

KỸ NĂNG TRUYỀN TIN

-----ooOoo-----

Đề tài: DẤU ĐƯỜNG

Biên soạn Huỳnh Toàn
Trưởng Đoàn Lý Tự Trọng

1/ Dấu đường:

Là ký hiệu, hình vẽ quan trọng để đánh dấu một ký hiệu thông tin trên đường đi.

2/ Vai trò ý nghĩa:

- Cùng với Morse, Sémafore, mật thư thì dấu đường 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.

3/ 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 được quá 50m
- Kích thước của dấu đường:
 - + Dài nhất : 30cm
 - + Rộng nhất : 10cm

b) Cách nhận dấu:

- Tìm dấu trên đường đi, bên phia 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.

c) Giới thiệu một số dấu đường thông dụng

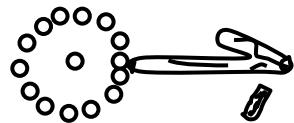
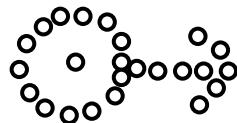
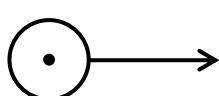
DẤU ĐƯỜNG BẰNG KÝ HIỆU VIẾT TAY CƠ BẢN

(Đúng tiêu chuẩn theo quy ước quốc tế)

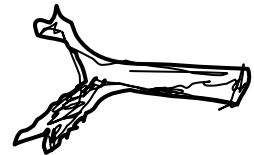
	Bắt đầu đi		Theo lối suối
	Theo hướng này		Theo lối sông
	Đi nhanh lên		Nước uống được
	Chạy nhanh lên được		Nước không uống được
	Đi chậm lại		Mật thư hướng này
	Quay trở lại		Nguy hiểm
			Qua cầu
	Đường cấm		
	Chướng ngại phải vượt qua		Về trại lúc 10 giờ
	Chia làm 2 nhóm		Đi theo dấu chân
	2 nhóm nhập lại		Đợi ở đây
	Rẽ phải		Bình an (an toàn)
	Rẽ trái		Có kẻ nghịch (co
	Theo lối tắt		
	Có trại gần đây		Có thú dữ
	Cắm trại được		Vượt suối
	Không cắm trại được		Đã đến nơi – Kết dấu

DẤU ĐƯỜNG THIÊN NHIÊN

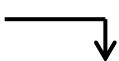
BẮT ĐẦU ĐI



ĐI THEO HƯỚNG NÀY



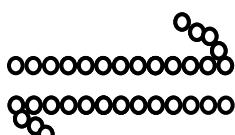
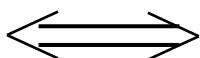
RẼ PHẢI



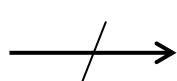
RẼ TRÁI



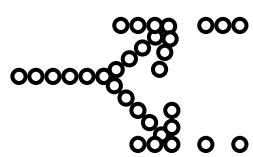
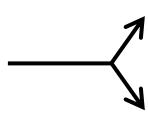
QUAY TRỞ LẠI



ĐI CHẬM LẠI



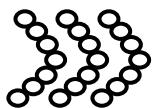
TÁCH RA LÀM ĐÔI



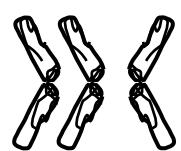
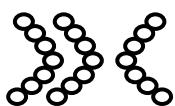
ĐƯỜNG CẤM



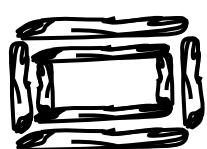
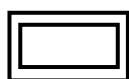
BÌNH AN



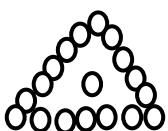
CÓ KẺ NGHỊCH



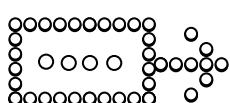
ĐỢI Ở ĐÂY



NGUY HIỂM



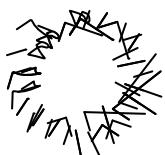
MẬT THỦ CÁCH 4M



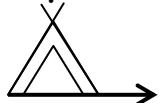
CẤP CỨU



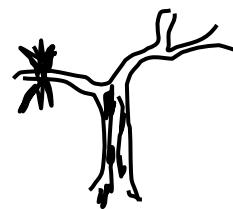
CÓ THÚ DỮ



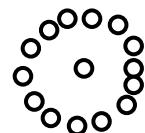
CÓ TRẠI



CHÚ Ý



ĐÃ ĐẾN NƠI



Dấu đường thiên nhiên được qui định theo sự thỏa thuận của 2 người truyền tín hiệu cho nhau. Mỗi nơi qui định mỗi khác, chưa có sự thống nhất trên toàn thế giới.

Trong lịch sử Việt Nam, có kể lại câu chuyện có thật về Mỹ Châu và Trọng Thủy, họ đã dùng lông ngỗng để làm dấu đường tìm thấy nhau.

Ở một trình độ nào đó, người đi trước chỉ cần; treo một mảnh vải nhỏ, bẽ gãy 1 cành cây con, xếp đứng 1 cục đá, hoặc cắm 1 que củi xuống đất ... là người đi sau có thể hiểu được người đi trước muốn nói gì.

Đừng hiểu về dấu đường 1 cách cứng ngắt theo khuôn mẫu cố định nào đó. Nếu chỉ có 2 người với nhau ở trong rừng, để tránh sự phát hiện của địch, ta lại càng phải dùng những ám hiệu riêng mà chỉ có 2 người bí mật biết với nhau. Như thế mới thực sự đảm bảo an toàn cho cả 2.

Trong trò chơi lớn dành cho trẻ em, chúng ta nên thường sử dụng những dấu đường viết bằng ký hiệu đã được các đội nhóm sinh hoạt trên toàn thế giới thống nhất (ở phần mục 1).

- *Hết* -