

Туристическая игра для младших школьников
Игра-путешествие "Туристическими тропами"

Цель: популяризация знаний, умений и навыков в области туризма и краеведения.

Задачи:

- привлечение учащихся к здоровому образу жизни;
- формирование и сплочение детского коллектива через совместную деятельность;
- воспитание бережного отношения к окружающему миру.

Ход игры:

Учитель. Сегодня я предлагаю вам отправиться в поход, он не совсем обычный, зато очень веселый и познавательный. Здесь вы можете проявить все свои знания и умения, способности и таланты.

Нас солнце луч смешной дразнит,
Нам нынче весело с утра,
Нам лето дарит звонкий праздник,
И главный гость на нем - игра!
Она наш лучший друг - большой и умный,
Не даст скучать и унывать,
Затеет спор веселый, шумный
Поможет новое узнать.

Выбор игроков

Чтобы стать участником похода, нужно вспомнить правила поведения в природе:

- не мусори;
- не шуми;
- не разоряй муравейники;
- не разоряй птичьих гнезд;
- не трогай птенцов;
- не лови насекомых;
- не срывай паутину, не уничтожай пауков;
- не сбивай грибы;
- не забирай домой лесных жителей;
- не ломай ветки;
- не рви цветы;
- не повреждай кору деревьев;
- не вырывай ягодники.

Разминка(за каждое задание - 1 балл)

- Кто быстрее составит из букв название команды и дружнее его проскандирует.

"Мурашки"
"Букашки"

- Кто быстрее построится по росту.
- Кто быстрее построится по алфавиту. (Первая буква имени)

Ориентирование(для всей команды)

В лесу очень легко заблудиться, настоящий турист должен уметь ориентироваться на местности. Команды отвечают на вопросы. За каждый правильный ответ - 1 балл.

1. Можно ли определить стороны света по направлению полёта птиц?
2. Верите ли вы, что муравейники в лесу расположены с южной стороны деревьев, пней и кустарников?
3. Верите ли вы, что мхи и лишайники чаще всего поселяются с южной стороны камней, пней, стволов деревьев?
4. С какой стороны деревьев, пней и кустарников растут грибы?

Собираем рюкзак (участвуют по одному человеку из команды, за каждый правильный ответ - 1 балл)

Самое важное для туриста - собрать рюкзак, надо ничего не забыть и желательно, не брать лишнего, а ведь все вещи необходимо еще и правильно уложить. Командам предлагаются карточки, нужно правильно соединить правую и левую части.

Хлеб, сухари - к спине
Тяжелые предметы – сверху
Спальный мешок, одежда - на дно

Игра 1

Что в поход с собой возьмем,
Если мы туда пойдем?
Очень быстро отвечайте,
Но смотрите, не зевайте!
Называю я предмет,
Он подходит или нет?
Если "да" - в ладоши хлопни,
Если "нет" - ногою топни,
Только пол не проломи.
Все понятно? 1, 2, 3.

Котелок, утюг, расческа,
Пылесос, веревка, соска.
Вездеход, бинокль, духи,
Две засушенных блохи,
Носовой платок, подушка,
Ласты, мяч, коньки и клюшка,
Молоток, кусачки, нож,
Ну а соль с собой возьмишь?
Спички, гвозди, сала шмат –
Вот и собран наш отряд.

Испытание 1 (для всей команды)

Топкое болото - бег по кочкам.

Привал. Наш обед

Командам выдаются карточки с вопросами, на которые необходимо дать правильный ответ.

1. Верно ли, что костер типа "колодец" - это когда поленья укладывают конусообразно с наклоном внутрь?
2. Верно ли, что для сушки одежды и вещей складывают костер типа "таежный"?
3. Верно ли, что установку палатки надо начинать с установки вертикальных стоек?
4. Верно ли, что консервные банки надо обжечь в костре и закопать?
5. Верно ли, что влажные шерстяные носки можно высушить в спальнике ночью?
6. Верно ли, что под дно палатки укладывают лапник?

Определить, что можно приготовить на обед, отгадав загадку, но ответ нужно зарисовать.

Загадка для первых игроков:

У родителей и деток
Вся одежда из монеток.
(Рыба)

Загадка для вторых игроков:

Неказиста, шишковата,
А придет на стол она
Скажут весело ребята:
"Ну, рассыпчата, вкусна!"
(Картошка)

Загадка для третьих игроков:

Катится белая бочка.
На ней ни сучочка.
(Яйцо)

Загадка для четвертых игроков:

Дом зеленый тесноват:
Узкий, длинный, гладкий,
В доме рядышком сидят
Круглые ребятки.
(Горох)

Загадка для пятых игроков:

Девушка укуталась в листья порядком
Выбилась только кудрявая прядка.
Одета она в зеленую кольчугу -
Плотно прижаты колечки друг к другу.
(Кукуруза)

Загадка для шестых игроков:

Как на стежке, на дорожке,
Вижу алые сережки.
За одну наклонилась,
А на десять набрела!
Я клонилась - не ленилась.
Кружку с верхом набрала!
(Земляника)

Испытание 2(для всей команды)

Эстафета "Сбор грибов".

Среди изображений различных грибов взять только съедобные и принести в корзину своей команды.

Зеленая аптека(участвуют по одному человеку, за каждый правильный ответ - 1 балл)

В походе бывает всякое: порежешь или натрешь ногу. Что делать? Где взять лекарство? А оно у нас прямо под ногами.

Лес, как сказочное царство,
Там кругом растут лекарства.
В каждой травке, в каждой ветке
И микстура, и таблетки.

Задание: узнать лекарственное растение по внешнему виду и описанию. Отвечает тот, кто быстрее поднял руку. Дополнительный балл можно заработать, если расскажешь, что лечит это растение.

Злая, как волчица,
Жжется, как горчица!
Что это за диво?
Что за злюка?
(Крапива - кровоостанавливающее средство)

Меня желтоглазым цветком называют,
Сорвали цветок - лепестками гадают,
А чтобы счастливым поистине стать,
Не стоит, поверьте, меня вам срывать.
(Ромашка - отвар для полоскания горла, чай при простуде и кашле)

На зеленом шнурочке - белые звоночки.
Белые горошки - на зеленой ножке.

(Ландыш - употребляется при болезнях сердца.)
Скромный, невзрачный листок,
Многим из нас совсем невдомек.
Что отыскалось лекарство
Тут же, на тропке, у ног.
(Подорожник - лечит порезы, ранки, ссадины, укусы насекомых)

Я - шарик пушистый
Белею в поле чистом,
А дунул ветерок –
Остался стебелек.
(Одуванчик - понижает температуру, желчегонное и слабительное средство)

Медицина

Командам выдаются карточки с вопросами, на которые необходимо дать правильный ответ.

1. Края раны (без сильного кровотечения) обрабатывают:

- а) перекисью водорода,
- б) марганцовкой,
- в) йодом.

2. При остановке сильного артериального кровотечения жгут накладывают на срок:

- а) не более 30 минут,
- б) не более 1 часа,
- в) на 10 минут.

3. Какое из перечисленных лекарств является обезболивающим:

- а) фурацилин,
- б) аспирин,
- в) анальгин?

4. Что нужно сделать при ушибе:

- а) приложить тепло,
- б) приложить холод,
- в) сделать йодную сетку?

5. Человека, потерявшего сознание, приводят в чувство:

- а) валидолом,
- б) спиртом,
- в) нашатырем.

Испытание 3 (участвуют по одному человеку из команды)

Всякое бывает в походе: растревожили мальчишки осиный улей. Спасти можно, только одев на себя как можно больше одежды за одну минуту.

Творческий конкурс

Прекрасен вечер у костра. Здесь поют песни и рассказывают интересные истории. Ваша задача - придумать лесную сказку по ее началу. Пока игроки сочиняют сказку, проводится тихая эстафета.

Для первой команды: "Однажды на полянку, где жили крепенькие красношляпые подосиновики, явился злющий-презлющий мухомор..."

Для второй команды: "Пришли в лес грибники, и остался маленький боровичок совсем один, взяли его на воспитание вреднючки-поганки..."

Испытание 4

Одно из правил поведения в природе - соблюдение тишины, ведь как прекрасно слушать звуки природы. Игроки каждой команды должны передать погремушку так, чтобы она не загремела, при

этом последний игрок становится вперед, потом предпоследний и т. д. Выигрывает команда, которая дольше сохранила тишину, либо та, которая первой выполнила упражнение.

Конкурс сказок

Вот и подошел к концу наш поход, много вы успели рассказать, показать, проявить свои лучшие качества - смекалку, находчивость, ловкость, взаимопомощь. Последнее, что нам осталось сделать, - затушить костер. Вы будете подходить и брать по одному язычку костра, там написаны незаконченные фразы. Если вы закончите фразу правильно, команда заработает балл, а если нет - балл вычтется из уже заработанных вами баллов, ведь костер должен быть потушен обязательно.

- Голоден, как ... волк.
- Хитер, как ... лиса.
- Болтлив, как ... сорока.
- Нем, как ... рыба.
- Грязный, как ... свинья.
- Упрямый, как ... осел.
- Изворотлив, как ... змея.
- Неповоротлив, как ... медведь.
- Колючий, как ... ёж.
- Труслив, как ... заяц.
- Слепой, как ... крот.
- Мудрый, как ... сова.

Подведение итогов.

Награждение победителей