**Сценарий проведения военно-спортивной игры «Зарница»**

**в МБОУ СОШ № 21**

**ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ «ЗАРНИЦЫ»**

 формирование стремления к победе, гармонии совершенства, физического и духовного начала;

 формирование навыков у детей навыков быстрой реакции в нестандартных ситуациях;

 развитие и пропаганда среди молодёжи здорового образа жизни.

 развитие и укрепление физической подготовки учащихся;

 сплочение коллектива;

 воспитание у молодого поколения духа патриотизма;

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ «ЗАРНИЦЫ» — эстафета, которая состоит из нескольких этапов. Виды соревнований отличаются на разных этапах. На туристической полосе препятствий старт дается с разницей в 10 минут. Старт каждого этапа даётся отдельно. Время прохождения каждого этапа (счет этапа) фиксируется отдельно.

Участники соревнований: ученики 5-7 классов

Вступление — объявление программы соревнований / Казарец Е.В.

Сегодня мы все вместе проведем военно-спортивную игру «Зарница»

Всесоюзная военно-спортивная игра «Зарница» появилась в СССР в 1967 году с целью военно-патриотического воспитания подрастающего поколения. 10 января 1967 года в газете «Пионерская правда» был опубликован приказ № 1 первого командующего игрой, Героя Советского Союза, маршала артиллерии Василия Казакова, в котором ставилась задача по формированию юношеских батальонов и обучению юнармейцев навыкам армейской жизни, воспитанию в них любви к Родине, готовности защищать ее от внешних и внутренних врагов. Первый финал Всесоюзной игры «Зарница» прошел в том же году в Севастополе, на Сапун-горе. Как правило, в ней принимали участие учащиеся 4-7-х классов, отдыхавшие летом в пионерских лагерях. Для подростков более старшего возраста проводилась аналогичная военно-спортивная игра «Орленок». В зависимости от возраста участников содержание «Зарниц» и «Орлят» было разным: от срывания бумажных погон с противника до целых тактических учений с бронетехникой и взрывпакетами. Иногда «Зарницы» проходили на территории воинских частей, и организацией игр занимались военные-профессионалы.

Игра воспитывала школьников в преданности своей стране, постоянной готовности защищать Родину. Миллионы советских детей, участвуя в этой игре, расширяли свои представления об истории страны, её вооруженных силах; получали знания по оказанию первой медицинской помощи, научились действовать в случаях стихийных бедствий и чрезвычайных ситуаций, изучили программу гражданской обороны, а главное – научились любить и защищать свое Отечество.

Однако в период перестройки эта игра была сначала негласно «отодвинута» на второй план, а затем и практически отменена, хотя официально не запрещалась. Но в настоящее время благодаря личной инициативе педагогов возрождается и радует молодое поколение.

Сегодня и мы с вами проверим ваши способности в различных областях спорта, туризма и других учебных дисциплинах.

**Этап № 1. (для начальной школы)**

Каждой команде дается конверт в котором разрезана на отдельные слова пословица на военную тему. Из этих слов за одну минуту нужно собрать всю пословицу.

" Бой красен мужеством, а товарищ дружеством "

**" Мужественный пеняет на себя, а трусливый на товарища "**

**Этап № 1. (для старших классов)**

Шифровка:

Каждой команде раздается карточка с шифровкой и ключом. Прочитать текст.

(26 - 20 - 1 -2 3 13-6 -19- 21, 19 -13- 6- 3 -1 16-20 4 -16 -18. 16- 23- 18 -1 -15- 33- 32-20 5 -3- 6 17- 21- 26 -12-10, 16- 5- 10- 15 20- 1 -15- 12.)

Текст: штаб в лесу, слева от гор. Охраняют две пушки один танк.

**2 этап «Знатоки истории »**

(Для начальной школы) Юля М

1. Защищённый боевыми доспехами конный воин на Руси. (дружинник)

2. Рубашка русского воина из металлических колец. (кольчуга)

3. Успех в войне. (победа)

4. Короткая военная команда. (приказ)

5. Пешее войско. (пехота)

6. Снаряд для пушки в средневековой армии. (ядро)

7. Правая или левая сторона войска. (фланг)

8. Военное состязание рыцарей. (турнир)

9. Сумка для стрел у монгольского всадника. (колчан)

10.Солдат-новобранец в армии Петра 1. (рекрут)

(для старших классов)

1. Солдатские носки (портянки).

2. Весточка с гражданки (письмо)

3. Не бог, не царь, а ослушаться нельзя (командир)

4. Солдатский дом (казарма)

5. Днем обручем, а ночью змеёй (ремень)

6. Царица полей (пехота)

7. Под себя положу, под голову, и укрыться останется (шинель)

8. Работает на ключе (радист)

9. Геракл сделал их 12. (Подвиги)

10. Любит Родину. (Патриот)

11. Песня, которую слушают стоя. (Гимн)

12. Праздничное движение войск и военных. (Парад)

**3. этап «минное поле» Андрей П**  
  
Задача пройти вдоль минного поля - площадки 5 метров на 10 метров, на которой разложены мины (бруски, блюдца или просто камни). Отряд проходит тройками в виде паровозика. У проходящих завязаны глаза. Путь им указывают стоящий на другом конце поля диспетчер, роль которого играет ребенок из отряда. Проводящий станцию вожатый следит за продвижением троек м в том случае, если кто – нибудь из тройки задел мину, вся тройка выводится из игры. Каждая взорвавшаяся тройка добавляет отряду штрафную минуту.

**4.«Маскировка» Антон**  
  
Для этой станции необходима небольшая рощица (в крайнем случае – поросшая кустарником поляна), по которой и проходит отряд. Вожатый, стоящий неподалеку от места прохождения отряда, поворачивается к проходящим то спиной, то лицом, о чем оповещает свистком. Задача отрядов пройти незамеченными. Каждый замеченный вожатым ребенок – штрафная минута.

**^ 5. «SOS» Даша**  
  
Эта станция проводится на большой площади, например на футбольном поле. Отряд должен из подручных средств (веток, шишек, одежды) выложить сигнальный крест 20 х 25 метров (чтобы было заметно с большой высоты). Как только «SOS»выложен, время останавливается. Детям вручается благодарность за прекрасно исполненную операцию.

**6. Исполнение солдатской песни - Олеся**

**7. *«Меткий стрелок». Влада***

С линии старта по 6 участников от каждой команды (3 мальчика и три девочки)совершают броски снежками в ведро, пока оно не наполнится.

8. Туннель”.  
  
напротив команды сооружён туннель из обручей. Каждый участник должен пролезть в туннель не задевая его, кто коснулся обруча возвращается назад

**9. Найти флаг**

**«Зарница 2018»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название этапа** | **Место проведения** | **Отметка о прохождении** |
| **1** | **КПП** | **ангар** |  |
| **2** | **Знатоки истории** | **ДК** |  |
| **3** | **Минное поле** |  |  |
| **4** | **«SOS»** | **корт** |  |
| **5** | **Исполнение солдатской песни** | **у ангара** |  |
| **6** | **Маскировка** | **роща** |  |
| **7** | **Меткий стрелок** |  |  |
| **8** | **Найти флаг! (последний этап)** | **У школы** |  |

**«Зарница 2015»**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Название этапа** | **Отметка о прохождении** |
| **1** | **КПП** |  |
| **2** | **Знатоки истории** |  |
| **3** | **Минное поле** |  |
| **4** | **«SOS»** |  |
| **6** | **Исполнение солдатской песни** |  |
| **7** | **Маскировка** |  |
| **8** | **Туннель** |  |
| **9** | **Меткий стрелок** |  |
| **10** | **Найти флаг! (последний этап)** |  |

**Сценарий проведения военно-спортивной игры «Зарница» в МБОУ СОШ№21**

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ «ЗАРНИЦЫ»

¬ формирование стремления к победе, гармонии совершенства, физического и духовного начала;  
¬ формирование навыков у детей навыков быстрой реакции в нестандартных ситуациях;  
¬ развитие и пропаганда среди молодёжи здорового образа жизни.  
¬развитие и укрепление физической подготовки учащихся;  
¬ сплочение коллектива;  
¬ воспитание у молодого поколения духа патриотизма;

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ «ЗАРНИЦЫ» — эстафета, которая состоит из нескольких этапов. Виды соревнований отличаются на разных этапах. На туристической полосе препятствий старт дается с разницей в 10 минут. Старт каждого этапа даётся отдельно. Время прохождения каждого этапа (счет этапа) фиксируется отдельно.

Участники соревнований: ученики 5-7 классов

Вступление — объявление программы соревнований / Казарец Е.В.  
Сегодня мы все вместе проведем военно-спортивную игру «Зарница»  
Всесоюзная военно-спортивная игра «Зарница» появилась в СССР в 1967 году с целью военно-патриотического воспитания подрастающего поколения. 10 января 1967 года в газете «Пионерская правда» был опубликован приказ № 1 первого командующего игрой, Героя Советского Союза, маршала артиллерии Василия Казакова, в котором ставилась задача по формированию юношеских батальонов и обучению юнармейцев навыкам армейской жизни, воспитанию в них любви к Родине, готовности защищать ее от внешних и внутренних врагов. Первый финал Всесоюзной игры «Зарница» прошел в том же году в Севастополе, на Сапун-горе. Как правило, в ней принимали участие учащиеся 4-7-х классов, отдыхавшие летом в пионерских лагерях. Для подростков более старшего возраста проводилась аналогичная военно-спортивная игра «Орленок». В зависимости от возраста участников содержание «Зарниц» и «Орлят» было разным: от срывания бумажных погон с противника до целых тактических учений с бронетехникой и взрывпакетами. Иногда «Зарницы» проходили на территории воинских частей, и организацией игр занимались военные-профессионалы.  
Игра воспитывала школьников в преданности своей стране, постоянной готовности защищать Родину. Миллионы советских детей, участвуя в этой игре, расширяли свои представления об истории страны, её вооруженных силах; получали знания по оказанию первой медицинской помощи, научились действовать в случаях стихийных бедствий и чрезвычайных ситуаций, изучили программу гражданской обороны, а главное – научились любить и защищать свое Отечество.  
Однако в период перестройки эта игра была сначала негласно «отодвинута» на второй план, а затем и практически отменена, хотя официально не запрещалась. Но в настоящее время благодаря личной инициативе педагогов возрождается и радует молодое поколение.  
Сегодня и мы с вами проверим ваши способности в различных областях спорта, туризма и других учебных дисциплинах.

**Маршрут прохождения этапов**  
  
1 этап. Физическая подготовка

¬ «Весенний марафон».

¬ «Меткий стрелок».

¬ «Супер прыжок».

2 этап «Туристическая полоса препятствий».

В преодолении полосы препятствий участвует вся команда.

*Этапы полосы препятствий:*  
 **1.КПП (контрольно-пропускной пункт)- Шифровка**

**2.Полоса препятствий**   
*¬ Переход по бревну  
¬ Кочки.  
¬ Висячая переправа.  
¬ Разведчики  
¬ Топография  
¬ Разжигание костра — Туристический узел  
¬ Снайпер  
¬ Собери газету  
¬ Конверт с заданием  
¬ Медицина  
¬ Установка палатки*   
 **3 этап Конкурс «Наши краеведы**  
 **4 этап Конкурс «Историческая викторина»**   
 **5 этап Конкурс «Лучшие чтецы»**

**6 этап Исполнение военной песни**

**7 Подведение итогов, награждение победителей**

**8 Пионерский костер**   
 **1 этап. Физическая подготовка / По итогам первого этапа победившая команда получает 10 баллов, проигравшая – 7 баллов.**

*«Весенний марафон».*  
Каждая команда предлагает для участия по 7 человек от команды — они преодолевает дистанцию по кругу (длина дистанции 120 метров). Стартуют одновременно обе команды. Участники одной команды выпускаются на дистанцию по очереди. Тактику преодоления дистанции команда определяет самостоятельно. Передача эстафеты движения следующему участнику из команды совершается передачей эстафетной полочки. Передавать эстафетную палочку можно в любом месте дистанции. Победитель определяется по наименьшему времени прохождения дистанции.

*«Меткий стрелок».*

С линии старта по 6 участников от каждой команды (3 мальчика и три девочки )совершают по 2 броска в горизонтальную мишень. Команда сама определяет очередность и участников игры в своей команде. Победитель определяется по наибольшему количеству попаданий гранатой в цель.  
 *«Суперпрыжок».*  
Восемь участников из одной команды по очереди выполняют прыжок в длину с места. Первый участник выполняет прыжок с линии старта, второй участник выполняет прыжок с точки приземления (устанавливается по линии пяток прыгавшего участника) первого спортсмена, третий участник совершает прыжок с точки приземления второго участника и т.д. Победитель определяется по наибольшему расстоянию от линии старта до последней точки приземления (прыжок 8-го участника).

**2 этап «Туристическая полоса препятствий»./ В 1-8 конкурсах команда, выполнившая задания этапа за кратчайшее время получает 20 баллов, проигравшая 15 баллов**

В преодолении полосы препятствий участвует команда из 10 человек.  
 **Этапы полосы препятствий:**

1.КПП (контрольно-пропускной пункт) Шифровка:  
Перед началом полосы препятствий команды получают пакет с зашифрованным паролем, после расшифровки команда получает маршрутный лист, где указаны название станций и последовательность их прохождения. Далее команды начинают движение по станциям маршрута.

Каждой команде раздается карточка с шифровкой.  
(25 19 1 2 3 16 6 18 20, 18 12 6 3 1 15 19 4 15 17. 15 22 17 1 14 31 30 19 5 3 6 16 20 25 119, 15 5 9 14 19 1 14 11.)

Текст: штаб в лесу, слева от гор. Охраняют две пушки один танк.

2.Полоса препятствий /Восков А.А./  
Переход по бревну

Кочки. Переправиться по кочкам с одного берега на другой, не наступая ногами на землю. При попадании на землю участник возвращается на начало этапа и проходит его повторно.

Висячая переправа. Необходимо перейти отрезок пути по двум параллельным веревкам (соскакивание является штрафом в – 20 секунд).

Разведчики  
Участники конкурса должны проползти за капитаном под сеткой, натянутой на расстоянии 30-40 см от земли. Если кто-то задел сетку спиной – штраф 20 секунд.

3. Топография. / Ветчинов Н.В./  
Каждый участник вытягивает карточку, на которой изображен топографический знак и называет этот знак. За каждый неправильный ответ команда получает штрафное очко (1 очко – 20 секунд).

4. Разжигание костра — Туристический узел / Турчанинова Е.Н., Сычева А.В.,/   
Команда за максимальное время из окружающего топлива разжигает костер без использования горючих смесей и материалов, бумаги и бересты. Пламя костра должно пережечь нить над костром. Невыполнение условий этапа наказывается штрафом в 1 минуту.

Командам предлагают вытянуть одну карточку из трех с названиями туристических узлов.

Встречная Брам-шкотовый Травяной  
восьмерка

Необходимо правильно завязать выбранный узел (штраф за неправильно завязанный — 30 секунд).  
  
5. Снайпер./ Латкина Л.В./

Стрельба из пневматической винтовки.  
По два участника от команды должны поразить цель с расстояния 15 метров, у каждого по 5 пуль). Один промах – штраф 20 секунд

6. Собери газету./ Аниканова М.Б., Холмакова А.В./  
За 1 минуту собрать газетный лист, разорванный на 10 частей (штраф 20 секунд)

Конверт с заданием. / Аниканова М.Б., Холмакова А.В./  
Каждой команде дается конверт, в котором разрезана на отдельные слова пословица на военную тему. Из этих слов за одну минуту нужно собрать всю пословицу.

1)Бой красен мужеством, а товарищ дружеством

2)Мужественный пеняет на себя, а трусливый на товарища

(штраф 20 секунд)  
  
7. Медицина. / Горченко И.В./  
Команда оказывает первую доврачебную помощь пострадавшему (одному из членов команды). Характер травмы – перелом голени и переноска пострадавшего. Оценивается последовательность выполнения мероприятий по оказанию помощи, правильность наложения повязки, транспортировки, а так же гуманное отношение к пострадавшему.

(Штраф 2 минуты)

8. Установка палатки. /Восков А.А./  
Команда за определенное время устанавливает туристическую палатку. Правильность установки контролируется судьей, который за ошибки в установке начисляет штрафные баллы: складка на скате палатки – 30 секунд, общий перекос палатки – 30 секунд.

**3 этап Конкурс «Наши краеведы»./Ветчинов Н.В., Т.М./ (Количество правильных ответов – количество баллов)**

В конкурсе принимает участие обе команды по очереди. Дети отвечают на вопросы в нескольких областях краеведения:

история родного края;  
флора и фауна области;  
знаменитые люди нашего города (области);  
улицы родного села;  
достопримечательности села (района, области) и т. д.  
 **4 этап Конкурс «Историческая викторина» /Турчанинова Е.Н./ (Количество правильных ответов – количество баллов)**

**5 этап Конкурс «Лучшие чтецы» /Куликова О.П./ (Победители получают 5 баллов)**

**6 этап Исполнение песни./Подхалюзина С.В./**

Каждой команде раздаются листочки со словами какой-либо военной песни. Затем им дают послушать фонограмму. Команда должна исполнить эту песню.

**7 Подведение итогов, награждение победителей**

**^ 1) Станция «минное поле»**   
  
Задача пройти вдоль минного поля - площадки 5 метров на 10 метров, на которой разложены мины (бруски, блюдца или просто камни). Отряд проходит тройками в виде паровозика. У проходящих завязаны глаза. Путь им указывают стоящий на другом конце поля диспетчер, роль которого играет ребенок из отряда. Проводящий станцию вожатый следит за продвижением троек м в том случае, если кто – нибудь из тройки задел мину, вся тройка выводится из игры. Каждая взорвавшаяся тройка добавляет отряду штрафную минуту.   
  
**^ 2.) Станция «мышеловка»**  
  
Здесь понадобится сложный реквизит: два ряда вкопанных в землю палочек по 10-15 шт. в ряду, на каждую пару вкопанных палочек сверху кладется (но не закрепляется) третья поперечная, она должна находиться на высоте 40 -45 см. образованный таким образом коридор и есть мышеловка. Задача отряда проползти по коридору как можно быстрее, сбить при этом как можно меньше поперечных палочек. За каждую сбитую – 1 штрафная минута.   
  
**3.)«Маскировка»**   
  
Для этой станции необходима небольшая рощица (в крайнем случае – поросшая кустарником поляна), по которой и проходит отряд. Вожатый, стоящий неподалеку от места прохождения отряда, поворачивается к проходящим то спиной, то лицом, о чем оповещает свистком. Задача отрядов пройти незамеченными. Каждый замеченный вожатым ребенок – штрафная минута.   
  
**^ 4.) «Шифровальная»**   
  
Шифровальная станция – это конкурс анаграмм. Задача отрядов – из двух предложенных им слов составить пароль – слово военной тематики. При этом обязательно использовать все буквы (пример – РИНГ + ЗОНА + ГАРНИЗОН). По истечение 10 минут отряд не подобравший пароль получает 10 минут штрафа и идет дальше. Чем младше отряд по возрасту, тем легче задание.   
  
Примеры анаграмм:   
  
^КУШ + ПА = ПУШКА, АС + ОМЛЕТ = САМОЛЕТ, ПИЛОТ + СЕТ = ПИСТОЛЕТ, САД+ЛОТ =СОЛДАТ, ПАН +РОТ = ПАТРОН, ВАТА +ТОМ = АВТОМАТ.   
  
**5.) «Болото»**   
  
Эта станция очень проста. Здесь понадобится несколько квадратных дощечек. Если их разложить по дороге на расстоянии вытянутой руки друг от друга, получаются «болотные кочки», по которым нужно пройти до конца «трясины». Каждый оступившийся – штрафная минута.   
  
**^ 6.) «Мини - викторина**  
  
Здесь задача отряда – быстро ответить на вопросы по истории и географии «страны предполагаемого противника». Ни разу при этом «не проколовшись». Каждый прокол – штрафная минута.   
  
**^ 7.) «Костровая»**  
  
На этой станции отряд должен быстро собрать в окрестности дрова и развести огонь так, чтобы пламя пережгло натянутую на высоте 1 метра нитку. На это каждому отряду выдается две спички. Каждая дополнительная спичка – штрафная минута.  
  
**^ 8.) «Сигнальный крест��**  
  
Эта последняя станция проводится на большой площади, например на футбольном поле. Отряд должен из подручных средств (веток, шишек, одежды) выложить сигнальный крест 20 х 25 метров (чтобы было заметно с большой высоты). Как только крест выложен, время останавливается. Детям вручается благодарность за прекрасно исполненную операцию.

1. ^ Ночной бой.

Несмотря на свое грозное название, ночной бой не предполагает никакой битвы. В основе этого мероприятия лежит менее сложная форма ночного боя – «поиск флага».   
  
В этой игре задача каждого отряда спрятать как можно лучше свои пакеты, чтобы их не нашли другие отряды, и найти как можно больше других пакетов.   
  
Каждый отряд прячет по три пакета, один из которых «фальшивка». В двух других распределена «секретная информация», которая и является основной ценностью этой игры. Два пакета с ценной информацией готовятся так: на листе формата А4 каждый отряд рисует свой герб, далее организаторы на обратной стороне пишут ценную информацию – устойчивое выражение или пословицу. Затем лист режется на мелкие кусочки, которые раскладываются по двум пакетам. В фальшивый пакет кладется половина такого же листа с эмблемой, разрезанная на кусочки. Пакеты прячутся на отведенной отряду территории, границы которой знают только «прятальщики» отряда. Пакеты не могут быть спрятаны выше 1 метра от земли, закопаны или спрятаны так, что найти их можно только при помощи инструментов. Размеры пакетов должны быть заранее оговорены.   
  
Найденные пакеты вскрываются штабистами – двумя детьми из отряда. Их задача – составить из кусочков герб и прочесть на обороте «ценную информацию». Если найден только один настоящий пакет, и добыта только часть ценной информации, то штабисты имеют право угадать с одного раза оставшуюся часть; если они угадали, то им засчитываются очки за ценную информацию.   
  
  
ХОД ИГРЫ   
  
  
В лагере объявляется комендантский час. Никто не имеет право выходить на улицу из корпусов. «Прятальщики» (2 человека от отряда), штабисты ( 2 человека от отряда) со своими вожатыми и комендантский взвод (2 человека от отряда) собираются в штабе. «Прятальщики» получают инструкции о территории, где им прятать пакеты. По команде «старт» «прятальщики» выходят прятать пакеты. Командой «Старт» является полное отключение света на территории лагеря. Спустя три минуты из корпусов выходят разведчики (2 человека от отряда). Еще через две минуты выходят патрульные комендантского взвода. Иззадача задерживать людей на территории лагеря, не имеющих пропуска. («Прятальщики» получают пропуска вместе с пакетами). Разведчики пропуска не имеют. Через 10 минут в лагере загорается свет. Отряды выходят на поиск пакетов. «Прятальщики» и патрульные в это время обязаны находится в штабе. На поиск пакетов отрядам отводится 30 минут. Дети не имеют права вскрывать пакеты, они должны отнести их в штаб, где ими займутся отрядные штабисты. По истечении времени поиска в лагере гаснет свет, все отряды возвращаются в корпуса. За этим следит комендантский взвод. Далее идет извлечение найденных пакетов в присутствии вожатых – наблюдателей, затем отчет штабистов о найденной и расшифрованной информации. Далее бой повторяется сначала.   
  
^ ОЧКИ И ШТРАФНЫЕ БАЛЛЫ:   
  
За каждый найденный пакет – 20 баллов,   
  
За ценную информацию – 100 балов,   
  
За найденный пакет своего отряда – 0 баллов,   
  
За пойманного разведчика чужого отряда – 5 баллов,   
  
За нарушение правил игры – дисквалификация отряда на текущем этапе.

1. ^ Дневной бой.

Предлагаемый ниже дневной бой состоит из трех фаз. Причем основной, итоговой фазой является третья. Втретей фазе оборонительная позиция дает массу преимуществ, поэтому две первые фазы являются розыгрышем позиций в третьей фазе.   
  
^ ПЕРВАЯ ФАЗА ИГРЫ   
  
  
Изначально одна группировка получает по жеребьевке статус хозяина лагеря (например, «Синие»). Вторая группировка – нападающие («Желтые»). Ее задача отбить лагерь, однако силы «Желтых» разрознены. Меньшая часть «желтых» находится по другую сторону лагеря и не имеет возможности обойти его. Поэтому их задача – пройти через территорию противника и соединится с основными частями «Желтых», понеся при этом как можно меньше «боевых» потерь. В этом и состоит суть операции «Конвой». Задача «Синих» блокировать продвижение конвоя и не допустить соединение «желтых» с основными своими силами. При этом необходимо сохранить как можно больше «живой» силы, так как «убитые» в первой фазе не принимают участия во второй фазе игры. «Желтым» запрещено выходить за рамки обозначенного коридора. В свою очередь «Синие» не имеют права трогать «желтых», вышедших из за пределы лагеря.   
  
На первую фазу отпускается 40 минут, по истечении которых бойцы из конвоя, не отметившиеся у вожатых – наблюдателей в основных силах «желтых» автоматически считаются «убитыми». После пятиминутной паузы начинается вторая фаза игры.   
  
  
^ ВТОРАЯ ФАЗА ИГРЫ  
  
  
Это операция по захвату лагеря «Желтыми». В лагере «Синих» обозначаются 5 стратегически важных объекта (Корпуса). В обоих торцах каждого такого корпуса рисуется круг – взрывоопасная зона. Для захвата корпуса «желтым» достаточно поставить крест мелом в одном из двух кругов на стенах корпуса. Ставить крест имеют право только подрывники – бойцы со специальным значком на погоне (из количество ограничено). Задача «Синих» сохранить в своих руках не менее трех корпусов. Задача «желтых» - захватить не менее трех корпусов. Захваченные «желтыми» корпуса «синие» отвоевать уже не могут.   
  
Вторая фаза боя заканчивается, если:   
  
1. Время, отпущенное на операцию, истекло.   
  
2. «Желтые» захватили 3 корпуса;   
  
3. все подрывники «желтых» - «убиты».   
  
  
^ ТРЕТЬЯ ФАЗА ИГРЫ  
  
  
Тот, в чьих руках оказался лагерь после второй фазы операции, занимает оборонительную позицию. Все «убитые» в первых двух фазах получают новые погоны и встают в строй.   
  
Цель третьей фазы игры – захват флага противника.   
  
Правила установки флага:   
  
Флаг группировки устанавливается на ровной площадке, диаметром 5-6 метров, свободной от деревьев, кустарника и т.п. Вокруг установленного флага очерчивается круг диаметром 2 метра. Защитники флага не имеют права заходить в этот круг. Прикасаться к своему флагу защитники могут только в случае выноса из круга флага противниками. Если знамя захвачено, а потом отбито, то захватчики должны вернуть знамя на место и тут же покинуть пределы круга. Флаг считается полностью захваченным и зачитывается нападавшим, только в том случае, если он доставлен в расположение своей группировки и установлен рядом со своим флагом. При этом за потерянный флаг, вне зависимости от того, установлен с флагом противника или нет, защитники получают штрафные очки. Третья фаза боя начинается после установки флагов.   
  
Ход третей фазы:   
  
Флаги группировок устанавливаются на расстоянии не менее 1 километра друг от друга. Ни одна из группировок не знает местонахождения противника и их флага. Так как в нападение идет группировка, проигравшая во второй фазе, ей навязывается инициатива втретей фазе, их задача – захватить флаг противника и сохранить свой. Если третья фаза сыграна в ничью (никто не захватил флаг противника, или оба захватили, но не сохранили свой) проигрыш группировки во второй фазе дневного боя становится проигрышем всего боя.   
  
После сигнала к началу боя обеим группировкам дается время \*(30-40 минут) на разведку. Количество разведчиков не ограничено. По истечении времени, если нападение не предприняло атаку, оно обязано ее начать, это оповещается сигнальной ракетой (Ракета пускается из лагеря обороны, на случай, если разведка нападения не нашла лагеря обороны).   
  
Группировки имеют право отбивать свой флаг, даже если он полностью захвачен.   
  
Бой заканчивается если:   
  
1. Истечет время, отведенное на фазу.  
  
2. Все бойцы одной группировки «убиты».   
  
ОЧКИ:   
  
За захваченный флаг – 100 баллов,   
  
За потерянный флаг – минус 100 баллов,   
  
За нарушение правил установки, обороны и захвата флага, за нарушение правил срывания погон, а также за драки и силовые приемы, нарушители лишаются погон и возможности участвовать в бою.

1. Викторина.

Викторина проводится между парой отрядов, близких по возрасту. Викторину проводят вожатые – наблюдатели из других отрядов (не те, кто участвует в викторине). Вопросы должны учитывать возраст детей. Количество вопросов до 20.

1. ^ Боевая тревога.

Боевая тревога проводится с целью отработки пожарной тревоги и эвакуации из корпусов. Тревога проводится ночью. На стадионе или на футбольном поле разжигается большой костер. Дети по тревоге должны покинуть корпус согласно плана эвакуации и выстроится перед корпусом. После проверки наличия людей бегом направится к месту пожара и, организовав цепочку людей, потушить костер водой из водоема или системы водоснабжения. После того как пожар потушен, объявляется отбой боевой тревоги. Все возвращаются в корпуса и укладываются спать.

1. ^ Фестиваль солдатской песни.

Отряды после окончания боев готовят несколько выступлений (отдельных номеров, песен и т.п.). Вожатые – посредники проводят концерт, где дети показывают свои номера. Конкурс не оценивается.

1. ^ Парад закрытия

Проводится в театрализованном виде, с обязательным награждением всех участников и победителей игры. Каждый отряд проходит строем с песней при полном параде. Вечером спускаются венки на воду и дается салют из сигнальных ракет.

ПОЛОЖЕНИЕ

О проведении военно – спортивной игры « Зарница», посвященной годовщине победы в ВОВ.

Цель: - Способствовать сохранению и укреплению традиций, связанных с патриотическим воспитанием школьников в рамках военно – спортивных игр.

- Формирование у детей навыков быстрой реакции в нестандартных ситуациях.

- Обучение школьников оказанию первой медицинской помощи в экстремальной ситуации .

- Развитие и укрепление физической подготовки школьников.

Условия проведения и требования к участникам.

       Военно – спортивная игра проводится на территории МОУ ООШ №11 в течении одного учебного дня.

       Для участия в игре формируются 2 команды по 10 человек – учащихся 5-9 классов + руководитель ( работник школы)

       Форма одежды – закрытая обувь, куртка, головной убор, перчатки.

       Каждая команда имеет при себе: список команды, противогазы, тетрадку, ручку.

       У каждого участника команды свой знак отличия ( размер 6X4 см.), выполненный из картона и закрашенный в цвет команды. Пришивается в правой стороне куртки.

Основные этапы игры.

       Первая медицинская помощь.

Требуется оказать первую медицинскую помощь ( команда делится на пострадавших и спасателей). Этап оценивается по времени и правильности оказания помощи.

       Переправа

Требуется осуществить переправу всей группы по параллельным веревкам на другую сторону. Этап оценивается по времени и правильности выполнения.

       Зона химического заражения.

Требуется преодолеть участок, ограниченный желтым маркером ( лист бумаги желтого цвета, размером 6X4см.). Внутри зоны находится источник заражения – объект с желтым маркером. Чтобы преодолеть участок, необходимо проникнуть в зону, защитив открытые участки тела, одев противогаз и вынуть маркер из источника загрязнения. Этап выполняется на время и оценивается выполнение или невыполнение.

       Перекрестный огонь.

Осуществить преодоление препятствия. Препятствие – нитки, натянутые над землей на высоте примерно 30 см над землей. Требуется проползти под препятствием. Этап оценивается по количеству задетых ниток и по общему времени преодоления всей командой.

       Необходимо за определенное время найти и в районе указанном посредником кукушку и дотронуться до нее

( нежно и ласково). Кукушка подает звуковые сигналы, с частотой 1 раз в 30 сек. Этап оценивается по выполнению или не выполнению.

       Пулемет .

Требуется осуществлять ликвидацию пулемета. Пулемет – треугольник с синим маркером, из вершины висит воздушный шарик. Уничтожение пулемета происходит, если шарик лопнул. Добиться этого можно, кидая палки или камни через сектор обстрела. На этапе каждый из команды кидает по 2 раза. Этап выполняется по выполнению или не выполнению.

       Вертолетная площадка.

Оборудовать взлетно-посадочную площадку – круг, по окружности которого находятся 6 свечей. Выполняют задание 5 человек. Этап считается выполненным, если все свечи были зажжены и горели в течение 2 мин. Со времени возгорания последней из них. Этап оценивается по количеству погасших свечей.

       Азимутная ромашка.

Требуется определить азимут на предметы. Этап оценивается по количеству правильно определенных азимутов.

       Торжественная и заключительная часть:

5-6 классы - первая ступень "Смелые, ловкие!"

7-8 классы - вторая ступень "Смелые, ловкие!"

Участвуют в соревнованиях по легкой атлетике.

**5. Санитары**

1.Уметь оказать первую помощь при переломах, кровотечениях, ожогах, транспортировать пострадавшего.

2.Знать лекарственные травы и их применение.

**6. Правила дорожного движения**

5-6 классы: должны знать правила дорожного движения для пешеходов и пассажиров, велосипедистов, жесты регулировщика, сигналы светофора, дорожные знаки.

7-8 классы: должны развести транспорт на перекрестке, правила проезда на перекрестке, вычислять "основной путь", знать марки и назначение автомобилей.

**7. Пожарный**

5-6 классы: должны знать правила пожарной безопасности в жилых зданиях, школах, уметь применять первичные средства пожаротушения.

7-8 классы: должны уметь проложить рукавную линию, преодолевать препятствия, пользоваться огнетушителем.

**Примерные задания:**

Участвуют две команды.

Задание № 1.

Каждой команде дается конверт в котором разрезана на отдельные слова пословица на военную тему. Из этих слов за одну минуту нужно собрать всю пословицу.

("Бой красен мужеством, а товарищ дружеством",

"Мужественный пеняет на себя, а трусливый на товарища")

Задание № 2.

Шифровка:

Каждой команде раздается карточка с шифровкой и ключом. Прочитать текст за одну минуту.

(25 19 1 2 3 16 6 18 20, 18 12 6 3 1 15 19 4 15 17. 15 22 17 1 14 31 30 19 5 3 6 16 20 25 119, 15 5 9 14 19 1 14 11.)

**Текст:** штаб в лесу, слева от гор. Охраняют две пушки один танк.

Задание № 3.

Каждой команде раздаются листочки со словами какой-либо военной песни. Затем им дают послушать фонограмму. Команда должна исполнить эту песню.

Задание № 4.

Участники должны проползти между кеглями расставленными в шахматном порядке.

Задание № 5.

## Военно-спортивная игра «Стяг»

1. Общие положения   
Настоящее положение о проведении городской военно-спортивной игры "Орленок" для старших школьников, учащихся средних специальных учбных заведений и учебных заведений начального профессионального образования (далее -Положение) определяет порядок участия в игре и требования, предьявляеемые к участникам.   
Городская военно-спортивная игра Орленок (Школа безопасности) Отделом по делам молодежи Управления культуры, спорта и молодежной политики города Братска совместно с Департаментом образования г. Братска и Братской городской молодежной общественной организацией Спортивный клуб Поединок.   
2. Цели и задачи   
Целями игры являются:   
Военно-патриотическое воспитание молодежи;   
разностороннее развитие подрастающего поколения;   
подготовка юношей к службе в вооруженных силах Российской Федерации;   
пропаганда здорового образа жизни   
Задачами игры являются:   
формирование сознательного и ответственного отношения к общественной и личной безопасности;   
физическое совершенствование, военно-прикладная и техническая подготовка подростков;   
подготовка ребят к преодолению трудностей, выработка навыков и способностей действовать в экстримальной ситуации;  
создание атмосферы товарищеской взаимопомощи и выручки   
3. Время и место проведения игры   
Городская военно-спортивная игра Орленок (Школа безопасности) проводится 20-21 февраля 2002г. в доме спорта Сибирь (п. Падун)   
Начало игры:   
Команды Падунского округа 20.02 в 10:00   
Команды Правобережного округа 20.02 в 13:00   
Команды Центрального округа 21.02 в 10:00   
Опаздавшие команды (Подавшие заявки позднее указанноко срока) в 17 часов.   
Награждение команд в 18 часов   
4.Основные требования к участникам игры  
В игре принимают участие учащиеся 10-11 классов муниципальных образовательных учреждений, учащиеся 1-2 курсов средних специальных учбных заведений и учебных заведений начального профессионального образования в составе команд. Возраст участников: 15-17 лет. У каждого участника должен быть с собой паспорт или документ, удостоверяющий личность(с фотографией).   
Команда состоит из 9 участников(6 юношей, 3 девушки). С командой находятся 1-2 взрослых руководителя, которые несут ответственность за жизнь и здоровье участников команды.   
Члены команд, участвующих в Игре, должны быть практически здоровы, привиты по возрасту, не иметь медицинских противопоказаний, должны прослушать лекции по технике безопасности, а также обладать теоретическими знаниями и практическими навыками(в объеме требований, предъявляемых школьной программой по предмету "Основы безопасности жизнедеятельности")   
5. Организационный комитет   
Организационный комитет по подготовке и проведению Игры (далее Оргкомитет) представляет собой коллегиальный орган, призванный осуществлять цели и задачи Игры, обеспечивать условия для подготовки и проведения игры  
В состав Оргкомитета входят представители структурных подразделений администрации города Братска, курирующие вопросы военно-патриотического воспитания молодежи, представители военных комиссариатов, управлений ГО и ЧС, а также других заинтерисованных организаций и привлеченные специалисты. Состав Оргкомитета утверждается руководителем Управления культуры, спорта и молодежной политики.   
6. Условия проведения игры   
Каждая команда должна иметь свою форму, свой"флаг" на древке, длиной не менее 1 метра, и эмблему команды(у каждого участника). В течение Игры флаг может передаваться от одного игрока - другому, но ни в коем случае не может быть брошен. На старте команда получает конверт, который тоже должен передаваться, но не должен быть смят, поврежден или порван. В противном случае команда получает, штрафное время.   
После доклада капитана команды о готовности к Игре, дается старт. Каждая команда стартует отдельно согласно жребию. Старт следующей команды через 15-20 минут.   
Бег 100 м Выполняет вся команда в форме эстафеты.   
Перенос раненного(двое несут третьего в противогазе).   
Подтягивание5 человек по 10 раз   
Полоса препятствий(на усмотрение Оргкомитета)   
Теоретические тесты(20 вопросов). Выполняет вся команда. За каждый неправильный ответ команда получает штрафное время   
Время Игры останавливается после выполнения тестовых заданий и доклада капитана команды главному судье. За нарушения в ходе Игры команда также получает штрафное время. Победитель определяется по наименьшему общему времени прохождения Игры. В случае равенства двух или нескольких команд победитель определяется решением судейской коллегии (критерии - дисциплинированность, форма команды, эмблема).   
7.Судейская коллегия  
Для оценки результатов, показанных командами в соревнованиях, создается судейская коллегия, в которую входят судьи видов соревнований и этапов. Возглавляет судейскую коллегию главный судья. Главный судья Игры Климов Константин Валерьевич.Решения судейской коллегии являются окончательными и обсуждению не подлежат.   
За нарушения, связанные с неспортивным поведением, нарз'шением распорядка и дисциплины при проведении соревнований команда снимается с соревнований. Решение об этом оформляется протоколом судейской коллегии. При наличии в команде участника, не заявленного соответствующим образом, команда получает штрафные очки и лишается права занимать призовые места на соревнованиях.   
8.Подведение итогов и награждение победителей   
Итоги Игры подводит Оргкомитет на основе результатов соревнований и мнения судейской коллегии. Участники финальной игры насаждаются грамотами, победитель и призеры -ценными подарками, кроме того, победитель получает Кубок и получает право представлять город Братск га зональной игре "Орленок".   
9. Заявки   
Заявки на участие в военно-спортивной игре "Орленок" подаются в письменном виде, в установленной форме (заверенные врачом и печатью школы, клуба объединения и т.д.) не позднее 1 февраля 2002г. по адресу: улЛенина 37, к 906, тел.43-66-06, отдел по делам молодежи. УлГайнулина 71, тел.35-14-20 СК "Поединок", пейджер 367777 аб.18332в