

## **XVI-YABAN YAŞAMI**

### **YABAN YAŞAMI TANIMA**

Obanla doğa yürüyüşüne çıktığında temiz hava alır toprağın kokusunu duyarsın. Önünde bütün gün sürecektir bir macera uzanır. Zamanını nasıl geçireceksin? Zamanını iyi bir şekilde geçirebilmen duyu organlarını iyi kullanabilmene ve iyi bir gözlemci olmana bağlıdır. Bazı insanlar yaşamın tadına pek varamazlar. Bu insanların gözleri varır ama çevrelerinde olanları fark edemezler. Kulakları vardır, ama işittikleri bir kulağından girer, diğerinden çıkar. Herkesin sahip olduğu sayıda beyin hücrelerine sahiptirler ama kafalarının içi boştur. Çünkü hiç bir şeye karşı merak duymazlar, hiç bir konuya konsantre olamazlar, öğrendiklerini beyinlerinin bir kenarında depolayamazlar. Ama sen böyle değilsin, senin gözlerin keskin, zihnin cevaplanmasının istediğin pek çok soru ile dolu. İçinde yaşadığın dünya ile ilgili her şeyi bilmek istiyorsun.

Bir oba doğa yürüyüşünde oynayacağın doğa oyunları sana yaban yaşamı tanıman konusunda yardımcı olacaktır.

### **OYUNLAR**

Obabaşın 20 şeyin ismini okur. Bunların her birinin belli bir puanı vardır.

Örneğin;

Sincap: 15 puan

Hindiba: 5 puan

Ağustos Böceği: 10 puan vb.

Hemen etrafa dağılırsınız. Okunan isimlerden birini bulur bulmaz koşar, obabaşına rapor verip puanını alır, bir diğerini aramaya başlarsın. Verilen sürenin sonunda en çok puanı alan birinci olur.

Doğa Avı: Her izci obabaşından bazı isimleri içeren bir liste alır. Örneğin; 5 cm. kuştüyü, yılan derisi, at karıncası vb.

Bir saat içinde listendekilerin mümkün olduğunca çoğunu bulman gerekir. Bir saatte en çok şeyi bulan izci kazanır.

Oyunları oynarken bitki ve hayvanlara hiçbir şekilde zarar vermemen gerektiğini unutma.

### **İZLER, İŞARETLER**

Yaban yaşamı tanımaya çalışmak yalnızca bir hayvanı görmekle olmaz, bazen görmeden de arkasında bıraktığı izlerden, işaretlerden o hayvanı tanıyabilmelisin. Kırsal alanda bu izlere rastlayabilirsin. Bu izler, bu işaretler bir sincap tarafından kırılmış bir fındık, bir ağacın tepesindeki bir yuva, bir yılan tarafından deri değişiminde bırakılmış bir yılan gömleği, bir kuş tüyü, bir koza, bir böcek kabuğu vb. olabilir.

### **İNCELE VE DAHA SONRA HATIRLA**

Çıktığın açık hava etkinliklerinde, kendini inceleme ve hatırlama konusunda eđit. İçinde

bulduğun çevreyi dikkatlice inceleme alışkanlığını edin. Gözlerini çevrende dolaştır. Daha sonra hatırlayabilmek için en ince ayrıntısına kadar çevreni incele. Obanla oynayacağın oyunlarla özellikle "Kim Oyunları" ile inceleme ve daha sonra hatırlama becerini geliştir. İşte bir örnek;

Obabaşın 20 hayvanı işaretini, izini ya da kalıntısını bir yere koyar ve üzerini bir örtü ile kapatır. Örtüyü açar, bir dakika için izleri incellersin. Obabaşın tekrar üzerlerini örter. Gördüklerini hatırlayabildikçe bir kâğıda yazarsın. En çok hatırlayan kazanır. Kim oyununu çeşitli resimlerle ve nesnelere de deneyebilirsin.

### **KİM OYUNU NEDİR?**

İzciliğin kurucusu B.P. (Baden Powell) bu oyunu Rudyard Kipline tarafından yazılan "Kim" adlı hikâyeden esinlendi. Hikâyenin kahramanı "Kim Ball" casusları yakalamak üzere eğitilen öksüz bir çocuktur. Eğitici Lurgan, Kim'in eğitimine, Kim'e bir tepsi dolusu çeşitli değerli taşlar göstermekle başlar. Kim taşlara bir dakika baktıktan sonra, üzerlerini bir örtü ile örter ve Kim'den tepside ne tür taşların bulunduğunu saymasını ister. Başlangıçta Kim ancak birkaçını hatırlayabilir. Bir süre sonra ise kendine gösterilen taşların hepsini hemen hatırlayabilecek bir duruma gelir.

### **STALKING**

#### **YABAN YAŞAMA YAKLAŞMA**

Stalking yani görünmeden yaklaşma hem çok zevkli bir macera hem de çok iyi bir spordur. Sessizce yaklaşabilmek için pek çok kasını çalıştırmak ve vücudunu çeşitli pozisyonlarda tutmak zorunda kalırsın. Bu durum güç sarf etmene neden olur.

Stalking'de Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar:

Bazı hayvanların keskin gözleri vardır. Bazıları ise ancak yakını görebilirler. İkinci türden olan hayvanlar ayrıntıları değil hareketleri fark ederler. Hayvanların çoğu korunmak için koklama ve işitme duyularından yararlanır.

**Rüzgâra Karşı İlerle:** Hayvan kokunu alır ya da seni işitirse ona güle güle diyebilirsin. Bu yüzden rüzgârı karşına alarak ilerle. Rüzgârın arkandan geldiğini hissedersen hemen yarım daire çiz ve yönünü değiştir. Sakin bir günde rüzgârın yönünü parmağını havaya kaldırarak bulabilirsin. Rüzgâr ne taraftan geliyorsa parmağın o tarafa serinlik hissedersin. Yavaş ve dikkatli hareket etmelisin. Hızlı hareket hemen fark edilir. Yavaş ve sessiz davran. Ayağını bastığın yere dikkat et. Dallarını çatırdatma. Rüzgârın yaprakları hissettirdiği anlarda sessizce ilerle.

**Vücudunu Kontrol Et:** Hayvan seni fark ederse hemen olduğun yerde hiç kıpırdamadan dur. Tam anlamıyla hareketsiz kalırsan sana baksa bile seni fark etmeyebilir.

**Çevrene uyum sağlayıp göze batmamaya çalış.** Seni saklayabilecek şeyleri iyi kullan. Ağaçların, çalılıkların, kayaların, ot yığınlarının vb. nin arkasına saklan. Ağacın yanından kafanı çıkarma, ağacın gövdesinin dibine çok. Kayanın tepesinden bakma, yere yaklaşarak kayanın kenarından bak.

**Doğru Vücut Pozisyonunu Kullan:** Vücudunun duruş şekli hayvana ne kadar yakın olduğuna ve saklandığın yere bağlıdır. Gözlediğin hayvandan uzakta ağaçlar, yüksek çalılar arasında isen dik pozisyonda durabilirsin. Alçak çalılar arasında ise eğilip dizlerinin ve yere dayadığın ellerinin yardımı ile ilerlemen gerekir. Hayvana yaklaştıkça yere tamamen yatmalı ve sessizce sürünmelisin. Öğrendiğin trailing, tracking ve stalking

becerilerini oyunlar oynayarak geliştirebilirsin.

Bir doğa yürüyüşünde herhangi bir hayvanın oradan geçtiğini gösteren bir işarete rastlayabilirsin. Ama bu hayvana onun nasıl yaşadığını görecektir kadar yaklaştırmaya ne dersin? Elbette ki bunu yapabilmek çok hoşuna giderdi. Bir hayvana bu şekilde yaklaşabilmek için açık havada nasıl davranılacağını çok iyi bilmen, hayvanların ayakları ile çiğneyerek açtıkları yolları, bıraktıkları işaretleri, izleri izleyebilmen ve onlara sessizce yaklaşabilme becerini geliştirmen gerekir

**Trailing:** Bir hayvanın yuvası ile beslenme alanı arasında gidip gelirken açtığı yolu ve ayrıca bir başka açık hava insanı tarafından gittiği yeri göstermek üzere bırakılan izleri takip edilme yeteneğidir.

**Tracking:** Bir hayvanın ormanda ya da kırdan dolaşırken bıraktığı izleri görebilmek ve gizlenme yerini belirleyebilmek için keskin bir gözlem gerekir. Bu gözlem işine Tracking denir.

**Starking:** Starking görünmeden yaklaşabilmektir. Eğer bu beceriye sahipsen gözlemek istediğin hayvana görünmeden ve onu korkutmadan yaklaşabilirsin.

## **TRAILING**

Kampta ya da doğa yürüyüşünde obanın bir bölümünün belli bir alanı incelemek ya da bir kamp yeri bulmak için önceden gönderildiği durumlar olabilir. İşte bu durumda iz işaretlerini nasıl bırakacağını ya da nasıl izleyebileceğini bilmen gerekir.

**İzci İz İşaretleri:** Bu işaretler topraklı bir çubukla çizilerek ya da küçük taşlarla veya kurul dal parçaları ile bırakılır. Küçük bir ok gideceğin yönü gösterir. X işareti yolların çakıştığı yerlerde kullanılır ve bu yolu kullanmadık anlamına gelir. İçinde bir rakam olan ve yanından bir ok çıkan bir kare "Bu yönde bir mesaj bıraktım" anlamındadır. Karenin içindeki rakam ise mesajın kaç adım ilerde olduğunu belirtir. Ortasında bir nokta daire ise "Buraya kadar. Eve dönüyorum" anlamındadır.

## **TRACKING**

Kış mevsimi karlı geçen bir bölgede yaşıyorsan kışın kent dışına çıktığında etrafında pek çok iz bulacaksın. Bu izleri kolayca takip edebilirsin. Yılın diğer mevsimlerinde ya da kar yağmayan bölgelerde ise göl ve nehir kenarlarında izlere rastlayabilirsin.

İz takip etme işinde başarılı olabilmek için bazı kuralları bilmen gerekir.

**Tek bir izi incele:** İz takibine başlamadan önce tek bir izin detaylarını zihnine iyice yerleştir. İzi ölç. İstersen bir resmini çiz. Başka izlerle karışsa bile aynı izi takip ettiğinden emin ol.

**Güneşe karşı iz takip et:** Mümkünse takip işini güneşe karşı yap. Bu durumdaki izler daha belirgin ve ayrıntılı görünecektir. İzi bir bütün olarak gör. İz takip ederken yukarıya ve ileriye bak. İzler, otlar üzerinde başka, sert arazide başka türlü kendini gösterir. Ezilmiş otlar ışığı farklı yansıtır. Sert arazide ise iz, yerini değiştirmiş taşlar, kırılmış dallar, ters dönmüş yapraklarla kendini gösterir. Kendini izlediğin hayvanın yerine koy. İzleri kaybedecek olursan "Ben onun yerinde olsaydım buradan nereye giderdim" diye düşün ve buna göre hareket et.

**Son izi belirle:** Ölü bir noktaya gelmişsen bulduğun son izin yanına bir çubuk sapla ve tekrar bir iz buluncaya kadar daireleri gittikçe genişleterek çubuğun etrafında dolaş.

İlerlerken belli nirengi noktalarına dikkat et. İz takip ederken kaybolma, çevrene karşı uyanık ol. Seni başlangıç noktasına geri götürecektir nirengi noktalarını unutma. Aman dikkat! Şu son izler çok taze görünüyor. İzlediğin hayvan çok yakında olabilir etrafına bak ve dinle. İşte orada! Şimdi sessizce ona yaklaş.

Hayvanları gördüğün zaman nasıl yürüdüklerine, nasıl koştuklarına, dikkat edersen daha sonra iz takip ederken bulduğun izlerden takip ettiğin hayvanın yürüdüğü ya da koştuğu konusunda bir fikir sahibi olabilirsin.

### **İZİN KALIBINI ALMA**

İzin çevresindeki ve üzerindeki fazlalıkları dikkatle temizle. Bir karton şeridi izin etrafına çevir. Uçlarını yapıştır. Biraz su ve alçıyı karıştır. Biraz su ve alçıyı karıştır. İzin üzerine çok az zeytinyağı dök. Hazırladığın karışımı boşalt. Alçı kuruduktan sonra kalıbı yavaşça çıkar, üzerindeki tozları temizle.

### **KIZILDERİLİ İZ İŞARETLERİ**

İz takip ederken gözlerini iyi kullan. Gördüğünün hayalinin bir oyunu değil, gerçekten bir iz işareti olduğundan emin ol. Eğer bir işareti kaçırdığını düşünüyorsan, sildiğin ya da bozduğun son işaretin yanına git ve yeniden aramaya başla. Bulduğun bir işareti o noktadan ayrılmadan önce silmeli ya da bozmalısın. Bunu yazmazsan doğa yürüyüşüne çıkan diğer obaları şaşırtabilir, hatta aynı yerdeki gelecek doğa yürüyüşünde şaşırman sen olabilirsin.

### **TRAILING İLE İLGİLİ OYUNLAR**

Av ve Avcılar: Bir izci av olur, diğerlerinden 10 k. önce yola çıkar. Av 1,5 km. uzaklıktaki hedefine doğru ilerlerken arkasında iz işaretleri bırakır. Diğerleri, hedefine varmadan önce avı izleyip bulmaya çalışır.

Hayvan Avlama: Bir izci yanındaki evcil hayvanı ile birlikte diğerlerinden beş dakika önce yola çıkar. Obanın diğer üyeleri onu izlemeli ve hedefine varmadan önce bulmalıdır.

### **TRACKING OYUNLARI**

İzleri Takip Et: Obana hayvan izlerini takip edebilme fırsatını verebilmek için demirden belli bir hayvana ait ayak izleri yaptır ya da satılan bir yer varsa satın al. Bir izci beş dakika önceden yola çıkıp bu demir kalıplarla izler bıraksın. Obanın diğer üyeleri onu izlesin.

Yaralı Casus: Casus rolü oynayan bir izci diğerlerinden bir dakika önce yola çıkar, ilerlerken bir kaç adımda bir yere kırmızıya boyanmış mısır taneleri atar. Casus bir buçuk kilometre ötedeki hedefine varmadan önce diğerleri onu yakalamak zorundadır.

### **STALKING OYUNLARI**

Bu oyunları oynamak için geniş bir alan gerekmez doğa yürüyüşüne çıktığınızda öğlen yemeği molasında ya da bir bahçede oynanabilirler.

Uyuyan Korsan: Gözü bağlı bir korsan bir kütüğün üzerinde oturmaktadır. Ayağının dibinde bir hazine sandığı vardır(boş bir kibrit kutusu). Diğerleri onun çevresinde aşağı yukarı 30 m. uzağındadır. Yapılacak şey sessizce korsana yaklaşarak hazine sandığını almak ve yine sessizce yerine dönmektir. Korsan yaklaşanı işitirse ellerini çırpır ve sesi işittiği yeri gösterir. İşittiği sen isen oyundan çıkarsın, hazine sandığını alıp, sessizce yerine dönebilen kişi korsan olur ve bir önceki korsanla yerini değiştirir.

Geyiğe Sessizce Yaklaşma: Geyik ormanda ayakta durur. Diğerleri ondan 60 m. uzağa ve farklı yönlerde yürürler. Yere atarlar. Bir düdük işareti ile saklanabilecekleri şeylerin arkasında saklana saklana ve sessizce geyiğe yaklaşmaya çalışırlar. Geyik içlerinden birini görürse ona seslenir ve gördüğünü söyler. Görünen izci oyundan çıkar. Görünmeden geyiğe en fazla yaklaşan izci bir sonraki oyunun geyiği olur. Bu oyunlar hayal gücü kullanılarak genişletilebilir ve yine hayal gücü ile yeni oyunlar bulunabilir.

### **YOLUNU NASIL BULURSUN?**

Obanla çıktığın doğa yürüyüşlerinin çoğu çevrendeki yakın ve tanıdığın yerlerde çıktığın doğa yürüyüşleridir. Zaman zaman daha önce hiç gitmediğin yerlere de gitmek istersin. Böyle doğa yürüyüşlerine çıkarken bir haritaya ve pusulaya ihtiyacın olacak.

Günümüzde uydulardan aldığı sinyallerle koordinatları belirleyen GPS (Global Positioning Sistem) olarak adlandırılan yön ve yer belirleyici aletler her hava ve yer koşullarında yer bulmamızı sağlar.