



GEOCSERO



GEOCSERO

Kincskereső cserkészjáték

Játékleírás és játékvezetői segédlet

A GEOCSERO módszertani játék az Európai Unió támogatásával az EFOP-1.3.6-17-2017-00001 Imre herceg terv – közelebb egymáshoz projekt keretein belül jött létre.

Magyar Cserkészszövetség 2021.

SZÉCHENYI 



MAGYARORSZÁG
KORMÁNYA

Európai Unió
Európai Szociális
Alap



BEFEKTETÉS A JÖVŐBE



A játék rövid leírása:

A GeoCsero egy geocaching-szerű kincskereső játék, amelyen csapatokban, vagy egyénileg lehet indulni.

Az indító állomáson a gyerekek a játékvezetőtől kapnak egy rövid felkészítést, így megismerkednek alapszinten a tájoló, az önmértékek és a cserkész útjelek használatával, amelyeket a feladatok során gyakorlatban is alkalmazniuk kell.

A hat állomásból álló akadálypályán trükkös feladatok megoldásával juthatnak előre. A feladatok megoldása során összegyűjtött számsor nyitja majd a KINCSES ládát, amelyben apró ajándékokat találnak a gyerekek.

A játék célcsoportja:

- 6-8 éveseknek csoportonként 1 kísérővel (aki nem szól bele, csak biztosít!)
- 9 -14 éves korosztály csoportosan (max. 4-5 fő)
- 15 felett egyedül (vagy párban)

A játék célja:

- A gyerekek tartalmasan és vidáman a természetben töltsenek együtt időt.
- A tájékozódási képesség játékos fejlesztése (ez minden gyerekeknek jól jön).
- Az együttműködés fejlesztése: a csapatban gondolkodás megtapasztalása (saját életükben is tudják használni).
- A cserkészlet iránti érdeklődés felkeltése (hiszen a tájékozódás az egyik legfontosabb cserkész tudás).

A játék menete:

Ráhangelődés: a program (ha lehet, kölcsönös) bemutatkozással kezdődik. Ráhangelődésképp lehet vidám, ismerkedős cserkészjátékokat játszani. (10-15 perc)

Felkészülés a játékra: Ahhoz, hogy a játék során sikerélményük lehessen, szükséges a némi előzetes ismerettel rendelkezniük a cserkészetről. Ezeket az információkat élményszerűen, játékokba ágyazva adjuk át nekik. Mindenképp fűzzük bele a felkészítésbe az alábbi fogalmakat: útjelek, sípjelek, tájékozódási alapismeretek (északi irány meghatározása), tájoló, keresztretjvényhez szükséges tudnivalók a cserkészetről (pl. tisztelgés, egyenruha, cserésztörvény, nyakkendő). Nézzük meg az útjeleket, tisztázzuk, hogy ezek fából készülnek és a földön vannak. Ehhez a részhez néhány módszertani ötletet összegyűjtöttünk, melyet a játékleírás végén találsz. (10-15 perc)

Csoportalakítás: 3-4 fős csapatokba osztjuk a gyerekeket, korosztálytól, helyzettől függetlenül, minden csapat egy szütyőt kap a játékhoz. A pályán egyszerre 5 csapat tartózkodhat.

Indul a kincsvadászat! A csoportok egymás után indulhatnak a kincs keresésére. Amíg várokoznak az indulásra, cserkészjátékokat játszunk velük. Mielőtt útra bocsátjuk őket, ismertetjük a **játékszabályokat**:



- Átadjuk a csapatszűtyőt, amelyben minden eszközt megtalálnak, amelyre a játék során szükségük lehet. Azt is megbeszéljük velük, hogy melyik tárgyat mire, hogyan kell használni. Lehetőleg ők vegyék ki, nézzék meg, és értelmezzük közösen, hogy mi micsoda. Kérjük meg őket, hogy minden csapattag válasszon egy dolgot a szűtyőből, amelyért ő lesz felelős az út során
- Az egyes állomásokon befőttes üvegekben találják a feladatokat, aminek megfejtésével egy-egy számot tudnak szerezni a játék végén található kincsesláda felnyitásához. Hívjuk fel a figyelmüket, hogy amit az állomáson találnak, azt hagyják is ott (befőttes üvegek, benne rejlő üzenetek).
- Az állomásokon találják meg a következő állomáshoz vezető utat is. A különböző instrukciókhoz használják a szűtyőben lévő segítségeket, eszközöket, és a játék elején elhangzott ismereteket.
- A játék elején fontos instrukció a résztvevők számára, hogy a játék során az állomásokon jegyezzék fel a lakat nyitásához szükséges kódszámokat a szűtyőben található jegyzetfüzetbe. A kódszámok sorrendje is számít.
- Összesen 6 állomást kell megtalálniuk az útjuk során.
- A csapatok indítását egy cserkészvezető végzi. Azért, hogy ne torlódjanak fel a csapatok az állomásoknál, figyeljünk rá, hogy leghamarabb akkor indítsuk a 2. csapatot, ha az első már elért a következő állomásra.

A kincs: A kincses doboz előtti állomáson egy cserkészvezető várja a csapatokat, aki segít nekik, hogy megtalálják a kincset. A kincsesládában minden résztvevőt apró ajándék várja.

Zárás: a kincs megtalálása után a gyerekek távolabb gyülekeznek, ahol játékokkal várják be a többieket. A beérkező gyerekekkel cserkészjátékokat játszunk, vagy beszélgetünk, amíg mindenki meg nem érkezik.

Fontos információk a játék előkészítéséhez:

- A helyszín kiválasztása: olyan szabadtéri, lehetőleg bokros-fás terület, ahol az állomások megfelelő távolságban elhelyezhetőek úgy, hogy a csoportok ne lássák egymást a játék közben, de az útszakaszok teljesíthetőek legyenek.
- A megvalósító stáb minimum 3 cserkészvezető
 - egy, aki indítja a csapatokat
 - egy, aki a 6. állomáson várja őket
 - egy, aki a csapatokkal játszik, amíg várnak és a pálya végén fogadja majd őket (jobb, ha erre két ember van)
- A pálya felállítása a játékvezetők feladata. A terepviszonyokat és a résztvevők életkorát figyelembe véve kell kialakítani a pályát, meghatározni az egyes állomások közötti távolságokat.
- A pálya felállítására 45-60 percet kell szánni a játék megkezdése előtt, a játék a távolságoktól, a résztvevők rátermettségétől függően szintén 45-60 perc.
- A játékhoz minden eszköz és kellék a csomagban rendelkezésre áll, egyszerre 5 csapat tud résztvenni a játékban. A helyszínen szükséges még faágakat gyűjteni az útjelekhez, valamint 4 befőttes üveget meg kell tölteni vízzel.
- A játék végén található kincsesládába a játékban résztvevő gyerekek számára apró ajándéktárgyakat, üzeneteket helyeztek el.
- A játék végén gyűjtjük be a kellékeket, kérjük vissza a szűtyőket és az eszközöket a résztvevőktől.



A játék felállítását a következő áttekintő tábla segíti:

Sorszám	Téma	Szervezői feladat	Feladat a játékban résztvevőknek	Állomáson található eszköz	Szütyőben lévő eszköz	
0	állomás	Útmutató versike	Kihelyezni 1 befőttes üvegben az útmutató versikét és az első útszakasz leírását.	Olvassátok el az útmutató versikét!	1 db befőttesüveg, benne: Útmutató versike az 1. útszakasz leírása	-
1	útszakasz	Fokra haladni	A terephez illeszkedően de nem látható távolságban legyen a következő pont.	A tájoló segítségével menjetek _____ fokos irányba _____ lépést		Tájoló
1	állomás	Jó víz	Kihelyezni a 4 különböző jellel ellátott, vízzel feltöltött befőttes üveget. Kihelyezni a feladatot tartalmazó befőttes üveget melléjük.	Válasszátok ki az előttek lévő üvegekből a jelek alapján, hogy melyik a jó víz! A kód első száma a jó víz lesz.	4 db befőttes üveg, vízzel megtöltve. 1 db befőttes üveg, amiben: az 1. állomás leírása a 2. útszakasz leírása	Papír, toll
2	útszakasz	Útjelek	Az útszakaszra kihelyezni több féle útjelet, úgy, hogy a következő pontra eltaláljanak a gyerekek. Az utolsó útjel ez legyen: Levél három lépésre.	Kövessétek az útjeleket!		Útjelek
2	állomás	A törvény	Az utolsó útjeltől 3 lépésre elhelyezni a következő befőttesüveget a feladattal:	A 10 cserkésztvényből melyik az, amelyik az állatokról szól? Ez lesz a kód második száma.	1 db befőttes üveg, amiben: a 2. állomás feladata a 3. útszakasz leírása	A cserkésztvény
3	útszakasz	Fok, lépésszámolás	A terephez illeszkedően, de nem látható távolságban legyen a következő pont.	Mérjétek le az egyik csapat tag lépésének hosszát. Ez alapján haladjatok _____ irányba ___ métert!		Mérőszalag
3	állomás	Keresztretvény	Elhelyezni egy befőttesüveget a feladattal.	Hogy hívják a cserkészet alapítóját, és hány betűből áll a beceneve? Ez lesz a kód harmadik száma. Segít a keresztretvény, amelyet a szütyőben találtok!	1 db befőttes üveg, amiben: a 3. állomás feladatleírása a 4. útszakasz	Keresztretvény, toll
4	útszakasz	Útjelek	A terephez illeszkedően de nem látható távolságban legyen a következő pont.	Kövessétek az útjeleket!		Útjelek
4	állomás	Szóretvény	Elhelyezni egy befőttesüveget a feladattal.	Fejtsétek meg a szóretvényt!	1 db befőttes üveg, amiben: a 4. állomás feladata: a szóretvény az 5. útszakasz leírása	Papír, toll
5	útszakasz	Fokra haladni	A terephez illeszkedően de nem látható távolságban legyen a következő pont.	A tájoló segítségével menjetek _____ fokos irányba _____ lépést		Tájoló
5	állomás	Sípjelek	Elhelyezni egy befőttesüveget a feladattal.	Fújd meg ezt a sípjelet: Ide hozzám!	1 db befőttes üveg, amiben: az 5. állomás leírása Ennél a pontnál egy játékvezető elbújva várja a megfelelő sípjelet a játék során.	Sípjelek
		Szobor	A megfelelő sípjel esetén az állomásvezető előjön, megdicséri őket és kiadja az utolsó feladatot:	Álljatok be egy szoborba, úgy, hogy 3 láb és 4 kéz legyen a földön! Tartsátok meg a szobrot 5 mp-ig! (a számok variálhatók a résztvevők száma, életkora alapján)		-
6	állomás	Kincs megtalálása	Ha sikerül a szobor, az állomásvezető lefotózza őket és azután megmondja, hogy milyen irányban és kb. milyen távolságra találják a kincset. Minden csoport előtt fel kell tölteni ajándékkal a ládikát.	Keressétek meg a kincset! A kincsesháza a játék során összegyűjtött kódszámokkal nyílik.	kincsesháza benne az ajándékokkal	-



Módszertani ötletek a GeoCsero játék alapozásához

Információk, amelyeket a játék kezdete előtt át kell adni:

1. Az egyenruha a cserkészek egységét fejezi ki.
2. Az egyenruha fő részei: ing, nadrág/szoknya, kalap, nyakkendő, öv
3. A cserkészlet jelképe a lilium
4. A cserkészek jobb kézzel tisztelnek
5. Vannak útjelek, amiket tájékozódáshoz használunk. Ezeket mindig a földön kell keresni
6. Vannak sípjelek, hosszúak és rövidek.

Ötletek:

- **köszönés**
 - kezdjenek el mozogni a területen és köszöntsék egymást, ahogy a és itt ki lehet találni többfél eköszöntést (könyökérintés, fejbiccentés, térd érintés stb és egyszerűen úgy, mint a cserkészek: bal kézzel)
- **egyenruhához: KIM játék:**
 - két cserkész egymás mellé áll egyenruhában: fedezd fel, hogy mi a közös rajtuk! (liliom, hungária, nyakkendő)
 - mi az, ami még az egyenruhához tartozik, de nincs rajtuk? (ha senkin nincs kalap)
- **sípjelekhez**
 - A5-ös papírra nyomtatott sípjelek segítségével: először egy pontot mutatok (tü) azután egy vonalat (tűűű). Majd ezután két csoportra osztjuk őket, az egyik a tü, a másik a tűűű hangért felelős. A két csapatnak együtt mutatjuk a sípjeleket (A5-ös papíron) egyiket a másik után, és le kell "énekelniük"
 - használjuk a sípót a játékok során
- **égtájak**
 - Merre lehet Észak? Mindenki mutasson arra háromra. Miből gondoltátok? Az északi irány meghatározása. (Nap járása, moha stb)
 - Körbe állítjuk őket. Valakire rámutat a középen lévő ember (ő lesz az északi irány), mond neki egy égtájat és annak kell az ívről feltennie a kezét, aki a megfelelő helyen áll. É, D, K, Ny, ÉK, ÉNy, DK, DNy.
 - Azután más lesz az északi irány
 - Végül megnézzük a tájolót - ezt már a kis csapatokban



				1.	J	O	B	B					
					2.	P	I	R	O	S			
				3.	K	A	L	A	P				
					4.	H	I	M	N	U	S	Z	
					5.	M	A	G	Y	A	R		
				6.	I	R	Á	N	Y	T	Ü		
				7.	E	G	Y	E	N	R	U	H	A
				8.	T	Ö	R	V	É	N	Y		
				9.	N	Y	A	K	K	E	N	D	Ö