

MAPA SKARBÓW – Z KOMPASEM PRZEZ NIEZNANE ŁĄDY

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

KOMPAS



CEL ZABAWY

Zrozumienie zasady działania kompasu magnetycznego, orientacja przestrzenna w terenie oraz nauka kodowania i dekodowania tras za pomocą kierunków geograficznych.

GRUPA WIEKOWA

6-12 lat

CZAS TRWANIA

ok. 60 min

MIEJSCE

Otwarta przestrzeń z różnorodnymi obiektami (np. plac zabaw, boisko, park), gdzie z łatwością można ukryć drobne przedmioty.

WPROWADZENIE

NARRACJA DLA DZIECI

„Ahoj, Odkrywcy! Zastanawialiście się kiedyś, jak dawni żeglarze trafiali do celu bez nawigacji satelitarnej w telefonie? Mieli magiczne narzędzie, które zawsze – bez względu na deszcz, wiatr czy brak prądu – wskazywało im właściwą drogę. To kompas! Dzisiaj nasz plac zamieni się w tajemniczą wyspę pełną skarbów i ukrytych ścieżek. Nauczycie się czytać mapy jak prawdziwi kapitanowie okrętów i stworzycie własne, zaszyfrowane trasy. Czy magnetyczna igła poprowadzi Was prosto do celu? Czas podnieść kotwicę!”

PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Kompas** (jako urządzenie stacjonarne, łatwo dostępne dla dzieci).
- ☐ **Czyste kartki, podkładki (clipboardy), ołówki** dla każdego zespołu.
- ☐ **Ukryty „skarb”** (np. skrzyneczka z naklejkami, pieczętkami lub zdrowymi przekąskami).
- ☐ **Kreda chodnikowa.**



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

TANIEC MAGNETYCZNEJ IGŁY (OSWAJANIE)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Kompas



INSTRUKCJA

1. Dzieci stają dookoła kompasu, a nauczyciel tłumaczy, że kolorowa (często czerwona) strzałka w urządzeniu uparcie szuka „magnetycznego bieguna planety”.
2. Uczniowie powoli obracają kompasem (lub obchodzą go dookoła), obserwując z fascynacją, jak igła uparcie wraca do jednego punktu.
3. Grupa ustala na podstawie urządzenia, gdzie w ich otoczeniu znajduje się Północ, i wskazuje tam dłonią.
4. Zwracamy się wspólnie w cztery strony świata i przypisujemy im charakterystyczne obiekty (np. Północ to wielkie drzewo, Południe to zjeżdżalnia).



CEL EDUKACYJNY

Praktyczne zrozumienie działania igły magnetycznej i zapamiętanie układu czterech głównych kierunków świata.

2

EKSPERYMENT ·

KALIBRACJA BŁĘDNIKA (RUCH I KIERUNKI)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Kompas i wolna przestrzeń.



INSTRUKCJA

1. Nauczyciel staje obok kompasu na środku placu i wydaje komendę: „Trzy kroki na Północ!”.
2. Dzieci maszerują w wyznaczonym kierunku, głośno odliczając kroki.
3. Prowadzący zmienia kierunki i dyktuje tempo: „Dwa kroki na Wschód, cztery na Południe!”, tworząc na placu zaimprovizowany, niewidzialny labirynt.
4. Kto pomyli kierunek, wraca do środka i na jedną rundę zostaje pomocnikiem Głównego Nawigatora, dyktując kolejną komendę.



CEL EDUKACYJNY

Połączenie orientacji przestrzennej z ruchem własnego ciała oraz kinestetyczne utrwalenie pojęć geograficznych.

3

EKSPERYMENT ·

KARTOGRAFOWIE WYSPY (RYSOWANIE)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY



Kompas



Kartki papieru, podkładki, ołówki.



INSTRUKCJA

1. Dzieci łączą się w małe drużyny, otrzymują kartki i zajmują punkt startowy (bazę).
2. Na środku swoich kartek rysują wielki krzyż oznaczający strony świata (N, S, E, W), precyzyjnie kalibrując go ze wskazaniem kompasu.
3. Drużyny rozglądają się i nanoszą na mapę najważniejsze obiekty z placu zabaw, dbając, by były one po właściwej stronie świata (np. piaskownica na wschodzie, ławka na północy).
4. Następuje krótka wymiana map między drużynami, aby sprawdzić, czy inni kartografowie nie pomylili kierunków.



CEL EDUKACYJNY

Nauka precyzyjnego przenoszenia trójwymiarowej, fizycznej przestrzeni na dwuwymiarowy plan (mapę) z uwzględnieniem róży wiatrów.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4

EKSPERYMENT ·

UKRYTY SKARB PIRATÓW (DEKODOWANIE TRASY)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Kompas.
- ☐ Pudełko ze „skarbem” (wcześniej schowane przez nauczyciela).
- ☐ Zapisana instrukcja nawigacyjna.



INSTRUKCJA

- Nauczyciel ogłasza, że na terenie wyspy (placu) ukryto skarb, ale można go odnaleźć tylko za pomocą kapitańskiego szyfru.
- Odczytuje szyfr, np.: „Od bazy: 5 kroków na Północ, 8 kroków na Zachód, 3 na Południe”.
- Dzieci ustawiają się w punkcie startowym i kontrolując kierunki na kompasie, odmierzają solidarne kroki według instrukcji.
- Ostatni krok musi doprowadzić drużynę prosto do ukrytej skrzyni ze skarbem (wspólne świętowanie odkrycia!).



CEL EDUKACYJNY

Nauka dekodowania informacji przestrzennych i praktyczne nawigowanie w terenie za pomocą narzędzia pomiarowego.

5

EKSPERYMENT ·

WIELKI TEST NAWIGATORA (ODWRÓCENIE RÓL)

15 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Kompas.
- ☐ Kartki, długopisy.
- ☐ Drobne przedmioty (np. po jednym kamyku dla każdej pary).



INSTRUKCJA

- Dzieci pracując w parach stają się Kapitanami: wybierają tajną skrytkę na swój kamyk, ukrywają go i układają do niego trasę.
- Zamiast rysować linię na mapie, piszą instrukcję kroków i kierunków na kartce (np. „Start przy zjeździe: 4 N, 2 E, 1 S”).
- Przekazują zapisaną instrukcję innej parze kapitanów.
- Otrzymujący zadanie muszą odnaleźć ukryty kamyk, podążając wyłącznie za czyjąś instrukcją, odczytując kierunki z kompasu.



CEL EDUKACYJNY

Odwrócenie procesu logicznego – trening samodzielnego kodowania przestrzeni na sekwencję algorytmicznych komend.

6

EKSPERYMENT ·

ŻYWA RÓŻA WIATRÓW (ROZGRZEWKA FINAŁOWA)

5 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Kreda chodnikowa.



INSTRUKCJA

- Rysujemy na ziemi wielką, prostą różę wiatrów (krzyż), kalibrując ją idealnie z prawdziwym kompasem.
- Grupa staje w środku, wokół punktu przecięcia.
- Nauczyciel podaje kierunki, ale włącza pojęcia pośrednie: „Północny Wschód!”, „Południowy Zachód!”.
- Dzieci muszą jak najszybciej wskoczyć w odpowiednią „ćwiartkę” koła, sprawdzając swój refleks i umiejętność łączenia kierunków.



CEL EDUKACYJNY

Kinestetyczne utrwalenie nie tylko głównych (N, S, E, W), ale i pośrednich kierunków świata (NE, NW, SE, SW).



PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Co Waszym zdaniem jest trudniejsze: podążanie za czyjąś instrukcją czy precyzyjne napisanie własnej trasy do ukrytego przedmiotu?
- Dlaczego igła w kompasie cały czas wracała w jedną stronę, bez względu na to, jak bardzo kręciliśmy urządzeniem?
- Wyobraźcie sobie, że ktoś zepsuł Waszą mapę i Północ narysował na dole. Co stałoby się z Waszą wyprawą?
- Czy potrzebujecie patrzeć na kompas za każdym razem, żeby znaleźć Wschód, Zachód i Południe, jeśli wiecie już dokładnie, gdzie jest Północ?
- Gdzie jeszcze w codziennym życiu (poza zabawą w piratów) przydaje się znajomość kierunków świata?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Orientacja przestrzenna** – płynne operowanie pojęciami prawo/lewo, przód/tył w korelacji ze stronami świata.
- ✦ **Logika i kodowanie** – myślenie algorytmiczne przy tworzeniu instrukcji (krok + kierunek).
- ✦ **Poczucie sprawczości** – świadomość, że bez elektroniki można odnaleźć drogę w nieznanym terenie.
- ✦ **Praca zespołowa i zaufanie** – uzależnienie sukcesu misji od precyzji instrukcji napisanej przez kolegę.
- ✦ **Koncentracja i dokładność** – uważne liczenie kroków oraz odczytywanie skali na tarczy urządzenia.

POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Urządzenie bazowe:** Kompas.
- **Kreda chodnikowa** do rysowania róży wiatrów na asfalcie/kostce.
- **Blok rysunkowy, podkładki (clipboardy)** dla wygody pisanie w terenie, ołówki.
- **"Skarb Piratów"** – zamykane pudełko/szkatułka z niespodzianką dla grupy.
- **Małe przedmioty** do chowania w parach (np. unikalne, pomalowane kamyki lub żetony).

COŚ CIEKAWEGO

Kompas wcale nie pokazuje... dokładnie

Czy wiecie, że kompas wcale nie pokazuje... dokładnie Bieguna Północnego Ziemi? Tak, ta magnetyczna igła potrafi być trochę oporna! Biegun geograficzny (ten na samej górze mapy i globusa) to jedno, ale nasza planeta ma ogromne jądro z płynnego żelaza, które wytwarza własny magnes. Ten „magnetyczny biegun” cały czas się porusza! Wędruje powoli gdzieś na dalekiej północy Kanady. Igła kompasu zawsze szuka tego płynnego, wędrującego magnesu! To zjawisko nazywa się deklinacją magnetyczną.