

**Всероссийский педагогический конкурс
«Мои инновации в образовании – 2020»**

Открытое занятие по туризму

**Лебедев Сергей Валерьевич
учитель физической культуры
МАОУ «Школа № 156 им. Б.И. Рябцева»**

Нижний Новгород

2020

Общая информация:

Дополнительное общеобразовательное (общеразвивающие) объединение: «Спортивный туризм»

Данное учебное задание рассчитано на занимающихся 1-го, 2-го года обучения.

Цель для педагога: познакомить учащихся с основами туристско-краеведческой деятельности через моделирование походной деятельности с помощью виртуальной игры «Терра инкогнита».

Цель для занимающегося: познакомиться и попробовать туристские навыки приобретаемые по ходу игры «Терра инкогнита»

Занятие рассчитано на 45 мин.

Задачи:

1. Познакомиться с первичными навыками поведения в экстремальной ситуации.
2. Знакомство с топографической картой и способами работы с ней.
3. Знакомство с флорой и фауной.
4. Знакомство со способами организации переправ через различные природные преграды.

Материально-техническое оснащение занятия: мультимедийное оборудование, верёвки 0,5 м. диаметр 6 или 8 мм. (на каждого участника занятия), степы 4шт., брус 50x50 мм. длиной 1,5м. 6 шт., маршрутные листы на команду.

Аннотация для ученика.

На данном занятии Вы сможете попробовать себя в роли настоящих туристов-первооткрывателей.

Представьте, что вы попали на прекрасный необитаемый остров который со всех сторон омывается водами океана. Но как бы остров не был красив, на первый взгляд, он хранит огромное количество «опасностей», начиная от хищных животных, ядовитых растений, заканчивая высочайшими горами, зыбучими песками, непроходимыми болотами. А у Вас есть всего 45 мин., чтобы пересечь весь остров, познакомиться с «туристскими приёмами», преодолеть все преграды и покинуть неизведанную землю на корабле.

Сценарный план занятия

№ слайда	Описание функциональности слайда	Слова учителя	Действия учащихся. Действия для учителя.

1		Здравствуйте, дорогие друзья, меня зовут.... Я предлагаю вам отправиться на поиски приключений. Для этого закрываем глаза. Готовы? Тогда в путь!	Дети знакомятся с учителем.
	Слайд создан для погружения детей в игровую атмосферу «Терра инкогнита». На нём изображён тропический остров и раздаются «звуки моря» Для перехода на следующий слайд нажимаем кнопку «далее»	Глаза не открывать! Давайте с закрытыми глазами представим, что мы и прибыли на место и оказались на необитаемом острове. Повсюду плещется океан, кишачий акулами. А мы на островке суши. Вы представили это? Открываем глаза. Наши мысли материальны. У нас всего 40 минут, чтобы пересечь остров, потому что на противоположной стороне нас будет ждать корабль. Остров перед вами. Передвигаться по острову будет лучше всего в небольших группах по 3-4 человека. Предлагаю разделиться и назначить старшего, ему предстоит заполнять маршрутный лист. С его помощью вы сможете оценить свою деятельность на маршруте.	Дети закрываю глаза и представляют необитаемый остров.
2	Данный слайд является главным навигационным инструментом по игре. Он содержит набор гиперссылок на различные слайды-подсказки, которые необходимы учащимся для прохождения	И как полагается, к острову прибило какой-то старый сундук. Что в нем?	Дети вместе с учителем смотрят и кратко знакомятся с набором, который содержит сундук.

	<p>игры.На нём изображён старый сундук с различными подсказками.</p> <p>Для перехода на следующий слайд нажимаем кнопку «далее»</p>		
3	<p>Слайд создан для погружения детей в игровую атмосферу «Терра инкогнита».</p> <p>На нём изображён самолёт, летящий вдали (звук мотора)</p> <p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «старый сундук»</p>	<p>Слышите гул? К нам приближается самолет. Давайте ему расскажем о том, что мы попали в сложную ситуацию. Как мы это сможем сделать? Предлагаю обратиться к содержимому старого сундука.</p>	<p>Дети обращают внимание на содержимое старого сундука.</p>
2	<p>«Стрый сундук» содержит набор подсказок.</p> <p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «зеркало»</p>	<p>Нам необходимо максимально быстро подать сигнал самолёту. С помощью чего мы сможем это сделать?</p> <ul style="list-style-type: none"> - для костра необходимо собрать хворост, разжечь - долго - для подачи сигналов с помощью знаков бедствия надо найти подходящий материал, найти открытую площадку, выложить – долго - зеркало подаёт сигнал с помощью солнечного луча - быстро 	<p>Дети анализируют инвентарь и делают выбор.</p>

4	<p>Слайд создан для погружения детей в игровую атмосферу «Терра инкогнита».</p> <p>На нём изображён летящий вблизи самолёт (звук мотора).</p> <p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «старый сундук»</p>	<p>Смотрите, самолет нас заметил, он кружит над островом! Давайте попросим у него помощи. Что поможет на осуществлять движения по острову? Что подскажет нам в каком направлении необходимо двигаться?</p> <p>Совершенно верно, нам необходимы карта и компас. Как наладить связь с пилотом?</p> <p>Предлагаю обратиться к старому сундук.</p>	<p>Ученики размышляют и принимают решение, что без карты и компаса движение невозможно.</p>
2	<p>«Стрый сундук» содержит набор подсказок.</p> <p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «SOS»</p>	<p>Какую подсказку мы с вами выберем? Вы совершенно правы таблица международных знаков бедствия лучше всего подойдет.</p> <p>Давайте нажмём на табличку «SOS».</p>	<p>Нажимают на табличку «SOS».</p>
23	<p>На слайде изображена таблица с международными знаками бедствия.</p> <p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «Нужны компас и карта»</p>	<p>А вы знали, что существует таблица международных знаков бедствия? Предлагаю изучить знаки, выбрать необходимый для нас, выложить его на видном месте.</p>	<p>Дети анализируют знаки и из подручных средств выкладывают знак «Нужны компас и карта» (квадрат).</p>
5	<p>Слайд создан для погружения детей в игровую атмосферу «Терра инкогнита».</p>	<p>Нашу просьбу заметили: смотрите, к нам спускается посылка. Давайте посмотрим, что в ней. Пока мы с вами смотрим, что в посылке</p>	<p>Дети смотрят, что в посылке. Старший группы оценивает работу.</p>

	<p>На нём изображён летящий вблизи самолёт, сбрасывающий посылку (звук мотора).</p> <p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «коробка с парашютом»</p>	<p>я попрошу старшего группы сделать запись в маршрутном листе и оценить работу группы.</p>	
6	<p>На данном слайде, мы «разворачиваем» посылку, в ней находится карта и компас</p> <p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «компас»</p>	<p>Смотрите, здесь карта и компас: обычно достается командиру. Кто будет командиром?</p> <p>Отлично, тогда командир проводит игру «делай как я», а мы за ним повторяем.</p> <p>Правила игры. Командир показывает движение, а члены команды повторяют.</p> <p>Командир в любой момент может сменяться, передав компас другому участнику.</p>	<p>Слушают правила игры</p>
7	<p>На данном слайде звучит музыка для проведения игры.</p> <p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «карта»</p>		<p>Дети проводят игру</p>

		<p>Отличные у нас командиры. Я так весело уже давно не танцевал. Давайте поаплодируем друг другу.</p> <p>Танцы, танцами, а с острова необходимо выбираться предлагаю обратиться к карте и отправиться в путь.</p>	
17	<p>На данном слайде изображена карта острова с возможными маршрутами движения. Наложена анимация «по щелчку» после нажатия появляются животные. Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «старый сундук»</p>	<p>Смотрите, это карта острова, треугольником отмечено начало нашего пути. Двойным кружком отмечена конечная точка нашего маршрута. Нам необходимо максимально быстро пересечь остров. Куда пойдём?</p> <p><i>Учитель нажимает на слайд.</i> Обратите внимание, что этот остров заселен различными животными, которые могут быть опасны для нас. Предлагаю «познакомиться с ними». В сундуке ведь есть подсказка.</p>	<p>Дети предлагают возможные пути движения.</p> <p>Дети анализируют новые вводные.</p>
2	<p>«Стрый сундук» содержит набор подсказок.</p> <p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «животные»</p>	<p>Какую подсказку вы выберете?</p>	<p>Дети выбирают подсказку «Животные».</p>
8	<p>На данном слайде изображены животные</p>	<p>Ой! Смотрите сколько хищников. Давайте внимательно рассмотрим животных запомним</p>	<p>Ученики запоминают животных.</p>

	<p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «карта»</p>	<p>какие опасные, а какие нет. В противном случае наша эвакуация может закончиться плачевно. Запомнили? Тогда давайте вернёмся к нашей карте.</p>	
18	<p>На данном слайде изображена карта острова с возможными маршрутами движения, на которых находятся животные. Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «уж». На данном слайде есть возможность ошибки при нажатие на опасных животных они оживают.</p>	<p>Как вы думаете, по какому маршруту мы с вами можем начать движение? Совершенно верно, безобидным является уж. Давайте проверим свой вариант ответа (нажимаем на гиперссылку «уж»). Внимание старшим группы. Мы прошли ещё одно испытание. Прошу сделать запись и оценить деятельность.</p>	<p>Дети анализируют животных и выбирают единственный безопасный. Старший группы оценивает деятельность.</p>
19	<p>На данном слайде изображена карта острова с единственным маршрутам движения он пролегает через болото. Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «болото».</p>	<p>А мы пока посмотрим, что у нас в итоге получилось? Единственный возможный путь пролегает через болото. Какой ужас! Как проложить путь по болоту? Вы правы, нам необходимо навести переправу. Вкладываем гать.</p>	<p>Дети дают свои варианты.</p>
11	<p>На данном слайде инструкция по организации переправы через болото</p>	<p>Что бы преодолеть болото необходимо двигаться по кочкам – это островки суши. На них мы будем укладывать жерди. По технике</p>	<p>Дети смотрят инструкцию и организуют переправу в «реальности».</p>

	<p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «карта».</p>	<p>безопасности, жердей должно быть минимум две. Это делается на случай если одна жердь не выдержит и сломается. И второе обязательное правило: на переходе от кочки до кочки на жердях должен находиться только 1 человек. В случае если жерди сломаются спасать двоих в два раза сложнее. Запомнили? Давайте попробуем в живую. Молодцы мы справились с заданием. Старшие группы отметьте наш успех в маршрутном листе.</p>	<p>Старший группы оценивает деятельность.</p>
20	<p>На данном слайде изображена карта острова с единственным маршрутом движения, он пролегает через горы. Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «горы».</p>	<p>«И горы встают у нас на пути, и мы по горам начинаем ползти. А горы все выше, а горы все круче, а горы уходят под самые тучи.»</p>	<p>Дети смотрят видео фрагмент.</p>
15	<p>На данном слайде видео фрагмент горных походов под музыку В.С. Высоцкого «Вершина». Для перехода на следующий слайд нажимаем «далее».</p>	<p><i>Продолжительность видео фрагмента 2 мин. Учитель на своё усмотрение переключает слайд.</i></p>	<p>Дети смотрят видео фрагмент.</p>

16	<p>На данном слайде обучающие видео по завязыванию «встречного» узла и схем. Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «карта»</p>	<p>Как вы думаете, можно ли отправиться в горный поход, не владея навыками работы с верёвкой?</p> <p>Смотрите, перед вами лежат верёвки, но они очень короткие, по отдельности нам не хватит длины, чтобы преодолеть горы. Предлагаю выучить «встречный узел». Он служит для того чтобы связать две верёвки одного диаметра. Давайте посмотрим, как это происходит на слайде.</p> <p>Сначала на одном конце верёвки мы завязываем «бублик». Далее мы представляем, что два конца верёвки это 2 змеи, которые встретились.</p> <p>Змея 1: «Привет».</p> <p>Змея 2: «Привет».</p> <p>Змея 1: «Давай дружить».</p> <p>Змея 2: «Давай».</p> <p>Змея 1: «Ползи по мне».</p> <p>Змея 2 «Хорошо».</p> <p>Змея два начинает полсти по 1 змее, полностью повторяя все её изгибы. И в итоге они завязываются в узел.</p> <p>Смотрите, какая длинная верёвка у нас получилась. Старший группы я снова хочу</p>	<p>Дети обсуждают данный вопрос и дают ответ. Дети завязывают узел.</p> <p>Старший группы оценивает деятельность.</p>
----	---	---	---

		попросить вас сделать запись в маршрутном листе.	
21	На данном слайде изображена карта острова с единственным маршрутом движения он пролегает через лес. Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «старый сундук».	Мы с вами перебрались через горы. Пора попить чайку, сделать привал. Предлагаю собрать съедобные растения для того, чтобы заварить чай и немного перекусить. А вы знаете какие растения съедобные, а какие ядовиты? Предлагаю обратиться к нашему сундуку.	Дети отвечают на вопросы учителя.
2	«Стрый сундук» содержит набор подсказок. Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «съедобные растения» или «не съедобные растения». (зависит от выбора детей)	Какие растения сначала изучим?	Дети делают выбор.
9	На данном слайде изображены несъедобные растения	Давайте внимательно посмотрим и запомним их. Запомнили? Если готовы, то давайте вернёмся к старому сундуку и выберем съедобные растения	Дети запоминают.

	<p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «старый сундук»</p>		
2	<p>«Стрый сундук» содержит набор подсказок.</p> <p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «съедобные растения» или «не съедобные растения». (зависит от выбора детей)</p>		
10	<p>На данном слайде изображены несъедобные растения</p> <p>Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «карту»</p>	<p>Давайте внимательно посмотрим и запомним их. Если готовы, то давайте собирать.</p>	<p>Дети запоминают.</p>
21	<p>На данном слайде изображена карта острова с единственным маршрутом движения он пролегает через лес, в котором растут растения. Для перехода на следующий слайд нажимаем на</p>	<p>Вы сделали свой выбор? Давайте проверим результат. И узнаем, насколько вкусным будет наш с вами чай!?</p>	<p>Дети выбирают и называют съедобные растения</p>

	гиперссылку «съедобные растения».		
22	На данном слайде изображены несъедобные и съедобные растения Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «старый сундук»	Давайте проверим наш выбор. Смотрите, у нас всё получилось. Я попрошу старших группы отметить наше достижение. Наконец, мы собрали всё необходимое. Как же хочется попить чайку. Предлагаю развести костёр. А какие типы костров вы знаете? Какой будем использовать? Предлагаю обратиться к старому сундуку.	Дети сравнивают свой ответ с правильным. Старший группы оценивает деятельность.
2	«Стрый сундук» содержит набор подсказок. Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «виды костров»	Какую подсказку мы выберем?	Дети выбирают виды костров.
13	На данном слайде изображены виды костров Для перехода на следующий слайд нажимаем на гиперссылку «Колодец», «Звёздный», «Шалаш».	Как вы думаете какой костёр лучше всего подходит для того что бы вскипятить чай? (если требуется, рассказывает про все виды костров). <u>Смотри приложение 1.</u>	Дети смотрят и анализируют виды костров и выбирают наиболее подходящий и складывают его.

14	На данном слайде изображен горящий костёр с котелком. Слад является итоговым	Я попрошу старших группы посчитать баллы, набранные командой. До корабля уже подать рукой. Он заходит в бухту и ждет нас. А я хочу обратиться к вам с вопросом: что сегодня мы с вами изучили? Было ли данное занятие вам интересно?	Дети общаются с учителем
		Корабль ждет вас. Встаем друг за другом, закрываем глаза, идем на посадку.	Дети закрывают глаза

Маршрутный лист

Название группы _____

№	Испытание	Балл	Сумма баллов	Оценка за урок
1.	<p>«Сигнал самолёту» 5 баллов – решения были приняты быстро и без ошибок. 4 балла – решение принималось длительное время. Без ошибок. 3 балла – решение было принято с ошибкой.</p>			
2.	<p>«Опасные животные» 5 баллов – опасные животные были определены быстро и без ошибок. 4 балла – опасные животные были определены длительное время. Без ошибок. 3 балла – опасные животные были определены с ошибкой.</p>			
3.	<p>«Переправа через болото» 5 баллов – соблюдены все правила техники безопасности ни кто не сорвался. 4 балла – соблюдены все правила техники безопасности. 1 и более участников оступились. 3 балла – нарушены правила техники безопасности.</p>			
4.	<p>«Узел «Встречный»» 5 баллов – все отрезки верёвки связаны вместе. Рисунок узла полностью соответствует идеалу. 4 балла – все отрезки верёвки связаны вместе. Рисунок узла имеет расхождение с идеалом. 3 балла – не все отрезки верёвки связаны вместе.</p>			
5.	<p>«Ядовитые растения» 5 баллов – съедобные растения были собраны быстро и без ошибок. 4 балла – съедобные растения были собраны за длительное время. Без ошибок. 3 балла – были собраны ядовитые растения.</p>			
6.	<p>«Костёр» 5 баллов – вид костра был определён правильно и быстро. 4 балла – вид костра был определён за длительное время. Без ошибок. 3 балла – вид костра был определён с ошибками.</p>			

Оценка 5: 30б. – 27б.

Оценка 4 – 26б. – 24б.

Оценка 3 – 23б. – 19б.

Оценка 2 – 18б.

Универсальные компетентности, развитию которых способствуют предлагаемые задания.

№	Испытание	Универсальные компетенции
1.	<p>«Сигнал самолёту» 5 баллов – решения были приняты быстро и без ошибок. 4 балла – решение принималось длительное время. Без ошибок. 3 балла – решение было принято с ошибкой.</p>	<p>Мышление Взаимодействие с другими</p>
2.	<p>«Опасные животные» 5 баллов – опасные животные были определены быстро и без ошибок. 4 балла – опасные животные были определены длительное время. Без ошибок. 3 балла – опасные животные были определены с ошибкой.</p>	<p>Мышление Взаимодействие с другими</p>
3.	<p>«Переправа через болото» 5 баллов – соблюдены все правила техники безопасности ни кто не сорвался. 4 балла – соблюдены все правила техники безопасности. 1 и более участников оступились. 3 балла – нарушены правила техники безопасности.</p>	<p>Мышление Взаимодействие с другими Взаимодействие с собой</p>
4.	<p>«Узел «Встречный»» 5 баллов – все отрезки верёвки связаны вместе. Рисунок узла полностью соответствует идеалу. 4 балла – все отрезки верёвки связаны вместе. Рисунок узла имеет расхождение с идеалом. 3 балла – не все отрезки верёвки связаны вместе.</p>	<p>Мышление Взаимодействие с другими Взаимодействие с собой</p>
5.	<p>«Ядовитые растения» 5 баллов – съедобные растения были собраны быстро и без ошибок. 4 балла – съедобные растения были собраны за длительное время. Без ошибок. 3 балла – были собраны ядовитые растения.</p>	<p>Мышление Взаимодействие с другими</p>
6.	<p>«Костёр» 5 баллов – вид костра был определён правильно и быстро. 4 балла – вид костра был определён за длительное время. Без ошибок. 3 балла – вид костра был определён с ошибками.</p>	<p>Мышление Взаимодействие с другими</p>

7.	Рефлексия	Мышление Взаимодействие с другими Взаимодействие с собой
8.	«Маршрутный лист»	Мышление Взаимодействие с другими Взаимодействие с собой

Шалаш

Один из самых распространённых видов костра.

Как развести: Дрова складывают наподобие шалаша или домика. Внизу помещается растопка. Первый ряд костра желательно укладывать из тонких веток, когда они начнут гореть подкладываем дрова большего размера (кладем дрова формируя шалаш). Таким образом, костёр не потухнет. Если складывать костёр сразу из толстых дров, то растопка может потухнуть быстрее, чем загорятся дрова.

Плюсы:

- Даёт большое и ровное пламя
- Удобен для готовки еды и просушки одежды
- Может использоваться для освещения, так как горит ярко

Минусы:

- Не пригоден для ночёвки. Требуется частого подкладывания дров в костер и наличие дежурного.
- Для длительного горения требует много дров.

Колодец

Представляет собой четырехугольный костёр, сложенный из толстых поленьев. Иногда, если требуется большой костер (праздничный), вместо поленьев используют длинные бревна.

Как развести: Складываем подготовленные заранее дрова в форме сруба, в центр кладём растопку и поджигаем её.

Плюсы:

- Направленное пламя отлично подходит для приготовления пищи или просушки одежды

Минусы:

- Дрова должны быть примерно одинакового размера. В принципе, это не большая проблема.
- Не может быть использован для обогрева места стоянки, так как даёт направленное пламя, которое больше пригодно для готовки.

Звёздный

Костер длительного действия. Распространён в Сибири.

Как развести: Костёр складывают из 5-10-ти крупных брёвен до трёх метров длиной. Концы брёвен складывают вместе на подобие звезды. По мере прогорания, поленья двигают к центру.

Плюсы:

- Очень жаркий костер, даёт много тепла.
- Вокруг него можно располагаться на ночлег даже зимой.

- Даёт жаркое узкое пламя, на нём удобно готовить пищу в одной посуде.

Минусы:

- Необходимо поддвигать бревна к центру по мере их сгорания.
- Требуются толстые бревна, как собственно и для любого типа бивачных костров.

Нодья

Складывается из хвойных бревен длиной до трёх метров и диаметром более тридцати сантиметров. Очень надежный костер длительного действия обычно применяемый охотниками тайги и северных районов для ночлега в холодную погоду.

Как развести: Существует две разновидности нодьи, это 2-х брёвенная и 3-х брёвенная. В обоих случаях целесообразно сделать отражающий экран из брезента или снега. Тепло от нодьи будет отражаться от экрана и греть вас. Также тепловым экраном может служить «выворотень» дерева. Нодья должна располагаться на расстоянии не менее метра от вашего спального места. Чтобы бревна лучше загорелись можно предварительно сделать насечки на них, так огонь быстрее воспламенит дерево.

Нодья в два бревна: Берутся три сухостойных еловых бревна толщиной по 30-40 см, длиной до 2-3 м. Чтобы дерево быстрее загорелось, перед укладкой по всей длине бревна необходимо сделать заступы топором, не снимая стружку до конца. Два бревна кладутся друг на друга и закрепляются с двух сторон кольшками. Нижнее бревно затёсывается (канавка обычно делается вдоль). Между бревнами, куда закладывается растопка, делаются узкие распорки (два чурбака, расположенные возле кольшков). Третье бревно кладется на землю, недалеко от костра. Его назначение - регулировать тягу.

Нодья в три бревна: Если костёр разводится зимой, то необходимо расчистить площадку от снега, либо положить поперек. Два бревна укладывают параллельно на землю. По всей поверхности брёвен разводят огонь. Когда брёвна охватит пламя, сверху

кладётся третье. Тем самым создается подток воздуха, а кроме того проще заложить растопку. Часто ночью складывают на месте догорающего костра, давшего много углей. Угли разгребают по всей длине бревен.

Плюсы:

- Костёр идеально подходит для ночёвки. Рядом с ним можно выспаться даже в лютой мороз.
- Может обогревать сразу группу человек

Минусы:

- Достаточно много времени требуется для его создания, но это того стоит.
- Данный костёр предполагает наличие у вас топора или пилы.
- Большое количество тепла не позволят готовить еду.

Таёжный

Костёр длительного действия, использующийся для отопления лагеря. Этот костёр даёт много жара и изготавливается довольно просто, конечно если имеются дрова (брёвна) нужного диаметра. У правильно сделанного таёжного костра можно спать даже зимой. Такой костер можно разводить на снегу, костёр очень устойчив к погодным условиям.

Как развести: Чтобы развести данный костер, необходимо иметь либо пилу, либо топор (хотя бы топор). Поскольку данный костер относится к ночлежным (бивачным), то нужны соответствующие дрова (брёвна), чтобы могли гореть 6-8 часов. Валим толстые сухостойные деревья и распиливаем или разрубам на несколько частей, примерно по 2 метра каждое. Поперёк того места где вы будете ночевать кладётся толстое дерево (завалок, подьюрлок). На поьюрлок(бревно) кладутся 2,3 бревна длиной 2 метра. Брёвна немного выдвигают вперёд и подпаливают снизу. На подьюрлоке 3 полена должны лежать вместе, а на земле врозь (см.картинку

выше) и с подветренной стороны. Это делается для того, чтобы не выдвинутая за подбюрок часть поленьев не загорелась. По мере того как полена будут прогорать их необходимо будет пододвинуть. Как правило, достаточно встать 1-2 раза за ночь.

Плюсы:

- Замечательный бивачный костёр, возле которого можно ночевать большой группой даже зимой.
- Даёт большое жаркое пламя и много углей, по тому хорош для просушки одежды.

Минусы:

- Необходимы толстые бревна
- Необходимо просыпаться 1-2 раза за ночь, чтобы пододвинуть бревна