



## INCIDENTE

### Traversarea râului

Acest exercitiu constă în construirea unui "transportor" din lemn si sfoară si trecerea râului de către întreaga patrulă.

Acesta constructie poate fi realizată pe un singur mal si constă în doua picioaroange si o "traversă", legate în forma literei "A". Cu ajutorul unui băț se va împinge prima persoana într-o pozitie verticala, după care, controlat cu ajutorul sforilor, va putea fi lăsat usor, pe malul celalalt. După aceasta "transportorul" va putea fi controlat, cu sfori de ghidare, din ambele părți a râului.

### Cablul electric

Se instalează un "cablu electric" prin legarea unei sfori între doi copaci la cca. 1m înălțime. Fiecare membru al patrulei va trebui să treacă peste acest cablu fără să îl atingă. Cei care se vor "curenta" vor trebui "reanimati " printr-un minut de respiratie artificială făcută de către un alt membru al patrulei.

În jurul cablului se vor găsi mai multe materiale sau obiecte ce pot ajuta patrula în misiunea sa.

### Copacul cu apa

De creanga unui copac, cu ajutorul unui scripete se leagă două găleți. Găleata ce va sta pe pământ va fi plină cu apă iar cealaltă, de sus, de lângă creangă, va fi goală. La o distanță aproximativ egală între cele doua găleți se vor agăta de crengile copacului, cu ajutorul unor sfori, doua căni astfel încât o cană să ajungă la găleata de jos iar cealaltă cană să ajungă atât la găleata de sus cat si la cana de jos.

Patrula va trebui să echilibreze cele doua găleți mutând apa din una în cealaltă cu ajutorul cânilor.

Cercetasii vor trebui să se aseze strategic în copac pentru a lucra eficient.

### Cursa prin cauciucuri

Folosind cel puțin 8 cauciucuri uzate se aranjează un traseu ce va trebui parcurs de fiecare membru al patrulei, în cel mai scurt timp posibil. Cauciucurile pot fi asezate în diverse pozitii (vertical, sub forma unui tunel, agătate de creanga unui copac la diferite înălțimi, culcate pe pământ, etc.).

### Bucatarie la inaltime

Intr-un anumit loc, stiut doar de puțină lume, se găsesc niste furnici gigant rosii, foarte periculoase, care ies la suprafata doar seara si care nu se pot cătăra în copaci mai sus de 2m.

Misiunea patrulei tale este de a intra în aceasta zona si de a găti si mânca o cină. Pentru instalarea bucătăriei aveti 20 de minute, timp în care furnicile, surprinse, nu vă vor ataca. La pregătirea cinei (un ceai si sandwich-uri) se va putea folosi un primus dar va trebui să construiti o mică platforma pe care să gătiti. Daca nu veti încăpea toti în acelasi copac distribuirea cinei va deveni interesantă.

## **Cursa pentru orbi**

Această activitate constă în trecerea mai multor probe în care cercetasii vor fi legati la ochi iar seful patrului (care nu este "orb") va îndeplini rolul de coordonator.

### Varianta (1)

- întreaga patrulă este declarată "oarba", mai puțin seful patrului care va trebui să direcționeze pe fiecare cercetas în traversarea unei porțiuni de "gheata" cu ajutorul a doua "iceberg-uri" (cutii de carton) în interiorul cărora se va păși.

### Varianta(2)

- ridicarea unui cort

### Varianta(3)

- pregătirea unui ceai (aprinderea focului, culegerea plantelor, etc.)

### Varianta(4)

- se fixează un traseu folosind o sfoară răsucita în jurul mai multor copaci, buturugi etc. Mai multe câni vor fi prinse de sfoară prin tortite iar la sfârșitul traseului se va pune un vas gradat. Cercetasii vor trebui să parcurgă traseul transportând (prin transvazare) în acele câni o cantitate de apă. La sfârșitul traseului apa se va strânge în vasul gradat și se va măsura.

## **Parcul copiilor**

Un balansoar din parcul copiilor s-a rupt. Faceti unul nou din materialele pe care le aveti la dispozitie.

**Echipament:** trei lemne (busteni mai subtiri) pentru bază, 4 tărusi, o scândură lungă și niste sfoară.

## **Camuflaj in copac**

Acest joc-exercitiu cere ca întreaga patrulă, cu echipament și un obiect greu și voluminos, să se camufleze într-un copac la o înălțime de cel puțin 3 m de la sol.

O furtună se apropie, așa ca patrula trebuie să construiască în acel copac și un adăpost.

**Echipament:** Un obiect greu și voluminos, sfoară.

## **Taramul serpilor**

Unul din membrii patrului a fost muscat de un sarpe veninos în timpul unui hike. Pentru salvarea lui, ceilalti membri ai patrului trebuie să găsească o modalitate de a transporta rănitul la un spital știind ca trebuie să treacă o mlastina plina de serpi ce pot ajunge la ½ m deasupra pământului.

**Echipament:** Mai multi pari de lemn pentru picioare și sfoară.

## **Masina Timpului**

Construiti din materiale naturale un "mecanism" care să măsoare timpul. Acesta nu trebuie să depindă de soare, de lună sau alt corp ceresc.

**Echipament :** materialele cerute de patrulă.

### **Cablul telefonic**

Un cablu de telefon, făcut dintr-un material special care poate fi distrus doar prin ardere, traversează un râu lat de aproximativ 15 m. Patrula va trebui să distrugă acest cablu cât mai aproape de centru posibil. Cablul nu poate fi atins cu mâna.

**Echipament:** materialele cerute de patrulă.

### **Transport periculos**

Jocul consta în parcurgerea unui traseu cu obstacole și transportarea, în același timp, a unei substanțe radioactive (apă într-o găleată sau lighean pline ochi). Pentru mai multă siguranță patrula va trebui să-și construiască un "transportor" special (conform unei schițe).

### **Nici un zgomot**

Patrula își se da o activitate simplă, dar în timpul desfășurării ei vor apărea mai mulți factori perturbatori. Exercițiul constă în faptul că fiecare membru al patrului trebuie să se concentreze asupra rolului său din momentul respectiv.

O activitate potrivită ar fi scrierea, transmiterea și preluarea unor semnale în limbaj Morse.

### **Mlastina crocodililor**

Ati ajuns la o mlastină plină de crocodili. Din loc în loc în mlastină se găsesc niște insule acoperite cu iarbă. Pe pământ, lângă mlastină, se găsește o scândură care cândva făcea parte dintr-un pod ce traversa această zonă.

Jocul constă în traversarea mlastinii, în condiții de siguranță, de către întreaga patrulă. Se poate sta doar pe iarbă și se poate trece de la o insulă la alta cu ajutorul scândurii. Nu se poate sări de pe o insulă pe alta și nici nu se poate arunca scândura peste mlastina. De aceea trebuie ca toată patrula să traverseze mlastina într-un singur grup.

### **Strainul**

Patrula se întâlnește cu un străin care se afla în pericol și care vorbește o limbă necunoscută. Patrula va trebui să încerce să-l ajute. Un lider talentat poate juca rolul "străinului".

### **Exerciții de salvare/simulari**

Aceste activități constau în simularea unor operațiuni de salvare în diverse situații. Pentru ca aceste activități să se desfășoare în condiții de maximă securitate ele trebuie pregătite și supravegheate cu foarte mare atenție.

### **Casa în flăcări**

Există mai multe variante ale acestui "incident" toate depinzând de spațiul (clădirea) disponibil(ă). Fumul poate fi produs aprinzând un foc cu frunze într-o găleată de metal. Se așteaptă 15 minute pentru ca fumul să se răspândească și să creeze atmosfera unui incendiu real.

Exercițiul ar putea consta în: "anunțarea" pompierilor, adoptarea unei atitudini adecvate situației incluzând căutarea eventualilor răniți, luarea unor precauții, transportarea răniților afară din clădire și acordarea primului ajutor (axfixiesi arsuri).

Răniții trebuie așezați într-un loc în care să nu fie găsiți foarte ușor dar în care să poată respira aer curat. Trebuie insistat pe faptul că acesta este doar un exercițiu de echipă și că în cazul unui incendiu adevărat ei trebuie să iasă din clădire cât mai repede posibil și să anunte pompierii.

În realizarea acestui gen de activitate se poate apela la ajutorul unor pompieri adevărați.

## **Salvarea din perete**

Acest incident constă în blocarea unor cercetasi în timpul unui atelier de escaladă. Se cere transportarea unor răniti (coborârea sau urcarea lor) într-o zonă de siguranță. Pentru aceasta se poate improviza o targă sau, în cazul în care rănitul trebuie coborât, se poate apela la "scaunul pompierului" sau la noduri de coborâre blocante.

Oricine va coborî pe stânci trebuie să poarte ham si să fie asigurat.

Pentru realizarea acestei activități nu trebuie ales un loc foarte înalt si nici măcar stâncos. Un deal mai abrupt poate fi la fel de bun.

**Atentie !** Acesta este un exercitiu asa ca nu trebuie să puneti patrula în pericol pentru a nu crea un incident real.

## **Ranitul din copac**

Aceasta este o variatie a activității anterioare, utilă în cazul în care nu ati găsit un cadru potrivit.

Pentru a face situatia plauzibilă, rănitul poate fi un parasutist.

Ca si anterior rănirea trebuie să fie minoră (ex. un brat fracturat).

## **Targa**

Improvizarea sau "proiectarea" unei țargi este necesară în majoritatea operatiunilor de salvare. O targă buna este greu de făcut asa că se pot face exercitii preliminare cu patrula pe aceasta tema.

Transportarea unui rănit cu o targă pe un teren cu obstacole poate fi un exercitiu bun pentru exersarea coordonării în echipă.

## **Copilul din copac**

Patrula trebuie să ajute un copil care a urcat într-un copac si care este prea speriat ca să mai coboare.

## **Alte idei**

- Salvarea dintr-o mlastină
- Salvarea de la înec
- Socul electric (electrocutare)
- Salvarea de la inundatie
- Salvarea din avalanse
- Salvarea unei persoane de sub dărâmturile unei clădiri

## **Reactie în lant**

Fiecare patrulă va construi un sistem de "reactii în lant" care, pornind de la un impuls mic, va declansa o serie de miscări "in cascadă" (ex. arzând o sfoară cu o lumânare se va elibera o greutate ce va ridica un stăvilar care permite apei să intre pe un canal si să învârtă niste palete si asa mai departe).

Cel mai interesant si mai lung sistem va câstiga.

## Activitati de precizie

Scopul acestei actiuni este de a testa capacitatea sefilor de patrulă de a transmite instructiuni verbale precise către patrulele lor, astfel încât acestia să reactioneze prompt si la obiect.

Pentru început strângeti sefii de patrula si explicati-le că exista un număr de instructiuni precise care trebuie executate de către patrulele lor.

Lăsați sefii de patrula să informeze patrulele asupra a ceea ce va urma după care îi chemati înapoi pentru a le da primele instructiuni.

Următoarele instructiuni sunt doar niste sugestii. Puteti găsi chiar voi nenumărate "activități precise", trebuie doar să nu uitati că ele trebuie să lase impresia unei urgente deosebite pentru ca patrula să reactioneze de doua ori mai rapid decât de obicei. Instructiunile trebuie să se succedă rapid pentru a nu permite patrulelor să se relaxeze.

1. Peste exact un minut se va face întuneric în camera timp de 6 secunde. Aveti un minut să vă organizati astfel încât din momentul în care lumina se va stinge, nici o secunda mai repede, să construiți o piramida umana (trei etaje) care să fie intacta în momentul în care se face lumină din nou.
2. Fără să folositi nici un nod prindeti sase corzi una de alta astfel încât să faceti cea mai lunga linie posibilă, linie care să reziste în momentul în care i se vor ridica capetele de pe pământ
3. Organizati-vă patrula astfel încât la următorul semnal (peste ~3 minute) următoarele obiective să fie îndeplinite simultan în timp de cinci minute.
  - Schitati o hartă cu ajutorul unei busole
  - Bandajati un genunchi rănit
  - Faceti un trepied din lemn
  - Folosind o esarfă arătați cum se poate scoate o persoană inconstientă dintr-o cameră plină de fum
  - Fără să folositi busola trasati o săgeata care să indice NNE
4. Aveti exact 3 minute ca să vă organizati pentru un concurs în care fiecare cercetas din patrulă va căra pe toti ceilalti de la un capăt al sălii la celalalt. Fiti gata să începeti în momentul în care se va da semnalul.
5. Aveti 1 minut să va reamintiti (exersati) limbajul Morse după care va trebui să preluati o succesiune rapida de mesaje.

## Lumanarea aprinsa

Marcati o zona de ~ 6m diametru si plasati în centru, la o distanta de un metru, doua borcane, unul din el continând o lumânare aprinsă. Se va pune la dispozitie o cordelină (sfoară împletita) suficient de lungă.

**Instructiuni** - Lucrând din afara zonei marcate, schimbati pozitia celor doua borcane (unul în locul celuilalt). Aveti grija să nu stingeti lumânarea pentru că veti fi descalificati.

## Transferul de apa

(1) Un canal de ~ 3m. În mijloc doua gamele fără tortite, una continând apă. Se pune la dispozitie sfoară si niste prăjini de lemn.

**Instructiuni** – lucrând din ambele părți ale canalului turnati apa din gamela plină în cealaltă si invers fără să vărsati nici un strop pe jos.

(2) Pe un teren plat marcati cu ajutorul unei cordeline si cuie de cort un râu lat de 4m. Pe malul opus fiecare patrulă asează trei bidoane pline cu apă, legate nu foarte strâns una de alta.

Pe partea opusă fiecărei patrule i se va pune la dispozitie (in cantități egale) niste corzi, sârmă subtire si niste prăjini din lemn.

**Instructiuni** –Fără a trece râul, improvizati un aparat care să vă ajute să recuperati cele trei sticle fără a pierde nici un strop de apă din ele.

### **Viesparul**

Un tânăr căzând dintr-un copac si-a pierdut cunostinta si si-a rupt un brat în zona cotului. Trebuie să îi acordati primul ajutor chiar în locul în care zace si apoi să îl transportati cu o targă spre cel mai apropiat spital sau post de prim-ajutor .

In cădere însă, el a dat peste un cuib de viespi a căror întepătură poate fi fatală. Roiul de viespi se află la o distantă de doar un metru si jumătate si se îndreaptă spre voi cu viteza de 0,25m/min. El nu poate fi încetinit decât cu mult fum.

### **Viitura**

In zece minute toata aria va fi acoperită de apă (~1,2m). Este seară si în curând va fi întuneric. Trebuie să aprindeti un foc de semnalizare (la înălțime!) pentru a avertiza locuitorii de pe vale asupra pericolului.

Singurele materiale pe care le aveti sunt: 6 lemne lungi (ca de catarg), 4 bucăți de sfoară, un capac vechi de oală si o cutie de chibrituri.

### **Nodul Prusik**

Folosind nodul Prusik urcati toată patrula într-un copac sau pe o platformă.

### **Tele-taierea unui copac**

Lucrând din afara unui cerc de ~3,6m diametru delimitat de o sfoară, tăiati cu un fierăstrău un lemn (par) înfipt în pământ.

Materiale puse la dispozitie: fierăstrău si sfoară.

### **Bomba cu ceas**

O bomba armata a fost găsită. Trebuie să o dezamorsati.

Aveti la dispozitie o schită a ei dar aceasta nu poate fi văzută decât de seful de patrulă, care se află în afara razei de actiune a bombei. Comunicarea cu el este posibilă cu ajutorul semnalizării de la distantă prin fanioane. El trebuie să spună patrulei cum arată bomba din interiorul cutiei si cum trebuie dezamorsată.

### **Campul minat**

Acest joc este o versiune a "Cursei pentru orbi" si a "Cablului electric".

Se face un traseu cu obstacole care va fi traversat si/sau delimitat de un cablu "electric" (orice atingere va fi marcată de un sunet – daca nu vreți să realizati un circuit electric cu sonerie puteti agăta de cablu cutii de conserve). Fiecare membru al patrulei trebuie să îl parcurgă cu atentie pentru a nu se curenta.

Un grad mai mare de dificultate se poate obtine legând la ochi membrii patrulei (mai puțin pe seful de patrula si pe adjunctul sau care vor avea rolul de ghid).

Traseul nu trebuie să fie foarte lung (9-10m) atâta timp cât obstacolele vor fi dese si dificile.

### **Reziduuri radioactive**

Intr-un depozit se află mai multe butoaie cu substante radioactive. Pentru a tine substantele într-o stare stabilă și a asigura astfel siguranța zonei trebuie să așezați butoaiile, 9 în total, într-un pătrat cu 3 butoaie pe fiecare latură. Valoarea radioactivității este înscrisă pe fiecare recipient: 5,6,7,8,10,12,13,14,15. Pentru a asigura un "echilibru" între ele trebuie ca valoarea radioactivității să fie 30 pe fiecare direcție (orizontal, vertical și diagonal)

### **Generatorul electric**

O platformă petrolieră din Marea Neagră a rămas fără energie electrică datorită unei explozii la generatorul subacvatic. Patrula este chemată să refacă circuitele, însă apa este foarte murdară și vizibilitatea redusă. Pentru a simula aceste condiții, membrii patrulei vor purta ochelari de scafandru unși cu vaselină. Culoarele se pot distinge însă numerele scrise pe firele electrice, nu. (circuitul poate fi o cutie de carton cu un sistem de fire ce trebuie conectate două câte două). O schiță a cutiei se va afla în posesia șefului de patrulă, la cca. 20 m depărtare. Se va asigura un sistem primitiv de comunicare între patrulă și șeful ei (telefon din capace de cutii de medicamente unite cu ată, etc.)

### **Insula**

Patrula trebuie să traverseze un iaz/lac până la o insulă. Aveți la dispoziție două scânduri care însă sunt cu ~0,5 m mai scurte decât distanța de la mal până la insulă.

### **Halterele**

Un exercițiu de îndemânare ce constă în mutarea unui obiect greu. Este uimitor numărul patrulelor care consideră mutarea unui obiect greu dificilă atunci când greutatea lui depășește forța lor.

În această activitate patrula trebuie să salveze un om care a fost prins sub o dală de beton într-o zonă de construcții. După ce el va fi scos de acolo și se va acorda primul ajutor.

Multe patruli nu reușesc să termine acest exercițiu din cauză că nu știu cum să construiască un sistem de ridicare a greutății.

### **Carantina**

Un container conținând un virus periculos a fost deschis într-o mediu nesigur. Misiunea constă în închiderea containerului și așezarea lui într-o cutie de metal. Nu aveți voie să intrați în zona contaminată (aria este închisă pe o rază de ~3m)

**Echipament disponibil** - sfoară, cauciuc și unul sau două umerase de haine.

### **Butoiul cu acid**

Un butoi cu acid a căzut din remorcă unui camion și s-a oprit pe un pod. Acidul s-a scurs din butoi, fapt care a dus la blocarea accesului pe 4,5m din fiecare parte spre butoi. Misiunea constă în ridicarea și așezarea butoiului pe un pedestal anti-acid (o cutie de carton). Timpul este scurt și acidul distruge tot mai mult asfaltul din pod.

**Echipament disponibil** – Sfoară și două prăjini din lemn.

## Brickhenge

Problema pentru patruleă este să construiască un model al sanctuarului de la Stonehenge utilizând cărămizi. Cercetasii nu au voie să ridice cărămizile cu mâna ci trebuie să folosească sisteme de pârgă din lemn și fire din fibre împletite, așa cum se presupune că a fost ridicat monumentul.

**Etapa 1** este desenarea modelului pe pământ (raza de ~ 1m)

**Etapa 2** o constituie mutarea cărămizilor în poziții. Ele vor trebui transportate cu ajutorul lemnurilor rotunde și trase cu sfoară.

**Etapa 3** înseamnă ridicarea cărămizilor utilizând pârgă, gropi săpate în pământ, etc.

**Etapa 4** o reprezintă îngroparea cărămizilor verticale în nisip sau lut astfel încât pietrele orizontale să poată fi trase și așezate în vârf.

Exercițiul înseamnă reconstruirea monumentului în aceleași condiții de acum câteva milenii, de aceea e bine ca patrulele să nu dispună de materiale solide.

