



## INTALNIRILE UNITATII

Acest material cuprinde 59 de întâlniri de unitate, sugerate a se desfășura pe o perioadă de 2 ani. Având în vedere principiul progresiei treptate, este bine ca subiectele acestor întâlniri să fie parcurse în ordinea 1-59. De asemeni, s-a ținut cont de o oarecare sincronizare cu sistemul de progres personal și cerințele pentru însemnele de merit.

Sugerăm ca o unitate să aibă cca. 40 de întâlniri pe an – 30 dintre ele fiind întâlniri de unitate propriu-zise, iar 10 – întâlniri ale patrulelor (3 întâlniri ale unității și una a patrulei pe lună).

1.

### **Provocarea nr.1: Concursul de ars sfoara**

Înfigeți un număr de bete de bambus în pământ și întindeți, între ele, o bucată de sfoară la aproximativ 60 cm deasupra pământului. Patrulele sunt invitate să aprindă un foc și să ardă sfoara cât mai repede posibil, fără a se apropia la mai mult de 2m de ea.

### **Provocarea nr. 2 : Podul**

Folosind o bancnotă de 50.000 lei, realizați o structură care să susțină un pahar cu apă, pe bancnotă, între două puncte fixe (aveți nevoie de o bancnotă nouă, nesifonată).

### **Jocul nr. 1: Lectica**

Materiale: 2 prăjini, 1 scaun, coardă

Fiecare patrulă trebuie să construiască o lectică și apoi să se organizeze o cursă de lectici.

### **Jocul nr.2: Bastoanele**

Materiale: câte un baston pentru fiecare membru al unității

Cercetasii se așază în cerc și fiecare ține un baston în poziție verticală, apăsând cu palma pe capătul superior. Distanța dintre ei este de cca. 1m. La comanda liderului fiecare își schimbă poziția rotindu-se în sensul acelor de ceasornic sau în sens contrar. În timpul rotațiilor trebuie să lase din mână bastonul. Obiectivul este de a prinde următorul baston, folosind palma, înainte ca acesta să cadă. Cercetasul care nu reușește să prindă la timp bastonul este eliminat, însă locul lui nu este acoperit astfel că, pe măsura ce jocul progresează, distanțele dintre copii devin din ce în ce mai mari, sporind dificultatea. Câștigător este ultimul cercetas care ține un baston.

### **Timpul patrulei: Coborârea unui accidentat**

Exersați coborârea unei persoane "accidentate" dintr-un copac, de pe un zid, de la o fereastră, etc.

2.

### **Provocarea nr.1: Filme horror (pentru toată întâlnirea)**

Realizați un scurt film video de groază. Patrulele trebuie să creeze toate efectele, să realizeze monștrii și să regizeze pelicula. Camera video poate fi împrumutată de la părinți.

3.

### **Provocarea nr. 1: Transferul apei**

Cu ajutorul unor sfori, marcati un "râu" de aproximativ 3 metri lățime. În mijlocul lui plasati două recipiente, fără mânere, unul continând apă, iar celălalt nu. Furnizati patrulelor sfoară si prăjini subtiri. Problema este ca, lucrând de ambele maluri ale "râului", să mute apa dintr-un recipient în celălalt si înapoi fără a vărsa nici o picătură.

### **Provocarea nr. 2: Depășirea recordului**

Depășirea unor recorduri reprezintă o provocare pentru patrule. Încercati să faceti ca întreaga patrulă să stea simultan pe o singură cărămidă, să monteze un cort de hike în mai puțin de un minut, să transmită un mesaj la peste 1 km în mai puțin de 2 minute fără transport sau telefon, să ridice 20 de boabe de mazăre cu ajutorul unor betisoare chinezești în mai puțin de 1 minut, s.a.m.d.

### **Jocul nr. 1: Scaunul faraonului**

Materiale pentru fiecare patrulă: 3 prăjini, 3 bucăți de coardă de aproximativ 3 metri lungime. Patrulele se aliniaza în rând cu materialele în fata lor. La semnalul de început ei execută câte un nod cabestan la fiecare dintre capetele corzilor si la mijlocul lor, după care împing câte o prăjină prin ochiurile nodurilor astfel încât ea să fie perpendiculara pe coarda (fiecare prăjină trece prin câte un nod, la mijloc sau capăt, de pe fiecare coardă). Seful patrulei stă pe prăjina din mijloc si este purtat de restul patrulei, care tine celelalte două prăjini. Fiecare membru al patrulei devine, pe rând, "faraon" si este purtat pe scaunul faraonului, până la un punct marcat pe terenul de joc si înapoi la linia de start. Prima patrulă care termină cursa învinge.

### **Jocul nr. 2: Evadatul**

Materiale: o minge

Cercetasii din unitate formează un cerc, având în interior o patrulă. Membrii acesteia formează un "sarpe" - fiecare membru apucându-l de talie pe cel din fata sa. Cercetasii din cerc pasează mingea de la unul la altul încercând să-l lovească pe evadat (ultimul cercetas care formează sarpele). Patrula din interior încearcă sa-l protejeze prin dispunere si miscări. Când "evadatul" a fost lovit o altă patrulă intră în cerc.

### **Timpul patrulei:**

Verificarea si repararea echipamentului de camp.

4.

### **Provocarea nr. 1: Astronomie**

Împrumutati un telescop si încercati să observati stelele într-o noapte senină.

### **Provocarea nr. 2: Reactie în lant**

Lăsați fiecare patrulă să construiască un sistem bazat pe o reactie în lant, care de la primul impuls va cauza o serie de miscări, evenimente de o cât mai mare varietate, ca de exemplu: o sfoară arsă de flacăra unei lumânări eliberează o greutate ce înaltă un baraj în miniatură, care eliberează un suvoi de pietricele, etc. Sistemul de reactii care are cea mai mare varietate de evenimente si durează cel mai mult în timp este declarat câștigător.

### **Jocul nr.1: Torpedo**

Materiale: o scândură grea pentru fiecare patrulă

ORGANIZATIA NATIONALA "CERCETASII ROMANIEI"  
ECHIPA NATIONALA DE PROGRAME

Cercetasii din fiecare patrula se aseză în sir indian, tinând o scândură grea deasupra capului. La semnal, scândura este împinsa în față, ultimul cercetas din sir trecând în față pentru a o prelua s.a.m.d. până când scândura este dusă la linia de sosire care se află la aproximativ 20-30 metri depărtare.

**Jocul nr. 2: Traversarea**

Este un joc de tip stafetă, în care în fiecare echipă trebuie să aibă un număr egal de cercetasi. Desenati un râu imaginar cu creta pe podea (sau cu ajutorul unor sfori, în aer liber). Liderul de patrulă si adjunctul sau au, fiecare, câte un baston pe care îl pozitionează la nivelul umerilor ca si cum ar căra o targă ridicată. Fiecare membru al patrulei trebuie să treacă peste râu, pe rând, agățându-se de targă în orice mod posibil - cu dintii dacă doreste!

**Timpul patrulei: Inel de esarfă**

Fiecare patrulă trebuie să învete cum să împletească o inel de esarfă traditional, din piele. Luati un inel gata împletit, defaceti-l si rugati patrulele să îl refacă. Furnizati patrulelor o listă cu instructiuni de urmat. Odată tehnica deprinsă, patrulele își pot realiza propriile inele din piele colorată.

5.

**Provocarea nr. 1: Vopsirea**

Învătați patrulele cum se realizează vopsirea materialelor textile. Utilizând site si modele decupate din carton, realizati un design unic pentru tricourile patrulei, etc.

**Provocarea nr. 2: Cadrul**

Folosind cât mai putine paie (pentru băut) posibil, construiti un cadru care va sustine un pahar plin cu apă la cel puțin 50 de centimetri de pământ. Aveti 25 de minute pentru a vă îndeplini sarcina. Puteti testa rezistenta cadrului în timpul lucrului, însă doar folosind un pahar plin pe jumătate.

Materiale: paie, elastice, bandă adezivă, agrafe de hârtie, ace cu gămălie, un pahar de plastic cu un pai ce-l străbate transversal prin capătul de sus (chiar dedesubtul ramei, faceti doua găuri în părțile opuse si introduceti un pai prin ele).

**Jocul nr. 1: Stafeta nodurilor**

Materiale: pentru fiecare patrulă o lungime de coardă.

Patrulele se aliniază cu cercetasii în sir indian. La semnalul de start primul cercetas realizează o bucla pe coarda folosind un nod ales în prealabil de către lider (coada vacii, opt dublu, spaniol, etc.) după care își trece capul, umerii si tot corpul prin bucla până ajunge la picioare. Pășeste afară din buclă, deznoadă legătura si trece coarda următorului din sir, si tot asa până la capăt. Prima patrulă care termină câștigă.

**Jocul nr. 2: Lingura**

Cercetasii se aliniază cu patrulele în sir indian. La capătul opus al încăperii, în dreptul fiecărei patrule, este asezat un borcan gol. La mijlocul încăperii puneti o găleată plină cu apă. Fiecare patrulă are o lingură de dimensiuni egale cu ale celorlalte. Primul cercetas fugе la găleată din care ia o lingura de apă, o pune în borcan si fugе înapoi pentru a-i da lingura următorului, care repetă procedura. După trei ture complete se măsoară apa din borcan pentru a afla câștigătorii.

### **Timpul patrului: Extinctoare de incendiu:**

Invitati un pompier la întâlnirea voastră pentru a putea discuta despre munca într-o unitate de pompieri dar si pentru a le arăta cercetasilor cum se foloseste un extingtor.

6.

#### **Traseu cu incidente**

Dacă vreti să fiti cu adevărat ambitiosi încercati să organizati un circuit de 20 –30 de kilometri, pentru doua zile, presărat cu diferite obstacole, pe care patrulele vor fi nevoite să le depășească. Incidentele care pot fi luate în calcul pot include:

# o serie de anvelope suspendate de câteva ramuri de copac puternice - cercetasii trebuie să treacă prin ele, să ia un obiect din partea cealaltă si să se întoarcă.

# cercetasii trebuie să rezolve două teste teoretice si să identifice originea unor sunete înregistrate pe o casetă.

# fiecare echipă are la dispozitie lemne si pari cu care să construiască un "transportor" cu ajutorul căruia au de deplasat un recipient cu "explozibil" de-a lungul unui labirint, fără să atingă marginile sale si fără a zgudui recipientul.

# fiecare patrulă trebuie să asambleze o bicicletă pe care se poate deplasa un cercetas, pe un traseu stabilit.

# având ochii acoperiti, cu exceptia sefului de patrulă, care îi coordonează, patrula trebuie să monteze un cort.

# o situatie este creată cu o bicicletă întinsă pe sosea alături de o masină cu un "sofer", o "victimă" si trecători care reactionează în consecință. Patrula trebuie să clarifice situatia.

# patrula trebuie să traverseze un "canion" adânc folosind numai coardă si scripeti.

# patrula trebuie să traverseze un "câmp minat" folosind trei anvelope. Ideea este să fie câte doi cercetasi pe fiecare anvelopă în timp ce a treia este positionata în față pentru ca o pereche să se poată muta s.a.m.d. până când întreaga patrula traversează "câmpul".

# fiecare echipă primește un număr de bete pe care trebuie să le folosească pentru a recupera un anumit număr de baterii, aflate în spatele unei "bariere" de care cercetasii nu pot trece. Bateriile sunt apoi folosite pentru a pune în functiune un casetofon prin care vor primi următoarele instructiuni.

# patrulele trebuie să treacă peste "un gard electric" (un gard de gradină sau o sfoară întinsă la 1m de la pământ) fără a-l atinge.

# patrulele trebuie să recupereze o "cutie cu explozibil" din mijlocul unui pârau folosind sfori si să o transporte într-un loc sigur

# Mesaje anagramate sunt transmise la o distanță de 50 metri folosind semaforul. Informatia continuta în aceste mesaje conduc la un casetofon care este încuiat într-o cutie, pe care se află o fotografie care arată locatia cheii. Caseta dă informatii privind locul următorului indiciu, care este ascuns într-o eprubetă pe fundul unei tevi, ce nu poate fi atins cu mâna. Lângă, se află un container cu apă, deci patrulele trebuie să se gândească să facă indiciul să plutească la suprafata, turnând apa în conducta. Etc.

Atelierele pot fi legate între ele prin indicii legate de harta zonei sau de directii si distanță determinate cu busola.

Fiecare bază trebuie să aibă un timp limită, nu mai mare de 15 minute.

7.

**Provocarea nr.1: Concurs de fierț apă.**

Organizati un concurs în care câștigătoare este patrula care reuseste să fiarbă 2l de apă în timpul cel mai scurt.

**Provocarea nr.2: Construiti un pod**

Folosind o coală de carton subtire, bandă adezivă și o greutate de 250 de grame realizati un "pod" cu o deschidere cât mai mare, în stare să susțină greutatea în punctul lui central.

**Jocul nr.1: Cinci indicii**

O problema (scrisă în cerneală invizibilă, în alfabetul Morse sau alt cod etc.), este scrisă pe o bucată de hârtie tare (atâtea bucăți de hârtie câte patrula). Aceste hârtii sunt apoi tăiate în 5 bucăți și distribuite la 5 oameni sau în 5 locuri. Fiecare lider de patrulă primește un set de indicii legat de identitatea purtătorilor sau a locurilor în care au fost ascunse.

Patrula care reuseste prima să re-asambleze hârtia initială și să rezolve problema câștigă punga cu dulciuri prevăzută ca premiu.

**Jocul nr.2: Găsește-ti echipa**

O minge de fotbal este plasată în mijlocul încăperii și un cercetas din fiecare patrulă, legat la ochi, pleacă din pozitii diferite, dar de la o distanță egală față de minge. Scopul lor este de a reveni la patrulă cu mingea. Fiecare cercetas trebuie să se deplaseze târâș, asta dacă liderul nu preferă ca ei să meargă în patru labe. Odată ce un cercetas găsește mingea, ceilalti pot încerca să i-o ia folosind orice mijloace atât timp cât mingea nu a ajuns la patrula. Este posibil să rezulte o luptă. Dacă mingea este adusă la o alta patrulă decât cea din care provine cercetasul, cei care sunt în acea patrulă înving. Unii preferă ca acest joc să fie jucat într-o liniste absolută, în timp ce altii le permit celor din patrulă să dea sfaturi și indicatii reprezentantilor lor.

**Timpul patrului: Astronomie în cutii de conserve**

Perforati fundul unei cutii de conserve cu niste găuri care să reprezinte diferite constelatii. Acestea pot fi apoi folosite punându-le în dreptul unei surse de lumină care să strălucească astfel prin găurile făcute.

8.

**Provocarea nr.1: Comunică acasă**

"ET telefonează acasă" - pot realiza cercetasii un mecanism care să le permită să-și contacteze locuinta de la depărtare? Pot cercetasii să contacteze alti oameni de pe pământ prin : telefon, fax, e-mail, etc.

**Provocarea nr.2: Vederi decupate**

Dati fiecărei patrule câte o vedere și cereți-le să o taie în așa fel încât în momentul în care este deschisă să formeze un cerc continuu, prin care să-și poată trece corpul.

**Jocul nr.1: Polo cu cutia de conserve**

Materiale: pentru fiecare patrulă: o prăjină, o cutie din metal cilindrică cu unul dintre capace îndepărtat

Cercetasii se aliniaza în sir indian în spatele sefului de patrula. Cutia este asezata, în picioare, la capătul spatiului de joc. Al doilea cercetas din patrulă urcă în spatele liderului de patrulă și ia prăjina.

ORGANIZATIA NATIONALA "CERCETASII ROMANIEI"  
ECHIPA NATIONALA DE PROGRAME

Cutia trebuie luată cu ajutorul prăjinii și este transportată în vârful ei în jurul patrulei, după care este repusă în poziția inițială. Călărețul ia apoi rolul calului, pentru următorul cercetas și perechea repetă procesul până când fiecare membru al patrulei a îndeplinit ambele roluri.

O variantă a acestui joc presupune un meci de "polo călare" între două patruli, fiecare dintre ele având obiectivul de a transporta cutia în spatele unei linii care marchează spatele terenului adversarilor. Acestia încearcă să recupereze cutia folosind prăjinile proprii și să marcheze la rândul-le.

**Jocul nr.2: Scaunul împăratului**

Patrula se aliniază în sir indian. Șeful de patrulă și asistentul său folosind "scaunul împăratului" – prinzându-și unul celuilalt mâinile - transportă fiecare cercetas pe rând până la capătul spațiului de joc. Când toată patrula a fost transportată, al treilea și al patrulea cercetas din rând transportă patrula în locul inițial.

**Timpul patrulei: Construiti o mască**

Folosind diverse tehnici creați măști pentru fiecare membru al patrulei.

9.

**Provocarea nr.1: Codul Morse**

Construiți un emitător Morse și trimiteți un mesaj unei alte patruli.

**Provocarea nr.2: Accident pe gheata**

Simulați un accident pe gheata la care patrula trebuie să acționeze în consecință. Gheata poate fi "construită" folosind folii de nylon.

**Jocul nr.1: Cursa împiedicata**

Materiale: 1 minge de tenis/patrulă

Patrurile sunt aliniate în sir indian la capătul spațiului de joc. Fiecare lider de patrulă fuge până în celălalt capăt al spațiului de joc, ținând în permanentă o minge de tenis între genunchi. La întoarcere pasează mingea, fără a o atinge cu mâinile, între genunchii următorului cercetas. Mingea de tenis este pasată astfel până când ajunge la ultimul cercetas. După ce toți cercetasii au făcut câte o tură, liderul de patrulă aleargă în față și semnalizează că patrula s-a terminat.

**Jocul nr.2: Hăituiala**

Faceți unității voastre o descriere a unei călătorii îngrozitoare a unui sclav care a evadat fugind prin pădure și smârcuri pentru a-și găsi libertatea. Delimitați podeaua încăperii în trei părți cu ajutorul unei crete. Porțiunile din margine sunt sigure, cu pământ uscat, pe când cea din mijloc este o mlaștină adâncă. Patrurile stau pe pământul uscat și traversează mlaștina folosind 2 sau 3 butuci. În funcție de mărimea butucului, fiecare cercetas, sau mai bine, întreaga patrulă, se pune pe un butuc și le manevrează pe celelalte în așa fel încât trecând de pe un butuc pe celălalt să ajungă la loc sigur. Orice cercetas care atinge mlaștina chiar și numai cu talpa pantofului, este considerat dispărut fără urmă.

**Timpul patrulei: Brătări**

Confectionați brătări din piele sau cămăși de corzi.

10.

**Provocarea nr.1: Probleme de prim ajutor**

Stabiliti un număr de probe de prim ajutor si organizati-le pe ateliere, patrulele schimbându-se la fiecare 10-15 minute. Incidentele pot include: accidente de circulatie, căzături, fracturi, arsuri, răni cauzate de topor, căzături din copac.

**Provocarea nr.2: Castelul din cărți de joc**

In 20 de minute, construiți cel mai înalt turn folosind toate cărțile de joc dintr-un pachet.

**Jocul nr.1: Unul, doi, trei**

Materiale: sfoară sau cretă

Acesta este un joc pentru 4 patrute. Se delimitează, cu ajutorul cretei sau al sforii, câte un pătrat în fiecare colt al încăperii, nu mai mare decât ar permite fiecărei patrute să se îngheșue în interior. La comanda "Unu" fiecare patrulă trebuie să se mute într-un pătrat din capetele terenului de joc. La comanda "Doi" patrutele se muta în pătratul de vis a vis de pozitia pe care o au. La comanda "Trei" se vor muta în partea opusă, pe diagonală. Ultimul membru al unei patrute care va ajunge la locul corect este eliminat.

**Jocul nr.2: Noduri**

Puneti o coardă pe care se află diferite tipuri de noduri de-a lungul încăperii. Membrii patrutei, legati la ochi sunt liberi să pipăie nodurile si apoi merg în coltul de patrulă unde își pot descoperi ochii si notează pe o hârtie denumirea nodurilor si ordinea lor corectă.

**Timpul patrutei: Supravietuire în desert**

Patrutele primesc un anumit timp în care (poate cu ajutorul unui explorator) fac o listă cu echipamentul de bază pe care consideră că ar fi necesar să îl aibă cu ei pentru a supravietui în desert. În sine, acest exercitiu este unul bun - dar ar fi mult mai util dacă membrii patrutei chiar ar aduna echipamentul pe care-l aleg si ar avea oportunitatea de a-l încerca, poate în timpul vacantei de vară.

11.

**Provocarea nr.1: Cutii de conserve**

Furnizati patrutele câteva cutii de conserve, nituri si un pistol de lipit, si cereti-le să recicleze cutiile si să creeze un lucru folositor ca de exemplu o cană sau o plită de gătit.

**Provocarea nr.2: Măiestrii**

Cereti patrutele să:

- acopere stafide cu ciocolata (trebuie să fie acoperite complet)
- construiască un model realist al turnului Eiffel folosind bandă elastică si nuiiele
- prepare o prăjitura merengue, din bezele si frisca
- construiască un sistem care să deschide o cutie de coca-cola si s-o verse într-un pahar, totul controlat de la distanță, nimeni neavând voie să atingă cutia sau paharul.

**Jocul nr. 1: Ridicarea în cerc**

Fiecare patrulă formează un cerc. În fiecare cerc cercetasii stau cu picioarele încrucisate si cu mâinile în jurul umerilor colegilor din dreapta si stânga. Pe rând, fiecare patrula încearcă să se ridice în picioare fără a strica formatia.

### **Jocul nr.2: Săritura broastei**

Patrula stă în sir având aproximativ 6 metri depărtare între membri. Cercetasii se lasă în jos și ultimul din linie, trece peste spatele lor sărind ca o broască. Imediat ce a ajuns în fața primului, la 6 metri de el, ultimul cercetas începe să sară și tot așa. Prima patrulă care termină săriturile câștigă.

### **Timpul patrului: Tăieturi și zgârieturi**

Multe accidente implică simple tăieturi și zgârieturi care, dacă nu sunt tratate corect și la timp pot degenera în infecții. Asigurați-vă că fiecare cercetas cunoaște importanța și modul de tratament al unor asemenea răni.

12.

### **Provocarea nr.1: Teste**

O serie de activități organizate pe sistemul atelierelor, fiecare patrulă petrecând un anumit timp la fiecare atelier înainte de a trece la altul.

#### **Aptitudini fizice:**

- # stați într-un picior, cu ochii legați, timp de 1 minut, fără a vă misca din căsuța marcată cu cretă pe pământ
- # țineți un baston sau un băț orizontal cu ambele mâini în fața voastră. Legănați-l în față și în spate de 6 ori și săriți peste el fără a-l scăpa din mână.
- # țineți în echilibru un baston sau un băț pe falanga unui deget timp de 1 minut
- # săriți 30 de sărituri înainte și înapoi, de peste 50 de cm, fără a vă opri
- # faceți 15 genoflexiuni bătând din palme la fiecare ridicare

#### **Tehnici Scout**

- # demonstrați urcarea pompierească și urcarea în mâini și picioare pe coardă
- # puneți un bandaj pe propriul genunchi folosind esarfa
- # estimați înălțimea unei construcții din localitate (turn, turlă, stâlp, etc.)
- # realizați o hartă folosind busola
- # fiți capabili să asigurați o coardă de o prăjină folosind "Highwayman hitch"

#### **Specializări diverse**

- # schimbați roata la o mașină
- # schimbați sigurantele electrice
- # arătați cum se ascute un cutit folosind o bucată de gresie
- # fiți capabil să direcționați un străin dintr-un punct al orașului în altul pe o distanță nu mai mică de 1 km
- # demonstrați modul de utilizare a trei unelte de grădinarit

#### **Artă și meserii**

- # faceți un fluier dintr-o rămurică de paltin
- # desenați din memorie conturul celei mai înalte clădiri din oraș
- # faceți două noduri decorative
- # cu degetele, bateți pe masă ritmul a două cântece cunoscute



### **Provocarea nr.2: Sub stele**

Una din cele mai frumoase amintiri pe care le-o puteti crea cercetasilor este petrecerea unei nopti sub cerul liber. O saltelută de cort, un sac de dormit călduros și, în plus, discuțiile despre constelații și planete, fără a mai vorbi de OZN-uri și viața extraterestră, sunt de neuitat. Veti încheia, de cele mai multe ori, printr-o discuție despre minunăția Universului și locul lui Dumnezeu în această Creație.

### **Jocul nr.1: Elefantii**

Materiale: 4 prăjini / patrula, sfoara

Prăjinile sunt legate împreună pentru a forma un pătrat cu latura de 50 cm cu doua dintre capete iesite în afară pentru a forma fildesii (acestia trebuie acoperiti cu haine sau orice alt tampon moale la capăt). Călărețul stă pe acest elefant iar restul patrulei îl transporta în bătălie, provocând alti elefanti, cu scopul de a dobori conducătorul acestora cu ajutorul fildesilor.

### **Jocul nr.2: Furtuna în castel**

Unitatea formează un cerc dându-si mâinile iar o patrulă rămâne în exterior. Această patrulă încearcă să zguduie structura și se străduiește să intre cu toti membrii în interiorul castelului în cât mai scurt timp posibil. Patrurile își schimbă rolul pentru a fi pe rând în exteriorul cercului iar cea care ajunge în interior cu toti membrii în cel mai scurt timp câștigă.

### **Timpul patrulei: Împletituri**

Patrurile învață cum se executa împletirea unei frânghii. Apoi realizează câte o lungime standard (5m) de frânghie, pentru fiecare cercetas, având un capăt asigurat prin împletire și un ochi, de asemeni efectuat prin împletire, la celalalt capăt. Frânghia poate fi folosită la o varietate de activități.

13.

### **Provocarea nr.1: Piesa de teatru**

Pregătiți și jucați o piesă de teatru într-un act.

### **Provocarea nr.2: Podul**

Folosind un ziar gros, construiți un pod cu o deschidere de 1 metru care să țină o cât mai mare încărcătură. Aveți 25 de minute. Asigurați următoarele materiale patrurilor: ziare, agrafe de hârtie, capse, lipici, obiecte de diferite greutăți.

### **Jocul nr.1: Ostaticul**

Selectați câte un cercetas din fiecare patrulă pentru a fi "ostatic" și trimiteți-l la o altă patrulă. Folosind două corzi ei au 1 minut pentru a-l lega, fiind atenți să nu înnoade nici o coardă mai sus de umerii lui. Primul ostatic care se eliberează câștigă pentru patrula să un punct.

### **Jocul nr.2: Concurs de răsturnarea găleților**

Materiale: pentru fiecare patrulă: 1 minge de tenis, 1 găleată, 1 prăjină, cretă

Pregătirea: marcați un "râu" de 1,25 metri lățime de-a curmezisul terenului de joc

Patrula se aliniaza pe un mal al râului și vis a vis de ei se află o găleată. Șeful de patrulă are mingea de tenis pe care încearcă să o arunce în găleată. Când reusește el aduce găleata pe malul pe care se află folosind prăjina și își recuperează mingea, fără a trece râul., după care pune găleata la loc. Dacă nu nimereste găleata cu mingea trebuie să recupereze mingea sărind peste râu (folosind prăjina ca în atletism). După ce reusește, restul patrulei are același lucru de făcut.

### **Timpul patrului: Ascutirea cutitului**

Asigurat-va că toti cercetasii cunosc regulile de utilizare a cutitelor si topoarelor si că sunt capabili să le folosească corespunzător si să le ascută când este necesar.

14.

#### **Activități nocturne**

# testati viteza de curgere a unui râu plasând o lumânare aprinsă într-un borcan pe o plută, cronometrând timpul necesar parcurgerii unui sector de lungime măsurată

# împartiti patrulele în două echipe, fiecare dotată cu un felinar de furtună si trimiteți-i în părți opuse ale unui traseu în circuit, cu scopul de a se înapoia la timp, fără a fi identificati de patrula rivală.

# fiecare patrulă primește un primus si referinte pe o hartă despre locurile unde pot găsi ingrediente pentru un picnic nocturn, pe care si-l pregătește singură.

# fiecare patrulă trebuie să realizeze câte un balon cu aer cald folosind o plasă mare din plastic si, ca si sursă de combustibil, gheme de lână/bumbac înmuiate în alcool. Fiecare balon va fi lansat la un moment bine stabilit de pe un loc viran sau un parc.

15.

#### **Provocarea nr. 1: Ateliere de prim ajutor**

Organizati un traseu având baze în care patrulele trebuie sa-si dovedească cunostintele de acordare a primului ajutor.

#### **Provocarea nr.2: Mlastina**

Patrula trebuie să traverseze o mlastină în care se găsesc serpi a căror muscătură poate fi mortala si care se pot ridica până la 1 metru deasupra suprafeței mlastinii. Patrulele primesc echipamentul necesar pentru a face un set de catalige.

#### **Jocul nr.1: Sulita**

Materiale: câte o prăjină de patrulă

Patrula stă în sir indian cu liderul de patrulă la o depărtare de câțiva metri, cu fata către patrula. Seful patrulei aruncă prăjina primului cercetas, care o prinde si o returnează aruncând-o sefului, după care se așază. Seful arunca sulita următorului cercetas din rând si procesul se repetă până când nu mai rămâne în picioare decât un cercetas. Când acesta returnează prăjina sefului de patrulă, el strigă si cercetasul care se află în fata să se ridice imediat pentru a prinde prăjina. Când el înapoiază prăjina sefului, strigă din nou si jocul continuă până când toti cercetasii din patrulă sunt din nou în picioare.

#### **Jocul nr.2: Tinta**

În fata fiecărei patrule este plasata o bucată de coardă cu un nod bulin la un capăt, un tărș de cort si o bucata de creta. Doi membri din fiecare echipa aleargă înainte ; nr.1 așază tărșul prin ochiul nodului si-l tine în pozitie verticală în timp ce nr.2, "cretasul", fixează creta la celălalt capăt al corzii si trasează un cerc pe podea. Se întorc apoi la echipele lor, unde nr.2 îl prinde de mână pe nr.3 si aleargă înapoi. De aceasta data nr.2 tine tărșul iar nr.3 devine "cretas", fixând creta la cca.5 cm mai în interior, desenând un cerc ceva mai mic. Jocul continua până când toate patrulele au realizat un soi de tintă (un set de cercuri concentrice) pe podea.

Acestea pot fi utilizate apoi în felurite moduri – alocând puncte fiecărei zone, patrulele pot juca "curling" cu o bucata de metal ce aluneca pe podea – tinând scorul pentru fiecare aruncare.

### **Timpul patrului: Gimnastica**

Invitati patrulele să facă un exercitiu de gimnastică pentru unitate folosind mărunțisuri - corzi, scripeti, busteni, cutii de conserve, etc.

16.

### **Provocarea nr.1: Planul orasului**

Dati patrulelor o hartă a unei zone fictive care e alcătuită din: un râu, o stradă principală, o mlastină, un elesteu si un loc istoric. Patrulele sunt rugate să conceapă un oras care să fie constituit din locuinte de toate tipurile, scoli, magazine, fabrici si locuri de agrement.

### **Provocarea nr.2: Producerea de mirosuri**

Pentru amuzament organizati un concurs de produs mirosuri. Fiecare patrulă primește o masină de gătit si o colectie de diferite produse alimentare în cantități mici: suncă, ceapă, mentă, cafea, mere, ceai, orice miroase când este încălzit. Obiectul exercitiului este de a umple camera cu cât mai multe mirosuri apetisante.

### **Jocul nr.1: Podul uman**

Desenati, pe podea, un râu cu creta, cu malurile depărtate la aproximativ 2 metri. Patrula stă în râu formând un pod uman. Ultimul traversează "podul" fără a se uda pe picioare (de exemplu, trecând pe spatele colegilor săi). Imediat ce ajunge pe celălalt mal, patrula face un pas înapoi si el formează capătul podului. În momentul în care ridica mâna dă semnalul de plecare următorului cercetas.

### **Jocul nr.2: Noaptea**

Patrulele au 5 minute pentru a găsi în întuneric ceva rotund, ceva pătrat, un obiect albastru, unul galben, ceva cântărind aproximativ 1 kg si ceva cu o gaură în el.

### **Timpul patrului: Cine stie răspunde**

Realizati un tester dintr-o plansă cu întrebări si răspunsuri adevarat/fals, doua borne si o sonerie care, în momentul în care se conectează răspunsul corect, scoate un bâzâit (sau i se aprinde un bec). Întrebările pot fi din domeniul cercetăsiei, istoria unității sau cultură generală.

17.

### **Provocarea nr.1: Intr-un minut**

Scopul acestui exercitiu este de a testa abilitatea sefilor de patrule de a organiza si a da instructiuni precise patrulelor lor. Trebuie să alocati un timp oarecare înainte de începerea activităților, pentru ca seful patrului să-si informeze colegii asupra exercitiului.

În exact 1 minut de acum încolo camera va fi inundată de întuneric pentru 60 de secunde. Aveti 1 minut să vă organizati patrula astfel încât când se vor stinge luminile să fiti capabili să construiti o piramidă umană înaltă de 3 cercetasi care să rămâne intacta până când se vor reaprinde luminile.

Fără a utiliza noduri, îmbinati sase bucăți de frânghie pentru a realiza cea mai mare lungime posibila. Tinuta de capete, structura trebuie să nu atingă pământul.

Organizati-vă patrula astfel încât, la semnal (peste exact trei minute), să fie capabila să realizeze fiecare dintre următoarele misiuni, simultan, în mai puțin de 5 minute:

- sa orienteze o hartă
- sa bandajeze un genunchi

ORGANIZATIA NATIONALA "CERCETASII ROMANIEI"  
ECHIPA NATIONALA DE PROGRAME

- sa construiască un trepied
- cu ajutorul unei esarfe să demonstreze cum se transporta o persoană inconștientă în afara unei camere pline de fum
- fără a folosi busola, să traseze cu creta pe podea o săgeata îndreptată spre NNE
- aveți exact trei minute pentru a organiza o cursă de stafeta în care FIECARE cercetas din patrula transportă în spate, pe rând, toți ceilalți membri de la un capăt al sălii la celălalt.

### **Provocarea nr.2: Transportorul**

Patrurile primesc următoarele materiale: 2 coli de carton, 100 de agrafe de birou, 40 de bolduri, 10 paie de băut și o pietricică. Obiectivul este să se construiască o structură sau un mecanism care să "transporte" pietricica pe cea mai mare distanță, măsurată la orizontală, bazându-se pe un singur impuls inițial. **sau**

Inventați și construiți un "teren de joacă al unei pietre". Scopul exercitiului este de a produce un sistem de invenții și evenimente care vor întârzia căderea pietrei de la 1 metru fără o intervenție a unor forțe exterioare. Invenția câștigătoare va fi aceea care va întârzia căderea pietrei pentru cel mai lung timp și va include cele mai multe evenimente /obstacole. Materiale: diferite resturi și mărunțisuri și o pietricică.

### **Jocul nr.1: Capete**

Materiale: o minge mare, 1 sticlă/patrulă

Patrurile sunt aliniate în linie și prima pereche de cercetasi pune mingea între frunțile lor și își așază mâinile la spate. Ei trebuie să transporte mingea și s-o plaseze pe sticla ce se afla în celălalt capăt al încăperii, înainte de a o aduce la următoarea pereche. Acestia repetă operația s.a.m.d. până ce fiecare cercetas a avut parte de o tură.

### **Jocul nr.2: Corida**

Fiecare patrulă formează un cerc cu mâinile împreunate. Un cercetas, taurul, este selectat din fiecare patrulă pentru a intra în cercul opus. La semnalul de începere, fiecare taur încearcă să iasă din cerc.

### **Timpul patrulei: Foc prin frecare**

Învățați cum se aprinde un foc folosind cremene și otel.

18.

### **Provocarea nr.1: Rucsac ușor**

Învățați patrurile cum să pregătească un rucsac cât mai ușor pentru camp, eliminând toate lucrurile nefolositoare.

### **Provocarea nr.2: Soba pe rumegus**

Patrurilor li se cere să construiască un aragaz/sobă pe rumegus folosind o cutie de conserve și rumegus. Patrula testează eficiența acestei sobe prin fierberea unei jumătăți de litru de apă într-o oala.

### **Jocul nr.1: Provocarea**

Fiecare patrulă organizează o acțiune deosebită, ca de exemplu: escaladarea unui copac și coborârea pe un sistem de corzi. Apoi provoacă o altă patrulă să realizeze acest lucru. Dacă ceilalți nu acceptă provocarea sau dacă nu reușesc să o ducă la bun sfârșit prima patrulă trebuie să demonstreze cum se face.

**Jocul nr.2: Miscare în tăcere:**

Fiecare cercetas ia un scaun si în 10 secunde îl întoarce pe podea, îl ridică, îl pune la loc, se așază pe el (o patruleă o dată - 1 până la 4 puncte penalizare pentru fiecare zgomot făcut).

**Timpul patrulei: Întretinerea bicicletelor**

Cercetasii aduc biciclete si arată modul în care se întretin si se repară.

19.

**Provocarea nr.1: Murdărie si insecte în ochi**

Murdăria si insectele în ochi sunt probleme care fără un tratament corespunzător pot cauza serioase probleme ochilor tăi. Asigurați-vă că cercetasii cunosc cum se tratează ele.

**Provocarea nr.2: Cubul OXO**

Construiti o structură independentă care va sustine un cub Rubik la o cât mai mare distanta de marginea unei mese fără a atinge podeaua. Materiale: 50 de paie pentru băut, 40 de ace de gămălie si 1 cub Rubik.

**Jocul nr.1: Deasupra si dedesubt**

Patrulele sunt aliniate în sir indian. Seful patrulei fuge până în fata terenului de joacă, atinge un semn, se reîntoarce în fata patrulei, se târăște printre picioarele cercetasilor, atinge un semn din spatele patrulei si se întoarce la locul său peste spatele membrilor patrulei. Când ajunge înapoi în fata, numărul doi porneste peste spatele sefului, aleargă la semnul din față, se întoarce printre picioarele patrulei, apoi peste spatele celorlalti si înapoi la locul său. Totul continuă până întreaga patruleă a făcut un tur.

**Timpul patrulei: Tehnici de camp**

Realizati câteva obiecte ce vor putea fi transportate si folosite în camp (tăblii de masa ce se pot rula, scaune, suportii pentru spălător si bucătărie, etc.)

20.

**Provocarea nr.1: Magie**

Fiecare patruleă primește fotocopii a unui număr de magie sau a unui truc si primește 15 minute pentru a o realiza. Apoi se organizează un concurs de magie între patrule.

**Provocarea nr.2: Cuptor din punga pentru curcan**

Este posibil să faci un cuptor simplu folosind bete de bambus, doua tăvi din staniol si o pungă pentru gătit curcanul. Betele se înfig în pământ si o tavă este fixată de bambus astfel încât să poată sustine o cantitate de mangal. O altă tavă este pusă deasupra celei de mangal. Acum ar trebui să aveti o structură mică asemănătoare cu a unui turn. Punga este plasată apoi peste întreaga constructie si aveti cuptorul. Dacă punga este curată puteti vedea mâncarea gătindu-se. Experimentati ideea cu patrula voastră.

**Jocul nr.1: Cel mai puternic**

Materiale: 1 coardă, 4 obiecte similare, ca de exemplu 4 berete

Patrulele stau în cerc, fiecare cercetas tinându-se de coardă. La aproximativ 2 metri în spatele fiecărei patrule se află o beretă sau un alt obiect. Cercetasii trag de coardă astfel încât unul din membrii patrulei lor să poată apuca obiectul. Prima patruleă care realizează asta primește un punct.

### **Jocul nr.2: Ceasul ascuns**

Cercetasii au ochii legati si trebuie să găsească un ceas ascuns folosindu-si numai auzul (ceasul trebuie ascuns la cel puțin ½ metru deasupra podelei).

### **Timpul patrului: Sistem de iluminare**

Realizati un sistem de iluminare pentru corturile din camp. Exersati montarea lui cât mai rapidă.

21.

### **Contrabanda cu Opium**

O echipă este formată din contrabandisti, cealaltă din politisti. Contrabandistii încearcă să transporte "opiumul" la o ascunzătoare sigură si în acelasi timp încearcă să ascundă de politie arme si munitii. Politistii încearcă să ia opiumul si să îi retină pe traficanti pentru că detin arme. "Opiumul" si "armele" sunt cărate în unul sau doi rucsaci.

22.

### **Incidentul nr.1: Tărgi**

Patrurile improvizează un număr de diferite tipuri de tărgi folosind prăjini, coardă, scară, etc. Când tărgile sunt gata se organizează o cursă cu tărgi între patrurile.

### **Incidentul nr.2: Asigurare**

Patrurile ar trebui să cunoască si să exerseze metode de asigurare ale unui alpinist pentru a fi folosite la cătărare sau la operatiunile de salvare.

### **Jocul nr.1: Despica chibritul**

Materiale: butucde lemn, topor / patrulă

In față fiecărei patrule se afla un butuc de lemn, cu un chibrit asezat de-a lungul. Fiecare membru al patrului aleargă la butuc si încearcă să despice bățul de chibrit. Este permisă o încercare pe persoană. Se continuă până când chibritul este lovit.

### **Jocul nr.2: Cursa de echilibristică**

Materiale: o tavă, un pahar din sticlă sau plastic drept si fără mâner, o serie de obstacole

Patrurile sunt aliniate în sir, fiecare având în față o cursă de obstacole. Fiecare membru al patrului trebuie să treacă de obstacole tinându-si tava pe care se află paharul cu apă fără a vărsa apa. Prima patrulă care termină, câștigă.

### **Timpul patrului: Exerciții cu busola**

"Aruncă o monedă pe pământ între picioarele tale si ia un azimut de 40 grade. Fă 20 de pasi, adaugă 120 de grade la azimut (el va deveni 160 de grade) si urmează acest azimut 20 de pasi. Din nou adaugi 120 de grade la azimut, va rezulta 280 de grade si urmează-l 20 de pasi. Când te opresti moneda trebuie să fie la picioarele tale."

23.

### **Provocarea nr.1: Gătirea clătitor**

Organizati o petrecere cu clătite - patrurile fac turte si clătite pe masina de gătit. Se pot crea noi probe ca: un concurs de aruncarea clătitor, clătite colorate folosind coloranti alimentari, cea mai mare clătitor, etc.

### **Provocarea nr.2: Construiti o plută**

Construiti o plută capabilă să susțină o cât mai mare greutate fără a se scufunda. Patrurile pot folosi cât de multe coli de hârtie doresc dar fără a le tăia pentru a le face mai mici. După 10 minute timp acordat pentru constructie patrurile pot testa capacitatea de plutire a constructiilor. Patrurilor nu le este îngăduit să testeze pluta înainte de testul final. Materiale: un top de coli A4 (pot fi si folosite), monede si pietre pentru testare.

### **Jocul nr.1: Baricada**

Fiecare patrulă asează 20 de obiecte diferite (gen jocurile lui Kim) si construiește o baricadă astfel încât obiectele să nu poată fi văzute decât dacă sunt privite de sus. Fiecare patrulă inspectează apoi fiecare colectie si revin la baricada lor. Acum, fiecare patrulă, pe rând, cere câte un obiect de la altă patrulă. Dacă se cere un lucru care nu există sau de la o patrulă gresită, cei care cer pierd tura respectivă. Patrula cu cele mai multe obiecte după 15 minute câștigă.

### **Timpul patrului: Planificarea meniului**

Fiecare patrulă trebuie să fie capabilă să planifice un meniu detaliat pentru un camp la sfârșit de săptămână, care să țină cont de sugestiile grupului, de diete, etc. Se face o listă a cantităților necesare si se prepară mâncarea.

24.

### **Provocarea nr.1: Hartă puzzle**

Lipiti bucăți din hârti mai vechi pe cuburi de jucărie din lemn pentru a face un puzzle cu 6 hârti în el. Provocati patrurile să facă o hartă fără a avea alte instructiuni.

### **Provocarea nr.2: Orientare cu ceasul**

Organizati un traseu de orientare "cu ceasul" pe un teren de fotbal pentru a le permite cercetasilor să-si îmbunătățească aptitudinile de orientare (indicatiile sunt de genul – "15 pasi către ora trei", "zece pasi către ora noua", etc.)

### **Jocul nr.1: Evadarea prizonierilor**

Materiale pentru fiecare patrulă: mai multe corzi, de grosimi diferite, o bucată veche din pânză sau cearceaf, etc.

Fiecare patrulă trebuie să realizeze o funie lungă potrivită pentru a coborî un evadat pe fereastră. Dacă cineva poate fi cu adevărat coborât pe fereastră cu o funie, cu atât mai bine, însă verificati mai întâi nodurile.

### **Jocul nr.2: Estimare**

Liderul furnizează un mic cântar cu resort (arc), o ruletă pentru măsurarea distantelor, un ceas si o găleată cu nisip. El ii cere apoi primului cercetas din fiecare patrulă să pună 1 kg de nisip pe o hârtie de ziar, celui de-al doilea să taie o bucată de 25 de cm dintr-o sfoară, cel de-al treilea să pună 100 gr de nisip pe o hârtie de ziar, celui de-al patrulea să țină gura deschisă 30 de secunde, cel de-al cincilea să estimeze greutatea unui pachet, cel de-al saselea să estimeze lungimea unei corzi iar ultimul să estimeze lungimea încăperii.

### **Timpul patrului: Resturi menajere în camp**

Resturile menajere trebuie luate serios în considerare într-un camp. Asigurati-vă că cercetasii vostri cunosc regulile de igienă si de depozitare a resturilor menajere si cum pot face pubele de gunoi si instalatii de filtrare a apei reziduale.

25.

**Provocarea nr.1: Traseu de orientare**

Invitati patrulele să creeze un traseu de orientare. Furnizati-le hărți de orientare pentru diferite zone. Patrulele trebuie să creeze un traseu cu 10 puncte intermediare. Apoi fiecare patrulă merge pe traseul realizat de cealaltă.

**Provocarea nr.2: Ascundeti-vă patrula**

Trebuie să va ascundeti întreaga patrula si asta (un obiect greu si voluminos) într-un copac, la cel 3 metri deasupra pământului. Se asteaptă să vină o furtună, deci realizati un adăpost în copac.

**Timpul patrulei: Arcuri**

Patrulelor li se cere ca la următoarea întâlnire să aducă materialele necesare construirii de arcuri si săgeti. Apoi se face un concurs de tras cu arcul.

26.

**Provocarea nr.1: Trucuri de coardă**

Furnizati patrulelor instructiuni referitoare la un număr de trucuri ce se pot realiza cu coarda si cereti patrulelor să realizeze unul dintre trucuri si să facă o demonstratie în fata unității.

**Provocarea nr.2: Rodeo pe biciclete**

Organizati un rodeo pe biciclete care poate să aibă loc într-un parc, o parcare mare sau un teren de joacă nefolosit. Obstacolele pot include:

# aruncarea la cutie - aranjati mai multe cutii de conserve goale în rând. Dati fiecărui participant un număr de pietre care trebuie aruncate în fiecare cutie în timpul cursei.

# traseu în spirală - desenati o spirală mare pe pământ. Fiecare participant încearcă să se rotească în jurul spiralei pentru a ajunge în centru fără a atinge deloc marginile spiralei.

# cursa cu obstacole - aranjati o mini cursă de obstacole, cu scânduri peste care trebuie trecut, butoaie, traversarea unui pod si a unui balansoar pentru copii, un traseu de slalom.

# încet si sigur - obiectivul acestei etape este de a vedea cine poate merge pe bicicletă cât mai încet posibil fără a se opri din mers.

# alergare în linie dreaptă - vedeti cât timp pot merge cercetasii pe o linie dreaptă desenată pe pământ fără a-i depăși conturul.

**Jocul nr.1: Războiul fulger**

Materiale: o minge

O patrulă stă într-un cerc format din restul unității. Când un jucător din mijloc este lovit de minge, el trebuie să iasă din cerc. Jucătorii din cerc încearcă să elimine toti cercetasii din interior cât mai repede posibil. Fiecare patrulă are ocazia să intre în cerc, iar patrula care mentine cel puțin un membru în cerc pentru un timp cât mai lung este câștigătoarea.

**Jocul nr.2: Stafeta de înnodat noduri**

Materiale: o lungime de coardă pentru fiecare patrulă

Patrulele se aliniază în formatie de stafetă. La semnalul de start primul cercetas înnoadă coarda într-un nod cu bucla , pe care o trece apoi peste cap si o lasă să cadă pe lângă corp. Apoi păseste în afara buclei, desface nodul si lasă coarda cercetasului următor care repetă procedura si tot asa până la capăt. Prima patrulă care termină câștigă.



**Timpul patrului: Coarda de comando**

Realizati o coardă de comando. O asemenea coardă are o lungime de 3 metri, la un capăt are un "ochi" împletit iar la celălalt un lemn tare de 20 cm înnodat pe coardă. Când "ochiul" și "scaunul" sunt puse împreună trebuie să fie destul de puternice pentru a fi folosite la cățărare chiar și de cercetasii mai grei.

27.

**Cros pe biciclete**

Organizati un cros de ciclism, un traseu care trebuie parcurs cu bicicleta și care să includă niste portiuni mai lungi în care biciclistii să fie nevoiti să se de-a jos de pe bicicletă și să o care în spate peste anumite obstacole.

28.

**Provocarea nr.1: Transportarea rănitilor**

Patrula trebuie să fie capabilă să demonstreze că stie diferite metode de transport a rănitilor în siguranță.

**Provocarea nr.2: Foc neconventional**

Încercati să faceti foc fără chibrituri (folosind lupa, frecând două obiecte, folosind cremenele, etc.).

**Timpul patrului: Montarea cortului**

Împărțiti patrula în două și vedeti care parte poate monta un cort în cel mai scurt timp posibil.

29.

**Apărați lumina**

Delimitati un spatiu folosind creta sau o coardă. O lanternă este pusă în interiorul spatiului și jumătate din cercetasi sunt desemnati să o apere, jumătatea cealaltă fiind atacatorii. Ambele părți sunt înarmate cu "bombe" din făină sau de apă (puteti folosi baloane mici pentru a le realiza). Obiectivul atacatorilor este de a stinge lanternă fără a fi omorâți. Se consideră că esti ucis dacă esti lovit direct de o bombă din făină sau apă.

30.

**Provocarea nr.1: Masina de gătit ecologică**

Patrula realizează un experiment cu o masină de gătit realizată dintr-un bidon de ulei de 5 litri. Această masină de gătit este mult mai eficientă în arderea combustibilului decât vetrele de foc conventionale, în aer liber.

**Provocarea nr.2: Turnul**

Dati-le patrulelor niste bete de bambus și bandă adezivă și cereti-le să construiască un turn cât mai înalt, care stă în picioare și poate sustine o cărămidă.

**Jocul nr.1: Farul**

Desenati două linii cu creta de-a lungul încăperii, una la 2 metri de perete, cealaltă la 30 de cm de celălalt perete. Lăsați patrulele să-și ocupe poziția în cei doi metri liberi. În partea opusă a fiecărei patrule, în spatiul de 30 de cm, puneti o farfurioară cu o lumânare, care reprezintă un far. Locul din centru reprezintă marea; patrulele se află pe stânci și trebuie să aprindă lumânarea,

folosind mai multe prăjini legate între ele, preferabil sub forma de undiță. Un chibrit este fixat la capătul unei prăjini și este aprins prin frecare de zidul opus. Dacă peretele nu este suficient de aspru pentru a aprinde chibritul, fixați o cutie de chibrituri în perete.

**Jocul nr.2: Aici, băiatule !**

Decupați dintr-o revistă 24 de fotografii reprezentând câini sau pisici. De fiecare fotografie lipiți o bucată de hârtie cu un nume al animalului, de exemplu: Rex, Ursu, etc. Fixați fotografiile de perete și permiteți cercetasilor să le examineze pentru 2 minute. Acum mutați etichetele cu nume și provocați fiecare cercetas să scrie asocierea corectă a fiecărei fotografii cu numele său. Pentru a le înlesni munca scrieți pe o hârtie numerele de la 1 la 24.

**Timpul patrulei: Mini pioneering / constructii scout**

Singurul mod de a învăța pioneering este prin proiecte mai mici sau mai mari. Consultați materialele editate pentru idei de proiecte și realizați-le folosind ata groasă și paie pentru băut.

31.

**Provocarea nr.1: Transportarea reactorului nuclear**

Fiecărei patrule i se cere să facă un trepied. Din vârful trepiedului se suspendă de o sfoară subțire o cutie de metal. O piatră este de asemeni suspendată astfel încât să poată pendula în mijlocul cutiei. Patrula trebuie să transporte mecanismul pe un traseu fără a permite pietrei să intre în contact cu cutia.

**Provocarea nr.2: Nodul Prusik**

Învățați cum se face un nod Prusik și urcați pe o coardă folosindu-l.

**Jocul nr.1: Căutarea diamantului**

Umpleți un tub mare sau o ladă cu un amestec de noroi și aruncați niște pietricele înăuntru. Membrii patrulei se dezbracă de haine și intră în noroi câte unul până găsesc un "diamant" și apoi se întorc la patrulă permitând următorului cercetas să continue căutarea.

**Jocul nr.2: Aruncarea colacului**

Organizați o competiție de precizie în aruncarea colacului de salvare.

32.

**KO**

Organizați o competiție "KO". Unele sugestii:

# dusul - un jucător pe patine cu rotile stă în centru pe a scândură mică. În afara unui spațiu circular un alt jucător aruncă cu baloane umplute cu apă spre partenerul său dintr-o grămadă plasată în afara cercului.

# catalige - un jucător folosind catalige pe cutii de conserve execută un traseu: trece peste o bancă, înconjoară un stâlp, efectuează sărituri, tec, iar la sfârșit împunge un balon. Cei mai rapizi înving.

# fotbal în sac – jucătorii, în număr de 8 într-o echipă, intră în saci și joacă fotbal. Prima echipă care înscrie învinge.

# roaba - un jucător ridică o minge și este cărat într-o roabă de către partenerul său până la un cos de baschet unde cercetasul încearcă să marcheze. Echipa care înscrie cât mai multe cosuri într-un timp dat câștigă.

ORGANIZATIA NATIONALA "CERCETASII ROMANIEI"  
ECHIPA NATIONALA DE PROGRAME

# chelnerii broaste - trei jucători pe echipă, fiecare echipat cu labe de scafandru, poartă o tavă de pe care se află un pahar cu apă, pe un traseu anume, care include un anumit număr de puncte intermediare. Un jucător duce tava până la un punct de unde este preluată de altcineva. Apa este colectată într-un vas mai mare la capătul traseului. Echipa cu cea mai multă apă în timpul dat câștigă.

# hopuri - un jucător împinge pe un traseu cu obstacole o roabă în care se află un camarad care tine o găleată cu apă. Echipa care are cea mai mare cantitate de apă la final câștigă.

# din piatra-n piatra - folosind un număr de "bolovani" realizați din carton, echipa realizează un traseu în cel mai scurt timp, sărind de pe unul pe altul.

# ciclism - un traseu circular este creat și se furnizează două biciclete. Doi jucători pleacă din părți diferite și pedalează în jurul traseului pentru a ajunge la o cutie de mingi. Fiecare jucător ia o minge (din mers) și încearcă să o arunce într-un cos sau ladă pusă în mijloc. Patrula cu cele mai multe mingi colectate în timp câștigă.

# într-o situație de urgență cât de repede puteți să mobilizați unitatea/patrula? Experimentați diferite metode care vă vor permite să mobilizați unitatea voastră în 1 sau 2 ore. Apoi încercați asta ca și o parte a unui Wide Game.

33.

### **Provocarea nr.1: Inventivitate**

Cereti-le patrulelor să facă următoarele lucruri la următoarele 4 întâlniri de patrulă:

# inventați un mecanism care va măsura scurgerea a 5 minute, care nu este ceas și nu are nevoie de soare sau alte planete pentru a face acest lucru.

# construiți un cântar de câmp capabil să cântărească cu precizie de la 50 de gr la 10 kg

# inventați o metodă automată de a vă trezi în câmp

# inventați un "aprinzător" care să funcționează în condiții de ploaie

### **Provocarea nr.2: Competiția vedetelor**

Organizați o competiție a vedetelor. Unele probe pot include:

# Oul - un ou bine fiert este așezat pe o lingură în gură. În sistem de stafetă membrii patrulei se târăsc, pe un traseu cu obstacole, în genunchi și mâini.

# Tir cu apă - folosiți pistoale cu apă pentru a stinge flacăra unei lumânări pusă într-o cutie cu nisip

# Lumânarea - duceți o lumânare aprinsă pe un traseu fără a se stinge

# Tir cu arcul - trageti cu arcul după baloane atârinate de ramurile unui copac

# Mingea în balans - vopsiți cutii de conserve în culori strălucitoare și numerotați-le de la 1 la 10. Cutiile sunt puse sub un copac și o minge sau butuc legate de o sfoară de copac sunt legănate pentru a putea nimeri cutiile. Cel mai mare scor învinge.

# Frisbee - cea mai mare aruncare, precizie aterizării la țintă, cea mai bună prindere

# Cătărăre - urcați pe o scândură verticală legată de un copac

# fotbal într-un picior - jucați fotbal având picioarele legate

# Aruncarea sulitei – aruncați cât mai departe o prăjină

# Săritura în lungime

### **Timpul patrulei: Vatră ecologică**

Cercetășii trebuie să cunoască cum să decupeze gazonul, să păstreze brazdele, să aprindă focul, iar la sfârșit să repună la locul său gazonul și să lase locul fără urme.

34.

**Provocarea nr.1: Foc pe apă**

Faceti un foc pe o plută în timp ce aceasta pluteste.

**Provocarea nr.2: Scara de funie**

Realizati o scară din funie si folositi-o la cătărarea într-un copac sau într-un turn de pioneering.

**Timpul patrului: Pasul cercetăsesc**

Pasul cercetăsesc este o metodă de a parcurge o distanță lungă într-un timp scurt fără a obosi. Faceti 20 de pasi alergând apoi 20 de pasi mers obisnuit. Puneti patrulele să practice această metodă pentru o distanță anume, într-un hike sau într-o călătorie.

35.

**Provocarea nr.1: Deasupra pământului**

Fixati o limita la aproximativ 2 metri deasupra pământului Cât de departe puteti ajunge fără a cobori sub această înălțime. Acordati o perioadă de timp patrulelor pentru a se pregăti.

**Provocarea nr.2: Mecanism autopropulsat**

Construiti o inventie care se poate propulsa de-a lungul podelei. Puteti folosi o banda elastica.

**Timpul patrului: Primusuri**

Testati eficienta a diferite tipuri de masini de gătit fierbând apă si descoperind diferentele din conceptia acestor primusuri.

36.

**Provocarea nr.1: Odgonul de salvare**

Realizati un odgon de salvare de aproximativ 20 de metri lungime. La un capăt trebuie să fie dotat cu o greutate capabilă să plutească si la celălalt capăt să aibă un inel

**Provocarea nr.2: Traversarea râului:**

O metodă binecunoscută de a trece un râu este folosirea unei constructii din trei lemne legate în forma de "A". Acest "A" este construit pe un mal si apoi picioarele ii sunt plasate în mijlocul pârâului. Folosind un lemn, A-ul este ridicat în pozitie verticala, având un cercetas pe bârna orizontala, după care, cu ajutorul unor sfori de ghidaj, este lăsată lent pe malul celalalt. Odată ajuns acolo, cercetasul "debarca" si împinge dispozitivul înapoi, pentru următorul "pasager". De aici încolo, A-ul poate fi controlat, cu sfori, de pe ambele maluri.

**Jocul nr.1: Contururi**

Atasati un cearceaf de o bară plasată de-a lungul încăperii, de o parte a cearceafului având o lanternă iar de cealaltă, asezati, cercetasii din unitate. Puneti între lumină si cearceaf aproximativ 20 de obiecte astfel încât fiecare să formeze o umbră puternică pe cearceaf. După ce selectia a fost arătată cercetasii vor nota obiectele pe care le-au recunoscut si de asemenea conturul altora pe care si le amintesc. Obiectele folosite trebuie să fie cât mai variate.

**Timpul patrului: Noduri de adăpost**

Cercetasii trebuie să învete tipurile de noduri ce ar putea fi folosite în construirea unor adăposturi improvizate.

37.

**Provocarea nr.1: Mimă**

Cu ajutorul unui profesor de teatru sau a unui artist de mimă patrulele trebuie să creeze o pantomimă scurta.

**Provocarea nr.2: Stupul de viespi**

Un explorator al unor tinuturi exotice a căzut dintr-un copac pierzându-si cunostinta si rupându-si bratul. Trebuie să i se acorde primul ajutor la față locului, el neputând fi transportat decât cu o targă. În cădere el a deranjat un stup de viespi veninoase, a căror întepătură se cunoaste că este fatală. Roiul se învârte deasupra rănitului si coboară cu o rată de 30 de cm în fiecare minut. Această viteză poate fi încetinită doar prin producerea unor nori desi de fum.

**Timpul patrulei: Teci**

Realizati teci pentru cutite, topoare, obiecte personale.

38.

**Sfoara arsă**

Două echipe de cercetasi se află la 200 de metri una de alta, fiecare dispunând de un foc.

La 20 de metri de fiecare foc este asezata o sfoară la o înăltime de ½ metri.

Folosind propriul foc jucătorii trebuie să-si confecționeze torte din ceea ce găesc în preajma si să încerce să distrugă prin ardere sfoara oponentilor. Dacă o tortă se stinge, ceea ce nu este un lucru rar, cercetasul trebuie să se întoarcă la propriul foc pentru a o reaprinde. Orice apărare, atac sau distrugere a tortei adversarului poate fi făcută doar de către un cercetas care are torta aprinsă. Cum scopul său este de a da foc la sfoara adversarilor înainte de a i se stinge torta, si nedispunând de "vieti", acesta este un joc destul de pasnic. Oricine nu are o tortă aprinsă trebuie să fie ocupat să facă rost de una, neavând nici un alt drept.

39.

**Provocarea nr.1: Cunoasteti ce trebuie făcut dacă:**

# o persoană cade pe gheată

# un copil este blocat intr-un copac

# o persoană are atac de cord

# o casă este cuprinsă de flăcări

# sunteti implicati într-un accident de masină

# se răstoarnă o barcă

# trebuie să chemati serviciile de urgentă

# trebuie să folositi un emitător radio

# trebuie să trimiteti un mesaj SOS

# trebuie să trimiteti mesaje de pe pământ către elicoptere sau avioane

# v-ati rățăcit

# cineva este blocat intr-un perete de stanca

# o tigaie de gătit ia foc

# cineva se îneacă

# trebuie să supravietuiesi în pădure până sosesc ajutoare

# trebuie să acorzi primul ajutor

# trebuie să arunci un odgon de salvare

**Provocarea nr.2: 25 cm x 25 cm**

Construiti o structură cu o suprafată de 25 cm x 25 cm care să permită întregii echipe să stea în același timp la o înălțime de 60 de cm față de sol. Materiale: 6 prăjini, o coardă.

**Timpul patrului: Semne conventionale**

Tăiați un anumit număr de cartoane mici. Desenati pe fiecare câte un semn conventional, apoi folosit-le în jocurile lui Kim.

40.

**Provocarea nr.1: Supravietuirea în desert**

**SITUATIA**

15 August. Ora 10.00 a.m. Ati fost nevoiti să aterizati forțat în desertul Sonora din sud – vestul Statelor Unite. Bi-motorul cu care ati călătorit ,continând trupurile neînșufletite ale echipajului, a ars, cu exceptia scheletului metalic, în totalitate. Patrula voastră a scăpat nevătămata fizic, ca prin minune.

Din nefericire, datorita unor probleme tehnice, pilotul nu a reusit să comunice bazei pozitia pe care o avea înaintea prăbusirii. Totusi, el a mai apucat să vă informeze că se afla la cca. 70 de mile SSV de o exploatare miniera si că aceasta este cea mai apropiata zonă locuită. Fată de cursul stabilit în planul de zbor, locul prăbusirii se află la o deviatie de 90 de kilometri.

Zona înconjurătoare este plană si cu exceptia vegetatiei mici si a cactusilor–sfesnic, pare moartă.

Ultimul buletin meteorologic anunta pentru perioada următoare temperaturi de 40°C, ceea ce înseamnă ca la sol se vor putea atinge si 55°C. Sunțeti îmbrăcati ușor – cămasă cu mâneci scurte, pantaloni, ciorapi si pantofi de oras. Fiecare dintre voi are o batistă. În total dispuneti de 2.83 \$ mărunti, 85 \$ în bancnote, un pachet de țigări si un pix.

**PROBLEMA**

Înainte ca avionul să fie mistuit de flăcări, patrula voastră are posibilitatea să salveze cele 15 obiecte prezentate mai jos. Misiunea voastră este să ierarhizati aceste obiecte în functie de importanta lor pentru supravietuirea în conditiile extreme în care va aflati (începând cu "1" pentru cel mai important si terminând cu "15" pentru cel mai puțin important).

Puteti presupune că toate obiectele se află în stare buna si că patrula a hotărât să nu se despartă sub nici un motiv.

**LANTERNA (4 baterii)**

**BRICEAG**

**HARTA ZONEI**

**PELERINĂ DE PLOAIE (număr mare)**

**BUSOLĂ**

**1 L DE APĂ / PERSOANA**

**TRUSA DE BANDAJE si GAROU**

**PISTOL CAL 45 CU MUNITIE**

**PARASUTĂ (alb cu rosu)**

**FLACON CU TABLETE DE SARE (1000 buc.)**

**CARTEA "Animale comestibile din desert"**

**O pereche de OCHELARI DE SOARE / PERS.**

**2L DE VODCĂ DE CALITATE**

**UN HANORAC / PERSOANĂ**

**O OGLINDĂ COSMETICĂ**

**Răspuns:**

Alonzo W. Pond este expertul în probleme de supravietuire care a conceput si realizat acest exercitiu. El este seful Departamentului Desert din cadrul Centrului de Informatii despre Zone Arctice, Tropicale si Deserturi de la U.S.Air Force University - baza aeriană Maxwell. în timpul celui de-al Doilea Război Mondial, Gen. Pond a petrecut cea mai mare parte a timpului la bazele Aliatilor din Sahara studiind problemele supravietuirii.

Ierarhizarea ce urmează mai jos pleacă de la principiul general că, daca vrei să supravietuiesi, trebuie să ramâi lângă epava.

### **1. OGLINDA COSMETICA**

Dintre toate obiectele avute în vedere, oglinda este absolut vitală. Ea reprezintă cea mai puternică unealtă pe care o aveți la dispoziție pentru a vă comunica prezenta. Cu ajutorul Soarelui, o oglindă obișnuită poate produce o lumină de 5 până la 7 milioane candelă. Razele reflectate pot fi văzute chiar de dincolo de linia orizontului. Dacă nu ar mai exista nici unul din celelalte obiecte, oglinda vă oferă 80% șanse să fiți localizați și salvați în primele 24 de ore.

### **2. UN HANORAC / PERSOANA**

Odată ce v-ați asigurat un mijloc de comunicare, următoarea problemă este să încetiniți ritmul deshidratării. 40% din apa ce se pierde în timpul deshidratării se datorează respirației și transpirației. Cantitatea de apă pierdută prin respirație poate fi redusă semnificativ dacă rămânem calmi. Pierderile datorate transpirației pot fi și ele micșorate dacă împiedicăm aerul cald și uscat să circule în apropierea pielii corpului. Hanoracele, oricât de paradoxal ar părea, sunt cele mai potrivite mijloace în acest sens. Fără ele, speranța de supraviețuire este redusă cu cel puțin o zi.

### **3. 1 L DE APA / PERSOANA**

Probabil că ați putea supraviețui 3 zile având numai primele două obiecte. Chiar dacă 1 l de apă nu vă prelungește semnificativ timpul de supraviețuire, el reduce, totuși, efectele deshidratării. Este indicat să beți apă în momentul în care vi se face sete astfel încât să rămâneți cu capul limpede cât mai mult timp posibil în prima zi – perioada în care se iau cele mai importante decizii și se construiește adăpostul. Din momentul în care începe deshidratarea, ea nu mai poate fi oprită cu cantitatea de apă pe care o aveți la dispoziție, astfel că rationalizarea nu este deloc o soluție potrivită.

### **4. LANTERNA**

Singurul mijloc rapid și eficient de semnalizare pe timp de noapte este lanterna. Ea, împreună cu oglinda, vă permite comunicarea 24 de ore din 24. Ea prezintă multe alte utilizări și pe timp de zi: reflectorul (oglanda) și lupa lanternei pot fi folosite ca mijloace auxiliare de semnalizare prin reflexie sau la aprinderea focului iar tubul pentru baterii poate fi folosit pentru colectarea apei în procesul de distilare (vezi nr.7).

### **5. PARASUTA**

Parasuta poate fi utilizată atât ca adăpost cât și ca mijloc de comunicație. Cactusii – sfesnic pot juca rolul de bete de cort iar sforile parasutei pot fi legături. Împăturirea parasutei de două-trei ori va produce umbră suficientă și o reducere a temperaturii în adăpost cu 20%.

### **6. BRICEAG**

Deși nu este la fel de important ca și primele cinci obiecte, briceagul se poate dovedi util în construirea adăpostului și în tăierea cactusilor mari pentru obținerea apei. Multiplele sale posibilități de folosire îi dau această poziție ridicată.

### **7. PELERINA DE PLOAIE (număr mare)**

Este posibil să construiți un "solar" utilizând o pelerină de ploaie. Aceasta se realizează prin săparea unei gropi și plasarea pelerinei deasupra. Diferența de temperatură va extrage ceva umiditate din nisipul îmbibat de urină și din bucăți de cactusi tăiați și va produce condensarea ei pe față interioară a pelerinei. Plasând o greutate pe mijlocul plasticului vom forma un con astfel încât apa să picure în interiorul tubului de baterii fixat în centrul gropii. În acest fel poate fi colectată o cantitate de până la un litru de apă pe zi. Acesta s-ar putea să ajute, însă nu este suficient pentru a produce vreo îmbunătățire vizibilă. Mai mult, activitatea fizică pe care o presupune obținerea acestui lichid va costa organismul de două ori mai multă umiditate decât se produce.

#### **8. PISTOL DE CALIBRU 45 (cu munitie)**

La sfârșitul zilei a doua, vorbirea este serios afectată și veți fi incapabili de a mai merge (deshidratare de 6 – 10%). Pistolul poate fi un bun mijloc de semnalizare sonoră și o variantă rapidă de aprins focul. Semnalul internațional de ajutor este de trei focuri în succesiune rapidă. Au existat numeroase cazuri de supraviețuitori care au trecut neobservați datorită lipsei unui mijloc de avertizare sonoră. Patul pistolului poate fi utilizat ca și ciocan.

#### **9. O PERECHE DE OCHELARI DE SOARE / PERSOANA**

În lumina solară intensă a desertului, fotofalmia și retinita solară (ambele similare cu cele produse de zăpadă) pot constitui serioase probleme, în special în cea de-a doua zi. Oricum, umbra realizată de parasută rezolvă această problemă la fel ca și utilizarea batistelor în care s-au tăiat două fante pe post de "ochelari". Ochelarii de soare fac doar ca lucrurile să fie mai comode.

#### **10. TRUSA DE BANDAJE CU GAROU**

Datorită umidității sale extrem de scăzute, desertul este recunoscut ca unul dintre locurile cele mai "sănătoase" (din punctul de vedere al riscului infecțiilor) din lume. Vâscozitatea crescută a sângelui cauzată de deshidratare face ca pericolul hemoragiilor să fie scăzut, cu excepția cazurilor în care se sectionează o vena importantă. Într-unul din cazurile celebre, un om, care-și sfâșiase toate hainele și căzuse apoi printre cactusi și pietre până când întreg corpul era numai tăieturi, nu a sângerat decât după ce a fost descoperit și re-hidratat. Astfel, materialele din trusă pot fi folosite doar ca sfori sau ca să vă înfășurați trupul pentru a preveni arsurile soarelui și deshidratarea.

#### **11. BUSOLA**

În afară de posibilitatea de a-i utiliza suprafețele reflectante ca mijloc de semnalizare, busola este un obiect aproape inutil. Ea devine chiar periculoasă în momentul în care se fac simțite efectele deshidratării deoarece poate da cuiva idei despre părăsirea grupului.

#### **12. HARTA ZONEI**

Harta poate fi folosită la aprinsul focului sau ca hârtie de toaletă. Cineva ar putea s-o folosească pe post de acoperământ de cap sau protecție pentru ochi. În general, însă, ea este inutilă, și chiar poate deveni la un moment dat, asemeni busolei, periculoasă.

#### **13. CARTEA "Animale comestibile din desert"**

Problema esențială cu care se confruntă patrula este deshidratarea, și nu înfometarea. Orice încercare de vânătoare reprezintă o potențială pierdere de apă. Animalele din desert, deși sunt numeroase, sunt rar văzute. Ele supraviețuiesc miscându-se cât mai puțin, așa cum ar trebui să facă și supraviețuitorii. Chiar dacă vânătoarea se va dovedi fructuoasă, metabolismul proteinelor îngurgitate va costa organismul o cantitate importantă de apă.

#### **14. 2 L DE VODCA DE CALITATE**

Când cineva moare din pricina alcoolismului, decesul se datorează, de cele mai multe ori, deshidratării. Alcoolul absoarbe apa iar organismul consumă alte cantități importante de apă pentru a-l elimina. Se estimează o pierdere de 200 sau chiar 300 de ml apă la fiecare 100 ml alcool. Consumarea de vodcă în situația dată poate fi fatală prin agravarea semnificativă a efectelor deshidratării. Ea poate fi folosită la aprinderea focului sau ca răcoritor extern pentru corp. Sticla se poate dovedi, de asemenea, utilă. Oricum, una peste alta, vodca reprezintă mai mult un pericol decât un ajutor.

#### **15. FLACON CU TABLETE DE SARE (1000 buc.)**

Există povești nenumărate despre efectul tabletelor de sare. Înainte de toate, sub efectul deshidratării, salinitatea sângelui crește iar transpirația va conține mai puțină sare decât lichidul intra-celular. Fără aportul extern al unei cantități însemnate de apă, tabletele de sare vor necesita apă din organism pentru a



ORGANIZATIA NATIONALA "CERCETASII ROMANIEI"  
ECHIPA NATIONALA DE PROGRAME

reduce salinitatea si asa crescută. Efectul este asemănător cu al băutului de apă din mare. Chiar producătorii tabletelor de sare recunosc ca acestea au o valoare îndoielnică în afara regiunilor cu deficit de sare în apă.

### **Jocul nr.1: Observarea cerului**

Fiecare stă întins pe spate. Cât de multe lucruri diferite poti vedea fără a-ti misca capul? (de exemplu: nori, păsări, avioane, copaci, etc.).

### **Jocul nr.2: Test triplu**

Politia primeste o înștiintare că a avut loc o spargere într-o anumită casă din oras.

Testul (1). Patrurile primesc o hartă în alb având desenata casa si câteva indicii ca: străzi (fără nume), o biserică, un local, azimuturi. Patrula trebuie să identifice casa. Politia ajunge la casă si sunt condusi într-o cameră de la etaj unde o casetă de bijuterii stă deschisă.

Patrurile trebuie să identifice ce bijuterii lipsesc.

Testul (2). Un număr de obiecte (bijuterii ieftine, nasturi, etc.) se află într-o cutie. Fiecare patrulă are 1 minut să observe ce este înăuntru. Apoi se îndepărtează 6 obiecte. Fiecare patrulă are un alt minut să observe cutia si apoi să spună ce articole lipsesc.

Hotii au fugit pe fereastră folosindu-se de o coardă improvizata din sfori si cearceafuri, asigurată de un lemn asezat transversal pe fereastră.

Testul (3). Fiecare patrulă trebuie să arate si să numească nodurile pe care, probabil, le-au folosit hotii în acest sens.

### **Timpul patrului: Strângerea corzii**

Învătați câteva moduri în care se poate strânge o coardă.

41.

### **Provocarea nr.1: Paragraful puzzle**

Dati o copie a următorului paragraf membrilor patrulelor voastre si cereti-le să identifice care este caracteristica lui cea mai pregnantă:

“Tezele întocmite pentru lunile iunie, iulie, septembrie, octombrie, noiembrie si decembrie nu pot fi mentinute decât cu riscuri imense, fiindcă profesorii vor să intre în grevă cât de curând. Nu o să se initieze o discutie în sensul procedurilor de urgentă. Mult zgomot pentru nimic?”

Răspunsul este simplu: desi litera “a” este cel mai des folosită în limba română, ea nu apare *deloc în paragraful dat.*

### **Provocarea nr.2: Cădere liberă**

Fiecare patrulă trebuie să conceapă un vehicul făcut dintr-o cutie de lapte / suc (tetrapack) care va transporta un ou dintr-o pozitie instabila, la 10 metri deasupra pământului, în siguranță pe podea (oul trebuie să rămână intact după impact). Materiale pentru fiecare patrulă: bandă elastică, ziare, cutie de carton, bureti pt. spălat sticle, folie alimentara, agrafe de hârtie si alte

mărunțisuri. Indicată ar fi să acoperiți podeaua cu folii de nylon. Fiecare patrulă trebuie să curețe apoi mizeria creată.

**Timpul patrulei: Instalati o priză**

Aduceți la întâlnire tot echipamentul necesar pentru instalarea unei prize: surubelnite, sârme, clește și instrucțiuni.

42.

**Provocarea nr.1: Cea mai mică cească de ceai**

Folosind numai suprafața unei monede de 100 lei, aprindeți un foc (din scobitori, bete de chibrit, etc.), construiți un trepied și gătiți un ceai într-un degetar (utilizând câteva bucatele de frunze de ceai, câteva cuburi de zahăr și un strop de lapte).

**Timpul patrulei: Pregătirea unui hike**

Planificați un hike sau o excursie pe hartă. Stabiliți timpuri și distanțe, echipamentul ce trebuie luat, meniul, etc. Verificați greutatea obiectelor pe care ar trebui să le luați cu voi.

43.

**Provocarea nr.1: Acționați de urgență**

Abordati pe rând un fel de situație de urgență și dramatizați-o, de exemplu: o persoană rănită este găsită lângă o bombă cu ceas (ceas cu alarmă). Acordați-i primul ajutor și transportați-o afară înainte de explozia bombei.

**Provocarea nr.2: Terenul radioactiv**

O arie de teren este considerată radioactivă. Patrulă voastră trebuie să traverseze suprafața folosind 4 busteni sau cutii, o coardă și o prăjină. Bustenii sau cutiile trebuie așezate pe pământ și nu aruncate.

**Timpul patrulei: Hărți în relief**

Realizați harta în relief a unei zone folosind plastilină.

44.

**Urmărirea**

Acesta va fi un proiect pentru o după masă întreagă, care va fi pregătit din timp și al cărui raport va fi citit la următoarea întâlnire. Patru exploratori sau lideri sunt rugați să ajute și un indiciu referitor la identitatea lor este trimis liderilor de patrulă cu o zi înainte. De asemenea, ei vor primi un bilet cu următorul cuprins: "Patru persoane, despre a căror identitate liderul de patrulă a primit un indiciu, vor părăsi oficiul postal principal din localitate la un anumit moment dat între ora 6.45 și 7 p.m. Fiecare patrulă va urmări persoana desemnată lor până la ora 9 p.m. Veți pregăti un raport detaliat al mișcărilor și activității persoanei între aceste ore, raport pe care va trebui să-l citiți la următoarea întâlnire de unitate.

Fiti din timp pregătiți pentru orice eveniment. Fiti cât mai invizibili pentru cel urmărit care, imediat ce vă va observa, va încerca să scape de urmăritori. Este permis orice travesti".

45.

**Provocarea nr.1: Păstrează-te în formă**

Cât de în formă este unitatea ta. Rugati un profesor de sport să vină la următoarea întâlnire și să conducă câteva exerciții de mobilitate și gimnastică.

**Provocarea nr.2: Puterea lumânării**

Folositi căldura emisă de flacăra unei lumânări ca și sursă de putere pentru un mecanism care va muta un obiect pe o distanță de 1 metru.

**Timpul patrului: Spălător pentru mâini**

Într-un camp nu trebuie să lipsească un spălător pe mâini din nici un colt de patrule. Patrurile trebuie să practice construirea acestui tip de obiecte pentru a le putea reproduce eficient în camp.  
46.

**Provocarea nr.1: Înregistrarea unei casete**

- Tehnici de intervieware. Studiați câteva interviuri pe care le auziți la stiri de la radio și observați câta informație este comprimată într-un timp foarte scurt. Încercați să înregistrați câteva interviuri simple.
- Votați muzica. Înregistrați scurte extrase din cât mai multe tipuri de muzică: de film, populară, clasică, rock, folk, etc. Cereti părerea colegilor voștri din unitate pentru a stabili melodia cea mai populară dintre cele prezentate.
- Ora copiilor. Luați o carte cu povești pentru copii și "traduceți-o" în sunete într-o piesă de 10 minute, cu o parte introductivă, efecte de sunet, etc.
- Stiri. Produceți un material de 5 minute, cu diferite stiri, interviuri și reportaje bazându-vă pe edițiile de săptămâna trecută a ziarului local.
- Ilustrată sonoră. Presupuneți că trebuie să trimiteți o ilustrată sonoră, care să vă reprezinte comunitatea, unui american care nu v-a văzut niciodată țara.
- Folosind casetofonul, patrurile au 10 minute pentru a înregistra un spot muzical de prezentare ("jingle") pentru o stație de radio imaginară, ce poartă numele patrului lor.
- Actul I. Înregistrați o piesă scurtă de teatru radiofonic, citind textul obținut de la școală sau de la bibliotecă. Adăugați-i efecte sonore.
- Fiecare patrulă realizează un scenariu pentru un documentar scurt despre cercetăsie. Folosind un casetofon creați apoi un reportaj folosind comentarii și interviuri.
- Fondul sonor. Concepeți și înregistrați fondul sonor pentru o prezentare de diapozitive, într-o seară dedicată părinților.

**Provocarea nr.2: Tăiați parul**

Folosind o sfoară creați un cerc cu diametrul de 2 metri. În mijlocul acestuia se înfinge un par de lemn. Patrula trebuie să taie parul pe la jumătate fără a intra în cerc. Patrula primește sfoară și ferăstrău.

**Timpul patrului: Alfabetul Morse**

Trimiteti un mesaj morse, noaptea, folosind o lanterna .

47.

**Provocarea nr.1: Monopoly**

Jucați cu unitatea voastră (un jucător = o patrula) Monopoly.

**Provocarea nr.2: Banca**

Angajatii unei bănci au fost prinsi în cursă si sunt închisi în seif. Dacă alarma va fi pornită, o otravă mortală va fi eliberată în atmosferă. Problema pentru patrulă este să treacă de sistemul de securitate, să deschidă seiful si să salveze angajatii băncii de gazul otrăvitor. Fiecare membru al patrului va purta o mască contra gazelor, care reduce posibilitățile de comunicare verbală si câmpul vizual (sau ochelari de scafandru si fular peste gura). "Raze infrarosii" făcute prin conectarea unor fire de pescuit la curse de soareci sunt conectate de-a lungul coridorului care duce la salvare.

**Timpul patrului: Bandajul triunghiular**

Cercetasii trebuie să fie instruiti asupra varietății de utilizări ale bandajului triunghiular, probabil cel mai multilateral dintre bandaje.

48.

**Provocarea nr.1: Cablul electric**

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

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

**Timpul patrului: Măsurati vântul**

Într-o noapte cu vânt cereti patrulelor să determine din ce directie bate acesta. Dati-le fiecărei patrule o copie a scalei de vânt Beaufort si cereti-le să determine viteza vântului.

49.

**Provocarea nr.1: Mestesuguri**

Invitati la întâlnirea voastră de unitate câteva persoane din comunitate care stiu să facă lucruri deosebite : jonglerii, să bărbierească un balon fără a-l sparge, să facă o mască, să facă tăitei de casa etc. Patrulele asistă la demonstratie si apoi arată ce au învățat. Acordati puncte pentru cel mai mare efort.

**Provocarea nr.2: Borcanele**

Marcati o suprafată cu un diametru de 6 metri si positionati în centrul ei, la un metru distanță unul de celalalt, două borcane de dulceată dintre care unul contine o lumânare aprinsă. Dati patrulelor niste sfoară.

Instructiuni: lucrând din exteriorul suprafetei inversati pozitia borcanelor unul față de celalalt. Dacă lumânarea se stinge ati pierdut.

**Timpul patrului: Carte de bucate**

Realizati o carte de bucate a patrului, cu retete culinare.

50.

**Wide game**

Realizati un wide game în care patrulele actionează ca si " luptători pentru mediu" - gata de a ataca problemele de mediu ale comunității. Jocurile vor avea subiecte obisnuite, insa cărora li se da o tenta "ecologica": rezolvarea unei probleme de perspicacitate folosind busteni poate fi

interpretata ca pozitionarea corecta a unor reactoare nucleare, exercitiile cu harta pot deveni urmărirea mișcărilor unor nave cu vânători de balene, etc.

51.

**Provocarea nr.1: Probleme la far**

Un far cu un paznic înăuntru (seful patrului), o noapte furtunoasă, lipsa combustibilului pentru far, o ambarcațiune este aproape de a se izbi de stânci. O nouă încărcătură de combustibil poate fi trimisă doar de la niste stânci care se află cu 15 de metri depărtare și mai sus de far. Fiecare patrulă trebuie să construiască o tiroliană pt. materiale care să ducă la far. Folosind o găleată, Garda de Coastă (cercetasii) trimite la paznicul farului mâncare uscată, chibrite, combustibil, etc. Primul foc care este aprins corespunzător câștigă.

**Provocarea nr.2: Turnul cu pietre**

În 20 de minute construiți un turn de sine stătător care va susține 4 pietre la 1 metru deasupra pământului. Materiale: paie de băut, bandă elastică, agrafe de hârtie, pietre, banda adezivă.

**Timpul patrului: Tehnici de camp**

Organizați o competiție de construire a diferitelor obiecte utile în camp.

52.

**Provocarea nr.1: Bucătărie internațională.**

Organizați o seară de bucătărie internațională. Fiecare patrulă trebuie să-și aleagă o țară pe care trebuie să o studieze și să descopere o mâncare pe care ei o gătesc.

**Provocarea nr.2: Drogurile**

Toți cercetasii trebuie să fie conștienți de pericolele pe care le reprezintă consumul de droguri și, în particular, presiunea anturajului în acest sens. Organizați un număr de jocuri de rol care să pună în evidență creșterea acestei probleme în comunitatea voastră.

**Timpul patrului: Focul**

Învățați patrulele despre modul de organizare al diferitelor tipuri de focuri și avantajele fiecăruia.

53.

**Provocarea nr.1: Zmee**

Patrulele primesc toate materialele necesare pentru a construi un zmeu. Prima patrulă a cărei zmeu zboară câștigă.

**Provocarea nr.2: Inundațiile**

În 10 minute întreaga suprafață va fi inundată până la o înălțime de 1,2 metri. Înserarea se apropie cu viteză. Un foc de avertizare trebuie aprins pentru a-i înștiința pe sătenii de dincolo de vale. Singurele materiale disponibile sunt: 6 scânduri, 4 sfori, un recipient vechi din metal și o cutie de chibrituri.

**Timpul patrului: Semnalizare SOS**

Patrulele sunt provocate să trimită mesajul de SOS folosind mai multe metode de semnalizare.

54.

**Provocarea nr.1: Întretinerea locuintei**

Organizati o serie de ateliere referitoare la întretinerea locuintei. Patrurile se schimbă la fiecare 10-15 minute. Atelierele pot include: desfundarea unei conducte, montarea unui robinet de apă, înlocuirea unui geam spart, înlocuirea unei yale, zugrăvirea unui zid, punerea tapetului, etc.

**Provocarea nr.2: Bombă cu ceas**

O bombă cu ceas a fost găsită (o cutie de carton cu numeroase fire si piese electrice) O diagramă a instalatiei este disponibilă. Problema pentru patrulă este să dezamorseze bomba. O singură persoană, care comunică prin walkie-talkie cu patrula, poate vedea desenul si furnizează indicatii.

**Timpul patrului: Sac de bivuac**

Fiecare cercetas trebuie să-si facă un sac de bivuac.

55.

**Mesajul domnului Cărămidă de Aur**

Patrurile primesc instructiuni să se întâlnească la o anumită casă. Acolo, fiecare lider de patrulă primește o hartă a zonei si un plic. Patrurile sunt denumite: echipa albastră, echipa rosie, echipa verde, etc. Liderul echipei albastre deschide plicul si găsește un bilet: "tu esti liderul echipei albastre, citește asta pentru restul echipei: când un faimos milionar, domnul Cărămidă de Aur a murit, nu a lăsat nici un testament. În locul testamentului e a lăsat 6 mesaje scrise. După ce a scris mesajele cu cerneală albastră pe un carton alb, le-a rupt în sase bucăți, pe care le-a pus în câte o cutie de chibrite. Aceste cutii de chibrite sunt împrăstiate pe o anumită suprafață . Tot în aceste plicuri se găsesc indicii asupra locului în care se află cele 6 cutii de chibrituri. Când găsiți o asemenea cutie luati numai cartonul cu cerneală albastră pe el. Dacă mai sunt si alte cartoane în cutie, vă rugăm să le lăsați acolo, pentru a nu strica indiciile altor patrule. Pune-ti cu atentie cutia înapoi unde ati găsit-o. Dacă nu se află nimic altceva în cutie, luati-o cu voi."

Fiecare patrulă are o culoare diferită pentru a evita confuzia. Mesajul găsit spune patrurilor să telefoneze la un număr de telefon, iar când prima patrulă va suna li se va spune că tezaurul se afla în bucătăria sediului cercetasilor.

56.

**Provocarea nr.1: Catapulte**

Fiecare patrulă construiește o catapultă gigant capabilă să arunce un burete ud la o anumită distantă. Când au terminat se organizează o luptă între patrule.

**Timpul patrului: Trecerea râului**

Practicati diferite proceduri de trecere a unui râu astfel încât patrurile voastre să fie pregătite să facă față unei asemenea cereri la nevoie.

57.

**Provocarea nr.1: Insulele**

Stabiliti niste "insule" cu diametrul de 10 metri si "exilati" patrurile pe insulă pentru 1 oră. În tot acest timp ei trebuie să facă un număr de activități: să fiarbă o cească de cafea, să inventeze un

ORGANIZATIA NATIONALA "CERCETASII ROMANIEI"  
ECHIPA NATIONALA DE PROGRAME

sistem de semnalizare, să facă un catarg pe care să înalte un steag. Asigurați echipamentul necesar.

**Provocarea nr.2: Estimări**

Combinati studiul naturii cu diferite estimări. Alegeti un loc bine împădurit unde se află o multime de tipuri de copaci. Cercetasilor li se cere să estimeze de exemplu: înălțimea unui fag care stă la 30 de metri înspre nord de un ulm, sau lățimea unei bălți aflată la 40 de metri SE de un brad înalt de 20 de metri, etc.

**Timpul patrului: Cartare**

Cercetasii trebuie să fie capabili să facă o hartă a unui loc de camp folosind metoda intersectiei.

58.

**Expeditie la Pol**

Fiecare patrula este un grup de exploratori care încearcă să ajungă prima la Polul Nord (un loc în pădure marcat pe o harta sau cu indicii). Acolo, ei vor găsi steagul pe care Amiralul Byrd l-a aruncat din avion în timp ce survola calota. Drapelul trebuie adus înapoi la Societatea Geografica (sediul cercetasilor) înainte ca succesul expeditiei să fie complet.

59.

**Provocarea nr.1: Cursa prin anvelope**

Aranjati 8 anvelope uzate de motocicletă astfel încât ele să atârne la diferite înălțimi, prinse de o coardă rezistentă. Obiectivul este ca întreaga patrulă să treacă prin ele în cel mai scurt timp posibil.

**Provocarea nr.2: Distractie cu cortul de hike**

# Toată patrula este legată la ochi, exceptând liderul de patrulă care stă la 5 metri depărtare și îi coordonează pentru a monta cortul

# Toată patrula este strâns legată unul de altul, formând un lant, încheietura mâinii stângi a primului cu încheietura mâinii drepte a următorului și tot așa. Cereti-le să ridice cortul. Variatie: încercati din nou de data asta cu gleznelor legate.

# Delimitati o suprafată destul de mică. Puneti patrula, cortul, betele, cuiele în interiorul ei și cereti patrului să ridice cortul fără a părăsi suprafata "insulei"

**Timpul patrului: Găsiți Nordul**

Exersati găsirea nordului folosind ceasul și soarele, iar noaptea steaua polară.