

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТУРИЗМА И ЭКСКУРСИЙ
МОСКОВСКОГО РАЙОНА ГОРОДА КАЗАНИ

ИГРЫ ДЛЯ ЮНЫХ СЛЕДОПЫТОВ

Методические материалы
в помощь педагогам дополнительного образования детей
по программе «Следопыт»

Автор:
Педагог дополнительного образования
Калманович Владимир Львович

Казань
2022г

Игры для юных следопытов

1. Игры на знание условных знаков спортивной карты.

1.1. Эстафета со знаками.

Группа учащихся делится на 2 команды, которые выстраиваются в колонны. На определённом расстоянии от учащихся на скамьях либо брёвнах раскладываются 2 комплекта карточек для каждой команды. В одной группе – карточки с названиями условных знаков, в другой – карточки с их символами.

Ход игры. Первый участник бежит к скамье (бревну) и приносит второму игроку своей команды карточку из первой группы, на которой указано название условного знака. Второй участник бежит к скамье (бревну) и находит во второй группе карточку с символом этого условного знака. Пара карточек откладывается в сторону. Одновременно аналогичное задание выполняют учащиеся второй команды.

Далее действия повторяются до тех пор, пока не будут собраны все карточки.

После этого педагог проверяет правильность выполнения задания и, в случае необходимости, начисляет командам штрафные очки.

1.2. Парные игры

Для игры необходим комплект карточек с символами условных знаков карты (цветными).

Ход игры. Один из учащихся показывает карточку другому с символом условного знака и спрашивает (например): Это канава?

Второй учащийся либо соглашается, либо отрицает и называет правильное название условного знака.

После они меняются местами.

Побеждает тот, кто правильно назвал максимальное количество знаков.

1.3. Запомни, что видел

В лесу готовится хорошо маркированная трасса, проходящая через природные объекты, обозначенные на карте самыми распространёнными условными знаками (камни, поваленные деревья, ямы, просеки и т.д.). У объекта на местности развешиваются таблички.

Ход игры. Учащиеся проходят трассу, стараясь запомнить как можно больше условных знаков, встретившихся на пути следования.

Побеждает тот, кто запомнил максимальное количество знаков.

1.4. Знаки на карте.

Участники игры получают одинаковые спортивные карты.

Ход игры.

Задание 1. Необходимо подсчитать, сколько на карте отмечено поваленных деревьев, камней, микроямок и других объектов.

Задание 2. Выяснить, отмечена ли на карте железная дорога, ЛЭП, непреодолимый забор, прочие объекты.

Побеждает команда, которая быстрее и точнее справилась с заданием.

2. Игры на знание сторон горизонта

2.1. Гимнастика с компасом

Учащиеся становятся в шеренгу с компасами в руках.

Педагог называет сторону горизонта (например, северо-запад).

Выигрывает тот, кто быстрее повернётся и встанет лицом к называемой стороне горизонта.

2.2. Нарисуй фигуру

Учащимся выдаются листы бумаги в клетку, карандаш и карточка с заданием.

Учащиеся обозначают на листах стороны горизонта и выбирают точку отсчёта в центре листа.

На карточке указано, сколько клеток и в каком направлении необходимо последовательно отложить от точки отсчёта. (Например, цифра 1 зашифровывается как «две клетки на север, одна на юго-запад»).

После того, как выполнены все обозначенные в карточке задания, полученная фигура заштриховывается.

2.3. Найди клад

Игра может проводиться на местности либо в кабинете.

Перед началом игры педагог в определённых местах прячет какие-либо мелкие предметы, которые могут служить кладом.

Готовятся карточки с заданиями.

Например, «Твой старт – у поваленного дерева. Пройди 10 шагов на север, 5 – на восток, 2 – на юго-запад и найди клад».

Учащиеся получают карточки с заданием и компасы, после чего отправляются искать клад.

3. Игры на понимание масштаба

3.1. Измеряй-ка

Учащимся выдаются карты с нанесенными контрольными пунктами.

Задание:

- Измерить, на каком расстоянии друг от друга находятся КП.
- Какова длина всей дистанции?
- Измерить расстояние от вершины самого высокого холма до пересечения просек.
- Измерить расстояние от северного угла болота до изгороди и т.д.

3.2. Определение расстояния

Учащимся предлагаются задания типа:

- Отложи на бумаге отрезок длиной в 1,5 км, масштаб 1:20000;
- Расстояние на карте – 3 см, масштаб 1:15000. Сколько метров получится на местности?

4. Диктанты по карте.

1. Педагог подготавливает карты (парка, лесопарка, карты с развитой дорожной сетью и т.д.). Учащиеся получают одинаковые карты, карандаши и иголки для отметки КП.

Педагог указывает место старта (например, поляна в юго-восточном углу карты), убеждается, что все участники верно нашли его на карте и диктует: «Путешественник начинает движение на юг по лесной тропе. Слева от него болото, справа – лес. Он проходит 200 м, пересекает просеку, поднимается на бугор, сворачивает на тропинку, идущую с юго-востока на северо-запад, и по ней доходит до канавы. Здесь – первый КП. И т.д.»

В соответствии с полученным заданием учащиеся наносят КП на свои карты. Победителем становится тот, кто пройдет всю дистанцию без ошибок.

2. На карте нарисована «нитка» маршрута. Учащиеся по очереди рассказывают, как они движутся по «нитке» и что видят впереди и по сторонам. (Например, иду по северному краю поляны, сворачиваю на северо-запад по грунтовой дороге. Справа от меня – высокий холм, слева – болото. И т.д.)

5. Понимание «легенды» КП.

Готовятся комплекты карточек со словесными легендами КП и карты с нанесенными на них контрольными пунктами.

Задача учащихся – как можно быстрее сопоставить словесное описание КП на карточке с условным знаком на карте.

6. Выбор пути движения между КП

Учащиеся получают одинаковые карты с нанесенными на них дистанциями и за определённое время выбирают вариант движения между КП. Наносят указанный вариант на карту. По истечении обозначенного времени, учащиеся показывают педагогу свои варианты пути и обсуждают с ним, какой вариант является наилучшим и почему.

Для начинающих следопытов можно заранее нанести на карту все варианты движения. Тогда учащимся останется лишь выбрать лучший из них и объяснить, почему был выбран именно этот путь.

7. Психологические игры

7.1. Ваше мнение

Один из учащихся выходит, а остальные по очереди записывают на бумаге свои высказывания об этом человеке. Заранее оговаривается, что писать можно только хорошее.

Вышедший учащийся возвращается в кабинет и пытается угадать, кто о нём что написал. Если угадывает, то следующим выходит из кабинета тот, чьё мнение было угадано.

Если угадать ничего не удалось, то отгадывающий учащийся вновь выходит и игра повторяется.

7.2. Перевоплощение

Учащийся выходит из кабинета, а остальные загадывают какой-либо предмет, явление природы, состояние человека и т.д.

Вышедший учащийся возвращается, все играющие по очереди пытаются изобразить жестами загаданный предмет.

Когда предмет угадан на одном из игроков, это игрок выходит из кабинета и игра продолжается.

8. Подвижные игры

В возрасте 6-9 лет важно тренировать у играющих координацию – равновесие, ритм, реакцию. Поэтому важно проводить с учащимися игры, которые можно условно поделить на:

- подвижные (прятки, жмурки, салки, и т.д.);
- спортивные (футбол, баскетбол, пионербол и т.д.);
- спортивные эстафеты (полоса препятствий, весёлые старты, эстафеты с элементами ориентирования).

Такие игры способствуют установлению близкого контакта между педагогом и учащимися, дают выход эмоциям, развивают интерес к движению.

Литература

1. Вейялайнен Л. Зелёными маршрутами. М.: Физкультура и спорт. 1986.
2. Геллер Е.М. Игры на переменах для школьников. М.: Физкультура и спорт. 1985.
3. Гуреев Н.В. Активный отдых. М.: Советский спорт. 1991.
4. Зак А. Путешествие в Сообразилию или Как помочь ребенку статьмышленным.// Серия брошюр. М.: НПО Перспектива. 1994.
5. Зубович С.Ф. О первых шагах в ориентировании. Минск.: Полымя, 1983.
6. Усыскин Г.С. В классе, в парке, в лесу. Игры и соревнования юных туристов – М.:ЦДЮТиК. 2001. – 28 с.