

Дорогие ценители биатлона и настольных игр!



Перед Вами симулятор зимнего Олимпийского вида спорта. Игра погрузит Вас в атмосферу соревнований, познакомит с особенностями и правилами биатлона. Она объединит детей и взрослых. Участники игры смогут почувствовать себя спортсменами – **БИАТЛОНИСТАМИ**.

Девиз проекта:

«Победить будет непросто, но попытаться может каждый»

ПРАВИЛА ИГРЫ

Цель игры:

Выиграть соревнования – первым пересечь линию финиша.

Подготовка к игре:

Разложите игровое поле, соберите элементы, как показано на страницах 10-15. Максимальное количество участников одной игры – 6 человек. Перед началом игры каждый участник выбирает фишку биатлониста и кубик одного цвета.

Выберите формат игры:

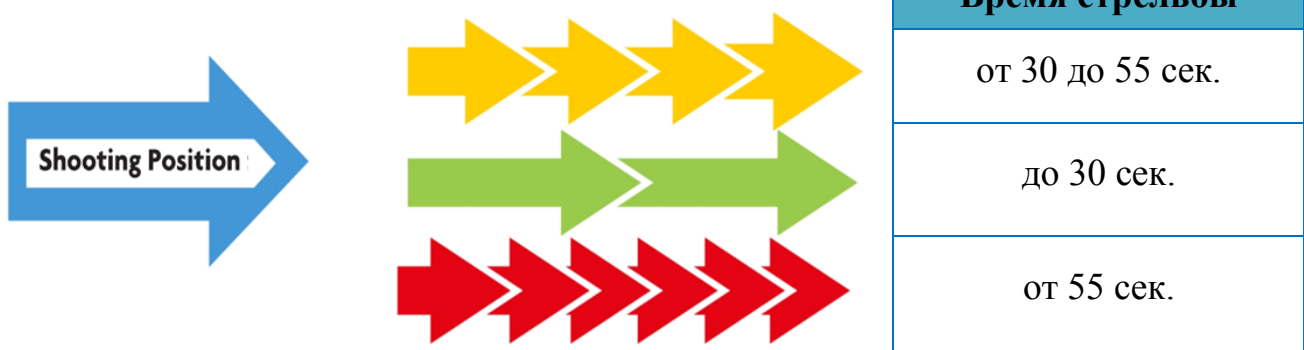
– спринт (два огневых рубежа) или – масстарт (четыре огневых рубежа).

Начало игры:

- 1) Все фишки участников игры располагаются в зоне START.
- 2) Для сбрасывания кубиков можно использовать крышку коробки.
- 3) Кубики одновременно сбрасываются всеми участниками. Перемещение игровых фишек по трассе происходит также одновременно. Следите, чтобы после сбрасывания кубиков фишка каждого участника сделала свой ход.
- 4) На лыжной трассе участников игры ожидают спортивно-биатлонные сюжеты. В таблице условных обозначений Вы найдете пояснения к каждому из сюжетов (приложение № 1). Правилами игры предусмотрена возможность сократить дистанцию – срезать (неспортивное поведение). Несмотря на то, что команда проекта «Биатлон – гонка уже началась» придерживается **ЧЕСТНОЙ** и **СПРАВЕДЛИВОЙ** ИГРЫ, каждый участник делает самостоятельный выбор – «СРЕЗАТЬ» или «ИГРАТЬ ЧЕСТНО».
- 5) Согласно правилам по биатлону, спортсмен не может пропустить огневой рубеж. Так и в игре, достигая поля Shooting position (огневой рубеж) фишка останавливается. Даже если выпавшее на кубике число предполагает движение. Вместо следующего хода участник, достигший огневого рубежа, совершает стрельбу.

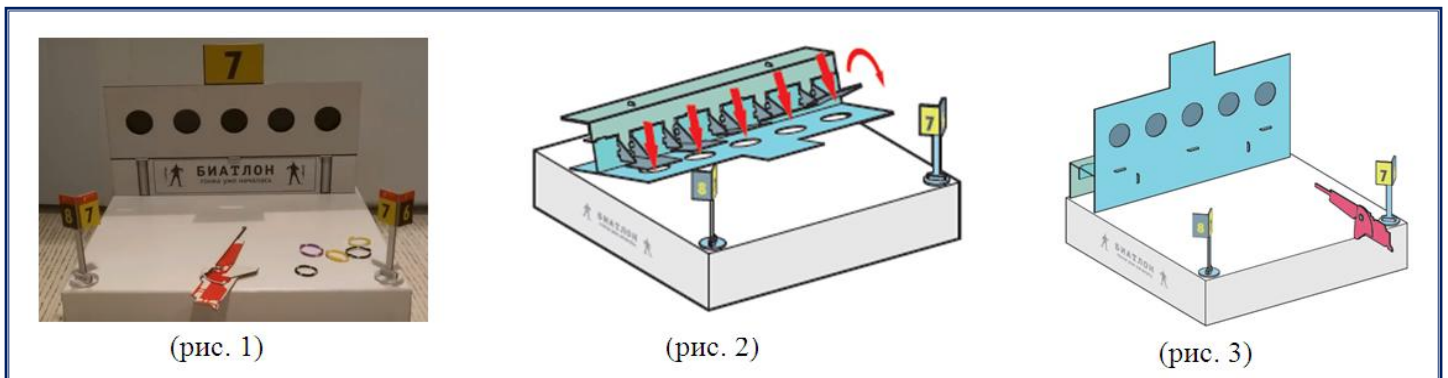
Правила стрельбы:

Во время стрельбы ведется учет времени. Вам понадобятся часы с секундной стрелкой либо секундомер. Время, затраченное на стрельбу, укажет на траекторию, по которой фишка участника будет двигаться с Shooting position (огневого рубежа):



Исходное положение для стрельбы показано на рис. 1.

Для перезарядки биатлонной установки энергично наклоните ее, как показано на рис. 2.



По команде участник заряжает винтовку резинками и ведет прицельную стрельбу по мишени. Запрещается касаться пальцами, винтовкой линии огневого рубежа (края коробки) – рис. 3. Пока Вы стреляете, остальные игроки следят за Вашей стрельбой и соблюдением правил стрельбы. За каждый промах необходимо «открутить» штрафной круг.

Определение победителя:

Побеждает тот, кто первым пересек линию финиша.

Фишки победителя и призеров ставятся на пьедестал в зоне финиша.

Участники, занявшие 4–6 места, располагаются справа от подиума для цветочной церемонии.

