

Игра «Разведчики»

Вопросы к викторине «Военная история» как одного из этапов подготовке к игре «Разведчики».

1. Кто был первым главнокомандующим Красной Армии?
2. Назовите пионеров – героев Советского Союза и кратко опишите их подвиги.
3. Когда впервые были применены в бою реактивные минометы, и как эти минометы называются еще?
4. Когда состоялась «битва народов» и кто в ней участвовал?
5. Когда и между кем была война «Алой и Белой розы»?
6. Когда и где была разгромлена «непобедимая свинья»?
7. Индийские войска победили непобедимого Александра Македонского с помощью нового оружия, которого в то время еще не было у Македонского, какого?
8. В честь какой военной победы до сих пор проходят соревнования по бегу на дистанцию 42 км 195 м?
9. Первым гвардейским русским кораблем стал линейный корабль «Азов» за победу в Наварринском сражении. Какой корабль русского флота стал вторым гвардейским кораблем и за какой подвиг?
10. На каком корабле служили в одно время мичман Корнилов, мичман Истомина, мичман Нахимов и чем они знамениты?
11. Сколько иностранцев были награждены высшим военным орденом СССР – Орденом Победы?
12. Какое новое оружие было применено впервые немцами в первой мировой войне?
13. Что обозначают три полоски на воротничках русских моряков?
14. Какой самолет ВОВ имел самый большой «тираж»?
15. Советский офицер, покинувший Афганистан последним??
16. Назовите высшее воинское звание и кто в России и СССР его получил?
17. Как называлась освободительная война Испании против арабов?
18. Назовите сражение, в котором впервые столкнулись русские и монголо-татары?

Станция «минное поле»

Задача пройти вдоль минного поля - площадки 5 метров на 10 метров, на которой разложены мины (бруски, блюда или просто камни). Отряд проходит тройками в виде паровозика. У проходящих завязаны глаза. Путь им указывают стоящий на другом конце поля диспетчер, роль которого играет ребенок из отряда. Проводящий станцию вожатый следит за продвижением троек и в том случае, если кто –нибудь из тройки задел мину, вся тройка выводится из игры. Каждая взорвавшаяся тройка добавляет отряду штрафную минуту.

Часовые и разведчики

Участники делятся на 2 команды – «часовых» и «разведчиков» – и становятся на расстоянии 10–15 м. одна на другой. Перед командами проводятся линии. В центре рисуется кружок, в котором находится мяч. По сигналу к мячу выходят два игрока – разведчик и часовой. Разведчик выполняет различные движения, которые часовой должен повторять. Улучив момент, разведчик должен взять мяч и унести в свой лагерь. Часовой, выполняя все движения за разведчиком, внимательно следит за мячом. Как только разведчик схватит мяч, часовой старается поймать его и взять в плен. Если он поймает разведчика, то уводит в плен в своей лагерь, если он до линии другой команды не успеет догнать разведчика, то сам попадает в плен. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не примут в ней участие. Подсчитывается количество пленных. Затем команды меняются ролями, и снова подсчитываются пленные. Выигрывает команда, имеющая больше пленных.

«Шифровальная»

Шифровальная станция – это конкурс анаграмм. Задача отрядов – из двух предложенных им слов составить пароль – слово военной тематики. При этом обязательно использовать все буквы (пример – РИНГ + ЗОНА + ГАРНИЗОН). По истечении 10 минут отряд не подобравший пароль получает 10 минут штрафа и идет дальше. Чем младше отряд по возрасту, тем легче задание.

Примеры анаграмм:

КУШ + ПА = ПУШКА, АС + ОМЛЕТ = САМОЛЕТ, ПИЛОТ + СЕТ = ПИСТОЛЕТ, САД+ЛОТ =СОЛДАТ, ПАН +РОТ = ПАТРОН, ВАТА +ТОМ = АВТОМАТ.

«Болото»

Эта станция очень проста. Здесь понадобится несколько квадратных дощечек. Если их разложить по дороге на расстоянии вытянутой руки друг от друга, получаются «болотные кочки», по которым нужно пройти до конца «трясины». Каждый оступившийся – штрафная минута.

Медицинская подготовка.

(Оказание первой медицинской помощи при кровотечениях. Ожогах, обморожениях, переломах, растяжениях, огнестрельных и колюще-режущих ранах, заражении оружием массового поражения; оказание помощи при стихийных бедствиях).

Ориентирование на местности и топография.

(Умение читать карту, определять ориентиры по местным предметам, расстояние до них, определять стороны света, азимут. Ориентирование по

местным предметам, по звездам; выживание в условиях дикой природы (тайга, тундра, пустыня); полезные (съедобные и лекарственные) растения, добыча огня, обеспечение ночлега и т.д.).

Соревнование разведчиков

В программу игры-соревнования разведчиков включаются следующие этапы:

Чтение топографических знаков на карте. Каждому участнику указывается 10 топографических знаков. За правильно определенный знак участник получает 0,5 очка. Если знак определен неправильно - 0 очков. Очки, полученные каждым из участников, складываются и делятся на число участников.

Определение расстояний по карте. На карте масштаба 1:50000 каждый участник определяет расстояние по нанесенному маршруту с тремя поворотами. При определении расстояния с ошибкой до 250 м участник получает 5 очков, 250-300 м - 4 очка, за каждые последующие 50 м оценка снижается на 0,2 очка. Очки, полученные каждым из участников, складываются и делятся на число участников.

Движение по азимуту. Командир отряда получает задание с указанием азимута и расстояния до первого контрольного пункта (КП) и пароль. Все разведчики начинают движение одновременно. Выйдя на КП-1, командир отряда сообщает посреднику пароль и получает от него азимут, расстояние до КП-2 и пароль. На КП-2 он получает такие же указания от посредника для движения на КП-3. Оценка: пройти маршрут протяженностью 2000 м правильно за 50 мин - 5 очков, за 55 мин - 4 очка, за 1ч - 3 очка, за 1 ч 05 мин - 2 очка, свыше этого времени - 0 очков. Если участники неправильно вышли на КП, то они получают 0 очков.

Наблюдение и определение расстояний до цели. Разведчики занимают места для наблюдения. Каждому указывается сектор для наблюдения. По сигналу руководителя в секторе показывается 5 целей на расстояниях от 300 до 1500 м. В течение 10 мин каждый разведчик должен выявить цель, определить расстояние до нее, записать данные и сдать руководителю. За выявленную цель и правильное определение расстояния до нее участник получает 1 очко. При ошибке в определении расстояния сверх 15% дальности до цели за каждые последующие 50 м оценка снижается на 0,2 очка. Общее количество очков, набранное каждым участником, складывается и делится на число участников команды. Полученное среднее количество очков во всех четырех разделах программы соревнований разведчиков складывается и делится на четыре. Личное и командное первенство определяется по наибольшей сумме очков.