**АВТОНОМНОЕ СУЩЕСТВОВАНИЕ ЧЕЛОВЕКА В ПРИРОДНЫХ УСЛОВИЯХ**

**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 состоя ние;
* уметь подавать сигналы бедствия;
* знать способы добычи воды и пищи;
* уметь оборудовать временное укрытие;
* знать различные способы добывания огня и типы костров;

1. знать лекарственные растения, съедобные и ядовитые дары природы;
2. уметь оказать помощь и самопомощь в случае травмы, ра­нения, укуса ядовитых животных и насекомых, тепловых и холодовых поражений.

* Выработать потребность предвидеть собственное поведе­ние в экстремальной ситуации.
* 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 игры «Брейн-ринг». Игра­ют две команды по 6 человек.

**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. У каждой команды имеется красная карточка, поднятие которой означает готовность к ответу.

Нашу игру оценивает многоуважаемое жюри в составе

Все готово к игре, и я приглашаю на сцену команды. Встречайте!

**Тур I**

**Первое задание.**

Каждая из команд получает топографическую карту разме­ром 20 х 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, одни 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 су пер блиц.*

- 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 снимках, чтобы иродезинфицировать 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.*