

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР “ПАТРИОТ”»

Методическое пособие

**«Методические рекомендации по организации и проведению
военно-тактической игры «Лазертаг»»**

Автор-составитель: Дементьев Сергей Александрович

Методист: Воробьева Елена Георгиевна



Железногорск 2024

Данное методическое пособие – результат опыта работы педагога дополнительного образования МБУ ДО «Центр «Патриот» объединения «Лазертаг» Дементьева Сергея Александровича и методиста Воробьевой Елены Георгиевны. Методическое пособие представляет собой методические рекомендации по организации и проведению военно-тактической игры «Лазертаг».

Данное методическое пособие содержит необходимый практический и справочный материал, в котором авторы знакомят желающих со своим положительным практическим опытом организации и проведения военно-тактической игры Лазертаг. Пособие помогает систематизировать и анализировать информацию по заявленной теме.

В данном методическом пособии авторы описывают основы игры Лазертаг, дают практические советы по организации безопасной игры, ходу ее проведения, приводят примеры возможных сценариев игры, дают рекомендации игрокам и командам.

Представленный в методическом пособии материал адресован специалистам различных учреждений: методистам и педагогам дополнительного образования, специалистам по воспитательной работе, классным руководителям и учителям ОБЖ общеобразовательных школ, студентам профессионального и высшего образования, руководителям общественных объединений военно-спортивной направленности, вожатым в детских лагерях, а также широкому кругу любителей, интересующихся военно-тактическими играми.

Пособие носит рекомендательный характер.

Автор-составитель:

Дементьев Сергей Александрович, педагог дополнительного образования объединения «Лазертаг» МБУ ДО «Центр «Патриот»»,

Воробьева Елена Георгиевна, методист МБУ ДО «Центр «Патриот»».

Содержание:

	ВВЕДЕНИЕ	4
I.	ОСНОВЫ ИГРЫ В ЛАЗЕРТАГ	6
1.1	Площадки для игры	6
1.2	Основное оборудование и устройства	6
1.3	Одежда и снаряжение игроков	7
II.	ПОДГОТОВКА К ИГРЕ. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ	9
III.	ХОД ИГРЫ В ЛАЗЕРТАГ	13
IV.	ВОЗМОЖНЫЕ СЦЕНАРИИ ИГРЫ	14
V.	ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ПО ИГРЕ В ЛАЗЕРТАГ	21
	ЗАКЛЮЧЕНИЕ	24
	СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	25

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня патриотическое воспитание молодежи и школьников - важнейшая государственная задача. Патриотизм, как неотъемлемая часть общегосударственной идеи, призван стать основой сплочения граждан, возрождения нравственных и духовных устоев, издревле присущих российскому обществу.

Решение данной задачи нами видится, в частности, через совершенствование форм и методов патриотического воспитания в образовательных учреждениях. Они, порой, не соответствуют интересам и потребностям сегодняшних школьников.

Мы отмечаем, что повышение эффективности работы по патриотическому воспитанию возможно через внедрение в образовательный и воспитательный процесс современных технологий, в том числе компьютерных, которые помогут вернуть детей из виртуальной жизни в реальную.

В последнее годы, в нашем учреждении дополнительного образования реализуется большое количество различных проектов по организации и проведению военно-спортивных и патриотических игр. Одной из таких удачных попыток сделать патриотическое воспитание интересным для школьников является внедрение нами в образовательный процесс военно-тактической игры Лазертаг.

Лазертаг — это командная военно-тактическая игра нового поколения с использованием безопасного лазерного оружия и сенсоров, фиксирующих попадания. Лазертаг пользуется большим интересом у школьников.

Мы считаем, что данная игра актуальна, она не широко представлена в системе дополнительного образования детей. Новизна, высокотехнологическое оружие, спортивный азарт обеспечивают постоянно растущий приток школьников к нам в объединения «Лазертаг», «Специальная военная подготовка», «Школа безопасности». Многие из них готовы терпеть физические нагрузки ради нескольких минут настоящей игры.

Отмечаем, что Лазертаг является игрой с элементами военно-патриотического воспитания и подготовки к службе в армии, воспитывает бережное отношение к оборудованию и снаряжению, помогает в освоении и совершенствовании военно-спортивных приемов и навыков, необходимых для защиты Отечества, повышает авторитет и престиж военной и правоохранительной службы, отвлекает подростков от улицы.

Добавим, что Лазертаг является подвижной игрой и позволяет развивать подростков физически. Происходит развитие физических качеств, необходимых будущим защитникам Отечества, таких как: ловкость, быстрота реакций, точность, скорость движения; кроме этого развиваются психологические качества: способность мобилизоваться в стрессовой ситуации, эмоциональная устойчивость, навыки взаимодействия в коллективе, нестандартное мышление.

Термины и определения:

Тагер – игровой снаряд определенной формы имитирующий автомат/пистолет-пулемет, в котором используется технология поражения игроков безвредным инфракрасным лучом.

Головная повязка – обязательный элемент при работе с тагером, связанный с ним беспроводным соединением.

Датчики фиксации попадания - электронное устройство, позволяющее принять ИК-сигнал Тагера, Аптечки или Пульта. В случае приема ИК-сигнала Тагера, датчик подаёт однократный свето - цветовой сигнал. В случае деактивации Датчик поражения подает многократный свето - цветовой сигнал.

Контрольная точка - устройство, позволяющее игрокам заработать баллы установленным настоящими правилами способом.

База – укрытие, которое является стартовой точкой при начале каждой игры для всех членов команды, находящихся в игре.

Укрытие – конструкции установленного образца, размещаемые на игровом поле. Укрытия могут быть выполнены в виде объемных или плоских конструкций.

Аптечка – устройство, при активации которого, Игрок возобновляет здоровье и боезапас до 100%. Размещается в специально отведенном секторе игровой площадки между кромкой поля и Базой.

Читинг - действия игрока и/или команды, приведшие к нарушению правил игры Лазертаг и ведущие к более выгодным условиям игры, не прописанным правилами.

Кемперство - это пассивное участие в игре или сидение игрока на одном месте в засаде, вместо выполнения задач по сценарию игры.

Поражение – попадание ИК лучом по одному или нескольким датчикам поражения соперника. В случае попадания, датчик подаёт однократный свето - цветовой сигнал.

Время неуязвимости – период времени, после попадания ИК лучом по датчикам поражения игрока, в течении которого игрока невозможно поразить повторно.

Деактивация – обнуление количества игрового здоровья игрока. Игрок считается деактивированным в случае поражения определённое количество раз, согласно настройкам состязания.

I. ОСНОВЫ ИГРЫ В ЛАЗЕРТАГ

1.1. Площадка для игры в Лазертаг

Многие из тех, кто уже приобщился к Лазертагу, знают, что существуют аренный и внеаренный виды игры.

Аренный лазертаг – игра проходит в закрытом помещении.

Для такой игры в качестве площадки мы используем спортивные залы образовательных школ, в которых можно легко расставить надувные укрытия. Играть на закрытых площадках можно в любое время года. Игровые площадки аренного лазертага всегда безопасны – они имеют ровный пол (как правило, с безопасным напольным покрытием) и хорошее освещение.

Внеаренный лазертаг – игра проходит на открытом воздухе. Для такой игры в качестве площадки мы используем участки открытой местности с естественными укрытиями. Это может быть полигон, лесистые участки местности, уголки парка, площадки с заброшенными зданиями или недостроенными объектами. Игровые площадки внеаренного лазертага из-за приближенности к реальности и масштабности, более экстремальны. Главное, о чем нужно помнить – это безопасность. Мы не рекомендуем территории промышленных заводов, которые могут быть заражены. Очень осторожно нужно относиться к старым многоэтажным зданиям. Если есть опасность обрушения – ни в коем случае нельзя проводить там игры.

1.2. Основное оборудование и устройства

Специальное оборудование и устройства - это основа основ, главное, без чего Лазертага просто не будет.

Для игры необходимы следующее оборудование и устройства:

Тагер - игровой снаряд определённой формы имитирующий автомат, пистолет, пистолет - пулемёт, винтовки, пулемёты и дробовики, в котором используется технология поражения игроков безвредным инфракрасным лучом.

Нательная или головная повязка - обязательный элемент при работе с тагером, связанный с ним беспроводным соединением.

Средства контроля и управления - пульт администратора, аптечка, программное обеспечение для настройки комплектов, ключ для включения оборудования.

Зарядные устройства.

Дополнительные устройства для разных сценариев игры (Аптечка, реаниматор, радиобомба, мина, контрольная точка, мишень и др.)



Правила эксплуатации лазертаг-оборудования

Все игровые комплекты нужно хранить в сухом отапливаемом помещении при температуре от +5 до +35 градусов и относительной влажности не более 60%.

Хранить оборудование нужно только в заряженном состоянии (в идеале – при номинальном напряжении аккумулятора).

Мы настоятельно не рекомендуем использовать оборудование в дождь и при температурах ниже -20°C.

Избегайте попадания влаги внутрь макета. Если это произошло – прекратите эксплуатацию, просушите оборудование при комнатной температуре в течение не менее 2-х часов.

Ни в коем случае нельзя сразу ставить на подзарядку оборудование, которое использовали при низких температурах. Необходимо дать прогреться электронике и высушить конденсат, возникший при резкой смене погодных условий.

В перерывах между раундами не нужно выключать тагеры и повязки. Такие манипуляции создают условия для образования конденсата: в выключенном состоянии оборудование начнет остывать, появляется так называемый «эффект точки росы».

При эксплуатации повязок следует обращать внимание на необходимость применения специальных гигиенических манжет, защищающих электронные компоненты от влаги. Манжеты состоят из двух слоев.

1.3. Одежда и снаряжение игроков

Одеваться для игры Лазертаг следует исходя из места проведения игры и погодных условий:

1. Для игры на открытых площадках надевают одежду из плотной ткани, закрывающей руки и ноги. В парке, в лесу и на других природных объектах часто приходится пробираться сквозь ветки, падать и приседать, поэтому тело должно быть максимально защищено от ссадин и ударов. Если погодные условия не очень благоприятные, например, дует ветер, идёт дождь, наступили

холода, одежда должна быть не слишком лёгкой, чтоб не замерзнуть, но и не слишком плотной, чтоб не вспотеть.

2. Для игры на закрытых площадках подойдет лёгкая одежда из натуральных тканей, которые хорошо впитывают пот. Здесь подойдут футболка и шорты. Для защиты локтей и коленей от травм при падениях можно дополнительно надеть налокотники и наколенники.

3. Что касается маскировки, то цвет одежды подбирают исходя из условий игры. Например, в лесу идеален камуфляж, который отлично маскирует игрока среди деревьев и кустов. Если игры ведутся на закрытой площадке (арене), то необходима одежда тёмного цвета, поскольку белый цвет будет быстрее выдавать игрока. Играя в лазертаг зимой, одежду подбирают светлых тонов или надевают белый камуфляж.

Практичная одежда, которая станет оптимальным вариантом для разных лазертаг-игр:

1. Маскхалаты – это маскировочные костюмы из лёгкой, но прочной ткани. Их можно надевать поверх обычной одежды. Выполняются в виде комплекта из куртки и брюк или в виде пончо. Главная цель – объект в маскхалате должен быть максимально незаметным, поэтому зачастую они шьются для конкретной местности в соответствии с плотностью зелени и оттенками, которые наиболее характерны для локации.

2. Камуфляж – всем знакомый цвет хаки – это маскировочный цвет, делающий человека или объект в любом пространстве незаметным. Существует множество камуфляжных расцветок, каждая из которых актуальна для того или иного природного ландшафта – серебряный лист, бутан, флора, подлесок, тигр, партизан и т.д.

3. Спортивная одежда актуальна как для аренного лазертага, так и для внеаренного. Её несложно адаптировать под разные условия игры. Важно только подобрать комплект по погоде и по цвету. Стоит отказаться от ярких цветов, чтобы не бросаться в глаза противнику, и от синтетических материалов. Для арены или летнего периода вполне подойдут футболки и шорты темных тонов. На полигоне в более холодное время можно надевать олимпийки и спортивные брюки. Главное – одежда должна быть удобно

Обувь - важная составляющая экипировки для лазертаг-игр. Она должна быть удобной, не натирать, не скользить и обеспечивать комфорт при передвижении. Обувь на каблуках запрещена!

Практичная обувь, которая станет оптимальным вариантом для разных лазертаг-игр:

1. Берцы представляют собой армейские ботинки со шнуровкой. Этот вид обуви отличается от обычных сапог тем, что оптимально фиксирует голеностопный сустав, предупреждая вывихи и растяжения сухожилий. При этом берцы обеспечивают полную свободу движений. Обувь удобна, отличается практичностью и износостойкостью, пригодна для носки при слякоти и грязи.

2. Трекинговые ботинки станут отличным решением для лазертага на местности с неровным ландшафтом. Обувь имеет твердую подошву, выполненную из специальной резины, улучшающей сцепление с поверхностью земли, что особенно актуально при ходьбе по влажной или мокрой траве, на развалинах или склонах. Трекинговые ботинки износостойчивы, хорошо фиксируют голеностоп (для предупреждения подворачиваний ноги и риска травм), защищают от ударов, корней деревьев и прочих травмирующих факторов.

3. Кроссовки не нуждаются в особом представлении – каждый знает, что это такое. Для лазертаг-игр необходимо подбирать качественную модель, которая обеспечит безопасность и комфорт, ведь игры предполагают быстрые передвижения. На арене подойдут лёгкие летние кроссовки городского типа или специальные спортивные. На поле можно надеть трекинговые кроссовки, предназначенные для хождения по несложным лесным и горным тропам, хайкинговые кроссовки, защищающие носок от ударов о камни и корни деревьев, утеплённые – в холод и дождь, сетчатые – если местность ровная, а барьеры искусственные.

II. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

При подготовке к игре необходимо предусмотреть несколько составляющих, которые обеспечат безопасную и интересную игру.

Выбрать сроки и место проведения игры

Разработать сценарий игры

- Разработать легенду, которая способна вдохновить на выполнение действий в сценарии.
- Разработать правила игры (определить взаимодействие игроков в команде и с противником, определить возможные виды штрафов и наказаний).
- Выработать правила техники безопасности.

Подготовка площадки

- Проверить покрытие игрового поля (площадки). На закрытой площадке необходимо убедиться в отсутствии торчащих болтов и гвоздей, на открытой местности необходимо убедиться, что из земли не торчат ветки, корни, арматура, нет ли опасных рытвин. Необходимо устранить. Также необходимо убрать мусор, особенно осколки, куски железа.
- Проверить защитные укрытия на устойчивость. Нужно исключить возможность получения игроком травмы.

Подготовка оборудования

- Проверить работоспособность каждого игрового комплекта и дополнительного устройства. Проверяем внешнее состояние оборудования (целостность и чистоту), уровень заряда аккумуляторов.
- Программирование автомата по количеству жизней и патронов, калибровка прицелов.

- Подготовить игровую форму (камуфляж, манишки), цветные повязки для маркировки команд.

Подготовка судей

- Подготовить отличительную форму, отличительную повязку или знак для судей, оборудование для управления игрой (свисток).
- Познакомить судей с правилами сценария игры с разъяснением неоднозначных ситуаций.
- Решить организационные вопросы, касающиеся определения количества жизней, количества патронов, времени детонации бомбы и пр.
- Расставить судей на поле и обеспечить коммуникации между ними.

Подготовка игроков

- Познакомить с площадкой Лазертаг. Игрокам пройти инструктаж «Техника безопасности на площадке».
- Экипировать игроков, надеть специальную одежду и обувь.
- Объяснить игрокам принцип работы лазертаг-оружия. Пройти инструктаж «Правила пользования лазертаг-оборудованием».
- Дать советы по эффективному ведению игры.
- Рассказать о читтинге и кемперстве на площадке.
- Ответить на вопросы ребят.
- Разделить игроков на команды и раздать игровые комплекты.
- Рассказать правила сценария игры.
- Объяснить сигналы (команды) судьи.
- Сдать оборудование после игры и снять экипировку.

Подготовка аптечки

- медицинская аптечка должна быть укомплектована необходимыми медикаментами и перевязочными средствами для оказания первой доврачебной помощи пострадавшим.

ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

Инструктаж «Техника безопасности на площадке».

1. Обращать внимание на все факторы, которые могут привести к падению или травмам.
2. Избегать столкновений с игроками, толчков и ударов по рукам и ногам игроков.
3. Необходимо незамедлительно сообщить организаторам о получении игроком травмы и не предпринимать самостоятельных мер.
4. Запрещено находиться на площадке под действием препаратов, оказывающих влияние на центральную нервную систему.

Инструктаж «Правила пользования лазертаг-оборудованием»

1. Нельзя направлять оружие на людей вне игровой зоны.

2. Запрещается бросать и ронять оружие, чтобы избежать его поломки и дорогостоящего ремонта.

3. Нельзя выключать и включать оборудование во время боя с целью восстановления количества жизней. Повторная активизация оборудования без инструктора невозможна.

4. Каждый участник боя должен быть в лазертаг-повязке, которая надевается на голову. Центральный датчик должен находиться строго на уровне взгляда. Положение датчиков — строго параллельно полу.

5. Нельзя закрывать повязку любыми головными уборами, накрывать капюшоном, прикрывать руками или предметами во время игры.

6. Также нельзя до окончания сражения снимать повязку с головы.

7. Запрещено надевать повязку на любые части тела, кроме головы.



Инструктаж по взаимодействию игроков

Во время игры разрешено:

1. Общение только находящимся в игре участникам,
2. При общении допустимо использовать мимику и жесты.

Во время игры запрещено:

1. Прикрывать датчики на снаряжении,
2. Стрелять от отражающих поверхностей,
3. Читерство и кемперство,
4. «Воскрешение» игрока вне своей базы,
5. Подсказки со стороны зрителей, наблюдающих, но не участвующих в игре.



Инструктаж о неспортивном поведении в игре

Под неспортивным поведением следует понимать:

1. Намерение нанести урон сопернику или иному участнику соревнований;
2. Нанесение физического урона любому участнику соревнований;
3. Угрозы физической расправы;
4. Жесты и фразы провокационного или оскорбительного характера;
5. Экипировка игрока (игровая форма или её отдельных элементы), содержащая надписи или изображения провокационного, или оскорбительного характера;
6. Любые действия или высказывания, которые могут быть в явном виде трактованы как неуважение к сопернику, судьям;
7. Прочие неправомерные действия.



III. ХОД ИГРЫ В ЛАЗЕРТАГ

- Участники знакомятся со сценарием игры. Устанавливается регламент игры.
- Участники делятся на две команды, количество игроков каждой команде зависит от сценария игры.
- Команды проходят инструктажи по Технике безопасности.
- Жеребьевкой команды выбирают стороны размещения своей базы.
- Выдача игрового оборудования. Каждый игрок получает снаряжение: тагер и повязку на голову. Для игры на свежем воздухе может выдаваться дополнительное оборудование: гранаты, мины, индивидуальные аптечки и др.
- Объявляется 10-минутная готовность. Игроки кладут тагеры на базу, надевают головные повязки и у своей базы могут обсудить стратегию ведения боя.
- Сигналом свистка судья подает старт игры. Игра происходит в несколько раундов с перерывами 5–10 минут. Один раунд занимает примерно 10-15 минут.
- Игра началась. Любое попадание фиксируется датчиками, расположенными на головной повязке, и вносит очки в копилку команды. Во время игры, при обнаружении грубых нарушений, необходимо уведомить судью. Заявить о нарушении может любой игрок, предъявив доказательства. Если проступок игрока имеет несущественный характер, тогда разбирательство откладывают до окончания раунда. Грубые нарушения разбираются судьями безотлагательно, вплоть до прекращения игры. Во время игры необходимо соблюдать правила техники безопасности. В случае если кто-то из игроков поранился, НЕМЕДЛЕННО сообщить об этом судье. В случае неисправности контрольной точки, одного или более игровых комплектов, а также всех запасных комплектов у одной из команд, игра останавливается, устраняются недостатки и раунд переигрывается.
- Остановка игры обозначается командой судьи «Стоп Игра». Все игроки должны оставаться на тех местах, где они были во время объявления «Стоп Игра». Судья объявляет причину остановки игры.

Причины остановки игры:

- В случае поражения всех игроков одной команды
- Все контрольные точки на игровом поле захвачены;
- В случае добровольного признания поражения одной из команд;
- Удаление всех игроков обеих команд с поля;
- Если основное время игры закончилось;
- Произошла чрезвычайная ситуация, стихийное бедствие
- Испортились погодные условия,

- Произошла травма игрока или умышленный физический контакт на игровом поле.



IV. ВОЗМОЖНЫЕ СЦЕНАРИИ ИГРЫ

Просто бегать и стрелять интересно до определенного момента. Со временем такой вариант игры приедается. Поэтому изначально нужно иметь запас сценариев, которые разнообразят игру. Без запаса интересных миссий и заданий здесь не обойтись.

Классические военные сценарии

Сценарии, ориентированные на выполнение боевой задачи. Оборона рубежа (высоты, здания, объекта), штурм рубежа, засада, налёт, поиск, борьба за объект, штурм здания, дуэль снайперов, поиск террористов.

Военные квесты

Группам игроков ставятся различные игровые задачи, в ходе выполнения которых, группы вступают между собой в конфликт и вынуждены применять оружие. На территории разбрасываются тайники с необходимыми предметами, ресурсами и пр. Собирая их, игроки стремятся набрать наибольшее количество очков.

Сценарии компьютерных игр

Это смесь квестов и классических военных игр. Например, борьба за флаг, битва на арене (каждый сам за себя), военные миссии, проходящие в формате какого-либо сценария, игры, легенды.

При реализации сценариев игры мы поняли, что каждый из них имеет свои преимущества и решает определенные задачи. При реализации конкретного сценария игры возможна постановка как индивидуальных, так и командных задач.

В игре возможны различные вариации:

- ограничение времени на выполнение поставленных задач,
- ограничение числа попыток, предоставленных для достижения цели,

- одна из команд преследует другую, меньшую по численности,
- в команду противника переходит пораженный игрок из другой команды,
- базы могут выбираться и обустраиваться самостоятельно командой, и соперник может не знать, где находится база,
- выдача карт с местом нахождения флага и с ориентировкой команды на местности,
- заранее подготовленные засады,
- предатель среди телохранителей или спецназа,
- игра в режиме нон-стоп и др.

Возможные сценарии игры:

1. Игровой сценарий: «Захват Флага».

Захват флага противника – основной игровой режим, необходимо принести его на базу быстрее, чем это сделает команда соперников.

Все игроки делятся на две команды и занимают на площадке своё расположение. Каждая команда получает свой флаг, который она должна беречь и не дать противнику захватить его. Флаг устанавливается на базе. Требуется пробраться на территорию противника, забрать флаг и принести на свою базу быстрее, чем это сделает противник. (Если игрока, несущего флаг, убивают, он должен оставить флаг на месте, где его “убили” и выйти из игры. Флаг своей команды брать нельзя. Побеждает команда, удержавшая свою базу и доставившая сюда флаг противников.

Если к концу игры нет «чистого» победителя: боевой ничьей считается ситуация, когда на обеих базах отсутствуют флаги; частичную победу присваивают, когда на базе есть флаг соперников, но отсутствует собственный (например, отбили свой флаг, но не донесли на базу); общим проигрышем (за пассивное поведение) «награждают» обе команды, если оба флага не покинули первоначальных мест.



2. Игровой сценарий: «Захват контрольной точки». Захват контрольной точки – это основной игровой режим. Игра базируется на захвате и удержании

контрольной точки. Две равные команды получают свой персональный цвет (синий, красный). Игроки расходятся по своим базам, для каждой команды своя база. На базе находится аптечка для воскрешения игроков. Игроки собираются на базе, используют аптечку и ждут сигнала для начала игры. Выходить с базы и открывать стрельбу до сигнала судьи Запрещено. Нарушившие правила игроки получают предупреждение или отстраняются от игры.

Захват точки происходит после выстрела в неё из тагера.

Запрещается задевать точку любыми частями тела или тагера, передвигать или переносить Контрольную точку, закрывать ее рукой или телом от других игроков, находится рядом с Контрольной точкой, если игрок “убит”.



3. Игровой сценарий «Командный бой»

Все игроки делятся на две команды и занимают на площадке своё расположение. По команде начинается бой до полного уничтожения противника. Побеждает команда, в которой остался живой хотя бы один боец.



3. *Игровой сценарий: «Team Death match»* (стенка на стенку, встречный бой, все против всех)

Эта игра содержит очень много тактических приёмов. Команды расходятся на разные стороны площадки, полигона. Активируют “аптечку” только один раз. По свистку команды пытаются перестрелять соперников. Побеждает та команда, которая выжила и перестреляла всех своих соперников. Раунд длится 10 минут, если время проходит, инструктор даёт предупредительный свисток на то, что у участников осталась минута на поиск и уничтожение соперника, в противном случае объявляется ничья.



4. *Игровой сценарий «Терминатор»*

Один из игроков получает звание «Терминатора» и занимает произвольное место на площадке. Остальные игроки начинают охоту на «Терминатора» с базы. Задача команды уничтожить одиночку. Цель «Терминатора» выжить и ликвидировать охотников. «Терминатор» имеет много жизней. Команде необходимо продумать стратегию и действовать сообща. «Терминатору» необходимо найти наиболее выигрышное место на площадке.



5. Игровой сценарий «Последний герой»

Игра - каждый сам за себя. Всем игрокам дается 2 минуты, чтобы они заняли позиции на площадке. По сигналу судьи - инструктора начинается бой. Когда останутся 3 последних бойца, инструктор поставит контрольную точку. Победит тот, кто первый захватит контрольную точку или «поразит» двух оставшихся противников.



6. Игровой сценарий «9 роты»

Игроки делятся на две команды (4 на 8; 3 на 7), команда в меньшем количестве, выполняет задачу бойцов «9 роты», в большинстве – задачу «душманов». Задача: Бойцы 9-й роты занимают высоту (холм или базу) и удерживают ее отстреливаясь от захватчиков. «Душманы»-захватчики идут в атаку и должны уничтожить всех бойцов 9-й роты. После того как «душман» убит, он бежит к месту, где стоит инструктор и получает еще одну жизнь и опять идет в атаку. Цель 9-й роты – продержаться 15 минут на высоте (должен выжить хотя бы 1 боец). Цель «Душманов» - за 15 минут надо уничтожить бойцов 9-й роты, и занять ее месторасположение.



7. Игровой сценарий «Спецназ»

Все игроки делятся на 2 команды, равное количество игроков. Одна команда (Террористы) занимает территорию, которую она должна удерживать в течении 15 минут, вторая команда (Спецназ) пытается их обнаружить и выбить. Если убили игрока Спецназа, игрок имеет право лечиться и продолжать игру, при смерти Террориста игрок ждет на месте воскрешения окончания раунда. Цель: Террористы - удержаться, Спецназ - найти и уничтожить Террористов.



8. Игровой сценарий для продвинутых «Предатель»

Все игроки делятся на две команды (5*5), затем игрокам раздаются карточки. Например, одной из команд раздаются красные карточки, но среди них есть 1 чёрная, кому достанется чёрная карточка тот становится предателем (Игроки не должны показывать свои карты другим участникам!). Задача предателя помочь своей команде. Цель: Полное уничтожение противника. Побеждает команда, в которой остался живой хотя бы один боец.

Напутствие: в этой игре ждите подвоха, так как любой человек из вашей команды может оказаться предателем и в конце концов выстрелить Вам в спину. Предателю следует быть осторожным, и стараться стрелять по “своим” исподтишка, что бы его не вычислили, например, во время бойни, пока некто не видит стрельнуть в своего.



9. Игровой сценарий для продвинутых «Телохранитель»

Игроки делятся на 2 команды (2*6; 3*7). Одна команда с большим количеством игроков телохранители и VIP персона, другая команда с меньшим количеством игроков - киллеры. По легенде VIP персона находится в затруднительном положении - персону хотят ликвидировать. Задача Телохранителей - доставить VIP персону из пункта "А" в пункт "Б". Задача киллеров – уничтожить VIP персону, телохранители не важны. Если телохранитель идет явно один - он не цель, он всего лишь помеха и угроза. Телохранителям тоже важен исключительно VIP. Можно прикрывать VIPа своим телом.



V. ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ПО ИГРЕ В ЛАЗЕРТАГ

В игре Лазертаг есть свои правила, хитрости и приёмы. Чтобы добиться успеха, важно не только знать, но и применять их на практике.

Практические советы играющим

1. Действуете с учётом общих интересов команды, ведь вы – одно целое.
2. Рассредоточьтесь по площадке. Главная ошибка всех новичков в лазертаге – сбиться в группу и перемещаться по полигону одной «могучей кучкой». Перебить кучку легче, чем гнаться за каждым.
3. Не задерживайтесь на одном месте, иначе соперник вас быстро обнаружит и поразит. Лазертаг – это постоянное движение.
4. Меняя позицию, продолжайте вести огонь по оппонентам. Перемещайтесь мелкими перебежками от одного укрытия к другому.
5. Не впадайте в панику при виде противника. Действуйте спокойно, но быстро. Не бойтесь сразу открыть огонь, но не палите наугад, старайтесь прицелиться. Важный момент: чем ближе к вам противник, тем Уже ИК-луч тагера. Значит, вблизи целиться нужно более тщательно.
6. Используйте особенности местности при игре на открытом воздухе в свою пользу. Устраивайте засады, перемещайтесь от препятствия к препятствию, чтобы по вам было труднее попасть.
7. Действуйте активно. Победить, отсидевшись в укрытии, не получится.
8. Будьте собраны и постоянно следите за тем, чтобы не подставлять датчики под обстрел. При этом важно не нарушать правила игры. Когда игрок прикрывает датчики повязки рукой или одеждой, в лазертаге строго наказывают.
9. Не тратьте много времени на слежку за соперником из укрытия. Выглянули один раз – и уходите на новую точку. Если вас заметили, то наверняка держат на прицеле, и как только покажетесь снова, в вас попадут.
10. Не прячьтесь в закрытых помещениях, где всего один выход. Всегда нужно иметь путь для отступления.

Практические советы командам:

1. Желательно наличие единой спортивной формы у команды.
2. Выработайте общую стратегию, продумайте тактику игры, определитесь с ролями. Каждый член команды должен выполнять свои роли для захвата контрольной точки. Анализируйте действия противников, предлагайте способы решения поставленной задачи и приносите как можно больше очков для своей команды. Придумайте короткие, всем понятные фразы, чтобы было легче взаимодействовать на игровой площадке. С их помощью вы будете подавать сигналы союзниками во время боя.
3. Заранее изучите площадку, на которой предстоит играть. Тогда вы не растеряетесь в первые минуты игры и не дадите застать себя врасплох.

Хаотичные метания по площадке сделают вас лёгкими мишенями для опытного соперника.

4. Не застывайте на одном месте. Чем чаще игрок передвигается, тем тяжелее его вычислить и поразить мишень. Но, перемещайтесь с умом, взаимодействуйте с партнёрами по команде и отслеживайте перемещение противника.

5. Ищите укрытия, но не попадайте в ловушку. Если вы нашли хорошее место для укрытия, продумайте варианты отступления. Если выход всего один, вы становитесь уязвимыми для врага. Ему достаточно закинуть гранату, и вы вне игры.

6. Активно используйте оружие. В бою сложно одержать победу с минимальным количеством выстрелов. Конечно, делать перерывы нужно, но экономить на выстрелах нет необходимости.

7. Проводите атаки всегда с участием нескольких игроков одновременно. Двигайтесь с разных направлений, чтобы противнику было сложнее нейтрализовать атакующих.

8. Прикрывайте союзников обдуманно. Следите, чтобы не оказаться с игроками своей команды на одной линии обстрела. Перемещайтесь по площадке аккуратно, следите за сохранением выгодных позиций, старайтесь не попадать под открытый «огонь». Выйти на линию огня допустимо, если вы хотите отвлечь противника на себя или если вся команда идёт в атаку. Если перемещаться по полю рискованно, оставайтесь на месте и страхуйте товарищей, ведя непрерывную стрельбу по противнику.

9. Не забывайте помогать «своим» избавляться от преследования, если видите, что за ними бежит неприятель. И, в свою очередь, заранее просите помощи у союзников, чтобы те могли своевременно нейтрализовать ваших преследователей.

10. Во время оборонительного боя стремитесь занять выгодную позицию для засады и прикрывайте товарищей по команде.

11. Постарайтесь отвлечь врага. Порой проще обманным движением отправить нескольких игроков в нападение мелкой военной базы, а остальные силы задействовать на захват флага.

12. Меняйте положение при стрельбе. Во время боевых действий игрок должен уметь атаковать противника в разном положении – стоя, сидя, лежа, из укрытия или с колена. Отчасти навыки придут с опытом, поэтому рекомендуется чаще посещать наши занятия.

13. Конец игры для игрока наступает тогда, когда его оружие выключается. В зависимости от сценария, поражённый игрок может вылечиться на базе или выбывает из игры.

14. Правила могут отличаться в зависимости от конкретного игрового объекта и сценария, поэтому рекомендуется ознакомиться с ними перед началом игры.

15. Описанные приёмы – лишь необходимая база. В арсенале опытного игрока всегда найдётся подборка фишек и хитростей действий в защите, атаке, основанных на практике. И это здорово, ведь, как и в любом спорте, у разных команд и отдельных любителей лазертага есть свой неповторимый стиль. Играйте, оттачивайте мастерство, покоряйте новые вершины. Да пребудет с вами лазертаг!

Практические советы судьям

Судья (главный судья) обязан:

1. Знать правила использования лазертаг техники и принципы работы оборудования для игры.
2. Обладать знаниями в области правил и норм техники безопасности и следить за их соблюдением во время мероприятий по лазертагу.
3. Учитывать особенности игры, исходя из пола участников, состояния здоровья, возрастных категорий.
4. Понимать содержание игры по сценарию.
5. Проводить жеребьевку пред турниром.

Судья (главный судья) имеет право:

1. Предъявлять требования организаторам игры с целью создания организационных и технических условий для работы.
2. Дисквалифицировать игрока согласно регламента турнира (а также по своему усмотрению за не спортивное поведение).

Практические советы зрителям

1. Поддерживайте игроков своей команды
2. Ведите себя корректно, за «некорректное поведение» в сторону любого участника соревнований, вы будете обязаны покинуть место проведения игры.
3. Не подавайте сигналы игрокам, не вмешивайтесь в игру. В таком случае, на вас может быть наложено наказание от предупреждения до удаления с места проведения игры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключение хотим сделать вывод, что применение современных технологий в образовательном и воспитательном процессе повышает эффективность процессов обучения и воспитания. Современная технологическая игра Лазертаг, представляющая имитацию боевых действий, идеально подходит для обучения по огневой и тактической подготовке, для воспитательной работы в образовании, проведения досуга. Учитывая заинтересованность обучения учащихся через современные игровые технологии, все больше педагогов дополнительного образования нашего учреждения внедряют эту игру в образовательный процесс и считают ее эффективным инструментом обучения и воспитания учащихся.

Интересные и захватывающие сценарии мотивируют детей на здоровый образ жизни и занятия спортом. Благодаря интерактивным технологиям, школьники получают удовольствие от обучения, что повышает их мотивацию и интерес к занятиям.

Мы считаем, что военно-тактическая игра Лазертаг имеет большую практическую значимость. Игра и способствует:

- приобретению, освоению и совершенствованию военных приемов и навыков (воинской дисциплины, навыков стрельбы, повышению авторитета и престижа военной и правоохранительной службы);
- воспитанию патриотических качеств личности (сохранению и приумножению патриотических традиций);
- совершенствованию физических качеств: (координационных способностей, хорошей пространственной ориентации, выносливости и др.);
- совершенствованию психологических качеств (внимания и концентрации, способности прогнозировать действия со стороны противника, выстраивать свои контрдействия, оценивать текущую ситуацию и принимать решения, воспринимать, осознавать и анализировать обстановку);
- развитию социальных навыков (командный дух, лидерские качества, активная гражданская позиция).

Итак, внедрение военно-тактической игры Лазертаг в практику показало нам, что игра зарекомендовала себя положительным образом и при отработке практических навыков и универсальных умений, а также при сплочении командного духа, выработке интеллектуальных умений работы в малых группах. На наш взгляд, игра Лазертаг будет жить долго. Для нас важно воспитывать граждан, патриотов своей страны. В таких людях страна будет нуждаться всегда, а Лазертаг — лишь один из инструментов для достижения цели.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Бочкарев О.И. Система работы по формированию ЗОЖ. Волгоград, 2008
2. Зациорский, В. М. Физические качества спортсмена: основы теории и методики воспитания. – 4-е изд. – М.: Спорт, 2019–200 с.
3. Джесси Рассел «Лазертаг», изд. "VSD", 2012.
4. Мандриков В. Б. Ушакова И. А. Козловский А. М. Попов М. В. Лазертаг в учебных занятиях по дисциплине «Прикладная физическая культура» для студентов вузов, изд. ВолгГМУ, 2021
5. Микляева Н.В. Развитие способностей детей средствами двигательной игровой деятельности. М., 2010
6. Олейник Ю. П. Игрофикация в образовании: к вопросу об определении понятия // Современные проблемы науки и образования. 2015. № 3.
7. Синягина Н. Ю. О патриотизме и воспитании патриота: аспект управления процессом гражданско-патриотического воспитания Воспитание школьников. – 2011. - № 1. – С. 23 – 26.
8. Сорокина Е. Н. Модель системы гражданско-патриотического образования и воспитания в условиях гимназии // Информ-образование. 2016. Выпуск 1. С. 106-120.

ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ:

1. [Лазертаг-инструктаж](#) /Электронный ресурс/ Режим доступа-свободный,
2. [Тактика и стратегия в Лазертаге: побеждаем с умом!](#)/Электронный ресурс/Режим доступа-свободный,
3. [Тактические советы новичкам в Лазертаге](#) /Электронный ресурс/ Режим доступа-свободный.