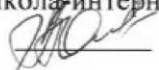
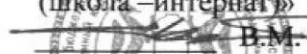


«СОГЛАСОВАНО»
Руководитель структурного подразделения
«САКК им. А.И.Покрышкина
(школа-интернат)»

 В.Г. Сидоров

« 08 » февраля 2021 года

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГБОУ НСО
«САКК им. А.И.Покрышкина
(школа-интернат)»

 В.М. Горелкин


2021 года

ПОЛОЖЕНИЕ

О ПРОВЕДЕНИИ ВОЕННО-ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ
«ВОЗДУШНЫЙ БОЙ», ПОСВЯЩЕННОЙ ДНЮ ОБРАЗОВАНИЯ
«САКК им. А.И. ПОКРЫШКИНА (ШКОЛА-ИНТЕРНАТ)»
СРЕДИ КАДЕТСКИХ КЛАССОВ.

г. Новосибирск
2021 год

Военно-интеллектуальная игра «ВОЗДУШНЫЙ БОЙ» проводится в ознаменовании праздника - Дня образования «САКК им. А.И. Покрышкина (школа-интернат)».

1. Цели проведения игры:

- сформировать осознанное отношение к авиационному делу, его истории, принадлежности в прошлом, настоящем и будущем, а также его роли в России и в мировом сообществе;
- подготовить молодежь к службе в Вооруженных Силах РФ;
- развить психологическую и эмоциональную устойчивость, гражданственность и национальное самосознание кадет, а также смелость и решительность.

2. Задачи военно-интеллектуальной игры:

- создать условия для интеллектуального развития учащихся;
- проверить знания учебной программы по курсу первоначальной лётной подготовки;
- закрепить в практических действиях умения и навыки в решении поставленных задач.

3. Дата проведения: «25» февраля 2022года на втором этаже учебного корпуса.

4. Участники соревнований:

Организаторы игры:

Общее руководство, организацию и проведение военно-интеллектуальной игры осуществляют:

- руководитель научно-методического отделения РСП Лысенко С.И.
- тьютор Татарников В.В.,
- тьютор Кузнецов С.В.,

Участники судейства

Непосредственная организация судейства соревнований возлагается на:

- РСП по персональному сопровождению кадет Сидорова В.Г. – главный судья соревнований;
- РСП по лечебно-оздоровительной части Алёхина А.С.
- РСП регионального центра Обидина А.А.
- тьютора Скиба И.В.;
- тьютора Уразова С.В.

Участники команд:

Участие в военно-интеллектуальной игре принимают 2 команды. Каждую команду представляют 8 кадет (по 2 учащихся с каждого класса от параллели «А» и «Б»):

5. Форма одежды: парадная (брюки, белая сорочка), без головного убора.

6. Определение победителей и награждение:

Игра проводится до выявления победителя. Награждение проводится непосредственно по окончании игры.

7. Время проведения: 2 часа.

8. Реквизиты для проведения игры: 2 доски для заполнения игрового поля, 4 маркера, 2 стола, стулья, листы для черновиков.

Правила военно-интеллектуальной игры «ВОЗДУШНЫЙ БОЙ»

Порядок проведения игры:

- Этап 1 – регистрация участников.

Соревнуются 2 команды:

- 1 команда (по 2 кадета от каждого класса параллель «А» из 8-11 кл.)
- 2 команда (по 2 кадета от каждого класса параллель «Б» из 8-11 кл.)

- Этап 2 – игра (расстановка техники, по готовности - проведение боя).

Условия игры:

Игровое поле – квадрат (10x10 клеток, клетки обозначаются цифрами от 1 до 10 по вертикали и буквами русского алфавита от А до К) где команды распределяют свои игровые самолёты:

- ВТА – 1 самолёт по 4 клетки;
- ДА – 2 самолёта по 3 клетки;
- ША – 3 самолёта по 2 клетки;
- ИА – 4 самолёта по 1 клетке.
- Система ПВО – 2 объекта по одной клетке (для противодействия команде сопернику).

Ход игры: Команды строго по очереди «стреляют» по клеткам противника (независимо от попадания в самолет противника). В случае полного уничтожения самолета противника команде, совершившей подбитие, задаётся вопрос. Уровень сложности вопроса зависит от типа самолёта (количество клеток) 4 – первого уровня, 3 – второго, 2 – третьего, 1 – первого. Время на обсуждение вопроса 30 секунд. При правильном ответе команда получает право сделать дополнительный следующий «выстрел». При неверном ответе 2 участника команды отправляются на дежурство по аэродрому – пропускают 2 хода, а право «выстрела» переходит к сопернику.

Помимо самолётов, на поле каждой командой размещаются средства ПВО, которые имеют один из двух определённых эффектов:

А. Команда, совершающая выстрелы, теряет 2 игрока на пять ходов.

Б. Команда, совершающая выстрелы, отвечает на блиц-викторину из 5-ти простых вопросов (обсуждение проводится в течении 10 секунд на каждый вопрос), в случае правильных ответов команда продолжает ведение боевых действий. При первом же неправильном ответе право «выстрела» переходит к противнику.

Для производства «дозаправки в воздухе» каждая команда в течении игры имеет право брать одну музыкальную видео паузы (не более 5 мин!!!). Также членами жюри может быть объявлено совещание (не более двух музыкальных видео пауз за игру).

Команда считается победителем в случае, если она «сбила» крайний самолёт противника и ответила правильно на вопрос. В случае неверного ответа противник может продолжить игру либо до первого промаха, либо до победы без отсутствия промахов и неверных ответов.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- При использовании материалов для видео пауз, использовать отечественные песни и фильмы (!!!).
- По решению членов жюри команда может использовать помощь зала не более двух раз за игру. В случае подсказок из зала без разрешения судейской коллегии – следует наказание команде в виде пропусков ходов.

Разработчики игры: капитан 2 ранга Сидоров В.Г.

подполковник Татарников В.В.

майор Кузнецов С.В.

майор Уразов С.В.