

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

Сценарий военно-тактической игры
«Зарница»

Адресат – дети, проживающие
в районе клуба, а также дети,
посещающие ДКМЖ «Эврика»

Автор (составитель):
Бондарева Ксения Александровна,
педагог-организатор ДКМЖ
«Эврика»

г. Усолье-Сибирское, 2023г.

Цель: сплочение коллектива, знакомство с историей страны, патриотическое воспитание.

Задачи:

- познакомить с правилами игры в «Зарницу»,
- формировать стремления к победе,
- готовить к преодолению трудностей,
- вырабатывать навыки и способность действовать в экстремальных ситуациях,
- развивать тактическое мышление, наблюдательность, смелость,
- повышать престиж воинской службы,
- воспитывать чувство товарищеской взаимопомощи и выручки.

Оборудование и технические средства:

- шаблоны для погон (по количеству участников);
- бумага формата А3 – 2 шт. (для флагов);
- фломастеры;
- скотч;
- пакет – 2 шт.

Музыкальное оформление:

Перед началом игры звучит гимн РФ.

Условия и особенности реализации:

Военно-тактическая игра проводится во дворе клуба

Методические советы по проведению:

В игре участвуют 2 команды, в которых распределены роли

- Командир – общее руководство и постановка задач группам
- Медик – «лечит» раненых (приклеивает погоны)
- Захватчики – срывают погоны, пытаются захватить флаги
- Разведчики – ищут секретный пакет, срывают погоны
- Группа охраны – охраняют флаг, срывают погоны

Педагог-организатор выступает в роли военного наблюдателя.

Порядок проведения военно-тактической игры «ЗАРНИЦА»

- Общий сбор, построение.
- Формирование команды: выбор командира, боевых групп, рисование и прикрепление погон, придумать название и девиз команды.
- Торжественное построение, представление команд.
- Пятиминутная готовность для закрепления флага на «военной базе», укрытие «секретного пакета» и уточнения тактических задач группам.
- Подвижная игра (ограниченная по времени – 40 минут)
- Подведение итогов.

Ход военно-тактической игры

Ведущий – педагог-организатор

Построение во дворе клуба (звучит гимн России)

Ведущий: Здравствуйте, ребята!

Сегодня у нас необычное событие, мы с вами поиграем в игру, в которую в нашей стране играют уже 58 лет. Эта игра называется «Зарница». Кто слышал или играл в такую игру?

Дети отвечают

Ведущий: Это военная игра, которая учит тактическому мышлению. Тактика – это военное слово. Что такое тактика? Зачем нам надо учиться тактически мыслить?

Ведущий ждет ответа детей

Ведущий: 23 февраля 1964 года была проведена первая игра совместно с военными.

Цель игр зависела от возраста играющих, а условия варьировались от простого срывания бумажных погон с игроков другой команды до самых настоящих военных учений с привлечением бронетехники, дымовых шашек и взрывпакетов.

Часто игра «Зарница» проходила на территории воинских частей, и тогда план игр составлялся при участии кадровых военных.

Играя в «Зарницу», вы можете почувствовать себя как солдаты в армии. Не забывайте, что главное – дисциплина и взаимовыручка!

Ребята, в этой игре побеждают не обязательно самые сильные, чаще побеждают дружные команды. Например, один ищет секретный пакет, другой его охраняет, третий ведет разведку. Главное, когда будете делиться на команды, подумать, что у каждого лучше получится – защита, хитрость и юркость, смелость или ещё что-то.

Итак, правила игры.

Каждой команде надо выполнить 3 задания: захватить вражеский флаг, найти секретный пакет и сорвать как можно больше погон с противника.

Правила.

1. Играющие делятся на команды. Вам надо нарисовать погоны, придумать название и девиз команды, разработать манёвры.

2. Роль наблюдателя выполняет педагог-организатор (ПО) клуба. ПО следит за выполнением правил, объявляет начало и конец игры, воскрешает убитых. Наблюдатель собирает трофеи, подсчитывает очки.

3. Цель команд - захват флага противника. Захват флага важен, но победитель будет определен в результате подсчета очков.

4. Игра считается оконченной через 40 минут с момента ее начала.

5. У каждого из участвующих есть индикатор жизни/здоровья - погоны: каждому человеку наклеиваются по два погона на плечи; у капитана их четыре.

6. Для того, чтобы вывести участника из игры, надо сорвать с него погоны.

7. Победитель выявляется по сумме набранных им баллов: за захват флагов, выполнение боевых заданий, за «убийство» противников - баллы начисляются, за нечестную игру – снимаются:

— захват флага противника – 50 очков

— погоны 2 шт. – 10 очков

— нахождение секретного пакета – 30 очков

— штраф за каждое нарушение – минус 10 очков

8. Очки начисляет «наблюдатель». Ему нужно приносить сорванные погоны противника, флаг и пакет.

9. Любые предательства (убийство своих, выдача врагу информации без поражения в поединке, кража флага и пр.) запрещены.

10. Обрыв собственных погон запрещен.

11. После смерти (срыва погон) игрок может вернуться в штаб и отсидев 10-минутный штраф на «скамейке возрождения» выйти в игру снова.

Подведение итогов. Наблюдатель считает очки вместе с командиром и говорят результат.

Список литературы

1. Методические рекомендации для педагогических работников ОУ ДОД (требования к составлению и написанию сценария, методической разработки и методических рекомендаций)/сост. Шевцова М.М., ГОУ ДПО (ПК)С «Кузбасский региональный ИПК и ПРО», Кемерово. - 2011.