

Спортивные соревнования

«Ралли бегунов»

Задание: пробежать за короткое время через контрольные пункты точно обозначенной трассы, разделенной на одинаковые отрезки, и выполнить все «беговые» задания.

Трасса: 1–2 км.

Количество контрольных пунктов на трассе: 13 (возможны варианты).

Участники: все ребята отряда.

Стартовый интервал: 2–3 мин.

Перед ралли участники проходят трассу и знакомятся с заданиями на контрольных пунктах. На КП находятся контролеры, следящие за правильностью выполнения бегунами заданий.

Задания на КП:

1. Обычный бег.
2. Бег задом-наперед.
3. Бег на четвереньках.
4. Бег на корточках.
5. Бег с горящей свечой.
6. Бег с ложкой во рту.
7. Бег с кастрюлей на голове.
8. Бег в бумажной шляпе.
9. Бег в мешке.
10. Бег с ведрами на коромысле.
11. Бег с переодеванием.
12. Бег в лапшах по траве.
13. Бег с мячом между колен.

«Соревнование в определении величин»

Задание: в кратчайшее время пробежать установленную трассу, выполнив задания на контрольных пунктах.

Задания на КП:

1. Определение расстояния до стоящего особняком дерева.
2. Определение веса камня.
3. Определение высоты трех разных палок, вкопанных в землю.
4. Определение количества шариков в мешке.
5. Определение времени на примере продолжительности минуты.
6. Определение длины трассы.

Оценка: сумма чистого времени плюс добавочное время за неточное определение величин.

«Спортивное многоборье»

Задание: спортивное многоборье включает 5 основных дисциплин, которые можно выполнять по желанию. Соревнования могут быть одиночные и командные.

1. Стрельба из пневматического ружья. (Количество зарядов: 3–10. Расстояние: 10 метров. Мишень: 8–5,5. Положение: лежа без опоры. Время стрельбы: 5 минут на пристрелку, 10 минут – на стрельбу. Оценка: по количеству попаданий.)



2. Метание гранаты в цель. (Расстояние: 15 м. Вес гранаты: 350 г. Число бросков: 3. Оценка: одно попадание – 10 очков.)

3. Метание гранаты в окно. (Расстояние: 15 м. Вес гранаты: 350 г. Число бросков: 3. Окно: 1х1 м на высоте 1 м. Оценка: каждое попадание – 10 очков.)

4. Метание гранаты на расстояние. (Вес гранаты: 350 г. Число бросков: 3. Оценка: 1 м равен 1 очку, расстояние свыше 0,5 м округляется до 1 м.)

5. Определение азимута. (Определить азимут трех точек с точностью плюс-минус 6 градусов. Оценка: правильное определение азимута – 10 очков.)

«Состязание в наблюдательности»

Задание: пройти по установленной трассе и найти как можно больше мишеней.

Мишени: листы бумаги с разными обозначениями, расположенные на высоте 2-х метров над землей и на расстоянии 20 метров друг от друга по обе стороны трассы так, чтобы их найти было не просто. Длина трассы – 2 км.

Число мишеней: 20–30.

Участники: несколько команд по 2–3 человек.

Трасса обозначена бумажными значками-стрелками (или изучена заранее).

Стартовый интервал: 3 мин.

Оценка: сумма чистого времени плюс добавочное время за каждую мишень, которую не удалось обнаружить (2–3 минуты по договоренности).

«Соревнование в преодолении препятствий»

Задание: в кратчайшее время преодолеть препятствия, находящиеся на установленной трассе.

Длина трассы: 1–2 км.

Число препятствий: 5–10.

Виды препятствий:

1. Залезть по веревке на дерево.
2. Перелезть через преграду.
3. Перейти по «островкам» через лужу.
4. Перелезть по веревке через канаву.
5. Перелезть под натянутыми на расстоянии 0,4 м от земли веревками.
6. Перейти на ходулях местность.

Участники: несколько команд по 2–3 человек.

Обозначение трассы: знаки-стрелки.

Стартовый интервал: 3–5 мин.

Оценка: сумма чистого времени плюс добавочное время за препятствие, которое не удалось преодолеть (3–5 мин).

Примечание: трасса и препятствия должны соответствовать возрастной группе ребят. В целях безопасности не забудьте обеспечить страховку у каждого из препятствий.

«Соревнование на зрительную память»

Задание: в кратчайшее время пробежать маршрут и запомнить как можно больше предметов, изображенных на мишенях. Это соревнование часто устраивается в помещении, а на природе в такой форме оно приобретает своеобразный стиль.

Одиночное соревнование.

Количество предметов: 15–20.

Условие: бежать без письменных принадлежностей.

Оценка: чистое время от старта до финиша плюс штрафное время 0,15 мин за каждый незамеченный предмет. Участник, добежавший до финиша, получает дополнительно 3 мин для предметов (это время не засчитывается при оценке).



«Ночные соревнования»

Задание: в кратчайшее время пройти с карманным фонарем знакомый маршрут и сообщить у финиша правильную сумму чисел на мишенях, расположенных вдоль трассы.

Команды: по 2 человека.

Стартовый интервал: 3 мин.

Число мишеней: 10–15.

Виды мишеней:

1. 1+4

2. +7

3. –2

4. +8

...

15. Финиш = ?

Трасса: знакомая, без препятствий.

Мишени: на листах бумаги цифры со знаком «+» или «–».

Оценка: чистое время и правильная сумма чисел.

Примечание: неправильный результат математических действий команде не засчитывается.

«Мини–гольф»

Задание: в кратчайшее время выполнить все задания на этапах.

Необходимый инвентарь: импровизированная клюшка для игры в гольф, теннисный мяч.

Площадка для гольфа подготавливается в зависимости от рельефа местности, этапы (цели для гольфа) располагаются один за другим или в разных местах площадки.

Задания:

1. Обвести мяч по «змейке» через флажки.

2. Попасть мячом с расстояния в «ворота» на земле.

3. Попасть мячом в обруч, подвешенный на дереве.

4. Попасть мячом в лежащую трубу и так, чтобы мяч выкатился.

5. Направить клюшкой мяч по наклонной доске.

6. Сбить мячом лежащую консервную банку с расстояния.

7. Забросить мяч в указанный «эпицентр».

Оценка: чистое время, ушедшее на выполнение всех заданий, или количество ударов, необходимых для их выполнения.

«Соревнование по выполнению заданий»

Этот вид соревнования является одним из самых увлекательных. Такое соревнование способствует как повторению школьного материала, так и закреплению навыков, полученных в лагере. Задания могут включать следующие элементы: из области естествознания, географии, труда, военного дела, туризма и т.п. Суть соревнования указана в самом названии – «Соревнование в выполнении заданий».

Задание: пройти по хорошо обозначенной трассе и в местах контрольных пунктов выполнять установленные задания.

Длина трассы: 1–2 км.

Число КП: 7–15.

Команды: по 3 человека.

Контрольные пункты обозначены табличками с цифрами от 1 до 15 и текстами заданий.

Стартовый интервал: 7–10 минут в зависимости от сложности задания на КП.

Сложность трассы и отдельных заданий определяется в зависимости от возрастной группы детей, точно так же, как и оценка выполнения заданий.

Оценка: время от старта до финиша плюс штрафное время за невыполненное задание.



Вариант соревнования № 1:

1. Пройти на ходулях 5 метров.
2. Определить значения условных топографических знаков.
3. Сделать ласточку из бумаги.
4. Перечислить названия 10 стран.
5. Переплыть на другую сторону реки.
6. Как называется это дерево?
7. Расшифровать загадочную надпись.
8. Определить возраст хвойного дерева по мутовкам.
9. Попасть мячом в корзину.
10. Назвать фамилию мэра города.

Вариант соревнования № 2:

1. Пропрыгать в мешке 20 метров.
2. Расшифровать аббревиатуру.
3. В кратчайшее время поставить палатку и снова разобрать ее.
4. Влезть на дерево и сфотографировать номер вашей команды.
5. Как называются эти птицы?
6. Написать по порядку воинские звания в Российской Армии.
7. Каким деревьям принадлежат эти листья?
8. Назвать определенные созвездия.
9. Написать названия 10 съедобных грибов.
10. Доставить «раненого» до финиша.

Вариант соревнования № 3:

1. Подтянуться 3 раза.
2. Расположить животных по степени их интеллекта.
3. Назвать, из чего состоит спортивная форма.
4. Метнуть в цель каждому по одной стреле.
5. Ответить, кому принадлежат эти следы.
6. Сложить камни с буквами в таком порядке, чтобы надпись имела смысл.
7. Определить автодорожные знаки.
8. Набросить кольцо на палку.
9. Определить правильно голоса птиц и зверей.

«Лесные соревнования»

1. «Отыщи номера»

На краю родного леса, на деревьях, находящихся друг от друга на различных расстояниях, прикреплены номера от 1 до 10. Ребята по очереди должны как можно быстрее обождать все деревья от первого до десятого и коснуться каждого из них рукой.

2. «Самая большая шишка»

Шишек валяется в хвойном лесу видимо-невидимо. Кто найдет среди этого множества самую большую шишку, тот заработает очко.

3. «Пройти по бревнам с шишками»

Пять бревен расположить на расстоянии полуметра друг от друга. Каждый игрок должен взять в раскрытые руки по 30 шишек и пройти с бревна на бревно. Если шишки падают, начинать сначала. Кто быстрее.

4. «Беличьи хвосты»

Дети делятся на две группы. Каждая группа выбирает себе «белку» с хвостом определенного цвета, а ведущий в лесу прячет куски материи таких же цветов. По команде начинается поиск кусков своего цвета и привязывание их к хвосту своей «белки». Побеждает группа, «белка» которой в конце игры имеет более длинный хвост.



5. «Определи грибы»

Организатор показывает изображения (или муляжи) грибов, ребята отгадывают их названия.

6. «Картина из листьев»

Дети делятся на несколько групп. На поляне за определенное время каждая группа должна «нарисовать» картину из собранных в лесу листьев.

7. «Кто самый зоркий»

На довольно большом расстоянии в лесу, но когда еще можно различать простые движения, один из игроков через произвольные промежутки времени быстро выполняет различные движения: чистит зубы, поднимает руки и т. п. Остальные игроки должны записать каждое его движение. Выигрывает тот, чьи записи окажутся наиболее точными.

8. «Чего здесь не должно быть»

На определенном участке к деревьям или кустам прикрепляется что-либо такое, чего не должно быть. Например, к пихте крепится веточка сосны, к лиственнице – еловая шишка и т. п. Побеждает тот, кто заметит все несуразности.

9. «Ползком»

Выбирается ровная площадка на краю редкого леса. В очерченном квадрате, на расстоянии 20 метров от крайних деревьев, становится водящий, а на одно из деревьев вешается свисток. Остальные игроки, спрятавшись, подкрадываются к дереву со свистком. Если наблюдающий замечает кого-либо, он называет его по имени, и тот выбывает из игры. Побеждает тот, кому удастся свистнуть раньше, чем его заметят.

10. «Слепой сторож»

На пень кладется несколько небольших предметов. Одному из игроков – «сторожу» завязывают глаза и ставят его на расстоянии двух шагов от пня. Остальные игроки должны незаметно взять какой-либо предмет с пня. Того, кто при этом выдаст себя шумом, «сторож» выводит из игры.

11. «Угадай цветок»

Дети делятся на две группы. Одни получают листки с изображением цветов, другие – листки с их названиями. По команде нужно быстро найти соответствующий листок у другого игрока. Выигрывает тот, кто найдет его раньше всех.

12. «Слепой ботаник»

Несколько хорошо известных и имеющих типичный запах цветов дают осмотреть и понюхать детям. Затем им по очереди завязывают глаза и, дав понюхать цветок, предлагают по запаху определить его. За каждый угаданный цветок игрок получает один балл.

13. «Сбор листьев»

Напишем 5–10 названий деревьев или кустов, которые растут в лесу, а игроки в течение 10 минут должны принести их листья. Очко получает игрок, который за это время соберет больше всего требуемых листьев.

14. «Сооруди шалаш»

Соорудить шалаш, навес из лесного материала. У кого прочнее, удобнее и оригинальнее.

15. «Многоборье лесорубов»

- срубить топором сухое дерево;
- обрубить на дереве ветки;
- распилить ствол на отрезки размером 1 м;
- отпилить «на глазок» кругляк высотой 3 см;
- разжечь костер двумя спичками;
- забить три гвоздя наименьшим числом ударов.

«Водные соревнования»

Задача: в кратчайшее время выполнить все задания на воде или на берегу.

Команды: пары пловцов.

Трасса: хорошо обозримая, абсолютно безопасная.

Оценка: чистое время, ушедшее на выполнение заданий.



Этапы водных соревнований:

1. «Спасение утопающего» – с берега накинуть спасательный круг, привязанный к веревке, на сучок, торчащий из воды. Если «спасли» – двигаемся к следующему этапу.
2. «Обменяться в воде майками».
3. «Перевернуть опрокинутую лодку».
4. «Переплыть реку без весел» – плыть на плоту (или другом плавательном средстве) определенную дистанцию, но без весел.
5. «Сделать корабельную петлю».
6. «Наполнить бутылку водой с помощью ложки».
7. «Надуть матрац».
8. «Переплыть на матраце к финишу».

«Рыбаки и рыбки»

Выбираются 10–12 «рыбаков». Они становятся в ряд на берегу и берутся за руки – вот и невод готов. Такое же количество играющих отправляется в воду (заходят в воду по грудь и стоят группой) – вот и «рыбки». Правил в этой игре немного, но их надо строго выполнять. «Рыбкам» не положено разбегаться, пока руководитель не подаст сигнал свистком или голосом, а сделает он это раньше, чем «рыбаки» войдут в воду и заведут концы невода, образовав полукольцо. Соединенные руки «рыбаки» должны держать над водой и при всех случаях не опускать их в воду. По сигналу «рыбки» могут спастись, стремясь уйти из невода. Они или выплывают на берег, пока кольцо еще не замкнулось, или ныряют под соединенными руками «рыбаков». Пробиваться поверху, разрывая силой цепь сомкнутых рук, нельзя, нарушитель все равно будет считаться пойманным. Когда крайние в цепи возьмутся за руки и замкнут кольцо, «рыбки» уже не могут спастись бегством и становятся добычей «рыбаков». «Улов» выводят на берег и подсчитывают, присоединяя к нему и тех «рыбок», которые убежали не по правилам. Пойманные остаются на берегу, а «рыбаки» вторично закидывают невод. Непойманные «рыбки» снова собираются группой, ожидая сигнала, когда можно будет разбегаться. Затем играющие меняются ролями: «рыбаки» становятся «рыбками» и наоборот. Чей улов будет богаче, тому и присуждается победа.

«Блинки»

Бросить в воду плоский камешек так, чтобы он полетел параллельно поверхности воды. Камешек будет то касаться воды, то отскакивать от нее, по воде пойдут круглые «блинки». Кто сумеет бросить камешек так, чтобы на воде получилось наибольшее число «блинов»?

«Тур на воде»

В воду бросают обруч на 5–6 шагов от берега. Играющие идут по берегу и по очереди кидают камешки внутрь уплывающего обруча. Выигрывает тот, кто, бросив 10 камешков, наибольшее число раз попадает в цель.

«Нырки»

На линии, параллельной берегу, втыкают в дно реки две палки на расстоянии 5 шагов одну от другой. Концы палок должны быть видны над водой. Став у палки, которая находится выше по течению, играющий кладет на воду обруч диаметром 50–60 см, сделанный из двух гибких прутьев. Как только обруч проплывет мимо другой палки, играющий, не сходя с места, ныряет в воду. Задача состоит в том, чтобы, пробираясь по дну, догнать обруч и вынырнуть внутри него. Ребята по очереди пытаются это сделать. Выполнившие задачу считаются победителями.

«Водоносы»

Запасть двумя ведрами одинакового объема и двумя металлическими кружками одинаковой емкости. Играющие делятся на 2 команды и выстраиваются на берегу колоннами в одну линию. Интервал между командами 5–6 шагов. Против палок, воткнутых в дно реки, ставят на берегу ведра. Расстояние между палкой и ведром 20–40 шагов. На расстоянии трех шагов за ведрами отмечают линию – старт. Игрокам, которые стоят впереди, ведущий



дает кружки, а сам занимает место на черте, проведенной между ведрами. По сигналу ведущего игроки первой пары начинают состязание. Каждый из них бежит к палке, огибает ее, черпает полную кружку воды и возвращается на берег. Здесь играющий выливает воду в ведро, на старте передает кружку своему товарищу по команде и становится в хвосте колонны. Второй игрок, взяв кружку, сейчас же убегает со старта. Так, поочередно, игроки приносят воду. Выигрывает та команда, которая быстрее наполнит свое ведро до краев.

«Бой всадников»

На глубине воды по пояс две команды выстраиваются шеренгами лицом друг к другу. В каждой команде партнеры садятся на плечи друг другу. По сигналу ведущего начинается бой. Шеренги сходятся, и верховые стараются стащить в воду соперников. Побеждает команда, в которой по сигналу «Стоп» остается больше всадников.

«Щука»

На глубине по грудь игроки выстраиваются в шеренгу. Одного из игроков выбирают «щукой». Он становится в 10–15 шагах перед шеренгой, повернувшись к ней спиной. По сигналу руководителя играющие начинают приближаться к «щуке», стараясь подойти к ней как можно ближе. Неожиданно руководитель объявляет: «Щука плывет!», «щука» быстро оборачивается, а игроки с этого момента должны спрятаться – нырнуть с головой под воду. Тот, кого «щука» обнаружит раньше, чем он успеет нырнуть, выходит из игры. Побеждает тот, кто сумел первым приблизиться к «щуке», не будучи замеченным.

«Плавающие бревна»

На воде вдоль берега отмечается дистанция для гонок длиной 10–15 метров. Две команды по 4–5 человек становятся на старте. У каждой – бревно, которое надо привести по воде к финишу любым способом. Команда, которая сумеет это сделать быстрее, побеждает.

«Мяч в корзину»

Нужна плавающая корзина с грузилом, резиновый или волейбольный мяч. Одна команда обороняет корзину, другая ее атакует, стараясь забросить мяч. Игра длится 5 минут. Затем команды меняются ролями, и игра возобновляется. Выигрывает команда, сумевшая за время игры забросить мяч в корзину большее число раз.

«Пятнашки»

Игра проводится на мелководье. Назначается водящий, который после сигнала о начале игры старается догнать кого-либо и прикоснуться к нему рукой. Играющие убегают и увертываются от водящего. Пойманный поднимает руку, кричит «Я – пятнашка!» и начинает сам уже ловить других. Нельзя пятнать игрока, который погрузился с головой в воду!

«Потопи корабль»

Для игры надо положить на воду на небольшом расстоянии от берега несколько консервных банок. Против каждой из банок на берегу стоят 3–4 человека. Они стараются забросить в банки камешки, чтобы возможно скорее потопить их. Выигрывает та команда, которая быстрее потопила «корабль». Затонувшую банку надо достать и вынести на берег.

«Цапля и лягушка»

На глубине по пояс все играющие становятся в круг и берутся за руки. Один назначается «цаплей», а трое – «лягушатами». «Цапля» ловит «лягушек», которым разрешается выходить из круга, только ныряя под руками играющих в разных направлениях, и вновь возвращаться в круг. «Цапля» может выходить из круга и возвращаться в круг, только перепрыгивая через руки играющих (для этого они немного приседают). «Запятнанная» «лягушка» меняется с «цаплей» ролями, а игра продолжается.

«Передача мяча»

На глубине по грудь две команды по 5–6 человек выстраиваются в две параллельные колонны по одному, ноги на ширине плеч. Первые номера получают по мячу. По сигналу они наклоняются, погружаясь с головой в воду, и передают мяч между ногами вторым игрокам.



Те, в свою очередь, наклоняются, чтобы принять мяч, и передают третьим и т. д. Когда мяч дойдет до последних игроков, они бегут с ним к игроку, стоящему первым в колонне, и поднимают мяч высоко над головой. Выигрывает команда, раньше выполнившая задание.

«Шарикиада»

1. «Кто ближе»

На специально выбранном месте вбит в землю небольшой колышек, ребята должны с определенного расстояния бросать шарики так, чтобы они упали как можно ближе к колышку. Трое ребят, наиболее удачно выполнившие задание, зарабатывают очки.

2. «Кто быстрее»

В песке вырыта лунка, у каждого игрока по 5 шариков. Ребята должны с определенного расстояния забросить в лунку как можно больше шариков.

3. «Сбей фигуры»

С определенного расстояния катить по земле шарики и постараться сбить расставленные фигуры. Кто их собьет, используя при этом меньше шариков, тот побеждает.

4. «Найти шарики»

На ограниченном пространстве разбросаны 25 шариков. Тот, кто за установленное время найдет больше всех шариков, побеждает.

5. «Запомни цвет шариков»

В один ряд раскладываются 15 шариков разного цвета. Ребята должны запомнить за 10 сек, как они располагаются, затем назвать цветовую последовательность.

6. «Раздели шарики»

Один за другим, как можно быстрее, разделить кучку из 100 шариков по цветам.

7. «Сколько шариков?»

Отгадать, сколько шариков в мешке.

8. «Сбить пирамиду»

В небольшой кружок помещаются 4 шарика и сверху на них еще один. Задача – с определенного расстояния так кинуть шариком в пирамиду, чтобы все составляющие ее шарики вылетели из круга.

«Верёвкиада»

1. «Быстрее смотай»

Кто быстрее всех смотает пятиметровую веревку, один конец которой прибит гвоздем к пню, а второй – завязан на указательном пальце игрока?

2. «Пройди по канату»

Каждый соревнующийся берет в руки жердь и должен пройти по канату, лежащему на земле.

3. «Завяжи узел»

Надев на руки большие перчатки, у конца каната как можно быстрее сделать простой узел.

4. «Поднимись на гору»

С помощью веревки подняться на небольшую возвышенность. Это дело стоит доверить только подготовленным ребятам при соблюдении правил безопасности.

5. «Перережь веревку»

Игрок с завязанными глазами должен по команде перерезать веревку, натянутую в четырех метрах от него.

6. «Переберись»

Между двумя деревьями натянут канат, участники должны перебраться по нему на руках на другой край.

7. «Перепрыгни»

Эта игра иначе называется «Маятник». На сук дерева привязывается канат, ухватившись за который ребята перепрыгивают препятствие, например, лужу.



8. «Попади в петлю»

Сделать на висящем канате петлю. Из ровной ветки изготовить копьё. Начать его метать с различного расстояния так, чтобы оно прошло через петлю.

9. «Раскручивание каната»

Один из игроков становится в центр и раскручивает канат. Остальные образуют круг радиусом чуть больше длины каната. В интервале между модельными вращениями каната каждый должен успеть вбежать в круг, взять находящийся там предмет и вернуться на свое место так, чтобы его не задел канат.

10. «Найди канат»

Игроки с завязанными глазами выстраиваются в ряд. На расстоянии 20 метров от них двое держат канат. По команде вожатого игроки несколько раз поворачиваются на месте и в полной тишине пытаются коснуться каната.

11. «Завязывание узла парами»

От каждой группы ребят в соревновании участвует одна пара. Игроки становятся друг против друга, держась одной рукой за один конец каната, вторая рука заложена за спину. Вожатый выбирает один из знакомых всем узлов и предлагает паре завязать его. Учитывается скорость и правильность вязки узла.

12. «Завязывание узлов командами»

Соревнуются команды из 6 человек. Каждый из игроков, кроме четвертого и шестого, имеет небольшой канат. Перед каждой командой вбит в землю шест. По сигналу первый игрок завязывает на шесте корабельную петлю; второй привязывает свой канат к концу первого шотландским узлом; третий – санитарным узлом; четвертый делает на этом узле соединение; пятый привязывает свой канат рыбацким узлом; последний делает прочную петлю вокруг пояса.

13. «Завязывание узла вслепую»

Игрокам завязывают глаза платком и дают по небольшому канатику. Задача игроков – как можно быстрее завязать предлагаемый тип узла.

14. «Эстафета с развязыванием узлов»

Две команды стоят колоннами. Первые игроки держат в руке шпагат, на котором завязано столько различных узлов, сколько человек в команде. По сигналу эти игроки бегут к выбранной заранее цели, там развязывают один узел и быстро возвращаются назад. Передав веревку следующему игроку, каждый становится в конец колонны. Выигрывает команда, веревка которой раньше окажется без узлов.

15. «Перейди реку»

Снова нужно перейти препятствие, но на этот раз по двум канатам.

«Камушки»

1. «Конкурс на самый красивый камень».
2. «Собери разные виды камней». Кто больше?
3. «Метни и беги». Бросается камень на расстояние, и ребята убегают, пока камень падает. Выигрывает тот, кто успеет убежать дальше всех.
4. «Бросание камушков в консервную банку».
5. «Метание гранаты (камня) на расстояние» (из разных положений).
6. «Найди камень необычной формы».
7. «Каменная мозаика».

