

В условиях военно-спортивной игры

Особенностью физического воспитания в школе является то, что здесь, наряду с решением общих задач физического развития школьников должна осуществляться и их предварительная физическая подготовка, отвечающая требованиям современных Вооружённых Сил.

В системе военно-патриотического воспитания учащихся школы много различных мероприятий, проводимых в течение учебного года: физкультурно-спортивные праздники, смотры песни и строя, военизированные эстафеты. В данной статье расскажу об организации военно-спортивной игры «На последнем рубеже».

Игра способствует приобщению школьников к систематическим занятиям физическими упражнениями, сплочению ученического коллектива, улучшению успеваемости и дисциплины, пропаганде физической культуры.

В большинстве игр с обеих сторон действуют не отдельные участники, а целые игровые коллективы (команды). В этих условиях цель игры достигается в результате взаимодействия всех членов команды.

Игра «На последнем рубеже» проводится один раз в год (в феврале или мае) и связана со знаменательными датами в истории российского народа и его Вооружённых Сил — приурочена ко Дню защитника Отечества или посвящается Дню Победы. Обязательное условие мероприятия — проведение его на открытом воздухе с использованием имеющихся рельефа местности, растительности, водоёмов, естественных препятствий, что укрепляет краеведческую и экологическую подготовку, позволяет ближе познакомиться с природой родного края, расширить кругозор учащихся. Игра на местности должна доставлять детям радость и удовольствие, не быть для них утомительной. Однако проводить игру-соревнование допустимо лишь при благоприятной погоде, так как холод, дождь, слякоть, грязь не только испортят настроение учащимся, но могут привести и к простудным заболеваниям, потере интереса к происходящему.

Праздник должен быть насыщен различными действиями, проходить без пауз, лишней траты времени на организацию и продолжаться не более 3—4 ч. Включать в игру целесообразно лишь такие задания, которые интересны участникам и учитывают их возраст и физическую подготовленность. Важно помнить также, что в соревнованиях многие задания выполняются на скорость, обычно снижает точность движений и часто бывает причиной падений и ушибов, что нужно свести к минимуму.

За месяц до начала мероприятия составляют Положение об игре, разрабатывают её программу. Заблаговременно назначаются ответственные за проведение отдельных видов состязаний, помощники в организации и судействе соревнований. Это могут быть учителя, воспитатели, родители учеников. На каждом рубеже присутствуют 1—2 судьи, которые следят за правильностью выполнения задания участниками игры. Общее руководство игрой возлагается на учителя физической культуры и вожатую школы. Участвуют в игре полные составы V—IX классов. Каждый класс знакомится с программой и содержанием игры. Желательно, чтобы у каждой команды была своя спортивная форма, относящаяся к определённому роду войск, нагрудная эмблема, погоны с соответствующими отличиями. Классные руководители, учителя, воспитатели оказывают учащимся помощь в подготовке и контролируют их деятельность. За несколько дней до начала игры вывешивается яркое объявление с указанием даты, места проведения и её программы.

Очень важно, чтобы мальчики и девочки вникли в суть военно-спортивной игры, знали, что они должны делать, когда игра начинается, чем заканчивается.

Ход военно-спортивной игры

Общее построение участников на стадионе школы на торжественный парад, который должен стать одновременно смотром и внешнего вида учащихся, мобилизовать ребят на соревновательную деятельность. Под звуки марша вносится знамя. Командующий парадом сдаёт рапорт учителю физической культуры. Учитель ; поздравляет всех с праздником, произносит напутственные пожелания и зачитывает приказ об открытии военно-спортивной игры «На

последнем рубеже».

Марш-бросок. Командиры классов-отрядов поочередно выходят к учителю физической культуры и получают пакеты с картой внутри, на которой обозначен маршрут движения. Звучит команда на вскрытиепакетов. Затем объявляется общешкольная боевая, тревога. Отряды по маршруту, отмеченному на карте с, простейшей схемой местности, начинают выдвигаться, к месту проведения основной части игры. Группа, прибывшая первой, получает самые высокие зачетны, очки. Дополнительные баллы отряд может набрать за наибольшее количество информации, собранной во время движения и требуемой согласно легенде, указанной в выданных пакетах-заданиях. Например, нанести на карту как можно точнее некоторые встречающиеся на пути объекты, номера домов, учреждения магазины (запомнить, что выставлено на витрине) разнообразные ориентиры (деревья, кустарники, постройки, дорожки, мостики и т.д.), отметить всех встретившихся людей (возраст, пол), транспорт. Расстояние маршрута движения для учащихся разных классов не одинаковое - для младших меньше, для старших больше. Длина марш-броска может составлять 1,5-2,5 км.

После прибытия всех отрядов объявляется 15-минутный отдых-привал. Затем проходит построение, где отряды получают путевые листы с указанием последовательного выдвигания на рубежи-задания.

На каждом рубеже для создания соревновательной ситуации соперничают два класса. Формируются пары путём проведения жеребьёвки. В конкурсах, в которых оговорено участие не всего класса, должны быть последовательно задействованы все ученики, чтобы каждый почувствовал себя частью единого коллектива и проникся ответственностью за выполнение общего дела.

Рубеж «Горный аэродром» - обозначен голубым флагом. Соревнуются две команды. На вершине обрывистого склона (оврага) закреплены две веревки или канаты, расположенные параллельно друг другу. Крепление осуществляется привязыванием веревок к деревьям или к кольям, крепко вбитым в землю. По сигналу участники команд поочередно поднимаются в гору, перебирая руками верёвку (канат). Каждый четвёртый участник, поднявшись наверх, запускает

бумажный самолётик. После того как все поднялись на вершину, начинается спуск по веревке вниз.

Побеждает команда, быстрее закончившая подъём-спуск. Дополнительные баллы получает коллектив, чей самолётик улетел на большее расстояние.

Вариант в зимнее время года: самолетики выкрашены в яркие цвета.

Рубеж «Форсирование водной преграды» — обозначен синим флагом. Команды, разделившись на две группы, занимают места на противоположных сторонах водоёма (небольшая протока или берег озера). Их могут разделять 8-10 м водной глади. Участники одной группы команды выполняют бросок конца верёвки на противоположный берег. Участники второй группы, подняв верёвку, привязывают к ней палку, которую берут из пирамиды, составленной из 10 одинаковых шестов длиной около 1-1,5 м каждый. Первая группа команды быстро перетягивает закреплённый предмет на свой берег и затем должна сложить в пирамиду все переправленные палки. Побеждает команда, быстрее выполнившая переправу и установившая пирамиду.

Вариант в зимнее время года: берег реки обозначают двумя яркими полосами.

Рубеж «На походном марше» - обозначен коричневым флагом. На рубеже две команды. В соревновании принимают участие ребята, умеющие ездить на велосипеде, но число соревнующихся от каждого класса обязательно должно быть одинаковым.

Фигурная езда на велосипеде (самокате) проводится в виде встречной эстафеты. На дистанции 10-15 м устанавливаются змейкой 5 шестов, отазмейка образует маршрут движения велосипедистов каждой команды. Команды, разделившись на две группы, занимают места на противоположных сторонах трассы. По сигналу стартуют первые номера, которые, двигаясь по намеченному маршруту, демонстрируют фигурную езду на велосипеде, стараясь не сбить ни одного препятствия и набрасывая во время движения кольца из проволоки на шесты. Финишировав у второй группы своих команд,

они передают эстафету очередным участникам нового заезда.

За каждое сбитое препятствие начисляют 1 штрафное очко. За каждое накинутае кольцо прибавляют призовые баллы. Кроме этого, фиксируется время и прохождения маршрута. Побеждает класс, показавший лучший результат, получивший наименьшее число штрафных очков и набравший наибольшее количество призовых баллов.

Вариант в зимнее время года: передвижение на лыжах с мягким креплением или спуск с горы на санях, управляемых руками и ногами, стараясь не сбить стойки.

Рубеж «Снайперская дуэль» - обозначен красным флагом. Стрельба из пневматической винтовки из положения лёжа с руки. На рубеже находятся две команды. Время выполнения стрельбы не фиксируется. Каждый участник производит по одному выстрелу. Дистанция - 10 м. Мишени расположены на специальных подставках. В качестве цели желательно использовать предметы, которые бы при поражении падали, что даёт возможность сразу определить точность выстрела. Побеждает отряд, допустивший наименьшее число промахов.

Рубеж «Наблюдательный пункт» — обозначен жёлтым флагом. Соревнуются две команды. Каждой команде отводится для наблюдения отдельный сектор с участком местности. Время наблюдения 10 мин. Внимательно осматривая предложенный ландшафт, команды должны как можно подробнее и точнее описать все замеченные ею объекты. Кроме этого, каждая команда должна на глаз определить, сколько метров до указанного дерева. Побеждает команда, правильнее и полнее описавшая замеченное за установленный отрезок времени.

Дополнительные баллы класс может получить, если использовал в своём донесении больше топографических знаков и был наиболее близок к правильному ответу о числе метров до дерева.

Рубеж «Санитарная помощь» — обозначен зелёным флагом. Во время боевых действий группы потерпели потери ранеными бойцами. По сигналу на

рубеж выдвигаются две команды. Участники берут листы бумаги, на которых указан характер ранения (два задания для каждой команды). Девочки оказывают первую доврачебную помощь (наложение шины на бедро, перевязка голени, предплечья и т.д.). Затем мальчики переносят раненых на контрольную линию в сопровождении девочек-санитарок. Транспортирование раненого осуществляется любыми известными способами или с использованием подручных средств. Побеждает группа, быстрее и правильнее выполнившая задание.

Вариант: бинтовать круглое бревно.

Рубеж «Истребители танков» — обозначен оранжевым флагом. Соревнуются по 10 человек от каждой команды. По сигналу первые участники команд ложатся, ползут по-пластунски 5—7 м до окопа глубиной 80—90 см, спускаются в него. Взяв гранату или пластиковую бутылку с песком, участник выполняет бросок из положения стоя в фанерный щит, имитирующий силуэт танка, расположенный от окопа на расстоянии 15—20 м. Попадание засчитывается только в том случае, если граната сразу коснулась щита (касание после отскока не даёт права на получение очков). Побеждает команда, уничтожившая большее число танков.

Вариант: использование трёх щитов-макетов различного размера и удалённых от окопа на разные расстояния.

Рубеж «Разведывательная информация» — обозначен фиолетовым флагом. Соперничают две команды. Вначале одна из команд задаёт вопросы участнику команды соперника. Вопросы формулируются чётко и в корректной форме. Желательно задавать их таким образом, чтобы можно было ответить однозначно: «Да» или «Нет». Иные ответы должны быть ясными, честными и полными. Цель игры — с помощью наводящих вопросов узнать род войск, который опрашиваемая команда написала на листке (варианты: технику, оружие, звание). После получения нужной информации команды меняются ролями. Побеждает класс, затративший наименьшее число вопросов на выявление объекта дознания.

Рубеж «Торпедная атака» — обозначен чёрным флагом. Две команды находятся на берегу водоёма. На поверхности воды перед каждой командой плавает смонтированный силуэт боевого корабля из фанеры или пенопласта, который можно зафиксировать на поверхности воды простейшим якорным устройством (камень). В руках у каждого из участников команд подручные предметы для метания (галька, камешки, шишки, палочки). По сигналу класс выполняет залп. Каждый участник может выполнить лишь 3 броска. Побеждает команда, попавшая большее число раз в цель.

Вариант в зимнее время года: метание в корабль снежками.

Рубеж «Штурм десантом высоты» — обозначен белым флагом. На возвышенности устанавливается шест с флагом. Играют две команды. По жребию один из отрядов идёт защищать флаг, другой произвольно размещается у подножия, готовясь наступать на высоту для захвата флага (готовится к десанту). По сигналу наступающая команда пытается пробиться к флагу. Игроки отвлекают внимание участников защищающейся команды, стараются сталкивать их вниз, но при этом недопустимы грубые приёмы (удары, дёрганье за одежду, резкие толчки и т.п.). Игра заканчивается, когда кто-либо из нападающей команды прорвётся к флагу и дотронется до него. После этого отряды меняются ролями. Побеждает класс, быстрее всех завладевший флагом. Остальные места определяются по времени, затраченному на игру каждой группой наступающих.

После окончания соревновательной части программы проходит общее построение. Даётся команда на отбой боевой тревоги. Классы-отряды проходят торжественным маршем с речёвками. Например: «Мы в десантники пойдём, никогда не подведём! Будем прыгать и летать, все приёмы будем знать!», «Раз, два! Три, четыре! Эй, ребята, шире шаг! Нет, наверно, в целом мире веселей, дружней ребят!» или «Мы идём на стадион. Отряд наш будет чемпион! Мускулы (говорят мальчики) сильные! А сами все (говорят девочки) красивые!» По прибытии всех классов в школу подводятся итоги военно-спортивной игры «На последнем рубеже». Заканчивается праздник вручением призов и наград. Отмечаются лучшие игроки каждого класса, а также звучат слова благодарности

взрослым, оказавшим активную помощь в организации и проведении мероприятия.

Коллектив является той средой, в которой формируется личность, воспитываются и закрепляются такие ценные нравственные качества, как умение сочетать личные интересы с общественными, дружба, товарищество, взаимопомощь.

Деятельность учащихся от класса к классу становится содержательнее и разнообразнее. Знакомство с достопримечательностями родного края, занятия в кружках и спортивных секциях расширяют культурный кругозор школьников, воспитывают патриотические чувства, укрепляют веру в свои силы и возможности. Жизнь каждого ученика приобретает всё более общественный характер.

Систематические занятия физическими упражнениями вырабатывают у учащихся привычку к физическим и волевым усилиям. Преодоление посильных трудностей способствует формированию важных личностных качеств: целеустремлённости, настойчивости, выдержанности, смелости, решительности, уверенности в своих силах.