

Министерство образования Тульской области  
Государственное образовательное учреждение дополнительного образования Тульской области  
«Центр дополнительного образования детей»

Программа рассмотрена на заседании  
педагогического совета  
ГОУ ДО ТО «ЦДОД»,  
Протокол № 4  
от «28» 08 2024 г.

Утверждаю  
Директор ГОУ ДО ТО «ЦДОД»  
Ю.В. Грошев  
Приказ от «28» 08 2024 г. № 375



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Юные туристы-краеведы»**

Направленность: туристско-краеведческая  
Возраст: 7-15 лет  
Срок реализации: 4 года (504 часа)  
Уровень сложности: базовый

Составитель:  
Вайцель Галина Валериевна,  
педагог дополнительного образования

г. Тула, 2024

## Пояснительная записка

В сфере образования туризм в органичном соединении с краеведением является видом образовательной деятельности, посредством которого решаются многие задачи обучения и воспитания.

*Направленность* программы «Юные туристы-краеведы» – туристско-краеведческая, базовый уровень. Программа направлена на развитие познавательных, исследовательских навыков обучающихся по изучению природы, истории, культуры родного края, привлечение обучающихся к социальным инициативам по охране природы, памятников культуры среды проживания, поисковые работы малоизвестных фактов истории родного края, экскурсионная, музейная, архивная и экспедиционная работа.

*Новизна* программы «Юные туристы-краеведы» заключается в том, что она адаптирована к условиям обучения и воспитания в условиях нашего города, является начальной ступенью на пути к освоению более сложных программ туристско-краеведческой направленности.

*Актуальность* программы обусловлена тем, что она способствует достижению целей начального общего образования, определенных соответствующим федеральным государственным образовательным стандартом, тесно связана с учебно-воспитательным процессом в начальных классах, предоставляет возможности для широкого ознакомления детей с окружающим миром.

*Педагогическая целесообразность* программы состоит в неисчерпаемых развивающих, познавательных и воспитательных возможностях краеведения и туризма.

*Отличительные особенности* программы состоят в том, что она позволяет расширить возможности познавательной деятельности воспитанников при реализации «регионального компонента» общеобразовательных программ. Региональный компонент образования нашел свое отражение, прежде всего в деятельности детского объединения туристско-краеведческой направленности. Под краеведением в системе дополнительного образования понимают изучение обучающимися природы, экономики, истории и культуры своей местности – микрорайона, города, села, района, области. Д.С.Лихачев писал “Любовь к родному краю, знание его истории - вот основа на которой и может осуществляться рост духовной культуры всего общества. Краеведение учит людей любить не только свои родные места, но и знания о них, приучает интересоваться историей, искусством, литературой повышать свой культурный уровень”. От других подобных программ данную программу отличает адаптация к Тульскому краю

*Адресат программы* – обучающиеся в возрасте 7-15 лет, заинтересованные в получении знаний и представлений по истории, культуре и природе родного края.

*Объем программы* - 504 часа, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы в полном объеме.

*Формы организации образовательного процесса* – программа реализуется в сетевой форме на основе договора о сетевом взаимодействии между ГОУ ДО ТО «Центр дополнительного образования детей» и МБОУ ЦО №40.

Занятия проводятся с группой учащихся в виде теоретических и практических занятий в помещении и на местности. Теоретические знания сообщаются обучающимся в виде бесед, мини-лекций и в ходе практических занятий.

Наиболее доступными формами организации ТКД с детьми данного возраста являются: беседы, практические занятия, экскурсии (до 2-х часов), проектные работы различных видов (викторины, конкурсы, соревнования).

Дистанционная форма предполагает изучение не менее 45% объема программы в режиме онлайн с использованием выбранной платформы. Допускается использование электронных образовательных ресурсов сети Интернет, не противоречащих нормам этики и морали, видео экскурсий и т.п. по направлению деятельности; электронной почтовой рассылки (методические рекомендации), работы в мессенджерах (консультации по работам), презентации, работы в ВКонтакте и др.

*Срок освоения* программы – 4 года.

*Режим занятий* – занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа, с обязательным проведением 10-ти минутной динамической паузы, что составляет 144 часа в год для 1,2, 4 год, 3 год обучения 72 часа (1 раз по 2 часа или 2 раза по 1 часу), что соответствует действующим нормам СП 2.4. 3648-20.

### **Ожидаемые результаты и способы их проверки**

#### **Предметные результаты**

К концу обучения по данной программе обучающиеся *научатся*:

- договариваться о распределении функций и ролей в туристско-краеведческой деятельности;

- первичным навыкам ориентирования на местности;

У обучающихся будут *сформированы*:

- умения планировать и осуществлять совместную деятельность;

- основы духовной культуры;

- способность к саморазвитию

У обучающихся будут *развиты*:

- основные представления о краеведении и туризме;

- наблюдательность, внимательность;

- смекалка, изобретательность и устойчивый интерес к туристско-краеведческой деятельности;

- способность к синтезу и анализу, гибкость в поисках решений и идей;

Обучающимся будут *привиты*:

- устойчивый интерес к занятиям туристско-краеведческого направления.

#### **Метапредметные результаты**

У обучающихся будут *сформированы*:

- умение обобщать и систематизировать полученную информацию на занятиях, интегрировать ее в личный опыт;

- умения анализировать свою деятельность (с помощью педагога) и проводить ее коррекцию;

- навыки культуры поведения, в том числе в учебном диалоге;

- способность к саморазвитию;

- умения использовать знания, полученные на занятиях, в реальной жизни.

У обучающихся будут *развиты*:

- коммуникативные навыки;

- гибкость в поисках решений и идей;

- навыки работы в команде.

#### **Личностные результаты**

У обучающихся будут *сформированы*:

- чувство уважения, любви к своей малой Родине;

- чувство гордости за свою родину, российский народ и историю России;

- мотивация к здоровому образу жизни.
- уважительное отношение к семейным ценностям;
- навыки сотрудничества со взрослыми сверстниками.

Обучающимся будут *привиты*:

- устойчивый интерес к туристско-краеведческой деятельности;
- бережное отношение к окружающему миру.

У обучающихся будут *воспитаны*:

- трудолюбие, терпение, усидчивость;
- уважительное отношение к другому человеку, доброжелательность;
- старательность;
- активность, целеустремленность, настойчивость;
- ответственность за свою деятельность;
- уверенность в себе и результатах своей деятельности;
- любовь к природе и окружающему миру.

Способы проверки ожидаемых результатов могут варьироваться, исходя из уровня развития детей, но основываются в основном на педагогическом наблюдении, а также оцениваются по результатам проводимых мероприятий.

Предусмотрена промежуточная аттестация в середине (декабрь) и в конце (май) учебного года.

### **Цели и задачи программы**

**Цель** дополнительной общеобразовательной программы «Юные туристы-краеведы» - создание дополнительных условий для личностного развития младших школьников за счет удовлетворения их потребностей в познании окружающего мира, формирование и совершенствование универсальных учебных действий (познавательных, регулятивных, коммуникативных) реализуется через решение следующих **задач**:

*Научить*:

- заполнению древо рода;
- заполнению таблицы прямого родословия;
- схематическому изображению улиц;
- нанесению узора на пряничные доски;
- правилам поведения в походе;
- основам ориентирования;
- правилам поведения в транспорте;
- традиционным тульским играм;
- играм по правилам дорожного движения.

*Привить*:

- устойчивый интерес к занятиям по туризму и краеведению;
- чувство уважения, любви к своей малой Родине;
- чувство гордости за свою родину, российский народ и историю России;
- уважительное отношение к семейным ценностям;
- бережное отношение к окружающему миру.

*Развить*:

- наблюдательность, внимательность;
- смекалку, изобретательность и устойчивый интерес к краеведению и туризму;



- - навыки общения и взаимодействия в группе;
- - умения использовать полученные знания для самостоятельного поиска новых знаний, для решения задач, возникающих в процессе туристско-краеведческой деятельности;
- -самостоятельность, исполнительность, дисциплинированность, инициативность обучающихся;
- - творческий потенциал.

*Сформировать:*

- устойчивый интерес к краеведению и туризму;
- образное мышление;
- навыки работы в команде;
- умение анализировать свою деятельность (с помощью педагога) и проводить ее коррекцию
- творческие способности;
- основы знаний в области туризма и краеведения;
- способность к саморазвитию
- стремление к освоению новых знаний и умений, к достижению более высоких и оригинальных творческих результатов;
- мотивацию к здоровому образу жизни.

*Воспитать:*

- трудолюбие, терпение;
- уважительное отношение к другому человеку, доброжелательность;
- духовно-нравственные качества личности: любовь к народу, искусству, уважение к труду и его результатам, уважение к людям труда и их профессии и др.;
- старательность;
- активность, целеустремленность, настойчивость;
- ответственность за свою деятельность;
- уверенность в себе и результатах своей деятельности;

**Воспитательный процесс** в коллективе с большим успехом можно построить на основе включения детей в туристско-краеведческую деятельность. Сделать это можно на основе четко сформулированных социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирования у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Одним из множества аргументов значимости туристско-краеведческой деятельности следует отметить включение туризма в перечень нормативов Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса «Готов к труду и обороне» (ГТО) (далее – Комплекс ГТО).

## Содержание программы

### Учебно-тематический план программы первого года обучения (стартовый уровень сложности)

№	Учебные разделы и опорные темы	Кол-во часов				Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика		
				в пом.	на мест.	
1.	<b>ВВЕДЕНИЕ, КРАЕВЕДЕНИЕ, ТУРИЗМ, ЭКОЛОГИЯ</b>	4	4			Входная диагностика- собеседование, беседа, опрос
2.	<b>КРАЕВЕДЧЕСКИЕ НАВЫКИ И УМЕНИЯ.</b>	40	13	12	15	Беседа, опрос, рисунок, контрольное задание, наблюдение, конкурс, викторина, экскурсия
3.	<b>ТУРИЗМ И ЭЛЕМЕНТЫ ОРИЕНТИРОВАНИЯ.</b>	28	12	10	6	Беседа, контрольное задание, ролевая игра, наблюдение, опрос, тестирование
4.	<b>ГИГИЕНА И ДОВРАЧЕБНАЯ ПОМОЩЬ.</b>	4	2	2		Беседа, опрос, тестирование
5.	<b>ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ НА ПРОГУЛКАХ, ЭКСКУРСИЯХ, ПОХОДАХ, ПУТЕШЕСТВИЯХ.</b>	4	4			Беседа, опрос
6.	<b>ПОДВИЖНЫЕ, ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ И РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ</b>	16		9	7	Практическое задание, анализ работы
7.	<b>ПОДГОТОВКА К МЕРОПРИЯТИЯМ.</b>	20	8		2	Контрольные задания, наблюдение, беседа, опрос, практическое задание, анализ работы
8.	<b>УЧАСТИЕ В МЕРОПРИЯТИЯХ</b>	12		4	8	Наблюдение
9.	<b>ПРОВЕДЕНИЕ ПРОГУЛОК, ЭКСКУРСИЙ, ПУТЕШЕСТВИЙ.</b>	44		20	24	Практическое задание, анализ работы, беседа, опрос
10.	<b>ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ МЕРОПРИЯТИЙ И ИТОГОВ</b>	2		2		<b>Контрольные задания,</b>

	<b>РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.</b>					<b>тестирование, викторины, презентации, выставки</b>
--	----------------------------------	--	--	--	--	---

**Учебно-тематический план программы первого года обучения**

№	Учебные разделы и опорные темы	Кол-во часов				Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика		
				в пом.	на мест.	
1.	<b>ВВЕДЕНИЕ, КРАЕВЕДЕНИЕ, ТУРИЗМ, ЭКОЛОГИЯ</b>	<b>4</b>	<b>4</b>			
1.1.	Планы и задачи на учебный год.	1	1			Входная диагностика- собеседование
1.2.	Чем полезны и интересны экскурсии и прогулки.	1	1			Беседа, опрос
1.3.	Девизы, законы, правила, традиции туристско-краеведческой деятельности.	1	1			Беседа, опрос
1.4.	Понятия краеведения, туризма, экологии.	1	1			Беседа, опрос
2.	<b>КРАЕВЕДЧЕСКИЕ НАВЫКИ И УМЕНИЯ.</b>	<b>40</b>	<b>13</b>	<b>12</b>	<b>15</b>	
2.1.	Я и моя семья.	8	4	4		Беседа, рисунок
2.1.1	Состав семьи.	1	1			Беседа, рисунок
2.1.2.	Словесные портреты.	1	1			Беседа, опрос
2.1.3.	Место работы и учебы членов семьи	1	1			Опрос, рисунок
2.1.4.	Моя семья в часы отдыха дома.	1	1			Беседа, опрос
2.1.5.	Моя семья на отдыхе в	1		1		Опрос, рисунок

	природном окружении.					
2.1.6.	Правила составления простейшей родословной.	1		1		Контрольное задание
2.1.7.	«Моя родословная»	1		1		Конкурс
2.1.8.	В этом доме я живу	1		1		Опрос, рисунок
2.2.	Наши дороги в школу.	1	1			Беседа, опрос
2.3.	Названия улиц.	1			1	Беседа, опрос
2.4.	Названия магазинов.	1			1	Рисунок
2.5.	Названия организаций и учреждений.	1			1	Рисунок
2.6.	Моя школа.	6	3	2	1	Беседа, опрос
2.6.1	Местонахождение школы.	1	1			Беседа, опрос
2.6.2	Здание школы.	1			1	Рисунок
2.6.3	Расположение значимых мест в школе.	1	1			Экскурсия
2.6.4.	Мои впечатления о школе.	1	1			Беседа, рисунок
2.6.5.	Мой класс и его местонахождение в школе.	1		1		Опрос, рисунок
2.6.6	Моя школа.	1		1		Викторина
2.7.	Школьный двор.	4		1	3	Беседа, опрос
2.7.1	Знакомство с территорией	1			1	Опрос, рисунок
2.7.2	Спортивные площадки.	1			1	Опрос, рисунок
2.7.3	Цветники и клумбы.	1			1	Опрос, рисунок
2.7.4.	Школьный двор.	1		1		Викторина
2.8.	Школьная библиотека.	2		2		Беседа, опрос, наблюдение
2.8.1.	Режим работы. Библиотечные разделы.	1		1		Опрос, викторина

2.8.2.	Правила книголюбов.	1		1		Беседа, опрос
2.9.	Ближайшее окружение школы.	2		1	1	Беседа, опрос, наблюдение
2.9.1.	Дома, улицы.	1			1	Беседа, опрос, наблюдение
2.9.2.	Виды построек	1		1		Опрос, рисунок
2.10.	В этих домах живут мои одноклассники.	1			1	Беседа, опрос, наблюдение
2.11.	В этих домах живут мои друзья.	1			1	Беседа, опрос, наблюдение
2.12.	Предприятия и учреждения микрорайона.	3			3	Беседа, опрос
2.12.1.	Образовательные и медицинские учреждения.	1			1	Беседа, опрос, наблюдение
2.12.2.	Знакомства с промышленными объектами	1			1	Беседа, опрос, наблюдение
2.12.3.	Знакомства фирмами, учреждениями.	1			1	Беседа, опрос, наблюдение
2.13.	Интересные дома микрорайона.	1			1	Беседа, опрос, наблюдение
2.14.	Памятные места микрорайона.	1	1			Беседа, опрос,
2.15.	Самая красивая улица микрорайона.	1			1	Беседа, опрос, наблюдение
2.16.	Основные должностные обязанности знатоков-туристов.	1	1			Беседа, контрольное задание
2.17.	Основные обязанности знатоков – краеведов.	1	1			Беседа, контрольное задание
2.18.	Деревья и кустарники.	1			1	Беседа, опрос наблюдение

2.19.	Травянистые растения.	1			1	Беседа, опрос наблюдение
2.20.	Комнатные растения.	1	1			Беседа, контрольное задание
2.21.	Домашние животные.	1	1			Беседа, контрольное задание
<b>3.</b>	<b>ТУРИЗМ И ЭЛЕМЕНТЫ ОРИЕНТИРОВАННИ.</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	
3.1.	Личное снаряжение юного туриста.	1	1			Беседа, контрольное задание
3.2.	Групповое снаряжение юных туристов.	1	1			Беседа, контрольное задание
3.3.	Правила укладки рюкзака юного туриста.	1	1			Беседа, контрольное задание
3.4.	Собери рюкзак юного туриста.	1		1		Ролевая игра, наблюдение
3.5.	Правила движения группы на прогулке.	1	1			Опрос, тестирование
3.6.	Привал.	1			1	Контрольное задание, наблюдение
3.7.	Знакомство с ориентированием	1	1			Беседа, опрос
3.8.	Техника безопасности	1	1			Беседа, опрос
3.9.	Карта, схема, рисунок.	1	1			Беседа, опрос
3.10.	Разбор групп условных знаков по цветам	1		1		Контрольное задание, наблюдение
<b>4.</b>	<b>ГИГИЕНА И ДОВРАЧЕБНАЯ</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		

	<b>ПОМОЩЬ.</b>					
4.1.	Требования к одежде, обуви во время прогулок, экскурсий, путешествий.	1	1			Беседа, опрос
4.2.	Основы здорового образа жизни.	1		1		Тестирование
<b>5.</b>	<b>ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ НА ПРОГУЛКАХ, ЭКСКУРСИЯХ, ПОХОДАХ, ПУТЕШЕСТВИЯХ.</b>	<b>4</b>	<b>4</b>			
5.1.	Главное правило безопасности.	1	1			Беседа, опрос
5.2.	Инструктаж по технике безопасности (сентябрь, январь)	1	1			Беседа, опрос
5.3.	Правила уличного движения.	1	1			Беседа, опрос
5.4.	Правила поведения в транспорте.	1	1			Беседа, опрос
<b>6.</b>	<b>Подвижные, познавательные и развивающие игры.</b>	<b>16</b>		<b>9</b>	<b>7</b>	Практическое задание, анализ работы
6.1.	Упражнения на развитие памяти, внимания;	1		1		Практическое задание, анализ работы
6.2.	Задания на концентрацию внимания;	1		1		Практическое задание, анализ работы
6.3.	Упражнения на быстроту реакции;	1		1		Практическое задание, анализ работы
6.4.	Задания на развитие зрительной памяти;	1		1		Практическое задание, анализ работы



6.5.	Упражнения на проверку быстроты мышления;	1		1		Практическое задание, анализ работы
6.6.	Упражнения на развитие логического мышления;	1		1		Практическое задание, анализ работы
6.7.	Топографические диктанты, ребусы;	1		1		Практическое задание, анализ работы
6.8.	Занимательные вопросы из различных областей знаний;	1		1		Практическое задание, анализ работы
6.9.	Интегрированные задания;	1		1		Практическое задание, анализ работы
6.10.	Подвижные игры: «Братец – Кролик, Братец-Лис», «Золотые ворота».	1			1	Практическое задание, анализ работы
6.11.	«Чур мое!», «А ну-ка догони!», «Передай другому!» и др.	1			1	Практическое задание, анализ работы
6.12.	«Лисы и Тетерева», «Платочек».	1			1	Практическое задание, анализ работы
6.13.	«Поменяй место», «Третий лишний».	1			1	Практическое задание, анализ работы
6.14.	«Бояре», «Цепи кованные».	1			1	Практическое задание, анализ работы
6.15.	Эстафета	1			1	Практическое задание, анализ работы
6.16.	Футбол, пионербол	1			1	Практическое задание, анализ работы
<b>7.</b>	<b>ПОДГОТОВКА К</b>	<b>10</b>	<b>8</b>		<b>2</b>	Контрольные

	<b>МЕРОПРИЯТИЯМ.</b>					задания, наблюдение
7.1.	Знатоки природы Тульского края	1	1			Беседа, опрос
7.1.1.	Деревья ТО	1	1			Беседа, опрос
7.1.2.	Растения луга ТО	1	1			Беседа, опрос
7.1.3.	Рыбы ТО	1	1			Беседа, опрос
7.1.4.	Насекомые ТО	1	1			Беседа, опрос
7.1.5.	Лекарственные и редкие растения ТО	1	1			Беседа, опрос
7.1.6.	Птицы ТО	1	1			Беседа, опрос
7.1.7.	Животные ТО	1	1			Беседа, опрос
7.1.8.	Красная книга ТО	1	1			Беседа, опрос
7.2.	Соревнования по туристским навыкам	2			2	Беседа, опрос
7.2.1.	Установка палатки	1			1	Практическое задание, анализ работы
7.2.2.	Ориент-шоу	1			1	Практическое задание, анализ работы
<b>8.</b>	<b>Участие в мероприятиях.</b>	<b>12</b>		<b>4</b>	<b>8</b>	Наблюдение
8.1.	«По туристской тропе»	4			4	Наблюдение
8.2.	«Знатоки природы Тульского края»	4		4		Наблюдение
8.3.	Соревнования по туристским навыкам	4			4	Наблюдение
<b>9.</b>	<b>Проведение прогулок, экскурсий, путешествий</b>	<b>44</b>		<b>20</b>	<b>24</b>	
9.1.	Поход выходного дня по теме «Экологическая тропа»	8			8	Практическое задание, анализ работы

9.2.	Экскурсия в музей: «Один день в русской избе»	4		4		Беседа, опрос
9.3.	«Сказание о Мамаевом побоище»	4		4		Беседа, опрос
9.4.	«В гончарной мастерской»	4		4		Беседа, опрос
9.5	«В мастерской оружейника»	4		4		Беседа, опрос
9.6.	«Обрядовые и игровые куклы России»	4		4		Беседа, опрос
9.7.	«Золотая осень»	4			4	Беседа, опрос
9.8.	«Зимняя сказка»	4			4	Беседа, опрос
9.9.	«Красавица весна»;	4			4	Беседа, опрос
9.10.	«В лес за здоровьем».	4			4	Беседа, опрос
<b>10.</b>	<b>Промежуточная аттестация.</b>	<b>2</b>		<b>2</b>		<b>Контрольные задания, тестирование, викторины, презентации, выставки</b>
10.1.	Выставка рисунков по итогам походов и экскурсий»	1		1		Выставка
10.2.	Викторина: «Природа Тульского края».	1		1		Викторина
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>37</b>	<b>50</b>	<b>57</b>	

**Содержание учебно-тематического плана 1-го года обучения (стартовый уровень сложности)**

**1. Введение. Краеведение, туризм, экология. 4ч.( 4 ч.т.)**

**1.1. Планы и задачи на учебный год. 1ч (1ч.т.)**

*Теория:* Знакомство с программой, целями и задачами объединения. Знакомство с обучающимися. Игра-знакомство «Звездный дождь».

*Формы контроля:* Входная диагностика-собеседование.

**1.2. Чем полезны и интересны экскурсии и прогулки. 1ч (1ч.т.)**

*Теория:* Экскурсии, как способ познания мира непосредственно, «на ощупь».

Игра «Банк вопросов».

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

**1.3. Законы, правила, традиции туристско-краеведческой деятельности**

### **первоклассника. 1ч (1ч.т.)**

*Теория:* Кто такие туристы – краеведы? Девизы, законы и правила туристско-краеведческой деятельности.

*Туристская игра:* «Как вести себя в походе».

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **1.4.Краеведение, туризм, экология. 1ч (1ч.т.)**

*Теория:* Определение понятий: «Краеведение, туризма, экологии». Природоохранная деятельность туристов.

*Игра* «Я знаю».

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

## **2. Краеведческие навыки и умения. 40 ч. (13 ч.т; 27ч.п)**

### **2.1. Я и моя семья. 8ч. (4 ч.т; 4ч.п)**

#### **2.1.1 Состав семьи.**

*Теория:* Фамилия, имя, отчество членов семьи. С кем я живу. В этом доме я живу. Состав семьи.

*Практика:* Рисунок членов своей семьи. Содержание рисунка.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

#### **2.1.2. Словесные портреты.**

*Теория:* Словесный портрет членов семьи на основе материалов семейного архива.

*Практика:* Представление фотографий членов семьи с пояснениями.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **2.1.3. Место работы и учебы членов семьи**

*Теория:* Название организаций, предприятий, фирм, образовательных учреждений. Места их расположения. Профиль работы. Занимаемые должности. Достижения. Награды.

*Практика:* Рисунок с изображением мест работы, мест учебы членов семьи. Характер занятий членов семьи. Рассказ к данному рисунку.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

#### **2.1.4. Моя семья в часы отдыха дома.**

*Теория:* Интересы, мечты, увлечения, традиции моей семьи.

*Практика:* Ролевая игра: «Папа, мама, я – дружная семья»

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **2.1.5. Моя семья на отдыхе в природном окружении.**

*Теория:* Поездки, прогулки и путешествия на природу. Дачная и деревенская жизнь.

*Практика:* Рисунок с комментированием на тему «Часы отдыха с семьей на природе».

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

#### **2.1.6. Правила составления простейшей родословной.**

*Теория:* Восходящие и нисходящие родословные. Их отличия и достоинства.

*Практика:* Составление простейшей родословной (до 2-го колена).

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **2.1. 7. «Моя родословная».**

*Теория:* Знакомство с понятиями: антропонимика, генеология или родослóбие, поколение, потомки, предок, род, родственники, родство.

*Практика:* Оформление родословных.

*Формы контроля:* Текущий контроль: выставка оформленных родословных.

#### **2.1.8. В этом доме я живу**

*Теория:* Название улицы, номер дома, квартиры.

*Практика:* Рисунок с пояснением - своей улицы, дома, комнаты.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

## **2.2. Наши дороги в школу. 1ч. (1 ч.т.)**

*Теория:* Маршруты и пути обучающихся по направлению к школе. Наличие перекрестков, переходов, светофоров. Рисунок с пояснением « Мой путь в школу»

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

## **2.3. Названия улиц. 1ч. (1 ч.п.)**

*Практика:* «Старые» и «новые» названия улиц. Переулки и проезды. Игра «Найди дорогу в школу»

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

## **2.4. Названия магазинов. 1ч. (1 ч.п.)**

*Практика:* Крупные и средние магазины. Мелкие магазинчики. Палатки и ларьки.

Торговые центры и павильоны. Сетевые магазины.

Рисунок с пояснением «Мой любимый магазин». Рассказ о его названии, специфике, направленности, режиме работы, особенностях торговли.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

## **2.5. Названия учреждений и организаций. 1ч. (1 ч.п.)**

*Практика:* Заводы и фабрики. Научно-исследовательские институты. Учебные заведения.

Рисунок с пояснением одного из заведений. Рассказ о его названии, особенностях, направленности, режиме работы и пр.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

## **2.6. Моя школа. 6 ч. (3 ч.т; 3ч.п)**

### **2.6.1. Местонахождение школы.**

*Теория:* Адрес школы: название улицы, на которой находится школа, номер здания.

Название близлежащих улиц, ведущих направление к школе.

*Практика:* Игра «Найди школу»

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.6.2. Здание школы.**

*Теория:* Год постройки. Материал, использованный для постройки здания.

*Практика:* Рисунок здания школы с пояснением.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

### **2.6.3. Расположение значимых мест, в школе.**

*Экскурсия по школе.* Местонахождение класса в школе. Кабинет директора. Столовая. Библиотека. Учительская.

*Экскурсия в Школьный музей* (если имеется), спортзал, медицинский кабинет.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.6.4. Мои впечатления о школе.**

*Практика:* Рисунок с пояснением одного из значимых школьных помещений (на выбор обучающегося)

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

### **2.6.5. Мой класс и его местонахождение в школе.**

*Практика:* Рисунок своего класса с пояснением: где он находится (крыло, этаж, номер кабинета.)

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

### **2.6.6. Моя школа.**

*Практика:* Ориентирование в своей школе.

*Формы контроля:* Текущий контроль: викторина

## **2.7. Школьный двор. 4 ч. (4 ч.п.)**

### **2.7.1. Знакомство с территорией**

*Экскурсия:* Размеры двора. Объекты, размещенные на территории двора. Их назначение. Стадион (спортивная площадка). Клумбы. Цветники.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.7.2. Спортивные площадки.**

*Практика:* Рисунок стадиона (спортивной площадки) с натуры, с пояснением. Стадион (спортивная площадка).

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

### **2.7.3. Цветники и клумбы.**

*Практика:* Цветники и клумбы.

Рисунок цветников и клумб с натуры, с пояснением.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

### **2.7.4. Школьный двор.**

*Практика:* Понятие «школьный двор», школьный двор - лицо школы.

Игра «Чего не стало».

*Формы контроля:* Текущий контроль: викторина

## **2.8. Школьная библиотека. 2ч. (2ч.п)**

### **2.8.1. Режим работы. Библиотечные разделы.**

*Экскурсия:* Местонахождение библиотеки. Часы работы. Ф.И.О. библиотекаря.

Библиотечные разделы. План работы библиотеки на учебный год.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.8.2. Правила книголюбов.**

*Практика:* Девиз книголюбца. Правила ведения дневника по итогам прочитанных книг.

Оформление дневника читателя

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

## **2.9. Ближайшее окружение школы. 2ч. (2ч.п)**

### **2.9.1. Дома, улицы.**

*Практика:* Дома, улицы. Что такое улица, проезд, переулок? Для чего они нужны? Какие бывают улицы?

Прогулка по территории микрорайона. Знакомство с границами данной территории.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.9.2. Виды построек.**

*Практика:* Виды построек и их назначение. Озеленение.

Рисунок, увиденного на прогулке, по памяти.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

## **2.10. В этих домах живут мои одноклассники. 1ч. (1ч.п)**

*Прогулка* по улицам, где проживают обучающиеся и их одноклассники.

*Практика:* Рисунок дома одного из одноклассников.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

## **2.11. В этих домах живут мои одноклассники. 1ч. (1ч.п)**

*Прогулка* по улицам, где проживают обучающиеся и их друзья.

*Практика:* Рисунок дома одного из друзей.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

## **2.12. Предприятия и учреждения микрорайона. 3ч. (3ч.п)**

### **2.12.1. Образовательные и медицинские учреждения.**

*Практика:* Большие и малые предприятия, организации, образовательные и медицинские учреждения.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.12.2. Знакомства с промышленными объектами.**

*Экскурсия* по микрорайону с целью знакомства с промышленными объектами.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.12.3. Знакомства фирмами, учреждениями.**

*Экскурсия* по микрорайону с целью знакомства с фирмами, учреждениями.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.13. Интересные дома микрорайона. 1ч. (1ч.п)**

*Экскурсия* по микрорайону с целью знакомства с интересными в плане архитектуры и истории домами микрорайона.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.14. Памятные места микрорайона. 1ч. (1ч.т.)**

*Теория:* Памятники нашим славным землякам. Памятные места, связанные с каким-либо историческим или культурным событием. Православные святыни.

*Формы контроля:* Текущий контроль: *тестирование*

### **2.15. Самая красивая улица микрорайона. 1ч. (1ч.п)**

*Экскурсия* по микрорайону с целью осмотра и выявления самой красивой улицы микрорайона.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.16. Основные должностные обязанности знатоков-туристов. 1ч. (1ч.т.)**

*Теория:* Распределением туристских должностей знатоков: руководитель группы, помощник руководителя, заведующий питанием, фотограф и др.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.17. Основные должностные обязанности знатоков-краеведов. 1ч. (1ч.т.)**

*Теория:* Распределением краеведческих должностей знатоков: главный краевед, знаток улиц, знаток своего микрорайона, знаток деревьев, знаток кустарников, знаток травянистых растений, знаток птиц.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.18. Деревья и кустарники. 1ч. (1ч.п)**

*Экскурсия* в Щегловскую засеку с целью наблюдений и выявления флоры.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.19. Травянистые растения. 1ч. (1ч.п)**

*Экскурсия* в Щегловскую засеку с целью наблюдений и выявления флоры.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.20. Комнатные растения. 1ч. (1ч.т.)**

*Теория:* Многообразие комнатных растений. Теневыносливые и теплолюбивые растения. Влаголюбивые растения. Растения засушливых районов. Условия содержания комнатных растений. Особенности ухода за растениями. Рисунок одного из любимых комнатных домашних растений и одного из понравившихся в школе.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

### **2.21. Домашние животные. 1ч. (1ч.т.)**

*Теория:* Кот. Собака. Птицы. Черепахи. Кролики. Хомячки. Свинки. Крысы. Правила ухода за животными. Корма.



*Практика:* Рисунок любимых домашних животных и рассказ о них.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

### **3. Туризм и элементы ориентирования. 10 ч. (7 ч.т.; 3ч.п.)**

#### **3.1. Личное снаряжение юного туриста.**

*Теория:* Одежда. Обувь. Головной убор (зима, лето, межсезонье). Посуда. Гигиенические приборы. Сумка (Рюкзак). Письменные принадлежности.

Рисунок с изображением себя в полной готовности для участия в походе выходного дня.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

#### **3.2. Групповое снаряжение юного туриста.**

*Теория:* Тент. Костровые принадлежности. Спортивный инвентарь. Медицинская аптечка. Их назначение.

Рисунок группы юных туристов на привале.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

#### **3.3. Правила укладки рюкзака юного туриста.**

*Теория:* Содержимое рюкзака (сумки). Правила упаковки. Правила укладки рюкзака. Соблюдение размеров и веса рюкзака возрастным особенностям и телосложению ребенка.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **3.4. Собери рюкзак юного туриста**

*Практика:* Ролевая игра: «Веселый рюкзачок».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

#### **3.5. Правила движение группы на прогулке.**

*Теория:* Основные правила движения туристской и экскурсионной группы по лесным тропинкам, дорогам, труднопроходимому лесу, болотистой местности.

Ролевая игра «Мы на прогулке».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

#### **3.6. Привал.**

*Практика:* Девиз туристят «После нас лучше, чем до нас». Правила и порядок уборки места привала. *Игра:* «Чистый очаг» под девизом: после нас лучше, чем до нас.

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

#### **3.7. Знакомство с ориентированием.**

*Теория:* Знакомство с сутью спортивного ориентирования, ознакомление с ориентированием как видом спорта для всех времен года и погодных условий. Виды дистанций. Карта, компас и их применение. Ориентирование карты.

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, выполнение практического задания.

#### **3.8. Техника безопасности.**

*Теория:* Основы безопасности проведения занятий в учебном классе, на местности (в лесу, на крутых склонах оврагов, в болотах). Правила дорожного движения. Техника безопасности на зимних тренировках. Правила поведения на соревнованиях. Действия при потере ориентировки на дистанции.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **3.9. Карта, схема, рисунок.**

*Теория:* Понятие рисунка, схемы, карты.

Игра «Найди меня» (рисунок, схему, карту).

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

#### **3.10. Разбор групп условных знаков по цветам.**

*Практика:* Знакомство с условными знаками спортивных карт.

Чтение карты.

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, выполнение практического задания.

#### **4. Гигиена и доврачебная помощь. 2ч. (1 ч.т.; 1 ч.п.)**

##### **4.1. Требования к одежде, обуви во время прогулок, экскурсий, путешествий.**

*Теория:* Одежда и обувь по погоде во время прогулок, экскурсий, путешествий.

Игра «Оденься по погоде».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

##### **4.2. Основы здорового образа жизни.**

Чистота тела, одежды, обуви. Утренняя гимнастика. Прогулки и игры на свежем воздухе.

*Практика:* Комплекс упражнений для утренней зарядки. Чистота тела, одежды, обуви.

Утренняя гимнастика. Прогулки и игры на свежем воздухе.

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, выполнение практического задания.

#### **5. Правила безопасности на прогулках, экскурсиях, в походах. 4ч. (4 ч.т.)**

##### **5.1. Главное правило безопасности.**

*Теория:* Слушаться старших и хорошо себя вести, быть внимательными и осторожными на прогулке и экскурсии. Правила хорошего тона. Умение быть хорошим другом и товарищем, стараться быть вежливым и уважительным. Умение быть дисциплинированным и организованным. Правила дорожного движения.

*Просмотр фильма,* где демонстрируются нарушения техники безопасности в походе.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **5.2. Инструктаж по технике безопасности (сентябрь, январь).**

*Теория:* Инструктаж проведения занятий в помещении и в природном окружении. При работе с колющими и режущими предметами. При разжигании костра и приготовлении пищи на костре.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **5.3. Правила уличного движения.**

*Теория:* Основное правило - слушаться старших и хорошо вести себя, быть внимательным и осторожным. Виды городского транспорта.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **5.4. Правила поведения в транспорте.**

*Теория:* Поведение при входе и выходе. Поведение в салоне.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **6. Подвижные, познавательные и развивающие игры. 16ч. (16ч.п.)**

*Практика:* Игры и упражнения на развитие внимания, логического мышления, зрительной и механической памяти, логики.

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, игра.

##### **6.1. Упражнения на развитие памяти, внимания;**

##### **6.2. Задания на концентрацию внимания;**

##### **6.3. Упражнения на быстроту реакции;**

##### **6.4. Задания на развитие зрительной памяти;**

##### **6.5. Упражнения на проверку быстроты мышления;**

##### **6.6. Упражнения на развитие логического мышления;**

##### **6.7. Топографические диктанты, ребусы;**

- 6.8. Занимательные вопросы из различных областей знаний;**
- 6.9. Интегрированные задания;**
- 6.10. Подвижные игры: «Братец – Кролик, Братец-Лис», «Золотые ворота».**
- 6.11. «Чур мое!», «А ну-ка догони!», «Передай другому!» и др.**
- 6.12. «Лисы и Тетерева», «Платочек».**
- 6.13. «Поменяй место», «Третий лишний».**
- 6.14. «Бояре», «Цепи кованные».**
- 6.15. Эстафета**
- 6.16. Футбол, пионербол**

## **7. Подготовка к мероприятиям.**

Работа с литературой. Распределение должностных обязанностей знатоков туристов и краеведов. Подготовка эмблем. Защита своих должностей.

### **7.1. Знатоки природы Тульского края. 10 ч. (8 ч.т. 2 ч.п.)**

#### **7.1.1. Деревья ТО.**

*Теория:* Знакомство с породами деревьев, произрастающими на территории ТО.

Игра «Здравствуй, дерево!».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

#### **7.1.2. Растения луга ТО.**

*Теория:* Знакомство с луговыми растениями, произрастающими на территории ТО.

Игра «На лугу».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

#### **7.1.3. Рыбы ТО.**

*Теория:* Знакомство с обитателями водоемов ТО.

Игра «Рыбалов».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

#### **7.1.4. Насекомые ТО.**

*Теория:* Знакомство с насекомыми ТО.

Игра «Узнай меня».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

#### **7.1.5. Лекарственные и редкие растения ТО.**

*Теория:* Знакомство с лекарственными и редкими растениями ТО.

Игра «Чем я полезно?».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

#### **7.1.6. Птицы ТО.**

*Теория:* Знакомство с зимующими и перелетными птицами ТО.

Игра «Житель или гость?».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

#### **7.1.7. Животные ТО.**

*Теория:* Знакомство с млекопитающими ТО.

Игра «Узнай меня».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

#### **7.1.8. Красная книга ТО.**

*Теория:* Знакомство с Красной книгой ТО. Растения и животные Красной книги ТО.

Игра «Можно или нет».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, беседа, опрос.

### **7.2. Соревнования по туристским навыкам 2ч. (2ч.п.)**

### **7.2.1. Установка палатки.**

*Практика:* Виды палаток и правила их установки. Установка палатки.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание ,беседа, опрос.

### **7.2.2. Ориент-шоу.**

## **8. Участие в мероприятиях. 12ч. (12 ч.п.)**

### 8.1. «По туристской тропе»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение

### 8.2. «Знатоки природы Тульского края»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение

### 8.3. Соревнования по туристским навыкам

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение

## **9. Проведение прогулок, экскурсий, путешествий. 44ч. (44 ч.п.)**

### 9.1. Поход выходного дня по теме «Экологическая тропа»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

### 9.2. «Один день в русской избе»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

### 9.3. «Сказание о Мамаевом побоище»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

### 9.4. «В гончарной мастерской»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

### 9.5 «В мастерской оружейника»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

### 9.6. «Обрядовые и игровые куклы России»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

### 9.7. «Золотая осень»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

### 9.8. «Зимняя сказка»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

### 9.9. «Красавица весна»;

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

### 9.10. «В лес за здоровьем».

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

## **10. Промежуточная аттестация. 2ч. (2ч.п.)**

### 10.1. Выставка рисунков по итогам походов и экскурсий»

*Форма контроля: Промежуточная аттестация: выставка рисунков*

### 10.2. Викторина: «Природа Тульского края»

*Форма контроля: Промежуточная аттестация: викторина, мониторинг уровня обучения и развития обучающихся.*

### **Методическое обеспечение и условия реализации программы 1 года обучения.**

Программа может быть реализована при наличии следующих организационно-педагогических условий:

- наличие детей, заинтересованных в освоении данной программы и родителей, поддерживающих этот интерес;
- наличие у детей медицинского допуска.

Методы формирования у обучающихся знаний, умений и навыков обусловлены планируемыми результатами освоения данной программы и сроком ее реализации.

Как отмечено в пояснительной записке, занятия с детьми предполагается проводить со всей группой обучающихся одновременно в виде теоретических и практических занятий в помещении и на местности.

Теоретические знания сообщаются детям в виде бесед, мини-лекций, а также в ходе практических занятий. Такой подход к организации занятий представляется оптимальным для решения педагогических задач по стимулированию интереса детей к туристско-краеведческой деятельности, развития у них самостоятельности, инициативности, исполнительности, творчества.

Практические занятия целесообразно проводить в виде коллективного обсуждения конкретной задачи по подготовке к конкретному виду деятельности.

Кроме того, целесообразно предусмотреть выполнение упражнений, направленных на закрепление определенных знаний, умений и навыков, а также викторин, игр, которые могут быть разработаны педагогом или заимствованы из соответствующих источников, а также на электронных образовательных ресурсах (ЭОР).

В результате освоения программы обучающиеся будут:

**Знать** (теоретическая подготовка):

- о памятных местах, музеях и православных святынях своего микрорайона, города;
- о пользе утренней зарядки и ведении здорового образа жизни;
- о месте и содержании работы членов семьи;
- о вкладе членов семьи в трудовые дела предприятий, организаций, учреждений;
- правила поведения в музее, на улице, в природном окружении; названия улиц микрорайона;
- 5-6 лекарственных трав, произрастающих в близлежащем окружении, правила их сбора и употребления;
- 3-4 ядовитых растения района;
- 5-6 дикорастущих съедобных растений;
- различать группы топографических знаков по цвету;
- правила безопасности организации туристских прогулок, экскурсий, путешествий;
- права и обязанности участников похода;
- расположение и функциональное назначение школьных помещений (библиотека, медкабинет, музей и т.д.);
- объекты школьного двора и их назначение;
- основные правила охраны природы;
- названия растений, произрастающих в школьном саду, правила ухода за ними;
- правила поведения в библиотеке;
- 4-5 растений, занесенных в Красную Книгу Тульской области;
- 5-6 животных, обитающих в окрестности г. Тула;
- меры безопасности при проведении занятий в помещении, на улице, при преодолении естественных препятствий;
- правила движения пешехода по тротуарам; улицам, автострадам;
- законы, правила и традиции краеведческой деятельности обучающихся;
- правила укладки рюкзака;

**Уметь** (практическая подготовка):

- подготовить простейшую экспозицию для выставки;

- - убрать место привала;
- вести рассказ об изученных объектах микрорайона и г. Тула;
- одеваться и обуваться для туристских прогулок, путешествий, экскурсий, походов выходного дня по сезону;
- самостоятельно уложить сумку или рюкзачок;
- вести здоровый образ жизни;
- подготовить с помощью близких родственников мини-экспозиции поделок, семейных реликвий для выставки в объединении;
- получать информацию от родственников на заданные темы;
- рассказывать об увлечениях, достижениях, изделиях, детских годах своих близких родственников;
- читать простейшую карту-схему.

В результате освоения очередной темы ребенок должен не только получить представление об отдельных видах туристско - краеведческой деятельности, но и видеть осязаемый результат:

знать маршрут, цели и задачи прогулок, экскурсий, походов;

понимать какое туристское оборудование и снаряжение необходимо взять с собой;

какую должность он будет выполнять во время осуществления экскурсий, прогулок, ПВД.

Занятия будут организованы в формах, которые будут поддерживать интерес детей к занятиям, а также придавать осмысленность и целесообразность их деятельности.

#### ***Критерии оценки знаний, умений обучающихся.***

Как отмечено в пояснительной записке, планируется проведение промежуточной аттестации обучающихся.

С учетом возраста обучающихся аттестация проводится в форме творческого проекта в декабре (рисунки и фотографии по итогам экскурсий), в мае в форме викторины «Природа тульского края».

Методы диагностики: наблюдение, собеседование, ролевые игры, выставки, конкурсы, викторины, игры-практикумы и т.д.

#### ***Материально-техническое оснащение программы***

##### **1. Список необходимого снаряжения и оборудования для реализации данной программы:**

Палатка (1 шт.)

Тент (1 шт.)

Котлы (1 шт.)

Костровые приспособления (1 комплект)

Трапики (6 шт.)

Компас жидкостный (15 шт.)

Топор (1 шт.)

Пила (ножовка) (1 шт.)

Комплект карты-схемы пришкольного участка (15 шт.)

##### **2. Состав простейшей медицинской аптечки**

Раствор йода 5 %

5 гр.

Раствор зеленки 1т.	5 гр.
Бинт стерильный	2 шт.
Жгут резиновый	1 шт.
Перекись водорода 3 т.	20 гр.
Нашатырный спирт	5 гр.
Вата	50 гр.
Лейкопластырь бактерицидный	5 шт.
Ножницы	1 шт.
Валидол	10 табл.

**Учебные пособия:**

- справочная литература по проблемам детско-юношеского туризма;
- периодические издания: научно-методический журнал «Вестник академии детско-юношеского туризма и краеведения», журнал «Дополнительное образование и воспитание» и т. д.;
- видеоматериалы: «Красная книга Тульской области»;
- тетради из серии «Мой город» (пособия и рабочие тетради): «Знакомство с Тулой»; «Тайны Тульской кремля»; «Сокровища города»; «Хоровод достопримечательностей»; «Жемчужины Тульской области».

**Методические материалы:**

1. Методическая разработка «Растительный мир Тульской области»;
2. Методическая разработка «Игры на биваке»;
3. Методическая разработка «Съедобные грибы, их использование в походе. Ядовитые грибы»;
4. Методическая разработка «Упражнения по спортивному ориентированию для работы с детьми 1-2-х гг. обучения»;
5. Методическая разработка «Игры и упражнения на местности для обучения навыкам спортивного ориентирования»;

**Дидактический материал**

- 1 Набор открыток «Тула».
- 2 Учебно-познавательная игра «Здравствуй, Тула!».
- 3 Сборник ребусов.
- 4 Фотоальбом с видами г. Тулы.
- 5 Карточки для игры «Веселый рюкзачок», «Животные Тульской области», «Ботаническое лото».
- 6 Лото «Найди пару».
- 7 Электронный сборник фотографий «Виды г. Тула».
- 8 Загадки на темы «Природа. Природные явления», «Животные», «Птицы», «Школа».

**Учебно-тематический план второго года обучения (стартовый уровень сложности)**

№	Учебные разделы и опорные темы	Кол-во часов			Формы контроля/
		Всего	Теория	Практика	



				<b>в пом.</b>	<b>на мест.</b>	<b>аттестации</b>
1.	<b>Введение.</b>	2	2			<i>Вводный контроль</i> Наблюдение
2.	<b>КРАЕВЕДЧЕСКИЕ НАВЫКИ И УМЕНИЯ.</b>	37	22	15		Рисунок, опрос, наблюдение, фотовыставка, заполнение таблицы, анализ работы, кроссворд
3.	<b>ТУРИЗМ И ЭЛЕМЕНТЫ ОРИЕНТИРОВАНИЯ</b>	16	6	9	1	Опрос, наблюдение, анализ работы
4.	<b>ГИГИЕНА И ДОВРАЧЕБНАЯ ПОМОЩЬ.</b>	2	1	1		Опрос
5.	<b>ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ НА ЭКСКУРСИЯХ, ПОХОДАХ, ПУТЕШЕСТВИЯХ.</b>	10	5	5		Наблюдение, опрос анализ работы
6.	Традиционные тульские игры. Подвижные, познавательные и развивающие игры.	33		13	20	Анализ работы
7.	<b>ПОДГОТОВКА К МЕРОПРИЯТИЯМ.</b>	16	8	8		Опрос Анализ работы
8.	Участие в мероприятиях.	8		4	4	Наблюдение
9.	Проведение экскурсий, походов	18			18	Наблюдение
10.	Промежуточная аттестация.	2		2		Анализ работы
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>44</b>	<b>57</b>	<b>43</b>	

**Учебно-тематический план программы второго года обучения**

№	Учебные разделы и опорные темы	Кол-во часов				Формы организац ии занятий	Формы контроля/ аттестаци и
		Всего	Теория	Практика			
				в пом.	на мест.		
1.	<b>Введение.</b>	2	2				
1.1.	Краеведение. Туризм.	1	1			Беседа	Вводный

	Экология. Планирование на учебный год.						контроль-наблюдение
1.2.	Туристский калейдоскоп.	1	1			Беседа	Наблюдение
<b>2.</b>	<b>КРАЕВЕДЧЕСКИЕ НАВЫКИ И УМЕНИЯ.</b>	<b>37</b>	<b>22</b>	<b>15</b>			
2.1.	Я и моя семья.	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>6</b>		Рассказ	Опрос
2.1.1	Моя семья.	1	1			Рассказ	Рисунок
2.1.2.	Фамилии, имена, отчества бабушек, дедушек.	1	1			Рассказ	Опрос
2.1.2.1	Рисунок с пояснением	1		1		Рисунок	Опрос
2.1.3.	Семейные ценности	1	1			Беседа	Опрос
2.1.3.1.	Ролевая игра	1		1		Игра	Наблюдение
2.1.4.	Тайны бабушкиного сундука.	1	1			Рассказ	Опрос
2.1.5.	Семейные традиции, реликвии	1		1		Беседа	Фотовыставка
2.1.6.	Древо рода	1		1		Рассказ	Опрос
2.1.7.	Родственные связи.	1		1		Рассказ	Опрос
2.1.8.	Заполнение таблицы прямого родословия	1		1		Рассказ	Заполнение таблицы
2.2.	Мои друзья.	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		Беседа	Опрос
2.2.1.	Сочинение на тему: «Мой самый лучший друг»	1		1		Практическое задание	анализ работы
2.3.	Наша школа	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>			
2.3.1.	История и традиции родной школы.	1	1			Рассказ	Опрос
2.3.2.	О чем рассказывают школьные стенды.	1	1			Беседа	Наблюдение
2.3.3.	Родная школа	1		1		Сочинение	Опрос
2.4	Наш район	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>			
2.4.1	Название улиц, прилегающих к школе.	1	1			Рассказ	Опрос
2.4.1.1.	Схематическое изображение улиц	1		1		Практическое задание	анализ работы
2.4.2	Музеи нашего района	1	1			Беседа	Опрос

2.4.3.	Памятники нашего района.	1	1			Беседа	Опрос
2.5.	Знакомство с Тулой	<b>18</b>	<b>12</b>	<b>6</b>			
2.5.1	Город и горожане	1	1			Беседа	Опрос
2.5.2.	Имя города.	1	1			Беседа	Кроссворд
2.5.3	Герб города	1	1			Беседа	Опрос
2.5.3.1	Герб своей семьи	1		1		Беседа	Рисунок
2.5.4.	Тула-город-герой.	1	1			Беседа	Опрос
2.5.4.1	ВОВ 1941-1945 годов в моей семье	1		1		Беседа	Опрос
2.5.5	Тула-оружейная	1	1			Беседа	Опрос. Кроссворд
2.5.6.	Тула-самоварная	1	1			Беседа	Опрос
2.5.6.1	Мой самовар	1		1		Рисунок	Наблюдение
2.5.7	Тульский пряник	1	1			Беседа	Опрос
2.5.7.1	Мой пряник.	1		1		Практическое задание	Наблюдение
2.5.8.	Чудо, а не гармонь	1	1			Беседа	Опрос
2.5.9.	Древний город	1	1			Беседа	Опрос
2.5.10	Современный город	1	1			Беседа	Опрос
2.5.10.1.	Азбука города	1		1		Практическое задание	анализ работы
2.5.11	Площади города	1	1			Беседа	Опрос
2.5.11.1	Рисунок площади Победы.	1		1		Рисунок	Наблюдение
2.5.12.	Улицы города	1	1			Беседа	Опрос
<b>3.</b>	<b>ТУРИЗМ И ЭЛЕМЕНТЫ ОРИЕНТИРОВАНИЯ</b>	<b>16</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>1</b>		
3.1.	Туризм и охрана природы	1	1			Беседа	Опрос
3.1.1.	Рисунок «Я иду в поход».	1		1		Рисунок	Наблюдение
3.2.	Групповое и личное снаряжение туриста второго года обучения	1		1		Практическое задание	Наблюдение
3.2.1.	Рисунок «Мы на привале».	1		1		Практическое задание	Наблюдение
3.3.	Организация туристского быта.	1	1			Беседа	Опрос

	Привалы и ночлеги.						
3.4.	Туристские должности в группе.	1	1			Беседа	Опрос
3.5.	Правила движения в походе, преодоление препятствий	1	1			Беседа	Опрос
3.6.	Знакомство с основами ориентирования	1	1			Беседа	Опрос
3.7.	Условные знаки рельефа.	1		1		Практическое задание	анализ работы
3.7.1.	Закрепление условных знаков рельефа	1		1		Практическое задание	анализ работы
3.7.2.	Условные знаки «Гидрография и болота».	1		1		Практическое задание	анализ работы
3.7.2.1	Закрепление условных знаков «Гидрография и болота».	1		1		Практическое задание	анализ работы
3.7.3.	Условные знаки «Растительность».	1		1		Практическое задание	анализ работы
3.7.3.1.	Закрепление условных знаков «Растительность».	1		1		Практическое задание	анализ работы
3.8.	Ориентирование по местным признакам.	1	1			Практическое задание	анализ работы
3.9.	Определение сторон горизонта.	1			1	Практическое задание	анализ работы
<b>4.</b>	<b>ГИГИЕНА И ДОВРАЧЕБНАЯ ПОМОЩЬ.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>			
4.1.	Природа и наше здоровье.	1	1			Беседа	Опрос
4.2.	Ушибы. Первая помощь при ушибах	1		1		Беседа	Опрос
<b>5.</b>	<b>ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ НА ЭКСКУРСИЯХ, ПОХОДАХ, ПУТЕШЕСТВИЯХ.</b>	<b>10</b>	<b>5</b>	<b>5</b>			
5.1.	Инструктаж по технике безопасности (сентябрь, январь)	2	2			Беседа	Наблюдение

5.2.	Правила уличного движения.	1	1			Беседа	Опрос
5.3.	Безопасная дорога в школу			1		Практическое задание	анализ работы
5.3.1	Моя дорога в школу			1		Практическое задание	анализ работы
5.4.	Основные правила уличного движения			1		Практическое задание	Опрос
5.4.1.	Городской транспорт		1			Беседа	Опрос
5.4.2.	Правила поведения в транспорте.	1	1			Беседа	Опрос
5.5.	Помни правила движения, как таблицу умножения			1		Практическое задание	Анализ работы
5.6.	Игры по правилам дорожного движения			1		Игра	Наблюдение
<b>6.</b>	<b>Традиционные тульские игры. Подвижные, познавательные и развивающие игры.</b>	<b>33</b>		<b>13</b>	<b>20</b>		
6.1.	Упражнения на развитие памяти, внимания;	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.2.	Задания на концентрацию внимания;	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.3.	Упражнения на быстроту реакции;	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.4.	Задания на развитие зрительной памяти;	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.5.	Упражнения на проверку быстроты мышления;	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.6.	Упражнения на развитие логического мышления;	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.7.	Топографические диктанты;	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.8.	Занимательные вопросы из различных областей знаний;	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.9.	Интегрированные задания;	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.10.	Подвижные игры.	1			1	Практическое	Анализ

	«Попрыгунчики — воробушки», «Кирпичики и каменщики».					ое задание	работы
6.11.	«Через ручеёк» «Вышибалы»,	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.12.	«Лисы и Тетерева», «Карусель».	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.13.	«Краски», «Третий лишний».	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.14.	«Стадо», «Цепи кованные».	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.15.	Эстафета	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.16.	Футбол, пионербол	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.17.	«По алфавиту», «Три, Тринадцать, Тридцать»	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.18.	«Цветные флажки», «Караси и щука»	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.19.	«Кружева», «Космонавты»	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.20.	«Вороны и воробьи» «Свободное место»	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.21.	«Шишки, желуди, орехи», «Птицы, блохи, пауки»	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.22.	«Белые медведи», «Бездомный заяц»	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.23.	«Дай руку», «Штандр»	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.24.	«Смена мест», «Скакалки».	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.25.	«Что делаешь?», «Фигуры»	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.26.	«Горелки», «Два Мороза»	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.27.	«У медведя во бору», «Филин и пташки»	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.28.	«Зарница», «Совушка»	1			1	Практическ ое задание	Анализ работы
6.29.	«Выставка картин»,	1			1	Практическ	Анализ

	«Передай другому!»					ое задание	работы
6.30.	Ребусы (Имена)	1		1		Практическ ое задание	Анализ работы
6.31.	Ребусы (города)	1		1		Практическ ое задание	Анализ работы
6.32.	Ребусы (Животные, птицы)	1		1		Практическ ое задание	Анализ работы
6.33.	Ребусы (Растения)	1		1		Практическ ое задание	Анализ работы
<b>7.</b>	<b>ПОДГОТОВКА К МЕРОПРИЯТИЯМ.</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>			
7.1.	Квест-игра «Знатоки природы Тульского края»						
7.1.1.	Деревья ТО	1	1			Беседа	Опрос
7.1.1.1.	«Здравствуй, дерево!».	1		1		Практическ ое задание	Анализ работы
7.1.2.	Растения луга ТО	1	1			Беседа	Опрос
7.1.2.1.	«На лугу»	1		1		Практическ ое задание	Анализ работы
7.1.3.	Рыбы ТО	1	1			Беседа	Опрос
7.1.3.1.	«Рыболов»	1		1		Практическ ое задание	Анализ работы
7.1.4.	Насекомые ТО	1	1			Беседа	Опрос
7.1.4.1	«Узнай меня»	1		1		Практическ ое задание	Анализ работы
7.1.5.	Лекарственные и редкие растения ТО	1	1			Беседа	Опрос
7.1.5.1	«Чем я полезно»	1		1		Практическ ое задание	Анализ работы
7.1.6.	Птицы ТО	1	1			Беседа	Опрос
7.1.6.1	«Житель или гость»	1		1		Практическ ое задание	Анализ работы
7.1.7.	Животные ТО	1	1			Беседа	Опрос
7.1.7.1	«Узнай меня»	1		1		Практическ ое задание	Анализ работы
7.1.8.	Красная книга ТО	1	1			Беседа	Опрос
7.1.8.1	«Можно или нет»	1		1		Практическ ое задание	Анализ работы
<b>8.</b>	<b>Участие в мероприятиях.</b>	<b>8</b>		<b>4</b>	<b>4</b>		
8.1.	«По туристской тропе»	4			4	Практическ ое занятие	Наблюдени е
8.2.	«Знатоки природы Тульского края»	4		4		Практическ ое занятие	Наблюдени е



<b>9.</b>	<b>Проведение экскурсий, походов</b>	<b>18</b>			<b>18</b>		
9.1	Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Праздник цветов»	2			2	Практическое занятие	Наблюдение
9.2	Экскурсия в музей П.Н. Крылова «В гостях у феи Радуги»	2			2	Практическое занятие	Наблюдение
9.3	Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Осенины»	2			2	Практическое занятие	Наблюдение
9.4	Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Святки»	2			2	Практическое занятие	Наблюдение
9.5	Экскурсия в музей П.Н. Крылова «В гости к Деду Морозу»	2			2	Практическое занятие	Наблюдение
9.6	Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Масленица»	2			2	Практическое занятие	Наблюдение
9.7	Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Весенние праздники»	2			2	Практическое занятие	Наблюдение
9.8	Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Праздник цветного карандаша»	2			2	Практическое занятие	Наблюдение
9.9	Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Праздник улыбки»	2			2	Практическое занятие	Наблюдение
<b>10.</b>	<b>Промежуточная аттестация.</b>	<b>2</b>		<b>2</b>			
10.1.	Творческий проект «Рисунки по итогам экскурсий»	1		1		Выставка	Анализ работы
10.2.	Викторина «Мой город».	1		1		Викторина	Анализ работы
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>44</b>	<b>57</b>	<b>43</b>		

### Содержание учебно-тематического плана второго года обучения

#### 1. Введение. 2ч. (2ч.т.)

##### 1.1. Краеведение. Туризм. Экология. Планирование на учебный год.

*Теория:* Знакомство с целями и задачами объединения на новый учебный год. Краеведение. Туризм. Экология. Их необходимость, роль, цели, задачи. Краеведение –

как важнейшее средство всестороннего развития личности.

*Формы контроля:* Входная диагностика-собеседование.

## **1.2. Туристский калейдоскоп.**

*Теория:* Рассказы детей о летних туристских впечатлениях, о путешествиях, экскурсиях, поездках, походах. Рисунок с пояснением на тему «Мои летние каникулы»

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

## **2. Краеведческие навыки и умения. 37 ч. (22 ч.т.; 15 ч.п.)**

### **2.1. Я и моя семья. 10 ч. (4 ч.т.; 6 ч.п.)**

#### **2.1.1 Моя семья.**

*Теория:* Смысл слова «семья». Значимость семьи для человека.

Работа с тестом: «Незаконченное предложение». Рисунок членов своей семьи с пояснением.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

#### **2.1.2. Фамилии, имена, отчества бабушек, дедушек.**

*Теория:* Фамилии, имена бабушек и дедушек, их возраст, место проживания.

Представление фотографий членов семьи с пояснениями, организация выставки фотографий

*Формы контроля:* Текущий контроль: выставка, беседа, опрос.

##### **2.1.2.1 Рисунок с пояснением**

*Практика:* Рисунок бабушек и дедушек, с пояснением содержания рисунка.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

#### **2.1.3. Семейные ценности.**

*Теория:* Семейные ценности: дети, доброе отношение, любовь, общие взгляды, чувство взаимопомощи. Притча «Тепло семейного очага»

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **2.1.3.1. Ролевая игра**

*Практика:* Ролевая игра «Родители глазами детей».

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

#### **2.1.4. Тайны бабушкиного сундука**

*Теория:* «Тайны бабушкиного сундука»: бабушкино рукоделие, сказки, старинные рецепты лечения болезней. Предания старины глубокой (рассказ о домовых, леших, русалках).

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **2.1.5. Семейные традиции, реликвии**

*Практика:* Традиции семьи (масленица, Новый год), реликвии (старинные фотографии, медали, письма)

Фотовыставка старинных фотографий.

*Формы контроля:* Текущий контроль: выставка, педагогическое наблюдение, опрос.

#### **2.1.6. Древо рода.**

*Практика:* Древо рода: имена, фамилии, годы жизни, места рождения, места жительства своих прямых предков.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **2.1.7. Родственные связи. Виды и степени родства.**

*Практика:* Родственные связи. Перечень древних родственных наименований.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **2.1.8. Заполнение таблицы прямого родословия**

*Практика:* «Таблица кровного родства».

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

## **2.2. Мои друзья. 2ч. (1ч.т.; 1 ч.п.)**

*Теория:* Понятия слов «Друг, дружба». Кого можно считать лучшим другом.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.2.1. Сочинение на тему: «Мой самый лучший друг»**

*Практика:* Сочинение: «Мой самый лучший друг. Где он живет? Наши общие интересы».

*Формы контроля:* Текущий контроль: сочинение, опрос, анализ работы.

## **2.3. Наша школа. 3ч. (2ч.т.; 1 ч.п.)**

### **2.3.1. История и традиции родной школы.**

*Теория:* Исторические и современные данные о школе. Вечера, праздники, традиции, встречи выпускников. Уголок Героя Советского Союза И.А. Дементьева.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.3.2. О чем рассказывают школьные стенды.**

*Теория:* Учителя и ученики – гордость школы.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.3.3. Родная школа.**

*Практика:* Сочинения о родной школе.

*Формы контроля:* Текущий контроль: сочинение, опрос, анализ работы.

## **2.4. Наш район 4ч. (3ч.т.; 1 ч.п.)**

### **2.4.1. Названия улиц, прилегающих к школе.**

*Теория:* История названия улиц. Их роль в жизни современного человека.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **2.4.1.1 Схематическое изображение улиц**

*Практика:* Схематическое изображение улиц, прилегающих к школе.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

### **2.4.2. Музеи нашего района.**

*Теория:* Музей Центр противопожарной пропаганды и общественных связей; Музей военной истории Тульского края; Музей П.Н. Крылова.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **2.4.3. Памятники нашего района.**

*Теория:* Памятник «Пролетарцам – героям слава!»;

Мемориальный комплекс «Катюша»;

Памятный знак трамвайщикам, погибшим в годы Великой Отечественной войны 1941-1945 гг.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

## **2.5. Знакомство с Тулой. 18ч. (12ч.т.; 6 ч.п.)**

### **2.5.1. Город и горожане**

*Теория:* Понятие слова «город». Город-воин. Город-труженик. Город-герой.

Кроссворд с объяснением значения слов.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

### **2.5.2. Имя города.**

*Теория:* Происхождение названия нашего города. Первое упоминание о Туле.

Кроссворд на тему «Возникновение города Тула».

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

### **2.5.3 Герб города.**

*Теория:* Как возникли гербы? Что означает слово «геральдика».

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **2.5.3.1 Герб своей семьи**

*Практика:* Герб моей семьи.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **2.5.4. Тула-город-герой.**

*Теория:* Героическая оборона Тулы в годы ВОВ.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **2.5.4.1. ВОВ 1941-1945 годов в моей семье.**

*Практика:* Рассказ о своих предках, воевавших в ВОВ 1941-1945 годов.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **2.5.5. Тула-оружейная.**

*Теория:* Легенда о мастерстве тульских оружейников. Указ Петра I 1712 г. о строительстве оружейного завода в Туле. Название «оружейных» улиц города.

*Практика:* Кроссворд «оружейные улицы» нашего города.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **2.5.6. Тула-самоварная.**

*Теория:* Понятие слова «самовар». Первая самоварная фабрика братьев Лисицыных.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **2.5.6.1. Мой самовар**

*Практика:* Мой самовар.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **2.5.7. Тульский пряник.**

*Теория:* Понятие слова «пряник». Секрет приготовления пряника. Василий Гречихин-«пряничный король».

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **2.5.7.1. Мой пряник.**

*Практика:* Узора на пряничной доске.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **2.5.8. Чудо, а не гармонь.**

*Теория:* Понятие слова «гармонь». Хроматическая гармонь и ее создатель.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **2.5.9. Древний город.**

*Теория:* Возникновение города и Тульского кремля. Понятие слов: посад, острог, слобода. Занятия людей, проживавших в той или иной слободе.

*Практика:* Хронологический порядок слов.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **2.5.10. Современный город.**

*Теория:* Упорядоченная система застройки, районы города, численность.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **2.5.10.1. Азбука города**

*Практика:* Азбука города Тулы.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **2.5.11. Площади города.**

*Теория:* Площадь Ленина, площадь Победы. Понятие словосочетания «вечный огонь».

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **2.5.11.1. Рисунок площади Победы.**

*Практика:* Рисунок площади Победы. Пояснение содержания рисунка.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

### **2.5.12. Улицы города.**

*Теория:* Происхождение названий улиц нашего города, их переименование. Улицы, сохранившие свои названия до наших дней.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

## **3. Туризм и элементы ориентирования. 16 ч. (6ч.т; 10 ч.п.)**

### **3.1. Туризм и охрана природы.**

*Теория:* Правила поведения туристов в походе. Природоохранная работа туристов.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **3.1.1. Рисунок «Я иду в поход».**

*Практика:* Рисунок с изображением себя в полной готовности для участия в походе выходного дня. Пояснение содержания рисунка.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

### **3.2. Групповое и личное снаряжение туриста второго года обучения.**

*Практика:* Установка двуспальной палатки. Размещение в палатке ковриков и спальников.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **3.2.1. Рисунок «Мы на привале».**

*Практика:* Рисунок группы юных туристов на привале.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

### **3.3. Организация туристского быта. Привалы и ночлеги.**

*Теория:* Привалы и ночлеги в походе. Продолжительность и периодичность привалов в походе в зависимости от условий (погода, рельеф местности, физическое состояние участников и т.д.).

Выбор места для привала и ночлега (бивака). Основные требования к месту привала и бивака.

*Формы контроля:* Текущий контроль: рисунок, беседа, опрос.

### **3.4. Туристские должности в группе.**

*Теория:* Должности в группе постоянные и временные.

Командир группы. Требования к командиру группы (туристский опыт, инициативность, ровные отношения с членами группы, авторитет). Его обязанности: руководство действиями членов группы, контроль выполнения заданий, поддержание нормального микроклимата в группе.

Другие постоянные должности в группе: заведующий питанием (завпит), заведующий снаряжением, проводник (штурман), краевед, санитар, ремонтный мастер, фотограф, ответственный за отчет о походе, культорг, физорг и т.д.

Временные должности. Дежурные по кухне. Их обязанности (приготовление пищи, мытье посуды).

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **3.5. Правила движения в походе, преодоление препятствий.**

*Теория:* Порядок движения группы на маршруте. Туристский строй. Режим движения, темп. Обязанности направляющего и замыкающего в группе. Режим ходового дня.

Общая характеристика естественных препятствий. Движение по дорогам, тропам, по ровной и пересеченной местности, по лесу, кустарнику, через завалы, по заболоченной местности, по травянистым склонам.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **3.6. Знакомство с основами ориентирования.**

*Теория:* Всевозможные способы ориентирования на местности. Узнаем роль компаса, как устанавливать, где мы находимся и определять куда нужно продвигаться, чтобы достичь определенной территории.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

### **3.7. Условные знаки рельефа.**

*Практика:* Зарисовка условных знаков, относящихся к рельефу

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **3.7.1. Закрепление условных знаков рельефа.**

*Практика:* Рассказ с использованием условных знаков рельефа.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **3.7.2. Условные знаки «Гидрография и болота».**

*Практика:* Зарисовка условных знаков, относящихся к гидрографии и болотам.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

##### **3.7.2.1. Закрепление условных знаков «Гидрография и болота».**

*Практика:* Рассказ с использованием условных знаков «Гидрография и болота».

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **3.7.3. Условные знаки «Растительность».**

*Практика:* Зарисовка условных знаков, относящихся к растительности.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

##### **3.7.3.1. Закрепление условных знаков «Растительность».**

*Практика:* Рассказ с использованием условных знаков «Растительность».

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

### **3.8. Ориентирование по местным признакам.**

*Теория:* Определение сторон горизонта по солнцу, по деревьям, по муравейникам, по пням, по ягодам.

*Формы контроля:* Текущий контроль: практическое задание, опрос, анализ работы.

### **3.9. Определение сторон горизонта.**

*Практика:* Игра «Куда держишь путь, дружок?».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, практическое задание, опрос, анализ работы.

## **4. Гигиена и доврачебная помощь. 2 ч. (1ч.т.; 1ч. п.)**

### **4.1. Природа и наше здоровье.**

*Теория:* Основы здорового образа жизни. Утренняя гимнастика. Профилактика простудных заболеваний.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **4.2. Ушибы. Первая помощь при ушибах.**

*Практика:* Ушибы. Первая помощь при ушибах и ссадинах. Медицинская аптечка.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

## **5. Правила безопасности на экскурсиях, в походах. 10 ч. (5 ч.т.; 5 ч. п.)**

### **5.1. Инструктаж по технике безопасности (сентябрь, январь).**

*Теория:* Инструктаж проведения занятий в помещении и в природном окружении. При работе с колющими и режущими предметами. При разжигании костра и приготовлении пищи на костре.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **5.2. Правила уличного движения.**

*Теория:* Осторожность и внимательность на прогулке, экскурсии. Главное правило: «Выполнение указаний старших и дисциплина».

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **5.3. Безопасная дорога в школу.**

*Практика:* «Правила дорожного движения. Назначения дорожных знаков».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **5.3.1. Моя дорога в школу.**

*Практика:* Схема движения из дома в школу.

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, практическое задание, опрос, анализ работы.

### **5.4. Основные правила уличного движения**

*Теория:* Тестовое задание.

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, практическое задание, опрос, анализ работы.

#### **5.4.1. Городской транспорт**

*Теория:* Виды (городского, маршрутного) транспорта и правила поведения рядом с ним.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

#### **5.4.2. Правила поведения в транспорте.**

*Теория:* Поведение при входе и выходе. Поведение в салоне.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

### **5.5. Помни правила движения, как таблицу умножения.**

*Практика:* Мультимедийная презентация с тестовыми заданиями.

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, практическое задание, опрос, анализ работы.

### **5.6. Игры по правилам дорожного движения.**

*Теория:* Правила игры.

*Практика:*

**Игра «Автобусы»**

**Игра «Автоинспектор и водители»**

**Игра «Будь внимательным!»**

**Игра «Веселый трамвайчик»**

**Игра-аттракцион «Внимание, пешеход!»**

**Игра «Гараж»**

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, игра.

### **6. Традиционные тульские игры. Подвижные, познавательные и развивающие игры. 33ч (33ч.п.)**

*Практика:* Игры и упражнения на развитие внимания, логического мышления, зрительной и механической памяти юных туристов - краеведов.

**6.1. Упражнения на развитие памяти, внимания;**

**6.2. Задания на концентрацию внимания;**

**6.3. Упражнения на быстроту реакции;**

**6.4. Задания на развитие зрительной памяти;**

**6.5. Упражнения на проверку быстроты мышления;**

**6.6. Упражнения на развитие логического мышления;**

**6.7. Топографические диктанты, ребусы;**

**6.8. Занимательные вопросы из различных областей знаний;**

**6.9. Интегрированные задания;**

**6.10. Подвижные игры: «Попрыгунчики — воробушки», «Кирпичики и каменщики».**

- 6.11. «Через ручейк» «Вышибалы», «Передай другому!» и др.
- 6.12. «Лисы и Тетерева», «Карусель».
- 6.13. «Краски», «Третий лишний».
- 6.14. «Стадо», «Цепи кованные».
- 6.15. Эстафета
- 6.16. Футбол, пионербол
- 6.17. «По алфавиту», «Три, Тринадцать, Тридцать»
- 6.18. «Цветные флажки», «Караси и щука»
- 6.19. «Кружева», «Космонавты»
- 6.20. «Вороны и воробьи», «Свободное место»
- 6.21. «Шишки, желуди, орехи», «Птицы, блохи, пауки»
- 6.22. «Белые медведи», «Бездомный заяц»
- 6.23. «Дай руку», «Штандр»
- 6.24. «Смена мест», «Скакалки».
- 6.25. «Что делаешь?», «Фигуры»
- 6.26. «Горелки», «Два Мороза»
- 6.27. «У медведя во бору», «Филин и пташки»
- 6.28. «Зарница», «Совушка»
- 6.29. «Выставка картин», «Передай другому!»
- 6.30. Ребусы (Имена)
- 6.31. Ребусы (города)
- 6.32. Ребусы (Животные, птицы)
- 6.33. Ребусы (Растения)

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, игра.

## **7. Подготовка к мероприятиям. 16 ч. (8ч.т.; 8ч.п.)**

Работа с литературой. Распределение должностных обязанностей знатоков туристов и краеведов. Подготовка эмблем. Защита своих должностей.

### **7.1. «Знатоки природы Тульского края».**

*Практика:* Квест-игра.

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, педагогическое наблюдение.

#### **7.1.1. Деревья ТО.**

*Теория:* Знакомство с породами деревьев, произрастающими на территории ТО.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **7.1.1.1. «Здравствуй, дерево!».**

*Практика:* Игра «Здравствуй, дерево!»

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, педагогическое наблюдение.

#### **7.1.2. Растения луга ТО.**

*Теория:* Знакомство с луговыми растениями, произрастающими на территории ТО.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **7.1.2. «На лугу».**

*Практика:* Игра «На лугу».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, педагогическое наблюдение.

#### **7.1.3. Рыбы ТО.**

*Теория:* Знакомство с обитателями водоемов ТО.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **7.1.3.1. «Рыболов».**



*Практика:* Игра «Рыболов».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, педагогическое наблюдение.

#### **7.1.4. Насекомые ТО.**

*Теория:* Знакомство с насекомыми ТО.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **7.1.4.1 «Узнай меня».**

*Практика:* Игра «Узнай меня».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, педагогическое наблюдение.

#### **7.1.5. Лекарственные и редкие растения ТО.**

*Теория:* Знакомство с лекарственными и редкими растениями ТО.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **7.1.5. 1. «Чем я полезно?».**

*Практика:* Игра «Чем я полезно?».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, педагогическое наблюдение.

#### **7.1.6. Птицы ТО.**

*Теория:* Знакомство с зимующими и перелетными птицами ТО.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **7.1.6.1. «Житель или гость?».**

*Практика:* Игра «Житель или гость?».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, педагогическое наблюдение.

#### **7.1.7. Животные ТО.**

*Теория:* Знакомство с млекопитающими ТО.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **7.1.7.1 «Узнай меня».**

*Практика:* Игра «Узнай меня».

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, педагогическое наблюдение.

#### **7.1.8. Красная книга ТО.**

*Теория:* Знакомство с Красной книгой ТО. Растения и животные Красной книги ТО.

*Формы контроля:* Текущий контроль: беседа, опрос.

##### **7.1.8. 1. «Можно или нет».**

*Практика:* Игра «Можно или нет»

*Формы контроля:* Текущий контроль: игра, педагогическое наблюдение.

#### **8. Участие в мероприятиях. 8 ч. (8 ч.п.)**

##### **8.1. «По туристской тропе»**

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение

##### **8.2. «Знатоки природы Тульского края»**

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение

##### **8.3. Соревнования по туристским навыкам**

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение

##### **8.4. Краеведческое ориентирование**

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение

#### **9. Проведение экскурсий, походов. 18 ч. (18 ч.п.)**

##### **9.1. Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Праздник цветов»**

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

##### **9.2. Экскурсия в музей П.Н. Крылова «В гостях у феи Радуги»**

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

9.3. Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Осенины»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

9.4. Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Святки»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

9.5. Экскурсия в музей П.Н. Крылова «В гости к Деду Морозу»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

9.6. Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Масленица»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

9.7. Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Весенние праздники»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

9.8. Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Праздник цветного карандаша»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

9.9. Экскурсия в музей П.Н. Крылова «Праздник улыбки»

*Формы контроля:* Текущий контроль: педагогическое наблюдение, беседа, опрос.

## **10. Промежуточная аттестация. 2 ч. (2 ч.п.)**

10.1. Творческий проект «Рисунки по итогам экскурсий».

*Форма контроля: Промежуточная аттестация: выставка рисунков*

10.2. Викторина: «Мой город»

*Форма контроля: Промежуточная аттестация: викторина, мониторинг уровня обучения и развития обучающихся.*

### **Методическое обеспечение и условия реализации программы 2-го года обучения.**

Программа может быть реализована при наличии следующих организационно-педагогических условий:

- наличие детей, заинтересованных в освоении данной программы и родителей, поддерживающих этот интерес;

- наличие у детей медицинского допуска.

Методы формирования у обучающихся знаний, умений и навыков обусловлены планируемыми результатами освоения данной программы и сроком ее реализации.

Как отмечено в пояснительной записке, занятия с детьми предполагается проводить со всей группой обучающихся одновременно в виде теоретических и практических занятий в помещении и на местности.

Теоретические знания сообщаются детям в виде бесед, мини-лекций, а также в ходе практических занятий. Такой подход к организации занятий представляется оптимальным для решения педагогических задач по стимулированию интереса детей к туристско-краеведческой деятельности, развития у них самостоятельности, инициативности, исполнительности, творчества.

Практические занятия целесообразно проводить в виде коллективного обсуждения конкретной задачи по подготовке к конкретному виду деятельности.

Кроме того, целесообразно предусмотреть выполнение упражнений, направленных на закрепление определенных знаний, умений и навыков, а также викторин, игр, которые могут быть разработаны педагогом или заимствованы из соответствующих источников, а также на электронных образовательных ресурсах (ЭОР).

В результате освоения программы обучающиеся будут:

**Знать** (теоретическая подготовка):

- о памятных местах, музеях своего микрорайона, города;
- о пользе утренней зарядки и ведении здорового образа жизни;
- как минимум, 2 поколения членов своей семьи, семейные традиции и ценности;
- правила поведения в музее, на улице, в природном окружении; названия улиц микрорайона;
- лекарственные травы, произрастающие в близлежащем окружении, правила их сбора и употребления;
- ядовитые растения района;
- дикорастущие съедобные растения;
- различать группы знаков спортивных карт и знать условные знаки;
- правила безопасности организации туристских прогулок, экскурсий, путешествий;
- права и обязанности участников похода;
- названия улиц, прилегающих к школе, музеев, расположенных в Пролетарском районе;
- объекты школьного двора и использовать их как ориентиры;
- начальные сведения из истории города Тула;
- основные правила охраны природы;
- растения, занесенные в Красную Книгу Тульской области;
- животных, обитающих в окрестностях г. Тула;
- меры безопасности при проведении занятий в помещении, на улице, при преодолении естественных препятствий;
- правила дорожного движения пешехода;
- правила укладки рюкзака;

**Уметь**

(практическая

подготовка):

- подготовить экспозицию для выставки;
- оборудовать и убрать место привала;
- вести рассказ о посещенных достопримечательностях;
- одеваться и обуваться для туристских прогулок, путешествий, экскурсий, походов выходного дня по сезону;
- самостоятельно уложить рюкзачок;
- вести здоровый образ жизни;
- подготовить с помощью близких родственников материалы о своей семье;
- читать спортивную карту.

Занятия будут организованы в формах, которые будут поддерживать интерес детей к занятиям, а также придавать осмысленность и целесообразность их деятельности.

### ***Критерии оценки знаний, умений обучающихся.***

Как отмечено в пояснительной записке, планируется проведение промежуточной аттестации обучающихся.

С учетом возраста обучающихся аттестация проводится в форме творческого проекта в декабре (выставка рисунков по итогам походов и экскурсий), в мае в форме викторины «Мой город».

Методы диагностики: наблюдение, собеседование, ролевые игры, выставки, конкурсы, викторины, игры-практикумы и т.д.

## **Материально-техническое оснащение программы**

### **1. Список необходимого снаряжения и оборудования для реализации данной программы:**

- Палатка (1 шт.)
- Тент (1 шт.)
- Котлы (1 шт.)
- Костровые приспособления (1 комплект)
- Трапики (6 шт.)
- Компас жидкостный (15 шт.)
- Топор (1 шт.)
- Пила (ножовка) (1 шт.)
- Комплект спортивных карт (15 шт.)

### **2. Состав простейшей медицинской аптечки**

- |                             |        |
|-----------------------------|--------|
| Бинт стерильный             | 2 шт.  |
| Жгут резиновый              | 1 шт.  |
| Вата                        | 50 гр. |
| Лейкопластырь бактерицидный | 5 шт.  |
| Ножницы                     | 1 шт.  |

## **3. Учебно-методические материалы.**

### **3.1. Учебные пособия:**

- тетрадь из серии «Мой город» (пособия и рабочие тетради): «Знакомство с Тулой».

### **3.2. Методические материалы:**

1. Методическая разработка «Растительный мир Тульской области»;
2. Методическая разработка «Традиционные тульские игры»;
3. Методическая разработка «Упражнения по спортивному ориентированию для работы с детьми 1-2-х гг. обучения»;
4. Методическая разработка «Игры и упражнения на местности для обучения навыкам спортивного ориентирования»;

### **3.3. Дидактический материал**

- 1 Сборник ребусов.
- 2 Мультимедийные презентации с достопримечательностями г. Тулы.
- 3 Карточки для игры «Веселый рюкзачок», «Животные Тульской области», «Ботаническое лото».
- 4 Электронный сборник фотографий «Виды старой Тулы».

## **Учебно - тематический план третьего года обучения**

№	Учебные разделы и опорные темы	Кол-во часов				Формы контроля, аттестации
		Всего	Тео рия	Практика		
				в пом.	На мест.	
1.	<b>Введение.</b>	2	2			Вводный контроль-опрос
2.	<b>КРАЕВЕДЧЕСКИЕ</b>	20	13	7		Опрос,

	<b>НАВЫКИ И УМЕНИЯ.</b>					наблюдение, анализ работы
3.	<b>Туризм и ориентирование.</b>	8	1		7	Опрос, наблюдение, анализ работы
4.	<b>ГИГИЕНА И ДОВРАЧЕБНАЯ ПОМОЩЬ.</b>	4	4			Опрос
5.	<b>ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ НА ЭКСКУРСИЯХ, ПОХОДАХ, ПУТЕШЕСТВИЯХ.</b>	3	3			Опрос
6.	<b>Традиционные тульские игры. Подвижные, познавательные и развивающие игры.</b>	19		9	10	Анализ работы
7.	<b>Участие в мероприятиях.</b>	4		2	2	Наблюдение, опрос
8.	<b>Проведение экскурсий, походов</b>	10			10	Наблюдение, опрос, анализ работы
9.	<b>Промежуточная аттестация.</b>	2		2		Анализ работы
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>23</b>	<b>20</b>	<b>29</b>	

#### Учебно-тематический план третьего года обучения

№	Учебные разделы и опорные темы	Кол-во часов				Форма организации занятий	Формы контроля
		Всего	Тео рия	Практика			
				в пом.	На мест.		
1.	<b>Введение.</b>	2	2				
1.1.	Краеведение. Туризм. Экология. Планирование на учебный год.	1	1			Беседа	Вводный контроль- опрос
1.2.	Туристский калейдоскоп.	1	1			Беседа	Опрос
2.	<b>КРАЕВЕДЧЕСКИЕ НАВЫКИ И УМЕНИЯ.</b>	<b>20</b>	<b>13</b>	<b>7</b>			

2.1.	Я и моя семья.	7	3	4			
2.1.1	Летопись моей семьи.	1	1			Выставка фотографий	Опрос
2.1.2.	Трудовая деятельность членов семьи	1	1			Беседа	Анализ работы
2.1.2.1	Рисунок с пояснением	1		1		Практическое занятие	Опрос
2.1.3.	Игры бабушек и дедушек.	1	1			Просмотр фильма	Опрос
2.1.4.	Разучивание игр на прогулке	1		1		Практическое задание (игра)	Наблюдение
2.1.5.	Творческий проект «Необычные игрушки».	1		1		Практическое задание	Анализ работы
2.1.6.	Сочинение на тему: «Мой школьный друг»	1		1		Практическое задание	Опрос, анализ работы
2.2	Наш район	2			2	Практическое задание	Анализ работы
2.2.1	Улица Бондаренко; ул. Хворостухина	1			1	Мультимедийная презентация	Опрос
2.2.2	Улица Вильямса, ул. Ю.Фучика	1			1	Мультимедийная презентация	Опрос
2.3.	Знакомство с Тулой	11	9	2			
2.3.1	Музеи нашего города	1	1			Беседа	Опрос
2.3.2.	Музей «Тульские древности»	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.3.3	Музей оружия	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.3.4	Музей «Тульские самовары»	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.3.5.	Военно-исторический музей.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.3.6	Тульский экзотариум.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.4.	Тульский край в годы ВОВ.	1	1			Беседа	Опрос

2.4.1	1941 год: Героическая оборона Тулы	1	1			Виртуальная экскурсия	Опрос, наблюдение
2.4.3	Дети войны	1	1			Беседа	Опрос
2.4.4	Стихи о войне.	1		1		Беседа	Опрос
2.4.5	И песни тоже воевали	1		1		Беседа	Опрос
<b>3.</b>	<b>Туризм и ориентирование.</b>	<b>8</b>	<b>1</b>		<b>7</b>		
3.1.	Снаряжение спортсмена ориентировщика.	1	1			Визуализированная лекция	Опрос
3.2.	Повторение условных знаков спортивных карт.	1			1	Игра	Наблюдение
3.3.	Закрепление условных знаков спортивных карт.	1			1	Практическое задание	Анализ работы
3.4.	Ориентирование на местности.	1			1	Практическое задание	Анализ работы
3.5.	Измерение расстояний на местности и карте.	1			1	Практическое задание	Анализ работы
3.6.	Городское ориентирование.	1			1	Практическое задание	Анализ работы
3.7.	Ориентирование в заданном направлении на территории школы.	1			1	Практическое задание	Анализ работы
3.8.	Ориентирование в заданном направлении в окрестностях школы	1			1	Практическое задание	Анализ работы
<b>4.</b>	<b>ГИГИЕНА И ДОВРАЧЕБНАЯ ПОМОЩЬ.</b>	<b>4</b>	<b>4</b>				
4.1.	Помощь при различных видах травм.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
4.2.	Оказание первой помощи.	1	1			Визуализированная лекция	Опрос
4.3	Попадание ИНОРОДНЫХ тел в глаза, УШИ ИЛИ НОС.	1	1			Визуализированная лекция	Опрос
4.4	Укусы насекомых, животных	1	1			Визуализированная лекция	Опрос
<b>5.</b>	<b>ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ</b>	<b>3</b>	<b>3</b>				

	<b>НА ЭКСКУРСИЯХ, ПОХОДАХ, ПУТЕШЕСТВИЯХ.</b>						
5.1.	Инструктаж по технике безопасности (сентябрь).	1	1			Беседа	Опрос
5.2.	Инструктаж по технике безопасности (январь).	1	1			Беседа	Опрос
5.3.	5.3.Правила дорожного движения.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
<b>6.</b>	<b>Традиционные тульские игры. Подвижные, познавательные и развивающие игры.</b>	<b>19</b>		<b>9</b>	<b>10</b>		
6.1.	Упражнения на развитие памяти, внимания	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.2.	Задания на концентрацию внимания	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.3.	Упражнения на быстроту реакции	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.4.	Задания на развитие зрительной памяти	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.5.	Упражнения на проверку быстроты мышления	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.6.	Упражнения на развитие логического мышления	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.7.	Топографические диктанты, ребусы	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.8.	Занимательные вопросы из различных областей знаний	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.9.	Интегрированные задания	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.10.	Подвижные игры: «Кривое зеркало», «Белые медведи».	1			1	Практическое задание	Анализ работы
6.11.	«Бездомный заяц» «Дай руку».	1			1	Практическое задание	Анализ работы



6.12.	«Британский Бульдог», «Штандр».	1			1	Практическое задание	Анализ работы
6.13.	«Скакалки», «Что делаешь?».	1			1	Практическое задание	Анализ работы
6.14.	«Море волнуется», «Ровным кругом».	1			1	Практическое задание	Анализ работы
6.15.	«Воздух, вода, земля, ветер», «Повтори-ка».	1			1	Практическое задание	Анализ работы
6.16.	«Удочка», «Попрыгунчики — воробушки».	1			1	Практическое задание	Анализ работы
6.17.	«С кочки на кочку», «Охотники и утки».	1			1	Практическое задание	Анализ работы
6.18.	«Горелки», «Стадо».	1			1	Практическое задание	Анализ работы
6.19.	«У медведя во бору», «Филин и пташки».	1			1	Практическое задание	Анализ работы
<b>7.</b>	<b>Участие в мероприятиях.</b>	<b>4</b>		<b>2</b>	<b>2</b>		
7.1	«Знатоки природы Тульского края»	2		2		Квест-игра	Наблюдение
7.2	Краеведческое ориентирование	2			2	Соревнование	Наблюдение
<b>8.</b>	<b>Проведение экскурсий, походов</b>	<b>10</b>			<b>10</b>		
8.1	Экскурсия «Бал осенних листьев»	2			2	Экскурсия	Наблюдение, опрос
8.2	Экскурсия в лес «Красавица - Зима»	2			2	Экскурсия	Наблюдение, опрос
8.3	Экскурсия в лес «Встречаем весну!»;	2			2	Экскурсия	Наблюдение, опрос
8.4	Экскурсия в лес «Удивительный мир природы».	2			2	Экскурсия	Наблюдение, опрос
8.5	Экскурсия в лес «Мир, который меня окружает»	2			2	Экскурсия	Наблюдение, опрос
<b>9.</b>	<b>Промежуточная аттестация.</b>	<b>2</b>		<b>2</b>			
9.1.	Творческий проект «Выставка рисунков и фотографий по итогам походов и экскурсий».	1		1		Выставка	Анализ работы
9.2.	Викторина: «Героическая оборона	1		1		Викторина	Анализ работы

	Тулы»						
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>23</b>	<b>20</b>	<b>29</b>		

### **Содержание учебно-тематического плана третьего года обучения.**

#### **1. Введение. 2ч. (2 ч.т.)**

##### **1.1. Краеведение. Туризм. Экология. Планирование на учебный год.**

*Теория:* Знакомство с целями и задачами объединения на новый учебный год. Краеведение. Туризм. Экология. Их необходимость, роль, цели, задачи. Краеведение – как важнейшее средство всестороннего развития личности.

##### **1.2. Туристский калейдоскоп.**

*Теория:* Рассказы детей о летних туристских впечатлениях, о путешествиях, экскурсиях, поездках, походах.

#### **2. Краеведческие навыки и умения. 20 ч. (13 ч.т.; 7 ч.п.)**

##### **2.1. Я и моя семья. 7 ч. (3 ч.т.; 4 ч.п.)**

###### **2.1.1. Летопись моей семьи.**

*Теория:* Беседа о членах семьи.

*Практика:* Работа с семейными фотографиями. Составление рассказа о своей семье. Выставка фотографий.

###### **2.1.2. Трудовая деятельность членов семьи**

*Теория:* Место работы, учебы членов семьи. Представление фотографий членов семьи (с рабочих мест) с пояснениями.

###### **2.1.2.1. Рисунок с пояснением**

*Практика:* Нарисовать рабочее место одного из членов семьи, рассказать и объяснить содержание рисунка.

###### **2.1.3. Игры бабушек и дедушек.**

*Теория:* Знакомство детей с многообразием народных игр и игрушек. Изучение игры бабушек и дедушек; знакомство детей с игрушками, с которыми играли их бабушки и дедушки.

###### **2.1.4. Разучивание игр на прогулке.**

*Теория.* Объяснение правил игры.

*Практика:* Играем в игры бабушек и дедушек.

###### **2.1.5. Творческий проект «Необычные игрушки».**

*Теория.* Самодельные куклы.

*Практика:* Изготовление куклы.

###### **2.1.6. Сочинение на тему: «Мой школьный друг»**

*Практика:* Сочинение: «Мой школьный друг». Что нас связывает? Наши общие интересы, дела.

#### **2.2. Наш район 2ч. (2 ч.п.)**

##### **2.2.1. Улица Бондаренко, ул. Хворостухина.**

*Теория.* История названия улиц. Биография М.Т Бондаренко и А.И. Хворостухина.

##### **2.2.2. Улица Вильямса, ул. Ю.Фучика.**

*Теория.* История названия улиц. Биография В.Р. Вильямса и Юлиуса Фучика.

#### **2.3. Знакомство с Тулой 11ч. (9 ч.т.; 2 ч.п.)**

##### **2.3.1. Музеи нашего города**

*Теория:* Как появились музеи. Какими бывают. Как назывался первый музей в Туле.

Музейные профессии.

*Практика:* Вставить пропущенные буквы в слова и объяснить значения этих слов. Объяснить фразу: «музей под открытым небом».

### **2.3.2. Музей «Тульские древности»**

*Теория:* Где расположен? Чье имя носит? Кем был И.И. Троицкий. Что такое археология? Экспозиции музея.

*Практика:* Объяснить фразы – «фрагмент керамики», «красный угол»

### **2.3.3 Музей оружия.**

*Теория:* Как возник? Кто основатель? Где расположен? Экспозиции музея.

*Практика:* Как назывались на Руси предшественники ружей? Нарисовать их.

### **2.3.4. Музей «Тульские самовары**

*Теория:* Архитектура здания. Экспозиции музея.

*Практика:* Нарисовать сбитенник и составить рассказ к рисунку.

### **2.3.5. Военно-исторический музей.**

*Теория:* История создания. Где расположен? Экспозиции музея.

*Практика:* Рисунок наиболее понравившегося экспоната.

### **2.3.6. Тульский экзотариум.**

*Теория:* История создания. Где расположен? Экспозиции экзотариума.

*Практика:* Рисунок наиболее понравившейся экспозиции.

## **2.4 Тульский край в годы ВОВ.**

### **2.4.1 1941 год: Героическая оборона Тулы**

*Теория:* Куда дошли немцы. Кольцо блокады.

### **2.4.2. Дети войны**

*Теория:* Жизнь детей Тульского края в годы ВОВ.

### **2.4.3. Стихи о войне.**

*Теория:* Чтение и разучивание стихотворений о войне.

*Практика:* Рассказать стих, нарисовать к нему иллюстрацию.

### **2.4.4. И песни тоже воевали**

*Теория:* Рассказать о военных песнях.

*Практика:* Разучить песню, нарисовать к ней иллюстрацию

## **3. Туризм и ориентирование. 8ч. (1 ч.т.; 7 ч.п.)**

### **3.1. Снаряжение спортсмена ориентировщика.**

*Теория.* Что входит в перечень снаряжения спортсмена-ориентировщика.

### **3.2 .Повторение условных знаков спортивных карт.**

*Практика:* Игра «Найди меня».

### **3.3. Закрепление условных знаков спортивных карт.**

*Практика:* Топодиктанты.

### **3.4. Ориентирование на местности.**

*Контрольные задания:* «Чтение карты и определение точек стояния».

### **3.5. Измерение расстояний на местности и карте.**

*Практика.* Измерить глазомерным способом расстояние на карте и парами шагов на местности.

### **3.6. Городское ориентирование.**

*Практика.* Поиск ориентиров на территории школы.

### **3.7. Ориентирование в заданном направлении на территории школы.**

*Практика:* Прохождение отмеченных на карте и расположенных на местности КП в

заданном направлении на территории школы

### **3.8. Ориентирование в заданном направлении в окрестностях школы.**

*Практика:* Прохождение отмеченных на карте и расположенных на местности КП в заданном направлении в окрестностях школы

## **4. Травмы, доврачебная помощь. 4 ч. (4 ч.т.)**

### **4.1. Помощь при различных видах травм.**

*Теория.* Помощь при различных травмах. Тепловой и солнечный удар, ожоги. Помощь утопающему, обмороженному, пораженному электрическим током.

### **4.2. Оказание первой помощи.**

*Теория:* Искусственное дыхание. Наложение жгута, ватно-марлевой повязки, обработка ран, промывание желудка.

### **4.3. Попадание инородных тел в глаза, уши или нос.**

*Теория.* Помощь при попадании инородных тел в глаза, уши или нос.

### **4.4. Укусы насекомых, животных**

*Теория.* Оказание первой помощи при укусах.

## **5. Правила безопасности на экскурсиях, в походах. 3 ч. (3 ч.т.)**

### **5.1. Инструктаж по технике безопасности (сентябрь).**

*Теория:* Инструкция 293

правила по ТБ антитеррористических мероприятий

правила по ТБ во время проведения экскурсий

правила поведения в транспорте

правила по ТБ во время проведения массовых мероприятий

### **5.2. Инструктаж по технике безопасности (январь).**

*Теория:* Правила по ТБ во время новогодних каникул дома и на улице

Правила безопасного поведения на льду.

Правила по ТБ во время проведения массовых мероприятий

### **5.3. Правила дорожного движения.**

*Теория:* Основное правило - слушаться старших и хорошо вести себя, быть внимательным и осторожным. Соблюдать ПДД.

## **6. Традиционные тульские игры. Подвижные, познавательные и развивающие игры. 19 ч. (19 ч.п.)**

*Практика:* Ознакомление детей с традиционными тульскими играми. Правила игры. Игры и упражнения на развитие внимания, логического мышления, зрительной и механической памяти юных туристов - краеведов.

**6.1. Упражнения на развитие памяти, внимания;**

**6.2. Задания на концентрацию внимания;**

**6.3. Упражнения на быстроту реакции;**

**6.4. Задания на развитие зрительной памяти;**

**6.5. Упражнения на проверку быстроты мышления;**

**6.6. Упражнения на развитие логического мышления;**

**6.7. Топографические диктанты, ребусы;**

**6.8. Занимательные вопросы из различных областей знаний;**

**6.9. Интегрированные задания;**

**6.10. Подвижные игры: «Кривое зеркало», «Белые медведи».**

**6.11. «Бездомный заяц» «Дай руку».**

**6.12. «Британский Бульдог», «Штандр».**

- 6.13. «Скакалки», «Что делаешь?».
- 6.14. «Море волнуется», «Ровным кругом».
- 6.15. «Воздух, вода, земля, ветер», «Повтори-ка».
- 6.16. «Удочка», «Попрыгунчики — воробушки».
- 6.17. «С кочки на кочку», «Охотники и утки».
- 6.18. «Горелки», «Стадо».
- 6.19. «У медведя во бору», «Филин и пташки».
7. **Участие в мероприятиях. 4 ч (4 ч.п.)**
- 7.1 «Знатоки природы Тульского края»
- 7.2 Краеведческое ориентирование
8. **Проведение экскурсий, походов. 10 ч (10 ч.п.)**
- 8.1 Экскурсия «Бал осенних листьев»
- 8.2 Экскурсия в лес «Красавица - Зима»
- 8.3 Экскурсия в лес «Встречаем весну!»;
- 8.4 Экскурсия в лес «Удивительный мир природы».
- 8.5 Экскурсия в лес «Мир, который меня окружает»
10. **Промежуточная аттестация. 2 ч (2 ч.п.)**
- 10.1. Творческий проект «Выставка рисунков и фотографий по итогам походов и экскурсий».
- 10.2. Викторина: «Героическая оборона Тулы»

#### Учебно - тематический план четвертого года обучения

№	Учебные разделы и опорные темы	Кол-во часов				Формы контроля, аттестации
		Всего	Теория	Практика		
				в пом.	на мест.	
1.	<b>Введение.</b>	2	2			Вводный контроль-опрос
2.	<b>Краеведческие навыки и умения.</b>	34	18	14	2	Опрос, анализ работы
3.	<b>Туризм и ориентирование</b>	11	3		8	Опрос, анализ работы
4.	<b>Гигиена и доврачебная помощь</b>	4	4			Опрос
5.	<b>Правила безопасности на экскурсиях, в походах, путешествиях</b>	3	3			Опрос
6.	<b>Традиционные тульские игры. Подвижные, познавательные и развивающие игры</b>	32		9	23	Анализ работы
7.	<b>Подготовка к мероприятиям</b>	24	9	13	2	Опрос, анализ работы

8.	<b>Участие в мероприятиях.</b>	12		4	8	Наблюдение
9.	<b>Проведение экскурсий, походов</b>	20		8	12	Наблюдение, опрос
10.	<b>Промежуточная аттестация.</b>	2		2		
10.1.	Рисунки и фотографии по итогам походов и экскурсий	1		1		Анализ работы
10.2.	«Природа Тульского края».	1		1		Анализ работы
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>39</b>	<b>50</b>	<b>55</b>	

### Учебно-тематический план четвертого года обучения

№	Учебные разделы и опорные темы	Кол-во часов				Форма организаци и занятий	Формы контроля
		Всего	Теория	Практика			
				в пом.	на мест.		
1.	<b>Введение.</b>	2	2				
1.1.	Краеведение. Туризм. Экология. Планирование на учебный год.	1	1			Беседа	Вводный контроль-опрос
1.2.	Туристский калейдоскоп.	1	1			Беседа	Опрос
2.	<b>Краеведческие навыки и умения.</b>	34	18	14	2		
2.1	Семейный бюджет	1		1		Беседа	Опрос
2.2.	Доходы семьи.	1	1			Беседа	Анализ работы
2.3.	Расчет семейного бюджета.	1		1		Практическое занятие	Опрос
2.4.	Мой дом - моя крепость.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.5.	Семья – это важно!	1		1		Практическое занятие, творческий проект	Опрос, анализ работы
2.6.	Смешные моменты из жизни семьи.	1		1		Практическое занятие, творческий проект	Опрос, анализ работы

2.7.	Почему мне дома хорошо?	1		1		Практическое занятие, творческий проект	Опрос, анализ работы
2.8.	Помощь близким.	1		1		Практическое занятие, творческий проект	Опрос, анализ работы
2.9.	Памятные места города и области.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.10.	Памятники города	1		1		Практическое задание, игра	Опрос, анализ работы
2.11.	Храмы г. Тулы.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.12.	Памятные знаки города.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.13.	Памятные знаки нашего города	1		1		Практическое задание, игра	Опрос, анализ работы
2.14.	Здравствуй, Тула!	1		1		Практическое задание, игра	Опрос, анализ работы
2.15.	Л.Н. Толстой. Жизнь и творчество.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.16.	М.Е. Салтыков – Щедрин, В.А. Жуковский, П.Н. Крылов. Жизнь и творчество.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.17.	А.С. Хомяков. Жизнь и творчество.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.18.	А.Т. Болотов. Жизнь и творчество.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.19.	Тайны Тульского кремля.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.20.	Путешествие по Тульскому кремлю	1		1		Викторина	Опрос

2.21.	Тульская глиняная игрушка.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.22.	Основные цвета росписи Тульской игрушки	1		1		Практическое задание	Опрос, анализ работы
2.23.	Исторические сведения о животном мире Тульской области.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.24.	Животный мир водоемов. Пресмыкающиеся и земноводные Тульской области.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.25.	Птицы Тульской области.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.26.	Млекопитающие Тульской области.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.27.	Охотничьи - промысловые виды животных	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.28.	Растения Тульской области.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
2.29.	Гербарий.	1			1	Практическое задание	Опрос, анализ работы
2.30.	Сбор гербария	1			1	Практическое задание	Опрос, анализ работы
2.31.	Природа нашего края.	1		1		Практическое задание	Опрос, анализ работы
2.32.	Конкурс знатоков природы.	1		1		Мини-лекция	Опрос
2.33.	Тульский край в годы Великой Отечественной войны 1941-1945 годов.	1	1			Беседа	Опрос
2.34.	Герой моей семьи	1		1		Практическое задание	Опрос, анализ работы
<b>3.</b>	<b>Туризм и ориентирование</b>	<b>11</b>	<b>3</b>		<b>8</b>		



3.1.	Изучение способов ориентирования.	1	1			Визуализированная мини-лекция	Опрос
3.2.	Точный азимут	1			1	Практическое задание	Анализ работы
3.3.	Азимутальное ориентирование	1			1	Практическое задание	Анализ работы
3.4.	Ориентирование в заданном направлении	1			1	Практическое задание	Анализ работы
3.5.	Личное снаряжение юного туриста.	1	1			Визуализированная мини-лекция	Опрос
3.6.	Игра "Рейтинг снаряжения"	1			1	Практическое задание	Анализ работы
3.7.	Групповое снаряжение юного туриста.	1	1			Визуализированная мини-лекция	Опрос
3.8.	Туристская игра "Шумная река".	1			1	Практическое задание	Анализ работы
3.9.	Правила укладки рюкзака.	1			1	Практическое задание	Анализ работы
3.10.	Собери рюкзак.	1			1	Практическое задание	Анализ работы
3.11.	Поведение группы во время прогулок, путешествий, походов.	1	1			Практическое задание	Анализ работы
<b>4.</b>	<b>Гигиена и доврачебная помощь</b>	<b>4</b>	<b>4</b>				
4.1.	Переломы и вывихи, растяжении связок	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
4.2.	Тепловой и солнечный удар, ожоги.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
4.3	Порезы и ранения, кровотечение.	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
4.4	Юные туристы-краеведы выполняют девиз: «В здоровом теле - здоровый дух», «Чистота - залог здоровья».	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
<b>5.</b>	<b>Правила безопасности на экскурсиях, в походах, путешествиях</b>	<b>3</b>	<b>3</b>				

5.1.	Инструктаж по технике безопасности (сентябрь).	1	1			Беседа	Опрос
5.2.	Инструктаж по технике безопасности (январь).	1	1			Беседа	Опрос
5.3.	Правила дорожного движения	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
<b>6.</b>	<b>Традиционные тульские игры. Подвижные, познавательные и развивающие игры</b>	<b>32</b>		<b>9</b>	<b>23</b>		
6.1.	Развитие памяти и внимания	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.2.	Развитие концентрации внимания	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.3.	Развитие быстроты реакции	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.4.	Развитие зрительной памяти	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.5.	Развитие быстроты мышления	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.6.	Развитие логического мышления	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.7.	Топографические диктанты, ребусы	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.8.	Занимательные вопросы из различных областей знаний	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.9.	Интегрированные задания	1		1		Практическое задание	Анализ работы
6.10.	Подвижные игры: «Кривое зеркало», «Белые медведи»	1			1	Практическое задание	Анализ работы
6.11.	Подвижные игры: «Бездомный заяц» «Дай руку»	1			1	Практическое задание	Анализ работы
6.12.	Подвижные игры: «Британский Бульдог», «Штандр»	1			1	Практическое задание	Анализ работы
6.13.	Подвижные игры: «Скакалки», «Что делаешь?»	1			1	Практическое задание	Анализ работы
6.14.	Подвижные игры: «Море волнуется»,	1			1	Практическое задание	Анализ работы

	«Ровным кругом»						
6.15.	Подвижные игры: «Воздух, вода, земля, ветер», «Повтори-ка»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.16.	Подвижные игры: «Удочка», «Попрыгунчики — воробушки»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.17.	Подвижные игры: «С кочки на кочку», «Охотники и утки»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.18.	Подвижные игры: «Горелки», «Стадо»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.19.	Подвижные игры: «У медведя во бору», «Филин и пташки»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.20.	Подвижные игры: «Зарница», «Блуждающий мяч»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.21.	Подвижные игры: «Совушка», «Солнышко и дождик»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.22.	Подвижные игры: «Воробушки и кот», «Птички и кошка»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.23.	Подвижные игры: «Снежинки и ветер», «Найди себе пару»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.24.	Подвижные игры: «Медведь и пчелы», «Хитрая лиса»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.25.	Подвижные игры: «Ловля оленей», «Охотники и соколы»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.26.	Подвижные игры: «Ноги от земли», «Пустое место»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.27.	Подвижные игры: «Перестрелка», «Поезд»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.28.	Подвижные игры: «Корзинки», «Хватай, убегай»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.29.	Подвижные игры: «Три медведя», «Волк в лесу»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы

6.30.	Подвижные игры: «Палочка-выручалочка», «12 палочек»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.31.	Подвижные игры: «Пятнашки», «Льдинки»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
6.32.	Подвижные игры: «Не пропусти мяч», «Лес, болото, озеро»	1			1	Практическо е задание	Анализ работы
<b>7.</b>	<b>Подготовка к мероприятиям</b>	<b>24</b>	<b>9</b>	<b>13</b>	<b>2</b>		
	<i>Знатоки природы Тульского края</i>						
7.1.	Деревья Тульской области	1	1			Мультимеди йная презентация	Опрос
7.2.	Здравствуй, дерево!	1		1		Практическо е задание, игра	Анализ работы
7.3.	Луговые растения Тульской области	1	1			Мультимеди йная презентация	Опрос
7.4.	На лугу	1		1		Практическо е задание, игра	Анализ работы
7.5.	Рыбы Тульской области	1	1			Мультимеди йная презентация	Опрос
7.6.	Рыболов	1		1		Практическо е задание, игра	Анализ работы
7.7.	Насекомые Тульской области	1	1			Мультимеди йная презентация	Опрос
7.8.	Узнай меня	1		1		Практическо е задание, игра	Анализ работы
7.9.	Лекарственные и редкие растения Тульской области	1	1			Мультимеди йная презентация	Опрос
7.10.	Чем я полезно	1		1		Практическо е задание, игра	Анализ работы
7.11.	Птицы Тульской области	1	1			Мультимеди йная презентация	Опрос

7.12.	Житель или гость	1		1		Практическое задание, игра	Анализ работы
7.13.	Животные Тульской области	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
7.14.	Узнай меня	1		1		Практическое задание, игра	Анализ работы
7.15.	Красная книга Тульской области	1	1			Мультимедийная презентация	Опрос
7.16.	Можно или нет	1		1		Практическое задание, игра	Анализ работы
	<i>Соревнования по туристским навыкам</i>						
7.17.	Установка палатки	1			1	Практическое задание	Анализ работы
7.18.	Ориент-шоу	1			1	Практическое задание	Анализ работы
7.19.	Туристские узлы	1	1			Беседа	Опрос
7.20.	Туристский узел «Прямой»	1		1		Практическое задание	Анализ работы
7.21.	Туристский узел «Восьмёрка»	1		1		Практическое задание	Анализ работы
7.22.	Туристский узел «Встречный»	1		1		Практическое задание	Анализ работы
7.23.	Туристский узел «Стремя»	1		1		Практическое задание	Анализ работы
7.24.	Туристский узел «Контрольный»	1		1		Практическое задание	Анализ работы
<b>8.</b>	<b>Участие в мероприятиях.</b>	<b>12</b>		<b>4</b>	<b>8</b>		
8.2.	Знатоки природы Тульского края	4		4		Квест-игра	Наблюдение
8.3.	Соревнования по туристским навыкам	4			4	Соревнование	Наблюдение
8.4	Краеведческое ориентирование	4			4	Соревнование	Наблюдение
<b>9.</b>	<b>Проведение экскурсий, походов</b>	<b>20</b>		<b>8</b>	<b>12</b>		
9.1.	Экскурсия в Тульский областной театр юного зрителя.	4			4	Экскурсия	Наблюдение, опрос

9.2.	Экскурсия в аптеку «Аптеки от склада».	2		2		Экскурсия	Наблюдение, опрос
9.3.	Экскурсия в магазин «Дикси» по адресу г. Тула, Майская, 5а	2		2		Экскурсия	Наблюдение, опрос
9.4.	Экскурсия в природу на тему «У природы нет плохой погоды».	4			4	Экскурсия	Наблюдение, опрос
9.5	Поход выходного дня по теме: «Порядок движения по дорогам (тропинкам). Способы преодоления простейших естественных препятствий (без специального туристского снаряжения)»	4		4		ПВД	Наблюдение
9.6.	Экскурсия в природу на тему: «Мир, который меня окружает».	4			4	Экскурсия	Наблюдение, опрос
<b>10.</b>	<b>Промежуточная аттестация.</b>	<b>2</b>		<b>2</b>			
10.1.	Рисунки и фотографии по итогам походов и экскурсий	1		1		Выставка, творческий проект	Анализ работы
10.2.	«Природа Тульского края».	1		1		Викторина	Анализ работы
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>39</b>	<b>50</b>	<b>55</b>		

### Содержание учебно-тематического плана четвертого года обучения

#### 1. Введение. 2ч. (2 ч.т.)

##### 1.1. Краеведение. Туризм. Экология. Планирование на учебный год.

*Теория.* Знакомство с целями и задачами объединения на новый учебный год. Краеведение. Туризм. Экология. Их необходимость, роль, цели, задачи. Краеведение – как важнейшее средство всестороннего развития личности.

##### 1.2. Туристский калейдоскоп.

*Теория.* Впечатления детей о летних туристских путешествиях, экскурсиях, поездках, походах.

#### 2. Краеведческие умения и навыки. 34 ч. (18 ч.т.; 16 ч.п.)

##### 2.1. Семейный бюджет

*Теория.* Что такое семейный бюджет? Из чего он складывается? Для чего нам необходимо планировать свой семейный бюджет?

##### 2.2. Доходы семьи.

*Теория:* Зарплата, пенсия, пособия, стипендия, премия

2.3. Расчет семейного бюджета.

*Практика:* Рассчитать бюджет своей семьи и бюджет бабушек и дедушек.

2.4. Мой дом - моя крепость.

*Теория:* Знакомство детей с правом на жилье и его неприкосновенности. Дом – символ надёжности и безопасности, уюта и тепла.

2.5. Семья – это важно!

*Практика (сочинение):* «Хорошо, что есть семья, которая от бед хранит меня».

2.6. Смешные моменты из жизни семьи.

*Теория:* Смешные моменты, нелепые истории, шутки из жизни семьи.

2.7. Почему мне дома хорошо?

*Практика (сочинение):* «Почему мне дома хорошо?».

2.8. Помощь близким.

*Практика:* «Как и чем я могу помочь своим близким».

### **Наш город и область.**

2.9. Памятные места города и области.

*Теория:* Бюст поэту Александру Пушкину Памятник основателю тульских казенных заводов Императору Петру I . Памятник Никите Демидову Памятник великому писателю Льву Толстому. Памятник герою русско-японской войны Всеволоду Рудневу .Памятник оружейнику, автору знаменитой винтовки Сергею Мосину. Памятник писателю Викентию Вересаеву. -

2.10. Памятники города

*Практика (игра):* «Памятники города»

2.11. Храмы г. Тулы.

*Теория:* Всехсвятский кафедральный собор (Храм всех Святых) на Всехсвятском кладбище. Богоявленский собор - в Кремле. Свято-Успенский собор в Кремле. Демидовский некрополь. Щегловский монастырь.

2.12. Памятные знаки города.

*Теория:* Памятный знак, в честь 55-й годовщины Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 гг. Памятный знак, посвященный 1-му Тульскому коммунистическому полку. Памятный знак юным партизанам – разведчикам Тульского рабочего полка, зверски замученным фашистами в ноябре 1941. Памятный знак железнодорожникам – участникам Великой Отечественной войны. Памятный знак «Передний край обороны Тулы».

2.13. Памятные знаки нашего города

*Практика (игра):* «Памятные знаки нашего города».

2.14. Здравствуй, Тула!

*Практика (игра):* «Здравствуй, Тула!».

2.15. Л.Н. Толстой

*Теория.* Л.Н. Толстой и его усадьба. Жизнь и творчество.

2.16. М.Е. Салтыков – Щедрин, В.А. Жуковский, П.Н. Крылов.

*Теория.* М.Е. Салтыков – Щедрин, В.А. Жуковский, П.Н. Крылов. Жизнь и творчество.

2.17 А.С. Хомяков

*Теория.* А.С. Хомяков и его усадьба. Жизнь и творчество.

2.18. А.Т. Болотов

*Теория.* А.Т. Болотов и его усадьба. Жизнь и творчество.

2.19. Тайны Тульского кремля.

*Теория.* Тульский кремль – главное уникальное достояние города. Символ военной славы города Тулы. Благотворительный фонд «Тульский кремль» (с 2012 года). Колокольня Успенского собора. Реконструкция Кремля.

2.20. Путешествие по Тульскому кремлю

*Викторина.* Путешествие по Тульскому кремлю.

2.21. Тульская глиняная игрушка.

*Теория.* Городская игрушка. Тульские князьки – городская игрушка с характерными чертами. Глиняные фигурки из тульской слободы Большие Гончары. Художественное своеобразие тульской глиняной игрушки.

2.22. Основные цвета росписи Тульской игрушки

*Практика.* Определение основных цветов росписи Тульской игрушки и разукрашивание заготовки.

2.23. Исторические сведения о животном мире Тульской области.

*Теория.* Первые исторические сведения о фауне Тульского края. Влияние человека на фауну.

2.24. Животный мир водоемов. Пресмыкающиеся и земноводные Тульской области.

*Теория.* Гадюка обыкновенная, медянка, уж обыкновенный, а также ящерицами: веретеница ломкая, живородящая, прыткая. Места обитания и их роль в жизни человека.

2.25. Птицы Тульской области.

*Теория.* Лесные птицы и кустарниковые, затем следуют водные, птицы открытых пространств, птицы поселений человека.

2.26. Млекопитающие Тульской области.

*Теория.* Насекомоядные, рукокрылые, хищные, зайцеобразные, грызуны, парнокопытные

2.27. Охотничьи - промысловые виды животных

*Теория.* Охотничьи - промысловые виды птиц, рыб, млекопитающих Тульской области.

2.28. Растения Тульской области.

*Теория.* Растительный мир Тульской области.

2.29. Гербарий.

*Прогулка* в сквер для сбора гербария.

2.30. Сбор гербария.

*Прогулка* в сквер для сбора гербария.

2.31. Природа нашего края.

*Тестирование* по теме «Природа нашего края».

2.32. Конкурс знатоков природы.

*Практика.* Определения лекарственных трав, съедобных и несъедобных грибов и ягод.

2.33. Тульский край в годы Великой Отечественной войны 1941-1945 годов.

*Теория.* 1941 год - героическая оборона Тулы. Кольцо блокады. Суровое испытание. Ответный удар. Ликвидация последствий нашествия немцев. Тула – город-герой.

2.34. Герой моей семьи.

*Практика.* Составление рассказов, подготовка презентаций о родственниках, живших в годы Великой Отечественной войны.

### **3. Туризм и ориентирование. 11 ч. (3ч.т.; 8ч.п.)**

3.1. Изучение способов ориентирования.

*Практика.* Бег с «упреждением», не набирай высоты, бег в «мешок».

3.2. Точный азимут.

*Практика.* Обучение прохождению по точному азимуту.



### 3.3. Азимутальное ориентирование.

*Практика:* Совершенствование техники азимутальное ориентирование «Звездочка».

### 3.4 Ориентирование в заданном направлении.

*Практика:* Прохождение отмеченных на карте и расположенных на местности КП в заданном направлении.

### 3.5. Личное снаряжение юного туриста.

*Теория.* Требования к личному туристскому снаряжению; прочность, легкость, безопасность и удобство в эксплуатации, гигиеничность, эстетичность. Подготовка личного снаряжения к походу с учетом сезона, условий похода.

### 3.6. Игра "Рейтинг снаряжения"

*Практика:* Каждая группа получает карточки с названиями предметов снаряжения, которые они должны разложить в порядке снижения значимости, если они оказались в лесном заболоченном районе во время дождливой холодной осенней погоды в 150 км от населенного пункта.

### 3.7. Групповое снаряжение юного туриста.

*Теория:* Ремонтный набор и его назначение. Хозяйственный набор для приготовления пищи, топор, пила, фото- и видеоаппаратура .

### 3.8. Туристская игра "Шумная река".

*Практика:* Туристская игра - пантомима на угадывание предметов снаряжения "Шумная река".

### 3.9. Правила укладки рюкзака.

*Теория:* Содержимое рюкзака. Как правильно расположить снаряжение в рюкзаке?

### 3.10. Собери рюкзак.

*Практика:* Собрать рюкзак по всем правилам, а именно: все вещи поместить внутрь рюкзака, избегая привязывания их снаружи, к спине положить спальник или другие мягкие вещи, тяжелые вещи и продукты в нижнюю часть рюкзака, ближе к спине.

### 3.11. Поведение группы во время прогулок, путешествий, походов.

*Теория.* Поведение группы во время посещения музеев, охранных территорий, памятных захоронений, прогулок и ПВД.

## **4. Гигиена, травмы, доврачебная помощь. 4ч.(4ч.п.)**

### 4.1 Переломы и вывихи, растяжении связок

*Теория.* Первая помощь при переломах и вывихах, растяжении связок

### 4.2. Тепловой и солнечный удар, ожоги.

*Теория.* Первая помощь при тепловом и солнечном ударе, ожогах.

### 4.3 Порезы и ранения, кровотечение.

*Теория.* Первая помощь при порезах и ранениях, кровотечениях.

### 4.4 Юные туристы-краеведы выполняют девиз: «В здоровом теле - здоровый дух», «Чистота - залог здоровья».

*Теория:* Личная гигиена туриста, гигиена жилища (класса). Требования к одежде и обуви с точки зрения гигиены. Утренняя зарядка.

## **5. Правила безопасности на прогулках, экскурсиях, путешествиях 3ч.(3 ч.т.)**

### 5.1. Инструктаж по технике безопасности (сентябрь).

*Теория.* Инструкция 293. Правила по технике безопасности в рамках антитеррористических мероприятий. Правила по технике безопасности во время проведения экскурсий. Правила поведения в транспорте. Правила по технике безопасности во время проведения массовых мероприятий.

5.2. Инструктаж по технике безопасности (январь).

Теория. Правила по технике безопасности во время новогодних каникул дома и на улице  
Правила безопасного поведения на льду. Правила по технике безопасности во время проведения массовых мероприятий

5.3. Правила дорожного движения.

Теория. Правила по улицам, тротуарам, перекресткам, шоссе, дорогам. Светофор.  
Правила перехода улиц. Правила посадки и высадки в городском транспорте.

## **6. Подвижные, познавательные и развивающие игры. 32ч.(32ч.п.)**

### **Практика:**

6.1. Развитие памяти и внимания.

Практика. Упражнения на развитие памяти и внимания.

6.2. Развитие концентрации внимания.

Практика. Упражнения на развитие концентрации внимания.

6.3. Развитие быстроты реакции.

Практика. Упражнения на развитие быстроты реакции.

6.4. Развитие зрительной памяти.

Практика. Упражнения на развитие зрительной памяти.

6.5. Развитие быстроты мышления.

Практика. Упражнения на быстроту мышления.

6.6. Развитие логического мышления.

Практика. Упражнения и задачи на развитие логического мышления.

6.7. Топографические диктанты, ребусы.

Практика. Отгадывание ребусов. Топографические диктанты.

6.8. Занимательные вопросы из различных областей знаний.

Практика. Работа с вопросниками и тестами.

6.9. Интегрированные задания.

Практика. Работа с вопросниками, тестами, схемами, картинками, карточками.

6.10. Подвижные игры: «Кривое зеркало», «Белые медведи».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.

6.11. Подвижные игры: «Бездомный заяц» «Дай руку».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.

6.12. Подвижные игры: «Британский Бульдог», «Штандр».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.

6.13. Подвижные игры: «Скакалки», «Что делаешь?».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.

6.14. Подвижные игры: «Море волнуется», «Ровным кругом».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.

6.15. Подвижные игры: «Воздух, вода, земля, ветер», «Повтори-ка».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.

6.16. Подвижные игры: «Удочка», «Попрыгунчики — воробушки».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.

6.17. Подвижные игры: «С кочки на кочку», «Охотники и утки».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.

6.18. Подвижные игры: «Горелки», «Стадо».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.

6.19. Подвижные игры: «У медведя во бору», «Филин и пташки».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.20. Подвижные игры: «Зарница», «Блуждающий мяч».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.21. Подвижные игры: «Совушка», «Солнышко и дождик».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.22. Подвижные игры: «Воробушки и кот», «Птички и кошка».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.23. Подвижные игры: «Снежинки и ветер», «Найди себе пару».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.24. Подвижные игры: «Медведь и пчелы», «Хитрая лиса».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.25. Подвижные игры: «Ловля оленей», «Охотники и соколы».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.26. Подвижные игры: «Ноги от земли», «Пустое место».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.27. Подвижные игры: «Перестрелка», «Поезд».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.28. Подвижные игры: «Корзинки», «Хватай, убегай».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.29. Подвижные игры: «Три медведя», «Волк в лесу».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.30. Подвижные игры: «Палочка-выручалочка», «12 палочек».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.31. Подвижные игры: «Пятнашки», «Льдинки».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.  
6.32. Подвижные игры: «Не пропусти мяч», «Лес, болото, озеро».

Практика. Разучивание игр в соответствии с описаниями и правилами игры. Игра.

## **7. Подготовка к мероприятиям. 24ч.(9ч.т.; 15ч.п.)**

### **Квест-игра «Знатоки природы Тульского края».**

7.1. Деревья Тульской области.

Теория: Породы деревьев, произрастающие на территории Тульской области.

7.2. «Здравствуй, дерево!»

Практика: Игра «Здравствуй, дерево!».

7.3. Растения луга Тульской области.

Теория: Луговые растения, произрастающие на территории Тульской области.

7.4. «На лугу».

Практика: Игра «На лугу».

7.5. Рыбы Тульской области.

Теория: Обитатели водоемов Тульской области.

7.6. «Рыболов».

Практика: Игра «Рыболов».

7.7. Насекомые Тульской области.

Теория: Насекомые Тульской области. Вредные и полезные насекомые. Опасные насекомые.

7.8. Узнай меня.

Практика: Игра «Узнай меня».

7.9. Лекарственные и редкие растения Тульской области..

Теория: Лекарственные и редкие растения Тульской области.

7.10. Чем я полезно?

Практика: Игра «Чем я полезно?».

7.11. Птицы Тульской области.

Теория: Зимующие и перелетные птицы Тульской области. Птицы, занесенные в Красную книгу Тульской области.

7.12. «Житель или гость?».

Практика: Игра «Житель или гость?».

7.13. Животные Тульской области.

Теория: Знакомство с млекопитающими ТО.

7.14. Узнай меня.

Практика: Игра «Узнай меня».

7.15. Красная книга Тульской области.

Теория: Красная книга Тульской области. Разделы книги. Растения и животные.

7.16. Можно или нет.

Практика: Игра «Можно или нет».

### **Соревнования по туристским навыкам.**

7.17. Установка палатки.

Практика: Установка двускатной и шатровой палаток.

7.18. Ориент-шоу.

Практика. Соревнования по спортивному ориентированию «Ориент-шоу».

7.19. Туристские узлы.

Теория: Туристские узлы и их назначение.

7.20. Туристский узел «Прямой».

Практика: Вязка «прямого» узла.

7.21. Туристский узел «Восьмерка».

Практика: Вязка узла «восьмерка» .

7.22. Туристский узел «Встречный».

Практика: Вязка узла «встречный».

7.23. Туристский узел «Стремя».

Практика: Вязка узла «стремя».

7.24. Контрольный туристский узел.

Практика: Вязка контрольного узла.

### **8. Участие в мероприятиях. 12ч.(12ч.п.)**

8.1. Знатоки природы Тульского края.

Практика. Квест – игра.

8.2. Соревнования по туристским навыкам.

Практика. Соревнования среди обучающихся Центра.

8.3. Краеведческое ориентирование.

Практика. Соревнования среди обучающихся Центра.

### **9. Проведение прогулок, экскурсий, путешествий 20ч.(20ч.п.)**

9.1 Экскурсия в Тульский областной театр юного зрителя.

9.2. Экскурсия в аптеку «Аптеки от склада».

9.3. Экскурсия в магазин Дикси по адресу г. Тула, Майская, 5а

9.4. Экскурсия в природу на тему «У природы нет плохой погоды».

9.5 Поход выходного дня по теме: «Порядок движения по дорогам (тропинкам). Способы преодоления простейших естественных препятствий (без специального туристского снаряжения)»

9.6. Экскурсия в природу на тему: «Мир, который меня окружает».

## **10. Промежуточная аттестация. 2ч.(2ч.п.)**

10.1. Рисунки и фотографии по итогам походов и экскурсий

*Практика:* Выставки рисунков и фотографий по итогам походов и экскурсий. (декабрь)

10.2. «Природа Тульского края».

*Практика:* Викторина «Природа Тульского края». (май)

### **Планируемые результаты**

В результате освоения программы обучающиеся будут:

**Знать** (теоретическая подготовка):

- о памятных местах, музеях и православных святынях своего микрорайона, города;
- о пользе утренней зарядки и ведении здорового образа жизни;
- о месте и содержании работы членов семьи;
- о вкладе членов семьи в трудовые дела предприятий, организаций, учреждений;
- правила поведения в музее, на улице, в природном окружении;
- названия улиц микрорайона;
- 6-8 лекарственных трав, произрастающих в близлежащем окружении, правила их сбора и употребления;
- 4-6 ядовитых растения района;
- 5-6 дикорастущих съедобных растений;
- различать группы топографических знаков по цвету;
- правила безопасности организации туристских прогулок, экскурсий, путешествий;
- права и обязанности участников похода;
- расположение и функциональное назначение школьных помещений (библиотека, медкабинет, музей и т.д.);
- объекты школьного двора и их назначение;
- основные правила охраны природы;
- названия растений, произрастающих в школьном саду, правила ухода за ними;
- правила поведения в библиотеке;
- 5-7 растений, занесенных в Красную Книгу Тульской области;
- 6-8 животных, обитающих в окрестности г. Тула;
- меры безопасности при проведении занятий в помещении, на улице, при преодолении естественных препятствий;
- правила движения пешехода по тротуарам; улицам, автострадам;
- законы, правила и традиции краеведческой деятельности обучающихся;
- правила укладки рюкзака;

**Уметь** (практическая подготовка):

- подготовить простейшую экспозицию для выставки;
- самостоятельно находить информацию по заданной теме и использовать ее в практических целях выбрать книгу нужного автора или по интересующей теме;
- убрать место привала;
- вести рассказ об изученных объектах микрорайона и г. Тула;

- одеваться и обуваться для туристских прогулок, путешествий, экскурсий, походов выходного дня по сезону;
- самостоятельно уложить сумку или рюкзачок;
- вести здоровый образ жизни;
- подготовить с помощью близких родственников мини-экспозиции поделок, семейных реликвий для выставки в объединении;
- получать информацию от родственников на заданные темы;
- рассказывать об увлечениях, достижениях, изделиях, детских годах своих близких родственников;
- читать простейшую карту-схему.

В результате освоения очередной темы ребенок должен не только получить представление об отдельных видах туристско - краеведческой деятельности, но и видеть осязаемый результат:

знать маршрут, цели и задачи прогулок, экскурсий, походов;

понимать какое туристское оборудование и снаряжение необходимо взять с собой;

какую должность он будет выполнять во время осуществления экскурсий, прогулок, ПВД.

Занятия будут организованы в формах, которые будут поддерживать интерес детей к занятиям, а также придавать осмысленность и целесообразность их деятельности.

### **Комплекс организационно-педагогических условий**

#### **Календарный учебный график**

Календарный учебный график (*Приложение №1*).

Учебно – воспитательный процесс обеспечивает педагог дополнительного образования, имеющий высшее образование, направленность (профиль) которого соответствует направленности (профилю) дополнительной общеразвивающей программы, осваиваемой обучающимися.

Он осуществляет организацию деятельности обучающихся по усвоению знаний, формированию умений и компетенций; созданию педагогических условий для формирования и развития творческих способностей, удовлетворению потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, укреплению здоровья, организации свободного времени, профессиональной ориентации; обеспечению достижения обучающимися нормативно установленных результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы. Отвечает требованиям Профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации 5 мая 2018г. №298н.

#### **Условия реализации программы.**

Программа может быть реализована при наличии детей, заинтересованных в освоении данной программы и родителей, поддерживающих этот интерес.

Методы формирования у обучающихся знаний, умений и навыков обусловлены планируемыми результатами освоения данной программы и сроком ее реализации.

Как отмечено в пояснительной записке, занятия с детьми предполагается проводить всей группой обучающихся одновременно в виде теоретических и практических занятий

в помещении и на местности.

Теоретические знания сообщаются детям в виде бесед, мини-лекций, а также в ходе практических занятий. Такой подход к организации занятий представляется оптимальным для решения педагогических задач по стимулированию интереса детей к туристско-краеведческой деятельности, развития у них самостоятельности, инициативности, исполнительности, творчества.

Практические занятия целесообразно проводить в виде коллективного обсуждения конкретной задачи по подготовке к конкретному виду деятельности.

Кроме того, целесообразно предусмотреть выполнение упражнений, направленных на закрепление определенных знаний, умений и навыков, а также викторин, игр, которые могут быть разработаны педагогом или заимствованы из соответствующих источников, а также на электронных образовательных ресурсах (ЭОР).

### ***Критерии оценки знаний, умений обучающихся.***

Как отмечено в пояснительной записке, планируется проведение промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

С учетом возраста обучающихся аттестация проводится в форме творческого проекта в декабре (рисунки и фотографии по итогам экскурсий), в мае в форме викторины «Природа тульского края».

Методы диагностики: наблюдение, собеседование, ролевые игры, выставки, конкурсы, викторины, игры-практикумы и т.д.

### ***Материально-техническое оснащение программы***

#### **Список необходимого снаряжения и оборудования для реализации данной программы:**

Палатка (1 шт.)

Тент (1 шт.)

Котлы (1 шт.)

Костровые приспособления (1 комплект)

Трапики (6 шт.)

Компас жидкостный (15 шт.)

Топор (1 шт.)

Пила (ножовка) (1 шт.)

Комплект карты-схемы пришкольного участка (15 шт.)

#### **Состав простейшей медицинской аптечки**

Раствор йода 5 % 5 гр.

Раствор зеленки 1т. 5 гр.

Бинт стерильный 2 шт.

Жгут резиновый 1 шт.

Перекись водорода 3 т. 20 гр.

Нашатырный спирт 5 гр.

Вата 50 гр.

Лейкопластырь бактерицидный 5 шт.

Ножницы 1 шт.

Валидол 10 табл.

### **Учебные пособия:**

- справочная литература по проблемам детско-юношеского туризма;
- периодические издания: научно-методический журнал «Вестник академии детско-юношеского туризма и краеведения», журнал «Дополнительное образование и воспитание» и т. д.;
- видеоматериалы: «Красная книга Тульской области»;
- тетради из серии «Мой город» (пособия и рабочие тетради): «Знакомство с Тулой»; «Гайны Тульской кремля»; «Сокровища города»; «Хоровод достопримечательностей»; «Жемчужины Тульской области».

### **Методические материалы:**

Методическая разработка «Растительный мир Тульской области»;  
Методическая разработка «Игры на биваке»;  
Методическая разработка «Съедобные грибы, их использование в походе. Ядовитые грибы»;  
Методическая разработка «Упражнения по спортивному ориентированию для работы с детьми 1-2-х гг. обучения»;  
Методическая разработка «Игры и упражнения на местности для обучения навыкам спортивного ориентирования»;

### **Дидактический материал**

Набор открыток «Тула».  
Учебно-познавательная игра «Здравствуй, Тула!».  
Сборник ребусов.  
Фотоальбом с видами г. Тулы.  
Карточки для игры «Веселый рюкзачок», «Животные Тульской области», «Ботаническое лото».  
Лото «Найди пару».  
Электронный сборник фотографий «Виды г. Тула».  
Загадки на темы «Природа. Природные явления», «Животные», «Птицы», «Школа».

### **Формы аттестации/контроля**

*Входная диагностика* проводится в начале 1-го года обучения с целью определения уровня подготовки обучающихся: беседа, педагогическое наблюдение.

*Вводный контроль* проводится в начале каждого последующего учебного года в различных формах с целью определения уровня подготовки обучающихся в форме: беседа, фронтальный опрос, педагогическое наблюдение, игра - викторина.

*Цель текущего контроля* успеваемости обучающихся – установление фактического уровня теоретических знаний и практических умений по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

*Форму текущего контроля* определяет педагог с учётом контингента обучающихся, уровня их обученности, содержания учебного материала, используемых им образовательных технологий. Средства текущего контроля: педагогическое наблюдение, практическая работа, самооценка и взаимная оценка работ обучающимися и с помощью педагога работа, опрос по теоретическому материалу, оценка результатов работы и др.

*Формы промежуточной аттестации* определяются педагогом дополнительного образования и предусматривают: выставка, самооценка работ с помощью педагога.



Промежуточная аттестация предполагает и проведение мониторинга по дополнительной общеразвивающей программе не менее 2-х раз в год в соответствии с локальным актом ГОУДОТО "ЦДОД".

*Итоговая аттестация*, завершающая освоение дополнительной общеразвивающей программы, проводится в апреле - мае в соответствии с критериями в Приложении к диагностической карте результатов обучения и развития обучающихся и участием в ежегодной итоговой выставке творческих работ обучающихся детских объединений «Юные туристы-краеведы». Лучшие работы, выполненные за учебный год, выставляются на итоговой выставке.

Обучающиеся, продемонстрировавшие высокий уровень результативности, награждаются грамотами ГОУ ДО ТО «ЦДОД».

Система оценки результатов обучения по программе предусматривает использование социологических методов и приёмов: анкетирование родителей, обучающихся и анализ анкет, интервьюирование обучающихся.

*Оценочные материалы/Методическое обеспечение*

Оценочные материалы:

- Опросник;
- викторина.

Ведущими принципами работы с детьми являются: индивидуально-дифференцированный подход к каждому ребёнку, творческое содружество и сотворчество детей, родителей, педагога, сочетание индивидуальных, групповых форм работы.

С целью достижения поставленной в программе цели и получения запланированного результата, с учетом индивидуальных особенностей и способностей детей педагог привлекает обучающихся к открытию новых знаний и включает обучающихся в эту деятельность. Педагог учит детей ставить перед собой цели и искать пути их достижения, а также пути решения возникающих проблем.

Образовательный процесс строится с использованием следующих методов обучения:

1. Иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала: использование картин, иллюстраций, репродукций, плакатов, демонстрационных материалов, видеофильмов).

2. Исследовательский метод (сопоставление, сравнение, нахождение связей, общностей, различий, наблюдение за ходом работы педагога).

3. Репродуктивный (воспроизводящий: прием повтора, показ этапной работы педагогом, работа по образцу).

4. Привлечение личного эмоционального, визуального, бытового опыта ребенка для установления связей с окружающим миром.

5. Игровой (дидактические, развивающие игры, игры на развитие глазомера, воображения, игра-конкурс, игра-путешествие, викторины, отгадывание кроссвордов).

6. Метод коллективных и индивидуально-групповых работ.

7. Проблемный метод (объяснение основных понятий, терминов, создание проблемных ситуаций, самостоятельный поиск ответов, анализ ошибок и поиск путей их устранения).

8. Эвристический метод (выполнение части работы самостоятельно).

9. Словесный (беседа, рассказ, использование образцов педагога, художественное слово).

10. Творческий (выполнение работы самостоятельно).

11. Создание «ситуации успеха», эстетической радости от результата труда.

12. Принцип гуманизации- полное признание прав обучающегося и уважение к нему в сочетании с разумной требовательностью;

13. Принцип демократизации- индивидуально-ориентированный характер педагогического процесса;

14. Принцип природосообразности- педагогический процесс организуется как

процесс, поддерживающий и укрепляющий здоровье обучающихся, способствующий созданию здорового образа жизни;

15. Принцип культуросообразности - понимание педагогического процесса как составной части культуры общества и семьи, как культурно-исторической ценности, включающих прошлый опыт воспитания, образования и обучения и закладывающих их будущее;

16. Принцип научности - отбор содержания образования в соответствии с современным уровнем развития науки и техники, искусства;

17. Принцип доступности и нарастающей трудности - учитывать уровень интеллектуального развития каждого обучающегося и индивидуальную скорость продвижения при овладении новыми знаниями или требованиями;

18. Принцип наглядности - применять разумно и в меру разнообразные иллюстрации, демонстрации, наглядные пособия, современные информационные технологии; использовать наглядность не только для иллюстрации, но и как самостоятельный источник знания, метод создания проблемной ситуации;

19. Принцип систематичности и последовательности - обучение с раннего возраста разнообразным способам систематического, логического развернутого и сжатого изложения своих мыслей: пересказ, рассказ;

20. Принцип сознательности, активности, самостоятельности, творчества и инициативы обучающихся в сочетании с педагогическим руководством - коллективный характер воспитания и обучения в сочетании с развитием индивидуальных особенностей личности каждого ребенка, при котором обучающиеся приобщаются к сотрудничеству и кооперации при решении задач теоретического и практического характера, учатся распределять задания в группе, координировать индивидуальные действия, руководить и подчиняться распоряжениям других.

Внедрение таких современных педагогических технологий, как: развивающего обучения, игровых технологий, здоровьесберегающих, работы с одаренными детьми, лично - ориентированного подхода в обучении, информационно – коммуникационных технологий – позволяет развивать и оптимизировать учебно – воспитательный процесс.

В случае введения дистанционной технологии обучения педагог через различные доступные цифровые платформы обеспечивает проведение ранее запланированных занятий.

Организует деятельность обучающихся с использованием различных форм, проводимых в режиме реального времени через мессенджеры, социальные сети, приложения; разрабатывает дистанционные курсы обучения, информирует родителей (законных представителей) обучающихся о добровольности участия в занятиях, ведет учет посещения обучающимися занятий и дистанционных активностей в объединении.

Может объединять несколько групп в рамках одного мероприятия.

С целью установления обратной связи педагог обеспечивает возможность демонстрации обучающимися индивидуальных достижений в электронном формате: скриншоты, видеозаписи выполнения заданий, видеоролики и др.

Представляет к размещению на официальном сайте ГОУ ДО ТО «ЦДОД» и регулярно обновляет информацию о запланированных активностях и достижениях обучающихся в рамках реализации дополнительной общеразвивающей программы.

Используемые методы, приемы и технологии обучения способствуют последовательной реализации компетентно - деятельностного подхода: ориентированы на формирование у обучающихся компетенций осуществлять универсальные действия, личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные; рассчитаны на применение практико-ориентированных знаний, умений, навыков.

Методика обучения создает наиболее благоприятные возможности для развития творческих способностей, фантазии и воображения обучающихся.

Программа обеспечена различными методическими видами продукции.

### Учебно – методический комплекс

#### 1. Нормативно-правовая база:

- Копии статей Федерального закона Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Выписки из статей Конституции Российской Федерации;
- Копия Устава ГОУ ДО ТО «Центр дополнительного образования детей»;
- Дополнительная общеразвивающая программа «Юные туристы-краеведы»;
- Локальные акты ГОУ ДО ТО «ЦДОД»:
- Положение о проектировании и реализации дополнительных общеразвивающих программ в ГОУ ДО ТО «ЦДОД»;
- Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся ГОУ ДО ТО «ЦДОД»;
- Положение об итоговой аттестации обучающихся детских объединений ГОУ ДО ТО «ЦДОД»;
- Положение о календарном учебном графике ГОУ ДО ТО «ЦДОД»;
- Положение об учебно - методическом комплексе ГОУ ДО ТО «ЦДОД»;
- Режим занятий и др.

Календарный учебный график (*Приложение №1*);

2. иллюстративный материал,
3. контрольно-измерительный материал,
4. дидактический материал: поэтапное выполнение практических работ,
5. образцы готовых работ,
6. наглядные пособия по темам,
7. занимательный, развивающий материал,
8. конспекты мастер – классов
9. презентации
10. ИОТ – 013 – 2016 по охране труда при проведении занятий по туризму
11. ИОТ - 008 – 2016 по охране труда при проведении прогулок, туристских походов
12. ИОТ - 004 – 2016 правила по ТБ во время проведения массовых мероприятий

### Список литературы

1. 150 лучших развивающих игр для детей 7-10 лет Мищенко Л.В. 2009
2. 300 вопросов и ответов о птицах Анашкин Е.Н. 1998
3. Веселые старты Девицкий Г.И. 1992
4. Выходи играть во двор Володченко В., Юмашев В. 1989
5. В классе, в парке, в лесу Усыскин Г.С. 1992
6. В школе и на отдыхе. Познавательные игры для детей от 6-10 лет Бесова М.А., 2008
7. Зеленые страницы Плешаков А.А.
8. Игры на переменах для школьников Геллер Е.М. 2008
9. История Малой Родины Тульский край: топонимика, география, геральдика Панферова Н.Н. 1994
10. Игры, конкурсы, развлечения Ильина В.А. 2001
11. Игры-шутки, игры-минутки Шмаков С.А. 1993
12. Программа «Туризм и ориентирование в школе» Маслов А.Г. - М.: ФГБОУ ДО ФЦДО, 2021 г
13. Развивающие задачи, упражнения, задания. Винокурова Н., 1998

14. Сборник тестов, задач упражнений Винокурова Н. 1998
15. Советы организатору кружка «Юный ориентировщик» Уфимцева Н.П. 1989
16. Тульский биографический словарь (2 тома) Афанасьев А.Д. 1996
17. Туристско-краеведческая деятельность в начальной школе Багаутдинова Ф.Г. 2002
18. «Туристско-экскурсионные маршруты по Туле и области» 1-2 выпуск Юркин И.
19. Уроки ориентирования Уховский Ф.С. 1995
20. Формирование эколого-краеведческих знаний в начальной школе Барышева Ю.А., 1997
21. Экскурсионные маршруты по Туле Демидов С.И. 1996
22. Электронные источники:
23. [www.photosight.ru](http://www.photosight.ru)
24. <http://goroda-rossii.com>
25. <http://www.ostashkov.ru>
26. [http://community.livejournal.com/famous\\_places/](http://community.livejournal.com/famous_places/)
27. <http://www.tounb.tula.net/Exgibition/kreml.html>
28. <http://wiki.penzadom.ru/index.php>
29. <http://www.myslo.ru/gazeta/663/history/2975/http://www.myslo.ru/gazeta/661/history/2910>

#### **Электронные образовательные ресурсы**

1. URL:<http://dopedu.ru> (27.05.23)
2. URL:[www.pedsovet.org](http://www.pedsovet.org) (24.08.22)
3. URL:[www.uchportal.ru](http://www.uchportal.ru) (15.09.22)
4. URL:<http://dopedu.ru> (25.01.23)
5. URL:[www.school-russia.prosv.ru](http://www.school-russia.prosv.ru) (23.04.23)
6. URL: [www.ed.gov.ru](http://www.ed.gov.ru) (28.01.23)
7. URL: <http://www.edu.ru/> (09.02.23)

#### **Приложение № 2**

Промежуточная аттестация по итогам 1 полугодия будет проводиться в форме творческого проекта – выставки (фотографий и рисунков). Рисунки и фотографии тематически должны отражать впечатления детей от проведенных в первом полугодии экскурсий и походов выходного дня. Работы выполняются учащимися самостоятельно, допускается помощь родителей. Рисунки выполняются на листе формата – А№4; можно использовать краски, цветные карандаши или мелки.) формат фотографий – не менее 12х15.

#### **Критерии оценки фоторабот и рисунков**

Критерии оценки работ:

- Сюжет (соответствие сюжета направленности программы, колорит, наглядность, информационная содержательность, смысловая цельность) - до 5 баллов.

- качество выполнения (техничность, аккуратность) - до 5 баллов.
- творческое отношение (оригинальность, выразительность, яркое раскрытие в образе своего переживания.) - до 5 баллов.

**Подведение итогов – определение результатов осуществляется путем суммирования баллов, полученных за рисунки и фотографии.**

**Уровень освоения программы определяется следующим образом:**

- \* **Высокий уровень (В):** 12-15 баллов;
- \* **Средний уровень освоения (С) изучаемого материала:** 9-11 баллов;
- \* **Низкий уровень (Н):** 5-8 баллов.

### Приложение №3

Промежуточная аттестация по итогам 2 полугодия будет проводиться в форме викторины: «Природа Тульского края».

**Критерии** оценки викторины «Природа Тульского края»:

- \* соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям
- \* осмысленность и свободное использование терминологии.
- \* **Высокий уровень (В):** более 70%;
- \* **Средний уровень освоения (С) изучаемого материала:** от 50% до 70%;
- \* **Низкий уровень (Н):** менее 50%.

Викторина «Природа Тульского края»

– На протяжении многих столетий человек наблюдает за растениями и животными, пытается разгадать их секреты и тайны, хочет больше узнать о них и никогда не устаёт им удивляться. Сегодня мы собрались на викторину «Знатоки природы». Немало тайн природы вы уже узнали. Давайте же поделимся своими знаниями. Итак, мы начинаем викторину.

#### 1. **Викторина.**

(отвечай быстро)

Какое дикое животное очень похоже на собаку? (Волк)

Какие грибы в Тульской области имеют названия, соответствующие дереву или кустарнику под которым они растут? (Подберезовик)

У какого дерева ствол белый? (берёза)

Какая птица подкладывает яйца в чужие гнёзда? (кукушка)

Кто бежит, выставляя вперёд задние ноги? (заяц)

Где у кузнечика ухо? (на ноге)

Кто в нашей местности оставляет под сухими корявыми деревьями кучи до нескольких сотен шишек ели или сосны с оттопыренными чешуйками? (Дятел)

Животное, которое строит дом на реке. (бобр)

У какого хвойного растения Тульской области плоды не шишки, а ягоды? (Можжевельник)

Какой грызун является самым мелким? (карликовая мышь)

Самым мелким грызуном является карликовая мышь. Длина туловища составляет всего 3 см, а длина хвоста 7 см.

Сколько ног у паука? (8)

Что случается с пчелой, после того, как она ужалил? (Она умирает)

Какие грибы едят лесные животные, чтобы избавиться от кишечных паразитов?  
(Мухоморы)

Какие жуки, обитающие в Тульской области, получили свое название от крупных млекопитающих? (Жук-носорог, жук –олень).

Ягоды этого растения хороши с медом, а вот костянки из плодов ядовиты. В Ясной поляне есть знаменитый луг, названный в честь этого растения. Назовите это растение. (Калина)

Какие животные в наших лесах «Вспахивают землю». (Кабан)

**Максимальное количество баллов – 17**

**2. Отгадай загадки.**

-С ветки на ветку, быстрый, как мяч,  
Скачет, резвится рыжий циркач.  
Вот на лету он шишку поймал,  
Прыгнул на ствол и в дупло убежал. (Белка)

-Меньше тигра, больше кошки,  
Над ушами кисти-рожки.  
С виду кроток, но не верь:  
Страшен в жизни этот зверь. (Рысь)

-Не огонь, а жжется. (Мороз, крапива)

-Утром бусы засверкали,  
Всю траву собой заткали.  
А пошли искать их днем,  
Ищем, ищем,- не найдем. (Роса)

-Не вода и не суша,  
На лодке не уплывешь  
И ногами не пройдешь. (Болото)

-Чуток, строен и высок,  
Гордо голову несет,  
От рогов густая тень.  
Вот красивый зверь... (Олень)

-Есть в реке работники-  
Не столяры, не плотники,  
А выстроят плоти-  
Хоть пиши картину. (Бобры)

-Трусават лесной красавец.  
Догадались? Это... (Заяц)

-Длинный хвостике, а сама хитрища. (Лиса)

Максимальное количество баллов – 8.

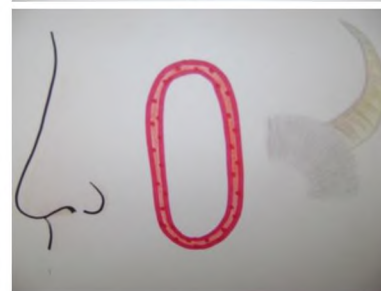
**5. Ребусы.**

Слово спряталось куда-то.

Слово спряталось и ждёт:

«Пусть найдут меня ребята,

Ну-ка, кто меня найдёт?!



Максимальное количество баллов – 9.

**6. «Отгадай по описанию»**

Мы умеем хорошо лазить по деревьям. Нас легко можно узнать по черным полоскам на спине. Предпочитаем хвойные леса. Любим питаться орехами, разными семенами, грибами и ягодами. Нас считают самыми чистоплотными животными. Кто мы?

**(Бурундуки)**

У нас длинное, лишённое ног туловище, покрытое сухой кожей с роговыми чешуйками. Рот устроен так, что мы можем открывать его очень хорошо и заглатывать целиком добычу. Зубы развиты хорошо и служат для укуса, но не для жевания. Язык раздвоенный и является важнейшим органом чувств. Есть ноздри – мы



хорошо чувствуем запахи. Ушей нет совсем, поэтому мы совершенно глухие.  
Догадались, кто мы? **(Змеи)**

Мы не пользуемся популярностью среди людей. Они борются с нами, чтобы нас стало меньше. Хотя мы необходимы природе! Наши личинки живут в воде. Ими питаются некоторые рыбы. Мы сами – любимое лакомство многих птиц! Особенно нас любят стрекозы. Вы догадались, кто мы? **(Комары)**

**Максимальное количество баллов – 3.**

## **7. Кроссворд «Дары леса»**

**По горизонтали:**

2. Кто стоит на крепкой ножке  
В бурых листьях у дорожки?  
С виду он похож на зонтик,  
Только меньше во сто крат.  
Коль гроза на горизонте,  
Он бывает очень рад.  
Если дождик и тепло,  
Он считает – повезло! (Гриб)

Растут на ветках группками,  
Покрытые скорлупками. (Орехи)

Не балует дуб детей,  
Одевает без затей.  
Все из его семейки  
Носят тубетейки. (Желуди)

Каждою весною  
Лапы еловые  
Старые лампы  
Меняют на новые. (Шишки)  
По вертикали:  
Чем больше колец,  
Тем старше жилец. (Дерево)

Ловит солнышко лучистое,  
Зрея на опушке.  
Покраснеет и, душистая,  
Попадает в кружки. (Земляника)

**Максимальное количество баллов – 6.**

Молодцы, ребята, сегодня вы показали себя знатоками природы. Но



природу необходимо не только хорошо знать, но и любить, охранять.  
Любите родную природу –  
Озёра, леса и поля.  
Ведь это же наша с тобою  
Навеки родная земля.  
На ней мы с тобою родились,  
Живём мы с тобою на ней.  
Так будем же, вместе  
Мы к ней относиться добрей.

**Жюри подводит итоги:**

**Подведение итогов – определение результатов – высокий, средний, низкий уровень освоения программы:**

Максимальное количество баллов – 43.

\* **Высокий уровень (В):** 33 - 43 баллов;

\* **Средний уровень освоения (С) изучаемого материала:** 27 - 32 баллов;

\* **Низкий уровень (Н):** менее 23 баллов.

#### **Приложение № 4**

Промежуточная аттестация по итогам 3 полугодия будет проводиться в форме творческого проекта – выставки рисунков. Рисунки тематически должны отражать впечатления детей от проведенных в первом полугодии экскурсий. Работы выполняются обучающимися самостоятельно, допускается помощь родителей. Рисунки выполняются на листе формата – А4; можно использовать краски, цветные карандаши или мелки) .

#### **Критерии оценки рисунков**

Критерии оценки работ:

- Сюжет (соответствие сюжета направленности программы, колорит, наглядность, информационная содержательность, смысловая цельность) - до 5 баллов.
- качество выполнения (техничность, аккуратность) - до 5 баллов.
- творческое отношение (оригинальность, выразительность, яркое раскрытие в образе своего переживания.) - до 5 баллов.

**Подведение итогов – определение результатов осуществляется по наибольшему количеству баллов, полученных за рисунки.**

**Уровень освоения программы определяется следующим образом:**

\* **Высокий уровень (В):** 12-15 баллов;

\* **Средний уровень освоения (С) изучаемого материала:** 9-11 баллов;

\* **Низкий уровень (Н):** 5-8 баллов.

#### **Приложение №5**

Промежуточная аттестация по итогам 4 полугодия будет проводиться в форме викторины: «Мой город».

**Критерии** оценки викторины «Мой город»:

- \* соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям
- \* осмысленность и свободное использование терминологии.
- \* **Высокий уровень (В):** более 70%;
- \* **Средний уровень освоения (С) изучаемого материала:** от 50% до 70%;
- \* **Низкий уровень (Н):** менее 50%.

**Викторина «Мой город»**

ИТОВОВЫЕ ЗАДАНИЯ

Найди правильный ответ.

① Наука о гербах - это: ✓  
а) геронтология,  
б) геральдика

② За мужество и героизм, проявленные при защите города во время Великой Отечественной войны, Туле была вручена награда:  
а) "За оборону Москвы",  
б) "За отвагу",  
в) "Золотая Звезда".

③ Первую самоварную фабрику в Туле основал:  
а) Петр I,  
б) Никита Демидов,  
в) Назар Лисицын.

1 / 3 100% Размер: [8,26 \* 11,68 в] 14:30 01.07.2019



④ Какой улицы нет в Туле? Зачеркни.

- а) Курковая,
- б) Оборонная,
- в) Наганная,
- г) Ствольная.

⑤ Поставь стрелки соответствия:

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| Кузнецкая слобода  | улица Советская    |
| Чулковская слобода | Зареченский район  |
| Посадский острог   | Пролетарский район |

⑥ Третий лишний. Найди лишнее слово:

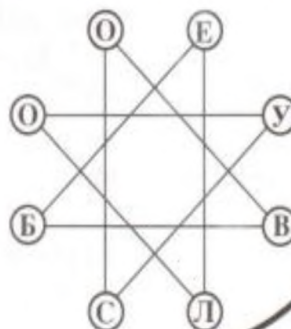
- 1) Кузнецкая слобода, Чулковская слобода, Центральный район.
- 2) Кремль, посад, проспект.
- 3) Щит, молот, река.

⑦ Вставь в текст пропущенные слова

посад, слобода, кремль, город.

Когда-то давным-давно все дома туляков располагались на территории ....., под защитой его стен. Это и был древний ..... Со временем, когда количество жителей возросло, дома стали строить и за стенами кремля. Так появился ..... Его тоже укрепили еще одной линией оборонительных сооружений. Когда же наступили мирные времена и враги реже беспокоили туляков, они стали селиться более свободно. Появились ....., где жили разные ремесленники: кузнецы, гончары, ямщики.

⑧ Если ты найдешь кружок для первой буквы слова, то, следуя за линией, соединяющей кружки, прочтешь фамилию основателя нашего центрального парка.

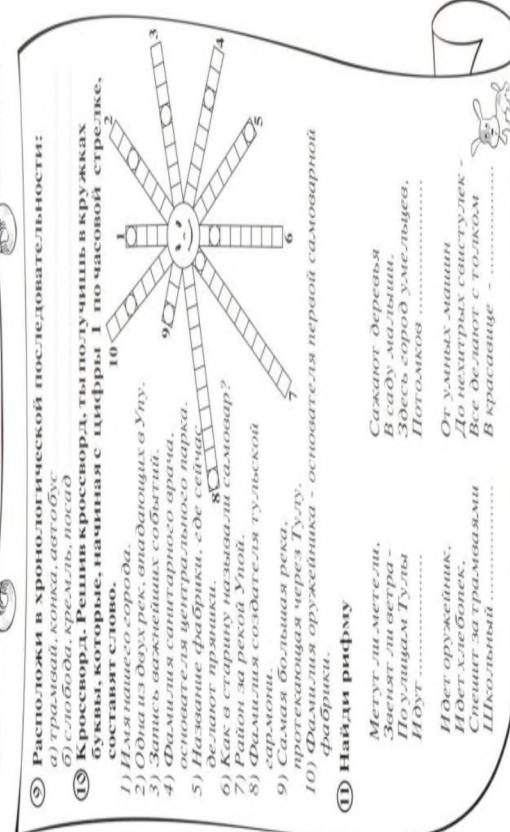


27

### ИТОГОВЫЕ ЗАДАНИЯ

С Расположи в хронологической последовательности:  
а) трамвай, конка, автобус  
б) слобода, кремль, посад

Кроссворд. Реши кроссворд, ты получишь в кружках буквы, которые, начиная с цифры 1 по часовой стрелке, составят название города.



1) Имя нашего города.  
2) Одна из двух рек, впадающих в Улу.  
3) Запись важнейших событий.  
4) Фамилия санитарного врача, основателя центрального парка.  
5) Название фабрики, где сейчас делают прыжки.  
6) Как в старину называли самовар?  
7) Имя ла реки Улой.  
8) Фамилия создателя тульской гармонии.  
9) Самая большая река, протекающая через Тулу.  
10) Фамилия оружейника - основателя первой самоварной фабрики.

И Найди рифму

Метут ли метели,  
Звенят ли ветра -  
По улицам Тулы  
Ноут .....

Идет оружейник,  
Идет хитробок,  
Спешишь за трамваем  
Школьный .....

Сажает Деревья  
В саду малыши.  
Здесь город умельцев,  
Потомков .....

От умных машин  
До печатных станков -  
Все делают с толком  
В красавице .....



### Подвижные игры по ПДД для младшего школьного возраста.

*Подвижные игры помогают школьникам дать знания по правилам движения в занимательной форме, прививать им умения и навыки правильного поведения на улице, вызвать интерес к движению транспорта и пешеходов, к самому транспорту, уважение к труду водителей транспортных средств, к работе сотрудников ГАИ. В процессе игр у детей закрепляются и совершенствуются навыки и умения действовать в непрерывно изменяющихся условиях, наилучшим образом реагировать на неожиданную новую ситуацию. Игра приучает ребенка при взаимодействии со сверстниками в коллективе, подчинять свои интересы интересам окружающих.*

*Цели и Задачи: Закрепить знания обучающихся по правилам дорожного движения.*

- 1.Закрепить знание дорожных знаков, их назначение;
- 2.Формировать навык сознательного отношения к соблюдению правил безопасного движения;
- 3.Подготовить детей к правильным действиям в сложившейся ситуации на дороге.
- 4.Расширить знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы.
- 5.Закрепить представление детей о светофоре.
- 6.Учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно-указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

#### Игра «Автобусы»

«Автобусы» - это команды детей «водитель» и «пассажиры». В 6-7 м от каждой команды ставят флажки. По команде «Марш!» первые игроки быстрым шагом (бежать запрещается) направляются к своим флажкам, огибают их и возвращаются в колонны, где к ним присоединяются вторые по счету игроки, и вместе они снова проделывают тот же путь и т.д. Играющие держат друг друга за локти. Когда автобус (передний игрок-«водитель») возвратится на место с полным составом пассажиров, он должен подать сигнал свистком. Выигрывает команда, первой прибывшая на конечную остановку.

#### Игра «Автоинспектор и водители»

В игре участвуют 5-6 человек. На площадке для игры проводят мелом 4-5 параллельных линий, означающих этапы движения. Игроки (водители) ставят свои машины (стулья) за последней линией и рассаживаются на них. У водителей имеются талоны прав шофера (прямоугольники из картона). С противоположной стороны площадки лицом к водителям садится автоинспектор с табличками дорожных знаков и ножницами в руках. Эти ножницы нужны для просечки прав у шофера-нарушителя. Автоинспектор поочередно показывает водителям дорожные знаки. Водитель, правильно объяснивший, что предписывает данный знак, продвигается до следующей черты. Водитель, не сумевший объяснить это, получает прокол (ножницами отрезается уголок прав шофера) и замечание автоинспектора, его машина остается на месте. Игрок, получивший четыре прокола, выбывает из игры. Водитель, прошедший все этапы без замечаний, становится автоинспектором,

автоинспектор- водителем. Игра повторяется. Выбывшие из игры водители получают новые талоны прав шофера и включаются в игру.

### **Игра «Будь внимательным!»**

Дети запоминают, что и когда надо делать. Идут по кругу и внимательно слушают сигналы регулировщика дорожного движения. По сигналу: «Светофор!» - стоим на месте; по сигналу: «Переход!» - шагаем; по сигналу: «Автомобиль!» - держим в руках руль.

### **Игра «Веселый трамвайчик»**

*Мы веселые трамвайчики,  
Мы не прыгаем как зайчики,  
Мы по рельсам ездим дружно.  
Эй, садись к нам, кому нужно!*

Дети делятся на две команды. Одна команда – трамвайчики. Водитель трамвая держит в руках обруч. Вторая команда – пассажиры, они занимают свои места на остановке. Каждый трамвай может перевезти только одного пассажира, который занимает свое место в обруче. Конечная остановка на противоположной стороне зала.

### **Игра-аттракцион «Внимание, пешеход!»**

Для проведения этой игры нужны три жезла, покрашенные в три цвета светофора. Регулировщик – ученик старшего класса – показывает ребятам, выстроившимся перед ним в шеренгу, попеременно один из трех жезлов. Участники игры при виде красного жезла делают шаг назад, при виде желтого – стоят, при виде зеленого - два вперед. Побеждает тот, кто ни разу не ошибся. Победителю вручается значок, открытка, книжка и т.п.

### **Игра «Гараж»**

Содержание: По углам площадки чертят 5-8 больших кругов – стоянки машин – гаражи. Внутри каждой стоянки для машин рисуют 2-5 кружков – машины (можно положить обручи). Общее количество машин должно быть на 5-8 меньше числа играющих. Дети идут по кругу, взявшись за руки, под звуки музыки. Как только музыка закончится, все бегут к гаражам и занимают места на любой из машин. Оставшиеся без места выбывают из игры.

### **Игра «Грузовики»**

**Содержание:** Играющие держат в руках автомобильные рули – это грузовики. Им необходимо доставить срочный груз. На голове у каждого положен небольшой мешочек с опилками или песком. Кто сможет бежать так быстро, чтобы обогнать всех своих соперников и не уронить груз – этот мешочек?

### **Игра «ДА или НЕТ»**

Учитель или кто-нибудь из ребят проходит между рядами парт и обращается то к одному, то к другому ученику с каким-нибудь вопросом, например: «Ты переходишь дорогу на красный сигнал светофора?», «Ты катаешься на самокате во дворе?», «Говорят,



что ты не уступаешь в транспорте место старшим. Это правда?» отвечать надо быстро, коротко и обязательно вставлять слова «да» или «нет». Отвечая на вопрос положительно («Да, я катаюсь на самокате только во дворе»), надо одновременно головой поворачивать слева направо, а отвечая отрицательно («Нет, я уступаю в транспорте место старшим»), покачивать головой сверху вниз (как, например, принято у болгар). Поскольку эти движения совершенно непривычны, многие ошибаются и невольно сопровождают ответ не теми движениями головы, какими нужно, вызывая смех и оживление окружающих.

### **Игра «Дорога, транспорт, пешеход, пассажир»**

Дети становятся в круг, в середине его становится регулировщик дорожного движения. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из слов: дорога, транспорт, пешеход, пассажир. Если водящий сказал слово «Дорога!», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо слово, связанное с дорогой. Например: улица, тротуар, обочина и т.д. На слово «Транспорт!» играющий отвечает названием какого-либо транспорта; на слово «Пешеход!» можно ответить – светофор, пешеход и т.д. Затем мяч возвращается регулировщику дорожного движения. Ошибившийся игрок выбывает из игры.

### **Игра «Дорожное - недорожное»**

Игровое поле расчерчивается в линеечку, где каждая линеечка отделяется от другой на один шаг (можно играть на широкой лесенке), игроки встают и водящий бросает им поочередно мяч, называя различные слова. Если звучит «дорожное» слово – игрок должен поймать мяч, «недорожное» - пропустить или отбросить, при соответствии игрока названному слову, игрок переходит к следующей черте (на следующую ступеньку). Выигрывает и становится водящим тот, кто первый пересечет последнюю черту

### **Игра «Заяц»**

Едет заяка на трамвае.

Едет заяка, рассуждает:

«Если я купил билет,

кто я: заяц или нет?» (А.Шибаев)

«Кондуктор» трамвая продает билеты пассажирам, которые усаживаются на стулья – сидячие места в трамвае. Но стульев, на один меньше, чем пассажиров. Как только все билеты проданы, и кто-то остается без билета, кондуктор догоняет этого «зайца», а безбилетник убегает.

### **Игра «Запомни сигналы регулировщика»**

Здесь на посту в любое время

Стоит знакомый постовой.

Он управляет сразу всеми,

Кто перед ним на мостовой.

Никто на свете так не может

Одним движением руки

Остановить поток прохожих

И пропустить грузовики.

**Подготовка.** Дети делятся на команды. В каждой из них выбирают капитана. Капитаны располагаются за стартовыми линиями – одна напротив другой. Расстояние между командами 20-30 м.

Посередине площадки, между двумя линиями, которые ограничивают полосу шириной 2-3 м, в шахматном порядке раскладывают флажки.

**Содержание игры.** По сигналу регулировщика дорожного движения (красный свет – руки вытянуты в стороны или опущены – стой; желтый свет – правая рука с жезлом перед грудью – приготовится; зеленый свет – регулировщик к пешеходам боком, руки вытянуты в стороны или опущены – иди) игроки быстро подбегают к флажкам по команде регулировщика дорожного движения дети возвращаются на места, быстро строятся в шеренгу. Капитаны собирают и подсчитывают флажки, принесенные их игроками. За каждый флажок начисляется одно очко. Побеждает команда, набравшая больше очков.

#### **Правила игры:**

Во время перебежки игроку разрешается собирать любое количество флажков, лежащих на земле, запрещается отнимать флажки друг у друга. За линии, ограничивающие место для флажков, заступать нельзя. Капитаны команд играют на равных правах со всеми.

### **Игра «Знающий пешеход»**

Правил дорожных на свете немало,  
Все бы их выучить нам не мешало,  
Но основное из правил движенья –  
Знать, как таблицу должны умноженья:  
На мостовой – не играть, не кататься,  
Если хотите здоровым остаться!

Игра проводится на площадке в виде экскурсии с элементом соревнования. Дети строятся по командам. Они должны пройти путь, например, от школы к библиотеке. Подойдя к перекрестку или пешеходной дорожке, дети должны остановиться и выполнить практическую задачу, поставленную в связи с приближающимся транспортом и действующим светофором, потом спросить: «Улица, улица, можно нам перейти дорогу?» На что улица отвечает: «Можно, если вы мне ответите на один вопрос». Задаёт один вопрос по правилам дорожного движения. И так у каждого перекрестка. Отряд, правильно ответит на все вопросы, придет раньше в назначенный пункт, где ей будут вручен вымпел «Пешеходам - отличникам».

### **Игра «Иду по дорожке»**

Игроки идут по дорожке, называя на каждый шаг, например, названия дорожных знаков и др. Побеждает сделавший больше шагов и назвавший больше слов.

### **Игра «Кого назвали – тот и ловит».**

Играющие располагаются по кругу. В центре – регулировщик дорожного движения (водящий). Он называет имя одного из стоящих по кругу и бросает ему мяч. Названный ловит мяч, называет какой-либо вид транспорта и бросает мяч регулировщику. Тот, кто не поймал мяч, или не назвал слово, становится водящим. Побеждает тот, кто ни разу не был регулировщиком.

### **Игра «Лови – не лови»**



Участники игры, 6-8 человек, выстраиваются шеренгой в полушаге друг от друга. Ведущий находится в 4-5 шагах от игроков с мячом, при этом произносит слова, например, «дорога», «переход», «дорожный знак» и т.п. (в этом случае мяч надо ловить), или слова, обозначающие любые другие предметы (в этом случае мяч ловить не следует). Тот, кто ошибается, делает шаг вперед, но продолжает играть. При повторной ошибке выбывает из игры. Очень важно, чтобы сначала водящий произнес слово, а потом бросил мяч.

### **Игра «Назови шестое»**

Играют несколько человек. Водящий обращается к кому-либо, кому бросает в руки мяч: «Назови шестое» - и перечисляет, например, пять видов транспорта (или дорожных знаков и т.п.). Тот, кого попросили продолжить перечень, должен словить мяч и быстро добавить еще одно название, не повторяя перечисленного прежде. Если слова последуют тотчас, отвечающий сам начинает задавать вопросы, если нет – водящий остается прежний.

### **Игра «Найти жезл»**

Воспитатель до начала игры прячет жезл для регулирования дорожного движения на виду. Играющие стоят в шеренге или колонне по одному. По сигналу воспитателя играющие двигаются в колонне по одному вокруг зала, и каждый старается первым заметить спрятанный предмет. Играющий, увидевший предмет первым, ставит руки на пояс и продолжает ходьбу, не показывая другим, где находится спрятанный предмет. Воспитатель, чтобы убедиться в том, что игрок действительно нашел предмет, может к нему подойти и тихонько спросить. Игра заканчивается, когда все или большая часть играющих нашли предмет. Играющий, заметив спрятанный предмет, не должен останавливаться, замедлять движение, касаться или каким-либо другим способом указывать другим игрокам место нахождения спрятанного предмета.

### **Игра «Найди пару»**

Играющим раздаются полоски бумаги с изображениями дорожных знаков. Не разговаривая, каждый должен найти себе пару, то есть партнера с такой же картинкой. Пары становятся в круг. **Усложнения:** каждая пара рассказывает, что обозначает их дорожный знак.

### **Игра «Необычный дорожный знак»**

В этой игре детям предлагается придумать необычный дорожный знак. Нужно выбрать какой-нибудь из предметов окружающего мира и попробовать перенести его свойства на дорожный знак. При этом возможны самые фантастические, самые невероятные варианты. Педагог предлагает детям задумать какой-нибудь предмет живой или неживой природы (кошка, дерево, цветок, дом, и др.). Педагог спрашивает: «Может ли необычный дорожный знак чем-то напоминать кошку?». Дети отвечают: «Может!».

### **Игра «Огни светофора»**

На светофоре – красный свет! Опасен путь – прохода нет! А если желтый свет горит, - он «приготовься» говорит. Зеленый вспыхнул впереди – свободен путь – переходи. В игре все дети – «пешеходы». Когда регулировщик дорожного движения показывает на «светофоре» желтый свет, то все участники выстраиваются в шеренгу и готовятся к движению, когда «зажигается» зеленый свет – можно ходить, бегать, прыгать по всему

залу; при красном свете – все замирают на месте. Ошибившийся – выбывает из игры. Когда переходишь улицу – следи за сигналами светофора.

### **Игра «Паутинка»**

Дети сидят в кругу. У водящего – регулировщика дорожного движения в руках клубок ниток. Он бросает клубок любому из детей, называя причину несчастных случаев на дорогах: «Саша, ходьба вдоль проезжей части при наличии тротуара опасна», Саша держит нитку, а клубок бросает дальше. «Сергей! Неожиданный выход из-за стоящей машины может привести к несчастному случаю», Сергей держит нитку, а клубок бросает дальше: «Оля! Игры детей на проезжей части очень опасны». Когда все дети примут участие в игре, у них в руках получилась «паутинка» и длинный рассказ о причинах несчастных случаев на дорогах.

### **Игра «Поездка в Сочи»**

Для игры нужны стулья – одним меньше числа играющих. Стулья ставятся плотно по кругу, один возле другого, сиденьями наружу. Каждый из играющих занимает свободное место. Водящий стула не имеет. Он идет вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Сочи, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Водящий говорит: «В Сочи мы едим автобусом (поездом, самолетом)», и одновременно ускоряет шаг. «Автобус набирает скорость», - продолжает водящий и переходит на бег. «Сочи уже совсем близко», объявляет он (бег замедляется). «Внимание, остановка!» - неожиданно раздается команда водящего. По этой команде все бегут к стульям. Каждый старается занять любое свободное место. Водящий тоже старается занять место. Тот, кто остается без стула, становится водящим, получает флажок и повторяет игру. Водящий может увести учеников в сторону от стульев, повести их через зал и т.п. и подать команду «Посадка!» неожиданно в любом месте.

### **Игра «Перекресток»**

Ведущий встает в центре перекрестка – это светофор. Дети делятся на две группы – пешеходы и автомобили. Раздается свисток ведущего. Перекресток оживает: идут пешеходы, движется транспорт. Если допускаются нарушения правил дорожного движения, ведущий свистит, называет имя нарушителя. Тот выбывает из игры. Побеждают те, у кого не будет ошибок. Для победителей организуется автопробег на трехколесных велосипедах и самокатах.

### **Игра «Поиски жезла»**

Два стула ставят на расстоянии 8-10 м один от другого и на каждый кладут по жезлу. Возле стульев становятся играющие, повернувшись лицом друг к другу. Им завязывают глаза. По сигналу руководителя каждый из них должен пойти вперед, обойти стул своего товарища и, вернувшись обратно, найти свой жезл и постучать им о стул. Выигрывает тот, кто выполнит это раньше.

### **Игра «Разные машины»**

Ведущий-регулировщик дорожного движения восклицает: «Грузовые машины!» - и грузовые машины быстро едут к своей черте. А легковые машины, пускаются за ними, стараясь осалить. Ведущий запоминает (или как-то отмечает) число осаленных. Наступает черед легковых машин ехать к своей дороге. И среди них будут неудачники, которых настигли грузовые машины. И так несколько раз. Ведущий не обязательно вызывает команды строго по очереди – интереснее будет, если он неожиданно назовет одну



несколько раз подряд. Важно лишь, чтобы общее число выездов у грузовых и легковых машин в конце концов вышло одинаковым. Чтобы создать побольше напряжения в игре, имена команд стоит произносить по слогам. Вот звучит: «Ма-ши-ны лег-ко...»

### **Игра «Регулировщик»**

Во время ходьбы в колонне по одному, учитель (он идет первым) меняет положения рук: в сторону, на пояс, вверх, за голову, за спину. Дети выполняют за ним все движения, кроме одного – руки на пояс. Это движение – запрещенное. Тот, кто ошибается, выходит из строя, становится в конец колонны и продолжает игру. Через некоторое время запрещенным движением объявляется другое.

#### Физкультминутка

*Постовой стоит упрямый (шагаем на месте)*

*Людям машет: Не ходи!*

*(движения руками в стороны, вверх, в стороны, вниз)*

*Здесь машины едут прямо (руки перед собой)*

*Пешеход, ты погоди! (руки в стороны)*

*Посмотрите: улыбнулся (руки на пояс)*

*Приглашает нас идти (шагаем на месте)*

*Вы, машины, не спешите (хлопки руками)*

*Пешеходов пропустите! (прыжки на месте)*

### **Игра «Собери светофор»**

Командам вручается жезл и объясняется задание: каждый участник команды должен участвовать в сборке светофора из прямоугольников. Побеждает команда, раньше и без ошибок закончившая сборку светофора. В двух коробках находятся по семь серых прямоугольников и по одному цветному: красный, желтый, зеленый. По сигналу участники команд подбегают к коробкам, вынимают из коробок прямоугольники, возвращаются на место, передавая жезл следующему, каждый следующий участник берет из коробки другой прямоугольник, продолжая сборку светофора. Прямоугольники кладут один на другой в следующей последовательности: серый, серый, красный, серый, желтый, серый, зеленый, серый, серый, серый.

### **Игра «Светофор»**

Поле ограничено с 4 сторон (зависит от количества игроков), наподобие пешеходной дорожки, выбегать за пределы которой нельзя. Водящий в центре игрового поля, отвернувшись, назначает цвет, те игроки у которых данный цвет имеется на одежде спокойно переходят, остальные – «нарушители» должны перебежать через «дорогу», осаленный «нарушитель» становится водящим.

### **Игра «Сигналы светофора»**

Две команды по 12-15 человек выстраиваются полукругом, одна слева, другая справа от руководителя. В руках у руководителя светофор – два картонных кружочка, одна сторона которых желтого цвета, вторая сторона у кружков разная (красная и зеленая).

Воспитатель напоминает ребятам о том, как важно соблюдать правила движения на улице, переходить ее только в установленных местах, где надпись «пешеход», сначала оглядываться налево, потом направо, чтобы убедиться, что нет близко машин, а там, где

установлен светофор, внимательно следить за ним. Он читает ребятам стихи С. Михалкова. недостающие слова ребята подсказывают хором.

*Если свет зажегся красный,  
Значит, двигаться... (опасно).  
Свет зеленый говорит:  
«Проходите, путь...» (открыт).  
Желтый свет – предупреждение –  
Жди сигнала для... (движенья).*

Затем воспитатель объясняет правила игры:  
- Когда я покажу зеленый сигнал светофора, все маршируют на месте (начинать надо с левой ноги), когда желтый – хлопают в ладоши, а когда красный – стоят неподвижно. Тот, кто перепутает сигнал, делает шаг назад. Сигналы должны меняться неожиданно, через разные промежутки времени. Выигрывает команда, у которой к концу игры останется на месте больше участников.

### **Игра «Сдаем на права шофера»**

В игре участвуют 5-7 человек: автоинспектор и водители. Играющие выбирают водящего (автоинспектора). Ему даются дорожные знаки (из набора «Настенные дорожные знаки»), на обратной стороне знака написано его значение. Автоинспектор показывает дорожные знаки (знакомые учащимся), поочередно меняя их, а водители объясняют значение знаков. За правильный ответ они получают очко (выдается цветной жетон, кусочек картона). В конце игры подсчитывается, кто из водителей получил большее количество жетонов. Ему присуждается звание шофера 1 класса, другим соответственно шофера 2 и 3 класса. Игрок, первое место, становится автоинспектором. Игра повторяется.

### **Игра «Собери картинку»**

От каждой команды («Светофор», «Автомобиль», «Пешеход» или др.) при помощи считалки выбирается игрок для участия в игре. Необходимо собрать разбросанные на дороге части картинки, чтобы получилась картинка с тем же изображением, что и название команды.

### **Игра «Такси»**

Группа детей делится на пары. Каждая пара («Такси») стоит внутри обруча («Такси»). Каждый ребенок держит свою половинку круга (обычно на уровне талии или плеч). Дети бегают, стоя внутри обручей, пока играет музыка. Двое детей должны двигаться с одинаковой скоростью и в одном направлении. Каждый раз, когда музыка останавливается, дети из двух обручей объединяются вместе. Игра продолжается до тех пор, пока максимальное количество детей не поместится внутри обручей (до 6-8 человек).

### **Игра «Тише едешь...»**

Водящий становится на одной стороне игрового поля, игроки в другом ее конце, водящий отворачивается и произносит: «Тише едешь – дальше будешь, раз, два, три, стоп» и оборачивается, игроки, которые в этот момент бегут к водящему, должны замереть, тот, кто не успел вовремя остановиться возвращается к стартовой черте. Победитель, первым достигший территории водящего, сам становится водящим. Весь интерес заключается в



том, что фраза может быть как угодно обрезана (вносится элемент неожиданности), но последним словом все равно должно оставаться «стоп», только после него водящий может обернуться.

### **Игра «Эстафета автомобилей»**

Дети делятся на 2-4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному, одна параллельно другой. Играющие в командах принимают названия автомобилей: «Москвич», «Запорожец», «Жигули» и др. Перед впереди стоящими игроками проводится стартовая черта. Впереди каждой колонны на расстоянии примерно 10-20 м ставится стойка(булава).на расстоянии 2 м от старта чертится линия финиша. Регулировщик дорожного движения громко вызывает любой автомобиль. Игроки, носящие карточку с названием этого автомобиля, выбегают вперед, оббегают стоящий напротив них предмет и возвращаются обратно. Тот, кто первым прибежит в свою команду, выигрывает очко для своей команды. Регулировщик дорожного движения вызывает автомобили вразбивку, некоторых может вызвать 2 раза.

Подвижные игры по Правилам дорожного движения

### **Игра «Цветные автомобили»**

Дети размещаются вдоль стены комнаты или по краю площадки. Они — автомобили. Каждому из играющих, дается флажок какого-либо цвета (по желанию) или цветной круг, кольцо. Воспитатель стоит лицом к играющим в центре комнаты (площадки). Он держит в руке три цветных флажка. Воспитатель поднимает флажок какого-нибудь цвета. Все дети, имеющие флажок этого цвета, бегут по намеченной дороге, соблюдая Правила дорожного движения, на ходу они гудят, подражая автомобилю. Когда воспитатель опустит флажок, дети останавливаются и направляются каждый в свой гараж. Затем воспитатель поднимает флажок другого цвета и игра возобновляется. Воспитатель может поднимать один, два или все три флажка вместе, и тогда все автомобили выезжают из своих гаражей. Если дети не видят, что флажок опущен, воспитатель дополняет зрительный сигнал словесным: «Автомобили(называет цвет) остановились». Воспитатель может заменить цветной сигнал словесным (например: «Выезжают синие автомобили», «Синие автомобили возвращаются домой»).

### **Игра «Самый быстрый»**

Каждый чертит себе кружок (зеленым, желтым, красным мелками) и встает в него. Ведущий стоит в середине площадки. По его команде «Раз, два, три — беги!» дети разбегаются. Ведущий произносит: «Раз, два, три — в светофор беги!» и сам старается занять какой-либо кружок. Не успевший занять кружок становится ведущим.

### **Игра «Лабиринт»**

Эта игра проводится, когда дети уже знакомы с обозначениями отдельных знаков и указателей («Въезд запрещен», «Пешеходный переход», «Велосипедное движение запрещено» и др.). Зимой снежными валами, расположенными на расстоянии 1 м друг от друга, строится лабиринт высотой 0,5—0,7 м. Летом лабиринт можно сделать из песка, кирпичей, уменьшив высоту стен. В лабиринте устанавливаются знаки. Зимой на санках, летом на велосипедах, самокатах дети проезжают по лабиринту, точно соблюдая указания знаков. Тот, кто не нарушил правил, получает подарок.

### **Игра «В гости к Айболиту»**

Для участия в этой игре можно пригласить школьников, сотрудников ГИБДД, которым можно поручить роли регулировщиков и доктора Айболита. На полу (или асфальте) мелом обозначаются перекрестки, пешеходные переходы, выставляются один или два регулировщика. Желательно, чтобы дорога шла по кольцу и была длиннее. Дети надевают разнообразные шапочки зверей. Доктор Айболит (воспитатель) занимает свое место в конце пути и ждет зверей на лечение. Дети по двое начинают движение к доктору на велосипедах или, если их нет, пешком. Регулировщики отмечают, кто нарушил правила перехода, остановки. Когда все «звери» прибывают к Айболиту, начинается разбор нарушений. Регулировщики по очереди вызывают нарушителей. Доктор Айболит объявляет, что такой-то зверь попал под машину, которая придавила ему лапу или голову. Эти звери идут лечиться к Айболиту. Кто правильно проделал весь путь, получает от Айболита подарок. (В качестве подарка можно использовать мелкие игрушки, сладости, лучшие работы детей по изобразительной деятельности.)

### **Игра «Светофор», вариант II**

На полу или участке детского сада мелом обозначаются перекресток, переходы. В центре встает мальчик («светофор») с красными кругами на спине и груди и зелеными — на плечах. Два желтых круга он держит в руках. Дети начинают переходить улицу по пешеходным переходам, а «светофор» поворачивается к ним то боком, то спиной, соответственно разрешая или запрещая переход. Ребята должны знать, что означает желтый свет. Если «светофор» поднял вверх руки с желтыми кругами, значит, переходить еще нельзя, нужно лишь приготовиться, а кто не успел перейти улицу, должен задержаться на середине улицы и ждать зеленого сигнала. Эту же игру можно провести, заменив светофор регулировщиком. Нарушители в этой игре подвергаются штрафу: объясняют свои ошибки.

### **Игра «Перекресток»**

На полу выкладываются шнуры, пересекающие друг друга под прямым углом. У одного конца шнура стоит взрослый с сигналами светофора. Дети под музыку подходят к перекрестку и действуют по сигналам педагога: при красном — останавливаются, при желтом — маршируют на месте, при зеленом — идут вправо, влево или вперед.

### **Игра «Бегущий светофор»**

Дети следуют в рассыпную за ведущим. Время от времени ведущий поднимает вверх флажок, затем поворачивается кругом. Если поднять зеленый флажок, дети продолжают двигаться за ведущим, если желтый — прыгают на месте, если красный — все должны замереть на месте и не двигаться 15—20 секунд. Кто ошибся — выходит из игры. Побеждает самый внимательный.

### **Игра «К своим знакам»**

На площадке произвольно стоят шесть человек (помощников), у каждого в руках по дорожному знаку: «Дети», «Пешеходный переход», «Железнодорожный переезд со шлагбаумом», «Дорожные работы», «Дикие животные», «Подземный переход». Дети делятся на группы, берутся за руки, образуя круг. В середину каждого круга входят помощники, показывают дорожный знак, объясняют его значение. Затем ведущий (воспитатель) подходит к каждому кругу и приглашает играющих детей за



собой. Дети идут за ведущим и повторяют все его движения. Пока дети идут за ведущим, помощники опускают свои знаки и перемещаются по площадке, т. е. меняют свои места. По сигналу ведущего (свисток) все играющие должны быстро найти свой знак и встать в свой круг, взявшись за руки, помощники в середине круга держат знаки над головой. Побеждают те, которые нашли свой знак первыми. Игра проводится 2—3 раза. Ведущий, приглашая ребят за собой, старается отвлечь внимание игроков от помощников, показывая им различные движения (ходьба на пятках, прыжки, повороты вокруг себя» ходьба на корточках и др.).

### **Игра «Светофор и скорость»**

Два стола. Два макета светофора. По команде ведущего первые номера бегут к светофорам и разбирают их, вторые собирают. Третьи опять разбирают и т. д. Команда, закончившая задание первой, побеждает.

### **Игра «Нарисуем дорогу»**

Рисуем на земле дорогу. Дети перепрыгивают через нее. Ширину дороги постепенно увеличиваем. Побеждает тот, кто перепрыгнет через дорогу в самом широком месте.

### **Игра «К своим флажкам»**

Играющие делятся на три группы. Каждая группа становится в круг, в центре которого находится игрок с цветным (красным, желтым, зеленым) флажком. По первому сигналу воспитателя (хлопок в ладоши) все, кроме игроков с флажками, разбегаются по площадке. По второму сигналу дети останавливаются, приседают и закрывают глаза, а игроки с флажками переходят на другие места. По команде воспитателя «К своим флажкам!» дети открывают глаза и бегут к флажкам своего цвета, стараясь первыми построиться в круг. Выигрывают те, кто первыми построились в ровный круг и стоят, взявшись за руки.

### **Игра «Умелый пешеход»**

На расстоянии 60 см параллельно друг другу кладутся два шнура длиной около 5 м. Надо пройти с завязанными глазами между ними по дорожке. Вариант 2. Из двух шнуров делают два круга: внешний и внутренний. Расстояние между ними 1 метр. Нужно с завязанными глазами пройти по кругу между шнурами.

### **Игра «Мяч в корзину»**

В 2—3 шагах от игроков ставят 3 корзинки: красного, желтого, зеленого цветов. По команде ведущего нужно: красный мяч бросить в красную корзину, желтый — в желтую, зеленый — в зеленую. Ведущий может несколько раз подряд называть один и тот же цвет или после красного назвать зеленый и т. д.

### **«К СВОИМ ЗНАКАМ»**

Играющие делятся на группы по 5—7 человек, берутся за руки, образуя круги. В середину каждого круга входит водящий со знаком, объясняя его значение. Далее звучит музыка, дети расходятся по площадке, танцуют. Водящие в это время меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящие держат знак над головой.

### **«ПЕРЕДАЙ ЖЕЗЛ»**

Играющие выстраиваются в круг. Жезл регулировщика передается игроку слева.

Обязательное условие: принимать жезл правой рукой, переложить в левую и передать другому участнику. Передача идёт под музыку. Как только музыка прерывается, тот, у кого оказывается жезл, поднимает его вверх и называет любое правило дорожного движения (или дорожный знак) .

Замешкавшийся или неверно назвавший дорожный знак выбывает из игры. Побеждает последний оставшийся игрок.

### **«СИГНАЛЫ СВЕТОФОРА»**

На площадке от старта до финиша расставляют стойки. Играющие каждой команды встают друг за другом цепочкой у стойки-старта и кладут руки на плечи впереди стоящему. В руках у ведущего игры мешочек с шариками (мячиками) красного, жёлтого, зелёного цвета. Капитаны по очереди опускают руку в мешочек и достают по одному шару. Если капитан достал красный или жёлтый шар, то команда стоит на месте; зелёный – передвигается к следующей стойке. Чья команда быстрее придёт к финишу, та и выиграла.

### **«ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ, НА ЧЁМ ЕХАЛИ, ПОКАЖЕМ»**

Каждая команда решает, какое транспортное средство будет изображать (троллейбус, карету, теплоход, паровоз, вертолёт). Представление транспортного средства должно проходить без комментария. Команда соперника отгадывает задуманное. Задание можно усложнить, предложив команде конкретный вид транспорта.

### **«ЗЕБРА» (на время и точность исполнения)**

Всем участникам в каждой команде, кроме последнего, раздаётся по полоске белой бумаги (картона). Первый участник кладёт полосу, встаёт на неё и возвращается к своей команде. Второй шагает строго по своей полосе, кладёт свою «ступеньку» зебры и возвращается обратно. Последний участник шагает по всем полоскам, возвращаясь, собирает их.

### **«ГЛАЗОМЕР»**

В игровом поле устанавливаются дорожные знаки на различном расстоянии от команд. Участник игры должен назвать знак и количество шагов до него. Затем участник идёт до этого знака. Если участник ошибся и не дошёл до знака или перешёл его, возвращается в свою команду. Знакна поле представляется по-другому. Выигрывает та команда, все игроки которой быстрее и точнее «прошагают» до знаков.

### **«ГРУЗОВИКИ»**

Для проведения игры потребуются рули, мешочки с песком для каждой команды и две стойки.

Первые участники команд держат в руках руль, на головы им помещается мешочек с песком – груз. После старта участники обегают вокруг своей стойки и передают руль и груз следующему участнику. Побеждает команда, первой выполнившая задание и не уронившая груз.



## «ТРАМВАИ»

Для проведения игры потребуется по одному обручу для каждой команды и по одной стойке.

Участники в каждой команде делятся на пары: первый – водитель, второй – пассажир. Пассажир находится в обруче. Задача участников как можно скорее обежать вокруг стойки и передать обруч следующей паре участников. Побеждает команда, первой выполнившая задание.

## «СТРЕЛКА, СТРЕЛКА, ПОКРУЖИСЬ»

Цель игры

- Научить детей правильно различать и правильно называть дорожные знаки и их назначение.
- Развивать внимание, память.
- Воспитывать нравственные качества: согласованность и сотрудничество.

Игровой материал

Круглый пластмассовый диск, в центре которого находится подвижная вращающаяся стрелка. По краям диска – наклейки с дорожными знаками – 10 штук. Жёлтые кружки.

Описание игры

В игре могут участвовать от 2 до 10 ребят. Дети садятся вокруг стола, каждый получает карты с дорожными знаками. Воспитатель объясняет детям, что они будут крутить диск по очереди и за правильно названный знак и его назначение будут получать у кассира жёлтый кружок и закрывать на своей карте такой же знак, если он имеется.

Назначается кассир, ему передаются жёлтые кружки. Воспитатель объясняет, что выдавать кружки будет только кассир. Роль кассира выполняется по очереди.

Воспитатель раздаёт сидящим детям карты. Игра начинается. Ведущий вращает диск и вместе с детьми произносит слова:

Стрелка, стрелка, покружись,  
Всем ты знакам покажись,  
Покажи нам поскорее,  
Какой знак тебе милее!  
Стоп!

Стрелка останавливается, ведущий называет дорожный знак и его назначение. Если ребёнок назвал знак правильно, кассир выдаёт ему жёлтый кружок, ребёнок закрывает им такой же на карте. Если на карте нет такого знака, спрашивает: «У кого есть такой же знак?» И кассир передаёт кружок тому, у кого на карте есть этот знак (при условии, что знак и его назначение названы правильно).

Затем диск передаётся соседу, и игра продолжается. В случае затруднения и ошибки ребёнок не получает жёлтый кружок, а диск передаётся следующему ребёнку по очереди.

Выигравшим считается тот, кто первым закроет свои знаки жёлтыми кружками. Игра заканчивается тогда, когда будут закрыты все карты у детей жёлтыми кружками.

### **Запомни знаки**

Ведущий должен нарисовать несколько знакомых малышам дорожных знаков на отдельных листах бумаги и приколоть каждому участнику на спину, при этом дети не должны знать, у кого какой знак. По сигналу ребята расходятся, их задача – за три минуты запомнить как можно больше дорожных знаков, прикрепленных к спине. По истечении отведенного времени подается второй сигнал, который означает, что дети должны построиться

в

шеренгу.

Ребятам нужно записать или нарисовать те дорожные знаки, которые им удалось запомнить. Побеждает тот, кто вспомнит наибольшее количество дорожных знаков, и при этом смог угадать собственный.

### **Быстрая зебра**

Ребята должны разделить на две команды и выстроиться в шеренги на расстоянии 20-25 м, ведущий проводит перед каждой из команд черту. Группы по очереди высылают к противнику своих игроков, при этом игроки второй команды вытягивают вперед руку.

Подошедший должен дотронуться к ладони одного участника, которому необходимо в ответ догнать противника, если ему это удастся – он задает сопернику вопрос по правилам дорожного движения.

### **Зажги свет**

Дети делятся на две команды и выбирают капитана в каждой из них, капитаны получают по три мяча красного, желтого и зеленого цветов. Как только прозвучит сигнал, мяч нужно перебросить по кругу, а когда он окажется у последнего игрока, тот должен поднять его вверх – то есть «зажечь» сигнал светофора. После этого капитан передает игрокам второй мяч, побеждает команда, которая быстрее справится со всеми тремя мячами.

### **Удочка**

Для этой игры необходимо подготовить веревку длиной примерно 3-4 м, к одному из концов которой ведущий привязывает небольшой мешочек с песком. Дети встают в круг, ведущий стоит в центре круга, держа в руках свободный конец веревки и вращает ее, стараясь

задеть

мешочком

кого-нибудь

из

малышей.

Дети должны подпрыгивать, пропуская мешочек под ногами, из игры выбывает тот, кого мешочек заденет два раза. Чтобы вновь стать участником игры, необходимо рассказать стих или пословицу на темы дорог, правил дорожного движения или безопасность дорожного движения.

## **Передай донесение**

Игроки делятся на две команды, первая группа детей строится в шеренгу на небольшом расстоянии друг от друга, а ведущий тихонько сообщает ее капитану термин или название дорожного знака. Капитану нужно передать информацию с помощью жестов следующему игроку и так далее, пока последний участник не получит донесение. Побеждает та команда, которая правильно передала сообщение.

## **Бег сороконожек**

Ребята делятся на несколько команд, каждая из них получает длинную веревку. Участники должны равномерно расположиться по обе стороны веревки, держась за нее одной рукой. По сигналу ребята начинают бежать по «дороге», оборудованной знаками и разметкой, при этом все время держась за веревку. Выигрывает самая быстрая команда.

## **Красный, желтый, зеленый**

Игроки должны рассчитаться на «первый», «второй», «третий», соответственно первые номера – это красный, вторые – желтый, третьи – зеленый сигнал светофора. Тройка берутся за руки, образуя маленький кружок. Водящий находится в середине площадки.

Ведущий поднимает жезл и показывает сигнал светофора. Те игроки, к кому относится сигнал, должны быстро поменяться местами, а водящий в это время пытается занять любое свободное место. Отставший без места становится водящим. В разгар игры можно подать команду «Красный, желтый, зеленый!», по которой все игроки должны поменяться местами.

## **Игра «Правила дорожного движения» в начальной школе**

### **Сценарий игры по ПДД в 1 классе**

#### *Сценарий развлечения по ПДД в 1 классе*

**Цель мероприятия:** повторить правила дорожного движения, правила безопасности на улицах и дорогах, которые необходимы детям во время летнего отдыха.

*Ведущий читает стихотворение О. Бедарева «Если бы...»*

Идет по улице один  
Довольно странный гражданин.  
Ему дают благой совет,  
- На светофоре красный цвет.  
Для перехода нет пути  
Сейчас никак нельзя идти!  
- Мне наплевать на красный цвет!  
Промолвил гражданин в ответ.  
Он через улицу идет

Не там, где слово «Переход»,  
Бросая грубо на ходу:  
- Где захочу, там перейду!  
Шофер глядит во все глаза:  
Разиня впереди!  
Нажми скорей на тормоза -  
Разиню пощади!..  
А вдруг бы заявил шофер:  
«Мне наплевать на светофор!»  
и как попало ездить стал?  
Ушел бы постовой с поста?  
Трамвай бы ехал, как хотел?  
Ходил бы каждый, как умел?  
Да... Там была бы улица,  
Где ты ходить привык,  
Невероятные дела произошли бы вмиг!  
Сигналы, крики, то и знай:  
Машина - прямо на трамвай.  
Трамвай наехал на машину,  
Машина врезалась в витрину...  
Но нет, стоит на мостовой  
Регулировщик - постовой,  
Висит трехглазый светофор,  
И знает правила шофер.

*Ведущий задает вопросы викторины «Внимание, пешеход».*

Какие правила знает шофер?  
Какие правила знают пешеходы?  
Для чего нужно знать правила дорожного движения?  
Как нужно переходить улицу?  
Где можно играть детям?  
Можно ли играть на тротуаре?  
Где можно ездить на велосипеде? Самокате?

Там, где транспорт и дорога,  
Знать порядок все должны.  
На проезжей части строго  
Игры все запрещены.  
Чтоб мостовую перейти,  
Взгляни налево,  
Нет машины,  
Тогда шагай до середины,  
Потом направо погляди,  
Машины нет - переходи.

*На спортивной площадке организуются подвижные игры на знание правил дорожного движения.*



### **Ловкий пешеход**

Пешеходы по очереди переходят перекресток. Перейти - значит на ходу бросить мяч в зеленый глазок светофора. Попал в красный - не пересек улицу - выбываешь из игры. Попал в желтый - получаешь право бросить мяч еще раз.

Для игры нужно: светофор, мячик, в пяти шагах от светофора – линия броска.

### **Угадайка**

Играющие встают в ряд. Перед каждым несколько табличек с дорожными знаками (перевернутых рисунками вниз). Такой же комплект знаков находится у ведущего. Он открывает любой знак из своего набора. Выигрывает тот, кто быстрее отыщет знак, а потом правильно назовет его значение.

То, что дети знают даже,  
Подтвердим для ясности:  
Светофор стоит на страже  
Нашей безопасности.

### **Красный, желтый, зеленый**

Играют 2-3 команды по 5 человек. Встают в ряд на линии старта. Перед стартом на определенном расстоянии - флажки. В руках у стоящих впереди по воздушному шарик - красный, желтый, зеленый. Начали! Ребята, подбивая шарик рукой, обходят свой флажок, возвращаются до линии старта, передавая шарик следующему. Игра продолжается до тех пор, пока все команды не вернутся на старт. За лопнувший шарик команда получает штрафное очко (а ей выдается шарик другого цвета).

### **Игра по правилам дорожного движения во 2 классе**

*Цель: Закрепить знания обучающихся по правилам дорожного движения.*

*Задачи:*

- закрепить знание дорожных знаков, их назначение;
- формировать навык сознательного отношения к соблюдению правил безопасного движения;
- подготовить детей к правильным действиям в сложившейся ситуации на дороге.

*Оборудование:*

Карточки с цифрами от 1 до 5, жетоны, маршрутные листы, карточки с ребусами, презентация в Power Point (смена слайдов и эффектов анимации происходит по щелчку мыши, выход картин происходит автоматически, по времени).

*Правила игры:*

В игре принимают участие 2 команды. По ходу игры команды собирают жетоны. Выигрывает команда, набравшая большее количество жетонов.

*Ход игры:*

**Ведущий:** В нашей стране множество дорог. В любое время года и в любую погоду по ним мчат автомобили, автобусы, троллейбусы, несутся мотоциклы, катят велосипеды, идут пешеходы. Ещё с давних пор люди мечтали о скоростях. Помните, как герои сказок в одно мгновение переносились за тридевять земель в тридесятое царство на

коврах-самолетах, в сапогах-скороходах, на чудесных кораблях. Шло время, и сказка стала былью. Растет поток машин, на улицах становится небезопасно. Сегодня мы отправляемся в путешествие по маршруту «Безопасная дорога».

## **Дидактические игры по правилам дорожного движения для младших школьников**

### **Наша улица**

#### **Цель игры:**

1. Расширить знания детей о правилах поведения пешехода и водителя в условиях улицы.
2. Закрепить представление детей о светофоре.
3. Учить детей различать дорожные знаки (предупреждающие, запрещающие, предписывающие, информационно-указательные), предназначенные для водителей и пешеходов.

Материал: макет улицы с домами, перекрестками, автомобили (игрушки), куклы-пешеходы, куклы-водители, светофор (игрушка), дорожные знаки, деревья (макеты).

Игра проводится на макете.

#### **Ход игры**

Первый вариант (для пешеходов).

С помощью кукол дети разыгрывают различные дорожные ситуации. Так, на управляемом перекрестке на зеленый сигнал светофора куклы переходят улицу, на желтый останавливаются, ждут, на красный продолжают стоять.

Затем куклы идут по тротуару или обочине дороги до пешеходного перехода, обозначенного информационно-указательным знаком «Пешеходный переход», и там переходят проезжую часть.

#### **Второй вариант (для водителей).**

Ведущий показывает дорожные знаки: «Светофорное регулирование», «Дети», «Пешеходный переход» (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Подача звукового сигнала запрещена» (запрещающие); «Движение прямо», «Движение направо» (предписывающие); «Место остановки автобуса», «Пешеходный переход», «Подземный переход» (информационно-указательные). Дети объясняют, что обозначает каждый сигнал, разыгрывают дорожные ситуации.

За правильный ответ ребенок получает значок. По количеству значков засчитываются набранные очки. Победителей награждают призами.

### **Светофор**

#### **Цель игры:**

1. Закрепить представления детей о назначении светофора, о его сигналах.
2. Закрепить представление детей о свете.

Материал: цветные картонные кружки (желтые, зеленые, красные), макет светофора.

#### **Ход игры**

Ведущий раздает детям кружки желтого, зеленого, красного цвета. Последовательно переключает светофор, а дети показывают соответствующие кружки и объясняют, что означает каждый сигнал.

Выигрывает тот, кто правильно покажет все кружки и расскажет о назначении цветов.

### **Угадай, какой знак**

### **Цель игры:**

1. Учить детей различать дорожные знаки.
2. Закреплять знания детей о правилах дорожного движения.
3. Воспитывать умение самостоятельно пользоваться полученными знаниями в повседневной жизни.

Материал: кубики с наклеенными на них дорожными знаками: предупреждающими, запрещающими, информационно-указательными и знаками сервиса.

### **Ход игры**

Первый вариант

Ведущий приглашает детей по очереди к столу, где лежат кубики. Ребенок берет кубик, называет знак и подходит к тем детям, у которых есть знак этой группы.

Второй вариант

Ведущий называет знак. Дети находят этот знак на своих кубиках, показывают его и рассказывают, что он означает.

Третий вариант

Играющим раздают кубики. Дети внимательно изучают их, затем каждый ребенок рассказывает о своем знаке, не называя его, а все остальные отгадывают знак по описанию.

## **Улица города**

### **Цель игры:**

Уточнить и закрепить знания детей о правилах поведения на улице, о правилах дорожного движения, о различных видах транспорта.

Материал: макет улицы, деревья, автомобили, куклы-пешеходы, светофоры, дорожные знаки.

### **Ход игры**

Ведущий рассматривает с детьми макет улицы, задает ряд вопросов. Свои вопросы и ответы дети сопровождают показом на макете.

Вопросы к детям:

Какие дома на нашей улице?

Какое движение на нашей улице - одностороннее или двухстороннее?

Где должны ходить пешеходы? Где должны ездить машины?

Что такое перекресток? Где и как нужно его переходить?

Что обозначает пешеходный переход?

Как регулируется движение на улице?

Какие сигналы светофора вы знаете?

Какие- дорожные знаки есть на нашей улице? Для чего они предназначены?

Для чего нужен пассажирский транспорт? Где его ожидают?

Как надо вести себя в автобусе?

Можно ли играть на улице?

Далее воспитатель предлагает детям «проехать» по улице, соблюдая правила дорожного движения. Затем кто-то из детей выполняет роль пешехода. Выигрывает тот, кто справился с ролью водителя и пешехода.

## **Поставь дорожный знак**

### **Цель игры:**

1. Учить детей различать следующие дорожные знаки: «Железнодорожный переезд»,



«Дети», «Пешеходный переход», «Дикие животные» (предупреждающие); «Въезд запрещен», «Проход закрыт», «Движение на велосипедах запрещено» (запрещающие); «Прямо», «Направо», «Налево», «Круговое движение», «Пешеходная дорожка (предписывающие); «Место стоянки», «Пешеходный переход», «Пункт медицинской помощи», «Телефон», «Пункт питания», «Автозаправочная станция», «Пункт технического обслуживания автомобилей» (информационно-указательные); «Пункт первой медицинской помощи», «Автозаправочная станция», «Телефон», «Пункт питания», «Место отдыха», «Пост ГИБДД» (знаки сервиса).

2. Воспитывать внимание, навыки ориентировки в пространстве.

Материал: дорожные знаки, игровое поле с изображением дорог, пешеходных переходов, железнодорожного переезда, административных и жилых домов, автостоянки, перекрестки.

### **Ход игры**

Детям предлагается:

1. Рассмотреть игровое поле и то, что на нем изображено.
2. Расставить нужные дорожные знаки. Например, у школы - знак «Дети», у кафе - «Пункт питания», на перекрестке - «Пешеходный переход».

Выигрывает тот, кто за определенное время успеет расставить все знаки правильно и быстро.

Приложение № 4

## **Подвижные игры для младших школьников.**

Подборка подвижных игр для программы по внеурочной деятельности "Подвижные игры". Материал может быть полезен учителям начальных классов, воспитателям ГПД.

### **1. ИГРЫ НА ВНИМАНИЕ**

#### **По алфавиту**

Чтобы имена лучше запомнились, чтобы потренировать внимание и умение быстро переключаться с одного задания на другое, можно провести в компании до 15 человек и такую игру.

Ведущий предлагает ребятам за определенное количество времени (за 10, 15 или 20 секунд) поменяться местами так:

- чтобы все имена расположились по алфавиту;
- чтобы все встали по цвету волос (слева — брюнеты, справа — блондины);
- чтобы все встали по росту (слева — маленькие, справа — большие).

Примечание. Эти упражнения могут быть еще веселее, если есть широкие скамьи, диваны, или очень устойчивые крепкие стулья. Тогда ребята должны выполнить задания, стоя на скамьях, и переходить, не ступая на пол.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, координация

Количество игроков: 5 и более



### **Три, Тринадцать, Тридцать**

Три, Тринадцать, Тридцать — игра, которая хорошо развивает внимание и быструю реакцию детей. Может использоваться в школе на физкульт-минутках учеников младших классов.

Участники игры заранее оговаривают: какое из чисел — какое действие обозначает.

Игроки строятся в Шеренгу на расстоянии вытянутых в стороны рук.

Если водящий (учитель) говорит «три» — все игроки должны поднять руки вверх, при слове «тринадцать» — руки на пояс, при слове «тридцать» — руки вперед и т. д. (Можно придумать самые разные движения). Игроки должны быстро выполнить соответствующие движения.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, реакция

Количество игроков: 7 и более

### **Цветные флажки**

Цель игры: развитие двигательных и коммуникативных способностей, внимания.

Атрибуты: 5 флажков разного цвета.

Ход игры: на игровой площадке рисуются 5 кружков диаметром 2 м на расстоянии 1 м друг от друга. Игроки делятся на 5 команд. Каждая команда встает в свой кружок. В центре каждого кружка стоит игрок с цветным флажком в руках.

По сигналу ведущего игроки разбегаются по площадке. По второму сигналу они останавливаются и закрывают глаза. В это время игроки с флажками меняются местами; По третьему сигналу игроки открывают глаза и быстро ищут свой флажок. Побеждают те игроки, которые раньше других вернулись к флажку своего цвета.

Особые замечания: если игрок открыл глаза, его команда считается проигравшей.

### **Кривое зеркало**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.

Атрибуты: 6 скакалок.

Ход игры: игра начинается с того, что ведущий показывает разные прыжки со скакалкой: прыжки со скрещенными ногами, прыжки с высоко поднятыми коленями, двойные прыжки и т. д. Затем игроки встают попарно, друг напротив друга, и пытаются повторить все показанные движения ведущего. Игрок, который ошибся, выходит из игры, и его заменяет следующий.

Особые замечания: новым водящим становится игрок, не совершивший ни одной ошибки.

### **«Шерлок Холмс»**

Выбирается ведущий («Шерлок Холмс») и 3-5 «преступников». Чем меньше возраст детей, тем меньше «преступников». «Преступники» встают перед «Шерлоком Холмсом». «Шерлок Холмс» внимательно в течение нескольких секунд (20-30) внимательно разглядывает «преступников» и выходит из помещения. «Преступники» делают пять изменений в своей одежде и позе. Возвратившийся «Шерлок Холмс» должен найти у каждого его пять изменений. Тот игрок, у которого «сыщик» нашел все пять изменений, должен выполнить какое-либо желание «Шерлока Холмса». Тот, у которого не определено хотя бы одно изменение, сам становится «Шерлоком Холмсом».

### **«Путаница»**

Выбирают водящего. Все остальные игроки становятся в комнате, взявшись за руки. Водящий выходит из комнаты, а остальные игроки начинают передвигаться относительно друг друга, но не отрывая рук (запутываться). Затем приглашают в комнату водящего. Он должен определить, в каком порядке стояли игроки изначально. Повторяют игру несколько раз, меняя водящего.

## **2. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ БЫСТРОТЫ.**

### **«Караси и щука»**

Игровая площадка разделена двумя линиями на расстоянии 10—15 м одна от другой. Из играющих выбирается водящий — «щука», а остальные участники игры — «караси». Водящий-«щука» стоит в центре, а «караси» располагаются на одной стороне площадки за линией.

По сигналу или команде учителя «караси» перебегают на противоположную сторону, стараясь скрыться за линией, а «щука» ловит их, дотронувшись рукой.

Когда пойманы 3—4 «карася», они образуют невод, взявшись за руки. Теперь, перебегая от черты к черте, играющие «караси» должны пробежать через невод (под их руками).

Когда щукой пойманы 8—10 человек, они образуют круг-корзину, а остальные караси должны пробежать через нее (дважды пройти под руками).

Когда пойманы 14—16 человек, они образуют две шеренги, взявшись за руки, между которыми должны пройти остальные караси, но на выходе стоит щука и ловит их.

Победителем считается последний пойманный карась.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении.

### **«Кружева»**

Из играющих детей выбирают двоих: один «челнок», другой — «ткач». Остальные дети становятся парами, лицом друг к другу, образуя полукруг. Расстояние между парами 1—1,5 м. Каждая пара берет за руки и поднимает их вверх, образуя «ворота».

Перед началом игры «ткач» становится у первой пары, а «челнок» — у второй и т. д. По сигналу учителя (хлопок, свисток) или по его команде «челнок» начинает бежать «змейкой», не пропуская ни одних ворот, а «ткач», следуя его путем, пытается догнать его.

Если «челнок» успеет добежать до последней пары полукруга и не будет пойман, то он вместе с «ткачом» становится последней парой, а игру начинает первая пара, распределив роли «челнока» и «ткача».

Если «ткач» догоняет «челнок» и успевает «запятнать» его прежде, чем он достигнет последней пары, то сам становится «челноком», а игрок, бывший «челноком», идет к первой паре и выбирает из двоих себе пару. С этим игроком он образует пару в конце полукруга, а оставшийся без пары становится «ткачом».

Правила игры: игра заканчивается, когда пробегут все пары.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

### **«Космонавты»**

На площадке в разных частях чертим контуры ракеты. Их должно быть на несколько штук

меньше играющих. Все дети берутся за руки. Они идут по кругу со словами: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!» Как только сказано последнее слово, дети разбегаются, стараясь занять свободное место в «ракете». Опоздавшие собираются в центре круга. Отмечаем тех детей, которые ни разу не опоздали на «ракету»

### **«Третий лишний»**

По цели и характеру является одной из разновидностей игры «Пятнашки».

Из общего числа играющих выбирают двоих: один из них — водящий. Остальные играющие становятся попарно друг за другом лицом к образовавшемуся кругу (круг можно начертить на игровой площадке диаметром 5—6 м).

Первый играющий отходит от водящего на 3—4 шага начинает убежать. Водящий должен догнать его и «запятнать», Чтобы не быть «запятнанным», убегающий игрок может стать впереди любой пары и сказать: «Третий лишний!» («Много троих, хватит двоих!»).

После этих слов стоящий последним в паре начинает убежать от водящего. Если водящему удалось догнать и «осалить» убегающего игрока, то они меняются ролями.

Правила игры: бегать можно только по кругу, но нельзя перебежать через него.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

### **«Вороны и воробьи»**

На линиях в 3 – 5 м. друг от друга команды располагаются шеренгами спиной друг к другу. Одна команда – «Вороны», другая – «Воробьи». По сигналу «вороны» одноименная команда убегает, а другая старается догнать и «осалить» убегающих до определенной отметки. Побеждает команда, «осалившая» большее число игроков другой команды.

### **«Свободное место»**

Цель игры: развитие скоростных качеств, ловкости, внимания.

Из числа играющих выбирается водящий. Остальные дети становятся в круг, очерчивая к тому же небольшой круг (диаметром 40 см) вокруг своих ног. Водящий подбегает к одному из стоящих и дотрагивается до него рукой. После этого водящий бежит в одну сторону, и игрок — в другую. Каждый из них стремится быстрее обежать круг и занять освободившееся место. Оставшийся из двоих без места становится водящим, и игра продолжается.

Правила игры: пробегать через круг запрещается.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: внимание, ловкость, скоростные качества.

### **Шишки, желуди, орехи**

Подвижная игра, которая очень сильно нравится детям.

Дети встают тройками и, взявшись за руки, образуют круг. Каждый из тройки имеет название: «шишки», «желуди», «орехи». Ведущий находится за пределами круга.

Ведущий произносит слово «орехи» (или «шишки», «желуди»), и все игроки, которые имеют это название, меняются местами, а ведущий старается занять чье-то место.

Если это ему удастся, то он стает орехом («желудем», «шишкой»), а тот, кто остался без

места, стает на место ведущего.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, координация, ловкость, мышление, реакция  
Количество игроков: 7 и более

Место игры: улица

### **Птицы, блохи, пауки**

Группа делится на две команды. Каждая команда в тайне от другой решает, кем она будет, — «птицами», «пауками» или «блохами». Две команды встают в линейки в центре зала лицом друг к другу жест, обозначающий выбранное животное.

Пауки убегают от птиц, блохи от пауков, птицы от блох. Тот, кто не успел добежать до противоположной стены, переходит в другую команду.

Возраст: от шести лет

Цель игры: разрядка, концентрация внимания

Количество игроков: 10 — 30

Место игры: просторное безопасное помещение

### **Белые медведи**

Белые медведи — подвижная коллективная игра для детей младшего школьного возраста.

Развивает активные творческие двигательные действия, мотивированные сюжетом игры.

На краю площадки, представляющей собой море, очерчивается небольшое место — льдина, на которой стоит водящий — «белый медведь». Остальные «медвежата» произвольно размещаются по всей площадке.

«Медведь» рычит: «Выхожу на ловлю!» — и бежит ловить «медвежат». Поймав одного «медвежонка», отводит его на льдину, затем ловит другого.

Два пойманных «медвежонка» берутся за руки и начинают ловить остальных играющих.

Поймав кого-нибудь, два «медвежонка» соединяют свободные руки так, чтобы пойманный очутился между руками, и кричат: «Медведь, на помощь!».

«Медведь» подбегает, осаливает пойманного и отводит на льдину.

Следующие двое пойманных также берутся за руки и ловят остальных «медвежат».

Когда будут переловлены все «медвежата» — игра заканчивается.

Побеждает последний пойманный игрок, который и становится «белым медведем».

Примечание. Пойманный «медвежонок» не может выскользывать из-под рук окружившей его пары, пока его не осалил «медведь». При ловле запрещается хватать играющих за одежду, а убегающим выбегать за границы площадки.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: ловкость, реакция, фантазия

Количество игроков: 7 и более

## **3. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВЫНОСЛИВОСТИ**

### **«Бездомный заяц»**

Интересная игра для детей младшего школьного возраста. Из числа игроков выбирается охотник и бездомный заяц. Остальные игроки — зайцы, чертят себе круг, и встают во внутрь.

Бездомный заяц убегает, а охотник его догоняет. Заяц может спастись от охотника, забежав в любой круг, тогда заяц, что стоял в кругу, должен сразу же убежать, потому что

он становится бездомным, и охотник будет за ним охотиться. Как только охотник поймает зайца, он сам станет зайцем, а бывший заяц — охотником.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, выносливость, мышление, реакция

Количество игроков: 3 и более

### **Дай руку**

Перед игрой дети выбирают территорию, за пределы которой нельзя выбегать.

Выбирается один ведущий — салка, остальные игроки вольно перемещаются по площадке.

Салка начинает ловить игроков, которые убегают от него, при этом дети стремятся взяться за руки с самым близким игроком.

Взявшись за руки, они останавливаются друг другу лицом. В этом случае салка не имеет право их осалить.

Если салка догнал одиночного игрока, они меняются ролями.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, выносливость, ловкость, реакция

Количество игроков: 4 и более

### **«Кто кого»**

Игра похожа на подвижную игру "Перетягивание"

2 участника.

Плоскость грунта разделена линией. Соперники - по две стороны.

Они берутся двумя руками за палку.

Задача: перетащить соперника на свою сторону.

### **Британский Бульдог**

Играет влияет на выносливость и реакцию ребенка.

Дети назначают двух ловцов («бульдогов»). «Бульдоги» стоят с одной стороны площадки, а все остальные — с противоположного. За сигналом одного из «бульдогов» все игроки должны перебежать в другую сторону. Но так, чтобы игрока не словили «бульдоги».

Игра продолжается до тех пор, пока все бегуны не превратятся в «бульдогов».

Возраст: от шести лет

Игра развивает: выносливость, реакция, сила

Количество игроков: 4 и более

### **«Штандр»**

Цель игры: развивать выносливость, меткость, воспитывать честность.

Материалы необходимые для игры: мяч, лучше волейбольный, но можно и резиновый.

Правила игры: Для начала игры необходимо выбрать водящего, это можно сделать с помощью считалочки. Водящий в руках держит мяч. Все играющие собираются возле водящего. Водящий подбрасывает мяч как можно выше. В этот момент все играющие разбегаются в разные стороны. Водящий должен поймать мяч и как только мяч будет в его руках, он кричит: «Штандр!». Все играющие должны остановиться на месте, где их застала эта команда. Водящий должен мячом осалить кого-либо из играющих. Осаленный игрок становится водящим, а водящий становится играющим, и игра продолжается. Игра

может идти до тех пор, пока она не надоест.

### **«Смена мест»**

Цель игры: развитие прыгучести и прыжковой выносливости.

Материалы необходимые для игры: мел для обозначения линии старта (финиша)

Ход игры: Все играющие делятся на две команды. По краям площадки размечаются две линии – это так называемые «дома». Обе команды встают в шеренги лицом друг к другу на противоположных сторонах площадки, за линиями своих «домов», приседают и кладут руки на колени.

По сигналу все игроки прыгают из глубокого приседа, двигаясь вперед, стараясь быстрее пересечь линию противоположного «дома». Побеждает команда, игроки которой первыми соберутся за противоположной линией. Затем обе команды прыгают в обратную сторону, но в игре не принимает участия тот игрок, который последним пересек линию, он выбывает из игры. Эта игра может продолжаться до тех пор, пока на площадке не останется по 2–3 самых выносливых прыгуна. Побеждает команда, в которой осталось большее число прыгунов. Можно продолжить дальше соревнование, и тогда можно определить лучшего прыгуна.

Команды могут быть смешанными, а могут состоять только из мальчиков или из девочек (если хватает участников).

Эта игра подходит как для игры в спортивном зале, так и для игры во дворе.

### **Скакалки**

Цель игры: развить физическую силу и выносливость.

Необходимые материалы и наглядные пособия: скакалки.

Ход игры

Игроки прыгают через скакалку различным образом: на 2 ногах, на 1 ноге и т. д.

Выигрывает тот, кто продержится дольше других.

### **Классики**

Цель игры: развить физическую силу и выносливость.

Необходимые материалы и наглядные пособия: мел, бита.

Ход игры

На игровой площадке чертятся классики. Игроки должны, прыгая на 1 ноге и толкая битку перед собой, пропрыгать с 1 -го по 10-й класс. Если битка вылетает за пределы классиков, игрок уступает место следующему. Выигрывает тот игрок, который первым пропрыгает все классы.

## **4. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ВНИМАНИЯ, СООБРАЗИТЕЛЬНОСТИ, ТВОРЧЕСКОГО ВООБРАЖЕНИЯ**

### **Море волнуется**

Дети идут по кругу и произносят слова: «Море волнуется – раз, море волнуется – два, море волнуется – три, морская фигура на месте замри! » На последнее слово дети останавливаются и «замирают» в позе морского животного. Ведущий или ребенок пытается отгадать название этих животных.

### **Что делаешь?**

Дети выбирают «хозяйку дома» и, став в круг, чертят вокруг себя кружочки - домики. «Хозяйка» обходит играющих и каждому из них поручает работу по дому. Например: рубить дрова, косить сено, стирать белье, печь пироги и т. п. Дети выполняют задания. «Хозяйка» становится в центр круга и говорит: «А сейчас се будем вместе забивать гвозди!» Дети выполняют все, что задает «хозяйка». Неожиданно «хозяйка» показывает рукой на кого-нибудь из детей и спрашивает: «Что делаешь?» Ребенок должен назвать работу, которую ему поручили выполнить в начале игры. После этого «хозяйка» дает всем новые задания.

### **Фигуры**

Один из игроков назначается водящим. Дети разбегаются по залу, по сигналу они останавливаются, изображая застывшие фигуры спортсмена, работающего человека, животного, птицы и др. Водящий ходит среди фигур и выбирает наиболее удачную. Отмечаются дети, принимавшие самые трудные позы.

### **Ровным кругом**

Дети образуют круг, внутри которого находится водящий. Двигаясь влево (вправо) по кругу, дети произносят слова:

Ровным кругом, друг за другом.

Эй, ребята, не зевать!

Все, что Коля нам покажет,

Будем дружно повторять!

Водящий показывает какое либо движение (подпрыгивает, вращает руками, приседает и др.) . Дети должны в точности повторить его. После этого назначаются новый водящий, и игра повторяется.

### **Воздух, вода, земля, ветер**

Дети образуют круг, водящий в середине. Подойдя к кому - либо из детей, водящий говорит одно из четырех слов: «воздух», «вода», «земля», «ветер» – и считает до пяти. Ребенок должен за это время придумать и показать (в зависимости от слова, которое ему задано) птицу, рыбу, зверя или покружится на месте (ветер). Кто не успел это сделать, выходит из игры.

### **Повтори-ка**

Один из играющих показывает движениями какого-либо зверя, например зайчика. Следующий повторяет движения зайчика и от себя прибавляет движения другого животного – лисы. И так каждый следующий игрок, выполнив движения всех показанных ранее животных, прибавляет от себя еще одно, новое. Список зверей растет. Побеждает тот, у кого лучшая память и воображение.

### **Выставка картин**

Ведущий назначает трех «посетителей», остальные дети- «картины». По сигналу: «Приготовить выставку!» - дети советуются друг с другом, какие картины они будут изображать (лыжника, конькобежца, пловца, конника, вратаря). Картину можно изображать вдвоем или втроем: елочка под не зайчик, сказку «Репка» и т. п. Через несколько секунд воспитатель объявляет: «Открыть выставку!» Дети становятся вдоль

площадки и принимают задуманные позы. «Посетители» осматривают «выставку» и отмечают наиболее удачные «картины». По сигналу: «Выставка закрыта!» - дети принимают свободные позы.

## **5. ИГРЫ НА РАЗВИТИЕ ПРЫГУЧЕСТИ, ЛОВКОСТИ, КООРДИНАЦИИ ДВИЖЕНИЯ**

### **Удочка**

Цель игры: развитие ловкости, координации движений.

Из общего числа играющих выбирается водящий. Остальные игроки встают в круг диаметром 3-4 м.

Водящий становится в центр круга. У него в руках веревочка длиной 2 м с привязанным к концу мешочком с песком. Водящий вращает веревочку так, чтобы мешочек с песком летел над уровнем пола на высоте 5-10 см.

Каждый из играющих должен подпрыгнуть и пропустить летящий мешочек. Тот, кого водящий задел летящим мешочком, получает штрафное очко. Подсчитывается общее число штрафных очков после того, как мешочек совершит 8-10 полных кругов. Побеждает тот, кого веревочка ни разу не задела по ногам.

После смены водящего игра начинается сначала.

### **Попрыгунчики — воробушки**

Замечательная детская игра. Предварительно на асфальте чертятся круг с помощью мела.

В центре круга находится ведущий — «ворона». За кругом стоят все игроки, которые являются «воробушками».

Они запрыгивают в круг и прыгают внутри него. Затем так же из него выпрыгивают.

«Ворона» старается поймать «воробушка», когда тот скачет внутри круга.

Если «воробушка» все-таки словили, то он становится ведущим и игра начинается сначала.

Возраст: от шести лет

Игра развивает: внимательность, ловкость, мышление, реакция

Количество игроков: 3 и более

### **Кирпичики и каменщики**

Цель игры: развитие двигательных, коммуникативных способностей, ловкости.

Ход игры: из игроков выбираются 2 «каменщика». Остальные — «кирпичики».

«Кирпичики» разбегаются по площадке, а «каменщики» начинают бегать за ними и пытаться осалить кого-то из «кирпичиков». Осаленного «кирпичика» каждый «каменщик» ведет в одно место и оставляет там. Следующего осаленного «кирпичика» «каменщик» ставит рядом с первым — образуется «стена».

Выигрывает тот «каменщик», у которого «стена» будет длиннее, т. е. он осалит больше «кирпичиков».

Особые замечания: осаленным «кирпичикам» нельзя убегать со своего места.

### **«С кочки на кочку»**

По цели и характеру она напоминает игру «Через ручеек».

На игровой площадке чертятся две ровные или извилистые линии на расстоянии 3-5 м.

Это берега, между которыми располагается болото. На поверхности болота начерчены на



расстоянии 20-30 см друг от друга кочки-кружки. Дети становятся на одном берегу болота. Их задача, перепрыгивая с кочки на кочку, перебраться на другой берег болота. Прыгать можно на одной или на двух ногах.

Кто из играющих детей оступится и попадет ногой в болото, тот выбывает из игры.

Вариант игры: каждый из играющих вместо нарисованных кочек получает по две дощечки, переставляя которые и становясь на них, можно перебраться на другой берег.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: внимание, умения действовать по сигналу

### **«Через ручеёк»**

Цель игры: развить физическую силу и выносливость.

Необходимые материалы и наглядные пособия: мел.

Ход игры

На игровой площадке рисуют ручеек, который к концу' постепенно расширяется. Игрокам предлагается перепрыгнуть через ручеек: сначала через узкое его место, затем там, где он шире и шире. Если игрокам это удастся, их необходимо хвалить.

### **«Вышибалы»**

Активная игра с мячом. Выбираются два водящих игрока, которые встают с мячом на расстоянии друг от друга на 10 — 15 метров. Остальные игроки перебегают между водящими от одного к другому. Водящие, перекидывая друг другу мяч, стараются попасть в одного из игроков. Тот, в кого попадут, выбывает из игры. Однако игроки могут попытаться поймать мяч. Каждый пойманный мяч возвращает в игровое поле одного из выбывших. Задача водящих — «выбить» из игры всех игроков.

### **«Карусель»**

Играющие становятся в круг. На земле лежит веревка, образующая кольцо (концы веревки связаны). Ребята поднимают ее с земли и, держась за нее правой (или левой) рукой, ходят по кругу со словами:

Еле-еле, еле-еле

Завертелись карусели.

А потом кругом-кругом,

Все бегом-бегом-бегом.

Играющие двигаются сначала медленно, а после слов «бегом» бегут. По команде руководителя: «Поворот!» — они быстро берут веревку другой рукой и бегут в противоположную сторону.

Тише, тише, не спешите!

Карусель остановите.

Раз и два, раз и два,

Вот и кончилась игра!

Движение карусели постепенно замедляется и с последними словами прекращается.

Играющие кладут веревку на землю и разбегаются по площадке. По сигналу они спешат вновь «сесть на карусель», т. е. взяться рукой за веревку, и игра возобновляется. Занимать места «на карусели» можно только до третьего звонка (хлопка). Опоздавший на карусели не катается.

## **6. ИГРЫ С МЯЧОМ**

### **«Перейди мячи»**

Пять-шесть набивных мячей разместить на одной линии с интервалами 0,5-1,5 м.

Играющий запоминает расположение мячей, поворачивается кругом и движется спиной вперед. Задача – обойти и не задеть мячи. Кто выполнит задание, тот победитель.

Расположение мячей каждый раз меняется.

Варианты. 1. Увеличить количество мячей (для старших школьников). 2. Продвигаться спиной вперед, перешагивая через мячи. 3. Продвигаться спиной вперед с завязанными глазами.

### **«Проведи мяч»**

Играющий, двигаясь по полу, должен провести мяч баскетбольным дриблингом по рейке гимнастической скамейки. Побеждает игрок, которому удалось это сделать.

Варианты: то же, но игрок двигается по рейке, а мяч ведет по полу.

### **«Попади в мяч»**

Играющие делятся на две команды и становятся в шеренги, лицом друг к другу.

Расстояние между шеренгами 8-10 м. Посередине табуретки лежит волейбольный мяч. У каждого из игроков по малому мячу. По сигналу учителя игроки одной команды выполняют броски, стараясь сбить волейбольный мяч. Если кому-нибудь удастся сбить мяч, то команде засчитывается 1 очко. Затем начинает броски другая команда.

Выигрывает команда, набравшая больше очков.

### **«Сбей отскоком»**

В 2-5 м от стены (дистанция зависит от возраста и опыта играющих) ставят городок, кеглю, надувную игрушку. Задача: бросить мяч о стену так, чтобы, отскочив, он сбил установленный предмет. У кого будет больше успешных попыток из пяти? Кому потребуется меньше попыток, чтобы сбить предмет пять раз?

Бросать мяч можно с любой точки.

Вариант: поставить на некотором расстоянии от стены ящик, коробку, корзину, положить обруч. Задача: попасть мячом в цель.

### **«Не урони мячик»**

На линии старта каждый участник игры получает две палочки. Затем играющие становятся парами и палочками зажимают мяч, чтобы он не упал. Каждая пара должна пробежать быстрее своих соперников, не уронив мячик. Если же мячик упал, надо остановиться, поднять его, положить на палочки и снова бежать. Дистанция бега 15-20 м. «Брось и поймай»!

Играющий держит мяч за спиной двумя руками. Наклоняясь вперед, он бросает мяч через голову вверх и вперед. Теперь надо успеть распрямиться и поймать падающий мяч.

Каждому дается, скажем, по пять попыток. Победит тот, у кого больше попыток успешных.

Варианты игры: мяч можно бросить о стенку (если нет окон) с расстояния в несколько метров – и ловить его, когда он отскочит; можно забрасывать мяч на покатую крышу (сарай, гараж, навес) – и ловить его, когда он скатится.

В игру можно вносить усложнения. Например, дается задание: перед тем как поймать мяч,

надо несколько раз хлопнуть в ладоши. Или сделать полный поворот кругом (когда мяч бросают о стенку или кидают на крышу).

### **«Охотники и утки»**

Цель игры: развитие глазомера, ловкости.

На игровой площадке чертится круг диаметром 5—8 м (в зависимости от возраста игроков и их числа).

Все играющие делятся на две команды: «утки» и «охотники». «Утки» располагаются внутри круга, а «охотники» за кругом. «Охотники» получают мяч.

По сигналу или по команде учителя «охотники» начинают мячом выбивать «уток».

«Убитые утки», в которых попал мяч, выбывают за пределы круга. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все «утки» из круга. Во время броска мяча «охотникам» нельзя переступать черту круга.

Когда будут выбиты все «утки», команды меняются местами.

Вариант игры: из числа играющих выбираются 3—4 «охотника», которые стоят в разных концах площадки. У каждого «охотника» по малому мячу. Играющие разбегаются по площадке, но не выходят за ее пределы.

По сигналу или команде учителя все играющие останавливаются на своих местах, а «охотники» целятся и бросают в них мячи. Играющие могут уклоняться от летящего мяча, но им нельзя сходить со своего места.

Выбитые «утки» выходят из игры. Выигрывает «охотник» выбивший наибольшее число «уток».

### **Лови – бросай!**

По цели и характеру повторяет игру «Лови мяч».

На игровой площадке дети образуют круг, стоя на расстоянии вытянутых рук друг от друга. В центре круга стоит воспитатель, который по очереди бросает мяч детям, а потом ловит его от них, произнося при этом рифмовку:

«Лови, бросай,

Упасть не давай!..»

Ведущий произносит текст не спеша, чтобы за это время ребенок успел поймать и бросить обратно мяч.

Игру начинают с небольшого расстояния (радиус круга 1 м), а потом постепенно это расстояние увеличивается до 2—2,5 м.

Ведущий отмечает детей, ни разу не уронивших мяч.

Категория: Активные игры с мячом

Развивает: глазомер, ловкость

## **7. НАРОДНЫЕ ИГРЫ**

### **Гуси-лебеди**

По цели и характеру является разновидностью игры «Ловишка» (салка, пятнашка).

На игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 15—25 м (в зависимости от возраста играющих). Из числа играющих выбирается «волк» (реже — два), который стоит между линиями. За одной линией находятся остальные участники — «гуси», а за другой — учитель.

Учитель обращается к гусям: «Гуси-гуси!»

Гуси отвечают:

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну летите!

— Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну летите, злого волка берегитесь!

После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (волки) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

### **«Краски»**

Участники игры выбирают хозяина и двух покупателей. Остальные игроки-краски.

Каждая краска придумывает себе цвет и тихо называет хозяину. Когда все краски выбрали себе цвет и назвали его хозяину, он приглашает одного из покупателей.

Покупатель стучит:

Тук! Тук!

- Кто там?

- Покупатель.

- Зачем пришел?

- За краской.

- За какой?

- За голубой.

Если голубой краски нет, хозяин говорит: «Иди по голубой дорожке, найди голубые сапожки».

Если же покупатель угадал цвет краски, то краску забирает себе.

Идет второй покупатель, разговор с хозяином повторяется. И так они подходят по очереди и разбирают краски. Выигрывает покупатель, который набрал больше красок.

Правила игры: Хозяином становится покупатель, который угадал больше красок.

### **Горелки**

Цель игры: закрепление в игровой форме навыков бега, развитие ловкости, координации движений.

На игровой площадке проводится линия. Играющих должно быть нечетное число. Из них выбирается один «водящий» («ловящий»). Остальные играющие строятся в колонну парами на расстоянии вытянутых рук, не доходя 2—3 шагов до проведенной линии, и берутся за руки.

Водящий становится на проведенную линию на 2—3 шага сзади колонны играющих.

Дети в колонне говорят рифмовку:

«Гори, гори ясно,

Чтобы не погасло.

Глянь на небо — Птички летят,  
Колокольчики звенят!

Раз, два, три — беги!..»

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут по обе стороны колонны. Они стремятся пробежать вдоль всей колонны и стать первой парой, успев взяться за руки. Ловящий старается успеть поймать одного из них, пока дети не успели встретиться и взяться за руки. Если ловящий (водящий) успеваеt поймать одного играющего, то уже он с этим играющим становится в первой паре, а оставшийся без пары игрок становится «ловящим».

Игра заканчивается после того, как все пары пробегут по одному разу, но может продолжаться и дальше. В таком случае, когда пробежали все пары, колонна делает 2—3 шага назад к линии.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость

### **«Стадо»**

Играющие выбирают пастуха и волка, а все остальные — овцы. Дом волка в лесу, а у овец два дома на противоположных концах площадки. Овцы громко зовут пастуха:

Пастушок! Пастушок!

Заиграй во рожок!

Гони стадо в поле,

Погулять на воле!

Пастух выгоняет овец на луг, они ходят, бегают, прыгают. По сигналу пастуха: «Волк!» - все овцы бегут в дом на противоположную сторону площадки. Пастух встает на пути волка, защищает овец. Все, кого поймал волк, выходят из игры.

Правила игры: Во время перебежки овцам нельзя возвращаться в тот дом, из которого они вышли. Пастух только заслоняет овец от волка, но не задерживает его руками.

### **«Два Мороза»**

Играющие располагаются по одной стороне площадки, на середине двое водящих — два Мороза». Морозы обращаются к ребятам со словами: «Мы два брата молодые, два Мороза удалые!» Один из них, указывая на себя, говорит: «Я Мороз — синий нос». Другой: «Я Мороз — красный нос». И вместе: «Кто из вас решится в путь-дорожку пуститься?» Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам мороз!» После этих слов дети перебегают на другую сторону площадки. Водящие стараются «осалить» перебегающих, «осаленные» остаются на том месте, где их «заморозил Мороз».

Во время следующих перебежек играющие могут выручить «замороженных» ребят, дотрагиваясь до них руками. После нескольких перебежек назначаются другие Морозы. Отмечаются те дети, которые не попали к Морозам ни разу, а также лучшая пара водящих..

### **"Колечко"**

Выбирают водящего, ему дают "колечко" — любой маленький предмет. Участники становятся в ряд, держа перед собой ладони "лодочкой". Водящий проходит через весь ряд, вкладывая свои ладони в ладони каждого участника. При этом незаметно оставляет "колечко" в ладонях какого-либо участника. Пройдя всех, водящий говорит: "Колечко,

колечко, выйди на крылечко". Задача обладателя "колечка" – выбежать вперёд, задача всех остальных детей – постараться предугадать обладателя "колечка" и не выпустить его из ряда.

### **"Ручеёк"**

В произвольном порядке разбиться на пары. Пары располагаются друг за другом, взявшись за руки, подняв сомкнутые руки вверх, как бы образуя крышу. Водящий проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе партнёра. Новая пара становится сзади, а освободившийся участник игры заходит в ручеёк и ищет себе пару и т.д.

### **«У медведя во бору»**

Медведь, выбранный жеребьевкой, живет в лесу. Дети идут в лес за грибами, напевая песенку:

У медведя во бору  
Грибы ягоды беру!  
Медведь постыл  
На печи застыл!

Когда играющие произнесли последние слова, медведь, до сих пор дремавший, начинает ворочаться, потягиваться и неохотно выходит из берлоги. Но вот медведь неожиданно бежит за играющими и старается кого-нибудь поймать. Пойманный становится медведем. Правила игры: Медведь выходит из берлоги только после произнесения последних слов песни. Дети, в зависимости от поведения медведя, могут не сразу бежать в свой дом, а подразнить его песней.

### **«Филин и пташки»**

Перед началом игры дети выбирают для себя названия птиц, голосу которых они смогут подражать. Например: голубь, ворона, гусь, утка, кукушка. Играющие выбирают филина. Он уходит в свое гнездо, а играющие тихо, чтобы не услышал филин, какими птицами они будут в игре. Птицы летают, кричат, останавливаются и приседают. Каждый игрок подражает крику и движениям той птицы, которую он выбрал. На сигнал «Филин» все птицы стараются занять места в своем доме. Если филин успеет кого-то поймать, он должен угадать, что это за птица. Только верно названная птица становится филином. Правила игры: дома птиц и дом филина надо располагать на возвышении. Птицы летят в дом по сигналу или как только филин поймает одну из них.

### **«Зарница»**

Дети встают в круг, руки держат за спиной, а один играющий - заря - ходит сзади с лентой и говорит:

Заря-зарница  
Красная девица.  
По полю ходила  
Ключи обронила.  
Ключи золотые,  
Ленты голубые  
Кольца обвитые,  
За водой пошла!

С последними словами водящий осторожно кладет ленту на плечо одному из играющих, который, заметив это, быстро берет ленту, и они оба бегут в разные стороны по кругу. Тот кто останется без места становится зарей. Игра повторяется.

Правила игры: Бегущие не должны пересекать круг. Играющие не поворачиваются, пока водящий не выберет, кому положить на плечо ленту.

### **«Блуждающий мяч»**

Все играющие. Кроме водящего, встают в круг на расстоянии вытянутой руки. Они передают друг другу большой мяч. Водящий бегаёт вне круга и старается дотронуться до мяча рукой. Если это ему удастся он идет на место того игрока, в руках которого находился мяч, а играющий выходит за круг.

Игра повторяется.

Правила игры: Передавая мяч, играющие не должны сходить с места. Нельзя мяч передавать через одного, можно только рядом стоящему игроку. Водящему запрещается заходить в круг. Мяч можно передавать в любую сторону. Играющий, уронивший мяч, становится водящим.

### **«Совушка»**

Содержание игры. По сигналу ведущего: "День наступает, всё оживает!" - дети начинают бегать, прыгать, подражая полёту бабочек, птичек, жуков, изображая лягушат, мышек, котят. По второму сигналу: "Ночь наступает, всё замирает - сова вылетает!" - играющие останавливаются, замирают в позе, в которой их застал сигнал. "Совушка" выходит на охоту. Заметив шевельнувшегося игрока, она берёт его за руку и уводит в своё гнездо. За один выход она может добыть двух или даже трёх играющих.

Затем "совушка" опять возвращается в своё гнездо и дети вновь начинают свободно резвиться на площадке.

Побеждают игроки, которые не были пойманы ни разу. Также можно отметить лучшего водящего - поймавшего большее количество игроков.

## **8. ЭСТАФЕТЫ**

### **Эстафета зверей**

Играющие делятся на 2 - 4 равные команды и выстраиваются в колонны по одному.

Играющие в командах принимают названия зверей. Стоящие первыми называются "медведями", вторыми - "волками", третьими - "лисами", четвертыми - "зайцами". Перед впереди стоящими проводится стартовая линия. По команде ведущего участники команд должны пропрыгать до заданного места так, как это делают настоящие звери. Команда "волков" бегут как волки, команда "зайцев" - как зайцы и т. д.

### **Разгрузи машину**

Детям предлагается разгрузить «машины» с «овощами». Машины ставят у одной стены, а напротив них у другой стены помещают две корзины. Около корзин встают по одному игроку и по сигналу бегут к машинам. Переносить овощи можно по одной штуке. Овощи должны быть во всех машинах одинаковые как по количеству, так и по объему.

Затем другие участники могут «нагружать» машины; В этом случае игроки встают у машин, по сигналу бегут к корзинам и переносят овощи в машины.

Машинами могут быть коробки, стулья; овощами — кегли, кубики и т. п.

### **Передал - садись!**

Играющие делятся на несколько команд, по 7 - 8 человек в каждой и строятся за общей линией старта в колонну по одному. Впереди каждой колонны лицом к ней на расстоянии 5 - 6 м становятся капитаны. Капитаны получают по волейбольному мячу. По сигналу каждый капитан передает мяч первому игроку своей колонны. Поймав мяч, этот игрок возвращает его капитану и приседает. Капитан бросает мяч второму, затем третьему и последующим игрокам. Каждый из них, вернув мяч капитану, приседает. Получив мяч от последнего игрока своей колонны, капитан поднимает его вверх, а все игроки его команды вскакивают. Выигрывает команда, игроки которой быстрее выполняют задание.

### **Репка**

Участвуют две команды по 6 детей. Это - дед, бабка, Жучка, внучка, кошка и мышка. У противоположной стены зала 2 стульчика. На каждом стульчике сидит репка - ребенок в шапочке с изображением репки.

Игру начинает дед. По сигналу он бежит к репке, обегает ее и возвращается, за него цепляется (берет его за талию) бабка, и они продолжают бег вдвоем, вновь огибают репку и бегут назад, затем к ним присоединяется внучка и т. д. В конце игры за мышку цепляется репка. Выигрывает та команда, которая быстрее вытянула репку.

### **Посади и собери урожай**

Количество игроков: 2 команды по 4 человека

Дополнительно: 8 обручей, 2 ведра, 4-5 картофелин, 2 лейки.

1-й участник «пашет землю» (кладет обручи).

2-й участник «сажает картошку» (кладет картошку в обруч).

3-й участник «поливает картошку» (обегает каждый обруч с лейкой).

4-й участник «убирает урожай» (собирает картофель в ведро).

Побеждает более быстрая команда.

### **Бег «сороконожек»**

Играющие делятся на две-три команды по 10-20 человек и выстраиваются в затылок друг другу. Каждая команда получает толстую веревку (канат), за которую все игроки берутся правой или левой рукой, равномерно распределяясь по обе стороны веревки. По сигналу организатора «сороконожки» бегут вперед 40-50 метров до «финиша», все время держась за веревку.

Победа присуждается команде, которая первой прибежала к финишу, при условии, что ни один из ее участников не отцепился от веревки во время бега.

### **Удочка**

Цель игры: развитие ловкости, координации движений.

Из общего числа играющих выбирается водящий. Остальные игроки встают в круг диаметром 3—4 м.

Водящий становится в центр круга. У него в руках веревочка длиной 2 м с привязанным к концу мешочком с песком. Водящий вращает веревочку так, чтобы мешочек с песком летел над уровнем пола на высоте 5—10 см.

Каждый из играющих должен подпрыгнуть и пропустить летящий мешочек. Тот, кого



водящий задел летящим мешочком, получает штрафное очко. Подсчитывается общее число штрафных очков после того, как мешочек совершит 8—10 полных кругов.

Побеждает тот, кого веревочка ни разу не задела по ногам.

После смены водящего игра начинается сначала.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость

### **Гуси-лебеди**

По цели и характеру является разновидностью игры «Ловишка» (салка, пятнашка).

На игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 15—25 м (в зависимости от возраста играющих). Из числа играющих выбирается «волк» (реже — два), который стоит между линиями. За одной линией находятся остальные участники — «гуси», а за другой — учитель.

Учитель обращается к гусям: «Гуси-гуси!»

Гуси отвечают:

— Га-га-га!

— Есть хотите?

— Да, да, да!

— Ну летите!

— Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

— Ну летите, злого волка берегитесь!

После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (волки) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

### **Караси и щука**

По цели и характеру напоминает игру «Ловишка».

Игровая площадка разделена двумя линиями на расстоянии 10—15 м одна от другой. Из играющих выбирается водящий — «щука», а остальные участники игры — «караси».

Водящий-«щука» стоит в центре, а «караси» располагаются на одной стороне площадки за линией.

По сигналу или команде учителя «караси» перебегают на противоположную сторону, стараясь скрыться за линией, а «щука» ловит их, дотронувшись рукой.

Когда пойманы 3—4 «карася», они образуют невод, взявшись за руки. Теперь, перебегая от черты к черте, играющие «караси» должны пробежать через невод (под их руками).

Когда щукой пойманы 8—10 человек, они образуют круг-корзину, а остальные караси должны пробежать через нее (дважды пройти под руками).

Когда пойманы 14—16 человек, они образуют две шеренги, взявшись за руки, между которыми должны пройти остальные караси, но на выходе стоит щука и ловит их.

Победителем считается последний пойманный карась.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

### **Кто дальше?..**

По цели и характеру напоминает игру «Лягушка».

Дети выстраиваются в одну шеренгу на расстоянии вытянутой руки друг от друга у самой кромки воды. По сигналу (хлопок в ладоши, свисток и т. п.) или команде воспитателя дети по очереди или одновременно, отталкиваясь двумя ногами, прыгают в воду, стараясь прыгнуть как можно дальше. Победитель определяется после 2—3 попыток.

Вариант игры: от кромки воды ребенок совершает не один, а три прыжка подряд, два из которых совершает уже стоя в воде.

Побеждает ребенок, продвинувшийся дальше остальных после трех прыжков.

Категория: Игры на воде

Развивает: опорно-двигательный аппарат

### **Белые медведи**

По цели и характеру является одной из разновидностей игры «Ловишки».

В середине игровой площадки чертится круг или овал, который изображает льдину. Из числа играющих выбирают двух «белых медведей», которые встают на «льдину».

Остальные играющие свободно ходят и бегают вне пределов «льдины» на игровой площадке.

По сигналу руководителя (свисток, хлопок в ладоши и т. д.) или по его команде «белые медведи» отправляются «на охоту». Они идут, взявшись одними разноименными руками (левая—правая) и пытаются обхватить кого-нибудь из играющих свободными руками.

Пойманного игрока они отводят на льдину. Когда на льдине оказывается двое пойманных игроков, они становятся второй парой «белых медведей».

Игра оканчивается по договору: когда большая часть играющих стала «белыми медведями» или когда останется 2 — 3 играющих на игровом поле.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества .

### **Змейка (Проведи мяч)**

Цель игры: обучение ведению мяча (ногами, клюшкой, руками), обходя препятствия, развитие ловкости и координации движений.

На игровой площадке проводится линия. Перпендикулярно к ней расставляют в ряд 8—10 предметов (кегли, кубики, вбитые в землю колышки и т. п.) на расстоянии 1 м друг от друга.

По сигналу или команде воспитателя ребенок должен вести мяч ногой от линии, обходя все предметы «змейкой», то справа, то слева, не потеряв при этом ни разу мяч и не сбив ни одного предмета.

Побеждает тот игрок, кто пройдет «змейку» без ошибок.

Вариант игры:

- можно сделать две одинаковые линии «змейки» на расстоянии 2 м друг от друга и проводить одновременно соревнование на скорость между двумя участниками;
- ребенок будет вести от линии маленький мяч клюшкой, обходя предметы «змейки»;
- игрок будет вести мяч от линии, обходя все предметы «змейки», ударяя его при этом о пол или землю.

Категория: Игры с мячом

Развивает: координацию движений, ловкость

### **Зайцы в огороде**

Разновидность «Ловишки», но в роли «ловишки» выступает «собака».

Перед началом игры выбирается из числа играющих или назначает воспитатель «собаку». Остальные дети — «зайцы». На одной стороне игровой площадки рисуют кружки диаметром до 50 см — это «домики-норки» зайцев. На противоположной стороне площадки (на расстоянии 10—15 м) рисуют еще один круг диаметром 1,0—1,5 м — это будка «собаки».

Расположенная между «норками» и будкой собаки игровая площадка — это огород с грядками. При желании на нем можно обозначить черточками или кружочками грядки.

По первому сигналу воспитателя «зайцы» выбегают из норок и бегут в огород, перепрыгивая через грядки. Там они лакомятся морковкой, капустой...

Воспитатель подает второй сигнал или команду: «Собака бежит!..» После этого зайцы спешат добраться до своих «норок», спрятаться в них, а собака старается поймать зайца, «осалив» его» (дотронувшись до него рукой). Пойманный заяц отходит к будке собаки и больше не принимает участия в игре.

Когда будет поймано 3—6 «зайцев», воспитатель может выбрать из играющих другую «собаку», а пойманные «зайцы» снова возвращаются в игру, которая начинается сначала.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

### **Кот и мышки**

Разновидность игры «Ловишка», но в роли «ловишки» выступает «кот».

У края игровой площадки проводится линия, за которой чертятся круги или кладутся обручи — «домики-норки мышей». На расстоянии 5—8 м от линии на пеньке или на стульчике садится «кот», а мыши устраиваются в своих «норках».

Показывая начало игры, роль кота выполняет воспитатель, а затем выбирается «кот» из играющих детей. Когда все заняли свои места, воспитатель обращается к детям-«мышкам»: «Кот спит!..» Можно использовать рифмовку:

Кошка мышек сторожит,

Притворилась, будто спит...

После этих слов воспитателя «мышки» покидают свои «норки» и начинают бегать по игровому полю, близко подходят к «коту». Через некоторое время воспитатель говорит: «Кот просыпается!..»

Можно использовать рифмовку:

Тише, мышки, не шумите,

Вы кота не разбудите!..

После этих слов «кот» встает на четвереньки, потягивается, говорит: «Мяу!..»

Это служит сигналом, что он начинает ловить мышей. Пойманных «мышей» кот отводит к своему месту, а игра начинается сначала, но уже без их участия.

После того, как «кот» поймал 3—5 мышей, воспитатель назначает нового «кота», а пойманные «мыши» возвращаются в игру.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

### **Не попадись...**

Цель игры: обучение в игровой форме ходьбе, бегу, развитие ловкости, координации движений.

На игровой площадке чертится круг диаметром 5—8 м (в зависимости от возраста играющих детей).

Из играющих детей выбирается водящий, который располагается внутри круга в любом месте. Остальные дети становятся вокруг круга на расстоянии полушага от черты.

По сигналу воспитателя дети прыгают в круг, бегают по нему и выскакивают обратно. Водящий бегаёт в пределах круга и старается коснуться играющих, когда они находятся внутри круга. При приближении водящего каждый играющий должен успеть покинуть пределы круга.

Тот играющий, до кого успел дотронуться водящий в пределах круга, получает штрафное очко, но остается в игре (или выбывает из игры). Через некоторое время воспитатель подсчитывает число штрафных очков и тех играющих, кого не успел коснуться водящий. Производится замена водящего, и игра начинается сначала.

Вариант игры: можно несколько изменить условия игры. Водящим становится первый же игрок, до кого дотронулся прежний водящий в пределах круга, а ведущий занимает место игрока.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость

### **Гусеницы**

Цель игры: обучение в игровой форме прыжкам на одной ноге, развитие координации движений.

На игровой площадке перед началом игры проводят две параллельные линии на расстоянии 6—10 м (в зависимости от возраста и возможностей играющих детей). Это линии «старта» и «финиша».

В зависимости от числа участников, все играющие дети делятся на 2—3 команды с равным количеством игроков.

По команде воспитателя, команды подходят к линии старта и строятся в колонну друг за другом с дистанцией между колоннами 1,5—2 м. Каждый играющий сгибает ногу в колене. Стоящий за ним ребенок одну руку кладет на плечо стоящего впереди, а другой рукой держит его согнутую ногу. У последнего игрока нога просто согнута в колене.

Таким образом, образуется команда-цепочка. По сигналу воспитателя каждая из команд-цепочек начинает движение вперед, передвигаясь прыжками на одной ноге.

Побеждает та команда, которая быстрее преодолет расстояние между линиями и пересечет линию «финиша».

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений

Соперники (Петушки)

Цель игры: освоение прыжков на одной ноге, развитие ловкости и координации движений.

На игровой площадке очерчивается круг диаметром 1,5—2 м. Двое игроков становятся в центр круга лицом друг к другу. Каждый стоит на одной ноге (вторая согнута в колене), руки скрещены на груди.

### **Рыбки**

Цель игры: обучение в игровой форме видам движения (ходьба, бег), развитие ловкости и координации движений.

Перед игрой воспитатель заготавливает из картона «рыбки» (длина — 15—20 см, ширина — 5—7 см), которые окрашиваются в цвета играющих команд (например, синие, красные и зеленые рыбки). К хвосту каждой рыбки привязывается нитка длиной 50—60 см.

Игра предполагает соревновательный характер двух или трех (в зависимости от числа детей) команд с равным числом участников в каждой команде.

Дети выстраиваются на игровой площадке и делятся на команды. Каждая команда получает «рыбок» своего цвета. Каждый ребенок получает «рыбку» цвета своей команды и свободный конец нитки заправляет за свой носок так, чтобы при ходьбе или беге «рыбка» тянулась сзади на нитке, касаясь пола — «плыла».

После этого команды выходят на игровое поле. По сигналу воспитатели дети начинают ходить и бегать по площадке, стараясь наступить на «рыбку» противника и в то же время не дать «поймать» свою «рыбку». Ребенок, чью рыбку «поймали» (выдернули нитку из

носка), выбывает из игры, а «рыбку» забирает поймавший игрок.

После окончания игры воспитатель подводит итоги. Побеждает та команда, у которой осталось больше непойманных своих рыбок, но больше «пойманных» чужих «рыбок».

Правила игры: во время игры нельзя хватать руками игрока другой команды, толкаться, наступать на ноги другим игрокам.

Категория: Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, основные виды движений

### **Список используемой литературы**

1. Лях, В. И. Мой друг физкультура. 1–4 кл. – М.: Просвещение, 2005.
2. Буйлин Ю.Ф., Портных Ю.И. Мини-баскетбол . М., 2000
3. Галицкий А.В. Путешествие в страну игр. М., 2001
4. Клусов Н.П. Ручной мяч. М. 1996
5. Примерные программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование. стандарты второго поколения. Москва «Просвещение» 2011
6. Лях В.И., Мейксон Г.Б. Комплексная программа физического воспитания обучающихся. М., 2002
7. Ковалько В. И. «Здоровье - сберегающие технологии», Москва «Вако», 2004 г.
8. Ковалько В.И.Поурочные разработки по физкультуре 1-4 классы: Методические рекомендации, практические материалы,поурочное планирование.-2-е изд., испр.- М.: ВАКО,2005.
9. Интернет ресурсы

Пронумеровано, пронумеровано и  
скреплено печатью

34 листов

*(присланы в 100 экз.)* листов

Директор ГОУ ДО ТО «ЦДОД»

Ю.В.Грошев

