

ΣΩΜΑ ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ ΚΥΠΡΟΥ
ΚΛΑΔΟΣ ΛΥΚΟΠΟΥΛΩΝ

ΔΙΗΜΕΡΟ ΑΝΑΒΑΣΗΣ
ΛΕΜΕΣΟΣ, 26-27/4/2025



ΟΔΗΓΟΣ ΔΡΑΣΗΣ

Αγαπητοί Βαθμοφόροι,

Σε λίγες μέρες θα μαζευτούμε όλοι μαζί στην Επαρχία της Λεμεσού για να γιορτάσουμε τον προστάτη των Προσκόπων Άγιο Γεώργιο. Στα πλαίσια των εορτασμών θα πραγματοποιηθεί και το Διήμερο Ανάβασης Κλάδου Λυκοπούλων με σκοπό να ετοιμάσουμε τα Λυκόπουλα μας για μια πιο ομαλή μετάβαση τους στην Ομάδα Προσκόπων.

Για το σκοπό αυτό, έχει δημιουργηθεί από το Επιτελείο του Κλάδου Γ.Ε. ένα πρόγραμμα που θα περιλαμβάνει εκπαίδευση αλλά και ψυχαγωγία. Θα ήθελα λοιπόν την συνεργασία όλων σας έτσι ώστε να βγει ένα τέλειο αποτέλεσμα που είμαι σίγουρος ότι θα το πετύχουμε.

Τι χρειάζεται; Καλή θέληση, όρεξη και πολλή τρέλα που μας διακατέχει έτσι κι αλλιώς!

Σας περιμένω όλους για να περάσουμε ένα αξέχαστο διήμερο με πολλές νέες αναμνήσεις και κυρίως νέους φίλους.

Καλή αντάμωση!

Αντρέας Πεττεμερίδης

Έφορος Κλάδου Λυκοπούλων Γ.Ε./Σ.Π.Κ.

Γενικές οδηγίες προς τους Λυκόπουλα & Βαθμοφόρους:

1. Τα Λυκόπουλα και οι Βαθμοφόροι θα πρέπει να έρθουν στο χώρο με στολή εργασίας, φορώντας το μαντήλι τους, καπελάκι και παγούρι.
2. Τα Λυκόπουλα Ανάβασης θα παρελάσουν ως άγημα.
3. Όλοι συμμετέχοντες θα πρέπει να έχουν μαζί τους τα απαραίτητα εφόδια για διανυκτέρευση (ρούχα, είδη προσωπικής υγιεινής, ματ, υπνόσακο κλπ.)
4. Στο παιχνίδι πόλεως της Κυριακής τα Λυκόπουλα και οι Βαθμοφόροι θα φορούν την επίσημη στολή τους.
5. Υπενθυμίζεται ότι τα Συστήματα θα πρέπει να φέρουν Αντίσκηνο τύπου igloo για τα μέλη που θα διανυκτερεύσουν.
6. Με την άφιξη των Λυκοπούλων στο χώρο, ο Υπεύθυνος Βαθμοφόρος του Συστήματος θα πρέπει να περάσει από την γραμματεία για να δηλώσει τις παρουσίες καθώς και να **παραδώσει τις ενυπόγραφες συγκαταθέσεις κηδεμόνα.**

ΣΕΒΑΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΥΣΙΑ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ

ΟΡΓΑΝΟΓΡΑΜΜΑ ΔΡΑΣΗΣ

Αρχηγός Δράσης: Αντρέας Πεττεμερίδης, Έφορος Κλ. Λυκοπούλων Γ.Ε. - 96396322

Υπαρχηγός: Ηρόδοτος Μιχαήλ, Έφορος Διεθνών Γ.Ε. - 99928023

Υπεύθυνοι Προγράμματος:

- Κατερίνα Μενεγάτου Πεττεμερίδη, Έφορος Κλάδου Λυκοπούλων Ε.Ε. Λεμεσού
- Μαρία Ιωνά, Έφορος Κλάδου Λυκοπούλων Ε.Ε Λευκωσίας

Γραμματεία:

- Μαρία Καραγιάννη, Έφορος Κλάδου Λυκοπούλων Ε.Ε Λάρνακας
- Λίτσα Γεωργίου, Έφορος Κλάδου Λυκοπούλων Ε.Ε Πάφου

Πρώτες Βοήθειες:

- Παντελίτσα Στυλιανού, Έφορος στον Κλάδο Λυκοπούλων Ε.Ε Λεμεσού – 99913840
- Ραφαήλια Χ΄΄Λύρα, 82 – 97881001
- Αντρέας Παντούρης 276 - 99475603

Διοικητική Μέριμνα:

- Κατερίνα Γιαννή, Βαθμοφόρος 254 - 97692975
- Παντελής Αχιλλέως, Έφορος Κλάδου Λυκοπούλων Ε.Ε Αμμοχώστου
- Ειρήνη Μαγνήτη, Έφορος στον Κλάδο Λυκοπούλων Ε.Ε Λευκωσίας
- ΔΜ Υποκατασκηνώσεων

*(Στην ομάδα θα συμμετέχουν και οι Υπεύθυνοι Προγράμματος καθώς και ο υπεύθυνος βαθμοφόρος ΔΜ από κάθε υποκατασκήνωση)

Αυτοκίνητα Ασφαλείας:

- Παντελής Αχιλλέως, Έφορος Κλάδου Λυκοπούλων Ε.Ε Αμμοχώστου
- Κατερίνα Γιαννή, Βαθμοφόρος 254
- Μαρία Ιωνά, Έφορος Κλάδου Λυκοπούλων Ε.Ε Λευκωσίας
- Κατερίνα Μενεγάτου Πεττεμερίδη, Έφορος Κλάδου Λυκοπούλων Ε.Ε. Λεμεσού

Τα Λυκόπουλα Ανάβασης θα χωριστούν σε **τέσσερα κάστρα** της Κύπρου μας (υποκατασκηνώσης). Το κάστρο της **Καντάρας**, του **Αγίου Ιλαρίωνα**, του **Κολοσσιού** και του **Βουφαβέντο**. Σκοπός είναι να γνωρίσουν την ιστορία των Κάστρων αλλά και να περάσουν διάφορες δοκιμασίες βάση του μύθου της δράσης μας. Η κάθε Αγέλη θα αντιστοιχεί και σε μια υποκατασκήνωση. Ακολουθώντας στην κάθε υποκατασκήνωση θα δημιουργηθούν οι **Ενωμοτίες**.

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΣ ΥΠΟΚΑΤΑΣΚΗΝΩΣΕΩΝ:

1) Κάστρο Καντάρας:

Αρχηγός: Αναστασία Κακούρη-75

Υπαρχηγός: Στέλλα Λεάνδρου-266

Βαθμοφόρος ΔΜ: Νάγια Παρέλη - 250

Αγέλες: 27, 52, 75, 76, 250, 266, 275, 279, 289, 291

2) Κάστρο Αγίου Ιλαρίωνα:

Αρχηγός: Λήδα Σολωμονίδου-23

Υπαρχηγός: Στέφανος Φράνσις-53

Βαθμοφόρος ΔΜ: Ηλιάνα Θωμά -23

Αγέλες: 23, 53, 71, 91, 99, 112, 254, 287

3) Κάστρο Βουφαβέντο:

Αρχηγός: Αντρέας Χάρη-245

Υπαρχηγός: Άντρια Δημητρίου 66

Βαθμοφόρος ΔΜ: Μυρτώ Μακρή - 33

Αγέλες: 16, 33, 40, 50, 66, 82, 245, 280, 282, 288

4) Κάστρο Κολοσσιού:

Αρχηγός: Αντρέας Βραχίμης - 298

Υπαρχηγός: Βάνια Μαρούλη-297

Βαθμοφόρος ΔΜ: Θανάσης Κυριάκου - 301

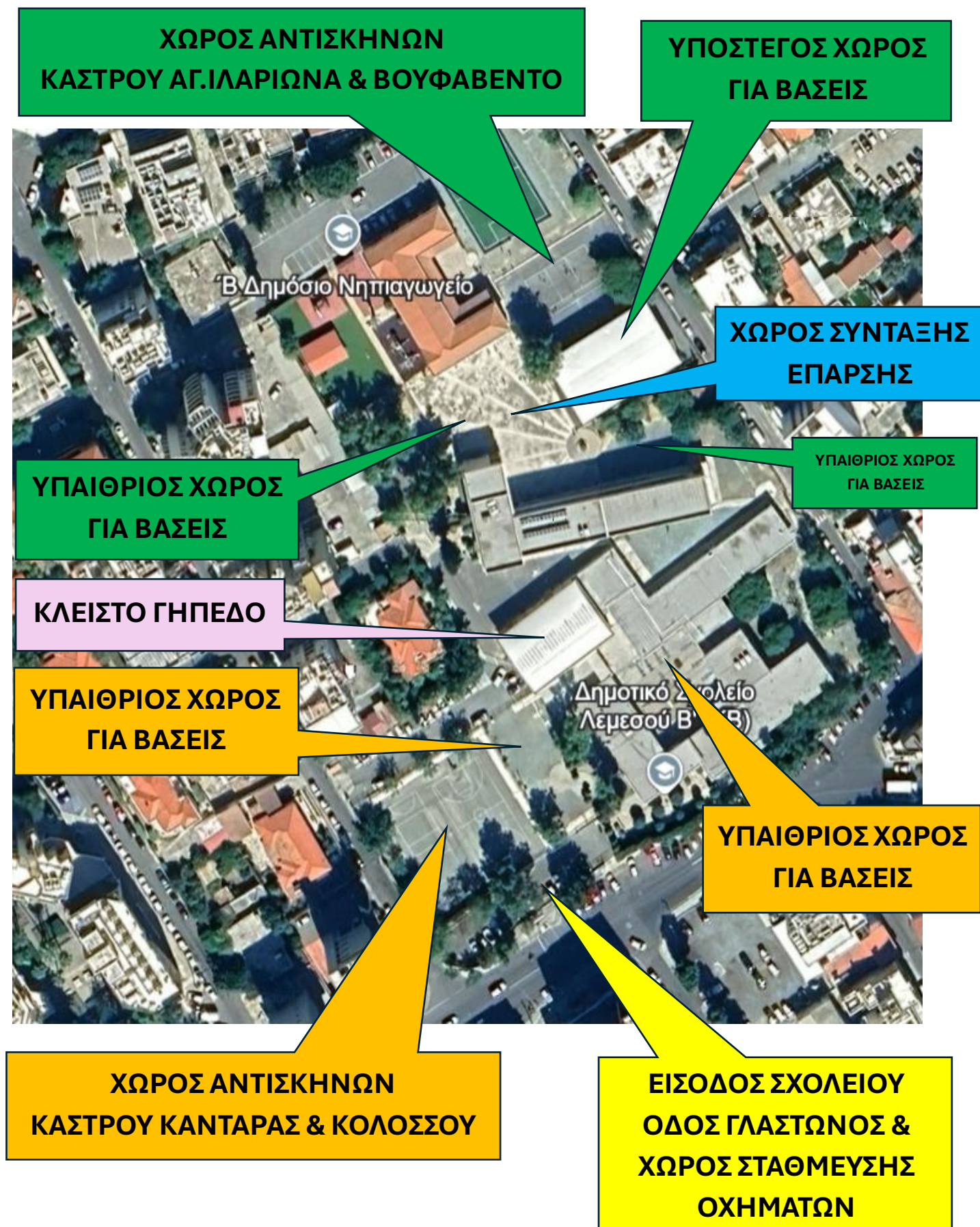
Αγέλες: 30, 61, 253, 276, 283, 286, 293, 297, 298, 301

Σημείωση: Στην κάθε Υποκατασκήνωση θα δημιουργηθούν οι Ενωμοτίες που θα έχουν τον συνοδό τους. Οι Ενωμοτίες και οι συνοδοί θα σταλούν στον Αρχηγό Υποκατασκήνωσης και θα μεριμνήσει όπως ειδοποιηθούν οι συνοδοί αλλά και το επιτελείο του.

Χώρος Διεξαγωγής Δράσης: [Β' Δημοτικό Σχολείο Λεμεσού](#)

Απόσταση από Μόλο (χώρο έναρξης παρέλασης): 25 λεπτά

Απόσταση από Δημόσιο Κήπο Λεμεσού: 10 λεπτά



Θέμα Διημέρου: Οι Ιππότες του Μεγάλου Κάστρου

Μύθος Διημέρου:

Πριν από πολλά χρόνια, η Κύπρος μας προστατευόταν από τέσσερα από τα σπουδαία κάστρα της εποχής. Το κάστρο της Καντάρας, το κάστρο του Βουφαβέντο, το κάστρο του Αγίου Ιλαρίωνα και του Κολοσσίου. Σε κάθε ένα από αυτά, οι ιππότες εκπαιδεύονταν όχι μόνο στη μάχη, αλλά και στις δεξιότητες που θα τους έκαναν σοφούς και ικανούς ηγέτες. Τα Λυκόπουλα που βρίσκονται ένα βήμα πριν γίνουν Πρόσκοποι, έχουν κληθεί στο Μεγάλο Κάστρο για να προετοιμαστούν σωστά, ώστε να είναι έτοιμοι να ενταχθούν στη μεγάλη οικογένεια των Προσκόπων. Ο Διοικητής των Ιπποτών συγκέντρωσε τους νέους υποψήφιους και τους είπε:

«Για να γίνετε αληθινοί ιππότες, δεν αρκεί να είστε γενναίοι. Πρέπει να αποκτήσετε τις γνώσεις και δεξιότητες που θα σας βοηθήσουν να προστατεύετε, να βοηθάτε και να καθοδηγείτε τους συνανθρώπους σας. Στα τέσσερα κάστρα, θα μάθετε όλα όσα χρειάζεστε για να συνεχίσετε το ταξίδι σας.»

Έτσι, οι νέοι επίδοξοι ιππότες μας ξεκίνησαν την εκπαίδευση τους περνώντας μέσα από διάφορες δοκιμασίες σε τα κάστρα της εποχής. Θα πρέπει να περάσουν από εκπαίδευση και στα τέσσερα κάστρα ξεκινώντας πρώτα γνωρίζοντας την Ομάδα Προσκόπων όπου ανακάλυψαν ότι όπως οι ιππότες έχουν τους δικούς τους κώδικες συμπεριφοράς, έτσι και οι Πρόσκοποι έχουν τον Νόμο και την Υπόσχεση που τους καθοδηγούν σε κάθε τους βήμα.

Ακολούθως, θα πρέπει να μάθουν την τέχνη της Σκαπανικής που μέσα από κάποιες βασικές γνώσεις θα μάθουν φτιάχνουν πως να χρησιμοποιούν σχοινιά και ξύλα για να φτιάχνουν ότι χρειάζονται στην πορεία τους.

Κανένας Ιππότης δεν μπορεί να βρει τον δρόμο του χωρίς τον χάρτη και πυξίδα. Οι υποψήφιοι θα μάθουν να διαβάζουν χάρτες, να προσανατολίζονται και να βρίσκουν την πορεία τους ακόμα και στις πιο δύσκολες διαδρομές. Στην συνέχεια θα πρέπει να μάθουν και βασικούς κανόνες επιβίωσης στη φύση και σε βασικές προσκοπικές τεχνικές που είναι απαραίτητες δεξιότητες για κάθε ιππότη. Μέσα από αυτή τους την πορεία θα μάθουν τι σημαίνει να είσαι μέλος στην οικογένεια των Προσκόπων μαθαίνοντας να λειτουργούν ως ομάδα, βοηθώντας και καθοδηγώντας ο ένας τον άλλον.

Όταν ολοκληρωθεί η βασική τους εκπαίδευση, ο Διοικητής των Ιπποτών θα αναφωνήσει: *«Από σήμερα, είστε έτοιμοι να ενταχθείτε στους Προσκόπους. Το Κάστρο και οι αξίες του είναι πλέον δικές σας. Να βαδίζετε πάντα με τιμή και προσφορά!»*

Και έτσι, οι νέοι Ιππότες θα ξεκινήσουν σε λίγους μήνες το ταξίδι τους στον κόσμο των Προσκόπων, έτοιμοι να γράψουν τις δικές τους σελίδες στην ιστορία του Μεγάλου Κάστρου.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΔΡΑΣΗΣ

ΩΡΑ	ΚΙΝΗΣΕΙΣ	ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ	ΥΛΙΚΑ
Σάββατο 26/4/2025			
9:00-9:30	Άφιξη στο χώρο του Σχολείου - Εγγραφές	Γραμματεία	Τραπέζι, Λίστες, Κονκάρδες
9:30-10:15	Στήσιμο αντίσκηνων ανά Υποκατασκήνωση (Λυκόπουλα από την ίδια Αγέλη θα μπουν μαζί στην ίδια υποκατασκήνωση).	Αρχηγοί Υποκατασκηνώσεων	Αντίσκηνα, Κορδέλες για διαχωρισμό
10:15-10:45	Καλωσόρισμα - Τυπικά Έναρξης Δράσης Εισαγωγή στον μύθο	Αρχηγός Δράσης & Υπαρχηγός Δράσης	Σημαίες, σήμα κλάδου
10:45-11:20	Παιχνίδι γνωριμίας ανά υποκατασκήνωση	Αρχηγοί Υποκατασκηνώσεων	
11:20-11:50	Ρόφημα		
11:50	Έναρξη Προγράμματος (Η κάθε βάση θα σπάξει σε δυο κομμάτια για καλύτερη διαχείριση 4-4 εξάδες. Άρα όλα θα γίνονται χ2).	Υπαρχηγός Δράσης/Υπεύθυνοι Προγράμματος	
30'	Βάση 1: Γνωριμία με την Ομάδα Προσκόπων	Βαθμοφόροι Ομάδας Βαθμ. Υποκατασκηνώσεων	Υλικά παιχνιδιών εμπέδωσης
30'	Βάση 2: Εισαγωγή στην Τοπογραφία – Πυξίδα - Χάρτης	Βαθμοφόροι Υποκατασκηνώσεων	Υλικά παιχνιδιών εμπέδωσης
13:00-14:00	Γεύμα	Ομάδα Δ.Μ.	
14:00-15:00	Συνέχεια βάσεων		
30'	Βάση 3: Εισαγωγή στην Σκαπανική - Κόμποι	Βαθμοφόροι Υποκατασκηνώσεων	Υλικά παιχνιδιών εμπέδωσης
30'	Βάση 4: Προσκοπική τεχνική (Στήσιμο ingloo/Υλοτομία)	Βαθμοφόροι Υποκατασκηνώσεων	Υλικά παιχνιδιών εμπέδωσης
15:00-15:45	Προετοιμασία για τον Άγιο Γεώργιο-Αλλαγή στολής		
15:45	Σύνταξη - Αναχώρηση για τον Μόλο Λεμεσού & Σημείο έναρξης παρέλασης		
16:30-19:00	Παρέλαση & Τελετουργικό Αγίου Γεωργίου *(Ρόφημα θα πάρουν μόλις φτάσουμε εκεί) (Με την άφιξη μας στο χώρο μετά το ρόφημα θα γίνει στήσιμο του Αγήματος και δοκιμαστικά).	ΟΛΟΙ	
19:00-20:00	Επιστροφή στον χώρο του σχολείου – Αλλαγή ρούχων	ΟΛΟΙ	
20:00-21:00	Δείπνο	Ομάδα Δ.Μ.	
21:00-21:30	Προετοιμασία για νυκτερινή δραστηριότητα	Επιτελείο	
21:30-22:30	Νυκτερινή δραστηριότητα	Κωνσταντίνος Αγρότης	
22:30	Κατάκλιση	Όλοι	
Κυριακή 27/4/2025			
7:00-7:30	Εγερτήριο Βαθμοφόρων	Όλοι	
7:30-8:15	-Εγερτήριο Λυκόπουλων/Ατομική Καθαριότητα		
8:15-9:00	Πρόγευμα	Ομάδα Δ.Μ.	
9:00-10:00	Καθαριότητα χώρων – Λύσιμο αντίσκηνων-Ετοιμασία για παιχνίδι πόλεως	Ομάδα Δ.Μ. Αρχ. Υποκατασκηνώσεων	
10:00-11:30	Παιχνίδι Πόλεως -Ρόφημα		
11:30-12:00	-Καθαριότητες χώρου -Τυπικά Λήξης - Υποστολή Σημαίας	Αρχηγός Δράσης	

Σημείωση: Για την στελέχωση των βάσεων πιθανόν να πρέπει να στελεχωθούν και από συνοδούς των εξάδων. Επίσης, το επιτελείο της κάθε υποκατασκήνωσης θα πρέπει να μεριμνήσει να έχει στο μυαλό του παιχνίδια μικρά έτοιμα σε περίπτωση βροχής για απασχόληση των Λυκοπούλων την Κυριακή το πρωί.

ΔΙΑΤΡΟΦΟΛΟΓΙΟ ΔΡΑΣΗΣ

	ΣΑΒΒΑΤΟ 26/7/25	ΚΥΡΙΑΚΗ 27/7/25
ΠΡΩΙΝΟ	-----	Γαλατάκι με τυρόπιττα
ΔΕΚΑΤΙΑΝΟ	Χυμός με κέικ	Κρουασάν
ΓΕΥΜΑ	Κεφτέδες με πατάτες	
ΡΟΦΗΜΑ	Πίτα της σάτζης	
ΒΡΑΔΥΝΟ	Μακαρόνια του φούρνου με πατάτες	

*Για όσους έχουν δηλώσει διατροφικά θέματα θα ληφθούν υπόψιν.

ΚΟΙΝΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ (ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΥΠΟΚΑΤΑΣΚΗΝΩΣΕΙΣ)

Το επιτελείο μπορείς να αποφασίσει πιο version του παιχνιδιού θα ήθελε να παίξουν τα Λυκόπουλα.

Ανθρώπινο Bingo με χαρτί:

Τυπώνουμε το πιο κάτω και δίνουμε σε όλους. Δίνουμε μολύβι ή χρώμα και πρέπει με το σφύριγμα να βρουν άτομα για να κλείσουν το bingo τους. Θα πρέπει να ρωτούν το όνομα και να το γράφουν.

Υλικά: κάρτες bingo, μολύβια/χρώματα, σφυρίχτρα

BINGO			
ΕΙΜΑΙ ΠΕΜΠΤΗ ΤΑΞΗ	ΕΧΩ ΚΟΝΤΑ ΜΑΛΙΑ	ΤΡΩΩ ΛΑΧΑΝΙΚΑ	ΟΝΟΜΑ ΑΠΟ Α
ΤΡΩΩ ΦΡΟΥΤΑ	ΕΧΩ 2 ΑΔΕΛΦΙΑ	ΕΙΜΑΙ ΑΠΟ ΛΕΥΚΟΣΙΑ	ΕΧΩ ΜΑΥΡΑ ΜΑΛΙΑ
ΜΟΥ ΑΡΕΣΕΙ Η ΘΑΛΑΣΣΑ	ΕΙΜΑΙ ΑΠΟ ΛΕΜΕΣΟ	ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΟΥ ΕΙΝΑΙ	ΟΝΟΜΑ ΑΠΟ Χ
ΕΧΩ ΣΚΥΛΟ	ΜΟΥ ΑΡΕΣΕΙ ΤΟ ΒΟΥΝΟ	ΕΧΩ ΓΑΤΑ	ΤΡΩΩ ΜΑΚΑΡΟΝΙΑ

Μπορείτε να το παίξετε ανά εξάδες και όχι όλοι μαζί.

Το Ανθρώπινο Bingo (Χωρίς χαρτί!)

Ο Αρχηγός λέει φράσεις όπως:

- "Ποιος έχει σκύλο;"

- "Ποιος έχει πάει στο βουνό;"

- "Ποιος ξέρει τραγούδι με το όνομά του;"

Ότι άλλο θα ήθελε αυτός και τα παιδιά που απαντούν θετικά τρέχουν και φωνάζουν το όνομά τους δυνατά.

Μπορείτε να το παίξετε ανά εξάδες και όχι όλοι μαζί. Το παιχνίδι είναι χωρίς υλικά.

ΒΑΣΗ 1: ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΠΡΟΣΚΟΠΩΝ (30 λεπτά)

Η κάθε υποκατασκήνωση θα πραγματοποιήσει την ίδια βάση στον χώρο που θα της υποδείξουμε.

Σκοπός της βάσης είναι η πρώτη γνωριμία με την Ομάδα Προσκόπων και τον τρόπο λειτουργίας της. Σε αυτή την βάση θα κληθούν να βοηθήσουν βαθμοφόρου Προσκόπων από την Επαρχία Λεμεσού. Εάν αυτό δεν είναι εφικτό τότε θα αναλάβουν οι βαθμοφόροι των Υποκατασκηνώσεων.

Η παρουσίαση θα έχει την πιο κάτω δομή:

- Παρουσίαση θέματος: 10-15 λεπτά. Εναπόκειται στον κάθε Βαθμοφόρο που θα αναλάβει το πόστο πως θα γίνει η παρουσίαση.
- Παιχνίδια που να αναδεικνύουν το πνεύμα στην Ομάδα Προσκόπων: 20 λεπτά

Θέματα που πρέπει να καλύψουμε:

1. Δομή Ομάδας Προσκόπων
2. Ενωμοτίες (σύγκριση με Εξάδες στην Αγέλη)
3. Τα στελέχη στην Ομάδα Προσκόπων (Ενωμοτάρχης & Υπενωμοτάρχης – σύγκριση με Πρώτο & Δεύτερο Εξάδας)
4. Το Κατ' Ενωμοτία σύστημα
5. Προσκοπική Άμιλλα

Ανάλυση:

1. Κάθε Ο.Π. αποτελείται από πέντε (5) μέχρι και σαράντα πέντε (45) παιδιά. **Έναν Αρχηγό Ομάδας Προσκόπων** (Α.Ο.Π.) και ένα μέχρι τέσσερις **Υπαρχηγούς Ομάδας Προσκόπων** (Υ.Ο.Π.).
2. Η Ενωμοτία αποτελείται από **5-9 μέλη** και αποτελεί τη βάση της Προσκοπικής Εκπαίδευσης και δραστηριότητας. Η κάθε Ενωμοτία φέρει το όνομα ζώου, πτηνού ή ψαριού. Ο κάθε Πρόσκοπος, εφ' όσον αυτό είναι εφικτό, επιλέγει την Ενωμοτία του στη βάση της δημιουργίας παρεών συνομηλίκων με κοινά

ενδιαφέροντα μέσα από το Κατ' Ενωμοτίες Σύστημα. Τα μέλη της Ενωμοτίας αναλαμβάνουν με τη σειρά διάφορες αρμοδιότητες.

3. Ο **Ενωμοτάρχης** συντονίζει την Ενωμοτία του με τα υπόλοιπα μέλη της Ομάδας και την αντιπροσωπεύει στο Συμβούλιο Τιμής Ομάδας (Σ.Τ.Ο.).και μεταφέρει σε αυτό τις απόψεις και τις εισηγήσεις των μελών της Ενωμοτίας του. Ο Ενωμοτάρχης εκλέγεται με την εξασφάλιση της υποστήριξης της πλειοψηφίας των μελών της Ενωμοτίας του. Η θητεία του Ενωμοτάρχη είναι ετήσια.

Ο **Υπενωμοτάρχης** βοηθά και υποστηρίζει στο έργο του Ενωμοτάρχη ο οποίος και τον αναπληρώνει όταν απουσιάζει. Ο Ενωμοτάρχης επιλέγει, αφού ακούσει τη γνώμη των μελών της Ενωμοτίας του, τον Υπενωμοτάρχη.

4. Η Ομάδα Προσκόπων στηρίζεται στον θεσμό «**Κατ' Ενωμοτία Σύστημα**». Το σύστημα αυτό ανταποκρίνεται στα χαρακτηριστικά της ηλικίας του Προσκόπου, τις ανάγκες και τις προσδοκίες του. Βασική αρχή αυτού του θεσμού είναι τα μέλη της Ενωμοτίας να κατευθύνονται από τον Ενωμοτάρχη και όχι από τον αρχηγό τους. Ο αρχηγός με το επιτελείο του "εκπαιδεύει" και δίνει οδηγίες στους ενωμοτάρχες και αυτοί τις μεταφέρουν στα μέλη τους.
5. Η **Άμιλλα Ενωμοτιών** αποτελεί ένα οργανωμένο σύστημα κινήτρων που ως στόχο έχει τη βελτίωση των Ενωμοτιών σε σχέση με τον εαυτό τους και τις άλλες Ενωμοτίες, χωρίς αντιπαλότητα μεταξύ τους. Η Άμιλλα Ενωμοτιών αποτελείται από ένα σύνολο στόχων. Τους στόχους αυτούς τους ορίζει ο Αρχηγός και οι Βαθμοφόροι της Ομάδας, λαμβάνοντας υπόψη τους παιδαγωγικούς στόχους, του στόχους της Ομάδας για τη συγκεκριμένη προσκοπική χρονιά, την ταυτότητα της συγκεκριμένης Ομάδας, τις ανάγκες της Ομάδας και των Ενωμοτιών, την επικαιρότητα, καθώς και τις σκέψεις και προτάσεις του Συμβουλίου Τιμής για το πώς θα λειτουργήσουν καλύτερα οι Ενωμοτίες.

Προτεινόμενα Παιχνίδια:

1. **Περπάτημα στον Αέρα:** Τα μέλη της Ενωμοτίας στέκονται σε δυάδες ο ένας πίσω από τον άλλο και κρατάνε οριζόντια στα χεριά τους από ένα κοντό. Με το σφύριγμα τα υπόλοιπα μέλη της ενωμοτίας που δεν είναι στις δυάδες ξεκινάνε και περπατάνε πάνω στα ξύλα και φτάνουν στην πρώτη δυάδα. Με το που φτάσουν στην πρώτη δυάδα, τότε η τελευταία δυάδα φεύγει από πίσω και έρχεται μπροστά έτσι ώστε τα λυκόπουλα που στέκονται πάνω στα ξύλα να συνεχίσουν την διαδρομή τους. Επαναλαμβάνετε η ίδια διαδικασία μέχρι η εξάδα να φτάσει στον τερματισμό που θα έχει υποδείξει ο βαθμοφόρος, πριν την έναρξη του παιχνιδιού. Σκοπός είναι να εμπεδώσουν το αίσθημα της εμπιστοσύνης και της συνεργασίας.
Υλικά: περίπου 20 Κοντούς



2. **Οι σωλήνες:** Τα μέλη της Ενωμοτίας θα πρέπει να κάνουν τη διαδρομή με τις κομμένες σωλήνες ή χοντρό χαρτόνι ή Α3 κόλλες σε σχήμα σωλήνα για την μπάλα για να φτάσει η μπάλα τους στον κουβά. Το παιχνίδι απαιτεί συνεργασία και ομαδικότητα από όλα τα μέλη έτσι ώστε να καταλάβουν την έννοια της ενωμοτίας και την συνεργασία που πρέπει να έχουν.

Υλικά: Μπάλες τένις, Κομμένοι Σωλήνες/Χαρτόνια & Κουβάδες



3. **Μεταφορά Αντικειμένου:** Δίνουμε τα σκουπόξυλα στα μέλη της ενωμοτίας. Θα πρέπει να τα κρατούν χιαστή το ένα πάνω στο άλλο. Στην μέση θα βάλουμε μια μπάλα του τένις ή αυγό για να είναι πιο διασκεδαστικό. Θα πρέπει να διανύσουν μια απόσταση και να τοποθετήσουν την μπάλα πάνω στον κώνο. Εάν πέσει η μπάλα τότε ξεκινούν ξανά.

Υλικά: Σκουπόξυλα, Μπάλες τένις (ή αυγά), Κώνους



ΒΑΣΗ 2: ΤΟΠΟΓΡΑΦΙΑ-ΧΑΡΤΗΣ-ΠΥΞΙΔΑ (30 λεπτά):

Σκοπός της βάσης είναι να δώσουμε στα Λυκόπουλα να καταλάβουν βασικές έννοιες τοπογραφίας που θα τους φανούν χρήσιμες στην πορεία τους στον Κλάδο Προσκόπων και γενικά στην προσκοπική τους ζωή.

Η παρουσίαση θα έχει την πιο κάτω δομή:

- Παρουσίαση θέματος: 10-15 λεπτά. Εναπόκειται στον κάθε Βαθμοφόρο που θα αναλάβει το πόστο πως θα γίνει η παρουσίαση.
- Παιχνίδια εμπέδωσης: 20 λεπτά

Θέματα που πρέπει να καλύψουμε:

- 1) Τι είναι ο χάρτης; - Συντεταγμένες
- 2) Τα μέρη της πυξίδας

Ανάλυση:

- 1) **Χάρτης** είναι μια εικόνα (πάνω σε ένα χαρτί) που αναπαριστά πώς είναι η τοπογραφική μορφολογία μιας περιοχής, μιας χώρας, μιας πόλης ή και ολόκληρης της γης. Ο χάρτης μας βοηθάει να βρούμε πού βρίσκεται μια τοποθεσία καθώς και πώς να πάμε σε αυτή.

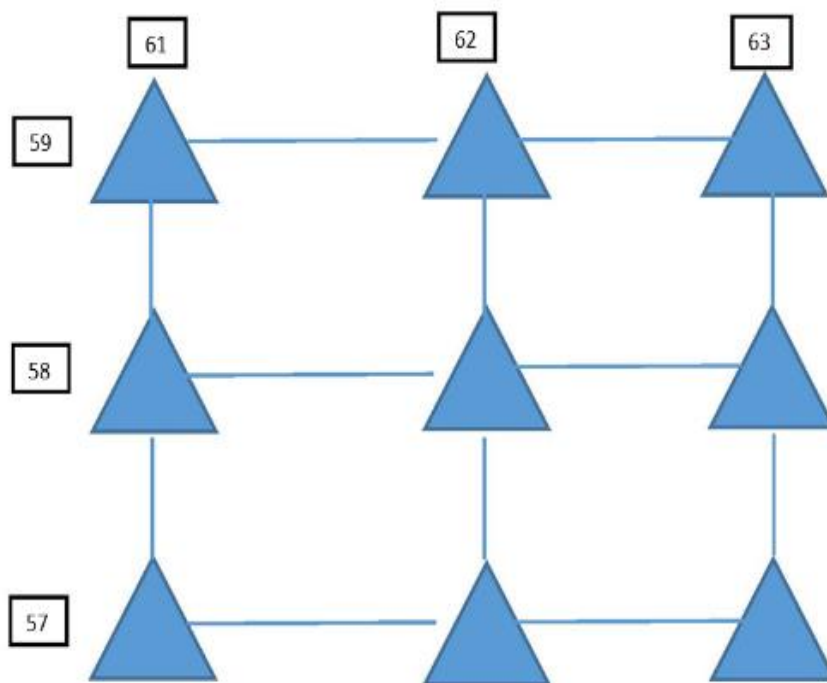
Οι χάρτες διαχωρίζονται επίσης ανάλογα με την κλίμακα που διαθέτουν, σε μικρή, μεσαία και μεγάλη κλίμακα καθώς και ανάλογα με τον τύπο σε τοπογραφικούς, επιπεδομετρικούς και φωτοχάρτες. Στον Προσκοπισμό συνήθως χρησιμοποιούμε τοπογραφικούς χάρτες κλίμακας 1:50.000

Οι **συντεταγμένες** είναι ένας τρόπος για να βρίσκουμε με ακρίβεια ένα σημείο πάνω στον χάρτη. Σκεφτείτε τον χάρτη σαν ένα μεγάλο πλέγμα, όπως αυτό που σχηματίζεται όταν παίζουμε «Ναυμαχία».

Ένας χάρτης χωρίζεται σε γραμμές που πηγαίνουν: Οριζόντια (από αριστερά προς τα δεξιά) – Αυτές ονομάζονται **γεωγραφικό μήκος** και Κάθετα (από πάνω προς τα κάτω) – Αυτές ονομάζονται **γεωγραφικό πλάτος**.

Το σημείο όπου συναντιούνται οι δύο γραμμές είναι η τοποθεσία που ψάχνουμε και ονομάζεται **συντεταγμένη – στιγμή**.

Το κομμάτι του χάρτη θα παρουσιαστεί με την βοήθεια κώνων ή και σχοινιών που θα στηθούν στο χώρο όπως φαίνεται στο πιο κάτω σχήμα 1 . Σκοπός είναι τα λυκόπουλα να κατανοήσουν και να δουν έναν εικονικό χάρτη σε πιο μεγάλη κλίμακα και να καταφέρουν να βρουν τις συντεταγμένες από διάφορα αντικείμενα που θα τοποθετηθούν μέσα.



(Σχήμα 1)

Υλικά: Κώνοι, σχοινιά, κόλλες με αριθμούς για συντεταγμένες.

2) Τα μέρη της Πυξίδας

ΠΥΞΙΔΑ

Θα ξέρετε βέβαια ότι η γη είναι ένας τεράστιος μαγνήτης, ο οποίος έλκει την μαγνητική βελόνα της πυξίδας και την φέρνει πάντοτε να δείχνει προς τον Βορρά. Ο Βορράς όμως αυτός δεν συμπίπτει με τον Βόρειο Πόλο (πραγματικό Βορρά), αλλά με ένα άλλο Βορρά τον **Μαγνητικό**.

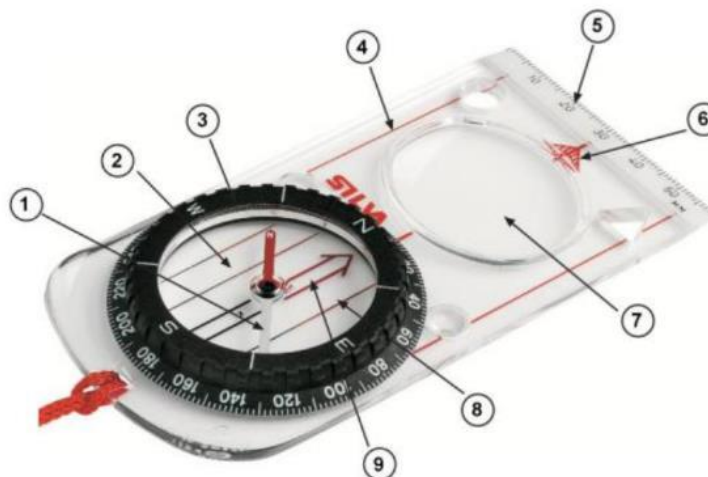


Ο μαγνητικός βορράς βρίσκεται 1000 μίλια νότια του πραγματικού βορρά στο νησί Μπάθουρστ στον Αρκτικό Ωκεανό.

Η διαφορά του μαγνητικού βορρά από τον πραγματικό λέγεται **Απόκλιση** και οφείλεται στο ότι ο μαγνητισμός της γης δεν ακολουθεί τελείως τον άξονα της περιστροφής της.

ΤΑ ΜΕΡΗ ΤΗΣ ΠΥΞΙΔΑΣ

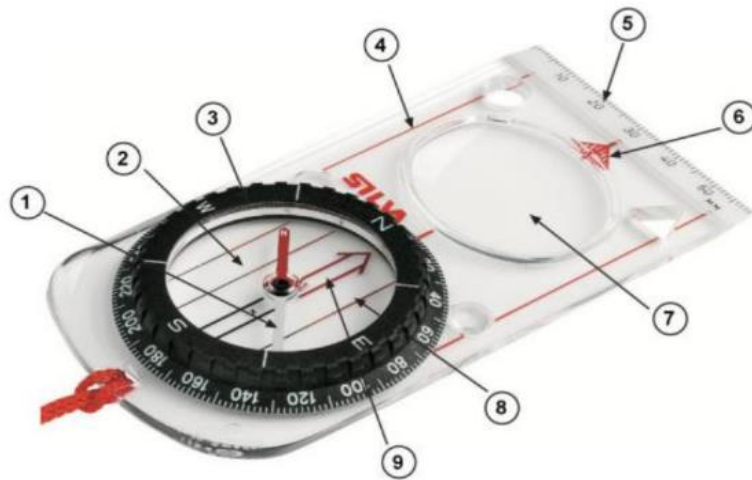
1. Μαγνητική βελόνα
2. Περιστρεφόμενη πλάκα
3. Δίσκος με μοίρες (Ανεμολόγιο)
4. Βοηθητικές γραμμές
5. Κλίμακα σε χιλιοστά
6. Βέλος κατεύθυνσης
7. Μεγεθυντικός φακός
8. Μεσημβρινοί της πυξίδας
9. Βέλος του Βορρά



Για μια καλύτερη κατανόηση σε κάθε εξάδα θα **δοθεί Α4 πυξίδα** και τα **μέρη ονομαστικά** για να μπορούν να βλέπουν καλύτερα.

Προτεινόμενα Παιχνίδια Εμπέδωσης:

- 1) Για την εκμάθηση των συντεταγμένων μπορούμε να δώσουμε στα Λυκόπουλα διάφορες συντεταγμένες και να πρέπει να βρουν το σωστό σημείο στο πλέγμα που θα έχει στηθεί για την παρουσίαση του χάρτη μας.
- 2) Για τα μέρη της πυξίδας μπορούμε να δώσουμε στην κάθε εξάδα από ένα Α3 κόλλα με τους αριθμούς και να τυπώσουμε σε χαρτονάκι τα μέρη. Τα λυκόπουλα καλούνται να τοποθετήσουν το σωστό μέρος πάνω στο πόστερ.



ΒΑΣΗ 3: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΣΚΑΠΑΝΙΚΗ-ΚΟΜΠΟΙ (30 λεπτά)

Σκοπός της βάσης είναι να δώσουμε στα Λυκόπουλα να γνωρίσουν τις βασικούς κόμπους αλλά και γενικές γνώσεις περί σκαπανικής έτσι ώστε να είναι έτοιμοι στην Ομάδα Προσκόπων.

Η παρουσίαση θα έχει την πιο κάτω δομή:

- Εναπόκειται στον κάθε Βαθμοφόρο που θα αναλάβει το πόστο πως θα γίνει η παρουσίαση. Η παρουσίαση είναι καλό να γίνει με διάφορα σχοινιά και σκουπόξυλα έτσι ώστε να είναι πιο διαδραστική. Δεν θα πρέπει να ξεπερνά τα 10 λεπτά

Υλικά: Σκουπόξυλα, σπάγκος

- Πρακτική Εφαρμογή: 20 λεπτά

Θέματα που πρέπει να καλύψουμε:

- 1) Χρήσιμοι προσκοπικοί κόμπους
- 2) Συνδέσεις (σταυροειδή/ χιαστή)

Αναλυτικά τα θέματα:

Σταυρόκομπος: Ο πιο "προσκοπικός" κόμπος. Χρησιμοποιείται για να ενώσουμε δυο σχοινιά ίδιου πάχους. Ο πιο εύκολος τρόπος για να τον θυμάσαι είναι: αριστερό πάνω από δεξί και δεξί πάνω από αριστερό.



Ψαλιδιά: Είναι ένας κόμπος που χρησιμοποιείται για να δέσουμε ένα σχοινί πάνω σε ένα πάσσαλο, στον κορμό ενός δένδρου ή ακόμη και πάνω σε ένα πιο χοντρό σχοινί. Με αυτό τον κόμπο ξεκινάμε όλες μας τις συνδέσεις.

ΤΡΟΠΟΣ Α:

Περάστε τη μια άκρη του σχοινιού κάτω από το ξύλο.

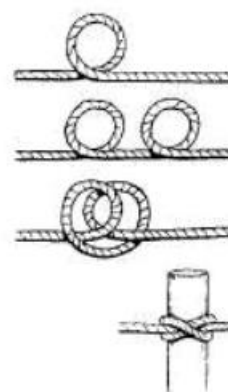
Γυρίστε το μία φορά γύρω από το ξύλο.

Πάρτε το άλλη μία φορά κάτω από το ξύλο.

Όταν το φέρνετε ξανά πάνω, περάστε κάτω από το Χ που δημιουργείτε όταν

γυρνάτε το σχοινί γύρω από το ξύλο.

Σφίξτε τον κόμπο, τραβώντας τις δύο άκριες του σχοινιού.



ΤΡΟΠΟΣ Β

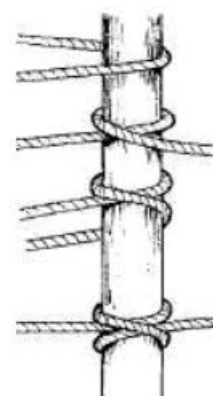
Κάντε δύο κυκλάκια, με την ίδια φορά (δηλ. αν την πρώτη φορά το κάνετε αριστερό χέρι πάνω από το δεξί, η δεύτερη πρέπει να είναι πάλι αριστερό πάνω από δεξί)

Βάλτε το ένα κυκλάκι πάνω από το άλλο. Προσέξτε οι δύο άκριες του σχοινιού

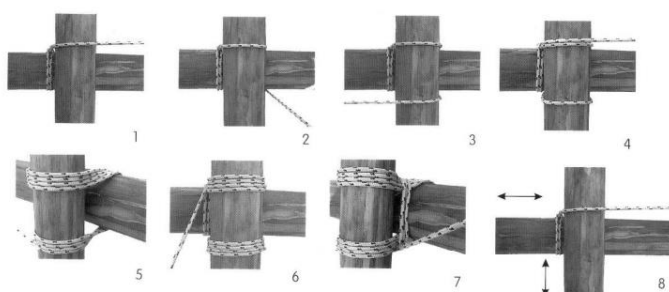
να είναι από μέσα.

Βάλτε το ξύλο μέσα στους δύο κύκλους, και τραβήξτε τα σχοινιά να σφίξει ο

κόμπος.



ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ:



Σταυροειδή: Η σταυροειδής σύνδεση χρησιμοποιείται για να ενώσουμε δύο κοντάρια ή δοκάρια σε σχήμα σταυρού. Ξεκινούμε με ψαλιδιά στο κάτω μέρος του κάθετου ξύλου συγυρίζοντας την ψαλιδιά μας.

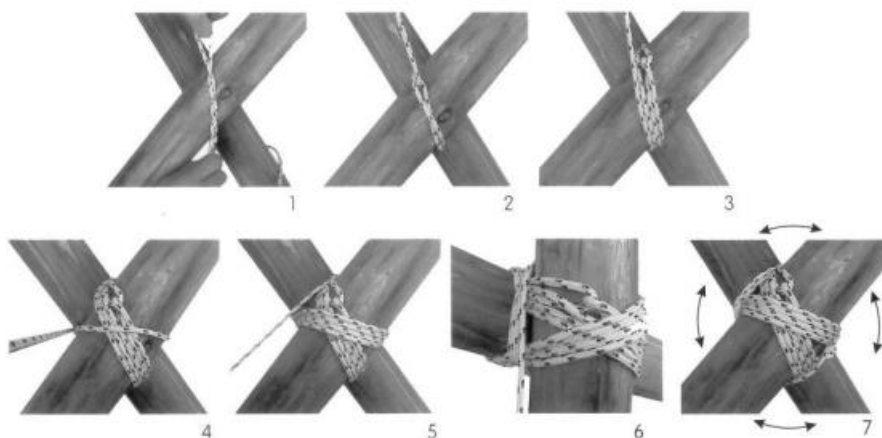
Σφίγγουμε την ψαλιδιά μας δυνατά, και περνούμε το σχοινί μας πάνω από το οριζόντιο ξύλο, και κάτω από το κάθετο ξύλο, και ακολούθως πάλι πάνω από οριζόντιο.

Συνεχίζουμε έτσι προσέχοντας, ώστε το κάθε σχοινί να είναι παράλληλο και όχι το ένα πάνω στο άλλο και σφίγγουμε την σύνδεση συνεχώς, μέχρις ότου κάνουμε τρεις στροφές .

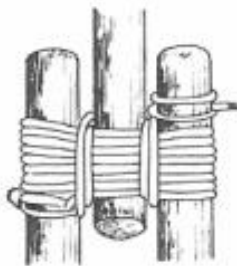
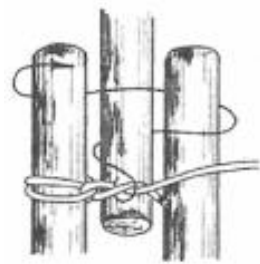
Ακολούθως κάνουμε δύο με τρεις σφικτήρες (γύρους)πίσω από το οριζόντιο και μπροστά από το κάθετο ξύλο. Τελειώνουμε με ψαλιδιά στο οριζόντιο ξύλο αφού την σφίξουμε δυνατά.

Διαγώνιος ή χιαστή σύνδεση: Την χρησιμοποιούμε όταν θέλουμε να στερεώσουμε δύο ξύλα σε σχήμα "X".

Ξεκινούμε την σύνδεση μας με ξυλόκομπο. Κάνουμε τρεις διαγώνιες στροφές προς την μία κατεύθυνση. Μετά ακόμη τρεις διαγώνιες στροφές προς την άλλη κατεύθυνση. Σφίγγομαι τις διαγώνιες με τρεις στροφές. Τελειώνουμε την σύνδεση με ψαλιδιά.



Σύνδεση με οκταράκι (τριπόδι): Αυτή τη σύνδεση την χρησιμοποιούμε όταν θέλουμε να κάνουμε ένα τριπόδι. Τοποθετούμε τα τρία δοκάρια παράλληλα όπως φαίνεται στο διπλανό σχήμα Ξεκινούμε με ψαλιδιά και περνούμε το σχοινί από πάνω και από κάτω 6-7 φορές . Κάνουμε 2-3 σφικτήρες μεταξύ των ορθοστατών. Τελειώνουμε με ψαλιδιά στην αντίθετη πλευρά που αρχίσαμε. Τέλος περιστρέφουμε το μεσαίο δοκάρι γύρω από τη σύνδεση ώστε να δημιουργηθεί ένα τριπόδι. Ανάλογα με την περιφέρεια του αντικειμένου που θα τοποθετήσουμε πάνω στο τριπόδι ή γενικά το σκοπό που θα το χρησιμοποιήσουμε αποφασίζουμε σε πιο ύψος θα γίνει η σύνδεση μας.



ΒΑΣΗ 4: ΠΡΟΣΚΟΠΙΗ ΤΕΧΝΙΚΗ (30 λεπτά):

Σκοπός της βάσης είναι να δώσουμε στα Λυκόπουλα να δείξουμε τα Λυκόπουλα κάποια στοιχεία της Προσκοπικής Τεχνικής έτσι ώστε να μπορούν να ανταπεξέλθουν όταν θα τα συναντήσουν στην Ομάδα Προσκόπων.

Η παρουσίαση θα έχει την πιο κάτω δομή:

- Παρουσίαση θέματος: 15 λεπτά. Εναπόκειται στον κάθε Βαθμοφόρο που θα αναλάβει το πόστο πως θα γίνει η παρουσίαση.
- Πρακτική εφαρμογή/παιχνίδι: 15 λεπτά

Θέματα που πρέπει να καλύψουμε:

- 1) Στήσιμο Σκηνής (για λόγο χρόνου θα δείξουμε μόνο τύπου inglo και θα αναφέρουμε και το τύπου A)
- 2) Υλοτομία (Πέλεκης, Πριόνι)

Αναλυτικά τα θέματα:

1) Στήσιμο Ingloo

Πως στήνουμε ένα igloo



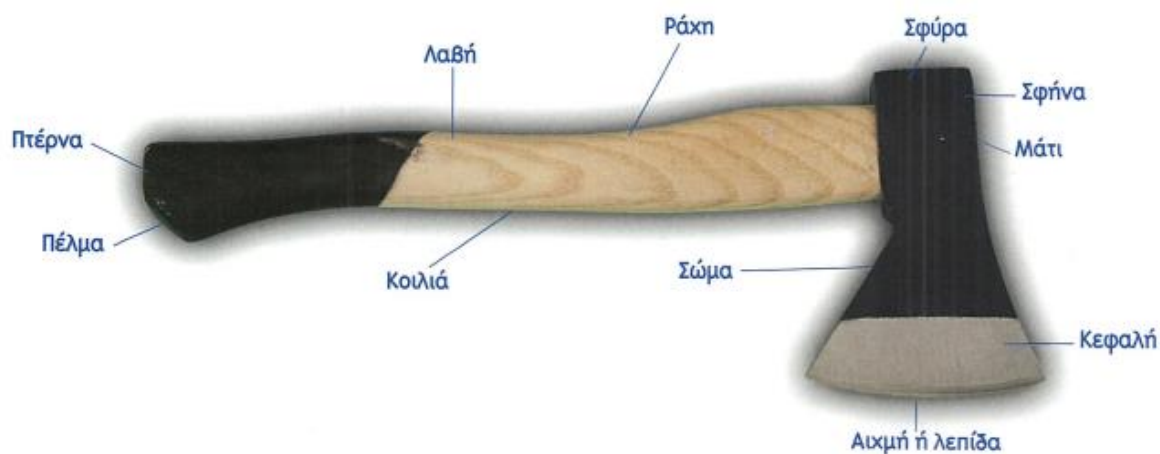
Θα αναλύσουμε στα Λυκόπουλα διάφορα παραδείγματα που χρησιμοποιούμε τα αντίσκηνα τύπου Ingloo. Επίσης θα τους αναφέρουμε ότι υπάρχουν και τα αντίσκηνα τύπου «Α» όπου θα τα χρησιμοποιούν στην προσκοπική τους ζωή.

2) Πέλεκης – Πριόνι (παρουσίαση)

Πιο κάτω θα βρείτε εικόνες από τα μέρη του πελέκι και του πριονιού. Μπορείτε να τυπώσετε σε Α3 έτσι ώστε να τα δείξουμε στα Λυκόπουλα και να δώσετε από 1 σε κάθε Ενωμοτία. Προτρέπουμε ο Βαθμοφόρος που θα αναλάβει στην παρουσίαση θέλει να φέρει από το Σύστημα του για να δείξει στα Λυκόπουλα μπορεί να το πράξει απλά παρακαλώ να είμαστε πολύ προσεκτικοί.

Τα μέρη του πελεκιού

Ένας καλός Πρόσκοπος θα πρέπει να γνωρίζει τα κυριότερα μέρη του πελεκιού έτσι που να μπορεί να επιλέγει ένα καλό πελέκι, να το χρησιμοποιεί με τον ορθό τρόπο, να το προφυλάει, να το συντηρεί και να το αποθηκεύει.



Εάν θα έχετε πελέκι να δείξετε τότε μπορείτε να τους δείξετε και τον σωστό τρόπο που πρέπει να δίνουμε τον πελέκι σε κάποιον άλλο.

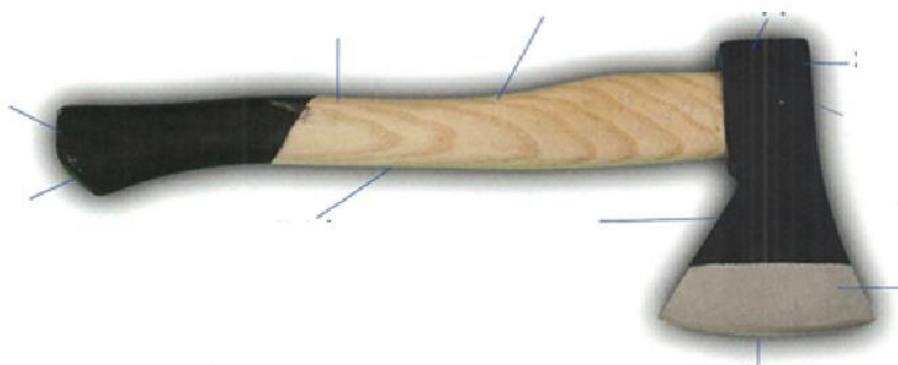


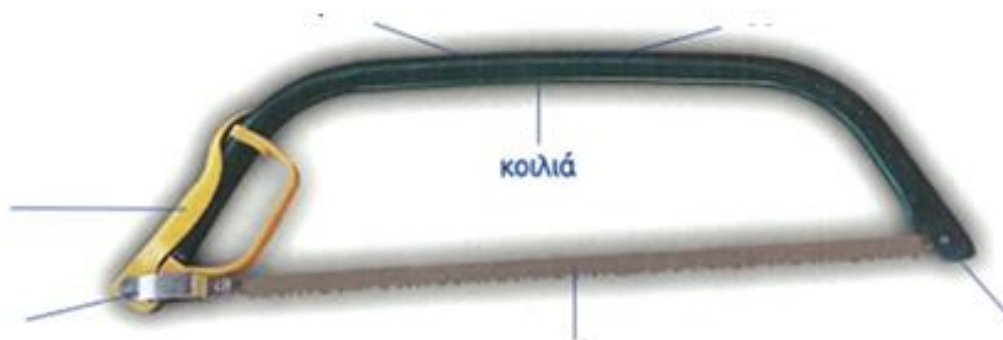
Το Πριόνι

Diagram of a hand saw with the following parts labeled in Greek:

- ράχη (Back)
- κορμός (Body)
- λαβή (Handle)
- βάση (Base)
- κοιλιά (Belly)
- λεπίδα (Blade)
- κορυφή (Tip)

- 1)** Για το στήσιμο Inglo μπορεί να γίνει παράλληλα με την εκμάθηση ή από μόνο του ένα μικρό σκυταλοδρομικό παιχνίδι με σκοπό όποια Ενωμοτία στήσει πι γρήγορα και σωστά το αντίσκηνο της. Η πρακτική εφαρμογή είναι το καλύτερο παιχνίδι σε αυτή την βάση.
- 2)** Για το πριόνι και τον πέλεκι, μπορείτε να τυπώσετε τα πιο κάτω σχεδιαγράμματα και να δώσετε 1 σε κάθε ενωμοτία μαζί με καρτέλες με τα μέρη του καθενός και να αντιστοιχήσουν.





Εναλλακτικά μπορείτε να δώστε χρώματα/μαρκαδόρους στις Ενωμοτίες για να γράψουν μόνοι τους τα μέρη του καθενός αντικειμένου.