

«ПОИСКИ ПИРАТСКОГО КЛАДА»

Цель игры – создать условия для демонстрации детьми знаний и навыков в сфере туризма.

Задачи:

- заинтересовать детей новым направлением деятельности;
- приобщить к новым видам спорта и активного отдыха;
- дать дополнительные знания и умения;

Оборудование:

1. Карта ДОЛ «Дивосвит»
2. Маршрутные листы
3. Компас, репшнуры, карабины *(по возможности – палатка, сапёрная лопатка)*
4. Бумага, ручки, карандаши

Ход игры:

Вожатые «находят» письмо старого пирата Флинта в бутылке, прибившейся к берегу, где рассказывается о кладе, спрятанном в потайном месте на территории лагеря. Но найти его может только настоящая команда – дружные, смелые, умные, добрые и находчивые ребята, которые преодолеют нелёгкий маршрут, разгадывая по пути загадки и проходя самые неожиданные испытания.

К письму прилагается первый указатель, ведущий к кладу (может быть фото с изображением объектов лагеря, для каждой команды отдельно).

Чтобы команда не сбилась с пути, ей выдаётся маршрутный лист, где ребята будут отмечать пройденные этапы и заработанные баллы.

МАРШРУТНЫЕ ЛИСТЫ:

КРАСНАЯ КОМАНДА						
	Испытание	Баллы	Доп.балл	Штраф	Итог	Подпись пирата
1	Ущелье Джека Следопыта					
2	Поляна Билли Узелка					
3	Хижина Уставшего Джо					
4	Беседка Справедливого Хью					

ЗЕЛЁНАЯ КОМАНДА						
	Испытание	Баллы	Доп.балл	Штраф	Итог	Подпись пирата
1	Хижина Уставшего Джо					

2	Ущелье Джека Следопыта					
3	Поляна Билли Узелка					
4	Беседка Справедливого Хью					

ЖЁЛТАЯ КОМАНДА						
	Испытание	Баллы	Доп.балл	Штраф	Итог	Подпись пирата
1	Поляна Билли Узелка					
2	Хижина Уставшего Джо					
3	Ущелье Джека Следопыта					
4	Беседка Справедливого Хью					

ЗАДАНИЯ НА МАРШРУТАХ:

Ущелье Джека Следопыта:	- Оценить, какую из площадок, обозначенных на карте, выбрать для ветровой энергетической установки, предназначенной для аварийного энергоснабжения населённого пункта. Обоснуйте свой выбор. (2 балла) - Используя известные топографические знаки, постараться нарисовать максимально полную карту местности по описанию. (5 баллов)
	<u>Дополнительный вопрос:</u> Как и по каким объектам узнать направление сторон света в лесу или на другой местности? (1 балл)
Поляна Билли Узелка:	- Рассказать, как правильно разжечь костёр в походе. (2 балла) - Пользуясь картинками с описанием, завязать основные туристические узлы. (1 балл за каждый узел)
	<u>Дополнительный вопрос:</u> Выбрать из перечня предметов только необходимые для туриста в походе. (1 балл)
Хижина Уставшего Джо:	- Рассказать, как правильно поставить палатку. (2 балла) - Сделать из подручного материала «солнечные часы» (5 баллов)
	<u>Дополнительный вопрос:</u> Отгадать загадки, связанные с туризмом. (1 балл)

Беседка Справедливого Хью:	Проходит подсчёт баллов, заработанных каждой командой. По итогам прохождения вручается командам карта с коротким (для 1 команды) и длинным (для остальных команд) путём к кладу.
---	--

Передвижение команд по пунктам происходит в соответствии с таблицей, которая находится у них на руках.