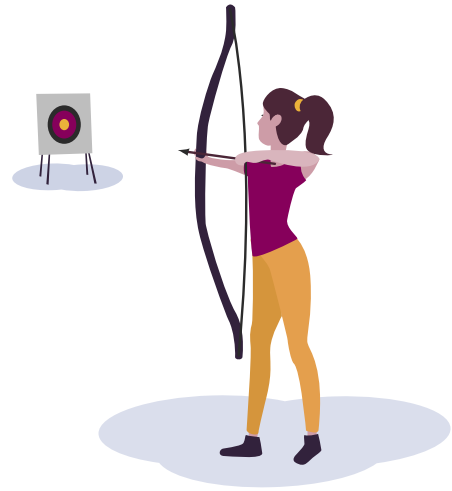




# GRA TERENOWA NASZ MAŁY SZANIEC



**Autor:** Aleksander Olczyk

Nauczyciel w Niepublicznej Szkole Podstawowej im. Henryka Sienkiewicza w Nowym Radzikowie

**Gra terenowa „Nasz mały szaniec” polega na dotarciu do kolejnych punktów kontrolnych i wykonaniu poszczególnych zadań. Po zakończeniu biegu uczestnicy prezentują fotorelację lub film z przebiegu całej trasy. Celem gry jest poznanie bohaterów książki Aleksandra Kamińskiego „Kamienie na szaniec” i ich zastąg dla Polski.**

## UCZESTNICZY

---

Uczniowie klas 6–8 szkoły podstawowej.

## CELE SZCZEGÓŁOWE

---

- a) poznanie bohaterów książki – Rudego, Alka i Zośki i innych;
- b) wykorzystywanie narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK);
- c) korzystanie ze znaków topograficznych;
- d) poznanie szyfru „czekoladka”;
- e) odkodowywanie symbolu Polski Walczącej;
- f) nauka piosenki „Szare Szeregi”;
- g) nabycie i utrwalenie umiejętności opatrywania ran (w tym również symulacja przeniesienia rannego na samodzielnie skonstruowanych noszach);
- h) trening wytrzymałościowy;
- i) doskonalenie autoprezentacji;
- j) wspólne gry integracyjne i zabawy przy ognisku;
- k) ćwiczenie umiejętności nagrywania, fotografowania obiektów;
- l) nabycie i utrwalenie umiejętności korzystania z krokomierza, nadajnika GPS, stopera.



## POMOCE NIEZBĘDNE DO UDZIAŁU W GRZE

- a) telefon z internetem, wbudowanym aparatem cyfrowym, GPS-em, krokomierzem i dyktafonem;
- b) kartka, długopis.

## POMOCE, KTÓRE TRZEBA PRZYGOTOWAĆ PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

- a) puzzle z okładką „Kamieni na szaniec”;
- b) materiały pozwalające przygotować łuk i strzały;
- c) szpadle i saperki;
- d) lina;
- e) kijki lub patyki, na których rozciągniemy linę do czotgania;
- f) bandaże i dwa długie kije do stworzenia prowizorycznych noszy;
- g) dwa koce;
- h) kilka rowerów (w zależności od liczebności grup);
- i) materiały na ognisko zaplanowane po zakończeniu gry terenowej;
- j) laptop + projektor z ekranem do przedstawienia fotorelacji lub filmu z całej gry.

Do rozpoczęcia gry potrzebne są trzy grupy (drużyny), które wcielą się w trzech różnych bohaterów „Kamieni na szaniec” – Alka, Rudego i Zośkę. Co ważne, dzielenia na grupy dokonuje organizator, nie zdradzając uczestnikom pseudonimu czy imienia i nazwiska bohatera. Początkowo grupy można nazwać: A, B i C.

W każdej grupie jest opiekun, czyli osoba dorosła. Grupa wybiera też lidera, który będzie jej przewodził. Nad pracą drużyn czuwa organizator. Dba on o bezpieczeństwo uczestników, ma z nimi stały kontakt telefoniczny, jest odpowiedzialny za przygotowanie każdego z punktów kontrolnych i wyposażenie go w niezbędne rekwizyty. W przypadku gdy żaden z uczestników w grupie nie dysponuje telefonem z niezbędnymi do gry narzędziami, rolą opiekuna jest zadbanie, by taki telefon został przygotowany wcześniej, na wszelki wypadek. Nadrzędną sprawą jest bezpieczeństwo uczestników, dlatego też w każdym z punktów musi być obecna przynajmniej jedna osoba dorosła, która to bezpieczeństwo zagwarantuje.

Gra kończy się wówczas, gdy drużyny wykonają wszystkie zadania na wszystkich punktach kontrolnych. Dopiero wtedy możemy przejść do podsumowania, czyli wykonania fotorelacji lub filmu z przebiegu całej trasy. Każda z grup pracuje indywidualnie nad swoją fotorelacją.





# PRZEBIEG TRASY

## PUNKT 1. START

---

Wybieramy punkt spotkania na boisku szkolnym lub w innym miejscu w pobliżu szkoły.

Każda z grup po przybyciu na miejsce otrzymuje kopertę z zaszyfrowanym imieniem i nazwiskiem wylosowanego bohatera. Musi odszyfrować tę wiadomość za pomocą instrukcji, a następnie wystać do organizatora SMS z odpowiedziami na trzy pytania:

1. Podaj pseudonim bohatera twojej grupy (jeśli uczestnicy gry go nie znają, muszą tę informację znaleźć, np. w internecie).
2. Podaj kilka cech charakterystycznych wyglądu waszego bohatera.
3. Wymyśl okrzyk i znak (symbol) waszej grupy.

## PUNKT 2. PUZZLE

---

Gdy uczestnicy dotrą do punktu, otrzymują do ułożenia puzzle związane z tematyką „Kamieni na szaniec”. Każda z grup powinna otrzymać inne. W każdym zestawie umieszczamy imiona i nazwiska dwóch pozostałych bohaterów książki (przykładowo drużyna Rudego odszyfrowuje imię i nazwisko Alka i Zośki). Po ułożeniu puzzli grupa ma za zadanie odszukać w internecie informacje o dwóch pozostałych bohaterach, a następnie za pomocą aplikacji do nawigacji w telefonie musi dojść do ustalonego punktu, w którym jest ukryty list z zasługami dwóch wymienionych osób.

Po ułożeniu puzzli i odczytaniu imion i nazwisk grupa wysyła je SMS-em do organizatora, który potwierdza wykonanie zadania i kieruje grupę do następnego punktu. W SMS-ie powinien się również znaleźć opis zasług dwóch bohaterów, co będzie dowodem na odnalezienie listu.

## PUNKT 3. POLSKA WALCZĄCA. KODOWANIE

---

W punkcie trzecim umieszczamy zakodowany symbol Polski Walczącej (wzór znajduje się w Arkuszu 1). Po odkodowaniu grupa musi odnaleźć w internecie tekst piosenki „Szare Szeregi” i zaśpiewać wspólnie co najmniej dwie zwrotki, nagrywając swoje wykonanie na dyktafon w telefonie.

## PUNKT 4. MEDYCZNY

---

Grupa po przybyciu na miejsce ma za zadanie zabandażować rannego (w przypadku każdej z grup obrażenia rannego są inne). „Ranny żołnierz” to dodatkowa osoba, która jest na danym punkcie i nie wchodzi w skład żadnej grupy. Organizator powinien wyposażyć punkt medyczny w odpowiednią ilość bandażu i pozostawić na miejscu dwa kije, które posłużą za stelaż do noszy. Po wykonaniu noszy grupa transportuje rannego na wyznaczone miejsce, a działanie dokumentuje zdjęciami.

## PUNKT 5. SURVIVAL

---

Jest to punkt czysto survivalowy, sprawdzający sprawność fizyczną i wytrzymałość całej grupy. Nie oznacza to jednak, że zadania, które przygotowujemy, mają być bardzo trudne do wykonania. Każda z czynności powinna być na takim poziomie, by nawet średnio sprawna osoba mogła bez przeszkód ją wykonać.



Punkt ten wymaga najwięcej pracy, dlatego wskazane byłoby, gdyby przygotowywały go co najmniej trzy osoby.

Do zadań organizatora należy przygotowanie następujących przeszkód:

1. Wbicie kilkunastu kijków, do których przywiążemy linę – pod nią uczestnicy będą się czotgać. Ważne jest, by na drodze uczestnika podczas czotgania pojawił się choć jeden zakręt.
2. Umieszczenie na drzewie tarczy, w którą uczestnicy będą strzelali z łuku. Łuk i strzały należy przygotować znacznie wcześniej, gdyż jest to czasochłonne zajęcie.
3. Przygotowanie narzędzi umożliwiających wykopanie dołu.
4. Zorganizowanie stanowiska, na którym uczestnicy będą przechodzić pod liną bez jej dotknięcia. Linę należy przywiązać między dwoma drzewami albo dwoma palikami, które wcześniej zostaną wbite w ziemię.
5. Podstawienie roweru do jazdy na czas. Wybieramy punkt, który znajduje się niedaleko, i umieszczamy tam np. fotografię pistoletu czy karabinu z II wojny światowej. Wybrany uczestnik ma w czasie np. trzech minut dojechać do punktu i przywieźć nam zdjęcie jako zdobyte trofeum.

Zadania uczestników:

1. Czotganie pod liną.
2. Wykopanie dołu na wzór szańca.
3. Strzelanie z łuku do tarczy.
4. Przejście pod liną bez dotknięcia.
5. Jazda rowerem do celu w określonym czasie.

Po wykonaniu zadań lider zespołu melduje się na wybranym przez siebie portalu społecznościowym i wstawia zdjęcie z trofeum.

## **PUNKT 6. OGNISKO PODSUMOWUJĄCE**

---

Zwieńczeniem całej gry terenowej jest wspólne ognisko, na które docierają uczestnicy ze wszystkich grup i przedstawiają się sobie nawzajem. Bardzo ważnym punktem ogniska powinna być gawęda historyczna, snuta przez zaproszonego gościa.

## **PUNKT 7. PRZEDSTAWIENIE FOTORELACJI LUB FILMU Z GRY TERENOWEJ**

---

W terminie nie dłuższym niż trzy dni po ukończeniu gry grupy przedstawiają fotorelację z jej przebiegu lub własny, krótki film dotyczący poszczególnych punktów.

W grze nie ma przegranych – każdy uczestnik, który ukończy wszystkie punkty, jest zwycięzcą. Zamysłem gry nie jest wyłonienie jednostek wybitnych, lecz ukazanie, że tylko współpraca daje pewność sukcesu.



## ARKUSZ 1

### Gra terenowa „Nasz mały szaniec” – Karta kodowania

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1																									
2																									
3																									
4																									
5																									
6																									
7																									
8																									
9																									
10																									
11																									
12																									
13																									
14																									
15																									
16																									
17																									
18																									
19																									
20																									
21																									
22																									

#### Instrukcja kodowania:



B2 – Z2, B2 – B22, B22 – Z22, K4, K5, L4 – L19, M4 – M19, N4 – R4, N5 – S5, S6 – S10, T6 – T10, N11 – S11, G15 – G17, H15 – H17, H18, I18, I19, J19, K19, J20, K20, N19, O19, P19, N20, O20, P18, R18, R15 – R17, S15 – S17, Z3 – Z21



C12 – K12, N12 – Y12, C13 – K13, N13 – Y13, C14 – K14, N14 – Y14, C15 – F15, I15 – K15, N15 – P15, T15 – Y15, C16 – F16, I16 – K16, N16 – P16, T16 – Y16, C17 – F17, I17 – K17, N17 – P17, T17 – Y17, C18 – G18, J18, K18, N18, O18, S18 – Y18, C19 – H19, R19 – Y19, C20 – I20, L20, M20, P20 – Y20, C21 – Y21

Kolorem wewnątrz kwadratu wypełniamy pola o odpowiednich współrzędnych.



## Gra terenowa „Nasz mały szaniec” – Karta kodowania

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
1																										
2		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
3		■																							■	
4		■									■	■	■	■	■	■	■	■							■	
5		■									■	■	■	■	■	■	■	■	■						■	
6		■									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					■	
7		■									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					■	
8		■									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					■	
9		■									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					■	
10		■									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					■	
11		■									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					■	
12		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
13		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
14		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
15		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
16		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
17		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
18		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
19		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
20		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
21		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
22		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

### Instrukcja kodowania:



B2 – Z2, B2 – B22, B22 – Z22, K4, K5, L4 – L19, M4 – M19, N4 – R4, N5 – S5, S6 – S10, T6 – T10, N11 – S11, G15 – G17, H15 – H17, H18, I18, I19, J19, K19, J20, K20, N19, O19, P19, N20, O20, P18, R18, R15 – R17, S15 – S17, Z3 – Z21



C12 – K12, N12 – Y12, C13 – K13, N13 – Y13, C14 – K14, N14 – Y14, C15 – F15, I15 – K15, N15 – P15, T15 – Y15, C16 – F16, I16 – K16, N16 – P16, T16 – Y16, C17 – F17, I17 – K17, N17 – P17, T17 – Y17, C18 – G18, J18, K18, N18, O18, S18 – Y18, C19 – H19, R19 – Y19, C20 – I20, L20, M20, P20 – Y20, C21 – Y21