

**Краевое государственное автономное нетиповое
образовательное учреждение
«Краевой центр образования»**



СОГЛАСОВАНО:

Генеральный директор
КГАОУ КЦО
П.С. Черемухин
«22» августа 2024г.

**ПОЛОЖЕНИЕ
о туристическом слёте «Гитриная тропа»
для обучающихся КГАОУ КЦО**

1. Общие положения

Настоящее Положение разработано с целью установления порядка проведения туристического слёта для обучающихся Краевого государственного автономного нетипового образовательного учреждения «Краевой центр образования» (далее - Слёт).

Цель:

Слёт проводится с целью развития туристских умений и навыков, пропаганды значимости здорового образа жизни, физического, экологического и семейного воспитания обучающихся.

2. Время и место проведения

Место проведения: Городской парк им. Ю.А. Гагарина, ул. Краснореченская, 102.

Сроки проведения: 06 и 07 сентября 2024 года.

Сроки проведения и время могут быть изменены в связи с погодными условиями.

3. Участники Слёта

Для участия допускаются сформированные команды из обучающихся одного класса, их родителей и педагогических работников (тьюторов, воспитателей, учителей), каждый из которых закреплен за определенным классом/группой в качестве ответственного (далее - руководитель команды).

4. Условия участия

Для участия допускаются команды, состоящие из учеников одного класса и их родителей, а также руководителя команды.

Для участия в Слёте участники команды обязаны быть в спортивной одежде (спортивный костюм, кроссовки, головной убор).

Участники команды обязаны пройти инструктаж по ТБ, выслушав инструктаж, участники должны расписаться за него в специальных журналах и соблюдать данные правила.

5. Обязанности руководителя команды.

Руководитель команды обязан:

- до начала Слёта ознакомить всех участников своей команды с содержанием данного Положения;

- проконтролировать форму одежды каждого участника. Каждый участник должен быть одет в спортивную одежду (спортивный костюм, кроссовки, головной убор);

- нести ответственность за подготовку команды, а именно, продумать отличительные знаки в тематике «Дня тигра» (галстуки, эмблемы, футболки и др.) для обучающихся и сопровождающих, а также придумать девиз/кричалки/лозунги команд в заданной тематике. Выбор отличительного знака осуществляется в соответствии с пожеланием команды.

- согласовать список участников своей команды с медицинской частью на предмет допуска к физическим нагрузкам, предполагаемым программой Слёта.

Руководитель команды во время проведения Слёта обязан:

- нести ответственность за жизнь и здоровье всех участников команды;
- нести ответственность за дисциплину и порядок по время проведения Слёта всех участников своей команды;

- нести ответственность за своевременную явку всех участников своей команды на все режимные моменты, согласно программе Слёта.

6. Программа Слёта

Программа Слёта включает в себя:

- туристическую полосу «Тигриная полоса»;
- конкурс команд.

Организаторы оставляют за собой право добавлять и изменять станции туристической полосы «Тигриная полоса».

Туристическая полоса «Тигриная тропа»

Каждая команда на открытии получает маршрутный лист к первому этапу Слёта.

Согласно полученному маршрутному листу, каждая команда поочередно проходит все станции первого этапа. За каждую станцию начисляется определённое количество баллов. После завершения туристической полосы, маршрутные листы сдаются участниками команд судейской коллегии.

1. По воздуху.

Вся команда делится по 6 человек, задача взять «парашют», пронести в нём мяч и не уронив его закинуть в мишень. Если мяч упал хотя бы у одного участника, то попытка не засчитана. Сколько попаданий за отведенное время, столько баллов получит команда.

2. Перила.

Задача участников пройти полосу препятствий, по специальным кочкам, не касаясь земли, для равновесия можно использовать перила. Сколько участников правильно пройдет испытание за отведенное время, столько баллов получит команда.

3. Бег по лесу.

Задача каждого участника – как можно быстрее зигзагом пробежать между рейками так, чтобы ни одну не задеть, чтобы ни одна не закачалась. Сколько участников правильно пройдет испытание за отведенное время, столько баллов получит команда.

4. Сплав.

Вся команда делится по парам, каждая пара встает в надувную лодку, пробегают полосу препятствий, возвращаются назад, затем стартует следующая пара. Сколько пар успеют пробежать за отведенное время, столько баллов получит команда.

5. Лассо.

Участники по очереди используя специальный туристский реквизит («лассо») должны набросить его на специальную мишень. Каждому дается по две попытки, после

стартует следующий участник. Сколько попаданий «лассо» в мишень за отведенное время, столько баллов получит команда.

6. Тропинка.

По очереди стартуют по два участника, задача пройти по надувным бревнам перекладывая их и не касаясь земли. Сколько пар сможет пройти по бревну не упав, столько баллов получит команда.

7. Брод.

Команда делится по 5 человек. Задача впятером встать в специальный реквизит «змейку», и пройти полосу препятствий. Участники не должны падать и покидать «змейку», или попытка не будет засчитана. Сколько «змеек» сможет пройти за отведенное время, столько баллов получит команда.

8. Тарзанка.

Задача участников перебраться с одного «острова» на другой при помощи веревки через импровизированный «костёр». Сколько участников правильно пройдет испытание за отведенное время, столько баллов получит команда.

9. Маятник.

Задача участников команды поочередно пройти по веревке определенное расстояние не касаясь земли. Сколько участников правильно пройдет испытание за отведенное время, столько баллов получит команда.

10. Коромысло.

Участник берет специальный туристский реквизит «коромысло» с ведрами. Задача пройти полосу препятствий, не касаясь земли и не уронив ведра. Сколько участников правильно пройдет испытание за отведенное время, столько баллов получит команда.

11. Ловуны.

В команде определяется один «ловец». Задача остальных участников добежать по одному добежать до «ловца» и забросить шарик ему в ведро. Сколько шариков в ведре будет за отведенное время, столько баллов получит команда.

12. Камни.

Задача участников команды поочередно прокатить специальный туристский реквизит «камень» определенное расстояние не сбивая препятствия. Сколько участников правильно пройдет испытание за отведенное время, столько баллов получит команда.

13. «Тигринный крокодил».

Задача команды объяснить как можно больше слов из предложенных карточек. При этом в карточке могут быть указаны различные способы объяснения загаданных слов (словами, жестами и мимикой, без использования существительных, с различными эмоциями и т.д.)

14. Палатка.

Участникам необходимо правильно установить, разобрать и сложить брезентовую палатку за отведенное количество времени. Команда, которая успешно справится с поставленной задачей, получает максимальное количество баллов.

15. Первая помощь.

Задача участников оказать первую помощь пострадавшему и организовать его транспортировку подручными средствами к месту оказания медицинской помощи.

16. Походный рюкзак.

Перед участниками команды на земле разложены вещи/предметы и рюкзак. Необходимо выбрать из вещей/предметов только те, которые нужно взять с собой в поход. Выбранные вещи/предметы необходимо правильно уложить в рюкзак,

застегнуть его, одеть на спину капитану команды и правильно подогнать подвесную систему.

Конкурс команд

В рамках прохождения командами туристической полосы проходит конкурс команд, включающий в себя:

1. Презентация плакатов на тему «Сохраним амурского тигра!»

Требования к работе:

Цветной плакат (гуашь, пастель, акварель, карандаши) должен быть выполнен самостоятельно на листе формата А1 (ватман 80*60), в правом нижнем углу оформляется этикетка размером 9 на 5 см, строчными буквами печатается название работы, номер тьюторской группы, ФИО автора(ов) работы. На конкурс не принимаются работы, являющиеся копиями ранее опубликованных картин и рисунков. На конкурс принимаются не более 1 работы от команды.

Критерии оценки:

- техника исполнения;
- цветовое решение;
- художественная выразительность;
- соответствие рисунка заданной теме;
- самостоятельность выполнения;
- завершенность сюжета.

2. Конкурс на лучшие отличительные знаки (эстетичность, креативность, наличие у всех челнов команды).

3. Конкурс девизов/кричалок/лозунгов (общеконандное произношение, оригинальность).