

Приложение к постановлению
администрации муниципального
образования Одоевский район
от 04.04.2025 №165

Положения «Об организации и проведении муниципального этапа Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0» в муниципальном образовании Одоевский район»

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение (далее - Положение) определяет цель, задачи, порядок и сроки проведения, категории участников Всероссийской военно - патриотической игры «Зарница 2.0» (далее - Игра).

1.2. Игра проводится на муниципальном уровне.

1.3. Организатором Игры является Администрация муниципального образования Одоевский район.

1.4. Организация и проведение Игры осуществляются 4 апреля 2025 года.

2. Цель и задачи Игры

2.1. Цель Игры: приобретение и закрепление участниками навыков начальной военной подготовки, формирование личностных качеств участников, способствующих успешной самореализации молодежи в трудовой, семейной и творческой сферах, формирование прочных основ патриотического сознания, чувства верности долгу по защите своего Отечества, активной гражданской позиции, а также развитие патриотического движения и системы, исторически сложившихся военно-патриотических игр в Российской Федерации.

2.2. Задачи:

- развитие у подрастающего поколения инициативы и лидерских качеств, самостоятельного мышления;

- формирование сознательного отношения к вопросам личной и общественной безопасности, развитие практических умений и навыков поведения в экстремальных ситуациях;

- популяризация среди детей и молодежи здорового образа жизни;

- повышение интереса к изучению истории Отечества, истории Вооруженных Сил Российской Федерации;

3. Органы, осуществляющие организацию и проведение Игры

3.1. Руководство организацией и проведением муниципального этапа Игры осуществляются Центральным Штабом Игры (далее - Штаб Игры), который сформирован из числа сотрудников Организатора и сотрудников организаций партнеров. Состав Штаба Игры утверждается Организатором.

3.2. Штаб Игры наделен следующими полномочиями:

- разрабатывать сценарий и легенду (тематику) Игры;
- принимать решения по допуску победителей и призеров Игры к участию в финале Игры;
- формировать предложения Организатору по составу Центральной Судейской коллегии;
- разрабатывать и вносить предложения Организатору о внесении изменений в Положение;
- вносить предложения Организатору по учреждению специальных номинаций;
- координировать деятельность по продвижению Игры в средствах массовой информации и информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»;

формировать предложения Организатору и Соорганизаторам Игры о привлечении дополнительных партнеров Игры;

3.3. Решения, принимаемые Штабом Игры в рамках своей компетенции, обязательны для исполнения участниками всех этапов Игры, а также всеми лицами, задействованными в организационно-подготовительной работе.

4. Судейская коллегия

4.1. Для осуществления судейства на муниципальном этапе Игры Соорганизаторами Игры при Штабах создается Судейская коллегия. Судейскую коллегия на региональном и окружном этапах Игры возглавляет Главный судья этапа Игры. Состав Центральной Судейской коллегии объявляется участникам до начала Игры.

4.2. Судейская коллегия, наделена следующими полномочиями:

- решение методических вопросов, связанных с реализацией программы этапов Игры;
- оценка результатов участников Игры по каждому состязанию и испытанию соответствующего этапа Игры;

- внесение результатов участников Игры (каждого участника Игры и каждого отряда) в судейские протоколы;

рассмотрение поступивших заявлений и протестов от представителей/наставников отрядов;

- подведение итогов соответствующего этапа Игры (определение победителей и призеров Игры) и передача их на утверждение Штабом соответствующего этапа Игры.

4.3. Деятельность Судейской коллегии в отношении поступивших заявлений и протестов от представителей/наставников отрядов (далее - Протесты) осуществляется в следующем порядке:

Решения по поступившим Протестам принимаются коллегиально на заседании Судейской коллегии. Заседания Судейской коллегии созываются по мере необходимости.

Заседания Судейской коллегии являются правомочными, если в них принимают участие не менее 50 (пятидесяти) процентов от числа членов Судейской коллегии.

Для ведения протокола заседания Судейской коллегии на каждом заседании Судейской коллегии избирается Секретарь заседания Судейской коллегии. Секретарем заседания Судейской коллегии может являться лицо, не входящее в состав Судейской коллегии. Секретарь Судейской коллегии избирается открытым голосованием простым большинством голосов присутствующих на заседании членов Судейской коллегии.

Решения Судейской коллегии принимаются открытым голосованием простым большинством голосов присутствующих на заседании членов Судейской коллегии. В случае равенства числа голосов голос Главного судьи муниципального этапа Игры является решающим.

Решения Судейской коллегии отражаются в соответствующем протоколе и подписываются Главным судьей этапа Игры и Секретарем заседания Судейской коллегии.

5. Условия и порядок участия в Игре

5.1. Участие в Игре принимают отряды, состоящие из 10 (десяти) обучающихся общеобразовательной организации Российской Федерации и прошедшие отборочный этап на базе общеобразовательного учреждения в трех возрастных категориях: 7-10 лет (далее - младшая возрастная категория); 11-13 лет (далее - средняя возрастная категория) и 14 - 17 лет (далее - старшая возрастная категория). В состав отряда должно входить не менее 2 (двух) девушек (далее - отряд) под руководством педагога-

наставника прошедшего регистрацию на сайте будвдвижении.рф (далее - Наставник отряда). Участникам отряда на дату завершения финала Игры должно быть менее 18 (восемнадцати) лет. Дополнительно выбирается командир отряда - юноша или девушка из состава отряда.

5.2. Победители муниципального этапа Игры получают право выступить в региональном этапе Игры (по 1 (одному) отряду в каждой возрастной категории от 1 (одного) муниципального образования Российской Федерации).

5.3. Наставник отряда несет ответственность за:

- формирование пакета заявочной документации согласно требованиям, изложенным в Положении и за достоверность документации;
- соблюдение участниками отряда дисциплины, мер безопасности во время движения в транспортных средствах и в пешем порядке, правил безопасного поведения при проведении спортивных соревнований, мер пожарной безопасности.

Наставник отряда имеет право получать в Штабе этапа Игры и в Судейской коллегии этапа Игры сведения по всем вопросам, связанным с организацией и проведением Игры.

5.4. Наставник отряда не вправе:

- создавать помехи для деятельности Судейской коллегии этапа Игры, вмешиваться в работу судей и отвлекать их;
 - находиться непосредственно в зоне проведения состязаний и испытаний Игры без разрешения судей;
 - оказывать помощь своему отряду в ходе проведения состязаний и испытаний Игры (за исключением случаев прямого указания на это судьи состязания или испытания).

5.5. Список участников предоставляется в Штаб до 2 апреля 2025 г. Документы предоставляются в Штаб в срок до 4 апреля 2025 г. в соответствии с требованиями пункта 6.13 положения об организации и проведении Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0». На каждую команду необходимо сформировать отдельную папку с полным пакетом документов.

5.6. Документы, поступившие позже указанных сроков либо не в полном объеме, к рассмотрению не принимаются, отряд к участию в этапе Игры не допускается.

5.7. Все участники отряда должны иметь при себе оригинал свидетельства о рождении (паспорта) и полис обязательного медицинского страхования, Наставник отряда - паспорт и полис обязательного

медицинского страхования.

- 5.8. По окончании Игры каждому Наставнику отряда предоставляется возможность ознакомиться с итоговым протоколом этапа Игры.

6. Порядок проведения этапов Игры и обучение участников

- 6.4. Игра начинается с торжественной церемонии открытия. Обязательными элементами церемонии открытия Игры являются вынос и относ Государственного флага Российской Федерации, осуществляемые в порядке, установленном Строевым уставом Вооруженных Сил Российской Федерации, утвержденным приказом Министра обороны Российской Федерации от 11.03.2006 № 111, в сопровождении гимна Российской Федерации.
- 6.5. Завершающим мероприятием Игры является торжественная церемония закрытия. Церемония проводится в форме торжественного построения с выносом Государственного флага Российской Федерации в порядке, установленном Строевым уставом Вооруженных Сил Российской Федерации, утвержденным приказом Министра обороны Российской Федерации от 11.03.2006 № 111, в сопровождении гимна Российской Федерации.

7. Программа проведения этапов Игры

- 7.1. На муниципальном этапе Игры для младшей возрастной категории проводятся следующие отрядные состязания:
- Основы строевой подготовки;
 - Первая помощь,
 - История Отечества;
 - Викторина «Герои в форме»;
 - Спортивная игра «Снайпер - Лазертаг»;
 - Маршрутная игра «Зарничка 2.0»;
- 7.2. На муниципальном этапе Игры для средней и старшей возрастных категорий проводятся следующие состязания:
- Военизированная эстафета – полоса препятствий (отрядное);
 - Общевоинская грамотность (отрядное);
 - Строевая подготовка (отрядное);
 - Основы российской государственности и военной истории (отрядное);
 - Огневая подготовка - Лазертаг (отрядное);

- Радиационная, химическая и биологическая защита (отрядное);
- Состязание командиров (в соответствии с УВС);
- Состязание штурмовиков (в соответствии с УВС)
- Состязание политруков (в соответствии с УВС);
- Состязание военкоров (в соответствии с УВС);
- Состязание инженеров-саперов (в соответствии с УВС);
- Состязание медиков (в соответствии с УВС);
- Состязание операторов БПЛА (в соответствии с УВС).

7.3. Изменение перечня испытаний (включение, исключение и замена испытаний в перечне), предусмотренного Положением, на муниципальном этапе Игры допускается по решению Штаба соответствующего этапа Игры.

8. Подведение итогов этапов Игры

- 8.1. Победители и призеры Игры определяются судейской коллегией.
- 8.2. По всей программе Игры подводится комплексный зачет. Первенство отрядов определяется в каждом виде программы (суммируется время прохождения этапов). Согласно показанным результатам, отряд получает баллы и места. Общекомандное место отряда в комплексном зачете определяется по наименьшей сумме мест, занятых отрядами во всех видах программы. Общий итог подводится по наименьшей сумме мест, полученных отрядами в каждом виде программы. В случае равенства суммы мест победитель определяется по наибольшему количеству первых (вторых, третьих и т. д.) мест.
- 8.3. Судейская коллегия этапа Игры суммирует баллы (время) за все виды состязаний и испытаний Игры (этапа Игры) с учетом полученных отрядом штрафных баллов.
- 8.4. Отряды, занявшие первое, второе и третье места в рейтинговом списке (итоговом зачете), награждаются дипломами.

9. Обеспечение безопасности участников и зрителей

- 9.1. Обеспечение безопасности участников и зрителей осуществляется согласно требованиям правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации от 18.04.2014 № 353.

9.2. Оказание скорой медицинской помощи и допуск участников осуществляются в соответствии с приказом Министерства здравоохранения Российской Федерации от 23.10.2020 года № 1144н «Об утверждении порядка организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом, включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях или выполнять нормативы испытаний ГТО».

10. Права и обязанности участников

10.1. Участник обязан:

- соблюдать морально-этические нормы поведения, быть дисциплинированным и вежливым;
- соблюдать настоящее Положение;
- быть подготовленным к состязаниям и испытаниям,
- знать и следовать расписанию Игры (этапов Игры) и присутствовать на всех мероприятиях, обозначенных в расписании;
- соблюдать меры безопасности, оказывать помощь участникам, получившим травму или попавшим в опасное положение;
- бережно относиться к инвентарю и оборудованию, а также к снаряжению, выданному организацией, проводящей соревнования;
в случае болезни или при получении травмы уведомить об этом Наставника отряда или членов Штаба Игры (Штаба этапа);
- в случае нарушения правил, установленных настоящим Положением, а равно при обнаружении допущения таковых нарушений другими участниками Игры (этапа Игры) уведомить об этом Наставника отряда или членов Штаба Игры (Штаба этапа);

10.2. Участнику запрещается:

- выходить на место проведения этапов во время проведения состязаний и испытаний, если он не участвует в прохождении данного этапа;
- вмешиваться в работу Судейской коллегии.

За указанные нарушения Судейская коллегия имеет право применить следующие меры взыскания: снятие с участия в отдельных испытаниях, дисквалификация участника на время проведения этапа Игры.

10.3. Отряды (участники) могут быть сняты с соревнований (отдельных видов соревнований):

- за нарушение правил, указанных в Положении;

- за невыполнение требований судей по обеспечению мер безопасности;
- за использование посторонней помощи (кроме медицинской), в том числе, за вмешательство Наставника отряда в действия отряда;
- за действия, которые помешали участникам другого отряда при прохождении этапов;
- при получении участником травмы, требующей оказания серьезной медицинской помощи (по решению врача соревнования или Службы безопасности);
- за нарушение морально-этических норм поведения и не товарищеское поведение;
- за использование неисправного лично-командного снаряжения, не обеспечивающего безопасность;
- за невыполнение задания этапа, нарушения порядка прохождения, контрольных пунктов.

10.4. Отряды (участники), сошедшие с дистанции, должны сообщить об этом Главному Судье на финише лично или через Наставника отряда.

11. Порядок финансирования Игры

11.1. Организатор осуществляет финансирование муниципального этапа Игры за счет средств бюджета муниципального образования, предоставленных в целях реализации комплекса мероприятий, направленных на вовлечение отдельных категорий граждан, организаций в систему патриотического воспитания детей и молодежи, а также за счет средств спонсорской помощи.

12. Контактные данные

12.1. Организатор Игры:

Местное отделение Общероссийского общественно- государственного движения детей и молодежи «Движение первых».

Контактное лицо:

Эйсмонт Карина Анатольевна – организатор работы в Одоевском районе, 8(962) 279-03-15.

Приложение к Положению
«Об организации и проведении муниципального этапа
Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0»
в муниципальном образовании Одоевский район»

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

**для проведения отборочного и муниципального этапов Всероссийской
военно-патриотической игры «Зарница 2.0»
для средней (11-13 лет) и старшей (14-17 лет) возрастных категорий**

Тульская область
2025 г.

Содержание испытаний муниципального этапа Зарницы 2.0.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ

1. Состязание командиров

Тестирование по следующим дисциплинам подготовки:

- Уставы ВС РФ;
- Основы огневой подготовки;
- Основы тактической подготовки;
- Тактическая подготовка;
- РХБЗ;
- Военная топография.

2. Состязание политруков

Состязание проводится в формате письменного выполнения практических заданий по кибербезопасности, фактчекингу, шифровке/дешифровке, криптографии и форензике. При выполнении заданий участникам нужно быть предельно внимательными и сосредоточенными, поскольку задания требуют от участника активной мыслительной деятельности, а также содержат в себе подсказки.

Материально-техническое обеспечение:

- Бланк заданий в количестве, необходимом для проведения состязания;
- Конверты для каждого бланка заданий.

Описание состязания:

Состязание проводится в учебном классе или помещении со столами и стульями в количестве, необходимом для одновременного проведения состязания для всех участников с условно-военной специальностью «Политрук».

Участники получают бланки заданий, однако до старта состязания они не могут видеть сами задания, поэтому рекомендуется использовать конверты.

Участники выполняют задания на время и правильность. Состязание оценивает организатор (судья или инструктор). За каждый верный ответ участнику присваивается 1 балл.

Предположительное время прохождения состязания – 15-20 минут.

Порядок прохождения:

Участники с условно-военной специальностью «Политрук» прибывают к месту проведения состязания, занимают свои места. После этого организатор (судья или инструктор) выдает участникам бланки заданий таким образом, чтобы они не имели возможности увидеть сами задания до старта состязания. Когда бланки заданий розданы, а участники готовы к прохождению состязания, организатор (судья или инструктор) доводит до участников легенду состязания.

Перечень состязаний: «Дешифровка», «Информационная перегрузка», «Двойной агент», «Ответный удар».

3. Состязание саперов

Разминирование поля посредством использования металлоискателя.

Участвует 1 человек от команды.

Задача: разминировать 1 мину затратив минимальное кол-во времени.

Снаряжение: ПЕРЧАТКИ ХОЗЯЙСТВЕННЫЕ – 1 пара.

4. Состязание военкоров

Участвует 1 человек от команды.

Задача: снять видеорепортаж в горизонтальной проекции о проведении военно-спортивной игры «Зарница 2.0» длительностью не менее 3 минут. (съёмка от 1-ого лица, интервью с участниками и членами жюри, общая съёмка игры и т.д...)

Снаряжение: мобильный телефон с камерой.

Критерии оценивания: выдержка минимальной длительности, содержательность, информативность, качество съёмки – по 1 баллу.

5. Состязание медиков

Состязание проводится в общем формате практической работы. В состязании участвуют по 2 (два) бойца от отряда, имеющие условно-военную специальность (роль) «Медик». Участники получают ситуационную практическую задачу, которую необходимо решить за ограниченный период времени – не более 15 мин.

Навыки для прохождения этапа:

- Знание алгоритма оказания первой помощи
- Умение накладывать кровоостанавливающий жгут
- Умение оказывать помощь при закрытом и открытом переломе

Система оценивания: за выполнением алгоритмов оказания первой помощи следит судья (инструктор) состязания, который оценивает действия участников и присваивает по 1 баллу за правильное выполнение задания.

6. Состязание штурмовиков

Игра-квест на местности «За Родину!». В состязании участвуют по 2 (два) бойца от отряда, имеющие условно-военную специальность (роль) «штурмовик». Перед началом испытания участники проходят инструктаж.

Время испытания: не более 20 минут.

7. Состязание операторов БПЛА

Состязание проходят по 2 участника от отряда, имеющие условно- военную специальность «Оператор БПЛА». Один участник выполняет задачу на симуляторе квадрокоптера с классическим типом передачи видеозображения (далее - классический квадрокоптер), второй- на симуляторе квадрокоптера типа FPV (далее – FPV).

Порядок прохождения состязания:

По прибытии к месту проведения состязания участник располагается перед персональным компьютером и аппаратурой управления. Выполнив подготовку к прохождению состязания, участник докладывает Организатору о готовности к выполнению задачи. Для начала состязания Организатор подает команду, н а п р и м е р , « к выполнению задачи **ПРИСТУПИТЬ**». По команде Организатора участник приступает к прохождению состязания. Для запуска миссии в главном меню нужно выбрать режим «Одиночная миссия».

Далее необходимо выбрать один из предложенных сценариев: для участников, выполняющих задачу на симуляторе FPV – «Дрон-рейсинг», для участников, выполняющих задачу на симуляторе классического квадрокоптера – «Доставка груза». Допускается предоставление участникам возможности адаптироваться к симулятору посредством тестового свободного полета.

После выполнения миссий обоими участниками, их результаты суммируются.

ОТРЯДНЫЕ СОСТЯЗАНИЯ

1. Отрядное состязание «Военизированная эстафета»

Полоса местности, оборудованная различными препятствиями и инженерными сооружениями. Полосу проходит команда в полном составе, с целью повышения их боевой и физической подготовки и приобретению навыков преодоления типичных препятствий, встречающихся на поле боя.

2. Отрядное состязание «Общевойсковая грамотность»

Состязание проводится в формате тестирования и предполагает выполнение каждым участником отряда тестовых заданий по общевойсковой грамотности. Допускается проведение тестирования как на электронной платформе (Яндекс Формы, Анкетолог и т.п.), так и на бумаге.

Время на выполнение заданий не более 60 минут.

Материально-техническое обеспечение: столы, стулья, бланки с заданиями (на КАЖДОГО участника, рекомендуется цветная печать), ручки (по количеству участников, одновременно проходящих состязание).

Во время прохождения состязания запрещается:

- использование смартфонов и иных средств связи с выходом в сеть Интернет;
- обсуждение вопросов с другими участниками;
- использование литературы и иных справочных материалов;
- участие руководителей и наставников отряда не допускается.

В случае нарушения правил результаты теста совершившего нарушение участника аннулируются и не идут в зачет отряда.

Результаты ответов на задание теста оценивается в 1 балл за каждый правильный ответ, за неправильный ответ или отсутствие ответа – 0 баллов. Баллы каждого участника, полученные за правильное выполнение заданий, суммируются. Результаты участников отряда так же суммируются, в следствие чего выводится результат отряда.

Победителем в состязании считается отряд, набравший наибольшее количество баллов.

3. Отрядное состязание «Строевая подготовка»

Программа состязания «Строевая подготовка»

Состязание по строевой подготовке проводит старший судья, помощник старшего судьи, судейская коллегия и волонтер - секретарь.

Регламент проведения состязания «Строевая подготовка»

В состязании принимает участие отряд в полном составе. Состязание проводится поэтапно.

Действия в составе отряда на месте

Доклад командира отряда судье о готовности к смотру, ответ на приветствие, осмотр внешнего вида участников (опрятность), повороты на месте в составе отряда, выполнение команд: «Становись», «Равняйся», «Заправиться», «Смирно», «Вольно», «Разойдись», расчет на «первый»-«второй», перестроение из одношереножного строя в двухшереножный, расчет по порядку в отряде, повороты на месте, размыкание и смыкание отряда на месте, дисциплина строя.

Действия в составе отряда в движении

Движение строевым шагом, изменение направления движения, повороты в движении, выполнение воинского приветствия в движении, ответ на приветствие, прохождение с песней, остановка отряда по команде «Стой».

4. Основы российской государственности и военной истории

Состязание проводится в формате викторины и предполагает выполнение отрядом тестовых заданий по знанию отечественной истории и основам российской государственности.

5. Радиационная, химическая и биологическая защита

Участвует вся команда. Судья дает команду «Газы!».

Порядок надевания противогаза:

- задержать дыхание, не вдыхая воздух;
- закрыть глаза;
- вынуть шлем-маску, взять ее обеими руками за утолщенные края у нижней части так, чтобы большие пальцы были снаружи, а остальные – внутри ее;
- приложить нижнюю часть шлем-маски под подбородком и резким движением рук вверх и назад натянуть шлем-маску на голову так, чтобы не было складок, а очки находились на уровне глаз;

- устранить перекося и складки, если они образовались при надевании шлем-маски, сделать полный выдох, открыть глаза и возобновить дыхание;
- закрепить противогазную сумку на туловище, если это не было сделано раньше.

Если при надевании повреждены средства защиты, отряд получает - 2 штрафных балла.

Порядок оценивания

Победителем состязания считается отряд, выполнивший норматив за наименьшее общее время. Время отсекается по команде «Защитные костюмы надеть, ГАЗЫ!» и по последнему участнику отряда, выполнившему норматив и доложившему о его выполнении.

После остановки времени организатор (судья или инструктор) осуществляет проверку правильности надевания противогаза и защитного костюма, осматривает участников отряда. В случае выявления ошибок или нарушений отряду присваиваются штрафные баллы. При этом, штрафные

баллы присваиваются отряду за ошибку одного участника, то есть, если, например, в отряде 5 человек сделали одну и ту же ошибку, за которую присваивается 1 штрафной балл, то отряду присваивается 5 штрафных баллов. За каждый штрафной балл к общему времени отряда прибавляется 10 секунд.

Штрафные баллы

Штрафные баллы присваиваются отряду за следующие нарушения:

№ п/п	Нарушение	Количество баллов	Примечание
При надевании противогаза			
1.	При надевании противогаза не закрыты глаза.	-1	Оценивается во время выполнения норматива
2.	При надевании не задержано дыхание.	-1	Оценивается во время выполнения норматива
3.	После надевания противогаза не сделан полный выдох.	-1	Оценивается во время выполнения норматива
4.	При надевании шлем-маска была взята руками не за утолщенные края у нижней части, большие пальцы были не снаружи.	-1	Оценивается во время выполнения норматива

5.	Шлем-маска надета с перекосом.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
6.	Противогазная сумка не закреплена на туловище.	-1	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
7.	Противогазная сумка утеряна.	-5	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
8.	Не извлечен клапан-заглушка воздухозаборного отверстия противогазной коробки.	-2	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
9.	При надевании шлем-маска была порвана или повреждена.	-5	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра
10.	Противогазная сумка была повреждена.	-5	Оценивается после выполнения норматива во время осмотра

6. Огневая подготовка

Игра с использованием безопасного лазерного оружия и сенсоров, фиксирующих попадания. Участвуют 5 человек от команды.

Правила игры:

Ход игрового процесса: всем игрокам выдаётся необходимое снаряжение, заранее обсуждается количество человек в командах, число жизней игроков и другое.

Игра начинается по команде судьи.

Во время игры запрещено:

- прикрывать датчики на снаряжении;
- стрелять от отражающих поверхностей;
- сидеть на одном месте, не следуя сценарию игры;
- «воскрешение» игрока вне своей базы;
- подсказки со стороны зрителей, наблюдающих, но не участвующих в игре.

Победитель командной битвы вычисляется по результатам выполнения поставленной по сценарию задачи. Максимальное время игры составляет 15 мин.

Приложение к Положению
«Об организации и проведении муниципального этапа
Всероссийской военно-патриотической игры «Зарница 2.0»
в муниципальном образовании Одоевский район»
от _____ № _____

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

**для проведения отборочного и муниципального этапов Всероссийской
военно-патриотической игры «Зарница 2.0»
для младшей возрастной категории (8-10 лет)**

Тульская область
2025 г.

Содержание испытаний муниципального этапа Зарницы 2.0.

1. Отрядное состязание «Основы строевой подготовки»

В состязании «Основы строевой подготовки» участвует весь отряд во главе с командиром. В процессе подготовки отборочного этапа каждый отряд выбирает род или вид войск Вооруженных Сил Российской Федерации, готовит костюмы отряда с элементами принадлежности к выбранной категории, выбирает песню для исполнения в строю. Песня должна соответствовать уровню психоэмоционального развития детей.

Основные этапы:

Этап 1: построение, доклад командиров 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 на первый-второй;
6. Перестроение в две шеренги;
7. Перестроение в одну шеренгу;
8. Выполнение команды «Сомкнись»;
9. Движение строем с песней;
10. Выполнение команды в строю «Равнение направо/налево».

Этап 4: подведение итогов.

Критерии оценки (пятибальная система)

Отряд

1. Опрятность внешнего вида
2. Строевая стойка
3. Построение в шеренгу
4. Повороты направо, налево, кругом
5. Расчет по порядку, на первый-второй
6. Перестроение в две шеренги
7. Выполнение команд «Равняйся», «Смирно», «Равнение направо/налево» в ходе движения
8. Движение строевым шагом
9. Исполнение песни

Действия командира отряда

10. Движение строевым шагом
11. Доклад
12. Подача команд

3. 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.

На каждой станции игры предлагается 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.

Станции:

- 1. Лабиринт** (мини-ориентирование) – разновидность спортивного ориентирования, в котором участник проходит дистанцию в заданном направлении по карта-схеме, с отмеченными на ней контрольными пунктами (КП), обязательными для отметки.

Сложность дистанции в том, что на полигоне соревнований КП значительно больше, чем на карте.

При подведении итогов учитывается правильность отметок на КП, а при равенстве данного результата - скорость прохождения дистанции.

2. Викторина «Первая помощь».

Тестовые задания по заданной теме и соответствующие возрастной категории участников. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл

- 3. «Меткий стрелок»** (игра «Городки»).

Суть игры состоит в выбивании из «города» определенного количества фигур при помощи бросания бит. Фигуры состояются из пяти «городков» (цилиндрических деревянных столбиков). Побеждает тот, кто выбивает большее количество фигур, используя по 1 попытке на каждую фигуру.

4. Викторина «Знатоки»

Тестовые задания по истории Отечества и военной тематики, соответствующие возрастной категории участников. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл

5. «Что ты знаешь о нашей армии?»

Блицтурнир с использованием иллюстраций, изображающих военные профессии.

6. 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.

7. Командная военно-тактическая игра на местности «Лазертаг» по олимпийской системе зачёта

Игра с использованием безопасного лазерного оружия и сенсоров, фиксирующих попадания. Участвуют 5 человек от команды.

Правила игры:

Ход игрового процесса: всем игрокам выдаётся необходимое снаряжение, заранее обсуждается количество человек в командах, число жизней игроков, порядок «воскрешения» и другое.

Игра начинается по команде судьи.

Во время игры запрещено:

- прикрывать датчики на снаряжении;
- стрелять от отражающих поверхностей;
- сидеть на одном месте, не следуя сценарию игры;
- «воскрешение» игрока вне своей базы;
- подсказки со стороны зрителей, наблюдающих, но не участвующих в игре.

Победитель командной битвы вычисляется путём суммирования набранных очков или по результатам выполнения поставленной по сценарию задачи.

8. Полоса препятствий

Полоса местности, оборудованная различными препятствиями и инженерными сооружениями. Полосу проходит команда в полном составе, с целью повышения их боевой и физической подготовки и приобретению навыков преодоления типичных препятствий, встречающихся на поле боя.

