

УТВЕРЖДЕНО
Директор МАОУ «Лицей №21»
_____/ Л.Н. Демакова
от «___» _____ 2025 года

УТВЕРЖДЕНО
Начальник Штаба отборочного
этапа Всероссийской военно-
патриотической игры «Зарница 2.0»
_____/ И.С. Власова
от «___» _____ 2025 года

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении военно-патриотической игры «Зарница »
для учащихся 1-4 классов

1. Общие положения

Настоящее Положение определяет цель, задачи, порядок и сроки проведения, отборочного этапа Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0» (далее – Игра).

2. Цель и задачи игры

Цель Игры – всестороннее развитие личности участников, интеллектуальное, нравственное и физическое совершенствование, приобретение и закрепление участниками навыков начальной военной подготовки, формирование у участников готовности и практической способности к выполнению гражданского долга и конституционных обязанностей по защите Отечества.

Задачи:

- развитие у подрастающего поколения инициативы и лидерских качеств, самостоятельного мышления;
- воспитание у детей чувства взаимовыручки и товарищеской поддержки;
- популяризация среди детей и молодежи здорового образа жизни;
- повышение интереса к изучению истории Отечества, истории Вооруженных Сил Российской Федерации;
- формирование у ребят устойчивой гражданской позиции и чувства сопричастности к истории своей страны.

3. Организаторы игры

Для подготовки и проведения игры создается штаб. Он разрабатывает план игры, обеспечивает ее проведение и подведение итогов.

Состав штаба игры «Зарница»:

1. Руководитель военно-патриотического клуба «Легион»
2. Зам начальника лагеря
3. Учителя физкультуры

В проведении игры «Зарница» принимают участие вожатые. Они распределяются по станциям, помогают судьям готовить и проводить соревнования.

4. Этапы Игры и порядок их прохождения

Во время Игры проводятся следующие отрядные состязания:

- ✓ Эстафета
- ✓ Сборка палатки
- ✓ Викторина
- ✓ Туристическая подготовка
- ✓ Меткий стрелок
- ✓ Челночная эстафета

Соревнования будут проводиться на территории школьного двора **20 июня 2025 года.**

5. Участники игры

В военно-патриотической игре «Зарница » в состязаниях «эстафета» принимают учащиеся 1-4 классов, которые не имеют противопоказаний к занятиям физкультурой. Для участия в интеллектуальных состязаниях «История Отечества», «Герои в форме» формируются команды численностью 10 человек из учащихся 1–4, при этом в команде должно быть не менее 2-х девочек.

6. Сборка палатки

В с игре участвует весь класс. Сборка палатки включает несколько этапов, зависящих от типа палатки и её конструкции. В общем, это: 1) подготовка площадки, 2) развертывание основания (внутренний тент или тент), 3) сборка и установка каркаса (дуги), 4) прикрепление палатки к каркасу, 5) установка внешнего тента (если есть), 6) закрепление палатки на земле колышками и оттяжками.

7. Интеллектуальное состязание «История Отечества»

Состязание проводится в формате тестирования участников отрядов (10 человек от класса). В состязании принимает участие весь отряд. Время на выполнение заданий не более 30 минут. Состязание состоит из 2-х блоков:

Блок №1. Тестирование по темам: «Персонажи», «Термины», «Символы», «Ребус».

Блок №2. Викторина «Герои в форме»

Во время конкурсного испытания запрещается:

- использование смартфонов и иных средств связи с выходом в сеть Интернет;
- использование литературы и иных справочных материалов;
- участие классных руководителей отряда не допускается.

Результаты ответов на задание теста оценивается: за каждый правильный ответ – 1 балл; за неправильный ответ или пропуск в задании – 0 баллов. Победителем в конкурсе считается отряд, набравший наибольшее количество баллов.

8. Организация и время прохождения маршрутной игры «Зарница»

- Построение
- Церемония открытия
- Выдача маршрутных листов
- Прохождение состязаний командами
- Построение, подведение итогов, награждение

Прохождение испытаний командами учащихся 1-4 классов

Испытание «Меткий стрелок»

Инвентарь: обручи, теннисные мячи.

Содержание: Участники команды по очереди бросают мяч в обруч (1 бросок).

Оценка: учитывается меткость бросков всех участников команды, количество попаданий в цель

Испытание «Полоса препятствий»

Инвентарь: туннель из плащевки, спортивный городок

Содержание: каждый участник команды по очереди пробегает полосу препятствий.

Оценка: учитывается прохождение всех участников команды

Испытание «Переправа»

Инвентарь: конусы, палка, обручи (шины)

Содержание: перепрыгнуть через палку, закрепленную на конусах, проползти под палкой, перепрыгнуть через обручи (шины)

Оценка: учитывается прохождение всех участников команды

Испытание «Паутина»

Инвентарь: натянутая сетка

Содержание: проползти под натянутой маскировочной сеткой по порядку.

2-й участник начинает ползти только после того, как 1-й участник выйдет из-под сетки.

Оценка: учитывается прохождение всех участников команды

Испытание «Перенос раненого»

Инвентарь: носилки, конусы

Содержание: правильно положить раненого на носилки (повернуть на бок, подложить носилки, повернуть на спину), перенести до места назначения.

Оценка: учитывается правильная транспортировка раненого до места

Испытание «Сборка автомата»

Инвентарь: автомат, патроны, магазин

Содержание: дети объединяются в две команды и по очереди вставляют патрон в магазин, родитель в это время собирает автомат.

Оценка: учитывается правильная сборка автомата

Испытание «Узлы»

Инвентарь: веревки

Содержание: На таком этапе участники практикуют вязание различных узлов, таких как прямой, булин, восьмерка и др.

Оценка: учитывается правильность завязанных узлов

5 этап. «Награждение»

Победителями в игре «Зарница» становятся команды, набравшие наибольшее количество баллов по итогам прохождения испытаний. За нарушения, связанные с неспортивным поведением, нарушения дисциплины при проведении игры, команда

автоматически выбывает из состязания. Решение об этом оформляется протоколом судейской колле