



Первые



ЮНАРМИЯ



Российское общество
Знание

ВОЕННО-ПАТРИОТИЧЕСКАЯ ИГРА ЗАРНИЦА 2.0

Это Первые 

ПРОГРАММА СОСТЯЗАНИЙ
отборочного и муниципального этапов
Всероссийской военно-патриотической
игры «Зарница 2.0»

для младшей возрастной категории
(8-10 лет)

2024 год



Оглавление

Типовой план проведения отрядного состязания «Смотр строя и песни»	2
Отрядная ведомость состязания «Смотр строя и песни»	3
Сводная отрядная ведомость состязания «Смотр строя и песни»	4
Отрядное состязание «Первая помощь»	5
Отрядная ведомость состязания «Первая помощь»	8
Отрядная ведомость состязания «Первая помощь»	12
Сводная ведомость состязания «Первая помощь»	13
Методические рекомендации по проведению состязания «Снайпер»	14
Отрядная ведомость состязания «Снайпер»	17
Сводная ведомость отрядного состязания «Снайпер»	18
Викторина «Герои в форме»	19
Сводная ведомость «Герои в форме»	25
Маршрутная игра «Зарничка 2.0»	26
Маршрутный лист к игре «Зарничка 2.0»	30
Сводная ведомость маршрутная игра «Зарничка 2.0»	31
Игра на местности для младшей возрастной категории участников (8-10 лет)	32
Рекомендованная литература	34

Программа отрядных состязаний Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0» для младшей возрастной категории (8-10 лет) отборочного (школьного) и муниципального этапов

Отборочный и муниципальный этапы для младшей возрастной категории состоят из 5 основных состязаний («Смотр строя и песни», «Первая помощь», «Снайпер», «Герои в форме» и «Зарничка 2.0») и дополнительной игры на местности, которая проводится по решению штаба этапа.

Итоговые баллы в общем зачете этапа распределяются следующим образом:

- 1 место = количество отрядов этапа + 3 балла;
- 2 место = 1 место - 3 балла;
- 3 место = 2 место - 2 балла;
- 4 место = 3 место - 2 балла;
- 5 место = 4 место - 1 балл;
- 6 место = 5 место - 1 балл... (и так далее).

Победителем этапа считается отряд, победивший в наибольшем количестве состязаний – набравший наибольшее количество баллов.

***Если штаб этапа решает проводить игру на местности,** то по решению штаба этапа отряды-победители получают дополнительно к общему зачету:

- 1 место – 2 балла;
- 2 место = 1 балл.

Если штаб этапа не проводит игру на местности, то она не учитывается в балльном рейтинге этапа, это состязание вне конкурса.

***Дополнительный вариант системы оценки:**

В каждом состязании определяются места от 1 до 10 (если количество отрядов в данном этапе равно 10). Затем все места складываются, а побеждает отряд, набравший наименьшую сумму мест.

ЗАРНИЦА 2.0

Это Первые!

Ведомость общего зачета отборочного/муниципального этапа младшей возрастной категории

№ п/п	Название отряда	Смотр строя и песни	Первая помощь	Снайпер	Герои в форме	Зарничка 2.0	*Игра на местности (2 балла)	Общий балл	Место в зачете
1									
2									
3									
4									
5									
6									

Отряд, набравший наибольшее количество баллов в отборочном, проходит в муниципальный этап. В региональном, окружном и финальном этапах Игры младшая возрастная категория не участвует.

Типовой план проведения отрядного состязания «Смотр строя и песни»

В состязании «Смотр строя и песни» участвует весь отряд во главе с командиром. В процессе подготовки школьного этапа каждый отряд вправе выбрать род войск, подготовить элементы костюмов и выбрать песню для исполнения в строю. Песня должна соответствовать уровню психоэмоционального развития детей.

Система оценивания:

№ п/п	Примечание	Балл
1	Задание выполнено без замечаний	5
2	Есть 1-2 замечания из выполнения всего задания	4
3	Есть 3-5 замечаний из выполнения всего задания	3
4	Есть 6 замечаний из выполнения всего задания	2
5	Более 6 замечаний из выполнения всего задания	1
6	Задание не выполнено	0

Основные этапы:

Этап 1: построение, сдача доклада командирами о готовности.

Этап 2: оглашение правил, жеребьевка.

Этап 3: выполнение строевых упражнений каждым отрядом:

1. Построение в одну шеренгу;
2. Выполнение команды «Равняйся!»;
3. Выполнение команды «Смирно!»;
4. Повороты направо, налево, кругом;
5. Расчет по порядку, на первый, второй, первый, второй, третий;
6. Перестроение в две шеренги;
7. Перестроение в одну шеренгу;
8. Перестроение в три шеренги;
9. Выполнение команды «Сомкнись»;
10. Движение строем с песней;
11. Выполнение команды в строю «Равнение направо/налево».

Этап 4: подведение итогов.

Отрядная ведомость состязания «Смотр строя и песни»

Отряд : _____

ФИО Командира отряда: _____	Внешний вид	Строевая стойка	Построение в шеренгу	Повороты направо, налево, кругом	Расчет по порядку, на 1, 2-ой, 1, 2, 3-й	Перестроение в две и в три шеренги	Выполнение команд «Равняйсь», «Смирно», «Равнение направо/налево» в ходе движения	Строевой шаг	Исполнение песни	Сдача доклада	Командование
Оценки отряду											
Оценки командиру отряда											
Итого:											
Общий итог											

Судья _____

Сводная отрядная ведомость состязания «Смотр строя и песни»

№ п/п	Название отряда	Общий балл (сумма баллов отряда и командира)	Место в зачете	Итого
Итого:				

Судья _____

Отрядное состязание «Первая помощь»

Отряды получают ситуационную практическую задачу, которую необходимо решить за ограниченный период времени.

Контрольное время выполнения задания – 5 минут.

Система оценивания:

За выполнение каждого аспекта в таблице оценивания, отряд получает 5 баллов. Если аспект не выполнен или выполнен не до конца, отряд получает 0 баллов.

Если участник не укладывается в контрольное время (5 минут), то получает 0 баллов.

Максимальное количество баллов на отборочном этапе: 45 баллов.

Максимальное количество баллов на муниципальном этапе: 80 баллов (сумма баллов за первого и второго пострадавшего суммируется).

Команда, набравшая наибольшее количество баллов в этом состязании, побеждает.

Материально-техническое обеспечение, необходимое для проведения состязания:

Аптечка первой помощи (1 на каждый отряд)

Состязание проводит старший судья, судья-хронометрист и волонтер-секретарь. Правильность выполнения задачи оценивается старшим судьей состязания и вносится в сводную ведомость.

Отборочный (школьный) этап

Ситуация:

Группа туристов выдвинулась в поход. Через два дня похода один из туристов отбил от группы и потерялся в лесу. Ваша группа выдвинулась на поиски. Вами был обнаружен пострадавший, лежащий на земле.

Скорая может напрямую подъехать к месту происшествия.

Задание:

Определите состояние пострадавшего и окажите необходимую первую помощь.

Алгоритм решения задачи:

1. После обнаружения пострадавшего необходимо оценить безопасность. Безопасность оценивается на наличие угрожающих факторов как для нас, так и для пострадавшего.

2. Окликнуть пострадавшего.

Спросить: «Что с вами?», «Вы меня слышите?», «Я могу вам помочь?»

3. Проверить признаки жизни.

Проверка сознания – потормошить пострадавшего за плечи.

Проверка наличия дыхания – одну руку положить на лоб пострадавшего, двумя пальцами другой руки взять за подбородок и запрокинуть голову, наклониться щекой и ухом ко рту и носу пострадавшего и в течение 10 секунд почувствовать на своей щеке его дыхание, а глазами увидеть движения грудной клетки.

4. Вызвать скорую помощь. Громко озвучить информацию о вызове скорой помощи.

5. Провести подробный осмотр пострадавшего в целях выявления признаков травм.

Произвести ощупывание пострадавшего в следующем порядке – голова – шея – грудная клетка – спина – живот – таз – нижние конечности – верхние конечности.

6. Укрыть пострадавшего спасательным одеялом.

Спасательное одеяло должно располагаться серебристой стороной к телу пострадавшего. Пострадавший должен быть укутан полностью.

7. Перевести пострадавшего в устойчивое боковое положение:

- Расположить ближнюю руку пострадавшего под прямым углом к его телу.

- Дальнюю руку пострадавшего приложить тыльной стороной ладони к противоположной щеке пострадавшего, придерживая ее своей рукой.

- После этого согнуть дальнюю от себя ногу пострадавшего в колене, поставить ее с опорой на стопу, надавить на колено этой ноги на себя и повернуть пострадавшего.

- После поворота пострадавшего набок слегка запрокинуть его голову для открытия дыхательных путей и подтянуть ногу, лежащую сверху, ближе к животу.

8. Контролировать состояние пострадавшего.

9. Передать пострадавшего бригаде скорой помощи.

Таблица оценивания состязания

№ п/п	Аспект	Балл
1	Перед выполнением задания участники убедились, что рабочая зона безопасна	5
2	Участники работают в медицинских перчатках	5
3	Проведен первичный осмотр пострадавшего	5
4	Осуществлен вызов скорой помощи	5
5	Выполнены мероприятия по подробному осмотру пострадавшего, в целях выявления признаков травм. (ощупывание пострадавшего в следующем порядке – голова – шея – грудная клетка – спина – живот – таз – нижние конечности – верхние конечности)	5
6	Выполнены мероприятия по согреванию пострадавшего	5
7	Выполнен перевод пострадавшего в устойчивое боковое положение с помощью двух рычагов (локоть и колено)	5
8	Выполнен контроль состояния пострадавшего	5
9	Выполнена передача пострадавшего бригаде скорой помощи	5

Отрядная ведомость состязания «Первая помощь»

Отряд : _____

№ п/п	Аспект	Балл	Примечание (ошибки)
1	Перед выполнением задания участники убедились, что рабочая зона безопасна		
2	Участники работают в медицинских перчатках		
3	Проведен первичный осмотр пострадавшего		
4	Осуществлен вызов скорой помощи		
5	Выполнены мероприятия по подробному осмотру пострадавшего, в целях выявления признаков травм. (ощупывание пострадавшего в следующем порядке – голова – шея – грудная клетка – спина – живот – таз – нижние конечности – верхние конечности)		
6	Выполнены мероприятия по согреванию пострадавшего		
7	Выполнен перевод пострадавшего в устойчивое боковое положение с помощью двух рычагов (локоть и колено)		
8	Выполнен контроль состояния пострадавшего		
9	Выполнена передача пострадавшего бригаде скорой помощи		
Итог			

Судья _____

Муниципальный этап

Ситуация:

Группа туристов выдвинулась в зимний горный поход. Ночью из-за схода лавины палатку с двумя туристами завалило снегом. Остальная группа туристов, откопав палатку, обнаружила двух пострадавших.

Первый пострадавший находится в сознании с сильным переохлаждением. Пострадавшего необходимо перенести к медицинскому пункту, находящемуся в 50 метрах от места происшествия.

Второй пострадавший находится в сознании, с ранением предплечья и переохлаждением. Пострадавший может сам перемещаться.

Все аппараты связи завалило снегом. Связь отсутствует.

Задание:

Окажите необходимую первую помощь и осуществите переноску пострадавшего вдвоем на замке из трех рук, с поддержкой под спину в медицинский пункт.

Алгоритм решения задачи:

После обнаружения пострадавших необходимо оценить безопасность. Безопасность оценивается на наличие угрожающих факторов как для нас, так и для пострадавшего.

1. Провести обзорный осмотр пострадавших.
2. Произведена остановка кровотечения у одного пострадавшего с помощью наложения давящей повязки.
3. Провести подробный осмотр пострадавших в целях выявления других травм. Произвести ощупывание пострадавшего в следующем порядке – голова – шея – грудная клетка – спина – живот – таз – нижние конечности – верхние конечности.
4. Укрыть пострадавших спасательным одеялом. Спасательное одеяло должно располагаться серебристой стороной к телу пострадавшего. Пострадавший должен быть укутан полностью.
5. Организовать транспортировку и сопровождение пострадавших до медицинского пункта.
6. Передать пострадавших медикам.

**Таблица оценивания состязания
Первый пострадавший**

№	Аспект	Балл
1	Перед выполнением задания участники убедились, что рабочая зона безопасна	5
2	Участники работают в медицинских перчатках	5
3	Проведена проверка сознания пострадавшего	5
4	Выполнены мероприятия по подробному осмотру пострадавшего, в целях выявления признаков травм. (ощупывание пострадавшего в следующем порядке: голова – шея – грудная клетка – спина – живот – таз – нижние конечности – верхние конечности)	5
5	Выполнены мероприятия по согреванию пострадавшего	5
6	При транспортировке участники образуют из трех рук треугольник	5
7	Одна рука является опорой для спины пострадавшего	5
8	Выполнена передача пострадавшего медикам	5

Второй пострадавший

№	Аспект	Балл
1.	Перед выполнением задания участники убедились, что рабочая зона безопасна	5
2.	Участники работают в медицинских перчатках	5
3.	Проведен обзорный осмотр пострадавшего	5
4.	Проведена прямая тампонада раневой поверхности	5

5.	Правильно наложена тугая повязка	5
6.	Выполнены мероприятия по подробному осмотру пострадавшего, в целях выявления признаков травм. (ощупывание пострадавшего в следующем порядке – голова – шея – грудная клетка – спина – живот – таз – нижние конечности – верхние конечности.	5
7.	Выполнены мероприятия по согреванию пострадавшего	5
8.	Выполнено сопровождение пострадавшего и его передача медикам	5

Отрядная ведомость состязания «Первая помощь»

Отряд : _____

№ п/п	Аспект 1 пострадавший	Балл 1 пострадавший	Аспект 2 пострадавший	Балл 2 пострадавший
1	Перед выполнением задания участники убедились, что рабочая зона безопасна		Перед выполнением задания участники убедились, что рабочая зона безопасна	
2	Участники работают в медицинских перчатках		Участники работают в медицинских перчатках	
3	Проведена проверка сознания пострадавшего		Проведен обзорный осмотр пострадавшего	
4	Выполнены мероприятия по подробному осмотру пострадавшего, в целях выявления признаков травм (ощупывание пострадавшего в следующем порядке: голова – шея – грудная клетка – спина – живот – таз – нижние конечности – верхние конечности)		Проведена прямая тампонада раневой поверхности	
5	Выполнены мероприятия по согреванию пострадавшего		Правильно наложена тугая повязка	
6	При транспортировке участники образуют из трех рук треугольник		Выполнены мероприятия по подробному осмотру пострадавшего, в целях выявления признаков травм (ощупывание пострадавшего в следующем порядке – голова – шея – грудная клетка – спина – живот – таз – нижние конечности – верхние конечности)	
7	Одна рука является опорой для спины пострадавшего		Выполнены мероприятия по согреванию пострадавшего	
8	Выполнена передача пострадавшего медикам		Выполнено сопровождение пострадавшего и его передача медикам	
Итог				
Общее				

Судья _____

Сводная ведомость состязания «Первая помощь»

Дата _____

№ п/п	Отряд	Общий балл	Место	Примечания
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				

Старший судья _____

Методические рекомендации по проведению состязания «Снайпер»

Материально-техническое обеспечение, необходимое для проведения состязания:

1. Волейбольный мяч;
2. Свисток;
3. Безопасная ровная площадка (спортивный зал), разделяемая средней линией (линия атаки) на две площадки для двух отрядов.

Система оценивания:

Состязание проводится в 3 партии, «выбивание» каждого участника отряда приравнивается к 1 баллу.

Например, если снайпер 1 «выбил» 5 человек, то команда 1 зарабатывает 5 баллов.

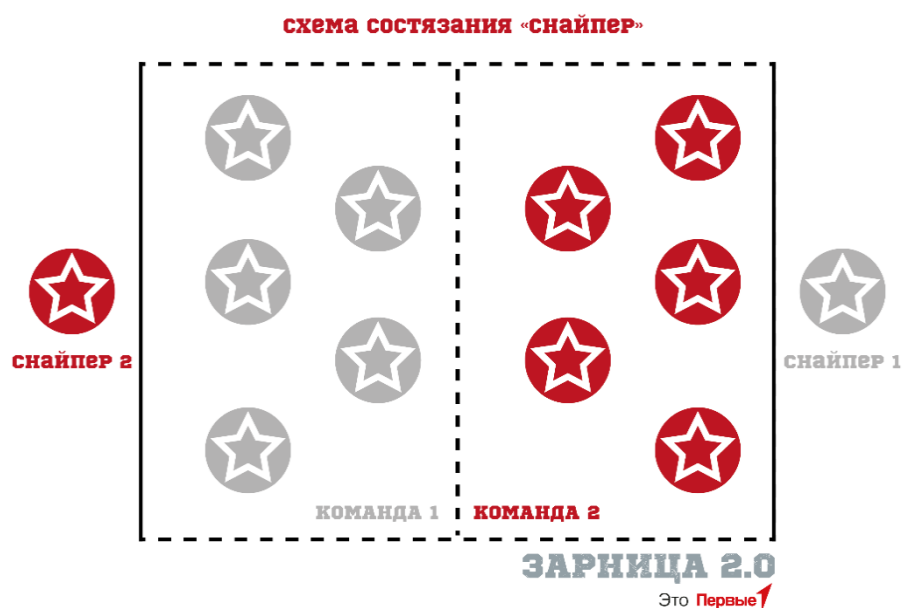
Максимальное количество баллов за партию – 10 баллов.

Максимальное количество баллов за состязание – 30 баллов.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам состязания.

Ход состязания:

Проведение состязаний обеспечивает судья и два его помощника. В состязании принимают участие одновременно 2 отряда. В каждом отряде выбирается «снайпер» (капитан), остальные становятся обычными бойцами. Размещаются бойцы таким образом:



Перед началом состязаний каждый отряд занимает по жребию свою половину поля. Бойцы занимают на поле произвольное положение. Снайперы отрядов становятся за крайней линией поля противника (на линию снайпера). Состязание начинает «снайпер» одного из отрядов – перебрасывает мяч бойцам своего отряда, стараясь попасть в любого бойца второго отряда. Мяч ловит любой боец первого отряда, находящийся на площадке. Члены отряда первого «снайпера» могут выбивать игроков противника или перебросить мяч обратно своему «снайперу». Задача каждого отряда заключается в том, чтобы выбить с поля бойцов отряда соперника. Боец считается «выбитым», когда противник попал в него мячом и мяч упал на землю. «Выбитые» бойцы считаются взятыми в плен. Пленники не выбывают из состязания, а уходят со своего поля за крайнюю линию противника (линию снайпера). Пленники продолжают участвовать в игре с линии снайпера. Они стремятся вернуться на свое поле. Для этого им необходимо с линии снайпера выбить бойцов отряда соперника.

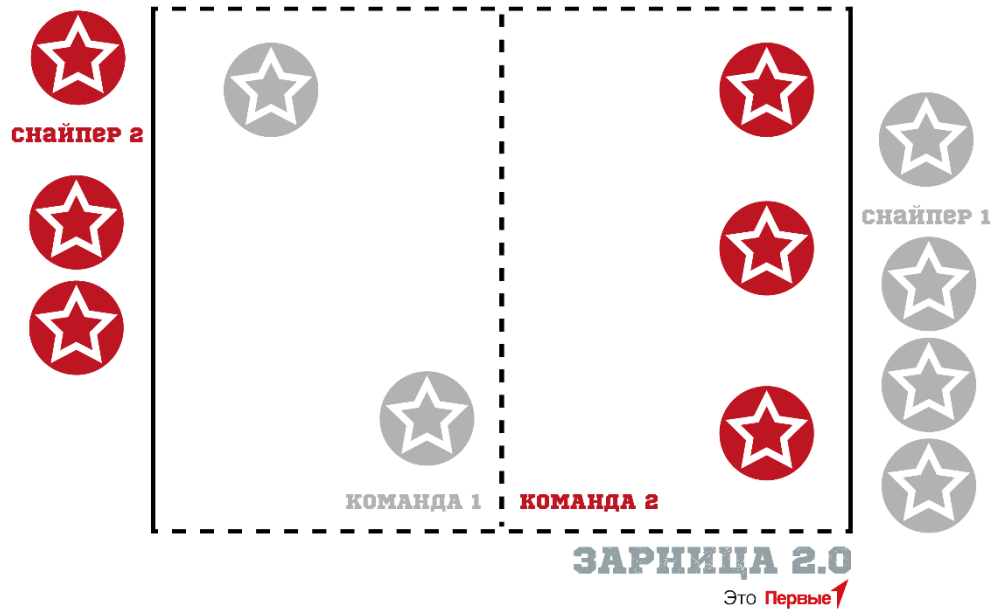
Снайпер уходит со своего поста и входит на поле своего отряда после первого же выбитого игрока своего отряда. Если все пленники выручают себя и на линии снайпера никого не остается, туда снова переходит снайпер.

Бойцы каждого отряда передвигаются по своему полю без каких-либо ограничений, их задача увернуться от мяча противника, в удобные моменты они стараются поймать мяч и перейти в нападение.

В случае, если боец отряда поймал мяч «с лету», то боец остается на поле, а мяч переходит к отряду бойца, и уже они начинают перебрасываться со своим снайпером. Мяч, пойманный от земли, не считается – боец выбывает с поля. Если мяч выбил бойца, а затем, не коснувшись земли, был пойман другим бойцом, то боец остается на поле. Мяч, коснувшийся земли, выбить бойца с поля не может. В том случае, когда мяч, не коснувшись земли, осалил не одного, а нескольких бойцов, то из игры выходят все выбитые бойцы. Пленник выходит на поле один, независимо от количества выбитых им бойцов.

Снайпер отряда, выбитый с поля, уходит на линию снайпера на правах простого бойца. Бойцы и снайпер на поле не имеют права наступать на ограничительные линии всей площадки. В случае нарушения мяч передается отряду соперника. Пленники не имеют права наступать на крайнюю линию площадки соперника и бить мячом за пределами боковых линий своей линии снайпера. В случае нарушения мяч переходит отряду противника. Мяч, вышедший за пределы одного отряда, передается снайперу или пленникам другого отряда.

В итоге к концу состязания большая часть бойцов оказывается рядом со своим снайпером за линией поля, а оставшиеся несколько бойцов находятся «под огнем».

схема состязания «снайпер»

В случае, когда на площадке остается один боец, через каждые 2 минуты ему дается минутный перерыв для отдыха.

Побеждает отряд, который быстрее «выбивает» всех бойцов отряда соперника. Количество сыгранных партий состязания определяется штабом этапа (не более трех). Перерывы между партиями не менее 5 минут. Если состязания проводятся на время (3-6-10 минут), то победа присуждается тому отряду, у которого будет меньше пленников.

Отрядная ведомость состязания «Снайпер»

Отряд А : _____

Отряд Б : _____

Партия 1		Партия 2		Партия 3	
А	Б				
1	1	А	Б	А	Б
2	2	1	1	1	1
3	3	2	2	2	2
4	4	3	3	3	3
5	5	4	4	4	4
6	6	5	5	5	5
7	7	6	6	6	6
8	8	7	7	7	7
9	9	8	8	8	8
10	10	9	9	9	9
Тайм-аут		10	10	10	10
		Тайм-аут		Тайм-аут	

Отряд	1 партия (кол-во баллов)	2 партия (кол-во баллов)	3 партия (кол-во баллов)	Итого баллов	Место в состязании
ИТОГО					

Судья _____

**Сводная ведомость отрядного состязания
 «Снайпер»**

№ п/п	Отряд	Результаты встреч						Общий счет (победы: поражения)	Кол-во партий	Итог	Место в состязании
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											

Судья _____

Викторина «Герои в форме»

Штаб этапа самостоятельно принимает решение о форме проведения и содержании вопросов викторины «Герои в форме».

Система оценивания также определяется штабом этапа.

Отряд-победитель викторины получает 1 балл в общем зачете.

Рекомендованная викторина «Герои в форме»

Система оценивания:

Блок «Знатоки» - за каждый правильный ответ 1 балл, максимально – 31 балл.

Блок «Кроссворд «Воинская мудрость» - за каждый правильный ответ 1 балл, максимально – 12 баллов.

Блок «Блицтурнир» - за каждый правильный ответ 1 балл, максимально – 12 баллов.

Блок «Города-Герои» - за каждый правильный ответ 1 балл, максимально – 12 баллов.

Блок «Воинские звания» - за каждый правильный ответ 1 балл, максимально – 23 балла.

В отборочном этапе проводятся 4 блока: «Знатоки», «Кроссворд «Воинская мудрость», «Блицтурнир», «Города-Герои». Максимальное количество баллов за этап – 67 баллов.

В муниципальном этапе проводятся 4 блока: «Знатоки», «Кроссворд «Воинская мудрость», «Блицтурнир», «Воинские звания». Максимальное количество баллов за этап – 78 баллов.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов.

№ п/п	Блок	Деятельность организатора
1	Приветствие отрядов	Отряды приветствуют ведущие мероприятия и объясняют правила викторины. Отряды докладывают организаторам о готовности.
2	«Знатоки» (отборочный и муниципальный)	Приглашаются командиры отрядов, и выдаются карточки с вопросами (не менее 10). Отряды обсуждают ответы на вопросы. На подготовку ответов дается не более 5 минут. После чего по звуковому и/или зрительному сигналу бойцы по цепочке зачитывают вопрос и отвечают на него. За каждый правильный ответ засчитывается один балл. Побеждает отряд, набравший наибольшее количество баллов.
3	Кроссворд «Воинская мудрость» (отборочный и муниципальный)	Каждый отряд получает вариант кроссворда и необходимые расходные материалы: листы А4, ручки, карандаши, маркеры. Отряд приступает к работе. Отведенное время на работу 10 минут. В подведении итогов учитывается слаженность работы, активность каждого бойца. Максимальное количество баллов за задание – 12.
4	Блицтурнир «Что ты знаешь о нашей армии?» (отборочный и муниципальный)	На слайде появляется вопрос (примеры см. ниже), отряд с помощью звукового сигнала (свисток, хлопок в ладоши или др.) извещает о готовности отвечать. Отвечает отряд, первый подавший сигнал о готовности к ответу. За каждый правильный ответ отряду засчитывается балл.
*5	«Города – Герои» (только отборочный)	Отрядам на экране демонстрируются фотографии городов-Героев и иных городов с названиями. Задача отрядов выбрать из предложенного списка города-герои и объяснить, почему город получил статус города-героя. За каждый правильный ответ отряду засчитывается 1 балл.
*6	«Воинские звания» (только муниципальный)	Организатор викторины предлагает отрядам за 1 минуту написать как можно больше воинских званий. Побеждает отряд, перечисливший наибольшее количество званий. За победу в блоке команда получает 10 баллов.

**Рекомендуемый перечень вопросов блока «Знатоки»
для муниципального этапа**

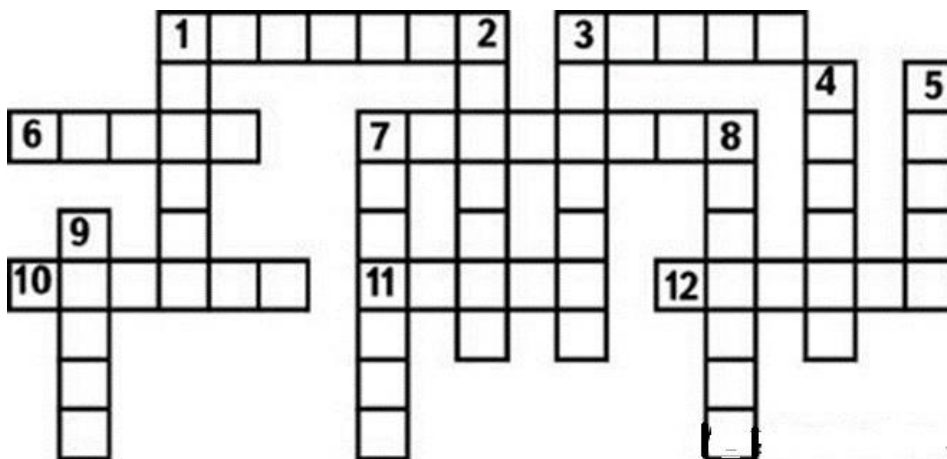
(для отборочного (школьного) этапа вопросы формируются
соответствующим штабом этапа)

1. Кто в поле не воин. Ответ: Один.
2. Мелодия с четким ритмом, под которую легко шагать. Ответ: Марш.
3. Лестница, по которой поднимаются на корабль или самолет? Ответ: Трап.
4. Как узнать звание военнослужащего? Ответ: По погонам.
5. Как звучит вечерняя команда в казарме? Ответ: Отбой!
6. Как называется зимний головной убор солдата? Ответ: Шапка ушанка.
7. Как называются двери в танках? Ответ: Люки.
8. Кто главный на подводной лодке? Ответ: Капитан.
9. Бывают ли тельняшки с черными полосками? Ответ: Да, на флоте.
10. Как узнать род войск, в котором служит военный? Ответ: По эмблеме.
11. Спортивный снаряд для подтягивания. Ответ: Перекладина.
12. Что по численности больше рота или взвод? Ответ: Рота.
13. Что должен знать солдат лучше всего? Ответ: Устав.
14. Продолжи: «Тяжело в учении – ...» Ответ: Легко в бою.
15. Что лишнее: бескозырка, шлем, шляпа, пилотка, берет? Ответ: Шляпа.
16. Для чего нужен противогаз? Ответ: защищать от загрязненного воздуха.
17. Ручной разрывной снаряд. Ответ: Граната.
18. Отряд стрелять. Ответ: «Пли».
19. Укрытие, из которого солдаты стреляют. Ответ: Окоп.
20. Военское подразделение, несущее охрану чего-нибудь или кого-нибудь. Ответ: Караул.
21. Войсковая часть, расположенная в городе, крепости. Ответ: Гарнизон.
22. Отборная часть армии. Ответ: Гвардия.
23. Передвижение войск на новое направление с целью нанесения удара. Ответ: Маневр.
24. Место расположения войск к бою. Ответ: Позиция.
25. Военный термин, обозначающий внезапное нападение. Ответ: Атака.

26. Краткий доклад военнослужащего старшему по званию. Ответ: Рапорт.
27. Солдатское пальто. Ответ: Шинель.
28. Место, где можно пострелять по мишеням. Ответ: Тир.
29. Тяжелая боевая машина (из четырех букв). Ответ: Танк.
30. Торжественный смотр войск. Ответ: Парад.
31. Передвижение войск. Ответ: Маневр.

Рекомендуемый перечень вопросов блока Кроссворд «Воинская мудрость» для муниципального этапа

(для отборочного (школьного) этапа вопросы формируются соответствующим штабом этапа)



По горизонтали:

1. Противодействие нападению противника.
3. Человек, который отличился храбростью на войне.
6. Все сухопутные войска государства.
7. Начальник, командующий военным подразделением.
10. Рядовой Военно-морского флота.
11. Стремительное нападение на неприятеля.
12. Рядовой военнослужащий.

По вертикали:

1. Лицо командного состава армии и флота.
2. Высший военный чин на флоте.
3. Высший военный армейский чин.
4. Боевой успех в сражении с противником.
5. Синоним слова «летчик».
7. Большое морское судно.

8. Самое младшее солдатское звание.
9. Приветствие выстрелами в честь победы над врагом.

Ответы:

По горизонтали: 1. Оборона. 3. Герой. 6. Армия. 7. Командир. 10. Матрос.
11. Атака. 12. Солдат.

По вертикали: 1. Офицер. 2. Адмирал. 3. Генерал. 4. Победа. 5. Пилот.
7. Корабль. 8. Рядовой. 9. Салют.

**Рекомендуемый перечень иллюстраций для блицтурнира
«Что ты знаешь о нашей армии?» для муниципального этапа**
(для отборочного (школьного) этапа вопросы формируются
соответствующим штабом этапа)

Для блицтурнира используется презентация и/или иллюстрации,
изображающие правильные ответы.

1. судовая кухня (камбуз);
2. им мечтает стать каждый солдат (генерал);
3. судовой повар (кок);
4. меткий стрелок (снайпер);
5. солдатское пальто (шинель);
6. не подлежит обсуждению (приказ);
7. солдатский дом (казарма);
8. игра в войну (ученья);
9. полосатая рубашка (тельняшка);
10. морская фуражка (бескозырка);
11. царица полей (пехота);
12. боец невидимого фронта (разведчик).

Блок «Города – Герои»

(только отборочный)

**Материально-техническое обеспечение необходимое
для проведения состязания:**

1. Экран для демонстрации городов;
2. Листы А4, ручки, карандаши, маркеры.

Список городов-героев: Москва, Санкт-Петербург, Волгоград, Керчь,
Севастополь, Новороссийск, Тула, Мурманск, Смоленск, Минск, Одесса,
Киев.

Блок «Воинские звания»*(только муниципальный)*

Отрядам за 1 минуту необходимо написать как можно больше воинских званий.

Воинские звания – рядовой, ефрейтор, младший сержант, сержант, старший сержант, старшина, младший прапорщик, прапорщик, младший лейтенант, лейтенант, старший лейтенант, капитан, майор, подполковник, полковник, генерал-майор, генерал-лейтенант, генерал-полковник, генерал армии, маршал, генералиссимус, Верховный Главнокомандующий.

**Сводная ведомость
 «Герои в форме»**

№ п/п	ОТРЯДЫ	«Знатоки»	Кроссворд «Воинская мудрость»	«Блицтурнир «Что ты знаешь о нашей армии?»	*«Города – Герои»	*«Воинские звания»	Подведение итогов	
		Баллы	Баллы	Баллы	Баллы	Баллы	Всего баллов	МЕСТО
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								

Судья _____

Маршрутная игра «Зарничка 2.0»

Маршрутная игра «Зарничка 2.0» Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0» (далее – игра) проводится для младшей возрастной категории участников (8-10 лет).

Цели маршрутной игры:

- проверка знаний и умений, связанных с историей России и армии, умения выполнять простейшие действия, связанные с гражданской обороной, первой помощью, выполнением задач военных специалистов – участников «Зарница 2.0»;
- развитие познавательных интересов и потребностей, формирование ценностных ориентаций, эмоциональной сферы участников игры;
- развитие навыков командной деятельности.

Маршрутная игра – форма проведения тематического отрядного состязания, в ходе которого отряды – участники двигаются по определенному маршруту в определенной последовательности и делают остановки на «станциях», где выполняют специальные задания.

Игра может проходить как в помещении, так и на открытой площадке на улице.

В зависимости от подготовленности участников маршрут может быть заранее сформирован штабом этапа для каждого отряда (отрядам выдаются на сборе – старте маршрутные листы), маршрут также могут формировать сами участники, решая поставленные задачи, расшифровывая зашифрованные сообщения на каждом этапе игры. Первая записка с загадкой, задачей выдается на сборе старте. Наиболее сложный вариант – движение от одной «станции» до другой по азимуту, который задается на каждой пройденной «станции».

Штаб этапа, формируя маршруты отрядов, должен учитывать путь движения, чтобы отряды на «станциях» не пересекались.

Количество «станций» должно быть равно или быть больше количества отрядов.

На каждой станции штаб игры предлагает выполнить задание в строго определенное время, как правило, это 5-7 минут.

При оценивании прохождения маршрута учитывается точность выполнения заданий на «станциях», скорость прохождения маршрута, сплоченность отряда.

Алгоритм проведения игры включает в себя:

- подготовку участников к игре;
- сбор – старт, выдачу заданий;
- движение команд по маршруту;
- участие команд в организуемой на станциях деятельности;
- сбор – финиш.

Первый этап. Подготовка игры.

При подготовке игры ее организаторам необходимо:

- проложить маршрут игры (если игра проводится в помещении, то маршрут прокладывается по аудиториям здания; если игра проводится на улице, то протяженность маршрута составляет 1,5 – 2 км; рекомендуется, чтобы маршрут был кольцевым);

- разделить маршрут на этапы (станции);
- составить содержание (комплекс вопросов, тематических заданий)

каждого этапа игры;

- определить организаторов и судей для каждого этапа игры;
- определить места расположения станций, где находятся организаторы и судьи на маршруте игры;

- разработать критерии оценки выполнения участниками игры заданий;
- подготовить для каждого отряда участников игры маршрутные листы,

в которых указываются названия этапов (станций) и порядок их прохождения или загадки, зашифрованные задания, которые выдаются после выполнения заданий на станции. Отгадав загадку, расшифровав записку, отряды определяют дальнейший маршрут;

- оформить плакаты с названиями этапов (станций) игры – (они должны быть крупными, яркими, броскими, легко читаемыми) и при необходимости стрелки, указывающие направление маршрута.

Рекомендуется провести занятия с детьми по истории армии, тренировки по оказанию первой помощи и выполнению иных заданий.

Второй этап. Проведение игры.

Начинается игра с общего сбора-старта, который может проводиться в форме линейки, где отряды строятся, докладывают штабу игры о готовности к участию

- участникам игры проговаривают условия игры;
- знакомят с порядком проведения игры;
- называют этапы (станции) игры;
- представляют судей (сразу же после представления они отправляются на свои места стоянок на маршруте игры);

- вручают маршрутные листы или задания;

- сообщают о времени прохождения маршрута и о звуковых сигналах, напоминающих о необходимости перехода от одной станции к другой.

На маршрут игры отряды выходят одновременно.

На каждом этапе (станции) отряд находится не более 10 минут, 2-3 минуты затрачивается на переход с этапа на этап.

На каждом этапе организаторы предлагают всем отрядам систему вопросов, тематических заданий, судьи оценивают их выполнение в соответствии с принятыми критериями и выставляют баллы.

Третий этап. Подведение итогов.

Судьи подсчитывают сумму баллов, набранную командой. Определяются победители игры – отряды, занявшие 1-ое, 2-ое, 3-е места.

На итоговом общем сборе объявляются окончательные результаты игры, называются победители, вручаются призы.

Среди критериев выполнения участниками игры предлагаемых организаторами заданий могут быть следующие:

- полнота и глубина знаний;
- эрудиция;
- сообразительность, смекалка;
- умение использовать знания на практике;
- творчество в деятельности;
- умение организовать коммуникацию между членами отряда;
- активность всех членов отряда;
- скорость и точность выполнения задания.

Рекомендованные станции

1. **Граждане большой страны.** Вопросы на знание государственной символики Российской Федерации.

2. **Меткий стрелок.** Броски в цель малым мячом или муляжом гранаты. Каждый член отряда делает бросок. В качестве итога засчитывается общая сумма попаданий в цель или сумма длины броска гранаты каждого участника.

3. **Первая помощь.** Отряд делится на пары. 1 участник в паре накладывает простую повязку на руку второму на время.

4. **Переправа.** У первых участников команд по 2 модуля «кочки», по сигналу участники продвигаются по «кочкам», переставляя их вперед до зрительного ориентира, обратно возвращаются бегом и передают «кочки» следующему участнику отряда.

5. **Разведчик.** Найти на ограниченной территории фрагменты письма – тайнописи – это может быть письмо, написанное зеркально или с переставленными в словах буквами, сложить, расшифровать.

6. **Построение.** Командир строит отряд в одну шеренгу на скорость, командует выполнить простые строевые упражнения (повороты направо, налево, кругом, расчет на 1-2 и перестроение в 2 шеренги).

7. **Что делать, если.** Вопросы на знание правил поведения в экстремальной ситуации, например, что делать, если в школе прозвучал сигнал пожарной тревоги, если к вам подходит незнакомый человек и приглашает вместе с ним пойти на прогулку, если вам надо перейти дорогу, где нет светофора.

8. **Связист.** Используется игра «Сломанный телефон» – отряд выстраивается в 1 линию, первому на ухо передается короткая информация. Последовательно все участники на ухо сообщают эту информацию следующему. Задача: передать информацию с наименьшими искажениями.

9. **Ориентирование на местности.** Определить с помощью компаса север – юг, запад – восток. С учетом сторон света сложить из отдельных элементов топографическую карту школьного двора или иной знакомой отрядам территории.

10. **Паутина.** Каждый участник по очереди проползает по участку (6 м) по-пластунски под ограничением на высоте не более 30 см. Задача отряда: проползти каждому участнику по очереди под ограничителем высоты, не задев его. Оснащение: оборудованная площадка, участок длиной 6 м, знак на стойке с условным обозначением состязания; оценочные листы; ограничитель высоты (веревка, сетка и др.) на колышках или каркасе; секундомер.

Необходимые материалы и инструменты:

1. малые мячи (не менее 5) или муляжи гранат (не менее 2);
2. бинты;
3. модули из картона или фанеры «кочки»;
4. компас;
5. бумага форматом А4;
6. ручки, карандаши;
7. секундомер.

Маршрутный лист к игре «Зарничка 2.0»

Отряд _____

№ п/п	Станции	Баллы/ время	Штрафы	ИТОГО
1.	Граждане большой страны			
2.	Меткий стрелок			
3.	Первая помощь			
4.	Переправа			
5.	Разведчик			
6.	Построение			
7.	Что делать, если			
8.	Связист			
9.	Ориентирование на местности			
10.	Паутина			

Маршрутный лист к игре «Зарничка 2.0»

Отряд _____

№ п/п	Станции	Баллы/ время	Штрафы	ИТОГО
1.	Паутина			
2.	Граждане большой страны			
3.	Меткий стрелок			
4.	Первая помощь			
5.	Переправа			
6.	Разведчик			
7.	Построение			
8.	Что делать, если			
9.	Связист			
10.	Ориентирование на местности			

Маршрутный лист к игре «Зарничка 2.0»

Отряд _____

№ п/п	Станции	Баллы/ время	Штрафы	ИТОГО
1.	Ориентирование на местности			
2.	Паутина			
3.	Граждане большой страны			
4.	Меткий стрелок			
5.	Первая помощь			
6.	Переправа			
7.	Разведчик			
8.	Построение			
9.	Что делать, если			
10.	Связист			

**Сводная ведомость
 маршрутная игра «Зарничка 2.0»**

№ п/п	ОТРЯДЫ	Граждане большой страны	Меткий стрелок	Первая помощь	Переправа	Разведчик	Построение	Что делать, если	Связист	Ориентировани е на местности	Паутина	ИТОГО ¹	Место
		Кол-во правильн ых ответов	Кол- во броск ов	Балл	Время	Время	Всего баллов	Кол-во правильных ответов	Кол-во правильн ых ответов	Кол-во правильны х ответов	Время	(1 минута = - 1 балл)	
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													

Судья _____

¹ Расчет итогового результата производится путем вычета общего количества затраченного времени из общего количества полученных отрядом баллов, где 1 минута равна 1 баллу, набранному отрядом. Пример: на прохождение испытаний «Первая помощь», «Построение» «Что делать, если...» и «Ориентирование на местности» отряд затратил 10 минут 40 сек вычитается из 50 баллов, набранных командой в заданиях, таким образом, итого равно 50-10,40 = 39,6.

Игра на местности для младшей возрастной категории участников (8-10 лет)

(проводится по решению штаба этапа)

Принципы проведения игр на местности

- Посильная, но нелегкая нагрузка.
- Новизна: незнакомый район, отсутствие предварительных знаний о дислокации.
- Безопасность: отсутствие болот на местности, четкое обозначение границ района игровых действий, запрет на действия, ведущие к травмам, ограничение физического контакта.
- Контроль: наличие в отрядах посредников, следящих за соблюдением правил и подсчетом очков.
- Дисциплина и честность: сознательное отношение к игре с соблюдением правил.
- Баланс самостоятельности и контроля: конфликтная ситуация в двухсторонней тактической игре неизбежна, но недопустимо причинение телесных повреждений, важно пресекать грубость и нарушение правил.

Рекомендованный сценарий игры «Прорваться в тыл»

Цель игры «Прорваться в тыл» – доставить «секретный пакет» или знамя на свою «базу».

Описание игры:

Игра проводится на открытой территории, например, в парке или в лесу. Дети делятся на два отряда – красные (отряд должен прорваться в тыл) и синие (отряд, обороняющий «тыл»).

Ход игры:

1. Подготовка:
 - Определить игровую территорию и разместить секретный пакет или знамя.
 - Разделить бойцов на два отряда, выдать им специальные повязки-банданы для различия команд.
 - Объяснить правила игры и безопасность.
2. Начало игры:
 - Красным дается несколько минут, чтобы спланировать свое нападение («прорыв в тыл»), выбрать маршрут и задачи.
 - Отряд синих готовится к обороне и поиску «партизан».
3. Прорыв в тыл:
 - Красным предстоит прорваться через территорию условного противника, выполняя различные задачи и избегая «попадания» (например,

«попадание» может быть засчитано, если игрок был замечен условным соперником).

- Отряд синих старается предотвратить прорыв и вывести из игры всех красных.

4. Доставка секретного пакета или знамени:

- Красные должны его найти и успешно доставить в точку «выхода».

5. Конец игры:

- Игра завершается, когда отряд красных доставил пакет или по истечении отведенного времени.

- Подводятся итоги, объявляется победивший отряд.

Критерии оценки результатов:

- Успешное выполнение задачи красными (доставка пакета).

- Сплоченность, стратегия и координация в действиях отрядов красных.

- Скорость и эффективность отрядов синих в предотвращении прорыва

в тыл.

Порядок проведения и сценарный план игры определяется штабом этапа в соответствии с имеющейся материально-технической базой и особенностями местности.

Рекомендованная литература

1. Агапова, И. А. Патриотическое воспитание в школе / И. А. Агапова, М. А. Давыдова. Москва: АЙРИС-Пресс, 2002. 224 с.
2. Артеменко А. «Я - гражданин России»: классный час для учащихся 5 классов/ А. Артеменко, Н. Шумилова // Воспитание школьников. 2007. № 10. С. 16 – 17.