

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КОМИ
КОМИ РЕСПУБЛИКАСА ВЕЛОДАН ДА НАУКА МИНИСТЕРСТВО

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
РЕСПУБЛИКИ КОМИ «РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ЦЕНТР ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ»
КОМИ РЕСПУБЛИКАСА КАНАЛАН АСПОРЛУНА СОЛТОД КУЖОМЛУНО ВЕЛОДАНИН
«РЕСПУБЛИКАСА ЧЕЛЯДЬЛЫ ДА ТОМ ВОЙТЫРЛЫ ШОРИН»

Рекомендована
Методическим советом
Протокол № 5
« 29 » мая 2023 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
ГАУ ДО РК «РЦДиМ»
« _____ » 2023 г.
А.В. Просужих

Принята
Педагогическим советом
Протокол № 3
« 30 » мая 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная -
общеразвивающая программа**

«АЗБУКА ЧЕТЫРЕХ ВЕРШИН»

Направленность: туристско-краеведческая

Возраст участников: 6-18 лет

Срок реализации: 14 дней

Составители:

Галиева Наталья Александровна,
и.о. заведующего центром методического
сопровождения;

Четверикова Ольга Михайловна, методист центра
организации отдыха и оздоровления детей;

Атаева Людмила Ивановна, начальник центра
организации отдыха и оздоровления детей;

Сыктывкар
2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Данная программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказом Министерства просвещения России от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030года»;

- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Планом мероприятий по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Республике Коми (утвержден распоряжением Правительства Республики Коми от 06.09.2022г.№385-р);

- Письмом Министерства образования, науки и молодежной политики Республики Коми от 19 сентября 2019 г. №07-13/631 «Рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные программы)»;

-«Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ нового поколения (включая разноуровневые

программы) в области физической культуры и спорта» от 2021 года утвержденные ФГУБ «Федеральный центр организационно - методического обеспечения физического воспитания»;

- Уставом образовательной организации;
- Лицензией образовательной организации на образовательную деятельность;
- Образовательной программой образовательного учреждения

В последнее время всё большее внимание уделяется пропаганде здорового образа жизни. Одной из составляющей этой работы и является туристско-краеведческая деятельность. Туризм служит важным средством гармоничного развития, укрепления здоровья, воспитания современного человека, краеведческая работа воспитывает любовь к своему краю, прививает интерес к познанию нового, формирует практические умения и навыки.

Направленность программы «Азбука четырех вершин» - туристско-краеведческая.

Актуальность программы определяется возможностью общего разностороннего развития личности воспитанников в процессе предлагаемой ему деятельности. Туристско-краеведческая деятельность способствует всестороннему развитию личности ребенка, совершенствованию его интеллектуального, духовного и физического развития, способствует становлению сферы предметного общения внутри детского коллектива, формированию позитивных жизненных ценностей.

По результатам мониторинга в Республике Коми по туристско-краеведческой направленности в 2016 – 2022 учебном году число детей, занимающихся в объединениях от общего числа воспитанников организаций дополнительного образования составляет: в 2016 году – 9,2% детей, в 2017 году – 7,2% детей, в 2018 году – 6,25% детей, в 2019 – 4,2% детей, в 2020 – 5,14% детей, в 2021 – 3% детей, в 2022 году – 3% детей. Таким образом, наблюдается тенденция снижения охвата численности детей туристско-краеведческой направленностью.

С целью ознакомления и вовлечения детей в туристско-краеведческую деятельность и создания единого оздоровительно-познавательного пространства для детей республики, в том числе для занимающихся в секциях и кружках туристской

направленности, спортивного ориентирования, краеведения, военно-патриотических клубах, была разработана программа туристско-краеведческой смены «Азбука четырех вершин».

Новизна программы состоит в интеграции туризма, краеведения, спортивного ориентирования, военно-патриотического воспитания с досуговой деятельностью учащихся в рамках профильной смены на базе загородного лагеря. Таким образом, каждый ребенок в течение смены может попробовать свои силы в разных сферах деятельности, проявить себя, научиться новому и научить других.

Программа «Азбука четырех вершин» включает в себя четыре подпрограммы: «На тропе и на привале», «Азбука юного краеведа», «К олимпийским вершинам», «Будущие защитники Отечества». Все подпрограммы составлены с учётом региональных и национальных особенностей Республики Коми.

Авторская идея программы. Отличительной особенностью разработанной программы является ее направленность на выявление, развитие способностей детей, приобретение ими определённых знаний и умений в туристско-краеведческой деятельности, формирование навыков на уровне практического применения.

По форме организации содержания и процесса педагогической деятельности – программа модульная, так как по способу организации своего содержания составлена из самостоятельных, устойчивых, целостных блоков (подпрограмм).

Программа отличается следующими показателями:

- актуальность (туризм, краеведение являются привлекательными для детей видами деятельности своей возможностью побыть на природе, находиться в постоянном поиске новой информации);
- рационалистичность (определение целей и способов их достижения для получения максимально полезного результата);
- реалистичность (наличие чёткого финансового, кадрового, методического обоснований);
- контролируемость (наличие способа проверки полученных результатов для достижения определённых целей).

Занятия по программе предусматривают развитие личности ребёнка, то есть используется личностно-ориентированный подход. Организация обучения

происходит на добровольных началах: дети – педагоги. Педагог создает на уроке комфортный, неформальный характер психологической атмосферы, не регламентированной обязательствами и стандартами.

Основные формы проведения занятий: беседы, встречи, дискуссии, викторины, экскурсии, походы, соревнования, игры, праздники, викторины, спартакиады, выставки, концерты, фестивали, эстафеты и др.

По своей специфике программа имеет развивающий характер и направлена на развитие природных задатков детей, реализацию интересов и их способностей. Знакомство начинается с освоения детьми туристско-краеведческих умений и навыков как основного гаранта безопасного поведения в природной среде и социуме.

Одна из значимых сторон программы – её эмоциональное воздействие, воспитание у ребят чувства любви и гордости к своей «Малой Родине», историю и традиции которой они изучают, а это даёт огромный потенциал энергии для устойчивого интереса к изучению программы занятий. Именно с изучения своего края начинается формирование основ патриотизма.

Обучение детей можно разделить на три взаимосвязанных этапа. На каждом из них решаются свои специфические задачи.

Программа предусматривает поэтапную систематизацию и обобщение материала.

Первый этап – информационно-познавательный. Воспитанники в этот период овладевают основами туристских, краеведческих знаний, знаний об ориентировке на местности и истории Российской Федерации.

Второй этап – операционно-деятельностный. На этом этапе формируются умения обучающихся самостоятельно выполнять определённые задания педагога.

Третий этап – практико-ориентированный. На этом этапе происходит освоение участниками программы смены, приобретение опыта практической деятельности за счёт выполнения ими практических задач. Но это будут те дети, которым по душе избранный вид деятельности, и, возможно, они станут последователями данной профессии.

Систематические занятия, мероприятия по данной программе способствуют приобретению воспитанниками знаний о подготовке к туристскому походу, о

подготовке снаряжения и продуктов питания, о топографической подготовке и ориентированию на маршруте, технике и тактике туризма, об истории, культуре и природе родного края, об истории нашей Родины, о здоровом образе жизни, о преодолении целого комплекса природных препятствий и многих других. Совокупность этих знаний и является фундаментом для выработки жизненных навыков.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что в условиях 14-дневной смены участники смены совершенствуют свои умения и навыки по туристическому многоборью, спортивному ориентированию, развивают физические качества, приобретают знания о взаимодействии человека и окружающей среды, безопасной жизнедеятельности в природной среде, а также знакомятся с основными героическими событиями нашей страны, с природой, историей и культурой родного края.

Целью программы является формирование у детей и подростков уважительного отношения к малой родине как части России через включение в туристско-краеведческую, спортивную и военно-патриотическую деятельность.

Задачи:

Познавательные:

- расширение знаний детей и подростков об исторических, культурных, национальных особенностях Республики Коми;
- получение первичных знаний по военно-прикладным дисциплинам.

Развивающие:

- совершенствование умений и навыков по туризму и спортивному ориентированию, военной подготовке, приобщение к краеведческой деятельности;
- получение разнообразных практических навыков: самоорганизации, общественной активности, обеспечения личной безопасности;
- развитие физических качеств детей и подростков;
- расширение кругозора, развитие познавательных интересов и творческих способностей детей.

Воспитательные:

- воспитание чувства патриотизма, бережного отношения к природному и

культурному наследию малой родины;

- формирование ценностного отношения к природе;
- формирование потребности в ведении здорового и безопасного образа жизни;
- удовлетворение потребностей подростков в самоопределении в различных видах общественно-полезной деятельности.

Предполагаемые результаты программы:

Проведенные мероприятия по программе поспособствуют:

- повышению уровня компетентности участников смены по краеведению, спортивному ориентированию, туризму и патриотическому направлению;
- приобретению опыта у участников смены природоохранной деятельности в естественных природных условиях;
- обогащению личного опыта участия детей в различных видах деятельности, в общении, в познании, развитие их самостоятельности и творческих проявлений;
- повышению жизненного тонуса, общему укреплению здоровья детей.

Участниками программы профильной туристско-краеведческой смены «Азбука четырех вершин» являются дети, занимающиеся в секциях и кружках туристской направленности, спортивного ориентирования, патриотического воспитания и краеведения, а также дети из муниципальных образований Республики Коми (другие категории).

Возраст детей, на которых рассчитана данная программа от 6 до достижения 18 лет.

Количество детей в одной смене составляет 218 человек, 7 отрядов.

Сроки реализации программы. Продолжительность смены – 14 дней.

Программа туристско-краеведческой смены «Азбука четырех вершин» прошла экспертную оценку республиканского экспертного совета Министерства образования, науки и молодежной политики Республики Коми в 2019 году и рекомендована к использованию в организациях Республики Коми.

Формы организации деятельности детей. Для реализации программы используются различные формы работы с детьми: теоретические и практические занятия, мастер-классы, культурно-досуговые и физкультурно-оздоровительные мероприятия, соревнования, спортивные и туристские игры, игры по

ориентированию, конкурсы, презентации, выставки, творческие мастерские для раскрытия индивидуальных способностей, склонностей участников программы, инновационные технологии - работа с компьютером, развивающие видеоигры, постановка проблемных ситуаций, фото и видеорепортажи, создание презентаций, проектов.

Дети принимают активное участие в проведении игровых программ, концертов, в больших коллективных делах лагеря:

1. Спортивные - организация и проведение физкультурно-оздоровительных мероприятий согласно плану работы лагеря.

2. Трудовые - проводят ежедневные трудовые десанты, поддерживают чистоту в корпусах, жилых комнатах, столовой, организуют дежурство по территории детского оздоровительно-образовательного центра.

3. Творческие - принимают участие в проведении досуговых мероприятий лагеря.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Программа профильной туристско-краеведческой смены «Азбука четырех вершин» состоит из четырех модулей (подпрограмм):

1. «На тропе и на привале» (туризм);
2. «Азбука юного краеведа» (краеведение);
3. «К олимпийским вершинам» (спортивное ориентирование);
4. «Будущие защитники Отечества» (патриотическая направленность).

Каждая подпрограмма реализуется в течение трех дней для всех детей лагеря, что позволяет вовлечь каждого ребенка в разнообразные виды деятельности: теоретические занятия, соревнования, спортивные и туристские игры, игры по ориентированию, квесты и т.д. Программа рассчитана на 42 часа.

Все подпрограммы объединены общей досуговой частью, которая направлена на вовлечение детей в мероприятия с последующим выявлением их наклонностей и способностей. Досуговая деятельность состоит из общелагерных и отрядных мероприятий: творческие конкурсы, праздники, игровые программы, викторины, игры, тематические дискотеки и т.д. (Приложение 1).

В рамках программы предусмотрена работа кружков и секций, как туристско-краеведческой, спортивной и социально-гуманитарной направленности, так и творческого характера.

В конце смены каждый участник получает сертификат туристско-краеведческой смены «Азбука четырех вершин».

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Тема	Кол-во часов		
		теория	практика	всего
1. «На тропе и на привале» (11 часов)				
1.1	Введение. Инструктаж по ТБ	1	0	1
1.2	Марш-бросок	1	4	5
1.3	Контрольно-туристская полоса с обучением техническим приемам туризма	1	4	5
Итого:		3	8	11
2. «Азбука юного краеведа» (9 часов)				
2.1	«Эхо войны»	2	2	4
2.2	«Чолём - чолём всем весёлым!»	2	3	5
Итого:		4	5	9
3. «К олимпийским вершинам» (11 часов)				
3.1	Топографическая подготовка. Игра «Угадайка»	1	2	3
3.2	Топографическая подготовка. Игра «По следам»	1	3	3
3.3	Технико-тактическая подготовка. Игра «Лесные штурманы»	0	4	4
Итого:		2	9	11
4. «Будущие защитники Отечества» (11 часов)				

4.1	Знакомство с основными событиями истории РФ	1	2	3
4.2	Знакомство с основами начальной военной подготовки	1	2	3
4.3	Общая физическая подготовка	0	5	5
Итого:		2	9	11
Всего:		11	31	42

Содержание учебного плана

ПОДПРОГРАММА «НА ТРОПЕ И НА ПРИВАЛЕ»

Туристская деятельность во всех ее формах способствует разностороннему развитию личности ребенка, направлена на совершенствование его интеллектуального, духовного и физического развития, способствует изучению родного края, приобретению навыков самостоятельной работы.

Туристско-краеведческая смена – это хорошая возможность дать детям интересно отдохнуть, оздоровить и закалить свой организм, обучиться начальным навыкам туризма: туристскому ориентированию, преодолению природных препятствий с использованием приемов страховки и само страховки, устройству бивака в природных условиях. Подпрограмма ориентирована на интеллектуальное и духовно-нравственное развитие учащихся, развитие творческой, познавательной и созидательной активности, расширение знаний об окружающем мире, укрепление здоровья, воспитание физической культуры в единстве с интеллектуальным и духовным развитием.

Цель подпрограммы: создание мотивационных установок на занятия туризмом как средством, формирующим потребность в здоровом образе жизни.

Задачи:

–знакомство с природными препятствиями, обучение детей приемам их преодоления в условиях туристских походов, проверка усвоения умений посредством прохождения контрольно-туристской полосы;

–привитие потребности общения с окружающей природой, формирование экологического мышления;

- организация интересного досуга с игровыми и состязательными элементами;
- воспитание инициативности, умение действовать самостоятельно.

Познавательная часть подпрограммы содержит основные темы для совершенствования знаний, умений и навыков по туризму, безопасной жизнедеятельности в природной среде, а также по изучению природы родного края, совершенствования физической подготовки.

Досугово-коммуникативная часть содержит описание тематических занятий по интересам, включающих разнообразные формы работы с детьми: спортивные и походные мероприятия, игры на местности, разработанные с учетом туристской специфики.

Личностно-ориентированная направленность программы дает возможность для формирования:

- интеллектуальной мотивации к познанию окружающего мира, стремления к конкретной деятельности по изучению, охране, воспроизведению природных богатств родного края;

- положительного отношения к своему здоровью и здоровью окружающих людей, понимания значения занятий туризмом для общефизической подготовки, ЗОЖ, к природе, как основным ценностям в жизни человека;

- интереса к изучению истории и культуры родного края;

- целеустремленности, активности и инициативности, дисциплинированности, стойкости, решительности, настойчивости и упорство в достижении цели;

- коммуникативных навыков, умение организовать себя и свое время, определить свою роль при работе в команде;

- мотивации к выполнению норм гигиены и закаливающих процедур;

- умений и навыков, способов ориентирования на местности и элементарных правилах выживания в природе;

Для полной реализации подпрограммы необходимо подготовить следующие площадки:

1. Подготовить нитку маршрута для марш-броска, экипировку группы (15 человек) и место привала (окопать кострище, подготовить сухие дрова);

2. Контрольно-туристская полоса (далее-КТП) (этапы: параллельные перила, маятник, спуск-подъем, бревно);

3. Полигон для проведения мастер-классов («Палатка», «Полоса препятствий»);

Организация мероприятий, выбор оптимальной нагрузки соответствуют возрасту и индивидуальным особенностям детей.

Важной частью подготовки ребят является участие в тренировочных и состязательных и походных занятиях по спортивному туризму. Эти мероприятия спланированы таким образом, чтобы по своей направленности и степени трудности они соответствовали задачам, поставленным перед участниками смены.

Подпрограмма может быть адаптирована к любой категории, разному возрасту и количеству детей в смене путём замены мероприятий, изменения сложности занятий с учетом возрастных особенностей детей.

Содержание подпрограммы

«На тропе и на привале»

1. Введение. Инструктаж по ТБ

В каждом отряде перед выходом в поход и на контрольно-туристскую полосу инструктор по туризму проводит инструктаж по правилам безопасности. В инструктаж входят:

- правила поведения в походе, подготовка снаряжения;
- индивидуальная аптечка;
- разьяснение цели и правила прохождения этапов контрольно-туристской полосы;
- требования к одежде;
- требования к минимальному снаряжению - личному и общественному;
- регламент передвижения;
- разьяснение требований к гигиене;
- разьяснение основ поведения при передвижении, на биваках, при пользовании снаряжением и страховкой на контрольно-туристской полосе;
- обработка одежды противоклещевыми препаратами.

Ответственность за организацию похода и прохождение контрольно-туристской полосы возлагается на воспитателя и вожатого отряда. Инструктор по туризму готовит трассы, полигоны, маршруты прохождения, адаптированные под разновозрастные группы; сопровождает эти группы на полосе, контролирует соблюдение ТБ участниками соревнования, обучает туристским приемам страховки, самостраховки, ориентирования и другими необходимыми знаниями для начинающих туристов.

2. Марш-бросок.

Перед выходом на марш-бросок инструктор проводит с детьми предходную подготовку: техника безопасности, регламент движения, тактика движения, знакомство с маршрутом, экипировка, личное и групповое снаряжение, организация питания в походе, личная гигиена, правила поведения на природе. Отработка навыков преодоления препятствий в естественных условиях, определение сторон горизонта, подвижные спортивные игры. Выбор места для организации бивуака. Установка палаток. Сбор и укладка дров. Выбор места для организации костра и его оборудование. Приготовление обеда. Организация места для приема пищи. Организация мытья рук и посуды. Сбор лагеря.

2.1. Организация бивуака

В заранее выбранном месте инструктор знакомит участников с правилами организации бивуаков: выбор места для палатки, выбор места для костра, с санитарными, противопожарными и экологическими требованиями к бивуакам, приготовлению пищи.

2.2. Ориентирование на местности.

Обучение прикладному туристскому ориентированию проводится в процессе прохождения контрольно-туристской полосы. Инструктор знакомит учащихся с ориентированием по легенде (словесное описание пути), по крокам (внемасштабному абрисному рисунку местности с нанесенными выраженными ориентирами), использованию компаса и движению по азимуту, а также знакомит с топографическими знаками и движению с использованием топографической карты, определению расстояний по масштабу карты.

2.3. Движение по пересеченной местности – «Спуск-подъем».

Подъем по склону «спортивным способом»: подъем вверх по склону, используя вертикальные перила, подъем по склону с самостраховкой к вертикальным перилам, подъем вверх по склону, используя перила, подъем по склону с организацией перильной страховки.

Спуск по склону «спортивным способом»: спуск вниз по склону, используя навешенные вертикальные перила, спуск вниз по склону, используя навешенные вертикальные перила.

2.4. Оказание первой помощи.

На завершающем участке маршрута проводится этап оказания первой помощи и транспортировки пострадавшего. Проводится в игровой форме с имитацией травмы.

3. Туристско-контрольная полоса / Веревоочный парк.

Туристско-контрольная полоса / веревочный парк может включать в себя следующие этапы: движение по параллельным перилам, переправа по бревну и методом горизонтального маятника, навесная переправа, горизонтальный скалодром, дополнительные этапы на балансировку и координацию.

Перед началом прохождения ТКП / веревочного парка проводится инструктаж по ТБ, осуществляется подгонка снаряжения, демонстрируется показ технических приемов при прохождении отдельно подготовленных этапов.

Сводная таблица тематических дней подпрограммы «На тропе и на привале»

День	Время проведения	Тематика дня и мероприятия
1 день	10.45 – 14.30	«Марш-бросок» (два старших отряда)
	17.00 – 18.30	«Марш-бросок» (два младших отряда)
2 день	10.45 – 14.30	«Марш-бросок» (два старших отряда)
	17.00 – 18.30	«Марш-бросок» (два младших отряда)

3 день	10.45 – 14.30	Туристско-контрольная полоса / веревочный парк (по отрядах согласно графику)
	17.00 – 18.30	Туристско-контрольная полоса / веревочный парк (по отрядам согласно графику)

Ожидаемые результаты

Проведенные мероприятия по туристической подготовке способствуют:

– приобретению знаний о правилах поведения на природе (не наносить ущерб природе: растительному и животному миру, уборка места проведения похода, правила сбора дров);

– приобретению знаний элементарных санитарно-гигиенических правил в походе, в лесу, на прогулке (одежда в зависимости от погодных условий, особенности одежды туриста, гигиена рук перед едой);

– первоначальному знакомству с туризмом (представления о пешеходном туризме, об элементарных естественных препятствиях и способах их преодоления и т.д.);

– формированию представлений о здоровом образе жизни (туризм - как здоровый образ жизни, прогулки на свежем воздухе), укреплению здоровья детей;

– начальная профориентация: знакомство с профессиями спасателя, инструктора по туризму.

Критерии и способы оценки качества реализации подпрограммы «На тропе и на привале»

Показатели Разделы программы	Знать	Уметь	Способ оценки
БИВУАКИ	- принципы устройства	- определять и выбирать места для палатки;	- оперативная экспертная оценка

	<p>туристских бивуаков;</p> <p>- правила поведения на туристском бивуаке: в жилой палаточной зоне; в костровой зоне (зоне приготовления пищи);</p> <p>- виды костров (растопочных - шалаш, колодец и другие, бивуачных – колодец, нодья и др.);</p> <p>- правила противопожарной безопасности;</p> <p>- экологические требования к бивуакам: опасные растения, грибы, насекомые.</p>	<p>- ставить трехместную каркасную палатку (без временного норматива);</p> <p>- собирать, пилить дрова для костра (очага, мангала);</p> <p>- оборудовать костровище, разводить костер (под контролем взрослых, без временного норматива);</p> <p>- оборудовать места утилизации пищевых и бытовых отходов;</p> <p>- проводить проверку кожного покрова (поиск клещей), профилактику отравлений – мыть руки после сбора гербариев, передвижения по лесу.</p>	<p>педагога (инструктора);</p> <p>- вечерняя рефлексия – групповое обсуждение успехов и ошибок;</p> <p>- рефлексия 2 (усложненный контроль) – проверка навыков в соревновательном режиме – установка палатки на время;</p> <p>- разжигание костра на время и др.</p>
--	--	---	--

<p>ОРИЕНТИРОВАНИЕ ТУРИСТСКОЕ</p>	<p>- иметь общие понятия об ориентировании (карта, компас, легенда кроки, абрис и др.); - основные условные знаки топографических карт; - правила безопасного и рационального передвижения по пересеченной местности, по лесу в группе и двойке (патруле), индивидуально; - алгоритм действий в случае потери ориентировки.</p>	<p>- находить части света по компасу; - соотносить топографические знаки с рельефом и топографическими объектами (ориентирами на местности); - ориентировать по компасу, природным линейным ориентирам карту; - брать азимут; - передвигаться по азимуту в заданном направлении.</p>	<p>- выполнение контрольных заданий во время практики на местности с оперативной экспертной оценкой педагога (инструктора); - рефлексия – тестовые упражнения по нахождению частей света, определению азимута с учетом времени исполнения упражнения.</p>
<p>ТЕХНИКА ТУРИЗМА</p>	<p>- разделять туристское снаряжение по группам: бивуачное групповое, бивуачное</p>	<p>- укладывать рюкзак, упаковывать личное и групповое снаряжение; - вязать 12 основных узлов, применяемых в</p>	<p>- выполнение контрольных заданий во время практики на местности с оперативной экспертной</p>

	<p>личное, специальное групповое, специальное личное; -историю узлов, группы узлов и их назначение -знать названия, назначение и общие характеристики специального группового снаряжения; -знать названия, назначение и общие характеристики специального личного снаряжения; - знать правила безопасности на туристском спортивном полигоне или тренажёре при выполнении упражнения;</p>	<p>туризме - из трех групп: 1. для связывания двух веревок; 2. для закрепления веревки; 3. вспомогательные узлы; - собирать ИСС (индивидуальную страховочную систему) из базового комплекта, из подручных материалов; - пользоваться для самостраховки и страховки карабинами различного типа, реп-шнурами (корделетом) различного диаметра, зажимными устройствами (жумарами и др.); -при работе с веревкой</p>	<p>оценкой педагога (инструктора); - рефлексия – тестовые упражнения с соревновательным элементом: укладка рюкзака, вязка узлов на скорость; - вязка страховочной системы на скорость, прохождение на скорость отдельных туристских элементов дистанции – навесной переправы, линии горизонтальных или вертикальных перил, переправ по бревну и маятников, участков скал (скалодромов) и др.</p>
--	---	--	--

	- виды туризма и их особенности.	пользоваться рукавицами.	
Оценка действий педагога (инструктора) проводится через анкетирование и тестирование группы детей – участников смены, что позволяет вести режим обратной связи по завершению блока обучения.			

ПОДПРОГРАММА «АЗБУКА ЮНОГО КРАЕВЕДА»

Содержание подпрограммы предусматривает:

- познавательные беседы;
- теоретические и практические занятия по темам;
- краеведческие игры;
- видеолекторий.

Цель подпрограммы: ознакомление с государственными символами и атрибутами Республики Коми, коми языком и культурой, животным и растительным миром, основными сведениями об участниках Великой Отечественной войны, уроженцах Республики Коми.

Задачи:

- сохранение традиций коми народа;
- знакомство с животным и растительным миром коми края.
- ознакомление с участниками Великой Отечественной войны, уроженцами Республики Коми.
- ознакомление с поисковой деятельностью;
- воспитание бережного и уважительного отношения к историческому прошлому своей Родины, к истории Великой Отечественной войны, к делам и поступкам старшего поколения.

Ожидаемые результаты:

- повышение интереса к истории, культуре родного края;
- расширение кругозора детей и подростков, развитие их познавательных

интересов;

- воспитание чувства гордости за свою Республику, за подвиг земляков.

Содержание подпрограммы «Азбука юного краоведа»

Подпрограмма содержит два основных раздела:

1. «Чолём - чолём всем весёлым!» (раздел посвящен изучению Коми края);
2. «Эхо войны» (раздел посвящен дню памяти и скорби (22 июня), участникам Великой Отечественной войны 1941-1945 годов – уроженцам Республики Коми и поисковому движению Республики Коми).

1. «Чолём - чолём всем весёлым!»

Теоретическое занятие «Коми му кузя ме муна». Знакомство с основными сведениями о Республике Коми, необходимыми каждому туристу, путешественнику, жителю.

Практическое занятие. Игра по станциям «Чолём - чолём всем весёлым!».

2. «Эхо войны»

Теоретическое занятие. Видеолекторий «Эхо войны», посвященный дню памяти и скорби (22 июня), участникам Великой Отечественной войны 1941-1945 годов – уроженцам Республики Коми и поисковому движению Республики Коми.

Практическое занятие. Поиск данных о фронтовиках на сайтах «Память народа», ОБД «Мемориал» и др.

Сводная таблица тематических дней подпрограммы «Азбука юного краоведа»

День	Время проведения	Тематика дня и мероприятия
1	10.45 – 13.30	Теоретическое занятие по теме: «Эхо войны» (по отрядам)
	17.00 – 18.30	Практическое занятие по теме: «Эхо войны» (по отрядам)
2	10.45 – 13.30	Теоретическое занятие «Коми му кузя ме муна» (по отрядам)

	17.00 –18.30	Практическое занятие по игре по станциям «Чолём - чолём всем весёлым!»
--	--------------	---

**Критерии и способы оценки качества реализации
подпрограммы «Азбука юного краоведа»**

Показатели Разделы программы	Знать	Уметь	Способ оценки
«Эхо войны»	- основные сведения о дате начала Великой Отечественной войны 1941-1945 годов; - основные сведения об уроженцах Республики Коми – участниках Великой Отечественной войны 1941-1945 годов; - о деятельности поискового движения Республики Коми	- уметь осуществлять поиск данных об участниках Великой Отечественной войны	Видеолекторий «Эхо войны»
«Чолём - чолём всем весёлым!»	– основные сведения о республике, необходимые каждому туристу, путешественнику, жителю.	– уметь собрать карту-пазл республики, заполнить кроссворд «Города Республики», выбрать растения, животные,	Игра по станциям «Чолём - чолём всем весёлым!»

		характерные для республики (см. приложения по подпрограмме).	
--	--	---	--

ПОДПРОГРАММА «К ОЛИМПИЙСКИМ ВЕРШИНАМ»

Коллективные творческие дела (далее КТД) по подпрограмме «К олимпийским вершинам» формируют первоначальный опыт безопасного пребывания в парках, в лесу, на прогулках, в походах, собирая грибы и ягоды; умение определять направления сторон света, свое местоположение и направление пути; и может быть реализована через такие формы, как: КТД по ориентированию, экскурсии, беседы, игры и соревнования, прогулки с картой и т.д. Ориентирование как вид спорта подходит для детей разных возрастов, способностей, интересов, так как по своей сути является подвижной игрой с поиском предметов. Такая деятельность формирует исследовательские способности, умение самостоятельно выполнять задачи, которые ставит местность, карта и правила поиска, где необходимо наряду с физической подготовкой использовать интеллектуальные возможности. В рамках подпрограммы «К олимпийским вершинам» будут проведены игры с элементами спортивного ориентирования.

Цели подпрограммы:

- популяризация и пропаганда ориентирования как вида спорта «спортивное ориентирование»;
- привлечение участников смены к занятиям спортивным ориентированием;
- формирование навыков ориентирования на местности, закрепление умений применять полученные знания на практике;
- формирование у участников смены интереса к спорту посредством игровых технологий ориентирования по карте;
- укрепление здоровья посредством занятий на свежем воздухе.

Задачи:

- формирование знаний условных знаков спортивных карт, сторон горизонта;
- формирование навыков ориентирования и движения на местности по заданному азимуту, составления плана пройденного маршрута с использованием условных картографических знаков и обозначений.

- развитие личностных качеств: самостоятельности, активности, дисциплинированности, ответственности, доброжелательности;

- развитие физических качеств: ловкости, выносливости, быстроты;

- развитие быстроты реакции, наблюдательность, умение принимать самостоятельное решение в заданной игровой ситуации;

- получение представления о здоровом образе жизни и оздоровительном влиянии природы на человека;

- развитие познавательных процессов: пространственного восприятия, логического мышления, концентрации внимания, наглядно-образной памяти;

- повышение интереса детей к занятиям физической культурой, с помощью спортивного ориентирования;

- воспитание любви и бережного отношения к родной природе.

Ожидаемые результаты:

- при проведении мероприятий по спортивному ориентированию предполагается, что у детей сформируются первоначальные знания об ориентировании на местности (представления об ориентировании по местным признакам, сторонах горизонта, о карте и компасе, условных знаках, видах ориентирования, контрольном пункте, средствах отметки на КП).

- при участии детей в соревнованиях повысится двигательная активность, разовьются физические качества, укрепится здоровье детей;

- успешность детей в соревнованиях повысит социальную активность, даст уверенность в своих силах и талантах, улучшит психологической и социальной комфорт детей в едином воспитательном пространстве лагеря, формированию экологического сознания и бережного отношения к природе.

Содержание подпрограммы «К олимпийским вершинам»

Подпрограмма «К олимпийским вершинам» состоит из двух разделов:

1. Топографическая подготовка;
2. Техничко-тактическая подготовка.

Раздел 1. Топографическая подготовка. Знакомство с понятиями «карта», «спортивная карта», «условные знаки», «ориентирование на местности» и «спортивное ориентирование». Обучение рисовки карты – схемы, изучение топографических знаков.

Теоретическое занятие. Экскурсия – беседа. По условным знакам спортивных карт проводится поотрядно на кружке дополнительного образования по спортивному ориентированию «Уроки ориентирования» со всеми отрядами по знакомству с объектами местности и распознаванию ориентиров на карте (объекты выбираются в зависимости от подготовленности ребенка).

Практические занятия:

- Игра «Ориент-шоу»;
- Составление карты местности с применением условных знаков. Соревнование «Ориентирование по выбору».

Раздел 2. Техничко-тактическая подготовка. Обучение техничко-тактическим приемам ориентирования на местности с помощью карты и компаса, развитие индивидуальных способностей участников смены.

Теоретическое занятие. Ориентирование на местности с помощью карты и компаса.

Практические занятия:

- Соревнование «Спринт»;
- Микс-эстафета по ориентированию.

**Сводная таблица тематических дней
подпрограммы «К олимпийским вершинам»**

День	Время проведения	Тематика дня и мероприятия
1 день	10.45 – 13.30 17.00 – 18.30	Топографическая подготовка Игра: «Ориент-шоу» (Все отряды) Соревнование «Ориентирование по выбору» (Все отряды)
2 день	10.45-13.30 17.00-18.30	Топографическая подготовка Соревнование «Спринт» (1-3 отряды) Соревнование «Спринт» (4-7 отряды)
3 день	10.45-13.30 17.00 – 18.30	Технико-тактическая подготовка Микс-эстафета по ориентированию (1-3 отряды) Микс-эстафета по ориентированию (4-7 отряды)

**Критерии и способы оценки качества реализации подпрограммы
«К олимпийским вершинам»**

Показатели	Знать	Уметь	Способ оценки
Разделы программы			
Топографическая подготовка.	Знать понятия «карта»,	Сопоставлять карту с местностью	Игра: «Ориент-шоу»

Чтение спортивной карты. Уроки ориентирования	«спортивная карта», «условные знаки», «ориентирование на местности» и «спортивное ориентирование»		
	Условные знаки Правила соревнований в заданном направлении	Пользоваться картой и компасом; Определять объекты местности, рисовать карты - схемы	Соревнование «Ориентирование по выбору»
Технико- тактическая подготовка Развитие физических качеств (ловкости, быстроты, выносливости)	Знать стороны света	Определять стороны горизонта по местным признакам и карте	Спринт
	Промежуточные стороны света	Уметь пользоваться компасом	Микс-эстафета по ориентированию
	Способы отметки на контрольных пунктах (КП)	Быстро принимать решения	
	Технико- тактические приемы ориентирования на местности	Делать оптимальный выбор	

ПОДПРОГРАММА

«БУДУЩИЕ ЗАЩИТНИКИ ОТЕЧЕСТВА»

В истории России патриотическое воспитание молодежи всегда являлось приоритетным направлением в организации воспитательной работы.

Подпрограмма «Будущие защитники Отечества» призвана сформировать у детей не только активную гражданскую позицию, но и содействовать укреплению здоровья, физического развития детей, а также основных двигательных качеств (выносливость, быстрота, ловкость, мышечная сила, гибкость). Это позволит продолжить воспитание патриотических качеств личности по отношению к Родине в широком смысле этого слова.

Патриотизм олицетворяет любовь к своему Отечеству, неразрывность с его историей, культурой, достижениями, проблемами, притягательными и неотделимыми в силу своей неповторимости и незаменимости, составляющими духовно-нравственную основу личности, формирующими ее гражданскую позицию и потребность в достойном, самоотверженном, вплоть до самопожертвования, служении Родине.

В настоящее время дети не всегда правильно понимают лексическое значение слова «патриот». Некоторые из них рассматривают его как бережное отношение к природе, кто-то – только как уважение к ветеранам Великой Отечественной войны.

Так что же такое патриотизм? Патриотизм - это единство духовности, гражданственности и социальной активности личности. Изучение истории родной земли, истинной истории нашего Отечества, его боевых, трудовых и культурных традиций позволит понять подросткам, кто такой в действительности патриот.

Ведущей идеей подпрограммы «Будущие защитники Отечества» является знакомство детей и подростков с основными героическими событиями нашей страны, а также изучение основ военной службы, устройства и правил обращения со стрелковым оружием, основ тактической, строевой, военно-медицинской подготовки, содействие укреплению здоровья и физического развития.

Цель подпрограммы: воспитание чувства гражданственности и патриотизма у детей и подростков на основе изучения героического прошлого и современной истории нашей Родины.

На достижение этой цели направлены следующие **задачи**:

Обучающие:

- обогатить знания детей о героях страны;
- сформировать представления о первичных знаниях по военно-прикладным дисциплинам.

Развивающие:

- развитие морально-волевых качеств, воспитание силы, ловкости, выносливости, стойкости, мужества, дисциплинированности в процессе занятий физической культурой и спортом, формирование первичного опыта служения Отечеству.

Воспитательные:

- воспитание патриотических чувств и чувства гордости за воинов, защищавших нашу Родину в разные периоды ее истории.

Ожидаемые результаты:

- проведенные мероприятия по патриотическому воспитанию способствуют накоплению базовых знаний по основам военной службы в Российской армии;
- проведенные физкультурно-оздоровительные мероприятия повысят уровень физического развития детей.

Содержание подпрограммы «Будущие защитники Отечества»

Подпрограмма содержит три основных раздела:

1. Знакомство с основными событиями истории Российской Федерации;
2. Знакомство с основами начальной военной подготовки;
3. Общая физическая подготовка.

1 раздел. Знакомство с основными событиями истории РФ.

Теоретическое занятие. Знакомство с основными событиями истории РФ.

Ребята познакомятся с основными сражениями Великой Отечественной войны, основными операциями Великой Отечественной войны и датами их проведения, великими полководцами Великой Отечественной войны, наградами периода Великой Отечественной войны, отечественной военной техникой и оружием периода Великой Отечественной войны, художественными произведениями (картинами), отражающие

основные периоды Великой Отечественной войны, городами-героями и героями Республики Коми.

Практические занятия:

– Интерактивная викторина «Служу Отечеству».

Интерактивная викторина по типу «Своя Игра». В игре принимают участие 2-3 команды по 10 человек от отряда. Участникам игры будут предложены 5 тем по 5 вопросов в каждой. Тематика вопросов: вклад в Победу, даты, службу России, ребусы, «Славная рать».

Настольная игра «Великая Отечественная война» серия 1941-1945 (далее – Игра) для отрядов с учащимися в возрасте 14-18 лет. Игра включает в себя карту, карточки с вопросами, награды, трофеи и кубик, а также видеоролики в виде AR-дополненной реальности. Участники по очереди бросают кубик, в зависимости от цифр выпадает вопрос с карточки трёх уровней сложности «легкий», «средний» или «сложный», участник отвечает на вопрос с карточки, получить трофеи либо награду за правильный ответ. Цель – первым дойти до финиша. Возможно индивидуальное и групповое участие.

2 раздел. Знакомство с основами военной подготовки.

Теоретическое занятие. Знакомство с основами военной подготовки (по отрядам) – основы строевой подготовки, первой помощи, знакомство с уставом, сборка и разборка автомата, снаряжение магазинов, знакомство с военной техникой, оружием и т.д.

Практическое занятие:

Игра по станциям «Отработка основ начальной военной подготовки». Отработка навыков разборки-сборки макета автомата Калашникова, поисковой работы, оказания первой помощи, проверка меткости стрельбы в интерактивном тире.

3 раздел. Общая физическая подготовка.

Основной задачей раздела является пропаганда здорового образа жизни и развитие физкультурно-спортивной работы в организациях отдыха и оздоровления детей.

Практическое занятие. «Военизированная эстафета».

Соревнование проводится по графику в виде эстафеты с одновременным стартом участников двух команд. Пары команд определяются жеребьевкой.

**Сводная таблица тематических дней
подпрограммы «Будущие защитники Отечества»**

День	Время проведения	Тематика дня и мероприятия
1 день	10.45 – 13.30 17.00 – 18.30	Теория: «Знакомство с основными событиями истории РФ» (по отрядам) Практика: Интерактивная викторина «Служу Отечеству» (по отрядам)
2 день	10.45-13.30 17.00 – 18.30	Теория: «Знакомство с основами военной подготовки» (по отрядам) – строевая, медицина, устав, сборка и разборка автомата, снаряжение магазинов, знакомство с военной техникой и оружием и т.д. Практика: «Военизированная эстафета» (по отрядам)
3 день	10.45 – 13.30 17.00 – 18.30	Практика: настольная игра «Великая Отечественная война» серия 1941-1945

Критерии и способы оценки качества реализации подпрограммы

«Будущие защитники Отечества»

Показатели Разделы программы	Знать	Уметь	Способ оценки
События истории Российской Федерации	-основные сражения Великой Отечественной войны; - художественные произведения (картины), отражающие основные периоды Великой Отечественной войны; -города-герои (перечислить, в каком году присвоено звание, за какие заслуги); -историю Коми АССР в годы Великой Отечественной войны, героев уроженцев Республики коми	- определять по картам-схемам основные операции Великой Отечественной войны и даты их проведения; - узнавать по портретам великих полководцев Великой Отечественной войны; -определять образцы отечественной военной техники и оружия периода Великой Отечественной войны, знать их создателей.	Интерактивная викторина «Служу Отечеству»

<p>Основы начальной военной подготовки</p>	<p>- знать строевые приемы; -основы медицинской подготовки; - устав; -устройство автомата; -снаряжение магазинов.</p>	<p>-выполнять строевую стойку, приемы на месте, строевой шаг; -оказывать первую помощь пострадавшему; -собирать и разбирать автомат; -узнавать военную технику и виды оружия на картинках</p>	<p>Игра по станциям «Отработка основ начальной военной подготовки»</p>
<p>Общая физическая подготовка</p>	<p>- правила старта бега на скорость; -правила поднимания и опускания туловища (девочкам), правила сгибания и разгибания рук с положения лежа.</p>	<p>- пробегать дистанцию; -правильно поднимать и опускать туловище за 30 сек (девочкам), сгибать и разгибать руки с положения лежа (мальчики).</p>	<p>«Военизированная эстафета» (стадион)</p>

Этапы педагогического контроля

№	Вид контроля	Содержание	Цель контроля	Форма контроля	Критерии
1.	Входящий	Основные темы программы	Определить уровень теоретических и практических навыков	Беседа, контрольные задания	Индивидуальная проверка теоретических знаний и практических навыков
2.	Тематический	Проверка навыков техники и тактики ориентирования, туризма, основ военной подготовки	Прохождение дистанции по выбору и на маркированной трассе	Контрольные дистанции	<p>Зачет</p> <p>ставится в случае, когда учащийся отлично или хорошо справился с заданием, и допускает только незначительные частые ошибки в контрольных упражнениях</p> <p>Не зачет</p> <p>ставится в случае, когда учащийся не справляется с комплексом</p>

					заданий, делает грубые ошибки
3.	Рубежный	Освоение основных тем программы	Определить уровень усвоения программы	Соревнования, итоговое мероприятие	Результаты соревнований, итогового мероприятия

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для проведения профильной смены привлекаются педагоги дополнительного образования ГАУ ДО РК «РЦДиМ», педагогические работники образовательных организаций республики и сводный студенческий педагогический отряд «Ассоциация».

Программу туристско-краеведческой смены во главе с заместителем начальника лагеря по воспитательной работе реализуют специалисты по профилю: инструкторы по туризму, инструкторы по физической физкультуре, педагоги дополнительного образования (по количеству объединений по интересам, в том числе по краеведению, спортивному ориентированию, патриотическому воспитанию, а также дежурные по режиму (воспитатели) и вожатые сводного студенческого педагогического отряда «Ассоциация».

Для реализации подпрограммы «На тропе и на привале» потребуются привлечение специалистов по профилю деятельности и вожатые:

№ п/п	Туристское мероприятие	Специалист	Примечание
1.	Туристско-контрольная полоса	Инструктор ДЮТ, ПДО, 2 чел. на один отряд	2 вожатых на один отряд

2.	Марш-бросок	Инструктор ДЮТ, ПДО, 2 чел на 2 отряда	4 вожатых, 2 помощника вожатых на два отряда
----	-------------	--	---

Наличие инструктора детско-юношеского туризма, студентов, практикантов, туристского актива обеспечит уровень безопасности и качество обучения участников мероприятий.

Подготовка кадров осуществляется через систему обучения инструктивно-методических семинаров, в программу которых входят вопросы организации деятельности детского оздоровительного лагеря, санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы загородных стационарных учреждений отдыха и оздоровления детей в период летних каникул, психологическое сопровождение воспитательного процесса в детском оздоровительном лагере, вопросы профилактики правонарушений среди несовершеннолетних в детских оздоровительных лагерях, практические занятия и мастер-классы «Организационные формы работы в детском оздоровительном лагере».

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для успешного выполнения программы имеется: жилые помещения стационарного лагеря, актовый зал, зрительный зал с телевизором, DVD, караоке и другими техническими средствами, информационный кабинет с видеотекой, методическим сопровождением и наглядными пособиями к профильной программе, библиотека с подбором художественной и специальной литературы, помещения для проведения дискотек и работы спортивных секций, кружков и творческих объединений, учебно-тренировочный полигон со специальным оборудованием, спортивные площадки и футбольное поле, силовой спортивный городок, физкультурно-оздоровительные сооружения, автобус для выездных экскурсий, автомобиль ГАЗ, туристское снаряжение, специальное снаряжение и оборудование, спортивный инвентарь, настольные игры и канцелярские товары.

Туристское снаряжение:

Личное:

- рюкзак, туристский коврик – по 20 штук;

Групповое:

- палатки с тентом – 3 штук;
- тент 4м х 4м и более – 2 штуки;
- карты туристические – 3 штуки;
- веревка альпинистская – 6 штук х 40м;
- аптечка – 1 наборов;
- топор, пила, канистра, примус, лопата саперная;

Специальное снаряжение и оборудование:

- страховочные системы, блокировки, репшнуры, каски – по 10 штук;
- карабины, спусковые устройства – по 10 штук;
- жумар – 5 штук;
- рукавицы страховочные – 10 пар;
- веревки основные и вспомогательные;
- цветной принтер – 1 штука;
- нагрудные номера с булавками от 1 до 150 – 150 штук;
- стартовый городок – 2 штуки;
- оборудование для проведения соревнований;
- условные знаки – таблицы – 200 штук;
- игра топографическая лото – 8 штук;
- карточки для отметки компостером;
- карты спортивные – 600 штук;
- призма – 50 штук;
- компас жидкостный – 10 штук;
- компостер – 10 штук;
- сигнальная лента – 10 штук;
- шпагат капроновый – 100 метров;

- пневматические пульки – 2000 шт.;
- карточка участника – 200 штук;
- файлы, грипперы А5 – по 200 штук.
- репелленты и аэрозоли (20 баллончиков) для обработки детей против укусов комаров, мошек и клещей;

Спортивный инвентарь:

- футбольные мячи – 3 штуки;
- волейбольные мячи – 6 штук;
- мячи для большого тенниса – 10 штук;
- скакалки – 10 штук;

Учебные материалы:

- учебная и методическая литература по природе, истории, культуре Республики Коми, туризму, спортивному ориентированию;
- пионерские символы и атрибуты (горн, барабан, палочки для барабана, личная пионерская книжка, вымпел, газета «Пионерская правда», книги, открытки, грамоты, форма пионера, галстук, школьные принадлежности пионера – чернильница, ручка, портфель);
- ламинированные картинки изображением герба, флага Республики Коми гербов городов и районов, распечатанный кроссворд;
- карта-пазл Республики Коми (деревянная);
- ламинированные картинки растений и животных Республики Коми;
- игра «Коми лото» (ламинированные карточки картинок предметов коми народа и их коми/русское название);
- игра «Говорим по коми» (ламинированные карточки с коми и русскими названиями выражений);
- коми промысловый календарь (сам календарь, на котором изображено кольцо с животными);
- карты туристские, спортивные (территории района ДОЛ) – 150 штук;
- сборник тестов по спортивному ориентированию;

- аудиокассеты с записями коми народных песен и песен с краеведческой тематикой, авторских песен, видеокассеты с теоретической подготовкой по туризму, спортивному ориентированию, краеведению;

- грамоты, дипломы, вымпела, призы.

- листы ватмана – 10 шт.

- Канцелярские товары и расходные материалы:

№ п/п	Расходные материалы	Количество
Для организации работы по подпрограмме «К олимпийским вершинам»		
1.	Цветная бумага формат А4 плотность 160 г/м ²	2 уп.
2.	Грамоты	100 шт.
3.	Карандаши (простые) с ластиком	10 шт.
4.	Бумага для карт формат А4 плотность 120	4 уп.
5.	Набор шариковых ручек (разноцветные, 4 цвета)	1 уп.
6.	Веревка (шпагат)	100 метров
7.	Маркер (перманентный)	3 шт.
8.	Карандаши цветные	3 уп.
9.	Булавки с застёжкой	5000 шт.
10.	Скотч канцелярский упаковочный 50 мм	2 шт.
11.	Скотч канцелярский (красный)	2 шт.
12.	Грипперы 20/12	200 шт.
13.	Файлы канцелярские	100 шт.
14.	Для награждения, шоколадки	100 шт.
Для организации работы по подпрограмме «Азбука юного краеведа»		
1	Карандаши цветные	8 шт.
2	Бумага А4	1 пачка

Призы:

- грамоты;
- конфеты и шоколад;

Техническое оснащение:

- Мультимедийное оборудование – 1 штука;
- Микрофон – 2 штуки;
- Усилитель – 1 штука.

Учебные пособия для детей:

- «Популярная история Республики Коми»; «Удивительная Республика Коми»; «Редкие и охраняемые растения Коми края»; «Лекарственные растения»; «Животный мир Республики Коми»; книжка – раскраска «Золотое лукошко» (коми национальный орнамент); книжка – раскраска «Золотое лукошко» (детские игры и игрушки народа коми); Книжка-раскраска «Золотое лукошко» (коми национальный костюм); книжка-раскраска «Сундук с добром» (небывалое путешествие по Республике Коми); книжка-раскраска «Сыктывкар» (маленькие прогулки по Республике Коми); «Виды компасов»; «Виды спортивных карт»; «Названия узлов»; «Типы костров»; «Туристская палатка»; «Подготовка к походу»; «Работа с топором»; «Заготовка дров и виды очагов»; «Туристский лагерь»; «Оказание первой доврачебной помощи»; «Способы ориентирования»; «Перечень топографических знаков», «Учимся вязать узлы», «Сборник туристических песен».

- **Примечание:** детям, прибывшим в лагерь, необходимо иметь спортивную одежду (тренировочный костюм, куртку, шапку), спортивную обувь (кеды или кроссовки), накидку от дождя, личные наручные часы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Азбука туриста-эколога. Методические рекомендации. М., 1991.
2. Алешин В.М. Карта в спортивном ориентировании. – М.: Физкультура и спорт, 1983.
3. Афанасьев С.П., Коморин С.В., Тимонин А.И. Что делать с детьми в загородном лагере. – Кострома: МЦ «Вариант», 2002.
4. Багаутдинова Ф.Г. Туристско-краеведческая деятельность учащихся начальных классов. – М., 1992.
5. Баскакова Н.В. Методические рекомендации по организации детских профильных лагерей духовно-нравственной тематики. Методический сборник. – М., 2002.
6. Болотов С.Б. Спортивное ориентирование. Программа для системы дополнительного образования детей. – М., 2002.
7. Википедия свободная энциклопедия [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org>.
8. Вилек И. Что должен знать и уметь юный защитник природы. – М., 1983.
9. Волович В.Г. Человек в экстремальных условиях природной среды. – М.: Мысль, 1983.
10. Ганапольский В.И. Туризм и спортивное ориентирование: Учебник. – М.: Физкультура и спорт, 1987.
11. Головизнина Н.Л. Как написать исследовательское сочинение. – Киров, 2002.
12. Григоренко Ю.Н., Кострецова У.Ю. «Кипарис-2». Учебное пособие по организации детского досуга в детских оздоровительных лагерях и школе. – М.: Педагогическое общество России, 2002. – 96 с.
13. Жеребцов И.Л., Столповский П.М. Рассказы для детей об истории Коми края. – Сыктывкар, 2005.
14. Ильина И.В. Традиционная культура народа коми. – Сыктывкар, 1994.
15. Картография с основами топографии. – М.: «Просвещение», 1991.
16. Козлова Ю.В., Ярошенко В.В. Туристский клуб школьников: Пособие для руководителя. – М.: ТЦ «Сфера», 2004.

17. Константинов Ю.С. Туристские соревнования учащихся. – М., 1995.
18. Кузьмина И.В. Коми край мой северный. – Сыктывкар, 1991.
19. Куликов В.М., Ротштейн Л.М., Константинова Ю.В. Словарь юного туриста. – М.: ЦДЮТ и К РФ, 2003.
20. Куликов В.М., Ротштейн Л.М. Школа туристских вожаков. – М., 1999.
21. Куприн А.М. С компасом и картой. – М., 1981.
22. Лучич М.В. Детям о природе. – М., 1993.
23. Маслов А.Г., Константинов Ю.С., Дрогов И.А. Лето, дети и туризм. Модели деятельности летних туристских профильных лагерей для детей и подростков. Методическое пособие. – М.: ЦДЮТур РФ, 1997.
24. Микушев А.К. История коми литературы. – Сыктывкар, 1979.
25. Нурмиаа В. Спортивное ориентирование. – М., 1997.
26. Огородников Б.И. С картой и компасом по ступням ГТО. – М.: Физкультура и спорт, 1989.
27. «Педагогическое сообщество» [Электронный ресурс] Под ред. Е. И. Пашковой – Электрон. дан.- г. Нижний Новгород «PEDSOVET.SU», 2007-2016гг. - Режим доступа: <http://pedsovet.su/publ/157-1-0-1988>).
28. Правила проведения соревнований по спортивному ориентированию. – М.: ЦДЮТур, 2004.
29. Пружинская В.Б., Рыбко Т.И. «Вожатому детского оздоровительного лагеря». Сборник методических материалов. – Сыктывкар, 2001.
30. Республиканская программа «Отечество – Земля Коми» для системы дополнительного образования детей. – Сыктывкар, 2006 г.
31. «Русский турист». Нормативные акты по спортивно-оздоровительному туризму в России. – М., 1998.
32. Самохин Ю.С., Самохина Т.А. Туризм в детском оздоровительном лагере. – М.: Педагогическое общество России, 2003.
33. Студопедия — Ваша школопедия, [Электронный ресурс] / Актив отряда - Режим доступа: http://studopedia.ru/8_123488_aktiv-sovet-otryada.html
34. Тыкул В.И. Спортивное ориентирование: Пособие для руководителей кружков внешкольных учреждений. – М.: «Просвещение», 1990.

35. Уховский Ф.С. Уроки ориентирования. – М.: ЦДЮТур, 1996.
36. Фесенко Б.И. Книга молодого ориентировщика. – М.: ЦДЮТур, 1997.
37. Шимановский В.Ф. Питание в туристском путешествии. – М., 1996.
38. Штюмер Ю.А. Краткий справочник туриста. – М.: Профиздат, 1985.
39. Электронная библиотека студента [Электронный ресурс] – Электрон. дан.- «Библиофонд», 2003 – 2017- Режим доступа: <http://bibliofond.ru>).

ИГРЫ К ПОДПРОГРАММЕ «К ОЛИМПИЙСКИМ ВЕРШИНАМ»

Игра «Угадайка»

Ход игры:

Игра проводится по отрядам. Участникам игры необходимо сопоставить условные знаки с их названиями.

Игра «Север, Юг, Запад, Восток»

Ход игры:

Играет весь отряд, который делится на 2 команды. Команды должны быть построены в 2 шеренги и разомкнувшиеся на один шаг. Руководитель по компасу указывает играющим стороны горизонта: север, юг, запад, восток. Участники повторяют и стараются запомнить, где находятся стороны. Затем руководитель громко называет какую-либо сторону горизонта, например «север», а все играющие должны быстро и четко сделать поворот, став лицом к северу. Кто ошибается, получает штрафное очко. Руководитель называет другие стороны горизонта. Выигрывает тот, кто получит меньше штрафных очков.

Соревнование «По следам»

Элемент соревнований по спортивному ориентированию (дистанция – маркировочная трасса). Проводится на территории детского оздоровительно-образовательного центра «Гренада» со всеми отрядами по знакомству с правилами спортивного ориентирования, картой территории.

Каждая команда выбирает капитана, а также члены каждой команды выбирают свой знак (крест, стрелка, круг и т.д.), которым капитан будет отмечать свой маршрут. Капитаны получают от педагога карту района по которому он будет передвигаться. На карте отмечены место старта и финиша, маршрут, количество знаков («следов») и примерное расстояние между ними. По сигналу капитаны уходят по своим маршрутам. Расстояние между маршрутами разных команд должно быть 30-50 м., протяженность каждого маршрута – около километра. Через 15-20 минут по «следам» капитанов отправляются команды. Выигрывает команда, не сбившаяся с пути и пришедшая к финишу раньше других. Если места финиша разных команд находятся

далеко друг от друга или вне прямой видимости, на финише каждую команду должен ждать «судья» с секундомером, чтобы отметить время прибытия.

Игра «Ориент»

Цель игры: Выучить условные знаки;

Задачи игры:

1. Развивать скоростные качества;
2. Развивать выносливость;

Ход игры: В игре могут принимать участие от 10 до 20 человек возрастом с 7 до 17 лет как девочек так и мальчиков. На площадке расставляются условные знаки (в качестве условных знаков ставятся инвентарь по оснащённости)

Игра «Казачьи разбойники»

Ход игры:

Две команды – в каждой от 3–5 человек (можно и больше) – кидают жребий. Выигравшие становятся «разбойниками». Проигравшие, соответственно, «казаками». Цель разбойников – разбежаться и спрятаться от казаков. Те должны найти всех разбойников, догнать их и привести в свой штаб. Территория игры, как правило, не ограничивается двором, но то, насколько далеко можно убежать, оговаривается заранее. Прежде чем начать игру, казаки идут в свой штаб и засекают время. За 10–15 минут разбойники должны убежать. По всему своему маршруту они оставляют метки – стрелки мелом, наводящие записки, благодаря которым казаки могут их найти. Не возбраняется путать следы, делиться на группы, применять маскировку, слежку и прочие «военные хитрости».

Вариант. «Разбойникам» надо за определенное время спрятаться самим на оговоренной территории и спрятать «клад»: какую-то игрушку, предмет, конфету. После этого «казаки» разбегаются по двору в поисках всех «разбойников» и «клада».

Если «казаки» выигрывают, то команды меняются ролями.

Часовые и разведчики

Одно или два звена играют в перелесках, на неровной холмистой местности, в редком лесу. Выбирают 1–2 «часовых». Остальные – «разведчики». Часовые помещаются в установленных пунктах (у кустарника, на горке и т.п.). Им завязывают глаза или предлагают закрыть глаза до условленного сигнала. Затем руководитель разводит всех разведчиков по местам, расположенным вокруг часовых на расстоянии 50–100 м (80–150 шагов). Укрытия каждого разведчика должны быть не ближе чем в 80 м (100 шагов) одно от другого. Предварительно разведчики договариваются о месте, в котором они должны собраться (не далее чем в 80 м – 100 шагах от часовых). Часовым приблизительно известно расстояние до места сбора, но они не знают, где оно расположено.

Когда все разведчики займут свои места и замаскируются, дается общий сигнал для начала игры (свисток, звук горна). По сигналу часовые развязывают глаза и начинают наблюдать за окружающей местностью, стараясь заметить кого-либо из разведчиков.

Разведчики передвигаются к месту сбора, маскируясь в кустах, траве, овражках. Если у кого-либо из разведчиков имеется хорошее укрытие недалеко от места сбора, то все они могут предварительно там собраться, а затем по одному добираться до места сбора. Задача разведчиков – прибыть к месту сбора не замеченными часовыми. Задача часовых – обнаружить (или поймать) больше половины разведчиков.

Правила

1. Если часовой заметит разведчика, он громко называет его имя, фамилию и место, где обнаружен разведчик. Замеченный идет к часовому.
2. Часовой имеет право поймать разведчика. Пойманный также идет к нему.
3. Каждый разведчик, прибывший к месту сбора незамеченным, остается там замаскированным до конца игры.
4. Если часовые обнаружат место сбора, они имеют право занять это место и больше никого туда не допускать. В этом случае игру надо закончить.
5. Побеждают разведчики, прибывшие незамеченными к месту сбора, или часовые, если они задержали больше половины разведчиков.

Вариант. Можно играть командами, двумя звеньями (16–20 человек). Одно звено по жребию – часовые, другое – разведчики. В этом варианте разведчики размещаются не ближе чем в 100 м от первоначального местонахождения часовых. Часовые и разведчики получают отличительные нарукавные знаки.

В командной игре часовые и разведчики получают выигрышные очки: за каждого обнаруженного разведчика часовой получает 1 очко, за пойманного разведчика – 2 очка. Каждый необнаруженный разведчик, прибывший к месту сбора, получает 2 очка.

Очки у часовых и разведчиков подсчитываются. Побеждает команда, получившая больше очков.

По загадочным местам и приметам

Игра проводится командой или отрядом как соревнование между звеньями. Необходимую подготовку к игре руководитель ведет по секрету от участников (например, во время послеобеденного отдыха в оздоровительном лагере).

На старте звенья получают по письму с текстом: «Златая цепь на дубе том...». Каждое звено отправляется искать дуб со «золотой цепью». Найдя дуб, ребята обнаруживают там разъяснение, куда идти дальше. Придя к указанному пункту, снова получают там задание о дальнейшем движении и т.д. Звено старается идти так, чтобы его не видели ребята из других звеньев. Обнаруженные приметы и письма следует оставлять в таком виде, как они были замечены.

«Загадочные места» и «приметы» можно наметить в следующем порядке.

1. Дуб (или условно изображающее его дерево) с картонной «золотой цепью» и фанерным контуром кота. Около дуба дощечка с надписью: 200 шагов на юг – «Во поле березонька стояла».

2. Березовое полено, лежащее посередине поляны в 200 шагах от дуба. На полянке прикрытая берестой надпись: «Три сосны стоят – одна поодаль, две другие друг к дружке близко...».

3. Три сосны. На стволе сосны, стоящей «поодаль», укреплен полочка с моделью шалаша и подписью: «Зачем здесь шалаш?». Полочка укреплена на высоте 2 м. Чтобы разглядеть поближе, надо влезть по стволу, можно с помощью товарищей.

4. Финиш – небольшой участок, огороженный кустарником. В кустарнике скрыт шалаш, в котором находится помощник руководителя. Вошедших в шалаш он спрашивает, в каких пунктах побывало звено.

Если звено пропустило хотя бы один из пунктов, то оно должно возобновить поиски. Если же пришедшие к финишу нашли и дуб, и березку, и три сосны, то помощник руководителя свистком сигнализирует: «Сбор!». По сигналу все звенья собираются к шалашу. Побеждает звено, прибывшее к финишу первым и обнаружившее все пункты с приметами.

Варианты. Содержание игры можно выстраивать на любых других литературных произведениях с элементами сказки и приключения. Соответственно, число заданий и примет может увеличиваться в зависимости от возраста и подготовленности участников игры.

Игра «Лесные штурманы»

Игра проводится на открытом воздухе на достаточно обширной территории. Игра начинается с построения и линейки, на которой перед учащимися ставятся цели и задачи, объясняются правила игры. Происходит жеребьевка, на которой капитанам команд предлагается выбрать конверт с заданиями (каждый конверт имеет условное цветовое обозначение, содержит информацию о направлении движения к следующему этапу в виде творческих вопросов и заданий).

На местности расположены этапы-станции, на которых команды выполняют различные задания. Задания даются различной направленности, раскрывающие как творческие способности детей, так и их физические и интеллектуальные качества. Куратор команды сверяет правильность движения по маршруту по карте-схеме.

Команды проходят последовательно 5 КП (контрольные пункты). За их передвижением следят судьи, оценивают работу, назначая дополнительные и штрафные очки. На каждом КП команда находится не более 5 минут. По истечению 5 минут даётся сигнал и команда должна, воспользовавшись подсказкой отправиться дальше, получив при этом штрафное очко.

На последнем КП ребята должны отыскать клад. После чего фиксируется время пройденного маршрута. Судьи подсчитывают набранные очки, результат вывешивается на информационном табло. (Приложение).

Игра проходит на территории детского оздоровительно-образовательного центра «Гренада» для всех отрядов по возрастным группам.

Игра «Захват флага»

Правила игры: Участвуют две команды. Территория лагеря условно делится на 2 равные половины (можно провести черту или обозначить ориентиры). Каждая команда вешает свой флаг на доступном, видимом месте. Задача обеих команд - захватить флаг противника и пронести его на свою территорию, не будучи осаленным. В случае захвата флага несколькими игроками флаг разрешается передавать.

Флаг могут охранять не более трёх человек, но не в непосредственной близости от него, а на расстоянии (4-5 метров от флага), т.е. в окружности радиусом 4-5 метра у охраняющих нет права воздействовать (салить) на противника, если тот находится уже внутри этой окружности. Охраняющие могут только лишь не выпускать захватчиков обратно, когда те пытаются покинуть спасительную зону. У каждой команды есть тюрьма на своей территории, куда отводятся пойманные (осаленные) игроки команды противников. Салить можно только на своей территории. В тюрьме заключённого бдительно охраняют, однако он может освободиться, если игрок из его команды незаметно проберётся к тюрьме и коснётся его. В этом случае они беспрепятственно возвращаются на свою территорию, и никто не может их осалить.

**МЕРОПРИЯТИЯ К ПОДПРОГРАММЕ
«БУДУЩИЕ ЗАЩИТНИКИ ОТЕЧЕСТВА»**

Квест «Дети войны».

Цель Квеста - в форме приключенческой игры напомнить подрастающему поколению о том, какой ценой досталась Победа, показать подвиги детей и подростков (сверстников) времен Великой Отечественной войны.

Каждой команде будет предложено пройти 10 этапов квеста, включающих в себя задания на внимательность, практические задания ориентирования на местности, решение логических задач и т.д.

Интерактивная викторина «Служу Отечеству»

Интерактивная викторина по типу «Своя Игра». В игре принимают участие 2-3 команды по 10 человек от отряда. У каждой команды имеется свой персональный счёт. В начале игры у каждой команды 0.

На табло 5 тем по 5 вопросов в каждой - всего 25 вопросов. В первом раунде вопросы в каждой теме стоят соответственно 100, 200, 300, 400 и 500 очков.

Тот, кто поднял руку первым, имеет право на ответ. За правильный ответ на вопрос команда получает столько очков, сколько стоил этот вопрос, а также право на выбор следующего вопроса. В случае неправильного ответа эту сумму снимают с счёта команды, а другая команда снова получает право на ответ.

Тематика вопросов: вклад в Победу, даты, службу России, ребусы, «славная рать».

Военизированная эстафета

«Военизированная эстафета» проводится по графику, одновременно участвуют 2-3 отряда.

Соревнование проводится в виде эстафеты с одновременным стартом участников двух команд. Пары команд определяются жеребьёвкой.

Каждый участник должен пройти 6 этапов. На прохождение одного этапа дается 1 минута. По сигналу происходит переход от этапа к этапу. И так до тех пор, пока не будут пройдены все 6 этапов.

Все участники эстафеты получают маршрутный лист. Судья на этапе записывает на нем количество баллов (1 этап) или время, затраченное на выполнение задания на этапах 2-6. Наибольшее количество баллов на этапах 2-6 определяется по количеству участников эстафеты.

Этап №1 - «Реактивная смекалка». За 1 мин участник должен ответить на 20 вопросов. Если участник ответил правильно на все вопросы, он получает 20 баллов. Количество правильных ответов равняется сумме полученных баллов.

Вопросы 1 этапа эстафеты (по количеству участников)

1. Звездная часть мундира (погоны)
2. Солдат спит, а она идет (служба).
3. То, из чего делают скатку (шинель).
4. Фамилия человека, который изобрел автомат (Калашников).
5. Что такое ВДВ? (воздушно - десантные войска)
6. Здание, где живут солдаты? (казарма)
7. Армейское наказание? (наряд вне очереди)
8. Склад для патронов в автомате? (магазин)
9. Гусеничная военная машина? (танк)
10. Искусный стрелок? (снайпер)
11. Головной убор в бою? (каска)
12. Индивидуальная защита от газов? (противогаз)
13. Кто ошибается один раз в жизни? (сапёр)
14. Поговорка: «Один в поле ...» (не воин).
15. Самая большая пушка, из которой не было сделано ни одного выстрела.
(Царь-пушка)
16. Четырежды герой Советского Союза, Маршал Советского Союза. (Жуков
Георгий Константинович)
17. День проведения парада Советских войск на Красной площади в Москве. (7
ноября)
18. Герой ВОВ, закрыл своим телом амбразуру пулеметного дзота гитлеровцев.
(Александр Матросов)

19. Народное прозвище советской боевой машины реактивной артиллерии периода ВОВ БМ – 13. («Катюша»)

20. Фамилия Сталина (Джугашвили)

2 этап «Гранаты к бою». За максимально короткое время надо в положении лежа (по-пластунски) перенести три гранаты (по одной) за финишную черту, которая находится в 10-ти метрах от линии старта. В обратном направлении (за очередной гранатой) двигаемся стоя на ногах. Судья останавливает секундомер в момент постановки третьей гранаты за линию финиша.

3 этап «В ружье!». По сигналу судьи необходимо одеть маскировочный халат, валенки, шапку-ушанку, рукавицы, повесить на плечо автомат, встать по стойке «смирно» и доложить о выполнении задания: «Иванов Иван к службе готов!». После чего судья останавливает секундомер.

4 этап «Железный пресс». По сигналу судьи участник эстафеты начинает выполнять поднимание туловища из положения «лежа на спине». Подъем не засчитывается, если кисти рук разошлись или участник коснулся локтями не колена, а бедра. На выполнение упражнения дается 30 сек.

4 этап «Шнурок». Участнику выдается бечевка и шнурок. По сигналу судьи он надевает ботинок на ногу и зашнуровывает его обычным способом. Шнуровку заканчивает «бантом». Судья фиксирует время выполнения задания.

5 этап «Газы». Участник надевает противогаз. По сигналу начинает прыгать на скакалке (на двух ногах одновременно) в течение 30 секунд. Заканчивает упражнение по команде судьи «Стоп!»

Участвуют 10 человек от отряда. Все участники проходят обязательно все этапы. Старт и зона передачи эстафеты оборудуются в одном месте.

Спартакиада «Сильные, быстрые, ловкие»

Цели и задачи

Соревнования проводятся в целях привлечения детей и подростков к регулярным занятиям физической культурой и спортом, повышения уровня их физической подготовленности и спортивного мастерства.

Основные задачи:

- пропаганда здорового образа жизни;
- развитие физкультурно-спортивной работы в детских оздоровительных лагерях.

Сроки, место проведения и участники

Соревнования проводятся два дня: первый день – легкая атлетика, легкоатлетическая эстафета, второй день - командные игры «Пионербол», «Снайпер», «Волейбол».

К соревнованиям допускаются дети 7-16 лет по трем возрастным группам. В каждой возрастной группе (7-10 лет, 11-14 лет, 14 до 16 лет) по 10 человек, состав команды 5 девочек и 5 мальчиков.

Программа соревнований

№ п/п	Виды программ	юноши	девушк и	Фор ма участия
первый день				
1.	Легкая атлетика (бег 60 м., силовой норматив)	Все участники команды		Лично-командная
2.	Легкоатлетическая эстафета 4 x 100 м.	2 человека (2 и 4 этапы)	2 человека (1 и 3 этапы)	Командная
второй день				
3.	Пионербол	4 человека	4 человека	Командная

4.	Волейбол	4 человека	2 человека	Командная
5.	«Снайпер»	5 человек	5 человек	Командная

Определение победителей

Определение победителей в общекомандном зачете (отдельно по каждой возрастной группе) проводится по наименьшей **сумме мест**, занятых участниками команды во всех видах программы Спартакиады.

Определение победителей и призеров в игровых видах программы («Пионербол», «Волейбол», «Снайпер») проводится по наибольшему количеству очков, набранных командами в соревнованиях.

В легкой атлетике победитель в личном зачете определяется по наименьшей сумме мест. Командный зачет определяется по 8 (4 юноши, 4 девушки) лучшим результатам участников команды.

В легкоатлетической эстафете победитель определяется по лучшему времени.

Награждение

Команды, занявшие I II и III места в общекомандном зачете, награждаются грамотами.

Участники, занявшие I - III место в личном и командном первенстве по всем видам, награждаются грамотами.

Краткое положение по видам

Легкая атлетика

Легкая атлетика включает в себя следующие виды:

1. бег 60 м;
2. силовой норматив;

Техника выполнения упражнений:

– бег 60 м, проводится по беговой дорожке (старт произвольный) на земляном или асфальтовом покрытии, результат фиксируется с точностью до 0,1 секунды;

– силовой норматив:

для девочек – поднимание и опускание туловища за 30 сек. Исходное положение - лежа на спине, ноги, руки за головой, пальцы сцеплены в ноги согнуты в коленных суставах под углом 90 "замок". Партнер прижимает ступни к полу. По команде "Марш!" энергично согнуться до касания локтями бедер или (коленей), обратным движением вернуться в и.п. до касания лопатками гимнастического мата. Возможные ошибки: участник не касается локтями бедер (коленей), а лопатками мата;

для юношей – сгибание и разгибание рук в упоре лежа от скамейки.

Легкоатлетическая эстафета

Соревнования командные. Участвуют смешанные команды – 4 человека (2 девочки – 1,3 этапы и 2 мальчика – 2,4 этапы). Победители определяются по лучшему времени.

Пионербол

Соревнования командные. Состав команды: 5 девочек. Соревнования проводятся на волейбольной площадке двумя волейбольными мячами по общепринятым правилам. Игра состоит из 3-х партий, каждая партия по 7 мин. Система проведения соревнований определяется главной судейской коллегией в зависимости от количества участвующих команд.

Волейбол

Соревнования командные. Состав команды – 6 человек (4 мальчика и 2 девочки). Игры проводятся из 3 партий до 15 очков; разрыв в партии должен составлять не менее 2 очков.

За победу команда получает 2 очка, за поражение - 1 очко, за неявку на игру - 0 очков. Победитель определяется по наибольшей сумме набранных очков. В случае равенства очков у 2-х и более команд, победитель определяется:

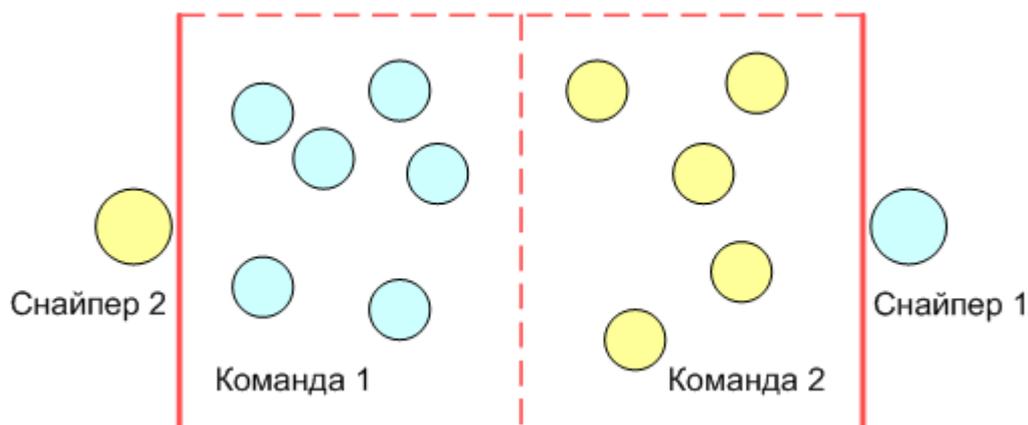
- по лучшему соотношению выигранных – проигранных партий во всех играх;
- по лучшему соотношению выигранных – проигранных мячей во всех играх.

Система проведения соревнований определяется главной судейской коллегией в зависимости от числа участвующих команд.

«Снайпер»

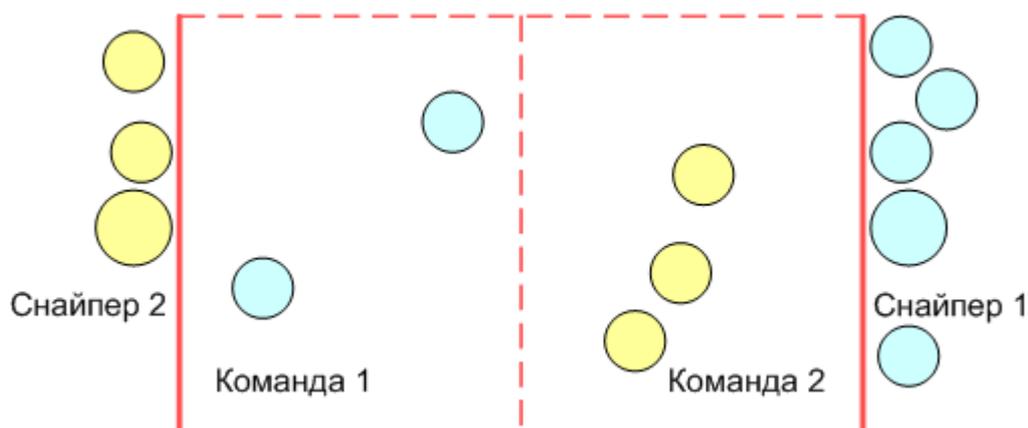
Играют 2 команды по 10 человек. Площадка размером 15x25 м с заметно прочерченными сторонами разделена на 2 части. Игра проводится с волейбольным или гандбольным мячом.

Команды занимают места друг против друга каждая на своей стороне. За лицевыми линиями располагаются «Снайперы», выбранные командой за площадкой противника.



По свистку судьи «Снайпер» одной из команд (по жребию) вводит мяч в игру. Он перебрасывает его своим партнерам через головы противников. Поймав мяч, они пытаются ударом выбить кого-нибудь из противников, т.е. попасть в него слета, или передать мяч обратно своему «Снайперу», чтобы он смог произвести меткий удар. И так до тех пор, пока мяч не уйдет за боковую линию. Однако, мяч может перехватить противник и, в свою очередь, начать «снайперскую охоту».

Выбитый игрок должен сразу уйти с площадки. Однако это не означает выход из игры. Он идет за лицевую линию противника, где стоит «свой» «Снайпер», и становится его помощником. Выйти на площадку вновь можно лишь в том случае, если он сам выбьет игрока противника.



Цель игры: выбить всех игроков из команды противника.

Правила игры.

Если при попадании в игрока мяч не покидает пределы площадки, игра не останавливается. Игрок, в которого попал мяч, отскочивший от земли, остается на поле. Выбитым считается и тот игрок, в которого попадает мяч, отскочивший рикошетом от другого, также выбитого игрока.

Заступать за линии «Снайпера» и среднюю нельзя. За нарушение этого правила команда теряет мяч, и попадание не засчитывается.

Вход и выход игроков на площадку производится без остановки игры.

КВЕСТ «ДОРОГАМИ БЕССМЕРТНОГО ПОЛКА»

Каждой команде предлагается ответить на вопросы (выполнить задание), охватывающие 7 направлений конкурса. Участники должны быть готовы выполнить задания и ответить на вопросы, связанные с данным историческим событием (задания варьируются в зависимости от возраста участников).

Участники должны:

- знать основные сражения Великой Отечественной войны, уметь определять по картам-схемам основные операции Великой Отечественной войны и даты их проведения;

- узнавать по портретам великих полководцев Великой Отечественной войны;

- знать награды периода Великой Отечественной войны и их статус;

- уметь определять образцы отечественной военной техники и оружия периода Великой Отечественной войны, знать их создателей;

- знать художественные произведения (картины), отражающие основные периоды Великой Отечественной войны;

- города-герои (перечислить, в каком году присвоено звание, за какие заслуги);

- знать героев Республики Коми.

Победителем в конкурсе считается команда, показавшая лучшее время прохождения маршрута. Команда прошедшая меньшее количество контрольных пунктов занимает место после команд прошедших большее количество контрольных пунктов.

СОРЕВНОВАНИЕ «ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ»

ЭТАПЫ ЭСТАФЕТЫ:

1 - й этап

По команде «МАРШ» выдвинуться на рубеж метания гранат, метнуть гранату на 6 метров и попасть в обруч; при непопадании в цель первой гранаты продолжить метание, но не более трех гранат до поражения цели. Добежать до очередного этапа.

2 - й этап

Задача участника разобрать и собрать автомат. Отделить магазин, проверить, нет ли патрона в патроннике (снять автомат с предохранителя, отвести рукоятку затворной рамы назад, отпустить рукоятку, спустить курок с боевого взвода, при положении автомата под углом 45-60 градусов от поверхности стола), вынуть пенал с принадлежностями, отделить шомпол, крышку ствольной коробки, пружину возвратного механизма, затворную раму с газовым поршнем и затвором, вынуть затвор из затворной рамы, отсоединить газовую трубку со ствольной накладкой.

Сборка осуществляется в обратном порядке (после присоединения крышки ствольной коробки спустить курок с боевого взвода в положении автомата под углом 45-60 градусов от поверхности стола и поставить автомат на предохранитель).

Штрафы:

Падение детали на землю 10 сек.

Плохо закреплены детали (деталь) – 15 сек.

3 - й этап

Снарядить магазин 10-ю учебными патронами. Патроны рассыпью в ящике. Задача участника снарядить магазин 10-ю патронами и после предъявления судье на этапе разрядить обратно в ящик.

Штрафы:

В магазине менее 10 патронов после снаряжения 10 сек. (за каждый отсутствующий патрон).

4 - й этап

Задача по-пластунски преодолеть 20 м.

5 - й этап

Огневой рубеж. Оружие и пули находятся на рубеже открытия огня. Стрельба производится из пневматической винтовки с дистанции 6 м из положения стоя с руки по мишени – кругу диаметром 40 мм – выполняется 3 выстрела. Команда использует на этапе оружие, допущенное к соревнованиям.

Штрафы:

- Разница между максимальным и выбитым количеством очков равняется штрафу в секундах ($210 - \text{«количество выбитых очков»} = \text{штраф в сек.}$).

6 - й этап

Забор высотой 200 см. и деревянный бум. Задача перелезть через забор и пробежать по буму.

В случае падения участника до линии «схода» попытка преодоления бума повторяется.

Штрафы:

- Не преодоление забора – 1 мин.

7 - й этап

Участнику 5 зашифрованных слов. Задача участника – как можно быстрее отгадать зашифрованные слова. За каждое не расшифрованное слово – штраф 30 секунд.

8 - й этап

2 участника от команды должны осуществить перевязку голени «раненого» участника и донести пострадавшего к следующему этапу.

За неполное наматывание бинта начисляется 1 штрафной балл – **5 сек.**

9 - й этап

«Командирский эрудит». За 30 секунд командир взвода должен ответить на 10 вопросов на военную тематику. Например: 1. Рядовой в шахматах (пешка) 2. Защитник отечества (воин, солдат) 3. Торжественное прохождение войск (парад). 4. Воздушный флот (авиация). 5. Ответ на пароль (отзыв). Звездная часть мундира (погоны) 7. Солдат спит, а она идет (служба). 8. Что есть у фотоаппарата и у автомата (затвор). 9. То, из чего делают скатку (шинель). 10. Фамилия человека, который изобрел автомат (Калашников). И бежит к финишу.

Секундомер выключается в момент пересечения последнего участника финиша. Результаты подводятся с учетом времени прохождения эстафеты и всех штрафов.

ВОЕННО-СПОРТИВНАЯ ЭСТАФЕТА «МАРШ-БРОСОК»

Цель: Развитие гражданско-патриотической позиции и социально – значимых ценностей у подрастающего поколения.

Задачи:

- Воспитывать в детях чувства патриотизма и уважения к прошлому своей страны;
- Способствовать формированию органического сочетания физической и духовной силы;
- Развивать волевые качества личности, способствовать концентрировать свои силы в экстремальной ситуации;
- Содействовать сплочению детского коллектива;
- Выявить сильнейшую команду.

Условия проведения:

Накануне проведения эстафеты создается штаб по ее проведению, в который входят:

- Главнокомандующий;
- Начальник штаба;
- Командиры юнармейских отрядов;
- Судьи испытательных этапов;
- Консультант эстафеты.

Члены штаба –

1. Прорабатывают план по проведению военно – спортивной эстафеты;
2. Разрабатывают испытания;
3. Составляют маршрутный лист;
4. Изготавливают дипломы, сертификаты, призы для награждения;
5. Подготавливают территорию и реквизит.

Участники эстафеты:

В военно-спортивной эстафете принимают участие все дети;

Каждый отряд формирует команду – юнармейский отряд для участия, в составе 10 человек;

Эстафета проводится -и оценивается по 3 возрастным категориям:

7 – 10 лет

11 – 13 лет

14 – 16 лет

Юнармейские отряды готовят название отряда, девиз, речевку, песню, элементы единой формы.

По общему сигналу юнармейские отряды начинают движение с испытания, указанного первым в маршрутном листе.

По прибытии на пункт испытания командир докладывает судье о готовности команды выполнить испытание и сдает маршрутный лист.

После выполнения испытания командиру вручается маршрутный лист. При выполнении испытания судья выставляет набранное количество очков, время, которое было зафиксировано при прохождении данного испытания и подпись, которая служит подтверждением прохождения командой данного испытания.

Система оценивания:

– командное первенство определяется по наибольшей сумме очков, набранных на каждом этапе испытаний плюс лучшее время согласно маршрутного листа;

– команда – победитель награждается дипломом I степени и кубком;

– команда, нашедшая знамя, награждается поощрительным призом;

– остальные команды – сертификатами участников эстафеты.

Реквизит:

– музыкальная установка;

– звукозапись Гимна РФ, марша, фанфар;

– флагшток;

– флаг РФ;

– полевой набор каждому (чашка, кружка, ложка);

– секундомеры – 12 штук;

– таблички с названиями испытаний – 11 штук;

- вопросы викторины для испытания – 11 штук;
- дартс с дротиками;
- ходули (2 пары);
- знамя;
- мячи – 5 штук;
- учебные гранаты – 3 штуки;
- противогазы – 10 штук;
- табурет;
- маршрутные листы – 11 штук;
- записки – 11 + 11 штук;
- дипломы, сертификаты, кубок, поощрительный приз;
- обручи – 5 штук;
- мины – (деревянные чурочки толщиной 3 см) – 11 штук;
- кегли или пластиковые бутылки с водой – 10 штук;
- деревянные спилы (толщиной 5 см) – 9 штук;
- 10 колышек и волейбольную сетку для испытания “зона опасного заражения;
- чистые листы бумаги для записей и авторучки для судей;
- санитарные носилки;
- бинты – 10 штук;– шины, жгуты;
- санитарная сумка с медикаментами;
- питьевая вода.

Порядок проведения:

I. Построение юнармейских отрядов. Сдача рапортов начальнику штаба. Торжественный рапорт главнокомандующему Вынос государственного флага под Гимн РФ. Праздничное приветствие главнокомандующего Оглашение плана проведения военно – спортивной эстафеты. Вручение маршрутных листов.

II. Выполнение испытаний

III. Развед – маршрут “Найди знамя” для всех юнармейских отрядов одновременно.

IV. Солдатская кухня

V. Подведение итогов. Награждение.

VI. Закрытие.

О начале эстафеты извещают звуки фанфар

Ведущий:

– Внимание! Внимание! Сегодня, вы – юнармейцы, вы – наше будущее поколение, вы – наши будущие защитники своей Родины собрались на военно – спортивную эстафету “Марш – бросок”, для того чтобы показать свою боевую выносливость, дисциплинированность, силу духа и сплоченность коллектива.

Командирам юнармейских отрядов подготовиться к сдаче рапортов начальнику штаба.

Начальник штаба:

– Батальон! Равняйся! Смирно! Командиры шаг вперед! Командиру юнармейского отряда (ф.и.) сдать рапорт. (Идет поочередная сдача рапортов командирами юнармейских отрядов.)

Ведущий:

– Батальон! Смирно! Рапорт главнокомандующему! (Начальник штаба сдает рапорт главнокомандующему.)

Главнокомандующий приветствует участников эстафеты:

– Здравия желаю, товарищи юнармейцы! Батальон – Здравия желаем, товарищ главнокомандующий!

Ведущий:

– Батальон, равняйся! Под вынос государственного флага стоять смирно! Государственный флаг внести. Равнение на флаг!

(Звучит марш.)

Выносят флаг РФ, укрепляют к флагштоку и поднимают.

(Звучит Гимн РФ.)

Ведущий:

– Товарищи, юнармейцы! Прослушайте план прохождения эстафеты. Слово начальнику штаба – (ф.и.о.)

Ведущий:

– Командирам юнармейских отрядов получить маршрутные листы.

Поочередно выходят и получают маршрутные листы. Время на подготовку 5 минут.

По свистку дается старт эстафеты.

Испытание № 1 “Снайперы” т.е. ДАРТС.

Судья выдает команде дротики. Метание производится стоя с расстояния 1,5–2 м от мишени. Оценка: общий счет выбитых очков.

Испытание № 2 “Саперы”.

Для испытания выбирается полоса шириной 200–300 м, покрытая травой. Заблаговременно в ней закапываются 11 мин, которые образуют “минное поле”. В качестве “мин” используются небольшие деревянные чурочки, на которых пишется цифра, по номеру класса, в котором обучается команда юнармейского отряда. Каждому отряду ставится задача разминировать “мину” под своим номером. Оценка: 10 очков получает отряд, который оперативно разминирует (найдет) свою мину и обнаружит больше мин за меньшее время.

Испытание № 3 “Метатели” т.е. метание гранаты.

Для испытания начертить на земле 3 концентрических круга, наибольший из них диаметром 1,5м каждый круг пометить цифрой от большего к меньшему. Отсчитать от края цели 5 шагов и провести черту. Это будет линия огня, отсюда участникам предстоит бросать учебные гранаты в цель. Каждому участнику разрешается сделать 3 броска. Попадание в круг дает метателю 10 очков. Оценка: общее суммарное количество очков.

Испытание № 4 “Парашютисты”.

Участники прыгают поочередно по одному с укрепленного табурета высотой 60см в один из трех кружков диаметром 30см кружки расположены или нарисованы на расстоянии метра от места прыгивания. Задача: Приземлиться точно в пределы окружности и устоять, сохранив равновесие.

Оценка: Суммарное общее количество очков. С участника, который потерял равновесие, снимается 1 балл.

Испытание № 5 “Зона опасного заражения”.

На площадке, где приготовлен тоннель с натянутой сеткой, выстраивается команда, по сигналу надевает сумки с противогазами. Судья подает команду “Газы”

участники надевают противогазы, проходят этот тоннель, пробегают полосу препятствий, переносят пострадавшего.

Оценка: Правильность надевания противогаза и время прохождения “зоны опасного заражения”. Количество очков, набранных каждым участником, суммируется и входит в общий командный зачет.

Испытание № 6 “Санитары”.

Оказание первой помощи при переломе. Транспортировка пострадавшего. На данном испытании учитывается правильность наложения повязки, (или жгута, шины); время, затраченное на оказание помощи; правильную транспортировку и бережное отношение к пострадавшему.

Испытание № 7 “Переправа”.

Пройти поочередно, по одному, по “топкому болоту”, ступая по 10 круглым деревянным спилам за каждое касание ногой земли при переходе по “болоту” сбавляется 1 очко. Оценка: Прохождение каждым участником “болота” без нарушения – 10 баллов считается суммарное количество очков всей команды.

Испытание № 8 “Вышибалы”.

Задание выполняют поочередно, по одному. Стоя на колене, мячом сбить мишени (кегли, пластиковые бутылки с водой), поставленные в ряд на расстоянии 5 м от линии метания. Оценка: число очков равно общему количеству сбитых мишеней.

Испытание № 9 “Следопыты”.

Задание выполняют поочередно. Участники становятся на ходули и проходят вдоль дорожки длиной 5м, шириной 1м. За дорожкой ходули передаются следующему участнику, который проходит дорожку в обратном направлении. Оценка: за каждое касание ногой земли при переходе дорожки (схождение с ходуль) сбавляется 1 очко. Считается суммарное количество очков всей команды.

Испытание № 10 “Строевая”.

Оценивается – действия командира (выход из строя, подход к начальнику, возвращение в строй);

- дисциплина строя, его вид;
- построение в одну шеренгу;
- повороты на месте;

- перестроение из одной шеренги в две и обратно;
- выполнение команд “Равняйся”, “Смирно”, “Вольно”;
- торжественное прохождение с песней, речевкой.

Испытание № 11 “Интеллектуальный поединок”

Оценивается – суммарное количество очков на правильные ответы (ответ 10 очков).

Развед-маршрут “Найди знамя”.

Каждой команде вручается бегунок с текстом, в котором говорится где спрятана записка, в которой указаны координаты, где найти знамя.

Подведение итогов.

Судьи по маршрутным местам подсчитывают очки, набранные юнармейскими отрядами; заполняют дипломы и сертификаты.

Закрытие.

Построение юнармейских отрядов.

Поздравление от главнокомандующего. Награждение.

**МЕРОПРИЯТИЯ К ПОДПРОГРАММЕ
«АЗБУКА ЮНОГО КРАЕВЕДА»**

Игра по станциям

«С рюкзаком по Республике Коми»

Цель игры: Формирование познавательного интереса к изучению родного края.

Задачи игры:

- расширение знаний у учащихся о родном крае;
- развитие коммуникативных умений при работе в группе или команде;
- воспитание уважения к истории, культуре и традициям родного края.

Участие в игре – командное. Командой является отряд (группа, класс) или часть отряда в зависимости от количества человек (7-10 чел.)

Станции игры-путешествия могут располагаться на территории лагеря, школы, актового зала, класса и т.д. На каждой станции команды выполняют теоретические и практические задания, выполнение которых оценивает судья (педагог, вожатый, привлеченный специалист), записывая результат в маршрутные листы команд и в судейскую карточку.

Примеры возможных станций:

- «Символы республики»
- «Города и районы Республики Коми»
- «Сыктывкар – столица Республики Коми»
- «Знаменитые люди республики»
- «География Республики Коми»
- «Животный и растительный мир» и т.д.

Количество станций зависит от количества участвующих команд.

Время работы команды на каждой станции – до 10 мин. Каждая команда получает маршрутный лист и в соответствии с ним, двигается от станции к станции.

Команды стартуют одновременно, но отправляются на разные станции, согласно маршрутному листу. Задания на каждой станции оцениваются в баллах.

Победители определяются по наибольшему количеству баллов. При равном количестве баллов проводится блиц-турнир. Команды, занявшие 1–3 места, награждаются грамотами и призами, остальные команды получают поощрительные призы.

1. СИМВОЛИКА РЕСПУБЛИКИ КОМИ

✓ Что такое геральдика, символика? Что она в себя включает? (*герб, флаг, гимн*)

1.1. Узнай флаг

На карточке предложены флаги разных государств и стран, необходимо:

- а) Найти *флаг Республики Коми*. – 1 балл.
- б) Что представляет собой флаг Республики Коми (описание)? – 1 балл.
- с) Что символизирует цветовое решение флага? – 3 балла.

Необходимо: карточка с флагами разных государств и стран, в том числе флаг Республики Коми.

Максимальное количество баллов – 5.

1.2. Собери герб Республики Коми

- а) Необходимо собрать пазлы – 1 балл.
- б) Описать изображение на гербе. – 3 балла.

Необходимо: пазлы «Герб Республики Коми».

Максимальное количество баллов – 4.

1.3. Узнай гимн Республики Коми

- а) Перед вами 3 текста, Вам необходимо определить гимн Республики Коми. – 1 балл.
- б) Составить из карточек гимн Республики Коми. – 1 балл.

Необходимо: гимн Республики Коми, России и стихотворение; 8 карточек, заполненные по одной строчке из гимна РК.

Максимальное количество баллов – 2.

Информационная часть «Символика Республики Коми» (Приложение 1)

2. ГОРОДА И РАЙОНЫ РЕСПУБЛИКИ КОМИ

2.1. Административная карта Республики Коми

Необходимо собрать административную карту Республики Коми, путем наложения карточек-контуров городов и районов РК. – 0,5 балла за каждое правильное сопоставление участков ($20 \cdot 0,5 = 10$).

Необходимо: административная карта РК (на карте указаны территории городов и районов республики), карточки-контуров районов (10) и городов (10) республики.

Максимальное количество баллов – 10.

2.2. Местоположение городов РК

Заполнить таблицу городов Республики Коми с помощью административной карты Республики Коми, на которой обозначено местоположение городов республики. – 0,5 балла за каждое правильное название города по их местоположению на карте ($10 \cdot 1 = 10$).

№ на карте	Город РК
1	
2	
3	
4	
5	
6	

7	
8	
9	
10	

Необходимо: административная карта, на которой белыми полями закрыты названия городов и пронумерованы от 1 до 10. Пустая таблица городов РК для заполнения участниками.

Максимальное количество баллов – 10.

2.3. Кроссворд «Города Республики Коми»

- a) Необходимо ответить на вопросы и заполнить кроссворд. – 1 балл за каждый правильный ответ ($10 \cdot 1 = 10$).
- b) Необходимо отгадать гербы городов республики. – 1 балл за каждый правильно отгаданный герб ($10 \cdot 1 = 10$).

Необходимо: кроссворд республики, для заполнения участниками; изображения гербов 10 городов Республики Коми на отдельных карточках.

Максимальное количество баллов – 20.

Информационная часть «Города и районы Республики Коми» (Приложение 2)

3. ТРАДИЦИОННАЯ КУЛЬТУРА РЕСПУБЛИКИ КОМИ

3.1. Допиши письмо (коми орнамент)

Необходимо дописать письмо, вставляя в пропуски вместо слов элементы коми национального орнамента (зарисовка орнамента), обозначения которых подходят по смыслу в тексте. Баллы присваиваются за каждый критерий от 1 до 5 по усмотрению ведущего. Учитываются такие критерии, как качество зарисовки орнаментов (схожесть с исходным обозначением орнаментов), правильный подбор орнаментов по тексту, и чтение письма без использования таблицы обозначений орнаментов.

Необходимо: письмо с пробелами, для заполнения их участниками элементами коми национального орнамента; табличка с элементами коми национального орнамента и их обозначениями.

Максимальное количество баллов – 15.

3.2. Лото (загадки)

Необходимо сопоставить карточки загадок с ответами в следующей последовательности: *загадка – изображение – ответ на русском языке – ответ на коми языке*. Загадки раскладывать в столбик, друг под другом. – 1 балл ставиться за 1 правильное сопоставление 1 загадки со всеми вариантами ответов. Если в цепочке загадка-ответ нарушен хотя бы один элемент, то балл за эту загадку не ставят.

Необходимо:

- ✓ загадки, написанные на отдельных карточках (1 загадка на 1 карточке);
(загадка: *Пол покрывает, дом украшает*).
- ✓ ответы на загадки в виде изображений на карточках (1 изображение на 1 карточке);
(*изображение половика* на карточке).
- ✓ ответы, на русском языке на отдельных карточках (1 русское слово на 1 карточке);
(ответ к загадке на русском языке: *Половик*).
- ✓ ответы, на коми языке на отдельных карточках (1 слово на коми языке на 1 карточке);
(ответ к загадке на коми языке: *Джодж дӧра*).

Примечание. Количество загадок (от 10 до 30) рассчитывается в зависимости от времени, уделяемого на задание, таким образом, чтобы участники успели выполнить его. В зависимости от контингента учащихся, можно изменять задание, убирая какие либо элементы. Или разложить загадки друг под другом, что бы участникам осталось только сопоставить ответы.

Обязательно, после проверки задания, не только указать на ошибки, допущенные участниками, но и показать правильный расклад последовательности загадок и отгадок.

(Последовательность карточек: *Пол покрывает, дом украшает – Изображение половика – Половик - Джодж дёра*).

Максимальное количество баллов – от 10 до 30 (зависит от количества загадок).

3.3. Говорим по-коми

Необходимо соотнести русские слова/выражения с коми словами/выражениями. Рассмотрим 2 варианта выполнения этого задания.

1 вариант: Участникам необходимо заполнить таблицу на соответствие русских и коми слов/выражений. – 1 балл за каждое правильное соответствие ($1*15=15$).

2 вариант: Сопоставить карточки с русскими словами/выражениями с карточками коми словами/выражениями. Карточки на русском языке должны быть друг под другом, в столбик, а карточки на коми языке должны быть сопоставлены и разложены напротив русских слов/выражений, образуя второй столбец. – 1 балл за каждое правильное соответствие ($1*15=15$).

Необходимо:

Для *1 варианта:* таблица соответствий русским словам/выражениям с коми словами/выражениями.

Для *2 варианта:* карточки русских слов/выражений (1 слово или 1 выражение на 1 карточке); карточки коми слов/выражений (1 слово или 1 выражение на 1 карточке).

Примечание: карточки с русскими словами/выражениями распечатать или написать на листках одного цвета (например, красного), а карточки с коми словами/выражениями распечатать или написать на листках другого цвета (например, желтого). В связи с таким подходом к цветовому решению, будет четкое разделение русских и коми слов/выражений, что позволит участникам быстрее разобраться и

выполнить задание, а так же ведущему упростит проверку сопоставленных слов/выражений.

Максимальное количество баллов – 15.

Информационная часть «Традиционная культура Республики Коми» (Приложение 3)

4. КОМИ ПРОМЫСЛОВЫЙ КАЛЕНДАРЬ

4.1. Найди пару

А вы знаете, что такое коми промысловый календарь? И сколько месяцев на нем показано?

Необходимо сопоставить символы животных коми промыслового календаря с изображениями животных. Рассмотрим 2 варианта выполнения этого задания.

1 вариант: Участникам необходимо в таблице сопоставить символы животных с их изображениями с помощью стрелок. – 1 балл за каждое правильное соответствие (1*9=9).

2 вариант: Сопоставить карточки с символами животных коми промыслового календаря с карточками с изображениями животных. – 1 балл за каждое правильное соответствие (1*9=9).

Необходимо:

Для *1 варианта:* таблица, состоящая из 2 столбцов (*Символ животного на коми промысловом календаре/Изображение животного*) таким образом, чтобы символ животного не соответствовал его изображению; карандаши/ручки для выполнения задания участниками.

Для *2 варианта:* карточки с изображениями символов животных коми промыслового календаря (1 символ животного на 1 карточке); карточки с изображениями соответствующих символам животных (1 животное на 1 карточке).

Максимальное количество баллов – 9.

4.2. Русские и коми названия животных

Необходимо с помощью стрелок сопоставить русские названия животных коми промыслового календаря с названиями животных на коми языке. – 1 балл за правильное сопоставление (1*9=9).

Необходимо:
2 столбцов (названия
русском языке и
на коми языке) в
русское название
соответствует
названию);
выполнения задания

Названия животных	
На русском языке	На коми языке
Медведь	Ур
Олень	Ош
Горностай	Тулан
Росомаха	Чув
Лось	Руч
Выдра	Сан
Лиса	Кör
Белка	Йöра
Куница	Сьöдбöж

таблица, состоящая из
животных на
названия животных
таком виде, что
животного не
переводу (коми
карандаши/ручки для
участниками.

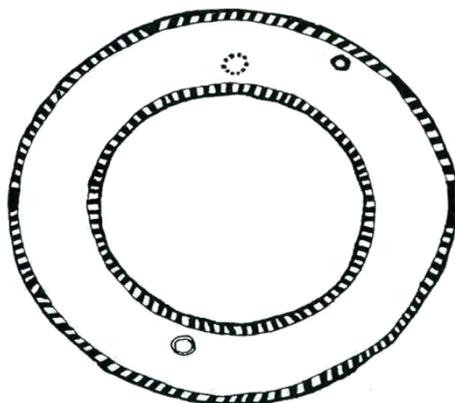
Максимальное

количество баллов –

9.

4.3. Друг за другом

Необходимо расположить животных в правильном порядке на круге коми промыслового календаря. – 1 балл за правильное расположение каждого символа животного (1*9=9).



Необходимо: символы животных коми промыслового календаря, вырезанные по контуру; контур коми промыслового календаря, куда участники будут располагать символы животных.

Максимальное количество баллов – 9.

Информационная часть «Коми промысловый календарь» (Приложение 4)

5. ВСЛЕД ЗА КОМИ ОХОТНИКОМ

5.1. Охотничий язык

В охотничьей среде широко использовался особый охотничий язык (тайный, шифрованный), когда животные не назывались своими именами, а имели особые описательные названия. Необходимо узнать, каких животных могли так называть и раскрыть, почему их так называют. – 1 балл за каждый правильный развернутый ответ ($1*8=8$).

Необходимо: карточки с заданиями (1 карточка – 1 задание), где представлены названия животных на охотничьем языке с 3 вариантами ответов, один из которых является верным.

Максимальное количество баллов – 8.

5.2. Следы животных

Необходимо сопоставить изображения животных с их следами. – 1 балл за правильное сопоставление животного с его следом ($1*6=6$).

Необходимо: карточки с изображением на них животных (1 карточка – 1 животное); карточки с изображением следов животных (1 карточка – 1 след животного).

Максимальное количество баллов – 6.

5.3. Отгадай-ка

Необходимо ответить на вопросы и отгадать животного. – 1 балл за правильный ответ ($1*5=5$).

Необходимо: вопросы.

Максимальное количество баллов – 5.

Приложение 1

1. СИМВОЛИКА РЕСПУБЛИКИ КОМИ

1.1. Узнай флаг

На карточке предложены флаги разных государств и стран (см. табл. 1.1.).

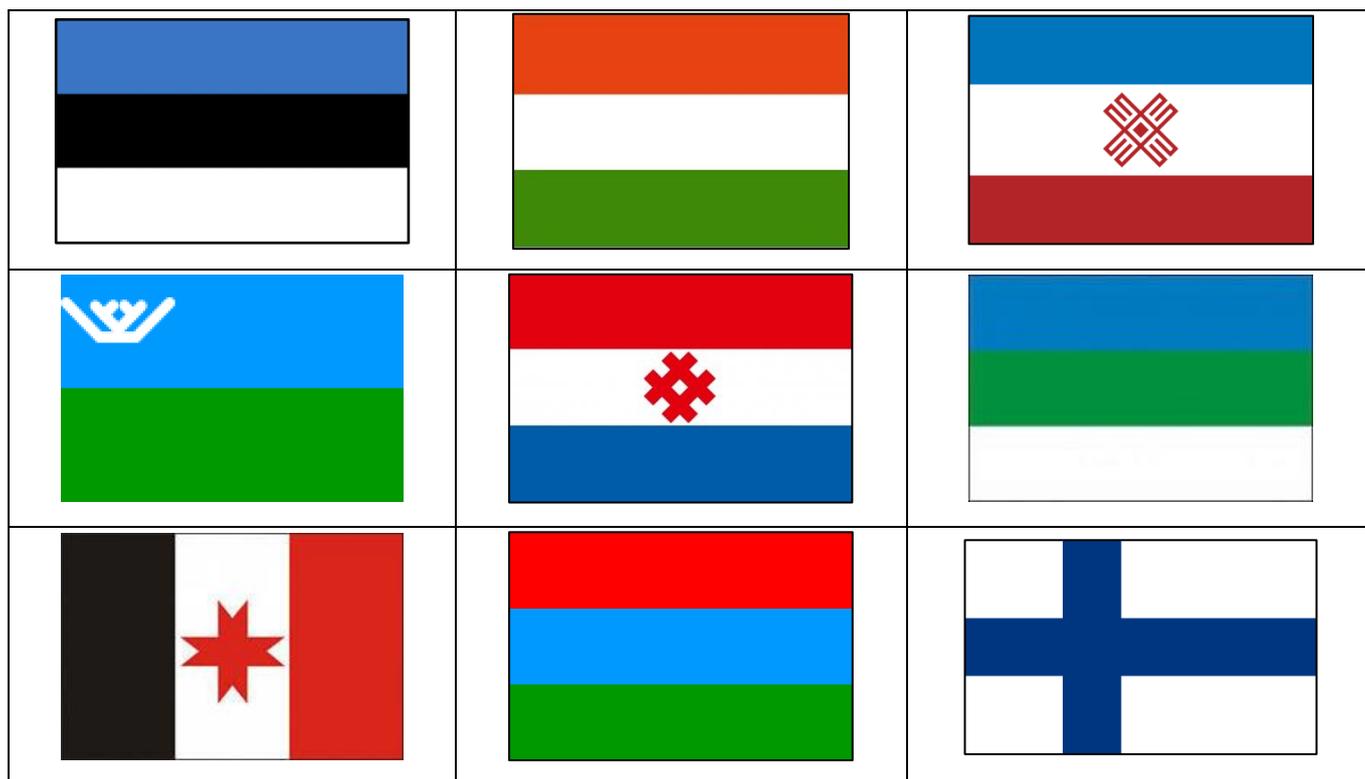


Табл. 1.1. Флаги разных государств и стран

Необходимо:

а) найти *флаг Республики Коми* (см. рис. 1.1.);

б) что представляет собой флаг Республики Коми (описание)?

Флаг Республики Коми является государственным символом Республики Коми Российской Федерации.



Рис. 1.1. Флаг РК

Государственный флаг Республики Коми представляет собой прямоугольное полотнище, состоящее из расположенных горизонтально в последовательности сверху вниз трёх полос синего, зелёного и белого

цветов шириной в одну треть ширины флага каждая. Отношение ширины флага к его длине — 2:3».

с) что символизирует цветовое решение флага?

Цветовое решение флага отражает специфические географические особенности и богатства природы Республики Коми.

- **Синий цвет** символизирует небесное начало, величие и бескрайность северных просторов.

- **Зелёная полоса** — символ надежды и изобилия — является условным обозначением необъятных таёжных массивов коми пармы — основного богатства и среды жизнедеятельности коми народа.

- **Белая полоса** флага, воплотившая белизну и чистоту снега, девственность, простоту и суровую красоту северной природы, означает принадлежность территории Республики Коми к Северу, её северное положение. В другой трактовке белый цвет — символ равенства проживающих в республике народов и единства их культур.

1.2. Собери герб Республики Коми

а) Необходимо собрать пазлы (см. рис. 1.2.).

б) Описать изображение на гербе.

Государственный герб Республики Коми представляет собой исполненное по мотивам пермского звериного стиля изображение *золотой хищной птицы*, помещенной на красном геральдическом щите; на груди птицы — *лик женщины* в обрамлении *шести лосиных голов*.



Рис. 1.2. Герб РК

В традиционном толковании хищная птица с приоткрытыми крыльями является образом солнца, власти, верхнего мира. Лик женщины на груди птицы соответствует образу Зарни Ань (Золотой Бабы), жизнедающей солнечной богини, матери мира. Образ лося связан с идеей силы, благородства, красоты. В космологических представлениях он несет в себе синтез гармоничного строения мира.

Сочетание золотого и красного, положенное в основу цветового решения герба, символизирует в коми фольклоре утреннее, весеннее, теплое солнце, материнство и рождение. Наряду с этим, в современной общественно-политической трактовке красное поле (фон) означает деятельность, активность народа и власти, а в сочетании с формой щита может ассоциироваться с исторической судьбой коми народа, входящего в состав многонационального Российского государства. При этом сама фигура птицы с полураскрытыми крыльями приобретает форму креста, что может трактоваться как символ духовной и государственной власти.

1.3. Узнай гимн Республики Коми

- а) Перед вами 3 текста, Вам необходимо определить гимн Республики Коми.
- б) Составить из карточек гимн Республики Коми.

Гимн Республики Коми - является символом демократического правового государства, сохранения традиций национальной культуры, единства ее многонационального народа. Мелодия гимна создана на основе песни Виктора Савина «Варыш поз» (Соколиное гнездо) в обработке М. Герцмана.

Гимн 1 (Гимн России)

Россия — священная наша держава,
Россия — любимая наша страна.
Могучая воля, великая слава —
Твоё достоянье на все времена!
Славься, Отечество наше свободное,
Братских народов союз вековой,
Предками данная мудрость народная!
Славься, страна! Мы гордимся тобой!
От южных морей до полярного края
Раскинулись наши леса и поля.
Одна ты на свете! Одна ты такая —
Хранимая Богом родная земля!
Славься, Отечество наше свободное,
Братских народов союз вековой,
Предками данная мудрость народная!
Славься, страна! Мы гордимся тобой!
Широкий простор для мечты и для жизни
Грядущие нам открывают года.
Нам силу даёт наша верность Отчизне.
Так было, так есть и так будет всегда!
Славься, Отечество наше свободное,
Братских народов союз вековой,
Предками данная мудрость народная!
Славься, страна! Мы гордимся тобой!

Гимн 2 (Гимн Республики Коми)

Север, наш родимый край,
Глубоки твои снега,
Холодны твои ветра,
Высока твоя тайга!

Нас несут через века
Соколиные крыла.
Коми край, твоя судьба
Благодатна и светла!

Гимн 3 (Стихотворение)

..Есть города, овеянные славой,
Их памятники - точно ордена.
Есть города, носящие по праву
Прославленных людей большие имена...
Но среди многих городов вселенной,
Похожих и различных меж собой,
Один есть город, навсегда нетленный,
С неповторимой сказочной судьбой.
М-о-с-к-в-а! Шесть букв. Короткое название.
Но в это слово краткое легли
Все долгие людские упования,
Все лучшие надежды всей земли.
В её истории история народа -
Строителя, героя и бойца.
Написано: «Москва!» Читается: «Свобода!»
Так чувствуют все честные сердца.
Враги её смертельно ненавидят,
Друзья готовы жизни ей отдать.
Свои мечты в ней труженики видят,
Свою защиту, Родину и мать...
Все города, как люди и народы,
Свою судьбу имеют на земле.
Но Честь и Правда, Совесть и Свобода
Живут в Москве, в её седом Кремле!

2. ГОРОДА И РАЙОНЫ РЕСПУБЛИКИ КОМИ

2.1. Административная карта Республики Коми

Необходимо собрать административную карту Республики Коми, путем наложения карточек-контуров городов и районов РК (см. рис. 2.1.)

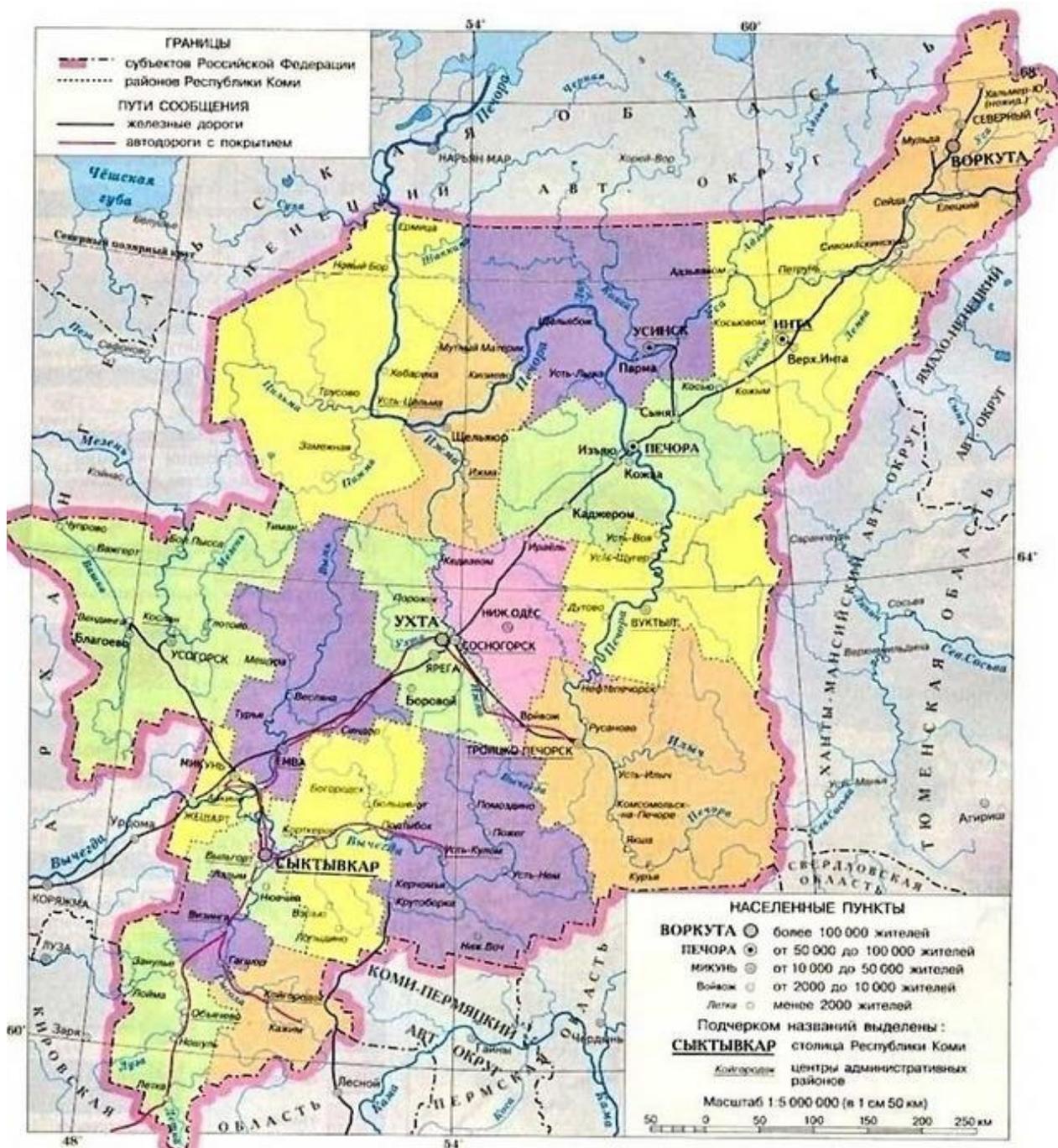


Рис. 2.1. Административная карта РК

Карточки-контуров районов (10 шт.) и городов (10 шт.) республики вырезаются по границам территорий административной карты Республики Коми. Каждая

карточка-контур нумеруется в соответствии со схемой (см. рис. 2.1.1.). Предлагается использование участниками нумерованной административной карты для облегчения и ускорения выполнения задания.



Рис. 2.1.1. Пронумерованная административная карта РК

Городские округа:

1. Сыктывкар
2. Воркута
3. Инта
4. Усинск
5. Ухта

Муниципальные районы:

6. Муниципальный район Вуктыл
7. Ижемский муниципальный район
8. Княжпогостский муниципальный район
9. Койгородский муниципальный район
10. Корткеросский муниципальный район

11. Муниципальный район Печора
12. Прилузский муниципальный район
13. Муниципальный район Сосногорск
14. Сыктывдинский муниципальный район
15. Сысольский муниципальный район
16. Троицко-Печорский муниципальный район
17. Удорский муниципальный район
18. Усть-Вымский муниципальный район
19. Усть-Куломский муниципальный район
20. Усть-Цилемский муниципальный район

2.2. Местоположение городов РК

Заполнить таблицу городов РК с помощью административной карты Республики Коми, на которой обозначено местоположение городов республики (см. табл. 2.2.а.).

Представлена таблица ответов (см. табл. 2.2.б.).

На карте РК местоположение городов отмечено белым полем с нумерацией (см. рис. 2.2.).

№ на карте	Город РК
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Табл. 2.2.а.

№ на карте	Город РК
1	Воркута
2	Усинск
3	Инта
4	Печора
5	Ухта
6	Сосногорск
7	Вуктыл
8	Микунь
9	Емва
10	Сыктывкар

Табл. 2.2.б.

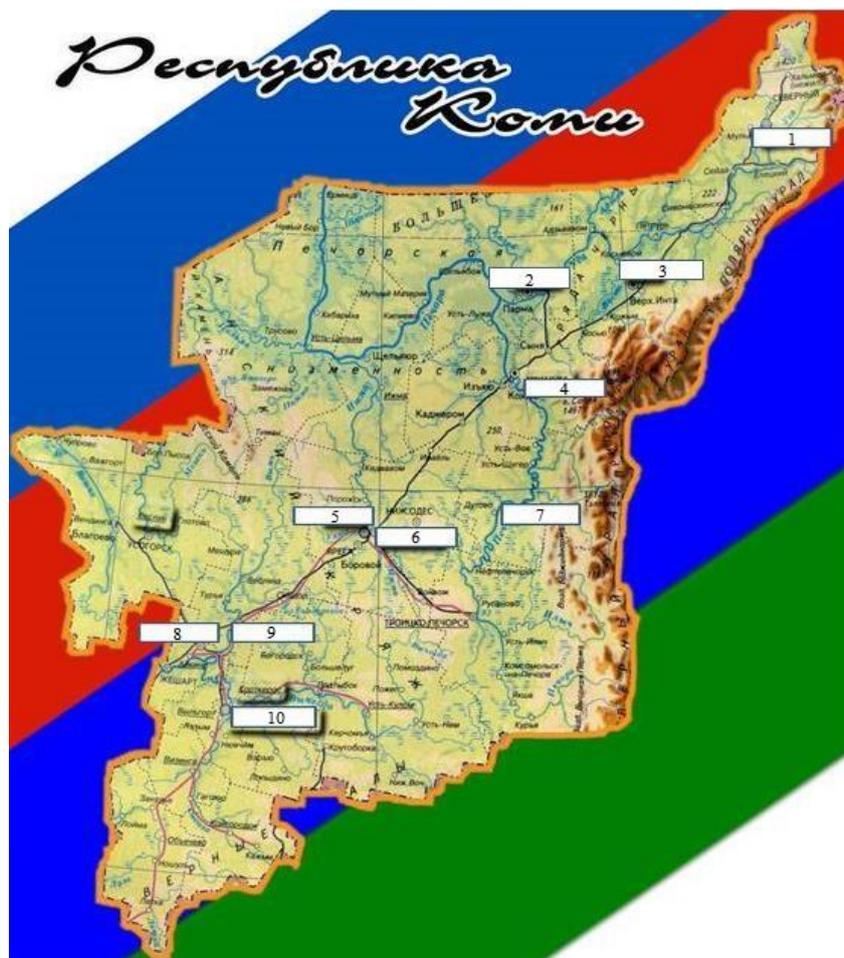


Рис. 2.2. Карта Республики Коми

2.3. Кроссворд «Города РК»

- c) Необходимо заполнить кроссворд «Города республики» (см. табл. 2.3.а.). Представлена таблица ответов (см. табл. 2.3.б.).
- d) Необходимо отгадать гербы городов республики (можно закрыть названия для усложнения) (см. табл. 2.3.)

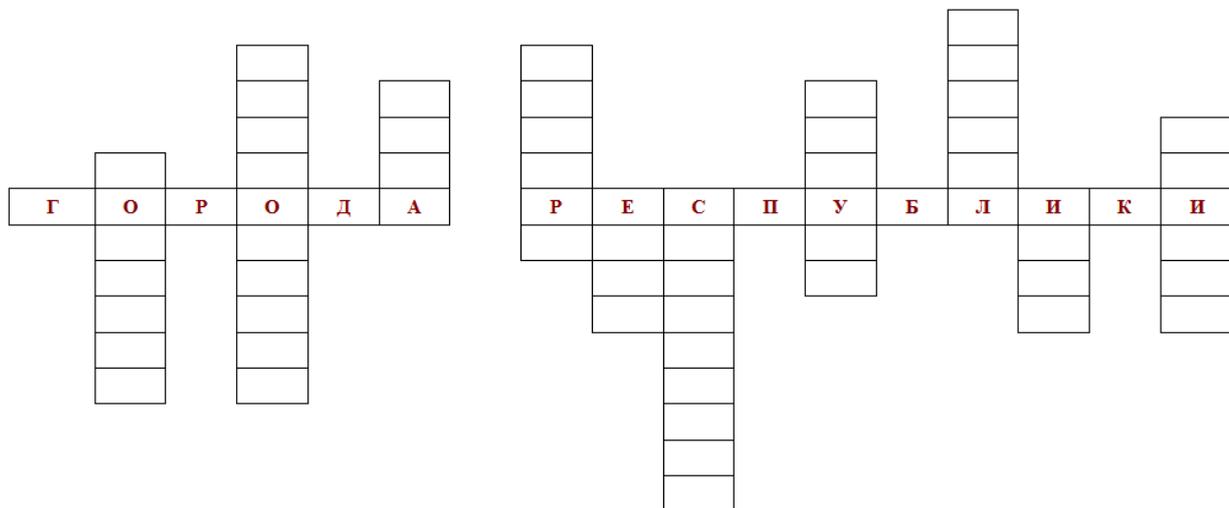


Табл. 2.3.а. Кроссворд «Города республики»

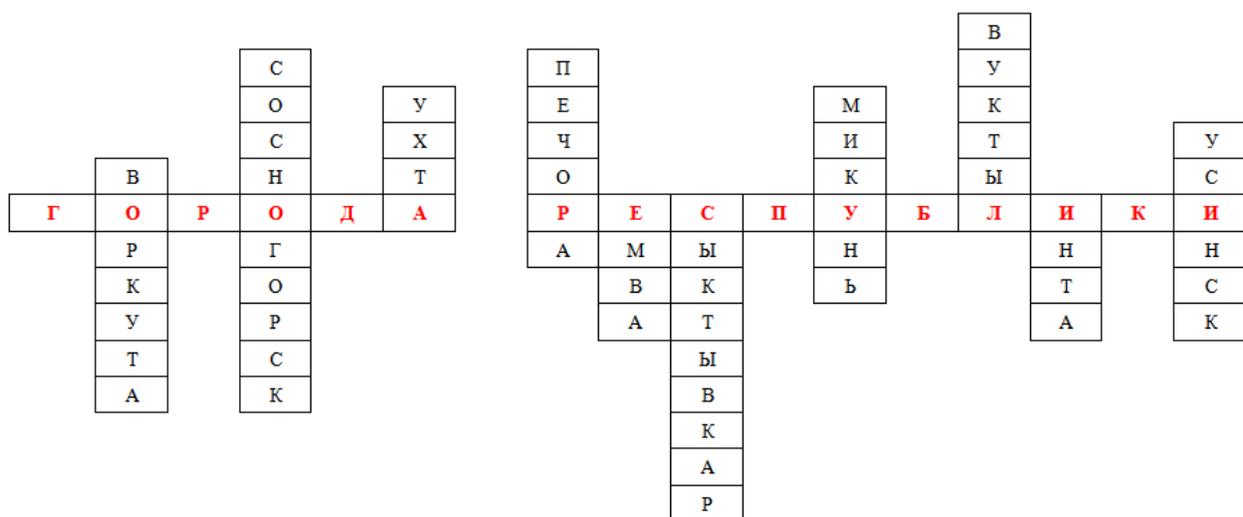


Табл. 2.3.б. Ответы на кроссворд «Города республики»

<i>Сыктывкар</i>	<i>Воркута</i>	<i>Инта</i>	<i>Печора</i>	<i>Емва</i>
				
<i>Ухта</i>	<i>Усинск</i>	<i>Микунь</i>	<i>Сосногорск</i>	<i>Вуктыл</i>
				

Табл. 2.3. Гербы городов республики

3. ТРАДИЦИОННАЯ КУЛЬТУРА РЕСПУБЛИКИ КОМИ

3.1. Допиши письмо (коми орнамент)

Необходимо дописать письмо, вставляя в пропуски вместо слов элементы коми национального орнамента (зарисовка орнамента), обозначения, которых подходят по смыслу в тексте (см. табл. 3.1.а.). Баллы присваиваются за каждый критерий от 1 до 5 по усмотрению ведущего. Учитываются такие критерии, как качество зарисовки орнаментов (схожесть с исходным обозначением орнаментов), правильный подбор орнаментов по тексту, и чтение письма без использования таблицы обозначений орнаментов (см. табл. 3.1.б.).

Примечание: Для удобного заполнения участниками письма, необходимо распечатать его на отдельных листках, используя следующие параметры текста (Ш-16, Times New Roman, двойной интервал между строчек).

Отряд № _____ Команда _____
<p><i>Допиши письмо, вставляя в пропуски вместо слов элементы коми национального орнамента:</i></p> <p style="text-align: center;">Здравствуй, _____!</p> <p>В лагере мне очень нравится. Недавно мы ходили в поход. Была хорошая погода. Ярко светило _____.</p> <p>Мы шли по тропинке через _____ и ориентировались по _____.</p> <p>На лесной полянке увидели _____ и собрали их. Вышли к реке. Над водой летали _____. Мы наловили много _____ и сварили уху.</p> <p>Этот день останется в моей памяти.</p> <p>До свидания! Твой _____.</p>

Табл. 3.1.а. Письмо

Элементы коми национального орнамента и их обозначения							
	Мех		Грабли		Чайка		Рыба
	Полярная звезда		Оленевод		Компас		Пила
	Ошейник оленя		Чум		Дерево		Женщина

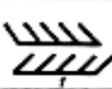
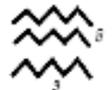
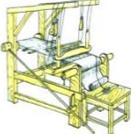
	Ребенок		Олененок		Голова филина		Мужчина
	Звезда		Кочка с ягодами		Дети		Рога оленя
	Ель		Рога лося		Рога коровы		Солнце
							
							
							
							

Табл. 3.1.б. Элементы коми национального орнамента и их обозначения

3.2. Лото (загадки)

Необходимо сопоставить карточки загадок с ответами в следующей последовательности: *загадка – изображение – ответ на русском языке – ответ на коми языке* (см. табл. 3.2.). Загадки раскладывать в столбик, друг под другом. – 1 балл ставиться за 1 правильное сопоставление 1 загадки со всеми вариантами ответов. Если в цепочке загадка-ответ нарушен хотя бы один элемент, то балл за эту загадку не ставят.

№ п/п	Загадки	Ответы на загадки		
		Изображения	На русском языке	На коми языке
1.	А ну-ка, ребята, Кто угадает: На десятерых братьев Двух шуб хватает.		Рукавицы	кепысь
2.	Не шиты, не кроены, А по ниточке собраны.		Чулки	чөрӧс

3.	Дуйся не дуйся, Через голову суйся, Попляши день деньской И пойдешь на покой.		Рубашка мужская	мужик дөрөм
4.	Я на поясе держусь, Я на кухне пригожусь.		Фартук	водздөра
5.	Всегда шагаем мы вдвоём, Похожие, как братья, Мы шкурку гладкую несем, Похожи на котят мы.		Пимы	пими
6.	Я на плечиках держусь, Повернешься - Я кружусь.		Сарафан	сарапан
7.	По дороге я шел, Две дороги нашел. По обоим пошел Да в обе вошел.		Штаны мужские	гач
8.	Пол покрывает, Дом украшает.		Половик	джодж дөра
9.	Днем как обруч, Ночью как уж.		Пояс	вöнь
10.	Изо льна родился, В рубахи, штаны превратился; Людей одевает, Красотой удивляет.		Холст	дөра
11.	Висит, болтается, Всяк за него хватается, По утрам утирается.		Полотенце	ки чышкөд
12.	Пришел паук на деревянных ногах, Всю избу загородил.		Ткацкий стан	кыан стан

13.	С узорами, красива, Девушкам мила, Волосы покрывает, От ветра защищает.		Косынка, платок	юр көртөд, чышъян
14.	Меня дергали, мяли, Долго трепали, В воде мочили, В полотно превратили.		Лён	шобді
15.	Били меня, били, Колотили, колотили, Ключьями рвали, По полю валяли, Под ключ запирали, На стол сажали.		Холщовая скатерть	пызан дөра
16.	Не столько поест, Сколько истопчет.		Ступа	гыр
17.	Четыре брата. Под одной крышей живут.		Стол	пызан
18.	В избе стоит, Всяк на ней сидит.		Лавка	лабич
19.	С локоть мохнато, С локоть голо, С локоть под себя ушло.		Прялка	печкан
20.	Маленький, удаленький, Воду собирает, Всех умывает.		Рукомойник	мыссян доз
21.	Сама не ем, А людей кормлю.		Ложка	пань
22.	В лес иду пустым-пусто, А из леса — густым-густо.		Наберушка	чуман

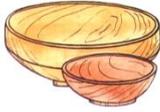
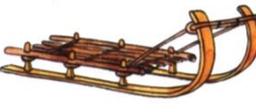
23.	Утка в море, Хвост на заборе.		Ковш	кõш
24.	Что за чудо птица, В которой соль храниться?		Утка-солонка	сов доз
25.	Берестяной мальчишка, Вместо шляпы — крышка. Людам очень помогает: Всяку пищу сохраняет.		Туес	туис
26.	Из бересты плетут, В лес меня берут, На плечах несут.		Пестерь	пестер
27.	Хозяйкам — нужна, С ложкой — дружна, Всех кормлю, Мыться люблю.		Миска	тасьгі
28.	В лесу родилась, В воде живет.		Лодка	пыж
29.	На снегу два следа Оставляю я всегда, На спине дрова вожу, В лес с людьми зимой хожу.		Сани дровни	додь
30.	Две в руках, две в ногах, Не провалишься в снегах, А проедешь без труда И оставишь два следа.		Лыжи	лызь

Табл. 3.2. Загадки с ответами

3.3. Говорим по-коми

Необходимо соотнести русские слова/выражения с коми словами/выражениями. Рассмотрим 2 варианта выполнения этого задания.

1 вариант: Участникам необходимо заполнить таблицу на соответствие русских и коми слов/выражений (см. табл. 3.3.а.).

Представлена таблица ответов (см. табл. 3.3.б.).

2 вариант: Сопоставить карточки с русскими словами/выражениями с карточками коми словами/выражениями. Карточки на русском языке должны быть друг под другом, в столбик, а карточки на коми языке должны быть сопоставлены и разложены напротив русских слов/выражений, образуя второй столбец. – 1 балл за каждое правильное соответствие (1*15=15).

№ п/п	Слова по-русски	Слова по-коми <i>Вставить Букву ответа</i>
1.	ПРИВЕТ	
2.	ЗДРАВСТВУЙТЕ	
3.	ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ	
4.	ДОБРОЕ УТРО	
5.	ДОБРЫЙ ДЕНЬ	
6.	ДОБРЫЙ ВЕЧЕР	
7.	СПОКОЙНОЙ НОЧИ	
8.	ДО СВИДАНИЯ	
9.	ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ	
10.	МЕНЯ ЗОВУТ	
11.	СПАСИБО	
12.	СЧАСТЛИВОГО ПУТИ	
13.	ЖЕЛАЮ СЧАСТЬЯ	
14.	ВСЕГО ДОБРОГО	
15.	ПОЗДРАВЛЯЮ	
А. БУР АСЫВ; Б. ВИДЗА КОРАМ; В. БУР ТУЙ; Г. ДОНА ЁРТЪЯС; Д. ЧОЛӦМ; Е. СИА ШУД; Ж. ВИДЗА ОЛАННЫД; З. БУР ЛУН; И. АДДЗЫСЬЛЫТӦДЗ; К. БУР РЫТ; Л. СТАВ БУРСӦ; М. БУР ВОЙ; Н. ЧОЛӦМАЛА; О. АТТЬӦ; П. МЕНО ШУӦНЫ; МЕНАМ НИМӦЙ		

Табл. 3.3.а. Задание «Соответствие русских и коми слов/выражений»

Ответы	
-	Д
-	Ж
-	Г

-	А
-	З
-	К
-	М
-	И
-	Б
-	П
-	О
-	В
-	Е
-	Л
-	Н

Табл. 3.3.б. Ответы на задание «Соответствие русских и коми слов/выражений»

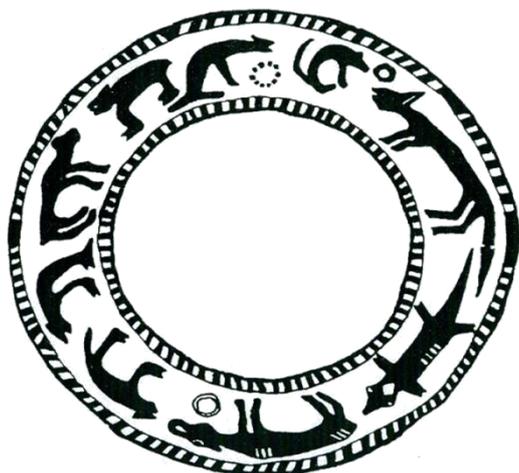
4. КОМИ ПРОМЫСЛОВЫЙ КАЛЕНДАРЬ

4.1. Найти пару изображениям животных календаря

Необходимо сопоставить символы животных коми промыслового календаря с изображениями животных. Рассмотрим 2 варианта выполнения этого задания.

1 вариант: Участникам необходимо в таблице сопоставить символы животных с их изображениями с помощью стрелок. – 1 балл за каждое правильное соответствие ($1 \cdot 9 = 9$).

2 вариант: Сопоставить карточки с символами животных коми промыслового календаря с карточками с изображениями животных. – 1 балл за каждое правильное соответствие ($1 \cdot 9 = 9$).



Коми промысловый календарь – случайная находка в селе Сторожевск (Корткеросский район). Артефакт был найден на берегу реки Вычегды в 1975 году Латкиным Н.А. – обычным жителем, а не историком-энтузиастом, как зачастую считается. Плоское бронзовое кольцо было передано археологу Климу Королеву для изучения. Датировали находку концом первого – началом второго тысячелетия нашей эры.

Сыктывкарский этнограф Николай Конаков по зооморфным изображениям, насечкам и круглым знакам (которые он считал солярными) интерпретировал находку как древний коми календарь. Основная масса ученых с подобной интерпретацией согласилась, и сегодня бронзовое кольцо принято называть коми промысловым календарем охотника.

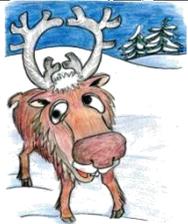
Как можно отсчитывать дни по этому календарю и как ориентироваться во времени? Обычным современным людям, оторванным от природы, было бы сложно расшифровать значения, поэтому свою трактовку нам дали ученые.

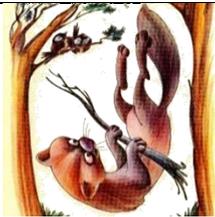
Девять промысловых животных соответствуют девяти месяцам древних коми. Дни отсчитываются на календаре против движения часовой стрелки, а отчет велся по

кругу на внешней стороне. Новый год отсчитывали с 21 марта (дата весеннего равноденствия).

Коми промысловый календарь помимо отсчета времени имел еще одну важную функцию. Он напоминал охотникам на кого нельзя охотиться в конкретный момент времени. Так, если охотник вышел на промысел в начале апреля, то ему строжайше запрещалось бить «хозяина месяца» - горностаю, ведь именно в это время в северном ареале самки горностаю рожают и начинают выкармливать своих детенышей.

Календарь не только указывал на конкретный день года, но и поддерживал популяцию промысловых животных и баланс между человеком и природой.

№ п/п	Символ животного на коми промысловом календаре	Изображение животного	Название животного на русском и коми языках	Названия месяцев и их период по коми промысловому календарю
1.			Медведь – Ош	Первый месяц «ПЕРИОД МЕДВЕДЯ» 22 МАРТА – 27 АПРЕЛЯ
2.			Олень – Көр	Второй месяц «ПЕРИОД ОЛЕНЯ» 28 АПРЕЛЯ – 2 ИЮНЯ
3.			Горностаю – Сьӧдбӧж	Третий месяц «ПЕРИОД ГОРНОСТАЯ» 3 ИЮНЯ – 4 ИЮЛЯ
4.			Росомаха - Сан	Четвертый месяц «ПЕРИОД РОСОМАХИ» 5 ИЮЛЯ – 9 АВГУСТА

5.			Лось – Йёра	Пятый месяц «ПЕРИОД РОСОМАХИ» 5 ИЮЛЯ – 9 АВГУСТА
6.			Выдра – Чув	Шестой месяц «ПЕРИОД ВЫДРЫ» 5 ОКТЯБРЯ – 19 ДЕКАБРЯ
7.			Лиса - Руч	Седьмой месяц «ПЕРИОД ЛИСЫ» 20 ДЕКАБРЯ – 24 ЯНВАРЯ
8.			Белка – Ур	Восьмой месяц «ПЕРИОД БЕЛКИ» 25 ЯНВАРЯ – 21 ФЕВРАЛЯ
9.			Куница - Тулан	Девятый месяц «ПЕРИОД КУНИЦЫ» 22 ФЕВРАЛЯ – 21 МАРТА

4.2. Русские и коми названия животных

Необходимо, с помощью стрелок, сопоставить русские названия животных коми промыслового календаря с коми названиями животных (см. табл. 4.2.а.).

Представлена таблица ответов (см. табл. 4.2.б.).

Названия животных		Названия животных	
На русском языке	На коми языке	На русском языке	На коми языке
Медведь	Ур	Медведь	Ош
Олень	Ош	Олень	Кёр
Горностай	Тулан	Горностай	Сьодббж

Росомаха	Чув
Лось	Руч
Выдра	Сан
Лиса	Көр
Белка	Йөра
Куница	Сьөдбөж

Табл.4.2.а.

Росомаха	Сан
Лось	Йөра
Выдра	Чув
Лиса	Руч
Белка	Ур
Куница	Тулан

Табл.4.2.б.

4.3. Друг за другом

Необходимо расположить животных в правильном порядке на круге коми промыслового календаря (см. рис. 4.3.а).

Правильный порядок символов на коми промысловом календаре (см. рис. 4.3.б.).

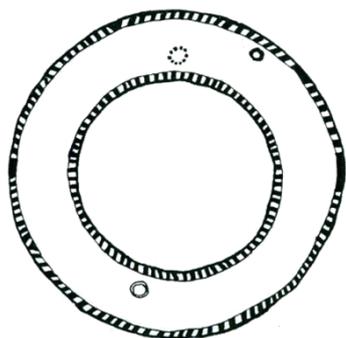


Рис. 4.3.а.



Рис. 4.3.б.

5. ВСЛЕД ЗА КОМИ ОХОТНИКОМ

5.1. Охотничий язык

В охотничьей среде широко использовался особый охотничий язык (тайный, шифрованный), когда животные не назывались своими именами, а имели особые описательные названия. Необходимо узнать, каких животных могли так называть и раскрыть, почему их так называют. Задания представлены на 8 карточках (см. рис. 5.1.а. – рис. 5.1.з.).

Ответы к заданию «Охотничий язык» представлены в таблице (см. табл. 5.1.).

В охотничьей среде широко использовался особый охотничий язык (тайный, шифрованный), когда животные не назывались своими именами, а имели особые описательные названия. Угадайте, каких животных могли так называть: вёркань – **лесная кошка**?

А. Белка



Б. Рысь



В. Заяц



Рис. 5.1.а. Карточка №1

В охотничьей среде широко использовался особый охотничий язык (тайный, шифрованный), когда животные не назывались своими именами, а имели особые описательные названия. Угадайте, какого животного могли так называть: съдбёж – **чёрный хвост**?

А. Горностай



Б. Ласка



В. Соболь



Рис. 5.1.б. Карточка №2

В охотничьей среде широко использовался особый охотничий язык (тайный, шифрованный), когда животные не назывались своими именами, а имели особые описательные названия. Угадайте, какого животного могли так называть: сер – **пятнышко**?

А. Соболь



Б. Куница



В. Рысь



Рис. 5.1.в. Карточка №3

В охотничьей среде широко использовался особый охотничий язык (тайный, шифрованный), когда животные не назывались своими именами, а имели особые описательные названия. Угадайте, какого животного могли так называть: кузьбѣж – **длинный хвост**?

А. Куница



Б. Соболь



В. Лиса



Рис. 5.1.г. Карточка №4

В охотничьей среде широко использовался особый охотничий язык (тайный, шифрованный), когда животные не назывались своими именами, а имели особые описательные названия. Угадайте, какого животного могли так называть: лек зверь – **плохой зверь**?

А. Волк



Б. Медведь



В. Росомаха



Рис. 5.1.д. Карточка №5

В охотничьей среде широко использовался особый охотничий язык (тайный, шифрованный), когда животные не назывались своими именами, а имели особые описательные названия. Угадайте, какого животного могли так называть: небыд кок – **мягкая лапа**?

А. Заяц



Б. Медведь



В. Соболь



Рис. 5.1.е. Карточка №6

В охотничьей среде широко использовался особый охотничий язык (тайный, шифрованный), когда животные не назывались своими именами, а имели особые описательные названия. Угадайте, какого животного могли так называть: дзор – **седой**?

А. Волк



Б. Медведь



В. Заяц



Рис. 5.1.ж. Карточка №7

В охотничьей среде широко использовался особый охотничий язык (тайный, шифрованный), когда животные не назывались своими именами, а имели особые описательные названия. Угадайте, какого животного могли так называть: кузь кок – **длинная нога**?

А. Лось



Б. Медведь



В. Заяц



Рис. 5.1.з. Карточка №8

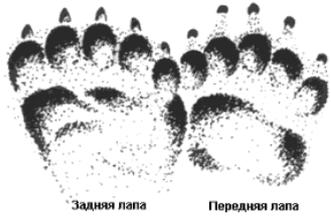
№	Название	Название	Варианты ответов
---	----------	----------	------------------

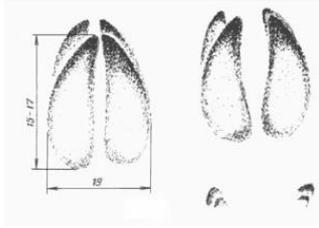
п/п	животных на охотничьем языке (по-коми)	животных на охотничьем языке (по-русски)	(правильный ответ выделен курсивом)
1.	Вӧрканы	лесная кошка	белка, <i>рысь</i> , заяц
2.	Сьӧдбӧж	чёрный хвост	<i>горноста́й</i> , ласка, соболь
3.	Сер	пятнышко	соболь, <i>куница</i> , рысь
4.	Кузьбӧж	длинный хвост	куница, соболь, <i>лиса</i>
5.	Лек зверь	плохой зверь	<i>волк</i> , медведь, россомаха
6.	Небыд кок	мягкая лапа	заяц, медведь, <i>соболь</i>
7.	Дзор	седой	волк, <i>медведь</i> , заяц
8.	Кузь кок	длинная нога	<i>лось</i> , медведь, заяц

Табл. 5.1. Ответы к заданию «Охотничий язык»

5.2. Следы животных

Необходимо сопоставить изображения животных с их следами.

№ п/п	Название животного	Изображение животного	Следы животного
1.	Медведь		 Задняя лапа Передняя лапа
2.	Заяц		
3.	Бобр		

4.	Волк		
5.	Белка		
6.	Лось		

5.3. Отгадай-ка

Необходимо ответить на вопросы и отгадать животного.

№ п/п	Вопросы	Ответы
1.	У какого животного детёныши рождаются зимой?	Медведь
2.	Какое животное называют сохатым?	Лось
3.	У каких животных каждый день растут зубы?	У всех грызунов
4.	Про какого животного говорят, что его ноги кормят?	Волк
5.	Назовите самую большую птицу наших лесов.	Глухарь

ЗАЧЁТНО-МАРШРУТНАЯ КНИЖКА (ЗМК)

Игра по станциям «С рюкзаком по Республике Коми»-

Команда _____

№ п/п	Названия разделов	Названия станций	Кол-во баллов	Подпись судьи
1.	Символика Республики Коми	Узнай флаг		
		Собери герб		
		Узнай гимн		
2.	Города и районы РК	Административная карта РК		
		Местоположение городов РК		
		Кроссворд «Города РК»		
3.	Традиционная культура РК	Допиши письмо (коми орнамент)		
		Лото (загадки)		
		Говорим по-коми		
4.	Коми промысловый календарь	Найди пару		
		Русские и коми названия животных		
		Друг за другом		
5.	Вслед за коми охотником	Охотничий язык		
		Следы животных		
		Отгадай-ка		
ВСЕГО:				

**ИТОГОВОЕ КОНТРОЛЬНО-ЗАЧЕТНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ ПО
ПРОГРАММЕ
ТУРИСТСКО-КРАЕВЕДЧЕСКАЯ ИГРА
«АЗБУКА ЧЕТЫРЕХ ВЕРШИН»**

Итоговое мероприятие – туристско-краеведческая игра «Азбука четырёх вершин» проводится в конце смены по четырем направлениям: туристское, спортивное ориентирование, краеведение, патриотическое в форме игры по станциям.

Цели и задачи:

- совершенствование умений и навыков по туризму и спортивному ориентированию, военной подготовке, приобщение к краеведческой деятельности;
- физическое развитие детей и подростков;
- развитие чувства товарищества, укрепление дружбы и взаимовыручки.

Возрастная категория участников: от 6 до достижения 18 лет.

Место проведения: детский оздоровительно-образовательный центр «Гренада», Сыктывдинский район, с. Зеленец, д. Парчег.

Оборудование: карта ДООЦ «Гренада», компостеры.

Станции спортивного ориентирования

1 станция – «Покорение вершин»

Старт туристско-краеведческой игры «Азбука четырёх вершин» начинается с определения места нахождения по карте. Задача участников игры - пройти все станции, обозначенные на карте. Пройденные станции должны быть отмечены компостером. Итогом прохождения всех станций является покорение четырёх вершин: вершина туризма «На тропе и на привале», вершина краеведения «Азбука юного краеведа», вершина спортивного ориентирования «К олимпийским вершинам», вершина патриотов «Равнение на героев».

Необходимо: карта.

2 станция - «Топографическая»

Задание:

Участникам необходимо сопоставить условные знаки с их названиями.

Необходимо: условные знаки.

Станции туристской направленности

1. Станция «Завтрак туриста».

Ведущий задает вопросы:

- что за продукт «Завтрак туриста»? (консервированная перловка с мясом)

- как называется место приема пищи у туристов? (бивуак)

- основные правила разведения костра? (не менее 5 м от палатки, от деревьев, снятие дерна и закрытие им кострища после тушения костра)

- на каком виде костра лучше приготовить пищу, показать (по возможности)? («колодец», «шалаш»)

- как называется туристская кастрюля? (котелок)

- традиционная калорийная вареная пища туриста? (каша)

- пословицы-поговорки о каше (щи да каша – пища наша, он мало *каши* ел, *кашу* маслом не испортишь, с ним *кашу* не сваришь, хороша *кашка*, да мала чашка и др.)

- угадать на ощупь в каком мешочке какая крупа.

Необходимо: мешочки с крупой, палки для костра.

2. Станция «Пещера»

Каждый участник команды в каске преодолевает препятствие натянутых между деревьями обручей.

Необходимо: обручи, веревки, каски.

3. Станция «Кочки»

Команда, не расцепляя рук преодолевает пересеченный участок по кочкам, условие – одна нога на кочке.

Необходимо: условные «кочки».

4. Станция «Первая помощь»

Практическое задание: наложить сухую повязку на лучезапястный сустав при ожоге кипятком у костра.

Необходимо: бинт, вода.

Станции краеведческой направленности:

1 станция – Собери Республику Коми

Задание:

- 1.Отряду даётся время, чтобы собрать пазл карты Республики Коми.
- 2.Прочитай отрывки из стихотворений. Дополни их названиями городов.
- 3.Узнай города по их своеобразной характеристике.

Что необходимо для проведения: пазл Республики Коми, стол.

2 станция – Легенды коми народа

Задание:

- 1.Узнать по описанию о ком идёт речь.
- 2.Собрать пазл персонажа коми легенды.

Что необходимо для проведения: карточки с описанием персонажей коми легенды, пазлы, стол.

3 станция – Традиционные праздники районов Республики Коми

Задание:

Сопоставить карточки:

- описание праздника
- эмблема праздника
- район

Что необходимо для проведения: карточки, стол.

Станции военно-патриотической направленности

1 станция - Сборка-разборка автомата

Разборка и сборка автомата производится на столе или чистой подстилке; части и механизмы участник кладет в порядке разборки, обращаясь с ними осторожно, затем следующий участник собирает автомат. Действия повторяются до тех пор, пока каждый учащийся не попробует собрать/разобрать автомат.

Порядок неполной разборки автомата:

- 1) Отделить магазин
- 2) Вынуть пенал с принадлежностью
- 3) Отделить шомпол
- 4) Отделить крышку ствольной коробки
- 5) Отделить возвратный механизм
- 6) Отделить затворную раму с затвором
- 7) Отделить затвор от затворной рамы
- 8) Отделить газовую трубку со ствольной накладкой

Необходимо: автомат Калашникова, стол.

2 станция - Защитный костюм (ОЗК)

Участники слушают информацию об общевойсковом защитном комплекте: историю, предназначение, составные части.

Затем желающие участники одевают ОЗК, соревнуясь между собой. Судья засекает время и проверяет правильность использования комплекта.

Общевойсковой защитный комплект (ОЗК) предназначен для защиты кожных покровов человека от отравляющих веществ (ОВ), радиоактивной пыли (РП) и бактериологических аэрозолей (БА).

В комплект входят:

- плащ ОП-1м со шпёнками;
- чулки со шпёнками и тесьмой ;
- защитные перчатки (летние БЛ-1м, пятипалые и зимние БЗ-1м, двухпалые) Для ношения плаща, чулок и перчаток могут использоваться чехол для плаща и чехол для чулок и перчаток.

Порядок надевания и снятия общевойскового защитного комплекса «в виде плаща» (Руководящие документы: «Руководство по эксплуатации средств индивидуальной защиты» часть 2. Воениздат, 1988 г.)

Надевание ОЗК в виде плаща

Заблаговременное надевание ОЗК (плащ в рукава) проводят на незараженной местности по команде: «Плащ в рукава, чулки, перчатки надеть. Газы!»

По этой команде необходимо:

- положить ОЗК на землю, оставляя на себе противогаз в походном положении;
- достать чулки и перчатки из капюшона плаща ОП-1м;
- надеть чулки, застегнуть хлястики, начиная с нижних и завязать обе тесьмы на пояском ремне;
- надеть плащ в рукава и противогаз, оставляя противогазовую сумку под плащом, и застегнуть шпеньки плаща;
- надеть капюшон и перчатки, при этом петли на низах рукавов надеть на большие пальцы поверх перчаток.

Для снятия зараженного ОЗК (при снятии ОЗК нельзя касаться открытыми участками тела и одежды внешней (зараженной) стороны) необходимо:

- повернуться лицом к ветру;
- расстегнуть полы плаща, нижние и средние хлястики чулок;
- снять петли с больших пальцев рук;
- откинуть капюшон с головы на спину;
- взять плащ за наружную часть бортов и, не касаясь одежды, сбросить его назад;
- поочередно, за спиной, освободить до половины руки из перчаток и стряхнуть перчатки совместно с рукавами плаща;
- сделать 3-5 шагов вперед и повернуться спиной к ветру;
- отстегнуть верхние хлястики чулок и развязать тесемки у пояса;
- поочередно, наступая носком одной ноги на пяточную часть носочка другой ноги, вытащить ноги из чулок до половины и осторожным стряхиванием снять чулки;

- отойти от снятого ОЗК в наветренную сторону, пятясь на 3-5 шагов и, просунув большой палец руки под шлем-маску противогаза в районе шеи и наклонившись к земле, снять противогаз и положить его на землю;

- повернуться лицом к ветру и отойти от противогаза.

Необходимо: ОЗК, противогаз.

3 станция - Карта России

В течение 10 минут работы станции вся команда участников собирает СПИЛС-карту России без помощи дополнительных средств получения информации. Побеждает та команда, которая собрала карту за меньшее время. Если карта собрана не полностью по истечении времени, то засчитывается количество правильно установленных субъектов РФ (пазлов).

Необходимо: СПИЛС-карта, секундомер, стол.

4 станция - Викторина, посвященная 75-летию Победы в Великой Отечественной войны

Задачи викторины:

- воспитание патриотизма и гражданской ответственности у детей и молодёжи, как важнейших духовно-нравственных качеств гражданина великой страны.

- формирование исторических знаний у учащихся о Великой Отечественной войне, героях и подвигах, значимых событиях завершающего этапа войны.

Участники команды вместе выполняют задания викторины. Если количество детей в команде 20 и более, возможно разделение команды на две группы.

Примерные задания викторины:

1. Участники отвечают на вопросы викторины на листочке
2. сопоставить портрет героя, его имя и подвиг
3. собрать картину, посвященную Великой Отечественной войне из частей, найти её название и автора (возможно использование интернет-ресурсов)

4. «Угадай мелодию» (О Великой Отечественной войне). Участники отгадывают песню, по первым нотам. Возможно совместное исполнение всей песни или её припева.

Необходимо: вопросы викторины на листе А4, ручки, фото героев, их имена, подвиги, минусовки военных песен, портативная колонка, цветные репродукции картин посвященных ВОВ, разрезанные на несколько частей.

