

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детско-юношеского туризма и патриотического воспитания»

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБУ ДО «ЦДЮТиПВ»

_____ Степанов А.В.

Приказ от 31.08.2022г. № 69-а

Методическая разработка

«Знакомство с компасом.

Определение сторон горизонта по компасу»

Разработала:

педагог дополнительного образования Рахманина Е.А.

Тула

2022

Знакомство с компасом

Данная работа предназначена для педагогов дополнительного образования, тренеров по спортивному ориентированию, педагогов-организаторов туристско-краеведческой и физкультурно-спортивной направленности в образовательных учреждениях. Методические рекомендации включают упражнения, направленные на развитие психических процессов, умение чтения карты, выбор пути, комплексные упражнения и их планирование в процессе подготовки спортсменов. В течение года необходимо несколько раз весь последовательный цикл подготовки, начиная с общеподготовительных упражнений и заканчивая отработкой отдельных приемов и их комбинаций с помощью более сложных (комплексных) упражнений. От цикла к циклу сложность упражнений растет в соответствии с ростом уровня подготовки.

Актуальность пособия проявляется в острой необходимости обучения детей безопасному поведению в природной среде.

Познакомимся с компасом (рис. 1):

1 – магнитная стрелка, северный конец которой покрыт светящимся в темноте веществом; **2** – корпус из прозрачного материала, который наполнен жидкостью; **3** – лимб с делениями в градусах и первыми буквами основных сторон света; **4** – вилка северного направления; **5** – линии магнитного меридиана; **6** – основание (планшет) компаса; **7** – лупа; **8** – линия, указывающая направление движения и показания лимба.

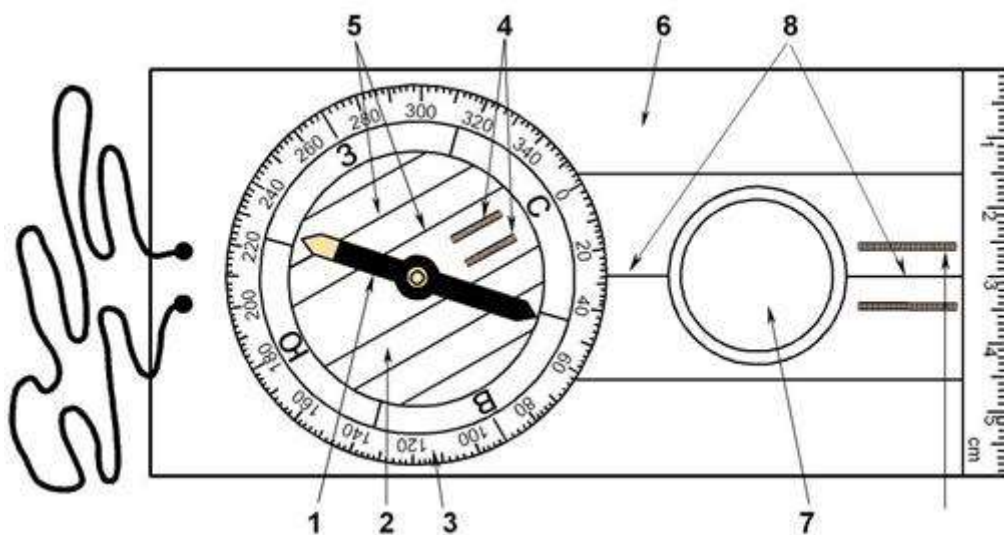
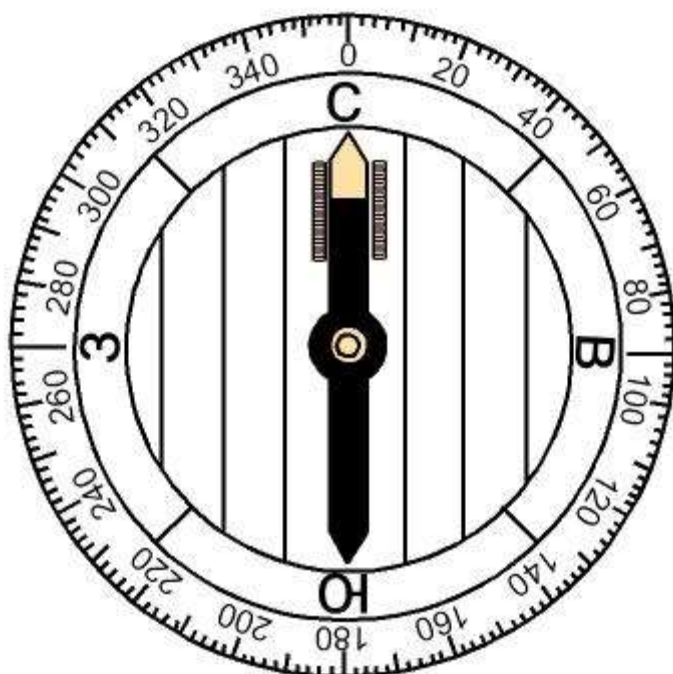


Рис.1. Компас.

Определение сторон горизонта по компасу

Для того чтобы определить направление на север по компасу, необходимо:



1) повернуть корпус с магнитной стрелкой до тех пор, пока нулевое деление шкалы не совпадет с линией направления движения;

2) установить компас горизонтально;

3) сориентировать компас – поворачивать его в горизонтальном положении до тех пор, пока северный

конец магнитной стрелки не совпадет с северным направлением, т. е. установиться в вилке северного направления.

Теперь линия направления движения указывает на север, а буквы, нанесенные на шкалу, указывают направление сторон горизонта (рис. 2).

Игры по данной теме

1. «Сориентировать компас»

Группа делится на две команды, которые выстраиваются в шеренгу друг напротив друга. Первая шеренга ребят вращает корпус с градуированной шкалой компаса и произвольно устанавливает его на любой отметке, а затем по команде руководителя одновременно передает его второй шеренге. Задача, стоящая перед вторыми номерами, - определить направление на север, - определить направление на север по компасу, сориентировав компас. Затем руководитель вместе с ребятами из первой шеренги проверяют правильность ответа. Данная игра может быть проведена первой и второй шеренгой не менее 4 раз.

2. «Стороны света»

Группа делится на команды по 4 – 5 человек. По команде руководителя («Восток», «Запад», «Юг») каждая группа должна выстроиться по заданному направлению, изобразив «стрелку». Выигрывает команда, показавшая быстрее всех верное направление.

3. Эстафета «Сориентировать карту»

Для этого руководитель выделяет в качестве помощников от каждой команды по 2 человека, наиболее хорошо усвоивших данный прием

(ориентирование карты на север). Помощники получают карту и компас и выстраиваются от линии старта в две колонны с интервалом друг от друга 20 – 30 метров в длину поля. Руководитель делит играющих на две равные команды и также выстраивает их на линии старта в две колонны. По команде руководителя первые номера бегут до своего помощника, получают от них компас и карту. Ориентируют карту по компасу. Если выполнил задание верно, то бежит до следующего помощника и выполняет те же действия, но по другой карте. Выполнив задание верно, передают эстафету следующим номерам команды. Побеждает команда, которая закончила эстафету первой.

Чтобы придать игре больший интерес, можно разнообразить способы передвижения от одного помощника до другого.

Азимут. Движение по азимуту.

1. «Порази цель»

Ребята получают порядковые номера и быстро образуют круг (диаметром метров). Руководитель и водящий встают в центр круга. По команде руководитель включает секундомер. Задача водящего: с наименьшей затратой времени «поразить все мишени», т. е. определить азимут на каждого участника игры. В свою очередь ребята должны заранее с помощью обратного азимута уточнить свои координаты. Если водящий правильно назвал азимут участника игры, тот быстро бежит в центр круга. При не точном ответе водящего следует команда руководителя «Повторить!». Затем «поражается» следующая цель и т. д. После определения азимута на последнего из играющих руководитель выключает секундомер и объявляет результат.

Список литературы

1. Иванов Е.И. Начальная подготовка ориентировщика. М., Физкультура и спорт, 1985.
3. Груздев А.К. Спортивное ориентирование на местности. М., Физкультура и спорт, 1990.
4. Тыкул В.И. Спортивное ориентирование. М., Просвещение, 1998.
5. Эндель И. Игровой метод при обучении ориентированию на местности. Таллин, 1975.