



*Zaśpiewajcie tę piosenkę na melodię „Jedzie pociąg z daleka” Ryszarda Rynkowskiego, a zobaczycie, że wyjdzie zza chmur słończko i otuli ziemię swoim ciepłem, a Wam pozwoli na czerpanie pełnymi garściami wakacyjnych przyjemności.*

*Nic nie robić, nie mieć zmartwień, oranżadkę w cieniu pić. Leżeć w trawie, liczyć chmury, gołym i wesołym być. Nic nie robić, lizać lody, świat nauki mieć już gdzieś.*

*Leniuchować, świat całować i pokicać sobie gdzieś. Jedzie pociąg z daleka, na nikogo nie czeka, Konduktorze łaskawy, byle na wakacje. Jedzie pociąg z daleka, na nikogo nie czeka, Dyrektorze łaskawy, wyjeżdżamy na wakacje.*



## Co trzeba wiedzieć o wędrownkach turystycznych

### PIESZE WĘDRÓWKI

Pogoda nas jak na razie nie rozpieszcza, a więc na kąpiele wodne i słoneczne musimy trochę poczekać. Tymczasem, na piesze wędrownki czas i pogoda są jak najbardziej doskonałe! Warto więc zebrać ekipę i wyruszyć z plecakiem w nieznaną — zwiedzać okolice bliższe i dalsze, bo nie zdajemy sobie sprawy, jakie są piękne i ciekawe!

#### Przed wyjściem na wędrownkę



Przed wyruszeniem na trasę należy odpowiednio przygotować się, zbierając informacje, które znacznie usprawnią przebieg wycieczki i pomogą zapobiec niebezpiecznym sytuacjom. Co powinniście znać:

1. przebieg szlaku turystycznego lub trasy, którą będziecie się kierować;
2. sieć schronisk turystycznych (lub innych baz noclegowych);
3. czas marszu od planowanego punktu wyjścia do punktu docelowego (z zapasem);
4. lokalizacja obiektów, które mogą stanowić awaryjne schronienie na szlaku w przypadku załamania się pogody — szałas, schrony, leśniczówki itp.;
5. drogi odwrotu, jeżeli podejmiecie decyzję o skróceniu Waszej wędrownki (deszcz, mgła, burza);
6. o której godzinie jest zachód

słońca i kiedy mogą Was zastać ciemności na trasie.

#### Chodzenia trzeba się nauczyć

Choć brzmi to paradoksalnie, to nie wszyscy turyści potrafią chodzić ekonomicznie i oszczędnie gospodarować swoimi siłami. A wystarczy tylko zapamiętać kilka zasad:

Zachowajcie zawsze jednakowe tempo marszu i to zarówno na nizinie jak i w górach.

Po równinie i w dół tempo marszu wynosi około 4-6 km/godz., a przy podchodzeniu na wzniesienie spada o połowę — trzeba to uwzględnić przy planowaniu czasu trwania wycieczki.

Gdy szlak, którym idziecie, nagle zniknie, trzeba go szukać w odległości do 5 minut od ostatniego zauważonego przez Was znaku. Jeżeli to nie pomoże, wracacie do znaku i wybieracie inną drogę. W ten sposób unikniecie błędzenia całą

grupą i nakładania zbędnych kilometrów.

Czasami może się zdarzyć, że zabłądzicie, a na dodatek, jeżeli jeszcze nie bardzo wiecie, w jakiej części trasy jesteście, to nawet mapa może być bezużyteczna. Trzeba wtedy przyjąć jakiś jeden kierunek marszu. Trzeba iść dotąd, aż spotka się ścieżkę, drogę lub strumyk i iść dalej wzdłuż nich. Na pewno w końcu doprowadzą do jakiejś osady. Wzdłuż strumienia, zawsze należy iść z „prądem” w dół jego biegu.

Wbrew utartej opinii, najłatwiej zabłądzić jest nie w górach, a na nizinie lub w lesie.



## Gry i zabawy: Gigantyczne puzzle

1. Do wykonania olbrzymich puzzli będzie Wam potrzebny bardzo duży płat białej tektury, niezbyt grubej. Zaplanujcie, co wspólnie namalujecie. Może to być obrazek z dżungli albo jakiś ładny widoczek ze zwierzętami. Możecie do tego użyć kredek, flamastrów lub farb. Farby mają tę zaletę, że łatwiej i szybciej zamalują dużą powierzchnię tektury. Ale, niestety, trzeba długo czekać na ich wyschnięcie...

2. Gdy tylko obrazek będzie gotowy (i suchy), przewróćcie brystol na drugą stronę i czarną kredką narysujcie kawałki układanki. Możecie poprosić o pomoc kogoś dorosłego. Albo po prostu podzielcie brystol na kwadraty.

Pamiętajcie: im mniejsze elementy, tym trudniejsze puzzle.

3. Wytnijcie narysowane kawałki, włóżcie je do pudła lub torebki i pomieszajcie. Potem niech każdy z Was wylosuje tyle samo puzzli — i do roboty! Ciekawe, ile czasu zajmie Wam wspólne ułożenie obrazka?

### POCOPOTKOWE RADY

A może zrobicie kilka mniejszych kompletów puzzli, a potem podzielicie się na drużyny i urządzicie turniej?

Zamiast malować obrazek, możecie go wykleić z kolorowego papieru albo ze starych gazet. A co powiecie na puzzle z plakatu? To by było najprostsze!

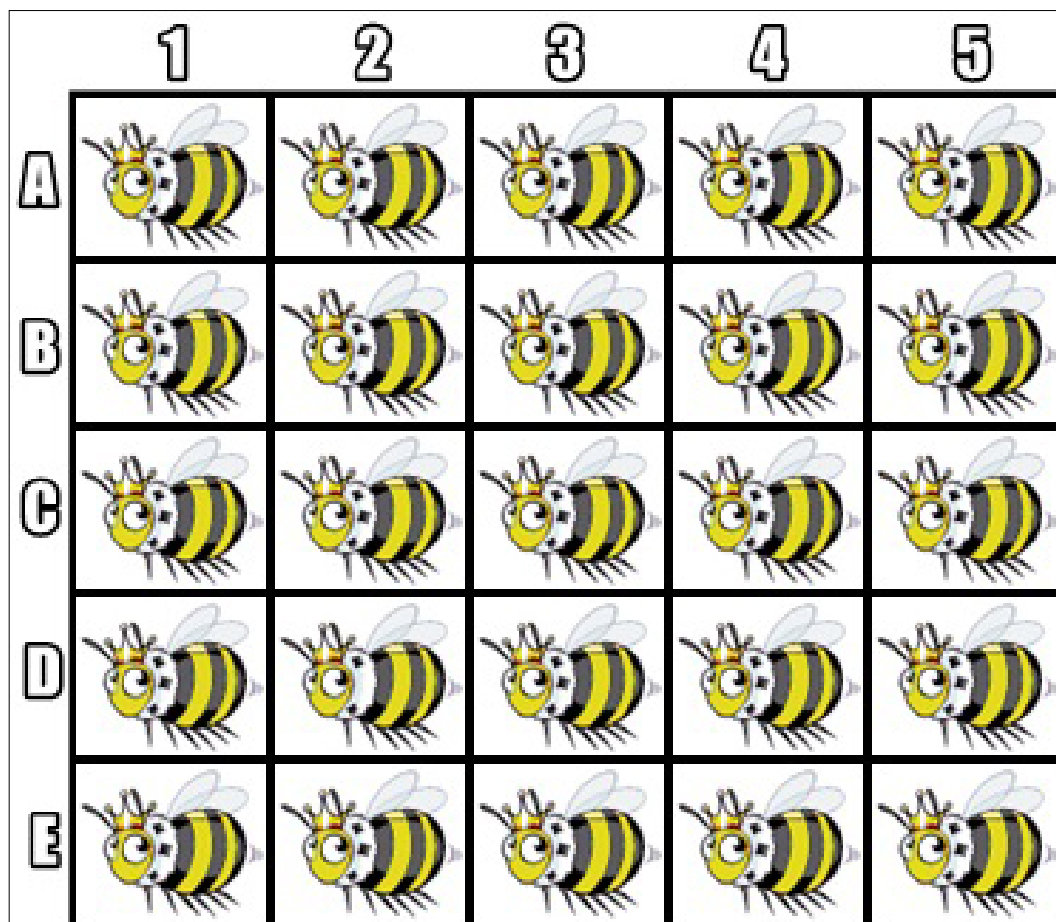


## Która z pszczołek jest trochę inna?

„Wiatr czarodziej”  
W pewien dzień czerwcowy,  
przyszedł wiatr czarodziej  
i szepnął do dzieci,  
że je wynagrodzi.

A za co? Za trudy, za wesołe  
miny  
i za to, że dzieci tyle się  
uczyły.  
Tak dla dzieci wietrzyk wiał,

medale im wręczał chciał  
i słodycze dać w kartonie,  
i posadzić je na tronie,  
ale dzieci nie chciały,  
bawić się wolały.



### Alfabet dobrych manier „0” — jak:

**Opanowanie** — w życiu spotykają nas różne sytuacje, czasami niezbyt miłe i zaskakujące i wówczas warto zachować „zimną krew”, czyli nie panikować, ale na spokojnie przemyśleć zaistniałą sytuację i wybrać najlepsze rozwiązanie.

**Odpowiedzialność** — to domena dorosłych, ale warto pamiętać, że też kiedyś będziecie dorosłymi, a dorosłości nikt nie nauczył się od razu — trzeba to robić powoli i systematycznie.

### ALE DOWCIP

*Mądrała pisze z wakacji do babci: Kochana babciu. Piszę do Ciebie z wakacji bardzo wolno, bo mama wspominała mi, że nie możesz już szybko czytać.*