

**Муниципальное казённое образовательное учреждение дополнительного образования «Центр творческого развития и гуманитарного образования «Воспитание»**

**Сборник  
сценарных разработок массовых мероприятий и  
дидактических материалов по туристско-краеведческой работе**

Возраст детей, на которых  
рассчитана программа: 10-16 лет

# Туристский калейдоскоп



# *Содержание*

Введение.....5

## **Раздел 1. Массовые мероприятия**

1. Заочное путешествие по родному краю «Непоседливый народ отправляется в поход».....	6
2. Викторина по туризму и краеведению «Мир вокруг нас».....	12
3. Игра «Находчивый путешественник».....	13
4. Игра-путешествие «Туристскими тропами».....	18
5. Праздник «Веселые туристы».....	26
6. Туристская игра «Как вести себя в походе».....	27
7. Туристская эстафета.....	30
8. Тропа испытаний.....	32
9. Игра «Испытай себя».....	34
10. Игра «Осенние тропы».....	36
11. Игра «Пираты Карибского моря».....	38
12.Игра-викторина «К вершинам туристского мастерства».....	39
13.Туристская викторина.....	41
14. Викторина по ориентированию.....	41
15. Викторина о костре.....	43

## **Раздел 2. Дидактический материал**

1. Советы туристу.....	45
------------------------	----

## **Литература**

## ***Введение***

Туристско-краеведческая работа, школьный туризм являются неотъемлемой частью республиканской программы воспитания. На занятиях туристско-краеведческих кружков, в туристских походах, слетах, соревнованиях и других массовых мероприятиях ребята укрепляют здоровье, приобретают навыки и умения, необходимые в будущей жизни. Изучение родного края, окружающей нас природы расширяет кругозор, воспитывает патриотизм и любовь к Родине.

В сборнике представлены сценарные разработки туристско-краеведческих массовых мероприятий, дидактические материалы, используемые на занятиях кружков туристско-краеведческого профиля.

Данные методические материалы направлены на развитие интереса учащихся к туристско-краеведческой деятельности, здоровому образу жизни. Принимая участие в этих мероприятиях, ребята укрепляют свое здоровье, развивают силу, ловкость, выносливость, инициативу, настойчивость, расширяют кругозор, учатся туристской культуре, любви к природе и своему краю.

Цель сборника – помощь руководителям туристско-краеведческих кружков в организации и проведении массовых мероприятий и учебных занятий.

## Раздел 1. Массовые мероприятия

### *Заочное путешествие по родному краю "Непоседливый народ отправляется в поход"*

**Цель:** обобщить и расширить туристские и экологические знания.

#### **Задачи:**

- популяризация среди учащихся здорового образа жизни;
- воспитание любви к природе;
- формирование активной жизненной позиции.

**Оборудование:** карточки с заданиями, карточки со словами загадки, 2 компаса, 2 рюкзака, хлеб, одеяло, полотенце, краски, спички, карандаши, котелок, клей, соль, кирпич, мяч, канат, удочки с магнитом, изображения рыб, гимнастическая скамейка, разрезанное на слова напутствие.

#### **Содержание мероприятия:**

Внимание! Внимание!

Объявляю туристическую кампанию.

Сегодня мы узнаем обо всем:

От чего бывает гром,

И про север, и про юг,

И про все, что есть вокруг.

Про медведя и лису,

И про ягоды в лесу.

Будем с вами мы играть,

Сочинять и изучать.

Значит, нечего сидеть -

Надо вовремя успеть.

Карту взять ты не забудь!

Что ж, ребята,

В добрый путь!

### Выбор игроков

Но в наше необычное путешествие отправляются только те ребята, которые вспомнят пословицы и поговорки, связанные с природой.

Лиса семерых волков проведет.

Вода с гор потекла - весну принесла.

Апрель с водой, а май с травой.

Весенний дождь растит, а осенний гноит.

Одна ласточка не делает весны.

Январь - году начало, зиме - середина.

### Разминка

Прежде чем отправиться в путешествие мы должны подготовиться. Это значит, нам нужно повторить правила поведения в природе.

Детям раздаются карточки с рисунками, иллюстрирующими правила (*приложение № 1*). Они должны сформулировать правила:

- 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.

## **Ориентирование**

Игра "Куда пойдешь и что найдешь". Найти по описанию рюкзак.

"2 шага на юг, 3 шага налево, 4 шага на север и 1 направо".

## **Что возьмем с собой?**

Из предложенных вещей выбрать те, которые необходимы в походе.

"Хлеб, одеяло, полотенце, краски, спички, карандаши, котелок, клей, соль, кирпич, мяч."

## **Игра с болельщиками**

Прежде чем отправиться в поход,

Надо вспомнить правила наперед.

Коли правда, то тогда

Говорите слова "да".

Коль неправильный ответ -

Говорите слово "нет".

Чтоб в лесу не заблудиться,

Надо бегать и кричать,

Топать, ссориться и злиться,

И на зов не отвечать.

Это правильный ответ?

Повстречать, наверно, можно

И зайчишку, и лису,

Если тихо, осторожно

Продвигаться по лесу.

То запомни навсегда.

Вы со мной согласны?

Мухоморы и поганки!

Бей ногой их, бей их палкой!

На поляне чтоб ни слуху,

Не было бы их, ни духу.

Это правильный ответ?

Ты в гнезде птенцов увидел,

Но смотри, чтоб не обидел.

Отойди, чтобы не увидели

Тебя с воздуха их родители.

Вы со мной согласны?

### **Препятствие**

" На дерево за орехами". Лазанье по канату.

### **Наш привал**

Вот и наступил полдень. Мы уже немного устали и проголодались. Самая пора пообедать. Что же у нас сегодня на обед?

### *Загадки для игроков*

Я в красной шапочке расту

Среди корней осиновых.

Меня узнаешь за версту

Зовусь я ...

*(Подосиновик)*

Ловит солнышко лучистое,

Зрея на опушке.

Покраснеет и душистая

Попадает и в кружку.

*(Земляника)*

Сто одежек,  
Все без застежек.

*(Капуста)*

Сидит дед,  
Во сто шуб одет.  
Кто его раздевает,  
Тот слезы проливает.

*(Лук)*

У родителей и деток  
Вся одежда из монеток.

*(Рыба)*

Обычно на привале поют песни. Давайте и мы с вами споем песни "Не жалуйся", "Картошка".

Вот мы с вами подкрепились, отдохнули, спели песни, а теперь пора и поиграть.

Игра "На рыбалке". Поймать рыбу, назвать ее.

### **Зеленая аптека**

От ангины, скарлатины  
Защищают витамины.  
Потрудиться мы должны -

Всем нам знания нужны.

Вот мы и посмотрим, как при помощи растений можно оказать первую медицинскую помощь. Вы должны узнать цветок по его описанию и по описанию лекарственных свойств.

1. Это растение - хорошее кровоостанавливающее средство. Молодые листья этого растения используют для приготовления салатов, щей. Оно обычно растет на пустырях, около заборов. При соприкосновении с этим растением на коже появляются волдыри.

*(Крапива)*

2. Это дикорастущее растение. Оно используется для лечения порезов, ранок, садин, укусов насекомых. Растет оно около тропинок, проселочных дорог.

*(Подорожник)*

3. Это дикорастущее растение с нежными маленькими белыми цветками, которые источают нежный аромат. Эти цветы распускаются в мае-июне и употребляются при болезнях сердца.

*(Ландыш)*

4. Это растение хорошо вам знакомо. Оно служит для понижения температуры, как желчегонное и слабительное средство. Лепестки этого растения используют при варке варенья, а молодые листья - для салатов.

*(Одуванчик)*

## **Препятствие**

Всякое случается в походе. Вот и нам на пути попала река. Чтобы ее перейти, надо пройти по бревну.

## **Творческое задание**

Вот мы на цветущей полянке. Вам нужно за 2 минуты сочинить стихотворение с такими словами:

Машка Пчелка

Ромашка Елка

Дружок Денек

Василек Пенек

### **Экология в походе**

Наше путешествие подходит к концу, и нам пора отправляться домой. Но мы с вами хорошо помним правила поведения в природе и знаем, что, уходя, туристы должны навести порядок. Поэтому участники следующего конкурса должны быстро собрать бумажки и составить напутствие всем, кто отправляется в поход.

Добрым быть совсем не просто,

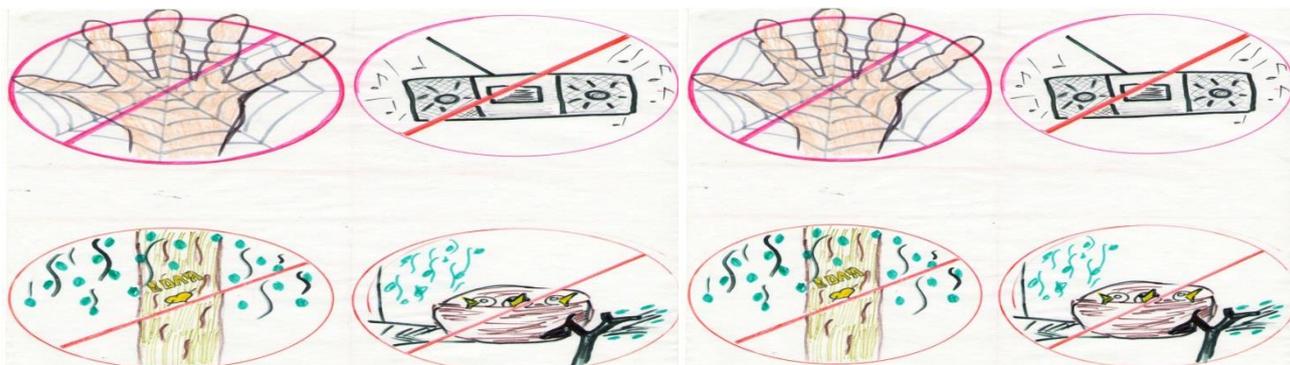
Но для тех, кто не велик,

И для тех, кто выше ростом,

Сердце добрым быть велит.

### **Подведение итогов**

### **Награждение победителей**





# Викторина по туризму и краеведению

## «Мир вокруг нас»

**Цель:** обобщить и расширить туристские и экологические знания.

### Задачи:

- развитие познавательной активности учащихся;
- расширение кругозора в области туризма и краеведения
- реклама деятельности туристского кружка.

### 1. Ориентирование без карты и компаса

- С какой стороны покрывает лишайник стволы деревьев? *(с северной)*
- С какой стороны начинают краснеть ягоды? *(с южной)*
- Находясь в лесу, можно ориентироваться по лесоустроительным столбам. В каком направлении прорубают просеки в лесных хозяйствах?

*(север-юг-восток-запад)*

- С какой стороны, с севера или с юга, трава гуще весной? *(с севера)*

### 2. О времени и месте

- В какое время просыпаются полевой жаворонок и перепел, живущие на полях и лугах? *(3 ч.)*
- В какое время раскрывает желтые шапочки козлобородник? *(3 ч.)*
- В какое время раскрывает желтые шапочки одуванчик? *(6 ч.)*

### 3. Признаки погоды

Признак какой погоды, если:

- вечером теплее, чем днем? (*ненастная погода*)
- вечером и ночью - обильная роса? (*теплая солнечная погода*)
- давление воздуха падает? (*ненастная погода*)
- в ложбинах и низинах к вечеру туман? (*к ясной*)
- ласточки и стрижи летают высоко? (*к ясной*)
- кучные или высоко и быстроплывущие облака? (*теплая солнечная погода*)
- росы ночью нет? (*к ясной*)
- угли костра ярко тлеют? (*к ясной*)
- радуга, появившаяся на небосклоне во второй половине дня? (*теплая солнечная погода*)

#### ***4. Животные-синоптики, растения-барометры***

Признак какой погоды, если

- ласточки низко летают? (*к дождю*)
- комары и мошки вьются столбом? (*к теплу*)
- летом воробьи в пыли купаются?
- закрываются цветки у белой кувшинки? (*перед дождем*)
- листья папоротника-орляка закручиваются книзу? (*к теплой погоде*)
- цветки заячьей капусты остаются на ночь открытыми? (*перед дождем*)
- распрямляются длинные сухие еловые веточки? (*к солнечной погоде*)
- раскрываются желтые одуванчики? (*к солнечной погоде*)

#### ***5. Лесная аптека***

- Какое растение называют другом пешеходов? Почему? Где оно растет?

*(Подорожник. Его листья уменьшают боль при потертостях, мозолях, укусах насекомых. Растет по обочинам дорог, в поле.)*

- Какой цветок лечит сердце? (*Ландыш.*)
- Какие растения употребляют при простуде? (*Малина, мать-и-мачеха, ромашка аптечная.*)
- Какая ягода заменяет лимон? (*Клюква. В ней есть витамин С и лимонная кислота.*)
- Какое лекарственное растение повышает аппетит? (*Корни одуванчика, полынь, подорожник.*)
- Какие лекарственные растения можно использовать для заварки чая? (*Листья земляники, малины, черники, брусники, клюквы, кипрея.*)
- При употреблении какой лесной ягоды улучшается зрение? (*Черники.*)
- Сок какого лекарственного растения останавливает кровотечение? (*Пастушьей сумки.*)

## **Игра "Находчивый путешественник"**

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

### **Задачи:**

- совершенствование умений и навыков по туризму и краеведению;
- формирование туристской культуры;
- воспитание любви и бережного отношения к окружающему миру.

"Находчивый путешественник" - игра, включающая 10 конкурсов, участниками которой могут быть школьники как младшей возрастной группы, так и старшей. Задания включают ситуации, с которыми можно встретиться в путешествии. В игре могут принимать участие 1-3 команды, состоящие из 5-6 участников.

## Конкурс 1. Выбор обязанностей членов команды

Ведущий предлагает участникам выбрать таблички с надписями обязанностей в походе:

- 1) капитан;
- 2) кок;
- 3) костровой;
- 4) завхоз;
- 5) летописец;
- 6) медик.

Выбрав таблички, участникам предлагается выбрать предметы, которые соответствуют обязанностям каждого. За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

Правильные ответы:

- 1) капитан - компас;
- 2) кок - поварешка;
- 3) костровой - сухой спирт;
- 4) завхоз - полотняный мешок;
- 5) летописец - записная книжка;
- 6) медик - жгут.

## Конкурс 2. Снаряжение

Ведущий зачитывает список предметов, из которого участникам нужно вычеркнуть не нужные в походе.

1. Лупа
2. Компас

3. Рюкзак
4. Металлическая цепь
5. Палатка
6. Зонт
7. Солнцезащитные очки
8. Карта
9. Электробритва
10. Тент солнцезащитный
11. Спальник
12. Подушка
13. Дождевая накидка
14. Коврик туристический
15. Фонарь
16. Куртка
17. Панама
18. Одеколон
19. Полотенце
20. Губка

За каждый правильно вычеркнутый предмет - 1 балл.

### **Конкурс 3. "Упрямый рюкзак"**

Участники соревнующихся команд поочередно становятся спиной и берут друг друга под руки. Наклоняясь вперед, каждый старается оторвать соперника от земли. Побеждает тот участник, кому удалось это сделать.

Участник-победитель зарабатывает для команды 1 балл.

#### Конкурс 4. Выбор стоянки

Ведущий зачитывает ситуацию и предлагает участникам выбрать место для стоянки, обосновав свой выбор.

*"Перед взором туристов, придирчиво осматривающих местность с целью выбора места для стоянки, открылись ландшафты: обширные высокотравные луга вплотную подходят к реке, недалеко - мостик, на противоположном берегу - лесная опушка и огромный муравейник, чуть ниже по течению - небольшое село, за которым хорошо просматривался песчаный пляж, а выше по течению - смешанное редколесье".*

Правильный ответ - 2 балла (выше по течению в смешанном редколесье).

#### Конкурс 5. Костер

Самые таинственные минуты в походе - это посиделки у костра.

Ведущий задает вопросы:

- У какого костра можно просидеть до утра, не подкладывая туда дров?

- Какой из перечисленных видов костра можно использовать для наиболее продолжительного обогрева в любое время года?

1) шалаш

2) нодья

3) колодец

4) таежный

Правильный ответ: костер нодья. Оценка - 2 балла.

#### Конкурс 6. Питание в походе

Ведущий зачитывает вопросы, отвечает та команда, которая первой поднимет сигнальную карточку.

1. Грибами-то как пахнет! А не сварить ли нам суп? Вот хотя бы из тех грибов, что на пеньке. Грибы-паразиты, но зато самые вкусные. Как они называются?

(опята)

2. Ну что за суп без пряностей. Перчика хочется, да где его взять? Растут здесь только одуванчики, пастушья сумка, подорожник. А может, что-нибудь пригодилось бы?

(семена пастушьей сумки)

3. Чтоб наш суп был вкуснее, добавим еще такого великана, что вырос после дождя. Его называли картошкой, только чьей?

(заячья картошка, гриб-дождевик)

4. Как насчет чашечки кофе? Не отказались бы? А кофе-то с собой не захватили. А здесь растут всего лишь одуванчики, ромашки, дубы, а кофейного дерева нет. Каким растением его можно заменить?

(корнями одуванчика, желудями дуба)

5. Пить кофе как-то не очень, горьковато. А вместо магазина - деревья, ненужные или нужные. Почему?

(сок березы или клена может заменить сахар)

6. Сюда еще по ложечке повидла - и нам бы позавидовал бы самый большой сладкоежка. Но из чего в лесу можно приготовить повидло?

(из лопуха, его измельченные корни

варят 2 часа в воде и получают повидло)

За правильный ответ - 2 балла.

## Конкурс 7. Экология бивака

Ведущий зачитывает ситуацию: "Каждый из нас прекрасно знает, что турист - это, в первую очередь, друг природы. Идя в поход, он должен помнить основную заповедь туриста: «Не навреди». И чтобы не стать злейшим врагом леса и лугов, птиц и зверей, турист должен помнить, как экологически правильно организовать бивак.

Ведущий предлагает участникам экологически правильно организовать уничтожение отходов на стоянке: консервных банок, бумаги, остатков пищи.

Правильный ответ - 2 балла.

- 1) консервные банки необходимо обжечь на огне, смять, а потом закопать;
- 2) бумагу - сжечь на огне;
- 3) остатки пищи в виде каши и т.д., жидких продуктов закопать в мусорной яме, хлеб разложить на пеньке для птиц.

### Конкурс 8. Ориентирование в походе

Ведущий описывает ситуацию: *"Туристу приходится ориентироваться все время, применяя самые различные приемы и средства ориентирования: карту, компас, часы, небесные светила, очертания рельефа, различные местные предметы, радиоприемники.*

*Но зачастую создаются ситуации, когда традиционные приемы ориентирования по компасу становятся невозможными по причине его поломки. И тогда для нахождения правильного пути приходится использовать другие средства".*

Предлагается участникам сориентироваться, имея механические часы. Ответ обосновать.

За каждый правильный способ ориентирования - 2 балла.

Ведущий зачитывает правильный ответ в стихотворной форме:

Направьте стрелку часовую

На солнце в точку золотую.

Меж стрелкою и цифрой час

Есть угол - важен он для нас.

Делите угол пополам,

И сразу юг найдете там.

## Конкурс 9. Конкурс болельщиков

Ведущий зачитывает вопросы для болельщиков, сигнал к ответу - поднятая рука.

1. Какие виды туризма вы знаете? (*велотуризм, пешеходный, водный, спелео, горный*)
2. Какой спирт нужно брать в поход? (*сухой*)
3. Можно ли, путешествуя по Беларуси летом, попасть в "зиму"? (*палатка "Зима"*)
4. Какие герои известного детского романа Марка Твена совершили поход I категории сложности на плоту? (*Том Сойер и Гекльберри Финн*)
5. Ружье какой марки можно брать в заповедные места? (*фоторужье*)
6. Какой тип костра более всего подходит для быстрого приготовления пищи? (*колодец*)

## Конкурс 10. Блицтурнир

**Вопрос для капитана:** почему выражение "Шесть футов чистой воды под килем" звучит явной гиперболой для путешественников, отправляющихся в путь на байдарках? (*для байдарки достаточно 30-50 см глубины*)

**Вопрос для летописца:** какое время года является наиболее благоприятным для ведения учета диких животных в лесу и почему? (*зима, по следу легче определять следы*)

**Вопрос для кока:** как во время праздника в походе приготовить гуся на вертеле? (*сначала его нужно разрезать на кусочки, а затем каждый в отдельности поджарить, после готовности каждый кусочек нанизать на вертел*)

**Вопрос для медика:** какое растение можно использовать в походе как заменитель ваты? (*сухой белый мох*)

**Вопрос для кострового:** как приготовить обед для туристов, если группа движется по безлесной местности? (*на примусе*)

**Вопрос для завхоза:** как нужно упаковать сыпучие продукты, чтобы не подмочить репутацию завхоза? (*в полотняные мешочки, затем - полиэтиленовые*)

## Подведение итогов

# 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:

**Учитель.** 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?

*(Кратива - 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. Спасти 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 вредючки-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



## *Праздник*

### *"Веселые туристы"*

**Цель:** обобщить и расширить знания ребят о культуре поведения в природе.

#### **Задачи:**

- формировать активную жизненную позицию;
- содействовать сплочению детского коллектива через совместную деятельность;
- воспитывать любовь к природе.

**Действующие лица:** Ведущий, Лесовик и Кикимора. Лесовик добрый, помогает в походе. Кикимора мешает туристам, строит козни.

#### ***Ведущий:***

- Дорогие ребята! Лето - время увлекательных походов. И мы сегодня отправимся по туристской тропе. А подготовиться к походу вы успели? Вы знаете, какие ситуации вас могут подстерегать? (*ответы детей*)

*Отправление.*

*Первая неожиданность: переход ручья по бревну.*

По ту сторону виден необычный куст. Он увешан лесными орехами и на каждом написана буква. Турист, преодолевший препятствие, должен сорвать один орех с куста, а потом вместе составить слово. Это слово "Приветствую".

- Кто же нас приветствует?

***Лесовик:*** Милости прошу ко мне в лес, дорогие путешественники! Да вы меня узнали? Лесовик я, хозяин здешних лесов. Люблю я свой лес, его тайну берегу. С каждым листиком и травинкой по душам шептаться могу. И гостей - добрых да приятных - всегда привечаю. И вам в пути помогать буду, охранять от всяких напастей. Только, ребята, в лесу поосторожнее надо быть. А ну-ка глядите-ка туда! (*указывает на кусты*)

***Кикимора:*** Кто это мне мешает? А туристы... Да вы же ничего не знаете и не умеете!

*(Ребята рассказывают правила поведения в природе.)*

**Кикимора:** Вот незадача, сумели-таки выпутаться! Ну, ничего, впереди-то - озеро! Глупые! Как увидят - так и кинутся в воду. Жара ведь!

**Лесовик:** Ребята, вы слышали, о чем шептала Кикимора? Но мы будем умнее - в незнакомый водоем не полезем. А чем это грозит? *(высказывание детей)* А как нужно спасти тех, кто оказался в воде? *(ответы ребят)*

**Кикимора:** И все-то они знают! Ну, лесовик. Он ведет их все дальше и дальше. Но на берегу их поджидает сюрприз.

**Лесовик:** Вот и место привала. А мусора-то сколько! Да ведь мусор этот побросали горе-туристы. Им-то, может, и хорошо - убирать не надо, а вот природе - горе! Что же нам теперь делать: дальше идти, место искать?

**Ведущий:** Надо природе помочь, а она нас отблагодарит. *(Ребята приводят в порядок поляну.)*

**Лесовик:** Ну что ж, вы успешно прошли путь, и сейчас я вручу вам медали "Начинающему туристу". А где же они?

**Кикимора:** А я их украла. Украла и спрятала!

**Лесовик:** Отдай! Ребята их заслужили, иначе всем обитателям леса расскажу, какие ты козни устраивала.

**Кикимора:** Ладно, отдам. Но раз вы такие уж хорошие туристы, поищите их сами. Есть у вас такой, который ориентироваться может? Пусть он встанет точно на это место, а остальные все - вокруг, в шагах десяти от него. И руки за спину. Я сейчас кому-то в руку медаль подсуну - а он, игрок, что в центре, пусть угадает, кому. Скажу только, что идти надо точно на "юг".

*Лесовик:* Ребята! Вы знаете, что нам поможет сейчас? Компас! Вот он! Только он поможет тому, кто знает, как им пользоваться. *(Ребята с помощью компаса находят пакет с медалями.)*

Ребята, вы теперь настоящие туристы! Счастливых вам дорог, друзья!

## *Туристская игра*

### *"Как вести себя в походе"*

**Цель:**закрепить у ребят знания о культуре поведения в природе.

#### **Задачи:**

- учить детей верно оценивать свои поступки и поступки окружающих;
- стремиться, чтобы каждый воспитанник знал нормы и правила поведения в природе;
- воспитывать бережное отношение к окружающему миру.

Игра проводится на занятиях туристского кружка перед выходом в поход. Ребята делят на две команды и предлагают каждому члену команды (по очереди) оценить конкретную ситуацию, сказать, что в ней сделано так, а что - нет. Товарищи по команде дополняют или исправляют ответы, если в этом появляется необходимость. Команда-соперница внимательно следит за обсуждением. Она заинтересована дополнить или исправить отвечающего, чтобы получить дополнительные очки.

#### **Сюжеты:**

1. Ребята поставили палатки. Теперь их нужно обустроить, чтобы хорошо было спать. Мальчики пошли в лес за лапками.

2. "Вот и кострище есть. Давайте сделаем здесь костер", - предложил Алик. "Зачем здесь? Идемте вон под дерево, там уютнее", - возразили девочки. Мальчики пошли туда, куда они показывали, выкопали яму, землю откинули подальше, чтобы не мешала.
  
3. Нина неожиданно увидела в кустах гнездо, в котором лежало пять аккуратненьких шоколадного цвета яиц (соловьи). Она осторожно взяла одно, положила себе на ладонь, полюбовалась им, а потом вернула его на место.
  
4. Ребята увидели на траве птенца, не умеющего летать. Они поискали вокруг гнездо, из которого он выпал, но не нашли его и решили взять птенца с собой.
  
5. Неожиданно прямо перед ними появилась белка. Один из мальчиков изловчился и накрыл ее шапкой. "Теперь моя будешь", - довольно сказал он.
  
6. Мальчик вынул из кармана спичечный коробок, приоткрыл его и, осторожно придерживая тельце прелестной бабочки, показывал ребятам свои трофеи.
  
7. Ребята гуляли по лесу со щенком и вдруг заметили, что его нет рядом. Они звали его, кричали, но тот так и не отозвался.
  
8. Кто-то из девочек заметил: "Что-то тихо стало в лесу. Даже птицы не поют. Скучно совсем. Надо транзистор погромче включить".
  
9. Мальчики пробирались сквозь заросли водяных растений сначала по илистому дну, а потом вплавь, чтобы сорвать и отдать девчонкам белоснежную кувшинку, которую те называли "водяной лилией". "Пусть оценят нас, мы даже пиявок не испугались", - думал каждый.
  
10. Ребята вырыли под кустом яму и сложили в нее весь мусор, который появился после отдыха.

11. Вадим ходил по поляне с пустой жестяной банкой в поисках чего-нибудь подходящего, чтобы завернуть ее и положить в рюкзак. "Что ты носишься с этой банкой? - услышал он. - Брось ее в воду и дело с концом".

12. На земле валялась бумага, прозрачные мятые пакеты, ломанные пластмассовые стаканчики и другой мусор. Ребята собрали все это и сожгли на костре.

13. После ужина осталась каша, все наелись, и никто не хотел больше. "Брось ее в костер", - предложил кто-то.

14. Все уже были готовы идти, как вдруг кто-то из ребят увидел на темном стволе липы, где-то на уровне глаз, свежие надрезы: 7 класс, номер своей школы и год. "Кто додумался это сделать?" - спросил Юра. Никто не признался, тогда Юра взял нож и срезал надписи.

**Советы педагогу:** ответы учащихся по оценке ситуаций должны быть примерно такими.

1. Собираясь в поход с ночлегом, следует брать с собой спальный мешок и т. п., чтобы не причинить урон лесу.

2. Костер без надобности не разводят, но если он нужен, используют старое кострище, чтобы не допускать ожога земли. Место для костра не должно быть рядом с деревьями. Костер всегда старательно тушат.

3. Ничего из гнезда брать нельзя - птица может бросить насиженное яйцо.

4, 5. Диких животных, их детенышей и птенцов уносить из природной среды нельзя. Выращенные в неволе животные оказываются неприспособленными к жизни в природе.

6. Красивых бабочек в природе осталось очень мало. Ловить их и, тем более, помещать в спичечный коробок нельзя. Бабочка будет биться о стенки коробочки, крылышки обтреплются и, скорее всего, ее придется выбросить. Неограниченно можно ловить лишь бабочек капустной белянки.

7. Щенка надо найти, иначе он станет бродячим. Рано весной, когда птицы сидят на гнездах и выводятся птенцы, собак брать в лес не стоит, т. к. они напугают птиц.

8. На природе слушают тишину или звуки природы.

9. Рвать в природе цветы можно лишь в очень ограниченном количестве. Кувшинки рвать нельзя, т. к. они занесены в Красную книгу РБ из-за редкости. Если в походе встретится цветущая черемуха, нужно объяснить детям, что нельзя уродовать дерево, ломая все ветки без разбора и унося из лесу огромные охапки, тем более что на месте цветов появятся лекарственные ягоды. Нужно лишь срезать небольшое количество веток.

10. Лес, луг, берега водоемов - не место для захоронения мусора. Все отходы после отдыха нужно взять с собой в город, особенно стеклянную посуду и упаковки из синтетики. В природе нет организмов, которые бы их разлагали. Копать ямы для мусора - значит, усиливать на природу свое воздействие.

11. Бросать что-либо в водоемы недопустимо. Вода - это место обитания растений и животных, и превращать их в кладбище всякого хлама только потому, что под водой этого не видно, нельзя. От чистоты водоема зависит возможность рыбного промысла и полноценность нашего отдыха. К тому же, купаясь в таком водоеме, можно заболеть или поранить руку или ногу.

12. Сжигать полиэтиленовую пленку, изделия из поролона, пластмассы - нельзя. В воздух попадут очень вредные вещества, образующиеся при сжигании. Кроме того, в земле остается смола, не разлагающаяся естественным путем. Все это надо брать в город и выбрасывать в контейнеры.

13. Пищу никогда не сжигают. Всегда в природе найдется тот, кто ее съест: животное или рыба в водоеме.

14. Тот, кто вырезает надписи на деревьях или камнях, бескультурен, но причинять дереву новую травму Юре не следовало.

## *Туристская эстафета*

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

### **Задачи:**

- привлечение учащихся к здоровому образу жизни;
- совершенствование туристских умений и навыков;
- воспитание чувства товарищества, коллективизма, взаимопомощи,

взаимоподдержки.

**Оборудование:** туристское снаряжение, секундомер, игровые ориентиры, карточки-задания, карточки с названиями узлов, изображением грибов.

Эстафета рассчитана на учащихся среднего школьного возраста.

### **Порядок выполнения заданий:**

#### **1. Собери рюкзак.**

Очень важно для туриста правильно собрать рюкзак. Нужно ничего не забыть и в то же время не брать лишнего, правильно уложить вещи. Команда согласовано проводит укладку рюкзака, застегивает каждую из его лямок и надевает на одного из членов своей команды. Судья фиксирует конечный результат. Затем члены команды быстро извлекают содержимое рюкзака и раскладывают его так, как было вначале.

## **2. Вязка узлов.**

Члены команды вытягивают карточку с названием узла из числа перечисленных: прямой, двойной проводник, восьмерка, схватывающий, проводник одним концом, булинь, стремя - и завязывают каждый свой узел.

## **3. Преодоление болота.**

Каждый из участников по очереди прыгает по кочкам, ступая на них одной ногой (10 кочек).

## **4. Маятник.**

Каждый участник при помощи маятника преодолевает расстояние длиной 3 - 4 м.

## **5. Зеленая аптека.**

В походе бывает всякое: порежешься или натрешь ногу. Что делать? Где взять лекарство? А оно растет перед вами! Узнайте лекарственное растение по описанию и впишите в карточку-задание его название.

### ***Карточка-задание***

*Описание растения и его лекарственных свойств*

*Название растения*

Листья этого растения крупные, сложные. На верхушке стебля большое количество белых, розовых, фиолетовых цветков. Лекарственным свойством обладают корни. Используется как успокаивающее средство.

валериана

Колючий кустарник с плодами, имеющими окраску от

оранжевой до темно-пурпурной и кисло-сладкий вкус. Используется для лечения малокровия, заболевания глаз, почек.

шиповник

Многолетнее раннецветущее растение, распространено на глиняных склонах, по оврагам. Используется как

противосполительное средство при заболевании верхних

дыхательных путей.

мать-и-мачеха

Водное растение, произрастающее на берегах прудов, озер, крупных размеров с толстым ползучим корневищем и цветочной стрелкой с мощным початком, усаженным мелкими зеленоватыми цветками.

аир

## **6. Установка палатки.**

Команда устанавливает палатку. Когда задание выполнено, команда выстраивается возле установленной палатки.

## **7. Сбор грибов.**

Нужно собрать грибы для супа. На площадке находятся карточки с изображением различных грибов. Члены команды должны по очереди принести в корзину своей команды только съедобные грибы.

*Ассортимент съедобных грибов:* сыроежка, белый гриб, подберезовик, опята, лисички, подосиновик, волнушки, рыжики, грузди, маслята.

*Ассортимент ядовитых грибов:* мухомор, бледная поганка, ложные опята.

## **8. Виды костров.**

Сложить из приготовленных поленьев костры - «звезда», «шалаш», «колодец».

## **Подведение итогов. Награждение победителей.**

## Игра «Тропа испытаний»

**Цель:** выявить потенциал детей в интеллектуальной, спортивной и туристической сфере.

### Задачи:

- помочь педагогу определить лидеров в отряде;
- способствовать формированию и сплочению коллектива через совместную деятельность детей и взрослых при прохождении тропы;
- способствовать раскрытию личности ребенка в новых для него условиях.

**Идея:** существует отряд педагогов "Пламя". У остальных нет имен. Имя отряд получает после прохождения тропы испытаний. Лучшему отряду - приз.

### Ход дела:

1. Сбор отрядов на линейке. Напутственное слово. Раздача маршрутных листов. Старт.
2. Прохождение тропы испытаний.
3. Итоговая линейка. Вручение призов.

### Условия:

1. Педагог обязательно с отрядом.
2. На станциях Тропы зарабатываются баллы и штрафы. Победителем является отряд, набравший большее количество баллов, наименьший штраф.

### Станции:

1. **Песенная.** Дается буква - на нее большее количество песен. Либо это тема песни, либо это начало строки.

## **2. Туристический полигон.**

- болото-кочки
- паутинка
- электрическая стена
- маятник

## **3. Меморина.** За полминуты запомнить 20 предметов и перечислить.

## **4. Медицинская.**

а) Выбрать правильный ответ на вопросы об оказании первой медицинской помощи.

### ***При ожогах:***

- обработать спиртом;
- вскрыть пузырь и обработать йодом;
- приложить холод, накрыть чистой тканью.

### ***При ушибах:***

- наложить давящую повязку, приложить холод;
- обработать йодом, наложить стерильную повязку;
- наложить горячий компресс.

### ***При ссадинах и порезах:***

- смазать кожу вокруг раны йодом, наложить повязку из чистого бинта;
- полить рану йодом, наложить повязку из чистого бинта;
- наложить повязку из чистого бинта;

### ***При ушибах:***

- наложить давящую повязку, приложить холод;

- обработать йодом, наложить стерильную повязку;
- наложить горячий компресс.

***Если натерли ногу:***

- снять обувь, идти босиком - если имеется краснота, смазать вазелином, забинтовать, надеть подогнанную по ноге обувь;
- снять обувь, мозоль обработать зеленкой и идти дальше.

б) Даем ситуацию (*перелом*) и транспортировка до следующей станции.

**5. Портрет отряда.** Нарисовать туриста (с завязанными глазами).

**6. Интеллектуалка.** По 10 вопросов на отряд. 2 балла за полный ответ.

- Какое растение называют другом пешеходов? Почему? Где оно растет?

*(Подорожник. Его листья уменьшают боль при потертостях, мозолях, укусах насекомых. Растет по обочинам дорог, в поле.)*

- Какое дерево является самым распространенным в белорусских лесах?

*(Сосна. Она занимает 58% лесной площади республики.)*

- Какой гриб самый ядовитый? (*Бледная поганка.*)

- Мягко, а не пух, зелен, а не трава. (*Мох.*)

- Почему нельзя трогать руками яйца в гнездах? (*Птица может бросить гнездо.*)

- Какие крупные животные, обитающие в белорусских лесах, находятся под охраной? (*Зубр, лось.*)

- У какого растения наших вод самые крупные цветы? (*У белой кувшинки.*)

- В лесу котелок кипит, кипит, а не выкипает. (*Муравейник.*)

- При употреблении какой лесной ягоды улучшается зрение? (*Черники.*)

- Какие деревья являются "столовой" для птиц? (*Рябина, черемуха.*)

**7. Спортивная.** 20 бросков в баскетбольную корзину. Количество попаданий.

## Спортивно-туристская игра «Испытай себя»

### Условия проведения

Игра – соревнования «Испытай себя» состоит из отдельных этапов. На каждом этапе

команда выполняет задания. Участник, который не справляется с заданием, выбывает из игры. На следующем этапе команда отправляется без этого участника. Победители определяются по наибольшему количеству участников дошедших до финиша. В случае равенства по наименьшему времени прохождения дистанции.

Команды стартуют по очереди через 5 минут.

Судьи страхуют участников во время прохождения этапов.

### Перечень этапов:

#### 1.«Висячие сады»

Между деревьями навешены веревки определенным способом (лианы, паутинка, переправа и д.р.). Все этапы проходят без касания земли. За любое касание земли, участник выбывает.



#### 2.«Маятник» (Тарзанка)



Участники преодолевают расстояние между контрольными линиями, держась руками за веревку или канат. За любое касание земли, участник выбывает.

### 3. «Лестница-чудесница»

Участники проползают по горизонтальной веревочной лестнице, не касаясь земли. За любое касание земли, участник выбывает.



### 4. «Бабочка»

Участник идет ногами по нижней веревке, держась руками за верхнюю веревку. За падение или любое касание земли, участник выбывает.



5. «Кочки» Участники команды связываются одной веревкой на расстоянии 3 метра друг от друга. Команда в связке проходит воображаемое болото по нарисованным мелом «кочкам» Падение участника – выбывание.





### **6. «Переправа по качающимся**

**бревнам»** Держась за перила, участникам необходимо переправиться по качающимся бревну. Падение участника – выбывание.

### **7. «Мышеловка».**

Участники команды преодолевают препятствия в виде высоких (подлезть) и низких (перешагнуть) ворот. Главное – не сбить верхнюю планку.



**8. «Слепой траверс»** Участники с закрытыми глазами проходят этап «Траверс», держась за веревку. Если на одном пролете находится более 1 участника, тот, что оказался на пролете вторым, выбывает.



# Спортивно-туристская игра

## «Осенние тропы»

### Условия проведения

- С этапа на этап участники перемещаются командами по 10 человек.
- Перед стартом каждой команде выдается карточка-бегунок. В ней отмечены: название команды, класс, перечень этапов. Старт всех команд (классов) одновременный. 1-й этап в карточке у каждой команды свой, и команда обязана начать игру именно с него.
- Пройдя, 1-ю станцию, команда переходит на любую свободную станцию.
- На каждой станции судьи этапов выставляют заработанные командой баллы в карточку-бегунок, которые находится у руководителя команды.
- Команда покидает станцию, только после того, как все участники выполнили задание, и судья проставил баллы в карточку.
- Результат подводится по количеству набранных баллов.

### Перечень этапов:

#### 1. «Паутина».

Необходимо пройти по одному, минуя расположенную на высоте 1,5 м сетку площадью 9 м, не задев развешенные на ней предметы. За удачно прошедшего участника команда получает 1 балл.



#### 2. «Минное поле».

Принимает участие один человек от команды. С завязанными глазами необходимо собрать за 1 минуту предметы, разбросанные в ограждённом месте. Команда помогает ему подсказками. Победитель определяется по большому количеству собранных предметов.

### 3. **«Командное фото»**

Команда должна построиться для фото. Чем интереснее они станут, тем лучше. При подведении итогов учитываются такие параметры: наличие названия фигуры, проведение мини-презентации или краткого сообщения о выборе фигуры (в 2-3 предложениях), необычность. Команда может заработать на этом этапе до 10 баллов.

### 4. **« Конкурс «кричалок».**

При подведении итогов учитывается соблюдение следующих условий: речёвка - «кричалка» должна представлять мини - презентацию класса (8-12-стишие) с перестроением группы со звуковым оформлением, быть чёткой в произношении и синхронной в исполнении, иметь оригинальный текст, использовать различные предметы для выступления.

Команда может заработать на этом этапе до 10 баллов.

### 5. **« Змейка».**

Участники встают друг за другом «паровозиком»; необходимо пройти между препятствиями «змейкой» присев на корточки, каждый последующий участник, держит предыдущего за талию или за плечи (главное не расцепляться). Удачное прохождение = 10 баллов, неудачное (сбита хотя бы одна кегля, или «змейка» разорвалась) = -1 балл от 10 за каждый случай.

### 6. **«Лейся песня».**

Участники хором должны исполнить как можно больше песен на тему «Осень». Сколько песен вспомнили, столько баллов и заработали (по 1 за каждую). Если песня исполняется всеми дружно, участники не сбиваются, то судья может давать премиальные баллы, т.е. за хорошо исполненную песню команда может получить не 1, а 2 балла.

### 7. «Спортивная».

1 участник встает лицом к команде и показывает движения на тему «утренняя гимнастика». Вся команда должна повторять движения. Оценивается синхронность выполнения. Максимум можно заработать 10 баллов.

### 8. «Попрыгунчики».

Участники по 2 человека прыгают на прыгалках, при этом они должны прыгать разными способами (например: 1-й на двух ногах, а 2-й на одной и т.п.) 10 раз каждый. Если участник прыгнул менее 10 раз, то балл он не получает.

## Спортивно-туристская игра

### «Пираты Карибского моря»

#### Условия проведения

Игра рассчитана для детей 10-17 лет. Команды проходят последовательно (согласно карте) все станции. На каждой станции команда находится 5 минут. По истечению 5 минут даётся сигнал и команды должны перебежать на другую станцию. Все станции находятся в пределах видимости. За выполненное задание команда получает жетон. В конце игры подсчитывается количество жетонов: побеждает команда, набравшая большее количество жетонов - она получает клад (шоколадные медальки-денежки) и приз, остальные команды получают грамоты и призы.

#### Перечень этапов:

##### 1. В гостях у морской колдуньи:

Капитан команды изображает загаданных судьей-колдуньей животных, при этом ему нельзя издавать ни звука. Команда должна угадать животное. За каждое угаданное животное команда получает жетон.

##### 2. Метки стрелки:

Каждому участнику дается по 1 шишке. Состязающихся ставят на расстоянии 2,5-3 м от ведра, в которое надо забросить как можно больше шишек. Команда получает жетон за каждую заброшенную шишку.

### **3. Клад:**

1 человеку из команды завязывают глаза, и он рисует загаданный судьёй предмет, команда его отгадывает. Если это удаётся, они получают жетон.

### **4. Индеец:**

Команда вытаскивает задание и изображает ритуальный танец (посвящение в члены племени, день рождения вождя, удачная охота, свадьба и др.).

### **5. В плену у капитана Флинта:**

Все участники балансируют на одной ноге. Команда получает жетон за каждого продержавшегося 5 минут.

### **6. Сирены:**

Команда тянет карточку с названием песни и заданием (спеть песню «от улыбки...» в военном, русском народном стиле, как колыбельную и др.).

### **7. Викторина - «Вокруг света»:**

Команда вытаскивает 5 каточек с вопросами. За каждый правильный ответ, команда получает жетон.

*1. Источник, бьющий из-под земли. (Родник)*

*2. Самые холодные точки на земле. (Северный и Южный полюса)*

*3. Самая большая река России. (Обь)*

4. *Что такое исток и устье реки (Исток-начало реки, устье-место впадения реки в другой водоём)*
5. *Путешественник, которого съели папуасы. (Кук)*
6. *Самое жаркое место на земле. (Пустыня Сахара)*
7. *Природное место обитания слонов. (Индия и Африка)*
8. *Как называют моряки предмет, который указывает им направление (компас)*
9. *Шеф-повар на корабле. (Кок)*
10. *Кто первым и последним покидает корабль, когда он тонет. (Крысы, капитан)*
11. *Плохая примета моряков. (Женщина на корабле)*
12. *Одноногий пират, с сережкой в ухе и попугаем на плече. (Капитан Флинт)*
13. *Перечислите знаменитых пиратов.*
14. *Геометрическая фигура, в которой пропадают корабли. (Бермудский треугольник)*
15. *Корабль-призрак. (Летучий Голландец)*

## **8. Гавайи:**

Участники по-очереди проходят под натянутой веревочкой. Веврочка натянута так низко, что пройти под ней, встав в полный рост, невозможно. Проходить нужно, прогнувшись назад, при этом ноги должны быть немного согнуты в коленях. Если участник прошел, не прогнувшись назад, а, наклонившись вперед, то балл он не получает.

Всего команда может заработать не более 10 баллов.

# Игра-викторина

## «К вершинам туристского мастерства»

### Правила игры

1. На классной доске отображаются названия тем игры и пять ячеек, под каждым разделом, для номера вопроса.
2. При ответе на вопрос под № 1 команда получает 1 очко, при ответе на вопрос под № 5 – пять очков.

топография

ориентирование

медицина

туризм

горы

№

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

3. Чем больше очков за ответ, тем сложнее вопрос.
4. Команда, набравшая 10 очков, является победителем раунда.(4–15, 6-10)
5. Проигравшая команда выбывает из игры по Олимпийской системе.
6. На обсуждение вопроса и подготовку ответа командам дается 1 минута.
7. При окончании времени выделенного на подготовку ответа вопрос снимается, и право хода остается у той же команды.
8. Для подтверждения ответа необходимо первым зажечь лампу нажатием на кнопку.
9. При неправильном или неполном ответе право ответа отдается соперникам.

## Вопросы к викторине.

### Топография

1. Что означает кривая пунктирная линия (тропа)
2. Дайте определение – масштаб (степень уменьшения длины на карте по сравнению с местностью)
3. Что обозначает знак – треугольник, а внутри круг (пункт гос. геодезической сети)
4. Масштаб 1:25000, расстояние на карте 6 см, каково расстояние на местности (1,5 км = 1500 м = 150000см)
5. К какой группе топографических знаков относится знак – вырубка (почвенно-растительный покров)

## Ориентирование

1. По какой звезде легко сориентироваться (по полярной)
2. Какой геометрической фигурой на карте обозначают начало ориентирования (треугольник)
3. Угол отсчитываемый по часовой стрелке от направления на север до заданного ориентира называется? (азимут)
4. Чему равен азимут направления на запад (270 градусов)
5. Назовите фамилию создателя самого популярного в России компаса? (компас Адрианова)

## Медицина

1. Какое из кровотечений самое безопасное (капиллярное)
2. При какой степени ожога на коже появляются пузыри заполненные прозрачной жидкостью (при 2 степени ожога)
3. Какой вид раны носит точечный характер (колотые раны)
4. Какая повязка накладывается при венозном кровотечении (давящая)
5. Какова последовательность искусственной вентиляции легких и непрямого массажа сердца при выполнении одним человеком (2 вдоха – 15 надавливаний)

## Туризм

1. Должность участника похода ответственного за еду (зав,пит)
2. К какой группе узлов относится узел прямой (группа связывающие)
3. Из какого материала изготовлен туристский коврик (пенополиуретан)
4. Какова протяженность в км.пешеходного похода 1 категории сложности (130 км.)
5. Чему равно расстояние равное длине одной веревки (100 метров)

## Горы

1. Назовите самую высокую гору земли и какой она высоты (Эверест – 8848 м)
2. Самая высокая гора в России – Эльбрус, какова ее высота (5642 метра)
3. Как называется самая высокая точка Уральских гор и какова ее высота (Народная -1895 м)
4. Самая высокогорная система в мире (Гималаи)
5. На планете Марс находится самая высокая гора в Солнечной системе, Как она называется и какова ее примерная высота (Олимп – 27000 метров)

## ТУРИСТСКАЯ ВИКТОРИНА

1. Назовите несколько признаков предвидения погоды. Признаки ясной погоды, но облакам, дыму, ветру, температуре, туману на утренних и вечерних зорях; признаки дождя: по звездам (ночью), утренней заре, облакам, дыму, температуре, ветру — к вечеру. Признаки погоды по поведению пауков, по «цветам-барометрам».
2. Как ориентироваться по часам, местным предметам?
3. Назвать съедобные и ядовитые грибы и ягоды.
4. Как выбрать место для привала?
5. Как составить смету для похода?
6. Какие существуют правила движения по маршруту?
7. Как правильно вести дневник похода?

## ВИКТОРИНА ПО ОРИЕНТИРОВАНИЮ

1. В любой солнечный день можно безошибочно определить направление «юг-север». В полдень солнце располагается над точкой юга. Как определить момент местного полдня?
2. В котором часу солнце находится на юге по нашим часам?
3. Солнце восходит приблизительно на востоке и заходит на западе. Когда оно бывает на востоке, юго-востоке, юге, юго-западе и западе?
4. Иногда мы называем одну из сторон какого-либо места северной, а противоположную — южной. Разделив нашу лесную поляну, назовите признаки северного и южного направления на ней.
5. Распространено мнение, что север легко определить по развитию ветвей, кроне и годовым кольцам на пнях. Можно ли определить, таким образом север в лесу?
6. Кора деревьев вокруг ствола деревьев неодинакова. С одной стороны, она грубее, с другой — эластичнее, глаже. Нет ли здесь связи со сторонами горизонта?
7. Вам, конечно, приходилось видеть камни, поросшие мхом и лишайником. Как по таким камням узнать направление на север?
8. Знаете ли вы, что растения могут служить «компасом»? Назовите растения, по которым можно определить северное направление?
9. Плоды различных растений и ягоды на открытой площадке созревают со всех сторон одинаково. Как в связи с этим по плодам и ягодам определить, где север?
10. Север часто определяют по Полярной звезде, которую находят по созвездию Большой Медведицы. По каким созвездиям, кроме Большой Медведицы, можно определить направление «север-юг»?

*Ответы к викторине по ориентированию:*

1. Самая короткая тень при солнце соответствует моменту местного полдня.
2. Около 13 часов. В 1930 году стрелки часов на основании декрета

Правительства переведены в СССР на час вперед.

3. Около 7 часов бывает на востоке; около 10 часов — на юго-востоке; около 13 часов — на юге; около 16 часов на юго-западе; около 19 часов — на западе.

4. В первую половину лета на лесной поляне более высокая трава бывает с южной стороны отдельных стволов или высоких пней; во вторую половину лета трава со всех сторон ствола дерева одинакова; расположенная с южной стороны становится желтой быстрее, чем с северной.

5. Нет, не пригодны. В чаще леса деревья закрывают друг друга от солнца, поэтому у значительного большинства деревьев, находящихся в глубине леса, сучья очень редко вытянуты в южном направлении. То же самое относится к увеличенным промежуткам между годовыми кольцами на пнях.

6. Да, есть. Ствол сосны обычно покрывается вторичной коркой, которая на северной стороне ствола образуется раньше, и, следовательно, она выше, чем на южной стороне. На березах кора светлее и эластичнее с южной стороны ствола.

7. Мох и лишайник обычно покрывают северную часть камней (валунов).

8. Цветы череды и подсолнечника в течение дня поворачиваются за солнцем и никогда не бывают обращены на север. Листья дикого салата («компасника») повернуты ребром к зениту, а плоскости листьев обращены на восток и запад.

9. На открытой лесной площадке ягоды и фрукты в период созревания приобретают раньше окраску южной стороны. Значит, север будет с противоположной стороны.

10. Направление «север-юг» можно определить по таким созвездиям:

а) в декабре около полуночи Орион показывает почти точно на юг;

б) Близнецы располагаются над точкой юга в декабре около полуночи, Малый Пес — в январе;

в) созвездие Льва бывает над точкой юга в марте около полуночи;

г) в мае около полуночи над точкой юга располагается созвездие Волопаса;

д) созвездия Лебедя и Орла бывают на юге примерно в течение июля и августа около полуночи;

е) Пегас располагается над точкой юга в сентябре около полуночи.

## **ВИКТОРИНА О КОСТРЕ**

1. Знаете ли вы, почему сухие дрова горят лучше, чем сырые?

2. Мы начинаем разжигать костер с помощью мелких щепок, хвороста, сухих веток ели, они лучше горят.

Почему?

3. Знаете ли Вы, что такое пламя костра? Похоже ли оно на светящуюся нить электронной лампы?

4. Если тихая погода, то пламя и дым костра поднимаются вверх. Что тянет их от земли?

5. Вы, конечно, слышали, что костер потрескивает. А почему?

6. Не раз случается, что искра от костра прожигает одежду туриста. Но что представляют из себя искры костра? Не одинаковы ли они с искрами, которые

проскакивают при разрывании электрических проводов?

7. Дым костра поднимается очень высоко над землей. Этой особенностью пользуются для подачи сигналов бедствия. А что такое дым?

8. Над самым костром дым поднимается ровным столбом, но на некоторой высоте он начинает клубиться кудрявыми шапками. Что образует клубы?

9. В костре все время приходится подкладывать дрова, так как они сгорают. Где же вещество, сгорающее в огне?

10. Когда костер погаснет, воздух над кострищем столбом поднимается вверх. Посмотрите на какой-нибудь предмет сквозь этот теплый поток. Вы заметите, что предмет словно дрожит. Объясните это явление.

*Ответы на вопросы «О костре»:*

1. При сырых дровах, в которых много воды, часть тепла уходит не на сгорание, а на испарение воды. Потому сам процесс горения происходит слабее. Мешает также и пар, окутывающий дрова при высыхании.

2. Чем тоньше растопка, тем больше их поверхность. Горение происходит именно на поверхности, и значит, увеличивая ее, мы облегчаем горение.

Нагреваются маленькие растопки легче, чем большие дрова при высыхании.

3. Языки пламени представляют собой потоки раскаленных газов, продуктов горения, раскаленных настолько сильно, что они сами излучают свет. Всякое тело, нагретое до очень высокой температуры, светится. Этим пламя костра похоже на светящуюся нить электрической лампочки. В то же время оно и не похоже, так как в лампочке нет дров.

4. Иногда говорят, что теплый воздух легче холодного и сам собой поднимается. Это неверно. Сам по себе теплый воздух, хотя он и легче холодного, не может подниматься, так как он все-таки имеет вес. Его вытесняет окружающий воздух, более холодный и опускающийся под действием тяжести, значит, если бы не было тяжести, теплый воздух не шел бы вверх.

5. Вода и смола, заполняющие полости в древесине, при нагревании превращаются в пар. Накапливаясь в большом количестве и не имея выхода, пар с силой разрывает стенки полостей, производя потрескивающий звук.

6. Общее у искр костра и электрических — только название. Электрические искры — это частицы воздуха и паров металла, раскаленные током. Искры же костра — просто крошечные угольки, отрывающиеся от горящего дерева.

7. Дым — это частицы твердого вещества, несгоревшего топлива. Частицы эти очень маленькие, они в тысячу раз меньше пылинок. Дымовые частицы настолько легки, что поддерживаются потоками воздуха над землей и всегда находятся в движении.

8. Струя поднимающегося «ад костром воздуха тормозится трением об окружающие ее воздушные слои. Наружные части струи замедляют свое движение, середина же продолжает двигаться быстро. Поток воздуха завихряется и, скручиваясь, образует бесформенные клубы.

9. Сгорает топливо, но не вещество, из которого оно состоит. Часть вещества остается на земле в виде золы, часть же переходит в газообразное состояние и рассеивается в атмосфере.

10. Дрожание вызывается тем, что теплый воздух менее плотен, чем холодный. Лучи света, попадая на наш глаз, проходят сквозь этот менее плотный

воздушный поток. При переходе из менее плотной среды в более плотную или наоборот лучи света искрятся, теплые струи над костром систематически колышутся. Колеблются с ними и световые лучи, это и создает впечатление дрожания видимых предметов.

## Сценарий спортивного мероприятия в летнем лагере

Сценарий спортивного мероприятия подойдет для разных возрастов. Цель участников спортивного мероприятия выиграть и найти клад спрятанный на территории лагеря (легенду о кладе можно придумать в зависимости от того, что представляет из себя клад). В начале команды придумывают себе названия и выбирают капитанов ( 1 минута).

**I. Клад найдут только самые быстрые** – эстафеты (за каждый этап 1, 2 или 3 балла (0 если команда не справилась совсем))

1. Эстафета со скакалкой – допрыгать до контрольного пункта и вернуться обратно, побеждает команда, участники которой быстрее всех преодолеют дистанцию.
2. Эстафета со скакалкой – взять скакалку в одну руку и перепрыгивая через скакалку добежать до контрольного пункта, побеждает команда участники которой быстрее всех преодолеют дистанцию.
3. Эстафета с мячом – довести мяч до контрольного пункта и вернуться, побеждает команда, участники которой быстрее всех преодолеют дистанцию.
4. Эстафета с тремя мячами (чебурашка) – 1 мяч зажат коленями, остальные два в руках – нужно добежать до контрольного пункта и вернуться с 3 мячами в руках.
5. Эстафета с мячом – довести ногами вокруг кеглей мяч до контрольного пункта и вернуться с мячом бегом, побеждает команда, участники которой быстрее всех преодолеют дистанцию.
6. Эстафета с мячом в парах – зажать мяч между головами и добежать до контрольной точки, вернуться с мячом, зажатым между головами.
7. Эстафета с обручем – перепрыгивая через обруч добраться до контрольного пункта, вернуться бегом, с обручем в руках, побеждает команда, участники которой быстрее всех преодолеют дистанцию.
8. Эстафета с обручем и мячом – один участник команды (капитан) становится на контрольной линии с обручем, члены команды по очереди ведут мяч до контрольного пункта и оттуда бросают, стараясь попасть в обруч (баскетбол) – обручем можно ловить мячи, побеждает команда, забросившая больше всех мячей.
9. Эстафета с обручем и кеглями – катить обруч вокруг кеглей, стараясь не сбивать, до контрольного пункта, вернуться обратно бегом с обручем в руке.
10. Эстафета с кеглями (собрать все кегли) - на контрольном пункте находятся кегли ( можно наклеить рисунки вещей необходимых при поиске клада и вещей бесполезных – выбери необходимое (на скорость и сообразительность,

“неправильные” кегли можно и отбрасывать, чтобы другие участники затрачивали меньше времени на выбор)) участники добегают, берут 1 кеглю и возвращаются, побеждает команда собравшая все кегли.

**II. Поиск карты.** Участники команд должны на территории лагеря (каждый в своем квадрате) найти кусочки карты (подсказки) спрятанные в различных предметах (команды должны четко инструктироваться – где искать и что искать), собрав вместе эти кусочки можно прочесть подсказку (загадку) и определить, где же находится клад. На этом этапе команды получают 3, 2 и 1 балл.

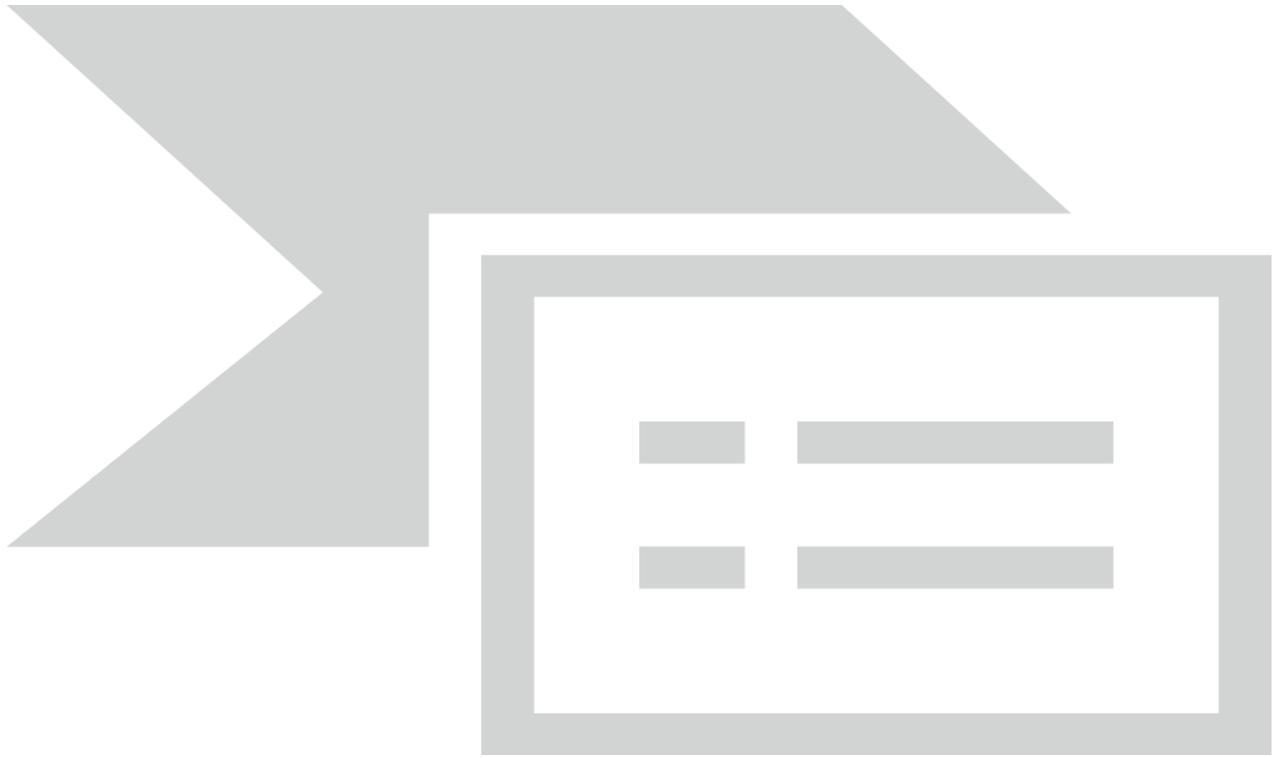
**III. Поиск клада.** По карте (по подсказке) участники команд ведут поиск клада – побеждает команда нашедшая клад.

По сумме баллов во всех состязаниях жюри определяет команды занявшие 1, 2, 3 места в спортивном состязании.

## Раздел 2. Дидактические материалы

### *Советы туристу*



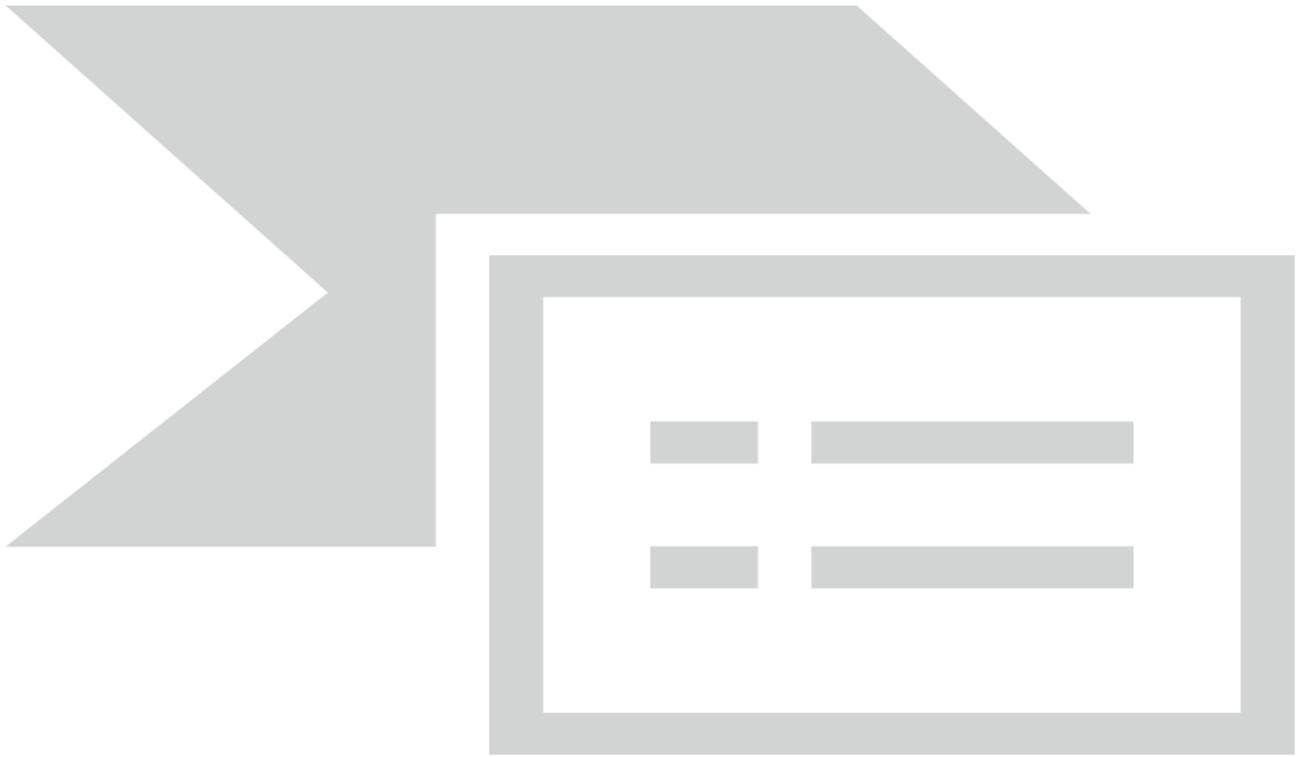
















# *Литература*

1. Баранова, Н. П. Мозаика детского отдыха / Н. П. Баранова. - Минск :НМЦентр, 1996.
2. Бардин, К. В. Азбука туризма / К. В. Бардин. - Минск, 2003.
3. Верзилин, Н. М. По следам робинзона / Н. М. Верзилин. - Минск, 1982.
4. Владимиров, В. В. Методические рекомендации по организации и проведению краеведческо-туристской работы / В. В. Владимиров, Л. Е. Дутова. - Тамбов, 1982.
5. Кокорев, Ю. М. Туризм - школа воспитания / Ю. М. Кокорев. - Минск : Полымя, 1982.
6. Минаева, В. М. Путешествие в мир родной природы / В. М. Минаева. - Минск, 2000.
7. Макаревич, Э. А. Туристские походы выходного дня / Э. А. Макаревич. - Минск : Полымя, 1985.
8. Организация летнего отдыха детей и подростков : пособие для организаторов детского отдыха. - Минск :Мастацкаялітаратура, 2000.
9. Спутник туриста. – Москва, 1963.
10. 1000 + 1 совет туристу : Школа выживания / Н. Б. Садикова. - Минск : Современный литератор, 2002.