**Положение**

о военно-патриотической игре «Зарница»

# Цели игры:

1. Совершенствование военно-патриотической и спортивно-массовой работы в школе, воспитание школьников в духе готовности к защите Родины;
2. Воспитание ответственного отношения к учебе, общественной и трудовой активности, формирование высоких нравственных качеств: инициативы и самодеятельности, сознательной дисциплины, товарищества и дружбы, коллективизма, воли, смелости, находчивости, выносливости;
3. Приобщение учащихся к здоровому образу жизни;
4. Освоение навыков оказания первой медицинской помощи при травмах, ранениях, ожогах.

# Место и время проведения:

03 марта в 12.00 начало игры. Местом проведения данного мероприятия является территория МКОУ «СОШ №5 г. Ершова»

# Подача заявок:

Осуществляется до 23.02.2012г. в совет ДШО «Романтики».

# Судейская бригада:

Судьи этапов: Климова С.В., Ротару Л.А., Кунгуров Ж.Г., Комарова А.Г., Руденок М.В., Попова Н.В.

Главный судья соревнований – учитель физической культуры – Попов А.В.

# Участники игры:

К участию в игре «Зарница» принимают участие учащиеся 8-11 классов, не имеющие медицинских противопоказаний на момент проведения игры.

        Состав команды: 8 чел (6 юношей, 2 девушки).

Ученики непосредственно не участвующие в игре «Зарница» присутствуют в качестве зрителей, болельщиков, помощников классных руководителей по поддержанию дисциплины.

***ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ:***

Соревнования проводятся по программе игры составленной учителем физической культуры.

**Представление команд.**

Команда представляет свою эмблему, девиз, командир докладывает о готовности команды.

1. **Полоса препятствий**
2. Конкурс «Осторожно- часовой!».

Участникам команд необходимо проползти под перекладинами, не сбив их со стоек. За каждую сваленную перекладину команде начисляется – (минус)1 очко.

1. Конкурс «Переправа через реку».

Участникам команд необходимо пробежать по тонкому бревну, не «упав в реку». За каждое нарушение команде начисляется – (минус)1 очко.

1. Конкурс «Забор из колючей проволоки».

Участникам команд необходимо с помощью товарищей и шеста перепрыгнуть через высокую перекладину. За сбитую перекладину назначается – (минус)1 очко.

1. Конкурс «Переноска пострадавшего».

Участники команд должны ответить на теоретические вопросы по медико-санитарной подготовке, выполнить практические манипуляции по оказанию первой помощи (ПП) пострадавшим в соответствии с полученным от судьи заданием (оказывать ПМП пострадавшему при переломах, кровотечениях и выполнить практическое задание по наложению повязки или иммобилизирующей шины на конечность при переломе); положить пострадавшего на носилки, надеть противогазы и перенести его до следующего этапа. Оценивается правильность оказания первой медицинской помощи по 5 бальной системе.

1. Конкурс «Растяжки».

Участникам команд необходимо преодолеть территорию с растяжками, не задев при этом ни одной. За каждую сбитую растяжку команде начисляется – (минус)1 очко.

1. Конкурс «Снайпер».

Соревнования по стрельбе из пневматической винтовки по мишеням . Стрельба ведётся из положения лёжа с упора, дистанция – 10 метров. Количество выстрелов – 3. Исходя из количества попаданий, командам начисляется соответствующее количество баллов.

1. «Бой с танками».

Участники должны гранатами поразить пять «танков» противника. Каждый бросает по одной гранате. «Танк» считается подбитым, если граната попала в «танк» или в зачетное поле. Исходя из количества попаданий, командам начисляется соответствующее количество баллов.

1. «Минное поле».

Участвуют 2 участника из команды. Необходимо за отведенное время – 5 минуты, с помощью металлоискателя найти как можно больше «мин». Исходя из количества найденных «мин», командам начисляется соответствующее количество баллов.

1. Конкурс «Историческая викторина».

Участникам команд необходимо за минимальное количество времени ответить на 3 вопроса (2 вопроса из истории о ВОВ, 1 вопрос о стрелковом оружии). Исходя из количества правильных ответов, командам начисляется соответствующее количество баллов.

1. **Ориентирование на местности**.

После подведения итогов прохождения полосы препятствий, команды получают пакеты с заданиями. На задание команда отправляется с разницей во времени после прохождения полосы препятствий.

Побеждает команда, которая за минимальное количество времени находит знамя.

**Подведение итогов.**

Итоги игры между командами подводятся судейской бригадой после нахождения знамени.   
1 место присуждается команде, нашедшей флаг первой. 2 и 3 место будет распределено между командами лучше всех прошедших этапы.

# Награждение:

Команды-победители награждаются медалями и грамотами.