

Технологическая карта этапа игры «Гвардия России»-2014

1. *Название этапа:* «Лабиринт»
2. *Место проведения:* лесопарковая зона с деревьями не менее четырех, чем больше, тем лучше, опор (деревьев).
3. *Продолжительность этапа:* максимально 7 минут, включая объяснение.
4. *Количество участников* не регламентируется.
5. *Оценка:* если команда выполняет задание без подсказки и в установленное время, получает **10 баллов**, если с подсказкой – **8 баллов**, если не успевает дать полный ответ, получает **5 баллов**.
6. *Оборудование этапа:* сигнальная (предупредительная) лента до 100 м (в зависимости от расстояния между опорами), историческая справка (приложение № 1), шифр (приложение № 2), коды шифра и шпаргалка для судей (приложения №№ 3 и 5), карточки для команд (приложения №№ 4 и 6), буквы (приложение № 7), карандаш или ручка командам для работы. Сигнальную ленту натягивают между опорами на разной высоте, типа завала. К ленте на скрепках или скотче крепятся карточки в файликах (с одной стороны цифра, с другой буква) без всякой системы, т.е. хаотично.
7. Команда **старшей группы** получает карточку с цифрами (шифр), находит буквы и из них складывает слова (имя чемпиона олимпийских игр), если называет вид спорта, в котором этот спортсмен выступал, получает за это 10 баллов. Если команда не может дать правильный ответ, она берет подсказку, т.е. еще одну карточку с цифрами находит буквы, из них складывает вид спорта, в котором этот спортсмен выступал и получает за это еще 3 балла. Если команда называет только имя спортсмена, то она получает 5 баллов, если только вид спорта, то 3 балла.
Младшая группа (1-4 классы): команда получает карточку с цифрами (шифр), находит буквы, из них складывает слова (Олимпийские виды спорта) и получает 7 баллов. Затем из предложенных судьей карточек выбирают талисманы Олимпийских игр 2014 года. За каждый правильный ответ команда получает по 1 баллу, то есть еще 3 балла. Итого 10 баллов.
8. *Количество* необходимых для проведения этапа судей от 1 до 3.
9. *Алгоритм действий судей:* объяснить командам шифр, выдать первую карточку, засечь время, При необходимости выдать вторую карточку и по истечении остановить время. По желанию команды судья может сразу выдать две карточки.
10. Историческая справка выдается до начала игры. На этапе пользоваться исторической справкой запрещено.