

**ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ С ДНЕВНЫМ ПРЕБЫВАНИЕМ
ДЕТЕЙ «ДРУЖБА»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
УЧРЕЖДЕНИЯ
«ЯСТРЕБОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ШКОЛА ИМЕНИ И. И. ЗОЛОТУХИНА»
МАНТУРОВСКОГО РАЙОНА КУРСКОЙ ОБЛАСТИ**

**СЦЕНАРИЙ
ВОЕННО-СПОРТИВНОЙ ИГРЫ
«НАЙДИ ЗНАМЯ».**

**Срок реализации – 1 день.
Сценарий рассчитан на обучающихся
7 – 14 лет.**

Составитель:
Нарбекова Марина Николаевна,
воспитатель лагеря

С. ЯСТРЕБОВКА – 2016 ГОД

Цель: патриотическое воспитание учащихся, обучение коллективному взаимодействию детей, пропаганда здорового образа жизни.

Форма проведения: спортивная эстафета, конкурсные соревнования.

Организация игры: Все участники делятся на две команды: «красные» и «зеленые». Остальные – болельщики этих классов, гости.

Участники военно-спортивной игры должны иметь эмблему, флаг, название, девиз.

Количество команд, как и конкурсы-задания, можно изменять, наполняя различным содержанием в зависимости от условий.

Понадобятся: спортивный инвентарь – мячи, обручи, кегли, большие кубики, маты. Два конверта с зашифрованными военными пословицами, 2 простых карандаша.

Игра начинается с общего построения в спортивном зале, представления судей на этапах (в этом качестве выступают ребята волонтерского отряда), знакомства с командами.

Основные этапы игры.

1. **«Меткий стрелок»** (6 кеглей, 2 мяча) Каждый член команды бросает мяч в группу из 3-х кеглей. За каждое меткое попадание 3 очка.
2. **«Переправа»** (2 обруча) Перевезти всю команду (в парах) на определённую дистанцию, используя только один обруч. Побеждает тот, кто быстрее придет к финишу.
3. **Конкурс для капитанов команд** – разгадать **ЗАГАДКИ**. Загадки по одной загадывают каждому капитану по очереди, жеребьёвкой. В случае затруднения, капитан просит помощи у команды. (ПРИЛОЖЕНИЕ №1)
4. **«Перетягивание в шеренге»** Руки соперников перекрестить и взяться, таким образом, за руки, перетянуть противника на свою территорию.
5. **«Разведчики»** – доставь донесение в штаб. Условия игры: с «секретным пакетом» (внутри лежит следующее задание для команд «шифровка»), преодолеть препятствия – маты (проползти), обруч (пропустить через себя), оббежать большой кубик, вернуться к старту и передать секретный пакет следующему участнику команды. Побеждает команда, первая закончившая игру.
6. **«Шифровка»** Команда должна расшифровать шифровку по номеру буквы алфавита (1-А, 2-Б, ..., 33-Я) за определенное время. За каждую неправильно отгаданную букву – штраф + 5 секунд. Лучший балл - за меньшее время с учетом штрафного времени. (ПРИЛОЖЕНИЕ №2)
7. **«Восковые звания, рода войск»** (бумага, ручка) – кто больше! Команда должна за определённое время вспомнить и записать войсковые звания, от «рядового» до «генерал армии», и рода войск – за 1 минуту. Лучший балл – за правильность последовательности званий и большее количество званий, большее количество родов войск.
8. **«Собери рюкзак»** (игроки добегают до скамьи, проползают по ней, добегают до ориентира, возле которого лежит рюкзак, отдельно вещи. Каждый участник берет один предмет, кладет его в рюкзак, оббегает ориентир и бежит обратно, передает эстафету).

9. «Захват флага».

Площадка посередине разделена линией-границей. На одинаковом расстоянии от нее расположены два круга диаметром 1–1,5 м с флагами команд. Задача участников – захватить флаг соперника и принести его на свою площадку, стараясь при этом не быть осаленными противниками. Участник команды-соперника, забежавший в круг с флагом, остается недосыгаемым, пока не выйдет из круга. Осаленный игрок остается на своем месте до тех пор, пока партнер не выручит его (не коснется рукой). Если осален знаменосец, игра останавливается, «пленные» возвращаются в свои команды, затем все продолжается до полной победы.

Подведение итогов конкурса: победители определяются по наибольшей сумме баллов. Команды-призеры награждаются грамотами, ценными и сладкими подарками.

ЗАГАДКИ ДЛЯ КАПИТАНОВ

Разного уровня сложности.

1. Под себя положу, под голову - и укрыться останется. (ШИНЕЛЬ)
2. Не бог, не царь, а послушаться нельзя. (КОМАНДИР)
3. Что общего у винтовки и у дерева (СТВОЛ)
4. Воробей улетел, а гнездо осталось (ПУЛЯ И ГИЛЬЗА)

5. Малолетний морячок
Любит море горячо.
Может лишь пока мечтать
За штурвалом постоять! (Юнга.)

6. Кто, ребята, на границе
Нашу землю стережет,
Чтоб работать и учиться
Мог спокойно наш народ? (Пограничник.)

7. Он готов в огонь и бой,
Защищая нас с тобой.
Он в дозор идёт и в град,
Не покинет пост ... (Солдат.)

8. Самолет парит, как птица,
Там - воздушная граница.
На посту и днем, и ночью
Наш солдат - военный ... (Летчик)

9. Снова в бой машина мчится,
Режут землю гусеницы,
Та машина в поле чистом
Управляется ... (Танкистом)

10. Любой профессии военной
Учиться надо непременно,
Чтоб быть опорой для страны,
Чтоб в мире не было ... (Войны)

«Шифровка»

Команда должна расшифровать шифровку по номеру буквы алфавита (1-А, 2-Б, ..., 33-Я) за определенное время. За каждую неправильно отгаданную букву – штраф + 5 секунд. Лучший балл – за меньшее время с учетом штрафного времени. (Напечатать таблицу с цифрами, вложить в конверт, конверт запечатать)

6	19	13	10		1	18	14	10	33		19	10	13	30	15	1	,		
15	6	17	16	2	6	5	10	14	1		10		19	20	18	1	15	1	•

РАСШИФРОВКА: Если армия сильна, непобедима и страна.

3	16	6	15	15	16	14	21		5	6	13	21		21	25	10	20	30	19	33	-	
3	19	6	4	5	1		17	18	10	4	16	5	10	20	19	33	•					

РАСШИФРОВКА: Военному делу учиться – всегда пригодится.