## Конкурсная программа «Дослужись до генерала»

(для учащихся 5-8 классов)

Карзан Иван Геннадьевич

руководитель по военно-

патриотическому воспитанию

ГУО «Циринская средняя школа»

Гродненской области

Кореличского района

***Задачи:***

- повышать интерес к службе в армии, установить благоприятный психологический климат, дружелюбное отношение участников друг к другу;

- развивать ловкость, наблюдательность, сообразительность, внимание, творчество и фантазию детей;

- воспитывать чувство патриотизма, гордость за вооруженные силы Республики Беларусь.

***Место проведения****:* спортивный зал

***Оборудование:*** головные уборы для команд (пилотки для пехоты и фуражки для пограничников) по числу игроков; 2 больших погона, прикрепленных возле каждой команды; звезды на погоны, для повышения в звании. Присваиваются звания: ефрейтор — 1 лычка; сержант — 3 лычки; лейтенант — 2 маленькие звезды; ст. лейтенант — 3 маленькие звезды; капитан — 4 маленькие звезды,- майор — 1 средняя звезда; подполковник — 2 звезды; полковник — 3 звезды; генерал — 4 звезды. (Некоторые звания присваиваются «вне очереди». Об этом предупреждаются игроки и зрители до начала игры.)

**Ход проведения конкурсной программы**

**1. Организационный момент. Сообщение темы и цели мероприятия.**

**Ведущий.** Здравствуйте, дорогие друзья! Мы собрались здесь, чтобы поздравить наших мальчиков с Днем защитника Отечества, пожелать им здоровья, успехов в учебе, отличного настроения и победы в конкурсе! А сейчас вас поздравят ваши одноклассницы!

### 2. Поздравление от девочек

*1-я девочка* Сегодня от души вас поздравляем

Мы с праздником всех солдат Республики Беларусь!

Хоть вы пока мальчишки, всем желаем

Успехов вам, здоровья, и ... наград!

*2-я девочка*Вы смелыми и сильными растите,

Достойны будьте дедовских имен!

Достойны будьте Армии Беларуси,

Ее побед и полковых знамен!

*3-я девочка* Ну а в игре сегодняшней желаем

Вам победить и генералом стать!

И главное — не раскисать, не трусить,

Вперед шагать, бороться, побеждать!

*4-я девочка* Пусть не всегда лицом к тебе удача —

Не огорчайся, лучше песню пой!

Ведь главная солдатская задача —

Мир и покой твоей страны родной!

*5-я девочка* Простой солдат ничуть не хуже генерала,

Он первым примет бой и выполнит приказ!

Чтобы страна жила, жила и процветала.

За Родину свою он жизнь отдаст!

*6-я девочка* И ничего, что вы пока мальчишки —

Смелы, упрямы, любите шалить,

Сейчас пройдите путь до генерала —

В игре учитесь, как солдатом быть!

**Ведущий** Вы знаете, что жизнь солдата не­легка, но он выполняет важнейшую задачу — охраняет мир и покой простых граждан, своей страны! Российская земля еще с давних времен славилась своими воинами, знаменитыми полководцами. Мудрый народ придумал пословицу: «Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом». Бот сегодня у вас появится такая возможность — за период нашей игры попробовать испытать все тяготы и сложности армейской жизни и пройти путь от рядового до генерала. У нас сегодня играют две доблестные панды — «Пехота» и «Пограничники».

*(Команды выходят, останавливаются напротив в друг друга)*

**3. Приветствие команд**

***Команда «Пехота»***

*Командир отделения*: Бас приветствует...

*Все:* Команда «Пехота»!

*Командир*: Наш девиз:

*Все:* Пехота — это класс! Пехота — это сила! Всегда идет вперед за Беларусь!

*1-й мальчик:* Мы пехота боевая,

Не жалеем сил своих.

Марш-бросок мы прошагаем,

Отстреляем за двоих!

*2-й мальчик:* Пехотинец не боится

Пыли, грязи и дорог,

Прошагает, пробежится,

По-пластунски проползет!

*3-й мальчик:* Так повелось издавна,

Еще с войны времен,

Несет знамена славно

Пехотный батальон!

*4-й мальчик:* Соперники-мальчишки!

Приветствуем мы вас

И заявляем смело:

*Все:* Пехота — это класс!

***Команда «Пограничники»***

*Командир отделения:* Вас приветствует.

*Все:* Команда «Пограничники»!

*Командир:* Наш девиз:

*Все:* Пограничники в дозоре —

Вся страна спокойно спит,

Потому что пограничник

Мир и сон ваш сохранит!

*1-й мальчик:* Пусть на границе тучи,

Пусть не видать ни зги.

Не проскользнет и лучик,

Не проползут враги!

*2-й мальчик:* В дозор выходим ночью,

И в снег, и в дождь, и в град —

Застава наготове,

Здесь никогда не спят!

*3-й мальчик :*Дремлют реки, дремлют горы,

Звери тихо спят в кустах,

Но «секреты» и дозоры

Постоянно на постах!

*4-й мальчик:* Пограничники на страже,

Отвести готовы беды,

И сегодня вам докажем,

*Все:* Что достойны мы победы!

**Ведущий:** Вот мы и познакомились с нашими доблестными воинами! Сейчас я расскажу вам правила нашей игры. У каждой команды есть свой воинский погон, на который за победу в конкурсе команда получит звезду или лычку и очередное или внеочередное воинское звание.

**Ведущий:** (Показывает демонстрационный погон каждой команды. У пограничников погон зеленого цвета, а у пехоты — защитного.) Оценивать выступление команд, как и положено, будет Генеральный штаб — ....(представляет членов жюри). Мы попросим Генштаб немедленно приступить к работе и оценить первый конкурс «Приветствие», который сейчас прошел. Победившей команде присваивается первое воинское звание — ефрейтор. На погон выигравшей команды крепится лычка.

**4.Конкурсы для праздника 23 февраля**

**Ведущий** Итак, наш второй конкурс — «Строевая подготовка». Команды, равняйся! Смирно! Налево! Кругом! По порядку рассчитайся! На месте шагом марш! И т.п.

*(Жюри оценивает правильность выполнения команд. По итогам конкурса команде, правильно выполнившей все приказы, присваивается звание.)*

**Ведущий** Поздравляем команду с присвоением воинского звания. А сейчас следующее испытание.

**5. Физподготовка**

**Ведущий** Этот конкурс состоит из нескольких этапов.

- Отжимание. Выходят по 2 участника от каждой команды и отжимаются от пола. Побольше очков. (Одно отжимание – 1очко)

- Прыжки на скакалке, Прыгают по 2 участника от каждой команды.

- Подтягивание на турнике. Подтягиваются по 2 участника. Звание присваивается по общему количеству очков. Генштаб может вынести решение присвоить звание сразу обеим командам.

*(Ведущий прикрепляет звездочки команде-победителю.)*

**6.Ориентирование на местности**

**Ведущий** Переходим к следующему испытанию.

*(Командам выдается компас и указание направления движения. Команды должны найти место, где будет лежать записка, указывающая дальнейшее направление. Все указания разложены до начала игры. Команды начинают поиск по сигналу с указанной точки (например, от круга, нарисованного в центре зала.)*

Команда «Пехота»: 1-е указание — 6 шагов на северо-запад и 8 шагов на юг. (Команда выполняет задание и в указанной точке находит следующее указание.)

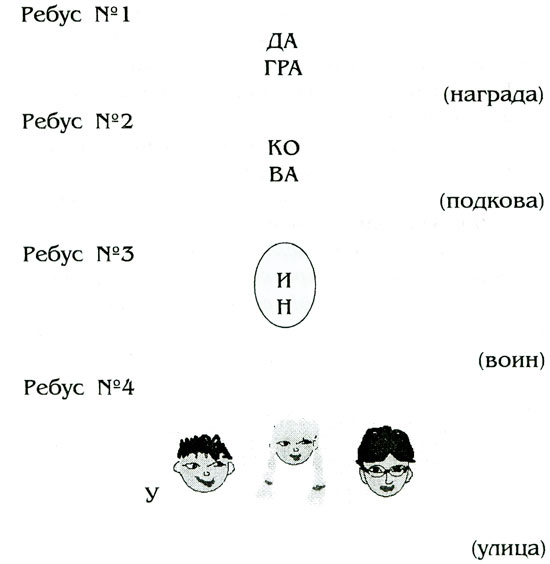
2-е указание — 8 шагов на запад, 12 шагов на юго-восток.

3-е указание — 8 шагов на север, 13 шагов на юг, 2 шага на восток.

*(В конечном пункте лежит искомый объект — звезда, которая прикрепляется на погон, и команде присваивается следующее воинское звание. Аналогичное задание составляется и для команды «Пограничники». Побеждает та команда, которая первой находит свою звезду.)*

7. **Солдатская смекалка**

**Ведущий** Поздравляем команду с присвоением следующего звания! А сейчас следующий конкурс. Как известно, солдат должен быть не только сильным, смелым, отважным, но и находчивым, сообразительным, смекалистым. Вот мы и предлагаем вам проявить смекалку и разгадать ребусы.



*Командам выдаются карточки с ребусами  и дается 1 минута на их решение. Каждый ребус — 1 очко*.

*(Команде, первой справившейся с заданием, присваивается звание.)*

**Ведущий** Ну и какая же армия без наряда на кухне? Итак, наш следующий конкурс.

**8.Наряд на кухне**

*(Участвуют по 1 человеку от команды. Кто аккуратнее и быстрее почистит картошку? Команде победителя — очередная звездочка.)*

9.**«Щи да каша — пища наша»**

**Ведущий** Наряд по кухне прошен успешно, а теперь пора и подкрепиться. Солдат, безусловно, должен есть быстро, аккуратно и съе­дать все до конца. Итак, наш следующий конкурс. Участвуют по 1 человеку от команды.. Кто быстрее и аккуратнее съест йогурт, тот получает для своей команды следующую звездочку.

**10.Солдатский отбой**

**Ведущий** Вот мы подкрепились. Солдату крайне необходимо уметь выспаться в походно-полевых условиях, быстро лечь спать и быстро встать по сигналу «Подъем!», одеться.

*(Участвуют по 1 человеку от команды. Им выдается по матрацу, простыня, одеяло и подушка.)*

По сигналу «Отбой!» солдаты стелют постель, раздеваются и ложатся спать. По сигналу «Подъем!» они вскакивают, одеваются, аккуратно скла­дывают одеяло и простыню и сворачивают матрац. Оценивается быстрота и аккуратность.

**11.Исторический**

**Ведущий** Конечно, солдат должен быть образованным и умным. Итак, следующий конкурс. Вам даются 2 группы карточек. В первой группе написаны фамилии известных полководцев. Во второй группе — виды оружия. Вам необходимо соотнести каждого пол­ководца с оружием той эпохи, в которой он жил. Каждая фамилия и название оружия написаны на отдельной карточке.

1. Александр Невский — меч.

2. А.Б. Суворов — ружье кремневое.

3. Г.К. Жуков — автомат.

4. М.И. Кутузов — сабпя.

5. Д. Донской — копье.

6. Б.И. Чапаев — тачанка.

7. К.К. Рокоссовский — танк.

8. Петр I — фузея кремневая.

9. А.А. Брусилов (Первая мировая война) — шашка.

12. **Нам песня жить и служить помогает**

**Ведущий** А теперь следующий конкурс. Каждая команда исполняет песню на военную тему по выбору. Это может быть домашним заданием каждой команды. За лучшее исполнение — следующее звание и звезда.

13.**Перехваченная шифровка**

**Ведущий** Переходим к следующему конкурсу. Внимание! Внимание! Тревога! Перехвачена вражеская шифровка! Команда, которая сумеет первой расшифровать текст и выполнит задание, получит заслуженную награду — следующее воинское звание. Получите шифровки и приступите к выполнению задания. Если вы не можете расшифровать без ключа, то можете получить подсказку. Для этого вам надо 10 раз отжаться и 30 раз присесть всей командой. Помните, что на это уйдет немало времени!

*(Командам даются одинаковые шифровки. Текст в них такой: «Снайпер, ведите прицельный огонь из-за пианино».)*

Шифровка:

«фсфсфсфнфсфафсфйфсфпфсфефсфрфсф / / фсфвфсфефсфдфсфифсфтфсфефсф / / фсфпфсфрфсфифсфцфсфефсфлфсфьфсфнфс фыфсфйфсф / / фсфофсфгфсфофсфнфсфьфс / / фсфифсфзфсф-фсфзфсфафсф/ фсфпфсфифсфафсфнфсфифсфнфсфофсф».

***Ключ к шифру: вычеркните все повторяющиеся буквы «фсф».***

*(Та команда, которая первой узнала местоположение снайпера, находит и обезвреживает его (это игрушечный солдат, спрятанный в указанном месте.)*

14.**Письмо домой**

**Ведущий** Да, вы совершили подвиг (обезвредили снайпера) и заслуживаете следующего звания (называет звание). Конечно, служба службой, а о родном доме забывать нельзя. Близкие любят вас, скучают и с нетерпением ждут каждого письма. Поэтому 12-е конкурсное задание: напишите маме или близким о своей жизни в армии. Не бойтесь проявлять фантазию! Не скупитесь на слова — ведь вы уже давно в армии и так долго не видели родных! Участвуют по 1 человеку от команды.

15.**Рукопашный бой**

**Ведущий** Пока одни пишут письмо домой, для остальных у нас следующий конкурс. Правда, наш бой будет не совсем рукопашный, а при помощи валиков. Первые игроки от каждой команды встают на лавочку и начинают битву. Ваша задача — столкнуть валиком своего противника и не упасть самому. Руками толкать нельзя — только валиком! Правила ясны? Тогда начинаем.

*(Подводятся итоги этого конкурса и конкурса «Письмо домой».)*

16**. Войска нашей армии**

**Ведущий** По очереди от каждой команды ко мне подбегает участник и называет род войск армии Республики Беларусь. Затем род войск называет другая команда. Кто последним даст правильный ответ — тот победил! Повторяться и думать более пяти секунд нельзя!

*(Участники называют: артиллерия, общие войска, летные, флот, танкисты и т.д.)*

17.**Минное поле**

**Ведущий** Итак, очередной конкурс. У саперов говорят — сапер ошибается только один раз. И вот ваша задача — не ошибиться! На этих листах нарисовано заминированное поле, у каждой команды — свое. Ваша задача — проложить маршрут от одного края поля до другого, чтобы по нему могли пройти ваши товарищи. Всего на поле 5 мин. Вы называете квадрат, я его открываю. Если там чисто — вы называете следующую клетку, расположенную радом с первой, чтобы проложить путь. Если же я открою клетку с миной — значит, вы ... ошиблись и проиграли. Минное поле нарисовано на ватмане и разбито на квадраты. Все клетки поля закрыты бумагой. Участник называет клетку, например: «А-2», а ведущий открывает ее.

*Примерный план минного поля.*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | А | Б | В | Г | Д | Е |
| 1 | М |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  | М |  |
| 3 |  |  | М |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |
| 5 | М |  |  |  | М |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |
| Вход | | | | | | |

**18. Снайперы**

**Ведущий** Переходим к следующему конкурсу. Участники команды «Пехота» образуют круг. Участники команды «Пограничники» становятся в этот круг. Пехотинцы должны за 2 минуты выбить мячом как можно больше пограничников. Каждый пограничник, которого ударили мячом, считается убитым и приносит команде пехоты 1 балл. Повить мяч нельзя! Затем команды меняются местами. Оценивается количество метких «выстрелов». По итогам конкурса присваивается очередное звание.

**19. Солдат ребенка не обидит**.

**Ведущий** И сейчас заключительный конкурс **«Солдат ребенка не обидит».** Мы предлагаем нашим будущим солдатам помочь ребенку — у него расшнуровались кроссовки. Участвуют по 1 человеку от команды. Тот, кто первым быстро и аккуратно зашнурует детские кроссовки, одержит победу и во всей нашей игре! Итак, начали!

**20.Подведение итогов. Награждение**