**3. Порядок, сроки и место проведения игры**

Историко-патриотическая игра «Зарница» проводится 31 марта по 2 апреля 2017 года.

Историко-патриотическая игра «Зарница» проводится на базе Природно-этнографического парка-музея «Живун» (д. Ханты-Мужи).

**4. Участники игры и общие условия**

Участниками игры являются команды обучающихся образовательных организаций Шурышкарского района, в состав которых входят: 5 обучающихся 7 – 8 классов (3 юноши, 2 девушки). В составе команды должен быть руководитель, назначенный приказом направляющей организации, который несет ответственность за безопасность и сохранность жизни и здоровья участников в пути и в дни проведения игры.

* 1. Для участия в проекте руководителям команд в срок до 10 марта 2017 года необходимо:

направить в адрес муниципального бюджетного учреждения «Шурышкарский районный молодежный центр» (на e-mail: 21230mujimolod@shur.yanao.ru.) заявку, оформленную согласно приложению № 5 к настоящему Положению.

в день заезда предоставить организаторам Конкурса утверждённый список участников с синей печатью от направляющей стороны.

Ответственное лицо за регистрацию команд – Иванов Александр Геннадьевич, директор муниципального бюджетного учреждения «Шурышкарский районный молодежный центр». Тел: 8(3494) 2-12-30.

Направляя организаторам заявку на участие в ИГРЕ, команда дает согласие на обработку своих персональных данных.

Участникам необходимо заранее выполнить следующее домашнее задание:

1) знать историю Древней Руси времен Александра Невского, подробности его биографии, историю военных событий 1240-1242 годов и ход сражения на Чудском озере;

2) знать содержание фильма С. Эйзенштейна «Александр Невский» (1938 г.);

3) нарисовать для конкурса карту Битвы на Чудском озере на листе ватмана формата А2;

4) изготовить комплект доспеха времен Александра Невского (согласно результатам жеребьевки, которая состоится после 10 марта 2017 года) и его творческое представление.

Доставка команд в д. Ханты-Мужи осуществляется образовательными организациями. Командирующая сторона должна обеспечить команду сухим пайком на время нахождения в дороге.

Победителем становится команда, набравшая наибольшее количество баллов. При равной сумме баллов победителем становится команда, имеющая большее количество первых мест, при одинаковом количестве первых мест – победителем становится команда, имеющая большее количество вторых мест и т.д.

**5. Описание этапов игры**

**1 раунд** – творческий: да

«На льду Чудского озера» – конкурс рисованных карт Битвы на Чудском озере.

Критерии оценки:

-знание исторических событий,

-творческий подход, оригинальность идеи,

-качество оформления.

«Защита воинского доспеха» – творческий конкурс-представление комплекта воинского доспеха.

Критерии оценки:

-историческая достоверность внешних признаков доспеха, владение историческими данными;

-оригинальность идеи в выборе материала и технике изготовления доспеха;

-артистизм, творческий подход при демонстрации доспеха;

-наличие дополнительных костюмов, элементов оформления у команды;

-количество членов команды, участвующих в представлении.

«Город-крепость» - творческий конкурс на лучшую построенную снежную крепость.

Критерии оценки:

-массовость в процессе строительства;

-размеры конструкции (крепость должна вмещать всех членов команды);

-надежность конструкции;

-оригинальность проекта, наличие конструктивных элементов;

-творческий подход к оформлению крепости. ВЗЯТЬ С СОБОЙ 2 ЛОПАТЫ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА КРЕПОСТИ

**2 раунд** – интеллектуальный?????:

«Жизнь и битвы Александра Невского» – игра брейн-ринг по материалам просмотренного художественного фильма С. Эйзенштейна «Александр Невский» и на знание истории Древней Руси первой половины XIII века (24 вопроса, на которые команды отвечают поочередно по правилам брейн-ринга).

Критерии оценки:

-количество правильных ответов.

**3 раунд** – спортивно-игровой да:

«Новгородская грамота» - игра на местности.

*Легенда*: гонец приносит известие о вторжении в новгородские пределы рыцарей Левонского ордена, в пути он потерял грамоту, посланную новгородцами Александру Ярославовичу. Нужно ее найти.

Критерии оценки:

- скорость выполнения задания.

«Письмо на бересте» – командная игра на местности с использованием элементов топографического ориентирования.

*Описание игры*: команда получает карту местности и описание этапов маршрута; выполняя движение в заданном направлении, команда собирает части письма на бересте и перевод древнерусского алфавита, которым это письмо написано; побеждает команда, первой прочитавшая правильно письмо и доложившая об этом воеводе игры.

Критерии оценки:

- скорость выполнения задания.

«Поход к Чудскому озеру» - командная игра-эстафета.

*Описание игры*: игра проводится в два этапа – преодоление полосы препятствий (символизирует поход воинских дружин к Чудскому озеру), и эстафетный кросс для команд (закрепление на позициях).

Критерии оценки:

-скорость выполнения задания;

-сплоченность команды.

«Оборона крепости» - командная игра на местности.

*Описание игры*: команды захватывают флаги соперников, разрушают их крепости, при этом обороняя свою крепость и свой флаг. Побеждает команда, которая дольше других сможет сохранить свой флаг. Захваченные флаги дают командам дополнительные баллы.

Критерии оценки:

- успешность в защите флага своей крепости;

- количество захваченных флагов;

- соблюдение правил игры, корректное отношение к соперникам;

- сплоченность команды.

«Ледовое побоище» - финальная командная игра на местности по захвату артефакта.

*Описание игры*: игра проводится на открытой местности, символизирующей лёд Чудского озера. Команды занимают места, согласно схемы исторической битвы, на разных сторонах площадки. Их задача – найти артефакт, спрятанный на обозначенном участке в центре игровой площадки.

Критерии оценки:

-успешность в поиске артефакта;

-соблюдение правил игры, корректное отношение к соперникам;

-сплоченность команды.

Побеждает команда, набравшая наибольшее количество баллов по итогам трех раундов.

**6. Программа игры «Зарница»**

**31 марта**

с 10 – 00 до 16.00 – прибытие и размещение участников;

12-30 до 14-00 - обед

16.00 – 16.20 – инструктажи участников по технике безопасности и пр.;

16.20 – 17.00 – совещание с руководителями команд;

17.00 – 17.30 – «На льду Чудского озера» – конкурс рисованных карт Битвы на Чудском озере (подведение итогов);

17.30 – 18.30 – торжественное открытие игры;

18.30 – 19.30 – ужин;

19.30 – 20.30 – «Защита воинского доспеха» – творческий конкурс-представление;

20.30 – 21.30 – вечер у костра (игры на сплочение);

21.30 – 22.00 –«Новгородская грамота» - игра на местности;

23.00 – отбой.

**1 апреля**

08.00 – 09.00 – подъём, зарядка, завтрак, построение команд;

09.30 – 11.00 – «Письмо на бересте» – игра на местности с элементами ориентирования;

11.00 – 12.30 – строительство крепостей;

12.30 – 14.00 – обед;

14.00 – 15.30 – «Жизнь и битвы Александра Невского» – игра брейн-ринг;

16.00 – 18.30 – «Поход к Чудскому озеру» - командная игра-эстафета;

18.30 – 19.30 – ужин;

20.00 – 21.30 – строительство крепостей;

21.30 – 22.00 – обряд посвящения в воины;

23.00 – отбой.

**2 апреля**

08.00 – 09.00 – подъём, зарядка, завтрак, построение команд;

09.30 – 10.00 – «Город-крепость» – творческий конкурс на лучшую построенную снежную крепость (подведение итогов);

10.00 – 11.00 – «Оборона крепости» – командная игра на местности;

11.30 – 12.30 – «Ледовое побоище» – финальная командная игра на местности по захвату артефакта;

12.30 – 14.00 – обед;

14.00 – 16.00 – подведение итогов, сборы команд;

16.00 – 18.00 – торжественное закрытие игры;

19.00 – ужин, отъезд участников.