



Természetudtanár tábor

# A Baj

falu feletti erdőségekben, az Öreg Kovács oldalában a táborozó tanárgólya

## nem jár egyedül!

Ugyanis az első tatai természettudományos tanári beavató tábor második napján, 2013. szeptember 2-én minden táborozó hivatalos a Nagy Tábori Baj-vívásra a mondott helyszínen – itt pedig a táborozók 15 fős csapatokba szerveződve, Baj-társaikkal együttműködve tehetik próbára kitartásukat, kreativitásukat, tájékozódó-, reagáló- és poénálló képességeiket.

A Nagy Tábori Baj-vívásra készülő Baj-vívókat, köztük a leendő Baj-nokokat szeretettel köszöntik a verseny szervezői, a Baj-keverők.

Kérjük, hogy már vasárnap este kezdjétek meg a csapatok szervezését! A versenyen 9 csapat indulhat, **maximum 15-15 fős** létszámmal. Nagyon örülnénk, ha a csapatok nem szakok szerint elkülönülve, és nem is a korábbi középiskolai ismeretség alapján szerveződnének, hanem minden csapat **teljesen vegyes** lenne – hiszen a teljesítendő feladatokhoz sokféle ismeretre és sokféle ötletre lesz szükségetek.

Válasszatok csapatotok számára egy jellemző **csapatnevet**, és mielőbb kezdjétek meg a csapat **arculatának** kialakítását! (Kezdők számára néhány példa a korábbi hasonló túrákon előfordult ötletek közül: érkeztek UFO-k, vikingek, antialkoholisták, traktorosok, bélyeggyűjtők, vámpírok, sőt egy komplett parasztlakodalom is, menyasszonnyal, vőlegénnyel és folyamatosan játszó zenekarral.) Válasszatok csapatvezetőt, majd töltsétek ki (olvashatóan!) a csapat nevét, vezetőjét és a tagok névsorát tartalmazó űrlapot! Ezt a **Baj-bakeveredési űrlapot** legkésőbb hétfőn reggel, a tábori eligazítás után, de még a versenyre indulás előtt kérjük leadni a szervezőknek.

Kérjük, az indulás előtt mindenki **csomagoljon** magának egy öt-hat órás túrára elegendő ételt (szendvicseket a reggelire hozott dupla adag ellátmányból lehet készíteni), valamint **innivalót**, mert a terepen ilyesmihez nem lehet hozzájutni. Érdeemes megfelelő túracipőt húzni, és mindenképpen hozzatok magatokkal meleg ruhát, esőkabátot, esővédő sapkát, hiszen az időjárás-előrejelzés felhős, szeles időt jósol, helyenként és időnként záporral – mi pedig természetesen helyenként és időnként túrázunk...

A verseny színhelye a tábortól kb 10 km-re, a Gerecse egyik fennsíkján lesz. Ide a tábor elől induló három különbusszal juthattok el. Kérjük, hogy a **buszokba** már **csapatonként szálljatok fel**, egy buszba három csapat fér el. A buszok kb húsz perc alatt felvisznek benneteket a Gorba-tető nevű pihenőhelyre, ahol a verseny kezdődik.

A buszról való leszálláskor kapjátok meg a Baji erdő térképét, és a csapat **versenylapját**. A térképen pontosan bejelöltük az erdőben felkeresendő kilenc állomás helyzetét. Ezek mind jelzett turistautak, illetve jól felismerhető erdei utak mentén helyezkednek el, tehát nem lesz nehéz odatalálotok. Az állomások egy kupacban, a buszmegállótól kb fel óra járásra helyezkednek el, egyik állomás a másiktól viszont 10-15 perces sétával érhető el.

A torlódások elkerülése céljából mindegyik csapatnak a csapat számával megegyező számú állomáson kell megkezdeni a versenyt (bevált terminológiával: ez a **login-állomása**). Ha túra közben másik állomáshoz értek, ne álljatok meg ott, és ne próbáljatok bejelentkezni, mert az ott működő Baj-keverők is tudják, hogy melyik csapatot kell először fogadniuk, illetve ti hova vagytok hivatalosak.

A későbbiekben pedig ajánljuk, hogy ha egy állomásra érve azt látjátok, hogy ott már egy, netán két csapat várakozik, inkább **induljatok tovább** a következő állomásra, mintsem ácsorgással töltsétek a drága időt. Ugyanannyi állomás van, mint csapat, a torlódás tehát csak véletlen és ideiglenes esemény lehet, egy ügyes csapat pedig néhány perces gyaloglással kiválthatja a várakozást.

Az állomások sokféle feladattal fogadnak benneteket, melyeket a helyszínen kell teljesítenetek. Az egyes állomások emellett egy-egy **tudományághoz** is kapcsolódnak – ezt a térképen az állomás neve mellé írt szimbólummal jeleztük. Ha van kedvetek, az adott állomásra érve annak **profiljához illően** viselkedhettek (ha lenne pl operaházi állomás, oda énekelve illene bevonulni). A megfelelő magatartást az állomások bizonyára díjazni fogják.

Ha a csapatnak jól kialakult neve, profilja van, akkor a busztól az első állomásig tartó kb félórás út alatt érdemes **csapatindulót** írni, esetleg kidolgozni a csapat **eredetlegendáját**, vagy más hasonló kreatív módot kitalálni, amivel emlékezetessé tehetitek látogatásokat az állomáson működő Baj-keverők számára. Beérkezéskor érdemes **előadni** a bemutatkozó szövegeket, dalokat, megteremteni a csapatra jellemző feelinget.

Az állomás háromféle ponttal jutalmazhat benneteket. A legtöbbet természetesen a (reményeink szerint az egész csapatot megmozgató) **helyi főfeladat** kiváló teljesítéséért lehet kapni: maximálisan 25 pontot. Emellett a Baj-keverők az állomás profiljához illő **villámkérdéseket** is feltesznek a csapatoknak. Ezek valóban villám-kérdések: nem lehet sokáig töprengeni, vitatkozni a válaszon, hanem azonnal rá kell vágni – vagy tudjátok, vagy nem... Így öt kérdésért összesen 10 pontot lehet szerezni (egy kérdésre a tökéletes válasz 2 pontot, a részben helyes válasz 1 pontot ér). Mindezekon felül az állomás maximum 7 ponttal díjazhatja a csapat **arculatát** – bemutatkozását, dalait, az állomás profiljához illeszkedő viselkedését, jópofaságát stb. Így egy tökéletesen teljesítő csapat állomásonként **max 42 pontot** gyűjthet össze – mi más is lehetne a Válasz...?

Az állomásokon működő Baj-keverők a pontokat a csapatok pontozólapjára (ezt az éppen most megszűnő egyetemi okmányra emlékezve nosztalgikusan **Indexnek** neveztük el), és az állomás saját pontozólapjára (ez a titokzatos **TO** nevet viseli – majd ti is megtudjátok, mit jelent ez) is felírják. A végső eredmény e papírok alapján alakul ki, ezért kérjük az Indexet a túra során megfelelően tárolni, esőtől-sártól-vadmalactól gondosan megóvni.

Egy állomáson egy csapat összesen **legfeljebb húsz percet** tölthet el, így lesz idő mind a kilenc állomás felkeresésére. Az előre megadott login állomástól eltekintve az állomások felkeresésének sorrendje tetszőleges, a csapat belátására és kalandvágyára van bízva. Kivéve az utolsó (**logout**) **állomást**: az Indexben minden csapatnak bejelöltük, pontosan mikor és melyik állomáson kell bejelentkeznie az utolsó próbatételre. Érdemes a túraútvonalat e logout koordinátáinak figyelembe vételével megtervezni.

Az utolsó Baj-vívás után (melyet minden csapat más-más állomáson abszolvál) ismét a Gorba-tető felé vezet az út. Innen **indulnak vissza** a különbuszok a táborba. Ezek pontos indulási idejét a verseny kezdetekor közöljük. Kérjük, **senki se kesse le** a buszokat, mert egyénileg igen hosszadalmas és felettébb macerás lenne visszajutni a táborba, ráadásul a vacsorát és az esti programot is lekésnétek..

A verseny **eredményét** este, a vacsora után hirdetjük ki.

A verseny során a csapat tagjai viselkedésükért (józságáért stb) kollektíve felelnek. Tartsátok be a természetvédelmi szabályokat, ne szemeteljete, tüzet ne gyújtsatok, csikket ne dobjatok el, a növényeket ne tépjétek le, az állatokat ne zaklassátok. De hát ez csak természetes... Kérjük a csapatvezetőket, figyelmeztessék az esetleges renitenseket. Reméljük, ilyesmire nem kerül sor.

Esetleges baleset, eltévedés, egyéb probléma esetén telefonon értesítsétek a szervezőket a **20/** számon (az egész terepen van legalább egyfajta térerő).

**Reméljük, az első 7ábori Baj-vívás minden résztvevőnek kellemes élményekkel és maradandó emlékekkel szolgál!**

**A versenyt szervező Baj-keverők**