

MARSZ NA AZYMUT – SZKOŁA HARCERSKICH I GÓRSKICH ZWIADOWCÓW

SCENARIUSZ ZABAWY

URZĄDZENIE

KOMPAS



● CEL ZABAWY

Nauczanie precyzyjnej nawigacji terenu poprzez wyznaczanie i utrzymywanie azymutu na kompasie oraz omijanie przeszkód bez utraty wyznaczonego kursu.

👥 GRUPA WIEKOWA

7-12 lat

● CZAS TRWANIA

ok. 60 min

📍 MIEJSCE

Park, boisko lub urozmaicony teren wokół urządzenia Kompas.



WPROWADZENIE

▲ NARRACJA DLA DZIECI

„Cześć, Młodzi Zwiadowcy! Czy wiecie, co robią ratownicy górscy i harcerze, kiedy mgła zakrywa góry, a na szlaku nie widać żadnych ścieżek? Nie panikuj! Wyciągają kompas i idą na azymut! Azymut to Wasz niewidzialny cel – kąt na tarczy kompasu, który prowadzi Was po prostej jak po sznurku, nawet jeśli po drodze staje wielkie drzewo, gęsty krzak albo potok. Dzisiaj przejdziecie prawdziwy trening zwiadowczy. Sprawdzimy, która drużyna przejdzie trudny teren i dotrze do ukrytej bazy bez zboczenia z kursu!”

▲ PRZYGOTOWANIE STANOWISKA

- ☐ **Kompas** (zainstalowany w stabilnym, płaskim miejscu z widokiem na niebo.).
- ☐ **Pachołki, szarfy lub taśmy** do oznaczania punktów zwrotnych i przeszkód.
- ☐ **Karty z wyzwaniem azymutowym** (np. „Azymut 120°, 15 kroków”).
- ☐ **Opaska na oczy** (do wariantu ze zwiadowcą w mgiełce).



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

1

EKSPERYMENT ·

ZŁOTY KĄT ZWIADOWCY (ODCZYT AZYMU)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Kompas.
- ☐ Karty z kątami (0°–360°).



INSTRUKCJA

- Nauczyciel tłumaczy, że azymut to kąt między kierunkiem północnym a naszym celem w terenie, mierzony w stopniach zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Dzieci celują Kompasem na wybrany obiekt w terenie (np. wieżę, rzeźbę) i odczytują liczbę stopni na tarczy.
- Prowadzący podaje określoną wartość (np. 90°), a dzieci obracają się z Kompasem i odnajdują obiekt leżący na tym azymucie.
- Uczniowie w parach po kolei wyznaczają sobie nawzajem azymuty do różnych punktów wokół urządzenia.



CEL EDUKACYJNY

Zrozumienie pojęcia azymutu oraz nauka sprawnego odczytywania kątów na tarczy kompasu.

2

EKSPERYMENT ·

PROSTA JAK PO SZNURKU (NIEWIDZIALNA LINIA)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Kompas.
- ☐ Pachołki startowe.



INSTRUKCJA

- Uczestnik wybiera azymut (np. 45°) i wyznacza charakterystyczny punkt na tej linii w oddali.
- Dziecko rusza naprzód, patrząc naprzemiennie na Kompas i na cel, próbując przejść 20 kroków po idealnej linii prostej.
- Reszta grupy obserwuje ruch zwiadowcy i ocenia, czy szedł prosto, czy zbaczał z wyznaczonego kursu.
- Następuje zmiana uczestników, aż każde dziecko przetestuje umiejętność trzymania prostej linii.



CEL EDUKACYJNY

Trening zachowania stałego kierunku marszu w oparciu o odczyt stopni na kompasie.

3

EKSPERYMENT ·

HARCERSKIE OBEJŚCIE PRZESZKODY (MANEWR 90 STOPNI)

10 min



SKŁADNIKI / MATERIAŁY

- ☐ Kompas.
- ☐ Sztuczna przeszkoda (np. duża ławka, materac lub gęsty krzak).



INSTRUKCJA

- Grupa maszerująca na azymut natrafia na „przepaść” (przeszkodę), której nie da się przejść na wprost.
- Dzieci skręcają o 90° w lewo na Kompasie, robią 5 kroków w bok, po czym skręcają o 90° w prawo i mijają przeszkodę wzdłuż jej krawędzi.
- Po minięciu przeszkody wykonują ponowny skręt o 90° w prawo, robią dokładnie 5 kroków powrotnych i wracają na pierwotny azymut.
- Sprawdzają na Kompasie, czy po wykonaniu manewru znajdują się dokładnie na pierwotnej linii marszu.



CEL EDUKACYJNY

Opanowanie profesjonalnej techniki omijania przeszkód terenowych bez utraty początkowego azymutu.



AKTYWNOŚCI I EKSPERYMENTY

4EKSPERYMENT · SZTAFETA ZAMKNIĘTEGO TRÓJKĄTA (NAWIGACJA SEKWENCYJNA)10 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY - Kompas. - Karty z sekwencją azymutów (np. 0° -> 120° -> 240°).	INSTRUKCJA - Dzieci otrzymują instrukcję z trzema azymutami i liczbą kroków, które tworzą na ziemi niewidzialny trójkąt równoboczny. - Pierwsze dziecko startuje z punktu A (oznaczonego patykiem) i przechodzi pierwszy odcinek wg Kompas. - Na końcu odcinka zmienia azymut na drugi, a potem na trzeci, wykonując równą liczbę kroków na każdym boku. - Jeśli nawigacja była precyzyjna, po przejściu całej trasy dziecko powinno stanąć dokładnie w punkcie startowym A.
CEL EDUKACYJNY Rozwijanie dokładności nawigacyjnej oraz zrozumienie geometrii różnokierunkowego marszu na azymut.	
5EKSPERYMENT · WYŚCIG RATOWNIKÓW (POJEDYNEK DRUŻYN)10 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY - Kompas. - Zestawy jednakowych instrukcji. - Ukryta w terenie „maskotka uszkodowanego”.	INSTRUKCJA - Dzielimy klasę na dwie drużyny ratownicze stojące na wspólnej linii startu. - Obie drużyny otrzymują ten sam azymut oraz liczbę kroków prowadzącą do ukrytej maskotki. - Drużyny ruszają równolegle, kontrolując Kompas i dokładnie odliczając kroki. - Wygrywa zespół, który dotrze do celu pierwszy, utrzymując precyzyjny kurs bez zgubienia kierunku.
CEL EDUKACYJNY Nauka podejmowania sprawnych decyzji nawigacyjnych w warunkach rywalizacji i współpracy zespołowej.	
6EKSPERYMENT · NOCNY ZWIADOWCA WE MGLE (MARSZ W PARACH)10 min	
SKŁADNIKI / MATERIAŁY - Kompas. - Opaska na oczy.	INSTRUKCJA - Jedno dziecko zakłada opaskę na oczy i wciela się w postać „Zwiadowcy we mgle”. - Drugie dziecko staje obok jako „Nawigator” z Kompasem w ręku i wydaje precyzyjne komendy (np. „Obróć się na azymut 180 stopni... teraz zrób 4 kroki naprzód”). - Zwiadowca wykonuje polecenia nawigatora, ufając jego odczytom z urządzenia. - Po osiągnięciu wyznaczonego pachołka następuje zamiana ról w parze.
CEL EDUKACYJNY Budowanie zaufania w grupie oraz doskonalenie precyzji wydawania i odbierania komend nawigacyjnych.	



PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

PYTANIA DLA DZIECI

- Dlaczego marsz na azymut przydaje się w miejscach, gdzie nie ma wyznaczonych ścieżek ani drogowskazów?
- Co było najtrudniejsze podczas manewru omijania przeszkody: liczenie kroków czy zachowanie kątów 90 stopni?
- Dlaczego w zabawie w trójkąt tak ważne było zrobienie dokładnie tej samej liczby kroków w każdym kierunku?
- Jak czuliście się w roli Zwiadowcy we mgle, gdy musieliście całkowicie zaufać osobie odczytującej azymut z kompasu?
- W jakich prawdziwych sytuacjach życiowych (poza ratownictwem i harcerstwem) może przydać się umiejętność chodzenia na azymut?

PODKREŚLENIE WARTOŚCI

- ✦ **Praca zespołowa i zaufanie** – budowanie relacji poprzez wspólne wykonywanie zadań nawigacyjnych i poleganie na odczytach partnera.
- ✦ **Karność i precyzja** – uświadomienie, że drobny błąd w odczycie stopni na początku trasy prowadzi do wielkiego zboczenia z celu na końcu.
- ✦ **Zarządzanie emocjami pod presją** – zachowanie spokoju i skupienia podczas rywalizacji i marszu w trudnym terenie.
- ✦ **Myślenie przestrzenne i geometryczne** – praktyczne przeliczanie stopni, kątów i kroków na rzeczywisty ruch w terenie.
- ✦ **Poczucie bezpieczeństwa i samodzielności** – zdobycie umiejętności, które pozwalają odnaleźć drogę w trudnych warunkach pogodowych.

POTRZEBNE AKCESORIA I DODATKI

- **Urządzenie bazowe:** Kompas.
- **Pachołki sportowe lub taśma** ostrzegawcza do oznaczania granic przeszkód.
- **Karty pracy** z zapisanymi azymutami i liczbą kroków dla poszczególnych zabójstw.
- **Opaska na oczy** (chustka lub miękka opaska).
- **Maskotka lub przedmiot pełniący rolę „poszkodowanego”** w zabawie ratowniczej.

COŚ CIEKAWEGO czym jest Błąd Azymutu?

Czy wiecie, czym jest Błąd Azymutu? Jeśli przy startowaniu z miejsca pomylicie się na tarczy kompasu o zaledwie 1 stopień, to po przejściu 1 kilometra miniecie swój cel aż o 17 metrów! A po przejściu 60 kilometrów zboczycie z kursu o cały kilometr! Właśnie dlatego ratownicy górscy i żołnierze podczas marszu na azymut sprawdzają wskazania kompasu co kilkanaście kroków, by mały błąd na początku nie zmienił się w wielką pomyłkę na końcu drogi.