

Miejsce zbiórki: las z miejscem ogniskowym; plan B: park i nie rozpalamy ogniska

Temat zbiórki:		Przetrwaj rozbitku	
Cel zbiórki:		Utrwalenie dotychczas zdobytej wiedzy harcerskiej.	
Czas trwania:		Zamierzenia, czyli po zbiórce harcerz będzie...	Autor konspektu
180 minut		A. potrafił zbudować ognisko typu pagoda B. znał tropy: samy, rysia, wilka, dzika, jelenia, lisa, kuny leśnej, niedźwiedzia, borsuka i zająca C. umiał udzielić pierwszej pomocy w przypadku rany szarpanej nogi i rany podbrzusza D. przypomni sobie jak zbudować drabinkę/ogrodzenie E. wiedział jak obliczyć szerokość rzeki i wysokość drzewa	Aleksandra Taraban, Julia Słobodzian
Zapotrzebowanie na materiały:		Sznurek, patyki, karteczki z tropami, zapalniczka, sprzęt p.poż, apteczka, sztuczna krew, karta punktów, zadania dla punktowych, mapa, nitka, nagrody dla najlepszego patrolu, dyplomy	
Lp.	materiały	Przebieg zbiórki	

1.	Mapki z rozlokowanymi punktami	<p>Prowadzący wyjaśnia zasady gry; rozdaje patrolom mapki z zaznaczonymi punktami.</p> <p>Drużynę dzielimy na 2-4 patrole. 1-2 patrole idą od końca (punkty w kolejności 5,4,3,2,1) a 1-2 od początku (punkty w kolejności 1,2,3,4,5); Warto wypuścić patrole idące w tej samej kolejności z kilkuminutową przerwą.</p> <p>Patrole zbierają punkty od punktowych za zrealizowane zadania na kartę punktów. Patrol z największą ilością punktów zwycięża.</p>
2.	Sznurek, w pobliżu musi być dużo patyków	<p><b>PIONIERKA</b>- Patrolowy losuje zadanie. Lewa ręka punktowego - zbudowanie drabinki, prawa - zbudowanie ogrodzenia. Za poprawne wykonanie zadania max. 10 punktów.</p>
3.	Karteczki z tropami: sarny, rysia, wilka, dzika, jelenia, lisa, kuny leśnej, niedźwiedzia, borsuka i zająca	<p><b>TROPY</b> - Zadaniem patrolu jest dopasowanie nazw zwierząt do ich tropów. Za każdy prawidłowo dopasowany trop - 1 punkt.</p>
4.	Zapałki, nitka, miejsce, gdzie można rozpalić ognisko	<p><b>OGNISKO</b> - Zadaniem patrolu jest ułożenie ogniska typu pagoda, rozpalenie go i przetopienie nad nim nitki na pół. Poprawne ułożenie ogniska - 5 punktów, przetopienie nitki - 5 punktów.</p>
5.	Sztuczne rany, apteczka	<p><b>SAMARYTANKA</b> - Zadaniem patrolu jest udzielenie pierwszej pomocy poszkodowanemu w przypadku rany szarpanej nogi i rany podbrzusza. Za to zadanie można przyznać maksymalnie 10 punktów. Każdy błąd skutkuje odjęciem 1 punktu.</p>

6.		TERENOZNAWSTWO - zadaniem patrolu jest obliczenie szerokości rzeki i wysokości drzewa. Podanie poprawnej wysokości drzewa - 5 punktów, podanie poprawnej szerokości rzeki - 5 punktów
7.	Nagrody, dyplomy	Podsumowanie gry, ogłoszenie wyników, rozdanie nagród.