

## <<<15.BÖLÜM>>>

### **XV-OYUNLAR**

Çoğu izci oymağı ayda bir açık hava etkinlikleri düzenler. Bu etkinlikler bazen bir doğa yürüyüşü bazen bir kamp olabilir. Oban zaman zaman tek başına da açık havaya çıkabilir. Açık hava etkinliklerin bazıları izcilik becerilerini geliştirir, bazıları dayanıklılığını, zekânı ölçer, artırır. Bazı etkinlikler ise senin bedence sağlam, fikirce uyanık iyi bir izci olmanı sağlayacak oyunlardan oluşur. Şimdi tipik oymak ve oba doğa yürüyüşü oyunlarından ve macera doğa yürüyüşlerinden bazılarına bir göz atalım:

### **HAZİNE AVI**

Oymak toplantısında oymakbaşın "Gelecek haftanın doğa yürüyüşü hazine avı olacak" diye bildirir. Gelecek hafta sonunu sabırsızlıkla beklersin. Beklenen gün gelince obabaşın mühürlü bir zarf alır. Zarfın üzerinde X ile işaretlenmiş bir yeri gösteren bir kroki vardır ve şu cümle yazılıdır. "X" görürsün; "Bulduğun yerden görebildiğin en yüksek meşe ağacına git. Ağacın en büyük dalının gösterdiği yönde 90 m. ilerle". İlerler ve yerinden oynatılmış bir taş bulursun. Taşın altında bir ipucu daha; "Olağan dışı meyveleri olan ağaca doğru 235 m.". Sözü edilen ağaç aslında dallarına çam kozalakları bağlanmış bir hindibam otudur. Hemen dibinde teknik iz işaretleri vardır. Bu izler seni bir ağaca götürür. Oda ne? Burada hiç bir ipucu yok. Biriniz başını yukarıya kaldırır. Tepedeki dalda bir mesaj asılı 157'ye bak. 157'ye bakılır, biri bağırır; "Şuradaki ağaçta kırmızı bir fular var". Hep birlikte o tarafa doğru koşulur. Fulara bir mesaj işlenmiştir. "150 m, 90 derece" Haydi ileriye! Buradaki son mesajdır. "Kuru kestane ağacının altını kaz". Ağacı bulur hep birlikte kazmaya koyulur ve sonunda hazineyi bulursunuz. Bulduğunuz hazine altın ya da kıymetli taşlar değildir. Ama en azından şanslı hazine avcılarının afiyetle yiyeceği bir torba fıstıktır.

### **KAYIP ÇOCUK**

Tüm oymağa alarm verilir. Oban hemen hareket noktasına koşar. Oban hemen hareket noktasına koşar, oymağın bütün obaları toplandığında oymakbaşın açıklar. "Bir çocuk kaybolmuş aramalar sürdürülüyor, şu anda bir tek orman aranmamış durumda. Bu ormanın krokisi her obaya verilecek. Yardımınız isteniyor. Yardıma hazır mısınız?" Elbette hazırsınız! Obabaşın sizden beklenileni anlatıyor. Yola çıkıyorsunuz. Bir süre çocuğu aradıktan sonra bulsanız da bulmasanız da önceden tespit edilen bir zaman ve yerde diğer arkadaşlarınızla buluşuyorsunuz. Bu oyunda yastıktan yapılmış bir yapma bebek olan kaçırılan çocuk belki de bir gün aranması gereken gerçek bir çocuk olabilir.

### **ORYANTİRİNG**

Harita ve pusulayı kullanmayı öğrendiğin zaman oryantiring heyecanını yaşayabilirsin.

### **KESTİRME DOĞA YÜRÜYÜŞÜ**

İlk oryantiring denemen tüm obanın katılacağı kestirme bir doğa yürüyüşü olabilir. Tomografik haritanı al. Bir başlangıç noktası ve başlangıç noktasından aşağı yukarı 5 km. uzakta bir varış noktası tespit et. Başlangıç noktasından varış noktasına bir çizgi çek ve pusulanı ayarla. Çizgi ile belirlediğin yolu izle, önüne çıkan güçlükleri yenerek ilerle. Obadaki her izci sırayla diğerlerine öncülük etsin.

### **ORYANTİRİNG YARIŞMASI**

Harita ve pusula konusunu iyice öğrendikten sonra bir başka obayı oryantiring yarışına davet et. Üzerinde beş veya altı kontrol noktası olan bir yol belirlemek için çevreyi iyi tanıyan ve oryantiring de iyi olan birine başvur. Obanı takımlara ayır. Her takımın bir

oryantiring pusulası ve üzerinde kontrol noktaları işaretlenmiş bir haritası olmalı. Takımlar 5 dk. ara ile yola çıkmalı. Sen ve arkadaşın pusulayı ilk kontrol noktasına ayarlayıp, yola koyuluyorsunuz. Kontrol noktasına vardığınızda, pusulayı ikinci kontrol noktasına ayarlıyorsunuz. Tüm yolu kastedinceye kadar bu şekilde devam ediyorsunuz. Acaba hangi takım tüm kontrol noktalarını en kısa zamanda geçti. Bu sefer kazanan takımda olmayabilirsin ama bir gün senin takımın da kazanacak.