**Муниципальное бюджетное учреждение**

**дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Росток»**

**муниципального образования город-курорт Геленджик**

**Методическая разработка**

**«И**с**пользование системы игр на занятиях по спортивному ориентированию первого и второго года обучения для совершенствования основных навыков спортсмена-ориентировщика».**

**Автор разработки**:

Матейчук Роман Дмитриевич,

педагог дополнительного образования

|  |
| --- |
| 2020 год |
|  |

1. **Пояснительная записка**

В ориентирование каждый находит свои привлекательные стороны. Ищущие, пытливые души детей тянутся к романтике леса и вечному поиску. Бег в лесу на свежем воздухе в любую погоду зимой и летом, когда мысли переключаются только на поиск контрольных пунктов, иногда таких запутанных, но тем и интригующих – что может быть интересней и полезней для души и здоровья?

Именно социальные и развлекательные аспекты прежде всего привлекают детей в ориентировании, и только по мере взросления приходит понимание образовательного и познавательного сторон ориентирования. Подростки в игре овладевают такими важными для дальнейшей жизни основами ориентирования в любой незнакомой местности, навыками работы с картой и компасом, учатся организовывать походный быт в различных погодных и климатических условиях, преодолевать сложные естественные препятствия, принимать быстрые и правильные решения в сложных ситуациях. Много ребята узнают о рельефе, озерах и реках, геологии, истории родного края во время подготовки и выездов на соревнования.

**Актуальность методической разработки**: Спортивное ориентирование является активным видом спорта, способным отвлечь учащихся от негативных влияний современного мира. Это подвижный вид спорта, который наиболее привлекателен для детей 10-11 лет. Данный вид спорта динамичный, позволяющий передвигаться, менять вокруг себя картинку мира (школа, спортзал, лес, город, парк). Использование игровых приёмов для достижения намеченных результатов является отличным способом для привлечения и сохранности контингента учащихся.

Методическая разработка содержит игровые развивающие методы. Игры рассчитаны на детей в возрасте 10-13 лет, когда они умеют наблюдать, анализировать и связывать между собой явления окружающего мира, реагировать на игровую ситуацию. Игры можно проводить как в условиях спортивного зала, так и в условиях открытого пространства, полигона (19игр).

В методике тренировок следует учитывать уровень мотивации детей. Тренировки надо проводить с учетом возрастных особенностей обучаемых и не отказываться от игровых моментов столь долго, сколь это возможно. Обучающие и развивающие игры являются основным средством для развития и обучения младших школьников, они вызывают большой интерес и более старших ребят.

«Мы заканчиваем играть не потому, что становимся старше, но становимся старше потому, что перестаем играть».

Обучающие и развивающие игры формируют исследовательские способности, умение самостоятельно мыслить, принимать самостоятельные решения, учат усидчивости, развивают логическое мышление, зрительную и мышечную память.

Данная методическая разработка направлена на популяризацию объединения «Спортивное ориентирование» в дополнительном образовании, на сохранение контингента и развитие интереса учащихся 1-го и 2-го года обучения.

**Цель**  - совершенствование приобретенных навыков спортивного ориентирования через игровую деятельность.

**Задачи :**
1. Закрепление знаний, умений и навыков учащихся по спортивному ориентированию, используя игровые технологии.
2. Развитие умственных способностей, памяти, внимания, быстроты действий, реакции, физической активности и взаимодействию друг с другом.
3. Воспитание морально - волевых качеств, чувство ответственности и интереса к окружаемому миру.

**Этапы занятий:**
1. Подготовительный. Подготовка специального снаряжения (секундомер, компостер, карта, КП) и материала для игры (калька, бумага, карандаш, линейка, пакет, карточки- заготовки, ткань, чернила, тушь).
2. Информационный. Инструктаж по проведению этапов самой игры, определение целей и задач.

3. Сама игра, в ходе которой достигаются поставленные цели и задачи, совершенствуются умения и навыки ориентирования.
4. Заключительный. Оценивание результатов и подведение итогов, анализ ошибок и недочётов.

**1. Игры и упражнения, проводимые в классе и спортзале.**

Цель: Совершенствование азов спортивного ориентирования через игровую деятельность в условиях спортивного зала или классного кабинета.
Задачи:
1. Развитие зрительной памяти, внимания и наблюдательности.
2. Развитие специальных технико- тактических навыков.
3. Умение работать в связке, в команде.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название игры | Содержание и методы | Прогнозируемые результаты |
| **1. «Определи длину линии».** | На нелинованной бумаге проводится несколько линий (10-12). Готовые карточки раздаются учащимся, им предлагают определить длину отрезков, отдельно на листочках пишут их длину. Поставив номер карточки, и, подписав свою фамилию, сдают педагогу.  Педагог определяет победителей. | У учащихся вырабатывается навык определения длины на плоскости. |
| **2.** **«Длина дистанции».** | Учащимся выдаются карты с нанесенной дистанцией, при этом расстояние между КП должны быть различной длины. Необходимо зрительно определить сумму расстояний между КП. Написав на листке ответ, подписав фамилию, учащиеся сдают его педагогу. Педагог определяет победителя. | У учащихся вырабатываются навыки определения длины на плоскости, работы с картой, зрительной точности. |
| **3. «От А до Я».** | На кальке педагог заранее чертит задание следующим образом – со старта с точки А пройдём на С3- 600 м, на С3 – 300 м, З – 200 м, до точки Я. Затем объявляется масштаб и раздав нелинованную бумагу, начинает диктовать задание. Учащиеся чертят эти отрезки у себя на листах. Педагог путём наложения кальки (шаблона) определяет победителя. | Вырабатываются навыки работы с масштабной картой, оценки расстояния |
| **4. «Отложить отрезки»** | Отложите глазомерно на прямой линии отрезки 2,5,10, 3, 8, 6, 30,11,22 мм. Если суммарная ошибка превысит 10 мм, упражнение повторить. | Вырабатывается глазомер |
| **5. «Нанести КП».** | **1-ый вариант:** Учащимся раздают по 2 спортивные карты, на одной (контрольной)отмечены контрольные пункты(до10шт.). Учащимся предлагается за определённое время запомнить на контрольной карте расположение КП. Педагог отбирает контрольные карты, а учащиеся по памяти наносят КП на чистую карту. Педагог проверяет точность нанесения КП и количество. Затем учащиеся меняются и повторяют упражнения.**2-й вариант**: Эту игру можно проводить 2-мя командами в форме эстафеты. Участник эстафеты в каждой команде имеет свой порядковый номер. Каждый КП а контрольной карте также имеет свой порядковый номер. Перед стартом командам даётся определённое время для изучения карты. Затем педагог забирает их. По сигналу педагога первые участники команд отмечают свой КП. Затем бегут на финиш. То же самое проделывают остальные участники команд. Результат команд определяется в зависимости от скорости и качества нанесения КП. | Вырабатывается навыки чтения и интерпретации карты, точного нанесения КП на карту, зрительной памяти |
| **6. «Сложи карту».** | Учащимся раздают спортивные карты, разрезанные на части (различной формы) и предлагается сложить карту, время фиксируется. | Вырабатываются навыки работы с картой, ловкости, внимательность. |
| 7**. «Перевёртыши».** | Учащимся раздаются спортивные карты, на обратной стороне которых липкой лентой прикреплены фрагменты небольшого размера 1,5 x 2 см. этой же карты. Учащимся даётся определённое время на запоминание кусочков карт на обратной стороне. Затем они поворачивают карту и отыскивают фрагмент на целой карте. | Вырабатывается память и внимание, умение работать в команде |
| **8. «Запомни и нарисуй».** | Учащимся  раздаются фрагменты, вырезанные из спортивной карты, даётся время на запоминание кусочков карт на обратной стороне. Затем они убирают вырезки и рисуют на листочках ситуацию на память. Педагог проверяет точность зарисовки. | Вырабатывается зрительная память, внимательность, точность, скорость в выполнении заданий. |
| **9. «Змейка».** | На контрольной карте двумя разными цветами по линейным ориентирам поочерёдно проводят линии (10-12 этапов). Учащимся предлагается запомнить, например, линию, проведённую красным карандашом. И на чистой карте восстановить рисунок красной линией. Затем учащийся запоминает рисунок линии, проведённой на контрольной карте синим карандашом, по истечении времени рисует эту линию на своей карте, продолжая красную линию. (Можно выполнять какое-нибудь беговое задание после запоминания этапа). | Вырабатывается зрительная память, внимательность, точность. |
| **10. «Переколка»** | Перед учащимися раскладывают контрольные карты с нанесёнными контрольными пунктами (10-15 КП). Учащимся предлагается перенести КП на свою карту. Время фиксируется. | Вырабатывается навык использовать знания по ориентированию на местности, навык нанесения КП на карту. |
| **11. «Прогулка по карте».** | Для этого необходимо начертить на учебных картах прямые линии, одинаковые на всех картах. Каждый учащийся проводит мысленно движение по данной линии, о котором рассказывается, а остальные следят за своими картами по каким формам, участкам он движется, где поднимается, где спускается, где уклон больше, где ровно, какие формы имеются влево и вправо. | Вырабатывается навык командной работы, учета влияния рельефа, физических способностей и знания по ориентированию на местности |
| **12. «Этап по профилю».** | На рельефной карте наносится 10-12 этапов, затем на перфокарте необходимо начертить профили каждого этапа и поставить их номера. Учащимся предлагается изучить первый этап и поставить его номер на листочке, затем поочерёдно остальные этапы. Педагог определяет точность выполнения задания. | Вырабатывается навык работы с картой, точность, память, внимательность. |
| **13. «Найти КП по описанию»** | Участвующим в игре раздаются одинаковые спортивные карты, с нанесенными контрольными пунктами, которые отмечены буквами и карточками с описанием местонахождения КП. Перед учащимися ставится задача: прочитать описание на карточке, выбрать нужное КП на карте и поставить против описания соответствующую букву КП. | Вырабатывается навыки чтения и интерпретации карты, точности. |
| **14. «Этап по описанию».** | Участвующим в игре раздаются одинаковые спортивные карты, с нанесёнными контрольными пунктами (15-20), которые отмечены буквами. Далее выдаётся карточка с описанием этапа, например, с КП движемся по тропе на СВ до развилки, далее на юг до изгиба, потом 45 м. до микро ямки на КП. Учащиеся должны согласно описаниям определить этапы и написать на листочке буквенные пароли этапа (например, АК, ВГ, НО и т.д.) и сдать педагогу. Это упражнение можно проводить в соревновательной обстановке. | Вырабатывается навык работы в команде, навык ориентирования за счет карты, применять специальные знания по спортивному ориентированию. |
| **15. «Определить местонахождение».** | Учащимся раздаются одинаковые спортивные карты. Педагог читает по карте определённые места. Учащиеся должны определить это место по карте (например, мы находимся на поляне, которая вытянута СЮ на с- через середину проходит дорога и т.д). Учащийся, который первым определит местонахождение, получает одно очко и игра продолжается. Побеждает тот, кто наберёт наибольшее количество очков. | Вырабатываются навыки чтения и интерпретации карты, ориентирования за счет карты, точность, память, внимательность |
| **16. «Диктант».** | 1-й вариант:Учащимся выдаются одинаковые спортивные карты, где старт отмечен треугольником. Педагог по такой же карте читает ориентиры и направление движения со старта до КП. Учащиеся ведут себя по карте до КП и прокалывают булавкой это место. Например, со старта движемся на С по просеке до перекрёстка, затем на В до полянки, затем на С 100 м. – микрополянка КП. После этого игра продолжается, только место старта будет прокол КП, который учащиеся только сделали. После 8-10 проколов тренер измеряет ошибку.2-й вариант: То же самое, только педагог даёт азимут и расстояние до КП. Например, со старта под углом 45 градусов проходим 250 до просеки, по просеке на С до перекрёстка, далее под углом 260 градусов – проходим 160 м., полянка КП, учащиеся делают прокол. | Вырабатывается навык использовать знания по ориентированию на местности, навык ориентирования за счет карты, отметки КП |
| **17. «Эстафета с условными знаками».** | 1-й вариант: Две – три команды выстраиваются за линией старта и по команде бегут до стула, на котором лежат карточки с надписями условных знаков. Необходимо нарисовать условный знак, вернуться и передать карандаш следующему в команде (карточки готовить заранее). Побеждает та команда, которая быстрее и качественнее пройдёт эстафету.2-й вариант: То же самое, только на карточки нанесены условные знаки- необходимо написать название. | Вырабатывается навык ориентирования на местности, работы в команде, скорости, навык физических нагрузок. |
| **18. «Зарисовка ориентиров».** | **1-й вариант:** У каждого учащегося жёсткий лист бумаги (или планшет) и карандаш. Тренер даёт задание измерить и зарисовать в условных знаках, например, близлежащие ориентиры (здание школы, гаражи, двор). Побеждает тот, кто точнее и быстрее выполнит задание (затем можно дать задание зарисовать несколько предметов сразу).**2-й вариант:**Учащимся даётся задание зарисовать в условных знаках сочетание нескольких ориентиров, или небольшой (простой) участок местности). | Вырабатывается навыки чтения и на нанесения на карту условных знаков, точность. |
| **19. «Эстафета».** | **1-й вариант**: На карточках начерчены различные отрезки. Учащийся добегает до столика, на котором лежит карточка, определяет длину отрезка ( по порядку), пишет напротив линии цифру и возвратившись передаёт эстафету следующему и т.д. Побеждает та команда, которая быстрее и правильнее определит длину отрезков.**2-й вариант:**Участнику эстафеты необходимо начертить линию. В этом случае на карточке стоят цифры длин линий. | У учащихся вырабатывается навык определения длины на плоскости, использование физических нагрузок, ловкости. |
| **20. «Челнок».** | **1-й вариант:**Педагог путём складывания делит карту на четыре части, в каждой из них наносит несколько КП. Затем вырезает эти участки в виде кружков или квадратиков (величина зависит от насыщенности карты). После чего вырезки наклеиваются на отдельный кусок картона, в верхней части вырезки пишется название соответствующей четверти- карты (северо- восток; юго- запад). Для игры наклеенные кусочки относятся на противоположную сторону площадки и крепятся на стене. На линии старта 25-30 м. играющим даются карты, складывают также вчетверо, на каждой четверти пишут название (северо-восток; северо- запад). Карты кладутся на линии старта, старт общий. Задачей каждого игрока является пробежать до вырезок, рассмотреть местонахождение КП, запомнить их, вернуться на старт, и обозначить местонахождение КП кружками на своей карте. И делают это до тех пор, пока не перенесут все КП. Побеждает игрок, который выполнит задание быстрее и правильнее всех.**2-й вариант:** Тоже самое, но игра проводится по «четвертям». Первенство игроков по каждой «четверке» определяется так же, как и в первой игре. | Вырабатывается зрительная память, внимательность, точность, быстрота реакции, навыки ориентирования на местности, умение находить КП |
| **21. «Пройти по местности»** | Учащимся дают азимут и метраж и по описанию с помощью компаса пройти на местности, каждый учащийся ставит свою метку, затем педагог делает контрольный проход и отмечает лучших. | Вырабатываются навыки работы с компасом, точности, ориентирования на местности |
| **22. «Движение по карте».** | Учащимся дается любая карта, на нее наносится дистанция, предлагается пройти по местности и на местах поставить соответствующее КП. После контрольного прохода отметить лучших. | Вырабатывается навык ориентирования за счет карты, отметки КП |
| **23. «Стороны света».** | **1-й вариант: и**грают по 8 человек. Становятся в круг. Каждый играющий обозначает одну из сторон горизонта (север, юг, юго-восток и т.д.). Руководитель игры назначает одного из игроков ведущим «севером» и называет сразу после этого какую-либо сторону горизонта (например, юго-восток) игрок, носящий соответствующее название должен немедленно бежать или сесть. Если он этого не сделает или по ошибке встанет (или сядет) кто-нибудь другой, то он получает штрафное очко. Правильно поступивший игрок не получает штрафного очка. Победителем считается тот игрок, который в конце игры не получит штрафных очков (периодически педагог назначает нового ведущего и игра продолжается).**2-й вариант: и**гра аналогична первому варианту, но каждый играющий в данном случае обозначает азимут одной стороны горизонта (С-360, север-восток – 45,восток – 90 и т.д.). Руководитель игры дает ведущему название какой-либо стороны горизонта, а затем вызывает азимут какой-либо другой стороны горизонта и т.д. | Вырабатывается внимательность, сообразительность, точность исполнения, быстрота реакции |

**2. Игры на местности.**
Цель: Совершенствование приобретённых навыков  спортивного ориентирования через игровую деятельность в условиях полигона (парк, лес).
Задачи:
1. Продолжить формирование навыков ориентирования в условиях полигона.
2. Продолжить работу по развитию жизненно важных двигательных навыков, скоростно- силовых качеств, быстроты, ловкости и выносливости.
3. Формировать морально- волевые качества, ответственность, чувство взаимовыручки.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Название игры | Содержание и методы | Прогнозируемые результаты |
| **1. «Найти пакет»** | Педагог делит учащихся на 2 равноценные команды по жребию. 1 команда прячет пакет (или другой предмет) в лесу, затем местонахождение пакета наносится на карту команде соперников, команда приступает к поискам. После того, как пакет будет найден, команды меняются ролями, и так продолжается несколько раз. Побеждает та команда, которая затратит наименьшее суммарное время на поиски. | Вырабатываются навыки чтения и интерпретации карты, ориентирования за счет карты, работы в команде, использование физических нагрузок, ловкости, скорости. |
| **2. «Пройти по следу»** | 1-й вариант. Участникам двух команд даются карты местности с нанесенной линией (маршрут разный, расстояние одинаковое); команды должны пройти по своим маршрутам и промаркировать путь (перфокартой или разноцветным материалом). Побеждает та команда, которая быстрее и точнее промаркирует дистанцию.2-й вариант: Учащийся проходит по трассе, нанесенной на карту, но не обозначенной на местности. Необходимо указать число КП, установленных вдоль нее. | Вырабатывается навык прохождения маршрута по карте |
| **3. «Кто точней».** | Учащимся раздаются чистые спортивные карты, в лесу на крупных ориентирах расставлены хорошо видимые КП (желательно много). Тренер наносит на карту место старта, и по команде участники бегут в лес. Найденный КП, они должны нанести карту проколом и написать номер. Побеждают те учащиеся, которые точнее и больше найдут и отметят КП на карте. | Вырабатываются навыки ориентирования за счет карты, нахождения и отметки КП. |
| **4. «Кто быстрее».** | Группа находится в центре полигона. Каждому учащемуся выдается карта с нанесенным КП. (Все КП приблизительно одинаково удалены от старта). Каждый учащийся после старта находит свой КП и возвращается на финиш. Побеждает тот, кто быстрее найдет КП. | Вырабатываются навыки ориентирования за счет карты, ориентирования на местности, нахождения и отметки КП, быстроты реакции, ловкости. |
| **5. «Бег по линии».** | На старте тренер рисует линию на картах каждому учащемуся, своего помощника посылает на место финиша. По секундомеру со старта выпускают по одному с интервалом (4-6 мин). Где -то по линии стоят 2-4 КП, которые участники должны обозначить на карте. Финиш засекается по хронометру помощником. Побеждает тот, кто быстрее пройдет по линии и правильно обозначит КП. Эти игры необходимо проводить отдельно для девочек и мальчиков (игры № 4,5) | Вырабатывается навык физических нагрузок, скорости, точности нанесения КП на карту. |
| **6.«Магнитная стрелка».** | Педагог делит играющих на патрули (по 2-3 чел.). Каждый патруль снабжен «магнитной стрелкой» длиной 0,5-1 м., один конец которой (северный) покрашен чернилами или тушью. Игроки движутся вместе с тренером по местности и время от времени по команде определяют по природным объектам, солнцу и т.д. в течение 10-11 мин, направление север-юг и класть палочку на землю в соответствующем положении. Руководитель определяет ошибку, допущенную каждым патрулем. Побеждает тот, у кого к концу игры наименьшее количество ошибок (компасом пользоваться запрещается). | Вырабатывается навык работы с природными объектами, ориентирования на местности, работы в команде, точности. |
| **7. «Закрытый маршрут».** | Педагог планирует и размечает на местности дистанцию, на которой КП соединены линейными ориентирами (дороги, ручьи и т.д.). На старте руководитель дает участникам вместо карты письменное задание на движение по дистанции. Например, С (старт) – КП1 двигайтесь по дороге 300 м на север, затем пробегите 200 м по просеке на северо-запад и т.д. Игроки (патрули) отправляются по дистанции с интервалом 2-7 мин. Побеждает тот, кто пройдет дистанцию быстрее. | Вырабатывается навык использовать знания по ориентированию на местности, навык работы с природными объектами, быстроты реакции. |
| **8. «Номер на время».** | Для игры отводятся 2 лесных района. Игроки делятся на 2 команды, тренер выдает команде по 20-30 ярких одноцветных (для каждой команды) листков картона размером 15х15, имеющих порядковые номера. Каждая команда отправляется на своей лесной квартал и (за определенное время) расставляют, развешивают номерки, расстояние между знаками не должно превышать 20 м (прятать запрещается). После этого все возвращаются к тренеру. Затем дается общий старт, задачей команд является за отведенное контрольное время на квартале команды противника найти номерки и передать их тренеру. Победительницей будет считаться та команда, которая найдет все расставленные командой-соперницей на место номерки и первой и вернется к месту старта. | Вырабатываются коммуникативный навык, быстроты реакции, скорости, умение работать в команде, навык измерения расстояния. |
| **9. «Одно направление».** | **1-й вариант:**До игры определяется северное направление. Затем педагог делит игроков на 2 (3,4 и т.д.) равные команды. Последние выстраиваются в равные колонны, по одному за линией старта. Руководитель игры сообщает, в какую сторону горизонта и какое расстояние надо бежать (50-220 м), чтобы найти малый знак КП. Их девять они расставлены по прямой линии на расстоянии 10 м. На каждом знаке обозначен пароль. Обнаружение КП, находящегося точно в том направлении (например, юго-западном), которые указал тренер на старте. Дает больше всего очков. Сколько очков дает знак, найденный правее или левее указанного, знает только тренер. Призмы снабжены паролями. Дается старт первым игрокам всех команд. Последний, пробежав в требуемом, по их мнению, направлении и обнаружив знак КП. Возвращаются к месту старта и сообщают руководителю их пароли. Затем дается старт следующим игрокам, стоящим во главе своих колонн. Побеждает команда, которая набирает большее количество очков. Каждый игрок может сообщить руководителю игры пароли только одного знака (можно проводить игру с компасом).**2-й вариант**:Игра проводится в виде эстафеты. Команда, которая первой закончит эстафету получает дополнительно 10 очков. | Вырабатываются навыки бега в направлении, отметки на КП, визирования объектов на местности, быстроты реакции, скорости. |
| **10. «Следы на местности».** | Педагог вывешивает 30-40 картонных листков с различными паролями, примерно, через каждые 100 метров, как с одной, так и с другой стороны линейного ориентира. В 100 м от последнего картонного листа ставится КП (хорошо заметный). Игроки, объединенные в патрули (2-4 чел), отправляются на дистанцию. Педагог устанавливает интервал 2-3 мин. Задача патруля бежать по линейному ориентиру, указанному руководителем игры до знака КП, записать пароли с обнаруженных картонных листов (не трогая их) и быстрее вернется на место старта-финиша. Выбор пути движения от знака КП до финиша свободный. Побеждает патруль, имеющий наименьшее время и правильно отметивший пароли картонных листов. | Вырабатывается навыки бега в направлении, физических нагрузок скорости, точности, быстроты реакции. |
| **11. «Быстрее и больше».** | Подбирается место, где линейный ориентир делит карту пополам. Педагог делит участников на 2 равные команды, раздает карту местности. Каждая команда за определенное время устанавливает КП на своей зоне (но не прячут) по числу игроков. Потом возвращаются на прежнее место. Педагог дает старт. Задача игроков, как можно быстрее в зоне соперника собрать все КП и вернутся на старт. Побеждает та команда, которая выполнит задание быстрее. | Вырабатываются навыки скорости, ловкости, ориентирования по карте, умение работать в команде. |
| **12. «Где ты стоишь».** | Руководитель игры планирует на свою карту дистанцию. На старте он выдает каждому игроку карту. Затем совместно определяется место на карте. После этого все игроки преодолевают шагом (бегом) под руководством тренера и по избранному им пути движения трассу. У каждого КП (на местности он не обозначен) тренер делает остановку. Игроки проколом иглы самостоятельно должны нанести на свою карту местоположение КП, обвести кружком и поставить порядковый номер. И так несколько КП. Побеждает тот, кто точнее нанесет все КП. За ошибку в 1 мм, дается одно штрафное очко. | Вырабатываются навыки работы с картой, точности, нахождения КП, умение работать в команде. |
| **13. «Фанфарист».** | Педагог выдает каждому игроку на старте карту, на которой обозначен старт и финиш. На КП находится помощник со свистком (фанфарой). В установленное время он начинает давать сигналы. Продолжительность сигналов определяется тренером. Игроки, услышав сигнал, уходят со старта и стараются быстрее прийти к фанфаристу и отметить его точку стояния на карте. Затем она возвращаются на старт. За ошибку в протоколе на 1 мм игроку добавляют штрафное время 1 мин. К его беговому времени. Побеждает тот игрок, чье общее время наименьшее. | Вырабатываются навыки бега, точного ориентирования, быстроты реакции, навыки чтения и интерпретации карты, точности движения по направлению местности |
| **14. «Челнок».** | Игра проводится в редком лесу. В центре лесного квартала руководитель обозначает место старта и финиша, вокруг него размещается равномерно, но на разном расстоянии (25-100 м) 10 КП. Все КП обозначаются на местности малыми знаками. Тренер выставляет на страте кусочки картона, на которых написаны азимуты отдельно каждого КП и его расстояние от старта в метрах.КП1 – 320 – 55 мКП 2- 40 – 68 м и т.д.Игроки делятся на 10 патрулей, и им присваивается порядковый номер от 1 до 10. Дается старт. Все игроки бегут к тому КП, номер которого присвоен их патрулю, после чего возвращаются на старт. Затем все патрули посещают в возрастающем порядке номеров все КП и патруль, который первым прошел все КП объявляется победителем. | Вырабатывается навыки работы с природными объектами, бега, быстроты реакции, чтения и интерпретации карты |
| **15. «На точность».** | Педагог дает распоряжение определить на глаз расстояние до ориентира, находящегося приблизительно 500-1000 м. Играющие определяют расстояние. На листочке, на котором написана фамилия, записывают и передают тренеру. Затем вместе с тренером измеряют расстояние парами шагов (шагом или бегом) пересчитывают пары шагов на метры и сообщают педагогу. Кто правильнее всех определил расстояние и является победителем этапа. Место играющим определяется по очкам следующим образом. Определенное расстояние 600 м, измеренное 550 м (600-550=50 м). Победитель игры тот, кто в итоге набирает наименьшее количество очков. 25 метров – 1 очко. | Вырабатываются зрительные навыки, навыки определения ориентира, точности |
| **16. «Найти капитана».** | Игра проводится в населенном пункте. Ею руководят три судьи, из которых один руководитель. Игроки делятся на две равночисленные команды. Капитаны команд получают бумагу и карандаш. На страте игры судьи завязывают капитанам глаза, отводят их на расстояние (от 0,8 до 1,5 км) в различные точки местности. Маршрут проходит по дорогам и улицам, причем он должен быть сложным. После прибытия на места повязки с глаз снимаются. И они записывают пройденный путь (например, 50 пар шагов и двигались прямо, затем повернули на 50 вправо и прошли 100 м по асфальтовой дороге и т.д.) Так же описывают, что их окружает (или не описывают – по усмотрению судьи). Затем судьи быстро относят письма капитанов их командам на место старта. На основании содержания писем обе команды устремляются к своим капитанам и от них к старту, где находится руководитель игры. Капитаны, по приближению к ним своих команд, с место сходить не должны. Выигрывает команда, которая в полном составе, быстрее всех возвратится к руководителю игры. Длина пути капитанов и количество поворотов должны быть разными. | Вырабатываются навыки работы в команде, коммуникативные навыки, точного и скоростного ориентирования на местности |
| **17. «Ориентирование в городе».** | Руководитель копирует на кальку план города (или населенного пункта). С кальки изготавливают фотокопии. На карту педагог наносит «круговую» дистанцию. Старт и финиш на одном и том же месте. Игроки по патрулям. (2-3) или по одному должны за назначенное время пройти шагом, соблюдая правила уличного движения, все КП. На месте КП патрули должны оставить свою метку (тряпку, приклеенную полоску бумаги и др.). Побеждает тот патруль, игрок которого правильно обнаружит место контрольного пункта. | Вырабатываются навыки нахождения КП, быстроты реакции, ориентирования за счет карты. |
| **18. «Чтение карты на берегу».** | На кроссе на карте подсчитать впадины, холмики, микро-ямки, корни, полянки. При парном выполнении обоюдно проверить точность. | Вырабатываются навыки работы с картой, точности |
| **19. «Звездная трасса».** | Вокруг старта на расстоянии 300-600 метров от него 10 КП. Карта только на старте. Смотреть 1 мин, затем бежать по памяти, стараясь взять больше КП. Как забыли, вернуться на старт, посмотреть еще и брать остальное по памяти. (На старте – контрольная карта, у участников игры – чистые, на которые они должны точно нанести найденный КП). Побеждает тот, кто быстрее и правильнее нанес все 10 КП. | Вырабатываются навыки зрительной памяти, бега, ориентации на местности, скорости, быстроты реакции и отметки на КП. |