

Утверждается
Приказом директора
МАУДО ЦДТ пгт. Верхние Серги
Каргапольцевой Е. В.
№6 от «04» февраля 2026 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
о проведении военно - спортивной игры
«ОДИН ДЕНЬ В АРМИИ»

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Военно–спортивная игра «Один день в армии» проводится в рамках праздника, посвященного Дню Защитника Отечества и вывода Советских войск из Афганистана.
2. Учредителем военно–спортивной игры «Один день в армии» (*далее Игры*) является МАУДО ЦДТ пгт. Верхние Серги (*далее Центр*).
3. Организатором игры является МАУДО ЦДТ пгт. Верхние Серги.

Игра проводится с **целью** гражданского и патриотического воспитания подростков посредством вовлечения их в военно-спортивную игру-соревнование «Один день в армии».

ЗАДАЧИ:

- совершенствование и повышение эффективности системы патриотического и физического воспитания подрастающего поколения;
- закрепление у детей и подростков знаний по истории Отечества, истории Российской армии;
- воспитание у ребят чувства взаимовыручки и товарищеской поддержки;
- воспитание у детей и подростков морально-психологических качеств;

- воспитание у ребят устойчивой гражданской позиции и чувства сопричастности к истории своей страны.

УЧАСТНИКИ ИГРЫ

Участие принимают учащиеся 7-8 классов МКОУ СОШ №10, МКОУ ООШ №11.

Для участия в игре формируются подразделения различных видов и родов войск, по выбору команд. Подразделение возглавляет командир.

Каждое воинское подразделение должно иметь *название, девиз и единую форму одежды, согласно выбранным войскам.*

Основной состав команды 8 человек (4 мальчика, 4 девочки).

МЕСТО И ВРЕМЯ ПРОВЕДЕНИЯ

Игра проводится 18 февраля 2026 года в Центре.

Регистрация в 14 – 30 часов.

СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ

В полном составе команды выходят на старт игры.

Старт игры – получение маршрутных листов во время регистрации, в которых указан порядок прохождения этапов игры.

Время занятия на этапах – 10 минут, переход на следующий этап 1-2 минуты.

1 этап «Парад команд» - место проведения сцена

- знакомство с участниками игры согласно жеребьевке (торжественное построение всех команд, название, девиз, внешний вид) (Приложение 1)

2 этап «На привале» (домашнее задание) - место проведения сцена

- участникам команд нужно представить песню военных лет. Продолжительность исполнения не более 3-х минут.

3 этап «Шифрограмма» - место проведения 1 этаж кабинет № 9

1)расшифровать донесение

2) объяснение задуманного слова жестами и мимикой за определённое время (3 минуты)

4 этап «Один за всех и все за одного» (полоса препятствий) - место проведение фойе

- Команда преодолевает полосу препятствий на время.

5 этап «Меткий стрелок» - место проведение зрительный зал

- Команды выполняют задания на меткость.

6 этап «Память разведчика» - место проведение 1 этаж кабинет № 8

- задание на память и внимание участвует капитан команды

7 этап «Военная техника» - место проведение 2 этаж кабинет № 3

- изготовление модели военной техники с использованием конструктора «ЛЕГО».

8 этап «Политзанятие» - место проведение 1 этаж кабинет № 3А

- военная викторина, которая предполагает краткие ответы на заданные вопросы

- виды флагов Вооружённых Сил России

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ И НАГРАЖДЕНИЕ

По окончании игры капитаны сдают маршрутные листы в судейскую комиссию для подсчета баллов.

Команды награждаются грамотами за 1, 2, 3 место и грамотами за участие.

Форма рапорта:

Капитан команды докладывает:

Товарищ руководитель игры. Команда _____ класса школы № _____ к игре «Один день в армии» готова.

Название: _____

Наш девиз: _____

Капитан команды _____ (Ф.И. ученика)