Утверждаю:

директор МБОУ СОШ п. Калиново

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

подпись / М.Л. Скороходов

«\_\_\_» \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2021г.

# ПОЛОЖЕНИЕ

#  о проведении школьной военно-спортивной игры "Зарница», посвященной Дню Защитника Отечества.

1. **ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Настоящее Положение о военно-спортивной игре «Зарница» для учащихся 5-11 классов Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы посёлка Калиново (далее – Школа) определяет цели и задачи, порядок проведения и требования, предъявляемые к участникам школьной военно-спортивной игре «Зарница». Общее руководство организацией и проведения военно-спортивной игры «Зарница» осуществляет Школа, непосредственно организация и проведение игры возлагается на учителей физической культуры, классных руководителей.

1. **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ**
* активизация работы по направлению «патриотическое воспитание» молодёжи;
* мотивирование гражданского становления подростков, повышение престижа военной службы;
* формирование навыков необходимых при коллективных действиях в нестандартных ситуациях, сознательного и ответственного отношения к общественной и личной безопасности;
* пропаганда здорового образа жизни, физкультуры и спорта, укрепление физической подготовки обучающихся;
* сплочение коллектива, создание атмосферы взаимопомощи выручки.
1. **СРОКИ И МЕСТО ПРВЕДЕНИЯ ИГРЫ**

Военно-спортивная игра «Зарница» состоится **19 февраля 2021 года** на территории Школы. **Начало игры** по расписанию, которое появится утром 19 февраля на стенде «Расписание уроков».

1. **ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ ИГРЫ**

В военно-спортивной игре «Зарница» принимают участие классные коллективы 5 – 11 классов Школы.

10 и 11 классы объединяются в единую команду старшеклассников.

Обязательное условие – спортивная форма и обувь в соответствии с погодными условиями. Наличие перчаток и варежек обязательное.

1. **ОБЕСПЕЧЕНИЕ БЕЗОПАСНОСТИ УАСТНИКОВ ИГРЫ**

Ответственность за жизнь и здоровье детей возлагается на классного руководителя. До начала игры учителями физической культуры и ОБЖ, классными руководителями проводится инструктаж по технике безопасности.

1. **ПРОГРАММА ИГРЫ**

12.00 – начало игры, приветствие

12.15 – 13.30 –прохождение этапов игры «Зарница» (приложение)

13.30 – 14.00 – привал, полевая кухня (набором одноразовой посуды - тарелка, ложка, стакан – классный коллектив обеспечивает себя сам).

14.00 – построение, подведение итогов, награждение.

1. **УСЛОВИЯ ПОДВЕДЕНИЯ ИТОГОВ**

Командное место по итогам игры определяется по общей сумме очков, набранной командой по итогам выступления на этапах.

Команды, занявшие наивысшие рейтинговые позиции, награждаются «Дипломами Ι, ΙΙ, ΙΙΙ степени». Остальным командам вручаются «Благодарственные письма».

1. **СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ ИГРЫ**

Главный судья игры – Лешуков Д.М.

Счетная комиссия –Габидулина И.М.

Судьи на этапах:

1 этап – «Фильмотека» судья – А.Н. Медведева

2 этап – «Сапёр» судья - Е.В. Васильева

3 этап – «Метание гранаты» судья- Н.А. Левина

4 этап – «Разведка» судья- А.М. Щекалёва

5 этап – «Снайпер» судья- М.Л. Скороходов

6 этап – «Переправа» судья- Э.Д. Галеева

7 этап – «Полоса препятствий»судья - Н.В. Попова

8 этап – «Эрудит»судья - Н.В. Матвеева

9 этап – «В тылу врага»судья - А.А. Перетыкина

10 этап – « Привал»судья - Г.А. Баранова

Этап «Полевая кухня»судья - А.А. Савина, Н.Г. Соловьёва

Оргкомитет вправе изменить место проведения игры, количество этапов, виды соревнований, предусмотренных настоящим положением, по техническим причинам, погодным условиям или организационным причинам.

Приложение

**1 этап – «Фильмотека»**

Команда в назначенное время (график на стенде «Расписание уроков») просматривает трейлер или отрывок отечественного кинофильма.

**Критерии оценивания:**

 - угадывает место, где спрятан пакет с маршрутным листом команды;

- угадывает название фильма.

**2 этап – «Сапёр»**

Команда на заданном участке осуществляет разминирование пути при помощи «щупов». На заминированный участок запускается одновременно 2 участника на 1 минут. У каждого - щуп. После сигнала судьи участники передают щуп следующей паре и т.д.

**Критерии оценивания:**

- бал начисляется за каждую найденную мину (мина – пластиковая бутылка, после обнаружения нужно открыть пробку, после чего мина считается обезвреженной).

**3 этап – «Метание гранаты»**

Метание производится в горизонтальную мишень - окоп. От команды делается 5 подходов по два броска.

**Критерии оценивания:**

- за каждое попадание насчитывается 0,5 б.

**4 этап – «Разведка»**

Командное прохождение на больших лыжах - 5 человек.

Время на прохождение обозначенной дистанции - 2 минуты (подготовки к прохождению не входит во время прохождения).

**Критерии оценивания:**

- прохождение дистанции за указанное время.

**5 этап – «Снайпер»**

**С**трельба по мишеням. Участники команды по очереди выполняют по одному выстрелу в мишень из пневматической винтовки.

**Критерии оценивания:**

- за каждое попадание – 0,5 балла

**6 этап – «Переправа» судья -**

Участники команды находятся на линии старта, условно необходимо перевести команду на противоположный берег. По сигналу судьи команда максимально быстро должна переправить всех участников в «бубликах», последний участник также самостоятельно переправляется.

**Критерии оценивания:**

- команда получает максимальный балл за организованное, быстрое передвижение на противоположный «берег»;

- за каждое нарушение при переправе (переворачивание средства передвижения, выпадение участника из средства и т.п.) с команды снимается 0,5 балла.

**7 этап – «Полоса препятствий»**

Прохождение полосы препятствий. Участники по одному преодолевают:

 -лабиринт (бегом в одну сторону);

- по-пластунски в обратную сторону.

**Критерии оценивания:**

- полное прохождение дистанции всеми участниками команды;

- при нарушении (фальстарт, неполное прохождение полосы, не выполнение задания) с команды снимается 0,5 балл за каждое нарушение.

**8 этап – «Эрудит»**

Тематический блиц-турнир об истории России и российской армии.

**Критерии оценивания:**

- правильны ответы на вопросы - 3 минуты на ответ

**9 этап – «В тылу врага»**

Эстафета с клюшкой и мячом. Участники команды строятся на линии старта. По команде судьи первый участник ведёт мяч через препятствия до линии броска, производит бросок по воротам. После выполнения броска участник подбирает мяч и максимально быстро передает мяч и клюшку следующему участнику и т.д.

**Критерии оценивания:**

- за каждое непопадание в ворота штраф – 0,5 балла

**10 этап – « Привал»**

Команда играет в игру «Угадай мелодию». Для угадывания предлагаются известные песни о Родине, армии, солдатах.

**Критерии оценивания:**

- угадывание всех песен.

**Этап «Полевая кухня»**

После прохождения всего маршрутного листа команда прибывает на полевую кухню. Команда сдает свой маршрутный лист для подсчёта баллов. После этого наслаждается горячим чаем и вкусной кашей.