Муниципальное бюджетное учреждение

дополнительного образования детей

«Станция туризма и экскурсий»

Методическая разработка

Туристско-краеведческая игра

«Тропа испытаний»

Подготовила: Нестеренко О.В., методист МБУ ДО «Станция туризма и экскурсий»

г. Рубцовск, 2024 г.

## Положение

## о проведении туристско-краеведческой игры

##  «Тропа испытаний»

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ

Цель: Создание условий для развития личностных качеств детей посредством туристско-краеведческой деятельности.

Задачи:

- популяризация и развитие туризма в образовательных учреждениях города;

- обучение туристическим навыкам;

- осуществление физкультурно-оздоровительной и воспитательной работы среди учащихся;

- привитие любви к родному краю;

- формирование у участников активной жизненной позиции и здорового образа жизни.

2. ВРЕМЯ И МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

## Туристско-краеведческая игра «Тропа испытаний», проводится на территории МБУ ДО «Станция туризма и экскурсий» в период летних каникул.

3. УЧАСТНИКИ

 К участию в мероприятиях допускаются все желающие дети младшего и среднего школьного возраста. Участники должны иметь спортивную форму и обувь.

4. ПРОГРАММА

 Мероприятия проводятся на открытом участке местности. Команда детей в количестве 6 - 10 человек совершает путешествие по Станциям, где выполняют разноплановые задания туристско-краеведческой и спортивной направленности.

 На старте участникам выдается командная карточка, где судьи проставляют полученные баллы (очки) за выполненные задания. На каждую Станцию отводится 10-15 минут.

 Во время игры команда движется по маршруту, который включает следующие возможные этапы: «Угадай-ка», «Природная аптека», «Паутина», «Маятник», «Оказание первой доврачебной помощи», «Пора в поход», «Костёр», «Болото», «Спасатель», «Скипинг», «Знатоки», «Азимут»,«Опасность», «Установка палатки».

5. ОБОРУДОВАНИЕ

Для проведения мероприятий используются туристское снаряжение (рюкзак, спальник, коврик, веревки, репшнуры), топографические карты, крупы, карточки с видами костров, маркировка, информационные щиты «Старт», «Финиш».

6. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ

Результат команды определяется по наименьшему времени, затраченному на прохождение туристско-краеведческой игры «Тропа испытаний».

7. УСЛОВИЯПРОВЕДЕНИЯ

***Общие требования:***

Команда – 6-10 человек.

На старте выдается карта – карточка, с которой участники преодолевают всю дистанцию и предъявляют ее судьям для отметки.

**Порядок прохождения этапов может быть изменен.**

**Этап  *«Установка палатки»***

Палатка устанавливается любым числом участников. Палатка ста­вится с помощью складных дуг, вход застегивается. По сигналу капитана «Готово» судья оценива­ет правильность установки палатки. Если палатка установлена пра­вильно, судья дает команду «Принято». При неправильной установ­ке палатки команде дается возможность исправить ошибки.

**Этап *«Костёр»***

Участники получают карточку с названием одного из видов костров, с помощью приготовленного оборудования выкладывают нужный костер. (Участники с помощью одной спички разжигают костер, выполнение этапа - пережигание нити)

**Этап *«Спасатель»***

4 участника из команды закидывают груз, привязанный к веревке («спасательный конец») в цель.

**Этап *«Угадай-ка»***

Участники должны угадать, какая крупа находится в мешочках.

**Этап  *«Пора в поход»***

 Участники должны выбрать из предложенных вещей туристское снаряжение и оборудование и собрать рюкзак.

**Этап *«Азимут»***

2 участника из команды при помощи компаса определяет азимут на указанные ориентиры.

3 участника команды получают карточки с заданиями расшифро­вать топографические знаки.

**Этап *«Оказание доврачебной медицинской помощи»***Команда выполняет задания, в которые включены условные трав­мы с имитацией оказания первой доврачебной помощи.

**Этап *«Природная аптека»***

Участникам предлагаются лекарственные растения. В карточке указать название растения и его применение.

**Этап *« «Знатоки»***

 Участникам, по фотографии (открытке) определить и назвать данное место в городе.

**Этап *«Опасность»***

1 участник из команды, с завязанными глазами за 1 минуту собирает предметы, разбросанные в ограждённом месте. Команда помогает участнику подсказками.

**Этап *«Маятник»***

На этапе «Маятник» участник, стоя за контрольной линией и ис­пользуя маятниковую вертикальную веревку, должен преодолеть ру­чей или овраг (контрольный участок).

**Этап *«Болото»***

Одновременно все участники команды осуществляют наведение переправы из жердей и таким способом передвигаются по заболоченному участку (преодоление условного заболоченного участка по кочкам).

***Этап «Паутина»***

Команда, взявшись за руки, преодолевает участок указанный судьями на этапе. Этап считается пройденным, если участники не расцепили руки до финиша.

**Этап *«Скипинг»***

Все участники команды одновременно прыгают через вращающуюся скакалку (веревку). Каждой команде предоставляется по две попытки. Цель упражнения максимальное количество прыжков в одной из двух попыток.

**Штрафные баллы выполняются на этапах.**