Государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение
«Балтийский берег»

Городская станция юных туристов

Региональный этап XXII Всероссийского конкурса образовательных и программно-методических материалов по организации туристско-краеведческой и экскурсионной работы с детьми и молодежью

Номинация: «Методические рекомендации по организации учебного процесса»

«Организация и проведение спортивно-интеллектуальных игр в секциях туристско-краеведческой направленности на примере игры «В поисках потерянной строки»

Авторы:
Безбородова Любовь Вячеславовна, педагог-организатор
Безбородов Константин Владимирович, педагог доп. обр.

Санкт- Петербург
2024 год

Аннотация

Данная работа посвящена организации и проведению спортивно-интеллектуальных игр в секциях туристско-краеведческой направленности**.** В качестве примера организации подобной деятельности разбирается организация и проведение квеста «В поисках потерянной строки». Игра сочетает в себе элементы спортивного ориентирования и интеллектуального квеста, что способствует не только совершенствованию спортивных навыков по ориентированию, но и развивает творческие и интеллектуальные способности участников.

Спортивно-интеллектуальная игра включает в себя прохождение спортивной дистанции, в приведённом примере будет рассматриваться дистанция спортивного ориентирования в заданном направлении (на усмотрение руководителя детской группы может быть выбран другой формат, например: ориентирование по выбору, по прорисованному маршруту или эстафета), на контрольных пунктах которой участники собирают отрывки информации, с помощью которых они получат ответ на поставленный вопрос. В рассматриваемом примере это будут отрывки произведений А.С. Пушкина. На финише команда должна объединить найденные фрагменты в единое стихотворение, а также выявить пропущенную строку, что стимулирует как командную работу, так и индивидуальную инициативу.

Методические рекомендации, представленные в работе, могут быть адаптированы для различных возрастных групп и уровней подготовки. Данный материал окажется полезным педагогическим работникам, занимающимся организацией спортивных или образовательных мероприятий, так как они способствуют развитию не только спортивных навыков, но и критического мышления, логики, а также навыков работы в команде. Разработка нацелена на интеграцию физической активности и интеллектуального развития в процессе проведения туристско-краеведческих мероприятий.

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка 4

Основная часть 5

Методические советы педагогическим работникам по организации спортивно-интеллектуальных игр 9

Возможности ретрансляции и масштабирования 11

Список литературы и информационных источников 13

Приложение 1 "спортивные карты дистанции" 15

Приложение 2 "карточки на контрольных пунктах" 19

Приложение 3 "контрольные карточки для фиксации результатов" 49

Пояснительная записка

В современных образовательных **реалиях** важным направлением является интеграция образовательного процесса с активными и интерактивными формами обучения. Одним из таких направлений являются спортивно-интеллектуальные игры, которые способствуют не только физическому развитию учащихся, но и вовлеченности в образовательный процесс, заинтересованности в изучении культурного наследия и накоплению знаний.

Цель данной методической разработки:

Показать практическое применение спортивно-интеллектуальных игр для решения образовательных задач в рамках **занятий кружков и секций, а также при проведении массовых мероприятий** туристско-краеведческой направленности**.**

Задачи методической разработки:

1. Проанализировать структуру игры и элементов, необходимых для ее успешной реализации в образовательном процессе;

2. Описать методику внедрения игр в учебный процесс;

3. Рассмотреть примеры адаптации игры для различных возрастных групп и уровней подготовки, что позволит расширить ее применение в образовательных учреждениях.

Данная работа направлена на поддержку педагогических работников, желающих интегрировать игровые методики в занятия с обучающимися, а также на создание увлекательной и познавательной атмосферы для участников массовых мероприятий. Внедрение спортивно-интеллектуальных игр, таких как «В поисках потерянной строки», способствует не только формированию знаний, но и развитию социальных навыков, что является актуальным и важным аспектом современного образования.

Основная часть

Спортивно-интеллектуальные игры – это уникальный жанр игр, который сочетает в себе элементы физической активности и интеллектуальной деятельности. Данный вид активности позволяет участникам проявить навыки самостоятельного принятия решений в ограниченный промежуток времени, что делает его эффективным инструментом поддержки самореализации обучающихся. Эти игры ориентированы не только на результат, но и на процесс, что позволяет участникам больше сосредоточиться на своих действиях и решениях.

В современной педагогической игротехнике спортивно-интеллектуальные игры рассматриваются как специально организованные виды активной деятельности, где учащиеся решают разнообразные задачи, используя как умственные, так и физические способности. Основой этих игр выступает опыт деятельности обучающихся, который служит вспомогательным элементом по отношению к учебному материалу, подлежащему усвоению. Участвуя в интеллектуально-спортивных играх, учащиеся получают практический опыт, который позволяет им не только наблюдать, но и самостоятельно решать поставленные проблемы, а также проявлять свои спортивные возможности.

Сюжетная линия спортивно-интеллектуальных игр включает в себя два обязательных элемента: интеллектуальное состязание и состязание в физической подготовке. Игры создают богатую образовательную среду благодаря разнообразию сюжетных линий, а также возможности адаптировать уровень задач под разные возрастные категории обучающихся, что делает их психологически привлекательными для обучающихся.

Одним из самых увлекательных элементов спортивно-интеллектуальных игр является уровень заданий, которые могут включать в себя как физические задачи, так и стратегические этапы. Несмотря на то, что для полноценной реализации спортивно-интеллектуальных игр необходимы все структурные

элементы, их можно адаптировать в зависимости от задач, достижение которых ставим для себя педагог.

План подготовки к проведению спортивно-интеллектуальной игры:

1. Подготовка концепции мероприятия - Определение формата и продолжительности игры. - Установление целей и задач мероприятия. - Разработка общей идеи и тематического оформления.

2. Организационные вопросы - Определение даты и времени проведения игры. - Выбор места: передвижение по территории с контрольными пунктами (КП). - Получение разрешений, если мероприятие проходит на общественной территории.

3. Подбор участников - Формирование команд (по количеству участников). Приглашения к участию (через объявления, социальные сети и т.д.), установка возрастных ограничений, если необходимо.

4. Разработка заданий и контрольных пунктов. Создание заданий для каждого КП. - Подготовка карточек.

5. Создание материалов - Карты с обозначением контрольных пунктов для каждой команды. - Подготовка карточек с заданиями. - Разработка инструкций для участников с правилами игры.

6. Пробное прохождение - Проведение тестовой версии игры с организаторами или небольшой группой. - Корректировка заданий и маршрутов на основе полученного опыта.

7. Подготовка места проведения - Обозначение контрольных пунктов на месте (можно использовать указатели или флажки). - Подготовка всего необходимого для проведения заданий (канцтовары, реквизит и т.д.).

8. Проведение мероприятия - Регистрация команд, раздача карт и инструкций. - Объяснение правил игры и заданий на контрольных пунктах. - Наблюдение за процессом, помощь командам при необходимости.

9. Подведение итогов - Сбор выполненных заданий от команд. - Оценка выполнения заданий и выставление баллов. - Награждение команд (дипломы, призы, сертификаты).

10. Обратная связь и анализ - Сбор отзывов от участников о проведении мероприятия. - Обсуждение успешности организации и выявление возможных улучшений.

Рассмотрим применение спортивно-интеллектуальных игр в организации образовательного процесса в секциях туристско-краеведческой направленности на примере проведения занятия по ориентированию на местности в формате спортивно-интеллектуальной игры «В поисках потерянной строки». Игра была разработана в 2017 г. для организации занятий секции "Юный турист", а также для проведения массовых мероприятий по ориентированию в закрытых помещениях. В 2024г. игра была адаптирована для ориентирования на местности в Удельном парке и апробирована на одном из занятий туристского клуба "Вега". Место проведения выбрано не случайно, Удельный парк — это уникальный природный и исторический объект.

Сегодня Удельный парк — это не только место для отдыха и спорта, но и объект культурного наследия. В его зеленых зонах разместились спортивные и детские игровые площадки, «уголки здоровья», где жители города могут наслаждаться природой и заниматься активным отдыхом. В 1999 году Удельный парк был признан выявленным памятником культурного наследия, а в 2013 году получил статус объекта культурного наследия регионального значения.

Формат мероприятия:

Каждой команде предоставляется карта (приложение 1), на которой строго определено расположение 10 контрольных пунктов (КП). На каждом КП участникам предстоит найти карточку с фрагментом известного стихотворения А.С. Пушкина (приложение 2). Однако каждая команда имеет своё стихотворение, что придаёт игре элемент уникальности и соперничества. Собранное стихотворение, состоящее из найденных фрагментов, которые команда записывает в контрольную карточку (приложение 3) будет неполным — в нём будет отсутствовать одна строка. Задача команды состоит не только в том, чтобы собрать все кусочки и восстановить текст (фрагменты стихотворения участники находят не по порядку), но и определить, какая именно строка отсутствует. Это требует от участников анализа, творческого подхода к интерпретации поэзии и умения работать в команде.

Польза и значимость игры:

Игра способствует формированию интереса к литературе, развивает навыки критического мышления и анализа. Кроме того, она предоставляет возможность участникам насладиться красотой окружающей природы, сочетая активный отдых с интеллектуальной деятельностью. Участники научатся глубже понимать произведения Пушкина, осваивая его стилистику, ритмику и особенности поэтического языка.

"В поисках потерянной строки" — это больше, чем просто игра; это увлекательное путешествие по миру поэзии, которое оставит незаменимые впечатления и обогатит культурный опыт всех участников. Данное мероприятие станет не только интеллектуальным вызовом, но и ярким воспоминанием о времени, проведённом вместе с единомышленниками.

В данном примере представлены ключевые аспекты организации и проведения игры "В поисках потерянной строки" Описанные методы и подходы служат не только в качестве рекомендаций, но и как практическое руководство для педагогических работников, направленное на решение познавательных задач, актуальных для детей и подростков, особенно возрастных групп младшего и среднего школьного возраста.

Таким образом, внедрение данной игры в практику работы с детьми и подростками не только способствует развитию их интеллектуальных и творческих способностей, но и укрепляет командный дух и социальные навыки. Мы уверены, что методическая разработка в целом будет полезной для педагогических работников, стремящихся сделать обучение более увлекательным и эффективным.

Методические советы педагогическим работникам по организации спортивно-интеллектуальных игр

Для успешной организации и проведения спортивно-интеллектуальных игр, призванных развивать как физические, так и умственные способности участников, необходимо соблюдать следующие принципы и рекомендации:

1. Определение целевой аудитории: при выборе формата игры и содержания задач учитывайте возрастные особенности участников. Для разных возрастных групп подбирайте соответствующие физические нагрузки и интеллектуальные задания, чтобы обеспечить интерес и доступность выполнения заданий.

2. Сбалансированность физической и интеллектуальной активности: Игры должны сочетать элементы физической активности с интеллектуальными заданиями, что позволит создать гармоничное взаимодействие между умственными и физическими усилиями. Это также способствует развитию командного духа и навыков сотрудничества.

3. Соответствие содержания нормам безопасности: убедитесь, что все задания и активности соответствуют стандартам безопасности и правовым нормам РФ. Разработайте правила игры, исключающие возможные травмы и создающие комфортную атмосферу для участников.

4. Ясность формулировок заданий: все задания, как физические, так и интеллектуальные, должны быть четко сформулированы и понятны участникам. Избегайте сложной терминологии, чтобы обеспечить их понимание и выполнение.

5. Использование активных элементов игры: внедрите спортивные элементы, такие как время, баллы, призы и лидерские таблицы, чтобы усилить мотивацию участников и создать дух конкурентного состязания. Данные элементы должны быть учтены в правилах и структуре игры.

6. Организация пространства и времени: проектируйте маршрут и зоны активности с учетом доступного пространства. Обеспечьте логистику так, чтобы участники могли свободно перемещаться и переходить от одного

задания к другому, проведите с обучающимися инструктаж по технике безопасности.

7. Обратная связь и рефлексия: после завершения игры организуйте сессии обратной связи, где участники смогут поделиться своими впечатлениями и выводами. Это поможет оценить эффективность мероприятий и внедрить улучшения в будущие игры.

8. Гибкость в реализации: будьте готовы адаптировать задания в процессе игры в зависимости от уровня вовлеченности и потребностей участников. Гибкость поможет поддерживать интерес и активность команды.

Соблюдение данных рекомендаций обеспечит создание увлекательной и познавательной атмосферы во время спортивно-интеллектуальных игр, способствуя развитию как физических, так и интеллектуальных навыков участников.

Возможности ретрансляции и масштабирования

Методические рекомендации по организации спортивно-интеллектуальных игр могут быть адаптированы и использованы как частично, так и в полном объеме. Универсальность предложенных подходов, игровых механизмов и заданий позволяет реализовать эффективность данных мероприятий в различных условиях и масштабах.

1. Адаптация содержания игр: возможность изменения содержания заданий в зависимости от выбранной тематики и цели мероприятия. Игры могут быть тематически ориентированы на разные области знаний (наука, экология, искусство) или события (праздники, юбилеи), что позволяет разнообразить предложения для детей и подростков.

2. Разнообразие форматов: спортивно-интеллектуальные игры можно проводить в разных форматах - от небольших локальных командных соревнований до крупных массовых мероприятий с участием нескольких образовательных учреждений. Это облегчает масштабирование и расширение аудитории, вовлекая большее количество участников.

3. Многоуровневый подход: задания могут варьироваться по сложности, что позволяет вовлекать участников с разным уровнем подготовки. Это создает возможность для организации игр как для новичков, так и для опытных участников, что способствует их навыком и развитию.

4. Технологическое оснащение: интеграция современных технологий, таких как мобильные приложения для регистрации результатов, онлайн-трансляции и интерактивные элементы, поможет не только улучшить взаимодействие между участниками, но и расширить аудиторию, привлекая зрителей.

5. Кросс-дисциплинарность: игры могут интегрировать различные сферы знаний и навыков, что делает их полезными для множества образовательных программ.

Таким образом, возможности ретрансляции и масштабирования спортивно-интеллектуальных игр открывают широкие перспективы для внедрения инновационных подходов в образовательный процесс, поддерживая интерес и вовлеченность детей и подростков в активные формы обучения.

Список литературы и информационных источников

1) Кичерова, М.Н. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения / М.Н. Кичерова, Г.З. Ефимова // Интернет-журнал «Мир науки». – 2016. – Том 4, № 5. – URL: http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf (дата обращения: 10.11.2023).

2) Осяк, С.А., Султанбекова, С.С., Захарова, Т.В., Яковлева, Е.Н., Лобанова, О.Б., Плеханова Е.М. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КВЕСТ – СОВРЕМЕННАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ // Современные проблемы науки и образования. – 2015. – № 1-2.; URL: https://science-education.ru/ru/article/view?id=20247 (дата обращения: 10.11.2023).

3) Писнова, О.Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности учащихся / О.Ю. Писнова // Инновационные педагогические технологии: материалы IX Междунар. науч. конф. (г. Казань, март 2019 г.). — Казань: Молодой ученый, 2019. — С. 8-11. — URL: https://moluch.ru/conf/ped/archive/326/14899/ (дата обращения: 10.11.2023).

4) Педченко, А.Ф., Артемьева, А.Н.Квест-технология в образовательном учреждении: учебно-методическое пособие/ НИТГиК СГУГиТ; Новосибирск, 2020. — С. 4-14. — URL: https://www.informio.ru/files/main/documents/2020/03/Kvest_tehnologija_v_obrazovateln.pdf (дата обращения: 10.11.2023).

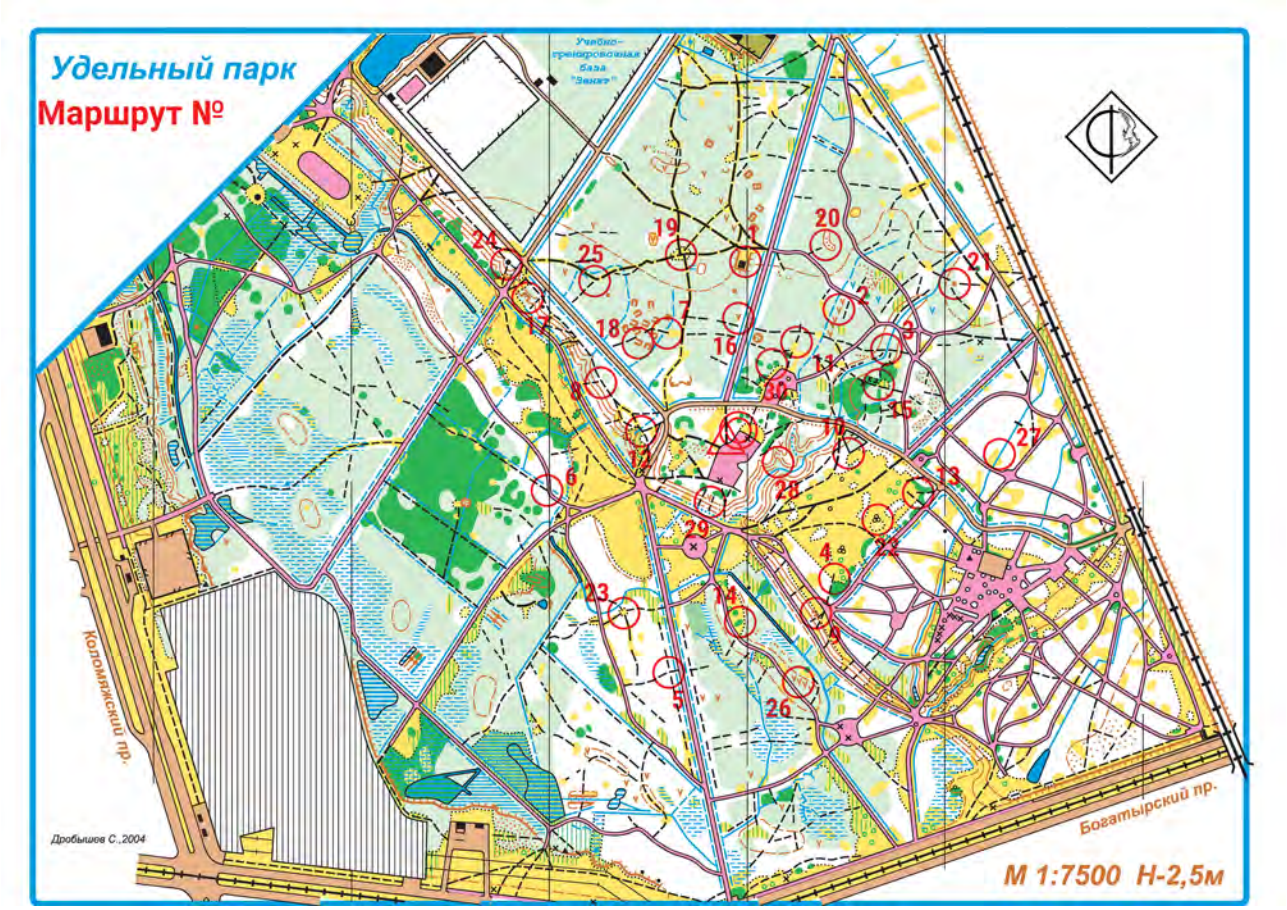
5) Иванов А. В. Методические рекомендации по организации и проведению игр // Детский досуг. - 2011. - № 4. - С. 46-74.

6) Кларин М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игр, дискуссии (Анализ зарубежного опыта). - Рига, НПЦ «Эксперимент»,1998.-180с.

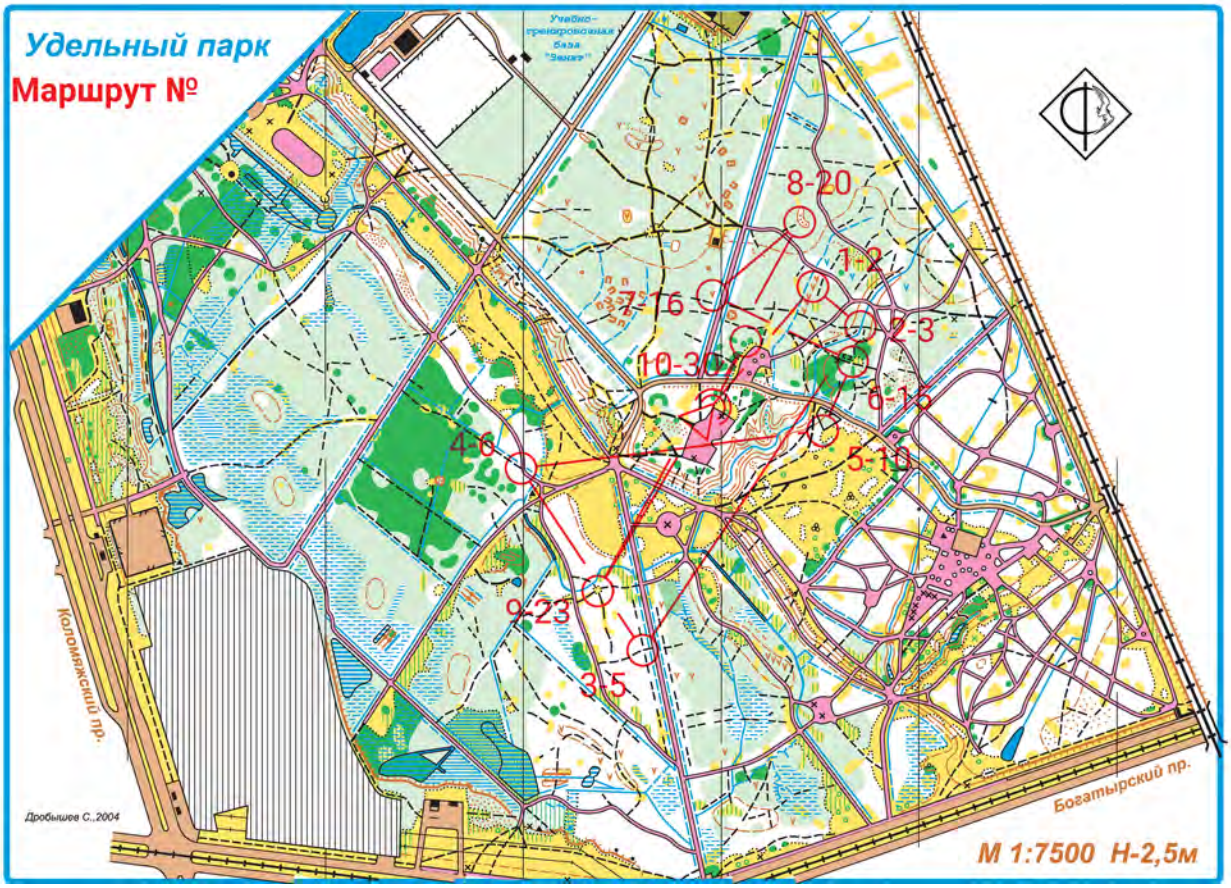
7) Мандель Б. Р. От «просто игры» до игры интеллектуальной. На перекрестке научных дисциплин // Вопросы культурологии. – 2006. - N 4. - С. 54-59.

8) Формирование здорового образа жизни российских подростков: Для классных руководителей 5-9 кл.: Учеб. - метод. Пособие / Под ред. Л.В. Баль, С.В. Барканова. - М.: Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 2009. - 192 с.

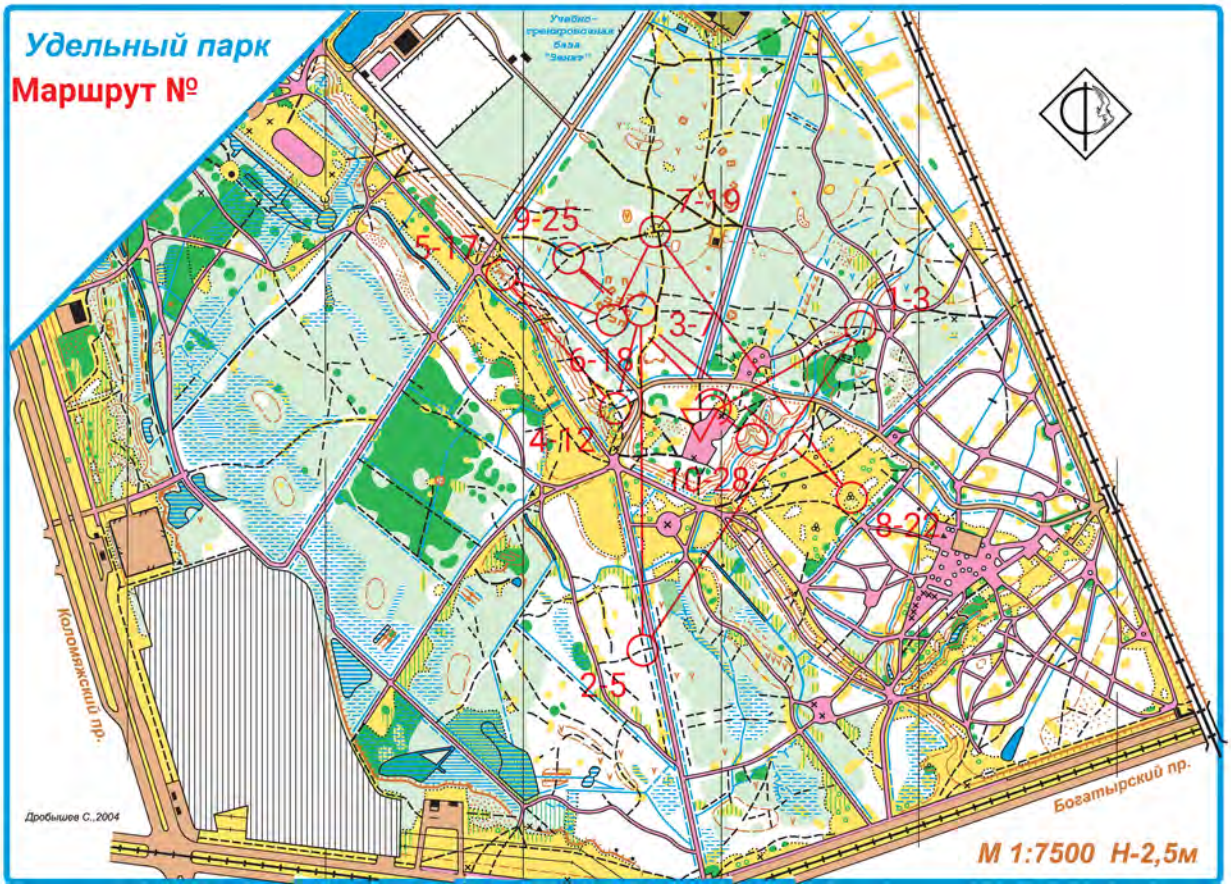
Приложение 1 "спортивные карты дистанции"

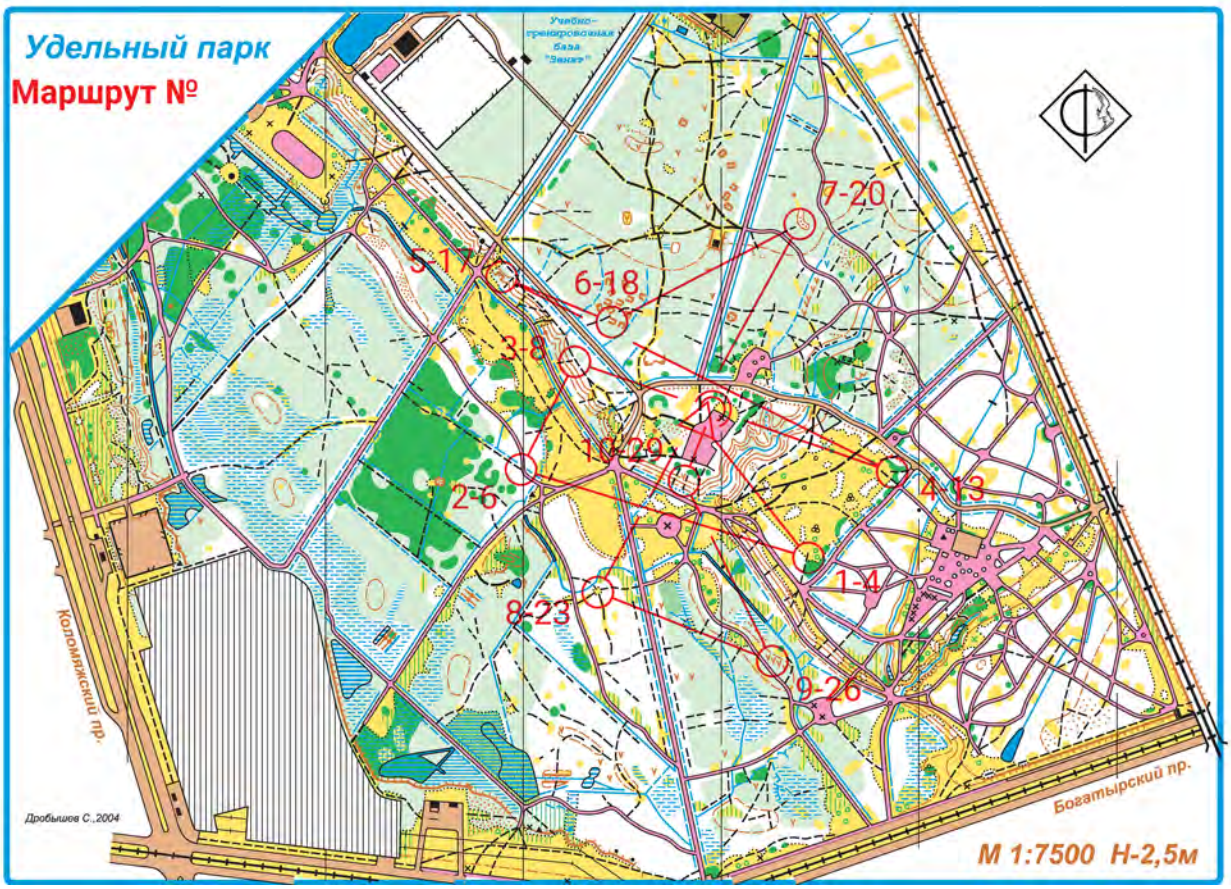


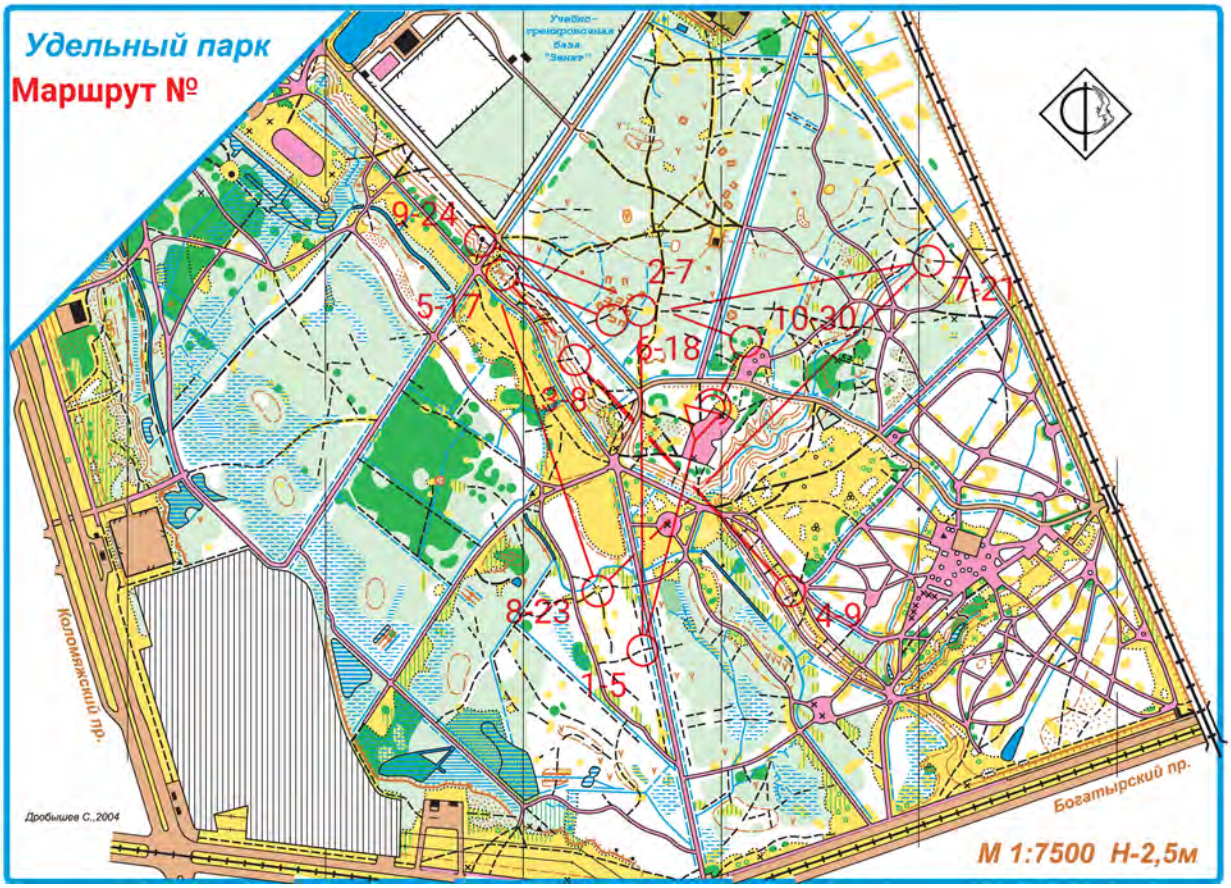
Удельный парк
Маршрут №
Учебно-тренировочная база "Зенит"
7-25
3-7
5-16
2-3
9-28
10-29
6-22
4-14
8-26
Коломяжский пр.
Богатырский пр.
Дробышев С.,2004
М 1:7500 Н-2,5м


Удельный парк
Маршрут №
Учебно-тренировочная база "Зенит"
8-20
1-2
7-16
2-3
10-30
6-15
4-6
5-19
9-23
3-5
Коломяжский пр.
Богатырский пр.
Дробышев С.,2004
М 1:7500 Н-2,5м

Удельный парк
Маршрут №
Учебно-тренировочная база "Зенит"
9-24
6-17
5-16
7-21
3-1
10-27
8-22
2-4
Коломяжский пр.
Богатырский пр.
Дробышев С.,2004
М 1:7500 Н-2,5м


Удельный парк
Маршрут №
Учебно-тренировочная база "Зенит"
7-19
9-25
5-17
1-3
3-
6-18
4-12
10-28
8-22
2-5
Коломяжский пр.
Богатырский пр.
Дробышев С.,2004
М 1:7500 Н-2,5м


Удельный парк
Маршрут №
Учебно-тренировочная база "Зенит"
7-20
5-17
6-18
3-8
10-29
2-6
4-13
1-4
8-23
9-26
Коломяжский пр.
Богатырский пр.
Дробышев С.,2004
М 1:7500 Н-2,5м


Удельный парк
Маршрут №
Учебно-тренировочная база "Зенит"
9-24
2-7
5-17
7-21
10-30
6-18
3-8
8-23
4-9
1-5
Коломяжский пр.
Богатырский пр.
Дробышев С.,2004
М 1:7500 Н-2,5м

Приложение 2 "карточки на контрольных пунктах"

Контрольный пункт №1

Маршрут №1

То, как зверь, она завоет

Маршрут №2

Себя в коня преобразив

Маршрут №8

Пой, ямщик! Я молча, жадно

Маршрут №10

С белой зори до ночи.

Маршрут №15

И, не пуская тьму ночную

На золотые небеса

Контрольный пункт №2

Маршрут №2

Бразды пушистые взрывая,

Летит кибитка удалая

Маршрут №3

Открой сомкнуты негой взоры

Маршрут №4

Слух обо мне пройдет по всей Руси великой

Маршрут №9

Лето знойное пройдет

Маршрут №11

Поп ему в ответ: «нужен мне работник …»

Контрольный пункт №3

Маршрут №1

Что же ты, моя старушка,

Приумолкла у окна?

Маршрут №3

Вечор, ты помнишь, вьюга злилась

Маршрут №5

И медлят поминутно спицы

Маршрут №10

И царица у окна

Села ждать его одна

Маршрут №12

И с ними дядька их морской

Контрольный пункт №4

Маршрут №2

Вот бегает дворовый мальчик,

В салазки жучку посадив

Маршрут №4

Нет, весь я не умру – душа в заветной лире

Маршрут №6

Сравняла пухлой пеленою

Маршрут №11

Идёт, сам не зная куда

Маршрут №13

Дверь тихонько заскрипела

Контрольный пункт №5

Маршрут №3

Пора, красавица, проснись

Маршрут №5

Давно, давно ты ждешь меня

Маршрут №7

В тревогах шумной суеты

Маршрут №12

На брег песчаный и пустой

Маршрут №14

Тут соседи беспокоить

Стали старого царя

Контрольный пункт №6

Маршрут №3

Сквозь тучи мрачные желтела

Маршрут №6

Среди полей вокруг холмов

Маршрут №8

По дороге столбовой

Маршрут №13

Он стоял позадь забора

Маршрут №15

Твоих задумчивых ночей

Прозрачный сумрак, блеск безлунный

Контрольный пункт №7

Маршрут №1

То по кровле обветшалой

Вдруг соломой зашумит

Маршрут №4

Тунгус, и друг степей калмык

Маршрут №5

Тоска, предчувствия, заботы

Маршрут №7

Рассеял прежние мечты

Маршрут №9

Птичка гласу бога внемлет

Встрепенется и поёт

Контрольный пункт №8

Маршрут №2

В тулупе, в красном кушаке

Маршрут №6

Пришла, рассыпалась клоками

Маршрут №7

Звучал мне долго голос нежный

Маршрут №8

Грустен ветра дальний вой

Маршрут №9

В теплый край, за сине море

Улетает до весны

Контрольный пункт №9

Маршрут №2

Шалун уж заморозил пальчик

Ему и больно, и смешно

Маршрут №7

В томленьях грусти безнадежной

Маршрут №8

Светит месяц, тройка мчится

Маршрут №9

В долгу ночь на ветке дремлет

Маршрут №10

Ждёт-пождёт с утра до ночи

Контрольный пункт №10

Маршрут №3

Еще ты дремлешь, друг прелестный

Маршрут №8

Месяц ясный светит хладно

Маршрут №9

И туман, и непогоды

Осень поздняя несет

Маршрут №10

Смотрит в поле, инда очи

Маршрут №11

Посмотреть кой-какого товару

Контрольный пункт №11

Маршрут №2

На дровнях обновляет путь

Маршрут №4

Вознесся выше он главою непокорной

Маршрут №9

Птичка в дальние страны

Маршрут №10

Царь с царицею простился

Маршрут №11

«Что, батька, так рано поднялся?

Чего ты взыскался»

Контрольный пункт №12

Маршрут №5

Голубка дряхлая моя

Маршрут №10

Только видит: вьётся вьюга

Маршрут №11

А где найти мне такого

Служителя не слишком дорогого?»

Маршрут №12

Избушка там на курьих ножках

Стоит без окон, без дверей

Маршрут №13

Третья молвила сестрица,

Контрольный пункт №13

Маршрут №6

Дохнул, завыл и вот сама

Маршрут №11

Жил-был поп,

Толоконный лоб

Маршрут №12

Там королевич мимоходом

Пленяет грозного царя

Маршрут №13

Во все времена разговора

Маршрут №14

Но под старость захотел

Контрольный пункт №14

Маршрут №1

То, как путник запоздалый,

К нам в окошко застучит

Маршрут №12

Через леса, через моря

Маршрут №13

Только вымолвить успела

Маршрут №14

Смолоду был грозен он

Маршрут №15

Когда я в комнате моей

Контрольный пункт №15

Маршрут №2

Зима!.. Крестьянин, торжествуя

Маршрут №3

Мороз и солнце, день чудесный

Маршрут №13

Кабы я была царица

Маршрут №14

И покой себе устроить

Маршрут №15

Невы державное теченье

Береговой её гранит

Контрольный пункт №16

Маршрут №1

Или бури завываньем

Маршрут №3

Навстречу северной Авроры,

Звездою севера явись!

Маршрут №4

И назовет меня всяк сущий в ней язык

Маршрут №14

И соседям то и дело

Маршрут №15

Пустынных улиц, и светла

Адмиралтейская игла

Контрольный пункт №17

Маршрут №4

И славен буду я, доколь в подлунном мире

Жив будет хоть один пиит

Маршрут №5

В твоих наморщенных руках

Маршрут №6

Блеснул мороз, и рады мы

Маршрут №7

Как гений чистой красоты

Маршрут №15

Люблю тебя, Петра творенье,

Люблю твой строгий, стройный вид

Контрольный пункт №18

Маршрут №2

Его лошадка, снег почуя

Маршрут №5

Подруга дней моих суровых

Маршрут №6

Вот север, тучи нагоняя

Маршрут №7

Я помню чудное мгновенье:

Передо мной явилась ты

Маршрут №8

В поле чистом серебрится

Контрольный пункт №19

Маршрут №2

Ямщик сидит на облучке

Маршрут №5

Одна в глуши лесов сосновых

Маршрут №9

Птичка божия не знает

Ни заботы, ни труда

Маршрут №12

Колдун несет богатыря

Маршрут №13

И в светлицу входит царь

Контрольный пункт№20

Маршрут №2

А мать грозит ему в окно…

Маршрут №3

На мутном небе мгла носилась

Маршрут №6

Идет волшебница-зима

Маршрут №10

В путь-дорогу снарядился

Маршрут №14

Негде, в тридевятом царстве

Контрольный пункт №21

Маршрут №4

Я памятник себе воздвиг нерукотворный

Маршрут №7

Как мимолетное виденье

Маршрут №11

Пошёл поп по базару

Маршрут №14

Наносил обиды смело

Маршрут №15

Твоих оград узор чугунный

Контрольный пункт №22

Маршрут №1

Буря мглою небо кроет,

Вихри снежные крутя

Маршрут №4

Александрийского столпа

Маршрут №5

Ты под окном своей светлицы

Горюешь, будто на часах

Маршрут №8

Снег волнистый и рябой

Маршрут №12

И тридцать витязей прекрасных

Контрольный пункт №23

Маршрут №3

А нынче… погляди в окно…

Маршрут №6

Повисла на суках дубов

Маршрут №7

И снились милые черты

Маршрут №10

Разболелись, глядючи

Маршрут №14

В тридесятом государстве

Контрольный пункт №24

Маршрут №4

Мой прах переживет и тленья убежит

Маршрут №7

И я забыл твой голос нежный

Маршрут №8

Пой: в часы дорожной скуки

Маршрут №11

Навстречу ему Балда

Маршрут №15

Пишу, читаю без лампады

Контрольный пункт №25

Маршрут №1

То заплачет, как дитя

Маршрут №5

Глядишь в забытые вороты

Маршрут №8

Сладки мне родные звуки

Звонкой песни удалой

Маршрут №9

Солнце красное взойдет

Маршрут №12

Там на неведомых дорожках

Следы невиданных зверей

Контрольный пункт №26

Маршрут №1

И печальна, и темна

Маршрут №6

Брега с недвижною рекою

Маршрут №9

Хлопотливо не свивает

Долговечного гнезда

Маршрут №10

Не видать милого друга

Маршрут №13

Я б для батюшки-царя

Родила богатыря

Контрольный пункт №27

Маршрут №4

И гордый внук славян, и финн, и ныне дикой

Маршрут №8

Буду слушать голос твой

Маршрут №11

Повар, конюх и плотник

Маршрут №12

Там лес и дол видений полны;

Там о заре прихлынут волны

Маршрут №15

Одна заря сменить другую

Контрольный пункт №28

Маршрут №1

Ты, мой друг, утомлена

Маршрут №5

Теснят твою всечасно грудь

Маршрут №9

Людям скучно, людям горе

Маршрут №12

Там в облаках перед народом

Маршрут №13

Стороны той государь

Контрольный пункт №29

Маршрут №1

Или дремлешь под жужжаньем

Своего веретена?

Маршрут №6

Проказам матушки-зимы

Маршрут №10

Вся белёшенька земля

Маршрут №13

Полюбилася ему

Маршрут №14

Отдохнуть от ратных дел

Контрольный пункт №30

Маршрут №3

И ты печальная сидела

Маршрут №7

Твои небесные черты

Маршрут №11

Усердно и очень исправно

Маршрут №14

Страшный вред ему творя

Маршрут №15

Спешит, дав ночи полчаса

Приложение 3 "контрольные карточки для фиксации результатов"

Спортивно-интеллектуальная игра "В поисках потеряной строки" Зачетная карточка		
	Название команды: _____	
Участники команды_____		
Маршрут №_____		
Старт:		Финиш:
Кп п/п	№КП	Строчка
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
Потерянная строка:		