**Описание игр по спортивному ориентированию.**

**Игра «Точный глазомер» .**  Участникам игры руководитель указывает на какой-нибудь предмет на местности. Игроки измеряют на глаз расстояние до него, записывают результаты на листке и сдают его руководителю. Выстроив группу участников, руководитель ведет их к предмету и останавливает каждого на расстоянии, отмеченном на листке. Так нагляднее показать у кого лучше глазомер. Можно провести игру в другом варианте: руководитель ставит два флажка на известном только ему расстоянии, и участники , расположившиеся сбоку в 20-30 шагах, определяют на глаз расстояние между ними. Побеждает тот, у кого наиболее точный ответ.

**Игра «Сто очков» .** Эта игра является вариантом соревнований по спортивному ориентированию по выбору. Устанавливается большое количество контрольных пунктов. И все они имеют разную «стоимость» (от 5 до 20 очков). Возле каждого КП на карте помимо его номера обозначается его стоимость: 5, 10, 15 или 20 очков. Игра состоит в том, что за отведенное время (1 час), участники должны набрать 100 очков. Контрольные пункты, расположенные в непосредственной близости от места старта и финиша, имеют самую низкую стоимость – 5 очков. КП- расположенные подальше, стоят 10 очков. КП- стоимостью 15 очков, отыскать довольно тяжело, и расположены они еще дальше. А, контрольные пункты по 20 очков являются самыми сложными для поиска. В соответствии с этим участники сами выбирают, каким способом им набрать 100 очков, при этом уложившись в отведенное время. Победителем признается тот, кто первым наберет заветные 100 очков, обязательно уложившись при этом в контрольное время. Последующие места определяются следующим образом: • участники, набравшие 100 очков, уложившиеся в контрольное время, но уступившие победителю по скорости; • участники, набравшие менее 100 очков, но уложившиеся в контрольное время; • участники, набравшие 100 очков, но не уложившиеся в контрольное время; • участники, не набравшие 100 очков и не уложившиеся в контрольное время. Рекомендации: Чтобы определить, побывал на самом деле участник на КП или нет, существует несколько вариантов контроля: 1. Отметка компостером. В соревнованиях по спортивному ориентированию часто используют такую систему. В карточке участника компостером делается специальная отметка о прохождении КП. Естественно, что на всех КП рисунок компостера разный. 2. Отметка цветным карандашом. В ту же карточку участника цветным карандашом ставится отметка (например, крестик) напротив взятого КП. Цвет карандаша на каждом КП разный, что позволяет судьям фиксировать правильность прохождения контрольных пунктов участниками. ). 3. Отметка личным автографом. Рядом с призмой контрольного пункта крепится еще один лист для отметки прохождения участников. Каждый спортсмен или команда ставит свою подпись или пишет свое название, рисует свою эмблему и т.п. Такой вариант отметки позволяет участникам получать информацию о соперниках и в то же время помогает судьям контролировать передвижение участников. 4. Запись пароля. На каждом КП помимо его номера обозначается его пароль (шифр, код), который участник игры должен перенести в свою карточку. Это может быть буква , слово , условный знак, эмблема и т.п.

**Игра по вычерчиванию условных знаков**. Руководитель записывает на доске название 20-30 местных предметов и обозначенных порядковых номеров. Участники игры рисуют в продолжение назначенного времени на листе бумаги соответствующие условные знаки и обозначают их выписанными на доске номерами, указывают свою фамилию. Руководитель собирает листики и раздаёт их для взаимного контроля других участников. За каждый неверной или не вычеркнутый условный знак - одно штрафное очко. Побеждает участник не получивший ни одного штрафного очка или имеющий их меньше других.

**Игра « Названия условных знаков»** . То же, что и предыдущая игра, но руководитель игры вычерчивает на доске изображения условных знаков и участники должны написать на листочках название соответствующих предметов.

**Игра « Составление карты из кусочков»** . Руководитель делит участников на равные команды (2-3 человека). Каждая команда получает от него конверт с кусочками карты различной величины и формы, наклеенные на карте. После сигнала начала игры команды начинают составлять из кусочков карты. Побеждает команда, которая первой справится с заданием.

**Игра «Магический шифр»** . До начала занятия педагог придумывает слово-шифр – небольшое и удобное для словообразования (например, «разведчик», «космонавт», «гастроном»). После этого необходимо подготовить контрольные пункты. Их должно быть столько же, сколько букв в слове-шифре. Затем педагог устанавливает контрольные пункты, которые потом наносятся на карту для ориентирования. На карту также наносятся места старта и финиша . Затем каждому участнику выдается карта с нанесенными контрольными пунктами и карточка участника. Карточка участника имеет клетки, в которые будут вноситься буквы магического шифра и таблица, которую участник должен будет заполнить составленными словами.

**Игра «Нахождение КП по маркированной трассе».** В отличие от предыдущих способов, здесь участники передвигаются с картой (на которой обозначено только место их старта) по заранее размеченной трассе. Дорога сама приводит участников на очередной контрольный пункт. Им не нужно искать свой вариант маршрута. Но в отличие от других способов ориентирования, в этом участники должны сами на карте обозначить место расположения каждого контрольного пункта. Причем каждые 2 миллиметра ошибки караются штрафными секундами и даже минутами. Возможен вариант со штрафным кругом при неправильной отметке КП и соответственно без дополнительного штрафного круга при правильном обозначении КП. С одной стороны, это упрощает поиск КП для участников. А с другой стороны, добавляет сложности в подсчете результатов и выявлении сильнейших. Можно также использовать и комбинированный вариант соревнований. Это когда часть маршрута дети преодолевают по маркированной трассе и обозначают КП на карте . А другую часть пути преодолевают в заданном направлении или находят КП по выбору. При обучении детей передвижению по азимуту можно проводить еще игры по так называемому «азимутальному ориентированию».

**Соревнования по линейному ориентированию** . Цель соревнований – совершенствование навыков «чтения» местности и карты. Руководитель выдаёт учащимся карты, на которых нанесена линия маршрута движения от старта до финиша. Местоположения КП и их число на карте не указаны. Строго придерживаясь линии указанного маршрута, учащиеся наносят местоположение всех встречающихся КП на карту. Победитель определяется по лучшему времени, затраченному на прохождение дистанции, и по точности нанесения КП на карту. За каждые 2 мм ошибки при нанесении КП налагается штраф, равный 1 мин.

**Соревнования с промежуточным финишем.** Цель соревнований – совершенствование технических навыков ориентирования. Соревнования проводятся на укороченных (600-800м) дистанциях, на которых установлены два-три КП. После разбора и анализа допущенных ошибок – новый старт. За 1 место на каждом промежуточном финише участник получает 1 очко, за второе – 2, за третье – 3 и.т.д. Победитель соревнований определяется после прохождения всей дистанции по меньшей сумме очков.

**Соревнование по «белой» карте** . Цель соревнований – совершенствование навыка движения по азимуту. Руководитель переносит с контрольной карты на чистый лист бумаги местоположения КП.(заранее установленных на местности), старта и финиша, а также направление магнитного меридиана. Участникам соревнований нужно, определяя азимуты и расстояния до КП по «белой» карте, пройти дистанцию в установленном порядке.

**Соревнования по корректировке карты** . Цель соревнований – закрепить навык «чтения» на местности. Руководитель выдаёт учащимся карту масштаба 1:10 000, на которой нанесены лишь линейные ориентиры. За установленное время нужно нанести недостающие ориентиры на карту в пределах ограниченной площади. Победитель определяется по большему числу ориентиров, правильно показанных на карте за назначенное время.

**Игра « По памяти»** . На старте участникам карты соревнования не выдаются. Однако там выставлена карта-образец, на которой отмечены местоположение первого КП. На каждом КП вывешивается рядом с его знаком карта - образец с обозначением только данного и следующего от него КП. Игроки передвигаются с одного КП к другому, по памяти, записывают пароли и вручают их на финише педагогу. Побеждает игрок, который за самое короткое время пройдёт все КП.

**Игра « Распределение и переключение внимания».** На карточке изображены 25 чисел от 1 до 40 в случайном порядке. 15 чисел пропущено. Необходимо выписать отсутствующие числа. Время на работу – 1,5 минуты. 14 5 31 27 37 40 34 23 1 20 19 16 32 13 33 2 6 8 25 9 12 26 36 28 39

**Игра на тренировку памяти.**  За 20 секунд запомнить , как можно больше чисел и записать их. 13 91 47 39 65 83 19 51 23 94 71 87

**Игра «Память на образы».** 20 секунд на запоминание, 1 минута на воспроизведение. (В клеточках изображены условные знаки, сложность их зависит от уровня подготовки детей).

**Методика Мюнстерберга**. Тренирует избирательность внимания, концентрацию внимания. Среди буквенного текста имеются слова. Как можно быстрее найти и подчеркнуть эти слова. Время работы 2 минуты. бсолнцевтргщоцэрайонзгучновостъхэьгчяфактьуэкзаментрочягщ шгцкппрокуроргурссабетеорияемтоджебьамхоккейтроицафцуйга телевизорболджщзхтопапамятьдлгираазимутбьсвосприятиедвтес дфтугмибюфнкмлюбовьирфидоамирьврнспектакльирлфйзбюяоад ловкмрадостьтузхпочалынародбклмндлфнуемчьврепортажбушыс бывогфсимкконкурсьтпщиыличностьдлвребфшнвкатмлоджиябвт быогкрсмфплаваниеьтамскомедияьтвмсьтффыскдлтотчаяниеюбт бьттуризмьтмидлфрлабораториябьтммыркоснованиебьитсснегьти бьсвпнлжгмаркеспсихиатрбоыклосксеверлотябокарыпопугайболт

**Тест на переключение внимания .** ЕИА ВСХК ЕАИ КСХВ КСВНХ ВХСН ВНСХ ВСХК КНВСХ ВСХН КНСВХ ИАЕ ВСХК ЕИА ХВСНК ВСХН ИАЕ КСХВ ВХСН КВСНХ ХВСНК ВСХН ЕАИ КСВНХ ИЕА ВХСН КСХВ КНВСХ ВСХК ИАЕ ЕАИ ВХСН ВСХК КНВСХ КСХВ ВСХН ЕАИ ХВСНК ВХСН ВНСХ ВСХК ВХСК ВСХН КСХВ ВХСН КНСВХ ВСХН ИАЕ ВСХК КСХВ ЕИА ВСХК ЕАИ КСХВ КСВНХ ВХСН ВНСХ ВСХК КНВСХ ВСХН КНСВХ ИАЕ ВСХК ЕИА ХВСНК ВСХН ИАЕ КСХВ ВХСН КВСНХ ХВСНК ВСХН ЕАИ КСВНХ ИЕА ВХСН КСХВ КНВСХ ВСХК ИАЕ ЕИА ВХСН ВСХК КНВСХ КСХВ ВСХН ЕАИ ХВСНК ВХСН ВНСХ ВСХК ВХСК ВСХН КСХВ ВХСН КНСВХ ВСХН ИАЕ ВСХК КСХВ ЕИА ВСХК ЕАИ КСХВ КСВНХ ВХСН ВНСХ ВСХК КНВСХ ВСХН КНСВХ ИАЕ ВСХК ЕИА ХВСНК ВСХН ИАЕ КСХВ ВХСН КВСНХ ХВСНК ВСХН ЕАИ КСВНХ ИЕА ВХСН КСХВ КНВСХ ВСХК ИАЕ ЕАИ ВХСН ВСХК КНВСХ КСХВ ВСХН ЕАИ ХВСНК ВХСН ВНСХ ВСХК ВХСК ВСХН КСХВ ВХСН КНСВХ ВСХН ИАЕ ВСХК КСХВ ЕИА ВСХК ЕАИ КСХВ КСВНХ ВХСН ВНСХ ВСХК КНВСХ ВСХН КНСВХ ИАЕ ВСХК ЕИА ХВСНК ВСХН ИАЕ КСХВ ВХСН КВСНХ ХВСНК ВСХН ЕАИ КСВНХ ИЕА ВХСН КСХВ КНВСХ ВСХК ИАЕ ЕАИ ВХСН ВСХК КНВСХ КСХВ ВСХН ЕАИ ХВСНК ВХСН ВНСХ ВСХК ВХСХ ВСХН КСХВ ВХСН КНСВХ ВСХН ИАЕ ВСХК КСХВ ЕИА ВСХК ЕАИ КСХВ КСВНХ ВХСН ВНСХ ВСХК КНВСХ ВСХН КНСВХ ИАЕ ВСХК ЕАИ ХВСНК ВСХН ИАЕ КСХВ ВХСН КВСНХ ВСХК ВХСК ВСХН КСХВ ВХСН КНСВХ ВСХН ИАЕ ВСХК КСХВ ЕИА ВСХК ЕАИ КСХВ КСВНХ ВХСН ВНСХ ВСХК КНВСХ ВСХН КНСВХ ИАЕ ВСХК ЕИА ХВСНК ВСХН ИАЕ КСХВ ВХСН КВСНХ

**Специфика спортивного ориентирования** - состоит в том, что спортсмен на дистанции не может постоянно работать с картой. Чем меньше он обращается к ней, тем выше скорость передвижения. Это вызывает необходимость развивать наблюдательность, память, умение быстро переключать внимание. Следить за динамикой развития наблюдательности и умения переключать внимание позволяет «Корректурный текст». По сигналу «Марш» необходимо начать отыскивать и зачеркивать наклонной чертой сверху – налево - вниз сочетание букв «ВС», а сочетание «АИ» подчеркивать. Текст просматривается последовательно, строчка за строчкой, начиная с первой. Работать следует как можно быстрее, но в то же время без ошибок. По истечении двух минут звучит сигнал «Стоп», работу следует прекратить и отметить вертикальной чертой последнюю букву. Можно использовать различные варианты, например: «ВС» – зачеркнуть, «АИ» – подчеркнуть, «СХ» – обвести кружком и т.д. Показатель переключения внимания подсчитывается по формуле: А х (Б-В):Б где А – общее число букв в просматриваемом тексте, Б – число сочетаний, которые должны быть вычеркнуты, В – общее число ошибок.

**Разгадывание головоломок, ребусов**, **шарад-**  вызывает у детей настойчивость, внимание, умение сосредоточиться и логическое мышление. 1. Карта разрезается на квадраты 3х3 см. Кто быстрей соберет разрезанную карту. (Для начала можно положить перед собой образец карты, в дальнейшем карта собирается по памяти) . 2. Определить на глаз длину веревки. 3. Посчитать до 30, но вместо числа «3», чисел, делящихся на «3» и чисел, в которых встречается цифра «3» говорить «не собьюсь». 4. Собери рюкзак. На карточках написаны различные предметы, из которых надо выбрать те, которые могут пригодиться в походе. Кто быстрей. Примерный перечень предметов: туфли, палатка, топор, спички, стакан, спальный мешок, котелок, зонтик, дождевик, чемодан, фонарик, настольная лампа. 5. Отделить групповое снаряжение от личного снаряжения (на карточках). 6. Из спичек выложить предложенный костер – кто быстрее. 7. Эстафета по укладке рюкзака. 8. На столе лежат половинки топографич.знаков, на другом столе лежат вторые половинки. По сигналу судьи участники должны без ошибок восстановить топографич.знаки. 9.Кто больше напишет названий на предложенную тему ( видов ориентирования и туризма, цвета спортивной карты, зимние виды спорта, города, пещеры, водопады, вершины и т.п.). Условие: на каждый вопрос должен быть хотя бы один ответ. Время работы 5 минут. 10. «Стороны горизонта». Участники выстраиваются в линию, ведущий называет сторону горизонта (север, юг, запад, восток), все поворачиваются в нужном направлении, допустивший ошибку – выбывает. Для усложнения игры можно называть промежуточные стороны (юго-восток, северо-запад). 11. Учащимся раздаются карты (изображением вниз), по команде игроки переворачивают карты и за определенное время находят на ней все холмы (ямы, седловины, болота, озера, поляны и т.п.). Побеждает игрок, который найдет на карте наибольшее количество заданных условных знаков.

**Игры в походах и на соревнованиях**. Игры могут быть проведены у вечернего костра , как между командами, так и на личное первенство. 1. «Самый внимательный». 1 свисток – поднять правую руку, 2 свистка – руки не поднимать. 2. Назвать слово на предложенную тему. Выигрывает тот, кто назовет слово последним. Примерные темы: виды ориентирования, условные знаки, виды туризма, узлы, виды костров, групповое снаряжение. 3. Спеть песню на предложенную тему (числа, цветы, времена года, спортивные принадлежности, вода) 4. Выложить фразу из спичек. Кто быстрей.

**Командные игры:**  1. Чья команда дальше прыгнет. 2. Наполнить кружками котелок. 3. Эстафета паровозиком (Сначала бежит один человек от команды до условного места и возвращается обратно, затем двое, держась за руки или за талию, дальше – трое и т.д., пока не соберется вся команда, цепочку разрывать нельзя). 4. Команда выстраивается в колонну и рассчитывается по порядку номеров. Ведущий называет любой номер, участник под этим номером должен оббежать всю команду и встать на место. 5. Команда должна хором назвать одно слово, кто быстрей. 6. По команде ведущего, не сговариваясь, сесть определенному количеству человек. Чья команда быстрее.

**Игра «Сильное звено».**  Вопросы задаются по кругу, участник, не отвечающий на вопрос, выбывает из игры. За каждый правильный ответ участник получает одно очко. Побеждает тот, кто набрал большее количество очков. 1. Цепь холмов. (Гряда) 2.Металлическое костровое снаряжение. (Таганок) 3. Судно с двумя корпусами. (Катамаран) 4. Костер из трех бревен. (Нодья) 5. Самая большая опасность зимних горных походов. (Лавина) 6. «НОРД» - это север, а как будет юг? (Зюйд) 7. Самый простой костер для приготовления пищи. (Шалаш) 8. Стоянка туристов, оборудованная для длительного отдыха, ночлега. (Бивуак) 9. Как называется таблица условных обозначений и пояснений к карте? (Легенда). 10. Прибор, указывающий направление магнитного меридиана. (Компас) 11. Линия на карте, показывающая направление склона. (Бергштрих). 12. Замкнутая кривая линия на карте, все точки которой имеют одинаковую высоту. (Горизонталь). 13. Подземная полость, имеющая выход наружу. (Пещера) 14. Разметка дистанции на соревнованиях. (Маркировка). 15. Угол между направлением на север и на заданный объект. (Азимут). 16. Остановка в походе. (Привал) 17. Специалист, готовящий спортсменов. (Тренер). 18. Наука, изучающая пещеры? (Спелеология). 19. Географическое изображение земной поверхности, исполненное условными знаками в определенном масштабе. (Карта) 20. Прибор, позволяющий определить стороны горизонта. (Компас) 21. Отношение отрезка на карте к размеру соответствующего участка местности. (Масштаб) 22. Спортсмен-путешественник. (Турист) 23. Небольшая гора, холм, курган. (Сопка) 24. Он покоряет вершины. (Альпинист) 25. Покоритель пещер. (Спелеолог) 26. Прибор для измерения криволинейного расстояния. (Курвиметр) 27. Приспособление для приготовления пищи на костре. (Таганок).

**Игра «УГАДАЙ-КА».**  За быстрый ответ – 3 очка, после первой подсказки – 2, после второй – 1. Бывает горная… Бывает золотая… Бывает якорная… (Цепь ) Есть такой металл… Мифический великан… Бак для кипячения воды… (Титан) Есть в часах… Сахар-… Бывает на пляже… (Песок) В Дальневосточной бухте он Золотой… Его используют на охоте… Бывает у коровы… (Рог) Бывает последний… Бывает телефонный… Бывает с урока… (Звонок) Живет в море… Бывает на эстраде… Видна в ночном небе… (Звезда) Был такой композитор… Растет на дереве… Выпал из тетради… (Лист) Бывают чугунные, деревянные, золотые… Любимое зрелище баранов… В футболе и хоккее их надо штурмовать… (Ворота) Бывает Ближний… Дело тонкое… Сторона горизонта… (Восток) Ее можно брать… У всех она своя… Самая большая у Эвереста… (Высота) Бывает большая, маленькая и черная… Через нее можно пролезть… ЕЕ можно зашить… (Дыра) Бывает научный, детский… Бывает глянцевый… Есть такой «Космополитен»… (Журнал) Бывает высокий и низкий… Женщины без них не обходятся… Мужчины стараются под него не попадать… (Каблук) Мельчайшая часть любого живого организма… Бывает в тетради… В зоопарке в них живут звери… (Клетка) Сельскохозяйственный инструмент… Узкая песчаная отмель… Девичья краса… (Коса)

**Игра « ОТГАДАЙ СЛОВЕЧКО».** За быстрый ответ – 3 очка, после первой подсказки – 2, после второй – 1 1. Белый, черный, пышный, румяный, свежий, черствый, пшеничный, ржаной… (хлеб). 2. Свежая, мятая, вчерашняя, еженедельная, стенная, областная, местная… (газета). 3. Вычисленная, найденная, базарная, привокзальная, главная… (площадь). 4. Первый, последний, электрический, мелодичный, школьный, телефонный… (звонок). 5. Первый, мягкий, голубой, почтовый, спальный, железнодорожный… (вагон). 6. Сильный, затяжной, слепой, грибной, проливной… (дождь). 7. Указательная, железнодорожная, секундная, минутная… (стрелка). 8. Железнодорожный, морской, веревочный… (узел). 9. Трамвайный, автобусный, детский, городской… (парк). 10. Яркий, открытый, вечный, артиллерийский, горячий… (огонь). 11. Мелкая, глубокая, детская, фарфоровая, летающая… (тарелка). 12. Государственный, слуховой, доильный, опорно-двигательный… (аппарат). 13. Трикотажное, железнодорожное, льняное… (полотно). 14. Милицейский, садовый, земельный, избирательный… (участок). 15. Солнечные, башенные, настенные, старинные, электронные… (часы). 16. Узкий, широкий, плетеный, часовой, кожаный… (пояс). 17. Белая, серая, полевая, компьютерная…(мышь). 18. Ледяная, тонкая, горелая, румяная, арбузная… (корка). 19. Гимнастическая, сосновая, счетная, туберкулезная, эстафетная… (палочка). 20. Мелкие, крупные, старинные, медные, фальшивые… (деньги).

**Спортивное ориентирование.** Вопросы: 1. Как называется угол между направлением на север и на заданный объект? (Азимут) 2. Линии, показывающие направления склона на спортивных и топографических картах? (Бергштрихи) 3. Кривая линия на карте, соединяющая точки местности с одной и той же высотой относительно уровня моря. (Горизонталь) 4. Чертеж местности, то есть ее изображение в условных знаках. (Карта) 5. Прибор, указывающий направление магнитного меридиана. (Компас) 6. Устройство, установленное на КП для отметки прохождения участников в карточке. (Компостер) 7. Пункт проверки правильности прохождения дистанции, обычно оборудованный компостером. (КП) 8. Прибор для измерения криволинейных расстояний. (Курвиметр) 9. Перечень условных знаков с соответствующими пояснениями, которые используются на данной карте для постановки КП. (Легенда) 10.Разметка дистанции для показа пути движения. (Маркировка) 11.Величина уменьшения местности при изображении ее на карте. (Масштаб) 12.Определение на местности своего местоположения относительно сторон горизонта. (Ориентирование) 13.Определение точки своего стояния по местным признакам. (Привязка) 14.Знак КП красно-белого цвета, имеющий 3 грани. (Призма) 15.Какая звезда показывает направление на север? (Полярная) 16.Где находится солнце в 13 часов? Сторона горизонта. (Юг) 17.В каком созвездии находится Полярная звезда? (Малая Медведица) 18.С какой стороны муравейник имеет более пологую сторону? (С южной) 19.Назовите основное отличие спортивных карт от топографических. (Масштаб) 20.Какому расстоянию на местности в метрах соответствует расстояние на карте 10 мм, если масштаб карты 1:10000? (100м) 21.Дан азимут 180 градусов. Какая это сторона горизонта? (Юг) 22.Куда показывает красная стрелка компаса? (На север) 23.Какая сторона горизонта находится между востоком и югом? (ЮВ) 24.Замкнутые кривые линии на карте, все точки которой имеют одинаковую высоту над уровнем моря? (Горизонтали) 25.Что на карте обозначают красным цветом? (Опасные для бега места, старт, финиш, КП)

**Поход**. Вопросы: 1.Место стоянки туристов для ночлега и отдыха. (Бивуак) 2. Стремительно падающий с уступа поток воды. (Водопад) 3. Один из участников похода, отвечающий за всю хозяйственную деятельность группы. (Завхоз) 4. Металлическая посуда для приготовления пищи в походе. (Котелок) 5. Верхняя часть рюкзака. (Клапан) 6. Подстилка на дно палатки, служащая для влаго- и теплоизоляции. (Коврик) 7. Горящая куча дров. (Костер) 8. Емкость с ручкой для питья - элемент личного снаряжения. (Кружка) 9. Заплечные ремни рюкзака. (Лямки) 10.Временное жилье туриста. (Палатка) 11.Инструмент для разрезания древесины. (Пила) 12.Заплечный мешок, используемый туристами для переноски снаряжения. (Рюкзак) 13.Мешок для сна в полевых условиях. (Спальник) 14.Легкий навес из ткани или пленки для защиты туристов и их снаряжения от атмосферных осадков и солнца. (Тент) 15.Орудие для рубки дров. (Топор) 16.Костер из трех бревен для ночевок. (Нодья) 17.С какого возраста можно быть руководителем похода? (с18 лет) 18.Металлическое костровое приспособление. (Таганок) 19.Остановка в походе. (Привал) 20.Богиня подземного царства. (Персефона) 21.Специалист, готовящий спортсменов. (Тренер) 22.Какое количество источников света необходимо иметь при посещении пещер? (Не менее двух) 23.Набор инструментов, необходимых в походе для починки снаряжения. (Ремнабор) 24.Через какой промежуток времени в походе делают первый привал? (через 15 мин) 25.Вид костра. (Шалаш, колодец)

**СОРЕВНОВАНИЯ** **по ориентированию**. Вопросы: 1. Спортивный коллектив, подобранный и подготовленный для участия в соревнованиях? (Команда) 2. Время, за которое участник соревнований должен пройти определенный этап. (КВ) 3. Приз, чаще всего вручаемый команде-победительнице соревнований. (Кубок) 4. Начальный момент спортивного соревнования (Старт) 5. Движение поперек склона. (Траверс) 6. Соревнования команд, где одни участники меняют других. (Эстафета) 7. Конечный пункт соревнований. (Финиш) 8.Специальный отрезок дистанции в спортивных соревнованиях. (Этап)