

DẤU ĐI ĐƯỜNG

1/ Vai trò ý nghĩa:

-Dấu đường cùng với Morse, Sémaphore, mật thư tạo thành tổ hợp nội dung truyền tin trong kỹ năng dã ngoại; Là phương tiện góp phần xây dựng, tổ chức hoạt động “Trò chơi lớn” ở các cuộc trại, nó làm tăng sự hấp dẫn, dí dỏm, vui tươi.

-Dấu đường giúp người tham gia trò chơi phát triển trí nhớ, óc quan sát, tư duy nhận xét phân tích.

2/ Hướng dẫn sử dụng:

a) Cách đặt dấu: Dấu đường gợi ý cho người chơi đi đúng hướng, đến đúng nơi qui định vì vậy người đặt dấu phải thực hiện tốt một số yêu cầu:

- Có sự chuẩn bị trước khi đặt dấu: nên tính toán trên sơ đồ trước và chuẩn bị vật dụng.
- Dấu đường được vẽ bằng phấn, than, gạch, ... hoặc xếp bằng nhánh cây, sỏi, đá, ... Nếu có thể, chúng ta vẽ lên giấy bìa cứng, sau khi chơi, thu lại để dùng lần khác.
- Dấu đường đặt bên phải lối đi, trên những vật cố định, ngang tầm mắt hoặc trên mặt đường, nơi dễ nhìn thấy.
- Không để mất dấu và dấu phải được vẽ đúng.

- Nên có ký hiệu riêng cho đơn vị mình khi đặt dấu đường.
- Khoảng cách giữa 2 dấu đường không nên quá 50m
- Kích thước của dấu đường:
 - + Dài nhất : 30cm
 - + Rộng nhất : 10cm

b. Cách nhận dấu:

- Tìm dấu trên đường đi, bên phía tay phải và từ mặt đất lên tầm cao ngang mắt.
- Ghi nhận lại tất cả dấu nhận được theo thứ tự và làm theo tính chất biểu thị thông tin của dấu đó.

CÁC DẤU ĐI ĐƯỜNG THEO QUY ƯỚC QUỐC TẾ

32 DẤU ĐƯỜNG
TRONG TRÒ CHƠI LỚN
(Theo quy ước quốc tế)

Xin chia làm 2 dạng:

A. 16 DẤU ĐƯỜNG DẠNG MŨI TÊN

	1 Bắt đầu đi		9 Hai nhóm nhập lại
	2 Theo hướng này		10 Rẽ trái
	3 Đi nhanh lên		11 Rẽ phải
	4 Chạy		12 Qua cầu
	5 Đi chậm lại		13 Mặt Thư hướng này
	6 Quay trở lại		14 Theo lối tắt
	7 Chướng ngại phải vượt qua		15 Theo lối sông
	8 Chia làm 2 nhóm		16 Vượt suối

B. 16 DẤU ĐƯỜNG DẠNG HÌNH VẼ

	17 Theo lối suối		25 Làm trại
	18 Có trại gắn dây		26 Vẽ trại lúc 10 giờ
	19 Cắm trại được		27 Đi theo dấu chân
	20 Không cắm trại được		28 Đợi ở đây
	21 Đứng cấm		29 Bình an (an toàn)
	22 Nước uống được		30 Có kẻ nghịch (Có địch)
	23 Nước độc (Không uống được)		31 Có thú dữ
	24 Nguy hiểm		32 Đã đến nơi (Hết dấu)