**Зарница**

**Станция 1. «Строевая подготовка».**

Командир отряда: «Отряд! В одну шеренгу становись!» Выходит на центр площадки.

«Отряд! В две шеренги становись!»

«Отряд! Равняйсь! Смирно!»

«Отряд! Нале-во!»

«Отряд! Напра-во!»

«Отряд! Кру-гом!» «Отряд! Кру-гом!»

Поворачивается к судье: «Товарищ главный судья, отряд … к проведению «Зарницы» построен и готов! Командир отряда … !»

Оценивается чёткость действий командира и правильность выполнения команд отрядом.

**Станция 2. «Минное поле».**

С помощью щупов сапёры должны в кратчайший срок обнаружить, «обезвредить» 6 «мин» и провести через разминированное поле всю команду. Задание выполняется на время. Задание считается выполненным, когда все «мины» обнаружены и «обезврежены» и последний участник команды пересёк границу «минного поля». Побеждает команда, быстрее всех справившаяся с заданием.

**Станция 3. «Бой с танками».**

Участники должны пятью гранатами поразить пять танков противника. «Танк» считается подбитым, если граната попала в «танк».Побеждает команда, подбившая большее количество «танков».

**Станция 4. «Зона заражения».**

«Группа химзащиты» должна в кратчайший срок надеть противогазы и преодолеть «заражённый участок». Задание считается выполненным, как только последний боец группы химзащиты пересечёт границу «заражённого участка». Задание выполняется на время. Победившей считается команда, сумевшая быстрее всех преодолеть «зону заражения».

**Станция 5. «Разведка».**

Группа разведчиков должна в кратчайший срок преодолеть полосу препятствий. Побеждает команда, сумевшая сделать это быстрее других.

**Станция 6. «Оказание первой медицинской помощи пострадавшему при переломах, ранениях, кровотечениях».**

Команда получает задание: оказать помощь при переломах ноги, руки и ранении в голову.

**“Переноска пострадавшего”**

Участники должны перенести пострадавшего на носилках определенную дистанцию (четыре мальчика, одна девочка). Для начала они должны разложить носилки, уложить правильно пострадавшего (головой вперед) и перенести его. Организаторы учитывают правильность, время.

**Станция 7. «Поймай диверсанта».**

Участники игры одновременно получают секретные конверты, в которых находятся зашифрованная информация о местонахождении диверсанта.

**Станция 8. «Штурм высоты».**

Команды строятся на исходном рубеже. Каждая команда получает свой флаг. Задача команды водрузить свой флаг на указанной «высоте».

**Станция 9. «Инсценировка военной песни».**

Каждая команда готовит домашнее задание – это песня военных лет. Песню нужно представить, обыграть.

Жюри судит конкурс по следующим критериям:

– оригинальность оформления;
– костюмы;
– массовка;
– качество выступления
– выбор песни.