**Приложение**

к Положению о проведении

Игры Зарница 2.0

**Содержание этапов Всероссийской военно-патриотической Игры «Зарница 2.0»**

**(муниципальный этап: младшая возрастная категория)**

**Маршрутная игра «Зарничка 2.0» с дополнениями**

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.

**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.

**Дата проведения:** 9 апреля 2025г. Светлоярский ФОК. 10.00

**Участники:** Команда из 10 человек. Родившиеся в период **с 1 октября 2014 года по 30 сентября 2017 года. Зарегистрированные на муниципальный этап** и успешно прошедшие отборочный этап Игры.

**Станции:**

1. **Граждане большой страны**. Участвует весь отряд. Вопросы на знание государственной символики Российской Федерации (флаг, герб, гимн РФ, флаг, герб Волгоградской области, Светлого Яра). Тестирование. Отвечает каждый участник отряда.

1 правильный ответ = 1 балл. В зачет идет общее количество баллов.

2. **Меткий стрелок.** Участвует весь отряд. Броски в вертикальную цель теннисным мячом. Расстояние – 8 метров. Каждый член отряда делает по 2 броска.

1 попадание = 1 балл. В зачет идет общая сумма попаданий в цель.

3. **Первая помощь**. Отряд делится на пары (5 пар). 1 участник в паре накладывает простую повязку на руку второму на время.

**Штрафные баллы** +10 секунд начисляются за:

- неровное накладывание,

- перекручивания,

- выход за определенную зону травмы при перевязывании (15 см в обе стороны),

- плохая, слабая или тугая фиксация повязки.

В зачет идет общее время выполнения с учетом штрафных баллов.

4.**Переправа.** Участвует весь отряд. У первых участников отрядов по 2 модуля «кочки», (балансировочные массажные полусферы). По сигналу участники продвигаются по «кочкам», переставляя их вперед до зрительного ориентира, обратно возвращаются бегом и передают «кочки» следующему участнику отряда.

В зачет идет контрольное время прохождения этапа всеми участниками отряда.

Непрошедший этап участник засчитывается как штрафной балл к общему времени.

1 непрошедший участник = 1 минута штрафного времени.

5.**Разведчик**. Сложить и расшифровать фрагменты письма.   
За пройденный этап 10 баллов.

6.**Построение**. Командир отряда строит отряд в одну шеренгу, командует выполнить простые строевые приемы (построение в шеренгу, повороты направо, налево, кругом, расчет на 1-2 и перестроение в 2 шеренги, все приемы выполняются по 2 раза).

Строевые приемы оцениваются по 10 бальной шкале.

В зачет идет общая сумма баллов за каждый строевой прием.

7. **Паутина**. Каждый участник по очереди проползает, проходит определенным образом по участку.

В зачет идет общее время прохождения этапа отрядом с учетом штрафных баллов за задевание нитки + 5 секунд.

8. **Связист**. Используется игра «Сломанный телефон». Этап не оценивается.

9.**Что делать, если**… Ситуации и вопросы на знание правил поведения в той или иной ситуации. Этап не оценивается.

10. **Солнышко.** Игра на командообразование.Этап не оценивается.

11. **Парашют.** Игра на командообразование. Этап не оценивается.

**Время прохождения этапов: 5 минут.**