

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА
*о соревнованиях по краеведческому ориентированию «Мой любимый город»,
посвящённые 60-летию со дня основания Соснового Бора*

1. Цели и задачи.

Активизация познавательной деятельности учащихся по изучению истории и культуры родного города; развитие исследовательских и творческих способностей детей; выявление лучших краеведов-знатоков родного края; приобретение опыта самостоятельной работы в соревновательных условиях; распространение опыта туристско-краеведческой работы среди учащихся г. Сосновый Бор.

2. Сроки и место проведения соревнований.

Мероприятие проводится _____ г. В соревнованиях задействованы _____ микрорайоны города. Центр соревнований (регистрация участников, старт, финиш) в здании МБОУДО ДДЮТиЭ «Ювента» (ул. Соколова, д. 6).

Регистрация участников и начало соревнований с _____

3. Заявка и регистрация участников

Предварительная заявка участников **ОБЯЗАТЕЛЬНА** и производится до 5 _____ до по электронной почте на адрес: juventa-uvr@sbor.net или до _____ по телефонам – 2-47-63, 2-74-07.

4. Руководство проведения соревнований.

Подготовку и проведение соревнований осуществляет МБОУДО ДДЮТиЭ «Ювента» г. Сосновый Бор. Непосредственное проведение соревнований возлагается на главную судейскую коллегию.

5. Участники мероприятия.

В соревнованиях принимают участие команды по 2-4 человека независимо от пола в следующих возрастных группах:

- ДТР (дети, тренер, родители), дети __ г.р. и младше;
- участники _____ г.р.;
- участники _____ г.р.
- участники _____ г.р. и старше.

6. Условия проведения соревнований и подведения итогов

Краеведческое ориентирование в заданном направлении. На старте участникам выдаётся карта-схема с нанесённым маршрутом (нитка) и опросный лист, с помощью которых, необходимо найти интересные объекты города, ответить на вопрос и записать ответ в опросный лист. Задание выполняется все командой.

Контрольное время – 2 часа.

Участникам необходимо иметь: карандаш, или ручку, или маркер; подложку, на которой удобно писать ответы; фонарик; телефон.

Результат команды определяется по сумме баллов, полученных за ответы. При равном количестве баллов предпочтение отдаётся команде, выполнившей задания быстрее.

Победители и призёры награждаются наградной продукцией.