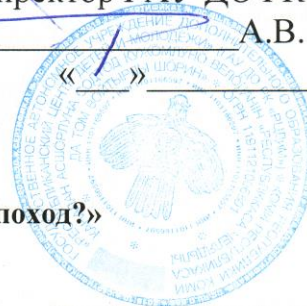


УТВЕРЖДАЮ
Директор ГАУ ДО РК «РЦДиМ»
А.В. Просужих
« » 2021 года



Положение о туристской игре «Готов ли ты в поход?»

1. Общие положения

Туристская игра «Готов ли ты в поход?» (далее – Игра) проводится как массовое традиционное мероприятие ГАУ ДО РК «РЦДиМ», направленное на популяризацию туристско-краеведческой, спортивной деятельности и как форма организации здорового образа жизни среди учащихся и молодежи Республики Коми.

Цели и задачи:

- подведение итогов освоения программ;
- проверка уровня теоретических знаний и практических навыков обучающихся;
- выявление сильнейших команд;
- популяризация спортивного туризма;
- повышение безопасности спортивных походов.

2. Место и время проведения

Игра проводится на базе Центра учебно-воспитательной работы **15 апреля 2021 года в 10:00.**

3. Руководство

Ответственность за организацию и проведение Игры несет отдел туризма ГАУ ДО «РЦДиМ». Непосредственное руководство и проведение соревнований возлагается на Главную судейскую коллегию.

4. Условия проведения игры

В Игре принимают участие учащиеся ГАУ ДО РК «РЦДиМ».

Состав команд: группа учащихся из 6 человек. От одного объединения может быть представлено несколько команд. Каждая команда придумывает заранее название, эмблему и девиз.

Игра проводится по двум возрастным группам:

- учащиеся 1 – 6-х классов;
- учащиеся 7 – 11-х классов и студенты.

Педагог дополнительного образования представляет на участие в Игре не менее 70% учащихся своих объединений.

График участия команд составляется на основании заявок (Приложение) от представителей.

5.1. Условия проведения игры для 1-6 классов

Состав команд – 6 человек.

Контрольное время – 20 минут.

1 этап: «Поляна заданий»

Задания этого этапа проходит в учебном классе.

1-е задание «Сборы в поход»

Команда по сигналу судьи из предложенного набора вещей должна сложить в «условный» рюкзак вещи необходимые для совершения однодневного похода и разделить их на личное, групповое и лишнее.

Оценивание:

- за правильно выполненное задание 10 баллов;
- за каждую «лишнюю» и не взятую вещь вычитается 1 балл;

2-е задание «Юный ориентировщик»

Команда по сигналу судьи собирает спортивную карту из 16 кусочков. После сбора карты определяет все стороны горизонта.

Оценивание:

- за правильно выполненное задание команда получает 16 баллов;
- за несобранный кусочек карты вычитается 1 балл;
- за неправильный ответ вычитается 8 баллов.

3-е задание «На привале»

- команде за 5 минут необходимо разгадать кроссворд;
- команде за 5 минут необходимо выложить «условный» костер, название костра команда определяет по карточке судьи.

Условные костры: звезда, таежный, шалаш, колодец, ножья.

Оценивание:

- за правильно выполненное задание команда получает 10 баллов;
- за не отгаданное слово вычитается 0,5 баллов;
- за неправильно выложенный костер вычитается 2 балла.



4-е задание «Узелок»

Каждый из участников выбирает карточку и вяжет один узел. Взаимопомощь допускается.

- Узлы: 1. Встречный, восьмерка, узел австрийский проводник (узел среднего);
2. На опоре: Булинь, штык, стремя.

Оценивание:

- за правильно выполненное задание 6 баллов;
- за не завязанный узел вычитается 1 балл;
- за неправильно завязанный узел вычитается 1 балл;

5-е задание «Юный краевед»

Команда выполняет задания связанные со знанием символики Республики Коми: флаг, герб, день Республики Коми.

Участники команды должны на карточке:

- нарисовать флаг Республики Коми и написать значение каждого цвета;

- из предложенных гербов выбрать герб Республики Коми и описать символику (изображения и цвет);

- написать дату образования Республики Коми.

Оценивание:

- за правильно выполненное задание команда получает 5 баллов;

- за каждый неправильный ответ вычитается 1 балл.

2 этап: «Полоса препятствий»

Задания этого этапа проводятся в спортивном зале, КВ – 15 мин.

Технические этапы выполняются согласно Регламента проведения спортивных соревнований по спортивному туризму:

- переправа способом вертикальный «маятник»;

- кочки;

- подъем спортивным способом;

- траверс по скалодрому;

- спуск спортивным способом.

Оценивается время прохождения всей командой.

- за правильно выполненное задание 10 баллов;

- за превышение КВ каждого участника 1 балл.

5.2. Программа проведения игры для 7-11 классов и студентов

Состав команд – 6 человек.

1 этап: «Поляна заданий»:

Место проведения – учебный класс.

1. Теоретическая часть (КВ – 5 минут)

Перед началом этапа каждый участник команды получает карточку с заданием, карточку для заполнения ответов.

По карточкам (5 вариантов) ответить на задания:

- определение азимута;

- определение расстояния по карте;

- определение топографических знаков;

- определение аварийных знаков;

- ядовитые и съедобные ягоды и грибы.

Оценивание:

- за правильно выполненное задание 5 баллов;

- за каждый неправильный ответ вычитается 1 балл.

2. Практическая часть (КВ – 15 минут).

- оказание первой помощи.

Команда выбирает карточку с заданием и выполняет его.

Предлагаемые задания: перелом кисти руки, ранение головы, вывих плечевого сустава, повреждение голеностопного сустава.

- вязка узлов. Каждый из участников выбирает карточку и вяжет один узел. Взаимопомощь в команде разрешается.

Предлагаемые узлы: восьмерка-проводник, встречный, брамшкотовый, *на опоре* – булинь, стремя, штык.

Оценивание:

- за правильно выполненное задание 10 баллов;

- за неправильное оказание ПМП вычитается 4 балла;

- за каждый несвязанный узел и неправильно завязанный узел вычитается 1 балл.

2 этап: «Полоса препятствий»:

Контрольное время – 15 мин.

Место проведения – спортивный зал.

Необходимое снаряжение для прохождения «Полосы препятствий»:

Страхочная система и два уса самостраховки, два карабина, ролик, восьмерка, жумар на каждого участника.

Участники проходят этапы друг за другом по мере освобождения нитки.

Технические этапы выполняются согласно Регламента проведения спортивных соревнований по спортивному туризму:

- параллельные перила;
- траверс;
- переправа способом вертикальный «маятник»;
- подъем;
- подъем по скалодрому;
- спуск;
- навесная переправа.

Оценивается время прохождения всей командой.

- за правильно выполненное задание 14 баллов;
- за превышение КВ каждого участника вычитается 1 балл.

6. Определение результатов

Итоги Игры подводятся по двум группам отдельно. Результат команд определяется по количеству баллов, набранных при выполнении заданий в теоретической и практической части соревнования. Команде нужно собрать наибольшее количество баллов.

7. Подведение итогов и награждение

Подведение итогов по результатам Игры проводится по возрастам: 1-2 классы, 3-4 классы, 5-6 классы, 7-8 классы и 9-11 классы и студенты.

Команды, занявшие призовые места, награждаются грамотами ГАУ ДО РК «РЦДиМ».

8. Финансирование

Расходы, связанные с организацией и проведением Игры несет ГАУ ДО РК «РЦДиМ».

9. Порядок и сроки подачи заявок

Предварительные заявки на участие в Игре подаются *до 12 апреля 2021 года* в отдел туризма ГАУ ДО РК «РЦДиМ» по адресу: г. Сыктывкар, ул. Орджоникидзе, д. 14, отдел туризма, электронный адрес: otdel.turizma@yandex.ru, телефон для справки: 301-677 (доб. 355).

Заявка
на участие в игре «Готов ли ты в поход?»

Представитель команды (педагог дополнительного образования):

Объединение(-я):

Примерное время старта

Список команд
Команда 1

Название « _____ » Девиз: «.....»

№п/п	ФИО	Класс
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Команда 2

Название « _____ » Девиз: «.....»

№п/п	ФИО	Класс
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Команда 3

Название « _____ » Девиз: «.....»

№п/п	ФИО	Класс
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		

Дата

Подпись ПДО