

АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ТОМСКА
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «СОЗВЕЗДИЕ» Г. ТОМСКА

Сценарий туристского мероприятия «Турслёт »

Возраст участвующих: 7-18 лет

Автор-составитель:

педагог дополнительного
образования

Гоголева Вера Алексеевна

Томск, 2024 г.

Сценарий туристского мероприятия «Турслёт»

Поход выходного дня туристских отрядов и заинтересованных лиц

Цель: Организация активного отдыха на природе детей и родителей.

Участники: туристские отряды (объединения) г. Томска.

Организация и время проведения: поход выходного дня, приуроченный празднику первого костра на территории «Черёмуховой поляны» г. Томска.

Оборудование: палатки, пенки, покрывало, инвентарь для приготовления еды на костре, спортивный инвентарь, аптечка, мусорные мешки, маршрутные листы, свисток, верёвки, мяч, слова песен, ножницы, скотч, колокольчик и предметы необходимые для игр.

Условия участия:

Каждый отряд берёт с собой палатку для организации командной стоянки, пенки и покрывало. У каждого руководителя своя отрядная аптечка. Организацию питания отряд определяет самостоятельно. Ответственность за оставшийся инвентарь возлагается на отряд организующий поход.

Каждому участнику необходимо иметь при себе:

- 1л. Питьевой воды;
- отрядный галстук;
- пенка (покрывало);
- спортивная одежда;
- обувь по погоде
- наличие головного убора ОБЯЗАТЕЛЬНО!

Каждый отряд заблаговременно готовит 2 песни для вечерней спевки.

В ходе проведения мероприятия «Турслёт» на каждом этапе в туристской тропе задания выполняют только 10 человек, на одном этапе – одни участники, на другом этапе – другие.

Назначить ответственных с каждого отряда (объединения) по 5 родителей для помощи:

- оборудование стоянки
- организация обеда
- организация подвижных игр
- организация общего костра (при себе иметь маленькую лопатку и топорик)
- уборка территории
- помощь для проведения этапа
- туристская тропа (все)

Каждому отряду нужно придумать название (если его нет) и разучить кричалку.

Ход мероприятия:

1. Организационная линейка.

Построение, поднятие флага, официальное открытие мероприятия. Доложить командирам о явке и количестве человек отряда. Сообщение о плане проведения похода выходного дня. Гимн Российской Федерации.

2. Туристская тропа приключений.

● Исторический этап. Викторина «История родного края»

1. Дата основания горда Томска?

(1604 год)

2. Как называется река, на которой стоит город Томск?

(Томь)

3. Названия место основания Томска?

(Воскресенская гора)

4. Что изображено на гербе Томска?

("Герб г.Томска представляет собой геральдический щит, в зеленом поле которого - серебряный скачущий конь)

5. Дата открытия Томского университета?

(1888 год)

6. Как называются самые большие болота в мире расположенные на территории Томской области?

(Васюганское болото)

7. Название памятника расположенного на улице Шевченко с изображением волка из мультфильма «Жил-был пес»?

(Памятник «Счастью»)

8. Как называется центральная и самая длинная улица Томска?

(Проспект Ленина)

9. Старейший населенный пункт томской области, основанный в 1596 году?

(Нарым)

10. Главная площадь Томска?

(Площадь «Ленина»)

11. Где и когда был зажжён первый костёр в России?

(г. Павловск 30 апреля 1909)

12. Сколько лет городу Томску?

(420)

13. Какие самые распространённые деревья в Томске?

(Берёза и Тополь)

14. Как называется озеро, любимое место отдыха Томичей?

(Белое)

15. Как называют жителей Томска?

(Томичи)

● Песенный этап

Каждый отряд (объединение) вытягивает жребий и в своей очереди исполняет песню, которую разучили и приготовили заранее. Так же здесь приветствуются легенды.

Разучивание и исполнение песни «У похода есть начало».

У похода есть начало!

У похода есть начало,
А конца походу нет.
Мы дорог прошли немало,
Но огромен белый свет.

Припев:

Ты никогда, пожалуйста,
На белый свет не жалуйся,
Он переполнен тайнами
Необычайными.

Но не сделаешь ни шагу,
Сразу выбьешься из сил,
Если стойкость и отвагу
Ты с собой не захватил.

Припев.

Пронесем мы через годы
Все, что начато с игры,

Наши дальние походы
И веселые костры.

Припев.

● Тропа приключений

(верёвка, колокольчик, бельевая веревка, пенка, мяч)

1. Паутина

Вокруг деревьев обмотать веревку, повесить колокольчик. Задание: каждому участнику команды пролезть паутину, не задев колокольчик.

Команда получает столько баллов, столько человек пролезет через паутину, не задев колокольчик.

2. Разведчики

Каждый участник команды должен проползти под верёвками, не задевая их.

Команда получает столько баллов, столько человек проползет под верёвками, не задевая их.

3. Спортивный

Нужно забить мяч в мини-ворота. Команда получает столько баллов, сколько забитых голов.

Упражнения на сплочение «Мы –команда».

Инструктор выбирает по желанию одно или несколько упражнений, главное, чтобы уложиться в 30мин. Участвуют вся команда.

«Электрическая цепь»

Команда разбивается на пары.

Партнеры садятся напротив друг, друга, где соединяют руки и ступни, образуя таким образом, электрическую цепь, по которой ток течет по сцепленным рукам и ногам.

Задача участников:

Встать, не разрывая электрической цепи.

Теперь объединитесь по две пары друг с другом, чтобы получилась электрическая цепь, состоящая из четырех человек. Задача остается прежней - встать всем вместе, не разрывая цепь.

Когда этот этап благополучно завершен, снова объедините группы, чтобы образовать электрическую цепь, состоящую из 8 человек. В конце концов вы получите электрическую цепь, образованную всеми участниками, которые должны подняться.

Два главных условия этого упражнения:

- 1) электрический ток должен беспрепятственно течь по замкнутой электрической цепи, образованной сцепленными руками и ногами;
- 2) на каждом этапе участники должны отрываться от земли одновременно.

Подсказка инструктору: не забудьте поддержать детей, ведь им очень трудно!

«Передай по цепочке»

Две команды выстраиваются друг напротив друга. Участники команд должны взять своих соседей под руки. По сигналу они поднимают камешки и передают соседям, которые передают их дальше по цепочке. Руки играющих должны быть соединены на протяжении всей игры. Если кто-то уронит камешек, то должен его поднять, не разрывая цепи. Первый участник, передав первый камешек, может сразу же поднимать другой. Выигрывает команда, первой передавшая все камешки последнему игроку.

«Платформа»

Платформа или что-либо наподобие ее (можно просто нарисовать), лежащая горизонтально. Её размеры зависят от количества участников (для 9-10 человек: 1х1 м). Ваша задача – уместиться всей группой на этой платформе, не заступая за её края и удержаться на ней 5-10 секунд.

«Гусеница»

Исходные условия: участники встают в колонну друг за другом. Каждый участник ставит ноги на ширине плеч и подает правую руку между ними стоящему позади, при этом левой рукой берет правую руку стоящего впереди.

Задание: всей группой сесть на землю, а затем подняться, не расцепляя при этом рук.

Ограничения: при расцеплении рук любых участников упражнение выполняется всей группой с начала.

● **Туристический (верёвочный) этап.**

- Хи – перила;
- Переправа по бревну;
- Завяжи узел;
- Бабочка;
- Циркуль;
- Рельсы;
- Переправа;

На каждой станции стоит специально обученный человек, который и проводит один из этапов. Смотрит за правильно прохождением, оценивает и отвечает за безопасность каждого участника.

3. Обед.

Подведение результатов по пройденным этапам

4. Игры на свежем воздухе.

Свободные игры с использованием своего спортивного инвентаря

Подвижные игры.

Примерные подвижные игры:

«Человеческий клубок»

Игра предоставляет возможность попробовать себя каждому и всем вместе поработать на благо всех. Все становятся в круг, протягивают руки в центр и берут за руки разных игроков, не находящихся с ними рядом. Теперь общими усилиями необходимо распутать узел, не распуская рук.

«Кузнечики (самый-самый длинный прыжок)»

Уже из самого названия можно понять цель этой игры. Задача заключается в том, чтобы группой сделать прыжок как можно дальше. Первый номер в команде делает первый прыжок от стартовой линии. Второй прыгает с того места, где приземлился первый. Участники могут брать только самые лучшие прыжки. Играть можно как в помещении, так и на открытом воздухе. Прыгать можно в сторону, на одной ноге и т. д.

«Перелей воду»

Эта игра особенно хороша в летний жаркий день. Для того чтобы ее организовать, нужно несколько бумажных стаканчиков. В начале игры все ее участники стоят в кругу и во рту держат по бумажному стаканчику. Стаканчик одного из играющих наполняется водой. Задача участника, у которого стаканчик с водой, — перелить его следующему участнику в стаканчик, не прибегая к помощи рук.

«Перенеси»

Для этой игры нужно довольно много места, например футбольное поле. Расположите на поле несколько пунктов-остановок, которые необходимо предварительно пронумеровать. На каждом таком пункте находится по четыре человека с мячом. Одновременно со всех пунктов по двое играющих начинают переносить мяч с одного пункта в другой. При этом для того, чтобы перенести мяч, нужно приложить максимум изобретательности, так как его нельзя нести в руках или пинать. Затем эти двое передают свой мяч, без помощи рук, конечно, двум игрокам на другом пункте, а сами остаются ждать, пока им принесут мяч два их сотоварища, и после этого двигаются дальше.

«Вышибала»

Как в известной игре «Вышибалы», две команды по разным сторонам площадки стараются выбить игроков мячом. Но во время игры те участники, в которых попал мяч, не уходят с поля игры, а просто переходят на другую сторону. Игра заканчивается, когда две команды полностью поменяются сторонами.

В игре можно использовать мягкие резиновые мячики, а также подушки или несколько мячей одновременно. Если на каждой стороне по 10 игроков, то число мячей может достигать 8.

«По порядку становись»

Задача этой игры — без всяких разговоров, шепотков построиться в шеренгу в определенном порядке, например, в алфавитном порядке своих имен. Более сложный вариант: каждому игроку выдается карточка с буквой, и из этих букв дети должны «выстроить» заданное слово или даже фразу — в зависимости от количества играющих. Можно разделить детей на две команды — выигрывает команда, которая быстрее составила свое слово.

«Следопыты»

Для игры нужны 2 квадрата разных цветов.

Маршруты маркируются раскладыванием их через каждые 10м. Задача каждой команды – добраться до финиша, отыскав в пути как можно больше квадратиков своего цвета.

«Укради знамя»

Команды выстраиваются по разные стороны площадки, каждому игроку присваивается номер. Водящий находится посередине и держит косынку. Он выкрикивает любой номер, игроки с соответствующими номерами бегут к нему, стараясь выхватить косынку. Тот, кто завладел «знаменем», занимает место водящего, а его команде присваивается очко.

5. Общий костёр (спевка).

Все садятся на пенки и покрывала вокруг костра. Зажигается костёр.

Исполнение песен каждой команды по очереди, а также рассказ легенд от старших представителей каждого отряда (объединени). В заключении – общая песня «Орлятский круг».

На этом наш поход выходного дня закончен, до встречи в летнем лагере на смене посвященной туристской направленности.

6. Операция «Нас здесь не было».

Проводится уборка территории.

План проведения туристского мероприятия «Турслёт»

№	Мероприятие	Время
1	Сбор около стадиона «Буревестник». Отправление.	9ч. – 9ч. 15мин.
2	Организационная линейка на месте проведения.	10ч. – 10ч. 20мин.
3	Оборудование стоянки.	10ч. 20мин.- 11ч.
4	Туристская тропа ●Исторический этап. Викторина «История родного края». ●Песенный этап. ●Тропа приключений. ●Упражнения на сплочение. ●Туристический этап.	11ч. – 12ч. 50 мин. 20 мин. 30 мин. 30 мин. 30 мин. 1 ч.
5	Обед	13ч. – 14 ч.
6	Игры на свежем воздухе	14ч. – 15 ч.
7	Общий костёр (спевка)	15ч. – 17 ч.

8	Уборка территории	17ч. – 18 ч.
9	Отправление (возврат в город)	18 ч.