

Сценарий военно-патриотической игры, посвящённой

Дню Защитника Отечества «Зарница»

Пояснительная записка

Военно-патриотическая игра «Зарница» – является одним из элементов патриотического воспитания школьников, проводится зимой и посвящена празднику День защитника Отечества. Игра проходит на стадионе или спортивной площадке. Маршрут готовится за неделю до игры.

В «Зарнице» помимо детей задействованы: педагоги–организаторы и педагоги дополнительного образования (два педагога сопровождают команды, остальные находятся на станциях).

При проведении игры следует учитывать опыт организаторов, возможности материально-технического обеспечения, меры безопасности и погодные условия.

Проведение военно-патриотической игры «Зарница» очень интересное и трудное дело, требующее большой предварительной подготовки.

Для успешной подготовки и проведения игры, необходимо составить план, включающий следующие вопросы:

1. Подготовка и издание приказа о проведении военно-спортивной игры «Зарница».
2. Создание штаба по подготовке и проведению военно-спортивной игры «Зарница» с определением функций каждого члена штаба.
3. Принятие необходимых мер по поддержанию общественного порядка в ходе проведения игры, назначение дежурных.
4. Проведение инструктажа по ТБ всех участников.
5. Обеспечение фотографирования наиболее интересных моментов игры.
6. Протоколирование итогов состязаний (члены штаба).
7. Награждение победителя.

Цель:

-воспитание положительных эмоций к Российской Армии. Изучение элементарных знаний о службе в вооружённых силах.

Задачи:

- пропагандировать здоровый образ жизни, физкультуру и спорт, развивать физическую активность обучающихся в игровой деятельности;
- сплачивать коллектив, воспитывать у молодого поколения дух патриотизма;
- формировать стремление к победе;
- формировать навыки быстрой реакции в нестандартных ситуациях

Область применения: учащиеся начальной школы.

Возраст обучающихся: 8-10 лет.

Ожидаемые результаты:

- интерес детей к занятиям спортом и подвижным играм;
- проявление коллективной ответственности за общее дело, чувства любви к стране и армии;
- проявление духа соперничества и стремление к победе;
- проявление чувства самостоятельности и навыков быстрого реагирования в разных ситуациях.

Форма проведения – путешествие по станциям.

Старт командам даётся одновременно. Время прохождения этапов фиксируется по последнему участнику, прибывшему на финиш. В маршрутных листах отмечается только количество набранных баллов.

Оформление площадки: разноцветные флажки, транспаранты с надписями: «Старт», «Финиш».

Место проведения мероприятия: стадион или спортивная площадка.

Дата проведения: февраль.

Условия определения победителя:

На открытии игры команды-участницы получают маршрутные листы с указанием станций-заданий. Каждая команда направляется на станцию. Игра начинается по сигналу. После выполнения задания команда передвигается на следующую станцию (по круговой системе). На каждой станции команда зарабатывает баллы, которые заносятся в маршрутный лист. По окончании игры баллы суммируются. Команда, набравшая большее количество баллов, занимает 1 место.

Действующие лица:

- ведущий;
- руководитель штаба;
- педагоги;
- дети.

Программа мероприятия:

- торжественное открытие игры;
- прохождение станций-заданий игры;
- подведение итогов и награждение победителя.

Организация проведения мероприятия:

В подготовке и проведении игры принимает участие педагогический коллектив.

Форма одежды:

- единая форма, не стесняющая передвижения и выполнение специальных заданий на этапах;
- обязательным элементом формы одежды является однообразный знак (эмблема) команды;

– форма одежды не должна содержать незаслуженных знаков воинской доблести и государственных наград.

Тематическое содержание игры:

I этап - Построение у штаба;

II этап - Путешествие по станциям;

III этап - Поиск флага;

IV этап - Награждение победителей.

Перед началом игры, командиры команд докладывают главному судье о готовности, по форме: **«Товарищ капитан. Команда « _____ » в количестве _____ человек к игре готова. Командир команды _____».**

После доклада всех командиров происходит жеребьевка старта, т.е. определяется этап, на котором команда стартует. Командиры получают маршрутные листы у руководителя штаба и вместе с командой выдвигаются самостоятельно на первый этап, выпавший по жеребьевке.

По общему сигналу (звонок) начинается игра.

Прибыв на этап, командир докладывает судье на станции и действует по его указанию.

Каждая команда передвигается строго по маршруту.

Пройдя все станции, команда прибывает к руководителю штаба, командир докладывает о завершении игры, сдает маршрутный лист, уводит команду в выделенное помещение для обогрева, приведения внешнего вида в порядок и ожидает приглашения в спортивный зал для участия в торжествах и подведении итогов.

Ход игры «Зарница»

I этап. Построение у штаба

Ведущий: Итак, начинаем военно-патриотическую игру «Зарница», посвящённые тем, кто служил и будет служить в рядах Вооружённых сил

Российской Федерации, кто охраняет и кому предстоит охранять покой граждан и мирное небо над головой!

- Прошу команды на построение!

Звучит военная музыка. На спортивной площадке строятся дети. Они имеют эмблемы, элементы военной формы (погоны).

Ведущий:

Одной семьёй живут народы,
Крепка Россия как гранит.
На страже мира, счастья и свободы
Солдат Российской армии стоит!
Кто умеет состязаться,
Кто без дела не сидит,
Кто хочет силой потягаться,-
Для тех наш праздник открыт!

Руководитель штаба: Здравствуйте товарищи бойцы!

Дети: Здравствуйте!

Руководитель штаба: Поздравляю Вас с началом спортивно - патриотической игры «Зарница».

Дети: Ура! Ура! Ура!

Руководитель штаба: Командирам отрядов сдать рапорты.

Командиры отрядов по одному сдают рапорт.

Командир отряда: «Товарищ руководитель штаба, отряд «_____» в количестве ... человек для участия в военно-спортивной игре «Зарница» построен. Командир отряда «_____»

Руководитель штаба: Сегодня, как в былые времена, наша армия славится своими воинами. У неё славное прошлое, и надеемся достойное будущее. А будущее нашей Армии – это вы, сегодняшние мальчишки и девчонки. И от того, какими вы вырастаете, и зависит мощь нашей Армии. Поздравляю вас с Днём Защитника Отечества. Сегодня наш Центр переводится на «военное положение». Наша задача – пользуясь маршрутным листом, пройти все этапы, набрать наибольшее количество баллов, в кратчайшие сроки вернуться в штаб с флагом вашей команды. Команда, которая больше всех наберёт баллов и за самое короткое время вернётся в штаб, будет являться победителем. Военно-патриотическую игру «Зарница» прошу считать открытой.

Каждый отряд получает маршрутный лист (Приложение № 1)

II этап. Путешествие по станциям

Станция 1 «Меткий стрелок»

Задания:

- Каждому участнику даётся одна попытка, каждое попадание один балл (снежок в корзину). В маршрутный лист заносится общее количество баллов.
- Каждому участнику добежать до старта и мячом сбить кеглю, вернуться на место, передать эстафету, количество попаданий = количеству баллов.
- Пролезть через тоннель и попади в мишень. В качестве мишени используется корзина, которую держит в руках командир. Учащиеся выстраиваются в колонну друг за другом и по команде «Огонь» выполняют метание гранат с расстояния 8 – 10 м. За каждое попадание отряд получает 1 балл. Итоговый результат записывается в маршрутный лист. Командир старается поймать гранату.

Станция 2 «Патриотическая»

Задания:

1. Исполнить песню военной тематики
2. Викторина «Вопрос-ответ»

(нужно дать правильный ответ «да» или «нет»)

1. Окоп – это вырытая яма? (да)
2. Компас – прибор для измерения времени? (нет)
3. Гимнастерка – рубашка для занятий гимнастикой? (нет)
4. Танки могут плавать? (да)
5. Бескозырка – это головной убор без козырька? (да)
6. У звезды пять лучей? (да)
7. Солдат служит 10 месяцев? (нет)
8. Боевые гранаты растут на дереве? (нет)
9. Два сапога пара? (да)
10. Танк меньше пушки? (нет)
11. Парашют сделан из бумаги? (нет)
12. Якорь – это лишний груз, который выбрасывают за борт? (нет)
13. Бинобль – это прибор, который помогает рассмотреть врага? (да)
14. Моряк – это то же самое, что и матрос? (да)
15. Лейтенант старше генерала? (нет)
16. «Катюша» - это личный автомобиль девушки Кати? (нет)
17. Отделение – это 7 человек? (да)
18. На погонах моряков изображены самолеты? (нет)
19. Компас показывает направление? (да)
20. Магазин - место для патронов? (да)

3. Собери картинку, объясни, что на ней изображено. (картинка прилагается)
(Приложение № 2)

Станция 3 «На привале»

Задания:

1. Верхом на коне (верхом на гимнастической палке пробежать до метки и назад)
2. По кочкам
3. Викторина
 1. Про кого говорят, что он ошибается один раз? (Сапёр)
 2. Какие войска ушли в отставку? (Кавалерия)
 3. Какие виды холодного оружия вы знаете? (булава, меч, шпага, нож, штык, сабля)
 4. Что означает слово «таран»? (прямой удар самолёта, танка, корабля)
 5. Как называются наплечные знаки? (погоны)
 6. Какой год является годом рождения Красной Армии? (1918)
 7. Что можно использовать в лесу для заварки чая? (листья брусники, земляники, малины)
 8. Как называется подросток, изучающий морское дело? (юнга).
 9. Что общего между деревом и винтовкой? (ствол)

Станция 4 «Сапёры»

Задания:

1.Минное поле

Задание для этого этапа готовится заранее. В снегу на отдельных территориях – по количеству участвующих команд – прячутся отдельные предметы разного размера (например, 3 шт. больших кирпичей и 3 шт. половинок кирпичей), изображающие мины. Задача сапёров заключается в том, чтобы как можно быстрее и безопаснее отыскать 3 «мины» большего размера. Если найдены «мины» меньшего размера, то считается, что они взорвались при разминировании и сапёр, нашедший их, ранен.

2.Первая медицинская помощь

- ожог руки (наложить стерильную повязку);
- перелом ноги;

3.«Переправь раненого»

Командир поочередно перевозит всю команду на ледянке

Станция 5 «Воинские звания». (Приложение № 3)

Задания:

Командам раздаются чистые листы и ручки. Команда должна за определённое время вспомнить и записать войсковые звания, от «рядового» до «генерал армии». Лучший балл - за правильность последовательности званий и большее количество званий.

III этап Поиск флага

Каждая команда получает конверт с координатами спрятанного флага. Задача всей команды – обнаружить флаг. Флаги каждого отряда прячутся заранее.

Пример координат:

1. Встать лицом к зданию школы в отправной точке. 2. Сделать 10 шагов вперёд. 3. Повернуться влево. 4. Сделать 6 шагов. 5. Повернуться вправо. 6. Сделать 10 шагов. 7. Искать знамя здесь.

Пока подводятся итоги, командам предлагается проследовать на станцию «Полевая кухня», где каждый получает чашку горячего чая и солдатскую кашу.

IV этап. Награждение победителей.

Объявляется победитель в командном первенстве, победитель в личном первенстве.

Перечень использованной литературы

1. Воспитание школьников // 2014 г, № 2.
2. Последний звонок // 2013г. № 2.
3. Практика административной работы в школе // 2014г. №3
4. Российская государственная библиотека [Электронный ресурс] / Центр информ. технологий РГБ ; ред. Власенко Т.В.; Web-мастер Козлова Н.В. – Электрон. дан- М.: Рос . гос. б-ка, 1997 – режим доступа: <http://www/rsl.ru> , свободный – Загл. с экрана. – Яз. рус., англ.

5. Сухин И.Г. 800 загадок – 100 кроссвордов. М.: «Новая школа», 2013

6. <http://wikipedia.ru>

7. <http://pedsovet.su>

8. <http://festival.1september.ru>



Маршрутный лист

1. Станция «На привале»

2. Станция «Меткий стрелок»

3. Станция «Сапёры»

4. Станция «Патриотическая»

5. Станция «Воинские звания»



Маршрутный лист

1. Станция «Патриотическая»

2. Станция «Сапёры»

3. Станция «Меткий стрелок»

4. Станция «Воинские звания»

5. Станция «На привале»

Приложение № 2



«Воинские звания»

