

Министерство культуры Новосибирской области
государственное бюджетное учреждение культуры
Новосибирской области
«Областная детская библиотека им. А. М. Горького»

Отдел искусств
Зал литературы на иностранных языках

Солдатская школа

(материалы для проведения мероприятия в игровой форме
для детей 9-11 лет)



Новосибирск

2016

День защитника Отечества – праздник, любимый детьми еще с дошкольного возраста. Тем более интересен он подросткам, особенно если они принимают непосредственное участие в подготовке и проведении праздника. Предлагаемый сценарий содержит задания, рассчитанные и на эрудицию, и на находчивость, и на физическую ловкость. Всем игрокам необходимы такие качества, как умение действовать в команде, играть по правилам, сплоченность, дружелюбие.

Подготовка к предлагаемому праздничному мероприятию требует минимального времени ведущих (библиотекарей) и предполагает непосредственное участие самих четвероклассников. Из большого количества заданий возможно отобрать те, которые больше всего подойдут и будут интересны конкретной группе детей. Некоторые задания требуют от участников предварительной подготовки: знакомства с биографиями великих полководцев, вооружением и снаряжением древнерусских воинов, памятными датами военной истории и т. д. Будущие игроки получают список тем и готовятся самостоятельно с помощью книг, Интернета и т. д.

Ход игры

Перед началом игры дается установка – предстоит не бой, а учения, т. е. тренировка дружественных военных формирований. Победитель будет определен, однако все участники учений получают и новые знания и умения, и положительные эмоции. Ведущий объявляется командующим, девочки – генеральным штабом. Девочки могут принять активное участие в игре: в некоторых конкурсах превращаться в играющих болельщиц, выполняя задание вместе с игроками. Заработанные ими баллы начисляются их «подшефной» команде. Распределять болельщиц лучше случайным образом: с помощью жребия, расчета на первый-второй и т. п.

В начале игры мальчики выстраиваются в шеренгу перед «генеральным штабом» и получают «вводную»: какими, по мнению девочек, должны быть будущие защитники Отечества (дружными, храбрыми, добрыми, находчивыми и т.д.). После этого игроки рассчитываются на первый-второй (если игроков много, то на первый-второй-третий), первые делают шаг вперед, это первая команда, вторые – вторая команда и т.д. Отряды получают (или выбирают) названия: например, «зеленые» и «красные», или «тигры» и «медведи», или «соколы» и «орлы», или «север» и «юг» и т.д.

В армии такого не бывает, но каждый отряд получает возможность выбрать себе командира: справедливого, решительного, которому все игроки готовы подчиняться. Именно командиры назначают игроков для выполнения каждого задания. После выборов отряды узнают, что это было первое задание – проверка сплоченности и умения быстро принимать решения. Отряд, справившийся первым или за одну минуту, зарабатывает балл.

Задание «Без карты и без компаса». Каждая команда получает «маршрутный лист» с указанием, где найти конверт. Например, «три шага от двери, повернуть налево, пройти пять шагов и т.д.». Для каждой команды текст свой. Текст задания готовят девочки, мальчикам нужно учесть, что придется делать более короткие, чем обычно, шаги. Цель задания – найти конверт с шифровкой. Конверт можно прятать: например, прикрепить к обратной стороне столешницы, к жалюзи, положить в книгу (в маршрутном листе указано «Книга автора «Детства Никиты», конверт лежит в сказке «Приключения Буратино» и т.п.) или поместить на самое видное место, допустим, на классную доску. Команда, первой нашедшая свой конверт, получает балл.

Задание «Шифровальщик» - выполняется одним-двумя игроками. Примерный текст шифровки: «Смелого пуля боится», «Тяжело в ученье, легко в бою», «Дело мастера боится», «Солдатами не рождаются», «Танки идут ромбом», «Запасной аэродром охраняется ротой, наблюдение продолжаем», «Охрана моста за рекой – два танка справа, две пушки слева» и т.п. Принципы шифра:

- заменить буквы текста их порядковыми номерами в алфавите;
- между буквами текста вставить латинские буквы, цифры, различные знаки (скобки, параграф, звездочка и т.д.);
- между буквами текста вставить лишние буквы, размер шрифта разный (правильный текст одного размера, неправильный – два-три разного размера);
- сложный вариант – набрать текст русскими буквами, включив английский расклад клавиатуры. В этом случае у шифровальщиков должен быть доступ к клавиатуре (как именно зашифрован текст, они должны догадаться сами).

Задание «Секретно. Срочно». С расшифрованным текстом шифровальщики должны познакомить свою команду. Происходит это по принципу игры в «глухой телефон»: команда выстраивается в шеренгу, первым встает шифровальщик, последним – командир. Он произносит вслух текст, который игроки проговаривают друг другу шепотом, на ухо. В двух-трех шагах может находиться разведчик команды противника. Если текст произносится слишком громко и услышан разведчиком, команда получает меньше баллов. Таким образом, оценивается и «секретность» передачи, и точность сведений.

Задание «По данным разведки». Перед началом игры «генеральный штаб» вносит в обстановку комнаты 10 изменений

(передвигает цветочные горшки, меняет местами картины на стенах, заменяет несколько стульев на другие, иного цвета и т.д.). Важно, чтобы обстановка была хорошо знакома игрокам, а вносимые изменения – довольно существенны. На сам факт изменений внимание разведчиков (назначенных командирами) обращается только непосредственно перед выполнением задания. Задача разведчиков – определить и записать все изменения. За каждый правильный ответ – один балл. (Если игра проходит в незнакомом помещении, можно разложить на столе 10-15 предметов, дать разведчикам 1-2 минуты на то, чтобы их запомнить, потом, удалив разведчиков за дверь, несколько предметов заменить другими, несколько поменять местами. Задача та же – определить и записать все изменения).

Задание «Строевая подготовка». Команды по очереди выстраиваются каре (2-3 шеренги) напротив «генерального штаба». Прямо перед ними - «север», за ними - «юг», справа - «запад», слева - «восток». «Штабисты» по очереди называют направление, в которое должен повернуться отряд. Движение должно быть правильным и синхронным, все ошибки «штаб» фиксирует. Баллы начисляются по формуле: 30 минус число ошибок.

Задание «Бойцы невидимого фронта». Один игрок от команды должен с завязанными глазами быстро и точно выполнить несложные команды: повернуться направо, повернуться кругом (обязательно через левое плечо), сделать три шага вперед и т. д.

Задание «Историки-эрудиты». Требуется предварительная подготовка. Задача: вспомнить, какое вооружение, военная форма использовались в прошлые века, и показать предмет на рисунке (можно использовать не только книги по военной истории, но и иллюстрации к

художественной литературе). Вопросы задаются командам по очереди:

- Шлем.
- Щит.
- Лук.
- Копье.
- Меч.
- Ножны.
- Колчан (*Футляр, короб, в котором носили стрелы*)
- Самострел (арбалет).
- Пищаль (*Огнестрельное оружие, ружье*)
- Тетива (*Деталь лука, которая удерживает его в согнутом положении*)
- Зерцало (*Панцирь из крупных пластин, отполированных до зеркального блеска*)
- Бармица (*Кольчужка, прикрепленная к шлему*)
- Бердыш (*Секира в форме полумесяца*)
- Булава (*Тяжелый шар на рукояти, часто с шипами*)
- Кольчуга (*Рубаха из мелких стальных колец*)

Задание «Дуэль командиров. Великие полководцы». Требуется предварительной подготовки – знакомства с военной историей России, биографиями полководцев. Задача – узнать героя по фактам его биографии. Чем меньше фактов потребуется, тем больше баллов получит команда. Если после какого-нибудь факта командир дает неправильный ответ, соперник получает право предложить свою версию и получить баллы.

- *Кутузов Михаил Илларионович*

Неоднократно (три раза) служил под началом Суворова. (5 баллов)

Участвовал в сражениях против Наполеона, в 1805 году потерпел

поражение при Аустерлице. (4 балла)

Дважды был ранен почти смертельно. Пуля попала в левый висок и вышла позади правого глаза. (3 балла)

Ему принадлежат слова: «С потеряннием Москвы не потеряна еще Россия. Первая обязанность – сберечь армию...» Москву оставил без боя.
(2 балла)

После Бородинского сражения произведен в генерал-фельдмаршалы.
(1 балл)

- *Ушаков Федор Федорович*

Современник и соратник Суворова. Не проиграл ни одной битвы.
(5 баллов)

В его честь в годы Великой Отечественной войны учреждены орден и медаль. (4 балла)

В 2001 году причислен к лику святых за праведную жизнь и служение Отечеству. (3 балла)

Известен многими победами на Черном и Средиземном морях. (2 балла)

Под его командованием во время второй русско-турецкой войны разбит турецкий флот. (1 балл)

- *Петр Первый*

Отличался высоким ростом, огромной физической силой - мог свернуть в трубку серебряную тарелку. (5 баллов)

Обучался кораблестроению, ремеслам и военному делу в Пруссии, Голландии, Англии. (4 балла)

Положил начало российскому кораблестроению. (3 балла)

Разбил непобедимого до этого Карла Двенадцатого Шведского. (2 балла)

В юности командовал потешными полками. (1 балл)

- *Суворов Александр Васильевич*

Провел 60 сражений и боев и одержал 60 побед. (5 баллов)

Любимое занятие в детстве – разыгрывать с игрушечными солдатами знаменитые сражения. (4 балла)

В детстве был слабым и хилым, пока однажды не решил закалять себя сам. (3 балла)

Дослужился до звания генералиссимуса. За победы получил титул графа Рымникского, князя Италийского, графа Священной Римской империи. (2 балла)

Его формула победы – «Глазомер, быстрота, натиск!» (1 балл)

- *Жуков Георгий Константинович*

Первую Золотую Звезду Героя Советского Союза получил за победу над японцами на Халхин-Голе (Монголия) в 1939 году. (5 баллов)

Принимал парад Победы 24 июня 1945 года. (4 балла)

Его имя могло бы звучать и несколько иначе – Юрий или Егор. (3 балла)

Маршал Советского Союза. (2 балла)

Четырежды Герой Советского Союза. Награжден двумя орденами Победы, кавалер еще 69 наград. (1 балл)

- *Нахимов Павел Степанович*

Его прославила победа в Синопском сражении в 1853 году. (5 баллов)

Ежедневно объезжал линию обороны в сюртуке с хорошо заметными эполетами, появляясь в самых опасных местах. (4 балла)

Смертельно ранен в голову пулей противника на Малаховом кургане. (3 балла)

Произведен в адмиралы за отличие при обороне Севастополя в 1855 году. (2 балла)

В его честь названо училище, где готовят будущих военных моряков.

(1 балл)

- *Дмитрий Донской*

В 12 лет получил титул великого князя. (5 баллов)

Это была первая победа объединенных сил русской земли над монголо-татарами. (4 балла)

Знаменитая битва с его участием происходила в степи, у реки Непрядвы, на поле Куликовом. (3 балла)

Благословил его на битву и предсказал победу преподобный Сергей Радонежский. (2 балла)

Свое прозвище этот князь получил по названию реки. (1 балл)

- *Александр Невский*

Отрочество и юность этого князя большей частью протекали в Новгороде, где правил его отец Ярослав Всеволодович. (5 баллов)

Проявил себя не только как выдающийся полководец, но и талантливый государственный деятель, и ловкий дипломат. Вел переговоры с Золотой Ордой. (4 балла)

Сражение, которое стало решающим и прославило его на века, произошло 5 апреля 1242 года на Чудском озере. (3 балла)

Ему принадлежат знаменитые пророческие слова: «Кто с мечом к нам придет, от меча и погибнет!» (2 балла)

Получил свое прозвище за битву на реке. (1 балл)

Задание для болельщиц «Группа поддержки». Вопросы предлагаются в те моменты, когда команды готовятся к выполнению заданий:

- Как звали трех друзей, русских богатырей? (*Илья Муромец, Добрыня Никитич, Алеша Попович*)
- Что такое Андреевский флаг? Как он выглядит? (*Знамя Военно-морского*

флота Российской Федерации. Белый диагональный крест на синем фоне).

- Как называется художник, изображающий картины боя, сцены военной жизни: воинист, баталист, каптенармус, боевик? *(Баталист)*
- Чем награждали римских воинов: венками, медалями и орденами, почетными грамотами, золотыми шлемами? *(Венками)*
- Как звали одного из отрицательных героев былин, основным оружием которого был свист? *(Соловей-разбойник)*
- В какой войне участвовала царь-пушка? *(Предназначалась для обороны Кремля, но из нее никогда не стреляли)*
- Какой полководец внушал своим солдатам, что «тяжело в ученье – легко в бою»? *(Суворов)*
- Компас – это прибор для определения времени? *(Нет, направления)*
- Танки могут плавать? *(Да)*
- Кто носит бескозырки? *(Матросы)*
- Солдаты служат 10 месяцев? *(Нет, 12)*
- Когда он нужен, его выбрасывают, когда не нужен, поднимают. Ответ на эту загадку знают все моряки. Что это? *(Якорь)*
- В Москве на Красной площади стоит памятник двум людям, совершившим подвиг в 1612 году. Кто они? *(Кузьма Минин, Дмитрий Пожарский)*
- Как называется здание, в котором живут солдаты? *(Казарма)*
- Как называют бойца, владеющего искусством меткой стрельбы? *(Снайпер)*
- Есть ли в Российской армии капитаны? *(Да)*
- Есть ли в Российской армии капралы? *(Нет)*
- Правда ли, что военнослужащие радуются наряду вне очереди?

(Нет, ведь это армейское взыскание, требование выполнить определенную работу)

Задание «Воинская слава». Требуется предварительная подготовка, - изучение и запоминание соответствующих дат, городов, воинских званий. В выполнении задания участвуют все игроки команды по очереди. Ответы записываются на доске (так, чтобы одна команда не видела ответы другой; когда все вопросы будут заданы, можно показать слайд с правильными ответами и сравнить с ними ответы игроков) или на бумаге (ответы в этом случае проверяет штаб, причем болельщики команды соперников).

Вспомнить дату:

- Год, когда началась первая мировая война (1914)
- Дата начала Великой Отечественной войны (22 июня 1941 года)
- Дата окончания Великой Отечественной войны (9 мая 1945 года)
- Год Куликовской битвы (1380)
- Год, когда началась Отечественная война с Наполеоном (1812)
- Год Ледового побоища (1242)

Вспомнить как можно больше воинских званий (войсковых, не корабельных) в Вооруженных Силах Российской Федерации (время ограничено, 2- 3 минуты):

Рядовой, ефрейтор, младший сержант, сержант, старший сержант, старшина, прапорщик, старший прапорщик, младший лейтенант, лейтенант, старший лейтенант, капитан, майор, подполковник, полковник, генерал-майор, генерал-лейтенант, генерал-полковник, генерал армии, маршал Российской Федерации.

Вспомнить как можно больше городов-героев, находящихся на территории Российской Федерации (время ограничено, 2- 3 минуты):

Волгоград (звание присвоено Сталинграду), Керчь, Москва, Мурманск, Новороссийск, Санкт-Петербург (звание присвоено Ленинграду), Севастополь, Смоленск, Тула

Задание «Переводчики с военно-морского языка». Задача: объяснить своими словами, максимально просто, что значат эти слова у моряков:

трап *лестница*

каюта *отдельная комната для членов экипажа или пассажиров*

аврал *срочная работа*

иллюминатор *окно*

трюм *подвал, помещение между нижней палубой и днищем*

полундра *берегись, предупреждение об опасности*

шлюпка *лодка*

камбуз *кухня*

кают-компания *гостиная*

драить *мыть, чистить*

кок *повар*

штурвал *рулевое колесо*

юнга *подросток, обучающийся морскому делу*

боцман *младший командир, отвечающий за порядок на судне, его техническое состояние и снаряжение; матросы подчиняются непосредственно ему*

кубрик *внутреннее жилое помещение для команды*

Задание «Военная хитрость...». Команды получают несколько шнурков (или не очень тонких веревок), примерно в два раза меньше, чем игроков. Задача: за фиксированное время завязать как можно больше узелков любой формы. Сколько человек и каким образом выполняют

задание, решает командир. Команда-победитель получает столько баллов, на сколько больше сделали узлов. Установка перед началом задания: развязывать будут соперники, нужно проявить благородство, не вредничать и не затягивать узелки чересчур сильно!

Задание «...и военное благородство» Команда развязывает собственные узелки, таким образом, выявляется, насколько точно игроки следовали указаниям ведущего. Баллов начисляется столько, сколько команда развязала узелков за фиксированное время.

Задание «Запевай!». Каждая команда должна вспомнить какую-нибудь военную песню, исполнить ее, маршируя при этом на месте. Лучше предупредить игроков заранее о том, что им понадобится знание песен военных лет, современных песен об армии. Самые находчивые могут использовать современную песню любой тематики в качестве строевой. Оцениваются артистизм, музыкальность, чувство ритма, находчивость, сплоченность команды.

Задание «Угадай военную мелодию» - для болельщиц. Требуется предварительной подготовки, аналогичной предыдущей. Задача – прослушать фрагмент военной (или армейской) песни в инструментальном исполнении, без слов и вспомнить текст песни (не менее двух строк), еще лучше пропеть.

Задание «Курсы кройки и шитья». Кроить игрокам не придется, а вот пришивать пуговицы - обязательно, причем на скорость и непременно качественно. «Штабисты»-болельщицы тоже могут принять участие и помочь своим командам. Можно пришивать обычные пуговицы (одинаковые) на лоскутки ткани, а можно подобрать красивые крупные пуговицы, объявить их наградами и помещать на пиджаки или жилеты.

Задание «Первым делом самолеты». Первая часть задания – назначенный командиром конструктор за фиксированное время делает из бумаги самолетики любых моделей. Чем больше сделано самолетиков по сравнению с другой командой, тем больше баллов начисляется. Вторая часть – испытатель каждой команды запускает любой самолетик три раза. Оценивается дальность полета.

Задание «Глазомер, быстрота, победа!» Из скомканной бумаги изготавливаются снаряды («снежки»), которые бросают в корзину (коробку, ведро, урну), стоящую на столе, не очень близко от игроков. У каждого игрока две попытки, каждый удачный бросок – балл команде. В конкурсе могут участвовать девочки.

Подведение итогов. Поздравление игроков. Штаб подсчитывает количество набранных баллов, объявляет благодарность отряду, занявшему второе место, и вручает диплом победителям. Каждый игрок получает индивидуальное поздравление, подготовленное заранее. Оно может быть в форме диплома или открытки, начинаться словами «Самому (...) мальчику». Какое звание кому присваивается, девочки решают заранее, обсуждая сообща. Организатору (ведущему) стоит обратить их внимание на то, что звания должны быть обязательно приятными и соответствовать действительности. Пожалуй, не стоит давать звания «самого сильного» и «самого умного», чтобы не обидеть остальных. Возможные варианты: самому доброжелательному, обаятельному, рыцарственному, эрудированному, остроумному, веселому, находчивому, заботливому, спортивному, справедливому и т. п.

Составитель: Г. Р. Мацько, главный библиотекарь

Отв. за выпуск: Л.А. Сухова, директор



630005, г. Новосибирск, ул. Некрасова, 84

Тел. 224-72-70, 224-72-41

Е-mail: odbn@mail.ru

Сайт: www.maxlib.ru