

СОГЛАСОВАНО:  
Заместитель Главы администрации  
Уватского муниципального района,  
начальник управления по  
социальным вопросам

Л.Н. Шехирева

«19» января 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МКУ «РМЦ  
Уватского муниципального  
района»

Е.В. Артыкова

«19» января 2024 г.



## Положение о проведении районной военно-спортивной игры «Зарница 2.0»

### 1. Общие положения

#### 1.1 Организаторы и цели игры

**Цель** - воспитание патриотизма учащихся, привитие им навыков командной борьбы, умение совместно решать сложные задачи.

#### **Задачи игры:**

1. Воспитывать у учащихся уважение к профессии военного. Научить их понимать, в чём состоит сложность и важность военной деятельности;
2. Развивать спортивные качества учащихся;
3. Учить учащихся действовать совместно, вырабатывать коллективные решения в сложных, нестандартных ситуациях;
4. Учить обучающихся проявлять настойчивость и упорство при достижении поставленных целей, умения добиваться нужного результата;
5. Учить ребят добиваться победы в честной борьбе, проявлять уважение к сопернику.

Организаторы игры – МКУ «Ресурсно – методический центр Уватского муниципального района», МАОУ «СОШ поселка Демьянка» Уватского муниципального района

### 2. Место и сроки проведения игры

Дата и место проведения: 4 марта 2024 года, МАОУ «СОШ поселка Демьянка», начало в 11.00

Для подготовки игры создается штаб. Он разрабатывает план мероприятий по подготовке и проведению игры, обеспечивает ее проведение, материальное обеспечение, меры безопасности при проведении игры и подведение итогов. Штаб утверждает списки участников Игры, количество и

содержание соревнований, станций, степень сложности заданий, определяет и обеспечивает форму церемонии награждения победителей и участником Игры. По окончании соревнований команды сдают маршрутные листы-карточки в штаб, где проводится анализ результатов.

### 3. Участники

Для участия в военно-спортивной игре каждая образовательная организация должна сформировать команду численностью 6 человек (4 мальчика и 2 девочки) из учащихся 7-11 классов, которые не имеют противопоказаний к занятиям физкультурой.

На правом рукаве у каждого участника команды должна быть нашита эмблема школы. Участники без шапок, варежек, теплых курток и теплой обуви к игре не допускаются.

### 4. Порядок и сроки подачи заявок

Предварительная заявка на участие в военно-спортивной игре «Зарница 2.0» направляется на адрес электронной почты: [yevgeniya.vasileva.86@list.ru](mailto:yevgeniya.vasileva.86@list.ru) до 16.02.2024, оригиналы заявок с подписями и печатями команды привозят с собой. Ответственный за проведение Шабалина Светлана Викторовна, контактный телефон 8 922 0745065.

Заявка должна быть подписана руководителем и медицинским работником образовательного учреждения. К заявке прилагается выписка из приказа о назначении руководителя группы из числа работников образовательного учреждения и возложении на него ответственности за жизнь и здоровье учащихся, проведении участникам инструктажа по технике безопасности в период проведения районной военно-спортивной игры «Зарница 2.0».

### 5. Условия игры

#### I. «Открытие»

Открытие районной военно-спортивной игры «Зарница 2.0» проводится на площади возле МАОУ «СОШ п. Демьянка».

Общее построение, сдача рапортов командирами групп, поднятие флага, выступление почетных гостей соревнования.

Капитаны групп получают маршрутные листы-карточки, на которых указан порядок прохождения этапов.

#### II. «Прохождение этапов»:

Наименование этапа	Правила прохождения этапа	Критерии оценки
«Меткий стрелок»	Участует вся группа, каждый участник делает 2 броска по мишеням снежками.	Судья на этапе отмечает количество сбитых мишеней. Каждое попадание оценивается в 5 баллов.

«Минное поле»	Участвует один человек от группы. По команде участник должен на определенной территории найти 5 мин и разминировать их.	За каждую найденную и разминированную мину – 5 баллов. Не разминированная мина – штраф 5 баллов
«Музыкальный»	Этап на знание песен военной тематики. Участвует вся команда.	Каждое правильно выполненное задание оценивается в 1 балл
«Шифровка»	Участвуют все члены команды. Командам раздается карточка с шифровкой и ключом.	Учитывается время и правильность выполнения задания 5 баллов
«Медицинская помощь»	Участвует 2 человека + 1 «раненый». Команда получает задание, которое содержит в себе два вопроса (теоретический и практический). Сначала участники команды отвечают на теоретические вопросы, а затем начинают оказывать мероприятия первой необходимой помощи.	Учитывается правильность ответов и правильность наложения повязок на раненых Теоретический вопрос – 5 баллов Практический – 10 баллов
«Перевозчик»	Участвуют все члены команды. Первый участник перевозит второго, второй третьего и так далее. Если участник упал с санок нужно вернуться обратно и начать сначала.	За правильно выполненное задание группа получает 5 баллов.
«Интеллектуальный»	Участвуют все члены команды. Решение задачи.	За правильный ответ группа получает 5 баллов
«Партизаны»	Участвуют 2 игрока из команды. Укрывшись белой тканью проползти попластунски заданное расстояние.	За правильно выполненное задание – 10 баллов. Потеря ткани, высоко поднятое тело – штраф 2 балла
«Конкурс капитанов»	Участвует капитан команды. Зачитывается 2 раза медленно донесение, после чего капитан должен максимально точно воспроизвести донесение.	За правильно воспроизведенное донесение – 15 баллов. За каждую ошибку «– 1» балл

## **6. Критерии определения победителей**

Победителями в игре «Зарница 2.0» становятся команды, набравшие наибольшее количество баллов по итогам прохождения этапов с учетом штрафных очков. Также учитывается общее время нахождения на дистанции. За нарушения, связанные с неспортивным поведением, нарушения дисциплины при проведении Игры, команда автоматически выбывает из состязания. Решение об этом оформляется протоколом Главной судейской коллегии.

## **7. Награждение**

Победители, призеры и участники игры награждаются дипломами и призами МКУ «Ресурсно-методический центр Уватского муниципального района».

## **8. Меры безопасности**

Игра проводится на местности исключая возможность команды заблудиться. Игра проводится на местности, где движение автотранспорта минимально или вообще отсутствует. Участки маршрута должны быть прямыми и исключать внезапное появление транспортных средств. На маршрутах не должно быть опасных ям, колдобин и т.д. На каждый маршрут должны быть назначены старшие маршрутов и ответственные за каждый этап. Их инструктаж и знакомство с маршрутом проводится заранее.



