

# **Военно-спортивная игра «Зарница»**

## **1. Цели и задачи.**

Соревнования проводятся с целью активизации физического и духовного развития учащихся, воспитания у них чувства патриотизма и любви к Родине, укрепления здоровья учащихся.

## **2. Порядок и время проведения.**

Соревнования проводятся в окрестностях школы.

Согласно условиям, классы движутся по этапам, выполняя определенные действия.

### **2.1. Подготовительный этап** (готовится заранее).

Команды делятся по классам, готовят эмблемы. Участники распределяют свои обязанности (разведчик, медик, стрелок и т.д.), проходят подготовку и обучение, выбирают название команды и командиров.

### **2.2. Сбор** (готовность команд, пришивание эмблем) - 10.30-11.15.

### **3. Построение команд** (у школы) 11.15-11.30.

### **4. Сдача рапортов и получение конвертов**

(план выхода на исходную позицию, легенда, маршрутный лист) - 11.30-11.45.

### **5. Смотр строя и песни.**

### **6. Выход на исходные позиции.**

По плану команды выходят на исходные позиции для поиска слова, находящегося на исходной позиции ( листок картона, где указаны слово и время), слово необходимо вписать в маршрутный лист (ориентирование по азимуту)- 11.45-12.15.

### **6.1. Старт**

(с исходной позиции). Команда движется по легенде, проходя этапы -12.20 (время старта контролируют классные руководители).

### **7. Этапы соревнований.**

*На этапах - четкое распределение обязанностей между детьми! Ответственные - классные руководители! За правильно выполненное действие команда или ученик получают «плюс», который заносится в маршрутный лист. За неправильные действия или потерю времени выставляется «минус».*

### **7.1. Ориентирование по азимуту.**

### **7.2. Переправа:**

поточный прыжок, переправа через 'реку", "маятник"

### **7.3. «Газы».**

По команде «Газы!» участники одевают СИЗ;  
Выполнение команды «Вспышка слева!», «Вспышка справа!» и т.д.

### **7.4. «Конкурс разведчиков».**

Участники находят донесение по ориентирам и расшифровывают его с помощью азбуки Морзе.

### **7.5. «Попади в цель!».**

Участники: и девочки, и мальчики стреляют из пневматической винтовки по воздушным шарикам.

### **7.6. «Кто самый быстрый?»** Преодоление полосы препятствий.

### **7.7. «Перенос пострадавшего».**

Участники оказывают первую помощь пострадавшему и осуществляют перенос его в безопасное место.

### **7.8. Установка палатки.**

Шесть участников команды устанавливают палатку (3 мальчика и 3 девочки) (контрольное время — 2 мин).

### **7.9. Определение сторон света.**

Один участник команды определяет по приметам стороны света (за неправильное определение - «минус»).

## **8. Построение команд**

(промежуточное подведение итогов по параллелям, где учитывается общая сумма «плюсов», заработанных командами).

**9. Взятие «Безымянной высоты».**

«Синие» и «зеленые» по принципу «ранил-убил» (срывают эмблему) должны взять крепость «красных» и спустить их флаг к КП. Если флаг спущен, игра окончена.

**10. Награждение победителей** (по числу раненых и убитых).

**11. Подведение итогов, выводы.**

а) По команде «К бою» отряд рассредоточивается, чтобы расстояние между учениками было 1,5-2 метра, по команде «Залечь» весь отряд залегает (контрольное время — 15с).

б) Временное укрытие. По команде один участник с помощью полиэтиленового мешка (куска полиэтилена) делает временное укрытие, используя рельеф местности (контрольное время — 2 мин).

в) Порази цель. По команде два участника (мальчик и девочка) должны попасть теннисным мячом (зимой - снежком) в цель. Бросок осуществляется по одному разу.

г) «Газы». По команде «Газы» 6 участников (3 мальчика и 3 девочки) одевают СИЗ: мальчики - противогазы, девочки - ватно-марлевые повязки (контрольное время -40 с).

д) Конкурс разведчиков. Одному участнику команды - разведчику - читается текст донесения 20-25 слов. Разведчик запоминает и воспроизводит на бумаге (должен воспроизвести не менее 15 слов).

е) Конкурс связистов. Один из участников команды показывает жест аварийной сигнализации (один из пяти). Другой участник команды угадывает (по карточке) знак аварийной сигнализации (за правильный ответ (жест) выставляется «плюс», за неправильный - «минус»).

«Засада».

Участники команды по одному или группой должны прорваться через засаду. Здесь они могут быть ранены (только ранены), то есть лишиться одного погона. Сами участники команды с участников засады погону срывать не могут! Засада - это участок местности длиной 10 м. «Тест по ОВС».

Участники отвечают на вопросы, связанные с военным делом. Далее проводятся конкурсы:

а) «Попробуй попади». Два участника команды (мальчик и девочка) должны накинуть обруч на лыжную палку. Бросок осуществляется один раз.

б) «Медицина». Шесть участников команды (3 мальчика и 3 девочки) делают волокушу (зимой - пара лыж, летом - ветки) и осуществляют первую помощь пострадавшему (контрольное время- 3 мин).

в) «Спуск» (по веревкам спортивным способом). Проходят по одному все участники команды.

г) «Бей, барабан». Один участник команды исполняет барабанный бой.

«КП (контрольный пункт) у склона горы»

- а) Установка палатки. Шесть участников команды устанавливают палатку (3 мальчика и 3 девочки) (контрольное время — 2 мин).
  - б) «Завяжи узел». Два участника команды (мальчик и девочка) завязывают по «прямому узлу» («минус» -за неправильный узел).
  - в) Определение сторон света. Один участник команды определяет по приметам стороны света (за неправильное определение - «минус»).
8. Построение команд (промежуточное подведение итогов по параллелям, где учитывается количество раненых и общая сумма «плюсов», заработанных командами).
9. Взятие «Безымянной высоты». «Синие» и «зеленые» по принципу «ранил-убил» (срывают погоны) должны взять крепость «красных» и спустить их флаг к КП. Если флаг спущен, игра окончена.
10. Награждение победителей (по числу раненых и убитых).
11. Подведение итогов, выводы.