



Pionierka przez cały rok

**DOMINIKA STANIOS SAM.**

Drużynowa 4. Drużyny Radomskiej św. Teresy.
Uczennica 3. klasy VI LO im. Jana Kochanowskiego w Radomiu.

Skuteczny projekt, szkoła przetrwania, inspiracje – oto nazwy gier, które pozwolą ci ćwiczyć technikę pionierki z zastępem przez cały rok.

Rozbite namioty w lesie, Nasza drużyna i kilka dni na ukończenie pionierki. Jak przygotować się na to wyzwanie? Prosta sprawa! Ćwiczcie przez cały rok, aby nie wyjść z wprawy i nauczy się czegoś nowego. Oto propozycja gry z zakresu tej dziedziny życia obozowego, na zbiórkę drużyny lub wspólny wyjazd.



fot. Anna Rogowska

■ 10 DL św. Małgorzaty Alacoque**Szkoła przetrwania**

Gra trwa około 2 godzin i jest przeznaczona dla wszystkich zastępów. Skauci stają się załogą statku i otrzymują wiadomość o poszukiwanej wyspie skarbów. Kapitan chce sprawdzić, czy jego załoga potrafi własnoręcznie wybudować sprzęty potrzebne do życia w nowym dziewiczym miejscu. Tylko najlepsi pozostaną z nim na przylądku, aby zdobyć złoto i chwałę.

**■ 3 DR św. Brunona z Kwerfurtu**

Każdy zastęp dostaje mapę z zaznaczonymi punktami, na których zostanie sprawdzona ich wiedza praktyczna (najlepiej zastosować tzw. żywe punkty). Oto nasze propozycje zadań przewidzianych na takim biegu.

Punkt 1: Zastęp ma za zadanie związać dwie żerdzie na krzyż. Liczy się czas, dokładność i stałość wykonania.

Punkt 2: Zastęp dostaje żerdź i koruje ją na czas.

Punkt 3: Zastęp jak najszybciej robi precyzyjny zacios.

Punkt 4: Zastęp przy pomocy świdra wykonuje drabinkę składającą się z przynajmniej trzech szczebelków. Liczy się czas i wytrzymałość.

Punkt 5: Z sześciu sznurków należy wykonać trzy różne wzory makramy. Liczy się szybkość. Trzeba wykorzystać wszystkie sznurki do końca!

Punkt 6: Zastęp dostaje ramkę, która symbolizuje półkę. Należy ją wypełnić, np. makramą, małymi żerdkami lub tradycyjnie sznurkiem.

Punkt 7: Zastęp dostaje dwie dratwy. Jeden należy pociąć na trzy równe kawałki dowolnym sposobem. Następnie trzeba określić długość drugiego kawałka sznurka (jednym z zadań na stopień jest znajomość długości przedramienia, stopy, itp., więc można posłużyć się tą wiedzą). Im bardziej wynik zbliżony jest do rzeczywistej długości, tym więcej punktów otrzymuje zastęp.

Punkt 8: Zastęp musi wymienić dwa sposoby zabezpieczania narzędzi obozowych takich jak siekiery, piły, młotki itp.

Punkt 9: Zastęp dzielimy na grupy dwuosobowe. Każda z nich otrzymuje kartkę, na której widnieje rysunek, zdjęcie, kolor, temat, itp. Na tej podstawie należy wykonać projekt pionierki oddający charakter danej ilustracji. Liczy się pomysłowość i realność wykonania projektu.

**■ PuSzcza warszawska**

Wygrywa zastęp, który wykona jak najlepiej podane wyżej zadania na poszczególnych punktach. Nagrodą może być wstążka na proporzec, to lepiej zachęci do szlifowania tej części życia obozowego przez cały rok. Będzie też dobrym sposobem na utrzymywanie narzędzi w dobrym stanie. Zachęcamy, więc do ciągłego doskonalenia znajomości pionierki.

