

Увлекательный поход

Сценарий конкурсно-игровой программы

Трудно представить летний отдых детей без физической культуры и спорта, интересных игр на свежем воздухе. Разработку занимательной игровой программы для активного отдыха детей на природе предлагает педагог центра детского творчества г. Мстиславля Татьяна Васильевна МОРОЗОВА.

Постер для подростков по популяризации туризма представлен на ЦВЕТНОЙ ВКЛАДКЕ журнала.

Цель и задачи: создать условия для активного, интересного, веселого отдыха детей; заинтересовать ребят физической культурой и спортом; укреплять здоровье детей; формировать культуру взаимоотношений, воспитывать здоровый дух соперничества.

Оборудование: 2 повязки для глаз, 2 эстафетные палочки, 6 кеглей, 4 листа бумаги (для “кочек”), 2 списка предметов для похода, 2 кардандаша, шишки.

Ход мероприятия

I. Вступительное слово ведущего.

— Ребята! Сегодня необычный день. Мы отправляемся в увлекательное путешествие. В пути нам предстоит проверить свою сплоченность, мы будем ориентироваться в темноте, преодолевать тропическое болото и даже сможем почувствовать себя хищниками. Готовы к приключениям? Тогда в путь!

В поход отправятся две команды. Преодолевая препятствия, они будут соревноваться между собой, бороться за звание победителя. Путешествие предстоит сложное, поэтому участие в нем примут лучшие из лучших. Кто они? Это мы узнаем в ходе викторины “Обратный отсчет”. Ребята, которые смогут ответить хоть на один вопрос, зачисляются в состав участников похода.

II. Викторина “Обратный отсчет”.

1. Прибор для ориентирования на местности. (Компас.)
2. Жилье, которое не строят, а разбивают. (Палатка.)
3. В каком месяце спортсмены меньше всего тренируются? (В феврале.)
4. В каком виде спорта спортсмены приходят к финишу не видя его? (В гребле.)
5. Кто может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка на конверте.)

6. “Мяч” для игры в бадминтон. (Волан.)
7. Одна партия в теннисе. (Сет.)
8. Поражение в шахматах. (Мат.)
9. Площадка для спортивной ружейной стрельбы. (Стенд.)
10. Передача мяча игроку своей команды. (Пас.)
11. Родина хоккея с шайбой. (Канада.)
12. Ковер для борьбы дзюдо. (Татами.)
13. Место, где битие определяет сознание. (Ринг.)
14. У какого слона нет хобота? (У шахматного.)
15. Высший спортивный показатель. (Рекорд.)
16. Спортсмен, ведущий гонку. (Лидер.)
17. Что идет из города в город и не движется? (Дорога.)
18. Литературный герой, который после кораблекрушения оказался на необитаемом острове и прожил на нем 28 лет. (Робинзон Крузо.)
19. Изображение местности условными знаками на листе бумаги. (Карта.)
20. Его называют королем узлов. (Морской узел, или булинь.)

В результате отбирается 18—20 ребят, которые примут участие в конкурсной программе. Остальным предлагается роль болельщиков. Чтобы разбиться на команды, ребята вытягивают карточки с номерами 1 и 2. Ведущий предлагает командам придумать названия, выбрать капитанов и построиться по росту. Через 2—3 минуты капитаны представляют свои команды.

Ведущий знакомит с членами жюри и сообщает, что по итогам каждого конкурса команда-победительница сможет положить в свою корзину одну шишку. У кого в конце игры шишек окажется больше, тот и победит.

III. Конкурсная программа.

1. “Общий сбор”

Ведущий предлагает каждой команде список предметов. Дети изучают его и отмечают те, которые необходимо взять с собой в поход. Время выполнения задания — 1 минута.

Список предметов: свитер, компас, ведро, шампуры, соль, лоток яиц, консервы, туфли на каблуках, суп в пакетах, электрочайник, отрывной календарь, куртка, кружка, котелок, фонарь, полотенце, бусы, фотоаппарат, миска, бигуди, носки, аптечка, майка, шампунь, ложка, ручка, вилка, подушка, книга, глобус, мыльница, термос, электрокипяtilьник, спицы и клубок ниток, газеты, ножницы, утюг, блокнот, молоток, тушенка, кеды, зонт, катушка ниток, шорты.

2. “Ориентирование”

— Правильное снаряжение — лишь часть успешного похода. Не менее важно умение ориентироваться на местности. Следующий конкурс и проверит, есть ли у вас это умение.

Команды выстраиваются в колонны на линии старта. На расстоянии 10 м от нее находятся два пня — по одному перед каждой командой. Задача — обойти (обежать) пень с завязанными глазами и вернуться к команде. Участники команд могут помогать бегущему возгласами “левее”, “правее”. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

3. “Поезд”

— Чтобы в пути не растерять участников похода, важно, чтобы команды представляли собой единое целое, как, например, паровоз и вагоны. Проверьте свою сплоченность.

В роли паровозов выступают капитаны. Змейкой они пробегают дистанцию между кеглями (по 3 штуки для каждой команды на расстоянии 1,5 м друг от друга) и возвращаются к командам. Затем первые в шеренге игроки (“вагоны”) цепляются за капитанов и пробегают дистанцию вместе с ними. Таким же образом прикрепляются вторые, третьи и остальные игроки. Цепь игроков не должна разорваться, сбивать кегли запрещается. Побеждает команда, первой пробежавшая между кеглями в полном составе.

4. “Болото”

— Топкое болото — это место, где каждый неверный шаг может стоить жизни. Вам нужно как можно быстрее перебраться через болото по “кочкам”.

Дистанцию игроки проходят по одному. Они получают по два листа бумаги. Обеими ногами встают на первую “кочку”, а вторую на некотором расстоянии кладут перед собой. Перепрыгивают на вторую, а первую снимают и переносят вперед. Переступают на нее, другую размещают перед собой и т. д. Побеждает команда, первой завершившая переправу.

5. “Крокодилы”

— Болото, которое вы с таким трудом преодолели, находится в тропиках. И его берега просто кишат кровожадными крокодилами. Как же не стать их добычей? Нужно крокодилов перехитрить! Представьте и вы себя зубастыми зелеными хищниками.

Участники каждой команды делятся на пары. Один человек становится на руки, другой дер-

жит его за ноги — получается “крокодил”. “Крокодилы” каждой команды один за другим пробегают обозначенную дистанцию. На обратном пути участники меняются местами.

6. “Скачки лягушек”

— Какое же болото без лягушек? Проявите свою ловкость и посоревнуйтесь в скачках по лягушачьи.

Игроки проходят эстафетную дистанцию прыгая, как лягушки: приседают, вытянутыми руками упираются в пол, затем делают прыжок вперед обеими ногами. Назад возвращаются бегом.

7. Привал

— Вы показали себя грамотными туристами: выбрали верное снаряжение, основательно “сражались” с болотом, имитировали крокодилов, прыгали, как лягушки. Настало время передохнуть.

На привале у команд появляется возможность получить еще одну шишку, проявив свои туристические знания.

Викторина “Туристическая”

1. Почему в пути привалы должны быть непродолжительными? (*Если отдыхать долго, мышцы ног твердеют, идти становится труднее.*)

2. Почему туристам во время ходьбы рекомендуется дышать носом? (*Меньше чувствуется жажда.*)

3. Почему туристы делают канавки вокруг палатки? (*Для стока воды на случай дождя.*)

4. Что может служить в походе комфортной подушкой? (*Рюкзак или свитер, набитый травой.*)

5. Кто в походе самый главный? (*Руководитель похода.*)

6. Какая обязанность у замыкающего в туристической цепочке? (*Следить за тем, чтобы никто не отстал.*)

7. Какие лечебные свойства имеет подорожник? (*Останавливает кровотечение; применяется при мозолях, укусе осы.*)

8. Зачем перед походом опытные туристы pokrывают спички парафином или лаком для ногтей? (*Чтобы спички стали водонепроницаемыми.*)

8. Конкурс капитанов “Петушинный бой”

— Вы проявили себя как самые настоящие туристы — выносливые и находчивые, эрудированные и спортивные. Под стать вам и капитаны. Они всегда стремились выручить свою команду, помочь, а порой были задиристы, как боевые петухи. Кто же из капитанов более боевой? Выясним это в честном поединке.

Капитаны прыгают напротив друг друга на одной ноге, пытаясь так подтолкнуть соперника, чтобы ему пришлось стать на обе ноги. Число попыток — 3. Более “устойчивый” капитан побеждает и приносит своей команде шишку.

Жюри подводит итоги соревнования, проводится награждение победителей.

Организуется дискотека.