

## Kompas Czerwony



**Kompas** to przyrząd nawigacyjny służący do ustalenia aktualnego położenia geograficznego. Wyznacza cztery kierunki świata, ułatwiając np. piesze wędrówki po lasach czy górach. Gra jest idealnym narzędziem do nauki kierunków świata, ich nazw w języku angielskim oraz orientacji w terenie. Plansza może również służyć do wszystkich zabaw w kole.

Skorzystaj z akcesoriów: <http://www.9dots.pl/akcesoria/woreczki-sensoryczne.html> [1]

### Poszukiwacze skarbów

Sędzia rozkłada dużą ilość woreczków poza planszą kompasu, w odległości kilku metrów. Tylko pod jednym z nich ukrywa skarb. Zadaniem gracza jest znalezienie tego skarbu poruszając się stopa za stopą. Gracz może dotrzeć do celu wyłącznie na podstawie komend wydawanych przez sędziego. Start rozpoczyna się w centrum kompasu. Przykładowo gracz słyszy następujące komendy. Przesuń się o 10 stóp na wschód, 2 na południe, potem 3 na zachód, 1 na północ. Dla zmylenia woreczki powinny być gęsto rozłożone obok siebie, żeby gracz nie wiedział dokładnie gdzie ma zmierzać. Musi posiadać wiedzę gdzie są poszczególne kierunki geograficzne. W zadaniu liczy się czas.

### Północ czy południe?

Ta gra zależy od wiedzy i wieku graczy. Dla młodszych można skupić się na miastach Polski. Sędzia wskazuje miasta, a gracz szybko odpowiada jaki to geograficzny kierunek, względem naszej mapy. Gra może być indywidualna lub zespołowa. W momencie popełnienia błędu zawodnik odpada i w grze zostają tylko ci, którzy poprawnie odpowiadają. Dla starszych dzieci mogą być inne warianty.

### Pif paf (zabawa w kole)

Gracze stają w kręgu kompasu w niezbyt dużych odległościach od siebie. Osoba rozpoczynająca wskazuje dowolną osobę z kręgu mówiąc „PIF”. Osoba „pifnięta” kuca, a zadaniem osób stojących obok kucającego jest jak najszybciej strzelić do siebie mówiąc „PAF”. Osoba która będzie wolniejsza odpada z dalszej rozgrywki.

### Supel (zabawa w kole)

Gracze stoją w na około kompasu. Następnie zamykają oczy i z wyciągniętymi przed siebie rękoma ruszają w kierunku środka kompasu. Gdy dotkną ręki innego uczestnika zabawy, chwytają ją mocno. Następnie szukają kolejnej ręki, nie puszczać jednak poprzedniej, którą chwycili. Kiedy już wszyscy trzymają się za ręce, otwierają oczy. Wtedy łatwo się przekonać, że ręce i ramiona uczestników zabawy stworzyły ogromny spleciony węzeł, trudny do rozwiązania. Teraz ich zadaniem jest ostrożnie rozsupłać płątaninę rąk. Gracze mogą obracać się, przykucać, przechodzić pod ramionami, a także nad głowami, nie wolno jednak wypuścić rąk innych uczestników zabawy.

### Links

[1] <http://www.9dots.pl/akcesoria/woreczki-sensoryczne.html>