

Lastekaitse Liidu Pivarootsi õppe- ja puhkekeskuse seiklusraja ehitamine oli võimalik tänu heategevusprojekti "Mängumaa" toetusele.

Seiklusrajal saab õppida järgmisi rühmatööoskusi: mitmesuguste ülesannete lahendamine, ühistegevuse kavandamine, koostöö saavutamine, vastastikune abistamine ning toetus, tegutsemisjulguse ja vastastikuse usalduse saavutamine. Juhendaja loob sõbraliku, rõõmsameelse ja rahuliku õhkkonna ning aitab rühmal mõista, et ei rühmaliikmed ega rühmad ei võistle omavahel - tähtsam ülesande kiirest täitmisest on ühine tegevus ning katki pole midagi, kui määratud ajaga suudeti läbida vaid üks seiklusraja punkt.

Pivarootsi seiklusraja punktid on:

Salajutt - puude vahele tõmmatud võrktool, kus on hea juttu puhuda ja legende välja mõelda. Legendi põhjal saab hakata punkte läbima. Lapsed jagatakse rühmadeks ehk meeskondadeks.

Sõbraköis - kahe puu vahele on tõmmatud köis, millele on kinnitatud neli lühemat köiejuppi. Kui legend jutustab näiteks kahest kuningriigist, siis võidakse anda ülesanne pääseda õhutee kaudu teise kuningriiki "maid vallutama".

Kukerpall - võrk on kinnitatud puude külge ning sellelt liigutakse kukerpallitades alale, kus algab "soo".

Köisredel - vahepeatus mõtlemiseks, kuidas ületada sood. Soo ületamine - pakkude ümber on "soo". Soo ületamiseks on neli lauda, mida tõstetakse järgemööda pakkudele. Nende abil peab kogu rühm ületama soomülka. Ülesanne on sooritatud, kui kogu rühm koos laudadega on teisel kaldal. Hüppamine pakult pakule on keelatud. Laua otsa võib hetkeks maha toetada, kuid on keelatud käia mööda lauda, mille üks ots on maas. "Sohu" kukkunud kaaslane "päästmine" on võimalik vaid siis, kui kogu rühm läheb tagasi ning alustab uuesti.

Kass - puulattidel kõndimine. Rühm peab jõudma punktist A punkti B, läbides kuus lativahet. Oma järke ootav rühmaliige palub eesliikujal öelda näiteks: tee kassi, porgandi, sipelga või mingit muud häält. Kes jääb vastuse võlgu või kaotab tasakaalu, astub maha ja alustab uuesti. Lõpetanud saavad olla turvajateks lattidel kõndijale.

Tarantel - tarantli ohvrid on need, kes puudutavad tema võrgu niite. Kogu grupp peab jõudma teisele poole läbi võrgu aukude. Kui keegi puudutab võrgu niite, peab algusesse tagasi minema. Vastavalt rühma iseärasustele võib rakendada eritingimusi (nt peab kogu rühm algusesse tagasi minema). On oluline, et rühm arutaks, kuidas oleks otstarbekas võrku läbida: kes läheb esimesena, kes viimasena, keda tõsta, kas oleks vaja roomata või hüpata jne. Tõstmise puhul on oluline, et tõstetav teisel pool vastu võetaks.

Rühmasuusad - suusatamine keset palavat suve murul, kadakate vahel. Rühma liikmed peavad üksteist tajuma ja keskenduma ühtses rütmis liikumisele. Suusakeppideks on nõõrid, mis on kinnitatud suuskade külge. Suusatamise ajal võib algul rääkida, hiljem võib kehtestada kõnekeelu, et oleks kergem rütmis püsida.

Veetoru - aukudega plastmasstoru tuleb täita veega. Üks valab vett ja teised sulevad sõrmedega auke, et vesi välja ei voolaks.

Poom - rühm seisab poomil ja vastavalt juhendaja korraldustele rivistub ümber sünnikuupäeva, eesnime algustähe, jalanumbri, juuste pikkuse, seljale kleebitud tähtede vms järgi. Rääkimine on kord lubatud, kord keelatud. Võib proovida ka kohtade vahetamist istudes või "ühe-minuti seismist": seista üks minut üksteist toetamata. Kui keegi kaotab tasakaalu, läheb aeg uuesti käima.

Lõuatõmbamiskang - nii kaua, kui poomil täidetakse ülesannet, peab üks rühmaliige lõuga tõmbama.

Puupea - kahe posti vahel ripub puupakk ehk nn puupea, mille küljes on kolm nõõri. Igast nõõrist hoiab üks seotud silmadega rühmaliige. Nad peavad hakkama teiste rühmaliikmete juhendamisel nõõrist tõmbamisega pakku liigutama. Teised annavad nõu, kui palju ja kuhupoole peab tõmbama, et juhtida "puupea" täpselt ämbrisse. Kinnituse külge, kuhu pakk on riputatud, võib kinnitada ka mõne rühmaliikme. Kaaslane, kes seisab üksteise otsa tõstetud pakkudel, kinnitatakse karabiinihaakidega kõie külge, seejärel lüüakse pakud alt ning laps saab tunda, mis tähendab rippuda 10 m kõrgusel mägironimisseinal kõie otsas.

Julgustükk - 5 meetri kõrgusele kahe puu vahele on kinnitatud kõis, mida mööda liikuda, ja teine kõis, mille külge rühmaliige kinnitatakse karabiinihaakidega. Sealt on hea ülevaade maa peal toimuvast.

Ronimissein - ronimissein on 10 meetri kõrgune ja iga soovija saab alustada mägironija karjääri just siit.

Kui seiklusrada on täpselt läbitud, jõutakse legendi järgi teise kuningriiki.

Seiklemise kaudu saab arendada rühmatöö oskusi, õppida tundma kaaslasti erisuguses keskkonnas, arendada oskust ennast välja lülitada igapäevasest rutiinist, aga samuti oskust märgata oma kaaslasti ja neid kuulata. Seiklusrada pakub nii head füüsilist kui vaimset treeningut. On hea, kui mängus osalenud lastel tekib tunne: me saime hakkama! Samuti on kasu sellest, kui lapsed arutavad, mis tunne neil ülesande täitmise ajal oli, kuidas see tekkis ning mis neid ülesande täitmisel aitas.