

# Ориентирование на местности

После прочтения книжки «Там, где нас нет» можно обсудить с детьми, что на самом деле необходимо путешественнику, чтобы не попасть в глупую историю, подобную той, что случилась с Менделем. Наверняка дети вспомнят о карте, компасе, а также, например, о навигаторе в телефоне или планшете.

Но даже самый «умный» гаджет не выведет нас за руку к нужному месту. И картой, и компасом, и навигатором надо уметь пользоваться, надо уметь ориентироваться на местности, о чем Мендель совсем даже не подумал. И именно ориентированием, для начала на нарисованной схематично местности, мы и займемся.

## Заготовка для игры:

Лист А4 (альбомный), на котором нарисован большой прямоугольник (необязательно квадрат), расчерченный на маленькие квадраты. Сторона одного квадрата – это один километр. Рядом – указатель на стороны света. В сетке на пересечениях линий подписываем населенные пункты и разные объекты (церковь, ручей, дерево и т.д.). Можно подписать все пересечения, а можно оставить свободные.

## Как играть:

У каждого играющего должен быть лист с расчерченным прямоугольником и карандаш. В начале игры все играющие (это может быть и один игрок, и несколько) ставят карандаш на точку отправления, например, Хелм, как и в книге. Далее ведущий говорит следующую точку, куда отправился путник, например, «два километра на север». Задача участников – правильно проложить маршрут и не заблудиться на карте. Ведущий говорит маршрут до тех пор, пока не посчитает, что путник «пришёл». В конце ведущий показывает игрокам, где по его замыслу и маршруту должен оказаться путник, а игроки сверяют эту точку со своим местонахождением. В следующем раунде ведущий меняется. Стартовать герой может из любой точки на карте.

## Пример маршрута по представленной карте:

- Старт – Хелм
- 2 км на запад (пустое пересечение)
- 2 км на север (Кожницы)
- 3 км на юг (Замостье)
- 3 км на запад (Щебжешин)
- 4 км на север (Окенче)
- 2 км на запад (Сохачёв)
- 2 км на север (Плонск)
- 4 км на восток (Варшава)

## Игру можно усложнить:

- постепенно ускоряя темп движения;
- следить за перемещением путника только глазами, не водить по листу пальцем или карандашом.

В хорошую погоду игру можно вынести за пределы дома, для этого нужно начертить карту мелом на асфальте. Ведущий говорит точки на карте, а игрок уже непосредственно сам передвигается по разрисованной карте, ориентируясь по сторонам света.

