

Программа районной военно-спортивной игры «Тропой спецназа»

Основные этапы игры

Этап 1 «Меткий стрелок»

Каждый член команды бросает заранее подготовленные снежки в цель (мишень 80*80 см).

Выполняет по одному броску в цель. Метание производится с определенного расстояния по очереди. Лучший балл зарабатывает команда, набравшая больше очков.

Этап 2 «Бег с препятствиями»

Каждый участник команды по очереди пробегает полосу препятствий (кочки) покрышки от колес машин. Лучший балл (за самое меньшее время) присуждается той команде, которая правильно и быстро прошла дистанцию. Каждый штраф (упал, не попал ногой в колесо – плюс 5 секунд). Учитывается порядок прохождения дистанции (финиш первого – старт второго). Лучшее время –5 баллов.

Этап 3 «Переноска раненого»

Двое участников одной команды по сигналу «Марш!» берут заранее приготовленные носилки, укладывают «пострадавшего» и переносят его определенную дистанцию всей командой. Лучший балл (5) – за меньшее время.

Этап 4 «Минное поле»

Вся команда должна за определенное время как можно больше «обезвредить» (найти) импровизированных «мин» на определенном заснеженном участке. Лучший балл – за большое количество мин.

Мины ищут с помощью щупа (лыжной палки). Щуп втыкаем в снег под углом 45 градусов. Высшая оценка – 5 баллов.

Этап 5 «Музыкальный»

Команда (можно совместно с болельщиками) исполняет песню (куплет с припевом) про войну, защитников Родины и т.д. Лучший балл – за качественное исполнение. Высшая оценка – 5 баллов.

Этап 6 «Войсковые звания, рода войск»

Командам раздаются чистые листы, ручки. Команда должна за определенное время вспомнить и записать войсковые звания от «рядового» до «генерала-армии» и рода войск за 1 минуту. Лучший балл – за правильность и последовательность званий и большее количество званий, большее количество родов войск. Высшая оценка – 5 баллов.

Этап 7 «Силовой»

Команды перетягивают канат. Три попытки. Обматывание канатом последнего члена команды запрещено. Победитель – 5 баллов.

Этап 8 «Стенка на стенку».

Команды делятся на «красных» и «зелёных». Конкурс проводится на ровной площадке. Команда должна за определенное время как можно больше погон сорвать с противника. Лучший балл – за большее количество погон. Время – 1 минута.

Погоны бумажные. Крепятся строительным скотчем в один оборот.

Погоны и скотч предоставляются организациями.