

**ОТДЕЛ ПО ОБРАЗОВАНИЮ НОВОПОЛОЦКОГО ГОРИСПОЛКОМА  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
”ДВОРЕЦ ДЕТЕЙ И МОЛОДЁЖИ Г.НОВОПОЛОЦКА“  
ДЕТСКИЙ ОЗДОРОВИТЕЛЬНЫЙ ЛАГЕРЬ ”ИЗУМРУДНЫЙ“**

**Сценарий  
спортивно-туристической игры  
«Тургград»**

**Пузырева Ольга Вячеславовна  
культурный организатор детского  
оздоровительного лагеря «Изумрудный»**

**2023**

## **Спортивно-туристическая игра «ТУРГРАД»**

**Спортивно-туристическая игра является востребованной формой работы с воспитанниками лагеря, поскольку она включает в себя поисковую, спортивную, игровую и познавательную деятельность.**

**Спортивно-туристическая игра «Турград» – это командная игра, требующая от участников решения заданий различного характера – творческих, логических, на физическую выносливость, головоломки для продвижения по определенным этапам, выполняя которые, участники приближаются к финишу.**

**Выбранная форма организации деятельности детей способствует развитию таких составляющих социальной компетенции, как общение, умение решать проблемы, сотрудничество, саморазвитие, критическое и аналитическое мышление.**

**Рекомендуется для воспитателей и вожатых летних оздоровительных лагерей.**

**Цель:** формирование активной жизненной позиции, приобщение воспитанников к здоровому образу жизни.

**Задачи:**

формировать у детей навыков быстрой реакции в нестандартных ситуациях;

совершенствовать навыки физической культуры: ловкости, сноровки, координации движений, выносливости;

способствовать развитию смелости, решительности, чувства коллективизма и товарищества.

**Участники:** воспитанники оздоровительного лагеря.

**Продолжительность:** 45-60 минут.

**Форма проведения:** игра-путешествие по станциям.

**Место проведения:** стадион и прилегающая к лагерю территория.

**Форма одежды:** спортивная. Наличие головного убора обязательно.

**Оборудование и материалы:** задания для команд, карточки с заданиями для этапов, фломастеры, ручки, рюкзак, палатка.

**Условия игры:** старт проходит партиями по отрядам с интервалом 5-15 минут. Если команда догнала впереди идущую команду – секундомер останавливается, и команда ждет пока не освободится этап. Затем секундомер включается, и команда продолжает движение. На следующий этап команда уходит только в полном составе. Результат определяется только по времени прохождения дистанции.

Если кто-то из участников не может пройти этап (постоянно ошибается и возвращается на начало этапа), предоставляется максимальное количество попыток (3-5), после которых вместо этого участника этап может пройти любой человек из команды.

Особое внимание следует уделить безопасности участников во время соревнований – страховке, надежности инвентаря, грамотной расставке судей, погодным условиям. Можно предоставить участникам предварительно попробовать пройти по этапам, провести предварительные занятия.

Учитывается время прохождения маршрута и количество штрафных баллов. Подведение итогов проходит по трем возрастным группам: 7-10 лет, 11-13 лет, 14-15 лет.

## **ПРОГРАММА ИГРЫ**

*Общее построение на площади ДОЛ «Изумрудный». До начала мероприятия звучат пионерские песни. Звучит сигнал «Внимание».*

### **Ведущий 1.**

На спортивную площадку  
Приглашаем мы всех вас!  
Праздник спорта и здоровья  
Начинается сейчас!

### **Ведущий 2.**

Праздник сегодня, и вы наши гости.  
Очень вам рады, милости просим!  
Радостным днем для гостей и ребят  
Двери откроет, веселый Турград!

### **Ведущий 1.**

Смотрите бодрее, вперед и вперед!  
Мы за здоровьем шагаем в поход!

**Ведущий 2.** Команды для построения вперед шагом марш!  
*(звучит музыка, команды выходят на построение).*

**Ведущий 1.** Вашему вниманию представляет судейскую коллегию! *(представление членов судейской коллегии).*

### **Ведущий 2.**

Пусть жюри весь ход сраженья  
Без промашки проследит.  
Кто окажется дружнее.  
Тот в борьбе и победит.

**Ведущий 1.** *(обращаясь к главному судье)* Главный судья соревнований, команды к участию в спортивно-туристической игре «Турград» готовы! Разрешите спортивно-туристическую игру «Турград» открыть.

## *Звучит гимн Республики Беларусь*

**Ведущий 2.** Спортивно-туристическую игру «Турград» считать открытой!

**Ведущий 1.** Уважаемые участники соревнований! Желаем вам проявить силу воли и твердость характера, продемонстрировать ловкость и выносливость, инициативу и дисциплинированность. Успехов вам на каждом этапе спортивно-туристической игры «Турград»!

*Участникам раздаются маршрутные листы, в которых указаны название команды и станции (Приложение 1).*

### **СТАНЦИИ (Приложение 2)**

#### **1. ПАЛАТКА**

Задача: установить палатку. Палатка ставится на 2 стойки и 10 колышков. Количество участников данного этапа определяет сама команда. Судья проверяет организованность команды при установке палатки, правильность и быстроту (кроме детей 7-10 лет, где скорость не главное. В маршрутном листе команды указывается время выполнения. Учитываются ошибки, за которые насчитываются штрафные баллы (1 ошибка – 20 сек.):

- слабая натяжка палатки;
- не закреплены оттяжки;
- наклонены стойки;
- не закрыта молния;
- неправильно воткнуты колышки;
- не закреплено дно.

#### **2. КОЧКИ**

7-10 «кочек», образующих слегка зигзагообразную «тропу через болото», расположены одна от другой на разных расстояниях около 100-150 см. Размер каждой «кочки» – 30-40 см., чтобы участник мог ступить на нее обеими ногами.

Задача: как можно быстрее пройти «заболоченный» участок, прыгая с «кочки» на «кочку» и не касаясь поверхности «болота».

Учитываются ошибки, за которые насчитываются штрафные секунды (1 ошибка – 20 сек.):

- участники не должны наступать ногой на «болото», т.е. между «кочками»;
- запрещается двум участникам одновременно находиться на одной «кочке»;

- в случае падения в «болото» предметов снаряжения команда также получает штрафные секунды.

### **3. ГАТЬ**

Задача: как можно быстрее пройти «заболоченный» участок от линии старта до линии финиша. Переход совершается по самодельному настилу из жердей, комплект которых заготовлен на старте. Каждая жердь имеет длину около двух метров и толщину 5-10 см. Общая длина комплекта жердей должна быть чуть меньше удвоенной ширины «болота».

Тот, кто идет в команде первым, берет две жерди и укладывает их на «болото» параллельно одна другой в направлении финиша, а затем проходит по ним вперед. Второй участник, передвигаясь за ним по уже уложенным жердям, передает в руки первому еще две жерди. Вторую пару жердей направляющий укладывает дальше, а остальные участники продвигаются за ним, передавая новые жерди вперед. Замыкающий цепочку должен собирать сзади себя освободившиеся жерди и передавать их вперед или нести с собой.

Пройдя весь «заболоченный» участок, команда складывает на берегу все жерди в штабель, судья засекает время финиша. Побеждает команда, которая прошла «болото» по гатям быстрее других (с учетом штрафного времени).

При передаче шестов друг другу разрешается использовать их для опоры в моменты передвижения, разрешается также протягивать их по поверхности «болото» скольжением (волоком).

Учитываются ошибки, за которые насчитываются штрафные секунды (1 ошибка – 20 сек.):

- участники не должны наступать ногой на «болото»;
- в случае падения в «болото» предметов снаряжения команда также получает штрафные секунды.

### **4. СНАЙПЕР**

Оценивается бросок в цель. У команды столько попыток, сколько человек в команде.

### **5. КОСТЕР**

Задача: разжигание костра с трех спичек. Костер считается горящим, если перегорает натянутая над костром нить. При выполнении задания нельзя использовать бумагу, пластмассу, сухое горючее и т.д.

### **6. БЛИЦ-ОПРОС**

Задача: ответить на вопросы. Если нет ответа или ошибочный ответ – плюс 20 сек. штрафного времени).

Вопросы:

1. Верно ли, что костер типа «колодец» – это когда поленья укладывают конусообразно с наклоном внутрь? (Да).
2. Верно ли, что для сушки одежды и вещей складывают костер типа «таежный» (Нет).
3. Верно ли, что установку палатки надо начинать с установки вертикальных стоек? (нет).
4. Верно ли, что остатки пищи нужно выбрасывать водоем? (Нет).
5. Верно ли, что чуть влажные шерстяные носки можно высушить в спальнике? (Да)
6. Верно ли, что под дно палатки укладывается лапник? (Нет).
7. Верно ли. Что самые хорошие дрова из осины? (Нет).

## **7. СОБЕРИ РЮКЗАК**

Задача: укладка рюкзака. Участникам предлагается выбрать из предложенных предметов только те, которые пригодятся в настоящем туристическом походе. Предметы: палатка, спальный мешок, ведро, фонарь, кружка, аптечка, зонтик, топор, свечка, подушка и т.д.)

## **8. ПАУТИНКА**

Между деревьями или кустами делается коридор затянутый нитью так, чтобы получилась своеобразная «паутинка», через которую нужно пройти участникам, не коснувшись ее. Этап проходится по одному участнику, при касании нити – возвращение в начало этапа. Можно повесить на нить колокольчики, можно установить дополнительные препятствия, которых нельзя касаться. За касание нитки насчитываются штрафные секунды (1 касание – 20 сек.).

## **9. МЫШЕЛОВКА**

В землю вбиваются колышки высотой 40-50 см и на них аккуратно ложатся поперечные планки. Надо проползти под планками, не сбив их. При нарушении данного правила – возврат участника к старту этапа. На землю для удобства можно положить спортивные маты либо ткань.

## **ФИНИШ**

На финише команда сдает маршрутный лист, в которых судьями указано количество штрафных очков на каждом этапе. Судья сразу подсчитывает штрафные баллы. После подсчета и проверки результатов вывешивается итоговый протокол. Награждение команд-участниц, вручение дипломов.

МАРШРУТНЫЙ ЛИСТ			
_____			
<i>название команды</i>			
1.	Станция «ПАЛАТКА» _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2.	Станция _____ «КОЧКИ»	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3.	Станция «ГАТЬ» _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4.	Станция «СНАЙПЕР» _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5.	Станция «КОСТЕР» _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6.	Станция _____ «БЛИЦ-ОПРОС»	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7.	Станция «СОБЕРИ РЮКЗАК» _____	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8.	Станция _____ «ПАУТИНКА»	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	Станция _____ «МЫШЕЛОВКА»	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### РАСПОЛОЖЕНИЕ СТАНЦИЙ

<i>Станции</i>	<i>Месторасположение</i>
<b>Площадка 1. «ПАЛАТКА»</b>	Площадка возле главного корпуса
<b>Площадка 2. «КОЧКИ»</b>	Площадка возле стадиона
<b>Площадка 3. «ГАТЬ»</b>	Площадка за стадионом
<b>Площадка 4. «СНАЙПЕР»</b>	Стадион
<b>Площадка 5. «КОСТЕР»</b>	Стадион
<b>Площадка 6. «БЛИЦ-ОПРОС»</b>	Стадион
<b>Площадка 7. «СОБЕРИ РЮКЗАК»</b>	Стадион
<b>Площадка 8. «ПАУТИНКА»</b>	Площадка возле 1-го корпуса
<b>Площадка 9. «МЫШЕЛОВКА»</b>	Площадка возле 2-го корпуса
<b>Финиш</b>	





Фото. 1. Станция «Палатка»



Фото. 2. Станция «Кочки»





Фото. 3. Станция «Гать»



Фото. 4. Станция «Снайпер»





Фото. 5. Станция «Костер»





Фото. 6. Станция «Паутинка»



Фото. 7. Станция «Мышеловка»