

# Игра-путешествие

## *"Туристскими тропами"*

**Цель:** популяризация знаний, умений и навыков в области туризма и краеведения.

### **Задачи:**

- привлечение учащихся к здоровому образу жизни;
- формирование и сплочение детского коллектива через совместную деятельность;
- воспитание бережного отношения к окружающему миру.

### **Ход игры:**

**Педагог:** Сегодня я предлагаю вам отправиться в поход, он, правда, не совсем обычный, зато очень веселый и познавательный. Здесь вы можете проявить все свои знания и умения, способности и таланты.

Нас солнце луч смешной дразнит,

Нам нынче весело с утра,

Нам лето дарит звонкий праздник,

И главный гость на нем - игра!

Она наш лучший друг - большой и умный,

Не даст скучать и унывать,

Затеет спор веселый, шумный,

Поможет новое узнать.

### **Выбор игроков**

Чтобы стать участником похода, нужно вспомнить правила поведения в природе:

- не мусори;
- не шуми;
- не разоряй муравейники;
- не разоряй птичьих гнезд;
- не трогай птенцов;
- не лови насекомых;
- не срывай паутину, не уничтожай пауков;
- не сбивай грибы;
- не забирай домой лесных жителей;
- не ломай ветки;
- не рви цветы;
- не повреждай кору деревьев;
- не вырывай ягодники.

## **Разминка**

*(за каждое задание - 1 балл)*

- Кто быстрее составит из букв название команды и дружнее его проскандирует.

"Мурашки"

"Букашки"

- Кто быстрее построится по росту.

- Кто быстрее построится по алфавиту. (Первая буква имени)

## **Ориентирование**

*(для всей команды)*

В лесу очень легко заблудиться, настоящий турист должен уметь ориентироваться на местности. Команды получают карточки с заданиями. *(Приложение №1)* За каждый правильный ответ - 1 балл.

## **Собираем рюкзак**

*(участвуют по одному человеку из команды,*

*за каждый правильный ответ - 1 балл)*

Самое важное для туриста - собрать рюкзак, надо ничего не забыть и желательно, не брать лишнего, а ведь все вещи надо еще и правильно уложить. Командам предлагаются карточки, нужно правильно соединить правую и левую части.

Хлеб, сухари

К спине

Тяжелые предметы

Сверху

Спальный мешок, одежда

На дно

## **Игра со зрителями**

Что в поход с собой возьмем,

Если мы туда пойдём?

Очень быстро отвечайте,  
Но смотрите, не зевайте!  
Называю я предмет,  
Он подходит или нет?  
Если "да" - в ладоши хлопни,  
Если "нет" - ногою топни,  
Только пол не проломи.  
Все понятно? 1, 2, 3.  
Котелок, утюг, расческа,  
Пылесос, веревка, соска.  
Вездеход, бинокль, духи,  
Две засушенных блохи,  
Носовой платок, подушка,  
Ласты, мяч, коньки и клюшка,  
Молоток, кусачки, нож,  
Ну а соль с собой возьмешь?  
Спички, гвозди, сала шмат -  
Вот и собран наш отряд.

## **Испытание 1**

*(для всей команды)*

Топкое болото - бег по кочкам.

## Привал. Наш обед

Командам выдаются карточки с вопросами, на которые необходимо дать правильный ответ.

1. Верно ли, что костер типа "колодец" - это когда поленья укладывают конусообразно с наклоном внутрь? *(нет)*
2. Верно ли, что для сушки одежды и вещей складывают костер типа "таежный"? *(да)*
3. Верно ли, что установку палатки надо начинать с установки вертикальных стоек? *(нет)*
4. Верно ли, что консервные банки надо обжечь в костре и закопать? *(да)*
5. Верно ли, что влажные шерстяные носки можно высушить в спальнике ночью? *(нет)*
6. Верно ли, что под дно палатки укладывают лапник? *(да)*

Определить, что можно приготовить на обед, отгадав загадку, но ответ нужно зарисовать.

*Загадка для первых игроков:*

У родителей и деток

Вся одежда из монеток. *(Рыба)*

*Загадка для вторых игроков:*

Неказиста, шишковата,

А придет на стол она

Скажут весело ребята:

"Ну, рассыпчата, вкусна!" *(Картошка)*

*Загадка для третьих игроков:*

Катится белая бочка.

На ней ни сучочка. *(Яйцо)*

*Загадка для четвертых игроков:*

Дом зеленый тесноват:

Узкий, длинный, гладкий,

В доме рядышком сидят

Круглые ребятки. *(Горох)*

*Загадка для пятых игроков:*

Девушка укуталась в листья порядком

Выбилась только кудрявая прядка.

Одета она в зеленую кольчугу -

Плотно прижаты колечки друг к другу. *(Кукуруза)*

*Загадка для шестых игроков:*

Как на стежке, на дорожке,

Вижу алые сережки.

За одною наклонилась,  
А на десять набрела!  
Я клонилась - не ленилась.  
Кружку с верхом набрала! (*Земляника*)

## **Испытание 2**

*(для всей команды)*

Эстафета "Сбор грибов". Среди изображений различных грибов взять только съедобные и принести в корзину своей команды.

## **Выступление болельщиков**

Номера художественной самодеятельности. Песни туристов.

## **Зеленая аптека**

*(участвуют по одному человеку,  
за каждый правильный ответ - 1 балл)*

В походе бывает всякое: порежешь или натрешь ногу. Что делать? Где взять лекарство? А оно у нас прямо под ногами.

Лес, как сказочное царство,  
Там кругом растут лекарства.  
В каждой травке, в каждой ветке  
И микстура, и таблетки.

Задание: узнать лекарственное растение по внешнему виду и описанию.  
Отвечает тот, кто быстрее поднял руку. Дополнительный балл можно заработать, если расскажешь, что лечит это растение.

Злая, как волчица,

Жжется, как горчица!

Что это за диво?

Что за злюка?

*(Крапива - кровоостанавливающее средство)*

Меня желтоглазым цветком называют,

Сорвали цветок - лепестками гадают,

А чтобы счастливым поистине стать,

Не стоит, поверьте, меня вам срывать.

*(Ромашка - отвар для полоскания горла, чай при простуде и кашле)*

На зеленом шнурочке - белые звоночки.

Белые горошки - на зеленой ножке.

*(Ландыш - употребляется при болезнях сердца.)*

Скромный, невзрачный листок,

Многим из нас совсем невдомек.

Что отыскалось лекарство

Тут же, на тропке, у ног.

*(Подорожник - лечит порезы, ранки, ссадины, укусы насекомых)*



Я - шарик пушистый  
Белею в поле чистом,  
А дунул ветерок -  
Остался стебелек.

*(Одуванчик - понижает температуру, желчегонное и слабительное средство)*

## Медицина

Командам выдаются карточки с вопросами, на которые необходимо дать правильный ответ.

1. Края раны (без сильного кровотечения) обрабатывают:

- а) перекисью водорода,*
- б) марганцовкой,
- в) йодом.

2. При остановке сильного артериального кровотечения жгут накладывают на срок:

- а) не более 30 минут,
- б) не более 1 часа,*
- в) на 10 минут.

3. Какое из перечисленных лекарств является обезболивающим:

- а) фурацилин,
- б) аспирин,
- в) анальгин?*

4. Что нужно сделать при ушибе:

- а) приложить тепло,
- б) приложить холод,
- в) сделать йодную сетку?

5. Человека, потерявшего сознание, приводят в чувство:

- а) валидолом,
- б) спиртом,
- в) нашатырем.

### **Испытание 3**

*(участвуют по одному человеку из команды)*

Всякое бывает в походе: растревожили мальчишки осиный улей. Спаситься можно, только одев на себя как можно больше одежды за одну минуту.

### **Творческий конкурс**

Прекрасен вечер у костра. Здесь поют песни и рассказывают интересные истории. Ваша задача - придумать лесную сказку по ее началу. Пока игроки сочиняют сказку, проводится тихая эстафета.

*Для первой команды:* "Однажды на полянку, где жили крепенькие красношляпые подосиновики, явился злющий-презлющий мухомор..."

*Для второй команды:* "Пришли в лес грибники, и остался маленький боровичок совсем один, взяли его на воспитание вреднючки-поганки..."

### **Испытание 4**

Одно из правил поведения в природе - соблюдение тишины, ведь как прекрасно слушать звуки природы. Игроки каждой команды должны передать погремушку так, чтобы она не загремела, при этом последний игрок становится вперед, потом предпоследний и т. д.

Выигрывает команда, которая дольше сохранила тишину, либо та, которая первой выполнила упражнение

## Конкурс сказок

Вот и подошел к концу наш поход, много вы успели рассказать, показать, проявить свои лучшие качества - смекалку, находчивость, ловкость, взаимопомощь. Последнее, что нам осталось сделать, - затушить костер. Вы будете подходить и брать по одному язычку костра, там написаны незаконченные фразы. Если вы закончите фразу правильно, команда заработает балл, а если нет - балл вычтется из уже заработанных вами баллов, ведь костер должен быть потушен обязательно.

- Голоден, как ... волк.
- Хитер, как ... лиса.
- Болтлив, как ... сорока.
- Нем, как ... рыба.
- Грязный, как ... свинья.
- Упрямый, как ... осел.
- Изворотлив, как ... змея.
- Неповоротлив, как ... медведь.
- Колючий, как ... ёж.

- Труслив, как ... заяц.
- Слепой, как ... крот.
- Мудрый, как ... сова.

**Подведение итогов.**

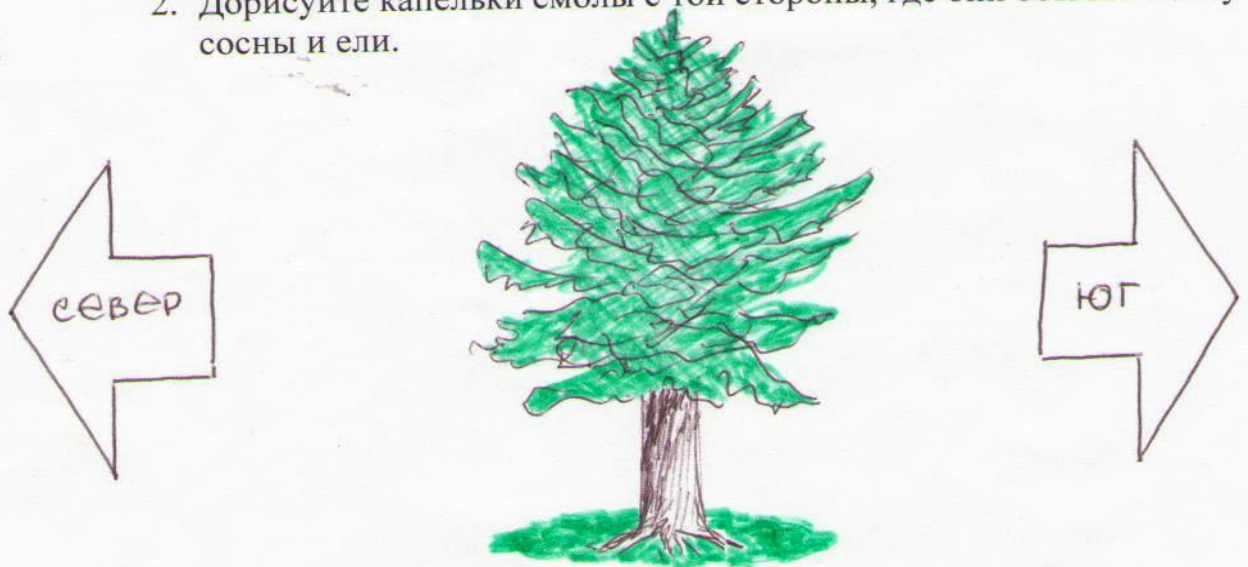
**Награждение победителей**

## Приложение

1. Дорисуйте на дереве ветки с той стороны, с которой их обычно больше.



2. Дорисуйте капельки смолы с той стороны, где они обычно выступают у сосны и ели.



3. Нарисуйте правильно муравейник.

