

# АКТИВНЫЙ ДОСУГ СЕМЬИ

## РАЗВЕДЧИКИ

Расположившись на поляне, участники игры рассчитываются на «первый» - «второй» и делятся на пары. Ведущий, вручив первым номерам какой-либо предмет: мячик, кусок коры, небольшой камень, отмеченную краской шишку, - уводит их с поляны в лес на 200-300 метров. Там они прячут шишки, мячики и предметы и вместе с ведущим возвращаются на поляну, запомнив путь по лесным ориентирам.

Первый номер сообщает своему напарнику (второму номеру) место расположения предмета и путь следования до его. По общей команде вторые номера отправляются на поиск спрятанных предметов. Выигрывает та пара разведчиков, второй номер которой быстрее остальных найдет спрятанный предмет и принесет его на поляну.

## ЛЕСНЫЕ ОРИЕНТИРЫ

Ведущий игру заранее запасается несколькими компасами, окрасив их в разные цвета: на каждого участника по одной шишке. Все остаются на поляне, а ведущий, взяв компас, блокнот с карандашом и шишки, отправляется в лес и раскладывает в разных местах шишки (примерно в 150-200 метрах от поляны). При этом он засекает и записывает азимуты и ориентиры, где положены шишки, и возвращается к игрокам.

Здесь он выдает участникам листки с текстом, указывающим места, где лежат шишки. Например, азимут 60 градусов, 50 пар шагов, отдельно стоящее дерево (пункт 1); азимут 295 градусов, 40 пар шагов, пень (пункт 2); азимут 270 градусов, 45 пар шагов, поваленная ель (пункт 3); азимут 180 градусов, 30 пар шагов, валун (пункт 4).

Каждый участник игры, взяв компас и листок с ориентирами, с интервалом в 2 минуты отправляется в лес на поиски своей шишки. Ведущий остается на поляне и каждые 3 минуты дает свисток, чтобы участники не заблудились. Задача – побыстрее вернуться на поляну с шишкой своего цвета. Это значит, что участник правильно прошел по несложному азимуту и нашел ориентир. Игра служит как бы первой ступенькой к настоящему спортивному ориентированию.

## ВЕРНЫЙ ГЛАЗ

Гуляя по лесу, можно попробовать выяснить, у кого лучше глазомер. Участники игры определяют на глаз расстояние (в шагах) до какого-либо дерева, края оврага, тропики, записывают результат на листке, который отдают ведущему. По команде ведущего каждый останавливается, отсчитав названное им самим число шагов. И сразу становится ясно, у кого глазомер лучше: он оказывается ближе всех к намеченной цели.