

Муниципальное бюджетное дошкольное учреждение –детский сад комбинированного вида № 27  
620034, г.Екатеринбург , ул.Опалихинская,29а  
тел/факс (343) 245-45-41 ; тел.(343) 245-45-41  
e-mail: [mdou27@eduekb.ru](mailto:mdou27@eduekb.ru)  
сайт: <https://27.troysadik.ru/>

# Военно-спортивная игра «Зарница»





## История и значение «Зарницы» в России

Игра «Зарница» знакома с советских времён как военно-спортивное мероприятие. Главные задачи — развитие ловкости, командной работы, внимания и точности выполнения этапов с разнообразным реквизитом.

# Цели и задачи военно-спортивной игры «Зарница»

01

---

Формирование у дошкольников привычек здорового образа жизни и физической активности в игровой форме, способствующих развитию выносливости и координации.

02

---

Воспитание морально-волевых и патриотических качеств, поддержка профессионального роста педагогов и обмен практическим опытом в сфере физкультуры.

03

---

Активизация интереса к спорту и патриотическому воспитанию, формирование чувства гордости и уважения к защите Родины среди самых юных участников.

## Состав команд и правила отбора участников

Возраст, количество участников, состав по полу и подготовительные этапы.

Четкие нормы состава и подготовки обеспечивают равные условия для всех команд.

Параметр	Требования
Возраст детей	6-7 лет
Численность команды	8 человек
Половой состав	4 мальчика и 4 девочки
Этапы отбора	Внутри ДОУ, микрорайон, финал
Тренировка и подготовка	Инструктор физкультуры совместно с воспитателем
Соблюдение регламента	Обязательно для всех участников

# Требования к экипировке и внешнему виду

## Общий внешний вид участников

Участники должны иметь опрятный внешний вид, комфортную форму, не сковывающую движения, обеспечивающую безопасность во время всех этапов игры.

## Экипировка команд по названиям

Каждая команда выбирает экипировку согласно названию: «Летчики», «Танкисты», «Моряки», «Связисты», «Пограничники», «Артиллеристы», «Десантники». Требования соответствуют тематике и безопасности.



# Основные правила прохождения эстафетных этапов

01

---

Перед каждым этапом ведущий обязательно объясняет командам правила для чёткого понимания заданий и последовательности действий.

02

---

Участники выполняют задания строго по очереди, соблюдая порядок, что обеспечивает справедливость и безопасность соревнования.

03

---

Любое нарушение порядка или неправильное выполнение ведёт к потере очков или штрафным баллам, отражающимся в итоговом протоколе.

# ПРОТОКОЛ

Приложение № 3

## Цвет буквы

(цвет букв разный если команд участников несколько)

## ПРОТОКОЛ

Военно-спортивная игра

ЗАРНИЦА

Среди воспитанников образовательных организаций Верх-Исетского района

Микрорайон \_\_\_\_\_

МБДОУ \_\_\_\_\_

Название команды \_\_\_\_\_

ЭТАП	Количество правильно выполненных заданий	Количество полностью смотанных катушек за 30 сек	Количество отгаданных загадок 2 мин	Количество найденных мин за 30 сек		Строевая подготовка, количество выполнения задания	Дополнительный балл (max 3 балла)	
				Мины синего цвета	Мины зеленого цвета		УНИФОРМА (соответствует названию команды, оригинальность)	ДЕВИЗ (балл выставляется если команда под руководством командира без напоминания педагога представляет свою команду, а также девиз соответствует тематике игры, несет в себе оригинальность (самостоятельно), соответствует названию команды и т.д.)
1 этап «РАЗВЕДКА»								
2 этап «САПЕРЫ»								
3 этап «СТРОЕВАЯ ПОДГОТОВКА»								
4 этап «ПЕРЕДАЙ СРОЧНОЕ ДОНЕСЕНИЕ»								
5 этап «ДОСТАВЬ БОЕ ПРИПАСЫ»								
6 этап «МЕТКИЙ СТРЕЛОК»								
7 этап «ВОЕННАЯ ВИКТОРИНА»								
<b>ИТОГО</b>							<b>Итоговая сумма баллов</b>	

Инструктор по физической культуре/воспитатель в МБДОУ \_\_\_\_\_

педагог подготовивший команду нужное подчеркнуть

Независимый эксперт инструктор по физической культуре МБДОУ № \_\_\_\_\_

ФНО \_\_\_\_\_

ФНО \_\_\_\_\_

подпись

Дата мероприятия \_\_\_\_\_



# ЭТАП «САПЕРЫ»

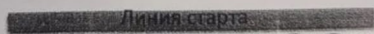


## Правила этапа

1. Команда выстраивается в шеренгу, перед линией старта.
2. По команде «На старт! Внимание! Марш!» Команда начинает движение в рассыпную в поисках мин.
3. Найдя мину ребенок несет ее в соответствующий ящик, синяя в отдельный ящик, зеленая в отдельный ящик, одну отнёс отправляется на поиски другой.
4. Этап выполняется на время (30 секунд), поиск прекращается по команде «СТОП» либо свистку, после принесенные мины не засчитываются.
5. Балл фиксируется в соответствии с количеством найденных мин. Отдельный подсчет синие/зеленые

## Атрибуты этапа

Линия старта, 2 ящика д - 50 см, ш- 30 см, г – 14 см., с обозначением синие/зеленые. Шары (для сухого бассейна синие 8 шт., зеленые 8 шт.), секундомер, «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА». *16 шаров*  
Площадка не более 6 м x 7 м, на площадке могут находится малые архитектурные формы, горка, лазы, песочница, прогулочная веранда.



Команда детей



# ЭТАП «ВОЕННАЯ ВИКТОРИНА»

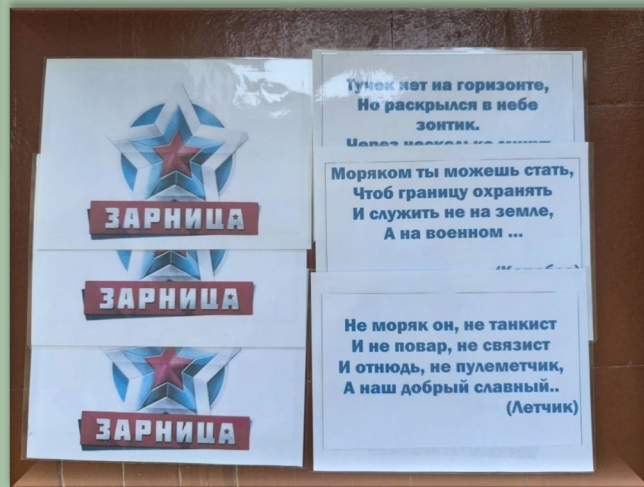


## Правила этапа

1. Команда выстраивается в шеренгу, перед линией старта. Первый в колонне командир.
2. Команде зачитывают загадки. Этап выполняется на время 2 минуты. По истечению времени в протокол фиксируется количество отгаданных загадок. Максимально количество баллов 8.

## Атрибуты этапа

Линия старта, карточки с загадками – 8 шт., секундомер, «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА».



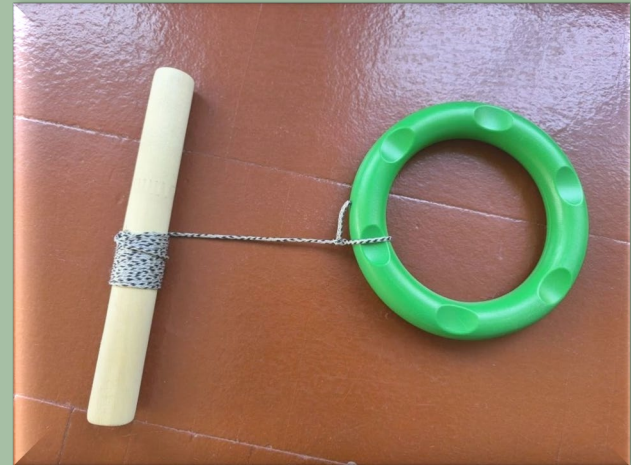
# ЭТАП «ПЕРЕДАЙ СРОЧНОЕ ДОНЕСЕНИЕ»

## Правила этапа

1. Команда выстраивается в шеренгу, перед линией старта, каждый напротив размотанного атрибута.
2. По команде «На старт! Внимание! Марш!» ребенок поднимает атрибут и начинает сматывать.
3. Этап выполняется на время (30 секунд), сматывать заканчивают по команде «СТОП» либо свистку, балл фиксируется по количеству смотанных моталочек.

## Атрибуты этапа

Линия старта, 8 моталочек д - 2 м 20 см., секундомер, «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА».



# ЭТАП «ДОСТАВЬ БОЕПРИПАСЫ»

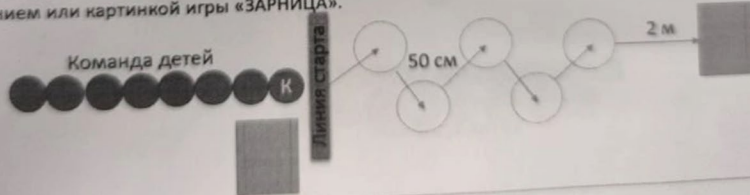


## Правила этапа

1. Команда выстраивается в колонну по одному, перед линией старта. Первый в колонне командир.
2. По команде «На старт! Внимание! Марш!» Командир берет «Боеприпас» из ящика выполняет прыжки на двух ногах в обручи. Прыжок выполняете от внутреннего края обруча в середину следующего. Из последнего обруча (с места сдвинуться обруч не должен) начинает бросок в цель снизу, как только выполнил бросок, выпрыгивает из обруча возвращается обратно к команде. Передает эстафету следующему задев плечо и возвращается в конец колонны.
3. Задание считается полностью выполненным, и команда получает 8 баллов, если обручи не сдвинуты с места, команда вернулась на исходную позицию (колонна, первый в колонне командир). В протокол фиксируется количество находящихся «Боеприпасов» в ящике.
4. При выполнении задания не засчитываются «Боеприпасы» которые попав в ящик выпали или при выполнении задания обруч был сдвинут, а «Боеприпас» попал в цель.

## Атрибуты этапа

Обруч  $d$  60 - 65 см - 5 шт., линия старта, 2 ящика размер  $d$  - 40 см.,  $ш$  - 22 см.,  $г$  - 12 см., «Боеприпасы» - 8 шт., «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА».



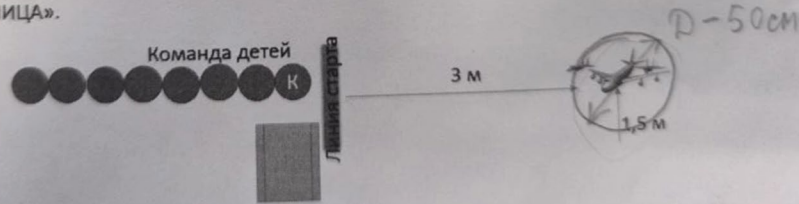
# ЭТАП «МЕТКИЙ СТРЕЛОК»

## Правила этапа

1. Команда выстраивается в колонну по одному, перед линией старта. Первый в колонне командир.
2. По команде «На старт! Внимание! Марш!» Командир берет «Гранату» из ящика начинает выполнять метание в цель сверху (не заступая за линию старта), одному участнику команды дается 2 попытки. Как только выполнил бросок возвращается в конец колонны.
3. Задание считается полностью выполненным, и команда получает 16 баллов, если выполненные броски попали в цель, не было заступа за линию старта, команда вернулась на исходную позицию (колонна, первый в колонне командир). В протокол фиксируется количество попаданий.
4. При выполнении задания не засчитываются «Гранаты» попавшие в цель если при броске был заступ за линию старта.

## Атрибуты этапа

Линия старта, «Гранаты» вес 100 – 150 гр., количество - 16 шт., 1 ящик размер д- 40 см., ш- 22см., г- 12 см., условное обозначение сбить вражеский самолет мишень 88 х 60 см., «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА».



# ЭТАП «СТРОЕВАЯ ПОДГОТОВКА»



## Правила этапа

1. Команда выстраивается в шеренгу, перед линией старта.
2. Отдающий команды стоит лицом к детям по середине. По команде начинают выполнять перестроение
3. Баллы фиксируются за качество выполнения задания. Максимальное количество баллов 11 (по количеству правильно выполненных команд).
4. Если при движении один из участников сбивается минус 1 балл.

## Атрибуты этапа

Линия старта, карточка с перестроением, «ТРОФЕЙ» любая из 6 букв «ПОБЕДА», лист с буквой выдается после выполнения каждого этапа, на одном из этапов выдается лист «ТРОФЕЙ» с названием или картинкой игры «ЗАРНИЦА».



1. Команда «В ОДНУ ШЕРЕНГУ – СТАНОВИТЬСЯ!»
2. «СМИРНО!»
3. «РАВНЕНИЕ НА СЕРЕДИНУ!»
4. Внимание «НАЛЕ-ВО», «НАПРА-ВО», «КРУ-ГОМ», «КРУ-ГОМ»(на счёт раз, два)
5. «НА ПЕРВЫЙ И ВТОРОЙ - РАССЧИТАЙСЯ!»
6. Команда В ДВЕ ШЕРЕНГИ СТАНОВИТЬСЯ! (на счёт раз, два)
7. Шеренга 1 НАПРА-ВО, ЗА НАПРАВЛЯЮЩИМ ПО КРУГУ ШАГОМ - МАРШ!
8. Шеренга 2 НАПРА-ВО, ЗА НАПРАВЛЯЮЩИМ ПО КРУГУ ШАГОМ - МАРШ!
9. «В РАССЫПНУЮ РАЗОЙДИСЬ!»
10. Внимание «В КОЛОННУ ЗА НАПРАВЛЯЮЩИМ ПО КРУГУ ШАГОМ - МАРШ!»

# Итоги и рекомендации по организации «Зарницы»

Организация «Зарницы» требует тщательного планирования этапов, подготовки инвентаря и точного учета результатов, что способствует развитию командного духа, логики и выносливости у детей.