

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Станция туризма и экскурсий «Конжак»
ГО Карпинск Свердловская область

Рассмотрена на заседании
методического совета
от «22» февраля 2023г.
Протокол № 6

Методическая разработка

Игра-соревнование туристско-краеведческой направленности.

«Навыки юного туриста»

Составил:

Бобылева И.О.
педагог дополнительного образования
первая квалификационная категория

Данная разработка предназначена для педагогов, занимающихся начальным этапом подготовки обучающихся на занятиях.

Даная информация для проведения промежуточного мониторинга в объединении. Можно организовать проведение мероприятия, как для своих учащихся, так и привлечь учащихся и педагогов других объединений.

Цель: Провести промежуточный контроль знаний и умений, полученных участниками туристских объединений на занятиях.

Перечень используемого оборудования:

Плакат – загадка и таблица результатов – 2 шт., маркер, конверты с карточками «Личное и групповое снаряжение»;
карточки со словами, относящимися к туризму для игры «Пойми меня»;
связанные с ошибками туристские узлы;
карточки с названиями костров – нодья, колодец, пушка, таежный, звездный;
комплекты хвороста по числу команд;
продукты питания, запаянные в полиэтиленовую пленку (или продукты в пластиковых бутылках) и пронумерованные (манная крупа, гречневая крупа, крахмал, ячневая крупа, соль, сахар и т.д.).

Карточки участника, листы бумаги с ручками для конкурса «Приготовим обед»;

баночки по числу команд со смешанными семенами.

Реквизит для инсценировки домашнего задания (готовится каждой командой);

секундомер;

дипломы для всех команд, медали для победителей;

фишки для жеребьевки команд.

Музыка для оформления конкурсов.

За 2 недели до викторины участвующим командам дается задание:

- **изобразить на бумаге один из законов туристов (список прилагается).**
- **инсценировать один из туристских законов.**
- **выучить туристскую песню.**

Туристская викторина может проходить в зале (учебном классе), который оформлен плакатами и фотографиями на туристскую тематику. На одной из стен вывешены плакаты с законами юных туристов – домашнее задание команд.

Участники туристской викторины: команды учащихся, в команде от 4 до 7 человек.

ХОД МЕРОПРИЯТИЯ

Педагог: Здесь собрались команды юных туристов, чтобы принять участие в туристской викторине, показать свои навыки и умения, которые получены на занятиях в объединениях.

Викторина состоит из следующих конкурсов:

- 1. Туристского.**
- 2. Кулинарного.**
- 3. Конкурса туристских загадок.**
- 4. Конкурса на лучшую инсценировку.**
- 5. Туристского рисунка.**
- 6. Психологического конкурса.**

Представляется жюри.

Проводится жеребьевка. После жеребьевки педагог оглашает очередность выступления команд.

Первый конкурс – туристский.

В этот конкурс входят 4 задания. Наивысшая оценка за каждое задание – 5 баллов.

Первое задание: Игра “Туристское снаряжение”. В ходе этой игры команды покажут свои знания личного и группового снаряжения туристов.

Объяснение игры: Каждой команде выдается конверт. В конверте находятся карточки с названиями и изображением предметов личного и группового снаряжения. Задача играющих – за 1 минуту отделить личное снаряжение от группового, сложить их в соответствующие подписанные конверты.

Командам раздаются конверты и засекается время. После выполнения задания конверты собираются на столик жюри, где оно подводит итоги. В это время проходит другое задание.

Второе задание: Игра “Пойми меня”.

Объяснение игры: на столе жюри лежат карточки, на обратной стороне которых написаны слова, имеющие отношение к туризму. Это существительные в единственном числе. Один из участников команды должен с помощью мимики и жестов показать другой команде выбранное им слово, не произнося его. (Приложение 1)

Оцениваться будут как действия показывающего, так быстрота, и правильность ответа команды.

Наивысшая оценка показывающего – 2,5 балла.

Наивысшая оценка участвующей команды – 2,5 балла.

В итоге за этот конкурс наивысшая оценка – 5 баллов.

По ходу игры жюри оценивает играющих.

Третье задание: Задание “Узелок” раскроет умения и знания в вывязывании туристских узлов (Приложение 2).

Объяснение задания: Командам раздаются связанные туристские узлы, говорится их название. За одну минуту необходимо найти в них ошибку, показать ее и исправить.

Четвертое задание: “Костровые”.

Объяснение задания: Команды вытягивают карточку с названием костра и за одну минуту необходимо из предложенных палочек разного диаметра сложить выбранный тип костра и объяснить его назначение (Приложение 3).

Комплекты хвороста одинаковы для всех команд.

Оцениваются быстрота и правильность действий.

После завершения задания представляется слово жюри для оглашения итогов туристского конкурса.

Второй конкурс игры - Кулинарный.

В любом походе туристу без питания не обойтись. Прежде, чем отправляться в поход, турист должен изучить азы походной кулинарии. Конкурс состоит из трех заданий. За первые два задания наивысшая оценка – 5 баллов. За третье задание – 4 балла. Максимальная оценка за весь конкурс 14 баллов.

Первое задание конкурса.

Объяснение задания: на столе, который стоит в центре зала, находятся пронумерованные целлофановые пакетики (или пластиковые бутылки) с набором различных круп. Каждая команда выделяет одного участника, который должен определить и записать в индивидуальную карточку цифру и название соответствующего продукта. Готовые карточки сдаются жюри. Выигрывает та команда, чей участник быстро и безошибочно подпишет названия продуктов.

Второе задание конкурса – “Приготовим обед”.

Команды получают листок с новым заданием. За две минуты ребята должны написать название продуктов, которые обычно употребляются в походах и составить из этих продуктов меню на обед.

Выполненное задание сдается жюри.

Третье задание конкурса – «В процессе приготовления случилась неприятность: крупы смешались».

Задание состоит в том, чтобы разделить эти крупы одну от другой. Команды получают по баночке, в которой смешаны три ингредиента. Кто быстрее разделит семена, получит наивысшую оценку 4 балла. После выполнения задания предоставляется слово жюри для оглашения результатов кулинарного конкурса.

Третий конкурс игры - Конкурса туристских загадок.

Наивысшая оценка за этот конкурс выставляется и оглашается по количеству загадок, участвующих в конкурсе. За каждый правильно угаданный ответ – 1 балл.

Первое задание для всех команд – плакат-загадка (выносятся плакат).

Задача участников команд ответить на вопросы ведущего. Для ответа на вопрос необходимо поднять руку. Выкрики с места не учитываются. Отвечающий должен объяснить ответ.

Вопросы к плакату-загадке (Приложение № 4).

1. Сколько туристов живет в лагере?
2. Когда они сюда приехали?
3. Далеко ли от лагеря до ближайшего селения?
4. Откуда дует ветер: с севера или с юга?
5. Какое сейчас время дня?
6. Куда ушел Саша?
7. Кто был вчера дежурным?
8. Какое сегодня число и какой месяц?

После ответов команд загадываются загадки каждой команде, остальные команды должны молчать, так как их ответ не будет засчитан, и лишь в случае неправильного ответа команды может быть принят ответ других команд. В этом случае ответившая команда получает в свою копилку еще один балл.

загадки:

Где бы ты ни находился,
Если только заблудился,
Он укажет тебе друг,
Путь на север и на юг. (Компас)

На привале нам помог,
Суп сварил, картошку спек,

Для похода он хорош,
Да с собою не возьмешь. (Костер)

Он с тобою и со мной
Шел лесными стежками
Друг походный за спиной
На ремнях с застежками. (Рюкзак)

Качается стрелка туда и сюда
Покажет нам север и юг без труда. (Компас)

Скорчится – с кошку,
А растянется – с дорожку. (Веревка)

Под гору – коняшки,
В гору – деревяшки. (Лыжи)

Кто ходит ночь и ходит день,
Не зная, что такое лень? (Часы)

Что из воды родится
А воды боится? (Соль)
В конце конкурса жюри оглашает результаты команд.

Четвертый конкурс игры – инсценировка законов юных туристов.

Это было домашним заданием для команд.

Инсценироваться будут следующие законы (Приложение 5). (Предварительно узнаются у команд). Команды выступают в порядке очередности. Жюри оценивает полноту раскрытия закона, артистичность выступающих.

В завершении конкурса подводятся итоги. (Можно предложить командам самим оценить инсценировку других команд по 5-ти бальной шкале).

Пятый конкурс игры - Конкурс туристского рисунка.

Ребята пробовали свои силы на бумаге, нарисовав законы юных туристов. Один из участников команды выходит к плакату и защищает его. Защита плакатов идет в порядке очередности.

В конце конкурса жюри подводит итоги.

Шестой конкурс игры - Психологический.

Конкурс покажет, насколько вы сплоченная команда. Команды получают комплект больших карточек, на которых написан один из законов туристов. На каждой карточке по одному или по два слова. Участники команды берут по одной карточке и выстраиваются с ними в ряд так, чтобы жюри и другие команды смогли прочесть данное предложение.

Учитывается скорость и правильность выполнения.

Слово предоставляется жюри, для подведения окончательных итогов и объявления победителей викторины.

ИСПОЛЬЗУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА:

1. Маслов А.Г. Константинов Ю.С., Латчук В.Н. Способы автономного выживания человека в природе: Учебное пособие. - М.: Академия, 2004
2. Моргунов Б.П. Туризм.- Москва, Просвещение.1987.
3. Словарь юного туриста. Сост. В.М.Куликов, Л.М.Ротштейн. Ю.В.Константинова. - М.: ФЦДЮТик. 2004.
4. Алексеев АА. Питание в туристском походе. - М., ЦДЮТур МО РФ. 1996.
5. Линчевский Э.Э. Психологический климат туристской группы. - Издательство, «Физкультура и спорт», Москва.1981.
6. Интернет-источники.

Пойми меня:

Бивак

Котелок

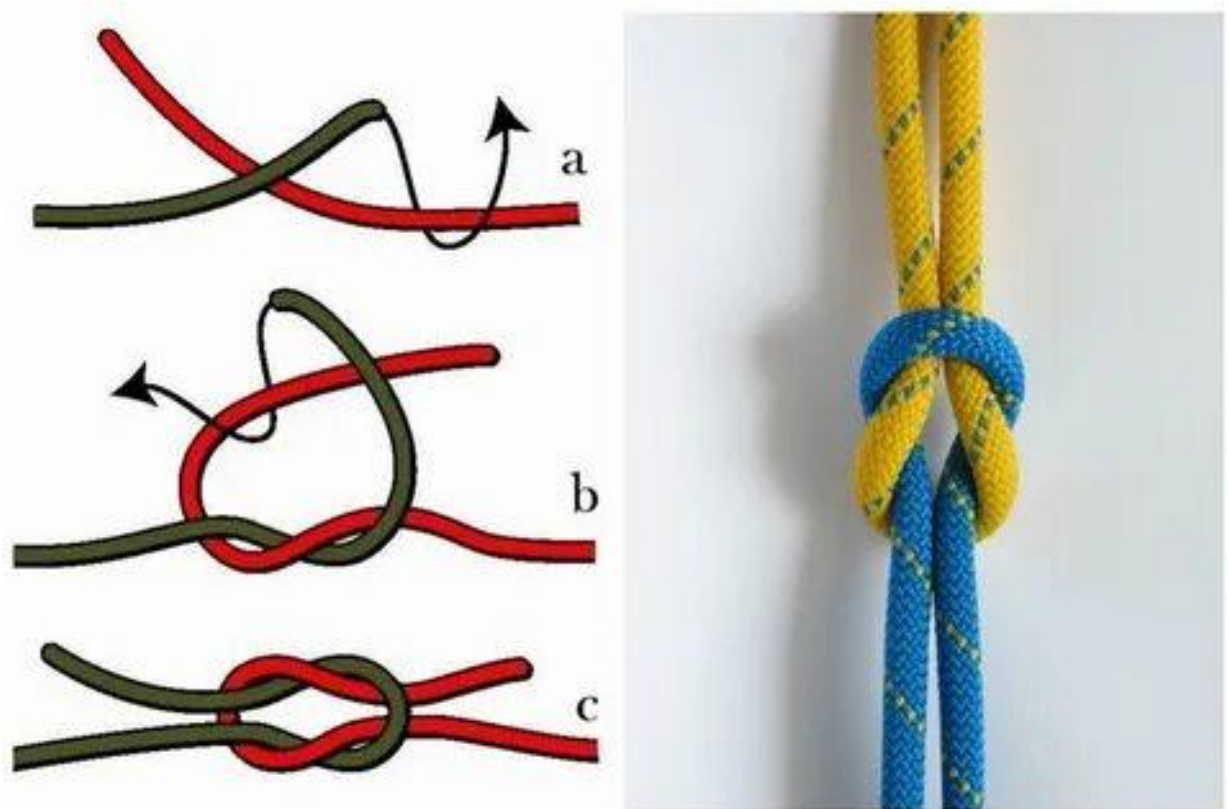
Азимут

Стороны света

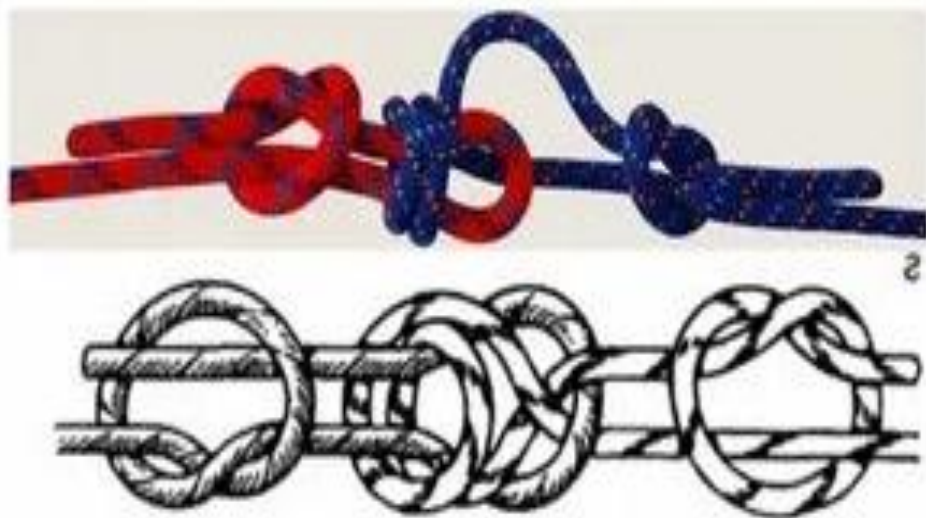
Поход

Палатка

Туристские узлы



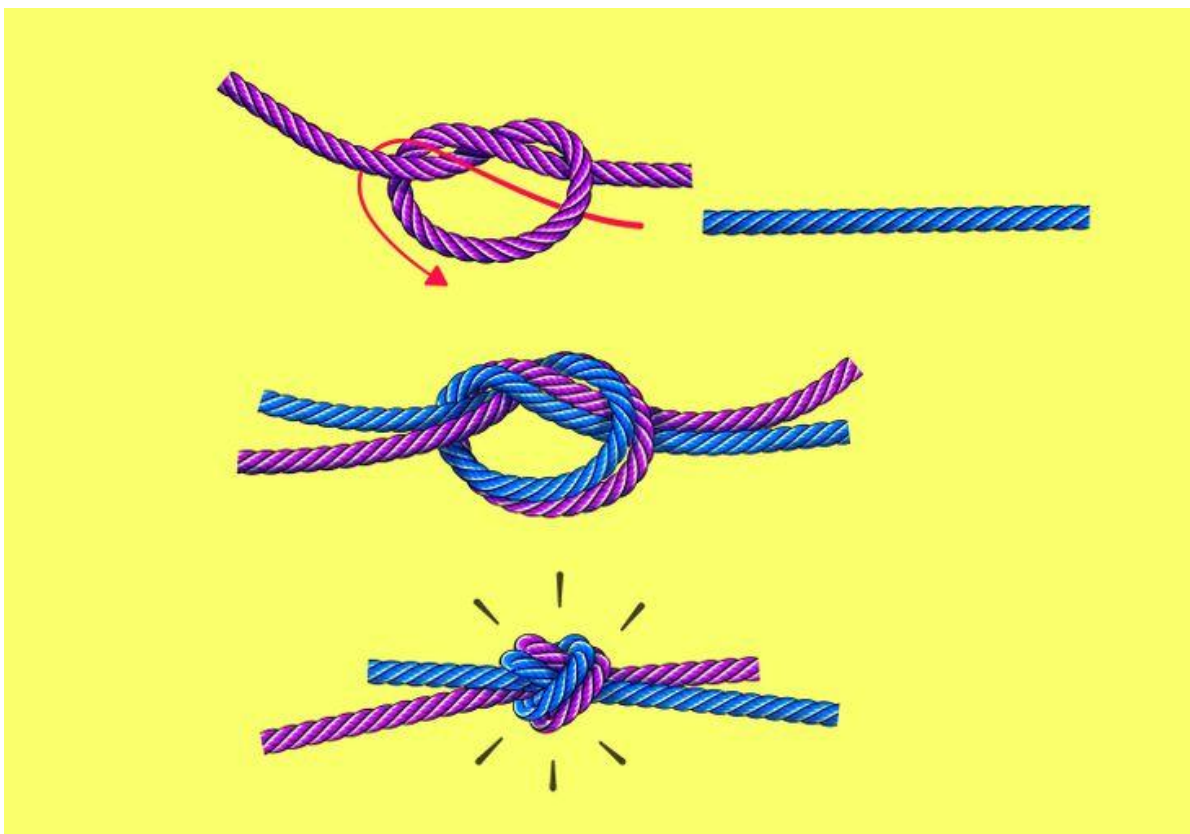
Прямой



брамшкотовый



академический



встречный



Проводник восьмерка



Двойной проводник

Виды костров



“Колодец”



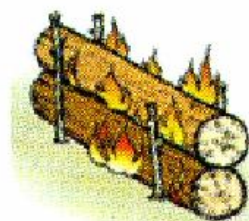
“Звёздный”



“Шалаш”



Пирамида



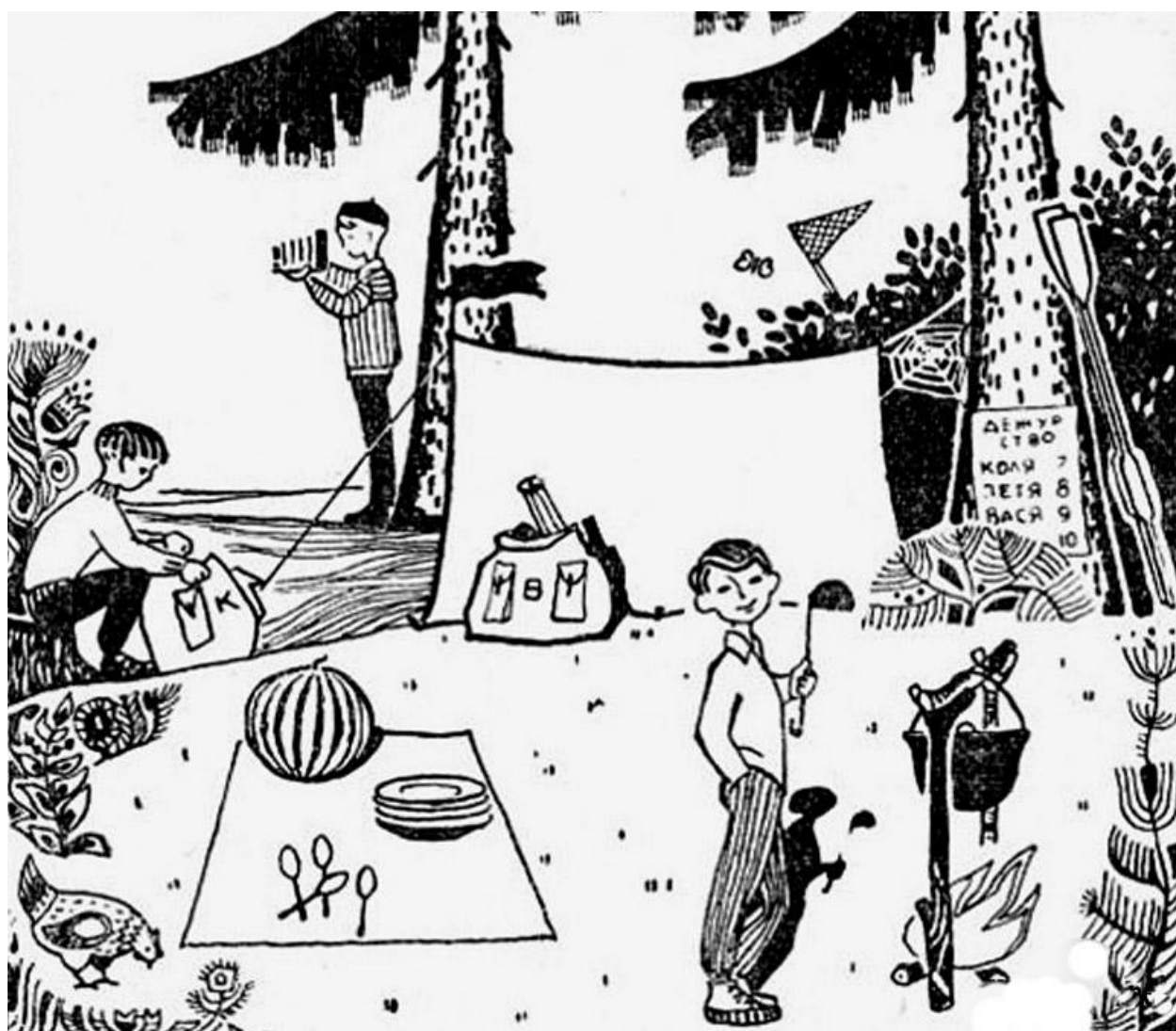
“Нодья”



“Таёжный”



Плакат-загадка



Законы юных туристов.

- 1. Нельзя понять смысл туризма, сидя дома.**
- 2. Идешь в поход – не бойся, боишься – не ходи.**
- 3. Плохой поход бывает только у плохих туристов.**
- 4. В походе семеро одного не ждут.**
- 5. Если ты устал – помоги товарищу, и тебе станет легче.**
- 6. Не бери в поход слишком тяжелый рюкзак, тащить его придется твоим товарищам.**
- 7. Не бери с собой селедку, лучше соли съешь щепотку.**