

Т е р е н о в а г р а

НАВЧАЛЬНА ГРА 05 - 3маг

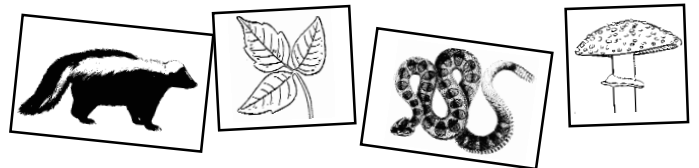
Якщо у вашому курені є прихильники, які переходять I-шу Пробу, зорганізуйте теренову гру, щоб їх навчити і перевірити те, що в точці Г (Життя в Природі), .

Гра має 7 пунктів і на кожному пункті повинен бути виховник або старший юнак. На кожному пункті є одне завдання яке перше треба юнаків навчити, а тоді

перевірити чи юнак його засвоїв. Завдання на пункті може тривати 20 хвилин; це значить, щоб перейти всі пункти потрібно 2 1/2 години. Найкраще, переходити пункти парами (по дві особи).

При кінці гри, прихильники, які успішно зроблять всі завдання, здадуть 8 точок I-ої Проби із частини Г (Життя в Природі).

1 *Ціль:* Зробити стружений патичок до запалювання вогню. При інструктажі, пояснити як правильно вживається ніж.
Потрібно: ніж, сухі патики до стругання.



2 *Ціль:* Збудувати гніздо для розпалювання вогню, запалити вогонь.
Потрібно: хмиз, сухі патички, сірники.

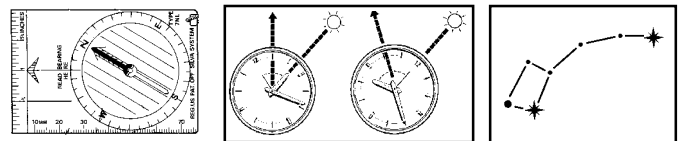


7 *Ціль:* Із розданих карток: назвати 2 небезпечні із 5-ох рослин; 2 небезпечні із 5-ох тварин; пізнати сліди 3 тварин.
Потрібно: 5 карток із тваринами (2 небезпечні), 5 карток із рослинами (2 небезпечні). 10 карток із слідами тварин.

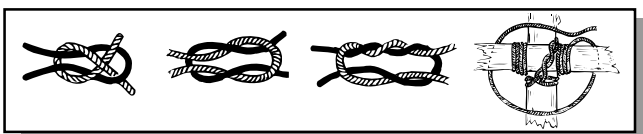


3 *Ціль:* В наплечник правильно спакувати особистий виряд на одноденну прогулку. Вибрати тільки ті речі, які потрібно.
Потрібно: Наплечник, особистий виряд на прогулку з додатками речей — напр. радіо, подушка, більше одяжі — які не є потрібні. (за списком виряду, див: Пластовий Довідник, ст. 181; Життя в Пласті, ст. 317).

6 *Ціль:* Показати сторони світу за компасом, годинником і зорями. Зорієнтувати карту.
Потрібно: карти, компаси, карта на якій зазначені зорі.



4 *Ціль:* Зав'язати три вузли і одне в'язання так як на дошці.
Потрібно: Дошка на якій причіпити 3 вузли і одне в'язання.



5 *Ціль:* Поставити, розібрати і спакувати шатро. Перше показати юнакам як це робиться, тоді вони роблять самі.
Потрібно: Шатро