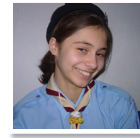


Z mapą w las...

JUSTYNA FRANCUK TROP.

Zastępowca Mrówki 2. Drużyna Jedleńska św. Rity.
Uczennica 3 klasy gimnazjum w Jedlni Letnisko.



Dlaczego warto rozwijać swoją orientację w terenie? Nie jest problemem zorientować mapę lub iść na wyznaczony azymut w dzień. Dobrze wiemy, że na obozach bywają nocne gry, wtedy rodzi się często pytanie: „dokąd iść?”. Oto kilka przykładów gier doskonałych na każdą zbiórkę.

Grasz z fabułą?

Oczywiście gra jest interesująca, kiedy ma fabułę, a zastępy ze sobą rywalizują. Na samym początku zastępowe muszą wybrać osobę, która będzie porwana (często pada na czołową). Zastępy muszą na określonym terenie szukać listu, który pozostawił, np. pirat. List może być o treści: „Wasza czołowa jest ze mną. Jeśli chcecie ją odzyskać, każdy zastęp musi stoczyć ze mną 5 walk” (Walka o chustę itp.). Oczywiście konfrontacja ma się odbyć na końcu gry. Do listu dołączamy mapę z zaznaczonymi punktami gry. Do każdego punktu jest dołączona moneta (może to być kartonik owinięty w złotko). Zastęp, który przegra bitwę z piratem, musi oddać jedną monetę. Punktów jest 5 – tyle, ile monet na grze. Na każdym punkcie czeka też na zastęp zadanie, np. przygotowanie scenki dotyczącej gry; ułożenie toru przeszkód dla rywalizującego zastępu; kolejne wskazówki

od pirata itp. Jeżeli zastępy są liczne, można na trasie gry postawić „czarne charaktery”, które będą utrudniały pracę zastępom.

Orientuj się w Semaforze...

Jeżeli gra ma być krótka, nie musi mieć fabuły. Wystarczy, by było w niej zawarte 5 celów: Bóg, służba, zdrowie, zmysł praktyczny, charakter. Czas i miejsce gry: zima w lesie nad jeziorem. Na początku harcerka prowadząca grę zostawia w widocznym miejscu list z dołączoną mapą, na której zaznaczone są punkty gry. Pierwszy punkt jest blisko brzegu jeziora. Po drugiej stronie stoi harcerka, która nadaje semaforem, że potrzebuje pomocy. w drugim punkcie dziewczyny mają zadanie, żeby wytropić ślady leśnego zwierzęcia na śniegu. w trzecim punkcie mają w drodze odmówić dziesiątkę różańca w określonej intencji. Na końcu trasy spotykają harcerkę prowadzącą grę ze „złamaną nogą”, którą trzeba usztywnić! Ostatnie zadanie na grze, to krótki tor przeszkód o długości około 60-70 m:

START

- » 2 m rozbiegu
- » 1,5 m do przeskoczenia
- » 1 m wolnego biegu

» rzut śnieżką do celu (celem może być drzewo)

» slalom pomiędzy plecakami

» 2,5 m wolnego biegu

» skok obiema nogami do kilku pętli

» 2 m wolnego biegu

» 1,5 m do przeskoczenia

META.



fol. Marysia Czerwińska ■

Oto kilka przykładów gier, które ułatwią orientację w terenie bez używania kompasu

ORIENTUJ SIĘ!:

1) Znajdź, zapamiętaj, wygraj!

W zalesionym terenie ustawiamy od 6 do 8 punktów. Zawodnicy startują zopatrzeni tylko w kompas, kartkę i długopis. Całą trasę pokonują bez mapy. w miejscu startu i na pozostałych punktach umieszczają fragment mapy z zaznaczonym odcinkiem trasy od jednego punktu do drugiego. Uczestnicy powinni utrwalić sobie drogę, którą muszą pokonać i ten odcinek przebyć z pamięci. Mapy na poszczególnych punktach powinny mieć zabezpieczenie w folię i być zawieszane na wysokości ok. 1 m.

2) Szkic wygranej

Gra wymaga długiego i szczegółowego przygotowania. Organizator gry rysuje szkice terenu, na którym ułożone są punkty. Dla ułatwienia zadania uczestnikom gry w punkcie rysowania szkicu powinien być charakterystyczny znak, który będzie informował, że z tego miejsca był rysowany szkic. Zadaniem uczestników jest pomyślnie przejście trasy i odnalezienie ukrytych listów.

3) Miasto niczym dżungla

W mieście jest więcej punktów orientacyjnych niż w lesie. Podczas gry na orientację w mieście w poszczególnych punktach podajemy wskazówki typu: następny punkt jest na północnym wschodzie; przy najbliższych światłach (przejściu dla pieszych) musicie skrócić na północny zachód; idąc prosto ok. 500 m zauważycie pomnik sławnego poety. I tak powinno być na wszystkich punktach gry.