложатся на санки, отталкиваясь ногами для ускорения, а затем, отталкиваясь только руками, продвигаются ко вторым номерам. Как только первый номер пересечет финишную линию, он встает с санок и быстро передает их второму, а сам встает в конец колонны, тот выполняет задание и передает санки третьему, и так до тех пор, пока подгруппы не поменяются местами, а санки не окажутся вновь у первого номера. Тогда он поднимает руку вверх и громко говорит: «Есть!». При участии трех команд команда, первой выполнившая задание, получает 2 очка, второй – 1 очко, третьей – очков не получает. После подведения итогов игра повторяется несколько раз.

Правила игры

1. Передача санок и смена участников производится только в коридоре.  
2. Отталкиваться ногами можно только со старта.  
3. Ноги во время продвижения по трассе не должны касаться земли.  
4. Если на трассе санки остановились, игрок может придать ускорение толчком ногами, но при этом получает штрафное очко.

Подведение итогов. Побеждает команда, которая набрала больше очков и сделала меньше ошибок.

Методические указания. Очень сложно сделать снежную трассу совершенно одинаковой для всех команд. Поэтому, чтобы избежать споров о неравных условиях соревнований, по окончании игры команды следует менять местами. Вместо отталкивания ногами на старте игрокам можно предложить вариант, когда санки подталкивает игрок, стоящий сзади.

При проведении пробной игры определяется рисунок передвижения, уточняются правила, а судьи практикуются в выполнении своих обязанностей.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) воспитание у детей взаимопомощи, взаимовыручки для достижения общих целей совместными усилиями; б) воспитание выносливости, самостоятельности, развитие смекалки; в) формирование осознанной потребности в укреплении своего здоровья.

Учащиеся всегда должны знать, что даст им, помимо удовольствия, та или иная игра; они должны быть уверены, что это помогает им тренироваться в выполнении того или иного приема и укреплять мышцы.

**Игры на санках в парах**

**Гонки с пассажиром**

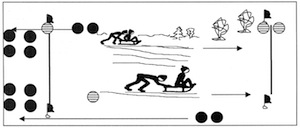
Место проведения: ровная снежная площадка размером 40×50 м. Расстояние между линиями старта и финиша – 20–40 м в зависимости от уровня подготовленности играющих.

Инвентарь: санки для каждой пары игроков или хотя бы двое санок для каждой команды; свисток, секундомеры, протоколы.

Содержание и ход игры. Назначаются четыре судьи-помощника. Судьи располагаются на линиях старта и финиша, а при необходимости – и на трассе.

Класс делится на команды с четным количеством игроков в каждой. Заранее оговаривается, по какой стороне площадки пары будут возвращаться к своим командам.

Игроки выстраиваются парами у линии старта. Первый номер садится на санки, а второй стоит сзади; санки – у линии старта.

По сигналу учителя второй номер толкает санки, стараясь как можно быстрее доставить своего партнера за линию финиша. Как только игрок, который катит санки, пересечет линию финиша, судья засекает время и громко объявляет результаты первого заезда. Пара, занявшая первое место, получает победное очко; за второе место очки не начисляются. Если команд больше двух, то количество очков за первое и второе места оговаривается заранее. Затем стартует вторая пара, и т.д. При повторном проведении игры участники каждой пары меняются ролями. Пары могут быть смешанными и однополыми, но в любом случае девочки должны соревноваться между собой.

Правила игры

1. Нельзя начинать движение раньше сигнала – в этом случае результат не засчитывается.  
2. Каждый игрок в паре должен побывать в роли извозчика и в роли пассажира.  
3. За каждую ошибку команде начисляется штрафное очко.

Подведение итогов. Выигрывает команда, которая набрала больше победных очков и сделала меньше ошибок. В этой игре можно выявить лучшую пару как по полученным победным очкам, так и по наименьшему затраченному времени за все гонки.

Методические указания. Нагрузка может регулироваться уменьшением и увеличением дистанции. Для девочек дистанция должна быть немного короче.

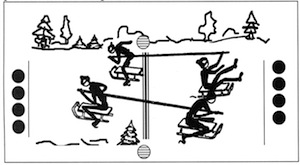
Вариант. На линии финиша обозначают коридор, а линию старта совмещают с линией финиша. Тогда до коридора второй номер везет первого, в коридоре они меняются местами, и к финишу уже первый номер везет второго. В этом случае сразу же определяются время и занятое место пары в целом. Обязанности судей также меняются и дополнительно оговариваются.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) образовательной: обучение начальным формам самоконтроля и самооценки применения полученных умений и навыков в совместных двигательных действиях; б) воспитательной: формирование осознанной потребности в укреплении здоровья.

**Перетягивание шеста на санках**

Место проведения: снежная с твердым покрытием либо ледовая, слегка покрытая снегом ровная площадка размером 40×50 м, разделенная на две части линией шириной 10 см.

Инвентарь: санки для каждого игрока; шест длинной 6 м для каждой пары соревнующихся; флажки для разметки площадки.

Содержание и ход игры. Учащиеся делятся на две команды и располагаются в разных концах площадки. Производится расчет по порядку номеров, затем играющие строятся в своих шеренгах так, чтобы первые номера обеих команд составляли одну пару, вторые – вторую, и т.д. В центре площадки проводится линия перетягивания. Каждая пара располагается сидя на санках спиной к разделительной линии на одинаковом расстоянии от нее, и оба игрока стараются удержать шест двумя руками. Любой другой способ удержания оговаривается дополнительно.

По сигналу участники начинают тянуть шест на себя, опираясь ногами о снег. Если игрок перетянет партнера за линию на свою сторону, ему присуждается победное очко. Единоборство в перетягивании выполняется несколько раз со сменой партнеров, варианты которых выбирает учитель в зависимости от количества и состава учащихся.

Правила игры

1. Нельзя начинать перетягивание до сигнала, а также рывком.  
2. Во время перетягивания нельзя отрывать таз от санок.  
3. В исходном положении принимается хват только за конец шеста двумя руками. Расстояние между кистями – не более 20 см. Во время перетягивания разрешается перехват шеста.

4. Если игрок упал, но не выпустил из рук шеста и остался на своей стороне, он вправе вновь сесть на санки и продолжить единоборство.

5. За каждое нарушение правил команде присуждается штрафное очко.

Подведение итогов. Выигрывает команда, которая набрала больше очков и сделала меньше ошибок. Итоги подводятся отдельно для мальчиков и для девочек.

Методические указания. Как правило, эта игра проводится среди мальчиков. Но если в игре участвуют и девочки, то они состязаются друг с другом. При небольшом количестве пар и достаточном количестве инвентаря и места играют одновременно несколько пар либо все сразу.

Учащиеся должны знать, что в игре важна не только победа над соперником: главное – совершенствовать полученные умения и навыки, развивать силу воли и настойчивость, тренировать чувство пространства и равновесия.

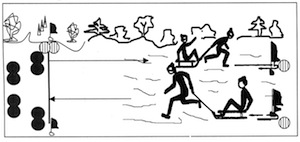
**Эх, прокачу!**

Место проведения: ровная снежная площадка шириной 20–30 м и длиной 50–100 м. Напротив каждой команды на расстоянии 50–80 м устанавливают флажок.

Инвентарь: разметочные флажки для старта, яркий флажок с более высоким древком; санки для каждой команды; секундомеры, протоколы.

Содержание и ход игры. Назначаются или выбираются судьи. Состав судейской бригады зависит от количества команд и поставленных задач игры и урока в целом. Учащиеся делятся на команды с четным числом участников, но не более чем по 6 человек.

На старт приглашаются первые пары. Первый номер – возница – стоя у линии старта, держит санки за веревочку, а второй – пассажир – сидит на них.

По сигналу первые пары продвигаются к флажку, обходят его и возвращаются к линии старта – финиша. Судьи засекают время и подводят итоги первого заезда. Затем на старт приглашаются вторые пары, и т.д. Как только последняя пара займет свое место в конце колонны, а санки передадут первой паре, возница громко говорит: «Есть!» Подводятся итоги первого раунда. Затем игроки в парах меняются местами, и игра повторяется четное число раз, чтобы каждый игрок успел побывать и в роли пассажира, и в роли возницы. Затем подводится общий итог состязаний.

Правила игры

1. Дистанция считается пройденной, когда санки пересекут линию финиша.   
2. Если пассажир потеряет равновесие и упадет, то он должен сесть на санки в месте падения, и пара продолжает состязание.

3. Пассажир может для сохранения равновесия держаться за санки одной или двумя руками – это оговаривается до начала состязаний.

4. При повороте нельзя задевать флажок.

5. За каждую ошибку начисляется штрафное очко.

Подведение итогов. При участии двух команд пара, первой выполнившая задание, получает 1 очко, за проигрыш очки не начисляются. Вы­игрывает команда, которая набрала больше очков и сделала меньше ошибок.

Так как в игре фиксируется время, то может быть определена пара-победитель среди мальчиков и среди девочек по сумме наименьшего времени в двух или четырех заездах.

Методические указания. Пары могут быть смешанными и однополыми, но мальчики должны состязаться с мальчиками, а девочки – с девочками. Перед проведением состязаний нужно дать возможность командам опробовать дистанцию. При этом уточняются обязанности каждого судьи, правила состязания, возможные ошибки.

Важно отметить, что успех работы пары зависит от согласованных действий обоих партнеров: и от возницы – ровно ли он везет санки или все время дергает, так что на них трудно усидеть, – и от пассажира, его собственных усилий и чувства равновесия.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) образовательных: формирование умений четко излагать суть своих ошибок и ошибок партнера, корректно вести диалог при анализе игры и разборе ошибок, находить оптимальные решения для улучшения результатов конкретной игры; б) воспитательных: формирование ответственного отношения к выполнению задания; воспитание уважительного отношения к своим товарищам и к их мнению, привычки помогать друг другу.

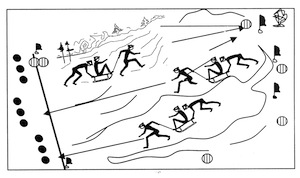
**Игры на санках тройками**

**В горку и с горки**

Место проведения: снежная горка с пологим скатом на школьном дворе или в парке. На площадке отмечают линию старта – финиша внизу под горкой. На горке напротив каждой команды устанавливают яркие флажки.

Инвентарь: санки для каждой тройки; секундомер; флажки для разметки линии старта – финиша.

Содержание и ход игры

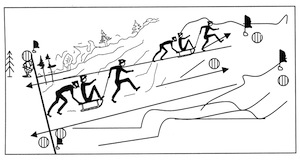
Вариант 1. Класс делится на команды-тройки. Одна или две из них выступают в роли судей. Права и обязанности каждого судьи оговариваются заранее. В командах производится расчет по порядку, и каждый запоминает свой номер.

На старте первый номер удерживает санки за веревку, носки на линии старта; второй номер сидит на санках, не держась за них, или удерживаясь одной рукой, что оговаривается заранее; третий номер подталкивает санки сзади, не касаясь сидящего на них.

По сигналу первый и третий номера стараются как можно быстрее поднять второго на горку, объехать вокруг флажка, спуститься с горки и пересечь линию финиша, не уронив сидящего. Затем игроки меняются ролями: второй номер занимает место первого, третий садится на санки, а первый занимает место третьего.

Судья на линии дает команду продолжать состязание. На третьем подъеме игроки также меняются местами. Каждый из игроков должен побывать в роли и впереди ведущего, и сидящего на санках, и замыкающего.

По ходу прохождения трассы учитель производят замену судейских бригад-троек на действующих игроков и наоборот, и при этом следит за тем, чтобы у всех троек было равное число подъемов.

Вариант 2. Все играющие делятся на команды по 6 человек в каждой. В каждой команде производится расчет «по три». Каждый запоминает свой номер. Игра проводится в два тура. В первом туре соревнуются первая и вторая тройки первой команды, а учащиеся второй команды выступают в роли судей-помощников. Затем команды меняются ролями: судьи занимают место на старте с санками, а игроки первой команды выступают в роли судей.

На старт приглашаются участники первой команды. Время подъема и спуска засекается с помощью секундомера, результаты суммируются. Когда обе тройки пройдут дистанцию по три раза, объявляются итоги и проводится анализ игры-состязания.

Вначале предоставляется слово команде, которая имеет право первой сказать о своих ошибках. Судьи дополняют и обосновывают ее. Затем подводят итог, и команды меняются ролями. Во втором туре соревнуются тройки второй команды, а участники первой выступают в роли судей.

Очередность состязаний в тройках может быть и иной исходя из задач урока.

Правила игры

1. Каждый игрок должен выполнить все три роли: тянуть санки впереди, подталкивать сзади и сидеть на них. Если это правило нарушено, то результат команде не засчитывается.  
2. Дистанция считается пройденной, когда последний игрок после третьего заезда переступит линию финиша.

3. Если сидящий на санках игрок упадет, он садится на них в месте падения, и тройка продолжает заезд.

Подведение итогов. Выигрывает тройка, которая затратила меньше времени. Если в игре участвуют две или три тройки, их результаты суммируются, и побеждает команда, затратившая меньше времени. Если состязания проводились 2–3 раза, то результаты суммируются.

Методические указания. Чтобы все участники действовали в одинаковых условиях и с одинаковой нагрузкой, следует при повторном проведении игры менять команды местами.

Желательно, чтобы игроки были одного пола и соревнование проводилось раздельно между мальчиками и девочками. Но возможны и варианты смешанных команд. Это зависит от состава играющих и поставленных задач.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) образовательных: развитие чувства равновесия и силы мышц, а также наблюдательности (для этого учащимся предлагается при подъеме в горку и спуске прочувствовать, на какую группу мышц во время работы выпадает большая нагрузка, и вспомнить о том, что дышать нужно через нос); концентрация внимания на важных моментах игры (в этом детям может понадобиться помощь учителя); б) воспитательных: формирование ответственного отношения к игре – необходимости точно соблюдать правила, следить за согласованностью действий для достижения наилучшего результата, а также умения на фоне соревновательных эмоций контролировать свои действия и действия товарищей.

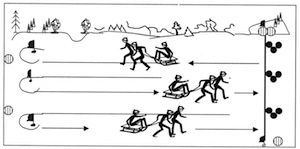
**Гонки троек**

Место проведения: снежная площадка размером 25×40 м, на которой размечают линию старта – финиша. Напротив каждой команды на расстоянии 40 м от линии старта устанавливают яркий флажок.

Инвентарь: санки для каждых трех участников; флажок с высотой древка 1 м для каждой команды; секундомер; материалы для разметки трассы.

Содержание и ход игры. Все играющие делятся на команды-тройки и рассчитываются по порядку. Каждый запоминает свой номер. Назначаются бригады судей на трассе и помощники на старте. Желательно бригады судей формировать также тройками.

На старте первый и второй номера удерживают санки за веревку, носки на линии старта. Третий номер сидит на санках, держась за них одной рукой.

По сигналу игроки продвигаются к флажку, огибают его и возвращаются на свои места. Дистанция считается пройденной, когда санки пересекут линию старта – финиша. Подводятся итоги первого заезда, место пассажира занимают вторые номера, и игра продолжается. Затем в роли пассажиров выступают первые номера. Время трех заездов каждой тройки суммируется.

Правила игры

1. Пассажир может держаться за санки только одной рукой.  
2. Если сидящий на санках упал, он садится на санки в месте падения, и команда продолжает движение.  
3. Учащиеся должны три раза пройти всю трассу, обогнуть флажок и вернуться на исходное место, т.е. каждый игрок должен побывать в роли пассажира.  
4. За каждое нарушение правил команда получает штрафное очко.

Подведение итогов. Побеждает тройка, которая затратила меньше времени и получила меньше штрафных очков.

Методические указания. При опробовании дистанции уточняются правила игры и обязанности каждого судьи.

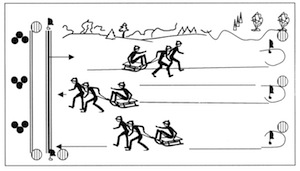
В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: формирование навыков совместных действий в парном беге, умения анализировать свои действия и действия товарищей, а также знаний о роли скоростных качеств в развитии организма человека. Учитель должен привести примеры того, в каких жизненных ситуациях они могут пригодиться.

**Эстафета со сменой экипажа**

Место проведения: снежная площадка размером 25×40 м, на которой размечают линию старта – финиша. Перед линией старта обозначается коридор шириной 2–2,5 м. Напротив каждой команды на расстоянии 40 м от линии старта устанавливают яркий флажок.

Инвентарь: у каждой команды – санки и флажок с высотой древка 1 м; материалы для разметки трассы; секундомер, протоколы.

Содержание и ход игры. Это усложненный вариант предыдущей игры. Назначаются судьи; эти функции также могут выполнять участники команды противника. Играющие делятся на команды по две или три тройки в каждой по такому же принципу, как в игре «Гонки троек», и договариваются между собой, кто будет выступать в роли пассажира, а кто – в роли возницы и с какой стороны он повезет санки.

На старт приглашаются первые тройки, которые находятся в коридоре у линии старта. По сигналу они начинают движение к флажку, огибают его и возвращаются на свои места. Как только весь экипаж и санки окажутся в коридоре, происходит смена экипажа – стартует вторая тройка. Если в команде три тройки, то смена экипажа производится еще раз. Время фиксируется в моменты старта первой тройки и финиша последней.

После каждого заезда судьи делают замечания, объявляют результаты, а также отмечают хорошие выступления отдельных участников.

Правила игры

1. Пассажир может держаться за санки только одной рукой.  
2. Если сидящий на санках упал, то он садится на санки в месте падения, и команда продолжает движение.

3. Каждый игрок тройки должен побывать в роли пассажира.  
4. Смена экипажа производится только в специально отведенном коридоре.  
5. За каждое нарушение правил команда получает штрафное очко.

Подведение итогов. Побеждает команда, которая затратила меньше времени и получила меньше штрафных очков. При участии трех команд за первое место присуждается 2 очка, за второе – 1 очко, за третье место очки не начисляются. Игра проводится три раза, затем подводится окончательный итог.

Методические указания. При опробовании дистанции уточняются рисунок передвижения, правила игры и судейства.

Желательно, чтобы игроки в тройках были одного пола, а игра проводилась раздельно между мальчиками и девочками. Но возможны и варианты смешанных команд – это зависит от состава играющих, уровня их подготовленности и поставленных задач.

Если санки у команд неодинаковые, следует предложить обмен санками при каждом повторении игры.

В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) образовательных: формирование навыков совместных действий в парном беге, умения анализировать свои действия и действия товарищей; развитие скоростных качеств, формирование знаний об их значении для здоровья – учитель должен привести примеры того, в каких жизненных ситуациях они могут пригодиться; б) воспитательных: содействие проявлению заинтересованности в совместных действиях, развитие желания бороться за победу своей команды и общий порядок в коллективе. Учащимся необходимо помнить, что успех зависит от согласованности действий всех участников, координации их движений, взаимопомощи и взаимостраховки.

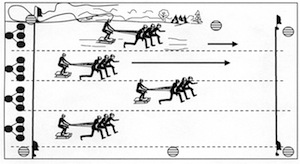
**Игры на санках четверками**

**Гонка в упряжке**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 50×150 м. Расстояние между линиями старта и финиша – 50–100 м в зависимости от возраста и уровня подготовленности учащихся. Кроме того, трасса разделена флажками на отдельные дорожки для каждой команды – шириной не менее 10 м.

Инвентарь: 3 веревки или длинных скакалки и санки для каждой команды; 4 флажка для разметки линий старта и финиша; флажки для разметки дорожек на трассе.

Содержание и ход игры. Назначаются или выбираются судьи на старте, на трассе и на финише. Остальные учащиеся делятся на команды по 4 человека в каждой и рассчитываются по порядку номеров. Каждый запоминает свой номер. Команды сами решают, как лучше из скакалок сделать упряжку. В упряжке «лошадки» также меняются местами: каждый из игроков должен побывать в упряжке слева, в середине и справа. В первоначальном построении первый номер – «возница», второй – в упряжке слева, третий – в середине, четвертый – справа.

По сигналу тройка лошадок бежит до линии финиша, а возница старается удержаться на ногах, стоя на санках. При участии четырех команд команда, занявшая первое место получает 3 очка, второе место – 2 очка, третье место – 1 очко; за четвертое место очки не присуждаются. После подведения итогов игроки в четверках меняются ролями: четвертый номер занимает место возницы, все сдвигаются на одно место, а возница встает в упряжку на место второго номера.

Второй заезд выполняется в противоположном направлении, т.е. к линии старта. Подводятся его итоги, и игра продолжается.

Смена ролей проводится после каждого заезда, а затем подводятся итоги всех четырех заездов.

Правила игры

1. Трасса считается пройденной, когда санки пересекут линию финиша.  
2. Каждый участник обязательно должен побывать в роли возницы.  
3. Если возница потеряет равновесие и упадет, то тройка лошадок останавливается, возница занимает исходное положение на санках в месте падения и команда продолжает движение.  
4. Возница может сгибать и разгибать ноги, переносить вес тела с одной ноги на другую и т.п.

Подведение итогов. Выигрывает команда, которая набрала больше очков и сделала меньше ошибок. Судьи отмечают выступление отдельных участников.

Методические указания. Количество одновременно стартующих команд зависит от ширины площадки и количества четверок: если их больше или меньше четырех, то оговаривается количество победных очков за первое место, и т.д.

Перед проведением состязаний на результат нужно дать возможность командам опробовать дистанцию, а судьям – попрактиковаться в судействе.

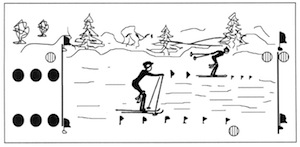
В ходе игры акцентируется внимание на решении следующих задач: а) образовательных: развитие чувства равновесия, формирование умения использовать в определенных игровых ситуациях знакомые двигательные действия; б)воспитательных: содействие проявлению заинтересованности в совместных действиях, формирование желания бороться за победу своей команды и общий порядок в коллективе. Необходимо отметить, что успех возницы зависит от слаженных действий всех участников игры.

**Необычные гонки**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 50×100 м, по коротким сторонам которой флажками размечают линии старта и финиша. Длина трассы зависит от уровня подготовленности учащихся и имеющихся условий.

Инвентарь: лыжный комплект; веревки – шарф, специальная завязка – для каждого игрока или хотя бы 3 комплекта на команду; флажки для разметки дистанции; протоколы, секундомер.

Содержание и ход игры. Назначают или выбирают судей на линиях старта и финиша. В каждой команде не более 3–4 человек. Участники выстраиваются в колонны по одному у линий старта так, чтобы мальчики соревновались с мальчиками, а девочки – с девочками. В командах производится расчет по порядку номеров, каждый запоминает свой номер.

По сигналу первые номера со связанными выше коленей ногами, отталкиваясь палками, скользят к линии финиша. Как только последний участник забега пересечет линию финиша, судьи засекают время и фиксируют его в протоколах, а также определяют победителей забега. При участии трех команд лыжник, первым прошедший дистанцию, получает 2 очка, вторым – 1 очко, третьим – очков не получает.

Затем подводят итоги первого заезда, стартуют вторые номера, и т.д. После забегов всех участников подводят командный итог первого заезда, и игра продолжается еще 2 раза, чтобы каждый участник стартовал не менее 3 раз.

Правила игры

1. Нельзя начинать бег до сигнала преподавателя или судьи на старте.  
2. Если на дистанции у игрока развязалась повязка, он должен завязать ее и продолжить выполнение задания.

3. Участники возвращаются к линии старта по строго определенной стороне площадки.

Подведение итогов. Выигрывает команда, которая набрала больше очков и сделала меньше ошибок.

Вариант 1. Очки присуждаются каждому участнику после очередного забега.

Вариант 2. Итоги подводят после прохождения дистанции всей командой.

С младшими школьниками лучше использовать вариант 1.

Методические указания. Перед проведением состязаний на результат нужно дать возможность лыжникам опробовать дистанцию. Связывать ноги следует так, чтобы, с одной стороны, не было больно, а с другой – чтобы на дистанции повязка не развязалась и не слетела с ног.

При объяснении игры важно акцентировать внимание детей на умении передвигаться на лыжах в экстремальных условиях. В ходе игры нужно учить детей самоконтролю двигательных действий, например качества отталкивания лыжными палками, на фоне желания быстрее выполнить задание.

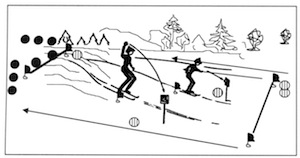
Важно отметить учащихся, хорошо справившихся с таким условием игры, и помочь тем, у кого было много ошибок осознать, как качественное выполнение задания повышает общий результат.

**Биатлон**

Место проведения: небольшая горка с пологим склоном на школьном дворе шириной не менее 15 м и длиной 30–50 м. Расстояние от линии старта до линии финиша должно составлять 15–40 м. За 4–5 м до финиша устанавливают щит. Линию броска отмечают флажком за 2 м до щита. Трассу спуска лучше разметить яркими флажками. На щитах рисуют мишень, яркой краской обозначают центр и два круга: например, центр – белой краской, круг шириной 5 см – красной, а следующий круг – синей.

Инвентарь: 2 щита на трассе спуска; флажки для разметки линий старта и финиша; по 2 снежка у каждого игрока; яркие повязки на рукава для одной из команд.

Содержание и ход игры. Назначают судью-секретаря, судей на линиях старта и финиша и судей на трассе в местах броска в щит. Класс делится на две команды. На рукавах игроков одной из них завязывают яркие ленты. Следует заранее определить, по какой стороне и на каком расстоянии от трассы спуска игроки должны возвращаться к месту старта.

У первых номеров по два снежка. По сигналу учителя они начинают спуск, затем останавливаются и выполняют два броска, стараясь снежком попасть в мишень. Судьи у щита фиксируют количество попаданий, а судьи на финише – порядок. После спуска каждой пары громко объявляется результат каждого игрока, а после спуска всех игроков в течение 2–3 мин. подводят итоги игры: анализируют технику и скорость спуска, а также меткость.

Затем место судей занимают участники игры, а бывшие судьи участвуют в соревнованиях. Учитель также осуществляет подсчет результатов и следит за ходом соревнований и работой судей.

Правила игры

Если броски были выполнены за линией броска, то попадания не засчитываются.

За каждое попадание в центр игрок получает 4 очка, за попадание в красный круг – 3 очка, за попадание в синий круг – 2 очка, за попадание в щит – 1 очко, за первое место в забеге – 1 очко. Максимально в одном забеге игрок может получить 9 очков – если он два раза попал в центр и первым пересек линию финиша.

Если игрок упал при спуске, он должен встать и продолжить состязание.

Нельзя мешать участникам спуска. Если игроку помешали, то поражение засчитывается той команде, чей игрок помешал спуску или метанию в щит.

Если игрок начал движение до сигнала учителя, то победное очко на финише не засчитывается.

Подведение итогов. Победитель может быть определен по наибольшей сумме очков. В этом случае может быть не один, а несколько победителей. В командном зачете побеждает команда, которая набрала больше очков.

Методические указания. До начала игры на результат следует дать возможность каждому игроку опробовать дистанцию, затем провести пробную игру, в которой уточняют рисунок передвижения игроков и обязанности судей.

В командах очередность выхода на старт построена так, чтобы соревнующиеся пары были равными по силам.

До проведения такой игры учащиеся должны уметь уверенно спускаться с горки без палок и выполнять броски.

Для усложнения игры можно поставить две мишени на линии спуска, а также мишени с другим рисунком, что способствует развитию глазомера и дифференциации мышечных усилий в броске, формированию чувства пространства и равновесия. При повторном спуске можно перестроить детей так, чтобы победители соревновались с победителями, а проигравшие – с проигравшими. В третий раз также победители соревнуются с победителями, а проигравшие – с проигравшими.

Совершенствуя точность попадания в цель в движении, дети учатся анализировать свои действия.

**В ворота на равнине**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 50×150 м на пришкольном участке или специальная площадка в парке. Из лыжных палок для каждой команды строят ворота, расстояние между которыми – 5–10 м.

Инвентарь: лыжные палки для ворот; флажки для разметки линий старта и финиша; яркие повязки на рукава.

Содержание и ход игры. Класс делится на две или три команды в зависимости от ширины площадки и состава учащихся. На старт приглашаются первые номера, у каждого в руках одна палка. По сигналу они, отталкиваясь ею, стараются быстрее пройти дистанцию, не сбив ворот. Как только первые номера пересекут линию финиша, судьи объявляют результаты забега – количество набранных каждым участником победных очков, занятое место и результат техники прохождения в ворота в баллах. Затем стартуют вторые номера, и т.д. Когда все участники пройдут дистанцию по одному разу, подводят итоги игры, и она повторяется еще 2–3 раза.

Правила игры

Продвижение по трассе начинается только после сигнала учителя или судьи на старте.

Проходя ворота, нельзя их касаться.

Все участники должны иметь равное количество попыток прохождения дистанции.

Максимально за технику прохождения в ворота каждый игрок может получить 10 баллов в одном заезде. Если участник коснулся палок, но ворота не упали, он лишается 1 балла; если ворота упали после того, как участник проехал под ними, – снимается 2 балла; если ворота упали во время прохождения под ними – 3 балла.

Подведение итогов. Побеждает та команда, которая набрала больше победных очков и сохранила больше баллов. На этих же условиях определяется победитель в личном первенстве.

Методические указания. По мере освоения техники прохождения ворот лыжники выполняют задание, отталкиваясь двумя палками и тем самым увеличивая скорость передвижения. Поскольку одинаковые лыжни сделать довольно сложно, команды лучше менять местами, т.е. при следующем заезде первая команда перемещается на вторую лыжню, а вторая – на первую.

При пробном проведении игры обозначают только те места, где будут стоять ворота: учащиеся в этом месте приседают, а затем отрабатывают прохождение в одни ворота. Постепенно количество ворот увеличивается, а расстояние между ними уменьшается.

В этой игре дети учатся преодолевать препятствия, например проходить в ворота ниже своего роста на скорости.

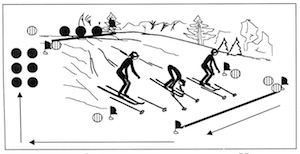
Учитель должен контролировать соблюдение школьниками правил игры, точное выполнение ими своих обязанностей, своевременно делать замечания, поправки, давать рекомендации.

Учащиеся должны знать, что правильное выполнение задания способствует развитию координации движений и формирует умение сохранять равновесие.

**Джигитовка на лыжах**

Место проведения: снежная горка с ровным пологим склоном, на которой размечают линии старта и финиша, а также места, где лежат палки. Расстояние между линиями старта и финиша – 30–50 м. Перед проведением игры нужно проследить, чтобы на трассе спуска не было льда, выступающих из-под снега корней и кочек.

Инвентарь: лыжи и лыжные палки для каждого игрока; флажки для разметки линий старта и финиша.

Содержание и ход игры. Судьи кладут лыжные палки под горкой, там, где достигается наибольшая скорость при спуске, на расстоянии 50 см одна от другой напротив каждого лыжника на старте вдоль предполагаемой линии его движения. На старт приглашаются первые номера. По сигналу они без палок начинают спуск и, не останавливаясь, на ходу стараются поднять свои палки и быстро достичь линии финиша. Каждый участник выполняет по три спуска. При старте трех лыжников участник, который первым пересечет линию финиша, получает 2 очка, вторым – 1 очко, третьим – очков не получает.

По ходу игры судьи меняются местами с лыжниками так, чтобы количество спусков у них было равным.

Правила игры

1. Участник, который поднял палки и, не теряя равновесия, продолжает спуск к финишу, получает максимальную оценку – 5 баллов.

2. Если лыжник упал, когда поднимал палки, результат не засчитывается.  
3. Игрок, который в движении поднял палки, а затем потерял равновесие и упал, но встал и продолжил спуск к финишу, получает 2 балла.  
4. Останавливаться около палок нельзя, иначе результат аннулируется.

Подведение итогов. Первенство может определяться как в командном, так и в личном зачете. Побеждает команда или лыжник, которые набрали больше очков.

Методические указания. До начала соревнований следует определить стороны, по которым будут подниматься лыжники, затем опробовать трассу, уточнить условия и правила проведения игры, назначить судей и определить их обязанности. К этому времени дети должны уметь спускаться с горки как с помощью палок, так и без них, приседать и выпрямляться, поднимать палки и т.п., а также освоить скольжение без палок.

Школьники будут лучше осваивать технику выполнения двигательных действий и учиться владеть своим телом, если будут знать, зачем им это нужно. Учитель должен привести примеры, показывающие, что умение быстро поднимать предметы, приседать и выпрямляться и т.п. – одно из самых необходимых в жизни. Важно помнить, что обучение как деятельность начинается лишь тогда, когда ученик осознает потребность в приобретении новых знаний, умений и навыков.

**Конкурс на самый медленный спуск**

Место проведения: горка длиной 15–25 м, шириной не менее 10 м и высотой до 1,5 м. На ней располагается линия старта, а внизу под ней – линия финиша. Трасса спуска для каждой команды обозначена флажками.

Инвентарь: лыжи для каждого ученика; флажки для разметки дистанции; секундомер; повязки на рукав для одной из команд.

Содержание и ход игры. Назначают судей на линиях старта и финиша, а также судью-секретаря. Играющие делятся на две команды и выстраиваются на горке, если позволяет площадь, или под ней. В каждой команде производится расчет по порядку номеров. У лыжников одной из команд – повязки на рукаве. Первые номера располагаются у линии старта. По сигналу учителя или судьи на финише они начинают спуск. На линии финиша судья засекает время спуска и объявляет его участникам, а судья-секретарь заносит результаты в протокол. Каждый участник должен выполнить спуск не менее двух раз.

Правила игры

1. При спуске можно тормозить палками, но не останавливаться: в этом случае, а также при падении результат не засчитывается.

2. За потерю равновесия игрок лишается 1 балла.

3. Максимальная оценка за каждый спуск – 3 балла. Если игрок сделал больше трех ошибок, то результат не засчитывается.

Подведение итогов. Побеждают те игроки, которые показали лучшее время при спусках и сохранили больше баллов за технику выполнения задания.

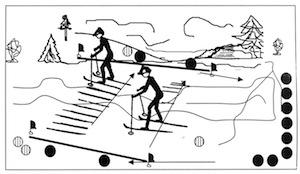
Методические указания. Крутизна спуска для обеих команд должна быть одинаковой. До начала соревнований уточняются техника спуска и правила о том, за какие ошибки снимаются очки. Можно предложить ученикам самостоятельно выбрать положение тела при спуске, не забыв проанализировать свои ошибки.

Основная задача игры – совершенствование техники спуска на фоне соревнований. Очень важно научить детей исходя из условий местности находить на крутых спусках оптимальное положение туловища и прилагаемых усилий для торможения палками. Поэтому желательно, чтобы на предыдущих занятиях или перед уроком они выполнили несколько спусков и нашли для себя наиболее удобный вариант.

**Лесенка, лесенка**

Место проведения: склон с обледенелой, неровной поверхностью длиной 15–25 м, шириной не менее 10 м и высотой до 1,5 м, на котором обозначают линию финиша, а внизу под ним – линию старта.

Инвентарь: лыжи для каждого ученика; флажки для разметки дистанции; секундомер; повязки на рукав для одной их команд.

Содержание и ход игры. Класс делится на две команды. Первые номера располагаются на линии старта под горкой, стоя правым боком к направлению движения. По сигналу игроки начинают подъем в горку лесенкой. Как только игрок обеими лыжами переступит через линию финиша, подъем считается завершенным. Затем подъем выполняют вторые номера, и т.д. Как только все игроки выполнят подъем, стоя правым боком, в том же порядке выполняется спуск с горки лесенкой, потом тот же подъем, но стоя левым боком к линии финиша, затем такой же спуск.

Вариантов проведения этой игры много, и учитель сам планирует, какой из них выбрать, в зависимости от задач и уровня подготовленности детей.

Правила игры

1. Подъем выполняется только после сигнала преподавателя.

2. Если участник упал, то он продолжает движение с этого места.  
3. Начисление очков производится так же, как и в предыдущих играх.

Подведение итогов. При подведении итогов результаты суммируются. Выигрывает команда, которая набрала больше очков.

Методические указания. Нагрузку в игре можно регулировать: вначале подъем в горку проводить по более пологому склону, затем по более крутому, потом – на скорость.

Следует учить детей исходя из условий местности и уровня подготовленности находить оптимальную ширину шага при подъеме. До начала состязаний на результат нужно дать им возможность 2–3 раза выполнить подъем лесенкой, найдя для себя наилучший вариант. Если учащихся мало, то желательно подъемы выполнять на время. Сравнивая и анализируя подъемы тех из них, у кого была хорошая техника исполнения, с их результатом подъема на время, можно наглядно показать значение правильной техники выполнения упражнения.

Важно отметить учеников, хорошо справившихся с заданием, и помочь тем, у кого было много ошибок осознать, как качественное выполнение задания повышает личный и общий результат, а также подчеркнуть значение правильного выполнения двигательных действий для здоровья.

**Спуск с торможением плугом**

Место проведения: горка высотой 1,5–2 м с крутым склоном, переходящим в пологий, длиной 15–25 м и шириной не менее 10 м. На ней располагается линия старта, а внизу под ней – линия финиша.

Инвентарь: лыжный комплект для каждого игрока или хотя бы по 2–3 комплекта на команду; флажки для разметки линий старта и финиша; повязки на рукав для одной или двух команд.

Содержание и ход игры. Назначают или выбирают судей на финише и на трассе. Желательно, чтобы они тоже могли участвовать в спусках. Учителю следует продумать очередность замены судей лыжниками. Затем учащиеся делятся на две или три команды в зависимости от ширины спуска. У одной или двух из них – яркие повязки на рукаве. Девочки соревнуются с девочками, мальчики – с мальчиками; итоги состязаний подводятся отдельно.

По сигналу первые номера, начав скольжение с горки, тормозят «плугом», стараясь выполнить остановку до линии финиша. Затем подводят итоги спуска первых номеров. На старт приглашаются вторые номера, и т.д. Подводится командный итог первого заезда, и игра продолжается.

Правила игры

1. Если участник упал при спуске, то результат не засчитывается.  
2. Остановку или поворот следует сделать до линии финиша.  
3. Нельзя находиться на трассе во время спуска команд.  
4. Судьи не должны мешать игрокам.

Подведение итогов. Первенство может быть как личным, так и командным. В командном первенстве победитель определяется по сумме затраченного времени на три спуска либо по сумме победных очков. Как будут подводиться итоги, оговаривается до начала игры.

Методические указания. После освоения прямого спуска с торможением «плугом» учащимся предлагается спуск с поворотом. До деления на команды назначаются или выбираются судьи на финише и на трассе. Желательно, чтобы они тоже могли участвовать в спусках.

В процессе игры дети учатся контролировать качество двигательных действий – торможение «плугом» – в быстром темпе.

Важно отметить учащихся, которые хорошо справились с заданием, и помочь тем, у кого было много ошибок, осознать, как качественное выполнение задания повышает общий результат, а также подчеркнуть значение правильного выполнения задания для предупреждения травматизма, сохранения скорости движения, воспитания смелости и решительности.

**На лыжах с шестом**

Место проведения: ровная площадка с твердым снежным покровом, например после заморозков, а затем – оттепели, размером 50×150 м. По обе ее стороны размечают линии старта и финиша, расстояние между которыми – от 20 до 100 м в зависимости от возраста и уровня подготовленности учащихся. Если игра проводится в форме встречной эстафеты, то обозначаются также коридоры для обмена инвентарем.

Инвентарь: лыжи; шест с заостренным концом для каждого игрока или хотя бы по 3 для каждой команды; флажки для разметки линий старта и финиша; секундомеры; повязки на рукав для одной из команд.

Содержание и ход игры. Выбирают или назначают судей, остальные учащиеся делятся на две команды. Команды выстраиваются в колонны по одному у линии старта.

По сигналу первые номера, отталкиваясь шестом, начинают движение. Как только лыжи пересекут линию финиша, дистанция считается пройденной, и победное очко получает тот лыжник, который первым ее преодолеет. Судьи объявляют результаты, стартуют вторые номера, и т.д. После того как все игроки пройдут дистанцию, подводят общий итог, и игра продолжается. Количество повторений зависит от количества команд и поставленных задач.

Правила игры

1. Движение начинается только после сигнала учителя.  
2. Нельзя переходить на трассу соседней команды.  
3. Если лыжник упал, он должен встать и продолжить движение с места падения.  
4. Возвращаться каждая команда должна по строго определенной стороне.  
5. За каждое нарушение правил команда получает штрафное очко.

Подведение итогов. Выигрывает команда, которая набрала больше победных очков и сделала меньше ошибок.

Методические указания. До начала состязаний нужно дать ребятам возможность опробовать дистанцию и уточнить права и обязанности каждого судьи. Заранее оговаривается сторона, по которой лыжники возвращаются к линии старта.

Если шестов мало, то можно передавать их парт­нерам при встречной гонке. На следующем занятии можно предложить самим учащимся внести изменения как в содержание, так и в правила проведения эстафеты.

Задачами данной игры являются:

– комплексное развитие физических качеств;

– анализ детьми своих ошибок и эффективных двигательных действий и ошибок и действий товарищей по команде.

С этой целью необходимо засекать время прохождения дистанции каждым учеником не менее трех раз. Если два раза из трех результат улучшился, то это уже успех.

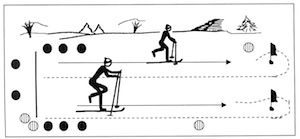
Учащиеся всегда должны знать, что даст им, помимо удовольствия, та или иная игра; они должны быть уверены, что она тренирует их в выполнении того или иного приема, укрепляет мышцы, развивает физические и личные качества.

**На одной лыже**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 30×100 м, на которой проложены лыжни для каждой команды длиной от 30 до 50 м в зависимости от возраста и уровня подготовленности учащихся. Место разворота каждой команды отмечено флажком.

Инвентарь: 1 лыжа и 2 палки для каждого лыжника или команды; флажки для разметки линии старта и места разворота.

Содержание и ход игры. Назначаются судьи. Остальные учащиеся делятся на команды по 4–5 человек в каждой, которые выстраиваются в шеренги по обеим сторонам площадки. У линии старта, она же линия финиша, располагаются по одному участнику от каждой команды. На старте лыжник, опираясь на палки, стоит на правой лыже, левая нога свободна.

По сигналу первые номера, отталкиваясь палками и свободной ногой, начинают скольжение до флажка, за которым встают на лыжу левой ногой, правая свободна, и продолжают скольжение на левой ноге к финишу. Как только пятка лыжи пересечет линию старта – финиша, засекается время и объявляются результат и количество набранных командами победных очков. Затем стартуют вторые номера, и т.д. Как только все команды пройдут дистанцию, судьи и участники команд анализируют свои действия. Подводятся итоги, и игра повторяется еще несколько раз. Количество туров зависит от количества команд, задач урока и уровня подготовленности учащихся.

Вариант: участник проходит всю дистанцию на одной лыже, самостоятельно выбирая способ разворота, затем на другой.

Правила игры

1. Начинать скольжение разрешается только после сигнала.  
2. Во время старта и после поворота у флажка для создания ускорения разрешается совершить дополнительный толчок свободной ногой.

3. Поворот и смена лыжи производятся только за флажком.  
4. На дистанции скольжение осуществляется только за счет отталкивания палками.  
5. За каждое нарушение начисляется штрафное очко.

Подведение итогов. Выигрывает команда, которая набрала больше победных очков и меньше штрафных. При участии четырех команд участник, пришедший первым, получает 3 очка, вторым – 2 очка, третьим – 1 очко, а последним – очков не получает. Личное первенство определяется по наименьшему затраченному времени.

Методические указания. После распределения на команды учащиеся прокладывают лыжню до флажка и обратно. В зависимости от уровня подготовленности учеников дистанция может быть увеличена. Девочки соревнуются с девочками; дистанцию для них делают короче.

Учитель акцентирует внимание школьников на развитии силы мышц рук и плечевого пояса, чувства равновесия и координации движений, контроле качества двигательных действий – скольжения на одной лыже и эффективности отталкивания палками, выполняемых в быстром темпе.

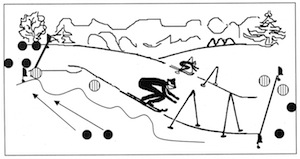
Судьи должны четко разъяснять участникам состязаний допущенные ошибки. Педагог учит детей четко называть допущенные ошибки, находить оптимальные решения для улучшения результатов, воспитывает у них уважительное отношение к мнению партнеров и замечаниям судей.

**С горки в воротца**

Место проведения: пологая снежная горка со спуском длиной 20–25 м, на которой размечают линию старта и линию финиша и устанавливают яркие флажки, а по ходу трассы – ворота из лыжных палок для каждой команды.

Инвентарь: лыжи и лыжные палки для каждого игрока или хотя бы по несколько пар для каждой команды; флажки для разметки дистанции и линий старта и финиша; ленты для завязывания на рукаве участникам одной из команд.

Содержание и ход игры. Назначаются судьи. Остальные учащиеся делятся на две команды. Участникам одной из команд можно завязать на рукав яркие ленты.

По сигналу первые номера делают несколько шагов разгона, затем, набрав скорость при спуске, приставляют ногу, приседают, стараясь пройти в ворота и не задеть их. Дистанция считается пройденной, когда обе лыжи участника пересекут линию финиша. Подводятся итоги, затем на старт приглашаются вторые номера. После того как все участники спустятся с горки по одному разу, подводятся командные итоги, и игра повторяется еще несколько раз. Каждый участник должен пройти спуск не менее трех раз.

Правила игры

1. Если участник прокатился под воротами, не коснулся их и пришел к финишу первым, он получает 3 очка.

2. Если участник прокатился под воротами, не коснулся их и пришел к финишу вторым, он получает 2 очка.

3. Если участник коснулся палок, но ворота не разрушены, он получает на 1 очко меньше при прочих равных условиях.

4. Участник, который сбил ворота, не получает ни одного победного очка.

Подведение итогов. Побеждает команда, которая набрала больше очков. При участии трех команд количество победных очков за каждый спуск оговаривается заранее.

Методические указания. Нужно проследить, чтобы на дистанции спуска не было льда. Количество ворот увеличивается постепенно. Их можно сделать из лыжных палок, но сначала лучше из высоких, и к ним привязать изогнутый прут. Если ширина и скат горки позволяют, то лучше класс разделить на три команды. Соревнования проводятся только тогда, когда дети освоили не только спуск, но и технику прохождения ворот.

Учитель должен обосновать для школьников необходимость таких качеств, как чувство пространства и равновесия, в различных жизненных ситуациях, например когда нужно быстро присесть и проехать под веткой дерева или другим естественным препятствием.

По окончании игры нужно отметить учащихся, хорошо справившихся с заданием, и помочь тем, у кого было много ошибок. Необходимо подчеркивать важность качественного выполнения заданий как для предупреждения травм, так и для повышения уровня физической подготовленности.

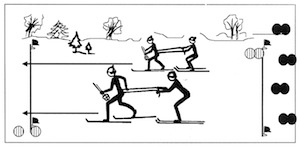
**На буксире**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 50×100 м. По обе стороны площадки размечают линии старта и финиша, расстояние между которыми – 30–60 м.

Инвентарь: лыжи для каждого игрока или хотя бы по 2 комплекта для каждой команды; флажки для разметки линий старта и финиша; ленты для завязывания на рукаве участникам одной из команд.

Содержание и ход игры. Назначаются судьи на линии старта, финиша и на трассу. Остальные учащиеся делятся на две команды с четным числом игроков в каждой и распределяются по парам. Участникам одной из команд завязывают на рукав яркие ленты.

На старт приглашаются первые пары обеих команд. Один участник держит в руке палки за середину, а второй рукой удерживает палки партнера за петли. Второй держит свои палки у колец.

По сигналу первые номера – ведущие – начинают движение, вторые – ведомые – следуют за ними. Как только второй номер пересечет линию финиша, дистанция считается пройденной, и 2 очка получает та пара, которая первой преодолеет дистанцию. Пара, пришедшая второй, очков не получает. Как только все пары пройдут дистанцию, подводятся итоги, и игра повторяется, но участники меняются ролями.

Правила игры

1. Нельзя начинать гонку до сигнала учителя или судьи на старте.  
2. Ведомый лыжник не должен помогать первому номеру, его лыжи скользят пассивно.  
3. Он может выполнять любые движения для удержания равновесия: приседать, переносить вес на одну ногу, принять положение глубокого приседа, седа на лыжах и т.п.  
4. Если на трассе он упал, то должен встать, и его буксировка продолжается с места падения.

Подведение итогов. Выигрывает команда, набравшая больше победных очков. Можно определять победителей по наименьшей сумме времени, затраченного на два или четыре заезда. Если в игре участвует больше двух команд, то количество очков за первое, второе место и т.д. оговаривается заранее.

Методические указания. Пары могут быть как однополыми, так и смешанными. Пары может формировать учитель исходя из уровня подготовленности учащихся и задач игры или по желанию учащихся. Нагрузку можно регулировать увеличением или уменьшением дистанции.

По ходу игры происходит замена судей играющими парами таким образом, чтобы каждая пара прошла одинаковое количество раз всю дистанцию как в роли ведущего, так и в роли ведомого.

Задачи игры:

– обучение детей правилам оказания необходимой помощи пострадавшему, передвигаясь на лыжах, при травме пострадавшего, а также его поведению при буксировке;  
– изучение правил поведения при транспортировке пострадавшего.

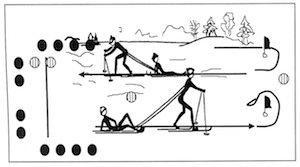
Учитель должен содействовать формированию у школьников заинтересованности в совместных действиях, умения бороться за победу, проявлению сопереживания и стремления оказать помощь пострадавшему. Нужно пресекать возможность некорректных споров, взаимных обвинений, направляя действия участников игры на анализ допущенных ошибок и, главное, на их исправление.

**Санитары**

Место проведения: ровная снежная площадка размером не менее 20×50 м, на которой размечают линию старта, она же линия финиша. Напротив каждой команды устанавливают флажок. Расстояние между линией старта и флажком – 20–40 м.

Инвентарь: лыжный комплект для каждого участника или по 2 комплекта для каждой команды; веревка для каждой пары; флажки для разметки дистанции.

Содержание и ход игры. Учащиеся делятся на команды с четным числом игроков в каждой, распределяются по парам и встают по обеим длинным сторонам площадки ближе к линии старта, у которой располагаются первые пары игроков в связке; один из участников – пострадавший – принимает положение лежа или сидя на лыжах. К его лыжам привязана веревка, которая перекинута через плечи санитара.

По сигналу первые пары продвигаются к разворотному флажку, огибают его и возвращаются к линии старта – финиша. Пара, первой выполнившая задание, получает 1 очко, вторая пара очков не получает. Затем на старт приглашаются вторые пары и т.д. Когда все пары по одному разу пройдут дистанцию, подводятся итоги игры, и она продолжается, но участники меняются ролями.

Игра проводится не менее 4 раз, чтобы каждый из игроков мог побывать в роли пострадавшего сидя и лежа и в роли санитара по 2 раза. Кроме того, засекается время выполнения задания каждой парой в каждом заезде.

Правила игры

1. Если пострадавший упадет с лыж, то он должен принять исходное положение в месте падения, а пара – продолжить продвижение к финишу.

2. Исходное положение пострадавшего оговаривается заранее. Менять положение во время перевозки нельзя.

3. Все пары должны быть либо однополыми, либо смешанными. Во втором случае в качестве санитара или пострадавшего во всех командах должны быть дети одного пола: например, в роли пострадавших во всех командах – девочки.

Подведение итогов. Определяется как лучшая команда, так и лучшая пара лыжников по количеству победных очков и наименьшей сумме затраченного времени во всех заездах. Если пары девочек соревнуются отдельно от мальчиков, то и победители определяются отдельно среди мальчиков и среди девочек.

Методические указания. Игра может быть изменена по усмотрению учителя: увеличены дистанция, подъем или спуск на пути, оговорено преодоление дистанции «змейкой» и т.п.

Дети проявляют большую заинтересованность, когда заезды проводятся на время, а пары являются постоянными. В этом случае у них есть возможность сравнить свои результаты, найти ошибки, исправить их и убедиться в эффективности проделанной работы.

Педагог учит школьников четко называть допущенные ошибки, находить оптимальные решения для улучшения результатов и оказания помощи в конкретной ситуации. Можно предложить им самостоятельно разработать способы транспортировки при оказании помощи пострадавшему в различных положениях, варианты использования дополнительного подручного материала.

Учитель должен содействовать формированию у детей заинтересованности в совместных действиях, умения бороться за победу в личном и командном первенстве, объяснять, как важно развивать быстроту, координацию движений и чувство равновесия, и учить применять эти качества при транспортировке пострадавшего; следует привести примеры того, в каких жизненных ситуациях эти качества могут пригодиться. Необходимо следить за соблюдением порядка в коллективе.

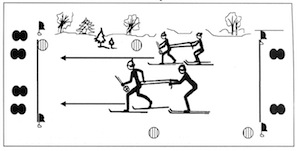
**Встречные эстафеты парами**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 50×100 м, на которой проложены лыжни для каждой команды, расстояние между линиями старта и финиша – от 30 до 70 м в зависимости от содержания эстафеты и уровня подготовленности учащихся.

Инвентарь: по 2 комплекта лыж и по 2 пары лыжных палок на команду; секундомер; флажки для разметки дистанции.

Содержание и ход игры. Формируется судейская бригада: судья на линиях, судьи на дистанции, судья-секретарь и др. Класс делится на две или три команды с четным количеством пар в каждой. Например, если в командах по четыре пары, то первая и третья располагаются на одной стороне площадки, а вторая и четвертая – на другой напротив своей команды. Если участвуют три команды, то одна из них по очереди выступает в роли судей.

На старт приглашаются первые пары в следующем порядке: первый номер в одной руке держит свои две палки за середину, а другой удерживает палки партнера за петли. Второй номер держит свои палки у колец.

По сигналу учителя первые пары начинают быстро продвигаться ко вторым. Как только лыжи буксируемого пересекут линию старта, первая пара снимает лыжи, а вторая пара надевает их, принимает исходное положение и быстро продвигается к третьей и т.д. Как только участники первой пары получат назад свои лыжи, они поднимают руку и громко говорят: «Есть!». Подводятся итоги первого этапа состязаний, в парах лыжники меняются ролями, и игра повторяется еще несколько раз.

Правила игры

1. Нельзя начинать гонку до сигнала учителя или судьи на старте.  
2. Ведомый лыжник не должен помогать ведущему лыжнику; лыжи пострадавшего скользят пассивно.

3. Ведомый лыжник может выполнять любые движения для удержания равновесия: приседать, переносить вес тела на одну ногу и т.п.

4. Если ведомый лыжник упал на трассе, то он должен быстро подняться, а пара – продолжить движение с места падения.

Подведение итогов. Выигрывает команда, которая набрала больше победных очков.

Методические указания. Учитель акцентирует внимание детей на контроле качества двигательных действий при оказании помощи пострадавшему в быстром темпе, а также на воспитании взаимопомощи, корректного отношения друг к другу. Главное – необходимо объяснить, как важно уметь правильно перевозить пострадавшего, чтобы не нанести ему вред.

**Вдвоем с горки**

Место проведения: горка на пришкольном участке со склоном высотой не менее 1,5 м, длиной 15–25 м и шириной не менее 15 м. На горке флажками отмечают линию старта, а внизу – линию финиша.

Инвентарь: лыжи для каждого ученика; флажки для разметки дистанции.

Содержание и ход игры. Назначаются судьи на старте и на трассе. У судьи на финише – секундомер, у секретаря – протоколы и карандаши. Затем класс делится на две–три команды с четным числом участников. Игра проводится в несколько туров. В каждом туре все пары должны по 2 раза выполнить спуск, чтобы каждый участник побывал в роли ведущего и ведомого.

На старте у первого номера в руках палки, а у второго лыжи находятся между лыжами первого, и он держится за пояс первого двумя руками.

По сигналу учителя или судьи на старте первый номер, отталкиваясь палками, спускаясь вниз, везет второго. Как только линию финиша пересечет второй номер, дистанция считается пройденной, и судья на финише засекает время. Затем лыжники меняются ролями. Результаты двух спусков каждой пары суммируются. После двукратного прохождения спуска всеми участниками подводятся итоги первого тура, и игра повторяется.

Правила игры

1. На протяжении всего спуска парам нельзя разрываться.

2. Если один игрок из пары или оба участника упадут, спуск продолжается с места падения, а пара получает штрафное очко.

3. Спуск должен быть выполнен в отмеченном флажками коридоре. За сбитый флажок начисляется штрафное очко.

Подведение итогов. Побеждает команда, которая затратила меньше времени и получила меньше штрафных очков. Можно определить лучшую пару в личном первенстве.

Методические указания. Если ширина площадки позволяет, то спускаться могут сразу две или три пары.

Судьи могут быть назначены сразу на всю игру или меняться после каждого тура. Если судьи меняются ролями с участниками состязаний, то игра должна быть организована так, чтобы у каждой пары было одинаковое количество спусков. В этом случае целесообразно проводить первенство на лучшую пару.

Задачи игры:

– формирование умения сознательно контролировать движения для лучшего усваивания более сложных двигательных задач;  
– развитие равновесия и координации действий;  
– воспитание у детей чувства сопереживания в стремлении правильно выполнить спуск и не подвести при этом своего партнера и команду.

Учитель должен пресекать возникновение любых споров, взаимных обвинений, направляя действия участников на анализ допущенных ошибок и их исправление.

До начала состязаний на результат всем участникам предоставляется возможность несколько раз выполнить спуск, проанализировать свои ошибки и самостоятельно найти пути их исправления: например, почему произошло падение и как этого избежать при следующем спуске или как увеличить скорость спуска.

**Спуск дуэтом**

Место проведения: горка со склоном длиной 15–25 м, шириной не менее 10 м и высотой до 1,5 м. На горке флажками размечают линию старта, а внизу под горкой – линию финиша.

Инвентарь: лыжи для каждой пары учащихся или по 2–3 пары для каждой команды; флажки для разметки линий старта и финиша.

Содержание и ход игры. Учащиеся делятся на две команды с четным количеством участников в каждой. Если класс большой, то девочки и мальчики образуют по две команды, внутри которых дети распределяются по парам по собственному желанию или по распоряжению учителя.

На старте первый номер принимает положение упора присев или упора стоя на коленях на лыжах, а второй стоит сзади, одной ногой наступив на лыжу первого. По сигналу второй номер, оттолкнувшись одной ногой, придает лыжам первоначальную скорость и встает на них обеими ногами, после чего пара совершает спуск. Как только участник пересечет линию финиша, спуск считается выполненным.

При повторном спуске учащиеся в парах меняются ролями. Если лыжники пересекли линию финиша дважды без нарушения правил, они получают 10 баллов. Игра повторяется два или четыре раза, затем подводятся общие итоги.

Правила игры

1. Первый номер во время спуска не должен касаться снега ни одной частью тела.  
2. Второй номер должен встать на лыжи до пересечения ими линии старта.  
3. Расстояние для разбега должно быть оговорено, а дистанция размечена заранее.  
4. Если лыжники не пересекли линию финиша и остановились, то второй номер, отталкиваясь одной ногой, помогает паре продвигаться к линии финиша.

5. В парах участники обязательно должны меняться ролями.  
За каждое нарушение правил № 1–5 команда лишается 1 балла.  
6. Если при спуске произошло падение, пара лишается 5 баллов.

Подведение итогов. Максимальное количество баллов может быть иным. Определяется как лучшая команда, так и лучшая пара лыжников по количеству набранных баллов отдельно среди мальчиков и девочек. Пары могут быть и смешанными – это условие оговаривается заранее.

Методические указания. До начала проведения спуска на результат следует дать возможность учащимся выполнить спуск не менее 2 раз, чтобы оба лыжника в паре могли попробовать себя и в той, и в другой роли, проанализировать возможные ошибки, уточнить рисунок передвижения, а судьи – уточнить свои права и обязанности. При повторном проведении игры пары определяет учитель или пары формируются по жребию.

Педагог учит детей четко называть свои ошибки и ошибки партнера, уважать мнение партнера и судей, находить оптимальные решения для улучшения результатов.

На последующих занятиях можно проводить спуск на время и на технику, чтобы сравнить результаты.

Необходимо формировать у школьников привычку ответственно относиться к выполнению задания, корректно вести диалог при анализе игры и разборе ошибок; проявлять взаимопомощь, уважительно относиться друг к другу.

**Спуск тройками**

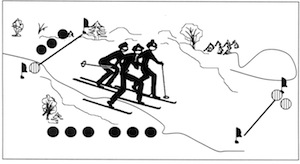
Место проведения: горка высотой до 1,5 м с пологим спуском длиной 15–25 м и шириной не менее 10 м, на которой обозначается линия старта, а внизу – линия финиша.

Инвентарь: по 3 пары лыж и по 1 паре лыжных палок для каждой команды-тройки; 4 флажка для разметки; секундомер, протоколы.

Содержание и ход игры. Назначаются судьи: один – на старте и двое – на финише. Учащиеся делятся на команды-тройки, производится расчет по порядку. Каждый игрок в тройке запоминает свой номер. Заранее оговаривается, как и по какой стороне площадки команды будут возвращаться к линии старта.

На старт приглашаются одна или две команды-тройки. Первые два участника, стоя боком друг к другу, берутся за руки под локти, удерживая палки свободной рукой. Третий игрок без палок, находясь сзади, держится за первых.

По сигналу первые двое, передвигаясь на лыжах и отталкиваясь одной палкой, помогают спуститься третьему, который просто скользит вниз. Дистанция считается пройденной, когда лыжи третьего участника пересекут линию финиша. Как только все тройки выполнят спуск по одному разу, ее члены меняются ролями таким образом, чтобы каждый участник мог спуститься всеми возможными способами. После трех спусков судьи меняются местами с участниками одной из команд и выполняют спуск, и так до тех пор, пока каждая из команд-троек не побывает в роли судей.

Судьи на финише засекают время спуска и фиксируют его в протоколах. Каждая тройка должна выполнить по три спуска, чтобы каждый ученик успел побывать и в роли пассивного участника спуска, и в роли активного лыжника с левой и правой стороны. Время спуска и техника его выполнения оцениваются в баллах. Если не было допущено падения и грубой потери равновесия, команда получает 3 балла за один спуск.

Правила игры

1. Нельзя находиться на трассе во время спуска.

2. Игроки на дистанции не должны разрывать сцепление.

3. В случае потери палки одним из лыжников из результата команды вычитается один балл.  
4. В случае падения команда должна в этом месте занять исходное положение и продолжить спуск, но при этом теряет все баллы за технику выполнения.  
5. Если один из участников тройки потерял равновесие, но не упал, команда теряет 1 балл.

Подведение итогов. Выигрывает команда-тройка, которая затратила меньше времени на все спуски и набрала больше баллов.

Методические указания

Возможно формирование команд-троек как из мальчиков и девочек отдельно, так и смешанных и даже команд из 6 или 9 человек, если ширина склона позволяет одновременно спускаться двум или трем тройкам, по усмотрению учителя или по желанию учащихся. Если команды созданы из мальчиков и девочек отдельно, итоги подводятся также раздельно. При повторении игры на следующем занятии желательно сохранить прежний состав команд для сравнения результатов.

До выполнения задания на результат нужно дать возможность каждой тройке выполнить несколько пробных спусков. После каждого спуска необходимо обсудить с учащимися ошибки и способы их исправления. Педагог должен воспитывать в детях стремление выполнять задание совместно, уважение к мнению товарищей, корректное отношение друг у другу, чувство взаимопомощи, учить четко излагать суть своих ошибок и ошибок партнеров, находить оптимальные решения для улучшения результатов.

**Стенка на стенку**

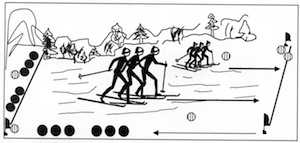
Место проведения: снежная площадка с элементами пересеченной местности (возвышения, препятствия, отсутствие лыжни и др.) размером 30×150 м. На трассе гонок отмечают флажками линии старта и финиша, расстояние между которыми – 30–100 м.

Инвентарь: по 3 пары лыж и по 1 паре лыжных палок для каждой тройки; флажки для разметки линий старта и финиша и всей трассы.

Содержание и ход игры

На линии старта располагаются две или три тройки игроков. Находящийся в середине участник без палок держится за пояс игроков, стоящих справа и слева от него, а они в одной руке держат палки, а другой держат его за пояс.

По сигналу тройки, не разрывая сцепления, продвигаются к линии финиша. Как только последний участник забега пересечет линию финиша, судья на финише громко говорит: «Есть!» – и присуждает командам победные очки: при участии двух команд та, которая выполнит задание первой, получает 1 очко, второй – очков не получает.

При втором и третьем прохождении дистанции участники в тройках должны поменяться местами, чтобы каждый побывал в середине, слева и справа.

Игра повторяется три раза, затем суммируются результаты всех попыток и подводятся общие итоги игры.

Правила игры

1. Техника прохождения дистанции оценивается максимально 5 баллами.  
2. Игроки на дистанции не должны разрывать сцепление. За каждое нарушение команда лишается 1 балла.

3. В случае падения следует продолжать движение с этого места, но команда теряет 3 балла.  
4. Движение лыжников должно быть синхронным. За каждое нарушение команда теряет 1 балл.  
5. Значительное нарушение равновесия, граничащее с падением, ведет к потере 1 или 2 баллов.

Подведение итогов. Выигрывает команда, которая набрала больше победных очков и сохранила больше баллов за технику прохождения дистанции в сумме за три попытки. Если в команде 6 или 9 человек, то следует также отметить лучшую тройку участников.

Методические указания

Возможно формирование смешанных или однополых команд: мальчики соревнуются с мальчиками, а девочки – с девочками, – но с равным числом мальчиков и девочек, или по желанию учащихся.

Перед проведением состязаний на результат нужно дать возможность командам опробовать дистанцию, а судьям – провести пробное судейство под руководством учителя.

В этой игре акцент следует сделать на технике преодоления дистанции в связке. Одновременно фиксируется и время прохождения дистанции в каждой попытке.

Вариант 1. Победитель определяется по сумме набранных очков.

Вариант 2. Победитель определяется по затраченному времени.

Судейская бригада формируется из двух троек с таким расчетом, чтобы в ходе игры ее можно было заменять двумя командами-тройками после подведения предварительных итогов. При такой организации судейства все участники игры получают навыки передвижения на лыжах, хорошую физическую нагрузку, а также опыт судейства и выставления оценок. Удобен такой подход и при недостатке инвентаря: в этом случае ученики обмениваются им между собой.

Игра проводится на нескольких уроках. Можно оставить прежний состав троек или изменить его по усмотрению учителя, по желанию учащихся, увеличить и усложнить дистанцию, использовать различные виды сцепления в тройках: руки на плечах, под локти и т.п.

При формировании у школьников навыка совместных действий при беге в сцеплении по пересеченной местности учителю следует акцентировать их внимание как на оказании помощи товарищу, так и на умении получать помощь в различных ситуациях, например в лыжном походе, когда один из участников похода, упав, сломал палки или ушиб руку, плечо, т.е. самостоятельно передвигаться не может.

В воспитательных целях важно учить детей ответственно относиться к выполнению задания, корректно вести диалог при анализе совместных двигательных действий и разборе ошибок.

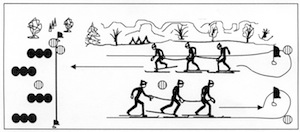
**В одной связке**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 50×100 м, на которой проложены две лыжни. На расстоянии 80 м от линии старта устанавливают яркие разворотные флажки напротив каждой команды.

Инвентарь: лыжи для каждого участника команды-тройки и по 1 паре лыжных палок на команду; маленькие флажки для разметки дистанции и линии старта; яркий разворотный флажок с высоким древком для каждой команды.

Содержание и ход игры. Назначаются или выбираются судьи на линии старта – финиша и на трассе. Будет лучше, если в судейской бригаде окажется 6 человек: тогда по ходу игры все команды смогут поочередно исполнять роль судей.

Класс делится на четыре команды по 6 человек в каждой, в которых формируется по две тройки, либо на три команды-тройки в зависимости от количества учащихся. В командах производится расчет по порядку, и каждый запоминает свой номер. Первые тройки выстраиваются в колонну по одному, у каждой – по две лыжные палки, которые связывают первого лыжника со вторым и второго – с третьим. Порядок расположения игроков в тройках может быть любым, но он оговаривается заранее.

По сигналу лыжники продвигаются к флажку, обходят его и возвращаются за линию старта – финиша, стараясь не уронить палки. Затем подводятся итоги забега первых троек, и на старт приглашаются следующие. Как только последняя тройка пересечет линию старта – финиша, судья на старте громко говорит: «Есть!». Подводятся итоги первого этапа прохождения дистанции, после чего участники меняются местами: второй встает на место первого, третий – на место второго, а первый – на место третьего. Игра повторяется два раза, чтобы каждый участник успел побывать во всех ролях, после чего подводятся общие итоги.

Правила игры

1. Начинать движение можно только после команды учителя (судьи).

2. На дистанции нельзя разрывать сцепление.

3. Лыжные шаги следует выполнять синхронно.

4. Максимальная оценка за технику – 10 баллов. Общее количество баллов, которые можно набрать, зависит от состава команд. Например, если в команде две тройки, то она может набрать максимум 60 баллов.

5. За каждую ошибку команда теряет 1 балл или больше в зависимости от ошибки, но это должно быть оговорено заранее.

Подведение итогов. Выигрывает команда, которая набрала больше баллов.

Методические указания. Следует заранее подготовить две лыжни. Перед проведением состязаний на результат нужно дать возможность командам опробовать дистанцию, а судьям – провести пробное судейство: уточнить свои обязанности, правила состязания, возможные ошибки.

Если команды-тройки формируются из мальчиков и девочек отдельно, то и итоги подводятся тоже раздельно.

Дети лучше выполняют различные двигательные задачи, если хорошо представляют, как можно применить полученные навыки в жизни. Для этого учитель должен привести им примеры, где может пригодиться навык передвижения в связке.

В ходе игры следует акцентировать внимание учащихся на решении следующих задач:

– воспитание дисциплины, формирование привычки соблюдать правила, точно выполнять свои обязанности, подчинять личные интересы интересам коллектива;  
– формирование умения контролировать свои поступки, правильно и объективно оценивать поступки других.

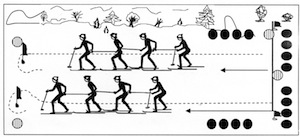
Для этого учитель должен внимательно следить за ходом урока, своевременно делать замечания, поправки и давать рекомендации, воспитывать у детей чувство взаимопомощи.

**Гуськом на лыжах**

Место проведения: ровная снежная площадка размером 50×200 м, на которой проложены две лыжни длиной по 150 м. Место поворота отмечено флажком.

Инвентарь: по 4 пары лыж и по 5 лыжных палок на команду; флажки для разметки дистанции и для судей.

Содержание и ход игры. Класс делится на команды по 4 человека в каждой. На дистанцию приглашаются одновременно две команды, которые выстраиваются у линии старта в колонну по одному в связке с помощью лыжных палок: три лыжника удерживают в горизонтальном положении, соединяя первого с последним, как и в предыдущей игре. Первый и последний игроки в команде используют еще по одной палке для отталкивания. Судейская бригада, состоящая из четырех человек, и остальные игроки наблюдают за ходом соревнования и техникой скольжения в связке.

По сигналу лыжники продвигаются к флажку, обходят его и возвращаются за линию старта – финиша. Подводятся итоги первого забега, на старт приглашаются следующие команды, и т.д. Затем подводятся итоги первого тура, после чего участники команд меняются местами: первый встает на место четвертого, а все остальные передвигаются на одно место вперед. Игра повторяется еще три раза, чтобы каждый участник команды успел побывать во всех ролях.

Правила игры

1. Во время прохождения дистанции нельзя разрывать сцепление между участниками.  
2. Движение участников по лыжне должно быть синхронным.  
3. Начинать передвижение следует только после сигнала.  
4. Максимальная оценка прохождения дистанции – 10 баллов. Максимально возможное количество баллов за четыре заезда – 40.

5. За каждую техническую ошибку команда лишается баллов. Цена каждой ошибки оговаривается заранее.

Подведение итогов. Выигрывает команда, которая набрала больше баллов.

Методические указания. До проведения игры на результат команды должны опробовать дистанцию, а судьи – попрактиковаться в судействе, уточнить правила.

Задачи игры:

– обучение анализу синхронного движения в сцеплении по лыжне. Вначале предоставляется слово команде, которая выполняла задание, а затем судьям и остальным участникам игры. Для того чтобы повысить заинтересованность учащихся в успешном выполнении этой задачи и помочь им контролировать себя в условиях соревнований, учитель объявляет, что за те ошибки, которые игроки обнаружили сами, баллы не снимаются;

– воспитание сдержанности, внимания к словам других участников игры, чтобы не повторять уже сказанное.

**Спуск шеренгами**

Место проведения: снежная горка с пологим спуском на школьном стадионе или в парке с линией старта за 3–4 м до склона. Расстояние между линиями старта и финиша – 15–25 м, ширина – не менее 15 м.

Инвентарь: по 4 пары лыж и по 1 паре лыжных палок на каждую команду-четверку; 4 флажка для разметки линий старта и финиша; 8–10 флажков другого цвета для разметки дистанции трассы.

Содержание и ход игры. Класс делится на команды по четыре человека в каждой по желанию учащихся или по расчету. Команды могут формироваться из мальчиков и девочек отдельно или быть смешанными. Ученики располагаются произвольно вокруг спуска, размеченного флажками, наблюдают за спуском других команд и участвуют в обсуждении техники исполнения.

На старте четыре участника берутся за руки, у крайних игроков в руках по палке. По сигналу команды выполняют три–четыре шага разбега и спускаются с горки, стараясь как можно быстрее пересечь линию финиша. Скорость спуска поддерживается крайними лыжниками с помощью палок. Спуск считается выполненным, когда все четыре участника пересекут линию финиша, взявшись за руки. Затем подводятся итоги, после чего лыжники меняются местами: крайние встают в середину. Каждая команда выполняет по два или по четыре спуска.

Правила игры

1. Во время спуска команд нельзя находиться на трассе.  
2. Во время спуска в шеренге нельзя разрывать сцепление.  
3. Если сцепление было разорвано, а затем восстановлено без остановки движения, команда лишается 1 балла.

4. Если при спуске было допущено грубое нарушение равновесия, но участник не упал, с команды также снимается 1 балл.

5. Если команда остановилась во время движения, она лишается 3 баллов.  
6. Если на трассе спуска было разорвано сцепление, которое привело к падению хотя бы одного из игроков, команда теряет 10 баллов.

Подведение итогов. Побеждает команда, которая набрала больше баллов за два или четыре спуска. Максимальное число баллов за один спуск – 10.

Методические указания. Назначаются судьи: на старте, на финише и на трассе. Лучше, если обязанности судей команды-четверки будут выполнять по очереди. Однако этот способ лучше всего применять на втором занятии, когда все дети уже имеют достаточно четкое представление об особенностях спуска, возможных ошибках в технике выполнения задания и его оценивании. На первом занятии вся игра может пройти как пробный вариант, тогда уже при повторном ее проведении это получится лучше.

Вначале дети тренируются в спуске по двое, затем – по трое и только потом – по четверо.

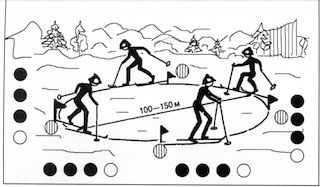
До проведения соревнований на результат проводится пробный спуск, при котором проверяется состояние дистанции, уточняются обязанности судей, осуществляется пробное оценивание техники спуска. Учитель напоминает детям, что надо уважать решение судьи, нельзя вступать с ним в пререкания. Все спорные вопросы при анализе игры нужно решать сразу, но без оскорблений и ссор.

**Догонялки по кругу**

Место проведения: снежная площадка размером 200×200 м, на которой проложена лыжня по кругу диаметром 100–150 м, разделенная на четыре части, границы которых отмечены флажками.

Инвентарь: лыжи для каждого игрока; измерительная лента и флажки для разметки дистанции.

Содержание и ход игры. Класс делится на пять команд по 4 участника в каждой. Пятая команда выступает в роли судей. Первые номера выстраиваются на лыжне у флажков напротив своих команд.

По сигналу лыжники начинают бег по кругу, стараясь догнать идущего впереди. Участник, догнавший его, должен наступить на его лыжу и крикнуть: «Есть!». Лыжник, которому наступили на лыжу, выбывает из круга, и так до тех пор, пока не останется один лыжник. Игрок, выбывший первым, очков не получает, выбывший вторым получает 1 очко, третьим – 2 очка; победитель получает 3 очка. Затем стартуют вторые номера, и т.д.

Правила игры

1.Нельзя начинать бег до сигнала учителя.

2. Нельзя сходить с лыжни и сокращать дистанцию.

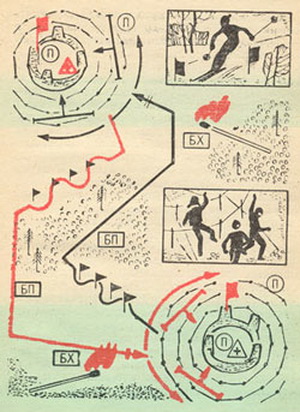
Подведение итогов. Выигрывает команда, которая набрала больше победных очков.

Методические указания. Если класс по количеству учащихся можно разделить только на три команды, то и круг делится на три части. В ожидании своей очереди дети не должны стоять. Можно предложить им свободно покататься на заранее определенной площадке. При большом количестве учащихся можно подготовить два круга и состязание проводить одновременно в двух местах.

Лучше, если учитель сам будет формировать команды так, чтобы участники оказались равными по силам, иначе более слабые во время игры начнут протестовать. Такие ошибки надо устранять немедленно. Если команды смешанные, то на дистанцию одновременно должны выходить только девочки или только мальчики.

Учитель вместе с детьми должен анализировать игровые ситуации, внимательно наблюдать за их поведением, стараясь использовать в интересах коллектива взаимное влияние учащихся друг на друга.

**Штурм снежного бастиона**

 В разных концах пересеченного участка местности батальоны юнармейцев строят свою снежную крепость. Скатывают снежные комья, делают кирпич и блоки с помощью ящиков без дна, возводят стены, высота которых достигает двух метров. В стенах прорубают бойницы. Хорошо, если с одной стороны крепость имеет вид горки с обледенелыми скатами. По углам сооружаются четыре башни. На одной из них укрепляют флаг, на двух других ставят по макету пулемета, а на третьей — макет орудия. Внутри крепости возле стен делают снежный вал, чтобы, встав на него, защитники могли свободно обстреливать «противника» (бросать снежки).

Крепость становится «неприступным» бастионом после того, когда подступы к ней опоясывают тремя рядами «колючей проволоки» (веревка на колышках, воткнутых в снег, или разметка флажками через каждый метр). Первое заграждение находится в 10 метрах от стен, второе — в 16—18, а третье в 25— 30 метрах.

Обе стороны выделяют две группы юнармейцев. Одна - большая часть — штурмует бастион «противника», а другая (примерно одна, треть) — защищает свой бастион.   
Задача штурмующих, основная часть которых состоит из разведчиков, саперов и стрелков, — атаковать бастион «противника» и захватить флаг. Задача защитников — отстоять рубежи крепости.

Путь к бастиону не прост. Участники штурма — на лыжах. Им надо преодолеть ловушки, расставленные «противником». На пути встречается «минное поле» (черные флажки, воткнутые в снег. Их нельзя ни задеть, пи сбить, а надо быстро и умело обойти. Кому это не удается, возвращается и повторяет маневр, а тот, кто: еще раз нарвется на «мину», выбывает из игры). По пути к цели разведчики ищут в лесу скрытое «бензохранилище» (выложенные костры), «склады боеприпасов» (снежков), которые отмечены синим флагом. Разведчики сообщают координаты связистам, а те саперам. Последние «взрывают» хранилища (поджигая костры). Боеприпасы лыжники забирают с собой. Часть разведчиков, выйдя к цели, уже ведет наблюдение за «противником», делает пробную «пристрелку». Защитники бастиона ожидают штурма. Боеприпасы (снежки, тряпичные мячи) заготовлены в достаточном количестве. Маршруты лыжников-юнармейцев, наступающих на бастионы друг друга, не сталкиваются в лесу. Группам даны разные азимуты и ориентиры.

Наконец, выполнив задания по пути к цели, штурмующие выходят на ударную позицию. Начинается обстрел бастиона из-за дальнего заграждения. Для продвижения вперед нужно точно поразить цель снежками — «гранатами»: попасть дважды в орудие и хотя бы но одному разу в каждую из пулеметных точек. Когда успех достигнут, штурмующие переходят на второй «огневой рубеж». Тут уже обороняющиеся открывают «огонь» по «противнику». Те из участников наступления, в, которых попали снежком, не могут продолжать сражение. Они должны побывать в медсанбате, что в 200 метрах от «передовой». Там им прикалывают желтую ленточку (свидетельство о ранении), после чего стрелки возвращаются в строй. Вторичное попадание в раненого выводит его из боя.   
Когда отмечено по два попадания в каждую из трех целей на башнях крепости, штурмующие минуют вторую полосу заграждения и подходят совсем близко к бастиону. Саперы, участвующие в перестрелке, каждый раз при продвижении своих вперед убирают обозначения огневого рубежа, который остался позади. Штурмующие близки к цели. Теперь, чтобы пойти в решительную атаку и штурмом овладеть бастионом, нужно еще по два раза поразить каждую мишень. Казалось бы, сделать это с 10 метров нетрудно, но обороняющиеся получают возможность с близкого расстояния обрушить град снежков на живые цели.

Если в крепости кончились снежки, обороняющиеся могут выбегать из укрытия, чтобы заготовить новые, но они рискуют быть «подстреленными». В бастионе также имеется медпункт. «Раненный» снежком должен пробыть там две минуты (не принимая участия в обстреле), после чего возвращается в строй защитников. При вторичном попадании в него снежком он покидает крепость по указанию находящегося в ней посредника.

После последнего поражения «огневых точек» на бастионе командир штурмующих дает команду к решительному штурму. С криками «ура!» юнармейцы устремляются к бастиону, чтобы преодолеть стену и завладеть флагом. Обороняющиеся не имеют права убирать его с башни. Во время последнего штурма осажденные в упор «расстреливают» «противника», который отвечает им тем же. Роль посредников-регистраторов здесь особенно важна.

Игра заканчивается победой штурмующих, если им удалось завладеть флагом. Если же они в.се выведены из строя на пути метким огнем «противника» — побеждают защитники бастиона.

Можно условиться проводить игру на время. Если в указанный срок (например, через 30 минут после начала штурма) крепость не взята - побеждают обороняющиеся.   
О результатах обороны своей крепости связисты по ходу боевых действий сообщают своим штурмующим, осуществляя зрительную связь или передавая донесения по цепи (от лыжника к лыжнику). Встретившись в лесу, «противники», не участвующие в непосредственных атаках на бастион (связные), не предпринимают попытки пленить или уничтожить друг друга.

Окончательные итоги игры с учетом выполнения всех боевых задач, связанных с продвижением к бастиону, его осадой и штурмом, подводятся после игры в помещении в присутствии всех юнармейцев, участвовавших в сражении.

## ЭТАПЫ И КОНКУРСЫ ВОЕННО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ «УЛАН»

**Конкурс смотра строя и песни**.

**Действия в составе отделения на месте**.

(Построение в две шеренги, расчет по порядку, дисциплина строя во время рапорта командира судье о готовности, ответ на приветствие, ответ на поздравление, выполнение команд: «Становись», «Равняйсь», «Смирно», «Вольно», «Заправиться», «Разойдись», построение в одну шеренгу, расчет на «первый» и «второй», перестроение из одной шеренги в две и обратно, повороты на месте, размыкание и смыкание строя).

**Действия в составе отделения, взвода в движении.**

(Построение в колонну по два, движение строевым шагом, изменение направления движения, повороты в движении, перестроения в колонну по два, в колонну по одному и обратно, движение в полшага, воинское приветствие в строю, ответ на приветствие и благодарность, остановка отделения, взвода по команде «Стой»).

**Одиночная строевая подготовка.**

Судьи определяют 1-3 представителей от отделения, взвода, которые по командам командира показывают строевые приемы (выход из строя, подход к начальнику, повороты на месте, движение строевым шагом, повороты в движении, отдание воинского приветствия начальнику слева и справа, возвращение в строй).

**Торжественное прохождение в составе отделения и прохождение с песней.** Конкурс заканчивается прохождением торжественным маршем и прохождением с песней. Учитывается также дисциплина строя, внешний вид, действия командира.

***Примечание:***

Все строевые приемы, включенные в программу конкурса, выполняются 1 – 2 раза в соответствии со Строевым Уставом ВС РК. На каждом этапе отделению отводится контрольное время 5 минут.Каждый элемент (прием) программы оценивается по 5-бальной системе. Если прием пропущен или не выполнен контрольное время, выполнен не по Уставу – ставится оценка «0». Действия командира отделения оцениваются на каждом этапе (доклад судьям о прибытии на этап, подход и отход, правильность подачи команд, строевая выправка, разрешение на уход с этапа).

Лучшими считаются отделения и командиры, которые наберут наибольшую сумму баллов.

Памятка командиру отделения, взвода

по порядку проведения конкурса «Смотра строя и песни»

Командир строит отделение в 2 шеренги, взвод в три шеренги.

Строевым шагом выходит к середине строя, поворачивается лицом к строю и подает команды:

- Отделение (взвод), равняйсь! Смирно! Равнение на середину (направо, налево). Прикладывает руку к головному убору, поворачивается кругом, строевым шагом подходит к руководителю военно-спортивной игры «Улан» и докладывает:

***форма рапорта****:* Господин \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Отделение (взвод) к смотру строя и песни готов. Командир отделения (взвода) \_\_(фамилия)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Не опуская руки от головного убора, делает шаг влево с одновременным поворотом направо.

*Руководитель ВСИ «Улан»:* - ***Здравствуйте господа юнармейцы!***

Отделение (хором):

-**Здравствуйте, господин \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**!

*Руководитель ВСИ «Улан»: -* ***Вольно!***

Командир поворачивается лицом к отделению и подает команду: - **Отделение (взвод), вольно!**

Подходит строевым шагом к отряду и подает команды:

* **Разойдись!**
* **Отделение, ко мне! В одну шеренгу становись!**

Выходит из строя строевым шагом к середине строя и подает команды:

* **Отделение, равняйсь! Смирно!**
* **Отделение, на первый и второй рассчитайся!**
* **Отделение, в две шеренги стройся!**
* **Отделение, в одну шеренгу стройся!**
* **Отделение, в две шеренги стройся!**

Подает команды на повороты на месте (на право, налево, кругом) по два раза.

Командир подает команду: -**Отделение, на право!**

Строевым шагом подходит к отделению, становится в его голове и подает команды:

* **Отделение, равняйсь! Смирно! Строевым шагом марш!** Ведет отделение в общий строй.

Далее прохождение и исполнение песни.

**Соревнования по специальностям**

**(Снайпер, связист, санитар, разведчик, пожарный, историк)**

От каждого отделения, взвода одновременно жюри приглашает «снайпера», «разведчика», «связиста» и «санитара», «пожарного», «историка».

Количество участников может соответствовать указанному, а может определяться произвольно в зависимости от общего количества членов команды.

**Для** **снайперов -** участвуют 2 человека.

Соревнования содержат стрельбу из стандартной пневматической винтовки, в положении «лежа» на 5-10 м, три пробных и пять зачетных выстрелов.

Место определяется по лучшему результату.

**Для разведчиков -** участвуют 2 человека. Соревнование состоит из следующих элементов:

* чтение топографических знаков по карте, определение сторон горизонта по местным предметам и постройкам.
* определение магнитных азимутов при помощи компаса на местности на три ориентира.

За каждое измерение, произведенное с точностью

+- 1 - 5 очков;

+-2 - 4 очка;

+-3 - 3 очка.

Место определяется по наибольшей сумме очков.

**Для связистов -** участвует 1 человек.

Соревнование содержит прием и передачу сигналов управления рукой;

Знание азбуки Морзе:

Каждый участник по командам судьи передает (принимает) сигнал рукой (всего одиннадцать) за правильно принятый (переданный) сигнал – 3 очка;

Судья обозначает кодом Морзе буквы алфавита – участники называют их, за правильный ответ 1 очко. Место определяется по наибольшей сумме очков.

При равном количестве очков проводится дополнительный этап: на пример определение букв азбуки Морзе на слух.

***Простейшие сигналы связи***

***Сигналы рукой***

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-влево.
3. «Сбор начальников» (ко мне) - поднять правую руку вверх и кружить ею над головой, после чего резко опустить.
4. «Общий сбор» - поднять в правой руке вверх головной убор и кружить над головой, после чего резко опустить.
5. «Марш» (вперед, продолжать движение в прежнем или новом направлении, путь свободен) - поднять правую руку вверх, повернуться в сторону движения и опустить руку в направлении движения на уровень плеча.
6. «Бегом» (увеличить скорость) - сигнал «марш», повторяемый три-четыре раза.
7. «Стой» (стоп) – поднять левую руку вверх и быстро опустить вниз перед собой, 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. «Впереди препятствие» - вытянуть правую руку вперед и размахивать вправо и влево на уровне плеча.
11. «Авария» (вынужденная остановка) - вытянуть правую руку горизонтально в сторону, а левую поднять вверх и размахивать ею над головой вправо и влево.

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 один короткий
5. «Вижу противника» - два длинных свистка

***Азбука Морзе***

В азбуке Морзе каждой букве алфавита соответствует определённая комбинация точек и тире.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **А** | **. -** |  | **Л** | **. - . .** |  | **Ц** | **- . - .** |  | **1** | **. - - - -** |
| **Б** | **- . . .** |  | **М** | **- -** |  | **Ч** | **- - - .** |  | **2** | **. . - - -** |
| **В** | **. - -** |  | **Н** | **- .** |  | **Ш** | **- - - -** |  | **3** | **. . . - -** |
| **Г** | **- - .** |  | **О** | **- - -** |  | **Щ** | **- - . -** |  | **4** | **. . . . -** |
| **Д** | **- . .** |  | **П** | **. - - .** |  | **Ь и Ъ** | **- .. -** |  | **5** | **. . . . .** |
| **Е** | **.** |  | **Р** | **. - .** |  | **Ы** | **- . - -** |  | **6** | **- . . . .** |
| **Ж** | **. . . -** |  | **С** | **. . .** |  | **Э** | **. . - . .** |  | **7** | **- - . . .** |
| **З** | **- - . .** |  | **Т** | **-** |  | **Ю** | **. . - -** |  | **8** | **- - - . .** |
| **И** | **. .** |  | **У** | **. . -** |  | **Я** | **. - . -** |  | **9** | **- - - - .** |
| **Й** | **. - - -** |  | **Ф** | **. . -** |  |  |  |  | **0** | **- - - - -** |
| **К** | **- . -** |  | **Х** | **. . . .** |  |  |  |  |  |  |

**Для санитаров** этап «Юный медик» - участвуют 2 человека.

Представители команд получают на этапе задание: необходимо ответить на теоретические вопросы, и выполнить практическое задание. Вопросы и задания для команд соответствую программам подготовки учащихся в школах по ОБЖ.

Выполнение каждого задания оценивается по 5 бальной системе, максимальная оценка задания по сумме баллов равна 50. Всего в задание входит 9 теоретических вопросов и 1 практическое задание. Средний балл команды, указывается в зависимости от набранного количества баллов и заносится в ведомость.

При оценке практического задания учитывается полнота ответа (полный ответ, неполный ответ, правильный, ответ с ошибками и т.п., а также время, затраченное на выполнение задания, которое должно занимать не более 15 минут, включая ответы на вопросы в тестах).

***Оснащение этапа «Юный медик»:***

- белый флаг с красным крестом

* аптечка индивидуальная
* пакет перевязочный – 2шт.
* бинты стерильные - 5 -10 шт.
* жгуты кровоостанавливающие – 2 шт.

###### Тестовое задание на этапе «Юный медик»

Вариант № 1

В задание входит 9 теоретических тестов, состоящих из 4 –х готовых ответов. Но из всех ответов только один наиболее правильный, укажите номер правильного ответа.

1. ***Первая медицинская помощь при открытом переломе нижней конечности включает в себя:***

1. Напоить пострадавшего чаем, соком, минеральной водой;

2. Остановить кровотечение, наложить шину из имеющихся подручных средств;

3. Сделать инъекцию антибиотиков;

1. Наложить давящую повязку ниже места перелома;
2. ***При внезапной остановке дыхания и сердечной деятельности необходимо***:
3. Позвонить станцию скорой медицинской помощи и вызвать врачей;
4. Расстегнуть тугой воротничок одежды и дождаться приезда «скорой помощи»;
5. Освободить дыхательные пути, уложить пострадавшего на твердое основание и начать делать искусственное дыхание;
6. Уложить пострадавшего на твердое основание, освободить дыхательные пути и одновременно с искусственным дыхание начать закрытый массаж сердца;
7. ***Первая медицинская помощь при поражении электротоком:***

1. Сделать массаж грудной клетки;

2. Зарыть ноги пострадавшего в землю;

3. Расстегнуть одежду и вызвать «скорую помощь»;

4. Отбросить сухим предметом электропровод, если пострадавший не дышит начать делать искусственное дыхание;

***4. Первая помощь при утоплении заключается в:***

1. Проведении искусственного дыхания пострадавшему после очистки дыхательных путей от ила и грязи;
2. Проведении закрытого массажа сердца;
3. Освобождении дыхательных путей от ила и грязи, и проведении искусственного дыхания и закрытого массажа сердца;
4. Раздражение дыхательных путей похлопыванием по щекам ладонями;

***5. Оказание первой медицинской помощи при укусах насекомых (пчел, ос) включает:***

1. Проведение искусственного дыхания;
2. Разрезание места укуса ножом и отсасывание содержимого ранки;
3. Наложение марлевой повязки на место укуса;
4. Удаление жала из ранки;

***6. При отморожении участков тела или общем обморожением необходимо:***

1. Растереть участки кожи до покраснения;

2. Растереть кожу спиртом или смазать йодом;

3. Внести пострадавшего в теплое помещение, согреть в теплой ванне;

4. Сменить одежду на более теплую после растирания снегом;

***7. При ожогах участков тела пострадавшему в первую очередь необходимо***

1. Придать удобное положение и сделать инъекцию антибиотика;
2. ввести противоболевое средство и наложить сухую чистую повязку;
3. Наложить мазевую повязку;
4. Наложить сухую повязку, обильно поить, сделать по возможности обезболивание;

***8. Если из раны кровь вытекает быстрой струей, толчкообразно и кровь ярко красного цвета, значит, у раненого:***

1. кровотечение венозное (жгут накладывается ниже раны);
2. кровотечение капиллярное (накладывается давящая повязка);
3. кровотечение артериальное (жгут накладывается выше раны);
4. кровотечение из поврежденных внутренних органов;

***9. Настой из какого растения обладает наибольшим кровоостанавливающим свойством из предложенных на картинках?***

1. малина обыкновенная;
2. сосна обыкновенная;
3. лопух большой;
4. рябина обыкновенная;

***10. Практическое задание*.**

Наложить повязку из бинта на голову или (по выбору судьи) наложить повязку на коленный сустав.

*Вариант№2*

***1.Что называется раной?***

1. потеря сознания от удара по голове;
2. боль в месте удара;
3. нарушение целостности кожных покровов, сопровождающееся болью и кровотечением;
4. внутреннее кровотечение;

***2. Понятие о повязке и перевязке. Перевязкой называется***:

1. наложение жгута при ранении;
2. наложение повязки при ранении;
3. наложение хирургом швов при ранении;
4. способ укрепления повязки;

***3.При ранении коленного сустава накладывается:***

1. повязка Гиппократа;
2. черепашья повязка;
3. т-образная повязка;
4. пращевидная повязка;

***4.При переломе конечностей шина должна захватывать не менее:***

1. одного сустава;
2. двух суставов;
3. трех суставов;
4. не имеет значения;

***5. Перевязочный пакет состоит из:***

1. резиновой оболочки и бинта;
2. 2-х ватно-марлевых подушек. Бинта и булавки;
3. 3-х ватно-марлевых подушек, бинта и булавки;
4. прорезиненной оболочки и 2-х ватно-марлевых подушек;

***6. При утоплении сердечная деятельность сохраняется:***

1. до 1 минуты;
2. до 5 минут;
3. до 15 минут;
4. до 1 часа;

***7. При отравлении грибами и другими ядовитыми растениями, алкоголем, лекарствами в первую очередь необходимо:***

1. вызвать скорую помощь;
2. сделать обильное промывание желудка и вызвать скорую помощь;
3. сделать кровопускание;
4. сделать инъекцию антибиотика;

***8. СПИДом можно заразиться в случае, если он попадет в организм:***

1. при поцелуях;
2. при укусах комаров;
3. во время приема пищи;
4. при попадании в кровь;

***9. При проведении искусственного дыхания и непрямого массажа сердца на 1 вдох который делает спасатель, необходимо руками в область груди сделать:***

1. 1 толчок;
2. 2-3 толчка;
3. 3-4 толчка;
4. 4-5 толчков;

***10. Практическое задание***

Наложить жгут на предплечье любой руки или (по выбору судьи) забинтовать голеностопный сустав.

**Для историка** - военно – историческая викторина **«Мое Отечество»**.

Участвует 1 человек. Количество вопросов: 20.

Тематическое наполнение: вопросы по героической истории страны (знание фамилий, сражений, исторических дат, терминов). Время выполнения: 20 минут

Система оценки: за каждый правильный ответ - один балл.

#### *Примерные вопросы для проведения викторины*

1. Какие войска являются главной ударной силой сухопутных войск?
2. Где проходила Дорога жизни?
3. Советский штурмовик, самый распространенный самолет времен войны 41-45гг.?
4. В ходе какой битвы вместе с советскими летчиками сражалась французская эскадрилья «Нормандия»?
5. Какому городу-герою посвящена песня «Вечер на рейде» (сл. Чуркина, муз. Соловьева-Седого), родившаяся на 2 месяце войны?
6. Этот памятник советскому солдату установлен в г. Пловдиве. О нем есть песня, которая называется так же, как и памятник. Назовите этот памятник.
7. Когда состоялся парад Победы на Красной площади в Москве?
8. Назовите отважного летчика, вновь освоившего управление самолетом после ампутации обеих ног, и книгу, написанную об этом человеке?
9. Какого юного героя Отечественной войны называли Гаврошем Брестской крепости?
10. Кому принадлежали исторические слова: «Велика Россия, а отступать некуда. Позади Москва!»?
11. Какому полководцу народ присвоил почетное звание «Маршал Победы»?
12. Назовите высшую награду, которую вручают только солдатам?
13. Назовите пятерых молодогвардейцев, которым было присвоено звание Героя Советского Союза?
14. Какой писатель в качестве эпиграфа к своему роману взял стихи А. Безыменского: *«Вперед, заре навстречу, товарищи в борьбе! Штыками и картечью проложим путь себе…Чтоб труд владыкой мира стал и всех в одну семью спаял, в бой, молодая гвардия рабочих и крестьян»*?
15. В каком крупнейшем сражении первых месяцев войны родилась Советская гвардия?
16. Какие войска называли в годы ВОВ «царицей полей»?
17. Кто был любимым литературным героем во время Великой Отечественной войны?
18. При защите какого города совершили свой подвиг гвардейцы панфиловцы?
19. «Все умрем, но из крепости не уйдем». Где были написаны эти слова?
20. Назовите имя погибшей под Сталинградом разведчицы, которая до войны снималась в кино и была награждена путевкой в «Артек», а также вспомните книгу об этой героине.
21. Как называлась дорога, связывавшая блокадный Ленинград с «Большой землей»?
22. В какой битве Советская армия одержала первую победу над гитлеровскими войсками?
23. Как прозвали в народе гвардейский миномет «БМ-13»?
24. Высшее воинское звание? Сколько полководцев в истории России были удостоены этого звания?
25. Назовите летчика, сбившего в одном бою 9 фашистских самолетов. За что он был удостоен звания Героя Советского Союза?
26. Почему штурмовики «Ил-2» называли «летающими танками», и какова была их боевая задача?
27. Сколько дней продолжалась героическая оборона Ленинграда?
28. Какой из городов-героев ни разу не был захвачен вражескими войсками за всю историю существования?
29. Назовите известного летчика – трижды Героя Советского Союза, сбившего в период Великой Отечественной войны 62 вражеских самолета.
30. Назовите официальную дату окончания Второй мировой войны
31. Какие боевые ордена и медали, названные именами выдающихся полководцев и флотоводцев, были учреждены в период ВОВ?
32. Когда было поднято Знамя Победы над поверженным рейхстагом?
33. Как называется песня, начинающаяся словами: «Вставай, страна огромная. Вставай на смертный бой…»? Кто автор текста и музыки песни?
34. В честь какого города-героя написал эти строки Р.Рождественский: «*Если б камни могли говорить под летящими вдаль облаками, рассказали б о мужестве камни, если б камни могли говорить»?*
35. Назовите город-герой, которому посвящена песня Б.Мокроусова на сл. А.Жарова «Заветный камень». Песня начинается словами: «*Холодные волны вздымает лавиной холодное Черное море. Последний матрос ……….. покинул, уходит он, с волнами споря».* Город находится в Крыму, на берегу Черного моря.
36. В каком городе-герое находится памятник «Цветок жизни»?
37. Где был «квадрат смерти» для немцев?
38. Какой из своих романов А.Н.Толстой закончил писать в день начала Великой Отечественной войны?
39. В Москве, в Александровском саду у Кремлевской стены расположена могила неизвестного солдата. В 1967 году на могиле был сооружен памятник. Какие слова написаны накладными бронзовыми буквами на этом памятнике?
40. Какие авиаконструкторы и какие марки военных советских самолетов, ими созданных, вам известны?
41. Ленд–лиз – это: а) секретный шифр немецкой разведки в годы второй мировой войны; б) в годы войны передача США союзникам взаймы или в аренду военной техники, оружия, продовольствия; в) популярная рок-группа из ФРГ
42. До революции этот город на берегу Волги назывался Царицын. Немцы начали штурм этого города 2 августа 1942 года., а 24 февраля 1943 года фашистские войска, окруженные под этим городом, сложили оружие. Назовите город-герой?
43. Назовите симфонию выдающегося композитора, написанную в блокадном Ленинграде и ставшую своеобразным музыкальным памятником Великой Отечественной войны.

**Для пожарного** - участвует 1 человек.

Ответы на теоретические вопросы билета. Количество билетов 4.

Количество вопросов в каждом билете 5.

Показывает практические навыки по использованию огнетушителя. Максимальная оценка 10 баллов.

Билет №1

* 1. *Можно ли использовать для растопки печи в жилых домах бересту, лучину, бумагу?*
* Да
* Нет
  1. *Чем ты будешь тушить горящий бензин?*
* Водой
* Песком, накрою плотной тканью.

3*. Можно ли тушить водой горящую электропроводку?*

* Да
* Нет

4.*Какой огнетушитель ты будешь использовать для ликвидации загорания электроустановок под напряжением?*

- Химический - пенный (ОХП-10)

* Углекислотный

1. *Как часто необходимо перезаряжать химически-пенные огнетушители?*

* один раз в два года
* ежегодно

Билет №2

1. *Можно ли использовать зажженные свечи для украшения новогодней ёлки?*

* Да
* Нет

*2. Какой огнетушитель ты будешь использовать в случае пожара в библиотеке?*

* химически-пенный
* порошковый, углекислотный

*3. Как пройти в помещение заполненое дымом?*

* в полный рост, закрыв рот и нос мокрым носовым платком.
* Пригнувшись, закрыв рот и нос мокрым носовым платком.

*4. В какой посуде хранят фосфор?*

* в темной стеклянной
* в металлической

*5.В каких случаях можно тушить загоревшуюся электропроводку сухим веником?*

* Можно, обесточив электроосвещение

- Нельзя тушить

Билет №3

1. *Как ты будешь себя вести в задымленном помещении?*

* буду искать источник дыма
* покину помещение, закрыв рот и нос мокрым платком, сообщу взрослым о загорании, или позвоню по телефону «01».

1. *Если ты увидел, что на опушке леса горит прошлогодняя трава, что будешь делать*?

* Пройду мимо.
* Затушу, забросаю землей, сбивая пламя ветками деревьев, сообщу взрослым.

1. *Если находясь в школе, ты услышал сигнал к эвакуации, что будешь делать?*

* В панике побегу к выходу из школы.
* Вместе с учителем и классом организованно и быстро покину здание школы.

1. *Можно ли азот применять при тушении пожаров?*

* Да. Он снижает содержание кислорода в воздухе.
* Нет. Он поддерживает горение.

1. *Чтоб не допустить возгорания животноводческого помещения от грозового разряда, что необходимо предпринять в первую очередь?*

* Установить грозозащиту.
* Обработать огнезащитным составом.

Билет №4

1. *Какая бочка опаснее – наполненная бензином или порожняя, из-под него?*

* Взрывоопасна порожняя бочка.
* Опаснее наполненная бензином.

1. *Почему в домах с печным отоплением дымоходы на чердаке всегда побелены?*

* Белый дымоход всегда легче различить в темноте.
* На побеленной поверхности легко обнаружить трещины и щели.

3*. Какой огнетушитель ты будешь использовать в случае пожара в картинной галерее?*

* химически-пенный.
* порошковый, углекислотный.

4.*Что делать если загорелся жир на сковородке?*

* Залить водой.
* Накрыть мокрым полотенцем.

5.*Как называется устройство для забора воды из водопроводной сети для тушения пожара?*

* Пожарный гидрант
* Пожарный рукав.

## СПОРТИВНАЯ ПРОГРАММА

Спортивная программа может включать в себя следующие виды:

* Бег 100 м. (юноши и девушки)
* Подтягивание на высокой перекладине (юн.)

Сгибание и разгибание рук в упоре лёжа на гимнастической скамейке /отжимание/ (дев.)

* Кросс

1000 м. (юн.)

800 м. (дев.)

* Бег на 100 м и кросс на 1000 (800) м . Проводится согласно правилам соревнований по легкой атлетике.

*Правила выполнения подтягивания:*

Подтягивание на высокой перекладине выполняется из исходного положения – вис хватом сверху. При подтягивании спортсмен должен: из исходного положения подняться подбородком выше грифа перекладины; Опуститься в вис, зафиксировать для судьи видимое исходное положение на 0,5 с. И продолжить упражнение. При подтягивании запрещается: отталкиваться от пола и других предметов, делать «рывки» , «взмахи», «волны» ногами или туловищем, сгибать руки поочередно. При нарушении правил выполнения упражнения попытка не засчитывается.

*Правила выполнения сгибания и разгибания рук в упоре лёжа на гимнастической скамейке (отжимание):*

Исходное положение - упор лежа на гимнастической скамейке, руки прямые. Сгибание рук производится до касания грудью скамейки, при этом туловище прямое, голову назад не откидывать, не прогибаться. Разгибание производится до полного выпрямления рук.

## Таблица оценки физической подготовленности на военно-спортивных играх

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Юноши | |  |  | Девушки | | |
| 100 м | 1000 м | подтягивание | очки | 100 м | 800 м | Сгиб., разгиб. рук в упоре от скам. |
| 12.4 | 2.46.2 | 35 | 100 | 15.3 | 2.10.0 | 85 |
| -- | 2.46.7 | 34 | 99 | -- | 2.10.4 | 84 |
| -- | 2.47.2 | 33 | 98 | -- | 2.10.9 | 83 |
| 12.5 | 2.47.6 | 32 | 97 | -- | 2.11.0 | 82 |
| -- | 2.48.2 | 31 | 96 | -- | 2.11.7 | 81 |
| 12.6 | 2.48.9 | 30 | 95 | 15.4 | 2.12.1 | 80 |
| -- | 2.49.4 | 29 | 94 | -- | 2.12.5 | 79 |
| 12.7 | 2.50.0 | 28 | 93 | -- | 2.13.0 | 78 |
| -- | 2.50.5 | 27 | 92 | -- | 2.13.4 | 77 |
| 12.8 | 2.51.1 | 26 | 91 | -- | 2.13.8 | 76 |
| -- | 2.51.7 | 25 | 90 | 15.5 | 2.14.3 | 75 |
| 12.9 | 2.52.3 | 24 | 89 | -- | 2.14.7 | 74 |
| -- | 2.52.9 | -- | 88 | -- | 2.15.2 | 73 |
| 13.0 | 2.53.5 | 23 | 87 | -- | 2.15.8 | 72 |
| -- | 2.54.2 | -- | 86 | -- | 2.16.1 | 71 |
| 13.1 | 2.54.8 | 22 | 85 | 15.6 | 2.16.6 | 70 |
| -- | 2.55.5 | -- | 84 | -- | 2.17.1 | 69 |
| -- | 2.56.2 | 21 | 83 | -- | 2.17.6 | 68 |
| -- | 2.56.9 | -- | 82 | -- | 2.18.2 | 67 |
| -- | 2.57.6 | 20 | 81 | -- | 2.18.8 | 66 |
| 13.2 | 2.58.3 | -- | 80 | 15.7 | 2.19.4 | 65 |
| -- | 2.59.0 | 19 | 79 | -- | 2.20.0 | 64 |
| -- | 2.59.7 | -- | 78 | -- | 2.20.7 | 63 |
| -- | 3.00.4 | 18 | 77 | -- | 2.21.3 | 62 |
| -- | 3.01.1 | -- | 76 | -- | 2.21.9 | 61 |
| 13.3 | 3.01.9 | 17 | 75 | 15.8 | 2.22.5 | 60 |
| -- | 3.02.7 | -- | 74 | -- | 2.23.2 | 59 |
| -- | 3.03.5 | 16 | 73 | -- | 2.23.8 | 58 |
| -- | 3.04.4 | -- | 72 | -- | 2.24.4 | 57 |
| -- | 3.05.3 | 15 | 71 | -- | 2.25.1 | 56 |
| 13.4 | 3.06.2 | -- | 70 | 15.9 | 2.25.8 | 55 |
| -- | 3.07.1 | -- | 69 | -- | 2.26.5 | 54 |
| -- | 3.08.0 | 14 | 68 | -- | 2.27.3 | 53 |
| -- | 3.09.0 | -- | 67 | -- | 2.28.1 | 52 |
| -- | 3.10.0 | -- | 66 | -- | 2.28.9 | 51 |
| 13.5 | 3.11.1 | 13 | 65 | 16.0 | 2.29.7 | 50 |
| -- | 3.12.2 | -- | 64 | -- | 2.30.6 | 49 |
| -- | 3.13.4 | -- | 63 | -- | 2.31.5 | 48 |
| -- | 3.14.6 | -- | 62 | -- | 2.32.4 | 47 |
| -- | 3.15.8 | -- | 61 | -- | 2.33.3 | 46 |
| 13.6 | 3.17.0 | -- | 60 | 16.1 | 2.34.2 | 45 |
| -- | 3.18.2 | -- | 59 | 16.2 | 2.35.1 | 44 |
| -- | 3.19.4 | -- | 58 | 16.3 | 2.36.0 | 43 |
| -- | 3.20.6 | -- | 57 | 16.4 | 2.36.9 | 42 |
| -- | 3.21.8 | -- | 56 | 16.5 | 2.37.8 | 41 |
| -- | 3.23.0 | 12 | 55 | -- | 2.38.7 | 40 |
| -- | 3.24.3 | -- | 54 | -- | 2.39.7 | 39 |
| -- | 3.25.7 | -- | 53 | 16.6 | 2.40.8 | 38 |
| -- | 3.27.2 | -- | 52 | -- | 2.41.9 | 37 |
| -- | 3.28.8 | -- | 51 | -- | 2.43.0 | 36 |
| 13.7 | 3.30.5 | 11 | 50 | 16.7 | 2.44.1 | 35 |
| -- | 3.31.5 | -- | 49 | -- | 2.45.2 | 34 |
| -- | 3.32.2 | -- | 48 | -- | 2.46.4 | 33 |
| -- | 3.33.9 | -- | 47 | 16.8 | 2.47.6 | 32 |
| -- | 3.35.6 | -- | 46 | -- | 2.49.9 | 31 |
| 13.8 | 3.37.0 | 10 | 45 | -- | 2.51.3 | 30 |
| -- | 3.40.7 | -- | 44 | 16.9 | 2.52.6 | -- |
| -- | 3.42.4 | -- | 43 | -- | 2.53.4 | 29 |
| -- | 3.44.1 | -- | 42 | -- | 2.54.6 | -- |
| -- | 3.45.8 | -- | 41 | 17.0 | 2.55.8 | 28 |
| -- | 3.47.5 | 9 | 40 | -- | 2.57.0 | -- |
| -- | 3.49.2 | -- | 39 | -- | 2.58.2 | 27 |
| -- | 3.50.9 | -- | 38 | 17.1 | 2.59.4 | -- |
| -- | 3.52.6 | -- | 37 | -- | 3.00.7 | 26 |
| -- | 3.54.3 | -- | 36 | -- | 3.02.0 | -- |
| 13.9 | 3.56.0 | -- | 35 | 17.2 | 3.03.9 | 25 |
| -- | 3.57.7 | -- | 34 | -- | 3.04.6 | -- |
| -- | 3.59.4 | -- | 33 | -- | 3.05.9 | 24 |
| -- | 4.01.1 | -- | 32 | 17.3 | 3.07.2 | -- |
| -- | 4.02.8 | -- | 31 | -- | 3.08.5 | 23 |
| 14.0 | 4.04.5 | 8 | 30 | 17.4 | 3.09.8 | -- |
| -- | 4.06.3 | -- | 29 | -- | 3.11.2 | 22 |
| -- | 4.08.1 | -- | 28 | 17.5 | 3.12.6 | -- |
| -- | 4.10.0 | -- | 27 | -- | 3.14.0 | 21 |
| -- | 4.11.9 | -- | 26 | 17.6 | 3.15.5 | -- |
| 14.1 | 4.13.8 | -- | 25 | -- | 3.17.0 | 20 |
| -- | 4.15.7 | -- | 24 | 17.7 | 3.18.5 | 19 |
| -- | 4.17.6 | -- | 23 | -- | 3.20.1 | 18 |
| -- | 4.19.6 | -- | 22 | 17.8 | 3.21.7 | 17 |
| -- | 4.21.7 | -- | 21 | -- | 3.23.3 | 16 |
| 14.2 | 4.23.8 | 7 | 20 | 17.9 | 3.25.0 | 15 |
| -- | 4.26.0 | -- | 19 | -- | 3.26.8 | 14 |
| -- | 4.28.2 | -- | 18 | 18.0 | 3.28.9 | 13 |
| 14.3 | 4.30.4 | -- | 17 | 18.1 | 3.30.7 | 12 |
| -- | 4.32.6 | -- | 16 | 18.2 | 3.27.7 | 11 |
| 14.4 | 4.34.8 | -- | 15 | 18.3 | 3.34.8 | 10 |
| -- | 4.37.0 | -- | 14 | 18.4 | 3.36.9 | 9 |
| -- | 4.39.2 | -- | 13 | 18.5 | 3.39.0 | -- |
| 14.5 | 4.41.5 | -- | 12 | 18.6 | 3.41.1 | 8 |
| -- | 4.43.8 | -- | 11 | 18.7 | 3.43.2 | -- |
| 14.6 | 4.46.1 | 6 | 10 | 18.8 | 3.45.3 | 7 |
| 14.7 | 4.48.4 | -- | 9 | 18.9 | 3.47.4 | -- |
| 14.8 | 4.50.8 | -- | 8 | 19.0 | 3.49.6 | -- |
| 14.9 | 4.52.0 | -- | 7 | 19.1 | 3.51.0 | -- |
| 15.0 | 4.56.2. | -- | 6 | 19.2 | 3.54.3 | -- |
| 15.1 | 4.59.2 | -- | 5 | 19.3 | 3.56.8 | 6 |
| 15.2 | 5.02.4 | -- | 4 | 19.4 | 3.59.4 | -- |
| 15.3 | 5.06.0 | -- | 3 | 19.5 | 4.02.1 | -- |
| 15.4 | 5.10.0 | -- | 2 | 20.0 | 4.04.8 | -- |
| 15.5 | 5.14.5 | 5 | 1 | 21.0 | 4.07.6 | 5 |