



Номинация:
Методические разработки по подготовке и
проведению соревнований по «морскому многоборью»

военно-патриотическая игра
МОРСКАЯ ЗАРНИЦА



Авторский коллектив:
Филатов Сергей Георгиевич
педагог-организатор, педагог дополнительного образования ГБОУ СОШ № 285
Санкт-Петербург, ул.П.Гарькавого, 46-4
т.8-950-027-59-57
Москаленко Надежда Алексеевна
методист, педагог дополнительного образования ГБУ ДО ДДТ
Красносельского района Санкт-Петербург,
Ул.П.Гарькавого, 11-2
Т. 8-951-678-65-54

- Санкт-Петербург –
2018 год

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
2.	Положение	4
3.	Этапы игры	5
4.	Краткое описание игры	6
5.	Подведение итогов игры	6
6.	Материальное обеспечение этапов	7
7.	Памяткам судьям	8
8.	Приложения	9

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Предлагаемый материал подготовлен для педагогов-организаторов, педагогов дополнительного образования военно-патриотической направленности для организации мини-соревнований в группе (между группами).

Цели и задачи материала: оказание помощи организаторам при проведении массовых мероприятий для учащихся школы, посвященных патриотическим датам или в дни школьных каникул.

Для успешной реализации целей и задач необходимо выполнение следующих условий:

- Наличие достаточного количества судей на этапы, в том числе педагогов или воспитанников с опытом организации технических этапов;
- Наличие необходимого снаряжения на технические этапы;
- Наличие достаточного количества помещений и маршрутных листов для прохождения этапов.

Данное мероприятия может быть рассчитано на учащихся с 1 по 11 класс. Для более маленьких участников игры некоторые этапы не проводятся.

В данном сборнике содержатся материалы по организации и проведению игры для учащихся: идея, положение и содержание игры, возможные этапы и их краткое описание, методика подведения итогов игры. Кроме того, имеется перечень снаряжения и оборудования на каждом этапе и на все мероприятие в целом.

Педагоги, занимающиеся с обучающимися по образовательным программам военно-патриотической направленности, могут воспользоваться данным материалом для организации патриотических мероприятий.

Участие в игре позволит обучающимся приобрести начальные знания и умения по преодолению простейших навыков в морском деле, они смогут научиться работать в команде, проявлять самостоятельность и умение применять на практике полученные знания.

Данный материал проходит апробацию при проведении массового мероприятия, проводимого отделением дополнительного образования детей ГБОУ СОШ №285 в феврале месяце каждого года.

ПОЛОЖЕНИЕ

об игре по станциям «Морская зарница» среди учащихся 1-11 классов

Цели и задачи:

1. Приобщение учеников к состязаниям по морской тематике;
2. Военно-патриотическое воспитание школьников;
3. Популяризация здорового образа жизни, и противостояния современным негативным тенденциям, существующим в молодежной среде;
4. Формирование у наших подростков чувства верности и любви к своему Отечеству;
5. Развитие творческих способностей учащихся;
6. Развитие логического мышления;
7. Получение знаний и умений в конкурсах морской тематики;
8. Создание условий для расширения форм досуговой деятельности;
9. Воспитание духовно-нравственного и физического здорового подрастающего поколения.

Идея игры:

Команды должны, преодолевая естественные препятствия и выполнив ряд заданий, пройти заданный маршрут и прийти к финишу.

Организаторы конкурса:

Отделение дополнительного образования детей, обучающиеся по программе «Навигатор».

Участники конкурса.

К участию в конкурсе допускаются команды 1-4 классов, 5-8 классов, 9-11 классов (по 8-10 человек). Педагог (учитель) сопровождает команду на всех этапах.

Содержание конкурса.

Программа включает в себя конкурсы морской направленности, морское многоборье, стрелковую подготовку, знание песен о море, историю города.

Каждая команда готовит приветствие «Мы из...», дает название команде, придумывает девиз, эмблему и приветствие соперникам.

Для учащихся 1-4 классов конкурс «стрельба» не проводится.

Движение по маршруту.

Каждая команда получает свой маршрутный лист. На маршрутном листе перечислены этап игры в том порядке, в котором команда должна пройти маршрут. Для каждой команды – свой маршрут. Например, команда №1 начинает игру с первого этапа, а команда №2 – со второго и так далее. В маршрутном листе также указаны помещения, в которых проходят этапы.

Старт всех команд – общий.

Последний этап для всех команд общий – перетягивание каната.

ЖЮРИ: педагоги ОДОД патриотического направления, курсанты Морского технического колледжа, обучающиеся по программе «Навигатор» - 3-ий год обучения.

ЭТАПЫ ИГРЫ

1.	<i>Викторина «Город морской славы»</i>	Участвует вся команда.
2.	<i>Стрельба</i>	Участвует 4 человека от команды.
3.	<i>Снаряжение магазина АК</i>	Участвует 4 человека от команды.
4.	<i>Вязание морских узлов</i>	Участвует 4 человека от команды.
5.	<i>Зрительная связь</i>	Участвует 2 пары участников.
6.	<i>Подача выброски</i>	Участвует 3 человека от команды.
7.	<i>Лоцман</i>	Участвует вся команда.
8.	<i>Морзянка</i>	Участвует вся команда.
9.	<i>«Споемте, друзья...»</i>	Участвует вся команда.
10.	<i>Перетягивание каната</i>	Участвует вся команда.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

1. Викторина «Город морской славы»:

Предлагается пронумерованных 20 изображений с видами Санкт-Петербурга. Их необходимо соотнести в прилагаемой таблице.

2. Стрельба:

По мишеням установленного образца выполняется 3 пристрелочных выстрела, затем 5 выстрелов на зачет из пневматической винтовки. *Обратить внимание на технику безопасности при стрельбе. Нельзя направлять винтовку в сторону людей, даже незаряженную. Нельзя ходить с винтовкой. Стрелять только по команде.*

3. Снаряжение магазина АК:

Снарядить 15 патронами или 30 патронами магазин АК, в зависимости от возраста участников игры.

4. Вязание морских узлов:

С помощью инструктора и схем предлагается связать на время 6 основных морских узлов: шлюпочный, беседочный, удавка, прямой штык, рифовый, шкотовый. Ошибки штрафуются (10 секунд). Для учащихся 1-4 классов – 3 морских узла:

При необходимости команды могут потренироваться до проведения соревнований.

5. Зрительная связь:

При помощи определителя передать сигнальными флажками как можно больше 3-4х буквенных слов. Количество букв определяется по приему.

6. Подача выброски:

Подать легость на дальность в указанный сектор (корма корабля). 1 попытка пробная, 2 зачетные (в итог идет лучший результат).

7. Лоцман:

Пройти с завязанными глазами между кеглями с помощью штурмана (на скорость и точность: сбита кегля +5секунд).

8. Морзянка:

За установленное время с помощью схемы азбуки Морзе прочитать морские слова. Зачет по количеству знаков.

9. «Споемте, друзья...»:

Из предложенных песен о море выбрать и исполнить одну. Оценивается качество исполнения, характер, слаженность.

10. Перетягивание каната:

По жеребьевке команды поочередно перетягивают канат по олимпийской системе.

Перед прохождением каждого этапа участники получают полную инструкцию по выполнению этапа. После успешного прохождения этапа участниками команды судья отмечает время прохождения и результат в маршрутный лист.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ИГРЫ

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов на этапе или затратившая меньше времени на этапе.

МАТЕРИАЛЬНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ЭТАПОВ

<i>№</i>	<i>Название этапа</i>	Количество участников
1.	<i>Викторина «Город морской славы»</i>	20 изображений с видами города, таблицы для занесения результатов.
2.	<i>Стрельба</i>	2 пневматических винтовки, пули, мишени, волчатник
3.	<i>Снаряжение магазина АК</i>	4 магазина АК с патронами (в каждом по 30 штук)
4.	<i>Вязание морских узлов</i>	12 веревок по 1м, карточки с изображениями узлов.
5.	<i>Зрительная связь</i>	Определитель – семафорная азбука, 2 пары флажков
6.	<i>Подача выброски</i>	2 выброски, длиной по 30 м, ограждение в виде кормы корабля
7.	<i>Лоцман</i>	10 кеглей, повязка на глаза.
8.	<i>Морзянка</i>	Определитель – азбука Морзе, карточки с зашифрованными словами, таблица для занесения слов.
9.	<i>«Споемте, друзья...»</i>	Фонограммы песен, тексты песен, компьютер, колонки.
10.	<i>Перетягивание каната</i>	2 каната

Для участников: маршрутные листы, ручки, бумага, грамоты, призы.

Для судей: маршрутные листы, ручки, бумага, снаряжение этапов (см.таблицу)

Количество судей рассчитывается исходя из потребностей каждого этапа, но не менее 2-х на этапе.

ПАМЯТКА СУДЬЯМ

Каждая команда должна выполнить свое задание. Расскажите ей о способе выполнения задания. Не отпускайте команду раньше времени отмеченного в маршрутном листе, если команда раньше закончила прохождение этапа, расскажите ей о назначении своего этапа или из обучения в морских учебных заведениях.

Внимательно следите за соблюдением участниками техники безопасности на этапе.

ПРИЛОЖЕНИЯ

**ЭТАП 1.
ВИКТОРИНА
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГ – ГОРОД МОРСКОЙ СЛАВЫ»
1 – 4 КЛАСС**

ХРАМ «СПАСА НА КРОВИ»	
ФИНЛЯНДСКИЙ ВОКЗАЛ	
МОСКОВСКИЕ ТРИУМФАЛЬНЫЕ ВОРОТА	
МОРСКОЙ СОБОР	
ЗИМНИЙ ДВОРЕЦ	
ИНЖЕНЕРНЫЙ ЗАМОК	
РОСТРАЛЬНАЯ КОЛОННА	
НАРВСКИЕ ТРИУМФАЛЬНЫЕ ВОРОТА	
МЕЧЕТЬ	
СТРЕЛКА ВАСИЛЬЕВСКОГО ОСТРОВА	
КОНСТАНТИНОВСКИЙ ДВОРЕЦ	
ЛЕТНИЙ САД	
ВОЕННО-МОРСКОЙ МУЗЕЙ	
ПЕТРОПАВЛОВСКАЯ КРЕПОСТЬ	
АДМИРАЛТЕЙСТВО	
КРЕЙСЕР «АВРОРА»	
МЕДНЫЙ ВСАДНИК	
ИСААКИЕВСКИЙ СОБОР	
ДВОРЦОВАЯ ПЛОЩАДЬ	
ГРИФОНЫ	

**ВИКТОРИНА
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГ – ГОРОД МОРСКОЙ СЛАВЫ»
5 – 8 КЛАСС**

МЕМОРИАЛ АВРОРОВЦАМ	
УЧЕБНОЕ ПАРУСНОЕ СУДНО	
МЕМОРИАЛ МОРЯКУ ТАМБАСОВУ	
ХРАМ «СПАСА НА КРОВИ»	
ПАМЯТНИК НИКОЛАЮ I	
НАХИМОВСКОЕ МОРСКОЕ УЧИЛИЩЕ	
ФИНЛЯНДСКИЙ ВОКЗАЛ	

МОСКОВСКИЕ ВОРОТА	
НИКОЛЬСКИЙ МОРСКОЙ СОБОР	
МОРСКОЙ СОБОР	
ИНЖЕНЕРНЫЙ ЗАМОК	
РОСТРАЛЬНАЯ КОЛОННА	
НАРВСКИЕ ТРИУМФАЛЬНЫЕ ВОРОТА	
СМОЛЬНЫЙ СОБОР	
КРЕЙСЕР «АВРОРА»	
МЕДНЫЙ ВСАДНИК	
АЛЕКСАНДРИЙСКИЙ СТОЛП	
БАНКОВСКИЙ МОСТ	
ЛЕДОКОЛ «КРАСИН»	
АНИЧКОВ МОСТ	

ВИКТОРИНА
«САНКТ-ПЕТЕРБУРГ – ГОРОД МОРСКОЙ СЛАВЫ»
9-11 КЛАСС

ПРИОРАТСКИЙ ДВОРЕЦ	
ФОРТ «АЛЕКСАНДР»	
МОРСКОЙ СОБОР	
ИНЖЕНЕРНЫЙ ЗАМОК	
РОСТРАЛЬНАЯ КОЛОННА	
КОНСТАНТИНОВСКИЙ ДВОРЕЦ	
ВОЕННО-МОРСКОЙ МУЗЕЙ	
ПЕТРОПАВЛОВСКАЯ КРЕПОСТЬ	
МОРСКОЙ КОРПУС ПЕТРА ВЕЛИКОГО	
МОРСКОЙ ВОКЗАЛ	
ТРОИЦКИЙ СОБОР	
ВОЕННО-МОРСКОЙ ИНЖЕНЕРНЫЙ ИНСТИТУТ	
ХРАМ СПАСА НА КРОВИ	
НАХИМОВСКОЕ МОРСКОЕ УЧИЛИЩЕ	
КАЗАНСКИЙ СОБОР	
БОЛЬШОЙ ДВОРЕЦ	
КУНСТКАМЕРА	
АРКА ГЛАВНОГО ШТАБА	
ИСААКИЕВСКИЙ СОБОР	
МУЗЕЙ АРКТИКИ И АНТАРКТИКИ	

ЭТАП 2.

МИШЕНЬ „П“



МИШЕНЬ „П“



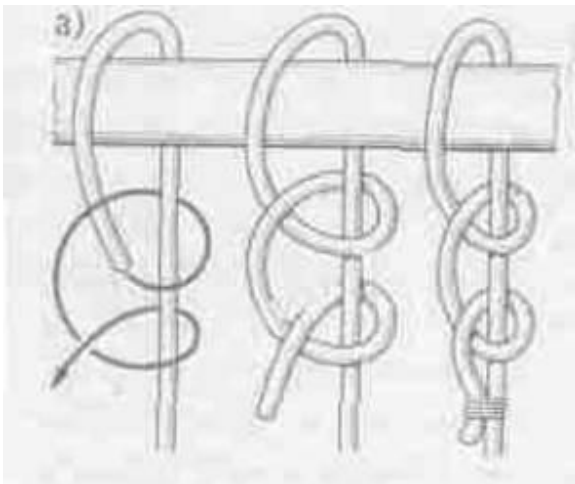
МИШЕНЬ „П“



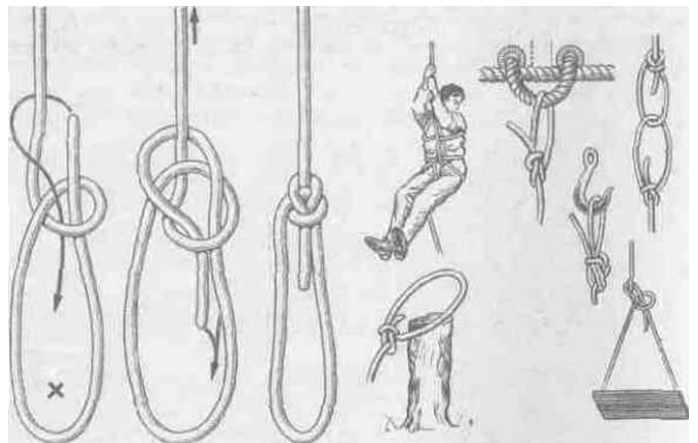
МИШЕНЬ „П“



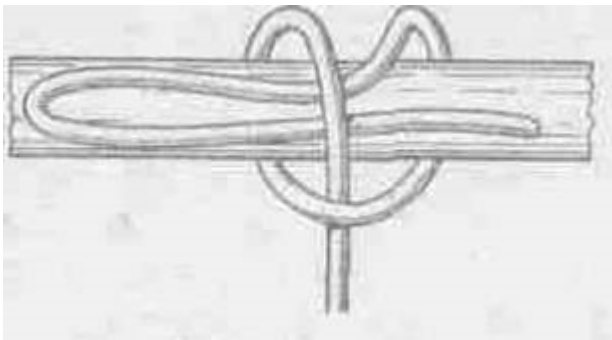
ЭТАП 3.



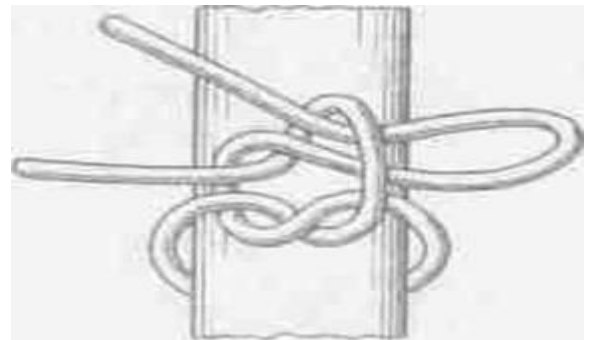
ПРЯМОЙ ШТЫК



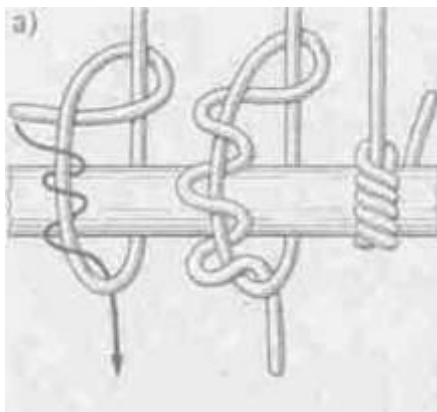
БЕСЕДОЧНЫЙ



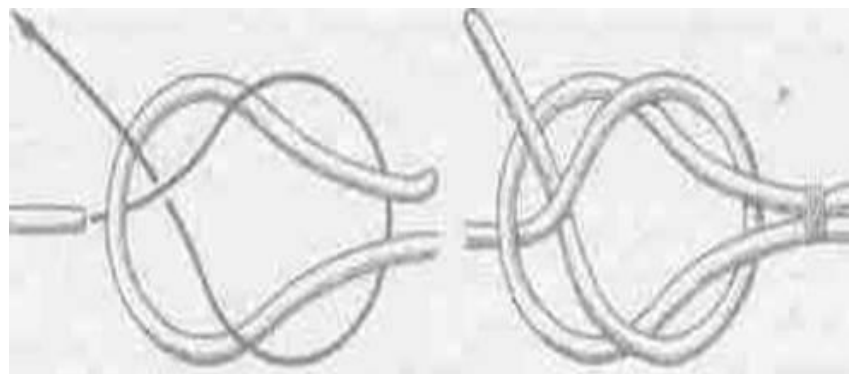
ШЛЮПОЧНЫЙ



РИФОВЫЙ

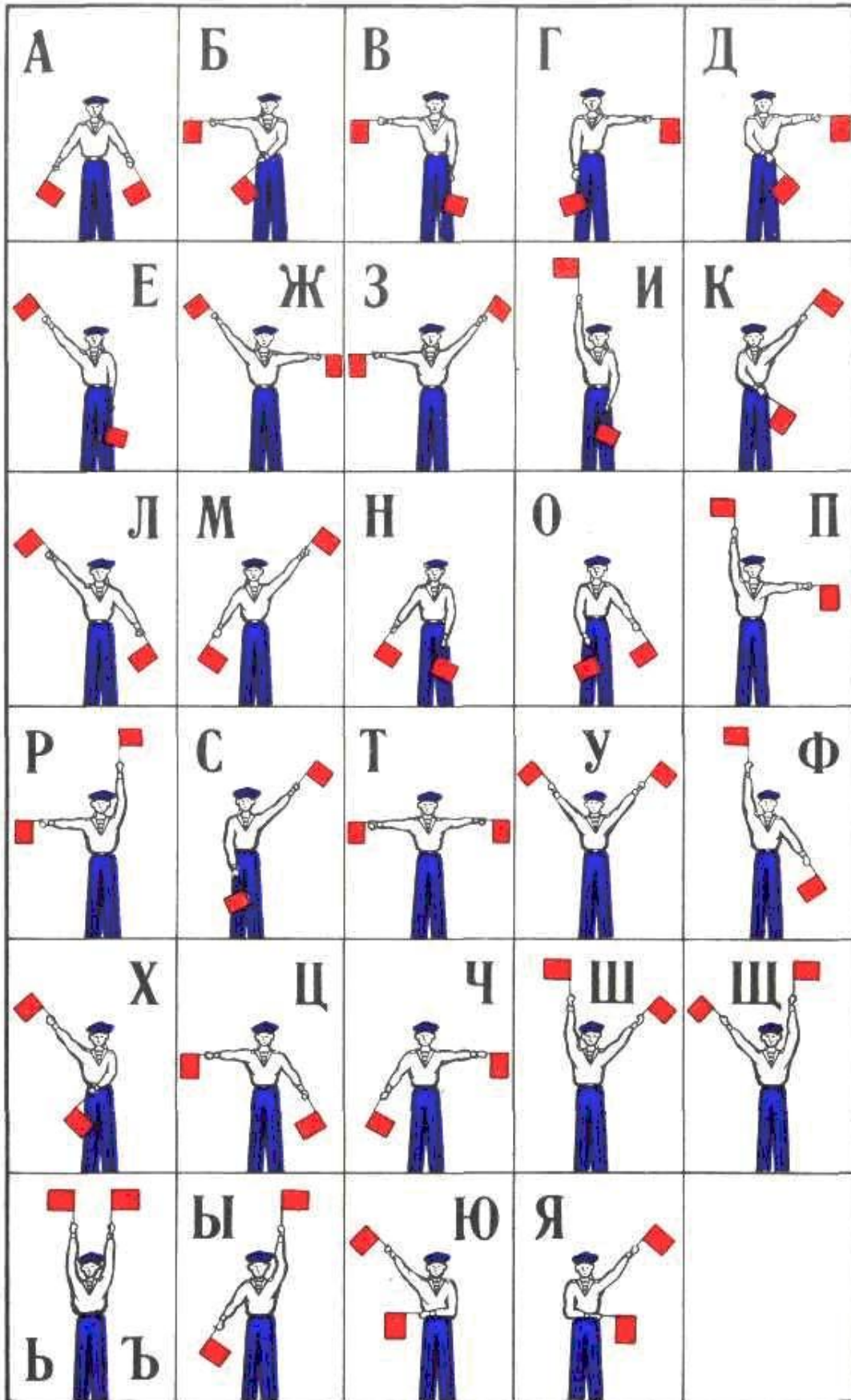


УДАВКА



ШКОТОВЫЙ

ЭТАП 4.



УТКА
 ЛЕС
 НОС
 МОРЕ
 ВОЛНА
 РУКА
 ЛИМОН
 КОТ
 НОГА
 УМ
 ВАЗА

ЭТАП 7.
АЗБУКА «МОРЗЕ»

А	● —	Л	● — ● ●	Ц	— ● — ●
Б	— ● ● ●	М	— —	Ч	— — — ●
В	● — —	Н	— ●	Ш	— — — —
Г	— — ●	О	— — — —	Щ	— — ● —
Д	— ● ●	П	● — — ●	Ъ	● — — ● — ●
Е	●	Р	● — ●	Ы	— ● — —
Ж	● ● ● —	С	● ● ●	Ь	— ● ● —
З	— — ● ●	Т	—	Э	● ● — ● ●
И	● ●	У	● ● —	Ю	● ● — —
Й	● — — —	Ф	● ● — ●	Я	● — ● —
К	— ● —	Х	● ● ● ●		

МОРЕ
КАПИТАН
ЮНГА
КОРАБЛЬ
ФЛАГ
ПИРС
ОЗЕРО
ЧАЙКА
ВЕСЛО
ЛОДКА