

Тема. Ігрові форми роботи на заняттях з пішохідного туризму.

Мета: закріпити вивчені топографічні знаки, навчити «читати» карту, малюнок рельєфу; за допомогою різнотипних практичних завдань досягти чіткого розуміння позначення об'єктів на карті (цілісного та окремих елементів);
розвивати об'ємне і просторове мислення, абстрагування, уявлення і його використання для окремого та цілісного аналізу певної ділянки земної поверхні; розвивати увагу, фізичні якості; *виховувати* почуття колективізму, дисциплінованість, прививати інтерес до туристичної діяльності.

Тип заняття: комбіноване.

Забезпечення заняття: карти, умовні знаки топографічних та спортивних карт, роздаткові картки зі спортивного орієнтування, топографічне доміно (умовні знаки топографічних і спортивних карт), конуси, колоди, мотузки, карабіни, набір «Лабіринт».

Хід заняття

I. Організаційна частина. (2 хв.)

Привітання та перевірка готовності вихованців до заняття.

II. Основна частина.

2.1. Повідомлення теми і мети заняття.

- На минулих заняттях ми з вами вивчали топографічні знаки. Тема нашого сьогоднішнього заняття – «Ігрові форми роботи на заняттях по спортивному орієнтуванню». Тож сьогодні ми не тільки закріпимо набуті знання, але ще й перевіримо їх на практиці. Тому першу частину заняття ми проведемо в класі, ви познайомитесь з грою «Доміно». Але не звичайне доміно, а топографічне.

Друга частина заняття пройде в спортзалі. Ви зможете прийняти участь у естафетах «Карабін» та «Лабіринт», які допоможуть вам досягти чіткого розуміння позначення об'єктів на карті (цілісного та окремих елементів), та вміння практично їх застосовувати.

Тож давайте згадаємо, що ми вивчали на попередніх заняттях.

2.2. Питання для повторення пройденого матеріалу (40хв.).

1. Що таке карта? (зменшене зображення землі або її ділянки на площині за допомогою умовних знаків).
2. Що таке топографія? (наука, що вивчає методи зображення географічних та геометричних елементів місцевості і нанесення їх на карти.)

3. Що таке топографічні знаки? (*система символічних графічних позначень (знаків), що застосовується для зображення на картах різних об'єктів і явищ, їх кількісних і якісних характеристик. Умовні знаки, що використовуються на карті складають «легенду карти»*).
4. Категорії умовних знаків? (*форми рельєфу; скелі і каміння; водні і болота; рослинність; штучні об'єкти; технічні знаки; знаки дистанції*).
5. Повторення топографічних знаків (робота з плакатами біля дошки).
6. Визначення сторін горизонту.

- *Визначте сторони горизонту за сонцем. (Діти відповідають).*

У вас на кожному ряду є компас. Перевірте правильність ваших відповідей.

Отже північ знаходиться в стороні протилежній вікнам школи. У

спортивному

орієнтуванні дуже важливо правильно знайти сторони горизонту.

2.3. Робота з роздатковим матеріалом.

Гра «Доміно» в групах. (На виконання – 10-12 хв. Після цього часу групи міняються видами робіт). В грі «Доміно» підраховуються правильно використані елементи доміно у кожній групі. Аналізується робота кожної групи. Визначається переможець.

-Зараз перерва. Нагадую вам про правила поведінки та техніки безпеки під час перерви.

Перерва. (5 хв.).

Підготовка до практичних занять.

2.4. Комплекс фізичних вправ (30 хв.).

1.	Підготовча частина	дозування	зауваження
	Шикування. Перевірка самопочуття дітей. Техніка безпеки на занятті. - <i>Уважно слухайте мої команди та поради. Під час проведення фізичних вправ не штовхайтеся, не обганяйте один одного та не підшпоруйте. Про будь-які зміни самопочуття негайно повідомляйте мені.</i> <i>Праворуч!</i>	3 хв.	
	Рух по колу похідним кроком.	3 хв	
	Різновиди ходьби: <ul style="list-style-type: none"> • • на носках, руки на поясі • • на п'ятах, руки за головою • • на зовнішній стороні стопи • • на внутрішній стороні стопи 	6 хв	

	<ul style="list-style-type: none"> • • в напівприсяді (<i>крім спец</i>) • • в повному присяді <p>Різновиди бігу:</p> <ul style="list-style-type: none"> • • з високим підніманням стегна • • із закиданням гомілки • • приставними кроками в праву і ліву сторони • • спиною вперед • • з виносом прямих ніг вперед • • стрибками (тільки основна група) • • з прискоренням <p>Загально розвиваючі вправи в русі.</p> <ul style="list-style-type: none"> • • В.П. руки на поясі. Нахили голови: 1- вперед, 2- назад, 3-вліво, 4-вправо • • Повороти голови в праву і ліву сторони. • • В.П. права рука вверху, ліва – внизу. Зміна положення рук на два рахунки. • • В.П. Лікті розведені в сторони на рівні грудей, кисті перед грудьми. Розведення рук з поворотом ліворуч, праворуч. <p>Човниковий біг.</p>	<p>4 хв</p> <p>5</p> <p>6 хв</p> <p>3 хв</p>	
--	--	--	--

- Зараз ми проведемо спортивні ігри, які допомагають розвивати об'ємне і просторове мислення, увагу, вміння визначити своє місце знаходження в певній ситуації. Першою грою буде естафета «Карабін».

2.5. Робота з карабінами. Розмуфчування, замуфчування карабінів (3 хв.).

- Змагання в туризмі проводяться індивідуальні і командні. І командних, як правило, – більше. Отже зараз ви ділитесь на дві команди і ми з вами проведемо змагання. Придумайте назви для ваших команд. Під час змагань будьте уважні один до одного, слідкуйте за помилками та дотриманням правил. Не перебігайте перед спортсменом, що має стартувати. Передаючи

естафету, підходьте ззаду до стартуючого, будьте уважні при роботі з карабіном, щоб не поранити руки.

- А зараз завдання ускладнюється тим, що на вашому шляху з'являються переешкоди. Я вам роздаю схему руху, уважно роздивіться шлях проходження переешкод. За помилки будуть нараховуватись штрафні бали.

2.6. Естафета «Карабін».

Розмуфчування та зняття карабіну з перильної мотузки, біг з переешкодами, замуфчування карабіну в петлю на протилежному кінці залу) (12 хв.).

Спочатку проводиться пробний забіг, потім команди змагаються на правильність та швидкість.

- Перемогла команда ...

Вправи на відновлення дихання.

- Зараз у вас п'ятихвилинна перерва, після якої я знов чекаю на вас тут в спортзалі.

Перерва (5 хв).

Під час перерви встановлюються конуси та протягується маркувальна стрічка для проведення спортивної гри «Лабіринт». Якщо конусів немає, можна використати пластикові пляшки з під безалкогольних напоїв, наповнених водою, або якимось сипучими речовинами. Замість маркованої стрічки можна використати шпагат, який чітко видно на поверхні.

Ознайомлення з умовами спортивної гри «Лабіринт». Техніка безпеки під час проведення гри.

- Всі ви знаєте, що таке лабіринт. Це заплутаний маршрут з поворотами, відгалуженнями, пастками. Наш спортивний лабіринт не містить відгалужень, але в ньому є безліч поворотів з умовними контрольними пунктами з номерками. Вам будуть роздані карти лабіринту з КП. Пасткою в ньому є те, що кожен з вас повинен знайти тільки свої КП, що вказані саме на його карті та знайти їх суму. Пастку обміне той, хто правильно знайде свої КП та виконає прості математичні дії.

Будьте уважні під час проходження лабіринту. Не штовхайтесь.

Індивідуальне проходження лабіринту з картами.

Командна естафета з проходження лабіринту. Аналіз проведеної роботи кожної команди. Вправи на відновлення дихання.

III. Підсумкова частина.

Підсумок заняття. Домашнє завдання.

- Ми з вами сьогодні визначали сторони горизонту. Визначте сторони горизонту вдома. Ви вже знаєте, що сторони горизонту можна визначити по... Також ми визначали умовні знаки, що використовуються на топографічних картах. Та умовні знаки використовуються і на географічних та історичних карта. Завданням додому також буде знайти умовні знаки,

*використавши атласи з історії та географії для пошуку та визначення використаних умовних знаків. 5 клас – атлас з історії сторінки 13 та 21, 6 клас - атлас з історії сторінки 5, 7 та атлас з географії, сторінка 17.
До побачення. Чекаю вас на наступному занятті.*