

Игры на местности



Помогите туристу определить азимут



Определите азимуты маршрута велосипедиста

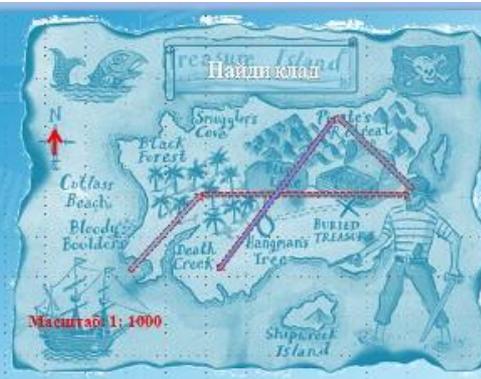


подсказка

Определите азимут до объектов:

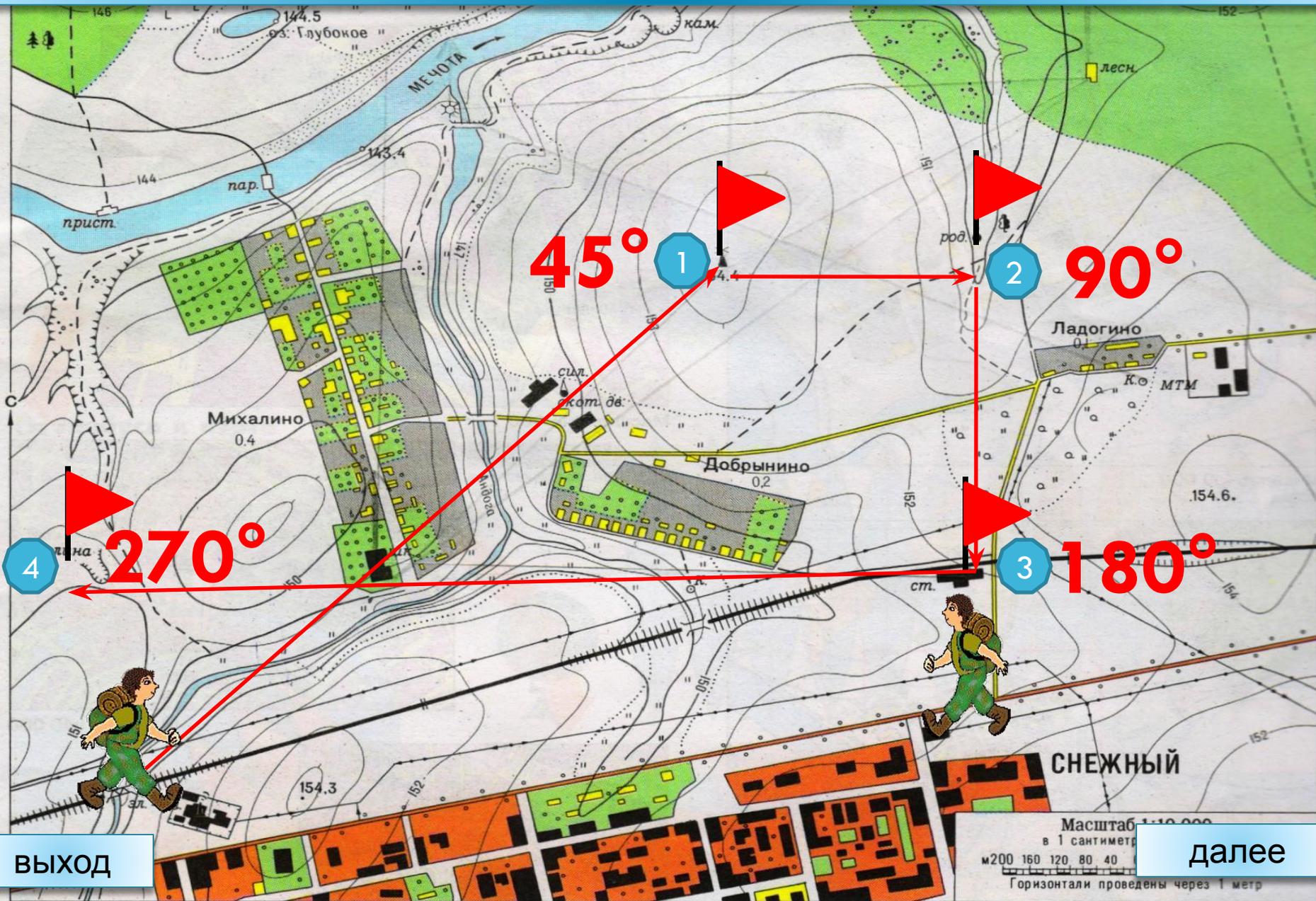


Выход



ВЫХОД

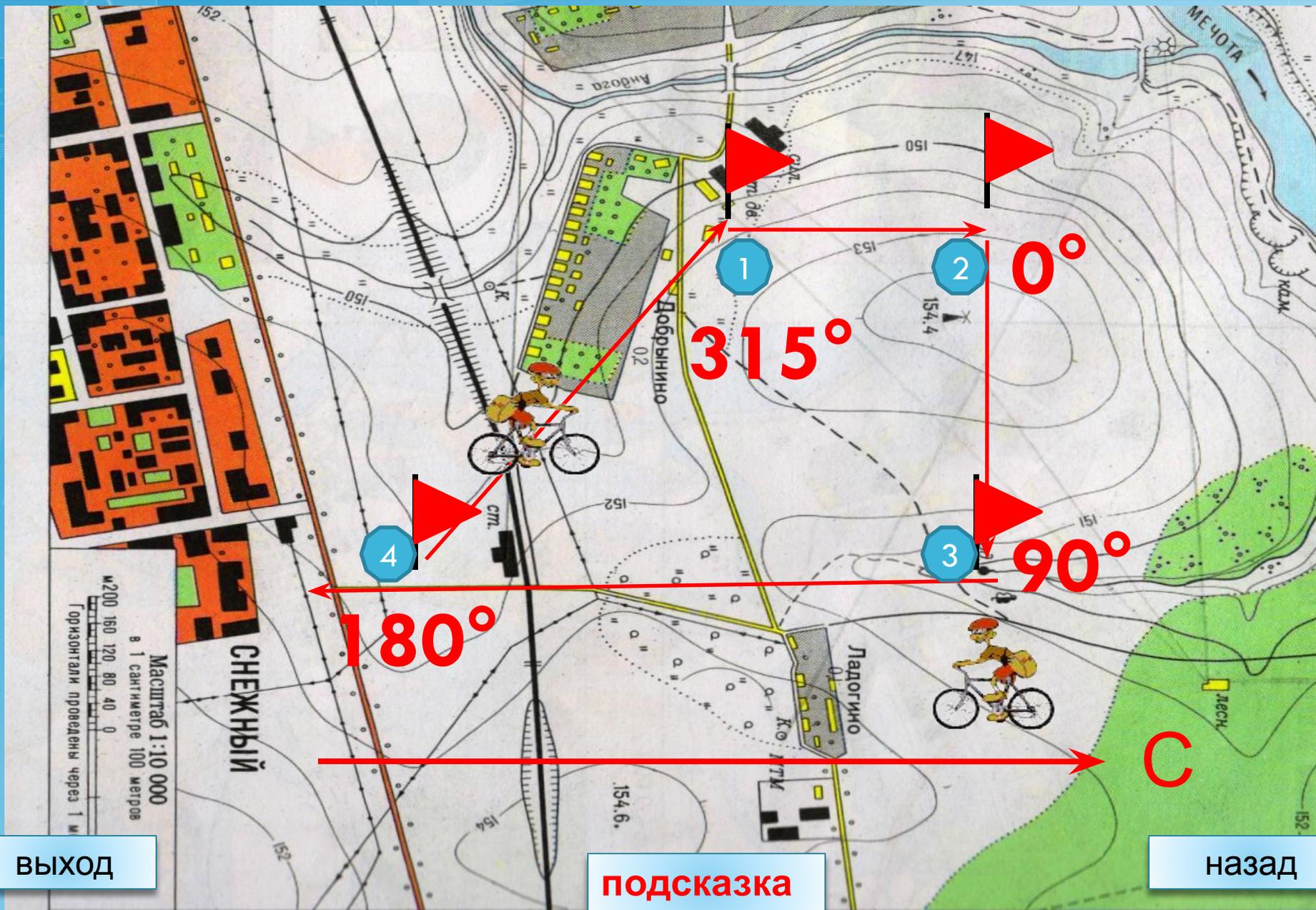
Помогите туристу определить азимут



ВЫХОД

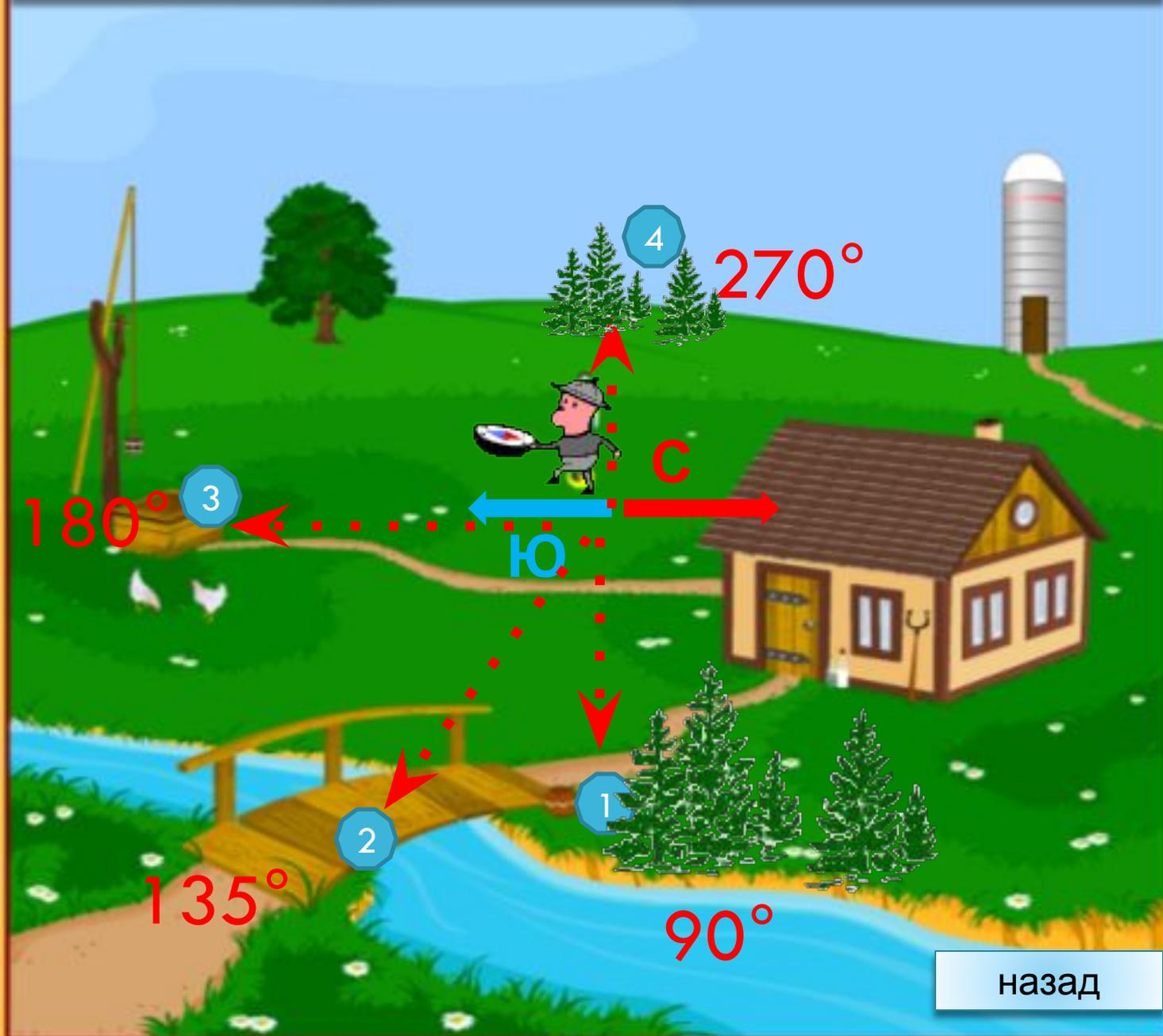
далее

Определите азимуты маршрута велосипедиста



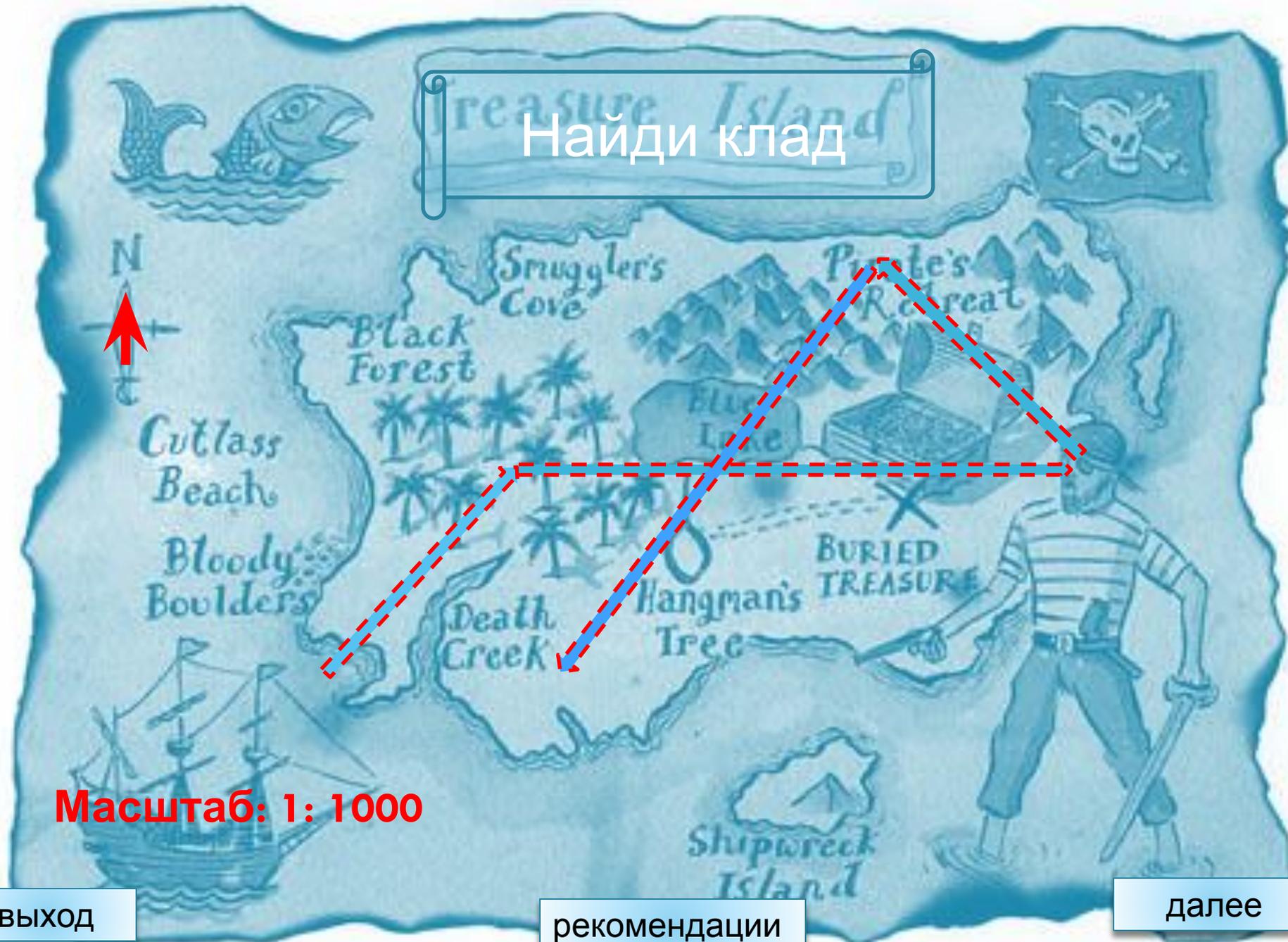
подсказка

Определите азимут до объектов:



ВЫХОД

назад



Найди клад

Масштаб: 1:1000

[ВЫХОД](#)

[рекомендации](#)

[далее](#)

Рекомендации:

Распечатать на листе бумаги. Отметить начало пути на местности, пройти по данному маршруту и спрятать «клад». Вместо клада может быть точка на местности, которую незаметно отметить. Раздать каждому участнику игры «Маршрут поиска клада». Старт и финиш лучше размещать рядом, чтобы у учителя была возможность следить за участниками на финише.

Задания для учеников: пройти в заданном направлении с учетом расстояния и остановится в конечной точке.

Определение победителей:

побеждает тот, кто ближе окажется к точке отмеченной учителем.

Примечание: масштаб и направление можно менять. При отсутствии компасов для всех участников, можно поставить указатель на местности «Север-Юг»

http://spletnicam.ru/wp-content/uploads/2009/07/3_22.jpg карта на 8 сл.