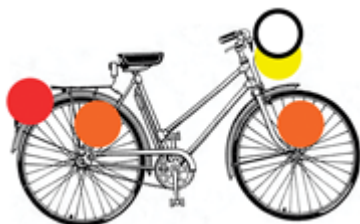


Безопасность на велосипеде.

Каждой команде выдаётся рисунок велосипеда и круги различных цветов (обязательные цвета: красный, белый, жёлтый, оранжевый). Нужно расставить катафоты (светоотражатели) на велосипеде.



Ответ



Блицпрос

- Устройство, которое поможет, если у велосипеда спустилось колесо. (Насос)
- Велосипед для двух и более ездоков, сидящих друг за другом. («Тандем»)
- «Горючее» для велосипеда. (Мускульная сила ног)
- С какого возраста разрешается выезжать на проезжую часть на велосипеде? (с 14 лет)
- Что означает в переводе с латинского слово «велосипед»? («Быстрые ноги» «Велокс» на латыни означает «быстрый», «педес» - ноги.)
- Основная часть велосипеда, к которой крепятся велосипедные компоненты. («Рама»)

Собираемся в путь на велосипеде

Из предложенных действий выбрать только те, которые относятся к подготовке велосипеда и велосипедиста к поездке (все предложения написаны на отдельных листах, последовательность выполняемых действий не учитывается):

1. Установить систему выпуска отработавших газов.
2. Установить руль по высоте.
3. Проверить работу стеклоочистителей.
4. Проверить накачанность шин и высоту рисунка протектора.
5. Проверить исправность тормоза, руля, звукового сигнала.
6. Надеть защитный шлем, налокотники, наколенники, перчатки.

7. Отрегулировать ремни безопасности.
8. Установить седло по длине и высоте.
9. Надеть очки с тонированными стеклами.
10. Проверить наличие необходимых документов.
11. Проверить исправность шинного насоса.
12. Проверить исправность сцепного устройства.

Примеры игр на велосипедах на закрытых площадках:

- **«Челночные гонки».** Отмечается линия старта и финиша. Между ними через каждые 10 метров от линии старта выставляются фишки (кольшки, камни и т.п.). По команде играющие объезжают первую фишку, возвращаются за линию старта, затем объезжают вторую фишку, снова возвращаются за линию старта, затем то же самое с третьей фишкой, но финишируют уже за линией финиша. Побеждает игрок, закончивший игру первым.
- **«Тише едешь – побеждаешь».** На расстоянии 30-40 метров от линии старта обозначается линия финиша. Играющие выстраиваются в одну шеренгу за линией старта и по команде начинают прямолинейное движение к финишу. Касание ногой земли считается ошибкой, игрок выбывает из состязания. Побеждает тот, кто пришел к финишу последним.
- **«Преодолей восьмерку».** На земле рисуют восьмерку с диаметром каждого круга 3 – 5 метров. Играющие поочередно проезжают восьмерку. Касание ногой считается ошибкой. Побеждает тот, кто проедет восьмерку безошибочно.
- **«С одной педалью».** На расстоянии 20-30 метров от линии старта устанавливаются поворотные кольшки (камни). По команде играющие, пользуясь только одной педалью, объезжают вокруг поворотного кольшка и, вернувшись, финишируют за линией старта. Побеждает тот, кто первым пересечет линию старта.