

МЕТОДИЧЕСКИЕ РАЗРАБОТКИ/СЦЕНАРИИ ДЕЛ, СОБЫТИЙ, МЕРОПРИЯТИЙ

Мероприятие «Туристская ярмарка идей»

Оборудование: ватман, фломастеры, маркеры, бумага А4, цветная бумага, ножницы, клей-карандаш, ручки, простые карандаши, планшеты

– Ребята, сегодня у нас в Багульнике будет ярмарка, да не простая, а туристская! Кто когда-нибудь был на ярмарке? Что там происходит?

– А на туристской ярмарке что можно продавать?

– Мы будем продавать **идеи**, связанные с туризмом. Вы сейчас поделитесь на 3 команды.

А у меня есть 3 задания, которые вы получите, кому какое достанется никто не знает.

Каждая команда со своим заданием отправится на указанную локацию. На выполнение задания у вас будет 1 час. Ну если не хватит, добавим несколько минут.

Если вдруг внутри одной команды возникнут несколько идей на тему задания, то можно будет поделиться на 2 группы. И предложить 2 идеи. Это будет здорово!

Через час работы будет перерыв 10 минут. А затем мы все собираемся возле сцены и презентуем свои идеи на ярмарке.

Если у вас будут появляться вопросы, вы можете их задавать. Не забывайте, что вы команда и работайте дружно, слушайте друг друга.

Сейчас я прошу подойти по одному представителю от каждой команды и вытянуть задание. Сразу можно взять ватман, фломастеры, бумагу, ручки и что еще нужно для работы и отправляться на локацию.

Работа команд

– Ребята, время на подготовку заданий закончилось. Ватманы прошу принести к сцене. Ролики и фотографии скинуть на ноутбук. Сейчас будет небольшой перерыв, а через 15 минут начнется наша туристская ярмарка идей.

Итак, сейчас команды представят итоги выполнения заданий. На презентацию у команды есть 5 минут. Слушайте все выступления внимательно, задавайте вопросы.

Презентация туров, игр, значков. Просмотр видеороликов и фотографий.

Задание 1. «Тур мечты»

Вы открываете турфирму, которая будет специализироваться на турах в городской или природной среде.

1. Нужно придумать название турфирмы, чтобы оно было ярким, запоминающимся и отражало направление вашей работы.

2. Нужно подумать, каких туров у нас в Красноярском крае маловато. Что будет интересно людям: куда поехать, что посмотреть, чем заняться?

3. Нужно придумать новый тур по городу/городам/деревням или по природным местам Красноярского края.

Сначала все вместе обсудите идею тура – что может привлечь туристов в Красноярский край, с чем вы хотите их познакомить, чем удивить. Какова цель тура?

Решите, для какого возраста ваш тур: школьники, студенты, взрослые люди.

Определите продолжительность тура (условие – не менее 2-х дней, не более 5 дней).

Определите город или несколько городов/деревень, природную территорию, которые туристы посетят.

Проработайте маршрут: точку начала и конца, промежуточные точки.

Определите, что вы показываете в городах, в природной среде.

Для того, чтобы просчитать стоимость тура, учтите, сколько будет стоить проживание (гостиница, турбаза, палатки, кемпинг) и питание по количеству дней, транспорт для переезда из одного места в другое; какое понадобится туристское снаряжение (стоимость аренды) и т.д.

Придумайте название тура, чтобы оно отражало суть маршрута и красиво звучало.

На ватмане изобразите схематично ваш тур.

4. Напишите рекламный текст для ролика. А затем снимите ролик на 1-2 минуты. Здесь включайте фантазию, чтобы в кадре были не только лица говорящих или ваша презентация на ватмане, но и еще что-то интересное. Оглянитесь вокруг и творите.

Задание 2. «Настольная игра»

В хорошей компании всегда интересно поиграть в увлекательную настольную игру. Их придумано очень много, по разным темам. Но вот игр, связанных с туристскими походами нет. Вам нужно разработать настольную игробродилку на эту тематику. Сегодня 4-й день смены, вы уже многое узнали про туризм. И сможете эти знания и умения использовать при придумывании ситуаций, которые нужно преодолеть в походе.

1. Нужно придумать задания, которые будут расположены на клетках игрового поля (не менее 10-ти заданий), чтобы они были связаны с различными препятствиями, опасными ситуациями, бытовыми ситуациями в походе.

2. Кратко запишите эти задания на листок.

3. Эскиз игрового поля сначала нарисуйте на обычной бумаге и обсудите. Обязательны клетки «Старт» и «Финиш», количество клеток-ходов в игре должно быть не меньше 60-ти. Выделите те клетки, за которыми вы закрепите все придуманные задания. Вам должно быть удобно нарисовать рядом с этими клетками препятствия, опасные или бытовые ситуации. Задания к этим клеткам можно написать либо на игровом поле, если достаточно места, либо на отдельных карточках.

4. Придумайте правила игры и запишите их на бумагу (вспомните, какие правила есть у тех игр, в которые вы играли, или поищите образец в интернете).

5. Аккуратно перерисуйте маршрут на ватман. Игровое поле должно занимать весь ватман целиком.

6. Попробуйте сыграть в свою игру, чтобы понять, что она готова к продаже. Сделайте несколько фотографий, как вы играете.

Задание 3. «Туристские знаки отличия»

Многие ребята серьезно занимаются туризмом: проходят обучение на программах, где получают навыки в пешем, горном, лыжном, водном туризме; почти каждые выходные ходят в походы с семьей или классом. А кто-то только начинает свой путь в туризм. А мы об этом и не знаем. А вот был у них значок, мы бы сразу поняли, что это турист.

Вашей команде нужно придумать и нарисовать эскизы туристских значков, которые говорили бы об опыте и достижениях туриста. Значок, для тех, кто только начинает ходить в походы; для тех, кто уже находил достаточное расстояние в походах и для тех, кто имеет большой опыт походной деятельности.

То есть значок должен «говорить» о принадлежности человека к туризму и о его достижениях в туризме.

Выберите самые интересные идеи и нарисуйте эскизы значков на простой бумаге. Затем обсудите, что получилось, что не получилось, как улучшить. И итоговые варианты изобразите на ватмане. Значок нужно нарисовать почти на весь лист, чтобы можно было рассмотреть все детали.

Подготовьте рассказ о своих значках для представления всем участникам смены.

Информация в помощь

Значок всегда несет определенную информацию.

Значок может быть любой формы: круг, квадрат, овал, ромб или какой-то уникальный контур. На лицевой стороне значка изображена его основная идея. Для ее выражения используются: символы и изображения, надписи, декоративные элементы.

Занятие «Виды туризма»

Ребята, какое сегодня число?

Представляете, сегодня 185 лет зарождения туристической отрасли в привычном нам понимании. Именно 5 июля, но в 1841 году, Англичанин **Томас Кук** организовал первую групповую поездку для 570 человек на поезде. Он не просто продал билеты, а создал комплекс услуг: транспорт, питание, развлекательную программу. Путешественники были в восторге.

Сейчас мы посмотрим короткий ролик про него (*видео*).

В дальнейшем в рекламных целях железные дороги стали предоставлять Куку скидки, которые позволяли организовывать развлекательные поездки и для людей с самыми ограниченными финансовыми возможностями. Поэтому клиентов были не сотни, а тысячи. Его путешествия основывались на очень действенном принципе: *«Получение максимальной выгоды для максимального количества людей по минимальной цене»*.

Кук разработал и оздоровительный туризм. Он собирал пешие группы и отправлялся вместе с ними в Альпы.

Но неужели до 1841 года не было туристов?

Конечно, были. Еще в самые древние времена, про которые мы говорим – до нашей эры. Даже у первобытных людей можно найти занятия туризмом. Как вы думаете – какие?

Очень развит был туризм в Древнем Риме. Кто из вас уже закончил 5-й класс? Рассказывали вам об этом?

Богатые римляне много путешествовали по соседним странам.

А как вы думаете, какие путешествия считаются самой древнейшей формой туризма?

Лечебные. Греки с незапамятных времен путешествовали к храмам бога Асклепия для избавления от хворей. А римляне сделали лечебный туризм массовым.

А какие виды туризма вы знаете?

Сейчас я раздам вам по группам (6-7 человек) карточки, вам нужно будет найти в квадрате 7 видов походного туризма и подчеркнуть их фломастером.

А	Я	Б	Ш	О	М	Ю	Р	К	А
Н	Д	П	Е	Ш	И	Й	З	Ш	Л
С	П	Е	Л	Е	О	У	П	Ж	Ь
Ы	М	Ц	И	В	Р	Д	В	О	П
Г	Б	К	Г	О	Р	Н	Ы	Й	И
Щ	Е	А	Р	Д	Э	Р	С	Т	Н
Ю	Л	Ы	Ж	Н	Ы	Й	Л	И	И
У	Я	Й	К	Ы	Д	В	Е	Т	З
Т	В	Х	А	Й	К	И	Н	Г	М
Б	М	Н	Г	Д	П	Л	Е	Ж	Ш

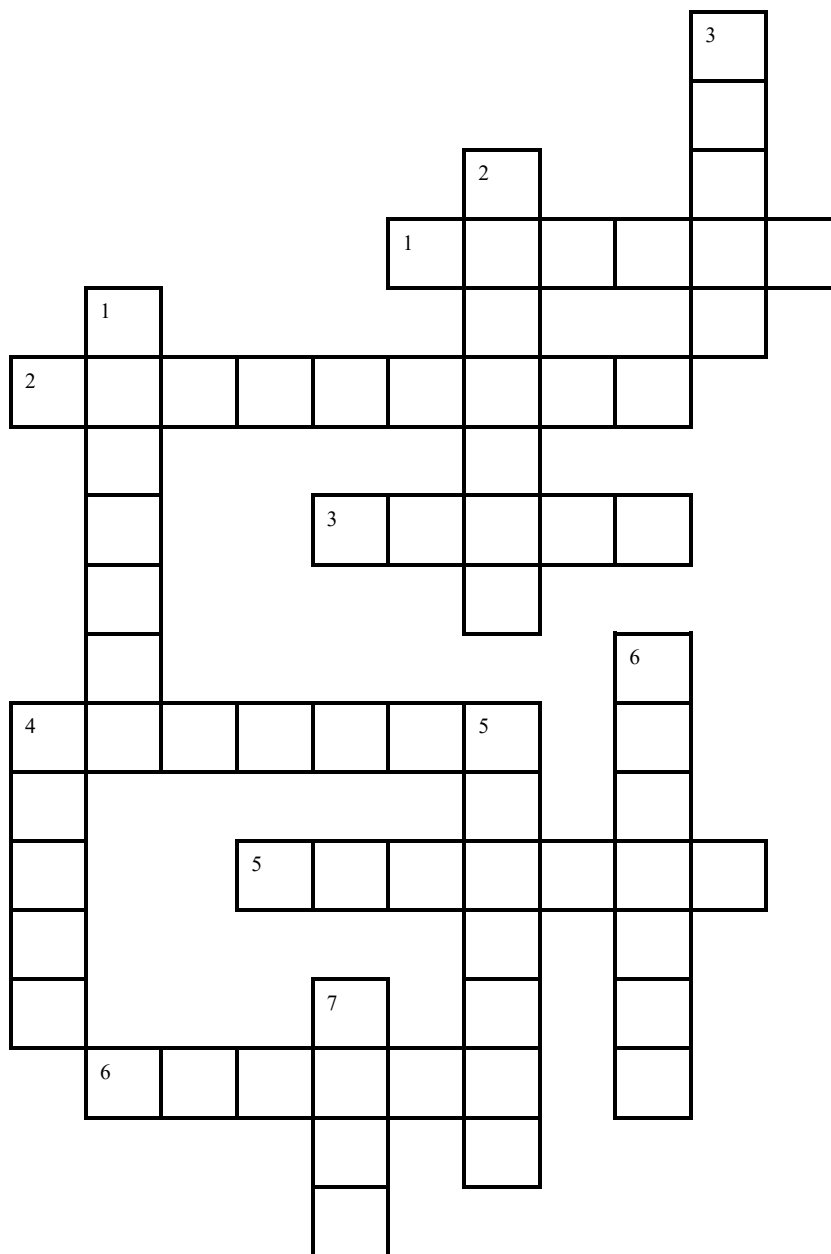
Давайте проверим.

А сейчас давайте сыграем в угадайку. Команды по очереди будут вытягивать бумажку с названием вида туризма. И вам нужно будет подобрать и

записать 5 слов, которые относятся именно к этому виду туризма. А потом каждая команда по очереди зачитает свои 5 слов, а остальные должны угадать.

Водный, Пеший, Горный, Велотуризм, Спелеотуризм, Лыжный, Конный, Спортивный

Следующее задание – туристский кроссворд. Я зашифровала в нем предметы, связанные с туризмом. Посмотрим, кто будет быстрее и точнее.



По горизонтали:

1. Навигационный прибор для ориентирования на местности, который помогает определять стороны света.
2. Средство для отпугивания насекомых и клещей
3. Узкая протоптанная дорожка
4. Туристский коврик из вспененного теплоизолирующего материала, который используется для изоляции человека от земли
5. Отношение размера изображения к реальному размеру

6. Специализированная сумка для длительной переноски на спине различных грузов

По вертикали:

1. Прочный эластичный шнур из синтетических прядей
2. Небольшой металлический сосуд для еды, для варки пищи над огнём
3. Механический зажим, предназначенный для подъёма по верёвке
4. Изображение земной поверхности в уменьшенном виде на бумаге с помощью условных знаков
5. Консервированный мясной продукт – основа туристского обеда
6. Временное помещение из натянутой на остов ткани, плотного материала
7. Способ связывания тросов, верёвок или закрепления чего-либо с их помощью

Мастер-класс «ЭКОкормушка для птиц»

Реквизит: Кастрюля, мука, подносы, бумага, зерновая смесь, втулки, шпагат, толстые кисточки, ножницы,

Заранее готовится клейстер.

Рассказ о питании птиц в зимнее время.

Инструкция для детей:

Кисточкой нанесите на основу достаточно густой слой клейстера, чтобы зёрна и семена немного утонули в нём.

Пока клейстер влажный, обваляйте втулку в зерновой смеси.

Поставьте втулку вертикально минут на 20, чтобы клейстер подсох, а затем проденьте в отверстие веревочный шпагат и завяжите узлом.



Занятие «Многонациональный Красноярский край»

Ребята, сегодня первый день смены «Сибирская мозаика» и знаете с каким праздником он совпал?

11 июля 1987 года, то есть 39 лет назад, население Земли превысило 5 миллиардов человек. И в честь этого Организация Объединенных Наций (ООН) учредила Всемирный день народонаселения.

А кто знает, каким объявил 2026 год Президент? Год единства народов России.

Наш Красноярский край уникальный регион! Не только потому, что занимает вторую по площади территорию в России, протянувшись от южных степей до Северного Ледовитого океана. Не только потому, что является крупным ресурсом по добыче важнейших природных ископаемых.

Но и потому, что Красноярский край – один из самых многонациональных регионов. У нас проживают представители более 170 национальностей и народов! А сколько национальностей проживают в России, как вы думаете?

Более 190. 170 и 190. То есть в Красноярском крае живут почти все национальности. Это сложилось исторически.

Алфавитный список народов Красноярского края

Абазины	Бельгийцы	Евреи среднеазиатские	Кеты	Молдаване
Абхазы	Бесермяне	Езиды	Киргизы	Монголы
Аварцы	Болгары	Зулусы	Китайцы	Мордва (мокша)
Австралийцы	Боснийцы	Ижорцы	Коми	Нагайбаки
Австрийцы	Босняки	Ингуши	Коми-пермяки	Нанайцы
Агулы	Британцы	Индийцы	Корейцы	Нганасаны
Адыгейцы	Буряты	Ирландцы	Коряки	Негидальцы
Азербайджанцы	Венгры	Испанцы	Крымчаки	Немцы
Албанцы	Вепсы	Итальянцы	Кубинцы	Ненцы
Алтайцы	Вьетнамцы	Ительмены	<u>Кумадинцы</u>	Непальцы
Американцы	Гагаузы	Кабардинцы	Кумыки	Нивхи
Англичане	Гинухцы	Казаки	Курды	Нигерийцы
Арабы	Голландцы	Казахи	Лакцы	Ногайцы
Армяне	Греки	Калмыки	Ланкийцы	Орочи
Ассирийцы	Грузины	Камбоджийцы	Латгальцы	Осетины
Афганцы	Даргинцы	Камчадалы	Латыши	Пакистанцы
<u>Бадахшанцы</u>	Долганы	Канадцы	Лезгины	Памирцы
Балкарцы	Дунгане	Караимы	Литовцы	Персы
Башкиры	Евреи	Каракалпаки	Македонцы	Поляки
Белорусы	Евреи горские	Карачаевцы	Манси	Пуштуны
Белуджи	Евреи грузинские	Карелы	Марийцы	<u>Руандийцы</u>

Румыны	Тувинцы	Цейлонцы	Эстонцы
Русины	Турки	Цыгане	Эфиопы
Русские	Турки-месхетинцы	Цыгане среднеазиатские	Южноафриканцы
<u>Ругульцы</u>	Туркмены	Челканцы	Якуты
Саамы	Удины	Черкесы	Японцы
Селькупы	Удмурты	Черногорцы	
Сербы	Удэгейцы	Чехи	
Сету	Узбеки	Чехи	
Словаки	Уйгуры	Чеченцы	
Сойоты	Украинцы	Чуванцы	
<u>Табасараны</u>	Ульчи	Чуваши	
Таджики	Уругвайцы	Чукчи	
Таиландцы	Финны	Чулымцы	
Тайцы	Финны-ингерманландцы	Шведы	
Талыши	Французы	Швейцарцы	
Татары	Хакасы	Шорцы	
Татары крымские	Халха-монголы	Эвенки	
Таты	Ханты	Эвены	
Телеуты	Хемшилы	Эквадорцы	
Тофалары	<u>Хорваты</u>	Энцы	
Тубалары	Цахуры	Эскимосы	

Впечатляет список?

Первые коренные народы, населяющие Красноярский край, появились на его территории еще 200 тысяч лет назад. Монголоидные племена продвигались с юга на север вдоль Енисея. Затем появились тюрки, самодийцы, тунгусы, енисейцы и другие.

Если говорить именно о коренных жителях края, то таких этносов наберется всего десять. Это долганы, нганасаны, чулымцы, кеты, эвенки, юги, ненцы, энцы, селькупы и хакасы.

Югов уже не выделяют в отдельную группу, потому что оставался всего один человек.

Долганы, образовавшиеся из северных якутов, эвенков и русских, на сегодняшний день являются крупнейшим коренным народом Красноярского края. Их численность составляет около 6-и тысяч человек. Долганы – оленеводы, рыбаки и охотники. У долган глава семьи не мужчина, а самая старшая женщина, она же кормит семью и обустраивает дом. Ослушаться её непозволительно.

Нганасаны тоже живут на Таймыре, но их значительно меньше – приблизительно 800 человек. Предками нганасан являются тунгусы и самодийцы. Сами себя нганасаны называют емким словом «ня», что в переводе на русский означает «товарищ». Нганасаны считаются самым северным и самым древним коренным народом.

Среди нганасанских традиций самая сильная – святость семьи и верности. Нганасаны не спешили давать детям имена. До 3-4 лет ребенок назывался «люлечным». Имена переводились на русский язык очень забавные, например: Пестренький, Заплата, Безрогий, Пуговица, Гвоздь, Глаз, Пулька, Сердце, Плакса, Парень, Зажигающий огонь, Деревяшка и т.п. В течение жизни имя могло поменяться в связи с какими-нибудь обстоятельствами или прибавиться еще одно.

Около 900 человек в Красноярском крае относится к ещё одной народности – кетам (иногда их называют кето). В переводе на русский язык – «человек». Предками кетов, появившихся примерно в X веке, считаются эвенки, ханты и селькупы.

Несмотря на то, что кеты считаются православными, кое-где у них сохраняются культы и верования предков, в том числе шаманизм. Шаманы у кетов также выполняют функции лекарей.

У кетов существовал оригинальный способ сватовства. Родня со стороны жениха должна была наполнить медный котел подарками и поднести его родне со стороны невесты. Если котел переворачивали вверх дном, это символизировало отказ, если принимали – значит, свадьбе быть.

На северо-западе Таймыра проживает еще один коренной народ Красноярья – ненцы. Прежнее их название – самоеды. Ненцев насчитывается не более 3-х тысяч. Занимаются оленеводством. Охота и рыболовство – лишь в качестве хобби. Самыми святыми и дорогими для ненцев являются олени. У ненцев принято большое внимание уделять детям – если обидеть ребенка, добрые духи покинут дом.

Эвенки проживают в Эвенкии, на Таймыре, в Туруханском и Енисейском округах. Также много эвенков проживает в других землях – даже в Китае. Эвенки – потомки тунгусов. На территории Красноярского края их осталось чуть более 4-х тысяч человек. Интересно, что издавна эвенки занимались разведением овец и лошадей, а также оленеводством. Олени – их основной вид транспорта.

Все праздники эвенков сопровождаются обязательным хороводом.

Ещё один народ, произошедший от самодийских племён, – селькупы. Они расселены на юго-западе от Таймыра. В Красноярском крае проживает около трехсот селькупов. Раньше их называли остяко-самоедами.

У этого народа существует необычный праздник – День лося. Отмечают его в августе, праздник словно делит год на «теплый» и «холодный» периоды.

Ближайшая родня нганасан и ненцев – энцы. Они проживают на Таймыре, численность – 200 с небольшим человек. Язык и культура энцев очень схожи с нганасанскими и ненецкими. Название переводится на русский как «человек». Энцы радуются, когда рождается мальчик – именно мужчина считается у них главным в семье. Женщина же создана лишь для поддержания домашнего тепла и уюта. Интересен обычай энцев называть друг друга не по именам, а по прозвищам, которые символизируют либо внешние особенности человека, либо его характер, увлечения и так далее.

У данного этноса существует множество разнообразных запретов. Например, нельзя кричать, иначе проснутся злые духи; нельзя бросать камни в воду; нельзя просто так убивать животных – это допустимо только лишь ради добычи пропитания.

Хакасы живут в основном в Республике Хакасия, но и в Красноярском крае есть представители этого народа. Раньше их называли минусинскими татарами. Произошли от тюрков.

К малочисленным народам Красноярского края относятся чулымцы, ближайшие «родственники» хакасов, живущие возле реки Чулым. Чулымцев всего лишь около 100 с небольшим человек – они на грани вымирания.

У каждого населяющего край народа есть свои традиции, костюмы и праздники.

Национальные праздники отражают историю, ценности и взгляды каждого народа. В них заключены традиционные ритуалы, обряды и танцы.

Знаете, сколько раз в Красноярском крае празднуют Новый год?

Целых 16 раз.

Народный костюм – традиционный комплекс одежды, характерный для определенной местности. Отличается особенностями кроя, фактуры и колорита ткани, мотивами и техникой выполнения орнамента, а также составом костюма и способом ношения различных его частей.

Одежда нганасан одновременно лаконична и сложна.

В старину из шкур диких оленей шили глухую одежду-лихаре, похожую на современную нганасанскую женскую парку, т.е. с разрезом спереди и песцовым воротником. Силуэт парки прямой, чуть расширяющийся к низу. Она не доходит до колен и имеет двухъярусную опушку из длинного белого меха. Изготавливается из оленьих шкур.

Традиционную одежду шили из различных частей шкур оленей разных возрастов и разных сезонов года с различной высотой и крепостью меха.

Ненецкая верхняя одежда для мужчин – глухая малица, для женщин – распашная паница, ягушка (ударение на у). При этом неизменным атрибутом национального костюма ненцев вне зависимости от пола остается пояс: удобно, тепло и красиво!

Для пошива одежды ненцы использовали не только оленьи шкуры, но и другие материалы. Например, из осетровой кожи изготавливали древние версии дождевиков. В зависимости от промысла и географии в стойбищах занимались выделкой шкур птиц, пушных зверей, рыбьей кожи, изготовлением крапивного полотна и т. д.

Мужские пояса чаще всего делали из коровьих шкур, которые обменивали или выкупали у русских или коми. У них же заказывали металлические накладки и пряжки по своим образцам.

Коренные малочисленные народы Красноярского края



Кеты



Нганасаны



Долганы



Ненцы



Селькупы



Эвенки

Интересные факты

- Все племена, жившие на территории будущего Красноярского края до появления там русских, придерживались традиций шаманизма.
- У ненцев существует больше десятка календарей, а у селькупов – четыре.
- Год для нганасан начинается в феврале.
- Двенадцать месяцев ненцев – это сразу два года: зимний и летний.
- Чулымский язык является бесписьменным.
- У эвенков до XX века существовал обычай коллективного распределения добычи среди сородичей – нимат.
- Священное дерево ненцев – берёза.
- Ворона у северных народов считается повелительницей весны. Традиционно во время прилета ворон отмечали праздник, в котором участвовала только женская половина селения. Во время торжества девушки варили кашу по специальному рецепту. Все действия сопровождалось пением песен и танцами.

На 1 марта 2026 года, численность населения Красноярского края – **2 866 255 человек.**

А сейчас давайте расселим на карте Красноярского края народы.



Квест «Последний герой»

Участники смены делятся на 10 команд по 9-12 человек. Каждая команд получает маршрутный лист, с которым двигается по этапам квеста, получая баллы за каждое выполненное задание.

1. «Болото»

Реквизит: 10 «кочек»

На асфальтовой дорожке выкладываются спилы («кочки в болоте»). Вся команда должна друг за другом перебраться через болото по кочкам, не коснувшись асфальта.

КВ – 7 мин.

Кол-во баллов за выполненное задание – 10.

За каждое «сваливание в болото» – минус 0,5 баллов.

За некомандное поведение – минус 1 балл.

2. «Параллельные перила»

Реквизит: Натянутые веревки

Каждый член команды должен перебраться по параллельным перилам.

КВ – 7 мин.

Кол-во баллов за выполненное задание – 10.

За каждое неверное прохождение – минус 0,5 баллов.

За некомандное поведение – минус 1 балл.

3. «Меткие стрелки»

Реквизит: Ведро, 15 шишек, мел

Необходимо попасть шишкой в ведро, расположенное в 3-х метрах от линии броска. Каждый член команды делает по одному броску.

КВ – 7 мин.

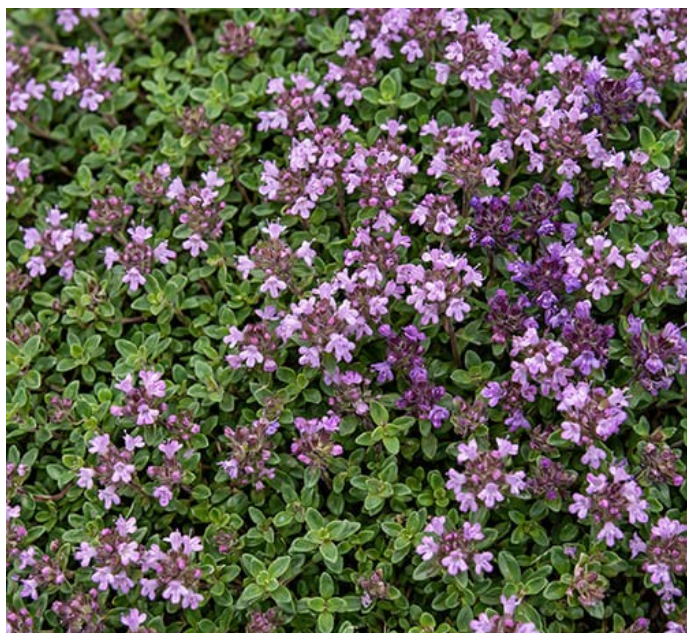
Команда получает баллы по числу шишек в ведре.

За некомандное поведение – минус 1 балл.

4. «Чай или не чай?»

Реквизит: Карточки с растениями

Нужно выбрать карточки с растениями, которые можно заваривать как чай.











КВ – 7 мин.

За каждый правильный ответ команда получает 1 балл.

За некомандное поведение – минус 1 балл.

Если команда успевает правильно назвать 5 растений – плюс 1 балл.

5. «Труба»

Реквизит: Труба, рюкзак

Каждый член команды должен перебраться через условный лаз и транспортировать груз.

КВ – 7 мин.

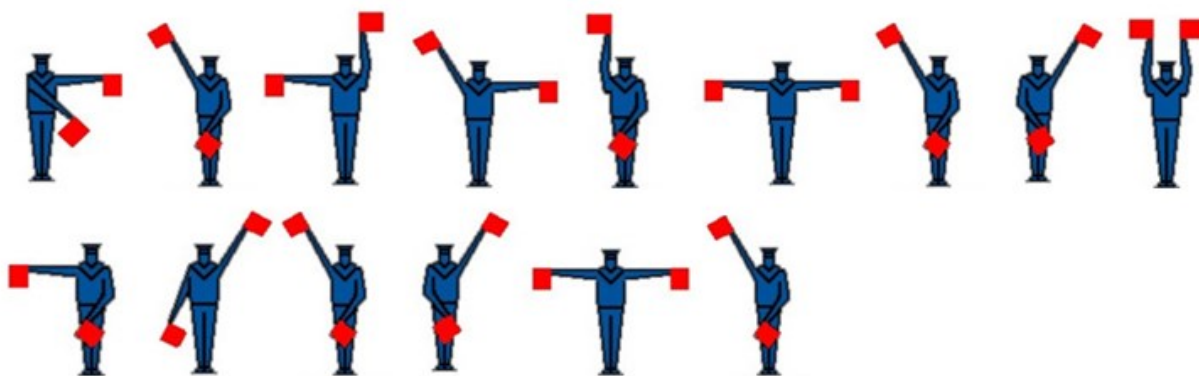
Кол-во баллов за выполненное задание – 10.

За некомандное поведение – минус 1 балл.

6. «Семафорная азбука»

Реквизит: Планшет, бумага, шифр, зашифрованное послание, ручка, 2 флажка

Необходимо расшифровать послание, используя семафорную азбуку.



КВ – 7 мин.

Кол-во баллов за выполненное задание – 10.

За некомандное поведение – минус 1 балл.

7. «Пилот и штурман» (Яричина П.А.)

Реквизит: Мел, 2 платка

Двум участникам завязывают глаза, один другого держит за плечи или за талию, а команда подсказывает, как пройти «лабиринт», начерченный на асфальте мелом.

КВ – 7 мин.

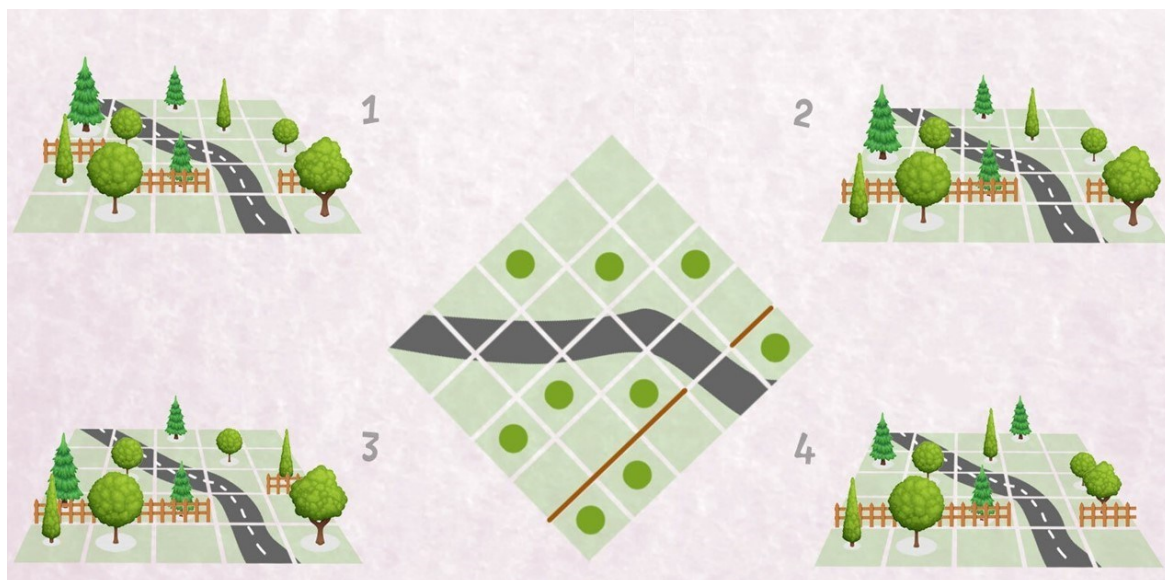
Кол-во баллов за выполненное задание – 10.

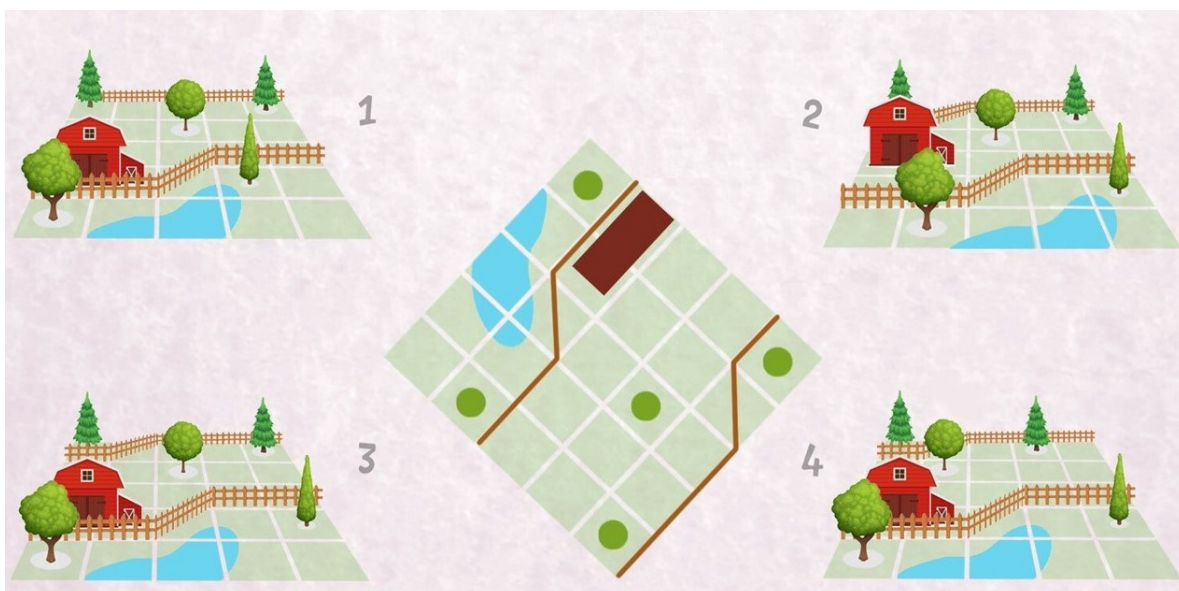
За некомандное поведение – минус 1 балл.

8. «Верная карта»

Реквизит: Карточки с картами, бумага, карандаш

Команда сравнивает карту с изображениями местности и отвечает на вопрос: Какому месту соответствует эта карта?





КВ – 7 мин.

Кол-во баллов за 1 карту – 5, за 2 карты – 10.

За некомандное поведение – минус 1 балл.

9. «Собери рюкзак»

Реквизит: Каремат, рюкзак, хоба, бутылка воды, веревка, спички, компас, репеллент, дождевик, фонарик, карта, металлическая кружка, батарейки, зонтик, стеклянная кружка, антибактериальные салфетки, мяч

На каремате разложены предметы. Каждый член команды по очереди берет предмет, который нужно взять в поход и кладет рядом с рюкзаком, объясняя, почему он нужен.

КВ – 7 мин.

Кол-во баллов – 1 балл за каждый правильный предмет.

За некомандное поведение – минус 1 балл.

10. «Переправа»

Реквизит: Веревка, натянутая на высоте 60 см

Вся команда должна друг за другом перебраться через веревку так, чтобы не коснуться ее.

КВ – 7 мин.

Кол-во баллов за выполненное задание – 10.

За некомандное поведение – минус 1 балл.

За каждое касание веревки – минус 0,5 баллов.

Занятие «Игры народов Крайнего Севера»

«Ручейки и озера»

Игроки стоят в 4-5 колоннах с одинаковым количеством играющих в разных частях площадки – это ручейки. На сигнал «Ручейки побежали!» все бегут друг за другом в разных направлениях (каждый в своей колонне). На сигнал «Озера!» игроки останавливаются, берутся за руки и строят круги – озера. Выигрывают те дети, которые быстрее построят круг. Бегать надо друг за другом, не выходя из своей колонны. Строиться в круг можно только по сигналу.

«Белый шаман»

Реквизит: Бубен

Играющие ходят по кругу и выполняют разные движения. В центре круга – водящий. Это белый шаман – добрый человек. Он становится на колени и бьет в бубен, затем подходит к одному из играющих и отдает ему бубен. Получивший бубен должен повторить в точности, ритм, проигранный водящим. Если получивший бубен неправильно повторяет ритм, он выходит из игры.

«Бег по-медвежьи»

Реквизит: Мел, секундомер

Перед началом состязания в начале и в конце дистанции проводятся линии старта и финиша. Участники располагаются вдоль стартовой линии, принимая исходное положение – стоя на четвереньках. По команде судьи начинается «бег по-медвежьи», который выполняется так: оттолкнувшись 2-мя руками, подтягивают ноги к груди и приземляются на обе ноги, одновременно выставляя как можно дальше руки. Победителем становится участник, «прибежавший» таким способом первым к финишу.

«Волк и зайцы»

Реквизит: Мел

На площадке чертят круг такой величины, чтобы все играющие могли свободно разместиться по его окружности. Один из играющих – «волк», он помещается в центре круга, остальные играющие – «зайцы» становятся за кругом у самой черты. По сигналу руководителя «зайцы» начинают впрыгивать внутрь круга и выпрыгивать из него, а «волк» старается поймать кого-либо из них в тот момент, когда они находятся внутри круга. Тот, кого поймали становится «волком», а «волк» – «зайцем». Игра повторяется вновь. В конце игры определяют лучшего игрока, который ни разу не побывал в роли водящего или был им меньшее количество раз.

«Воздух. Вода. Земля. Ветер»

Играющие становятся в круг, водящий стоит в середине. Подойдя к одному из игроков, говорит одно из четырёх слов: «воздух», «земля», «вода», «ветер» – и считает до 3. Играющий должен за это время назвать (в зависимости от слова, которое ему задали) птицу, рыбу, зверя или же покрутиться на месте (ветер). Кто не успел дать ответ, выходит из круга. Потом водящий обращается к другому и т.д. Неожиданно вместо этих четырёх слов, водящий говорит «огонь». При этом слове все играющие должны поменяться местами и водящий становится на чьё-нибудь место в кругу. Последний, не успевший встать в круг, становится водящим.

«Солнце (Хейро)»

Играющие становятся в круг, берутся за руки, идут по кругу приставным шагом, руками делают равномерные взмахи вперед-назад и на каждый шаг говорят хейро. Ведущий – солнце сидит на корточках в середине круга. Игроки разбегаются, когда солнце встает и выпрямляется (вытягивает руки в стороны). Все игроки должны увертываться от солнца при его поворотах. На сигнал «Раз, два, три – в круг скорей беги!» те, кого ведущий не задел, возвращаются в круг.