

Школа радости



Игры, экскурсии
и походы
в летнем лагере



Сценарии и советы
для вожатых

Школа радости

В. И. Руденко

ИГРЫ, ЭКСКУРСИИ
И ПОХОДЫ
В ЛЕТНЕМ ЛАГЕРЕ

СЦЕНАРИИ И СОВЕТЫ ДЛЯ ВОЖАТЫХ

РОСТОВ-НА-ДОНЕ

2005

УДК 371
ББК 74.200.8
КТК 423
Р 83

Автор-составитель Руденко В. И.

Р 83 Игры, экскурсии и походы в летнем лагере: Сценарии и советы для вожатых. — Ростов н/Д: Феникс, 2005. — 224 с. (Школа радости)

Детский оздоровительный лагерь должен организовать жизнь детей так, чтобы она была тесно связана с окружающей природой. Научить ребят читать книгу природы, вести простейшие наблюдения за жизнью леса, водоема, собирать коллекции и гербарии, мастерить поделки из природного материала, вслушиваться в чудесную музыку птичьего оркестра — все это можно только летом. Однако и прогулки, и походы, и экскурсии будут действительно эффективным средством воспитания лишь в сочетании с играми, различными конкурсами и соревнованиями.

Пособие, в котором предложены варианты проведения различных мероприятий для детей, станет незаменимым помощником для воспитателей и педагогов-организаторов детских лагерей, работников школ и детских садов.

УДК 371
ББК 74.200.8
КТК 423

ISBN 5-222-06495-6

© Автор-составитель, Руденко В.И., 2005
© Оформление, изд-во «Феникс», 2005

УЧЕБНАЯ ТРОПА ПРИРОДЫ

Экологическая тропа — специально разработанный маршрут для познавательной экскурсии, проложенный таким образом, чтобы на сравнительно небольшом отрезке пути можно было увидеть как можно больше разнообразных интересных экологических объектов или явлений.

Название «Учебная тропа природы» можно понимать двояко: во-первых, как «мы изучаем природу», и, во-вторых, как «природа учит нас». Цель «экологической тропы» заключается в обучении и воспитании ребят. Задачей «тропы» является своеобразный «природоведческий ликбез», т. е. расширение сведений об объектах, процессах и явлениях окружающей среды, задача педагогов-организаторов при этом — научить детей видеть, замечать различные проявления антропогенного фактора. В конечном счете основная цель «троп» — способствовать воспитанию экологической культуры человека.

Особенность экологического воспитания и обучения на тропах природы состоит в том, что они строятся на основе не дидактически назидательного, а непринужденного усвоения информации, норм поведения в при-

родном окружении. На «тропе» появляется возможность совместить изучение природных объектов с отдыхом. Что касается связи воспитания с отдыхом, то где, как не в естественном природном окружении, можно показать ее красоту, ранимость и продемонстрировать, насколько беззащитна природа перед натиском человека, убедить в том, что она, по выражению Е. Евтушенко, «сама просит нашей помощи, защиты и любви».

Обычно лагерные тропы прокладывают по буферным зонам вокруг заповедников, зонам организованного туризма, национальных парков, ландшафтным заказникам. Но для создания учебных троп подходят и городские лесопарковые зоны, зоны отдыха, скверы и даже леса промышленного использования. Учебно-экологические тропы имеют протяженность 4—8 км, экскурсия по ним не требует особой подготовки или снаряжения. Маршрут пролегает преимущественно на природе, обычно вблизи городов.

В качестве примера можно рассмотреть опыт создания учебной экологической тропы в Иле-Алатауском национальном парке в окрестностях оздоровительного лагеря «Юный геолог» во время работы экошколы «Мурзиканчик».

Тропа начинается от здания экошколы. Первый отрезок пути — старая задернованная, грунтовая дорога, проложенная вдоль склона горы. Машины по ней давно не ходят. Неподалеку начинает расти небольшой овраг. В нескольких местах на дорогу спускаются тропы, протоптанные пасущимся скотом. Через несколько поворотов начинается подъем вверх по проезжей грунтовой дороге, сильно размытой дождями. Здесь место первой остановки, где уместно рассказать об эрозии почв и роли травяного покрова на склонах.

Рядом с дорогой находится интересный биологический объект — пример борьбы за выживание. Во время прокладывания дороги, видимо, бульдозером, сметав-

шим преграды для будущих автомобилей, сильно была наклонена высокая рябина, которая почти упала, но не погибла, а развернула к солнцу ветви, зависла над обрывом и стала похожа на мостик-аллею. Позади рябины — поляна, часто посещаемая туристами, идущими через перевал с Медео. Здесь ребята могут сравнить вытоптанный участок леса с соседним, менее обезображенными человеком.

Далее, вверх по дороге, несколько раз происходит смена растительности: северные (теневые) склоны чередуются с южными, хорошо освещаемыми солнцем. Можно найти примеры влияния условий обитания на отдельные растительные организмы: сравнить кустик подорожника на проезжей части и на обочине или отдельно стоящую березу с деревом из рощи (рассказ о растительных сообществах и факторах среды обитания).

Из животного мира многочисленны только насекомые: бабочки, стрекозы, муравьи, лесные клопы (рассказ о биологии насекомых — неисчерпаемая тема для интересных бесед!). Гораздо реже встречаются птицы, да и те самые обычные для города: сказывается близость человеческого жилья.

Вдоль дороги, на срезе грунта хорошо видны слои чернозема и глины с большим количеством раковин наземных моллюсков и ниточками уходящих вниз корешков (рассказ о процессе почвообразования и классификации почв).

Дорога делает несколько поворотов и подходит к березовой роще. Здесь вверх по склону идет тропинка, поднимающаяся до границы елового леса. Биотопы березовой рощи и елового леса резко отличаются друг от друга. Ребята пытаются по заданию педагога самостоятельно описать и объяснить эти различия, слушают голоса птиц и рассказ об эндемике этих мест — ели Шренка. Здесь же имеются и другие интересные биологические объекты: причудливый нарост на березе

(почему он появился?), годовые кольца на еловых пнях (сколько лет было дереву, и сколько можно дать соседнему?), несколько улиток, занятых своими повседневными делами (с какой скоростью они передвигаются?), молодые елочки, только-только переросшие траву (когда они станут высотой с человека?). Главное — определить, чем интересен тот или иной объект, а здесь очень многое зависит от знаний самого педагога.

Иногда по дороге попадается старый мусор: бутылки, жестяные банки, полиэтилен, бумага, тряпки. По ним хорошо видно, как идет процесс переработки мусора в природе. Какой мусор может разрушаться, а какой нет и почему — предмет отдельной беседы.

Выше по склону к тропинке выходит семейка шампиньонов, ниже в роще попадаются их родственники — грибы-трутовики на трухлявых пнях и старые дождевики с раскрывшимися шляпками (здесь уместен рассказ о грибах, их образе жизни, симбиозе с растениями). Группа возвращается в школу тем же маршрутом, с той лишь разницей, что теперь экскурсия движется не по дороге, а рядом с ней, по тропе среди деревьев.

После возвращения — беседа, обмен впечатлениями, вопросы и ответы. Кое-что из взятого в лесу рассматривается под микроскопом или определяется по справочнику, более интересные экспонаты помещаются в импровизированный музей.

Очень важно объяснить, что каждый живой организм, растительный или животный, имеет свое собственное имя и состоит в родстве с какими-то другими видами. Топтать траву, имеющую иностранное (латинское) имя, психологически сложнее, чем безликую и безымянную! Этот нехитрый прием обладает поразительным эффектом. Если вы представлены друг другу, значит, знакомы. К знакомому как-то не получается быть совсем равнодушным.

А напоследок несколько практических советов тем, кто решил собираться в дорогу. До выхода на тропу проверьте хорошенъко обувь и одежду. Рассчитайте силы так, чтобы их хватило не только на ходьбу, но и на интерес к окружающему. Лекции о ядовитых растениях и животных лучше прочитать до похода, чем после. Не берите с собой то, что может стать мусором на природе, не возвращайтесь с тем, что станет мусором у вас дома. Лучшее музыкальное сопровождение на экологической тропе — тихие звуки леса, а не песни «Фабрики звезд» из магнитолы.

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ТРОПА С ЗАДАНИЯМИ

Экологическая тропа состоит из 9 этапов, которые надо пройти по порядку. На каждом этапе обозначено минимальное количество баллов, не набрав которое команда выбывает из игры. Группы по 10 человек стараются с интервалом в 10 минут. Время прохождения тропы значения не имеет, поэтому если на какой-либо станции одна из команд догонит предыдущую, то ей надо подождать, пока освободится место.

На некоторых станциях при выполнении определенных условий можно получить «волшебный листок», который дает право вернуться на тропу при поражении, но только один раз. С его помощью команда может вообще не проходить один из этапов.

Важно, чтобы все участники мероприятия ознакомились с условиями прохождения тропы, поэтому на старте на видном месте следует вывесить плакат с правилами.

Возраст участников команды имеет значение для определения минимального проходного балла на каждом из этапов, поэтому в маршрутном листе указываются не только название команды и ее участники, но и возраст. Принимается следующее деление: младший возраст — до 10 лет; средний возраст — 10—12 лет; старший возраст — старше 12 лет.

1-й этап: Биоалфавит

Команде предлагается на выбор одна из тем — животные, птицы, рыбы или растения. Ребята становятся в круг и в течение двух минут играют в слова на выбранную тему. Правила таковы: называть слова по очереди так, чтобы последняя буква первого слова являлась начальной буквой следующего слова. Повторяться и передавать право хода нельзя, но можно подсказывать. Сколько будет названо слов, столько команда получает баллов. Если команда назовет вдвое больше слов, чем требуется для минимума, то она получает и «волшебный листок».

Минимальный проходной балл:

10 баллов — для младшего возраста; 15 баллов — для среднего возраста; 20 баллов — для старшего возраста.

2-й этап: Лесной оркестр

Команда получает два комплекта карточек: первый из них — названия животных, насекомых и птиц, второй — глаголы. За 1 минуту ребята должны разложить карточки таким образом, чтобы они составили правильные пары. «Волшебный листок» может получить только команда младшего возраста, если ошибок нет.

Минимум допускаемых ошибок:

5 ошибок — для младшего возраста; 4 ошибки — для среднего возраста; 3 ошибки — для старшего возраста.

Молчит — рыба

Скрипит — кузнечик

Свистит — иволга

Барабанит — дятел

Лает — лисица

Воет — волк

Кашляет — косуля

Ухает — филин

*Жужжит — шмель
Урчит — лягушка
Пищит — комар*

3-й этап: Изостудия

В течение 5 мин необходимо придумать и нарисовать плакат в защиту природы. Эту станцию проходят все команды, справившиеся с заданием. «Волшебный листок» не выдается.

4-й этап: «Сообразялка»

Команда получает карточки, на которых слова записаны цифрами, соответствующими порядковым номерам букв в алфавите. За 2 мин нужно суметь прочитать как можно больше слов. Волшебный листок команда получает за удвоенный результат.

Минимальные требования:

5 слов (специальные карточки) — для младшего возраста; 8 слов — для среднего возраста; 10 слов — для старшего возраста.

5-й этап: Лесная путаница

Команда внимательно слушает ведущего:

«Поезд медленно подъезжал к перрону. Был январь. Меня послали в служебную командировку для наблюдений над животным миром. Утром следующего дня мы выехали на машине в охотничий стан. Шофер тихо вел машину по сугробам. Было так холодно, что сучья трещали, когда мы к ним прикасались. Въехали в еловый лес.

Вдруг из-под сучьев выскочила маленькая птичка, я ее сразу узнал — это была колибри. Вероятно, у нее там гнездо. Я посмотрел на макушку высокой ели и увидел порхающего пингвина. «Не надо лениться, если хочешь увидеть много интересного», — подумал я и полез на дерево. На самом верху я увидел пингвинье

гнездо. Там лежали 5 яиц, по всему было видно — пингвин хочет снести шестое.

Я слез с дерева, сел в машину, и мы поехали дальше, однако вскоре пришлось остановиться — дорога закончилась, и мы пошли пешком. На соседней ели я увидел беличье гнездо. Шум мотора разбудил зверька, он, потягиваясь, выскочил наружу, удивленно посмотрел на нас и скрылся в листве. То и дело в трещинах коры нам попадались желуди. Молодец, белка, хорошо запаслась на зиму! В еловых ветвях засутились снегири, ласточки, дятлы и иволги. Они кормились семенами шишек и лакомились мушками.

Уже второй час мы шли по лесу. Перед нами расстилалась поляна. На пригорке распустились первые подснежники. Я бросился их собирать. Над нами порхала первая бабочка. На дубу, растущем на краю полянки, виднелось гнездо грифа, в котором пищали птенцы. Гриф-папа улетел на промысел. Мы пошли дальше.

Вскоре нам встретились охотники. Они обнаружили выводок медведей и теперь шли к себе переночевать. Переночевав, мы вместе с охотниками пошли в лес. Подойдя к логову, мы никого там не обнаружили. Медведи, испуганные человеком, ушли в чащу. Пришпорив лошадей, охотники пустились вскачь по сугробам, надеясь догнать белых мишек, а мы, свернув в сторону, продолжали свое путешествие.

Как хорошо гулять в лесу в начале зимы!»

Ошибки: Колибри не живут в еловом лесу с сугробами; пингвины не летают и не живут в лесу, не выют гнезд, несут одно яйцо; белка не ест желуди; ласточек и иволг зимой нет; мишек зимой нет. Подснежников и бабочек зимой нет. Гнездо грифа не может быть на дереве, тем более зимой, с птенцами. Медвежат зимой еще нет, медведи зимой спят, и белых мишек в лесу не бывает. На лошадях скакать по сугробам невозможно.

Итак, ведущий читает рассказ, а участники, если заметят ошибку, останавливают его и говорят, в чем, по их мнению, ошибка. Если замечание верно, команда получает 1 балл, если нет, теряет 1 балл.

Минимальный проходной балл:

3 балла — для младшего возраста; 4 балла — для среднего возраста; 5 баллов — для старшего возраста.

«Волшебный листок» команда получает за удвоенный результат.

6-й этап: Песни о природе

Эту станцию можно смело назвать «отдыхалкой». Ее проходят все, кто вспомнит не менее 10 песен о природе (о животных, о цветах, о рыбах и т.п.). Но волшебного листка здесь получить нельзя.

7-й этап: Биокроссворд

На этой станции ребятам предлагается решить биокроссворд, отыскивая в клеточках 11 названий зверей и птиц. После того, как все слова будут обнаружены, из оставшихся букв надо сложить название вымершего животного. Слова могут изгибаться под прямым углом.

Т	И	Г	С	З	Е	З	К	У
П	А	Р	Г	А	Л	Е	М	Р
У	Н	Д	А	Е	Ь	Е	Л	О
Т	К	О	Р	К	Р	Р	О	П
Х	А	К	Ё	А	О	К	Й	А
О	М	Я	Л	В	Л	А	К	Т
Т	Р	А	Ф	О	И	Д	А	Л
Ж	И	Г	З	Р	К	Я	Т	Е

Ответы: тигр, панда, утка, хомяк, жираф, газель, орёл, кролик, землеройка, куропатка, дятел.

Из оставшихся букв получаем слово *стегозавр*.

Минимальные требования:

4 слова — для младшего возраста; 5 слов — для среднего возраста; 6 слов — для старшего возраста.

«Волшебный листок» команда получает за удвоенный результат.

8-й этап: Лесные загадки

Ведущий зачитывает команде загадки, дети отвечают. За каждую верно отгаданную загадку — 1 балл.

С ветки на ветку,
Быстрый как мяч,
Скачет по лесу рыжий циркач. (*Белка*)

Что за ребятки на пеньках
Столпились тесной кучкой
И держат зонтики в руках,
Застигнутые тучкой? (*Осенки*)

Зелена, а не луг,
Бела, а не снег,
Кудрява, а не голова. (*Береза*)

Волосата, зелена,
В листьях прячется она.
Хоть и много ножек,
Бегать все равно не может. (*Гусеница*)

Есть в реке работники,
Не столяры, не плотники,
А выстроят плотину —
Хоть пиши картину. (*Бобры*)

Без прядева прядет нитку,
Без иглы вяжет сетку;

Целое лето пташек душит,
Мясо ест, а перья сушит. (*Паук*)

Черный жилет,
Красный берет,
Нос — как топор,
Хвост — как упор. (*Дятел*)

И ушаст, и глазаст,
И пугаться горазд.
Заберется в куст
И спит,
Кочерыжку съест — и сыт. (*Заяц*)

Нарядные сестренки
Весь день гостей встречают,
Медом угощают. (*Цветы*)

Она, как змейка,
В траве мелькает,
Хвостом виляет.
Хвост оборвет —
Другой наживет. (*Ящерица*)

На припеке у пеньков
Много тонких стебельков.
Каждый тонкий стебелек
Держит алый огонек.
Разгибаем стебельки —
Собираем огоньки. (*Земляника*)

Утром падаю всегда —
Не дождинка, не звезда —
И сверкаю в лопухах
На опушках и лугах. (*Роса*)

Тонкий стебель у дорожки.
На конце его — сережки.
На земле лежат листки —

Маленькие лопушки.
Нам он — как хороший друг,
Лечит ранки ног и рук. (*Подорожник*)

Хоть верь, хоть не верь:
Пробегал по лесу зверь.
Нес на лбу он неспроста
Два развесистых куста. (*Олень*)

Живет в лесу,
Ухает, как разбойник;
Люди его боятся,
А он — людей боится. (*Филин*)

У нее глаза большие,
Хищный клюв — всегда крючком.
По ночам она летает,
Спит на дереве лишь днем. (*Сова*)

Что же это за девица:
Не швея, не мастерица,
Ничего сама не шьет,
А в иголках круглый год. (*Ель*)

Кто эта птица?
Никогда
Не строит для себя гнезда,
Соседкам яйца оставляет
И о птенцах не вспоминает. (*Кукушка*)

Мягок, а не пух,
Зелен, а не трава. (*Мок*)

Минимальный проходной балл:
7 баллов — для младшего возраста; 8 баллов — для среднего возраста; 9 баллов — для старшего возраста.
«Волшебный листок» команда получает за удвоенный результат.

9-й этап: Конкурс «Лесные голоса»

Команде предлагается продемонстрировать, как кричат звери и птицы (медведь, тигр, волк, утка, кабан, кукушка и т.п.). Эту станцию проходят все, кто сможет достаточно похоже сымитировать какую-либо лесную живность. «Волшебного листка» здесь получить нельзя.

Понятное дело, «экологическая тропа» заканчивается награждением победителей. В качестве призов можно использовать поделки из природных материалов или книги о лесной флоре и фауне и, разумеется, торт «Муравейник».

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА «ЮНЫЕ ТУРИСТЫ»

За время подготовки и проведения экологической игры «Юные туристы» дети не только ближе познакомятся с природой, но и получат знания и навыки по туризму. Время проведения мероприятия — конец лагерной смены.

Красочно оформленное объявление о предстоящем состязании должно быть вывешено заранее, примерно за неделю до его проведения. Для более близкого знакомства с окружающей природой необходимо с каждым отрядом младшего возраста (можно и среднего возраста) в течение смены совершить 1—2 экскурсии в лес, на луга и водоемы, показать детям растения, животных, рассказать об условиях их жизни, пользе или вреде, которые они приносят человеку.

Мероприятие рассчитано на два дня:

1-й день — игра «Путь лесного следопыта». Туристическая эстафета Лесовичка;

2-й день — конкурсы, викторины, итоговая линейка. Вечером — костер для Лесовичка.

Последовательность этапов можно изменять в зависимости от местных и природных условий, а также от возможностей организаторов.

День первый

Ведущий: Ребята, сегодня чудесная погода, лагерная смена близится к концу. А что, если мы пойдем гулять в лес, на нашу старую, так полюбившуюся всем нам, поляну? Рассмотрим деревья, траву, цветы, послушаем пение птиц, погреемся на солнышке, пройдем путями лесных следопытов! И непременно встретимся с Лесовичком. Только давайте вспомним, как нужно вести себя в лесу. Можно ли ломать ветки? Рвать много цветов? Пугать птиц? Громко разговаривать в лесу? Сшибать несъедобные и старые грибы? (Дети отвечают.)

Участники игры идут в лес, останавливаются на поляне и видят ужасную картину: Баба-Яга и Леший хулиганят «по полной программе» (ребята, исполняющие роли этих героев, заранее готовились в лагере, приходили на эту поляну).

Баба-Яга: Чой-то я сегодня, милый друг, какая-то вредная. Не люблю, когда в лесу красиво, когда окаймленные птицы поют, — у меня от них голова болит. Не люблю, когда кругом тишина и покой. Давай мы с тобой, дружочек, все здесь по-своему переделаем! А?

Леший: Это ты хорошо придумала, Бабуся-Ягуся! Ты цветов нарви, да побольше. Кикимору от них просто колбасит! Ну, а я веточек для веников наломаю, вот будет нам хорошая банька!

Баба-Яга: Ух ты, круто!

Баба-Яга и Леший начинают безобразничать, громко кричать. Потом Леший лезет в гнездо.

Ведущий: Ребята, что мы видим! Ужас какой! Хорошо или плохо поступают Баба-Яга и Леший?

Дети: Плохо! Так делать нельзя! Их надо остановить!

Ведущий: Крикнем все громко: «Нельзя!»

Дети: (хором) Нельзя! Нельзя!

Баба-Яга: Ой, что это? Гром, что ли? Али сила нечистая? Мы, кажется, ее и не звали, сами тут упражмся.

Леший от крика ребят падает с дерева, и за ним — «гнездо с птенцами».

Леший: Ой, боюсь! Сгинь нечистая сила! Сгинь! Ой-ой-ой!

Ведущий: Это вы тут хулиганите, все ломаете, рвете, гнезда разоряете?

Леший: Бабусенька-Ягусенька, к нам гости пожаловали! Милые гости, не ждали мы вас, а то бы побольше нарвали цветов, наломали веток, вместе бы в баньку сходили. Хи-хи-хи! Вы, наверное, тоже вредные, не любите природу, все живое и красивое, все поющее и все цветущее? Бабуся, давай их пригласим вместе с нами похулиганить!

Баба-Яга: Проходите, гости дорогие. Будем вместе вредничать и безобразничать.

Ведущий: Друзья, надо что-то делать, как-то остановить Бабу-Ягу и Лешего...

Кто-то из вожатых предлагает позвать Лесовичка. Все дружно зовут Лесовичка. Лесовичок выходит из-за деревьев и кустов, здоровается с ребятами.

Лесовичок: Ах вы, негодники! Это что же вы творите? (Обращается к Бабе-Яге и Лешему.) Разве можно лес обижать? Цветы и веточки ломать? Птичьи гнезда разорять? Грибы и ягоды топтать? (Обращается к детям.) А вы как считаете, мои юные друзья?

Дети: (хором) Конечно, нельзя. Ведь деревья, цветы, трава и птицы — все они живые.

Леший: Ребятушки, мы все поняли и теперь не будем вредничать и хулиганить в лесу. Бабуся-Ягуся, это ты первая начала вредничать! Уйду я далеко в лес, не хочу больше с тобой дружить. (*Уходит с поляны.*)

Баба-Яга просит прощения у детей, обещает бережней относиться к природе.

Лесовичок: А теперь приберемся на поляне, соберем весь мусор. Баба-Яга, помогай и ты нам!

Участники встречи наводят порядок на поляне и вокруг нее.

Лесовичок: Вот и порядок на поляне, сразу стало чисто и красиво. Теперь можно начать игру «Путь лесного следопыта».

Игра, в которой участвуют дети 7—12 лет, выявляет знания ребят о природе. Игра проводится с помощью вожатых, которые формируют отряд из добровольцев и разбивают его на три звена.

Задания звеньям:

1. Описать 3—5 растений (текст-описание).
2. Описать 3—5 полезных птиц и зверей (текст-описание).
3. На маршруте № 1 отгадать предложенные старшими ребятами загадки о природе.
4. На маршруте № 2 закончить пословицы и поговорки о природе.
5. На маршруте № 3 выразительно прочитать (наизусть) заранее приготовленные стихи о природе.

Подготовка игры. Для проведения игры «Путь следопыта» подойдет участок леса площадью не более 3 км², желательно с просеками и дорогами. На краю леса выбирается поляна для общего сбора. От поляны

надо наметить исходные места для трех маршрутов. У начала каждого маршрута перед игрой прячется вторая половина письма (можно в спичечном коробке). Подготовку маршрутов, раскладку заданий и вывод на начало маршрутов должны делать проводники из числа старших ребят.

Примерный текст первой половины письма, которая выдается на руки старшему звена по жребию: «Пройдите 10 шагов от сосны строго на север и ищите свое задание». Для 2-го звена нужно будет пройти 10 шагов на восток, а для 3-го звена — на запад.

Вторая половина письма прячется у начала маршрутов — после 10 шагов. В ней звеньям предлагается по ходу движения по маршрутам обнаружить на деревьях для каждого звена определенного цвета флаг — красный, зеленый, синий, снять его и продолжить путь дальше, выполняя задания вожатых на маршрутах.

Чем полнее и лучше будут выполнены задания на всех пунктах маршрута, тем больше будет набрано очков. У старшего звена на руках имеется карточка учета заданий, в которой делаются соответствующие отметки.

После обеда проводится туристическая эстафета Лесовичка и подводятся итоги первого дня.

Содержание эстафеты. В эстафете участвуют те же дети, что и в игре «Путь следопыта». На каждый этап выставляется по одному человеку. Роль эстафетной палочки выполняет рюкзачок. Эстафета состоит из следующих этапов:

1. Бег на дистанцию 80—100 м.
2. Переход по буму.
3. Подъем по дереву за флагжком, закрепленным на высоте около 4 м.
4. Определение высоты дерева любым способом.
5. Поиск различных мелких предметов, спрятанных в радиусе 10—15 м.

6. Определение пород деревьев и кустарников по веткам (3—4 вида).
7. Преодоление условного «болота» по «кочкам» и прыжок через «ров» с шестом.
8. Определение названий цветов (3—4 вида).
9. Метание мяча в цель (каждый член звена делает по одному броску).

На каждом этапе находится ответственный из числа педагогов, который следит за правильностью прохождения этапа и отмечает все отклонения или недовыполнения. Эстафета оценивается по количеству полученных очков и с учетом времени. За неправильность или недовыполнение задания очки снижаются. Оценка эстафеты входит в общее первенство, то есть суммируется с итогами игры «Путь следопыта».

При подведении итогов первого дня обязательно присутствует Лесовичок, который поздравляет всех ребят и желает им что-то вроде: «Родную природу, цветущий наш край всем сердцем люби, береги, охраняй!»

День второй

Второй день — это день конкурсов, викторин и всевозможных игр. Конкурсы, условия которых обязательно сообщаются заранее, могут проводиться на лучший букет, на лучшее блюдо из растений леса, чай из листьев брусники, вереска или шиповника, на лучший рисунок (дети готовят зарисовки леса, его обитателей, лесных походов, экскурсий и т. п.). Здесь все зависит от фантазии педагогов-организаторов.

Кроме того, желательно организовать выставку по делок из природных материалов (из коры, шишек, же-лудей, цветов, семян, трав, веточек, сучьев и т. п.), отметив лучшие экспонаты.

Для младших отрядов можно провести аукцион цветов и птиц. Ведущий называет какую-нибудь букву алфавита, а дети говорят названия цветов или птиц, на-

чинающиеся с нее. Выигрывает тот, кто назвал последний цветок или птицу на эту букву. Ему вручается приз — одна из самоделок из природных материалов.

Для ребят старших отрядов вожатые устраивают викторину «Пусть бьется зеленое сердце природы!»

Правила игры. Участвуют 3 отряда (команды). Для игры нужен большой поролоновый кубик (можно склеить из нескольких мочалок), а также шесть пронумерованных плакатов, на которых изображены птица (сова или голубь), растения (букет), животное (можно персонаж из мультфильма), рыба (золотая рыбка), земной шар и вопросительный знак. Кроме того, потребуется несколько десятков шишек. У ведущего — блокнот со списком вопросов для викторины.

Капитаны команд по очереди бросают кубик, ведущий зачитывает вопрос из соответствующего сектора, команда отвечает, ведущий засчитывает или не засчитывает ответ. Помощники кладут перед правильно ответившей командой шишку. Если кубик выпал на изображение вопросительного знака, то команда сама выбирает тему вопроса. Выигрывает та команда, которая заработает больше шишек (или, как вариант, первой заработает 5 шишек).

Сектор «Птицы»

1. Мычит как бык? (*Ворона, виль, чибис*)
2. Способен плыть под водой со скоростью 30 км/ч? (*Альбатрос, фрегат, пингвин*)
3. Имеет наибольший размах крыльев? (*Фрегат, альбатрос, аист*)
4. Не имеет голоса? (*Выль, сойка, дятел*)
5. Может передвигаться по стволу дерева только вверх? (*Дятел, поползень, пищуха*)
6. Может летать хвостом вперед? (*Козодой, колибри, сизоворонка*)

7. Спит на морских волнах? (Буревестник, чайка, гага)

Сектор «Растения»

1. Ученый, изучающий растения? (Ботаник, растениевод, агроном)
2. Какая трава является самой высокой в мире? (Бамбук, банан, тростник)
3. У какого дерева самая тяжелая в мире древесина? (Саксаул, железное дерево, самшит)
4. Корень какого растения напоминает человеческую фигуру? (Кипарис, тополь, женьшень)
5. Главные части цветка? (Соцветие, пестик и тычинка, листья)
6. Какое растение называют другом путешественника? (Пастушья сумка, подорожник, пырей)
7. Приспособление растений переносить неблагоприятные условия, сопровождающееся явлением, которое описывается поэтами, как «Унылая пора...» (Анабиоз, листопад, симбиоз).

Сектор «Животные»

1. Почему весной не охотятся на пушных зверей? (*Весной пушные звери линяют, теряют густой и теплый подшерсток, это обесценивает мех. Кроме того, весной у зверей детеныши.*)
2. Куда зайцу удобнее бежать: с горы или на гору? (*На гору, так как у зайца передние ноги короткие, а задние — длинные.*)
3. Назовите трех-четырех животных, впадающих на зиму в спячку. (*Медведь, сурок, черепаха, еж, бурундук*)
4. Где живут кенгуру? (Азия, Австралия, Австрия)
5. Какое животное является единственным хищником Австралии? (Динго)
6. На что используется около 90% энергии млекопитающих? (*На поддержание температуры тела.*)

7. Какие млекопитающие строят гнезда на деревьях? (*Шимпанзе*)

Сектор «Рыбы»

1. Сколько лет может прожить щука? (*100*)
2. Может ли сазан забраться в океан? (*Нет, он пресноводный.*)
3. Какая рыба вьет гнездо? (*Колюшка*)
4. В какой пословице есть слово рыбка? (*Без труда не выловишь рыбку из пруда.*)
5. Драчун и забияка, живет в воде, когти на спинке — и щука не проглотит. (*Ерш*)
6. Он в самом омуте живет — хозяин глубины. Имеет он огромный рот, а глазки чуть видны. (*Сом*)
7. Его змеей не назовешь, хоть на нее он и похож. (*Угорь*)

Сектор «С мира по нитке»

1. Какое государство можно носить на голове? (*Панама*)
2. Какая европейская столица стоит на скошенной траве? (*Париж на Сене*)
3. Какой город может летать? (*Орел*)
4. Какая река умеет рычать? (*Тигр*)
5. На какой реке находится город Ужгород? (*Уж*)
6. Какое животное первым полетело в космос? (*Крыса, лягушка, собака*)
7. Какая птица считается символом мира? (*Лебедь, голубь, аист*)

СКАУТСКИЙ ПОХОД

Скаутский поход — это поход на определенное расстояние на время. При этом на старте каждый участник получает 6 «жизней», для обозначения которых можно использовать, например, скрепки на козырьке бейсболки, значки и даже обыкновенные спички. За каждую ошибку во время прохождения дистанции «жизни» снимаются. В случае если «жизни» закончились и никто из отряда не поделился своими, «обезжизненные» снимаются с дистанции и переходят в разряд зрителей. Порядок препятствий и этапов устанавливает капитан команды, в зависимости от условий местности и т. п.

Скорость прохождения якобы учитывается. Почему «якобы»? Такой поход нельзя проводить в виде соревнования между отрядами. Каждый участник соревнуется с самим собой. Однако объявить о существовании контрольного времени все-таки надо, стимулируя ускорения и объявляя на протяжении дистанции о «некотором отставании от графика».

«Жизни» снимаются и за проявления эгоизма, ненавождения к другим и т. п.

На старте отрядам предлагается запастись всем необходимым для прохождения дистанции (включая сухой паек, воду, снаряжение для преодоления препятствий), при этом о характере препятствий не сообщается. Задание дается перед каждым этапом. Как вариант, можно не сообщать и о количестве препятствий.

1-й этап: Погоня за лидером

Погоня за лидером (которую, кстати, можно проводить как отдельную игру) предлагается в качестве разминки. Ведущий уходит из лагеря, развесивая на своем пути вешки, не реже чем через 50 м. Через 15 мин отряд отправляется в погоню. Общее время погони — 2 ч. Через 2 ч и ведущий, и команда (если, конечно, погоня не увенчалась успехом), встречаются в лагере.

2-й этап: Движение по направлению сторон света

Ведущий предлагает отряду преодолеть расстояние до 300 м строго, например, на север. Непременное условие — запрет на использование компаса. Направление ведущий «простреливает» заранее по компасу на естественный ориентир. Маршрут до ориентира — условный коридор шириной в 20 м, выход за границы которого штрафуется потерей «жизни». Здесь присутствует и психологический момент: кто решится идти вперед и вести группу?

3-й этап: «Слепая колонна» со «зрячим» ведущим

Отряду предлагается закрыть или завязать глаза и встать в колонну, держась за впередистоящего. Первому в колонне глаза не завязываются. Лидер водит колонну по пересеченной местности (лучше в лесу). В случае, если кто-то в колонне натыкается на препятствие (например, на дерево), он лишается «жизни».

Задание не такое простое, как может показаться. Даже подсказывая друг другу о приближении препятствия, колонна все равно умудряется «срезать углы».

4-й этап: Пирамида у «голого дерева»

Отряду предлагается построить у дерева пирамиду из четырех мальчиков, стоящих на плечах друг у друга. Важно, чтобы дерево было «голым», т. е. без веток

и сучьев на высоту хотя бы до 3 м, иначе с заданием будет справиться довольно легко.

5-й этап: Движение «чехардой»

Отряду предлагается преодолеть расстояние (до 100 м), перепрыгивая друг друга, как при игре в слона. Ноги «слонам» сгибать нельзя.

6-й этап: Переправа через ров

Отряд собирается у естественного препятствия — это может быть ров, канава и т. п. Необходимое условие — препятствие нельзя перепрыгнуть просто так. Можно объявить, что перед ребятами пропасть, на дно которой спуститься нельзя. Неплохо, если на «берегах пропасти» есть деревья. Итак, задача ясна: нужно преодолеть препятствие. Всем «сорвавшимся» минус одна «жизнь».

7-й этап: Движение «сороконожкой»

Самое сложное задание, с которым мало кто справляется: необходимо пройти небольшую дистанцию на руках, положив ноги на плечи идущего позади тем же способом. Упавший первым теряет «жизнь».

8-й этап: Спуск с горы

Если есть хороший крутой обрыв, желательно мягкий, с песочной или глиняной осыпью, то отряду предлагается преодолеть спуск за определенное количество прыжков. Каждый лишний прыжок — минус одна «жизнь».

9-й этап: Преодоление пространства в интервалах между сигналами

В лесу отряду предлагается преодолеть пространство за 10 интервалов между сигналами (хлопки, свистки). При этом первый сигнал разрешает движение,

второй — предупреждающий, третий — контрольный, после которого нельзя касаться земли. При этом на одно возвышение (например, дерево) не могут забираться более одного человека. Нерасторопный член команды теряет «жизнь».

10-й этап: «Меткий глаз»

На этом заключительном этапе каждый член отряда должен с трех раз «подавить огневую точку противника» с заданного расстояния, бросая в цель любые подручные предметы. Оставшиеся после попадания попытки можно передавать другим. Не сумевшие попасть в цель теряют одну «жизнь».

Скаутский поход закончен. Теперь надо подсчитать, сколько в каждом отряде осталось ребят, и сколько у этих ребят осталось жизней. Победители определяются в двух номинациях: 1) самый ловкий и умелый отряд — по количеству «живых»; 2) самый «живучий» отряд — по соотношению суммы оставшихся у отряда «жизней» к количеству его членов.

ТУРИСТСКАЯ ЭСТАФЕТА

Содержание этапов и порядок их прохождения сообщаются отрядам заранее. От отряда выделяется команда из 10 человек, которая тренируется под руководством опытного туриста или педагога. Команды готовят зачетные книжки, в которых расписаны этапы эстафеты. Порядок этапов может быть изменен применительно к данной местности. На каждом этапе стоит контролер из числа педагогического состава. Между этапами команды перемещаются в колонне по одному.

Целесообразно заранее собрать капитанов команд (или по одному педагогу-организатору от каждого отряда), чтобы ознакомиться с маршрутом. Это поможет избежать «потери» отрядов непосредственно в день проведения эстафеты.

Оценивается скорость прохождения всех этапов, а также качество их исполнения. При старте команды засекается начальное время, при финише — конечное. На каждом этапе контролер оценивает работу команды и в зависимости от качества добавляет или снимает штрафные минуты. Все пометки отображаются в маршрутном листе команды.

Перед стартом капитаны команд сдают рапорты дежурному по туристскому лагерю (из числа педагогического состава):

«Команда, в одну шеренгу стройся! Равняйся! Смирно! Товарищ дежурный по туристическому лагерю! Туристическая команда отряда ... (*название отряда*)

для прохождения туристской эстафеты прибыла в количестве 10 человек. Рапорт сдавал капитан команды ... (*имя и фамилия*)».

Первая часть: эстафета

1. «Сбор рюкзака». От каждой команды выделяется по одному участнику. Задача — правильно уложить вещи в рюкзак. Состав вещей: спальник (или одеяло), пара обуви, свитер (или куртка), чашка, ложка, миска, фляжка.

Возможные ошибки: спальник находился не на спине; твердые предметы расположены на спине; чашка, ложка, миска находятся не в кармане рюкзака; сменная обувь расположена на дне рюкзака. За каждое нарушение добавляется 1 штрафная минута.

2. «Переправа по бревну через ручей». Участвуют команды в полном составе. Задача — переправиться по бревну (или камням) на противоположный берег. При проведении этого этапа выделяют двух участников: обычно это капитан (который ведет команду) и замыкающий колонны. Капитан самостоятельно переправляется на противоположный берег, закрепляется на нем и протягивает руку следующему участнику. Замыкающий выбирает позицию и «передает» каждого участника капитану «из рук в руки». Замыкающий самостоятельно переправляется на противоположный берег.

Возможные ошибки: участник команды самостоятельно переправился по бревну, минуя помошь капитана и замыкающего.

3. «Подъем на склон». Участвуют команды в полном составе. Подъем осуществляется змейкой. Ведет команду капитан.

Возможные ошибки: колонна рассыпается цепью, и участники поднимаются неорганизованно.

4. «Перенос раненого». От каждой команды выделяется по 3 участника: «раненый» и 2 носильщика. Носилки сооружаются из двух жердей и маек (рубашек). «Раненого» нужно пронести 30 м.

Возможные ошибки: падение «раненого» из неудачно сделанных носилок при движении; неосторожное обращение с «раненым» при опускании его на землю на финише.

5. «Разжигание костра». От каждой команды выделяется по одному участнику. Задача — пережечь нитку, расположенную на высоте 30 см от поверхности земли. Для этой цели выдаются 3 спички с коробкой. Участники команды становятся «стенкой» вокруг кострища. Для разведения огня используется только природный материал.

Награждения на этапе: костер разведен с одной спички — снимается 5 мин, с двух спичек — 3 мин, с трех — 1 мин.

Возможные ошибки: использование искусственных материалов (бумага, сухой спирт и т. п.); с трех спичек огонь развести не удалось.

6. «Кочки». Участвуют команды в полном составе. «Кочки» готовятся заранее: в землю, на расстоянии 40—50 см вкапываются деревянные чурки (10 штук). Участники команд должны по очереди совершить переход по кочкам.

Возможные ошибки: участник команды не смог удержаться при прыжке, либо соскочил с кочки, и в результате коснулся земли ногами.

7. «Тарзанка». Участвуют команды в полном составе. При помощи «тарзанки» нужно переправиться через какое-либо препятствие — небольшой обрыв, бревно, яму и т. п.

Возможные ошибки: участник команды вернулся на «тарзанку» обратно; участник команды не оттолкнул «тарзанку» следующему.

8. «Параллельная переправа». Участвуют команды в полном составе. Между двух деревьев на небольшой высоте натягиваются веревки, параллельные одна другой. Участники команд должны по очереди перейти по веревке (держась за верхнюю, стоя на нижней) с одной стороны на другую.
9. «Установка и снятие палатки». От каждой команды выделяется по 2—4 участника. Задача — правильно установить палатку.

Вторая часть: приготовление обеда

От каждой команды выделяются один мальчик-костровой и 3 девочки-повара. Задача — приготовить обед (печеная или вареная картошка, чай, суп и т. д.) на костре для всего отряда.

Учитываются оформление кострового места, время приготовления и качество пищи, место для отходов.

Третья часть: викторины

Туристическая викторина

1. Назовите несколько признаков, по которым можно предсказать погоду. (*О том, что будет ясная погода, можно судить по облакам, дыму, ветру, температуре, туману на утренних и вечерних зорях; признаки дождя определяются: по звездам (ночью), утренней заре, облакам, дыму, температуре, ветру — к вечеру. Можно также определиться по поведению пауков, по цветам-«барометрам».*)
2. Как ориентироваться по часам, местным предметам?
3. Назвать съедобные и ядовитые грибы и ягоды.
4. Как выбрать место для привала?
5. Как составить смету для похода?
6. Какие существуют правила движения по маршруту?
7. Как правильно вести дневник похода?

Викторина по ориентированию

1. В любой солнечный день можно безошибочно определить направление «юг—север». В полдень солнце располагается над точкой юга. Как определить момент полдня? (*Момент полдня соответствует самой короткой тени.*)
2. Солнце восходит приблизительно на востоке и заходит на западе. В какое время оно бывает на востоке, юго-востоке, юге, юго-западе и западе? (*Около 7 часов солнце бывает на востоке; около 10 часов — на юго-востоке; около 13 часов — на юге; около 16 часов — на юго-западе; около 19 часов — на западе.*)
3. Иногда мы называем одну из сторон какого-либо места северной, а противоположную — южной. Разделив нашу лесную поляну, укажите на ней признаки северного и южного направления. (*В первую половину лета на лесной поляне более высокая трава бывает с южной стороны отдельных стволов или высоких пней; во вторую половину лета трава со всех сторон ствола дерева одинакова, но расположенная с южной стороны становится желтой быстрее, чем с северной.*)
4. Распространено мнение, что север легко определить по развитию ветвей, кроне и годовым кольцам на пнях. Можно ли по таким признакам определить северное направление в лесу? (*Нельзя. В чаще леса деревья закрывают друг друга от солнца, поэтому у значительного количества деревьев, находящихся в глубине леса, сучья очень редко вытянуты в южном направлении. То же самое относится к увеличенным промежуткам между годовыми кольцами на пнях.*)
5. Кора деревьев вокруг ствола неодинакова. С одной стороны она грубее, с другой — эластичнее, гляже. Нет ли здесь связи со сторонами горизонта? (*Действительно, ствол сосны обычно покрыт*

вается вторичной коркой, которая на северной стороне ствола образуется раньше, и, следовательно, она выше, чем на южной стороне. На бороздах кора светлее и эластичнее с южной стороны ствола.)

6. Вам, конечно же, приходилось видеть камни, покрытые мхом и лишайником. Как по таким камням узнать направление на север? (*Мх и лишайник обычно покрывают северную часть камней, валунов.*)
7. Знаете ли вы, что растения могут служить компасом? Назовите растения, по которым можно определить северное направление. (*Цветы череды и подсолнечника в течение дня поворачиваются за солнцем и никогда не бывают обращены на север. Листья дикого салата («компасника») повернуты ребром к зениту, а плоскости листьев обращены на восток и запад.*)
8. Плоды различных растений и ягоды на открытой площадке созревают со всех сторон одинаково. Как в связи с этим по плодам и ягодам определить, где север? (*На открытой лесной площадке ягоды и фрукты в период созревания приобретают раньше окраску с южной стороны. Значит, север будет с противоположной стороны.*)

Викторина о костре

1. Знаете ли вы, почему сухие дрова горят лучше, чем сырье? (*Если дрова сырье, в них много воды, поэтому часть тепла уходит не на сгорание, а на испарение воды. Следовательно, процесс горения происходит слабее. Мешает также и пар, окутывающий дрова при высыхании.*)
2. Мы начинаем разжигать костер с помощью мелких щепок, хвороста, сухих веток ели, так как они лучше горят. Почему? (*Чем тоньше растопка, тем больше площадь поверхности. Горение*

происходит именно на поверхности, и, увеличивая ее, мы облегчаем горение. Нагреваются маленькие растопки легче, чем большие дрова при высыпании.)

3. Знаете ли вы, что такое пламя костра? Похоже ли оно на светящуюся нить электролампочки? (*Языки пламени представляют собой потоки раскаленных газов, продуктов горения, раскаленных настолько сильно, что они сами излучают свет. Всякое тело, нагретое до очень высокой температуры, светится. Этим пламя костра похоже на светящуюся нить электрической лампочки.*)
4. Если стоит тихая погода, то пламя и дым костра поднимаются вверх. Что тянет их от земли? (*Иногда говорят, что теплый воздух легче холодного, поэтому и сам собой поднимается. Это неверно. Сам по себе теплый воздух, хотя он и легче холодного, не может подниматься, так как он все-таки имеет вес. Его вытесняет окружающий воздух, более холодный и опускающийся под действием тяжести. Значит, если бы не было тяжести, теплый воздух не шел бы вверх.*)
5. Вы, конечно, слышали, что костер потрескивает. А почему? (*Вода и смола, заполняющие полости в древесине, при нагревании превращаются в пар. Накапливаясь в большом количестве и не имея выхода, пар с силой разрывает стенки полостей, производя трескучие звуки.*)
6. Очень часто бывает, что искра от костра прожигает одежду туриста. Но что представляют из себя искры костра? Не одинаковы ли они с искрами, которые проскаакивают при электрических разрядах? (*Общее у искр костра и электрических — только название. Электрические искры — это частицы воздуха и паров металла, раскаленные током. Искры же костра — просто крошечные угольки, отрывающиеся от горящего дерева.*)

7. Дым костра поднимается очень высоко над землей. Этой особенностью пользуются для подачи сигналов бедствия. А что такое дым? (*Дым — это частицы твердого вещества, несгоревшего топлива. Частицы эти очень маленькие, они в тысячу раз меньше пылинок. Дымовые частицы настолько легки, что поддерживаются потоками воздуха над землей и всегда находятся в движении.*)
8. Над самым костром дым поднимается ровным столбом, но на некоторой высоте он начинает клубиться кудрявыми шапками. Что образует клубы? (*Струя поднимающегося над костром воздуха тормозится трением об окружающие ее воздушные слои. Наружные части струи замедляют свое движение, середина же продолжает двигаться быстро. Поток воздуха завихряется и, скручиваясь, образует бесформенные клубы.*)
9. В костер все время приходится подкладывать дрова, так как они сгорают. Где же вещество, сгорающее в огне? (*Сгорает топливо, но не вещество, из которого оно состоит. Часть вещества остается на земле в виде золы, часть же переходит в газообразное состояние и рассеивается в атмосфере.*)

СТАНЦИОННЫЕ ИГРЫ

Представляя само понятие станционной игры, сразу внесем некоторую ясность. Ее не следует воспринимать, как воспитательное или досуговое мероприятие конкретного направления. Такая форма коллективно-творческой деятельности может быть посвящена и спорту, и туризму, и раскрытию творческих способностей. Это — именно форма, которую педагог может наполнять любым необходимым ему содержанием.

Главное, что отличает станционную игру, это процедура целенаправленного движения групп участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе, где указывается порядок прохождения станций, имеется место для оценки и подписи Мастера станции. Если необходимо, то сюда же вписывается краткое содержание задания каждой станции, выделяется колонка для записи контрольного времени, показанного командами.

Существует несколько модификаций станционных игр. Первая — маршрутный лист четко обозначает порядок движения команды и расположение площадок. Вторая — в маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены. В этом случае места действия разбросаны по определенной территории, и задача команды состоит в том, чтобы за ограниченное время найти и пройти как можно больше площадок. Третья — порядок движения известен только проводнику. В любом

случае необходимо продумать, чем занять детей, ожидающих вступления в игру.

Участники могут передвигаться перебежками, особенно если в качестве критерия выдвинута быстрота прохождения маршрута. Команды могут двигаться медленно и осторожно (с закрытыми глазами, взявшись за руки, или в сумерках на свет фонарика). Общую организующую функцию могут выполнять звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено, и команде следует передвигаться далее по маршруту.

Деятельность на площадке может быть организацией целенаправленного восприятия информации, выполнением задания, спонтанного реагирования на ситуацию. При определении порядка прохождения командой площадок важно помнить, что однотипные задания и действия быстро утомляют участников. Поэтому часто практикуется чередование площадок, рассчитанных на восприятие информации, с такими, которые бы предусматривали выполнение заданий.

Общий сбор участников станционной игры проводится дважды. На сбре-старте участники получают необходимую информацию, включающую в себя легендарное обоснование деятельности и правила игры (в том числе способ оценки результатов деятельности команды на площадке). На сбре-финише подводятся итоги, награждаются (если необходимо) победители.

Для проведения станционной игры необходимо несколько или по крайней мере одна большая площадка, корпус, поляна. В различных местах располагаются несколько пунктов или станций, на каждой из которых командам ребят подготовлено определенное задание.

Движение команд осуществляется поэтапно, т. е. команда выполняет поставленную перед ней задачу последовательно — сначала на одной, затем на другой станции. При этом желательно, чтобы перемещение по станциям осуществлялось командами синхронно, что-

бы избежать скопления нескольких команд в одном месте. Эту проблему можно решить двумя способами:

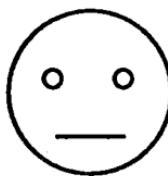
- организовать мероприятие таким образом, чтобы время на реализацию заданий на различных станциях примерно совпадало;
- осуществлять переход не по факту выполнения всеми членами команды поставленного перед ней задания, а по истечении определенного количества времени, если возможно, то по громкому сигналу, слышимому на всех станциях.

Отметим важные технические детали организации станционных игр:

- каждая из станций, а также места старта и финиша, должны быть соответствующим образом оформлены;
- количество станций может быть 5—8, но не меньше четырех;
- задания должны быть такие, чтобы время их выполнения не превышало 10 мин;
- переход от одной станции к другой должен занимать 3—5 мин;
- на всю игру, включая вводную часть и подведение итогов, отводится 1,5—2 ч;
- кроме маршрутных листов (или поводырей из ребят) обязательно должны быть назначены ответственные лица — хронометристы для строгого соблюдения графика;
- на всех этапах рекомендуется использовать единую систему оценок. Кстати, неплохо смотрятся в маршрутных листах не цифры, а символы:



отлично



хорошо



удовлетворительно

- подведение итогов и награждение — обязательно.

Станционными можно сделать игры на знакомство, военно-спортивные мероприятия, праздник леса, день юмора и многое-многое другое. Все зависит от того, какие цели ставит перед собой педагогический коллектив.

Следует отметить, что подобные мероприятия предполагают достаточную активность детей, поэтому оптимальным временем для проведения станционных игр являются утренние или дневные часы. Полезно провести станционную игру, когда требуется сплотить детей или укрепить дружбу в отрядах, т. е. в организационный период смены или период выхода из конфликтов.

«ВЕСЕЛАЯ ЯРМАРКА»

Мероприятие носит праздничный характер, площадка оформлена воздушными шарами, над каждой станцией висит яркий плакат с названием. К участию в веселой игре приглашаются дети младшего и среднего школьного возраста. Перед началом игры проводится концерт, подготовленный силами отрядных команд и творческих студий. Мастера станций подготавливают себе костюмы, гримируются в соответствии со своим образом.

Когда дается старт игры, включается задорная музыка, между играющими бродят «скоморохи» и актеры в костюмах, которые проводят свои конкурсы, но, в отличие от Мастеров станций, мобильны и перемещаются по всей площадке.

Игра носит не командный, а индивидуальный характер. Дети перемещаются со станции на станцию в произвольном порядке. Задача играющих: пройти как можно больше станций, указанных в маршрутном листе, и заработать на них побольше жетонов. На эти жетоны уже в процессе игры можно приобрести горячий чай из самовара, пирожки, леденцы, всевозможные безделушки и т. п.

Итак, все отряды выстроились на центральной площади лагеря. Звучит фонограмма с перезвоном колоколов, петушиным криком. Под веселую музыку появляется фольклорный коллектив и представляет свой танцевальный номер. Участников праздника приветствуют скоморохи (ведущие).

1-й скоморох: Пожалуйте, гости дорогие!
Побыстрей собирайся, народ,
Нынче праздник веселый нас ждет!

2-й скоморох: Мы зовем к себе всех, всех, всех!
Всех, кто любит веселье и смех!

1-й скоморох: Давно мы вас ждем-поджидаем,
Веселье не начинаем!

2-й скоморох: Милости просим, будьте, как дома —
Вся территория вам знакома!

1-й скоморох: Наш праздник отпраздновать нужно
Весело, шумно, задорно и дружно!

2-й скоморох: Вам сюрприз — и важный! —
Приготовил праздник:
Здесь сегодня каждый
И зритель, и участник!

(Скоморохи кланяются.)

1-й скоморох: Неспроста, друзья, мы клянемся вам,
Прибегая к обходительным словам...

2-й скоморох: Нам по нраву ваш характер боевой!
Темперамент ваш веселый, озорной!

Оба скомороха (хором):

А пришли сюда мы скуку разогнать,
Мы пришли повеселиться, поиграть!

(Появляется коробейник.)

Коробейник: Эх! Полным-полна моя коробушка —
В коробейниках кожу!
Приходи душа-зазнобушка,
Все товары покажу!
У меня товары дальние,
Приходи-ка веселей,

Плату я беру не деньгами,
А улыбками людей.
Здравствуйте, девицы красные!
(Кланяется в пояс.)

1-й скоморох: А что, Коробейник, хорош твой товар?

Коробейник: Лучше не сыщешь, смотри! (Показывает товар — плакаты и поделки.)

2-й скоморох: Хорошо, пожалуй, куплю у тебя этот плакат.

Коробейник: Э, нет! Товары мои не продаются, они в награду даются.

1-й скоморох: За что ж, добрый молодец?

Коробейник: За поделки всевозможные, рисунки интересные, умения всевозможные, ловкость и смекалку! Много разных у меня товаров для хороших ребят припасено!

2-й скоморох: Ну что же, тогда приглашаем всех на нашу веселую ярмарку!

Прикладные станции

- 1. Лепка из теста и раскрашивание поделок.** Используется пресное соленое тесто. Персонажами юных мастеров служат сказочные птицы и животные. После игры лучшие работы раскрашиваются, покрываются лаком и выставляются в музее лагеря.
- 2. Изготовление кукол.** Куклы изготавливаются из ниток, пуговиц, соломы и лоскутов ткани. Такой вид прикладного творчества был широко распространен в быту многодетных крестьянских семей прошлого. Лучшие поделки выставляются в музее лагеря.

3. Рисование на заданную тему. Детям дается задание изобразить, например, самый красивый цветок, который им запомнился.

Творческие станции

- 1. «Немой актер».** Дети при помощи жестов и мимики изображают персонажей русских сказок, а другие участники должны угадать, кого именно изобразили их товарищи.
- 2. «Знакомые сюжеты».** В качестве базовых сюжетов можно взять сценки из широко известных басен И. А. Крылова. Рядом с участниками игры находится томик этих басен, чтобы перед инсценировкой они могли обратиться к первоисточнику.
- 3. «Скульптура».** Воссоздаются образы картин русских художников. Как и на предыдущей станции, рядом развешены репродукции картин, и юные актеры могут подобрать сюжет, если им ничего не приходит на ум.

Спортивные станции

- 1. «Меткий стрелок».** Задача играющих — сбить воздушный шар, который находится на некотором расстоянии, используя заранее заготовленные сосновые шишки.
- 2. «Городки».** Используются классические правила игры в городки. Требуется сбить фигуры из деревянных чурочек при помощи биты. Побеждает тот, кто выбил все чурочки за линию коня.
- 3. «Кот в мешке».** От участников требуется допрыгать в мешке до флагжка, установленного в определенном месте, и обратно. Задание усложняется тем, что требуется обогнуть фишки, расставленные по пути, руководствуясь указаниями Мастера станции.

Станции народных игр

1. «Бояре». Участники становятся двумя шеренгами друг напротив друга, причем ряды стоят, переплетая руки впереди (руки смыкаются через одного играющего); и начинают следующий диалог:

— Бояре, а мы к вам пришли, дорогие, а мы к вам пришли!

— Бояре, а зачем пришли, дорогие, а зачем пришли?

— Бояре, нам невеста нужна, дорогие, нам невеста нужна!

— Бояре, она плакса у нас, дорогие, она плакса у нас!

— Бояре, а мы пряничком ее, дорогие, а мы пряничком ее!

— Бояре, она гордая у нас, дорогие, она гордая у нас!

— Бояре, а мы прутиком ее, дорогие, а мы прутиком ее!

— Бояре, она дурочка у нас, дорогие, она дурочка у нас!

— Бояре, не валяйте дурака, отдавайте нам невесту навсегда!

После этого та (или тот), кого назвала команда «сватающихся», бежит и пытается разорвать их руки. Сумел — возвращайся, забрав любого игрока из двух не удержавших. Если же они выдержали, то бежавший остается у них.

2. «Волк и овцы». Выбирают пастуха и волка. Остальные становятся овцами. «Овцы» становятся в ряд за «пастухом»: первая держится за пояс «пастуха», вторая — за пояс первой «овцы» и т. д. «Волк» нападает на «стадо», стараясь схватить последнюю «овцу». Но «пастух» бросается ему навстречу, а «овцы» убегают в противоположную сторону.

«Овца» имеет еще одно средство спасения: увернуться от «волка» и добраться до «пастуха». Если она успеет

стать перед ним, а тот возьмет ее за пояс, то она становится пастухом. Тогда меняют и «волка»: он становится на место последней «овцы», а та делается «волком».

3. **«Кошки-мышки».** Играющие становятся в круг и берутся за руки. Остаются двое: «мышка», которая становится в центр круга, и «кошка», которая становится за кругом. Все быстро кружатся, сцепившись руками и подняв их вверх. «Кошка» старается найти проход, но когда она подходит, руки с этой стороны опускаются. Но даже если она вскочит в круг, «мышке» дают проход с другой стороны, а «кошку» пытаются удержать, опуская перед ней руки. Если «мышка» поймана, то оба участника встают в круг, а вместо них назначают другую пару.

Интеллектуальные станции

1. **«Переправа».** Требуется расставить в правильном порядке (парами) названия литературных произведений и их героев.
2. **«Перевертыши».** Ребятам дается задание: вернуть в первоначальный вид пословицу или поговорку, ключевые слова которой заменены на противоположные по смыслу. Например, «Семь радостей — много вопросов» (Семь бед — один ответ) и т. п.
3. **«Лукошко».** Нужно назвать как можно больше предметов или явлений, входящих в один круг понятий: имена знаменитых полководцев, города России и т. п.

В условленное время включается фонограмма колокольного перезвона — сигнал к завершению игры. Все снова собираются в центре.

1-й скоморох: Веселил нас много раз
Русский танец-перепляс.
Сколько удали, задора,
Сколько радости во взоре!

2-й скоморох: Веселей берись за дело!
Так, чтоб все вокруг кипело!
Пусть никто не засидится,
Хоть немножко подбодрится!

(Выступление фольклорного коллектива с веселой пляской.)

1-й скоморох: Отдохнули все на славу,
И победители по праву
Похвалы достойны и награды.
И мы призы вручить им рады!

2-й скоморох: Благодарим вас за участие,
Вот сувениры вам на счастье!
Гляди, любуйся, принимай,
Любой по вкусу выбирай!

(Вручение призов.)

1-й скоморох: Мы закрываем праздник наш сейчас,
Приятно было вместе веселиться!
Пусть будет настроение у вас,
Как разноцветье праздничное ситцев!

2-й скоморох: Вот настал момент прощанья.
Будет краткой наша речь.
Говорим мы: До свиданья!

1-й и 2-й скоморохи (хором):
До счастливых новых встреч!

«Радужный калейдоскоп»

В эту игру может одновременно играть до 7 команд, которые, путешествуя по маршруту, последовательно играют на семи станциях. В том случае, если команд семь, то они стартуют одновременно, и на каждой станции им дается контрольное время для ответа на вопросы. Ребятам предлагаются 10 вопросов и 3 варианта ответа, один из которых правильный. Победитель вычисляется по общему количеству правильных ответов.

Если команд меньше семи, то вся игра может проходить еще и на время, тогда победителем будет команда, финишировавшая первой и набравшая меньше неправильных ответов.

Возраст играющих: от 10 лет и старше.

Станция «Мир вокруг нас»

1. Где ухо у кузнечика? (*На голове, на спине, на ноге*)
2. Какая самая большая трава? (*Бамбук, камыш, эвкалипт*)
3. Откуда родом сибирская кошка? (*Из Сибири, из Южной Азии, из Африки*)

4. У какого моря нет берегов, и где оно находится? (*Желтое море возле Японии, Норвежское море на Севере, Саргассово море в Атлантике*)
5. Где зимуют раки? (*В болоте, в илистых берегах рек, в озерах*)
6. На каком острове жил Робинзон? (*Суматра у берегов Австралии, Хуана Фернандеса в Тихом океане, Ямайка в Атлантике*)
7. Как называют жителей города Архангельска? (*Архангельцы, архангелогородцы, архангельчане*)
8. Что такая кинология? (*Наука о кино, наука о животных, наука о собаках*)
9. Кто совершил путешествие за три моря? (*Христофор Колумб, А. Никитин, А. Лазарев*)
10. Какое вещество в земных условиях может существовать в трех агрегатных состояниях? (*Газ, нефть, вода*)

Станция «Экологическая»

1. Что изучают гарбологи? (*Горбы, болота, мусор*)
2. Что, по-вашему, означает слово «опад»? (*Вид ветра, опавшая листва, маленькое растение*)
3. Что такое биогумус? (*Удобрение из дождевых червей, минеральная соль, зубная паста*)
4. Из-за чего морская вода становится красной во время «красного прилива»? (*Из-за бурного размножения водорослей, из-за разлива нефти, из-за крови раненой рыбы*)
5. Самое важное вещество на земле? (*Воздух, лед, вода*)
6. Что такое батат? (*Сладкий картофель, земляной орех, морские водоросли*)
7. Что такое банан? (*Фрукт, овощ, ягода*)
8. Как растут ананасы? (*На траве, на дереве, на кустах*)
9. Из чего делают сахар? (*Из тростника, из ягод, из сока деревьев*)

10. Какая кора у ольхи? (*С зазубринами, гладкая, колючая*)

Станция «Спортивная»

1. Кто был инициатором Олимпийского движения? (*Кубертен, Самаранч, Робсон*)
2. Назовите родину футбола. (*Америка, Бразилия, Англия*)
3. Сколько клеточек одного цвета имеет шахматная доска? (*21, 32, 48*)
4. Какой лимит времени предусмотрен в шахматах? (*период, цейтнот, тайм-аут*)
5. Кто является единственным четырехкратным чемпионом мира в гонках «Формула-1»? (*Прост, Шумахер, Хаммер*)
6. Какой напиток рекламировался на олимпиаде в Барселоне в 1992 г.? (*чай, Кола-Као, кефир*)
7. Какая страна считается родиной Олимпийских игр? (*Древняя Греция, Древняя Франция, Древняя Италия*)
8. Кто является многократным призером чемпионатов мира и Олимпийских игр по лыжам? (*И. Роднина, Р. Сметанина, А. Курникова*)
9. К какому виду спорта относится термин «двойной тулуп»? (*Хоккей, конный спорт, фигурное катание*)
10. В каком виде спорта участвуют самые высокие спортсмены? (*Баскетбол, прыжки в длину, плавание*)

Станция «Эрудит»

1. Что такое автограф? (*Надпись, роспись, подпись*)
2. Что такое карат? (*Алкогольный напиток, мера веса, вид спорта*)
3. Кто такой Амундсен? (*Астронавт, футболист, путешественник*)

4. Что такое Гамбург? (*Котлета, фамилия писателя, город*)
5. Что такое Турксиб? (*Турагенство, ж/д магистраль, президент Кувейта*)
6. Кто такой Марс? (*Шоколадный батончик, планета, античный бог войны*)
7. Что такое икебана? (*Цветок, вид восточных единоборств, искусство составления букетов*)
8. Что такое экслибрис? (*Горный цветок, книжный знак, лекарственный препарат*)
9. Что тверже? (*Сталь, железо, золото*)
10. Что такое софистика? (*Наука о цифрах, искусство ведения споров, наука о языке*)

Станция «Сказочная»

1. Кого маленькая разбойница дала в помощь Герде? (*Ворон, олень, конь*)
2. Сколько дней пролежали деньги Буратино в земле на поле Чудес? (*1 день, несколько, 7 дней*)
3. Что попало Каю в глаз? (*Снежинка, осколок зеркала, кусочек льда*)
4. Какое из произведений принадлежит перу Г.Х. Андерсена? (*«Аленький цветочек», «Огниво», «Золушка»*)
5. За что отца Чиполлино посадили в тюрьму? (*Перешел улицу на красный свет, украл ключ у сеньора Помидора, наступил на мозоль принцу Лимону*)
6. Кто из героев сказки «Золотой ключик» кукла? (*Мальвина, Буратино, кот Базилио*)
7. Из какой сказки шемаханская царица? (*«Маленький Мук», «1000 и 1 ночь», «Сказка о золотом петушке»*)
8. Назовите любимого зверя фрекен Бок? (*Кот Барсик, кошка Матильда, попугай Кеша*)
9. Кто автор сказки «Айболит»? (*С. Михалков, К. Чуковский, Э. Успенский*)

10. Как звали падчерицу в сказке «Двенадцать месяцев»? (*Настенька, Машенька, ее имя не упоминается*)

Станция «Страны и народы»

1. Где мужчины ходят в юбках? (*В Швеции, в Шотландии, в Швейцарии*)
2. Кто совершил первое кругосветное плавание? (*Х. Колумб, Ф. Магеллан, Дж. Кук*)
3. В каком веке возникло государство восточных славян Киевская Русь? (*6 век, 9 век, 12 век*)
4. Назовите родину майонеза. (*Франция, Испания, Россия*)
5. Где находится Бавария? (*В Германии, в Нидерландах, в Бельгии*)
6. Назовите родину Гамлета? (*Швеция, Норвегия, Дания*)
7. Что такое Парфенон? (*Город, храм, театр*)
8. Что происходит в Германии в Вальпургиеву ночь (в ночь на 1 мая)? (*Демонстрация, ночной карнавал, слетаются на шабаш ведьмы*)
9. Какая из этих рек течет в Молдавии? (*Днестр, Днепр, Нева*)
10. Что такое Донбасс? (*Центр угольной промышленности Украины, река, город*)

Станция «Прекрасное рядом»

1. Кто такая Терпсихора? (*Египетская царица, мисс Греция, муза танца*)
2. Что такое вернисаж? (*Верхняя часть здания, центральная улица Парижа, выставка картин*)
3. Какая башня называется «падающей»? (*Пизанская, Эйфелева, Кандорская*)
4. Что такое палитра? (*Мера объема, обойный клей, доска для смешивания красок*)

5. Как называется художник, изображающий животных? (Баталист, анималист, маринист)
6. Кому принадлежат строки: «Мой дядя самых честных правил...»? (Пушкин, Лермонтов, Грибоедов)
7. Кого называют «королем вальсов»? (В. А. Моцарт, И. Штраус, Э. Григ)
8. На каком музыкальном инструменте играл Орфей? (На свирели, на арфе, на лире)
9. Кто автор произведения «Маленький принц»? (Экзюпери, Перро, братья Гrimm)
10. Кто является руководителем оркестра «Виртуозы Москвы»? (Примаков, Спиваков, Лужков)

«ТУРИСТСКАЯ ТРОПА»

Комплектуются команды из 4 человек в возрасте 10—15 лет. В зависимости от количества команд, продолжительность игры составит 2—3 часа. Старт проходит партиями по 10—11 групп с интервалом 30—40 мин. При подведении итогов следует учитывать возраст ребят, поэтому все команды делятся по трем возрастным группам: а) 10—11 лет; б) 12—13 лет; в) 14—15 лет.

Станция «Викторина»

На этой станции команды получают карточки с вопросами, связанными с народными приметами по предсказанию погоды.

1. Если комары и мошки вьются столбом, будет ... погода. (*хорошая*)
2. Пауков видно много — ожидай ... погоды. (*хорошей*)
3. Если вечером сильно стрекочут кузнечики — верный признак ... погоды в ближайшее время. (*хорошей*)
4. Ласточки летают высоко — жди ... погоду, низко летают — (*сухую хорошую; к дождю*)

5. Если утром между 8—10 часами в уголках листвы камыши видны прозрачные капельки жидкости — верный признак того, что на следующий день будет. Камыш плачет — (*дождь; быть дождю*)
6. Ветер к вечеру усиливается — это к (*ухудшению погоды*)
7. Если во время заката солнечный диск больше обычного и красный, на следующий день следует ожидать (*ветреной погоды без дождя*)
8. Если солнце заходит в облака, в западной части которых видны длинные полосы, веерообразно расходящиеся из одного места, то, как правило, на другой день наступает ненастная погода.
9. Цвет неба становится беловатым, появляются перистые облака — погода (*ухудшится*)
10. Ветер дует с моря на сушу, а вечером с суши на море — к ... погоде. (*хорошой*)
11. Если вечером в лесу теплее, чем в поле, ожидай ... погоду. (*хорошую*)

Станция «Азимут»

Чтобы устроить маленькое испытание и несложный экзамен на умение пользоваться компасом, педагогам-организаторам нужно подготовиться заранее. На большой поляне необходимо разместить несколько тайников (это могут быть стеклянные баночки, вкопанные в землю). Получая первое задание (к примеру, «пройти двадцать шагов строго на северо-восток»), дети начинают движение по компасу и находят в тайнике следующее задание, уже более сложное, с определением азимута на точку с помощью компаса. За правильно определенный азимут — 1 балл. При ошибке не более 5 градусов — полбалла.

Станция «Глазомер»

В разных местах поляны установлены четыре палки с привязанными к ним воздушными шарами. Команды определяют на глаз расстояния в метрах до каждой из палок. За одну правильно определенную точку — 1 балл. При ошибке не более чем на 2 метра — полбалла.

Станция «Костер»

Здесь команды должны продемонстрировать умение разжигать костер на время (лимит времени — 3 мин). Костер считается горящим, если может гореть одну минуту без дополнительного подкладывания дров. Необходимое условие: при выполнении этого задания нельзя использовать бумагу, свечу, пластмассу, сухое горючее и т. п.

Станция «Палатка»

Команды должны поставить палатку за 5 мин. В протоколе указывается время выполнения. Если уложиться в 5 мин не удалось, то команда получает 0 баллов. Кроме того, учитываются и ошибки (за каждую ошибку снимается 20 секунд):

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

Станция «Бивак»

На этой станции команды разделяются: старшие должны перепилить бревно на время, а младшие и средние — правильно уложить рюкзак. Итоговое время распилки бревна и количество баллов за укладку рюкзака заносятся в протокол.

Станция «Ковбой»

На этой станции каждая команда должна с четырех попыток заарканить вкопанный шест (высокий пень). За каждое удачное попадание — 1 балл.

Станция «Питание»

1. В миску насыпана смесь из нескольких видов крупы (по несколько зернышек каждого вида). Команды должны назвать все виды. За правильный ответ — 1 балл.
2. Перед командой — карточки двух видов. На одних изображены съедобные растения, а на других — названия блюд, которые можно приготовить из съедобных растений. Команды должны разложить карточки по парам. За каждую правильную пару — 1 балл.

Щавель — хорош в салатах и зеленых щах.

Ревень дикий — кисло-сладкие кисели, варенье.

Одуванчик — листья употребляются для салата, поджаренные и размолотые корни заменяют кофе.

Лопух (репейник) — корнеплод, может заменить морковь и петрушку. Едят сырым, печеным, жареным. Кладут в суп вместо картофеля. Делают котлеты и лепешки.

Подорожник — из семян можно сварить кашу.

Заячья капуста — для щей, салатов, винегретов, напитков. Отваренные корневые шишки рассыпчаты, сладковаты, мучнисты.

Зверобой обыкновенный — из цветов получают ароматный суррогат чая.

Таволга вязолистая — из цветов получают ароматный суррогат чая.

Тростник, кувшинки — корневища их употребляются в печеном и вареном виде, делают кашу и пюре.

Стрелолист — клубни подземных побегов — вкус гороха в печеном виде — вкус каштанов или картофеля.

Рогоз — из пыльцы можно испечь лепешки, метелки до появления пыльцы съедобны вареные и сырье.

Черемша — в сыром виде как салат или приправа, луковицы — вместо чеснока.

Иван-чай — из высушенных листьев заваривают крепкий ароматный напиток, из свежих делают салат, а из отваренных молодых побегов и корневищ готовят овощное пюре.

Пастушья сумка — из свежих листьев можно сделать салаты, супы. Семена заменяют горчицу.

Станция «Айболит»

Здесь команды выполняют аналогичное задание, только на медицинскую тематику. За каждый правильный ответ — 1 балл.

Анальгин — болеутоляющее.

Аспирин — противовоспалительное.

Активированный уголь — дезинфицирующее, от изжоги.

Валидол — сердечное, противорвотное.

Глюкоза — при общей вялости.

Нашатырный спирт — при обмороке, укусах насекомых.

Йод — наружное дезинфицирующее.

Но-шпа — при болях в желудке.

Валерьянка — успокоительное.

Перекись водорода — промывание ран, дезинфицирующее.

Переноска пострадавшего (три способа).

Станция «Топография»

На этой станции надо за 4 мин определить координаты указанного квадрата карты. В протокол вносится время выполнения задания. За каждую ошибку добавляется 10 штрафных секунд.

Турполоса

Прохождение препятствий на время: команды переходят через небольшой овражек по бревну, затем проползают под сеткой, преодолевают качающееся бревно и «паутинку».

Что такое «паутинка»? Между двумя стойками или деревьями натягивается веревка в виде ячеек. Команда должна переправиться сквозь паутину, не задевая нитей. В каждую ячейку может пройти не более двух человек. Если хоть один игрок задел нить, вся команда начинает выполнять упражнение снова.

«ЛЕСНЫЕ ТАЙНЫ»

В игре могут участвовать дети 9—11 лет, сгруппированные в команды по 7—10 человек. На каждой станции ребят встречают ведущие, одетые в костюмы или имеющие атрибуты сказочных персонажей. Каждой группе детей выдается маршрутный лист, в котором обозначен порядок прохождения станций. Задания на каждой станции могут быть самые разнообразные. За каждый правильный ответ группа получает «шишку», «орех» или любой другой атрибут леса. В маршрутном листе ведущий фиксирует, сколько на его станции группой получено «шишек», «орехов» и т. п. Выигрывает та команда, у которой больше всего «атрибутов» леса. Названия станций должны быть загадочными, веселыми или интригующими.

Станция «Лечебница Айболита»

Примерные вопросы:

1. Из какого растения изготавливают лекарство, улучшающее аппетит? (*Корень одуванчика*)
2. Сок какого растения останавливает кровотечение? (*Пастушья сумка*)
3. Каким растением лечат нарываы, порезы? (*Листом подорожника*)
4. Расскажи о каком-либо лекарственном растении. Для чего оно служит, как его используют (если возможно — покажи).

Станция «Старик-лесовик»

Примерные вопросы:

1. Определи по листьям породы деревьев и кустарников. (*Дуб, береза, осина, рябина, крушина, лещина, бузина и т.д.*)
2. Как узнать возраст молодой сосны, не срезая ее? (*По числу мутовок, к которому надо прибавить еще 2 года, так как только через два года у сосны появляются ветки с мутовками.*)
3. Сколько лет живет дуб? (*До 2000 лет, в среднем 400—500 лет.*)
4. Назови дикорастущие растения, которым грозит истребление и которые надо охранять. (*Белые водяные лилии, сон-трава, ландыши и т. д.*)

Станция «Дятел»

Примерные вопросы:

1. Назови птиц — защитников леса. (*Дятел, синица, поползень, иволга, кукушка и др.*)
2. Почему нельзя трогать руками яйца в птичьих гнездах? (*Птицы могут бросить гнездо.*)
3. Какая птица самая маленькая в мире? (*Колибри*)
4. Какая птица самая большая в мире? (*Страус*)
5. Какие птицы не летают? (*Страус, пингвин, киви*)

Станция «Крот»

Примерные задания:

1. На ощупь, с завязанными глазами определить соснову, березу, ель, осину, рябину, ромашку, мать-и-мачеху.
2. По запаху определить мяту, душицу, ромашку, полынь, пижму и др.
3. Что за трава, которую и слепые знают? (*Крапива*)

Станция «Белка»

Примерные задания:

1. Назови грибы, которые знаешь.

2. Какой гриб самый ядовитый? (*Бледная поганка*)
3. Какие ягоды ядовиты? (*Вороний глаз, волчье лыко и др.*)
4. Чем ценные плоды шиповника? (*В них много витамина С*)
5. Какие ягоды растут в наших лесах? (*Земляника, черника, малина, ежевика и др.*)

Станция «Цветик-семицветик»

1. Назови цветы в букете (из собранных в лесу цветов).
2. Чем грозит собирание букетов цветов? (*Большинство цветов размножаются семенами, если сорвать цветы, то растение утратит возможность размножаться и ему может грозить вымирание.*)
3. Название какого цветка состоит из частицы, предлога и названия сторожевого помещения? (*Не-забудка*)
4. Какие цветы носят человеческие имена? (*Василек, лилия, роза, иван-чай, иван-да-марья*)

Станция «Знайка»

1. Почему ласточки перед дождем летают низко? (*Они летают за насекомыми, которых холодный и влажный воздух прибивает к земле.*)
2. Как узнать о приближении дождя, наблюдая за муравейником? (*Муравьи тянутся к муравейнику, закрывая его ходы.*)
3. По каким приметам можно определить ясную погоду? (*Утренняя роса на траве, прохладно после захода солнца, утром стелется туман, небо утром серое, вечером квакают лягушки и т. д.*)
4. По каким приметам мы определим, что скоро будет дождь? (*Ласточки низко летают, дождевые черви вылезают наружу, овцы просятся в загон,*

утром нет росы, на восходе небо красное, рыбы выпрыгивают из воды, муравьи бегут к муравейникам и т. д.)

Станция «Песенная»

Ребятам предлагается пропеть строчки из песен, в которых говорится о лесе, цветах, деревьях и т. п. Побеждает та группа, которая споет больше песенных отрывков.

Станция «Загадки»

Для детей 9—11 лет можно подготовить загадки, для детей 12—14 лет — кроссворд, а детям 13—16 лет лучше предложить игру в «Города».

Золотист он и усат,
А в карманах сто ребят. (*Початок кукурузы*)

Кругла, желта, да не луна,
Зелена, да не дубрава,
С хвостиком, да не мышь. (*Репа*)

Весной я красный, как кумач,
А летом я похож на мяч.
А осенью в домишке
Живут мои детишки. (*Мак*)

Над лугом парашютики
Качаются на прутике. (*Одуванчик*)

Сто одеждек и все без застежек. (*Капуста*)

Я и в поле, и в саду
У прохожих на виду.
Голова моя бела,
Лепестками проросла. (*Ромашка*)

Я цветочек бархатный.
Бываю желтым и лиловым,

Встречаюсь я и белым,
Но чаще фиолетовым. (*Анютины глазки*)

В шубе летом, а зимой раздетый. (*Лес*)

Вверху зелено, внизу красно. (*Морковь*)

Царицей цветов я зовусь,
На вид я прекрасна, нежна,
Но тронешь меня невзначай —
Почувствуешь, как я сильна. (*Роза*)

В желтеньком домишке
Черные детишки,
Среди них есть серые,
Но они незрелые. (*Семена подсолнуха*)

Стоит Егорка
В красной ермолке.
Кто ни пройдет —
Всяк поклон отдает. (*Земляника*)

Сам он алый, сахарный,
Кафтан зеленый, бархатный. (*Арбуз*)

Две сестры летом зелены.
К осени одна краснеет,
Другая чернеет. (*Красная и черная смородина*)

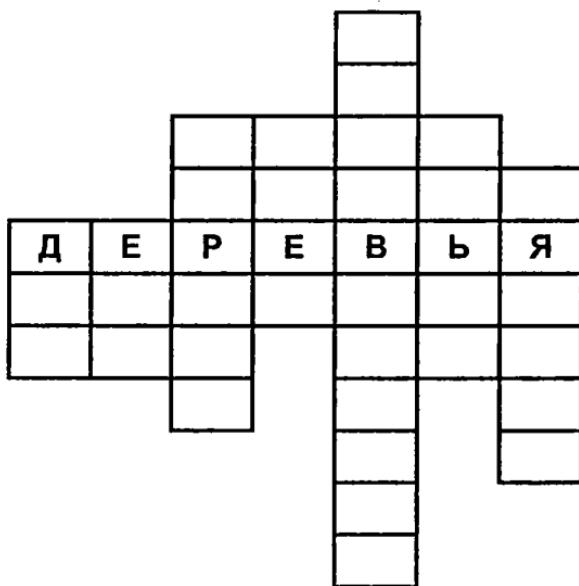
Не огонь, а жжется. (*Крапива*)

Синий мундир,
Желтая подкладка,
А в середке вкусно,
А в середке сладко. (*Слива*)

Сидит дед,
Во сто шуб одет.

Кто его раздевает,
Тот слезы проливает. (Лук)

Впишите в свободные клеточки названия деревьев:



Ответы: дуб, ель, береза, клен, лиственница, ольха, рябина.

Игра «Города». Для этой игры потребуются карандаши и бумага по числу участников (или команд). Ребятам предлагается написать за определенное время города, в названиях которых заключены названия цветов и растений. Иначе говоря, участники этого соревнования должны перечислить города, в названиях которых содержатся названия растений, например: Астрахань, Петрозаводск, Макеевка, Ельня, Запорожье, Дубна, Тернополь, Хмельницкий, Мелитополь.

За каждый правильно названный город дается 10 баллов.

Биологические викторины (для детей 12—16 лет)

При проведении викторины руководитель задает по очереди каждой команде вопрос, на который отвечает член команды, первым поднявший руку. Если команда на этот вопрос ответить не смогла, то этот же вопрос задается другой команде. В случае, если ни одна из команд не смогла дать правильный ответ на поставленный вопрос, обе команды очков не получают, а руководитель еще раз зачитывает вопрос и сам на него отвечает. Правильный ответ оценивается в 2 балла.

Если же викторина используется как одна из станций, то команде выдается лист викторины (с вопросами и местом для ответа) и оговаривается время для ответа. При этом отвечать может либо вся команда, либо несколько ее участников.

Викторина «Из жизни цветов»

Примерные вопросы:

1. Какие цветы днем закрываются, а ночью открываются? (*Душистый табак, маттиола*)
2. Почему цветы, распускающиеся ночью, имеют светлую окраску? (*Белые цветы лучше заметны ночью насекомым-опылителям.*)
3. Какие многолетние цветы вы знаете? (*Флоксы, астры, дельфиниум и др.*)
4. Назовите медоносные растения. (*Липа, гречиха, акация, клевер и др.*)
5. Из цветов каких растений изготавливаются эфирные масла? (*Из розы, лаванды, жасмина, резеды и др.*)
6. Соцветие какого растения в течение дня поворачивается вслед за солнцем? (*Соцветие подсолнуха.*)
7. Какие луковичные растения растут в наших садах и цветниках? (*Лилии, тюльпаны, нарциссы, гладиолусы и др.*)

8. Какие цветы и каким образом предвещают дождь или пасмурную погоду? (*Крупные цветки белой кувшинки закрываются, цветки красного лугового клевера складываются, белые цветки сердечника лугового и венчики чистотела поникают.*)
9. Какие цветы используются в медицине для приготовления лекарств? (*Ландыш, наперстянка, бесстертник и др.*)
10. Какие цветы и растения очищают воздух в городах и поселках? (*Бархатцы, ноготки, настурция, флоксы, сирень, жасмин, черемуха, шиповник и др.*)
11. Из каких цветов варят варенье? (*Из розы, одуванчика.*)
12. Какой цветок говорит о своем долголетии? (*Столетник*)
13. В названии какого цветка заключено название государства? (*Настурция*)
14. Какой цветок приходится дедушкой розе? (*Шиповник*)

Викторина «Все о сосне»

Примерные вопросы:

1. Как определить возраст дерева по спилу пня? (*По числу годичных колец — слоев древесины, которые ежегодно отлагаются, образуя ствол.*)
2. Как определить возраст молодой сосны, не спиливая ее? (*Возраст молодой сосны определяется по количеству мутовчатых веток плюс два, так как два года молодая сосна растет одним побегом.*)
3. Сколько лет живет иголка сосны? (*Сосна меняет иглы через два года.*)
4. Стоят рядом сосна и ель. Кто кого обгонит в росте и заглушит? (*Сосна ель, потому что сосна более светолюбива.*)
5. Какие музыкальные инструменты делают из сосны? (*Скрипку*)

6. Почему годичные слои древесины в разные годы имеют неодинаковую толщину? (*Толщина годичного кольца зависит от питания, засухи, болезни, затененности соседями, лесного пожара, нападения вредных насекомых, паразитных грибов и т. д.*)
7. Чем отличаются друг от друга сосны, растущие на опушке и в чаще леса? (*У сосны, растущей на опушке, раскидистая крона, спущена она низко, ствол дерева конический; у деревьев в чаще леса нижние сучья отмирают, крона поднята высоко, ствол цилиндрический.*)
8. Почему под соснами можно увидеть молодые елочки, а под елями сосенки увидеть нельзя? (*Ель — теневыносливое растение, которое может жить под соснами, а сосна под тенистой елью расти не может: она светолюбива.*)
9. Почему в сосновом лесу мы видим так много отмерших сучьев, а у деревьев зеленеют только верхушки? (*Сосна светолюбива. Ее сучья, не получая в лесу достаточно света, отмирают и опадают.*)
10. Как деревья сами заливают нанесенные им раны? (*Деревья выделяют в месте раны сок — смолу (живицу), заливают ею рану, что мешает проникновению внутрь дерева насекомых, спор паразитных грибов.*)

Викторина «Природа»

Примерные вопросы

(из четырех ответов — один правильный):

1. Как называется пересадка отрезка побега одного растения на другое: черенкование, прививка, пикировка, пасынкование?
2. Плодовые деревья обычно размножают: клубнями, прививкой, корневищами, корнями.
3. Плод развивается из: семязачатка, завязи пестичка, пыльцевых зерен, тычинок.

4. К искусственным сообществам относится: лес, луг, поле, болото.
5. Что такое ярусность? Сожительство организмов разных видов, форма взаимоотношений организмов, симбиотические отношения организмов, расчлененность растительного сообщества на горизонтальные слои.
6. Береза занимает верхний ярус, потому что она: светолюбивое растение, теневыносливое растение, влаголюбивое растение, засухоустойчивое растение.
7. Приспособленность растений в лесу к опылению ветром проявляется в: распространении растений с яркими цветками, ярусном расположении растений и раннем цветении до появления листьев, распространении растений с душистыми цветками, распространении растений с крупными белыми цветками.
8. Каково значение создания заповедников? В них выращивают и размножают культурные растения, в них создают новые сорта растений, они способствуют сохранению редких и исчезающих видов растений и восстановлению их численности, они помогают растениям пережить неблагоприятные условия.

«БОЛЬШОЙ ПРЫЖОК»

Все отряды собираются для проведения мероприятия, и ведущий объявляет: «Привет участникам! Сейчас вам предстоит посоревноваться в прыжках в длину. Длина прыжка каждого из вас будет приplusована к общему результату всего отряда. Какой отряд дальше прыгнет, тот и победит. Но все не так просто! Сначала нужно пройти по станциям, которых восемь. На каждой станции стоит Мастер, который предложит вам выполнить какое-нибудь задание... В зависимости от качества выполнения этого задания вы сможете заработать от нуля до 50 см, которые очень вам пригодятся на финише нашего «большого прыжка».

Внимание, задание на каждой станции должен выполнить кто-то один из вас, и он теряет право «прыгать» на последующих станциях. Можно только «богать» за товарищей. Таким образом, каждый из вас внесет свой интеллектуальный и физический вклад в общий результат. Вперед, прыгуны!»

Отрядам вручаются маршрутные листы. Важно, чтобы в них было все понятно и доступно расписано. По этому маршруту отряд должен идти, строго соблюдая график, — это помешает двум отрядам столкнуться на одной станции.

Маршрутный лист отряда № _____

Время	Станция	Место
16.40 — 16.50	«Пенальти»	Футбольное поле
16.50 — 17.00	«Штурман»	Танцплощадка
17.00 — 17.10	«ОЗУ»	Беседка у библиотеки
17.10 — 17.20	«16 шишек»	У душевой
17.20 — 17.30	«Классики»	Перед столовой
17.30 — 17.40	«Грузим корабль»	Беседка у медпункта
17.40 — 17.50	«Высшая математика»	У фонтана
17.50 — 18.00	«Элементарно, Ватсон!»	Помещение штаба
18.00	Прибыть на центральную асфальтированную дорожку. Форма одежды — спортивная.	

Каждый отряд, зарабатывая себе желанные «санитметры», находится на любой из станций не более 8 мин, а 2 мин потребуются на переходы. Мастера станций должны постоянно посматривать на часы и стараться, чтобы время пребывания отряда на станции было не больше и не меньше. При наличии радиоузла и ответственного радиостава можно просто каждые 8 мин включать на 2 мин музыку — это и будет сигналом для отрядов.

Как уже отмечалось, на станции задание выполняет кто-нибудь один, а остальные его поддерживают. На следующей станции уже он становится болельщиком, а играет другой участник, еще не выполнивший заданий. Такая организация игры помогает ребятам ощутить себя коллективом, а не просто группой индивидуалистов. И, конечно же, будет о чем поговорить на вечернем «огоньке», будет что сказать о каждом члене отряда. И каждый почувствует себя нужным.

Станция «Пенальти»

Итак, первый отряд согласно маршрутному листу прибывает в 16.40 на футбольное поле. Там ре-

бят уже поджидает Мастер станции, жонглируя хорошо накачанным мячом. Он, выслушав приветствие отряда, устанавливает мяч на одиннадцатиметровую отметку, затем становится в ворота и предлагает любому желающему забить 10 пенальти. От отряда выдвигается доброволец. За каждый попавший в ворота мяч отряд получает 5 см. После того как все 10 ударов сделаны, Мастер выдает листок с написанным в нем количеством завоеванных сантиметров. Можно использовать листки бумаги для заметок.

Станция «Штурман»

Мастер на станции заранее рисует на асфальте 4 круга с цифрами внутри (10, 20, 30, 40). Круги не должны лежать на одной прямой. Один из участников становится на место с надписью «старт» и ему завязываются глаза. Второй участник («штурман») дает ему всевозможные команды, типа: «Шаг вперед... стоп... повернись налево... очень маленький шагок вправо... ну, куда тебя несет!...» и т. п. Как только обе ноги идущего окажутся в каком-нибудь круге, то отряд немедленно получает столько сантиметров, сколько в этом круге написано. Наступать на черту нельзя, за это сразу снимается 5 см.

Остановить движение участники могут в любой момент, удовлетворившись, скажем, набранными 20 см и решив не искушать судьбу дальше. По окончании движения Мастер заносит окончательный результат в листок и выдает его штурману.

Внимание: если игрок с завязанными глазами побывал в круге «20 см», а потом удачно вступил в круг «40 см», то в копилке отряда будет 40 см (минус штрафы, конечно), а не 20 плюс 40. Другими словами, очки не суммируются.

Станция «ОЗУ (Оперативное Запоминающее Устройство)»

Мастер станции вызывает из прибывшего отряда добровольца, который уверен, что у него отличная память.

— Как ты думаешь, — спрашивает он, — сколько слов из текста, который я сейчас прочитаю, ты сможешь запомнить за одно такое прочтение?

— Двенадцать, — допустим, отвечает ребенок.

— Давай попробуем!

Мастер отсчитывает в книжечке двенадцать слов и зачитывает их. Ребенок пытается прослушанный текст воспроизвести.

— Ну вот, мы потренировались, ты проверил свои возможности, теперь сыграем на результат. Сейчас я прочитаю из другого текста столько слов, сколько ты назовешь. За каждое верно воспроизведенное слово отряд получит по 2 см. Однако если ты какие-нибудь слова забудешь, то из общего результата я вычту по 2 см за каждое забытое слово. Если ты назовешь верно все слова, общий результат удвоится. Итак, сколько слов из текста, который я сейчас прочитаю, ты сможешь запомнить за одно прочтение?

По окончании процедуры выдается листок с соответствующим числом — количеством завоеванных сантиметров.

Станция «Шестнадцать шишек»

Перед Мастером станции на столе 16 шишек (если шишек нет, подойдут любые другие предметы, но тогда и название станции придется поменять). Мастер и вызвавшийся доброволец — «компьютер», играют в широко известную игру: можно по очереди забирать из кучки одну, две или три шишки. Проигрывает тот, кому достанется последняя. Первым всегда делает ход ребенок, ибо Мастеру хорошо известен алгоритм этой

игры: десятая шишка должна быть твоя, а перед ней — шестая, а перед шестой — вторая. (То есть если ребенок случайно взял вторую, то у Мастера есть шанс завладеть шестой, а если и шестая мимо, то надежда на десятую все еще остается.)

Изначально на кону 70 см. За каждую проигранную партию из этой суммы вычитаются все те же 5 см. Игра продолжается до тех пор, пока «компьютер» не выигрывает. Дело в том, что если ребенок сообразительный, то уже после второй-третьей партии он начинает нащупывать алгоритм и вскоре выигрывает. Ну, а в случае неудачи вполне возможно, что его листок украсит цифра ноль.

Станция «Классики»

Мастер станции спрашивает у членов отряда, кто из них когда-нибудь играл в классики. Конечно, играли многие. Тогда Мастер предлагает лучшему из игроков вспомнить детство, сыграв в классики. Классики, представляющие собой серию кругов (примерно 60 см в диаметре), заранее должны быть нарисованы на асфальте.

Круглую железную коробочку из-под леденцов (или предмет ее заменяющий) бросают в круг, и нужно ногой, как и в игре в классики, перемещать коробочку из круга в круг, зарабатывая по 5 см в каждом. Если коробочка касается черты, то 5 см в данном круге не засчитываются. Если она выходит за пределы круга, то игра заканчивается.

Прежде чем приступить к зарабатыванию сантиметров, девочка, которая на это вызовется (вряд ли это будет мальчик), имеет право на одну пробную попытку.

Станция «Грузим корабль»

Мастер станции вызывает «грузчика»-добровольца и предлагает ему не более чем за 5 с загрузить корабль

чем-нибудь на букву «К»: каждые 5 с нужно начинать грузить чем-нибудь другим. Например: коврами, контейнерами, кондиционерами, кастрюлями, канделябрами, компостерами, курами, контрамарками, кушаньями, контрабасами, карамелью и т. д. Если по прошествии 5 с грузчик не придумал, чем еще можно грузить корабль, то на этом игра заканчивается. За каждый погруженный товар полагается оплата в размере 2 см. Самый сообразительный грузчик назовет от силы два десятка слов.

Станция «Высшая математика»

Мастер станции вручает вызвавшемуся «математику» мел и школьную доску (роль которой с успехом может сыграть все тот же асфальт).

— Сейчас я прочитаю условие простенькой задачки, которую тебе нужно решить. Но имей в виду: сейчас у тебя в запасе 70 см. Пока ты решаешь задачку, я буду каждые 20 с отнимать по 5 см до тех пор, пока ты мне не скажешь правильный ответ. А теперь внимательно выслушай условие задачки. Сколько концов у пяти с половиной палок? Время пошло!

Другие примеры задач:

1 кг мяса варят 1 ч. Сколько нужно варить 2 кг мяса? (1 ч.)

Три столяра в три дня сделали три стола. Сколько нужно столяров, чтобы сделать в 100 дней 100 столов? (Три столяра.)

Что дороже: полный вагон с золотыми монетами по 5 рублей или его половина с золотыми монетами по 10 рублей? (Полный вагон золота дороже половины вагона золота.)

Станция «Элементарно, Ватсон!»

На этой станции должен поработать тот, кто считает себя поклонником Шерлока Холмса, одним из мно-

гочисленных достоинств которого была исключительная наблюдательность. Итак, Мастер станции заявляет подошедшему отряду:

— Я — доктор Ватсон, и задам вам, мистер Холмс, десять наивных вопросов на наблюдательность. За каждый правильный ответ вы получаете 5 см. Прежде чем ответить — подумайте, а потом скажите: «Это же элементарно, Ватсон!»

И Мастер начинает задавать заранее подготовленные вопросы, подглядывая в шпаргалку. Вопросы должны быть о том, что дети видели и слышали много-много раз. Но обращали ли внимание? Это может относиться как к родному городу, так и к Мастерам, территории лагеря.

Например:

1. Прошу вас на секундочку отвернуться... Спасибо. А теперь, не скажете ли вы мне, мистер Холмс, сколько пуговиц у меня на куртке?
2. Что было позавчера на полдник?
3. Какая песня звучала сегодня по радиоузлу во время умывания?
4. Сколько деревьев растет возле центральной беседки у главного корпуса?
5. Сколько скульптур на стене нашего музыкального театра?
6. Какого цвета кошка живет возле столовой?

Финальная станция «Большой прыжок»

Все станции пройдены. Отряды очень стараются ровно в 18.10 собраться на большой асфальтированной дорожке, на которой уже проведена нулевая черта. В руках у детей — листки с заработанными в ходе игры сантиметрами. К нулевой черте поочередно подходят участники отрядов. Мастера смотрят, сколько сантиметров заработал этот участник на этапе и отмеряют от нулевой черты это же количество.

Далее участник становится пятками на свою отметку и совершает прыжок с места. В той точке, куда приземлились его пятки, делается новая отметка, к которой подходит второй участник, и весь процесс начинается сначала.

Для большей зрелищности и интриги нужно, чтобы прыжки делались участниками команд поочередно. То есть, сначала прыгают по очереди первые участники команд, затем вторые и т. д. Если же сначала «отпрыгает» один отряд полностью, за ним — второй и т. д., это будет скучновато.

Вот таким образом и получается, что в игре побеждает тот отряд, который дальше прыгнет. За первое, второе и третье места торжественно вручаются призы.

«ОЛИМПИЙСКИЙ УСПЕХ»

Формируются команды из мальчиков и девочек, в командах должно быть не более 7 человек. Команда самостоятельно выбирает себе капитана, придумывает название и регистрируется, после чего капитану вручаются маршрутный лист.

Сюжет: каждая команда ищет путь к Олимпу; на этом пути встречается множество препятствий, которые нужно преодолеть; в конце путешествия команда выстраивает свою символическую гору к Олимпу из ступенек, полученных на игровых станциях за правильное выполнение заданий.

По маршруту команду ведет капитан. Он выбирает свободные игровые станции, определяет продолжительность посещения «строительной площадки» (здесь выстраивается гора к Олимпу). Прохождение всех игровых станций на маршруте не обязательно. Время пребывания на каждой станции не должно превышать 3 мин. На всех игровых станциях работают игротехники, задача которых следить за ситуацией, оценивать степень правильности и результативности решений команды, выдача символических ступенек. Переход от станции к станции осуществляется командами в форме свободного поиска.

Игра для каждой команды считается законченной после сдачи маршрутного листа на финише. Жюри подсчитывает количество полученных ступенек, оценивает высоту горы к Олимпу. Главному игротехнику сообщаются результаты игры. Именно он трем командам, добравшимся быстрее всех до вершины горы, вручает «Дипломы олимпийского успеха».

После завершения игры можно провести встречу участников и зрителей в форме «свободного микрофона» (причем это мероприятие следует провести в тот же день, и не в полевых условиях): на сцену приглашаются капитаны команд-победительниц, они отвечают на вопросы ведущего и остальных игроков. В конце обсуждения желающие высказывают свои мнения по организации и проведению игры.

Станция «Паровозик»

Команда выстраивается в колонну. В 5 м от нее ставится любой предмет. Задача игроков: обежать указанный предмет, постепенно присоединяясь к колонне, при этом предмет не должен быть задет и колонна не должна разорваться. Таким образом, задание считается выполненным, когда команда всем составом обежит предмет.

Станция «Крылатое выражение»

Задача команды: вспомнить и записать на доске пословицу на спортивную тематику. При этом каждый игрок, по очереди подбегая к доске, записывает по одному слову. Последний игрок дописывает все оставшиеся слова.

Станция «Рекламная»

Реклама «Это мы!». В течение 3 мин прибывшая на станцию команда должна придумать свою творческую визитку.

Станция «Песня-пантомима»

Ребята должны вспомнить современную популярную песню и обыграть ее перед игротехником в течение 2—3 мин. Если игротехник угадает песню, то команда получит «ступеньку».

Станция «Имитаторы»

Участники, принимая определенные позы, с помощью мимики, жестов и звуков должны воссоздать работу какого-либо прибора (стиральной машины, телефона, пылесоса и т. д.). На подготовку дается 1 мин.

Станция «Ксерокс»

Игрокам предлагается воссоздать работу ксерокс-ного аппарата. Все участники выстраиваются в колонну. В 3 м от них кладется любой текст (не более 10 предложений). Задача каждого игрока: запомнить как можно больший объем текста и записать его на листе. На выполнение задания дается 10—15 с. В идеале текст должен быть полностью переписан игроками.

Станция «Островок»

Игроки образуют единую цепь. В этом положении команда должна пройти заданный маршрут и достичь финиша, где будет лежать лист бумаги (газета). Вся команда должна поместиться на нем, при этом на лист ставятся максимум 5 ног. Задача — продержаться не меньше 45 с.

Станция «Паутинка»

На этой станции вся команда должна преодолеть паутину из нитей. Паутина заранее плется между

двух деревьев или шестов и имеет 5 проходов, через которые игроки могут пройти, не задевая нитей. Сложность прохождения определяет игротехник.

Станция «Интеллект»

Игротехник называет слова, связанные, например, с американским спортом: гандбол, бейсбол, NBA, Майкл Джордан. Задача команды: назвать 5 слов, характерных для отечественного спорта.

Станция «Эмблема»

Команде в течение 3 мин необходимо нарисовать свою эмблему, после чего разъяснить ее игротехнику.

Станция «Ну-ка, дружно!»

На полу лежит карандаш с привязанными к нему 7 нитками. Рядом стоит бутылка. Участники все вместе, взявшись каждый за свою нить, должны опустить карандаш в бутылку.

Станция «Художники»

Участникам всем вместе необходимо нарисовать с закрытыми глазами дом, причем игроки заранее должны определиться, кто какую деталь дома будет рисовать. Глаза можно либо завязать, либо надеть на головы игроков бумажные пакеты (не целлофановые).

Станция «Айболит»

Игрокам в течение 3 мин необходимо оказать первую медицинскую помощь при травме позвоночника (открытой кровоточащей ране, сотрясении, переломе ноги).

Станция «Экстрим»

Участникам необходимо найти выход из экстремальной ситуации, охарактеризованной игротехником, например: «Вы оказались в зоне большого, внезапного наводнения. Каковы ваши действия?», «На вашей даче произошло возгорание легковоспламеняющихся веществ. Какие действия вы предпримете?»

«ШКОЛА ВЫЖИВАНИЯ»

Игра может проводиться на территории лагеря, для этого необходимо выбрать 7 наиболее подходящих для каждой станции мест. На станциях расставляются Мастера, которые ставят баллы и штрафные очки в маршрутных листах команд. Кроме того, они имеют свои листы, куда вносят названия команд и их результаты.

Станции команды ребят проходят в сопровождении одного взрослого, который носит имя Мастера команды и может оказывать лишь теоретическую помощь своим подопечным. И Мастера станций, и Мастера команд следят за безопасным прохождением станций.

Команды состоят из детей разных возрастов, при этом старшим ребятам поручается забота о младших. Маршрутный лист находится у капитана команды.

За день до начала игры педагоги-организаторы отрядов, а также физруки, спасатели и другие, компетентные в вопросах игры лица, проводят инструктаж детей, рассказывая подробно об особенностях прохождения каждой станции. Таким образом, ребята должны быть готовы к игре.

Команды начинают движение с первой станции, выбегая на маршрут с интервалом в 20 мин. Кроме маршрутного листа, командам вручаются карты станций и дополнительное задание — найти каждую из них.

Время, потраченное на нахождение станции, также фиксируется в маршрутных листах. Задача играющих команд: набрать максимальное количество баллов на станциях, указанных в маршрутном листе.

После завершения игры проводится награждение команд по номинациям, соответствующим каждой станции, а также за проявленные высокие морально-волевые качества. Принцип: награжденными должны быть все команды.

Станция «Презентация команд»

На первой станции ребята должны представить свою команду при помощи небольшой сценки, которая бы объясняла ее название и ее идею. Отмечается, какие качества являются примерными для участников команды и какой символ выбрала для себя команда.

Станция «Костер»

Команда должна разжечь костер и вскипятить две кружки воды. Костры приготовлены заранее, для разжигания используются только природный материал и спички. Учитывается количество спичек, потраченных командой.

Станция «Полоса препятствий»

Необходимо переправиться по бревну через яму, используя при этом веревку и любой подручный материал. Далее команда по очереди проползает под низко установленными на рогатках ветками. Третий этап — преодоление препятствия в виде натянутой над землей веревки. При этом надо стараться, чтобы ее задело как можно меньше участников.

Станция «Привал»

Задача команды — выбрать из кучи разбросанных в беспорядке вещей самые необходимые и правильно

уложить их в рюкзак. Затем команда должна в радиусе 50 м найти подходящее место для привала и устроить лагерь, используя выбранные командой вещи.

Станция «Викторина»

Командам предлагается при помощи природных ориентиров определить стороны света, а потом проверить их по компасу. Далее следует выбрать из предложенного набора трав те, которые годятся в пищу или являются лечебными. После этого нужно ответить на ряд вопросов, связанных с ориентированием.

1. Как обнаружить Полярную звезду? (*Она находится на севере, в конце ручки ковша Малой Медведицы.*)
2. Как узнать стороны света по теням? (*В полдень самые короткие тени. Они показывают на север. Утром тень направлена на запад, вечером — на восток.*)
3. Как определить стороны света по часам? (*Располагаем часы так, чтобы часовая стрелка была направлена на солнце. Угол, образованный этой стрелкой и лучом, направленным на цифру 2, делим пополам и получаем направление на юг.*)
4. Как определить стороны света по столбам на стыках кварталов лесных массивов? (*На гранях указываются номера массивов (с запада на восток и с севера на юг). Ребро между гранями с двумя наименьшими числами указывает на север.*)
5. Как определить стороны света по деревьям? (*Корона деревьев лучше развита на южной стороне. Кора деревьев грубее на северной стороне. Кора березы с южной стороны эластичнее и светлее. Дубы растут на южных склонах.*)
6. Какие еще имеются способы определения сторон света по природным приметам? (*Ягоды сначала краснеют со стороны, обращенной к югу. Мхи и*

лишайники обычно растут на северной стороне камней и деревьев. Южный склон муравейника более пологий.)

Станция «Первая помощь»

Команды должны правильно наложить повязку при условном кровотечении, шину — при условном переломе, показать, как делается искусственное дыхание, а затем соорудить из подручных средств носилки (предлагается одеяло и две жерди) и транспортировать условного больного по пересеченной местности 50 м.

Станция «Друг»

На этой станции команды должны правильно определить назначение нескольких кормушек для зверей и птиц, наполнить их соответствующим кормом и разместить в нужном месте и на соответствующей высоте.

ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ «ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ КАЛЕЙДОСКОП»

Игра, рассчитанная на детей 11—12 лет, проводится в большом помещении. По форме она представляет собой игру по станциям, на которых дети будут получать знания о влиянии на здоровье человека окружающей среды и на которых будут проверяться их собственные знания. Кроме того, во время игры следует провести конкурс среди болельщиков.

Ведущая: Добрый вечер, дорогие ребята! Сегодня мы предлагаем вам немного отдохнуть. А где самый лучший отдых?

Ведущий: На море, в горах, в лесу.

Ведущая: Да, ты прав. Действительно, самый лучший отдых на природе. И совершив увлекательное путешествие в лес нам поможет познавательная игра «Экологический калейдоскоп».

Ведущий: Экология — это наука об окружающей среде. И только зная законы и тайны природы, мы сможем стать ее верными друзьями и помощниками.

Ведущая: Экологический калейдоскоп — это интересные конкурсы, вопросы, сюрпризы, это ваши зна-

ния и эрудиция, находчивость. Просим команды, участвующие в игре, выйти на сцену. Поприветствуем команды!

Ведущий: А теперь поприветствуем наше жюри (*представление жюри*).

Экспресс-конкурс плакатов «Природа, общество и здоровье»

Ребята получают задание нарисовать плакат, на котором была бы наглядно представлена информация о влиянии окружающей среды на здоровье человека. Время на изготовление плаката должно быть не более 7—10 мин. По окончании мероприятия можно вывесить плакаты (или наиболее удачные из них) для всеобщего обозрения.

Станция «Робинзоны»

Детям предлагается представить себе, что богатая фирма предлагает целое состояние, если они согласятся принять участие в эксперименте — прожить год в одиночестве, взяв с собой лишь 10 необходимых предметов. Какие предметы вы с собой возьмете, если вам предстоит пробыть в одиночестве:

- 1) в джунглях, где до обеда палит невыносимое солнце, а после обеда идет проливной дождь, где на суше водятся ядовитые змеи и удавы, а в воде — кровожадные пираньи и аллигаторы и где можно запутаться в трех лианах;
- 2) в Антарктиде, где вечная мерзлота и кроме тюленей, пингвинов и рыбы ничего съедобного не водится, где можно уснуть и не проснуться;
- 3) в пустыне, где найти воду можно только в кактусах, а спастись от солнца можно, только зарывшись в песок, где каждый день новый рельеф, надуваемый ветром, где нельзя верить собствен-

ному зрению — тебя обманет мираж, где водятся ядовитые змеи и насекомые, где животные ведут в основном ночной образ жизни;

- 4) в тайге, где летом море москитов, а зимой трескучие морозы, где один лес похож на другой, где почти нет открытых участков пространства, где много диких зверей.

На размышление дается 5 мин. Команды обосновывают свой выбор предметов, тем самым набирая очки.

Станция «Мир в ощущениях»

Оборудование: пакетики с «запахами» и чашки со «вкусами» (см. условия конкурса), большая коробка с шестью прорезями, 5—8 предметов природного происхождения, карточки (или список) с именами 10 видов птиц, магнитофон, 1—2 кассеты с голосами птиц.

Ведущие: У каждого животного существуют свои приспособления для ориентации в окружающей среде: у орла — острое зрение, у волка — хороший нюх, у рыси — отличный слух, у летучей мыши — радар. Человек создал вокруг себя настолько отчужденную от природы среду, что перестал придавать значение тому, как развиты его органы чувств. Очки, слуховой аппарат помогают ему восстановить важнейшие функции, но на вкусовые, обонятельные и тактильные ощущения он уже не обращает внимания, кроме как за столом. Попробуем исправить это положение.

Условия конкурса: конкурс состоит из трех самостоятельных этапов.

«Черный ящик». Команде предлагаются исследовать содержимое закрытой коробки, в которой проделаны 6 круглых отверстий такого размера, чтобы в них свободно проходила рука. В коробке должны находиться 5—8 предметов природного происхождения (шишки,

семена, грибы, ягоды, части рогов, кости животных, яйца, небольшие коряги и т. п.) и несколько предметов антропогенного происхождения (кусок шины, старый детский башмак, катушка с нитками, небольшая посуда, лампочки, сушки и т. п.). По команде ведущего все участники команды засовывают руки в коробку. Условием является полное молчание во время коллективного ощупывания предметов в коробке. По истечении 5 мин игроки вытаскивают руки из коробки. Далее дается время на обсуждение ответа, что находится в коробке и какие предметы имеют природное, а какие — искусственное происхождение.

«Загадочные мешочки». Ведущие завязывают всем участникам глаза шарфами и дают каждому участнику пакетик (бумажный или тканевый) с различными ароматными природными материалами (листьями, ягодами, семенами, соком плодов и т. п.). Это могут быть запахи цветов, характерные запахи трав (полынь, мята, пижма), запах рыбы, грибов, а также антропогенные запахи (дым сигареты, бензин, хлорка, валокордин и т. п.). Задача участников определить запахи и их традиционное местонахождение.

Во второй части конкурса команда определяет на вкус ягоды (свежие, сушеные или в виде варенья, сока). Желательно, чтобы это были не садовые культуры, например: рябина красная, рябина черноплодная, калина, дикие яблоки, боярышник, шиповник, клюква и др.

«Голоса птиц». Ведущий выдает команде карточки (или список) 10 видов птиц. По голосам участники должны определить как можно большее число птиц. Для проведения конкурса лучше обзавестись кассетой с голосами птиц, записанной в вашем регионе (песни некоторых птиц в разных регионах могут сильно отличаться), лучше в двух вариантах, с комментариями и

без. Если это невозможно, лучше выбрать птиц с узнаваемыми голосами (ворона, большая синица, зяблик, обыкновенный соловей, горихвостка, иволга, домовой воробей, сизый голубь, выпь, перепел). После прослушивания песенки птицы команде дается время подумать (не больше 1 мин).

В конце конкурса устраивается дополнительное прослушивание, при котором ведущий называет правильные ответы. Этот конкурс достаточно сложен и требует дополнительной подготовки участников. Команда работает не больше 15 мин.

Станция «Зеленый марафон»

Задание «Узнай дерево». Детям раздаются кусочки коры и листья. Они должны подобрать соответствующую кору к листу и назвать породу.

Задание «Лесные жители». Команда должна назвать лесных жителей родного края, при этом объяснить значение и роль названного животного в лесном биоценозе.

Задание «Враги леса». Участники марафона должны назвать врагов леса, объяснить их негативное влияние на жизнь животных и растений леса.

Конкурс «Знатоки экологии» (конкурс болельщиков)

1. Что такое экология? (Экология — это наука о взаимоотношениях живых организмов с окружающей средой.)
2. Что такое экологическая катастрофа? (Экологическая катастрофа — необратимая ситуация, возникающая в экосреде в результате природных аномалий или аварий технических устройств,

приводящая, как правило, к острым изменениям окружающей среды, массовой гибели живых организмов и экономическому ущербу.)

3. Что такое атмосфера? (*Атмосфера — газообразная оболочка Земли, состоящая из смеси различных газов, водяных паров, пыли.*)
4. Что такое биосфера? (*Биосфера — оболочка Земли, состоящая из совокупности всех живых организмов.*)
5. Что такое экологический кризис? (*Экологический кризис — потенциально необратимая ситуация, возникающая в природных экосистемах в результате нарушения равновесия под действием стихийных, природных и тому подобных факторов.*)
6. Что такое озоновая «дыра»? (*Озоновая «дыра» — значительное пространство в озоновом слое планеты с пониженным содержанием озона.*)

По окончании игры подводятся итоги. Жюри представляет команды-победительницы.

Ведущие: Наше путешествие по станциям заканчивается. Будем же беречь нашу Землю! Повсюду, на каждом шагу, все вместе и каждый в отдельности! Другого нам не дано. Земля с ее биосферой — величайшее чудо, она у нас одна. Завтрашний день Земли будет таким, каким мы его создадим сегодня.

ИГРА-ПУТЕШЕСТВИЕ «ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ КРУГОСВЕТКА»

Игра-путешествие познакомит детей с различными наиболее интересными представителями животного и растительного мира, покажет умение пользоваться справочной литературой, проверит знание повадок животных и голосов птиц. В игре могут принимать участие до 5 команд по 5—6 человек в каждой, возраст участников — 12—15 лет. Продолжительность игры — 1 ч.

Игра проводится в виде путешествия по станциям. Если местом проведения является школа, то станции располагаются по кабинетам или в актовом зале. В случае, если игра проводится на открытом пространстве, станции должны располагаться на таком расстоянии, чтобы команды не мешали друг другу.

Перед началом игры всем командам объявляются правила прохождения станций. Объявляется, что ребята отправляются в путешествие по животному и растительному миру нашей планеты. Для этого им вручаются маршрутные листы с указаниями, где находятся те или иные этапы путешествия, а также с какой станции начинается игра у каждой команды.

На станциях каждой команде задается по 3 вопроса, за каждый правильный ответ в маршрутный лист

ставится «+» красным цветом, а если ребята не могут дать правильный ответ, то они отправляются в консультационный пункт — библиотеку. Здесь предварительно должна быть приготовлена необходимая литература. Участникам дается определенное время для самостоятельного поиска ответа. Если ответ найден, то команда отправляется вновь на этот этап и получает «+», но уже синего цвета. Если ответ не найден, то команда может отправляться на следующую станцию без отметки в маршрутном листе. Время в библиотеке дается один раз для каждого вопроса. Несколько раз искать ответ на один вопрос нельзя.

Побеждает та команда, которая быстрее совершил путешествие и наберет больше красных «+». При этом два синих «+» приравниваются к одному красному.

Станция «Животный мир»

1. Что означает название животного «гиппопотам»? (*В переводе с греческого это значит «речная лошадь».*)
2. Каких исчезнувших с лица Земли животных можно встретить на «черных» страницах Красной книги? (*Морская корова, тарпан, тур*)
3. Когда у белых медведей рождаются детеныши? (*Зимой, во время сна.*)
4. Из чего осы строят свои гнезда? (*Из бумаги. Осы обладают свойством производить бумагу из древесной массы.*)
5. Спят ли рыбы? (*Да, с наступлением зимы рыбы ложатся спать, некоторые даже укладываются набок, но глаза у них остаются открытыми.*)

Станция «Растительный мир»

1. Что такое микология? (*Это наука о грибах.*)
2. Какое растение в Китае и Японии считается священным? (*Лотос*)
3. Что такое паприка? (*Красный перец*)

4. Есть ли у кактусов листья? (Да, это иголки. Они в процессе приспособления к засушливому климату приобрели такую форму.)
5. Это дерево растет в пустынях и полупустынях Центральной Азии, Ирана, Афганистана. Его древесина такая плотная и тяжелая, что тонет в воде. Назовите его. (Саксаул)

Станция «Гиннесс-шоу»

1. Какое животное является самым крупным из всех существовавших когда-либо на Земле? (Синий кит. Его масса достигает 150 т)
2. Как называется самая большая лягушка? (Лягушка-голиаф. Длина ее тела достигает 40 см, масса — 3,5 кг)
3. Какое животное живет дольше всех? (Слоновая черепаха. Продолжительность ее жизни составляет 175 лет.)
4. Какое животное является самым «горластым» из всех? (Крокодил. На втором месте — бегемот, на третьем — лев.)

Станция «Экологический словарь»

На этой станции надо дать определение экологическим терминам.

1. Энтомология — наука о насекомых.
2. Серпентарий — питомник для содержания ядовитых змей.
3. Мониторинг — комплексная система наблюдения, оценки и прогноза состояния окружающей среды или ее отдельных элементов.
4. Смог — густые туманы, содержащие пыль и вредные газы.

Станция «Мир птиц»

На этом этапе можно заработать от одного до трех красных «+». Сначала ребятам дается возможность про-

слушать голос птицы, и если команда сразу определяет, чей это голос, то получает три «+», если нет, то дается одна подсказка (например, местообитание птицы). Угадав, команда получает только два «+», если вновь команда не может угадать, тогда дается третья подсказка (например, цвет оперения), а при ответе команда получает один «+». Если команда так и не смогла угадать, ни одного «+» она не получает. Пользоваться библиотекой на этой станции нельзя.

Станция «Зоотеатр»

Это самый веселый этап. Здесь командам предлагаются изобразить животных, птиц, насекомых, при этом верно передавая их повадки и поведение. Возможные задания:

- 1) улетающие на юг журавли;
- 2) добывающие еду аисты;
- 3) утка с выводком;
- 4) муравьи на охоте.

ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ СЕРПАНТИН

Для проведения игры необходимо разделить детей на 4—5 команд по 6—8 человек в каждой. Заранее следует приготовить жетоны зеленого, красного и синего цвета, маршрутные карты, призы. Игра проводится на любой подходящей местности.

Все команды получают маршрутные карты, на которых указано местонахождение только одной станции (причем у всех команд разное). По прибытии на станцию команда получает задание с несколькими вариантами ответа. При правильном ответе команда получает зеленый жетон, и судья на этой станции показывает направление пути на следующую станцию. При неправильном ответе команда получает красный жетон, и им указывается другое направление в какое-то определенное место, где их встречают лешие, кикиморы и т.п. Они берут у команды маршрутную карту и требуют откупиться: отдать зеленый жетон, либо поработать на благо Земли. За работу дается синий жетон и за него выкупается карта.

Ясно, что заранее готовятся различные формы работы: уборка мусора, посадка деревьев и т.п., а также назначается несколько групп сказочных персонажей, чтобы они находились в разных местах. Вернув маршрутную карту, «нечистая сила» предлагает команде вернуться на станцию, на которой она потерпели неудачу, и попробовать свои силы еще раз.

По окончании игры команды сдают жетоны, и определяется победитель.

Станция «Птицы»

1. Наука, изучающая птиц, называется: кинология, орнитология, энтомология.
2. Какая птица выводит птенцов зимой? Филин, клест, стриж, стерх.
3. На высоте до 4500 м летают: ворона, журавль, голубь, орел.
4. Какая птица умеет бегать под водой? Чайка, гагара, оляпка, зимородок.

Станция «Насекомые»

1. Назовите самого крупного паука: птицеед, кара-курт, тарантул, черная вдова.
2. Кто слышит ногами? Сверчок, таракан, кузнечик.
3. Какая из этих бабочек самая маленькая? Моль, стеклянница, шелкопряд.

Станция «Грибы»

1. Назовите самый ядовитый гриб: мухомор, белая поганка, желчный гриб, сатанинский гриб.
2. Какой из этих грибов является пластинчатым? Рыжик, белый гриб, подберезовик.
3. Какой гриб разлагает полезную древесину и считается вредным? Подберезовик, опенок, груздь.

Станция «Воздух»

1. Лучше всего поглощают выхлопные газы машины и взамен выделяют кислород: береза, тополь, сирень.
2. При увеличении этого газа в составе воздуха можно умереть от удушья: кислород, азот, углекислый газ, уран.

Станция «Лес»

1. Для чего вокруг крупных городов необходимо большое количество лесов? Для красоты, для очищения воздуха, чтобы селились птицы и животные, для дров.
2. Какое дерево дольше живет? Сосна, осина, дуб, ель.
3. На вырубках раньше всех вырастает: береза, клен, сосна.

Станция «Вода»

1. Какое море пересыхает из-за деятельности человека? Каспийское, Азовское, Аральское, Баренцево.
2. По какому живому организму можно определить чистоту озер и рек? Уж, рак, лягушка, ламинария.

Станция «Животные»

1. У какого животного глаза поворачиваются на 360 градусов? Хамелеон, крокодил, черепаха, лангуст.
2. Самое большое животное в России: кабан, медведь, лось.
3. Какой зверек все зиму спит вниз головой? Еж, летучая мышь, барсук, ленивец.

Станция «Земля»

1. Овраги портят землю. Как не дать им возможность увеличиться? Засыпать землей, посадить на склонах деревья, делать в них свалки.
2. Нитраты в овощах образуются от того, что в земле много: минеральных удобрений, воды, органических удобрений.
3. Когда проводится День Земли? 19 мая, 8 марта, 22 апреля, 1 мая.

«ПОЛЕ ЧУДЕС» ДЛЯ ЮНЫХ ЭКОЛОГОВ

Для экологической викторины «Поле чудес» используется следующий реквизит: вращающийся круг с разноцветными секторами (это рулетка, в каждом ее секторе стоит цифра — количество баллов); карточки с написанными на них буквами; подставка, на которой будут размещаться эти буквы; призы и сюрпризы; сундучок (в нем выносятся призы); магнитофон (скрытый от публики); карточки с загадками.

1-й ведущий: Добрый день, дорогие друзья! Мы рады приветствовать вас на игре «Поле чудес», посвященной отношениям человека и природы. Сегодня речь у нас пойдет о краснокнижных растениях. Что это такое? Дело в том, что существует несколько толстых томов, изданных международным союзом охраны природы. Цвет переплета у них красный. Отсюда и название: Красная книга. Не правда ли, здорово! Даже цвет предупреждает нас об опасности... О какой же? Оказывается, мы с вами спокойно живем, заняты какими-то своими делами: музыкой, двойками по математике, «Сникерсами» и компьютерными играми, а того и не замечаем, что в окружающем мире что-то стремительно меняется, что вокруг нас гибнет много живого. Некоторые виды растений и животных в последние годы вовсе

исчезли на планете... Если об этом не подумать, то может случиться действительно что-то страшное...

2-й ведущий: Красная книга имеет листы разного цвета. Исчезающие виды и виды, находящиеся под угрозой исчезновения, помещены на красных листах. Сведения о тех видах, численность которых еще достаточно велика, но неуклонно продолжает сокращаться, можно найти на желтых листах. Третья категория — виды, которых всегда было мало на земле, либо они встречаются на ограниченных территориях. Сведения о них даются на белых листах. Четвертую категорию составили так называемые неопределенные виды: они мало изучены и тоже редко встречаются. О них рассказано на серых листах. И, наконец, последняя, пятая категория — виды, численность которых усилиями человека восстановлена на планете. Об этих животных и растениях можно прочитать на зеленых страницах книги.

1-й ведущий: Это только на первый взгляд кажется, что всевозможных васильков да ландышей у нас хоть пруд пруди. На самом деле некоторые растения уже исчезли с наших лужаек... Сколько лесов вытоптанных-перевытоптанных. В таких лесах в понедельник ни цветов, ни грибов не найдешь. Одни пустые пакеты да банки. Сколько раз нам приходилось видеть, как едва ребята войдут в лес, едва ступят на опушку — так сразу начинают сорить, рвать цветы, а то и просто выдирать их с корнем. Цветы в жару быстро вянут, их выбрасывают. А между тем растений-то становится все меньше, некоторые исчезли полностью, и ближе чем за 100 км от города их не увидишь.

2-й ведущий: Да, конечно, мы любим цветы, и собирает их тот, кто хочет полюбоваться ими. Но любя красоту, мы уничтожаем в природе самое лучшее,

все самое яркое, цветущее... И наших самых-самых любимых цветов становится все меньше и меньше. «Ничего, я немножко...» — оправдывает себя каждый. Но перемножьте растения в каждом букете на те тысячи букетов, которые вы собираете в поле, на лугу...

1-й ведущий: Что-что? Вы говорите: «Взамен вырастут другие»? Это не совсем так! Сорванные однолетки уже не сумеют дать семена на урожай следующего года. Точно так же не вырастут и многолетние растения, если их сорвать у самого корня. Ведь именно там находятся почки, дающие новые побеги будущего лета...

Кстати, растения становятся редкими не только потому, что их срывают. Существует еще и хозяйственная деятельность человека — вырубка лесов, распашка степей, осушение болот, сброс отходов производства... И все-таки в Красной книге сказано, что основной причиной беды является массовый сбор на букеты.

2-й ведущий: Да, у нас в стране есть хорошие постановления, даже законы, направленные на охрану растений. Но ведь на всех полянах не поставишь милиционеров. Поэтому сегодня мы вам предлагаем иной способ решения затронутой проблемы. Давайте поставим перед собой такую задачу. Пусть каждый из нас сам для себя решит, как ему быть в лесу и в поле: возвращаться ли домой без цветов или все-таки собирать все подряд от вездесущих ромашек до исчезающих ландышей. Ну, а уж коль решим, как поступать дальше, то и следовать будем личному правилу.

1-й ведущий: Сегодня никто навязывать вам решения не будет. Но, может, кто-то из вас решит эту дилемму не в пользу злой привычки, а в пользу природы. И пусть тогда растут на своей полянке или

опушке живые цветочки, пусть красуются, может, и кто-то другой, проходя мимо, тоже по доброте душевной дарует им жизнь... Может быть, и он вместо большого и быстро вянущего букета привезет домой хорошее настроение и чистую совесть? Может быть, бережное отношение к окружающему миру у многих станет стилем жизни, нормой поведения, показателем высокой культуры?

2-й ведущий: Наша викторина состоит из трех туров и суперигры. Участником викторины может стать каждый. Начнем с игры со зрителями. Сейчас будут заданы три вопроса. Кто первым ответит, тот становится участником первого тура. А пока я представляю вам жюри, которое будет подсчитывать баллы участников игры. (*Представление жюри.*)

1-й ведущий: (*задает вопрос-загадку*)

Как зовут меня, скажи —
Часто прячусь я во ржи,
Скромный полевой цветок, синеглазый...

(Василек)

2-й ведущий: Молодец, ты дал правильный ответ. Мы приглашаем тебя к игровому полю. Ты становишься первым участником первого тура игры.

1-й ведущий: (*задает второй вопрос*)

Носит этот мальчик желтый сарафанчик,
Подрастет, нарядится в беленькое платьице —
Пышное, воздушное, ветерку послушное.
Вот стоит он золотой... постарел и стал седой.
А как только поседел, — вместе с ветром улетел.
(Одуванчик)

*Давший верный ответ, становится вторым
игроком первого тура.*

2-й ведущий: (задает третий вопрос)

Четыре листа — вроде креста,
И черный глаз глядит на нас. (Вороний глаз)

1-й ведущий: Итак, определен третий участник первого тура.

Каждый участник игры представляется, а 2-й ведущий тем временем выставляет слово, которое предстоит отгадать ребятам в первом туре — «адонис». Карточки с буквами устанавливаются чистой стороной к зрителям.

1-й ведущий: Это растение занесено в Красную книгу.

Оно растет на сухих опушках леса, цветы начинает в конце апреля — начале мая.

Первый игрок вращает круг, определяя таким образом количество баллов, затем называет букву. Пока вращается игровой круг, ведущие могут задать игроку вопросы:

1. Ты себя чувствуешь уверенно?
2. У тебя есть свой любимый цветок?
3. Какие у вас дома растут цветы?
4. Какое время года тебе нравится? Почему?
5. Какие телепередачи ты любишь?

Если игрок отгадал букву, то он продолжает вращать круг и называет следующую букву слова. Если же буквы в слове не окажется, право вращать круг переходит ко второму игроку. Пока вращается круг, задаются вопросы. Наконец, слово отгадано. Жюри фиксирует количество баллов, набранное игроками.

2-й ведущий: Я хочу напомнить вам мотив древнего мифа. Однажды богиня охоты Артемида, отличавшаяся характером решительным и агрессивным, разгневалась на возлюбленного Афродиты Адони-

са. Она послала на него дикого вепря. Зверь смертельно ранил юношу. Он истекал кровью. И там, где падали капли крови, расцветали цветы. С тех пор будто бы и появились на земле растения, которые называются адонисами.

Под музыку каждый участник игры получает приз. Ведущие благодарят всех за участие в игре, а того, кто отгадал слово, приглашают для участия в супер-игре. Для того чтобы определить участников второго тура, снова задаются вопросы.

1-й ведущий:

Как веселые звезды
Средь розовой кашки,
Цветут нам знакомые с детства... *(Ромашки)*

Давший правильный ответ приглашается к игровому полю, он становится первым игроком второго тура.

2-й ведущий:

Я звонкий, лиловый,
Расту в тени лесной
И в просеке сосновой киваю головой.

(Колокольчик)

Ведущий приглашает второго игрока второго тура к игровому полю. Пока определяются участники второго тура, 1-й ведущий выставляет карточки с буквами, составляющими слово, которое предстоит отгадать, — «кувшинка».

2-й ведущий:

Первым вылез из землицы
На проталинке.
Он мороза не боится,
Хоть и маленький. *(Подснежник)*

Приглашается третий участник к игровому полю. Звучит веселая музыка. Все участники представляются зрителям.

1-й ведущий: Когда-то существовало предание, что цветы эти ночью опускаются в воду и превращаются в прекрасных русалок, а с появлением солнца вновь становятся цветами.

Первый игрок вращает круг. Вся игра протекает, как и в первом туре. Отгадавший слово становится участником суперигры. Все участники тура награждаются призами.

2-й ведущий: Есть легенда, которая рассказывает о происхождении этого цветка. Великий вождь североамериканских индейцев, умирая, пустил в небо стрелу. Эту стрелу очень хотелось заполучить двум ярким звездам. Они бросились за стрелой, но столкнулись лбами, и от этого посыпались на землю искры, а из небесных искр родились цветы — кувшинки.

1-й ведущий выставляет слово «прострел». Определяются участники третьего тура.

2-й ведущий:

Спроси теленка и барабашка —
Цветка вкусней на свете нет.
Ведь не случайно красной кашкой
Его зовут за вкус и цвет. (Клевер)

К игровому полю приглашается первый участник.

1-й ведущий:

Голова — на ножке,
В голове — горошки. (Мак)

Отгадавший загадку, становится вторым игроком третьего тура.

2-й ведущий:

Создал наряды летний зной,
Есть на любые вкусы.
В чащобе сумрачной, лесной
Рассыпал голубые бусы. (*Незабудки*)

Таким образом, определены трое участников третьего тура. Игра проходит как и в предыдущих турах. Выставляются карточки со словом «сон-трава».

1-й ведущий: (*Когда слово отгадали*) По одной версии такое название растение получило потому, что цветки его опущены вниз, будто растение само спит, и злые люди, глядя на него, почему-то тоже засыпают. Из народных сказок мы знаем, что цветок не раз усыплял врагов Ивана-царевича и Василисы Премудрой... Однако наука установила, что растение хоть и несколько ядовито, но не настолько, чтоб усыплять людей своим дыханием...

Звучит музыка. В это время выставляется слово для суперигры — «колокольчик». К игровому полю приглашаются победители трех туров.

2-й ведущий: Это вроде бы обычные цветы, но столько песен сложено про них...

Первый участник суперигры вращает барабан, игра продолжается как в предыдущих турах. Когда слово отгадано, все участники суперигры получают призы, а отгадавший слово в суперигре получает главный приз. Особым призом также награждается участник игры, набравший, по подсчетам жюри, наибольшее количество баллов. Звучит музыка.

1-й ведущий: Вот и закончилась наша игра. Можно было бы спокойно разойтись по домам. Но мне почему-то хочется еще раз вернуться к главной теме разговора и вспомнить о природе и о нашем отношении к

ней. Ведь речь-то мы вели не о том, наберет кто-то или не наберет очередной букет... Слышали ли вы такую поговорку: «После нас — хоть потоп»? Как вам кажется, уместны ли во взглядах на окружающий живой мир высказывания такого типа? (*Выслушиваются ответы ребят.*)

2-й ведущий: Итак, игра закончена. Но как тут не вспомнить слова М. Пришвина: «Все прекрасное на Земле — от солнца, а все хорошее — от человека». Подумайте, ребята, над этими словами, они помогут вам стать истинными друзьями и защитниками природы.

ЛОВИСЬ, ЛОВИСЬ, РЫБКА...

Если вблизи лагеря имеется речка или озеро, то без рыбалки не обойтись. Ведь наверняка многие мальчишки считают себя заядлыми рыболовами, а остальные хотели бы ими стать. В этом нет ничего предосудительного, но отрядную вылазку на водоем с удочками, конечно же, надо как следует организовать.

Прежде всего, потребуются удочки, садки или обычные кукины (это забота вожатых и администрации), а также наживка. Но сама по себе рыбалка для ребят, не занятых ловлей, и для девочек — занятие не очень увлекательное, поэтому необходимо придумать, чем ребята будут заниматься несколько часов, пока идет лов. Кроме того, от организаторов потребуется умение сварить настоящую рыбакскую уху на костре.

Но давайте по-порядку.

«Не клюет сегодня!» — огорченно говорят иной раз рыболовы, потратив в погожий летний день несколько часов впустую. «Не клюет!» И, смотав свои снасти, рыболовы уходят ни с чем. А где-нибудь в кустах, недалеко от них, деревенский мальчишка с самой неказистой удочкой вытаскивает и вытаскивает из реки рыбок. Приглядимся к его снасти. Удилище — из кривой

орешины, крючочек малюсенький, поплавком служит кусок пробки. А грузика вообще нет!

В отсутствии грузика и заключается секрет удачного лова мальчишки. В летние месяцы в реках европейской части России рыба даже в периоды отсутствия клева превосходно клюет на насекомых, плавающих на поверхности воды. Поэтому-то грузик не нужен, он только утопит приманку. И закидывать такую снасть надо, конечно, не куда попало, а туда, где с берега видна у поверхности рыба. Кстати, ловится на такую снасть не только мелочь, но и рыба побольше.

Надо знать, какое насекомое в какое время сажать на крючок. В июне рыба клюет на комнатную муху, лесную муху, мелкого слепня. В июле лучше всего ловить на мелкого кузнечика (длинные ноги и крылья обрывают). В августе на всех этих насекомых клев с поверхности воды кончается, и монополия наживки переходит на полевую моль, маленькую бабочку — мотылька. В холодноватую погоду этого мотылька можно сразу и не найти, он будет лишь там, где траву от северного ветра защищают кусты. Ловить полевую моль приходится двумя пальцами в момент, когда она садится на травинку.

Но вот ребята наловили рыбы. Всякая попалась — и мелочь, и крупная. (Кстати, не мешало бы предусмотреть и вариант со скучным уловом, когда придется докупать рыбу на рынке, ведь наваристой ухи должно хватить всем.) Хорошо, если девочки знают, как ее «употребить в дело». Но обычно никому не хочется возиться с «мелкотой»: что там чистить? А ведь прекрасную уху можно сварить и из мелочи.

Подвесьте над костром ведро с водой, пусть она закипит. Положите выпотрошенную рыбу в чистый марлевый мешочек, привяжите к середине палки. Палку положите концами на край ведра. Рыба, таким образом, окажется в кипящей воде. Когда она хорошо вы-

варится, выньте ее из мешочка, замените свежей и снова варите. Вкусный навар гарантирован. Теперь положите в бульон куски крупной рыбы, картошку, лук, соль — словом, все, что требуется для добротной ухи.

Если вам повезло и рыба попалась не то чтобы крупная, но в ладонь величиной, и очень костлявая (например, окунь), сварите уху на ниточках. Почистите рыбку, выпотрошите, обрежьте плавники. Затем возьмите прочную нитку, один конец которой хорошенеко привяжите под жабрами рыбы, а другой — к палочке. Таким образом можно подвесить 10—12 рыбешек. Опустите рыбку в кипящую воду, а палочку положите концами на края ведра. Когда рыба окончательно сварится, мясо с нее отпадет, а кости останутся на нитке.

Что касается костра, без которого на рыбалке не обойтись, то принцип его разведения сам по себе не сложен. Сначала разжигается растопка — сухие веточки или бумага. Поджигают растопку снизу. Сверху кладут ветки потолще, а также тонкие щепки, березовую кору, высохший мох. Топливо в костер добавляют понемногу. По мере увеличения пламени можно класть более крупные ветки (рис. 1). Укладывать их надо неплотно, чтобы обеспечить хороший доступ воздуха, иначе даже



Рис. 1. Виды костров:
1 — «колодец»; 2 — «шалашик» (конус); 3 — «звездный»

жарко горящий костер может «задохнуться». Понятно, что все дрова должны быть обязательно сухими.

Опытный костровой никогда не станет разжигать костер, пока не подготовит необходимого на первое время топлива. Он знает, что не сможет отойти от костра, пока не разгорятся сучья в полтора-два пальца толщиной. А время, которое он потратит на то, чтобы собрать это топливо, всегда будет меньше времени на повторное разжигание костра. Обычная ошибка: едва пришли на место, как кто-нибудь хватает газету и, сломав две-три сухие ветки, начинает разжигать огонь. Костер никак не разгорается. Его обступает кружок любопытных. Затем один из них решительно отстраивает костерового: «Ну-ка, дай сюда! У кого есть газета?» И все начинается сначала, иногда по нескольку раз. Это не говоря о тех случаях, когда в качестве расстопки пытаются использовать молодую хвою, сено или солому. В общем, не надо спешить — вы ведь на рыбалку пришли, вот и занимайтесь делом. А когда уже, что называется, «процесс пошел», вот тогда можно без суеты и ненужного ажиотажа развести костер и приготовить колья, ведро для ухи и т. д.

Конечно же, прежде чем развести костер, примите необходимые меры предосторожности. Особенно если погода сухая и жаркая. Место для костра лучше выбрать в стороне от хвойных и высохших деревьев. Нельзя разжигать огонь в хвойных молодняках: здесь легко может возникнуть страшный верховой пожар. Опасен костер и на вырубках, где имеются остатки горючих материалов, на торфяниках, участках с сухим камышом, мхом или травой. По ним огонь идет с большой скоростью. Нельзя разводить костер в лесу на каменистых россыпях. В таких местах между камнями накапливаются перегной, лесной хлам. Огонь, проникнув в щели, может распространяться по глубоким и изви-

листым ходам между камнями. Потушить такой пожар практически невозможно.

Разжигая костер, очистите пространство на метр-полтора ото мха, кустарника, сухой травы. Можно насыпать «бортик» из песка или земли или окопать костер вкруговую. Снятые мох и дерн положите неподалеку в тени и обязательно выложите ими место кострища, когда, уходя, погасите костер.

Нельзя разводить чрезмерно большие костры, которые могут легко стать источником неприятностей. Сноп искр, взвивающийся над костром, становится очень большим и даже при слабом ветерке легко досстает деревья, которые, казалось бы, стоят в стороне. «Стреляет» такой костер на большое расстояние и довольно крупными головешками.

Особенно внимательно надо следить за костром, когда кругом много сухой травы и дует сильный ветер. В этом случае надо постараться найти для костра место, защищенное от ветра.

Вообще ветер бывает то противником, то союзником кострового. Вначале, когда надо разжечь костер, — это противник. Он гасит спички, сбивает пламя с растопки, не дает заняться хворосту. Затем, когда костер занялся, ветер становится союзником. Он раздувает пламя, дрова разгораются быстро и жарко. Вот тут важно не проглядеть момент, когда ветер снова сделается противником и начнет разносить пламя, угрожая поджечь что-нибудь в стороне.

Это упускают из виду иной раз даже сравнительно опытные костровые. Намучившись с разжиганием костра на ветру и добившись, наконец, своего, костровой сидит у огня в самом благодушном настроении. Ветер превратился в союзника, начал работать на него, костер весело трещит, пламя разгорается, вода в ведрах быстро закипает. Но вот вылетел из огня уголек довольно далеко в сторону, потом второй... Загорелась

трава на краю кострища. Костровой, не спеша, затоптал ее. Затем взвился сноп искр, их понесло в сторону соседних деревьев. Огонь уже набрал силу, и ветер грозит вывести его из повиновения.

Не нужно дожидаться этого. Надо уменьшить пламя, вынуть из костра лежащие сверху дрова, если они еще не очень разгорелись, отложить их в сторону, но только не кучно, чтобы они вновь не занялись, разворопшить оставшиеся в костре дрова, так, чтобы они оказались лежащими подальше друг от друга, если нужно — плеснуть на некоторые из них водой. А дальше нужно подкладывать дрова, только понемножку, чтобы держать огонь «на голодном пайке». Не стоит бояться, что костер может начать затухать и погаснет. Ветер не допустит этого — он снова станет союзником кострового.

Одним словом, разводя костер, нельзя пренебрегать мерами предосторожности. И тогда огонь станет надежным другом, который никогда не обманет и не подведет.

Пока ловится рыба...

Итак, рыбаки забросили удочки, костровой с помощниками занимается приготовлениями, а задача организатора в этот момент — увлечь основную массу ребят каким-либо интересным делом. При этом следует иметь в виду: с самого начала мероприятия ребята полны сил и энергии, поэтому активно включаются в подвижные игры. Так что избегайте водить за собой изнемогающую от избытка эмоций и жажды кипучей деятельности, да просто от желания вволю подурачиться на природе ораву, пытаясь привлечь внимание к особенностям местной флоры и т.п. Всему свое время. А пока пусть ребята просто вволю наиграются и набегают.

«Пройди топкое болото». У соревнующихся по две дощечки размером 30×15 см. Задача — добраться от старта до финиша, не становясь на землю, а наступая на дощечку, подбирая ее и затем перекладывая вперед. Выигрывает пришедший к финишу первым и без нарушений.

«Что ни шаг, то рыба». Участники выстраивают-ся на стартовой линии и поочередно идут вперед, с каждым шагом произнося новое название рыбы. Если идущий не назвал рыбу или замедлил шаг, затрудняясь произнести очередное название, он сходит с дистан-ции. Побеждает тот, кто сделает больше шагов, не нарушив правила.

«Перенеси улов». На пеньке лежат 10 пластмассо-вых рыбок, а в 15 шагах от него расположены, напри-мер, два перевернутых ведра. Играют двое. Каждый игрок с завязанными глазами должен перенести на свое ведро 5 рыбок, причем за один раз можно нести толь-ко одну. Выигрывает тот, кто быстрее с этим справит-ся. В «улове» победителя учитываются и те рыбки, которые по оплошности положены на его ведро сопер-ником.

«Капризная ноша». Играют двое. В руках у каж-дого игрока две метровые палочки-«удочки», на кон-цах которых нужно перенести картонную рыбку на расстояние 10—15 шагов. Играющие начинают состя-зание одновременно. Уронивший рыбку должен тут же снова положить ее на кончики удочек и продолжать путь. Выигрывает тот, кто принесет рыбку раньше.

«Наполни аквариум». В нескольких метрах от воды стоят три емкости. Трое играющих черпают мис-ками воду и бегом направляются к емкостям, стараясь

при этом ее не расплескать. Воду они выливают в свой аквариум и бегут за следующей порцией. Наполнивший свой аквариум раньше — выигрывает.

«Подсечка». Играющие становятся по кругу. В середине его — водящий («рыболов»). У него в руках короткая удочка со шнуром, к которому подвязан мешочек с песком. Водящий вращает удочку вокруг себя, проводя мешочек на туго оттянутом шнуре у самой земли. Играющие («рыбки») подпрыгивают на месте, пропуская под ногами мелькающий шнур с мешочком. Зацепивший ногой за мешочек выходит из круга. Выигрывают две последние рыбки, которых не подсек рыболов.

«Меткие забросы». К двухметровому удилищу привязывают на бечевке длиною в 1 м металлическое кольцо диаметром в 3—5 см. Соревнующиеся с удилищами в руках сидят на чурках. В 3 м от каждого «рыболова» воткнута палочка. По команде рыболовы делают заброс, стараясь накинуть кольцо своей удочки на палочку. Команда звучит снова, и так до трех раз. Затем игроки сменяются.

«Морской волк». Игрокам предлагается на толстой веревочке завязать по 5 узлов как можно туже. Узлы могут быть любые — как морские, так и обыкновенные. Когда задание выполнено, предлагается развязать узлы. Кому это удалось сделать быстрее, тот и получает призовое очко.

«Чертенята в воде». На поверхности воды, у берега плавают забавные головки чертенят (разрисованные деревянные шарики с проволочными рожками, загнутыми на концах). К головкам прикреплены веревочки, оканчивающиеся якорьком. На них «сюрпри-

зы» — старый ботинок, коряга и т. п. Но несколько чертей хранят настоящие призовые жетоны (или призы). «Рыболовы» с берега стараются удочками, имеющими вместо крючка колечко, подцепить чертена-ка за «рог» и вытянуть вместе с призом.

«Аукцион рыб». Вспомните рыбу, название которой оканчивается на мягкий знак. Как только кто-либо назовет рыбу, ведущий считает до трех. До того, как он произнесет «три», нужно назвать другую рыбу. Ведущий снова считает до трех и так до тех пор, пока никто не сможет произнести нужного названия. Ведущий трижды повторяет название рыбы, которую вспомнил последний, и объявляет победителя.

Вот какие рыбы могут быть названы на аукционе: голавль, карась, кефаль, линь, лосось, макрель, окунь, омуль, пескарь, сельдь, стерлядь, таймень, угорь, форель, чехонь, язь, себель.

«Рыбацкие загадки»

1. С крыльями, а не летает, без ног, а не догонишь.
(Рыба)
2. Колюч, как еж. Кто это? (Ерш)
3. Его змеей не назовешь, хоть на нее он и похож.
(Угорь)
4. Велик, едва охватишь оком. Дотронешься — ударишь током. (Электрический скат)
5. Он в самом омуте живет — хозяин глубины. Имеет он огромный рот, а глазки чуть видны. (Сом)
6. Ходит пани в серебряном жупане. (Рыба)
7. Дырок много, а вылезти некуда. (Сеть)
8. Название какой рыбы нужно прочесть справа налево, чтобы получилось название итальянского города? (Налим — Милан)
9. Отнимите от названия насекомого одну букву — появится название рыбы. (Клещ — лещ)

«Как узнать ширину реки?»

Вопрос интересный и простой, но ответ на него ребята наверняка не знают. Вместе с тем существует ряд простейших приемов, с помощью которых ширина реки с достаточной точностью может быть определена без переправы на другой берег. Опишем некоторые из них.

• Ширина реки достаточно точно может быть определена способом построения на берегу реки двух равных прямоугольных треугольников. Для этого потребуется четыре сухие ветки.

Выбрав на противоположном берегу какой-нибудь предмет *A* (например, дерево), расположенный у самой воды, втыкают ветку точно напротив дерева на своем берегу (точка *B*) (рис. 2).

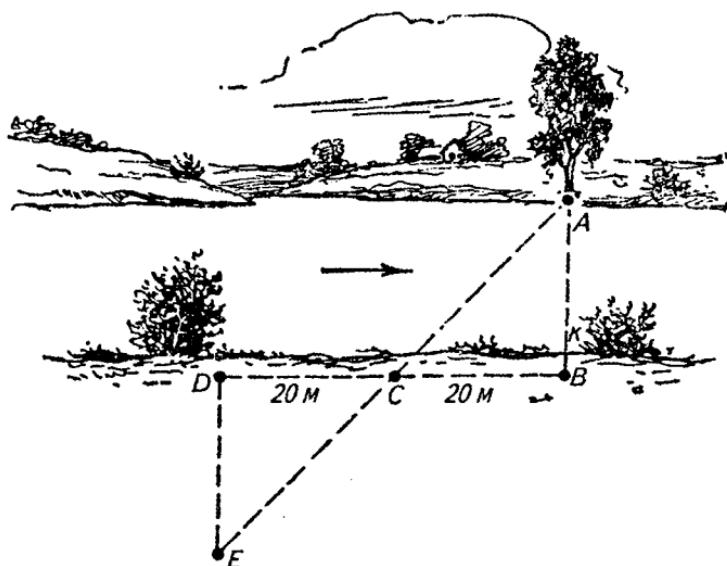


Рис. 2. Определение ширины реки разбивкой на берегу двух равных прямоугольных треугольников

Вдоль берега, перпендикулярно к линии *AB*, отмечают 20 шагов и втыкают вторую ветку (точка *C*). Да-

лее следует пройти в том же направлении еще 20 шагов и воткнуть третью ветку (точка D), затем отойти, считая шаги, в противоположном от реки направлении так, чтобы оказаться на одной прямой с точками A и C , и воткнуть четвертую ветку (точка E). Так как треугольники ABC и EDC равны, то ширина реки будет равна расстоянию DE минус BK .

• Весьма прост и удобен приближенный прием определения ширины реки при помощи травинки. Стоя на берегу реки в точке A , замечают на противоположном ее берегу два приметных предмета (например, лодку B и дерево C), расположенных близ уреза (рис. 3). Затем, взяв травинку за ее концы вытянутыми перед собой руками, замечают ее длину d , которой закрывается промежуток BC между выбранными предметами (смотреть надо одним глазом). Затем, сложив травинку пополам, отходят от реки до тех пор (точка D), пока промежуток BC не будет закрыт травинкой.

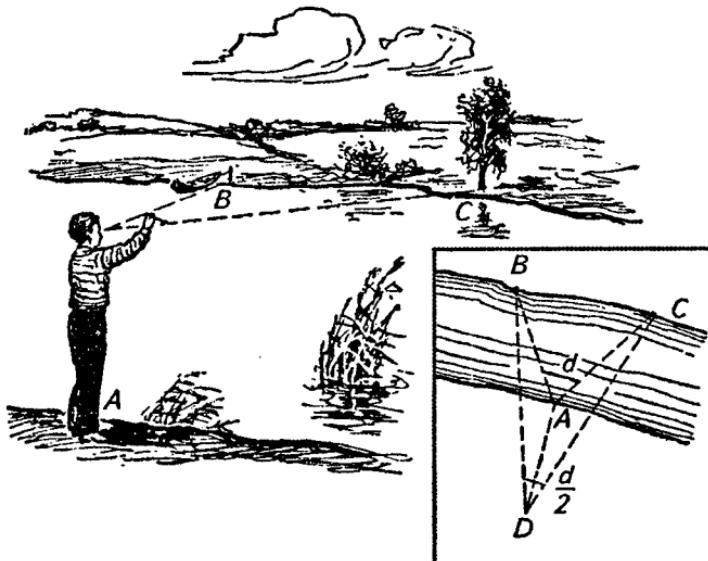


Рис. 3. Определение ширины реки с помощью травинки

Расстояние AD будет равно ширине реки (на основании существующей в геометрии зависимости между величинами центрального и вписанного углов, опирающихся на одну и ту же хорду).

«Ошибки»

Вдоль тропинки около 100 м длиной, обозначенной шнурами, выставляют «правильные» и «неправильные» природные объекты (например, под дуб кладут орехи, или листья с одного дерева — под другое, желуди под березу или просто мусор в лесу и т. д.). Участники игры, идя поодиночке вдоль тропинки, находят «ошибки», но держат их в секрете друг от друга. Потом сравнивают, кто нашел больше «ошибок». Нашедший все «ошибки» — выиграл.

«Лесные ориентиры»

Расположившись на поляне, участники игры расчитываются на первый-второй и делятся на пары. Ведущий, вручив первым номерам какой-нибудь предмет (мячик, кусок коры, отмеченную краской шишку), уводит их с поляны на 200—300 м. Там они прячут свои предметы и вместе с ведущим возвращаются на поляну, заметив путь по лесным ориентирам.

Первый номер сообщает своему напарнику (второму номеру) место расположения предмета и путь следования до него. По общей команде вторые номера отправляются на поиск спрятанных предметов. Выигрывает та пара игроков, второй номер которой быстрее остальных найдет спрятанный предмет и принесет его.

Можно повторить игру, поменяв игроков в парах ролями.

«Следопыты»

Двою водящих уходят в глубь леса, оставляя за собой условные знаки: стрелки, кусочки бумаги и т. п.

Пока один ставит знаки, другой следит, чтобы они были достаточно заметными. Отойдя от остальных на 100—150 м, они прячутся. Оставшиеся игроки устремляются на поиски. Они должны обнаружить расставленные знаки (собрать их, чтобы не сорить в лесу). Знаки приводят к месту, где надо найти и поймать спрятавшихся (те не должны убегать от своего последнего знака дальше чем на 20 шагов).

«Найти флагги»

Ребята, собравшись на поляне, садятся в кружок лицом друг к другу, а ведущий уходит в лес и прячет в радиусе 100 м 10 флагков. Вернувшись на поляну, он подает сигнал, по которому ребята разбегаются искать флагшки. Через 5 мин ведущий свистит в свисток. По этому сигналу участники снова собираются вместе.

Выигрывает тот, кто оказался лучшим следопытом и обнаружил больше всего флагков.

«Бирюльки»

Каждый участник игры собирает природные материалы в непрозрачные мешочки: один — все мокрые и сухие предметы, другой — все острые и круглые, третий — твердые и мягкие и т. п. Потом ребята меняются мешочками, и каждый должен на ощупь определить, что в лесу, например, мокре и сухое и т. д.

«Что в лесу растет, кто в лесу живет»

Ведущий: «Лес — это многоэтажное здание. На каждом этаже свои растения, птицы, звери и насекомые. В лесу растут деревья, кусты, травы. А вот знаете вы их или нет? Угадайте, что это?» Ведущий называет растения. Если дети слышат цветок, они хлопают в ладоши, если куст — топают ногами, а если дерево — прыгают.

(Ландыш, шиповник, сосна, ель, роза, сирень, дуб, липа, одуванчик, ромашка, малина, клен, мать-и-мачеха, тополь, жасмин.)

Эстафета «Загадки леса»

Эту эстафету можно провести на поляне как конкурс знатоков природы. Заранее распечатывают на листах бумаги в двух-трех экземплярах (в зависимости от числа команд) вопросы и раскладывают их на пеньках стопочками. Три команды — три контрольных пункта-пенька, где стоит вожатый.

Игра начинается по общему сигналу. Подбежав к пеньку, первый игрок команды вытаскивает листок с вопросом и в течение минуты пишет на обороте ответ. Карандаш как эстафетную палочку он отдает второму игроку команды, которая стоит в 10 м от пенька.

После окончания эстафеты громко зачитываются вопросы и ответы, которые дали представители команд. За правильный ответ начисляется 2 очка, за неполный — 1 очко. Ноль очков получает команда, не ответившая на вопросы. За быстроту окончания эстафеты команде начисляется 2 поощрительных очка.

Вот примерный перечень вопросов:

1. Подчеркни, какие птицы улетают на юг, а какие остаются зимовать в лесу (*снегирь, синица, клест, дятел, ястреб, дрозд, щегол, иволга, кукушка, сорока*).
2. Как ориентироваться в лесу по паутине, по веткам деревьев, коре, свежим пням, камням?
3. Полезны ли лесные муравьи? Где и как они проводят зиму?
4. Почему муравьи строят свои кучи возле деревьев и пней? С какой стороны от дерева всегда располагаются муравейники?
5. Перечислите, какие вы знаете съедобные грибы и съедобные ягоды.

6. Полезны ли гусеницы и бабочки? Есть ли между ними что-нибудь общее?
7. Назовите признаки, по которым можно предсказать хорошую погоду, и признаки плохой (дождливой) погоды.
8. Где и на протяжении какого времени развивается личинка стрекозы? Приносит стрекоза пользу или вред?
9. Можно ли ориентироваться по луне? Как определить по направлению серпа луны, когда она убывает, а когда нарастает?
10. Какие жители леса проводят зиму в спячке, какие ведут активный образ жизни?

ИГРЫ НА МЕСТНОСТИ

Игры на местности — традиционные лагерные игры, в основе которых обычно всегда заложен какой-либо игровой сюжет. Победа в таких играх во многом будет зависеть от смекалки, тактической находчивости и организованности играющих, от их практической подготовленности к решению возникающих в ходе игры задач. Умение разбираться в следах, пользоваться топографической картой и планом местности, обращаться с компасом, умение ползать по-пластунски, подкрадываться, лазить на деревья и т. д. — все это включается в игру на местности как ее составные элементы.

В зависимости от содержания игры, ее сюжетной схемы, в ней может быть занято от 20 до 100 и даже больше детей, т. е. до 2—3 отрядов одновременно.

Игры на местности нередко проводятся на довольно обширной территории — на площади до 2 км². Выбранный для игры участок должен быть четко ограничен со всех сторон какими-либо местными ориентирами, например: полотно железной дороги с одной стороны, шоссе или проселочная дорога — с другой, лес или пахотное поле — с третьей, берег реки или озера — с четвертой и т. п. Играющим разрешается действовать только в пределах указанной зоны игры.

Чтобы излишне не утомлять ребят переходами и не затягивать игру, место для ее проведения подыскивается невдалеке от лагеря, в ближайших его окрестностях. Ребят заранее знакомят в общих чертах с содержанием игры и с выбранным для нее участком местно-

сти. Заранее готовится, приводится в порядок и необходимый игровой инвентарь.

Игры на местности — в большинстве своем длительные игры. Продолжительность любой такой игры не должна, однако, превышать 2—3 ч для детей среднего возраста и 3—4 ч для старших. Длительные игры на местности для детей младшего возраста не рекомендуются.

«Кладоискатели-1»

Подготовка игры: вожатый пишет записки, где за-вуалированно (в стихах, иносказательно, зашифрованно) описаны места территории лагеря. Каждая новая записка отсылает участников к следующей. Потом вожатый должен спрятать эти записки в определенных местах лагеря. Теперь можно начинать игру.

Команды получают первое послание и по сигналу отправляются в путь. Каждая команда бегает по своему собственному маршруту, но записка с «кладом» только одна. Прохождение всех этапов обязательно. В конце самая быстрая команда находит финальную записку с надписью «клад» и идет к вожатому за призом. Оптимальное количество команд: 3—4.

«Кладоискатели-2»

Как следует из названия, цель игры «Кладоискатели» — найти неизвестно где спрятанный клад. Для того чтобы решить эту нелегкую задачу, необходимо полностью собрать карту и расшифровать несложный пароль. Карта состоит из 9 частей, причем каждая часть существует в нескольких экземплярах. Все части карты пронумерованы и содержат по два-три символа зашифрованного пароля (ключ, как и способ зашифровки, неизвестен и не может быть выяснен по ходу игры — можно лишь догадаться самостоятельно).

В начале игры каждая команда имеет по 3 части карты с фрагментами пароля. Общее число находящих-

ся в игре кусочеков карты одного вида равно числу команд. Необходимо, чтобы общее число команд делилось на 3.

Оставшиеся части карты можно получить, выполняя задания, выдаваемые персонажами игры. Всем заданиям установлен определенный уровень от 1 до 3. Команды с одинаковыми исходными кусочками карт одного уровня выполняют одинаковые задания. На каждом уровне существуют три разных задания, соответствующие разным кусочкам карты.

Для выполнения каждого задания необходимо найти и привлечь на свою сторону еще одну команду того же или более высокого уровня, при этом обе команды получают одинаковые кусочки карты. Любая команда вправе отказаться помогать любой другой команде.

Выполнив задания третьего уровня, команда получает в свое распоряжение все девять кусочков карты. Правильно сложив их, найдя нужного персонажа и расшифровав пароль, команда узнает, где спрятан клад.

Одним из персонажей игры является Минотавр. Он вправе остановить любую команду и заставить ее сыграть в свою собственную игру. Выиграв, команда обретает свободу, проиграв, должна откупиться любым кусочком карты. Выигранные Минотавром кусочки карты выбывают из игры безвозвратно. Если полную карту первым собирает Минотавр, он выигрывает.

«Кладоискатели-3»

Игра проводится в трех старших отрядах. После ужина ребята собираются вместе с педагогами-организаторами, чтобы включиться в поиски клада (арбузы, конфеты, прохладительные напитки и др., закрытые в плотный бумажный мешок или большую картонную коробку). Клад следует зарыть в лесу в 1,5—2 км от лагеря под чем-то отличающейся от других сосновой. На ней на высоте 2—3 м крепится определенный знак из пенопласта (крест, звезда, стрела, круг и пр.), вы-

крашенный в красный цвет. Конечная цель игры — найти клад, но прежде чем пуститься в поиски, отряды получают особые черные метки (шашки черного цвета).

Ведущий, раздав метки, сообщает, что они дают право на получение карты местности, где зарыт клад, у загадочного незнакомца, который сегодня вечером с 20.30 до 21.00 будет находиться, скажем, у одного из углов территории лагеря, огороженной забором. Незнакомец будет стоять с горящим фонариком в руках.

Получив это сообщение, отряды выбирают трех самых быстрых ребят, которые должны определить, у какого из углов находится загадочный незнакомец, обладатель карты местности. До угла, где он располагается, расстояние 300 м. Роль незнакомца, напоминающего пирата с перевязанным глазом, одетым во все черное, исполняет один из работников лагеря.

И вот дается сигнал на поиск. С напутствием на удачу ребята пускаются в путь, а остальные с нетерпением ждут их на месте сбора. Как правило, на передачу меток незнакомцу и возвращение назад с картой у ребят уходит не более 10 минут.

Однако, пока проходит эта часть игры, незаметно подкрадываются сумерки, желтый диск солнца прячется в верхушках сосен, а вместе с ним у ребят пропадает надежда найти клад сегодня. Ведущий заканчивает первый день игры интригующими словами из книги Р. Л. Стивенсона «Остров сокровищ»: «Однако спутников моих занимали не размеры сосны: они были охвачены волнующим сознанием, что под ее широкой тенью зарыты семьсот тысяч фунтов стерлингов. При мысли о деньгах все их страхи исчезали. Вспыхнули глаза, шаги стали торопливее, тверже. Они думали только об одном — о богатстве, ожидающем их, о беспечной, роскошной жизни, которую принесет им богатство».

Цель первого дня игры достигнута: ребята заинтересовались! Завтра они пустятся в увлекательное путешествие. Это произойдет после завтрака, когда отряды вновь соберутся вместе. Причем первым отправится на поиски отряд, который раньше других принес карту ведущему игры накануне. Вторым через отрезок времени, проигранный первому в первый день игры, отправляется в поиск следующий отряд. А за ним через отрезок времени, проигранный второму, — отряд, принесший карту последним. Так отряд, получивший карту первым, создает себе определенный запас времени для поиска клада.

Игра носит соревновательный характер. В нее включаются наиболее выносливые, неплохо ориентирующиеся на местности ребята, умеющие хорошо бегать, обладающие необходимой быстротой мышления, знающие, как преодолевать препятствия. Само собой разумеется, что в зависимости от местных условий, возраста и подготовленности ребят содержание мгры может меняться.

Кроме детей в каждом отряде задействованы и по два педагога-посредника. Один из них возглавляет играющих, а второй сзади «подбирает» всех отстающих, не выдержавших лесных баталий, физических нагрузок. Если по ходу игры у отрядов возникают затруднения с ориентированием на местности, то посредник по типу игры «Горячо-холодно» указывает им нужное направление.

Посредники, разумеется, знают место, где спрятан клад. Выбираются они из числа физкультурных работников и не участвующих в игре педагогов-организаторов. Побеждает, естественно, отряд, нашедший клад.

Цветочное ориентирование

Игра может проводиться в походе, в лагере, во время экскурсии на природу. Для игры надо приготовить

ручки, бумагу, фломастеры или карандаши. Можно проводить несколько вариантов игры.

Например, участникам выдаются листы бумаги с нарисованной примерной картой-схемой местности, на которой проводится игра, и даются названия растений. Каждый участник должен за возможно короткий срок найти на местности места наибольшего скопления этих растений и нанести эти места на карту-схему.

Другой вариант: на карте-схеме обозначается место, где растут какие-либо растения, а участники должны найти это место и узнать, что это за растения. Также можно вручить детям вместо названий рисунки растений и дать задание нанести место их расположения на карту-схему. А можно, наоборот, дать название, а на карте нарисовать растение.

Возможны и другие варианты, все зависит от фантазии того, кто проводит игру. Главное, определить территорию, на которой проводится игра, с таким учётом, чтобы дети не заблудились.

ИГРАЕМ В «ЗАРНИЦУ»

«Оружие победителя»

В игре, для которой нужна лесистая местность, участвуют 3 команды по 8—14 ребят старше 12 лет, а также педагоги-организаторы. Длительность игры — около 3 ч.

До начала игры 3 педагога-посредника уходят каждый в свою зону и оборудуют там штаб той команды, которую они курируют. Посредники имеют при себе 4 флага и картонные жетоны на нитках (это «жизни» игроков отряда; на каждого игрока по 3 штуки). Штаб устраивается в выбранном заранее месте (помечается флагом). Вокруг флага маркируются 2 круга: малый круг (радиусом 2 м) и большой (радиусом 4 м).

В начале игры команды занимают место в «Арсенале» (маркированной поляне в центре игровой зоны). Объясняются правила игры, указывается примерное направление штаба каждой команды, и игроки отправляются на его поиски (каждая команда ищет свой). Все это делается в сопровождении 2 педагогов, которые будут с командой всю игру. На месте расположения штаба посредник выдает игрокам жетоны на нитках (по одному каждому игроку, а 2 других (на каждого) оставляет у себя). Через 30 мин после того, как игроки вышли из «Арсенала», начинается игра.

Правила игры. Задача каждой из команд — сохранить как можно больше своих флагов и захватить по-

больше чужих флагов. Для защиты флага в штабе, во внутренний круг (вокруг флага) не может заходить никто (из своей команды), во втором (большом) круге могут находиться только 2 защитника, которые вправе салить нападающих, и те в свою очередь должны остановиться. Это должны быть 2 конкретных игрока, которые утверждают посредником и которых нельзя менять во время атаки (хотя во время игры это делать можно). Защитники не могут во время атаки на их штаб покидать свой круг. Все остальные защитники должны находиться за пределами круга и могут защищать штаб, пытаясь сорвать с игроков команды-соперника жетоны (не имея права при этом заходить в круг).

После того как флаг украден «врагами», посредник засекает 5 мин и выдает «защитникам» новые жетоны. По истечении 5 мин он выставляет новый флаг. Нападающие имеют право нападать на этот же штаб не раньше чем через 10 мин. За выполнением этого условия следит посредник.

Все захваченные флаги нужно относить в «Арсенал», но не обязательно делать это сразу. При этом существует вероятность того, что его отберут. Флаг считается перехваченным после «ликвидации» флагоносца. Флаг засчитывается той команде, которая донесла флаг до «Арсенала».

Нападающие могут использовать различную тактику: идти сразу на поиски флага и брать чужой штаб «голыми» руками или пойти в «Арсенал» и приобрести там «супероружие».

Что касается «Арсенала», то находиться там просто так, без уважительной причины (ее уважительность определяет «главнокомандующий»), нельзя. В «Арсенале» можно:

1. Получить дополнительные «жизни» (когда израсходованы 3 начальные). Для этого нужно выполнить какое-нибудь задание или ответить на какой-

нибудь вопрос, связанный с туризмом или экологией.

2. Приобрести «супероружие», которое может приблизить победу для команды, его получившей. Количество «супероружия» ограничено.

Что такое «супероружие»? Во-первых, это «бомба-парализатор», которая представляет собой воздушный шарик, который отряд получает в сдутом виде. В нужный момент шарик надувается до тех пор, пока не лопнет. Но если «бомба» взорвётся самопроизвольно (нечаянно), то она действует на тот отряд, который ее взорвал. Если ее «взрывают» намеренно, то обладатели этого оружия имеют 30 с для того, чтобы скрыться. Другой отряд замирает на том месте, где стоял в момент «взрыва», и 30 с не имеет права двигаться. Шевелиться можно — например, взорвать «бомбу-парализатор» в ответ. Такое «оружие» целесообразно использовать при нападении на чужой штаб, для того чтобы «парализовать» охрану.

Во-вторых, «защитный купол», который представляет собой литровую пластиковую баклажку с сухим песком. Если команда хочет временно самоизолироваться, нужно вокруг себя высыпать из баклажки песок так, чтобы образовался замкнутый круг. Игроков внутри «купола» никто не вправе трогать. Если отряд уходит, то он может либо разрушить этот круг, либо оставить нетронутым. В последнем случае им может воспользоваться кто угодно (если в нем никого нет). Если кто-нибудь остается в круге, «чужаки» войти туда не могут. Пока кто-то находится в кругу, разрушать его нельзя.

И, в-третьих, лассо — веревка длиной около 10 м — применяется после того, как «перебиты» все охранники вне круга (внутри круга могут оставаться «живые», но они не вправе мешать применять лассо). Нападающие из-за круга пытаются набросить лассо на флаг и вытащить его наружу. Количество попыток ограничено.

но и определяется числом оставшихся в живых нападающих. Каждый имеет право делать 2 броска. Если нападающим удается вытащить флаг, то, забрав его, лассо отдают посреднику.

«Встреча разведчиков»

Лучшее место для этой игры — лес с редким кустарником. Участники игры делятся на 2 равные группы. Обе группы — «разведчики». Из педагогов-организаторов выделяются 2 посредника. Каждая группа разведчиков получает флагшток на древке высотой 1,5—2 м.

Посредники разводят группы на расстояние полукилометра. Каждая группа выбирает себе место для штаба, где устанавливается флагшток с таким расчетом, чтобы его можно было увидеть за 50—75 м (но не следует ставить его на совсем открытой поляне).

По условному сигналу обе группы начинают скрытно передвигаться навстречу друг другу. Задача состоит в том, чтобы каждый «разведчик» постарался пробраться к штабу «противника», оставшись незамеченным. Но этого мало. Надо еще постараться самому обнаружить хотя бы одного неприятельского «разведчика».

Подобравшись к штабу на 15—20 м, «разведчик» поднимается на ноги и докладывает посреднику о том, что он видел в пути. Чтобы не было споров, в начале каждой игры каждый разведчик делает себе отличительный головной убор (венок из ромашек, из желтых цветов, шапка из опавших листьев магнолии, бейсболка козырьком назад, платок или бандан на голове и т. п.). Посредник получает список участников с указанием отличительного признака каждого участника игры.

Командиры групп не идут в разведку. Каждый из них устраивает себе тщательно замаскированный наблюдательный пункт и оттуда ведет наблюдение, отыскивая продвигающихся разведчиков противника. Если

есть бинокли, командирам разрешается ими пользоваться в игре.

Когда одна из групп полностью соберется в штабе «противника», посредник подает сигнал; когда соберется вторая группа — дают второй сигнал, означающий, что игра закончена. Обе группы сходятся и подводят итоги игры по следующим правилам:

- 1) «разведчик» получает 2 очка за каждого замеченного им «противника» и 3 очка за обнаружение наблюдательного пункта;
- 2) командир получает 1 очко за каждого обнаруженного им с наблюдательного пункта «разведчика противника»;
- 3) «разведчик», пробравшийся так, что его ни один из противников не обнаружил, получает дополнительно 5 очков.

Победа присуждается группе «разведчиков», которая набрала большее количество очков.

«Борьба за знамя-1»

Игра проводится в редком лесу, поросшем кустарником. Для игры необходимы 2 флага разного цвета и повязки для участников игры, соответствующие цвету флагов. Играющие делятся на 2 отряда, а каждый отряд делится на «разведчиков» и «охраняющих».

На указанных посредниками-педагогами местах отряды устанавливают свои флаги. «Охраняющие», разбившись парами, располагаются вокруг своего флага, на расстоянии не менее 10—20 шагов друг от друга, и охраняют его от «разведчиков противника». Задача разведчиков — проникнуть в расположение «противника» и унести флаг в свой штаб. «Разведчик» считается пойманным и выходит из игры, если 2 охраняющих сомкнут вокруг него руки.

Выигрывает та команда, которая первой сумеет перенести неприятельский флаг в свою зону. Если этого

не удалось сделать ни одной команде, то выигрывает команда, поймавшая большее количество «разведчиков».

«Борьба за знамя-2»

Песком размечается довольно большая игровая площадка, которая делится пополам. На каждой половине играют по 4 отряда. Команды подбираются равные по силам. Каждая команда на своей территории на высоте 1,5 м подвешивает на дерево флаг, проводит круг диаметром 6 м вокруг дерева и выставляет часового. Дерево выбирают такое, которое находится в конце игровой половины команды.

Цель игры — проникнуть на территорию другой команды и овладеть флагом. Если во время игры до игрока дотронется соперник, он должен встать на месте, где его осалили, и вытянуть руки в стороны. Осаленного может выручить свой игрок, дотронувшись до его руки.

Игрок, который уже попал в круг и захватил флаг, пойманным не считается. Теперь в его задачу входит перенести флаг на свою половину площадки или передать его своему товарищу.

Часовой должен находиться вне круга. Его задача — не впустить соперника в круг, а если он туда все же попал — постараться не выпустить.

Если при перебежке на свое поле игрока с флагом поймали, флаг возвращают назад в круг и вновь крепят на дерево. Итак, обе команды решают 2 задачи: сохранить свой флаг и унести флаг соперников. Каждая команда должна быть либо одета в футболки одинакового цвета, либо иметь на руках повязки, чтобы отличаться одна от другой.

«Оборона объекта»

В редком лесу, а еще лучше в кустарнике, территория объекта обозначается яркими флагжками. Играю-

щие делятся на 2 равных по численности отряда. Члены каждого отряда имеют отличительные знаки.

Один отряд охраняет объект, другой — нападает. Охраняющие располагаются вокруг объекта так, чтобы можно было наблюдать за всеми подходами к зоне объекта. Охраняющий, заметив нападающего до зоны объекта, может осалить его, и тогда тот выходит из игры. В зоне объекта, за флагами, салить уже нельзя.

Через 30—40 мин по сигналу все собираются и объявляются результаты первой игры. Затем отряды меняются ролями. Выигрывает отряд, у которого большее число участников пробралось в зону объекта и меньше потери. Посредник во время игры находится в зоне объекта.

«Красные повязки»

Эта игра проводится в младших и средних отрядах и несет в себе элемент неожиданности. Она не включена в известный ребятам план спортивно-массовых мероприятий лагерной смены. Проводится игра на территории лагеря и начинается так.

За 20 мин до окончания тихого часа (с 14.00 до 16.00) вожатые поднимают детей для срочного сбора на линейке, где ведущий зачитывает им условную телефонограмму следующего содержания:

«Внимание! Внимание! Только что получено сообщение, что на территорию оздоровительного лагеря ... проникла группа диверсантов. По последним данным, они уже нанесли значительный урон кондитерскому отделу местного магазина «Продукты». Каждый из диверсантов имеет на запястье левой руки красную повязку. Наша задача обезвредить диверсионную группу, состоящую из 40 человек. Отряды, которые в течение часа принесут мне больше повязок, будут считаться победителями. Вперед, и успеха вам!»

В игру играет практически весь лагерь. Роль нарушителей исполняют ребята из 1-го и 2-го отрядов, а

также работники лагеря (медицинская и хозяйственная службы, другой свободный от основной работы персонал).

Надо видеть, как увлеченно, эмоционально начинается соперничество отрядов. С какой радостью приносят ребята повязки ведущему, который информирует отряды, кто в настоящее время находится в числе лидеров. Игра проходит живо, на одном дыхании. Непременным ее условием является то, что она действует лишь на территории лагеря, и «диверсанты» в случае поимки не оказывают обнаружившим их никакого сопротивления. По окончании игры отрядам-победителям и непойманным «диверсантам» вручают сладкие призы.

«Партизаны»

На расстоянии до 1 км от места старта имеется всем известный приметный ориентир. Руководитель заранее отправляет туда «партизан». Через определенное время к ориентиру отправляется другая группа — разведчики. «Партизаны» пытаются препятствовать этому, захватывая отличительные повязки у противника, устанавливая «минные поля» (зоны, огражденные табличками «мины», расположенными на расстоянии 2 м друг от друга, либо «растяжки» из ниток). Разведчики также могут срывать повязки с партизан, стремясь попасть в безопасную зону, которая находится в радиусе до 100 м вокруг цели.

По окончании игры подсчитываются очки: «партизаны» получают за каждую захваченную повязку 3 очка, «разведчики» — 1 очко. Кроме того, каждый из «разведчиков», добравшийся до цели, получает 2 очка.

«Контрабандисты»

Для этой игры назначается граница длиной около 200 м. Границей лучше всего может служить дорога

или тропинка, даже просто песчаная полоса в лесу. Главное, чтобы на почве ясно отпечатывались следы. За этой границей в полукилометре находится «город», куда хотят пробраться «контрабандисты». Городом может быть место, обозначенное деревьями, каким-либо строением или флагами.

Одна команда охраняет границу, разместив часовых и оставив резерв на половине расстояния между городом и деревней. Команда «контрабандистов» собирается по другую сторону границы на расстоянии полукилометра. Все члены этой команды должны перебраться через границу каким угодно способом — по одиночке, врасыпную или же все вместе, и добраться до города, но только один из них несет «контрабанду». Этот «контрабандист» имеет на ногах специальные железные насадки, которые крепятся на обуви при помощи резинок и оставляют своеобразный след.

Часовые, расхаживающие по участку, ждут, когда появится след «контрабандиста». Как только один из них обнаруживает такой след, он дает сигнал резерву, а сам по следу бросается в погоню. Резерв прибывает на помощь, и все вместе пытаются поймать «контрабандиста», пока тот не достиг города. Если же «контрабандисту» удается пересечь черту города, он выигрывает.

СКАУТСКАЯ ЛЕСНАЯ ИГРА «ВИТЯЗИ ЛЕСА»

Это большая лесная игра, в которой принимают участие все отряды лагеря. Причем победить в ней может любой из них — и старшего возраста («витязи»), и среднего возраста («разведчики»), и даже младшего возраста («волчата»). Важно, какая группа лучше выполнит возложенные на нее обязанности, набрав, таким образом, необходимое для победы количество баллов.

Игра эта довольно сложна, и педагогам-организаторам рекомендуется предварительно ознакомиться о местностью, где она будет проводиться, чтобы представить себе хоть приблизительно возможности ее хода. Число участников может быть различным, но не слишком малым, так как тогда задания не могут быть выполнены.

Очень важно соотношение между группами. Рекомендуется следующее соотношение: 2 звена (12—14 человек) «витязей», отряд «разведчиков» из 4—5 звеньев (24—30 человек) и «стая волчат» в 3—4 шестерки. В случае, если соотношение не таково, к игре могут быть привлечены и «разведчицы» (соответствующих возрастов) для пополнения более слабой группы.

Продолжительность игры — однодневный поход, т. е. 8—10 ч с перерывом на обед. Однако обед тоже входит в состязание. Каждая группа готовит себе обед самостоятельно, причем учитываются правильно разведенный костер (сухие дрова, без дыма), быстрота

приготовления и качество обела, а также сторожевое охранение во время обеда.

Идея игры такова. В лесу живут «витязи леса» («зеленые партизаны») — это группа, состоящая из «витязей». «Войска» («разведчики») имеют задание очистить лес от «витязей», найти и захватить их лагерь. Местное население («волчата») сочувствует «витязям леса» и помогает им, сообщает сведения о передвижениях «войск» и доставляет «витязям» провиант.

Основываясь на этой идеи игры, организаторы могут вводить различные задания для каждой группы. При правильной подготовке и хорошо разработанной программе эта игра очень интересна, а равно и полезна, поскольку прививает навыки поведения в лесу.

Всем участникам надо объяснить, а в ходе игры они это и сами скоро заметят, что главное в лесных играх — это умение легко и бесшумно передвигаться. В лесу уши часто приносят больше пользы, чем глаза. В большинстве случаев человека в лесу можно услышать значительно раньше, чем увидеть.

Ход игры. «Витязи» уходят в лес и разбивают там свой лагерь в не слишком скрытом месте (о «войсках» еще ничего не слышно). Они ставят 2—3 палатки (при этом учитываются быстрота и правильность установки). Вместе с витязями уходят в лес «волчата», которые неподалеку в удобном месте на опушке леса строят свой лагерь («селение мирных жителей»). Так как «селение» все время игры остается на одном месте, то надо обратить внимание на то, чтобы там была питьевая вода. У «витязей» стоит один «часовой». У «волчат» часовых нет (они — «мирные жители»), но примерно 4—6 из них гуляют вокруг «селения».

Через час после ухода «витязей» и «волчат» в штаб являются «разведчики». Там они получают письмо (это может быть простенькая шифровка), в котором сказано, куда надо идти и какую местность «чистить» от

«зеленых». Когда часовой заметит приближающихся «разведчиков» (или об их приближении сообщат «волчата»), «витязи» по возможности скорее снимают свой лагерь (учитываются быстрота и аккуратность работы, чистота уборки местности) и переносят его в глубь леса (примерно на 1—2 км от прежнего расположения лагеря), и там, в хорошо укрытом месте, разбивают новый лагерь (также с учетом быстроты и правильности работы, плюс соблюдение тишины), в середине которого ставят свой флагшток. Во время передислокации лагеря вместе с «витязями» находятся несколько толковых «волчат» (более старших), которые, узнав, где расположен новый лагерь «витязей», быстро возвращаются в свое селение, стараясь остаться незамеченными для «разведчиков».

«Волчата» делятся на активных (носят донесения и провиант в лагерь «витязей») и пассивных, которые только гуляют по лесу и сообщают в свое «селение» («старшине деревни»), что предпринимают «разведчики». «Старшина селения» посыпает письменные сообщения в лагерь «витязей» (шифр, известный «витязям» и «волчатам», но неизвестный «разведчикам»), однако достаточно легкий, чтобы более смышленые разведчики могли его прочесть). Само собой разумеется, что «волчата», знающие, где находится лагерь «витязей» и носящие туда письменные донесения и провиант, также делают и устные донесения как в лагере «витязей», так и «старшине деревни» обо всем замеченном ими.

В это время «витязи», выставив 2 часовых, а также 2 далеко выдвинутых форпоста, продолжают строить свой лагерь и собирать сухой материал для костра на обед. Все это — соблюдая полную тишину.

Задача «разведчиков» — найти лагерь «витязей» и напасть на него, а также «уничтожить» возможно больше «витязей леса» и захватить их флагшток. «Витязи» защищаются и тоже «ликвидируют» разведчиков. Их

цель — защитить свой лагерь и флагок, выведя из игры по возможности большее число «разведчиков».

Кроме того, разведчики стремятся прервать сообщение между селением и лагерем «витязей» и перелопать «волчат» с донесениями и провиантом. «Разведчики» стремятся вначале обнаружить, где был первоначальный лагерь «витязей», а затем разыскивают, куда он перенесен, одновременно ведя борьбу с помогающими «витязям» «волчатами».

Обычно до обеда «разведчикам» не удается еще уз-нать, где лагерь «витязей», а только лишь примерно нащупать, в каком направлении он находится (где были замечены «волчата» с провиантом; возможны и стычки с выдвинутыми форпостами «витязей»).

В заранее назначенное время все 3 группы приступают к обеду. Однако как «витязи», так и «разведчики» проводят его в «боевой» обстановке, т. е. выставив часовых, которые сменяются, когда другие пообедают. Не исключена возможность и посылки в обеденное время 2—3 самых ловких «разведчиков» на рекогносцировку в надежде, что «витязи», занятые обедом, менее бдительны. После обеда и отдыха «войска» («разведчики») приступают к решительным операциям против лагеря «витязей леса». Менять больше место лагеря «витязи» не имеют права.

После обеда «витязи» покидают свой лагерь, располагаясь вокруг него для обороны в виде отдельных постов и засад (группы по 2—3 человека). «Волчата» продолжают помогать витязям. Если «разведчикам» («войскам») удалось обнаружить место расположения лагеря и сконцентрировать все свои силы, то «витязи» вынуждены покинуть лагерь (отдать неприятелю), но они уносят свой флаг. В то же время они стремятся вывести из игры отделившихся от главных своих сил «разведчиков». Отдельные «витязи» стараются завлечь небольшие группы «разведчиков» на засады.

В определенное время игра кончается, и все собираются в заранее установленном месте (обычно в «селе-
нии волчат»), и оттуда все вместе возвращаются в ла-
гер. Таков примерно ход игры. Что касается работы
отдельных групп, то можно сказать следующее.

«Витязи». Строят лагерь, быстро его снимают, пе-
renoсят на новое место, обороняют его и находящийся
в нем флаг от разведчиков. «Витязи» выбирают себе
командира, но во время игры среди них постоянно на-
ходятся и педагог-организатор как наблюдатель и су-
дья. Он отмечает все промахи и ошибки в действиях
как «витязей», так и помогающих им «волчат», отме-
чает также и все их удачные ходы, особенно если «вол-
чата» приносят ценные сведения не от своего началь-
ника, а по собственной инициативе (например, «вол-
чонок», несший провиант, узнал что-либо важное и тол-
ково сообщил «витязям»).

«Витязи побеждают разведчиков» при встрече рав-
ных (1 : 1, 2 : 2 или 3 : 3) простым пятнанием (прикос-
новением рукой). Если «разведчику» удалось проник-
нуть в лагерь «витязей», то он в нем неприкосновенен,
но как только он выйдет из лагеря, желая вернуться к
своим и унести флаг «витязей», то его снова можно
пятнать. Преследовать его можно до тех пор, пока он
не соединится со своими или не передаст похищенный
флаг руководителю, находящемуся при «разведчи-
ках».

«Разведчики». Они также выбирают себе команди-
ра, и при них также находятся один педагог-организа-
тор как наблюдатель и судья. Педагог иногда может
вмешиваться в игру, если распоряжения командира
«разведчиков» или его действия не соответствуют пра-
вилам игры или если они столь ошибочны, что могут
привести к полному срыву всей игры (например, ухо-
дят в совершенно неправильном направлении и т. д.).

Он записывает все удачные и неудачные действия «разведчиков» и вообще наблюдает за их работой.

«Разведчики ликвидируют витязей», если у них численный перевес (2 : 1, 3 : 2, 4 : 2, 5 : 3). Для этого они должны дважды запятнать каждого «витязя». При этом безразлично, один ли «разведчик» дважды дотронется до «витязя» или 2 «разведчика» — каждый по одному разу.

Работая в лесу, «разведчики» соблюдают тишину и «переговариваются» в основном знаками. Они доносят своему командиру обо всем замеченном. Поймав «волчонка» в лесу, они его обыскивают и, если найдут письменное сообщение, то он выходит из игры. Если при нем был провиант, то «разведчики» его забирают, а сам «волчонок» возвращается в свое селение. «Волчат», у которых ничего не найдено, отпускают. Но если «разведчики» заметят, что «волчонок» явно следит за их действиями (например, следует за ними более 100 м), то он также выводится из игры (троекратное «пятнание»).

«Волчата». Их командир — педагог-организатор, но он одновременно и наблюдатель и судья. Он не покидает селения, а все новости узнает от «волчат». Он посыпает письменные донесения «витязям», снабжает их провиантом. Он отмечает все удачные и неудачные действия «волчат».

«Волчата» — мирные жители (у них нет оружия) и они никого пятнать не могут. Они могут следить за «разведчиками» или незаметно следя за ними, или как «случайные прохожие» (не следя за «разведчиками»). «Волчонок» может быть «ликвидирован» лишь в том случае, если при нем нашли письменное донесение «витязям» или если он явно выслеживает «разведчиков». Но есть еще одна ситуация, когда «разведчики» могут «вывести из строя волчонка», а именно, если он находится в лагере «витязей». «Волчата» должны

быть очень осторожны при доставке сведений и при переносе провианта в лагерь «витязей», чтобы не помочь «разведчикам» обнаружить лагерь.

Таковы обязанности каждой группы. Всем трем педагогам-организаторам рекомендуется письменно отмечать все события в ходе игры. По окончании игры они собираются вместе, сравнивают донесения и производят окончательный подсчет (оценку) собранных каждой группой баллов. Необходимо выработать строгие меры наказания на случай нечестности и несоблюдения правил игры.

Все выбывшие из игры возвращаются в свои лагеря и больше в игре не участвуют (носят белую повязку на левой руке). После обеда они идут в лагерь «волчат» («селение») и там ожидают конца игры.

Шкала оценок

«Волчата»

За постройку «селения» (в зависимости от качества работы) — от 4 до 10 баллов.

За своевременное сообщение о приближении «разведчиков» — от 2 до 4 баллов.

За доставку в лагерь «витязей» письменного сообщения о движении неприятеля — от 4 до 6 баллов.

За доставку устного донесения (в зависимости от важности известия и толковости передачи) — от 1 до 4 баллов.

За доставку сведений своему командиру — 1 балл.

За доставку провианта в лагерь «витязей» — 3 балла.

За приготовление обеда (вся группа) — от 4 до 10 баллов.

Если благодаря неосторожным действиям «волчат» был обнаружен лагерь «витязей», то из суммы собранных «волчатами» пунктов вычитается 10 баллов.

«Разведчики»

За расшифровку письма в штабе (скорость) — от 2 до 4 баллов.

За обнаружение первоначального места лагеря «витязей» (в зависимости от того, насколько оно было хорошо прибрано) — от 4 до 10 баллов.

За поимку «волчонка» с провиантом — 1 балл.

За поимку «волчонка» с письменным донесением — 2 балла.

За прочтение зашифрованного донесения — 2 балла.

За каждого «ликвидированного витязя» — 4 балла.

За обнаружение лагеря «витязей» — 5 баллов.

За похищение и доставку в свой штаб флагка «витязей» — 10 баллов.

За приготовление обеда (скорость и качество) и уборку после него — от 4 до 8 баллов.

За устройство своего лагеря (скорость, качество) — от 4 до 8 баллов.

«Витязи»

За устройство нового лагеря (в зависимости от качества работы) — от 3 до 5 баллов.

За быструю уборку первого лагеря (быстрота и отсутствие следов) — от 3 до 5 баллов.

За устройство второго лагеря (быстрота и качество) — от 4 до 8 баллов.

За «разведчика» — 2 балла.

За «разведчика», уносящего флаг, — 4 балла.

За хорошо выбранное место для второго лагеря: а) если «разведчики» не обнаружили его до обеда — 4 балла; б) если он не был обнаружен в течение всей игры — 8 баллов.

За приготовление обеда и уборку после него (скорость и качество) — от 2 до 6 баллов.

Кроме всего вышеизложенного, игроки могут заработать дополнительные баллы за хорошую «лесную работу» (тихое передвижение, сигнализация, инициатива и пр.). Однако из суммы, собранной каждой группой, может быть вычтено определенное (заранее) количество очков в случае обмана, несоблюдения правил и т. п.

Крайне желательно, чтобы первый же сбор после игры был посвящен ее разбору и оценке действий всех участников. Надо отметить все случаи хорошего выполнения отдельных задач и все допущенные ошибки.

Остается добавить, что эта игра может быть проведена и без учета всех трех возрастов. Например, в игре могут участвовать 3 отряда «разведчиков», но тогда численное соотношение между группами и некоторые правила (например, пятнание) должны быть изменены. Главное, чтобы у каждой группы были шансы выйти из игры победителем.

И последнее. Игра будет содержательной и интересной лишь в случае, если все педагоги-организаторы ясно представляют себе ее ход.

На природу!

Для ребят младшего школьного возраста постижение природы начинается с самого простого — с экскурсий и походов в ближайшую рощу или лес. Они могут быть различными по тематике, но задачу имеют общую: разбудить или углубить чувство радости от общения с природой, расширить знания ребят о флоре и фауне, привить навыки уважительного, бережного отношения к каждому деревцу и кустику, к каждому водоему, ручейку. Ребята должны постепенно усвоить ряд правил поведения на природе, которые станут незыблемыми для них на всю жизнь: не вырывать растения и грибы с корнем, не разорять гнезда, не ранить деревья.

Таким образом, задача педагога-организатора — не только раскрыть тему экскурсии и сделать ее интересной и увлекательной. Не менее важно вывести на природу дружный коллектив, который жаждет общения с природой, а не дикую ораву скучающих отроков, с гиканьем сметающих все на своем пути и относящихся к окружающему миру потребительски.

Итак, в зависимости от темы похода, движение займет какое-то время, и его нужно точно рассчитать. Движение к цели можно поделить на несколько неизбежных периодов. Во-первых, период просто хорошего поведения. В трамвае, поезде, автобусе, на станции это единственно имеет значение.

Во-вторых, марш по дороге. Идти лучше скученно, в ногу, с песнями. Нельзя допускать отставания, за-

бегания «на минутку» в продуктовые ларьки, излишнего интереса к чужим садам и т. п. Если идете строем, следите, чтобы рослые ребята в голове колонны не шли непосильно быстрым для остальных шагом.

И, в-третьих, путь по «вольной природе», перелеску, лесу. Тут идти лучше в колонне по одному или по два, тихо, без криков и песен, прислушиваться к лесу, зорко смотреть по сторонам. Вначале будет, может быть, нелегко приучить ребят к такому поведению на природе. «Тонизируйте» их неожиданностями, засадами, вопросами о замеченном. Это поможет задать нужное настроение, создаст привычку идти по лесу «прилично».

Как использовать время движения? Конечно же, в пути и на марше многим детям хочется петь популярные песни и играть в устные игры. Можно ненавязчиво обращать внимание ребят на характерные особенности окружающей природы. Или, к примеру, задержавшись возле небольшой излучины реки, рассказать о ее значении. Течение реки здесь замедляется, благодаря чему вода лучше просачивается в землю вокруг. А чтобы не допустить сильного размывания берегов, вдоль реки сажают деревья: их корни укрепляют берега. Больше всего для этих целей подходят ольха черная и различные виды ивы.

Не забудьте устроить какую-нибудь неожиданность, придумать задание в дороге. Например, можно остановиться на минутку, чтобы понаблюдать за рыбаком, ловившим рыбу в заводи под старой ивой, а затем продолжить путь и, когда рыбак исчезнет из виду, устроить соревнование на наблюдательность. Попросите ребят описать оснащение рыбака, цвет его волос, глаз, одежды, сумки и т. д. Получится веселый разнобой в ответах, что существенно поднимет настроение детей.

И, наконец, помните, что хотя ребята и настроены больше всего на игру и приключение, все же ощущение красоты природы необходимо в каждом походе.

Но не «тыкайте ребят носом» в красивый вид и не читайте им поучений. От этого один вред. Просто позаботьтесь о том, чтобы на маршруте отряд обязательно «случайно» остановился на привал именно там, где нельзя не залюбоваться панорамой.

Если же вы отправляетесь в поход, тема которого надолго задерживает вас на одном месте (общелагерный, водный, с большой игрой), то старайтесь сократить маршрут и не заполняйте его никакой программой.

Перед прогулкой ребята должны ясно представлять, в каком направлении они пойдут и куда они должны прийти. Третьякласники знакомились в школе с топографическим планом. Они уже знают, что в верху карты будет север, влево — направление на запад, вправо — на восток, а книзу — на юг. Поэтому на вопрос педагога-организатора, в каком направлении надо пойти из лагеря, чтобы попасть в ту рощу, которую он показывает при этом на карте, ребята уверенно отвечают, что идти надо, предположим, на запад. А запад третьекласники сумеют найти с помощью компаса достаточно точно.

Научиться определять стороны света, совместив стрелку с пометками на окружности, совсем просто, сложнее — определять направление, отсчитывая градусы в нужном направлении.

Чтобы устроить маленькое испытание и несложный экзамен на умение пользоваться компасом, педагогам-организаторам нужно подготовиться заранее. На большой поляне необходимо разместить несколько тайников (это могут быть стеклянные баночки, вкопанные в землю). Получая первое задание (к примеру, «пройти двадцать шагов строго на северо-запад»), дети начинают движение по компасу и находят в тайнике следующее задание. В последнем тайнике (если не запутаются) их ждет приз. Первое прохождение такого маршрута может быть пробным, следующее — уже на время.

Можно вообще устроить грандиозное представление: походить некоторое время по компасу и в итоге выйти на поляну, где стоит развесистое дерево с удивительными плодами — бумажными пакетиками с полдником. При этом не просто позволить ребятам «снести» все полдники с дерева, а объяснить, что их нужно «заработать». Скажем, отгадать загадки, назвать цветы, деревья, приметы погоды, потопить камнями бумажные кораблики.

Вообще же цель прогулки педагог-организатор определяет перед детьми просто: «Посмотрим, кто в роще живет и что там растет». Дети берут с собой коробки для сбора растений, несколько совочков, а одному из детей педагог-организатор через плечо надевает папку с пачкой нарезанной газетной бумаги. «В роще могут встретиться интересные растения, — скажет он, — составим из них коллекцию».

С собой педагог-организатор возьмет 2—3 карандаша и блокнот. Зачем? Не только для заметок-памяток по организации других экскурсий. Чистые листы могут понадобиться для игр или решения задач. Например, обязательно научите детей определять высоту деревьев — это и полезно, и увлекательно.

На первый взгляд, задача трудновыполнима, ведь залезть на вершину дерева с мерной лентой не всегда реально. Однако если привлечь на помощь знания геометрии, можно обойтись и без головокружительных трюков. Для этого необходимо вспомнить два основных геометрических закона:

- углы при основании равнобедренного треугольника равны, и, обратно, стороны, лежащие против равных углов треугольника, равны между собою;
- сумма углов всякого треугольника (в том числе прямоугольного) равна двум прямым углам.

В солнечный день для определения высоты дерева можно воспользоваться отбрасываемой им тенью. Изменив свою тень или тень какого-нибудь шеста, вы можете

вычислить искомую высоту из пропорции $AB : ab = BC : bc$ (рис. 1), так как высота дерева во столько же раз больше вашей собственной высоты (или высоты шеста), во сколько раз тень дерева длиннее вашей тени (или тени шеста). Это вытекает, конечно, из геометрического подобия треугольников ABC и abc (по двум углам).

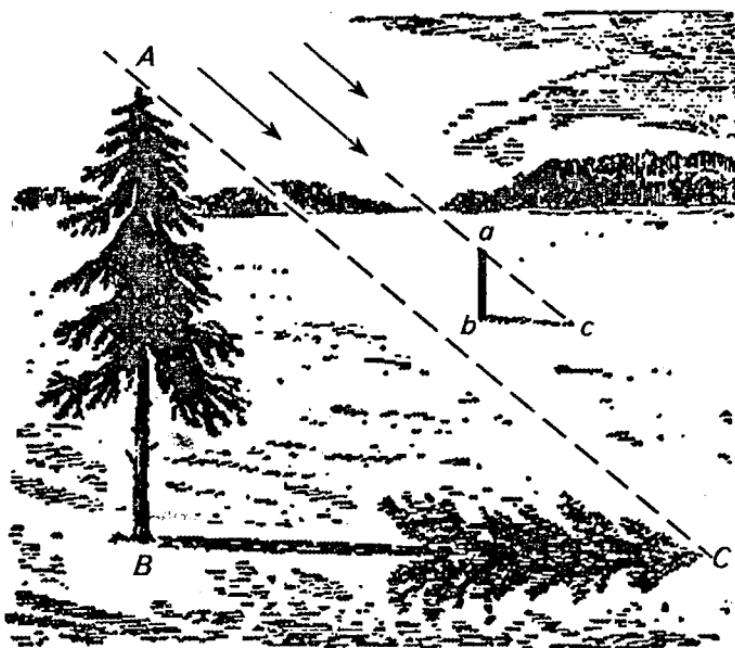


Рис. 1. Определение высоты дерева из подобия треугольников

Гораздо больше понравится ребятам иной способ измерения высоты дерева, которым можно воспользоваться в пасмурный день, когда солнце скрыто тучами. Здесь понадобится шест, который вам придется воткнуть отвесно в землю так, чтобы выступающая часть как раз равнялась вашему росту. Место для шеста нужно выбрать так, чтобы лежа, как показано на рис. 2, вы видели верхушку дерева на одной прямой линии с верхней точкой шеста. Так как треугольник Abc пря-

моугольный, то угол $A = 45^\circ$ и, следовательно, AB равно BC , т. е. искомой высоте дерева.

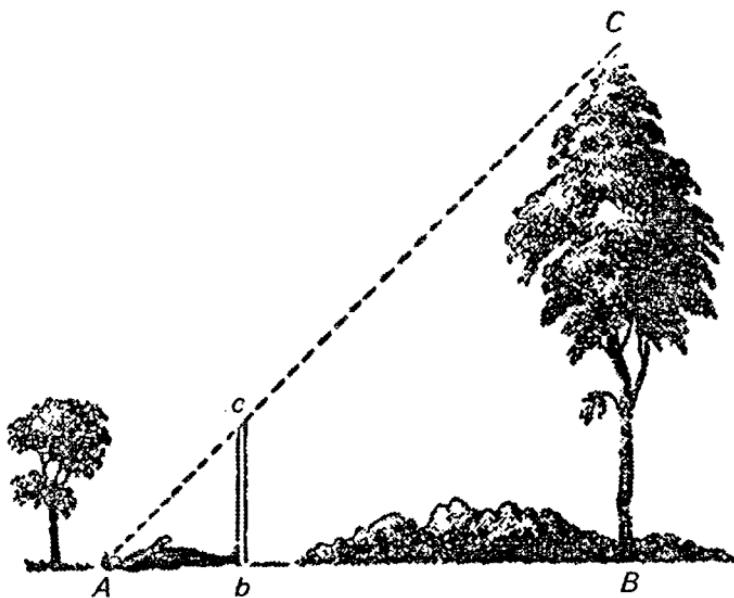


Рис. 2. Измерение высоты дерева при помощи пласти

На чем еще можно сфокусировать внимание детей в лесу?

Откуда берется роса?

Педагог-организатор приглашает детей полюбоваться красотой переливания росы на солнце, поиграть капелькой росы в руках. «А вы знаете откуда берется роса? — спрашивает он. — Хотите узнать? Ночью становится прохладнее, чем днем, и воздух охлаждается. Пар, содержащийся в воздухе, превращается в воду и оседает у поверхности земли. На траве, листьях кустарников появляются капли воды. Это и есть роса».

Что такое туман?

В утренние часы над водоемами можно наблюдать туман. Педагог задает вопрос: «Как называется это яв-

ление?» Дети отвечают, что это туман. «С чем можно сравнить туман?» — продолжает педагог. Наверняка дети ответят, что туман похож на облака. Тогда педагог интересуется: «А кто знает, что общего и в чем разница между облаками и туманом?» Главное, дать ребятам возможность порассуждать, высказаться.

В результате нужно подвести детей к знанию, что и облака и туман состоят из мельчайших капелек воды. Разница между ними заключается в том, что облака образуются высоко над землей, а туман — над поверхностью земли. Можно сказать, что туман — это облака, низко спустившиеся к земле, испарение с поверхности земли.

Почему бывает радуга?

Если вы увидите радугу, то считайте, что вам повезло: есть тема для обсуждения, что называется, «по горячим следам». Начните с вопроса: «Кто знает, откуда берется радуга?» Дети ответят, что радуга появляется после дождя, но почему — этого они не знают. Педагог-организатор, пока ребята любуются красотой радуги в небе, рассказывает, что радуга видна, когда лучи солнца проходят сквозь дождевые капли. Каждая капля дождя служит крохотной призмой. Дождевые капли разлагают свет на разные цвета, создавая радугу. Цвета расположены в радуге всегда в одном и том же порядке: красный, оранжевый, желтый, голубой, синий и фиолетовый.

Почему бывает гроза?

Вдалеке послышались звуки грома? Хороший повод рассказать, что предвещает грозу. А поскольку дети боятся грома, то очень кстати придется и рассказ о том, откуда берется гроза. «Молния — это гигантская электрическая искра. Молния нагревает окружающий воздух. Горячий воздух сталкивается с более холод-

ным и раздается гром. В грозу ты сначала видишь молнию, а потом слышишь удар грома». Не будет лишним и рассказ о мерах предосторожности во время грозы.

Тут же можно и поиграть, придумав спор Незнайки со Знайкой. Незнайка утверждает, что все тучи надо расстреливать, так как от дождя одни только неприятности (какие?). Знайка говорит, что дождь приносит пользу (какую?).

Мир насекомых

Обратите внимание ребят на большую тополевую стеклянницу. «А вы знаете, как она защищается от врагов?» Дети, рассматривая бабочку, делятся своими мнениями. В итоге педагог делится знаниями о приспособленности поведения насекомых. «Есть насекомые, которые подражают другим, сбивая с толку своих врагов. Так, птицы не трогают безобидных бабочек — больших тополевых стеклянниц, принимая их за грозных шершней с жалом, так как они похожи по внешнему виду».

После этого можно переключить детей на обсуждение вопроса о роли окраски для насекомых. В качестве примера подойдут, например, «божьи коровки» или клопы-«солдатики».

Но и на этом можно не останавливаться. Ценность экспедиций в природу еще и в том, что они дают возможность раскрыть перед детьми несложные биологические связи, действующие в растительных и животных сообществах. Например, дети выявляют во время экспедиций, что некоторые птицы питаются насекомыми. Затем педагог обращает внимание детей на изъеденные листья деревьев, кустарников, цветущих растений, и после этого ребята делают самостоятельный вывод о том, что лес кормит птиц, но и птицы в свою очередь, питаясь вредными насекомыми, гусеницами, приносят ему пользу.

В конце беседы педагог предлагает вспомнить насекомых, с которыми ребята встречались на страницах книг или в мультфильмах. Примеры:

«Сказка о царе Салтане» А.С. Пушкина: князь Гвидон превращается в комара, муху, шмеля.

Сказка «Буратино» А. Н. Толстого: лесной доктор — насекомое богомол.

Сказка «Дюймовочка» Г. Х. Андерсена: один из женихов Дюймовочки — майский жук.

«Баранкин, будь человеком» В. Медведева: герои превращались в бабочек (махаона и капустницу), а затем в муравьев.

«Маугли» Р. Киплинга: маленький народ — дикие пчелы, которые не переносили запаха чеснока.

Наверняка дети вспомнят и «Муху-цокотуху» К. Чуковского, и «Стрекозу и муравья» И. А. Крылова, и даже пчелу Майю, наверное. Главное, чтобы им было интересно.

Растения вокруг нас

Как много цветов и трав вокруг! Наверное, их просто не счесть. Но даже у маленькой былинки есть свое название, придуманное в давние времена народом. И названия эти такие красивые — вот горицвет алый, желтые козлобородники, поповник (часто неправиль но называемый ромашкой), смоловка усталая.

Ребята, посмотрите на клейкий горицвет, или дрему, облепленную трупами крохотных насекомых, нашедших свою смерть на его клейких междоузлиях — трагическая черта, через которую не смеют переступить даже всесильные муравьи. Против них-то, по-видимому, и направлен этот клей, защищающий цветы с их пыльцой и медом от разбойничьих нападений муравьиных ватаг.

Познакомьтесь с устройством цветка горицвета: пятизубчатая чашечка, пятилепестный венчик, 5 столбиков, 10 тычинок, пятигнездная (до половины) за-

вязь — упорное пятерное строение, в большей или меньшей степени свойственное всему обширному семейству гвоздичных.

Здесь же рядом другой его представитель — кукушкин цвет (близкий родственник дремы), отличающийся нежными, глубоко рассеченными лепестками, делающими цветок совершенно непохожим на цветок горицвета. Но рассмотрите его строение внимательнее, и вы встретите ту же пятерную завязь, доказывающую (вместе с рядом других признаков) несомненное родство обоих видов.

Глядя на луг, обратите внимание еще на одно интересное явление — гелиотропизм цветов. Если вы посмотрите на луг, повернувшись лицом к солнцу, то увидите, что цветы как бы отвернулись от вас. Обернитесь назад — увидите, что и цветы (и целые соцветия сложноцветных, зонтичных и др.) смотрят на вас.

Войдем теперь в прохладный храм леса. Как здесь сумрачно после сверкающих далей и как тихо. Лишь шелестят лиственные своды, словно старики вспоминают полу забытые дни. А внизу все неподвижно, опутано какой-то паутиной, липнущей к лицу, словно говорящей, что здесь не принято ходить. После хаоса лесной опушки здесь так тихо, что невольно понижашь голос. Даже неловко аукаешься. И цветов почти не видно — выглядят разве что из-под кустов пыльный лесной чистец или герань из своих узорных листьев.

Пора лесных цветов миновала. Они дружно цвели, когда ветви деревьев были голыми или чуть зеленели, и когда солнце заливало своим бодрящим светом их подножия. А когда деревья проснулись и раскинули свои зеленые своды, внизу стало темно, как в сумерки, и угасла бодрая жизнь.

Посмотрите на травы в лесу: все они обладают каким-то специфическим видом, характерными признаками — более крупными листьями, преобладанием зелени над цветами, сочностью. Мало здесь трав, опыля-

емых ветром, зато много орхидных, с их сложными приспособлениями для опыления при помощи насекомых. Нет среди лесных растений целого ряда приспособлений, свойственных многим растениям иных сообществ, вроде приспособлений от высыхания.

Так что жизнь в лесу особая. Весной здесь дольше лежит снег, увлажняя землю. Потом радостно вспыхивает период весеннего цветения лесных трав; далее наступает влажное затмение, с грибами и богатым разрастанием зелени. Прекрасное лето!

Многие растения запоминаются своей красотой, а некоторые, вроде бы незаметные растеньица у вас под ногами, — настоящие целители, которые помогут выжить, если останешься без лекарств.

Вон там, среди камней, устроились кудрявые, как овечки, кустики вереска. Это чудесное растение можно встретить почти везде: порой даже на голых скалах. Но чаще всего вереск живет на бедных, трудных для жилья конкурентов землях, разрастаясь огромными верещатниками. Узнать вереск нетрудно. Его листочки мелкие, невзрачные, расположены на веточках в четыре порядка и во все четыре стороны. На ощупь они жесткие и сухие.

Примечательны своей красотой цветы вереска, бросающиеся в глаза на темно-зеленом фоне его зарослей. Я думаю, что все знают, чем вереск больше всего знаменит. Своим медом. В старинных справочниках о вереске говорят как о траве, употребляемой при каменной болезни, повышающей тонус и обогащающей витаминами организм.

Но вокруг много и других замечательных растений. Вот, например, багульник — неизменный спутник голубики, обладатель неповторимого, одурманивающего запаха. Растет он в основном на болотах. Узнать его можно по кожистым овальным листьям и белым, иногда красноватым, цветкам, собранным в зонтиковидные кисти.

Лекарственные свойства багульника сложно переоценить. В медицинской практике он используется как отхаркивающее средство, как лекарство, помогающее при туберкулезе, заболеваниях желудка, кишечника и почек, а также для лечения суставов.

Растения, которые мы с вами вспомнили, конечно, очень важны и полезны. Но они являются лишь крупицей среди многих других, которые мы не назвали. Да вы их и сами знаете, ведь они наши настоящие друзья, которые с радостью помогут нам в любой беде. Давайте-ка поиграем: я буду задавать вопросы и давать 4 варианта ответа, а вы отвечать. Итак:

1. Как называется многолетнее травянистое растение высотой 30—70 см, цветущее белыми, иногда розовыми цветками, собранными в щитковидное соцветие? Листья рассечены на многочисленные мелкие доли. Растет повсеместно по лугам, степям. Надземная часть используется как кровоостанавливающее средство. Варианты ответа:
 - многолистник обыкновенный;
 - тысячестебельник обыкновенный;
 - тысячелистник обыкновенный;
 - столистник обыкновенный.
2. Назовите многолетнее травянистое растение, цветущее ранней весной желтыми цветками. Листья появляются после цветения. Листья крупные, округло-сердцевидные, сверху гладкие, снизу белопушистые. Листья используются при болезнях органов дыхания (от кашля, бронхита и др.). Варианты ответа:
 - мать-дочь обыкновенная;
 - мать-и-мачеха обыкновенная;
 - отец-сын обыкновенный;
 - дедка-бабка обыкновенная.
3. Что это за однолетнее растение высотой 10—50 см, растущее как сорняк, которое имеет характерные треугольные плоды-стручочки? Надземная часть

применяется как хорошее кровоостанавливающее средство. Варианты ответа:

- пастушья сумка обыкновенная;
- пастуший рюкзак обыкновенный;
- полевая сумка обыкновенная;
- пастуший треугольник обыкновенный.

4. Назовите многолетнее травянистое растение высотой 40—120 см. Листья непарноперистые, цветки мелкие темно-вишневые, собраны в небольшие (3—7 см) овальные цветочные головки на концах прямостоячих стеблей. Растение встречается по сырьим лугам, берегам рек. Корневища содержат много дубильных веществ и обладают вяжущим и кровоостанавливающим действием. Варианты ответа:

- кровохлебка лекарственная;
- кровоежка лекарственная;
- кровососка лекарственная;
- кровостопка лекарственная.

5. Как называется многолетнее травянистое растение с толстым изогнутым темно-бурым снаружи, внутри розовым корневищем? Цветки мелкие, розовые, собраны в плотные колосовидные цилиндрические соцветия длиной 5—10 см, расположенные одинично на концах стеблей высотой до 100—120 см. Стебли с характерными сухими перепончатыми трубочками-раструбами, охватывающими нижнюю часть междуузлий стебля. Листья цельные продолговатые.

Корневища содержат много дубильных веществ, благодаря чему и применяются как эффективное кровоостанавливающее и вяжущее средство. Растение встречается на влажных лугах, по берегам рек и озер. Варианты ответа:

- горец гадючий;
- горец извилистый;
- горец питоновый;

- горец змеиный.

6. Назовите однолетнее травянистое растение с прямым ветвистым стеблем, высотой до 60 см. Листья ланцетные. Пластиинка листа часто с бурым пятном на верхней стороне и просвечивающими точками железок. Стебель с красноватыми раструбами.

Цветки мелкие белые, розовые или зеленоватые образуют редкие прерывистые кисти длиной до 10 см, с поникающей верхушкой. Растет по влажным местам. Растение имеет жгучий вкус. В научной и народной медицине используется надземная часть этого растения как кровоостанавливающее средство. Варианты ответа:

- горец жгучий;
- горец острый;
- горец перечный;
- горец горький.

7. Как называется многолетний опущенный полукустарничек с ползучим корневищем и приподнимающимися красноватыми деревенеющими стеблями длиной 30—60 см? Листья темно-зеленые, снизу серо-войлочные с прилистниками. Нижние листья непарнoperистые с 5—7 листочками, верхние — тройчатые.

Цветки крупные, темно-красные, с подчашием. Растет по болотам, болотистым лугам. Применяется только в народной медицине, надземная часть и корневище используются как ранозаживляющее и улучшающее обмен средство (при отложении солей и др.). Варианты ответа:

- сабельник болотный;
- кинжалник болотный;
- порезник болотный;
- ранник болотный.

Принцип игры прост, по нему можно составлять аналогичные викторины, в том числе и ребятам. Глав-

ное, не стоит перегружать вопрос ботаническим описанием растения, обязательно следует называть характерные признаки и местообитание растений. Из лекарственных свойств лучше указать 1—3, благодаря которым растение наиболее широко применяется в научной и народной медицине. Следует пояснить детям, что многие хорошо известные растения — ромашка аптечная, береза белая, тысячелистник обыкновенный и другие применяются при десятках болезней, как, например, зверобой продырявленный — растение «от 99 болезней».

И еще. Если есть возможность, перед экскурсией на природу дайте детям время познакомиться с книжками с описаниями растений. А чтобы подогреть интерес, объявит об интересном призе самому продвинутому «травознаю».

Норы и дупла

Все животные и птицы нуждаются в пище и каком-нибудь укрытии. Некоторые из них сами строят себе временные или постоянные дома, другие — устраивают в укромных местечках природного происхождения: в пустотах деревьев, в земле. В парке, в лесу, на берегу реки, на склоне холма, у обочины дороги оглянитесь вокруг, внимательно посмотрите под ноги, и вы обнаружите норки в земле и дупла в стволах деревьев на разной высоте.

Кому же они принадлежат? Только не надо проветрять собственноручно! Мало ли кто забрался в норку... Там может быть не ее хозяин, а какой-нибудь кусачий незваный гость, да и хозяева норок далеко не все добродушные животные.

Ни в коем случае не надо беспокоить животных палкой и другими посторонними предметами. Если вы хотите увидеть, кто там живет, лучше затаиться на время и подождать, пока кто-нибудь появится. Попробуй-

те по внешнему виду норки отгадать, чья она? Вот информация, которая может помочь.

Пчелы и осы: некоторые дикие виды пчел и ос делают норки диаметром несколько миллиметров на земляных склонах, насыпях, у тропинок или во влажной земле под камнями. Норки шмелей немного крупнее, 5—10 мм.

Мыши и крысы: норки диаметром 15—30 мм на травянистых склонах или под холмиками, образованными пучками травы.

Змеи живут в небольших норках или пустотах под корягами, пнями, камнями. Они часто выползают по греться на солнышке. Поэтому если вы знаете, что в вашей местности есть змеи, будьте очень осторожны, чтобы не нарваться на ядовитую гадюку.

Водяные крысы: норки с входным отверстием 50—80 мм в диаметре на склонах, обычно в пределах 3 м от воды.

Зайцы и кролики: норки размером 100—200 мм в поперечнике, часто на земляных склонах или с краю поля.

Барсуки и лисы: вход в их жилище может быть достаточно узким, около 200 мм в диаметре, но обычно все-таки шире. Барсуки, как правило, роют норы на склонах, в холмистой местности. Оба вида животных чаще можно встретить в лесу или каком-нибудь другом укромном месте (например, в густой обсадке оврагов).

Птицы: в норках-туннелях на обрывистых берегах рек и озер живут зимородки и ласточки-береговушки. Подходить близко к краю обрыва нельзя, это очень опасно: песчаные берега легко осыпаются. Посмотреть на норки можно снизу, с кромки воды, спустившись в безопасном месте.

Многочисленные маленькие земляные холмики на ровной открытой поверхности или в редком лесу означают, что здесь живет крот, — это его работа.

В дуплах деревьев на разной высоте живут некоторые лесные птицы, белки, куницы и другие мелкие лесные зверьки. Корни старых деревьев часто образуют надежные укрытия, в которых также поселяются животные.

Определить хозяина обнаруженного дупла или норы вам помогут следы его жизнедеятельности в окрестностях: оброненные волоски, остатки пищи, помет. В специальных книгах-определителях есть описание внешнего вида жилищ животных и птиц.

Деревья вокруг нас

Какие же здесь растут деревья? Ребята осматриваются вокруг. Вот кто-то «по листикам» узнал липу: «У нас на улице такие растут». Педагог-организатор срезает веточку липы и каждому дает как следует ее рассмотреть.

Подходя то к одному дереву, то к другому, ребята убеждаются, что, кроме лип, в роще попадаются деревья и с другими листьями: один нашел клен, другой — осину, третий — дуб. «А вот дерево с иголками». «Это елка», — утверждает один. «Нет, сосна», — оспаривают другие. Педагог-организатор предлагает ребятам сравнить между собой ветку елки и ветку сосны: у первой иглы короткие, сидят поодиночке, у второй иглы длинные, сидят попарно. А шишки, наоборот, у елки длинные, а у сосны короткие.

Конечно же, на прогулке по лесу не обойтись без рассказов о деревьях, но не следует перегружать детей информацией. Достаточно дать краткую характеристику нескольким породам деревьев, сочетая ее с загадками или другими игровыми заданиями. Например:

«Ребята, угадайте, о каком дереве сложена эта загадка?»

Стоит Алена, платок зеленый,
Тонкий стан, белый сарафан. (*Береза*)

Береза — любимое дерево многих жителей России. Немало песен, сказок, легенд и рассказов сложено о березе. Много с ней связано и народных примет:

Если из березы весной течет много сока — к дождливому лету.

Лопаются сережки у березки — пора сеять хлеб.

Листья опадают с березы чисто — к урожайному году.

Если осенью листья у березы начнут желтеть с верхушки — весна будет ранняя.

Березы очень добры к людям, недаром в стародавние времена ее нарекли деревом четырех дел:

первое дело — мир освещать (березовые лучины самые светлые);

второе дело — чистоту соблюдать (березовый веник в бане в самый раз);

третье дело — скрип утишать (чтобы телега не скрипела, ее колеса березовым дегтем смазывали);

четвертое дело — больных исцелять (от многих болезней лечит настой из березовых почек).

Вкусный березовый сок очень полезен, содержит витамины и минеральные вещества. Только сок собирать надо умеючи: чтобы не навредить, ранку надо обязательно замазать садовым варом.

Березы самыми первыми появляются на вырубках и лесных гарях, потому что легко возобновляются семенами, нетребовательны к почве, светолюбивы, морозостойки. Береза дает людям очень ценную древесину, которая используется в различных отраслях народного хозяйства для изготовления мебели, лыж, фанеры, а также используется как сырье для производства целлюлозы и бумаги. Из березы получают уксусную кислоту и древесный спирт, сажа идет на приготовление типографской краски. Вот сколько полезных свойств у березы.

Педагог-организатор спрашивает: «Ребята, кто сможет отгадать загадку»:

Вроде сосен, вроде елок,
А зимою без иголок. (*Лиственница*)

«А почему это дерево назвали лиственницей, ведь вместо листьев у нее иголки?» (*Потому что осенью хвоя лиственниц опадает.*)

Лиственница — очень красивое дерево. Летом она радует глаз зеленой пушистой хвоей и нарядными красными шишечками, в которых к осени поспевают крылатые семена. Осенью хвоя становится ярко-оранжевой, а с приходом зимы опадает.

Лиственницу называют пионером леса, потому что она очень выносливая и неприхотливая и первая заселяет разные пустые места.

Лиственница высоко ценится людьми за свою твердую тяжелую древесину, которая тонет в воде, но не гниет. Построенные из нее дома стоят по сотне лет, а подводные сооружения — плотины и сваи — поражают своей долговечностью.

Лиственницы идут на телеграфные столбы, железнодорожные шпалы, на обшивку деревянных судов, мачты, реи. Из лиственницы получают винный спирт, кормовые дрожжи, кору используют в кожевенной промышленности для дубления кожи. Кроме того, из нее получают стойкую розовую краску.

Лиственница очень морозостойкая, выдерживает температуру до 60°C мороза. Эти деревья быстро растут и обладают высокой устойчивостью к задымленному и загазованному городскому воздуху, поэтому они ценные для посадки в крупных промышленных городах.

В старину лиственницу считали символом долголетия. Живет она до 300 лет и вырастает в высоту до 30 м, толщина ствола — до 1,5 м.

Вот новая загадка:

В сенокос — горька,
А в мороз — сладка,
Что за ягодка? (*Рябина*)

Рябина хороша в любое время года: и весной в белых веночках, и осенью в красных бусиках. От нее действительно в глазах рябит, когда пятна света и тени переливаются и играют в кудрявой листве. И тень, отброшенная ветками рябины, тоже пестрая, рябенькая.

Плоды могут висеть на ветках долго-долго, до глубокой зимы, ярко выделяясь на фоне снега. Стаки свиристелей, щуров и снегирей не пролетят мимо лакомого корма.

В плодах рябины содержатся сахар, яблочная и лимонная кислоты, дубильные и горькие вещества, а также витамины А, С и Р. По количеству витамина С плоды рябины лишь немного бедней лимона. Зато каротина в них больше, чем даже в моркови. В свежем виде плоды рябины из-за горьковатого вкуса малопригодны к употреблению, но, прихваченные заморозками, теряют горечь и приобретают приятный кисловатый вкус. Плоды рябины широко применяются в конфетно-кондитерском производстве, в народной медицине.

Древесина рябины твердая и прочная, легко обрабатывается и отлично полируется. Из нее делают музыкальные инструменты, детали для машин.

Рябина — светолюбивое, морозостойкое дерево, оно уживается с разными почвами, поэтому его можно пересаживать из леса куда-нибудь еще.

В народных песнях рябина всегда грустит и печалится; всегда связана с трудной любовью, разлукой, одиночеством... Это потому, что в русской народной поэзии красные ягоды — символ любви. Сладкие ягоды — любовь счастливая, горькие — несчастная... Вот за горькие ягоды и оставили рябину люди печальным деревом. А это неправда: рябина — дерево веселое, приветливое. Было бы очень хорошо, если бы каждый посадил и вырастил хотя бы одно деревцо рябины. Как бы они украсили наш город! А каким дорогим подарком были бы рябинки для пернатых обитателей парков!

Еще загадка:

Летом снег! Просто смех!
Снег по городу летает,
Почему же он не тает? (*Тополиный пух*)

Тополя — традиционные декоративные деревья. Еще в Древней Греции этим деревом, называвшимся «популюс» (народный), обсаживались площади и улицы. И сейчас, пожалуй, нет населенного пункта, в зеленом наряде которого не было бы тополя — серебристого или пирамидального. Тополь — крупнейшее лиственное дерево, достигающее высоты 35 м и более и 2,5 м в диаметре ствола.

Тополь — морозостоек, светолюбив, нетребователен к почве. Растет быстро, доживает до 200, реже до 250—300 лет. Стволы часто страдают от внутренней гнили и ломаются бурями. Размножается тополь черенками, кольями и корневыми отпрысками, появляющимися вокруг материнского дерева. Легко переносит пересадку и обрезку. Устойчив к городским условиям — к дыму, газам, пыли, нагреву от стен зданий и оград, покрытию почвы асфальтом. Тополь особенно красив весной, в период распускания листьев.

Ясень — одно из самых красивых деревьев, которые растут в нашем городе. Он прекрасен в любое время года: прямой ствол, поднятые в вечном приветствии руки-ветви. Его ажурная крона насквозь просвечивается солнцем, придавая растению нежно-изумрудный цвет. Именно за то, что сквозь листву ясения всегда видно небо, что она пронизана солнечным светом, древние славяне дали ему имя ясень — ясный.

Ясень — дерево мужчин, дерево воинов. Его твердая древесина, обтянутая кожей диких быков-туров, служила материалом для щитов древним славянским воинам. Орудия пахарей и мачты кораблей викингов тоже давал ясень.

Кора у ясения серая, в молодом возрасте гладкая, позднее — в частых продольных трещинах. Мощная корневая система обеспечивает ветроустойчивость дерева. У ясения крупные непарноперистые листья. Дерево достигает высоты до 35 м, диаметр ствола — до 1 м.

Ясень — светолюбивое дерево, нуждается в плодородных и влажных почвах.

Твердая и упругая, розовато-бурого цвета, с красной текстурой, древесина ясения хорошо обрабатывается и полируется, а в отпаренном виде легко гнется. Используется она для постройки судов и самолетов, в машиностроении, на внутреннюю отделку помещений, пассажирских вагонов, на мебель и паркет, высококачественную фанеру, на шпон для отделки мебели.

Но, конечно же, сосна — самое прекрасное дерево из тех, что растут в лесу. Об этом писал М. Пришвин, тонкий знаток русской природы. Издавна полюбилось русскому народу это вечнозеленое, стройное растение с золотистым стволом и темно-зеленой хвоей. После прогулки по такому лесу, напоенному смолистым целебным ароматом сосен, дышится особенно легко. Чувствуешь, как в тебя вливаются новые живительные силы.

Незаменима сосна в косметике — за ее тонизирующие, дезинфицирующие, ранозаживляющие и противовоспалительные свойства. Предприятия парфюмерной промышленности выпускают большое количество разнообразных зубных паст, лосьонов, эликсиров и т.д. Например, использование зубной пасты «Лесной бальзам» предупреждает кровоточивость десен, укрепляет их и не допускает воспалительных процессов в полости рта. Полезные вещества из хвои сосны убивают болезнестворные микроорганизмы, активизируют процессы обмена в тканях слизистой оболочки полости рта и десен, повышают их защитные функции.

Биологически активные вещества, содержащиеся в хвое сосны, — витамины С, Р, К, каротин, витамины

группы В, хлорофилл, фитонциды, эфирные масла, смолы, дубильные вещества, микроэлементы — ускоряют эпителизацию и грануляцию долго не заживающих и гноящихся ран и язв. Сосна поможет вылечить угри, фурункулы, ожоги и обморожения. А при ангинах, бронхитах, насморках, легочных заболеваниях полезно вдыхать водяные пары от кипящего отвара сухих почек сосны.

Всем знакомый красавец-можжевельник, который часто можно встретить в парках и скверах, а также в качестве зеленых изгородей, — это венозеленый кустарник из семейства кипарисовых. Лекарственными являются шишкоягоды, которые собирают осенью, в период их полного созревания, когда они становятся черно-синими. Их применяют как мочегонное средство.

Скоро у ребят все корзинки полны веточек и листиков различных деревьев. Педагог-организатор берет папку с бумагой, ребята устраиваются вокруг него на траве, и он показывает им, как надо положить веточку между листами бумаги, чтобы она высохла и листики ее при этом не измялись. Из собранного ребятами материала педагог отбирает для гербария веточки не очень большие (чтобы уложились на листе бумаги), но с листьями, не попорченными ни грибком, ни вредителями.

В конце экскурсии по лесу, во время остановки на отдых, или же вообще после возвращения в лагерь, например на вечерних посиделках, педагог-организатор может продолжить разговор, начатый в лесу. Это будет как бы итог всему мероприятию. Начинать лучше с вопроса: «Что было бы, если бы на Земле не было лесов, деревьев?» Пусть дети предложат варианты своих суждений. Далее вопрос: «Чем же замечательно, интересно дерево?» Опять спектр ответов, в которых повторяются, но вместе с тем появляются и новые свойства и качества дерева.

В этом случае можно использовать метод контрольных вопросов и метод противоречия. Например:

«Но если дерево так полезно, если из него можно сделать много разных вещей, зачем человек учился добывать металл, изобрел пластмассу? Какие свойства дерева не нравились человеку? Почему дерево — это хорошо, и почему дерево — плохо? Почему в деревянном доме жить удобнее, чем в каменном? Какие интересные предметы из дерева вы видели? Где может пригодиться стружка? опилки?», и т. д.

Ребят младшего возраста, конечно, заинтересуют занятия и игры с природным материалом. Гуляя в лесу, дети с удовольствием соберут шишки, желуди, веточки, семена клена, репейник и пр. Все это — отличный материал для разнообразных поделок.

И, напоследок: помните, что конец — делу венец. По концу похода или экскурсии будут судить обо всем походе. Не сомните его, не допустите, чтобы к концу ребята были переутомлены, обратный путь должен быть бодр, весел и интересен. Не забывайте и старое правило: возвращаться — по другой дороге.

ЧЕМ ЗАНЯТЬ ДЕТЕЙ НА ЭКСКУРСИИ

Экскурсия ни в коем случае не должна быть скучной, так что одними загадками, викторинами и гербариумами здесь не обойтись. Игровые элементы должны обязательно присутствовать в любой вылазке на природу, иначе дети вскоре переключатся с готовности узнать что-то новое о лесе и его обитателях на желание просто погонять мяч, нарвать цветов для очередного букета или устроить обычный пикник, и контакт с ними будет утерян. То есть педагогу-организатору надо чутко ощущать настроение своего отряда, умело сочетая интересную подачу скучноватых в общем-то сведений об окружающем мире с игровыми моментами, несложными конкурсами.

Вместе с тем, организуя различные познавательные игры, педагог-организатор должен помнить, что ребенок будет активен и получит удовольствие, если игра основана на знакомых ему сведениях. В этом случае у него будут развиваться быстрота реакции, ориентировки, способность использовать багаж имеющихся знаний.

«Дегустационная вертушка». Этот «обонятельный» конкурс лучше всего проводить на лугу или на лесной поляне. Отберите 5—10 цветов, листочков или семян, обладающих выраженным ароматом. Пусть дети

попробуют все вместе вспомнить названия этих растений, рассказать друг другу о них самое интересное. После этого пусть все почувствуют и хорошенько запомнят их ароматы. А теперь самое увлекательное: любой из них может стать дегустатором запахов. Для этого необходимо завязать глаза, после чего попытаться различить все растения по их ароматам. Тот, кто сделал меньше всего ошибок, — лучший дегустатор. Не беритесь сразу за многое: для начала неплохо отличить пижму от зверобоя.

«Фитоальбом». Возьмите цветы, которые остались от «Дегустационной вертушки», или наберите новый букет из 7—10 видов. Предложите детям посмотреть на них внимательно, попробовать увидеть у них общее и найти, чем они отличаются друг от друга. Пусть сравнивают растения по цветкам, листьям, цвету лепестков, аромату и даже... настроению. Задайте вопрос: какая для каждого из них могла бы звучать музыка? И наверняка дети придумают достаточно много способов сравнения цветов.

А теперь предложите каждому придумать свою оригинальную классификацию цветочного букета. Расклассифицировать — это значит разложить в определенном порядке, а что это за порядок, каждый должен придумать сам. Например, по цвету тычинок — от самых темных до самых светлых, или по настроению — от самых веселых и жизнерадостных до грустных и обиженных цветов. Раскладывается один и тот же букет. Новый участник этого конкурса — новая классификация!

«Лесной карнавал». Если дети расшалились, попробуйте устроить лесной карнавал. Объясните, что сегодня все звери пришли в масках. Узнать их можно только по движениям и повадкам. Один ребенок изображает какое-то животное, другие отгадывают, объяс-

няя, почему они так решили. После того как животное угадано, педагог-организатор дает дополнительную информацию об этом животном, стараясь поддержать интерес детей, вызвать удивление. Это животное может быть показано мимикой, движениями, жестами еще раз, на этот раз другими детьми.

«Откуда этот листик?» Гуляя в лесу, педагог-организатор показывает детям опавший лист и просит найти такой же, затем предлагает указать дерево, с которого упали эти листья, назвать его. Когда дети будут различать 3—4 дерева, с ними можно поиграть. «Я считаю до трех и назову дерево, а вы бегите к нему поскорее, — говорит педагог. — Только смотрите не перепутайте!»

«Ботанические ошибки». Педагог-организатор уходит вперед в лес и намеренно делает «ошибки»: сосновые шишки прикрепляет к нижним ветвям осины, еловые шишки привязывает к березе, ветку березы — к осине, под дуб кладет орехи или листья с одного дерева — под другое, желуди рассыпает под березу и т.д. Этим же маршрутом идут дети, которым предлагается внимательно осмотреться и найти ботанические «ошибки». Выигрывает та команда, которая заметит больше несущихностей.

«Путешествие гусеницы». Число участников — не более 6. Выбирают ведущего. Все остальные игроки выстраиваются в цепочку и кладут руки на плечи впередистоящего. Им завязывают глаза. Ведущий встает первым. Он ведет группу по местности, обращая внимание ребят на окружающие звуки, запахи, шорохи, перемены местности. Игроки должны как можно точнее запомнить местность посредством осязания, обоняния и слуха. После «путешествия» их просят нарисовать местность, по которой ползала гусеница.

Вариант: вместо «гусеницы» можно натянуть веревку и играть поодиночке. Играющего подводят к началу «пути». Конец «пути» обозначают каким-нибудь предметом характерной формы.

Важно, чтобы никто не отвлекал играющих смехом, разговорами, прикосновениями и пр. «Путь» лучше всего прокладывать по богатой переменами местности с интересными пунктами: пятнами солнечного света, подъемами и понижениями местности, возможно, с пересечением небольшого ручейка.

«Я вижу то, чего ты не видишь!» Каждый участник игры выбирает себе часть дороги (5—10 м) и маркирует его каким-нибудь природным материалом, например веткой. После этого он получает лупу, с помощью которой, ползая по траве, наблюдает травы, жуков, пауков, росинки и многое другое. Так дети могут исследовать мир с «точки зрения» гусеницы или муравья.

В конце игры дети должны зарисовать свои впечатления и тех, кого они встретили на «пути». Дополнительно можно подробнее рассказать ребятам об этих растениях и насекомых.

«Маскировка». Участники игры делятся на две группы. До начала игры каждая группа ограничивает с помощью веток или веревки небольшой участок. Дети мастерят фантастических животных из пластилина и природных материалов, и расставляют их на своем участке так, чтобы они сливались с окружающей средой. Во время игры ребята ищут этих зверей на участках друг друга, потом дают им имена и придумывают, как они живут.

«Бирюльки». Каждый участник игры собирает природные материалы в непрозрачные мешочки: один — все мокрые и сухие предметы, другой — все острые и круглые, третий — твердые и мягкие и т. д. Потом ре-

бята обмениваются мешочками, и каждый должен на ощупь определить, что в лесу, например, мокрое и сухое, и т. д.

«В лесу». Участники игры садятся, закрывают глаза и в течение 3—5 мин слушают все лесные звуки и шорохи вокруг себя. Потом обсуждают, что они слышали. Можно попросить их нарисовать тех, кому эти звуки принадлежат.

«Заколдованное дерево». Стволы деревьев, особенно старых, часто напоминают фигуры зверей, птиц, лица волшебников. Дети могут «доработать» такие деревья, используя природные материалы для изображения глаз, ушей, волос и т.д. В качестве клея можно взять пластилин. Потом деревья осматривают. Существа получают имена. Про них придумывают истории. Их рисуют.

«Дворцы гномов». В лесу отыскивают старые деревья с выпирающими корнями, образующими пустоты, норы. Из природных материалов (мха, желудей, веток и пр.) строят сказочные дворцы, а с помощью кукол и поделок — создают волшебный мир.

«Вспомнить все». Детей делят на небольшие группы с одинаковым количеством участников. Каждая группа выбирает понравившийся ей участочек земли, который маркируют ветками или веревкой. В течение 7—10 мин надо запомнить все предметы на этом участке. После этого группы производят на участках друг друга 5 каких-то изменений (перекладывают ветки, добавляют посторонние предметы и пр.). Вернувшись на свой участок, дети в течение 3—5 мин ищут такие изменения. При этом интересно обсудить, сколько было изменений и какие.

Здесь надо обратить внимание детей, к примеру, на то, что долго лежащие предметы поросли мхом или

вросли в землю, а новые — лежат на поверхности, или что тот или иной предмет находится на «ошибочном» месте (см. «Ботанические ошибки»).

«Что под платком?» Перед началом игры дети незаметно друг от друга собирают 10 различных предметов (листья и плоды различных видов деревьев, цветки, камушки, травинки и т. д.). Предметы раскладывают на земле, и в течение 1—2 мин дети стараются их запомнить. Затем предметы накрывают платком, и игроки должны найти вокруг себя все то, что они запомнили. После этого собранное каждым сравнивается с тем, что было накрыто платком. Выигрывает тот, кто запомнил и нашел большее число предметов и знает, как они называются.

ИГРЫ НА ПРИРОДЕ

«Лисичка». Один из игроков команды уходит вперед и через каждые 5 шагов оставляет «след» — кусочек бумаги на ветках, на земле. Сосчитав 5 раз по 30, все идут искать «лисичку». Далеко она не уйдет, у нее всего 30 бумажек. Главное, найти ее у конца следов — так она хорошо спряталась.

«Гнезда и ястребы». Играющие делятся на две команды: одна команда — «птицы», которые идут прятать «гнезда», а вторая — «ястребы». Птицы уходят в лес или кустарник, не далее как на 40—50 шагов. Каждый из играющих делает гнездо из травы, кладет в него камешки, маскирует его. Через несколько минут идут ястребы, они ищут гнезда. Чтобы облегчить задачу, ребята усавливаются, что каждая птица летает около своего гнезда не далее как в 5 шагах. Поиск продолжается 10 мин, после чего подсчитывается, сколько гнезд найдено. Затем команды меняются ролями.

«Колокольчик». Участвуют 10—15 человек. Продолжительность — 30—40 мин. Игру проводят на поляне, в центре которой имеется отдельно стоящее дерево. К дереву подвешивается колокольчик. Желательно, чтобы вокруг дерева были сучья, шишки, опавшие листья. Одному из играющих завязывают глаза и ста-

вят у дерева. Остальные участники становятся в круг диаметром 20—30 м. По сигналу они должны бесшумно приблизиться к дереву и коснуться рукой колокольчика. Кому удастся это сделать, сменяет игрока с повязкой. Услышав шорох, тот кричит «Стой!» и указывает рукой направление шороха. Если направление указано правильно, то выдавший себя шумом выходит из игры (по сигналу педагога-организатора). Игра продолжается, пока не выйдут все участники.

«Маскировка». Участвуют две команды по 7—10 человек. Продолжительность 50—60 мин. Первая команда во главе с руководителем размещается вне площадки, выбранной для проведения игры. Вторая команда прячется на территории площадки, маскируясь любыми способами в течение 5—10 мин. По сигналу руководителя игры первая команда начинает розыск замаскировавшихся. Поиск продолжается не более 15 мин. Затем команды меняются ролями.

«Лесные ориентиры». Расположившись на поляне, участники игры рассчитываются на первый-второй и делятся на пары. Ведущий, вручив первым номерам какой-нибудь предмет (это может быть мячик, кусок коры, отмеченная краской шишка и т.п.), уводит их с поляны на 200—300 м. Там первые номера прячут свои предметы, и вместе с ведущим возвращаются на поляну, заметив путь по лесным ориентирам.

Первый номер сообщает своему напарнику (второму номеру) место расположения предмета и путь следования до него. По общей команде вторые номера отправляются на поиск спрятанных предметов. Выигрывает та пара игроков, второй номер которой быстрее остальных найдет спрятанный предмет и принесет его.

Можно повторить игру, поменяв ролями игроков в парах.

«Флажки». Ребята, собравшись на поляне, садятся в кружок лицом друг к другу, а педагог-организатор уходит в лес и прячет в радиусе 100 м 10 флажков. Вернувшись на поляну, он подает сигнал, по которому ребята разбегаются искать флажки. Через 5 мин педагог свистит в свисток. По этому сигналу участники снова собираются вместе. Выигрывает тот, кто оказался лучшим следопытом и обнаружил больше всего флажков.

«Посмотри и запомни». Всех участников разбивают на 2 команды. Игроки первой команды смотрят в одну сторону, игроки второй команды сидят спиной к игрокам первой и смотрят в противоположную сторону. Каждый должен постараться за 5—10 мин запомнить все, что видит перед собой. Потом команды меняются местами: те, которые смотрели в одну сторону, смотрят в противоположную. Оглядываться нельзя.

Педагог-организатор или ребята из разных команд по очереди задают вопросы о том, что видят перед собой: какой дом впереди, много ли в нем окон, есть ли антenna на крыше, какие видны машины (трактор, комбайн), скошена ли трава на лугу и т. п. Отвечают на вопросы те, кто раньше смотрел в эту сторону. За каждый правильный ответ командам засчитываются очки. Побеждает команда, набравшая больше очков.

«Пройти бесшумно». Нескольким игрокам завязывают глаза. Они становятся парами друг против друга на расстоянии вытянутых рук, как бы образуя ворота. Остальные играющие, разбившись на группы (по числу ворот), стараются по одному пройти сквозь ворота. Пройти надо бесшумно, осторожно, можно пригнувшись или ползком. При малейшем шорохе играющие, стоящие в воротах, могут поднять руки, чтобы преградить путь, задержать проходящего. Побеждают те игроки, которые сумеют благополучно пройти через ворота.

«Светлячки». Игра проводится в сумерках на знакомой детям местности. Несколько игрокам поручают быть «светлячками». Никто, кроме них, не должен этого знать. «Светлячки» получают по электрическому фонарику. Педагог-организатор предлагает всем игрокам разойтись по участку (должны быть определены границы, за пределы которых выходить нельзя). Он сообщает, что среди играющих есть «светлячки», которых надо поймать. Сколько «светлячков» и кто они, он не сообщает. Ловить «светлячков» надо по огонькам, которые то тут, то там будут загораться.

Игра начинается. «Светлячки» скрываются в кустарниках, за деревьями, в густой высокой траве и пр. Через каждые 2—3 мин они обязаны зажигать фонарики, давая о себе знать. Потушив фонарик, они могут выйти из укрытий и сделать вид, что сами ищут «светлячков».

Тот, кто обнаружит «светлячка», отводит его к педагогу в назначенное место. Игра заканчивается по сигналу, и те «светлячки», которых не удастся к этому времени поймать, считаются победителями.

«Лесные прятки». Педагог-организатор идет впереди, а дети, спрятавшись так, чтобы он их не видел, идут за ним на расстоянии примерно 30 м. Изредка педагог оглядывается, и тот, кого он при этом замечает, выбывает из игры. Игрок, оставшийся незамеченным дольше всех, выигрывает.

«Веселый счет». На опушке редкого леса крепятся на деревьях, находящихся друг от друга на различных расстояниях, номера от 1 до 10. Каждый игрок должен как можно быстрее обежать все деревья от первого до десятого и коснуться каждого из них рукой.

«Донеси шишки». На одной прямой лежат 2 бревна, причем расстояние между ними около полуметра.

Нужно взять в руки 25 сосновых шишек и попытаться пройти вместе с ними по бревнам. Если шишки упадут, приходится начинать движение заново.

«Беличьи хвосты». Отряд делится на 2 команды. Каждая команда выбирает себе «белку» с хвостом определенного цвета, а педагог-организатор прячет в лесу ленты этих цветов и одинаковой длины. По сигналу команды начинают искать отрезки «своего» цвета и привязывать их к «хвосту» своей «белки». Побеждает команда, «белка» которой в конце игры имеет более длинный «хвост».

«Ползком». Выбирается площадка на краю редкого леса на ровной местности. В очерченном квадрате на расстоянии 20 м от крайних деревьев становится водящий. На одном из деревьев висит свисток (или колокольчик). Играющие, спрятавшись, подкрадываются к дереву со свистком. Если водящий замечает кого-либо, он называет его по имени, и тот выбывает из игры. Побеждает тот игрок, которому удастся свистнуть раньше, чем его заметят.

«Слепой сторож». На пень кладется несколько небольших предметов. Одному из игроков — «сторожу» — завязывают глаза, после чего он становится в двух шагах от пня. Остальные игроки должны незаметно взять какой-либо предмет с пня. Того, кто при этом выдаст себя шумом, сторож выводит из игры.

«Белки на дереве». Все играющие — «белки», они должны стоять на дереве (на деревянных предметах) или держаться за дерево. Между деревьями бегает «собака» — водящий. «Белки» прыгают, перебегают с дерева на дерево, а «собака» должна поймать (осалить) бегающих «белок». Последние, подбежав к дереву, должны при этом крикнуть: «Чур, на дереве!» Пойман-

ный становится «собакой», а «собака» занимает его место у дерева. В эту игру лучше всего играть в роще, где много деревьев, но растут они не плотно.

«Казаки-разбойники». Играющие делятся на 2 группы. Одна изображает казаков, другая — разбойников. У «казаков» есть свой дом, где в течение игры находится «сторож». В его обязанности входит охрана пойманных «разбойников». Игра начинается с того, что «казаки» находятся в своем доме и дают возможность «разбойникам» спрятаться (10—15 мин). Пока «разбойники» прячутся, они по ходу своего движения должны оставлять следы: стрелку, условные знаки или записки. Следы могут быть и ложными, чтобы запутать «казаков». Через 10—15 мин «казаки» начинают поиски. Игра заканчивается тогда, когда все «разбойники» пойманы, а пойманным считается тот, кого уви-дели «казаки». По окончании игры «казаки» и «разбойники» меняются ролями.

«Вперед — назад». Играют двое. Проведите на земле черту. Посчитайтесь с соперником, кому прыгать первому. С черты, без разбега, нужно постараться улечьтеть как можно дальше. А соперник с того места, где приземлился первый играющий, станет прыгать в про-тивоположную сторону. Он, конечно, постарается вы-играть хотя бы несколько сантиметров.

Игры на воде для не умеющих плавать

«Передай мяч». Двое игроков (это могут быть ре-бенок и взрослый) в воде по пояс становятся друг за другом на расстоянии 0,7—0,8 м, ноги — на ширине плеч. Один из игроков, взяв в руки мяч, согибается вперед, погружается в воду с головой и передает мяч

под водой между ног стоящему сзади напарнику. Потом мяч передается в обратном направлении.

«Насос». Ребята становятся парами, лицом друг к другу, на глубине по пояс. Они берутся за руки и, по очереди приседая, погружаются в воду с головой по 4—5 раз. Отпускать руки, чтобы смахнуть воду с лица, нельзя.

«Зеркальце». Держась за руки, ребята стоят в кругу. Ведущий внутри круга выполняет какое-либо движение (присесть, встать на одну ногу, выдохнуть в воду и т.д.). Опустив руки, дети должны повторить это движение за ведущим.

Игры на воде для плавающих плохо

«Мяч-салка». Перед началом игры ребята встают по кругу на глубине по пояс или по грудь, а водящий с волейбольным мячом выходит на середину. По команде педагога-организатора водящий старается осалить игроков мячом. Тот, в кого летит мяч, быстро погружается в воду. Игрок, не успевший это сделать и осаленный мячом, сменяет водящего. Если играют больше 10 человек, можно выбрать двух водящих.

«Поезд в туннеле». Играющие изображают поезд: они становятся друг за другом, положив руки на пояс впередистоящему. «Поезд» медленно движется вперед. Двое ребят, взявшись за руки и подняв их вверх, образуют «туннель». Чтобы «проехать через туннель», играющие поочередно погружаются с головой в воду. После того как «поезд» пройдет через туннель, игроки, изображающие туннель, пристраиваются к концу поезда. Двое играющих, стоящих первыми, отделяются от «поезда» и образуют новый «туннель».

Игры на воде для умеющих плавать

«Всадники». Ребята разбиваются на пары. Один в паре изображает коня, а другой — всадника. «Всадники» садятся на плечи «коней» и выстраиваются друг против друга по грудь в воде. Затем по сигналу педагога-организатора пары сближаются и начинают «бой», во время которого «всадники» стараются сбросить друг друга с «коней». После этого участники меняются ролями и игра продолжается. («Кони» участия в борьбе не принимают.)

Для борьбы можно применить веревку — «всадники» берутся за ее концы. В этом случае каждый «всадник» тянет веревку на себя, пытаясь таким образом сбросить соперника в воду.

«Охотники и утки». Играющие делятся на две команды и образуют на воде два круга на глубине выше плеч. Игроки внешнего круга называются охотниками, а внутреннего — утками. «Охотники», перебрасывая мяч друг другу, стараются при удобном случае осалить им «уток». Те, спасаясь, ныряют в воду. После каждого попадания «утка» покидает круг. Через некоторое время ребята меняются ролями. Побеждает команда, сумевшая за определенное время осалить большее количество игроков.

«Защищи товарища». Все игроки входят в воду и встают в круг, в центре которого друг за другом стоят 2 игрока. Задача состоит в том, чтобы, отбивая мяч руками и головой, постараться «подстрелить» игрока, который прячется за спиной товарища, его защищающего. Игрок, сумевший послать мяч точно в цель, сменяет стоящего переди защитника. Тот занимает место сзади. «Выбитый» занимает место в общем кругу. Победа в игре на стороне того, кому удалось дольше продержаться в центре круга.

«Борьба за мяч». Играющие выстраиваются в 2 шеренги и входят в воду. Ведущий бросает мяч, а участники игры стараются овладеть им и передать игроку своей команды; другая же команда старается перехватить мяч. Побеждают те игроки, которые дольше владели мячом. Держать мяч в руках можно не более 3 с.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ

Веселые подвижные игры — это наше детство. Кто не помнит неизменных пряток, жмурок, догонялок, салочек? Когда возникли эти игры? Кто их придумал? Наверное, на эти вопросы нельзя найти точного ответа. Эти игры, как песни и сказки, созданы народом. Они отлично закаляют тело и душу. Игры эти требуют много движений, находчивости, смекалки, ловкости и упорства. Проводятся они на свежем воздухе и интересны ребятам самых разных возрастов: от дошкольников до старшеклассников. Правила их просты и понятны.

«Воробьи-попрыгунчики». На площадке чертят круг, за которым располагаются все играющие — «воробушки». Один из играющих — «кошка». Он становится внутри круга. «Воробушки» непрерывно то заскакивают внутрь круга, то выскакивают из него. «Кошка» старается запятнать того, кто находится в кругу. Запятнанный становится «кошкой», а «кошка» — «воробушком», и игра продолжается.

«Коршун и наседка». Играющие становятся в затылок друг за другом и обхватывают за пояс впередистоящих. Первый в цепи изображает наседку, все остальные — «цыплята». Один из играющих — «коршун». Он старается схватить «цыпленка», стоящего последним в цепи, «наседка» же всячески мешает этому, преграждая «коршуну» путь разведенными в сто-

рону руками. Все играющие помогают «наседке», перемещаясь по площадке так, чтобы конец цепи находился как можно дальше от «коршуна».

Если «коршуна» удается схватить «цыпленка», игра прекращается. Выбирают новых «коршуна» и «наседку» и повторяют игру. Если «коршуна» долго не удается добиться победы, его заменяют другим.

«Кенгуру». В этой игре могут участвовать несколько команд, которые выстраиваются в колонны на линии старта. Первым номерам вручают одинаковые мячи, которые они зажимают между коленями. По сигналу «кенгуру» прыжками движутся к меткам (палкам), установленным на расстоянии 5—8 м, огибают их с правой стороны и, возвращаясь, на линии старта передают мячи вторым номерам, и т. д.

Если игрок мяч не удерживает и мяч укатывается, то участник эстафеты должен снова его поймать, захватить коленями и продолжать прыжки.

«У медведя во бору». На площадке чертятся две линии на расстоянии 6—8 м одна от другой. За одной линией стоит водящий — «медведь», за другой находится «дом». Дети выходят из «дома» в «лес» собирать грибы и ягоды. Они подходят к «медвежьей берлоге» со словами:

У медведя во бору
Грибы, ягоды беру,
А медведь не спит,
Все на нас глядит.

На последних словах «медведь» выскакивает из «берлоги» и старается осалить убегающих в дом детей. Осаленный «медведем» игрок сам становится «медведем».

«Аленушка и Иванушка». Играющие встают в круг и берутся за руки. Выбирают Аленушку и Иванушку,

им завязывают глаза. Они находятся внутри круга. Иванушка должен поймать Аленушку. Чтобы это сделать, он может звать ее: «Аленушка!» А Аленушка обязательно должна откликнуться: «Я здесь, Иванушка!» Как только Иванушка поймал Аленушку, их место занимают другие ребята.

«Гуси». На площадке, на расстоянии 10—15 м одна от другой, чертятся 2 линии — 2 «дома». В одном находятся «гуси», в другом — их «хозяин». Между «домами», под горой живет «волк» — водящий. «Хозяин» и «гуси» ведут между собой диалог, известный всем с раннего детства:

- Гуси, гуси!
- Га-га-га!
- Есть хотите?
- Да-да-да!
- Так летите!
- Нам нельзя.

Серый волк под горой не пускает нас домой!

После этих слов «гуси» стараются перебежать к «хозяину», а «волк» их ловит. Пойманный игрок становится «волком».

«Горелки». Играющие, разделившись на пары, берутся за руки. Пары становятся друг за другом вереницей. Впереди, в 3—5 м от первой пары, спиной к играющим стоит водящий. Все произносят хором:

- Гори, гори ясно,
- Чтобы не погасло.
- Глянь на небо:
- Птички летят,
- Колокольчики звенят...

Начиная со слов «глянь на небо», водящий смотрит вверх. В это время последняя пара разъединяет руки и идет вперед. Почти поравнявшись с «горель-

щиком», пара ждет слова «звенят» и бросается бежать вперед мимо водящего. Тот гонится за любым из пары, стараясь осалить прежде, чем игроки снова возьмутся за руки. Кого «горельщик» осалит, с тем и становится парой впереди вереницы. Водит оставшийся без пары. Если «горельщик» никого не поймал, он снова «говорит» — ловит следующую пару.

«Горельщик» не имеет права оглядываться и подсматривать. В противном случае приготовившаяся бежать пара может поменяться очередью с другой.

Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит слово «звенят».

«Горельщик» может ловить бегущих только до тех пор, как они возьмутся за руки.

«Краски». Выбирается водящий — «монах» и ведущий — «продавец». Все остальные играющие загадывают втайне от монаха цвета красок. Цвета не должны повторяться. Игра начинается с того, что водящий приходит в «магазин» и говорит:

— Я, монах в синих штанах, пришел к вам за красочкой.

«Продавец»:

— За какой?

«Монах» называет любой цвет. Если такой краски нет, то «продавец» говорит:

— Иди по голубой дорожке, найдешь голубые сапожки, поноси, да назад принеси!

«Монах» начинает игру с начала.

Если такая краска есть, то играющий, загадавший этот цвет, пытается убежать от «монаха», а тот его догоняет. Если догнал, то «краской» становится «водящий», если нет, то краски загадываются вновь и игра повторяется.

«Кот и мыши». На расстоянии 10 м чертят 2 линии: за одной — домик «кота», за другой — домик «мы-

шней». Водящий — «кот» спит в своем домике, а «мышата» идут к нему со словами:

Вышли мыши как-то раз
Посмотреть, который час.
Раз, два, три, четыре,
Мыши дернули за гири...

(В этот момент «мышки» подходят к «коту» и даже могут его потрогать.)

Вдруг раздался страшный звон.
Побежали мыши вон.

При слове «вон» «кот» просыпается и бежит догонять «мышек». «Мышки» должны спрятаться в своем домике. Пойманная «мышька» либо выбывает из игры, либо становится «котом».

«Лапша». Вбейте в землю большой кол или металлический штырь и набросьте на него петлю крепкой двухметровой веревки. Вокруг кола, называемого горшком или котлом, очертите круг того же радиуса, а внутри его разбросайте 2—3 десятка пробок, шишек, грибов и т. п. Это и есть «лапша», которую предстоит таскать играющим.

Ухватив одной рукой свободный конец веревки и натянув ее, водящий («повар») быстро ходит или бегает вокруг «горшка», расхваливая свое «кушанье». Играющие (человек 5), расположившись за кругом, пытаются выхватить «лапшу», а водящий свободной рукой старается их погнать. Тот, кого запятали, из игры выбывает, выкладывая «лапшу» назад. Каждый раз можно брать только по одному предмету, накапливая свою добычу в руках (складывать нельзя).

Игра заканчивается, когда «расхлебают» всю «лапшу». А выигрывает тот, у кого на руках окажется наибольшее количество унесенных им предметов. После этого выбирают нового водящего, и игра продолжается.

«Тяни в круг». Начертить 2 больших концентрических круга. Во внутренний круг становятся игроки одной команды, в наружный — другой. По сигналу играющие начинают перетягивать противника в свой круг. Не разрешается тянуть вдвоем одного. Команда, перетянувшая в свой круг больше игроков из другой команды, выигрывает.

«Ловушки». Один из играющих — водящий, ему ловить. Остальные разбегаются. Тот, кого поймает водящий, присоединяется к нему, и теперь они ловят уже вдвоем. Изловив третьего, они втроем ловят четвертого, пятого и т. д., пока не переловят всех. После этого игра начинается снова.

«Берег и река». Эта игра требует от детей внимательности. На земле чертят 2 линии на расстоянии примерно в 1 м. Между этими линиями — «река», а по наружным краям — «берега». Все ребята стоят на берегах. Ведущий подает команду: «Река!», и все играющие прыгают в реку. По команде «Берег!» все выпрыгивают на берег. Если, например, играющие стоят на берегу, а ведущий подал команду «Берег!», то они должны просто подпрыгнуть на месте.

Ведущий подает команды быстро и беспорядочно, чтобы запутать играющих. Например: «Берег! Река! Река! Берег! Река! Река! Река! Река! ...». Если по команде «Берег!» кто-то оказался в воде, то он выходит из игры. Выходят из игры также те невнимательные игроки, которые во время команды «Река!» оказались на берегу. Игра продолжается до тех пор, пока не определится самый внимательный участник.

«Невод». Игра проходит на ограниченной площадке, за пределы которой никому из играющих выходить нельзя. Двое или трое водящих берутся за руки, образуя «невод». Их задача — поймать как можно боль-

ше «плавающих рыб», т. е. остальных игроков. Задача «рыб» — не попасться в «невод».

Если «рыбка» не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», т. е. расцеплять руки у водящих. Игра продолжается до тех пор, пока не определяется игрок, оказавшийся «самой проворной рыбкой».

«Падающая палка». Встав в круг, несколько играющих рассчитываются по порядку номеров. Участник игры под номером 1 берет палку и выходит на середину круга. Поставив палку вертикально и накрыв ее ладонью сверху, он громко называет какой-либо номер, например 3, а сам отбегает на свое место. Тот, кто назван, выбегает вперед, стараясь подхватить падающую палку. Если он успевает это сделать, то участник игры под номером 1 снова берет палку и, поставив ее вертикально, называет какой-либо номер, и т. д. Если же палка упала на землю, то водящим становится тот, кто не сумел ее подхватить.

«Лес, болото, озеро». Чертят круг такого размера, чтобы в него поместились все играющие, и еще 3 круга на равном расстоянии от первого. В первый становятся играющие, а остальные получают названия «лес», «болото», «озеро». Ведущий называет зверя, птицу или рыбу (можно договориться и называть растения) и быстро считает до установленного числа. Все бегут, причем каждый становится в тот круг, который, по его мнению, соответствует месту обитания названного животного или птицы. Затем все возвращаются, и игра повторяется сначала. Слово «лягушка» позволяет встать в любой круг.

Побеждают те, кто ни разу не ошибся. Менять круг нельзя. Если прибежавший с опозданием хотя бы одной ногой не ступит в тот круг, он получает штрафное

очко. Штрафное очко получает и тот, кто не успел добежать до круга.

«Три, тринадцать, тридцать». Игроки образуют круг, встав друг от друга на расстоянии вытянутых в стороны рук. В середину его становится водящий. Если он говорит: «три!» — все игроки должны поднять руки в сторону, при слове «тринадцать!» — поднять их вверх, при слове «тридцать!» — положить руки на пояс (можно придумать другие движения). Водящий быстро называет любое из трех указанных выше чисел. Допустивший ошибку отходит на шаг назад, но продолжает играть. Выигрывает тот, кто до конца остается на своем месте. Во время игры водящий может растягивать слова: «Три-и-и-и...»

ПОДЕЛКИ ИЗ ПРИРОДНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Кто хоть раз выходил на природу, тот знает, сколько бесценных находок ожидает внимательного путешественника на каждом шагу. Камешки, шишки, жемуди, перышки, палочки замысловатой формы, опавшие листья и веточки, деревяшки, грибы-трутовики, кусочки мха, орешки, рыбья чешуя — все это хочется унести с собой. Если добавить сюда пластилин, цветную бумагу, маленькие кусочки ткани и клей, то получится замечательный набор для приготовления поделок из природных материалов. Что из этого можно сделать? Птичек, лесную полянку, человечков, зверюшек... Да все что угодно!

Кроме того, любая работа с природным материалом не только увлекательна, но и познавательна. Природа дает возможность ребенку развивать собственные творческие способности, он приобщается к эстетическому восприятию. Предлагаем вам подборку поделок и интересных идей, которые под руководством педагогов-организаторов способны смастерить и осуществить дети любого возраста.

Лодки из коры. Изготовление лодок из коры — подходящее занятие для мальчиков всех возрастных групп. Сделав такие лодки, в хорошую погоду можно устроить гонки на реке или в пруду.

Материалы: сосновая или дубовая кора (внимание: кору снимаем только со срубленных деревьев!), острый

нож, наждачная бумага, бумага для рисования, консервная банка, краски.

В зависимости от умения и фантазии ребята могут сделать простенькие лодочки, парусники, баржи с буксирами, спортивные и грузовые суда, пароходы, военные или старинные корабли (рис. 1).

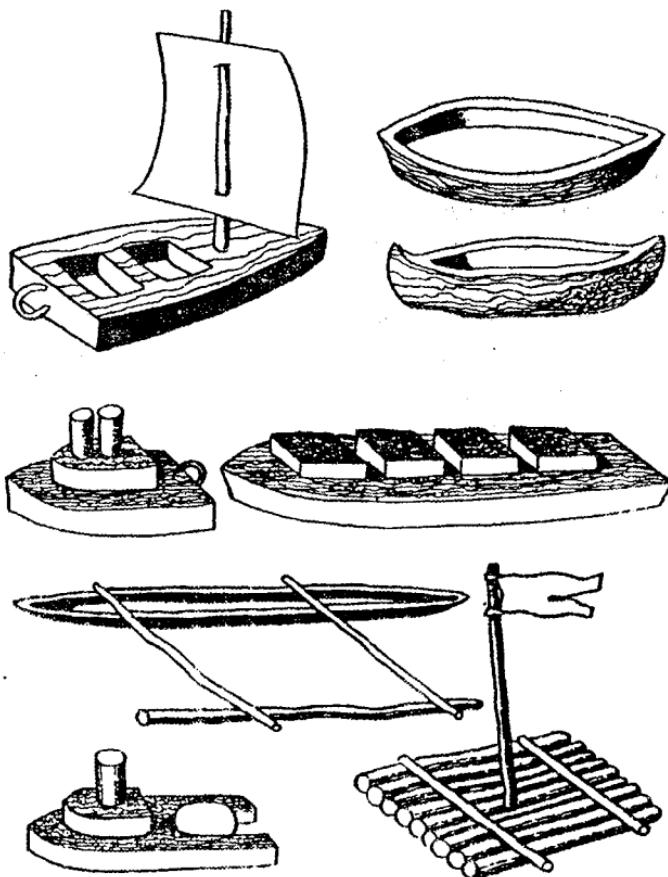


Рис. 1. Лодки из коры могут быть самыми разными

Для создания оригинального плавсредства можно использовать не только кору, но и веточки. Например, берется прямая бересковая ветка, распиливается на равные бревнышки (например, по 20 см). Бревнышки креп-

ко связываются бечевкой в трех местах (края и середина бревен). Посередине привязывается квадратик из бересты (3×3 см) и в него втыкается веточка-мачта (18 см). Парус (8×20 см) вяжется из ниток крючком или спицами или вырезается из бумаги, пластика, клеенки, по желанию украшается рисунками, аппликацией и т.п. Сверху на мачту привязывается флагожок. Плот готов к плаванию!

Змей Горыныч (рис. 2). Для работы понадобятся: большая шишка, веточка с тройным разветвлением, чашечки от желудя, футляры от киндер-сюрпризов, пластилин, полоски цветного целлофана (упаковочные мешочки), кусочки кожи.

Чтобы сделать глаза (рис. 3), в чашечку от желудя вдавим шарик светлого пластилина, затем на середину прижмем шарик темного пластилина (такое чередование можно повторить еще раз).



Рис. 2. Змей Горыныч



Рис. 3. Глаз Змея Горыныча

Крылья получатся из завязанных бантиков на нескольких полосках целлофана. Хвост — полоски целлофана. Ноги — половинки футляров от киндер-сюрпризов, заполненные пластилином. Детали соединяем при помощи пластилина.

Корни и наросты на деревьях — это удивительные творения природы, нужно только суметь распознать их красоту (рис. 4). Главное, о чем следует помнить, они не комбинируются с другими материалами, т. е. не сочетаются с какой-либо доделкой, приклеиванием, окрашиванием и т.д. Самое большее, что мы можем сделать, — это очистить корень и устраниТЬ лишнее.

Инструменты: пила, нож, осколок стекла, наждачная бумага, кисть, тряпка.

Обработка: корень очищается (водой или скребком), высушивается в тени, после чего обрабатывается осколком стекла или наждачком. Ненужные детали удаляются. Готовое изделие покрывается бесцветным лаком или пчелиным воском и натирается льняным маслом с последующей полировкой тряпкой.

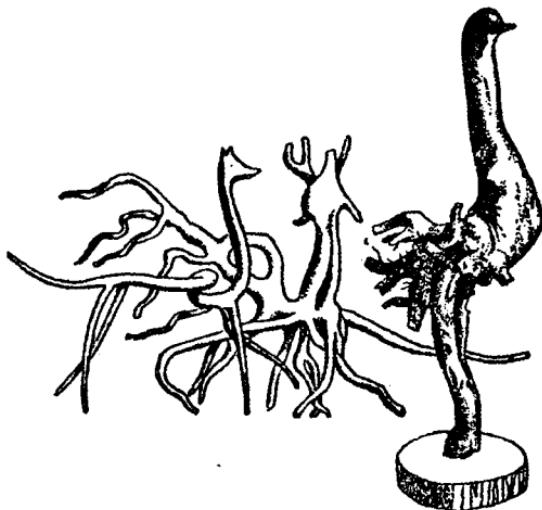


Рис. 4. Из корней деревьев получаются красивые сувениры

Подвески. Изготовление равновесных подвесок — одно из любимых занятий в летнем лагере. Такие поделки не требуют большого умения и не займут много времени, но память об отдыхе останется (рис. 5).

Материалы: фигурки из бумаги, лыка, коры; нити или леска, проволока, клей и клещи.

При составлении композиции следует помнить, что фигурки при вращении не должны касаться друг друга. На крючок подвески прикрепляется фигурка и после установления равновесия место прикрепления заливается клеем.

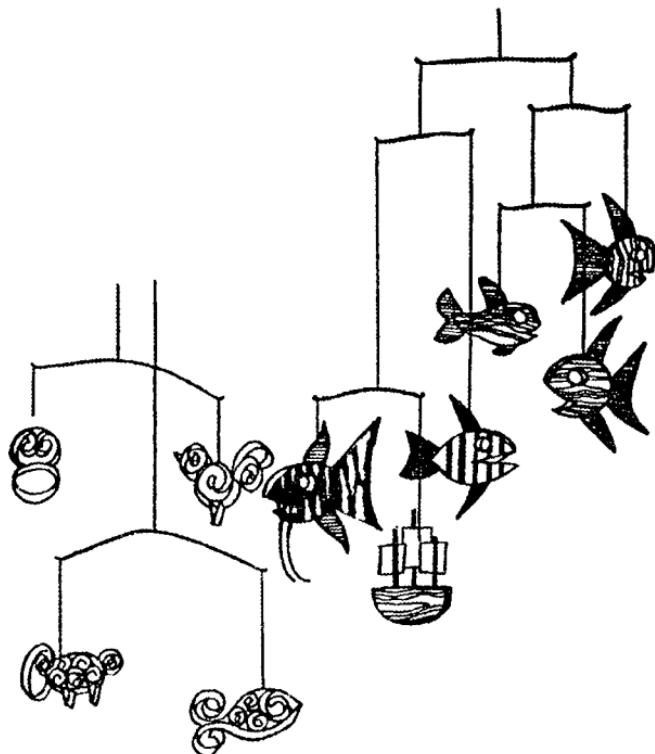


Рис. 5. Равновесные подвески — просто и оригинально

Поделки из камней. Нередко на прогулке можно встретить камни удивительной формы, напоминающие

фигуры животных или человека. Камень красив от природы. Его достаточно помыть и очистить. А затем можно склеивать и раскрашивать каменные фигурки.

Обработка: камни хорошо обмыть и вытереть чистой тряпкой, смоченной в спирте или бензине. Соединить камни между собой эпоксидным клеем и ярко раскрасить или покрыть лаком. Наградой будут забавные и выразительные фигурки (рис. 6).

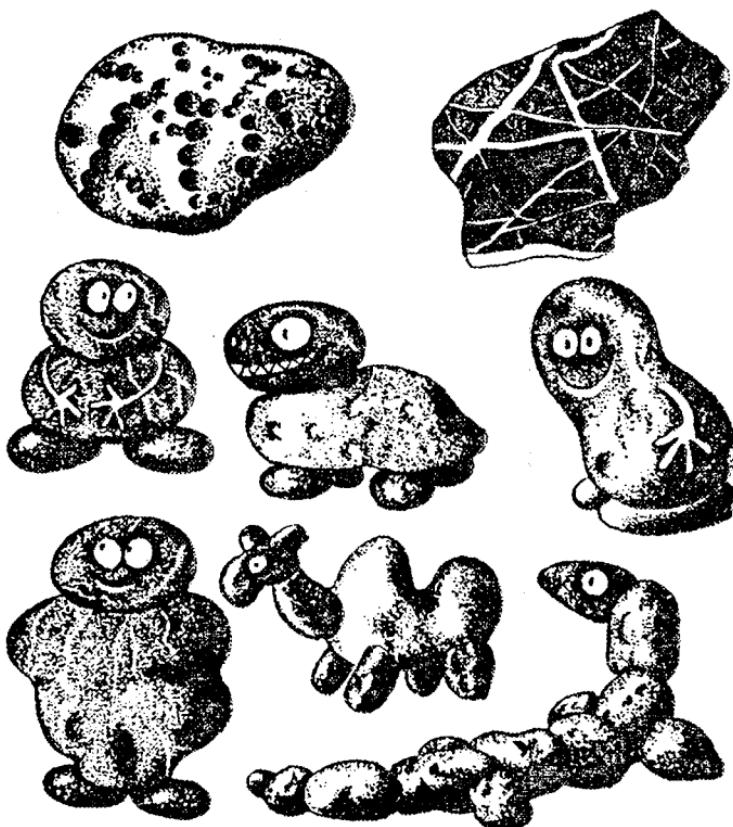


Рис. 6. Из камешков, собранных на берегу, можно сделать вот такие интересные фигурки

Мозаика из веточек. Для изготовления интересной мозаики можно использовать еловые веточки (рис. 7), которые в изобилии имеются под старыми деревьями.

Материалы: фанера или толстый картон, очищенные еловые веточки, клей, белый крем для обуви и кусочек фланели.

Обработка: на основу нанесем клей и наклеим наломанные веточки, как на рисунке. Когда клей высохнет, покроем мозаику белым обувным кремом и отполируем фланелью.



Рис. 7. Лисичка из еловых веточек

Деревянная бижутерия. Не только дома, но и в лагере девочки любят похвастаться оригинальными украшениями. И, конечно же, многие мастерицы, призвав на помощь умение и вкус, могут изготовить украшения из доступного материала (рис. 8). Здесь акцент надо делать на оригинальности формы и цвета.

Создавая ожерелья, браслеты, пряжки, бусы или декоративные пуговицы, мы учтываем прежде всего характер материала. Дерево хорошо комбинируется с некоторыми металлами — например, медью, бронзой, латунью и т. п.

Отверстия выжигаем раскаленным металлическим прутом, поэтому, кстати, в изготовлении деревянной бижутерии могут прекрасно сотрудничать мальчики и девочки старших возрастных групп.



Рис. 8. Ожерелья и браслеты из дерева

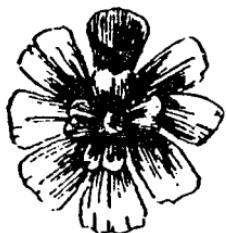
Бижутерия из природного материала. Проста, выразительна и элегантна бижутерия из природного материала. Некоторые ее виды даже сохраняют специфический аромат. А для изготовления используется практически все, что может подойти для того или иного изделия: бадьян, гвоздика, душистый перец, мускатный орех, семена арбуза (а также огурца, подсолнечника, яблока, груши, апельсинов), ягоды можжевельника, рябины, фасоль, горох, кукуруза, сушеный ши-

повник, чешуйки сосновых шишек, желуди, косточки абрикосовые (а также вишневые, персиковые, сливовые). Одним словом, выбор огромен. Но здесь как раз и кроется ловушка для начинающего дизайнера: не следует сочетать в одном изделии слишком много разнородного материала.

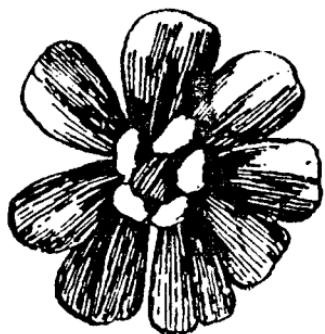
Большую часть ягод и плодов можно в свежем виде сразу же нанизывать на нить, протыкая иголкой (рис. 9). Остальной материал нужно на несколько часов замочить в воде, чтобы он размягчился.



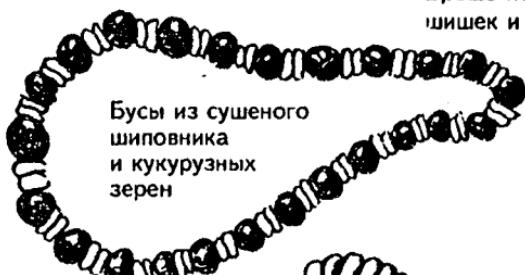
Рис. 9. Бижутерия из природного материала на любой вкус



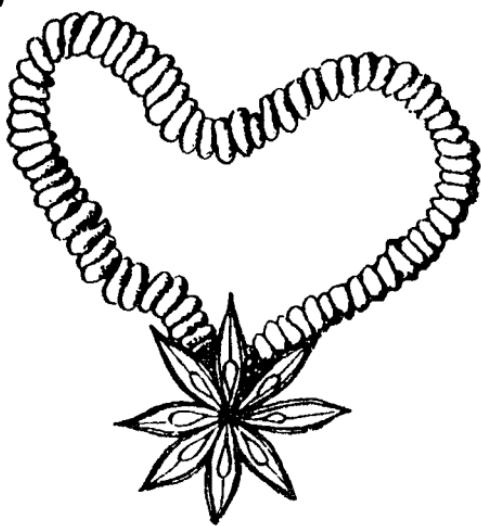
Брошь из сосновых
шишечек



Брошь из чешуек сосновых
шишечек и кукурузных зерен



Бусы из сушеного
шиповника
и кукурузных
зерен



Пряжка из сургуча,
украшенная
семенами
яблок

Ожерелье из звездочек
бадьяна и кукурузы

Рис. 9 (продолжение). Бижутерия из природного материала
на любой вкус

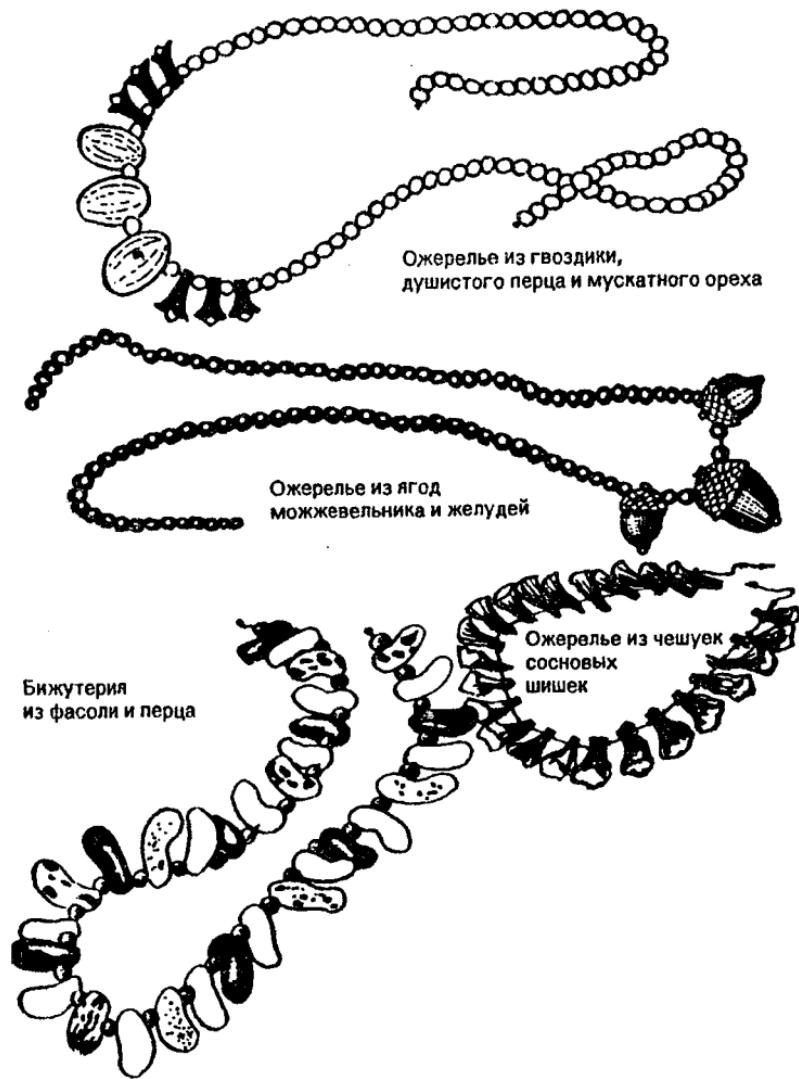


Рис. 9 (окончание). Бижутерия из природного материала на любой вкус

Плоды бука, желуди, рябину, чешуйки сосновых шишек можно покрыть для консервации разбавленным нитролаком.

С косточек удалим мякоть, и после замачивания очистим их щеткой. Отверстия прожжем раскаленной иглой.

Природные материалы можно сочетать в различных комбинациях или чередовать со стеклянными или деревянными бусинками. Семена отделяем друг от друга мелкими узелками.

Картины из цветов. Приступая к изготовлению картин из цветов, мы должны помнить несколько основных правил. Во-первых, важно выбрать подходящий сорт растений. Во-вторых, берем менее сочные цветы, которые лучше прессуются и не теряют при этом свою природную окраску. И, в-третьих, картина должна быть простой, с хорошо продуманным сочетанием цветов, где каждый цветок, листик, травинка хорошо выделяются.

Итак, на контрастный фон наложим 2—3 ярких цветка. Это основа композиции. Мелкие цветочки, листья, травы менее ярких цветов будут лишь дополнять их. Приклеив цветы, положим на них что-нибудь тяжелое и, когда клей высохнет, вставим картину в подобранное со вкусом паспарту. В качестве фона используется суровое полотно, наклеенное на картон, или плотная цветная бумага (рис. 10).

Хорошо смотрится также картина из осенних листьев. И здесь ребята могут проявить свой вкус и эстетическое чутье. Эта интересная техника доступна детям всех возрастных групп. Собранные листья нужно просушить, а затем прогладить утюгом, поместив между листами бумаги, — так лучше сохранятся чудные осенние краски. В этих поделках можно использовать листья осины, рябины, ландыша, черники, папоротника, березы и др.

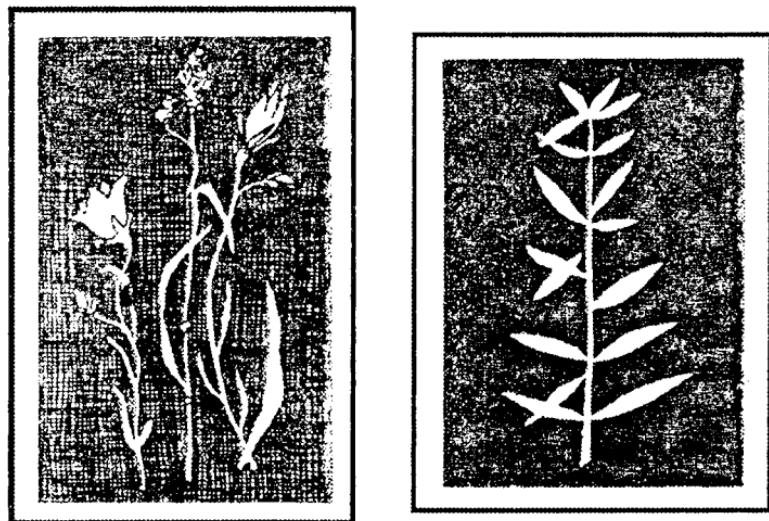


Рис. 10. Картины из цветов — естественная красота на скромном фоне

Бабочка. Все детали бабочки делают из различного природного материала: для туловища используют небольшой желудь, отделенный от шляпки; для крыльев сгодятся маленькие (для нижних) и большие (для верхних) листья любого дерева (рис. 11).

Уложив листья в виде крыльев бабочки, их плотно сжимают у основания и присоединяют к туловищу, для чего на боковые края желудя (места соединения крыльев с туловищем) накладывают тонкий слой пласти-

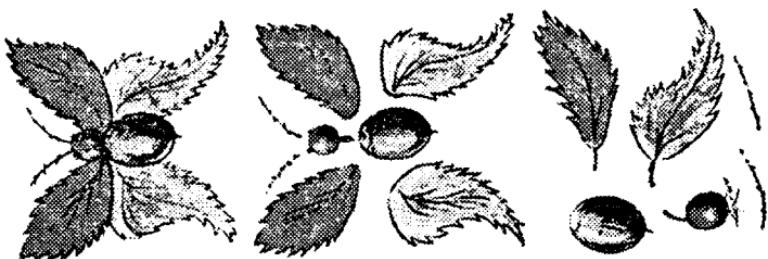


Рис. 11. Из обычных листьев и желудя можно сделать красивую бабочку

лина или клея. Головку бабочки делают из свежей ягоды шиповника. В нее вставляют усики из веток или тонкой медной проволочки и соединяют с туловищем.

Бабочка-капустница. А такую бабочку (рис. 12) легко сделать из ракушек. Понадобятся 2 ракушки донакса среднего размера, одна ракушка зебрины, одна ракушка крупная черной мидии, 2 светлые щетинки, черная и красная гуашь, клей, лак, кисточки.

Ракушку зебрины — туловище бабочки — приклеивают к подставке, для которой используют большую черную ракушку мидии. По бокам туловища приклеивают крылья бабочки — две одинаковые по размеру ракушки донакса белого цвета.

В передней части туловища черной гуашью рисуют глаза (2 точки), впереди них наносят немного клея. После того как клей подсохнет, в нем укрепляют усики — щетинки, концы которых окрашивают красной гуашью. После высыхания готовую игрушку покрывают лаком.

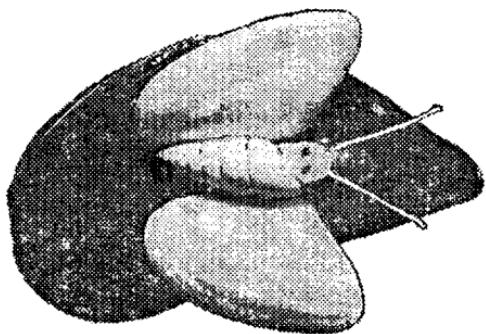


Рис. 12. Бабочка-капустница из ракушек

Цыпленок. Из ракушек можно сделать не только бабочку, но и, к примеру, цыпленка (рис. 13). Для этой

цели нужны ракушки кардиума большие и средние по 2 штуки, 3 маленькие, 2 ракушки донакса, одна ракушка черноморского гребешка, семена цветов, клей, лак и кисточки.

Для головы цыпленка берут 2 ракушки кардиума среднего размера, точно совпадающие друг с другом. Туловище склеивают также из 2 ракушек кардиума, но большего размера. Они должны плотно совпадать. Голову соединяют с туловищем с помощью клея, который наносят тонким слоем на туловище, дают немного подсохнуть и приклеивают голову цыпленка. Для более прочного крепления, пока голова не подсохнет, под нее подставляют деревянный брускочек.

По бокам туловища приклеивают крылышки из 2 ракушек донакса. Из 2 маленьких ракушек кардиума делают лапки, их приклеивают спереди туловища. На голове симметрично приклеивают глаза (семена цветов). Готовую игрушку укрепляют на подставке из плоской ракушки (черноморский гребешок). Сюда же,

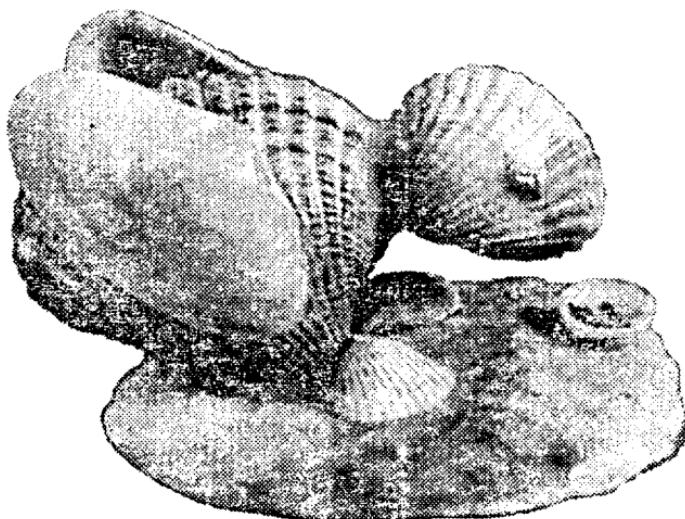


Рис. 13. Если постараться, то из ракушек получится симпатичный цыпленок

на подставку, прикрепляют перевернутую ракушку кардиума (маленького размера), изображающую миску, из которой цыпленок клюет зерно. Готовую игрушку покрывают лаком.

Рыбка-вуалехвост. Такую рыбку по силам смастить любому ребенку, да и материал потребуется самый что ни на есть заурядный: шишка (сосновая или еловая), крылатка ясеня или клена, засушенные листья дуба и пластилин (рис. 14).

Работу начинают с туловища рыбки. Для этого используют шишку. Глаза — пластилиновые шарики — прикрепляют к шишке. Глаза можно сделать также из кружочков цветной бумаги, наложенных на пластилин, или косточек вишни. Нижний плавник делают из крылатки клена, которую закрепляют с помощью

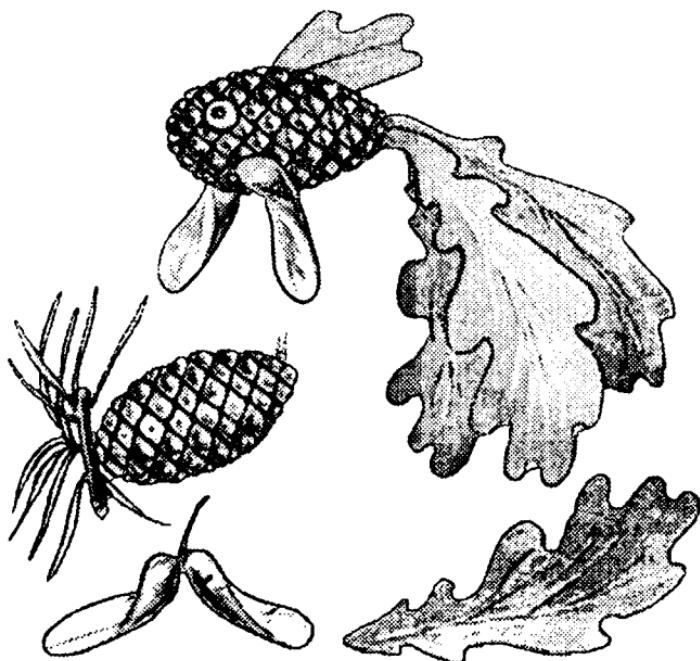


Рис. 14. С прогулки в лес можно вернуться и с таким необычным уловом

пластилина между чешуйками шишки. Для хвоста и верхнего плавника используют засушенные дубовые листья (для чего на черенок листа накладывают пластилин), их вставляют между чешуйками сверху и сзади.

Просушить свежие листья дуба можно горячим утюгом, положив их при проглаживании между двумя слоями бумаги.

Вертолетик. Возможно, мальчикам будет интересно сделать своими руками маленький летательный аппарат, который изображен на рис. 15. Для кабины и салона вертолета используют пробку цилиндрической формы. В ней шилом делают 2 отверстия (одно — сверху, посередине, другое — в конце пробки, сбоку).

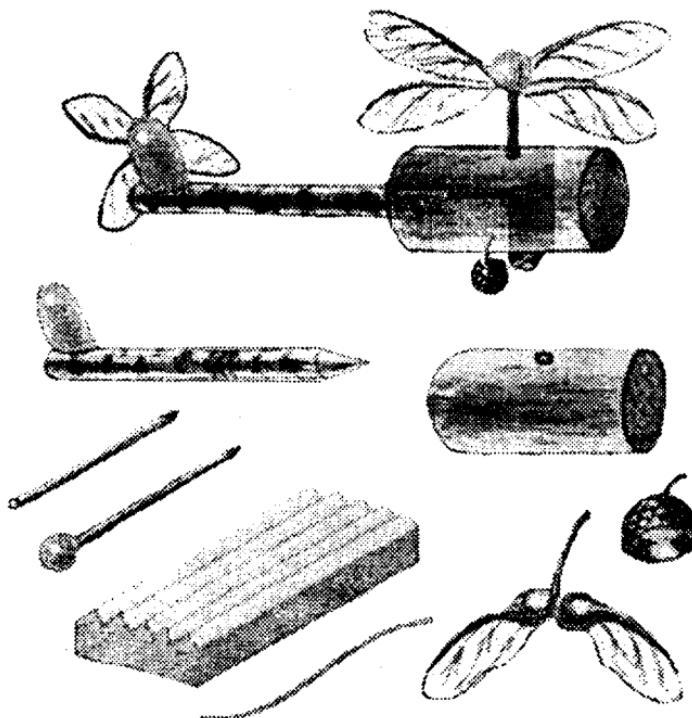


Рис. 15. Хотя и не летает, но все же вертолетик

Затем берут небольшую ровную веточку (длиной 2—2,5 см) или спичку, заостренную с одного конца, и вставляют в верхнее отверстие пробки (надо слегка надавить для прочности скрепления). На другой конец этой же веточки прикрепляют маленький шарик из пластилина. В него втыкают 4 крылатки клена — получился пропеллер с лопастями.

После этого можно приступить к изготовлению хвоста. Для этого надо взять веточку потолще (диаметром 1 см и длиной 5—6 см), заостренную с одного конца, и вставить ее в отверстие пробки сзади. Затем прикрепить к ней с помощью пластилинового шарика крылатки клена. Все, вертолетик готов.

ЛИТЕРАТУРА

- Антипов Н.А.* Школьные походы по изучению рек, озер и болот родного края. — М., 1963.
- Бардин К. В.* Азбука туризма. — М., 1981.
- Бастракова Т. А., Жарких А.В.* Летняя экскурсия в лиственный лес. — Казань, 1981.
- Выгонов В. В.* Начальная школа: Трудовое обучение: Поделки, модели, игрушки. — М., 2003.
- Голышенков П. П.* Экскурсия в родной лес. — Саранск, 1963.
- Гукасова А.* Внеклассная работа по труду. — М., 1981.
- Гулянц Э. К., Базик И. Я.* Что можно сделать из природного материала. — М., 1991.
- Минделевич С.* Пора в поход! — М., 1985.
- Пионерское лето / Сост. Т. Ведина. 2-е изд., доп. и перераб. — М., 1979.
- Пионерское лето. В помощь пионерскому вожатому. — М., 1974.
- Поломис К.* Дети в летнем лагере: Занятия в дождливую погоду / Пер. с чеш. О.А. Суворовой. — М., 1991.

Поломис К. Дети в пионерском лагере: Прогулки. Походы. Экскурсии / Пер. с чеш. С.Д. Баранниковой. — М., 1990.

Чижова В.П., Добров А.В., Захлебный А.Н. Учебные тропы природы. — М., 1989.

Сайты

<http://www.5plus.ru>
<http://award.karelia.ru>
<http://clubhome.narod.ru/survival.html>
<http://edu.rin.ru>
<http://festival.1september.ru>
<http://igrushka.forever.kz>
<http://inkor.nm.ru>
<http://iskrenok.ru>
<http://liderhelp.narod.ru/index.htm>
<http://school3000.nm.ru>
<http://tyr-zo.narod.ru>
<http://zerkalenok.ru>
<http://www.1september.ru>
<http://www.altai.fio.ru>
<http://www.eco-projects.ru>
<http://www.edu.yar.ru/russian/org/schools/pectrec/index.html>
<http://www.eduland.ru>
<http://www.forest.ru>
<http://www.greensalvation.org>

<http://www.lager.ru>
<http://www.lasukoff.narod.ru>
<http://www.nordrus.ru>
<http://www.omsk.edu.ru/dop/nou/index.htm>
<http://www.otnatali.spb.ru>
<http://www.raduga.info/igra/index.shtml>
<http://www.scouts.ru>
<http://www.solnet.ee>
<http://www.spomishka.da.ru>

СОДЕРЖАНИЕ

Учебная тропа природы	3
Экологическая тропа с заданиями	8
Экологическая игра «Юные туристы»	17
Скаутский поход	26
Туристская эстафета	30
Станционные игры	38
«Веселая ярмарка»	42
«Радужный калейдоскоп»	49
«Туристская тропа»	55
«Лесные тайны»	61
«Большой прыжок»	71
«Олимпийский успех»	79
«Школа выживания»	84
Игра-путешествие «Экологический калейдоскоп»	88
Игра-путешествие «Экологическая кругосветка»	94
Экологический серпантин	98
«Поле чудес» для юных экологов	101
Ловись, ловись, рыбка...	110
Игры на местности	125
Играем в «Зарницу»	131

Скаутская лесная игра «Витязи леса»	140
На природу!	149
Чем занять детей на экскурсии	173
Игры на природе	179
Подвижные игры	188
Поделки из природных материалов	196
Литература	214
Сайты	216

Серия «Школа радости»

Автор-составитель Руденко Вадим Иванович
ИГРЫ, ЭКСКУРСИИ И ПОХОДЫ
В ЛЕТНЕМ ЛАГЕРЕ
Сценарии и советы для вожатых

Ответственный редактор *И. Жиляков*

Художник *В. Кириченко*

Технический редактор *Л. Багрянцева*

Корректоры: *О. Милованова, Т. Лазарева*

Сдано в набор 29.03.05. Подписано в печать 22.04.05.

Формат 84×108/32. Бум. тип № 2.

Гарнитура SchoolBook. Печать высокая. Усл. п. л. 11,76

Тираж 5000 экз. Зак. 293.

Издательство «Феникс»

344082, г. Ростов-на-Дону, пер. Халтуринский, 80

Отпечатано с готовых диапозитивов в ЗАО «Книга».

344019, г. Ростов-на-Дону, ул. Советская, 57.

Качество печати соответствует предоставленным диапозитивам.



Торговый Дом «Феникс»

В Москве книги издательства «Феникс» можно купить:

Для книготорговых организаций

В региональных представительствах:

1. Ул. Космонавта Волкова, 25/2 (3-й подъезд), м. «Войковское»

Т.: (095) 450-08-35, 156-05-68

E-mail: fenix-m@ultranet.ru

Директор — Моисеенко Сергей Николаевич

**Для оптовых покупателей — оптовые издательские цены,
гибкая система скидок, бесплатная доставка по Москве**

2. Шоссе Фрезер, д. 17, м. «Авиамоторная»

Т.: 8(095) 107-44-98, 8-901-711-79-81, 8-095-517-32-95

E-mail: mosfen@bk.ru

Директор — Мячин Виталий Васильевич

3. Издательский Торговый Дом «КноРус»:

Ул. Б. Переяславская, 46,

м. «Рижская», «Проспект Мира»

Т.: (095) 280-02-07, 280-72-54, 280-91-06

E-mail: phoenix@knorus.ru

В крупнейших магазинах:

ТД «Библио-Глобус»

Ул. Мясницкая, 6 (тел.: 925-24-57)

ТД «Москва»

Ул. Тверская, 8 (тел.: 229-66-43)

«Московский Дом книги»

Ул. Новый Арбат, 8 (тел.: 291-78-32)

«Молодая гвардия»

Ул. Большая Полянка, 28 (тел.: 238-11-44)

«Дом педагогической книги»

Большая Дмитровка, 7/5, строение 1 (тел.: 299-68-32)

«Медицинская книга»

Комсомольский проспект, 25 (тел.: 245-39-33)



Торговый Дом «Феникс»

Представительство в г. Санкт-Петербурге:

198096, г. Санкт-Петербург, ул. Кронштадтская, д. № 11

Директор — Нарзиева Анжела Рустамовна

Тел.: (812) 183-24-56 • E-mail: anjeln@yandex.ru

Региональный менеджер Завьялов Антон

Представительство осуществляет доставку грузов
автотранспортом и почтово-багажными вагонами,
транспортные расходы делятся 50/50

*В Санкт-Петербурге
книги издательства «Феникс» можно купить:*

«Дом книги»

Невский проспект, 28

Тел.: 318-65-04, факс: 311-98-95

E-mail: noskova@hbook.spb.ru

Представительство в Украине:

ООО «Кредо»

г. Донецк, пр. Ватутина, 2 (офис 401)

тел. +38062-3456308, 3396085

e-mail: moiseenko@skif.net

г. Запорожье, ул. Глиссерная, 22, комната 19

тел. +380612-134951, 145819

e-mail: vega@comint.net

г. Киев, ул. Вербовая, 17 (СПД Шкаран)

тел. +38044-4644946, 0509084576

e-mail: kredok@i.com.ua

Представительство в г. Владивостоке:

г. Владивосток, ул. Фадеева, 45 «А»

Директор — Калин Олег Викторович

тел. (4232) 23-73-18

e-mail: oleg38@mail.primorye.ru

Представительство в г. Новосибирске:

ООО «ТОП-Книга»

г. Новосибирск, ул. Арбузова, 1/1

Вяльцева Ирина

тел. (3832) 36-10-28, доб. 165

e-mail: phoenix@top-kniga.ru



Торговый Дом «Феникс» ПРЕДЛАГАЕТ:

- Около 100 новых книг каждый месяц
- Более 3000 наименований книжной продукции собственного производства
- Более 1500 наименований обменной книжной продукции от лучших издательств России

ОСУЩЕСТВЛЯЕМ:

- Оптовую и розничную торговлю книжной продукцией

ГАРАНТИРУЕМ:

- Своевременную доставку книг в любую точку страны, за счет ИЗДАТЕЛЬСТВА, автотранспортом и ж/д контейнерами
- МНОГОУРОВНЕВУЮ систему скидок
- РЕАЛЬНЫЕ ЦЕНЫ
- Надежный ДОХОД от реализации книг нашего издательства

Наш адрес:

344082, Ростов-на-Дону, пер. Халтуринский, 80

Наш сайт:

<http://www.phoenixrostov.ru>

ТОРГОВЫЙ ОТДЕЛ:

Контактные телефоны:

8(863) 261-89-53, 261-89-54, 261-89-55,
261-89-56, 261-89-57, факс 261-89-58

E-mail: torg@phoenixrostov.ru

для крупнооптовых покупателей

Книги издательства «Феникс» в Ростове-на-Дону в фирменных магазинах:

1. пер. Согласия, 3, тел. 8(863)299-93-39
2. пер. Соборный, 17, тел. 8(863)262-47-07
3. ул. Большая Садовая, 70, тел. 8(863)262-06-74
4. ул. Немировича-Данченко, 78, тел. 8(863)244-69-34

E-mail: fenix21@inbox.ru



Издательство «Феникс»

Приглашаем к сотрудничеству АВТОРОВ для издания:

- учебников для ПТУ, ссузов и вузов;
- научной и научно-популярной литературы по МЕДИЦИНЕ и ВЕТЕРИНАРИИ, ЮРИСПРУДЕНЦИИ и ЭКОНОМИКЕ, СОЦИАЛЬНЫМ и ЕСТЕСТВЕННЫМ НАУКАМ;
- литературы по ПРОГРАММИРОВАНИЮ и ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ;
- ПРИКЛАДНОЙ и ТЕХНИЧЕСКОЙ литературы;
- литературы ПО СПОРТУ и БОЕВЫМ ИСКУССТВАМ;
- ДЕТСКОЙ и ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ литературы;
- литературы по КУЛИНАРИИ и РУКОДЕЛИЮ.

ВЫСОКИЕ ГОНОРАРЫ!!!! ВСЕ финансовые ЗАТРАТЫ БЕРЕМ НА СЕБЯ!!!

*При принятии рукописи в производство Выплачиваем гонорар
НА 10% ВЫШЕ ЛЮБОГО РОССИЙСКОГО ИЗДАТЕЛЬСТВА!!!*

Рукописи не рецензируются и не возвращаются!

ПО ВОПРОСАМ ИЗДАНИЯ КНИГ ОБРАЩАТЬСЯ:

344082, г. Ростов-на-Дону, пер. Халтуринский, 80

Факс: (863) 261-89-50

<http://www.phoenixrostov.ru> E-mail: reclamabook@jeo.ru

РЕДАКЦИОННО-ИЗДАТЕЛЬСКИЕ ОТДЕЛЫ:

Осташов Сергей Александрович (руководитель отдела)

Тел.: 8 (863) 261-89-75 E-mail: ostashov@phoenixrostov.ru

Баранчикова Елена Валентиновна (руководитель отдела)

Тел.: 8 (863) 261-89-78 E-mail: bev@phoenixrostov.ru

Бузаева Елена Викторовна (руководитель отдела)

Тел. 8 (863) 261-89-97 E-mail: buzueva@phoenixrostov.ru

Морозова Оксана Вячеславовна (руководитель отдела)

Тел.: 8 (863) 261-89-76 E-mail: morozova@phoenixrostov.ru

Глебов Евгений Иванович (руководитель отдела)

Тел.: 8 (8612) 74-31-39 E-mail: academpress@tsrv.ru

Денукс



ISBN 5-222-06495-6



9 785222 064955