Военно-спортивная игра «Зарница» проводится для воспитанников ДОЛ дневного пребывания Лицея №13 п.Краснообск.

Представленная методическая разработка отражает одно из направлений общей системы военно-патриотического воспитания. Актуальность проведения данного мероприятия заключается в том, что эта игра, в сегодняшних условиях, достаточно действенный способ привлечения внимания и заинтересованности подростков, а также одна из форм патриотического воспитания подрастающего поколения. При проведении игры следует учитывать опыт организаторов, возможности материально-технического обеспечения, меры безопасности и погодные условия. Проведение военно-спортивной игры осуществляется при помощи юнармейцев данной школы

 ЦЕЛЬ:

Способствовать сохранению и укреплению традиций, связанных с патриотическим воспитанием школьников в рамках военно-спортивных игр.

Разностороннее развитие детей, воспитание гражданственности.

Возрождение и повышение престижа воинской службы.

ЗАДАЧИ:

1. Психологическая подготовка к преодолению трудностей, формирование у детей навыков быстрой реакции в нестандартных ситуациях.
2. Обучение детей основным двигательным навыкам.
3. Развитие и укрепление физической подготовки школьников.
4. Создание атмосферы товарищеской взаимопомощи и выручки.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название испытания | Содержание  | Инвентарь |
| Автоматчики | Участники находятся в колонне по одному. Впереди стоящий с автоматом, на голове буденовка. По команде «марш!», он преодолевает дистанцию, оббегает конус и возвращается обратно. Отдает автомат следующему участнику и надевает на него буденовку. Побеждает команда, последний участник которой раньше завершит дистанцию. | Автоматы, шапки – буденовки, конусы |
| Супер прыжок | Ребята по очереди совершают прыжок в длину с места, причем следующий участник выполняет прыжок с того места, куда прыгнул впереди стоящий. Побеждает команда, у которой окажется самое большое расстояние по сумме всех прыжков. | Мел |
| Перенос боеприпасов | Участники находятся в колонне по одному. Впереди стоящий с двумя набивными мячами в руках. По команде «марш!», он добегает до обруча, кладет туда мячи и убегает обратно, следующий приняв эстафету забирает мячи и приносит их обратно. Побеждает команда, последний участник которой раньше завершит эстафету. | Мячи набивные, обручи |
| Сила воли | По команде судьи, мальчики выполняют вис на гимнастической стенке, а девочки принимают положение упор лежа на локтях(руках) – планка. Побеждает команда, у которой по истечении 1 минуты висеть и стоять окажется больше ребят. | Секундомер |
| Траспортировка раненого | Участники находятся в колонне по одному. По команде «марш!», направляющий берет за руку раненного ( второго участника) и отводит его в лазарет(конус напротив), после чего раненный выздоравливает и бежит за следующим. Побеждает та команда, чей боевой состав раньше окажется в лазарете в полном составе. |  |
| Ракета | Участники находятся в колонне по одному, направляющий зажимает между ног ракету. По команде «огонь!», направляющий на ракет мчится (прыгает или бежит) к цели (конус), берет ракету и бежит обратно ,передавая эстафету следующему. Побеждает команда, чьи ракеты, раньше достигнут цели. | Бутылки пластиковые (мячи волейбольные), конусы |
| Меткий стрелок | Участники находятся в колонне по одному, направляющий с теннисным мячом в руках. По команде « На рубеж открытия огня, к бою!», бежит до отметки и выполняет бросок мяча в цель (корзина, либо обруч) | Теннисные мячи, обручи(корзина) |
| Перетягивание каната | Участники делятся на две группы, становятся друг напротив друга в колонну, по команде ответственного судьи, Берут канат в руки и тянут его на себя. Побеждает команда , которая перетянет канат на себя до нужной отметки. | Канат |