Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

Центр дополнительного образования «Созвездие»

г. Балашова Саратовской области

Методическое пособие

туристско-краеведческой направленности

**«Туристическая квест – игра « По следам**

**опытных туристов»**

(для обучающихся первого года обучения )

**Автор:** Кузнецова Анжелика Викторовна педагог дополнительного образования

2021-2022

**Содержание:**

Раздел 1. Введение

* 1. Пояснительная записка 1
  2. Цели. Задачи. Ожидаемый результат 2-3
  3. Подготовительная работа 3-4

Раздел 2. Ход квест-игры

2.1. Организационная часть 5

2.2. Основная часть 5-8

2.3. Заключительная часть 9

Раздел 3. Список литературы 10

**Раздел 1 Введение**

***1.1.Пояснительная записка.***

«Все начинается с детства…» - это не просто крылатая фраза, а формулировка одного из основных законов общественной жизни.  
Туристическая деятельность обучающихся является одним из эффективных средств комплексного воздействия на формирование их личности. В ней интегрируются все основные стороны воспитания: идейное, нравственное, трудовое, эстетическое, физическое, значительно расширяется кругозор школьников. С помощью туристско-краеведческой деятельности происходит более эффективное воздействие природной и социальной среды на развитие личности. Специфичность туризма и краеведения как раз и заключается в непосредственном погружении учащегося в окружающую его жизнь.  
 Квест-игра «По следам опытных туристов» проводится среди обучающихся среднего школьного возраста, занимающихся в творческих объединениях туристско-краеведческой направленности. Участникам предлагается выполнить теоретические и практические творческие задания по туризму, топографии, ориентированию, экологии и краеведению.  
 *Квест* (от англ. quest – поиск) - командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и сообразительность, креативность и нестандартное мышление.

Идея игры проста – команды, перемещаясь по точкам, выполняют различные задания. Но изюминка в заданиях! Они подбираются таким образом, что бы быть максимально оригинальными, интересными, подходящими под ситуацию и не требующие специальных знаний или умений от игроков.

1

***1.2. Цели. Задачи. Ожидаемый результат.***

**Цель:** пропаганда здорового образа жизни, привлечение детей к занятиям в творческих объединениях спортивно-туристической направленности.

**Задачи:**  
• Развитие туристических навыков юных туристов;  
• Развивать творческие способности обучающихся, расширять их кругозор;  
• Формирование эмоционально-положительного отношения друг к другу, чувства коллективизма.  
*Участники:* квест-игра «По следам опытных туристов» рекомендована для обучающихся среднего школьного возраста.  
*Форма проведения*: игровая программа состоит из следующих этапов:  
• «Мы готовимся в поход»;  
• «Экологи»;  
• «Техника безОпасности»;  
• «Полоса препятствий»;  
• «Меткий стрелок»;  
• «Поляна спецзаданий №1»;  
• «Топознаки»;  
• «Узлы»;  
• «Поляна спецзаданий №2».  
*Условия проведения*: игра командная. Состав команды 7-10 человек. Каждая команда должна преодолеть 9 этапов.  
*Реквизит:* раздаточный материал для каждой команды : конкурс «Поляна спецзаданий №1,2» - птицы, животные, растения, грибы; «Мы собираемся в поход» - таблички с предметами, необходимыми для похода; «Топография» - топографический кроссворд; «Узлы» - картинки узлов; для конкурса «Полоса

2

препятствий» - обручи, «кочки»; для конкурса «Техника безОпасности» - повязки на глаза, кегли; для конкурса «Экологи» - «листочки» деревьев с буквами.

**Ожидаемые результаты:**  
• Появление у детей интереса к занятиям в творческих объединениях туристско-краеведческой направленности;  
• Повышение туристического мастерства юных туристов;  
• Развитие навыков и умений работать в команде.

*Данная методическая разработка будет интересна педагогам и организаторам массовых мероприятий для начинающих туристов. Занятия можно проводить как с отдельно взятым объединением, так и с группой детей разного возраста.*

***1.3. Подготовительная работа.***

На подготовительном этапе разработать все задания, продумать, в каких кабинетах (или обозначенных территориях на открытом пространстве) они будут проходить. Подготовить весь необходимый реквизит для каждого конкурса, распечатать названия этапов квест-игры.

Для того, чтобы участники игры могли лучше ориентироваться в заданиях, для них спрятаны записки-подсказки, в которых прописано, на каком этапе какое задание нужно выполнить, чтобы продолжить свой путь дальше и найти «клад». Для проведения квест-игры необходима команда помощников (туристов-проводников), которые следят за правильностью выполнения заданий.

*Задания:* «Поляна спецзаданий №1», «Поляна спецзаданий №2» - отобрать картинки в интернете.

3

*Задание:* «Мы готовимся в поход» - подобрать необходимые вещи, которые турист обязательно берет с собой в поход.

*Задание:* «Экологи» - напечатать и вырезаны из цветной бумаги листочки деревьев, на которых в дальнейшем написать буквы, из которых необходимо собрать слова.

*На некоторых этапах, например* «Поляна спецзаданий №2» можно поставить помощника, наряженного в костюм животного. На этапе «Полоса препятствий» - помощника, наряженного в костюм судьи.

4

**Раздел 2. Ход квест - игры**

***2.1. Организационная часть.***

*Вступительное слово.*

*Ведущий:* Добрый день, дорогие друзья! Мы рады приветствовать всех в Центре дополнительного образования «Созвездие». Все мы знаем, что с давних пор, в течение многих столетий, человека манит дорога. Что же заставляет тысячи мореплавателей и путешественников, рискуя жизнью, открывать и исследовать новые земли? (ответы детей)

Я, наверное, не ошибусь, если скажу, что многие из вас мечтают сами пройти маршрут «По следам опытных туристов» и сделать для себя не только какие-то открытия, но и найти «клад». А что это за клад, об этом мы узнаем в конце нашей интересной игры. Но на нашем пути могут встретиться внезапные ситуации, которые потребуют от вас решительных и умелых действий в первые минуты, или даже секунды.

Сегодня у вас у всех есть возможность продемонстрировать свои знания, умения и навыки.

Каждая команда стартует со старта, с разницей в 3 минуты. Квест-игра состоит из 9 этапов. Учитывается общее время прохождения всей квест-игры. После прохождения каждого этапа команда получает записку-подсказку о дальнейшем пути следования.

***2.2.******Основная часть.***

***1 этап - «Мы готовимся в поход»***

*Помощник:* Собираясь в поход, настоящий турист комплектует свой рюкзак.

5

Сейчас я предлагаю вам стать туристами, которые собираются в поход. Ваша задача, из предложенных вам предметов выбрать 15 самых необходимых туристу в походе. Готовы? Тогда начинаем!

Каждой команде выдается 30 предметов. За 3 минуты вам предлагается набрать 15 предметов, необходимых для похода.

*Предлагаемые таблички с предметами: палатка, брезентовый тент, спальный мешок, одеяло, кружка, стакан, алюминиевая тарелка, нож, вилка, ножницы, шило, зубная щетка, канистра, топор, лопата, компас, фонарь, свеча, лодка, аптечка, неприкосновенный аварийный запас, ракетница, дымовая шашка, ремонтный набор, бинокль, фотоаппарат, щетка для одежды, нарядный костюм, запасной свитер, резиновые сапоги.*

***2 этап- «Экологи»***

*Помощник:* Турист, я считаю, должен знать все! И как болото обойти, и как деревья вылечить. Сейчас я предлагаю вам необычное задание. Посмотрите, перед вами висят листья с различных деревьев и на них написаны буквы. Но буквы это не простые. Вам нужно определить, какие слова зашифрованы среди разбросанных листьев.

*В коробочке лежат листья с разных деревьев. На каждом листочке написана буква. Участникам команды предлагается собрать слова из листьев.*

*Слова: дерево, болото, турист, компас.*

***3 этап - «Техника безОпасности»***

*Помощник:* Вот на вашем пути встретилось еще одно задание, которое

6

называется «Техника безОпасности». Рулевым здесь будет капитан команды, а ваша главная задача, его внимательно слушать, иначе беды не миновать. Слушайте внимательно задание. Участники команды выстраиваются в одну шеренгу друг за другом. Капитан команды встает в конец колонны. Всем участникам завязываются глаза (кроме капитана), смотреть и управлять всей командой может только капитан. Вам необходимо пройти маршрут, не сбив ни одной кегли.

***4 этап - «Полоса препятствий»***

*Помощник:* Каждому туристу приходится преодолевать различные препятствия: проходить болото, пробираться через заросли кустарников, спускаться по крутым оврагам. Сейчас вам придется выполнить туристическую полосу препятствий: пройти болото и не сорваться в воду (пройти по кочкам), пробраться сквозь заросли кустарника (пролезть в обручи). На этапе должно быть по 1 человеку.

***5 этап - «Меткий стрелок»***

*Помощник*: Ловко вы справляетесь со всеми заданиями. Молодцы! Можно про вас сказать, что вы настоящие туристы. Но на этом наши задания не заканчиваются. Сейчас вы должны работать одной единой, сплоченной командой и слушать друг друга.

*Командная игра на сплочение коллектива. Участникам необходимо внимательно слушать друг друга. Для игры понадобится банка с привязанными к ней веревками по всему кругу и банка диаметром больше (на 2-4 см).*

*Помощник:* Каждый участник берет за конец веревки, поднимая при этом банку, все идут к намеченной цели (банке, диаметром больше). Веревка у каждого участника должна быть натянутой и не провисать. Ваша задача, как

7

можно быстрее подойти к цели и попасть банкой в банку.

***6 этап - «Поляна спецзаданий 1»***

*Помощник:* Пришло время показать, какие вы лесники. Сможете ли вы отличить грибы и ягоды съедобные от несъедобных. Вам необходимо определить 6 растений, 6 грибов.

***7 этап - «Топознаки»***

*Помощник:* В кроссворде среди буквенного хаоса нужно отыскать название топографических знаков. Слова могу изменять свое направление в любом направлении. Найденные названия записать.

***8 этап - «Узлы»***

*Помощник:* Каждый турист должен уметь вязать узлы. Да не только «прямой» и «восьмерку», но и «булинь».  
Участникам команды предлагается отгадать по картинке какие представлены туристические узлы: «прямой», «академический», «брамшкотовый», «ткацкий», «булинь», «восьмерка», «встречный», «проводник», «схватывающий», «стремя».

***9 этап - «Поляна спецзаданий 2»***

*Помощник:* На этой «Поляне спецзаданий» я предлагаю стать вам орнитологами и зоологами.

А вы знаете, кто такие орнитологи и зоологи? (ответы ребят). Подумайте и скажите, какое задание вам нужно будет выполнить.

*Необходимо определить 6 животных, 6 птиц.*

8

**2.3. Заключительная часть.**

***Подведение итогов.***

*Ведущий*: Теперь я могу сказать про вас, что вы настоящие туристы. Болото прошли, заросли кустарника пролезли, деревья спасли. Вам смело можно отправляться в путешествие. Главное, не забыть с собой карту и компас, ведь топографические знаки вы уже знаете, и воробья от соловья отличить сможете! А самое главное, вы показали все свои знания, умения и навыки, которые вам обязательно пригодятся в походе, ведь это и есть наш «клад». Я уверена, что каждый из вас «богат» не только своими знаниями, умениями и навыками, но и отличным настроением и положительными эмоциями!

*Подведение итогов и вручение грамот и сертификатов участия.*

*Ведущий:* Вам понравилось у нас в гостях? Придете к нам еще? (ответы ребят)

*Ведущий:* Спасибо, что пришли на квест- игру. До новых встреч!

9

**Раздел 3. Список литературы**  
1. А.Л. Новиков. Учебно-познавательные игры с элементами топографии (учебное пособие). – М.: ЦДЮТиК, 2014, С.68

2. Е.Л. Родионов. Проблемы школьного воспитания. Игра-соревнование «Неизведанными тропами». – Нижегородский гуманитарный центр, 2013, С. 103-107

3. Самохин Ю.С., Самохина Т.А. Туризм в детском оздоровительном лагере. –М.: Педагогическое общество России, 2019

10