

Взятие Азова

Цели лагеря: Содействие физического, культурного, духовного, интеллектуального и творческого развития подрастающего поколения как индивидуумов и ответственных граждан на основе обучения туристским, валеологическим и экологическим знаниям, умениям и навыкам при помощи скаутского метода.

Сроки проведения: 5 по 12 июня 2005 года.

Программы, предлагаемые для использования в образовательном блоке.

1. Пионеринг
2. Историческая реконструкция
3. Водные программы
4. Базирование в полевых условиях
5. Основы первой медицинской помощи
6. Спортивно-прикладные программы
7. Ориентирование на местности
8. Стрелковые виды
9. Преодоление препятствий

Содержательная часть игровой легенды.

Основа игровой деятельности – историческая реконструкция периода российской истории конца 17 начала 18 века. События, положенные в основу игровой легенды, посвящены началу основания российского флота и его строительства в Воронеже, а также завоеванию российскими войсками турецкой крепости Азов. Особое значение имеет национальное и патриотическое звучание данной темы. Игра в своем логическом развитии проходит несколько этапов:

1 этап – Постройка поселения кораблестроителей. Он заключается в получении участниками навыков базирования в полевых условиях. В рамках игровой легенды участники получают задание на организацию поселения кораблестроителей. Основными конструкциями поселения являются жилые дома поселенцев, Адмиралтейство, состоящее из крепости и хранилища оружия, и верфь. Постройка жилых домов заключается в постановке палаток, а также лагерных ворот. Адмиралтейство и верфь представляют собой деревянные конструкции (состоящие из пушек, стен, сторожевых башен, доков), навык создания которых, участники получают в процессе изучения курса пионеринга.

2 этап – Постройка кораблей для похода на Азов. Этот этап заключается в получении участниками навыков по сбору туристических байдарок, ознакомлении с техникой гребли и правилами безопасности на воде. А также строительство плотов из пластиковых бутылок и деревянных конструкций. Участники, под руководством опытных инструкторов, производят сбор байдарок в специально организованном для этого месте – верфи. После сбора байдарок и строительства плотов формируются команды по три человека для будущего похода. В составе этих команд участники получают навыки гребли на байдарках, а также изучают технику безопасности на воде.

3 этап – Поход на Азов. Этот этап заключается в прохождении участниками полосы препятствий. Участники восстанавливают картину событий, связанных с походом на Азов русской армии. Вначале похода участники делятся на три группы. Первая группа символизирует сухопутные войска русской армии, которые шли на Азов через степи. Эта группа движется до места, символизирующего расположение Азова, в пешем порядке. Вторая группа символизирует войска русской армии, доставленные до Азова речным путем на галерах и стругах. Эта группа в пешем порядке движется до установленного места сбора, символизирующего местоположение казачьего городка Паншино, в котором производит посадку на корабли (байдарки), и далее речным путем движется до места, символизирующего расположение Азова. Третья группа символизирует команды кораблей, построенных в Воронеже. Участники этой группы сплавляют порожные байдарки до места сбора, в котором участники второй группы производят посадку, и все вместе движутся по реке до конечной точки похода. В конечной точке похода организуется игра «взятие Азова» заключающаяся в прохождении всеми участниками

специальной полосы препятствий. После прохождения этой полосы Азов считается взятым, и все участники возвращаются обратно в лагерь, поменявшись составом групп. В итоге все участники пройдут путь как пешим, так и водным путем.

4 этап – Торжество в честь победителей. Этот этап заключается в организации участниками праздника в честь взятия Азова в последний день лагеря. Как возможные варианты, праздник может проводиться в виде ярмарки либо путешествия в мир былин и сказок. Главное условие – праздник должен проводиться в русском стиле. На утренней линейке каждый отряд получает задание по подготовке к празднику. Необходимо предоставить определенное количество номеров в различных жанрах. Заключительным этапом праздника является награждение всех участников лагеря.