Социальная технология
Обеспечение основных потребностей ребенка в питании, одежде, безопасности и заботе

Мероприятие: Межрегиональное мероприятие, спортивное групповое мероприятие
Название/тема: Школа выживания
Целевая группа: Дети и подростки 11-15 лет из разных
Цели: пропаганда здорового образа жизни среди детей и подростков клубов. Популяризация спортивных игр;
Ожидаемые результаты: воспитание коллективизма, взаимопомощи, взаимовыручки, выявление лидеров в группе. Овладение навыками оказания первой медицинской помощи, техники безопасности и навыками выживания в трудных условиях.
Материалы: см. в описаниях мероприятий.
Место проведения: Большой зал в детском клубе, спортивная площадка или спортзал.
Время проведения: 3 дня.

Домашнее задание участникам:

1. Подготовиться к тестовому заданию по древним и современным Олимпийским играм
2. Знать правила оказания первой медицинской помощи
3. Повторить ОБЖ

Примерная программа мероприятия:
1 день
8:30 – Подъем
9:15 – Зарядка (утренняя пробежка и зарядка по берегу реки или в парке)
10:00 – завтрак
11:00 – общее собрание, установление правил, ознакомление с расписанием на предстоящие дни, деление на команды, выбор капитанов и название команд (конкурс «ПОИСК»).
12:45 – Олимпийская викторина
14:00 обед
15:00 соревнования по пионерболу между командами
16:30 полдник
19:00 ужин
20:00 – тест для команд «Тактика выживания в автономных условиях», «Тактика действия в экстремальных ситуациях»

2 день:
8:30 – Подъем
9:15 – Зарядка (утренняя пробежка и зарядка по берегу реки или в парке)
10:00 – завтрак
11:00 – соревнования по футболу между командами
14:00 – обед
15:00 подготовка к конкурсу «супермен»
16:30 полдник
17:00 Конкурс «Супермен»
19:00 ужин
19:30 - Продолжение конкурса и подведение итогов
24:00 Игра «Ночное приключение»

3 день
8:30 – Подъем
9:15 – Зарядка (утренняя пробежка и зарядка по берегу реки или в парке)
10:00 – завтрак
11:00 выявление физических способностей команд
12:00 – перерыв
12:30 – подвижные игры эстафеты
14:00 - обед
15:00 – соревнования по баскетболу
17:00 полдник
17:30 Конкурс нарисуй портрет
19:00 ужин
20:00 подведение итогов и награждение команд

Приложение 1

Конкурс «Поиск» (конкурсы между командами)

Для конкурса нужно взять штук 25 бананов, по 5 штук на каждую команду. Эти бананы нужно связать и повесить на уровне рта. В каждый банан нужно воткнуть пластмассовую букву, чтобы ее было видно только чуть-чуть (взять их можно в детском алфавите).

Участники команд должны выстроиться на линии старта (примерно 5 метров от бананов). По команде ведущего один из участников команды бежит к связке и без помощи рук начинает есть банан. Но его нужно не просто съесть, а найти в нем букву. После того как буква найдена, участники бегут к своей команде, и бежит следующий участник.

Когда все буквы найдены, команды приступают к следующему этапу – придумыванию названия команды из найденных букв. Побеждает та команда, которая первая соберет буквы и у которой получится более интересное название.

«НОЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ»*

Данная игра организуется в условиях темноты в полевых или стационарных лагерях с детьми среднего и старшего возрастов.

Игра не требует большой подготовки, но необходимо выделение некоторого количества людей (6–7 человек), возможно и из старших детей группы, для организации хода игры. Игра проводится в обстановке загадочности, с использованием свечей или факелов. Команды стартуют в строгой последовательности друг за другом. Правильно организованная игра создаёт у детей массу впечатлений.

Если детей много, то игра проводится по группам из 10–12 человек (девочек и мальчиков). У группы должен быть ведущий – педагог, который знает весь маршрут и будет сопровождать группу на протяжении всей игры. При этом каждая группа проходит игру в своё время.

Ход игры

После отбоя и наступления темноты необходимо разбудить детей и собрать их в одном месте. Необходимо соблюдать тишину или общаться шёпотом. Те, кто начинают шуметь, отправляются обратно.

Каждому участнику выдаётся три жетона. Это «жизни» игроков. Детей заранее предупреждают, что тот, кто будет разговаривать, отдаст свой жетон. (Одну свою «жизнь»

можно пожертвовать другому участнику.) После этого группа выдвигается. На каждом этапе необходимо выслушать задание и выполнить его в абсолютной тишине. Говорить можно только с разрешения смотрителя этапа.

Если кто-то нарушает условия или правила, у него забирают «жизнь». Тот, кто истратил все «жизни», остаётся на этапе. Его уводят в отдельное место сбора всех «погибших». Там тоже должен быть смотритель, который не даёт разговаривать всем присутствующим. Он может предложить за хорошее поведение выполнить задание на внимательность и в случае успешного выполнения отпустить участника к группе с одной «жизнью». Остальные участники находятся в «царстве мёртвых» до окончания игры.

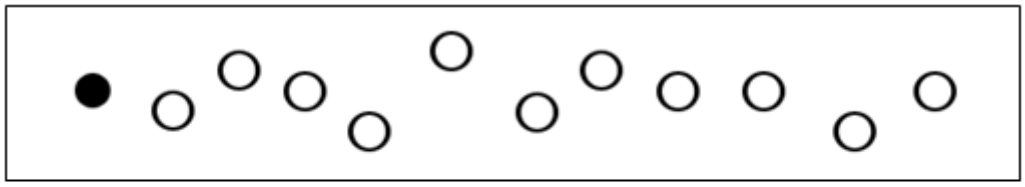
Для придания большей таинственности всему происходящему ведущие (смотрители) могут надеть тёмную одежду, раскрасить лица, изменить голос так, чтобы их трудно было узнать. Говорить они должны спокойно и уверенно, обязаны объяснить правила и требования, а также систему наказаний, но по окончании инструкции уже не давать никаких пояснений к точности или правильности выполнения. «Жизни» забираются у участников сразу же при нарушении правил.

Возможные этапы.

1. «Центр Вселенной» *(рис. 1)*. Смотритель предлагает всем выдвинуть кандидатуру на звание Центра Вселенной:

– Кто хочет стать Центром Вселенной?

Даётся несколько секунд на раздумье каждому лично. Если участник не выходит, то можно забрать у каждого по одной «жизни». Кандидат может сам себя выдвинуть, не дожидаясь мнения команды. После этого Центру Вселенной предлагается расставить от себя в порядке значимости «планеты» (остальных участников). За каждое нарушение дисциплины забирается «жизнь». Всё делается в абсолютной тишине, без малейшего слова. Далее смотритель задаёт Центру Вселенной вопросы о том, почему он поставил первыми или последними именно эти «планеты», может задать вопросы самим «планетам», почему их поставили первыми или последними. За неумение ответить можно забрать «жизнь» как у Центра Вселенной, так и у любой «планеты».



Условные обозначения:

● – Центр Вселенной

○ – другие участники

Рис. 1. Этап «Центр Вселенной»

2. «Барьер». Между деревьями натянута верёвка на высоте 1,2–1,5 метра над землёй так, чтобы её невозможно было перепрыгнуть одному человеку самостоятельно. Задача команды – любыми способами преодолеть её сверху, не произнеся ни слова. Команда может поднимать и перебрасывать участников на руках или другими способами. Место приземления необходимо смягчить, насыпав землю или листья, во избежание травм. За касание участником верёвки, за нарушения правил и за разговоры отнимаются «жизни».

3. «Цепочка». Команда, взявшись за руки и не говоря ни слова, должна пройти «полосу препятствий». Это может быть перешагивание через какие-либо предметы, пролезание через что-либо, переползание и т. д. За разговоры, нарушение правил и разрыв цепочки отнимаются «жизни».

4. «Дружеская поддержка» *(рис. 2)*. Все участники выстраиваются попарно друг возле друга в две шеренги и готовятся ловить участника, который будет падать им на руки. Их руки должны быть на уровне пояса. Все стоят возле предмета, на который можно залезть на высоту 1–1,5 м. Один из участников залезает на это возвышение, встает спиной к стоящим шеренгам, выпрямляется, опускает руки вниз и падает назад на руки

ловящих его участников. Через это должен пройти каждый. «Жизни» отбираются за разговоры или несдержанные эмоции.

Тест
«ВЫЖИВАНИЕ В АВТОНОМНЫХ УСЛОВИЯХ»

Примечание. Ответы выделены курсивом.

I вариант

1. Выберите из перечисленного ниже и подчеркните, что такое автономное существование.

а) Когда тебе помогает один человек;
б) когда тебе помогают по радиосвязи;
в) когда ты существуешь без помощи извне.

2. По каким предметам (признакам) нельзя ориентироваться?

– *По тучам;*
– по компасу;
– *по километровым столбам;*
– по местным признакам;
– по карте;
– по луне;
– *по крышам домов.*

3. Стрелка компаса всегда показывает:

– на запад;
– юг;
– *север;*
– восток.

4. Верх карты всегда обозначает:

– восток;
– юг;
– запад;
– *север.*

5. На пне дерева годовые кольца шире со стороны:

– *юга;*
– запада;
– севера;
– востока.

6. Вороны вьют гнезда на деревьях:

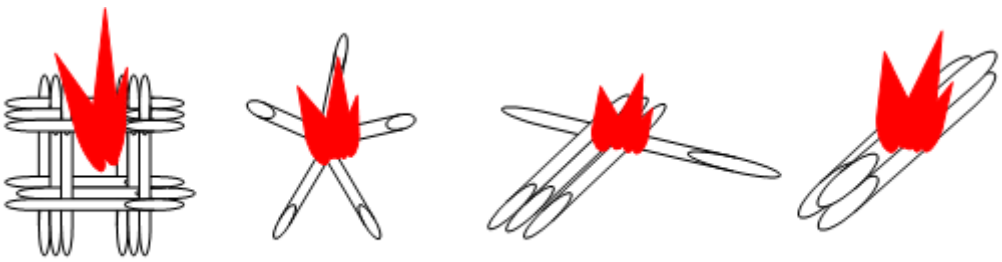
– *с южной стороны;*
– с восточной стороны;
– с западной стороны;
– с северной стороны.

7. Муравьи делают входы в муравейник:

– с востока;
– с севера;
– с запада;
– *с юга.*

8. Как называются макеты костров, показанные ниже?

(1 – колодец; 2 – звезда; 3 – таежный; 4 – три бревна.)



1 2 3 4

9. Какие дрова лучше всего использовать для костра?
(Из деревьев хвойных пород.)

10. Перечислите основные правила безопасности при обращении с огнем в лесу.

11. Перечислите основные жилища, которые делают разные народы из подручных материалов.

(Эскимосы – иглу.
Индейцы – вигвам.
Туркмены – юрта.
Чукчи – чум.
Славяне – шалаш, землянка, дом.)

12. Что нужно сделать, если ты заблудился в лесу?

(Успокоиться, постараться определить стороны горизонта по местным признакам. Если нет такой возможности, построить временное укрытие и подать сигнал бедствия в виде дымового костра.)

II вариант

1. Для фильтрации воды лучше всего использовать:

– *песок*;
– глину;
– вату;
– угольки.

2. Больше всего капелек росы скапливается на листьях:

– мать-и-мачехи;
– одуванчика;
– *манжетки;*
– земляники.

3. На наличие воды близко к поверхности земли указывают:

– *осока;*
– подорожник;
– рогоз;
– василёк.

4. Корни каких растений по вкусу похожи на картошку?

– Одуванчика;
– *чертополоха;*
– *репейника;*
– зверобоя.

5. Какое растение часто принимают за бруснику?

– Волчье лыко;
– голубику;
– *толокнянку;*
– морошку.

6. Листья какого растения используют для приготовления супов?

– Зверобоя;

– земляники;
– *крапивы;*
– осины.

7. Листья какого растения можно употреблять в умеренных дозах?

– Одуванчика;
– лапчатки;
– липы;
– *щавеля.*

8. Плоды какого растения во время войны добавляли в муку для выпечки хлеба:

– Клевера;
– липы;
– *лебеды;*
– подорожника.

9. Какое растение используют для остановки кровотечения?

– Душицу;
– зверобой;
– *подорожник;*
– берёзу.

10. Листья какого растения используют для приготовления тонизирующих чаев?

– Малины;
– калины;
– *смородины;*
– *иван-да-марьи.*

III вариант

1. Дайте названия костров и укажите их назначение.

2. Что следует предпринять, чтобы найти воду?

а) Вода стекает _____, поэтому ищите её в _____.

б) Там где вода, там и изобилие _____. По возможности старайтесь запомнить самые _____, присущие данной местности. Если вы видите, что рядом с водоёмом листва у деревьев сморщилась или засохла, то можете быть уверены: эту воду _____.

в) _____ тоже необходима вода. Понаблюдайте за их повадками, они могут привести вас к источнику воды.

г) _____, питающимся зерном и семенами, тоже нужна вода, поэтому стоит понаблюдать и за _____.

3. Помимо хорошо известных вам овощей: капусты, салата, картофеля и т. п., в пищу можно употреблять большое количество дикорастущих растений, которые по своим вкусовым и питательным качествам близки к овощам. Назовите такие растения.

4. Первая медицинская помощь (ПМП) в условиях автономного существования:

 признаки и ПМП при тепловом и солнечном ударе

 признаки и ПМП при ожогах

 признаки и ПМП при пищевом отравлении

 признаки и ПМП при укусах насекомыми

 признаки и ПМП при ранениях

5. Что такое пионеринг и для чего его можно использовать?

Ответы к тесту (III вариант):

1.

1) «Колодец» – для приготовления пищи;

2) «Шалаш» – для обогрева и для сушки белья и обуви;

3) «Звезда» – для вечернего отдыха;

4) «Таежный» – для вечернего отдыха;

5) «Нодья» – для вечернего отдыха;

6) «Таежный» – для вечернего отдыха;

7) «Три бревна» – ночной.

2. Найти воду поможет наблюдение за окружающей средой:

а) Вода стекает **вниз**, поэтому ищите её в низинах.

б) Там где вода, там и изобилие **осоки, камыша и др. влаголюбивых растений.** По возможности старайтесь запомнить самые **распространенные влаголюбивые растения**, присущие данной местности. Если вы видите, что рядом с водоёмом листва у деревьев сморщилась или засохла, то можете быть уверены: **эту воду в пищу употреблять нельзя.**

в) **Животным** тоже необходима вода. Понаблюдайте за их повадками, они могут привести вас к источнику воды.

г) **Птицам**, питающимся зерном и семенами, тоже нужна вода, поэтому стоит понаблюдать и за **тем, куда чаще всего они летают.**

3. Щавель, крапива, пастушья сумка, одуванчик, лопух, кувшинка, или водяная лилия, кубышка жёлтая, рогоз, клевер.

4. Ответы на вопросы этого раздела лучше всего сформулированы в «Медицинском справочнике туриста».

5. *Пионеринг* – строительство различных сооружений из подручного материала без применения гвоздей. Пришло к нам с Дикого Запада. Как правило, при строительстве используются пила, топор и бечёвка.

Тест
«ТАКТИКА И ДЕЙСТВИЯ В ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ СИТУАЦИЯХ»

1. Вас застал в лесу лесной пожар и вам негде укрыться. Ваши действия?

2. Какое напряжение электросети является безопасным в образовательных учреждениях?

а) 127 В;
б) 220 В;
в) 110 В.

3. Вы попали в зону внезапного наводнения (разрушение гидротехнического сооружения). Ваши действия?

4. Что необходимо сделать с учащимся, если у него обморок и он потерял сознание?
а) Сделать ему искусственное дыхание;
б) напоить чаем;
в) привести в чувство и вызвать скорую помощь.

5. Вы отдыхаете на даче, где происходит возгорание легковоспламеняющихся веществ. Чем такой пожар можно тушить?

6. К каким огнетушителям относится огнетушитель ОП-1 «Момент»?
а) К порошковым;
б) к углекислотным;
в) к химическим.

7. Вы ехали на машине и попали в снежный занос далеко от населённого пункта. Нет возможности выбраться, начинается метель. Ваши действия?

8. Какие травмы получает человек при соприкосновении с электрическим током?
а) Переломы, ожоги, механические повреждения;
б) вывихи, ожоги, электрические ожоги;
в) электрические ожоги, металлизацию кожи, механические повреждения.

9. Во время урока вдруг звучит сигнал пожарной тревоги. Ваши действия?

10. Сжигание мусора на территории населённого пункта:
а) разрешено;
б) запрещено;
в) разрешено, если есть средства пожаротушения.

11. Как можно подать сигнал бедствия в случае катастрофы в лесу?

12. Что необходимо сделать при переломах конечностей?
а) Обмыть место перелома холодной водой;
б) наложить шину на перелом и зафиксировать конечность, а затем вызвать «скорую»;
в) вызвать «скорую помощь».

13. Вы с друзьями отдыхали в лесу; один из ваших знакомых нечаянно перевернул на себя котелок с кипятком. Как оказать помощь в этом случае?

14. Где допускается хранение легковоспламеняющих веществ?
а) В специально выделенных помещениях;
б) в любых помещениях;
в) в ремонтных помещениях.

15. У вас все симптомы отравления продуктами питания. Ваши действия?

16. Птицы вьют гнёзда:
а) с южной стороны;
б) с восточной стороны;
в) с той стороны, откуда меньше дуют ветры.

17. Как поступить, если вы потеряли ориентировку в лесу или на незнакомой местности?

18. При укусе змеи необходимо:
а) прижечь место укуса спиртом;
б) отсосать ртом яд из ранки;
в) наложить выше места укуса жгут.

19. Как определить по кладбищу или церкви стороны горизонта?

20. Что необходимо сделать, почувствовав в квартире запах газа?

а) Перекрыть газ и позвонить по 04;

б) позвать соседей;

в) проветрить помещение.

Система оценивания:

– за каждый правильный ответ в задании тестового характера – 0,5 балла;

– за ответ на вопрос – 2 балла.

Время выполнения работы: 2 часа.

Тест
«ОКАЗАНИЕ ПЕРВОЙ МЕДИЦИНСКОЙ ПОМОЩИ (ПМП)»

1. Укажите, в каком положении транспортируют пострадавшего с большой кровопотерей.

а) Лежа на спине, головной конец туловища приподнят.

б) Лежа на спине, ноги приподняты.

в) В полусидячем положении.

г) Не имеет значения.

2. Укажите главный признак клинической смерти.

а) Отсутствие дыхания.

б) Отсутствие сознания.

в) Расширение зрачков.

г) Отсутствие пульса на сонной артерии.

3. Укажите, с какого этапа начинают проводить элементарную сердечно-легочную реанимацию.

а) Обеспечение проходимости верхних дыхательных путей.

б) Проведение искусственного дыхания.

в) Проведение наружного массажа сердца.

4. Укажите частоту искусственного дыхания при проведении элементарной сердечно-легочной реанимации.

а) 8 раз в минуту.

б) 12 раз в минуту.

в) 18 раз в минуту.

5. Укажите обязательное условие проведения эффективного массажа сердца.

а) Пострадавший лежит на любой ровной поверхности.

б) Пострадавший лежит на ровной твердой поверхности.

6. Укажите последовательность мероприятий сердечно-легочной реанимации.

а) Непрямой массаж сердца; обеспечение проходимости верхних дыхательных путей; искусственная вентиляция легких.

б) Обеспечение проходимости верхних дыхательных путей; непрямой массаж сердца; искусственная вентиляция легких.

в) Обеспечение проходимости верхних дыхательных путей; искусственная вентиляция легких; непрямой массаж сердца.

7. Пострадавшего нельзя поить, если у него:

а) подозрение на травму живота;

б) сдавливание нижних конечностей;

в) отсутствие сознания;

г) обширные ожоги.

8. Укажите основные проявления кровопотери.

а) Частый пульс.

б) Нарастающая бледность кожных покровов.

в) Снижение артериального давления.

г) Нарастающая слабость и головокружение.

д) Нарушение сознания.
е) Все перечисленное.

9. Укажите наиболее опасное кровотечение.

а) Венозное.
б) Капиллярное.
в) Артериальное.

10. Укажите места наложения жгута при сильном кровотечении:

а) шея;
б) плечо;
в) предплечье;
г) бедро;
д) голень.

КОНКУРС «СУПЕРМЕН»

Цели и задачи:

– совершенствование работы по патриотическому и правовому воспитанию подростков и молодёжи;
– пропаганда здорового образа жизни;
– творческое развитие личности подростка;
– общение между собой подростков из различных муниципальных образований области и регионов.

Программа конкурса «Супермен».

Программа конкурса состоит из следующих творческих заданий:
1) представление конкурсанта;
2) интеллектуальная викторина;
3) «Я бы в армию пошел пусть, меня научат…»;
4) «Приятного аппетита!»;
5) знание рыцарского этикета;
6) «Объяснение в любви»;
7) «В здоровом теле – здоровый дух!»;
8) «Талант – он и в армии талант…»

Предусматривается помощь группы поддержки.

В *представлении конкурсанта* принимает участие вся делегация. Представление, или «визитная карточка», происходит в любой форме, но длится не более 3 минут.

За нарушение регламента участник получает штрафные санкции.

Интеллектуальная викторина состоит из блока вопросов по истории армии и флота России и вопросов из области права. Вопросы задаются в шуточной форме. Викторина проводится в виде блицтурнира; в ней участвует только конкурсант.

В творческом задании *«Я бы в армию пошел, пусть меня научат…»* принимает участие группа поддержки. Конкурсант должен представить в любой творческой форме своё видение этой темы. Время выступления – не более 5 минут. За нарушение регламента полагаются штрафные санкции.

«Приятного аппетита!». Из представленного набора продуктов конкурсанту необходимо приготовить кулинарный шедевр.

«Рыцарский этикет». Каждый из конкурсантов должен будет правильно выйти из созданной для него ситуации, связанной с соблюдением этикета и общением с девушкой.

«Объяснение в любви». Романтический конкурс.

«В здоровом теле – здоровый дух!». Конкурсант принимает участие в спортивной эстафете, в которой всю команду представляет только он один.

«Талант – он и в армии талант…». Конкурсант в этом задании может использовать помощь группы поддержки. По жребию конкурсант выбирает себе жанр, в котором он должен обязательно солировать.

Подведение итогов конкурса и награждение.

Победителем признаётся тот участник конкурса, который набрал наибольшее количество баллов по сумме всех конкурсов. Кроме того, жюри имеет право присудить приз зрительских симпатий именно тому участнику, которого зрители выберут большинством голосов.

АВТОНОМНОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДНЫХ УСЛОВИЯХ (игра-викторина)

Цели игры:

1. В занимательной форме проверить уровень знаний учащихся по заданной теме.

Согласно планируемым результатам обучения учащиеся должны:

• знать типичные причины ситуации автономии;
• уметь преодолевать страх и возможное стрессовое состояние;
• уметь подавать сигналы бедствия;
• знать способы добычи воды и пищи;
• уметь оборудовать временное укрытие;
• знать различные способы добывания огня и типы костров;
• знать лекарственные растения, съедобные и ядовитые дары природы;
• уметь оказать помощь и самопомощь в случае травмы, ранения, укуса ядовитых животных и насекомых, тепловых и холодовых поражений.

2. Выработать потребность предвидеть собственное поведение в экстремальной ситуации.

3. Сформировать следующий психологический стереотип: «Окружающая среда – это система, живущая по своим законам, и чтобы выжить, надо понимать эти законы и использовать их в своих интересах».

Игра-викторина проводится по типу популярных интеллектуальных игр «Что? Где? Когда?» и «Брейн-ринг». Играют две команды по 6 человек. Игра проходит в два тура, до трех побед одной из команд. Каждая победа оценивается в один балл. Результаты фиксируются на табло.

Ход игры

Каждая команда выбирает капитана и придумывает себе название. На сцену актового зала выходит ведущий:

– Добрый день! Мы рады приветствовать вас в нашем зале. Жажда познания – одна из могучих движущих сил, заложенных в человеке. Сегодня участники наших команд – лучшие знатоки предмета ОБЖ – покажут свои знания и умения. Думаю, что проигравших не будет. Ведь ваши знания и умения – залог вашей безопасности. Послушайте правила игры:

1. О начале и окончании задания возвещает удар гонга. Время обсуждения – 1 минута.
2. Отвечающего назначает капитан команды.
3. Задания нужно прослушивать до конца и давать полные ответы.
4. В случае неправильного ответа одной из команд до истечения времени этот вопрос можно адресовать другой команде. Если ответ неполный, баллы не присуждаются никому.
5. В спорных случаях ведущий может обратиться к жюри.
6. Не должно быть подсказок из зала.
7. Предусмотрен суперблиц: три вопроса, на каждый – по 20 секунд обсуждения. При неправильном ответе на один из них суперблиц проигран.
8. Вместо пультового управления у каждой команды имеется красная карточка, поднятие которой означает готовность к ответу.

Нашу игру оценивает многоуважаемое жюри в составе _____

В конце игры ему предстоит назвать имя лучшего знатока. Все готово к игре, и я приглашаю на сцену команды. Встречайте!

Тур I

Первое задание.

Каждая из команд получает топографическую карту размером 20 ? 30 см, разрезанную на 12 частей. Части перемешаны. Задача – сложить карту правильно. Уместно напомнить, что на каждое задание дается 1 минута.

Второе задание.

Каждой команде выдается карточка с названием растений, которые есть на территории данной области. Нужно определить названия целебных трав и их применение.

Третье задание.

– Жилища аборигенов разных континентов имели похожий вид. Что в этих жилищах общего? Чем это обусловлено?

(Ответ: эскимосские иглу, сибирские чумы, киргизские юрты, индейские вигвамы. Все они имеют каркас, установленный от окружности. Отсутствие углов обеспечивает равномерное прогревание жилища изнутри и наименьшее сопротивление наружным ветрам любого направления.)

Четвертое задание (инсценированный вопрос).

На сцену выходят три ученика с рюкзаками, один из них с фотоаппаратом.

Первый. Как сегодня жарко.

Второй *(смотрит на свои часы и обращается к третьему).* Который час на твоих часах?

Третий. 13 часов, время обеда.

Первый. Есть хочется…

Второй. Я, кажется, потерял спички…

Третий. Как же мы разожжем костер?

– Внимание, вопрос! Вспомните, какими еще двумя способами, кроме известных с древности, можно добыть огонь в данной ситуации?

(Ответ: двумя стеклами от часов и линзой от фотоаппарата.)

Затем командам предлагается суперблиц.

– Что в условиях автономного существования можно использовать в качестве ваты? *(Пух иван-чая, камыша.)*

– Что можно использовать в качестве перевязочного средства? *(Белый мох.)*

– Свежий сок каких целебных трав останавливает кровотечение? *(Подорожника и полыни.)*

Пятое задание.

На подносе выносят консервную банку, в дне которой пробито много дырок. Здесь же – горсть песка, камни и угли.

– Какой простейший прибор можно собрать из этих предметов?

(Ответ: фильтр для очистки воды.)

Тур II

Первое задание.

Каждая команда получает по 30 карточек с названиями предметов: палатка, брезентовый тент, спальник, одеяло, кружка, стакан, алюминиевая чашка, пластмассовая чашка, нож, ложка, вилка, канистра, шило, ножницы, зубная щетка, фонарь, лопата, топор, компас, свечи, лодка, аптечка, ремонтный набор, ракетница, дымовая шашка, бинокль, фотоаппарат, щетка для одежды, запасной свитер и нарядный костюм, зеркальце и расческа.

Задание: требуется выбрать 15 предметов, необходимых для похода, и объяснить, почему именно эти предметы выбраны.

Для поддержания сил участники команды угощаются шоколадом.

Второе задание.

– Необходимо изготовить самое простое сигнальное средство для подачи сигнала бедствия в солнечный день.

(Ответ: на высоте 1,5 км «вспышку» солнечного зайчика можно обнаружить на расстоянии до 24 км. Поэтому ребята должны изготовить сигнальное зеркальце из фольги от шоколада и дощечки.)

Третье задание.

Ведущий зачитывает отрывок из романа Дж. Лондона «Сердца трех»:

«…Что с вами? – взволнованно спросил Френсис.

Девушка указала на свое колено, на котором алели две крошечные капельки крови, вытекающие из двух еле заметных ранок. – Гадюка, – сказала она.

Френсис знал о змеях Центральной Америки лишь понаслышке. Но он мгновенно вспомнил, что надо приостановить циркуляцию крови и не дать яду добраться до сердца.

Он вынул носовой платок, перевязал им ногу Леонсии выше колена, просунул в узелок коротенькую палочку, валявшуюся на берегу и, по-видимому, выброшенную морем, и туго-натуго закрутил платок. Затем, действуя опять-таки понаслышке, быстро открыл перочинный нож, прокалил лезвие на нескольких спичках, чтобы продезинфицировать его, и осторожно, но решительно сделал несколько надрезов в том месте, где виднелись следы змеиных зубов».

– Что герой романа сделал верно, а в чем ошибся?

(Ответ можно найти в «Энциклопедии экстремальных ситуаций» А. Гостюшина:

«Если человека укусила змея, надо: во-первых, хотя бы часть яда выдавить с кровью или отсосать ртом, если в нем нет трещин и ссадин, или специальной банкой, разрезав предварительно каждую ранку крест-накрест на 1 см вглубь; во-вторых, промыть ранку светло-розовым раствором марганцовки или перекиси водорода и перевязать; в-третьих, обеспечить пострадавшему полный покой и обильное теплое питье. Разумеется, по возможности как можно быстрее ввести сыворотку. Однако нельзя:

• накладывать жгут, перетягивать руку или ногу;

• прижигать ранку раскаленным металлом, спичками, порошком марганцовки – это еще больше повредит ткани;

• давать пострадавшему алкоголь, так как нервная система лишь сильнее отреагирует на яд, который к тому же прочнее задержится в организме».)

Четвертое задание.

– Из каких подручных средств можно изготовить крючки для ловли рыбы в условиях автономии?

(Ответ: из булавок, сережек, заколок и значков, невидимок, металлических частей рюкзака, из крышки консервной банки, проволоки, гвоздей, костей рыб.)

Ведущий предлагает участникам игры ***вопросы суперблица***.

– Что необходимо сделать в первую очередь при:

• солнечном ударе *(пострадавшего нужно перенести в прохладное затемненное место, где есть доступ свежего воздуха)*;

• обморожении *(перенести пострадавшего в теплое помещение, мокрую одежду и белье заменить сухими; если нет помещения, то укрыть теплым одеялом)*;

• отравлении ядовитыми растениями, ягодами и грибами *(немедленно вызвать рвоту, предварительно дав выпить 5–6 стаканов воды).*

На этом игра заканчивается. Ведущий оглашает итоги викторины. Происходит награждение победителей.