

УТВЕРЖДЕНО
приказом
МКУ «УО ГО Верхняя Пышма»
от 15.07.2024 г. № 158

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении городской военно-спортивной игры «Зарничка»
для воспитанников дошкольных образовательных учреждений
городского округа Верхняя Пышма.

I. Общие положения

1.1. Настоящее положение определяет цели, задачи, порядок организации и условия проведения городской военно-спортивной игры «Зарничка» (далее – Игра) для воспитанников дошкольных образовательных учреждений городского округа Верхняя Пышма.

1.2. Организаторами Игры являются организационный комитет в составе инструкторов по физкультуре детских садов, МКУ «УО ГО Верхняя Пышма».

1.3. Участниками Игры являются старшие дошкольники, родители и педагоги дошкольных образовательных учреждений ГО Верхняя Пышма.

II. Цель и задачи Игры

2.1. Цель Игры: содействие физическому и нравственному воспитанию детей.

2.2. Задачи:

- укреплять здоровье детей;
- формировать потребности в здоровом образе жизни;
- расширять кругозор в процессе игры;
- развивать у детей чувство ответственности, коллективизма, взаимовыручки, а также выносливость, смелость, ловкость, координацию;
- воспитывать патриотизм, гражданскую ответственность.

III. Участники Игры

3.1. Игра проводится: 21 февраля 2025 г. в Верхнепышминском парке культуры - Манин парке.

3.2. Участниками Игры являются команды дошкольных образовательных учреждений, в состав которых входят 6 воспитанников подготовительных групп (3 мальчика, 3 девочки).

IV. Срок проведения Игры

4.1. Время проведения Игры: 21.02.2025 г. в 09.30 ч. (регистрация участников с 9.00 до 9.30 ч).

V. Программа военно-спортивной игры «Зарничка»

5.1. Открытие «Зарнички»:

5.1.1. Торжественное построение.

5.1.2. Приветственные слова приглашённых гостей.

5.1.3. «Визитка» (название, девиз, эмблема)

5.2. Прохождение боевого маршрута:

- 5.2.1. Станция «Приветствие команды»;
- 5.2.2. Станция «Марш-бросок»;
- 5.2.3. Станция «Сбей вражеский танк»;
- 5.2.4. Станция «Пройди через «колючую проволоку»;
- 5.2.5. Станция «Раненый боец»;
- 5.2.6. Станция «Саперы. Разминируй поле»;
- 5.2.7. Станция «Связисты»;
- 5.2.8. Станция «Боевой листок»;
- 5.2.9. Станция «Доставь патроны»;
- 5.2.10. Станция «Доставь конверт в штаб».

5.3. Закрытие «Зарнички» (подведение итогов, награждение отрядов).

VI. Экипировка команд

Команды предоставляют 2 бинта, форму различного вида войск, элементы одежды медицинской сестры, отличительные знаки, заготовки для «боевого листка».

VII. Определение победителей и призеров Игры

7.1. Отбор победителей Игры осуществляется на основании общего времени прохождения станций.

7.2. Победитель и призеры в командном первенстве Игры награждаются дипломами.

Заявку для участия в Игре подать за 3 дня до стартов на эл.почту elenasolomeina74@mail.ru или ВАТСАП чат инструкторов ФК

Медицинское сопровождение и обеспечение безопасности участников

Обеспечение медицинским сопровождением предусмотрено медицинским работником дошкольного образовательного учреждения, обеспечение безопасности участников на территории МБУК «Верхнепышминский парк культуры и отдыха» 21 февраля 2025 года возлагается на МКУ «УО ГО Верхняя Пышма и МБУК «Верхнепышминский парк культуры и отдыха».

Приложение № 1
к положению о проведении городской
военно-спортивной игры «Зарничка»
для воспитанников дошкольных образовательных
учреждений городского округа Верхняя Пышма.

ЗАЯВКА
на городскую военно-спортивную игру «Зарничка»
для воспитанников дошкольных образовательных учреждений
городского округа Верхняя Пышма.

МАДОУ	Ф.И. ребенка	Ф.И.О. руководителя команды.

Приложение № 2
к положению о проведении городской
военно-спортивной игры «Зарничка»
для воспитанников дошкольных образовательных
учреждений городского округа Верхняя Пышма

Каждая команда, путем жеребьевки, получает план прохождения боевого маршрута, согласно которому выполняет задания, двигаясь от станции к станции.

Боевой маршрут:

- 2.1. **Станция «Приветствие команды»** - Командир команды- приветствие , название команды, девиз .
- 2.2. **Станция «Марш - бросок»** - прохождение полосы препятствий на время: бег змейкой между колёс, бег по бревну, перепрыгивание (перешагивание) через препятствие.
- 2.3. **Станция «Сбей вражеский танк»** - метание в цель с расстояния 3-х метров, каждому участнику даётся по 2 попытки, учитывается общее количество попаданий.
- 2.4. **Станция «Пройди через «колючую проволоку»** - подлезание под натянутой веревкой всех участников отряда колонной по одному, учитывается общее время прохождения станции.
- 2.5. **Станция «Раненый боец»** - оказание первой медицинской помощи: 2 девочки - медсестры делают перевязку головы и наложение «шины» раненым 2 мальчикам, учитывается общее время.
- 2.6. **Станция «Саперы. Разминируй поле»** - поиск «мин» на определенном участке на время, от команды выбирается 1 минер, который ищет 1 «мину».
- 2.7. **Станция «Связисты»** - прокладывание кабеля и проверка связи со штабом. От команды выбираются 2 связиста, 1-й связист разматывает кабель (тонкая веревка, одним концом намотанная на круглую палочку, другим концом привязанная к колышку) продвигаясь к телефону, расположенному на расстоянии 5 метров. Как только линия связи проложена, 1-й связист подаёт сигнал флажком, бежит 2-й связист, начинает сматывать кабель, по завершению подаёт сигнал флажком. Учитывается общее время выполнения задания.
- 2.8. **Станция «Боевой листок»** - создание поздравительной газеты. Команды создают «Боевой листок» с названием своего отряда, девизом, эмблемой, используя домашние заготовки, (заметки, интервью, стихи, иллюстрации, государственную символику, цитаты и т.д). Оценивается оригинальность, информативность, творческий подход. Весь необходимый материал (клей, ножницы, цветные карандаши, фломастеры, бумага формата А2, будут предоставлены организатором). Время прохождения станции не более 7 минут.
- 2.9. **Станция «Доставь патроны»** - по типу «встречной эстафеты», участники отряда, делятся на две команды, выстраиваются друг против друга на разных сторонах площадки в колонну по одному. По команде первый игрок надевает сумку с патронами, на самокате двигается к встречной колонне, передает

сумку и самокат встречному игроку, который продолжает эстафету и т.д. Учитывается общее время прохождения станции.

- 2.10. **Станция «Доставь конверт в штаб».** Пройдя все станции, отряд собирает фишки, склеивает картинку и передаёт ее и «Боевой листок» главнокомандующему или ведущему в штаб игры.