

# Pohyb a pobyt v prírode

Mgr. František Seman, PhD., Univerzita Komenského v Bratislave, Fakulta telesnej výchovy a športu

## Úvod

Pohyb a pobyt v prírode je súčasťou významná zložka aktívneho trávenia voľného času všetkých vekových kategórií obyvateľstva. Zručnosti, ktoré sú nevyhnutné na bezchybnú orientáciu v prírode je nutné osvojovať si už od školského veku, teda od obdobia, v ktorom žiaci postupne prídu do styku s mapami. Uvedené zručnosti sú súčasťou odbornotechnickej zložky turistiky, ktorá spolu s ostatnými dvomi zložkami (pohybová a kultúrno-poznávacia) utvára celok.

## 1. Topografické a orientačné cvičenia a hry v prírode

Predpokladáme, že žiaci majú základné vedomosti o mapách, najmä o turistických mapách. Tieto sa tlačia väčšinou v strednej mierke, ktorá je zodpovedajúca pre turistiku, pohyb a pobyt v prírode. Na slovenskom mapovom trhu možno v súčasnosti nájsť turistické mapy adekvátnej mierky od viacerých vydavateľov. Aj v turistike, keď chceme, aby sme mali čo najpodrobnejší mapový obraz určitého územia, využívame mapy čo najväčšej mierky, t. j. s čo najmenším mierkovým číslom. Turistické mapy v mierke 1:100 000 možno v súčasnosti považovať za zastarané, pretože relatívne výrazne generalizujú skutočnosť. Vhodnejšie sú mapy v mierke 1:50 000, kde je generalizácia menšia a mapa je lepšie „čitateľná“. Nevýhoda takejto mapy v porovnaní s mapou v mierke 1:100 000 spočíva najmä v tom, že na rovnakej ploche papiera, na ktorom je mapa vytlačená, bude zobrazené menšie územie. V ostatnej dobe možno stále častejšie nájsť na trhu aj mapy v mierke 1:25 000, ktoré sa pre potreby výučby topografie a orientácie v prírode ukazujú ako najvhodnejšie. Zobrazujú, v porovnaní s mapami s väčším mierkovým číslom menšie územie, ale toto územie zobrazujú s výraznejšími podrobnosťami, pretože tieto mapy nepodliehajú až takej generalizácii ako mapy s väčším mierkovým číslom. Nevýhoda týchto máp je ich pomerne rýchle zastarávanie a to vzhľadom na skutočnosť, že zobrazujú aj relatívne detaily v samotnom teréne, ktoré sa môžu dosť dynamicky meniť. Výraznejším zmenám podliehajú antropogénne skutočnosti, t. j. všetko to, čo v krajinskej sfére vytvoril človek. Menším zmenám podliehajú ostatné skutočnosti. Určitá ďalšia „nevýhoda“ máp s mierkou 1:25 000 je aj v tom, že zatiaľ žiadne z vydavateľstiev nevydalo tieto mapy tak, aby pokrývali územie celého Slovenska. Možno ich teda využívať len v určitých oblastiach.

Treba si uvedomiť, že najdôležitejšie je vedieť vždy na mape ukázať, kde sa práve nachádzame, teda ukázať konkrétny bod. Predpokladáme, že žiaci toto ovládajú a podotýkame, že je vhodné počas pobytu v prírode či počas turistickej vychádzky od žiakov z času na čas žiadať, aby ukázali miesto, kde sa skupina práve nachádza.

### Cvičenie 1

#### Skupinový pochod s mapou

Cieľ cvičenia: Získať predstavu o prechádzaní konkrétnej trasy s mapou pred sebou a získať základnú zručnosť pri jej používaní počas pochodu.

Pomôcky: Mapy (najlepšie v mierke 1:25 000, resp. 1:50 000, rovnaké pre všetkých účastníkov cvičenia). Výhodné je, keď majú všetci účastníci cvičenia len výrez konkrétnej mapy, napr. prefotené určité rovnaké územie na mape. Tento kus mapy môže byť zaliaty vo fólii z umelej hmoty.

Postup: Všetci účastníci cvičenia sú vybavení rovnakou mapou. Z bodu, v ktorom sa skupina nachádza, pôjdu všetci spolu do iného bodu, ktorý zvolí vedúci cvičenia. Najjednoduchšie je začínať pochod s mapou v smere juh – sever. V tomto prípade budú mať účastníci cvičenia pred sebou mapu tak, že jej horný okraj bude smerovať na sever. Takto sa zabezpečí, že trasa, ktorú už urazia, zostane aj v mape „za nimi“. Identicky sa bude postupovať aj pri pochode v smere východ – západ (západný okraj mapy bude vzdialenejší a urazená trasa zostane „za účastníkmi“). Pri pochode v smere západ – východ budú účastníci cvičenia držať mapu tak, aby jej východný okraj bol vzdialenejší. Najkomplikovanejší je pochod v smere sever – juh. V tomto prípade treba mapu obrátiť „hore nohami“, čo zabezpečí, že urazená trasa zostane aj v mape „za“ účastníkmi cvičenia.

Pri častom striedaní smerov pochodu môžu účastníci cvičenia s mapou pred sebou točiť tak, aby jej horný okraj smeroval na tú svetovú stranu, kam skupina ide. Na záver vyhodnotí vedúci cvičenia aktivitu účastníkov.

## **Cvičenie 2**

### **Pochod s mapou v malých skupinách**

Cieľ cvičenia: Zdokonaľiť zručnosť v používaní mapy počas pochodu a čítanie z mapy.

Pomôcky: Pomôcky: Mapy (najlepšie v mierke 1:25 000, resp. 1:50 000, rovnaké pre všetkých účastníkov cvičenia). Výhodné je, keď majú všetci účastníci cvičenia len výrez konkrétnej mapy, napr. prefotené určité rovnaké územie na mape, prípadne aj zaliate vo fólii, na ktorú možno fixkou (zmazateľnou napr. denaturovaným liehom) kresliť.

Postup: Vedúci cvičenia vopred vyberie určitý počet trás (podľa počtu účastníkov cvičenia tak, aby v jednej skupine boli 3 – 4 účastníci cvičenia), ktoré by mali byť zvolené tak, aby sa účastníci cvičenia vrátili na to isté miesto, z ktorého vyšli. Trasy môžu byť v dĺžke cca 2 – 3 km a podľa možností ich treba zvoliť tak, aby sa účastníci nepohybovali len to turistických značených cestách, ale aj po iných komunikáciách (poľná cesta, lesná cesta, príp. okraj lesa). Základný predpoklad je, že všetky komunikácie musia byť na mape vyznačené. Každá skupina sa vyberie určeným smerom. V prípade, keď majú účastníci k dispozícii mapu (resp. výrez mapy) zaliatu do fólie, možno im trasu na mape vyznačiť fixkou. Pozor, aby značenie trasy fixkou neprekrývalo mapu tak, že nebude dobre čitateľná! Skupina účastníkov cvičenia sa vyberie určeným smerom a vráti sa na východiskové miesto. Lokalitu volíme tak, aby účastníci cvičenia nemohli zablúdiť a zdôrazníme im, že musia absolvovať určitý okruh.

Keď nie je k dispozícii dostatok vhodných trás, možno cvičenie realizovať aj tak, že jednotlivé skupiny sa vydajú na cestu po určitých časových intervaloch. Toto cvičenie je časovo náročnejšie. Na záver vyhodnotí vedúci cvičenia aktivitu účastníkov.

### Cvičenie 3

#### Určenie čo najpresnejšej geografickej polohy vlastného stanovišťa

Cieľ: Naučiť sa pracovať s pomôckou na presné odčítanie geografických súradníc.

Pomôcky: Mapy, ktorých súčasťou je kartička z tvrdého papiera (pomôcka na odčítanie geografických súradníc), rovnaké pre všetkých účastníkov cvičenia (pozri obrázok 1).



Obrázok 1  
Mapa s „kartičkou“

Postup: Základný predpoklad je, že vedúci cvičenia pozná charakteristiku geografických súradníc a ovláda prácu s kartičkou, ktorá je na obrázku 1. So skupinou žiakov sa bude pohybovať po akejkoľvek ľahšej komunikácii, či po turisticky značenom chodníku. Pri niektorých výrazných skutočnostiach (napr. cesta prechádzajúca hranicou lesa a lúky, veľká skala pri turistickom chodníku naznačená v mape, elektrické vedenie nad cestou či chodníkom a pod.) najskôr ukáže vedúci cvičenia žiakom prácu s mapou a kartičkou a postupne bude od nich žiadať, aby geografickú polohu konkrétneho miesta (bodu) určovali samotní žiaci. Upozorní ich, že toto budú potrebovať v niektorom z nasledujúcich cvičení alebo hier. Na záver vyhodnotí vedúci cvičenia aktivitu účastníkov.

### Cvičenie 4

#### Meranie azimutu a jeho prenášanie z mapy do terénu

Cieľ: Naučiť sa merať pochodový uhol (azimut) a prenášať ho z mapy do terénu.

Pomôcky: Turistická mapa, buzola (podľa možností by mali mať všetci účastníci cvičenia rovnaký model buzoly).

**Postup:** V úvode cvičenia vysvetlí vedúci cvičenia, že buzola je v podstate uhlomer, s ktorým sa pracuje trochu inak ako s klasickým uhlomerom, ktorí žiaci poznajú z niektorých predmetov v škole. Podľa zásad ich naučí najskôr odmerať uhol (azimut) a následne tento uhol prenášať z mapy do terénu.

Toto cvičenie je vhodné realizovať tak, že sa bude celá skupina pomaly presúvať po nejakej trase a počas zastávok budú účastníci cvičenia merať azimuty. Odporúčame, aby trasa, po ktorej sa budú cvičiaci pohybovať, bola okružná trasa napr. okolo miesta ubytovania v prírode (chaty a pod.). V uvedenom prípade je vhodné merať a prenášať do terénu vždy dvoje azimutov. Jeden by mal byť vždy z niektorého miesta na trase smerom na miesto ubytovania (chatu a pod.) a druhý by mal smerovať mimo okružnej trasy. Takto dosiahneme, že účastníci cvičenia získajú pri meraní azimutu smerom na miesto ubytovania dobrú predstavu o tom, že azimut môže nadobúdať hodnoty  $0^\circ - 360^\circ$ , pretože sa budeme pohybovať okolo miesta ubytovania. Podľa možnosti je vhodné túto trasu zvoliť tak, aby prvé meranie azimutu bolo z miesta smerom na juhozápad od miesta ubytovania, pretože vtedy azimut bude mať nízku hodnotu. Keď sa presunieme na miesto na západ od miesta ubytovania, už bude mať azimut hodnotu blízku  $90^\circ$  atď. Na východe od miesta ubytovania bude dosahovať hodnotu okolo  $270^\circ$ . Účastníci cvičenia nadobudnú dobrú predstavu o vlastnostiach azimutu. Druhý azimut, o ktorom sme sa v tomto postupe zmienili je najvhodnejšie merať vždy na opačnú stranu ako prvý. Takto možno získať lepšiu predstavu o priestore a súčasne aj o svetových stranách.

Pri prenose azimutu z mapy do terénu bude vedúci cvičenia postupovať štandardným spôsobom, pričom by mal upozorňovať na to, že v mnohých prípadoch je výhodnejšie postupovať nie presne podľa azimutu, ale zvoliť hoci aj trochu dlhšiu, ale v každom prípade pohodlnejšiu a snáď aj rýchlejšiu cestu do cieľa. Na záver vyhodnotí vedúci cvičenia aktivitu účastníkov.

## **Cvičenie 5**

### **Pochod podľa azimutu**

**Cieľ:** Naučiť sa pochodovať v prírode podľa azimutu.

**Pomôcky:** Turistické mapy, resp. výrezy zaliate do fólie so zakreslenými bodmi, ktoré je nutné mať, buzoly.

**Postup:** Vedúci cvičenia rozdelí účastníkov cvičenia do skupín po cca 3 – 4 a dá im mapu, v ktorej sú zakreslené body v primerane náročnom teréne. Tieto body musia účastníci cvičenia mať. Vedúci cvičenia si vopred pripravil na miestach, ktoré majú účastníci cvičenia mať, nejakú kontrolu (napr. kus farebnej fólie, pričom na každom mieste je fólia inej farby). Účastníci cvičenia budú z východiskového miesta postupne obchádzať podľa azimutov jednotlivé body (kontroly), pričom si musia zapamätať, aká farba fólie na nich bola. Odporúčame, aby skupiny postupovali za sebou po cca 5 minútach. Keď máme k dispozícii viacero pripravených trás, môžeme to využiť. Účastníkov cvičenia rozdelíme tak, že napr. tri skupiny pôjdu po trase č. 1 a ďalšie tri skupiny po trase č. 2. Potom sa môžu vymeniť. Na záver vyhodnotí vedúci cvičenia aktivitu účastníkov.

## Cvičenie 6

### St'áženy pochod podľa azimutu

Cieľ: Zdokonalit' pochod v prírode podľa azimutu.

Pomôcky: Turistické mapy s kartičkou (obrázok 1), resp. výrezy zaliate do fólie, na ktorých bude zakreslený len prvý bod, ktoré je nutné nájsť, buzoly.

Postup: Ako v prípade cvičenia 5. Rozdiel je v tom, že na mape budú mať účastníci cvičenia zakreslený len prvý bod, ktorý musia nájsť. Keď tento bod nájdú, v bode budú (napísané napr. na farebnej fólii) ďalšie pokyny, kde majú postupovať. Pokyny budú mať formu geografických súradníc nasledujúceho bodu (pozri cvičenie 3). Takto prejdú účastníci cvičenia celú trasu. Keď máme k dispozícii viacero pripravených trás, môžeme to využiť. Účastníkov cvičenia rozdelíme tak, že napr. tri skupiny pôjdu po trase č. 1 a ďalšie tri skupiny po trase č. 2. Potom sa môžu vymeniť. Na záver vyhodnotí vedúci cvičenia aktivitu účastníkov.

## Cvičenie 7

### Meranie vzdialeností na mape

Cieľ: Naučiť sa merať vzdialenosti na mape.

Pomôcky: Turistické mapy, resp. výrezy zaliate do fólie, meradlo, prípadne kartička ako na obrázku 1, pomocou ktorej je možné merať vzdialenosti na mape.

Postup: Vedúci cvičenia ozrejmi účastníkom cvičenia problematiku merania vzdialeností na mape. Upozorní ich, že je nutné brať do úvahy hlavne mierku mapy a na základe toho postupovať pri meraní. Účastníci cvičenia budú následne merať vzdialenosti od miesta cvičenia k zadaným bodom. Na záver vyhodnotí vedúci cvičenia aktivitu účastníkov.

Poznámka: Toto cvičenie možno realizovať aj spolu s cvičením 3 a následne s cvičením 4.

## Cvičenie 8

### „Zmeraj azimut, odmeraj vzdialenosť a chod“

Cieľ: Zdokonalit' prácu s azimutom, meraním vzdialeností na mape a orientáciu v teréne.

Pomôcky: Turistické mapy, resp. výrezy zaliate do fólie, buzola, meradlo, prípadne kartička ako na obrázku 1, pomocou ktorej je možné merať vzdialenosti na mape.

Postup: Účastníci cvičenia sú v skupinách po cca 2 – 3. Vedúci cvičenia si vopred pripravil kontrolné stanovišťa pre každú skupinu (napr. kus farebnej fólie). Každé skupine zadá azimut kontrolného stanovišťa a takisto aj jeho vzdialenosť od miesta, v ktorom sa cvičenie začína a kde aj skončí (napr. miesto ubytovania). Účastníci cvičenia budú postupovať podľa azimutu, pričom musia brať do úvahy aj zadanú vzdialenosť kontrolného stanovišťa. Toto by nemalo byť umiestnené na mieste, ktoré možno ľahko identifikovať z mapy (napr. rázcestie, ohyb potoka a pod.), ale na mieste, ktoré je priamo z mapy (aj keď máme zadaný azimut

a vzdialenosť) ťažšie identifikovať (napr. ľubovoľné miesto na väčšej lúke, ľubovoľné miesto v lesnom poraste a pod.). Takto budú účastníci cvičenia nútení postupovať čo najpresnejšie a vždy dbať aj na zadanú vzdialenosť kontrolného stanovišťa od miesta začiatku cvičenia. Skupina si zapamätá farbu fólie na kontrolnom stanovišti a vráti sa do východiskového bodu. Na záver vyhodnotí vedúci cvičenia aktivitu účastníkov.

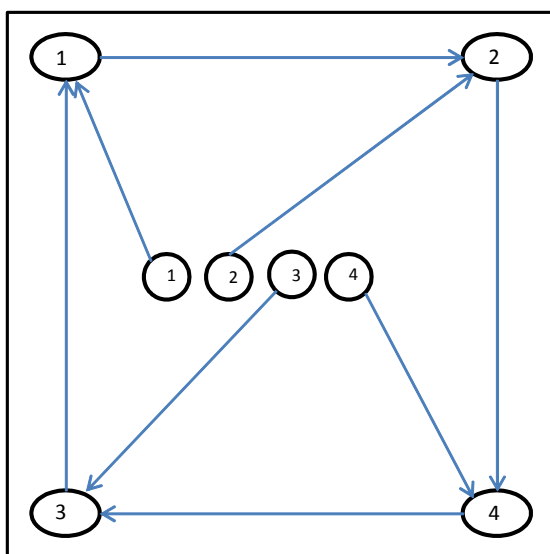
## Hra 1

### „Nájdite sa a vráťte sa“

Cieľ: Zdokonaľovať orientáciu v prírode a prácu s azimutom.

Pomôcky: Turistické mapy resp. výrezy zaliate do fólie so zakreslenými bodmi, ktoré je nutné nájsť, buzoly.

Postup: Vedúci hry vopred pripravil (podľa počtu účastníkov cvičenia) určitý počet stanovišť v teréne. Na každých troch účastníkov by malo pripadať jedno stanovište. Teda v prípade dvanástich účastníkov budeme mať štyri stanovišťa. Účastníci hry budú mať na mapách zakreslené všetky štyri stanovišťa. Na stanovišti budú (napr. k farebnej fólii) pripevnené lístočky s menami účastníkov hry tak, aby na jednom stanovišti boli mená účastníkov hry celej jednej skupiny, ktorá bude stanovište hľadať. Účastníkov hry nepošleme ale hneď na to stanovište, kde je kontrola s ich menami, ale s menami účastníkov hry, ktorí sú v inej skupine (pozri obrázok 2). Zároveň tam bude pokyn, ku ktorému stanovišťa majú následne ísť. Teda: Prvá skupina (na obrázku označená krúžkom č. 1), pôjde k stanovištu 1, ale tam bude pokyn, aby skupina 1 išla následne k stanovištu 2, ktoré bude pre nich v tomto prípade to správne. Analogicky to bude v prípade každej skupiny. Účastníkov hry vopred upozorníme na to, aby sa riadili pokynmi len pre ich skupinu a nie pokynmi pre iné skupiny! Keď účastníci hry nájdu lístočky so svojimi menami, musia ich priniesť so sebou. Na záver vyhodnotí vedúci cvičenia aktivitu účastníkov.



Obrázok 2  
(krúžok – družstvo; ovál – kontrola)

Poznámka: Vedúci hry by mal zvoliť adekvátny terén a to tak, aby skupiny mali k prvému stanovišťa, na ktoré ich pošleme, zhruba rovnako ďaleko.

## **2. Dobrodružné hry a súťaže v prírode na rozvoj strategického myslenia**

Hry a súťaže uvedeného charakteru si spravidla vyžadujú dobré ovládanie orientácie v prírode a určitú vyššiu úroveň odbornotechnických turistických zručností. Predpokladáme, že hry z tejto časti budú vyučujúci aplikovať pre zdatnejších žiakov, či iných účastníkov pobytov v prírode.

Strategické myslenie, resp. jeho rozvoj pri skupine týchto hier bude vychádzať najskôr z kolektívu, ktorý sa bude rozhodovať v úvode hry ako postupovať a ktorý jeho člen bude plniť konkrétne úlohy. Potom, keď ten-ktorý člen kolektívu bude v teréne sám, bude musieť prijímať strategické rozhodnutia vzhľadom na viacero skutočností. Môže to byť charakter terénu v smere jeho postupu, rozhodnutia, ktoré kontrolné stanovište bude hľadať skôr a pod.

Uvedomujeme si, že príprava hier a súťaží takéhoto charakteru je relatívne náročná pre učiteľov. Vyžaduje si nielen viac myslenia pri organizovaní súťaže či hry, ale následne aj viac času pri jej konkrétnej príprave.

### **Hra 1**

#### **Ku kontrolám bez mapy**

Cieľ: Rozvoj strategického myslenia a schopnosti zapamätať si trasu, ktorá vedie k bodu zakreslenému v mape.

Pomôcky: Štyri rovnaké mapy, resp. výrezy zaliate vo fólii, na ktorých budú zakreslené štyri rozličné kontrolné stanovišťa, tak, že na každej mape bude len jedno (na mape 1 kontrola 1 atď.). Ďalej štyrikrát taký počet kamienkov s číslami, koľko je účastníkov hry (kamienky budú teda očíslované napr. od 1 po 16, podľa počtu účastníkov hry). Kamienky môžu nahradiť doštičky alebo podobný materiál. Mali by byť zhruba rovnaké a mali by mať na sebe dobre čitateľné číslo. Túto pomôcku možno vyrobiť v rámci táborovej tvorivosti. Štartové čísla (ak ich máme k dispozícii), ktoré sa budú zhodovať s číslami na kamienkoch či doštičkách.

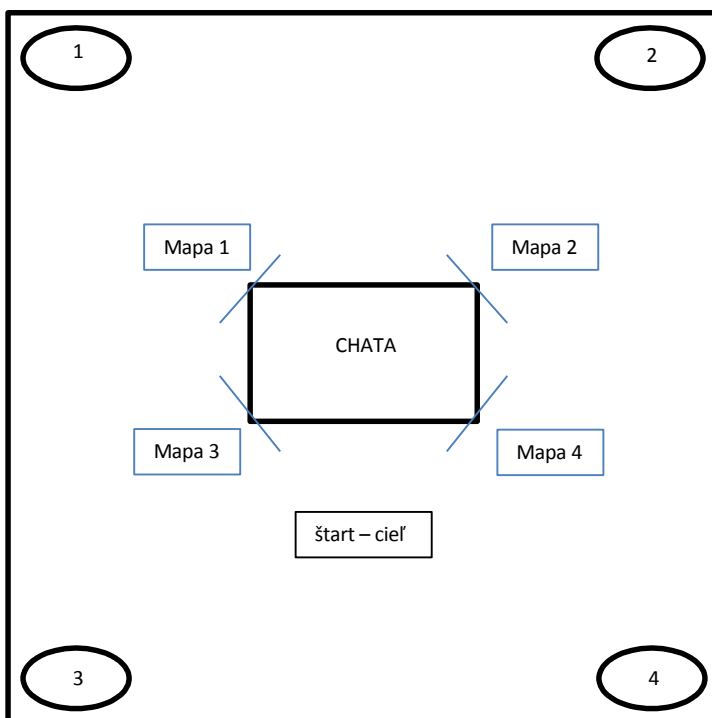
Postup: Vedúci hry vopred umiestnil štyri kontroly na určitú vzdialenosť od chaty, podľa celkovej zdatnosti účastníkov hry. Spravidla to môže byť najskôr vzdialenosť 100 – 200 m, neskôr možno vzdialenosť predĺžiť. Kontrola môže byť napr. farebná fólia. Pri každej kontrole vedúci hry súčasne nechal jednu sadu očíslovaných kamienkov alebo doštičiek (teda napr. s číslami 1 – 16).

Mapy umiestnime najskôr na stromy, či na stoly, na miesto, kde sa súťaž začne aj skončí, napr. pred chatou a pod. a to na vzdialenosť asi 10 m od seba, aby si účastníci hry príliš neprekážali pri ich čítaní. Účastníkom hry dáme štartové čísla a vysvetlíme im, že na mapách, ktoré si môžu pozerať až po štarte, sú zakreslené kontroly a pri nich sú kamienky alebo

doštičky s číslami. Ich úloha bude priniesť všetky (v našom prípade štyri) kamienky či doštičky na jedno miesto a to tie, ktoré sa zhodujú s ich štartovým číslom. Nesmú priniesť žiadny kamienok či doštičku s iným číslom! Ku každej z máp najskôr postavíme po štyroch účastníkoch hry (alebo odštartujeme spolu na jednom mieste; vtedy určíme, ktoré štartové čísla pôjdu najskôr k mape 1 atď.) a na povel „štart“ si môžu začať čítať mapu a ísť ku kontrole po kamienky či doštičky. Keď prinesú prvý kamienok či doštičku, môžu začať čítať ďalšiu, ktorúkoľvek mapu. Zvíťazí ten, kto prvý prinesie do cieľa všetky štyri kamienky či doštičky s číslami, ktoré sa zhodujú s jeho štartovým číslom.

Možno súťažiť aj v družstvách (dvojice a pod.).

Mapy možno umiestniť aj napr. na rohy chaty, aby boli od seba vzdialenejšie (pozri obrázok 3). Na záver vedúci hry vyhodnotí najlepších účastníkov.



Obrázok 3  
Oválymi sú znázornené kontrolné stanovišťa

## Hra 2

### Prineste kúsky textov a poskladajte vetu

Cieľ: Rozvíjať a zdokonaľovať strategické myslenie, zmysel pre kolektív a sebahodnotenie.

Pomôcky: Výrezy turistických máp (rovnaké pre všetkých účastníkov hry), buzoly. Štartové čísla (ak ich máme k dispozícii) pre družstvá, t. j. rovnaký počet určitých čísiel podľa počtu členov v družstve.

Postup: Vedúci hry si najskôr vyberie dostatočne dlhé texty (vety), pričom ich rozdelí na toľko častí, koľko kontrol v teréne bude mať. Kúsky textov (viet) na papieri označí štartovými



číslami družstiev. Keď bude mať štyri družstvá, tak treba vopred pripraviť štyri texty (vety) a adekvátne ich „rozkúskovať“. V teréne rozmiestni kontroly nasledovne: Keď bude mať súťažné družstvo štyroch členov, tak v teréne bude päť kontrol (môže ale byť aj šesť). Dôvod je, aby aspoň jeden člen družstva musel nájsť viac ako jednu kontrolu. Družstvá dostanú mapy so zakreslenými kontrolami až na štarte. Vedúci im vysvetlí, že na každej z kontrol je na papieriku určitá časť textu označená súčasne štartovým číslom družstva, ktoré im týmto prideli. Účastníci súťaže musia nájsť kontrolu, vziať z nej papierik s textom, ktorý je označený štartovým číslom ich družstva a priniesť ho do cieľa.

Zároveň, pred štartom, vedúci súťaže upozorní súťažiacich, že v družstve ich je menej, ako je počet kontrol v teréne. Znamená to, že niektorí členovia družstva budú musieť nájsť viac ako jednu kontrolu. Tu sa musia jednotlivé družstvá rozhodnúť, kto pôjde hľadať ktorú kontrolu. Mali by vychádzať z toho, že najlepší členovia družstva (napr. dobrí bežci, ktorí zodpovedajúco ovládajú problematiku orientácie v prírode) budú hľadať viac kontrol ako slabší. Každý si musí uvedomiť aj priznať, čo dokáže. Ďalej musia brať do úvahy charakter terénu, v ktorom sú kontroly, aby napr. ten, kto pôjde hľadať vzdialenú kontrolu v exponovanejšom teréne, nemusel hľadať ešte ďalšie kontroly. Znamená to, že vedúci súťaže súťažiaci družstvá upozorní, aby si najskôr sami zvolili zodpovedajúcu stratégiu hľadania kontrol.

Vedúci súťaže následne rozdá družstvám mapy a odštartuje ich.

Ktoré družstvo prinesie ako prvé celý text, pozbieraný z jednotlivých kontrol a prečíta ho, zvíťazilo. Na záver vedúci hry vyhodnotí najlepších účastníkov a môže prípadne rozobrať aj klady a zápory stratégií, ktoré si družstvá zvolili.

Poznámka: V prípade, keď účastníci majú k dispozícii bicykle, možno niektoré kontroly umiestniť aj ďalej a nech sa sami rozhodnú (vzhľadom na charakter terénu), či je vhodné použiť bicykel alebo nie. Každé družstvo môže použiť len jeden bicykel.

## **Záver**

Navrhované cvičenia a hry, resp. ich postupy nie je nutné pokladať za nemenné. Už v niektorých prípadoch sme naznačili možné obmeny. Meniť ich náročnosť, prípadne podmienky môže každý učiteľ podľa aktuálnych potrieb, ktoré sú odrazom vedomostí, zručností či úrovne kondičných schopností jeho žiakov alebo študentov. Tento materiál môže slúžiť aj ako určitý postup, čo treba žiakov či študentov naučiť najskôr a následne postupovať k zložitejším a náročnejším úlohám. Pomyselný vrchol, ktorý sa zvyčajne v praxi nerealizuje, je využívanie týchto (a podobných) hier a cvičení vo výrazne sťažených podmienkach, napr. v noci.