

RETEAUA NATIONALA DE PRODUCERE SI DISTRIBUIRE MATERIALE PEDAGOGICE

3	6	0	0	2
Ramura de varsta: EXPLORATORI				
Aria de dezvoltare: CARACTER				
Data publicarii: 1999-09-02				

Cele 14 varfuri ale lui Messner

Locul de desfășurare	Durata	Număr de participanti
În apropierea locului de campare, într-o zonă cu dealuri sau înălțimi cu diferente de nivel relativ mici.	O jumătate de zi sau 8 ore.	Între 8 si 12 patrulare.

Materiale necesare

În vederea pregătirii traseelor, organizatorii vor trebui să aibă pregătite:

- un indicator central cu săgeți îndreptate către taberele de bază (carton, placaj etc.)
- indicatoare din fiecare tabără de bază către vârful (idem)
- o fișă de parcurs pentru fiecare patrulă (vezi ex.)
- o modalitate de a înregistra trecerea patrulelor prin taberele de bază, prin punctele critice și o dovadă a atingerii vârfurilor (autocolante, etichete sau markere)
- câte un zar special pentru fiecare tabără de bază și pentru fiecare punct critic (18)
- un obiect voluminos și greu de cărat (bustean, canistră, găleată de apă plină) pe post de "butelie de oxigen"

Patrurile participante vor trebui să fie echipate ca pentru orice activitate în teren accidentat (ghete, haine confortabile și rezistente, rucsac mic cu provizii).

Obiectivele activității

1. Dezvoltarea spiritului de echipă și a democrației de grup
2. Stimularea lucrului planificat și a dezvoltării de strategii.
3. Dezvoltarea perseverenței în atingerea unui obiectiv
4. Creșterea interesului pentru istoria alpinismului
5. Dezvoltarea capacității de a gândi rapid și a acționa cu calm în fața situațiilor neprevăzute.

Descrierea activității

În jurul campului, sau în zona aleasă pentru joc, se stabilesc patru "tabere de bază" (TB1, TB2, TB3, TB4) preferabil în patru directii total diferite, la circa 5 min. alergare (10 min. mers) de punctul de start (C).

În jurul fiecărei tabere de bază se stabilesc câte patru puncte – "vârfurile" – care pot fi culmi, creste, vârfuri de deal, înălțimi sau puncte oarecare în pădure, cam la aceeași distanță ca și cea din C în TB.

Excepție face o singură tabără de bază, care va avea numai două vârfuri (cele mai înalte – Chomolungma și K2). Distanța până la ele va fi ceva mai lungă decât în cazul celorlalte.

Avem astfel un număr de 14 vârfuri botezate după cei 14 optmiari din Himalaya și Karakorum (Chomolungma, K2, Kangchendzunga, Lhotse, Makalu, Manaslu, Dhaulagiri, Nanga Parbat, Cho Oyu, Gasherbrum II, Broad Peak, Hidden Peak, Annapurna, Shisha Pangma).

Între fiecare tabără de bază și vârf, cam la două treimi distanță după TB, se stabilește "punctul critic" al respectivului vârf (PC).

În fiecare tabără de bază va sta câte un arbitru – meteorolog (lider). El va avea la dispoziție un zar special cu un desen sau inscripție "vreme frumoasă" pe două fețe, "vreme schimbătoare" pe alte două și "furtună" pe cele rămase. De asemenea el va dispune de autocolante sau etichete cu aceleași inscripții pentru a fi lipite pe fisele patrulelor. În lipsa acestora pot fi utilizate markere de diferite culori.

Punctele critice pot avea sau nu arbitri (în funcție de încrederea pe care vrem să-o acordăm patrulelor). Oricum, aici va exista un alt zar special, cu inscripția "senin" pe două dintre fețe, "viscol", pe alte două și "rău de altitudine", pe ultimele.

Pe vârfuri putem avea compoziții diferite, coduri sau orice alt element doveditor (înălțimea vârfului, anul în care a fost cucerit, anul în care Reinhold Messner l-a escaladat etc.).

În punctul C vom instala un pilon indicator, cu săgeți indicând direcția tuturor TB.

În fiecare TB vom avea săgeți indicând direcția către vârfurile respective (fig.1).

Fiecare patrulă primește o fișă de parcurs (fig.2) și pornește din punctul C.

Obiectivul este să atingă toate cele 14 vârfuri în timpul cel mai scurt.

Patrula pleacă din C și se îndreaptă către una din TB, la libera alegere. Ajunși aici, arbitrul aruncă "zarul meteorologic". Rezultatul va fi consemnat (autocolant, marker) în fișa patrulei.

Dacă rezultatul este "vreme frumoasă", echipa poate pleca mai departe, direct pe vârful ales ca obiectiv.

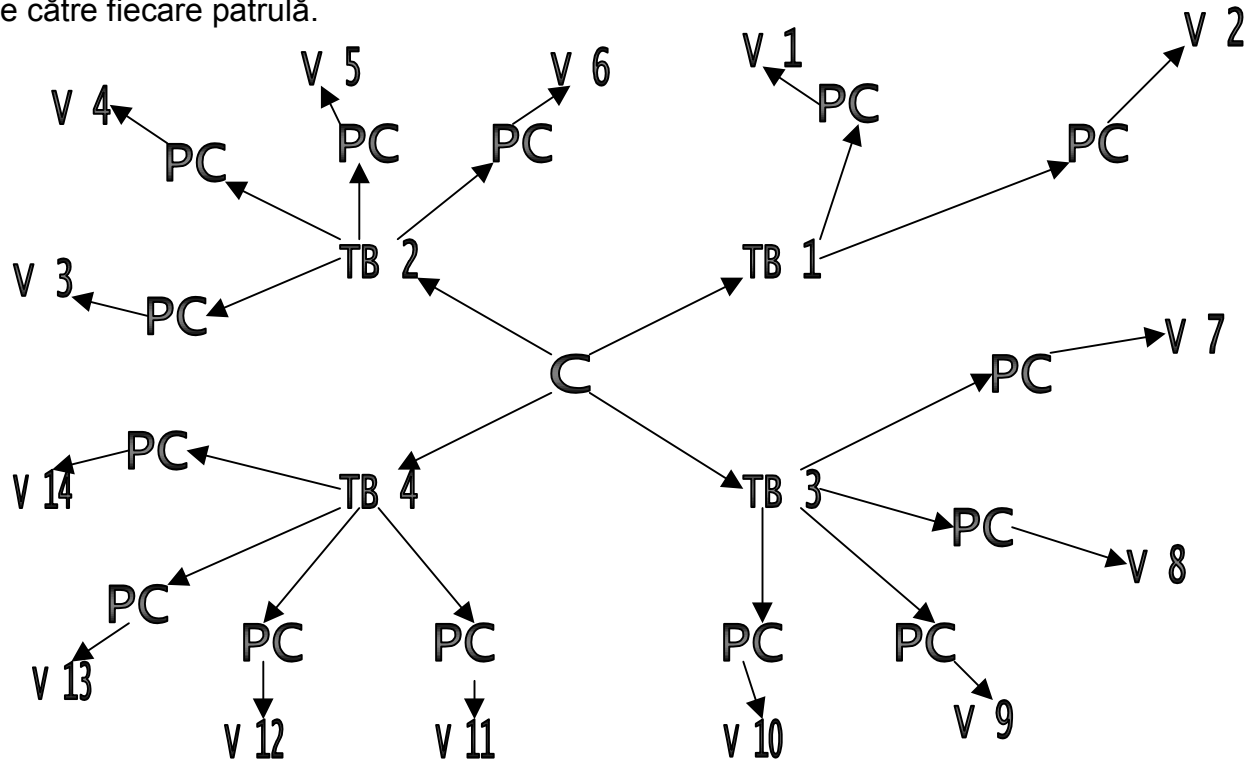
Dacă rezultatul este "furtună", echipa trebuie să se întoarcă **la C** și să pornească într-o altă expediție. Ei pot iniția un nou asalt al aceluiași vârf, sau pot încerca altul, la alegere.

Dacă rezultatul este "vreme schimbătoare" echipa are două alternative: una este să se întorcă direct la C, ca în cazul furtunii, iar cealaltă este să riste o continuare către vârf. În acest din urmă caz, ei vor trebui să se oprească în punctul critic și să dea din nou cu zarul. Dacă rezultatul este "senin", vremea s-a îndreptat și calea către vârf este deschisă; însă dacă au ghinionul să dea "viscol" sau "rău de altitudine", atunci trebuie să se întoarcă tot drumul până **la C** și să inițieze o altă tentativă.

Ajunsi pe vârf, cercetasii trebuie să-si noteze codul sau să-si perforoze fisa, după care se întorc **la C** pentru confirmarea escaladei si startul către următorul obiectiv. Confirmarea se face de către un lider, prin lipirea unui autocolant cu imaginea vârfului pe fisă, sau prin simpla semnătură.

Traseul C – TB – PC – V se reia pentru **fiecare dintre cele 14 vârfuri**, ori de câte ori este nevoie (în functie de conditiile meteo, un vârf poate fi cucerit după prima sau a zecea tentativă).

"Butelia de oxigen" permite accesul direct pe un vârf, indiferent de vreme, însă ea trebuie cărată tot drumul până pe vârf si înapoi si nu poate fi utilizată decât o singură dată, de către fiecare patrulă.



Cum să obținem cât mai mult din această activitate

- între C și TB, precum și între TB și vârfuri trebuie să existe poteci. În caz contrar trebuie instalate indicatoare clare care să indice traseul.
- ar fi bine ca între C și TB să existe câteva obstacole naturale care să pună la încercare îndemânarea patrulelor: desisuri, ape curgătoare, mici pasaje de cățărare, mlastini etc.
- confirmarea vârfurilor, codurile, fisele patrulelor etc. trebuie să fie în legătură cu tema concursului (Messner, alpinism, Himalaya) și să trezească interesul de a învăța cât mai multe în această direcție.
- nu trebuie insistat foarte mult asupra aspectului competițional între patrulă.
- povestea poate fi simplificată, prin renunțarea la anumite elemente sau, dimpotrivă, complicată, prin adăugarea altora (greve ale porterilor, teste, indicatoare cifrate, tabere intermediare etc.)

ORGANIZATIA NATIONALA "CERCETASII ROMANIEI"
ECHIPA NATIONALA DE PROGRAME

O.N.C.R. C.L.			
Fisa patrulei		Concursul "MESSNER"	
TB 1 Vreme..... Vreme Vreme	PC 1 Rezultat..... Rezultat..... Rezultat	Chomolungma Înăltime..... Anul cuceririi	Confirmare
TB 2 Vreme..... Vreme Vreme	PC 2 Rezultat..... Rezultat..... Rezultat	K 2 Înăltime..... Anul cuceririi	Confirmare
TB 2 Vreme..... Vreme Vreme	PC 3 Rezultat..... Rezultat..... Rezultat	Kangchenjunga Înăltime..... Anul cuceririi	Confirmare

.
.
.

Evaluarea activității
<p>O primă evaluare poate fi făcută chiar în timpul desfășurării activității, de către liderii "meteorologi" aflați în fiecare tabără de bază sau punct critic. Acestia pot observa interesul arătat de fiecare patrulă, modul în care sunt luate hotărârile, felul în care decizia zarurilor este acceptată, strategia aleasă etc.</p> <p>La încheierea concursului se va aprecia numărul de încercări efectuate de către fiecare patrulă (indiferent de rezultatul cu care s-au soldat).</p> <p>În viitor, în funcție de interesul stârnit de "Messner", se pot organiza și alte activități conexe: expoziții legate de alpinism, seminarii despre altitudine și efectul ei asupra organismului uman, istoria cuceririi gigantilor planetei, alte concursuri pe aceeași temă etc.</p>

ORGANIZATIA NATIONALA "CERCETASII ROMANIEI"
ECHIPA NATIONALA DE PROGRAME

Experienta unității mele cu această activitate						
Data	Comentarii, rezultate, sugestii	3	6	0	0	2

După ce ati completat acest tabel, vă rugăm să fotocopiați pagina și s-o trimiteți la cea mai apropiată adresă a R.N.P.D.M.P. sau la sediul O.N.C.R. – str. Dem. I. Dobrescu nr. 4 – 6, sector 1, București, pentru Departamentul Programe indicând pe plic numele unității, Centrul Local și adresa completă a corespondentului.

Ideea originală aparține Organizației Cercetărilor din Slovacia.

Adaptare: Radu Stinghe Editare: Radu Stinghe

R.N.P.D.M.P. este parte a programului RAPROM, realizat de către Departamentul de Programe al O.N.C.R. cu sprijinul Comitetului European Scout.

Departamentul de Programe
Scout Romania - 1999



The European Scout Region
Youth Programme Team