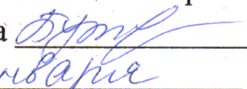
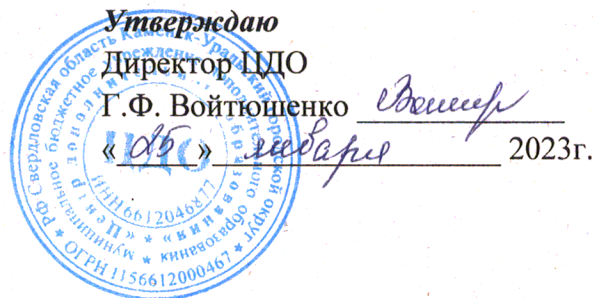


Согласовано

Заместитель директора по
организационно-массовой работе ЦДО
Е.В. Бутакова 
« 24 » января 2023г.



ПОЛОЖЕНИЕ

о проведении военно-спортивной игры «Курс молодого бойца»,
посвящённой Дню Защитника Отечества.

1. Общие положения

1.1. Военно-спортивная игра «Курс молодого бойца» (далее Игра) проводится в соответствии с планом-графиком общегородских культурно-массовых, спортивно-оздоровительных и познавательных мероприятий с учащимися на 2022-2023 учебный год.

1.2. Настоящее Положение определяет порядок проведения Игры, порядок подведения итогов.

2. Цели и задачи

Целью игры является создание условий для осознанного выбора школьниками здорового образа жизни и привития детям духовно-нравственных ценностей.

Задачи:

- воспитывать у молодого поколения чувство гордости за свой народ;
- развивать позитивное отношение к службе в рядах Российской Армии
- совершенствовать спортивные навыки учащихся;
- формировать культуру поведения и бесконфликтного общения в условиях командной игры;

3. Руководство проведением

3.1. Организатором Игры является муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования.

3.2. Общее руководство по подготовке и проведению Игры осуществляет координатор Баранова Любовь Германовна, педагог-организатор Центра дополнительного образования

4. Условия участия

4.1. Игра проводится среди учащихся шестых (6-х) классов образовательных организаций. От образовательной организации в Игре принимает участие **одна команда** в составе 5 учащихся и сопровождающего педагога. Допускаются на Игру фоторепортёр и болельщики.

4.2. К Игре допускаются учащиеся, не имеющие противопоказаний к занятиям физкультурой.

4.3. Для участия в Игре необходимо **до 1 февраля 2023 года, до 17⁰⁰** подать заявку в формате Word (*Приложение 1*) в электронном виде на e-mail: lovov-baranova@mail.ru (с указанием темы «Курс молодого бойца»). Команды, не подавшие заявку своевременно, к участию в Игре не допускаются.

4.4. Участие в военно-спортивной игре «Курс молодого бойца», в соответствии с настоящим Положением, *означает согласие* участника с условиями проведения Игры и размещение итогов в сети Интернет.

5. Условия проведения.

5.1. Игра состоится **13 февраля 2023 года согласно установленному организатором графику**. Место проведения: посёлок Октябрьский, «Аллея славы», остановка транспорта «Площадь Ленинского комсомола».

5.2. Команды стартуют по определённому графику, с интервалов в 10 минут. Участники должны прибыть к месту проведения Игры в строго назначенное время и после прохождения этапов Игры

покинуть место проведения мероприятия. Время выхода команд на этапы будет согласовано с руководителями команд **3 февраля 2023 года в 16.00. на онлайн-собрании в приложении WhatsApp.**

5.4. Всем участникам Игры необходимо быть одетыми по погоде в спортивную форму для занятий на воздухе.

5.5. Заявки с допуском учащихся к Игре заверенные врачом (*Приложение 2*) подаются координатору мероприятия при регистрации, в день игры. Без заявки учащиеся к спортивной игре не допускаются.

5.6. Каждый участник команды должен иметь эмблему с обозначением представляемой организации и названием команды.

5.7. Перед началом Игры руководитель обязан познакомить команду-участницу с требованиями и порядком проведения Игры.

5.8. Программа городской игры «Курс молодого бойца» (*Приложение 3*). Требования к прохождению этапов (*Приложение 4*). Содержание этапов (*Приложение 5*).

5.9. Безопасность участников во время Игры обеспечивает судейская коллегия.

5.10. В случае недопустимой для соревнований учеников 6-х классов погоды и других непредвиденных ситуаций, мероприятие переносится на другую дату (*по согласованию*).

6. Судейская коллегия

6.1. Судейская коллегия формируется из педагогов Центра дополнительного образования с привлечением социальных партнёров мероприятия: сотрудников 63 ОФПС по Свердловской области, ВДПО по Свердловской области, КУАТ и Каменск-Уральского филиала ГБОУ СПО "Свердловский областной медицинский колледж».

6.2. Судейская коллегия определяет Победителей и Призеров Игры. Решение судейской коллегии оформляется протоколом.

6.3. Победителем Игры становится команда, прошедшая дистанцию за меньший отрезок времени.

6.4. Решение судейской коллегии окончательное, обсуждению и пересмотру не подлежит.

7. Награждение

7.1. Победители и призеры Игры награждаются грамотами за I, II, III место, остальные команды грамотами за участие. Отдельно вручаются грамоты командам по номинациям: «Лучшая сборка-разборка автомата».

7.2. Грамоты Победителям, Призёрам и участникам игры будут отправлены на адрес электронной почты руководителям команд ОУ **после 27 февраля 2023 года.**

7.3. Результаты будут размещены на сайте ЦДО <http://cdoku.ru>, в разделе «Конкурсы, проекты, фестивали».

8. Контакты

Координатор Игры: Баранова Любовь Германовна, педагог-организатор ЦДО.

Контактные телефоны: (3439) 30-69 -19, 8 -908-916-20-33.

Адрес: г. Каменск-Уральский, БПК,11.

E-mail: lubov-baranova@mail.ru

ЗАЯВКА
на участие в городской игре «Курс молодого бойца»-2022

ОУ	Класс	Название команды	ФИО руководителя	Контактный телефон электронной руководителя	адрес почты

ЗАЯВКА
о допуске на участие в военной- спортивной игре «Курс молодого бойца»

Дата проведения: _____ 2023 года.

Место проведения:

посёлок Октябрьский, «Аллея славы», остановка транспорта «Площадь Ленинского комсомола».

№ п./п.	Фамилия, Имя участника	Возраст участника	Школа, класс	Допуск врача к соревнованиям
1				
2				
3				
4				
5				

Всего допущено к соревнованиям _____ человек.

(подпись врача)

Классный руководитель: _____ / _____ /

Директор ОУ _____

М.П.

Дата _____

**Программа
военно-спортивной игры «Курс молодого бойца»**

Дата проведения: **13 февраля 2023 года**. Время выхода на старт первой команды **13.00**.

Место проведения: посёлок Октябрьский, «Аллея славы», остановка транспорта «Площадь Ленинского комсомола».

- Каждая команда-участница приходит на место проведения Игры строго по графику.
- Регистрация команды согласно назначенному времени, вручение маршрутной карты.
- Прохождение этапов Игры.
- Сдача маршрутного листа и организованный уход команды с места проведения мероприятия.

**ТРЕБОВАНИЯ
к прохождению этапов военно-спортивной игры
«Курс молодого бойца»**

1. Игра проходит по этапам на время.
2. Команда проходит этапы соревнования строго по маршрутному листу.
3. На каждом этапе находится «Начальник этапа», который следит за временем прохождения этапа при помощи секундомера. Задания выполняются только по команде начальника этапа: «Марш!» Задание считается выполненным, когда прозвучит команда начальника этапа: «Время!»
4. Время прохождения каждого этапа начинается тогда, когда придёт вся команда на этап.
5. Время прохождения каждого этапа считается завершённым, когда выполнит задание последний игрок.
6. С этапа на этап команда передвигается быстрым шагом. Время перехода с этапа на этап не засчитывается.
7. Результат прохождения этапов суммируется до сотых балла.
8. По окончании игры командир сдаёт маршрутный лист координатору игры.
9. Победителем становится команда, прошедшая в сумме прохождения всех этапов за меньший отрезок времени.

СОДЕРЖАНИЕ ЭТАПОВ СОРЕВНОВАНИЙ.

№ этапа	Название этапа	Содержание этапа
1	«Паутина»	На местности отмечается флажками стартовая и финишная линии. Каждый участник по очереди проползает по участку 6 метров попластунски под натянутыми веревками. Встаёт на линии финиша. Начинает движение второй и т.д. Результат засчитывается по последнему участнику.
2	«Болото»	На местности отмечается флажками стартовая и финишная линии. Участники проходят дистанцию «болото» по лежащим на земле предметам. В случае падения одного из участников. команда начинает выполнять этап сначала, при этом время прохождения этапа не останавливается. Результат засчитывается по последнему участнику.
3	«Подносчики боеприпасов»	На местности отмечается флажками стартовая и финишная линии. Первый участник берёт на старте «боеприпас», добегают до финиша и кладёт «боеприпас» в другой ящик, а потом возвращается обратно и т.д. Участникам необходимо перенести все «боеприпасы» в определённое место по – очереди. Результат засчитывается по последнему участнику.
4	«Отжимание»	Участники одновременно, по команде руководителя этапа, делают упор «лёжа» и начинают отжимаются 10 раз. Результат засчитывается по последнему отжавшемуся участнику.
5	«Переправа через реку»	Переправа по верёвке. Участник держится руками и ногами за верёвку и, перебирая руками по верёвке проходит дистанцию. Прошедшие дистанцию игроки могут «страховать» следующих участников команды. Результат засчитывается по последнему участнику.
6	«Переноска раненого»	На местности отмечается флажками стартовая и финишная линии. Переноска на плащ-палатке одного участника на расстояние 20 метров. Четверо несут «раненого», два впереди. два позади. Результат засчитывается по последнему участнику, переступившему финишную черту.
7	«Противопожарная дисциплина»	На местности отмечается флажками стартовая и финишная линии. Дается команда «Вперед!» и, командир, надев противопожарную каску и взяв в руки огнетушитель, бежит до отметки, расположенной на расстоянии 15 метров, тушит воображаемый «огонь», возвращается обратно, передаёт эстафету другому. Следующий надевает противопожарную каску, берёт огнетушитель и т.д. пока не пробежит вся команда. Результат засчитывается по последнему участнику.
8	«Вижу цель!»	Метание гранаты по объекту каждым участником до максимального количества попаданий в цель. Максимальное попадание (3 раза) суммируется из суммы бросков всех участников команды. Расстояние до объекта уточняется на местности.
9	«Ура!»	На местности отмечается флажками стартовая и финишная линии. Бег всей командой до финиша с криком «Ура!» Результат засчитывается по последнему участнику.
10	«Сборка-разборка автомата»	На данном этапе собирает и разбирает автомат только один участник. Если сборка-разборка проходит не по правилам, руководитель этапа начисляет за каждое нарушение 1 секунду штрафного. Команда не подсказывает.