



Подготовила
Татьяна Коновалова

Турслёт – это не только счастливая возможность для учеников и учителей подготовиться к серьёзному походу, но и замечательный повод к игровому и деловому взаимодействию всех участников. Ведь турслёты неизбежно включают в себя командные соревнования. Они позволяют не только научиться новым и очень полезным в турпоходах умениям, но и укрепить сплочённость, дружбу, умение договориться, принять решение.

ШКОЛЬНЫЙ ТУРСЛЁТ

ОБЗОР СПОРТИВНО-ТУРИСТСКИХ ИГР

Школьные турслёты проводятся обычно в тёплое время года: в апреле–мае или сентябре–октябре, и предполагают выезд на природу. Турслёт можно использовать как замечательную возможность для учеников приобрести навыки походника.

Часть этих туристических игр желательно проводить на природе, а остальные можно организовать в спортивном зале или на школьном дворе.

УКЛАДКА РЮКЗАКА

Перед началом игры участники раскладывают на траве или на полу пустой рюкзак и необходимые вещи: одеяло, туристский костюм (брюки, куртка, тапочки), предметы туалета, миску, ложку, кружку, нож, записную книжку или тетрадь и др. Можно каждому из участников дать консервную банку и мешочек с «крупой».

По сигналу ребята начинают укладывать вещи в рюкзак. Условия игры: быстро и правильно уложить рюкзак, застегнуть ремешки, подогнать заплечные ремни. Каждый из участников, уложив рюкзак, докладывает: «Готов!».

ЛУЧШИЙ КОСТРОВОЙ

Соревнование в умении разжигать костёр. По команде участники разбегаются по лесу и собирают хворост на растопку. Подготовив дрова, они должны поджечь костёр одной спичкой.

Не разрешается пользоваться бумагой, оргстеклом, горючими жидкостями и др.

Оговаривается количество воды, которую надо вскипятить (обычно одна кружка). Котелок, подвес для него – судейские. Участникам разрешается передвигать котелок, поднимать и опускать его.

Игра может проходить как между отдельными участниками, так и между группами по 2–3 человека. Главное условие – экономить время, потраченное на поиски дров, разжигание костра и кипячение воды. За каждую лишнюю спичку прибавляется одна минута штрафа.

Соревнование на лучшего кострового возможно и без кипячения воды. В таком случае на двух кольшках натягивается металлическая проволока, которая ограничивает уровень выкладки топлива-хвороста, а сантиметров на 25–30 выше – шпагат или нитка, которая пережигается пламенем костра. Побеждает команда, которая первой пережжёт нитку. Естественно, что организаторы устанавливают для всех одинаковые уровни натяжения проволоки и нитки.

КТО БЫСТРЕЕ ПОСТРОИТ ДОМ

Соревнуются две группы по 4–5 человек.

До начала соревнования палатки тщательно проверяются. Они должны быть совершенно

одинаковыми, однотипными. Судьи проверяют грунт на месте установки палаток, чтобы исключить места, куда нельзя вбить кольшек или где он не будет держаться. Команда должна знать, сколько можно использовать кольшков (как правило, десять; боковые оттяжки не растягиваются), где ставятся коньковые кольца – снаружи или внутри палатки.

Перед началом игры палатки уже поставлены, а обе команды находятся внутри палаток, полог которых застёгнут на клеванты («молнию»).

По команде ребята быстро расстёгивают полог, выбегают из палатки и сворачивают её по всем правилам, аккуратно складывая металлические кольшки или шпильки в одно место. Затем сразу по разрешению судьи ставят палатку вновь на десяти кольшках.

Установив палатку, команда опять забирается внутрь и застёгивается. Капитан докладывает: «Готово!»

Руководитель засекает время и проверяет, правильно ли установлена палатка. Штрафы начисляются за общий перекося палатки, перекося ската, перекося стенки, ослабленную верёвку, неверно забитый или выдернутый кольшек.

ПЕРЕПРАВА

Для организации игры проще всего найти поваленное дерево. Ещё лучше, если будет два одинаковых бревна.



Соревнуются две команды. Участники по очереди (бежать по бревну нельзя) должны пройти по бревну. Более сложные варианты: участники переправляются с рюкзаками, с ведёрками, наполненными водой, с «живым грузом» – товарищем по команде – за спиной.

УЗКАЯ ТРОПИНКА

Эта игра проводится как соревнование между командами. На поляне или в помещении условно обозначают две узкие «тропинки» длиной 30–50 м и шириной 25 см. Их границы обозначают двумя натянутыми шнурками или верёвками. «Тропинки» заканчиваются площадками радиусом 1 м.

В каждой команде – равное и чётное количество участников. По сигналу судьи один из участников каждой команды берёт себе на спину «живой груз», то есть члена своей же команды, и старается как можно скорее добраться до конечной площадки, чтобы оставить там «груз», а сам возвращается к месту старта. Только после его возвращения начинается движение следующая пара.

Команды стремятся как можно скорее доставить «груз» на площадку, не задевая и не переступая при движении верёвку. За каждую ошибку – штрафное очко.

ВВЕРХ ПО ОТКОСУ

Эту игру можно проводить на крутом берегу реки, озера. Цель игры – научить быстро и ловко

подниматься по крутому склону. Играют две команды.

Предварительно следует подготовить два ведра или две кастрюли и несколько одинаковых кружек для каждой команды, в зависимости от количества участников.

На гребне склона или откоса, берега озера или реки ставятся два пустых ведра. По сигналу игроки быстро спускаются вниз, черпают кружками воду и быстро поднимаются наверх, чтобы вылить воду в ведро.

Задача команд – как можно скорее наполнить ведра водой до определённого уровня. Передавать по цепочке кружки не разрешается.

ПЕРЕПРАВА ЧЕРЕЗ «БОЛОТО»

Соревнование в переходе через условное болото может проводиться как на личное, так и командное первенство.

Возможны два варианта.

А) **По фашинкам.** У каждого участника по две фашинки-дощечки (фанерки) размером чуть больше ступни (подошвы обуви). Если игра проводится в помещении, вместо дощечек можно использовать картонки или листы плотной бумаги.

Встав в шеренгу у черты старта с интервалом друг от друга не менее метра, участники по команде судьи кладут перед собой на землю (или на пол) одну фашинку, затем, стоя на ней, кладут вторую фашинку по направле-

нию к финишу. Встав на неё второй ногой, первую фашинку поднимают, перекладывают вперёд, делают следующий шаг и т. д.

Задача у всех одна: как можно скорее достичь финиша – заступить обеими ногами за линию финиша. Кто выполнит задачу быстрее других, тот и победитель. Остальные места определяются в соответствии с затраченным временем.

Балансируя на одной ноге при перекладывании дощечек, нельзя второй ногой или рукой касаться «болота» (земли, пола). За такое касание судья начисляет участнику штрафные очки. Запрещается передвигать фашинки по «болоту» скольжением. Каждую надо брать рукой и переносить на новое место по воздуху.

Б) По «кочкам». Участники делятся на команды по 3–5 человек. Их задача – быстро пройти «заболоченный» участок шириной 10–15 м, прыгая с «кочки» на «кочку» и не касаясь ногами поверхности «болота». 7–10 «кочек», образующих слегка зигзагообразную «тропу через болото», расположены одна от другой на разных расстояниях – порядка 100–150 см.

На полу, асфальте их можно начертить мелом. На лугу их надо обозначить яркими кольцами, связанными из верёвок, или изготовить в виде квадратов из фанеры, которые прибивают к грунту каждый одним длинным гвоздём (шпилькой со шляпкой). Размер каждой «кочки» – 30–40 см, что-

бы участник мог ступить на неё обеими ногами.

Команды стартуют по очереди, по жребию, по сигналу судьи. Если сделать 2–3 одинаковые «тропы через болото», то соревноваться могут одновременно несколько команд, что прибавит им азарта. Порядок очередности движения членов каждой команды по тропе определяет капитан команды. Время финиша каждой команды засекается по последнему участнику в момент, когда он с последней «кочки» двумя ногами ступит на «берег» – за линию границы «болота».

ПЕРЕПРАВА «МАЯТНИКОМ»

Игра проводится в лесу, в парке. На ровном месте на толстый горизонтальный сук дерева, расположенный на высоте не менее 4–5 м, забрасывают прочную верёвку. Концы её связывают. На земле под верёвкой двумя уложенными параллельно планками (цветными шнурами) обозначается дистанция переправы – «берега ручья».

Играют по очереди по одному человеку. Каждому необходимо, стоя на «правом берегу» у планки, уцепившись руками за верёвку, сгруппировавшись, маятником перенести тело через «ручей» и опуститься за планкой (шнуром), обозначая «левый берег».

Когда все участники задачу выполнят, можно границы «берегов» отодвинуть на 10–20 см дальше – сделать «ручей» пошире и вновь начинать соревнование.



Победителем на переправе будет тот, кто ни разу «не намок в ручье».

БЕГОМ ПО ЛЕСУ

Проводить соревнования можно в редколесье или на лесной полянке, но можно и в городских условиях – во дворе школы, на спортивной площадке или даже в физкультурном зале: главное, чтобы здесь были высокие и прочные опоры (деревья, столбы), на которые можно натянуть верёвку.

Между двумя или тремя опорами на высоте не менее двух метров не очень туго натягивают прочную длинную верёвку, на которую с помощью петель или проволочных крючков навешивают деревянные рейки (палки, сучья), так чтобы они немного не доставали до земли и не проскальзывали по верёвке в сторону, когда она прогнётся под нагрузкой. Расстояние между висящими рейками должно быть от 0,5 до 1 м, а их количество зависит от длины основной верёвки (10–20–30 м). Между некоторыми соседними рейками навешивают на уровне груди или не выше колен ленточки (шнуры), как бы перегораживая проход.

Задача каждого участника – как можно скорее зигзагом пробежать между рейками так, чтобы ни одну не задеть, чтобы ни одна не закачалась. В тех местах, где навешены ленточки, участникам придётся то нагибаться, пролезая

под лентой, то перешагивать через ленты, не задевая их.

Соревнования можно усложнить, если надеть на плечи рюкзак с небольшим грузом, взять в одну руку мяч, котелок или кружку с водой.

ЧЕРЕЗ «ЛЕСНОЙ БУРЕЛОМ»

Упражнение можно проводить в спортзале, используя две гимнастические скамейки, и в лесу между двумя параллельно лежащими на земле стволами деревьев. Можно оборудовать полностью искусственную дистанцию с помощью верёвок, сухих сучьев и другого подручного материала.

Участок тропы длиной 10–20 м надо перегородить перекладинами из реек, палок или верёвок, расположенных в пределах шага друг от друга и приподнятых над тропой, где на 25–40 см ниже колен, где на 45–60 см выше колен.

Туристы должны по очереди преодолеть этот участок тропы, перешагивая через поперечные перекладины, ни одну из них не сбив ногами и не потеряв равновесия.

Варианты с усложнением – переход в прямом и обратном направлениях, с рюкзаками на плечах, с котелком воды в руке.

*/По материалам
книги «Туристская игротка».*

*Под редакцией
Ю. С. Константинова.
М., 2000/*