

Jak się orientować korzystając z przyrody?

KASIA ADAMCZYK

Czołowa zastępu Wapiti 2. Drużyny Radomskiej św. Kingi. Uczennica 1. klasy Gimnazjum w Wolanowie k. Radomia.



Ciepła lipcowa noc, trzy zaspane zastępy chodzą po lesie. Nagle z ciemności wyłaniają się wysokie postacie w płaszczach i zaczynają pytać przestraszone harcerki o rzeczy, których przed chwilą obudzony umysł nie może sobie skojarzyć. Jednym z poleceń jest wyznaczenie północy. Jak to zrobić? – zapada cisza. Niespodziewanie pewna dziewczynka podchodzi do pierwszego z brzegu drzewa i obejmuje je szukając czegoś rękami. Co ty robisz? – pyta zdziwiona zastępowa. Szukam mchu – odpowiada beztrząsco harcerka... Na podstawie tej prawdziwej historii widzimy, że nabyta wiedza „zbiórkowa” często przydaje się w praktyce, np. podczas gier, a szczególnie wtedy, gdy się zgubimy. Chciałabym zaproponować kilka zabaw topograficznych mniej lub bardziej znanych, utrwalających wiedzę teoretyczną na temat wyznaczania kierunków świata, ale i nie tylko. Grę taką może zrobić każdy, kto zna się choć trochę na kierunkach świata i wyznaczaniu północy. Gwarantowana świetna zabawa! Dla utrwalenia przypominam wyznaczniki kierunków:

- ▣ mrowisko po stronie północnej jest bardziej spadziste
- ▣ mech na kamieniach i drzewach jest po stronie północnej
- ▣ słoje na ściętym pniaku są bliżej siebie po stronie północnej
- ▣ stojąc tyłem do słońca (w południe) nasza cień wyznacza nam północ
- ▣ nocą gwiazda polarna wyznacza nam północ
- ▣ stare kościoły mają ołtarz skierowany ku wschodowi
- ▣ samotne drzewo ma bardziej rozwinięte gałęzie po stronie południowej
- ▣ w czasie pełni księżyc wyznacza południe.



LEŚNY KOMPAS

Cel gry: utrwalenie, jakie zjawiska przyrodnicze wyznaczają północ.

Uczestnicy: zastępy.

Zastępy po wypuszczeniu z linii startu kierują się znakami patrolowymi w poszukiwaniu wyznaczników kierunkowych – np. mrowiska (jeśli na danym terenie nie ma żadnego wyznacznika, można go zastąpić patykiem z wiadomością, jaki wyznacznik). Po dotarciu do punktu (np. mrowiska) zastęp:

- 1) Odszyfrowuje znaną wiadomość. Można zamieścić tam krótki tekst; 2 pytania: dotyczące np. życia mrówek oraz jaki kierunek wyznacza mrowisko; 2 polecenia, np. podać kierunek (np. południowo-wschodni), znaleźć charakterystyczny punkt (np. drzewo) i wyznaczyć na jego podstawie „azymut”.
 - 2) Odpowiada na pytania oraz szuka kolejnego punktu, np. podążając na wschód (na podstawie mrowiska!), a 100 m dalej zacząć się kolejne znaki patrolowe.
- Grę podsumowujemy patrząc na czas i prawidłowe odpowiedzi zastępów.

RAJD ORIENTACYJNY

Cel gry: wyrobienie pamięci i orientacji w terenie lub poznanie terenu.

Patrole: ochotniczkiczki – trzyosobowe; tropicielki – dwuosobowe; pionierki – każda sama!

Na starcie patrol widzi mapę (plan miasta – w wersji miejskiej), na którym zaznaczone są dwa punkty: startowy A oraz B, tzn. ten, do którego mają się udać. Zadanie polega na tym, aby patrol pokonał trasę jak najkrótszą drogą, wybraną przez siebie. Mapa pokazywana jest patrolowi tylko przez 40 sekund! Grający muszą szybko zorientować się, gdzie się znajdują i zapamiętać drogę do następnego punktu (w tym wypadku B). Gracze nie mogą mieć swojej mapy i nie mogą szpicować drogi marszu w trakcie oglądania mapy (planu). Mogą to zrobić dopiero po obejrzeniu planu, gdy upłynie czas. Gdy dotrą do punktu B, odpowiednia osoba pokazuje im kolejny punkt – C, do którego mają się udać. I tak dalej, od punktu do punktu.

UWAGI

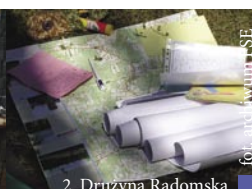
1. W zależności od grupy wiekowej, gra może obejmować swoim zasięgiem niewielki fragment lasu (okolice biwaku, obozu), osiedla, dzielnicy. Dla pionierek teren gry powinien obejmować np. całe miasto, a nawet i okolice.
2. Kolejne punkty mogą być usytuowane w specjalnych miejscach: zabytki, miejsca pamięci, kultury, ważniejsze placówki, pomniki itp.
3. Dla utrudnienia (dla harcerek z wyższym stopniem) z mapy należy usunąć wszystkie opisy, nazwy (ulic, osiedli, dzielnic) itp.



obóz 2DR, 4DR, 2DJ



2. Drużyna Radomska



2. Drużyna Radomska



obóz Puszczy Warszawa 2006



3. Drużyna Warszawska