Военизированные игры.

Поурочные планы.

Занятие 1

**Игра «Уничтожь вражеский склад!»**

***Место проведения:*** территория лагеря и лесистая местность.

 ***Инвентарь:*** Рации 2 шт.

 Петарды или хлопушки 4 шт..

 Компас 1 шт.

 Кегли, кубики, свисток.

 Блокнот 4 шт., карандаш.

 Мишени 4 шт. (пенопласт, фанера и бумажная мишень для лука)

***Описание.***

Отделение делится на две команды. Одна команда – разведчики во главе с командиром вместе со связным и разведчиками отводятся на место склада в лесу вне территории лагеря. Возвращаясь, они должны используя компас, кегли, кубики и прочие условные обозначения и приметы на местности азимуты и расстояния, принести информацию группе диверсантов. Говорить запрещается.

Диверсанты по свистку, используя блокнот, приступают к поиску склада. Одновременно включается секундомер. Рацией можно пользоваться только вне территории лагеря.

Найдя склад, диверсионная группа выстреливает из хлопушки. Склад уничтожен.

Занятие 2

**Игра «Кукушка»**

***Место проведения:*** территория лагеря и лесистая местность.

 ***Инвентарь:*** Рации 2 шт.

 Петарды или хлопушки 4 шт.

 Свисток 2 шт.

***Описание.***

Сначала играют два отделения между собой. Потом два других. Потом за первое и третье места.

Команда разведчиков ждёт связного с той стороны. Она должна доставить его в штаб. Но на перехват направлена другая группа. Связной «Кукушка» затаился. Из первого отделения выбирается «Кукушка». Она отводится в укромное место в лесу и там прячется. Ей даётся рация. Рядом с ней лежит хлопушка. Оставшиеся члены команды во главе с командиром имеют рацию и свисток. Они должны спасти связного и доставить в штаб. По сигналу эта группа и второе отделение (группа перехвата) начинают поиск кукушки. Вариант: группа захвата начинает поиск с первым свистком. Если группа захвата обнаруживает кукушку первая, то она выстреливает из хлопушки. Кукушка погибла. Если разведчики первые обнаружили связного, они доставляют его вместе с хлопушкой в лагерь и там выстреливают. Операция для них закончилась успешно.

Можно засекать время. Либо играть на победителя.

Занятие 3

**Игра «Поиск артефактов»**

***Место проведения:*** лесная дорога с кустами или подлеском.

 ***Инвентарь:*** Пронумерованные карточки 100 шт.

 Свисток 2 шт.

***Описание.***

Руководитель заранее прячет карточки вдоль дороги в полосе до 5 м. так, чтобы были видны уголки карточек. Проходя по дороге, играющие должны найти возможно большее число карточек. За каждую карточку команда получает одно очко.

Затем проверяется, сколько карточек недостаёт и поиск продолжается. За каждую карточку, найденную при повторном поиске начисляется три очка.

Побеждает команда, набравшая больше очков.

Вариант: руководитель прячет карточки на глазах у играющих проходя по дороге. Последние стараются запомнить.

После того, как играющие отошли на определённое расстояние, по сигналу все бегут обратно и стараются отыскать как можно больше карточек. Играют на победителя.

Занятие 4

**Игра «Борьба за флажки»**

***Место проведения:*** лесистая местность.

 ***Инвентарь:*** 4 флажка, 4 обруча

 Повязки или платки по числу играющих.

***Описание.***

4 отделения получают по 1 флажку, 1 обручу и у каждого должна быть повязка или платок.

По первому свистку все расходятся, пока не окажутся вне зоны видимости. Тогда по второму свистку каждое отделение втыкает флажок в землю и кладёт на него обруч. Это штаб. После этого засовывают за пояс сзади или за погон повязки или платки. По второму свистку. Третий свисток означает начало игры. Каждая группа старается захватить все флажки и доставить их в свой штаб, а также завладеть повязками (платками) соперника. Нельзя завязывать платки или их удерживать. Их крепление должно позволять их вырвать. Можно их закрепить перед началом игры и проверить.

Потерявший платок становится пленником или убитым и выбывает из игры, возвращаясь в условное место. Если отобрали платок у того, кто нёс флажок, то он втыкает его в землю и идёт в условное место. Принесённые флажки, также, можно похищать.

Игра продолжается до сигнала.

Вариант: флажки приносят на базу руководителю.

Итоги подводятся, когда все флажки будут на базе. Тогда складываются все флажки и повязки. Флажок стоит 8 (10) очков, а повязка одно очко.

Занятие 5

**Игра «Зайцы и собаки»**

***Место проведения:*** лесистая ограниченная местность.

 ***Инвентарь:*** 10 повязок

***Описание.***

Из каждого отделения выбирается по одному самому быстрому зайцу. Остальные собаки. Зайцы, имея на плечах платки, прячутся на местности. Через 10 минут на поиски отправляются собаки. Выигрывает то отделение, чей заяц оказался самым проворным. Чтобы не было споров, кто остался последним, каждому отделению выдаётся по свистку. Поймав зайца, командир подаёт один свисток. После третьего свистка игра останавливается. Условие: Заяц считается пойманным только в том случае, если его коснулись две собаки одновременно.

Вариант: если время позволяет, то зайцами становится одно из отделений. Другие три собаками. Засекается время, за которое все зайцы будут пойманы. И так по круговой. Либо выигрывают зайцы, если их не переловили собаки за определённое время. А собаки выигрывают, если им удалось за это время переловить всех зайцев. Затем соревнуются два выигравших отделения и два других за третье место.

Занятие 6

**Игра «Охота на волков»**

***Место проведения:*** лесистая местность.

 ***Инвентарь:*** Свистки у волков

 Платки или повязки у охотников

 Номера у волков

 Булавки

***Описание.***

У волков на спине номера. Они должны периодически свистеть в свисток. У охотников платки за поясом или за погоном. Охотник убивает волка, громко выкрикнув его номер. Если волк не поворачивается спиной можно двоим охотникам окружить волка. Волк съедает охотника, вырвав платок. Можно подкрасться незамеченным или вдвоем одновременно выхватить платок. Охотник может, также, незаметно подкрасться к волку и запятнать его.

Побеждает отряд, который вывел из строя больше соперников.

Занятие 7

**Игра «Антилопы и тигры»**

***Место проведения:*** лесистая местность.

 ***Инвентарь:*** не нужен.

***Описание.***

Два отделения выполняют роль антилоп, а два – тигров. Антилопы скрываются в лесу. Тигры их ловят. Антилопа считается пойманной, если сразу три тигра окружили её молча. Если тигры что-нибудь скажут, антилопа может убегать. Пойманных антилоп тигры отводят в стойло. Тигры побеждают, если за пол часа поймают больше половины антилоп.

Если не поймают, то побеждают антилопы.

Занятие 8

**Игра «Передай донесение»**

***Место проведения:*** Окрестность или территория лагеря..

 ***Инвентарь:*** Блокнот и ручка.

***Описание.***

Участники делятся на 4 отделения и становятся рядами так, чтобы расстояние до соседа равнялось расстоянию до рядом стоящего игрока соседней команды.

По сигналу первые игроки бегут ко вторым и шёпотом передают им слово, которое вначале руководитель записывает в блокноте. Все отделения делают это одновременно. Побеждает команда, точнее передавшая слово (донесение).

Если слово услышала другая команда, то эта команда проигрывает и выходит из игры.

Занятие 9

**Игра «Выйди к ориентиру».**

***Место проведения:*** лесистая местность между 2-х дорог.

 ***Инвентарь:*** 4 флажка, 1 метка.

 4 компаса.

***Описание.***

4 отделения получают по 1 флажку и 1 компасу и выстраиваются на одной дороге. Получив значение азимута, перебегают лесополосу и выбежав на дорогу втыкают свой флажок. На другой стороне дороге стоит метка, не видная из лесополосы. Например, косынка защитного цвета, привязанная на ветке.

Точность определяется по первому, вышедшему на дорогу, быстрота по последнему.

Занятие 10

**Игра «Вернись своевременно»**

***Место проведения:*** лесистая местность.

 ***Инвентарь:*** часы у руководителя

***Описание.***

4 отделения по сигналу разбегаются. Надо вернуться ровно через пять минут и построиться в колонну по одному.

Если первый игрок прибежал раньше, он встаёт просто, следующий встаёт после него. Следующий за вторым. Руководитель замечает того, кто построился точнее всего к условленному времени. Те, кто прибежал позже, встают после него. Средний игрок не получает штрафных очков. Рядом стоящий получает одно штрафное очко, третий три, четвёртый четыре и т. д.

Затем очки подсчитываются. Побеждает команда, набравшая меньше штрафных очков.