

Сценарий занятия 6 класс



«...Мир земной такой огромный!
Обойти бы «ОТ» и «ДО...»

Поход одного дня «Успеть увидеть»

«...Без друзей меня чуть-чуть,



А с друзьями много!»





СЦЕНАРИЙ

похода одного дня для обучающихся 6 класса

Тема: «Успеть увидеть»

Цель: формирование знаний о туризме, краеведении, о выживании в природных условиях как основы для развития творческого потенциала личности.

Формирующиеся ценности: осознание общественного долга, товарищества, взаимопомощи.

Основные смыслы:

- Познавательный. Классный руководитель в течение мероприятия в непринуждённой форме рассказывает о достопримечательностях местности, ребята узнают много нового о встреченных необычных растениях, атмосферных явлениях.
- Игровой. Во время похода, дети вовлечены в игры.
- Соревновательный. Для поддержания азарта и интереса к общению с другими детьми устраивают состязания.
- Экологическое воспитание. Дети осознают ценность природных ресурсов и необходимость бережного обращения с окружающим миром.
- Развитие любознательности. Педагоги и родители показывают красоту природы округа.
- Чувство товарищества. В школьных походах дети учатся заботиться об одноклассниках, дружить, приходить на помощь.

Продолжительность занятия: 3 часа.

Участники: педагоги, обучающиеся, родители.

Место проведения: зональный военно-патриотический центр «Витязь».

Комплект материалов:

- сценарий;
- бумага для записей, фломастеры, туристические атрибуты, спортивное оборудование)



Этапы занятия

Мотивационно-целевой этап:

- приветствие школьников;
- объявление целей и задач похода;
- представление команд.

Основной этап:

- Правила поведения в походе.
- Эстафета на скорость «Разминка».
- Эстафета на скорость и ловкость «Бег в шляпе».
- Эстафета на меткость «Глаз- алмаз».
- Эстафета на координацию и скорость «Не урони!».
- Эстафета на слаженность, скорость «Переправа».
- Краеведческая викторина.
- Конкурс «Походный набор».
- «Конкурс фотографий».
- «Предскажи погоду!».
- «Туристский кроссворд».
- Обед туриста.

Заключительный этап:

- уборка территории отдыха;
- -награждение призами.



Мотивационно-целевой этап

-**Учитель:** Здравствуйте, дорогие ребята и уважаемые родители! Каждую осень настоящие туристы отмечают свой праздник: «День туриста». И поэтому сегодня мы тоже присоединимся к большой и дружной семье туриста. Нас ждёт отдых от города и гаджетов, приключение и переключение. Мы с вами будем активно двигаться, вкусно пообедаем и весело проведём время на природе.

Сейчас, мы с помощью считалки разделимся на две группы.

Туристическая считалка.

Чуть свет,
А он уж на ногах.
С душою в рюкзаке,
Горами, тропами,
Мечтами,
И ветром в голове.

Учитель: Итак, у нас две команды. Прошу выбрать капитана, назвать свою команду и выбрать кричалку – слоган. В заданиях за каждый правильный ответ команды будут получать жетоны в километрах (1 км). В конце игры подведем итог. Команда, «прошедшая» больше «километров», будет победительницей.

Представление команд

Учитель: Перед основными соревнованиями мы вместе вспомним

Правила поведения в походе.

После произнесения мной фразы вы должны сказать соответствующее слово – **«нельзя»** или **«нужно»**.

1. Разрушать памятники природы. *Нельзя*
2. Оберегать растения, любоваться красотой цветов в природе, ходить по тропинкам. *Нужно*
3. Оборудовать и очищать места отдыха. *Нужно*
4. Выкапывать растения. *Нельзя*



5. Загрязнять природную среду. *Нельзя*

6. Оберегать и подкармливать животных и птиц. *Нужно*

7. Беспокоить животных, разорять муравейники, птичьи гнезда.

Нельзя

8. Сохранять и охранять памятники культуры и природы. *Нужно*

Основной этап

Учитель: Итак, испытания начинаются!

Эстафета на скорость: «Разминка».

Команды построены в колонны по одному у лицевой линии. По команде «Марш!» капитан бежит по прямой, до поворотного флажка, обегает его и бежит к своей команде, передает эстафету второму игроку касанием его рукой и т.д. Жетон завоевывает самая быстрая команда.

Эстафета на скорость и ловкость: «Бег в шляпе».

Каждой команде выдается бумажная шляпа. Все участники должны пробежать до поворотного флажка и также вернуться обратно. Шляпу держать руками запрещается. Чья команда первая прибежит, та и победила.

Эстафета на меткость: «Глаз- алмаз».

У контрольной точки напротив команд находится корзина. Задача детей – с определенного расстояния попасть в корзинку мячом. Победитель тот, у кого больше попаданий в цель.

Эстафета на координацию и скорость: « Не урони!».

Без помощи рук команды на скорость передают палочку длиной 25-30 см. так, чтобы она обязательно находилась под левой рукой.

Эстафета на слаженность и скорость: «Переправа».

Команды стоят на одном берегу (линия старта) в колонне по одному. У капитана два туристических коврика. По команде «Марш!» каждая команда пытается переправиться на другой берег с помощью этих ковриков, т. е. сначала все игроки встают на один коврик, другой кладут немного впереди и перепрыгивают на него, первый при этом перемещают опять вперед. Нельзя касаться ногами земли. Побеждает



команда, которая переправится первой.

Учитель: Наша подвижная часть похода завершена. Предлагаю приступить к следующим заданиям.

Краеведческая викторина.

Участвуют 3 человека от команды.

1. Какие достопримечательности нашего города можете назвать? А округа?
2. Каких представителей фауны можете назвать? А флоры?
3. По очереди называйте улицы нашего города. Кто не сможет предложить ответ- выбывает.
4. Назовите знаменитых людей города и края и чем они прославились

Учитель: Испытания продолжаются!

Конкурс «Походный набор».

Учитель: Нужно собраться в поход. Что взять с собой? Напишите, на предложенных листках бумаги, что необходимо взять с собой. Жетон получит та команда, которая за одну минуту наиболее точно и полно соберёт походный набор

Конкурс фотографий.

-На следующий конкурс команда должна представить пять фотографий на туристскую тематику, сделанных здесь и сейчас. Оценивается идейная, художественная ценность. У вас пять минут.

«Предскажи погоду!».

Учитель: В походе предсказывать погоду можно по различным признакам. Сейчас проверим, умеете ли вы делать это? Я называю природный факт, вы даёте ответ, что он предсказывает. Команда, давшая верный, быстрый ответ получает жетон.

1. Воробьи купаются в пыли. *Будет жарко.*
2. Идет дождь, и в лужах пузыри. *Дождь затяжной.*
3. Комары, летающие тучами после захода солнца. *К хорошей погоде.*
4. Ласточки летают низко над землей. *К дождю.*



5. Обильная роса по утрам. *К хорошей погоде.*

6. Муравьи закрывают ходы в муравейнике. *К дождю.*

Учитель: Молодцы! Уверена, что плохая погода не застанет вас врасплох. Туризм и природа – понятия неразделимые. И в завершение, наше последнее испытание.

«Туристический кроссворд».

Жетон ждёт самую быструю команду с верными ответами. Давайте же решим кроссворд!

Учитель: Ребята, вы все молодцы! Сейчас вас ждёт обед в походных условиях. Мы все его заслужили!

Обед туриста.

Заключительный этап

Учитель: Земля – наш большой дом, в котором мы все живем. А хозяин в этом доме – человек. И этот хозяин должен быть добрым и заботливым. Мы с вами хорошо помним правила поведения в природе и знаем, что, уходя, туристы должны навести порядок.

Уборка территории.

Учитель: Вы все испытания выдержали, а теперь объявим, сколько «километров» преодолела каждая команда.

Объявляются итоги конкурсов, вручаются сладкие призы.

Учитель: Надеюсь, что вы, ребята, хорошо запомнили, что нужно делать, чтобы стать настоящим туристом! Нам пора отправляться домой. Спасибо вам всем за активное участие!