структурное подразделение

государственного бюджетного общеобразовательного учреждения

Самарской области средней общеобразовательной школы

«Образовательный центр» имени Героя советского Союза Ваничкина И.Д.

с. Алексеевка муниципального района Алексеевский

Самарской области

дополнительного образования детей - центр дополнительного образования детей «Развитие»

**Методическая разработка**

**игры «Поиск сокровищ»**

****

Автор: Юдина Диана Николаевна,

педагог дополнительного образования

ЦДОД «Развитие»

первой категории

с. Алексеевка

**Пояснительная записка**

**Актуальность:**Современные дети и подростки все больше времени проводят у экранов компьютеров и смартфонов, увлекшись виртуальными приключениями. Им не хватает физической активности, реальная жизнь кажется скучной и не интересной. Чтобы вернуть детей в реальность, необходимо придумать такие виды деятельности, которая сможет увлечь так же сильно, как приключения виртуального героя. Так родилась игра «Поиск сокровищ», в которой участники могут в реальности пережить и почувствовать азарт поиска, радость преодоления препятствий, поддержку товарищей, усвоить полезные навыки ориентирования на местности. **Цель:** формирование положительной мотивации для развития динамической активности детей; создание условий для проявления социальной активности.

**Задачи:***воспитательные:*

* воспитание выдержки, силы воли, настойчивости в достижении цели;
* воспитание культуры общения;
* воспитание коммуникативных умений посредством взаимодействия с представителями команды;

*развивающие:*

* активизация познавательного интереса к ориентированию, топографии;
* развивать мыслительные качества: наблюдательность, внимание, умение строить логические умозаключения;
* развитие физических качеств: ловкости, скорости;

*образовательные:*

* расширение кругозора детей сведениями о картах местности, топографических знаках, условных значках, способах ориентирования на местности;
* знакомство с компасом, понятием «азимут»;
* проведение тренировочного ориентирования, определения азимута;
* контроль полученных знаний.

**Материально-техническое обеспечение:**

1. Компасы, минимум два, максимум на каждого члена команд  
2. Цветные нити (пряжа) для маркировки по числу команд  
3. Бумага, ножницы, ручка, скотч  
4. Сундук (жестяная коробка) с сокровищами. Может быть заменен любым предметом, предназначенным для поиска. Под сокровищами подразумеваются стеклянные шарики марблз, красивые бусины, подвески, цепочки, брелоки, броши, значки и т.п.  
5. Желательно: топографическая карта местности крупного масштаба, таблица топографических символов – для подготовки и расширения кругозора участников в области ориентирования на местности.

**Методическое обеспечение, электронные ресурсы:**

1. <http://survinat.ru/2010/11/orientirovanie_na_mestnosti_no_karte_i_kompasu/>

2. <https://www.youtube.com/watch?v=1G-X-RmhhA4>

3. <http://sodpm.ru/book/PageConstructor?pageid=27>

4. <http://kartolog.ru/2012/11/uslovnye-topograficheskie-znaki-2/>

**Возраст участников** от 8 до 15 лет.  
Игра рассчитана на одну, две или три команды.

**Два уровня сложности**:  
1. Легкий: Используется условная карта местности с графическими символами.  
2. Высокий: Используется компас.

**Ход игры.**  
**Подготовительный этап.**1.Познакомить участников игры с понятием «карта местности», тем как изображаются на карте дороги, река, мосты, одиночные деревья, колодцы и т.п. Познакомить с топографическими знаками.   
2. Предложить участникам игры нарисовать карту помещения, школьной территории, улицы, дороги к дому и т.п.  
3. Познакомить участников с понятием «ориентирование на местности», помочь научиться определять свое местоположение относительно окружающих предметов, зданий и других ориентиров.  
4. Познакомить участников с компасом, понятием угла, азимута.  
На практике отработать определение азимута от точки нахождения участника до заметного ориентира (высокого дерева, здания). Договориться о том, как именно измеряется расстояние в шагах. Определиться с длиной среднего шага. Обычно, это около 60-70 см. Потренироваться в измерении угла и расстояний до определенных ориентиров.  
5. Социальная составляющая игры очень важна.   
Провести беседу или диспут о лидерских качествах, о важности взаимодействия в команде, о поддержке товарищей, о том, как проявляется жадность, как не попасть в ловушку ажиотажа, о том, что такое справедливость. В каждом конкретном случае тема беседы будет зависеть от того, какой коллектив участников сложился и что именно важно для этих детей.

**Для участников младшего возраста подготовка** упрощается:  
1. Познакомить с понятием «карта местности», «условные значки». Договориться о том, как именно изображаются известные ориентиры – знакомое здание, высокое или раскидистое дерево, показать, как будет выглядеть план двора и попросить найти на нем известные ориентиры: лавку, стол и т.п.  
2. Договориться об измерении расстояния шагами и потренироваться в этом.

**Подготовка к прокладыванию маршрута:**   
Сокровища упаковать в жестяную коробку или сундучок, которые можно украсить в пиратском стиле.  
Приготовить листки из бумаги, такого размера, чтобы на них могли уместиться подсказки: азимут и количество шагов или описание следующего ориентира. Подсказки могут быть выполнены из крафт-бумаги, например в виде черепа, старинного свитка, потертой записки. Если нет крафт-бумаги, можно окрасить с помощью растворимого кофе обычную белую бумагу, тем самым состарив ее внешне, сделав похожей на старинный пергамент.  
Для отметки нужного места на местности можно использовать цветные нити для каждой команды.   
Для прокладывания маршрута приготовить ручку, ножницы, скотч и пряжу разного цвета для каждой команды.  
Прокладывать маршруты нужно накануне игры, начиная с того места, где будут спрятаны сокровища и двигаться к началу, к месту старта.

Необходимо учитывать то, что окружающие люди могут заинтересоваться тем, что вы делаете и стараться раскладывать метки незаметно, так как если будет утеряна хотя бы одна метка, дальнейшее прохождение будет невозможным.

**Краткий план:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Этап | 1 уровень сложности | 2 уровень сложности | Временные затраты |
| Размещение сокровища | На заметном месте с четкими ориентирами: Под крупным камнем, в стенной нише, в старом пне и т.п. | Замаскировать место, оставив лишь ориентир. Прикрыть сундучок листьями, старой корой и т.п. |  |
| Прокладывание маршрута | Стоя на месте финиша выбрать следующую точку, из которой участники пойдут к финишу. Шагая обычным шагом (60 см в среднем) дойти до второй с конца точки, отмеряя количество шагов. В этом месте разместить метку, на которой написать количество шагов, указать направление к финишу или заметный ориентир. Место с меткой можно отметить цветной нитью, привязав ее к ветке, и т.п., которая привлечет внимание участников и подскажет, где именно нужно искать подсказку. Каждая предыдущая точка маршрута прокладывается аналогично, от конца к началу. | Стоя на месте финиша выбрать следующую точку, из которой участники пойдут к финишу. Шагая обычным шагом (60 см в среднем) отмерить количество шагов. В этом месте разместить свернутую метку, на которой написать количество шагов, указать направление к финишу или заметный ориентир. Повернуться к финишу лицом, по компасу определить азимут движения и нанести его на подсказку рядом с указанием количества шагов. Каждая предыдущая точка маршрута прокладывается аналогично, от конца к началу: сначала узнаем расстояние, пока движемся к предыдущей точке и уже из этой точки азимут к тому месту, откуда пришли. | За день до игры, от 1 часа до 3-х. |
| Маршруты для разных команд нужно прокладывать отдельно, без наложения друг на друга, стараясь чтобы уровень сложности был примерно одинаковым. | | |  |
| Сложность: Маршруты можно разнообразить, устроив полосу препятствий. Опутать нитями деревья с подвесит колокольчики, чтобы участники пробрались сквозь них, стараясь не потревожить колокольчики. Можно размещать по пути следования головоломки с подсказками, часть текста написать на английском или часть текста залить чернилами, или сделать описание ориентира в виде ребуса. | | | Время увеличивается в зависимости от количества препятствий. |
| **Подготовка начала игры.** Приготовить карту территории, откуда начнется поиск, пометить разным цветом место старта для каждой команды, то, где лежит первая подсказка. Карту выполнить в виде старинного письма или свитка, и интересно преподнести детям, либо дать шанс самим ее найти в комнате (горячо-холодно или описать: под шкафом с тремя полками и т.п.) | | | 30 минут - 1 час |
| **Игра: движение команд по маршруту** | | | 25 – 40 минут. |
| **Распределение сокровищ:** Команда, первыми нашедшая сокровища имеет первоочередное право выбора трофеев. В команде каждому игроку начисляются баллы во время прохождения маршрута: 1. За каждую найденную подсказку - балл. 2. За каждую найденную цветную метку (из пряжи) – балл. 3. За верно определенное направление – балл. Баллы снимаются, если команда передвигается врозь, отдельно друг от друга, не оказывает взаимопомощь в преодолении препятствий, ссорится или ведет себя слишком шумно. Не соблюдает осторожность, не учитывает правила дорожного движения и т.п. Сопровождающему нужно иметь при себе блокнот или лист с ручкой, чтобы вести учет. В старшей группе дети могут вести учет самостоятельно. В зависимости от набранных баллов, участники выбирают себе по очереди только по одному предмету из сокровищницы. Последними, но в том же порядке, выбирает трофеи команда проигравшая. | | | 10 - 20 минут |
| **Подведение итогов.** Чаепитие, обсуждение. | | | 30 минут |

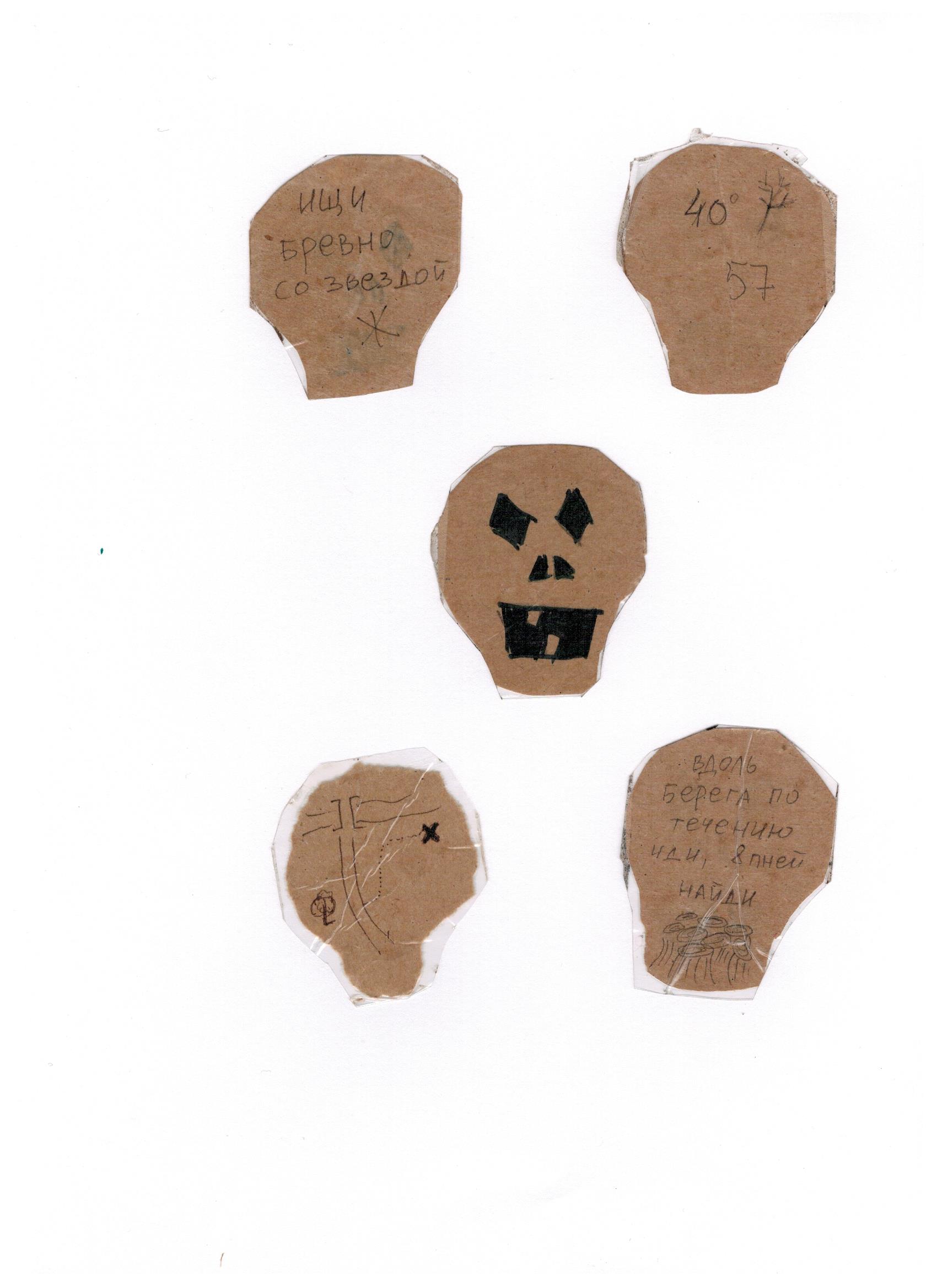
**Методические советы:  
Подготовительный этап.**На подготовку к игре по второму уровню сложности, т.е. с компасомвыделить два – три занятия, на которых попрактиковаться в работе с компасом, в ходьбе по азимуту, измерению расстояния в шагах, в поиске ориентиров.  
Уделить время изучению правил игры, «кодекса пирата».  
**Важно:**  
В целях безопасности с каждой командой отправить взрослого сопровождающего, следящего за соблюдением правил и безопасностью детей.  
**Социально-напряжённые моменты:**  
Необходимо тщательно проговорить правила поиска, лучше за пару дней до игры, чтобы иметь возможность обсудить их.  
Во время поиска следить, чтобы игра шла честно.  
Процесс, когда начинается дележ сокровищ, очень важный и трудный момент во всей игре. Напряжение очень велико и высока степень разногласий и споров, поэтому будет разумно заранее, при подготовке к игре смоделировать в беседе идеальную линию поведения, проговорить детям, как ведут себя люди благородные, щедрые. Пояснить, что отношения в группе всегда дороже любых сокровищ и важно не потерять дружбу, ругаясь из-за добычи. В конце игры лучше всего устроить чаепитие с разбором трудных ситуаций.  
Несмотря на определенные трудности в общении, неизбежно возникающие в этой игре, она очень полезна, потому что учит игроков ценить реальные чувства, поддержку друзей и доброе отношение больше вещей. Эта игра обладает широчайшими возможностями в социальном плане и позволяет детям понять о себе и других многие важные вещи.  
После дележа устроить чаепитие с обсуждением, где постараться решить неприятные моменты и порадоваться успехам.  
**Опасно!** Игра вызывает ажиотаж, выявляет эгоистические настроения, желание добиваться успеха любой ценой.  
**Полезно**: Игра дает шанс проявить сплоченность, социальные качества, коллективизм, благородные качества, умение уступать, оказать поддержку.  
Учит навыкам ориентирования, внимательности, развивает наблюдательность, мышление и сообразительность. Укрепляет физическую форму, ловкость, скорость и выносливость.

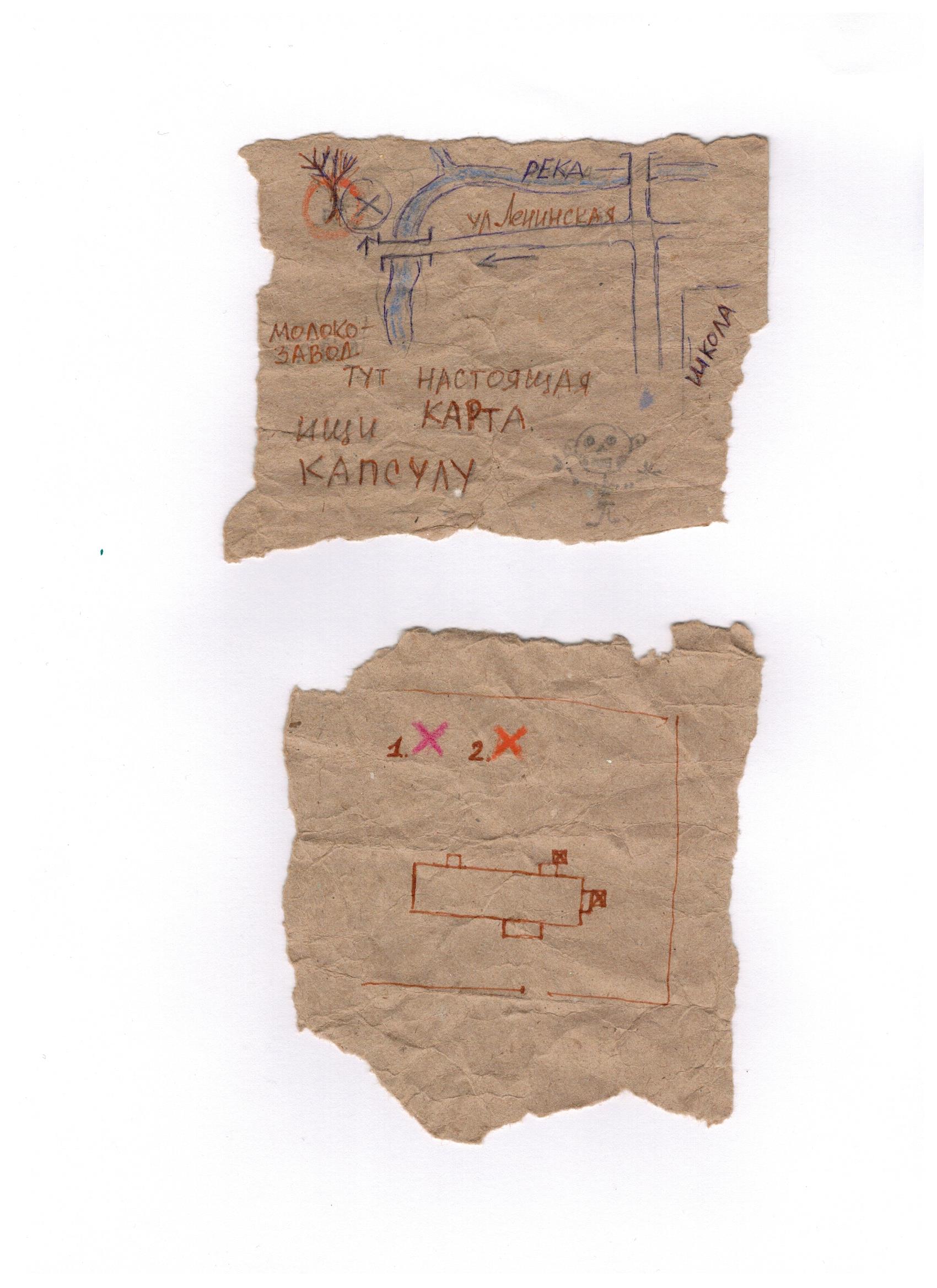
**Примерное описание начала игры:**  
Педагог: Ребята, мы не зря изучали карты, сегодня нам это пригодится, мы сможем отправиться на поиск сокровищ. Что нужно тому, кто ищет сокровища?  
Участники: Карта, компас, внимательность, верный друг и т.п.  
Педагог: Предлагаю вам разделиться на две команды и выбрать капитана, которому я вручу карту ( компас, инструкции и т.п.)  
Итак, перед нами две команды, у каждой из которой будет свой цвет. Первая команда – оранжевый, вторая команда – синий. Места, в которых вы сможете найти очередную подсказку будут помечены нитью вашего цвета, это означает, что недалеко от нее лежит подсказка. Давайте вспомним кодекс пирата – правила поиска сокровищ.  
1. Мы – одна команда и наш капитан – наша голова. Слушай капитана.  
2. Мы поддержка друг друга, никогда не бросим товарища в беде.  
3. Каждый честно стремится к цели. Ссоры ведут к падению команды. Уважай товарища.  
4. Дележ сокровищ ведется по справедливости, в зависимости от заслуг каждого.  
5. Проигравших подержим добрым словом.  
  
Педагог: Таинственная карта находится в этой комнате, в месте, где находится три предмета красного цвета и один белый, она очень маленькая и не на виду, придется постараться, чтобы найти ее.  
  
 После того, как карта найдена, продемонстрировать, как выглядит подсказка, чтобы дети поняли, что искать, обсудить место старта и объявить начало игры.

**Подведение итогов.**

После игры вернуться в помещение, собраться за «круглым столом» и во время чаепития поговорить о том, какие впечатления оставила игра.  
Проанализировать, насколько полезной и успешной была подготовка к игре, обсудить спорные моменты, прийти к согласию, не оставляя ощущения несправедливости.   
Поздравить победителей, обсудить моменты, на которые следует обратить внимание и выяснить, насколько участников увлекла игра и хотели бы они повторения.  
Возможно: наградить отличившихся благородным поведением участников вручением компаса в подарок или почетным званием.

**Приложение.**







****

****

****

****

****

****

****