



W KRAINIE ZABAWY

ZUCH

PORADNIK DRUŻYNOWEGO
GROMADY ZUCHOWEJ





W KRAINIE ZABAWY

PORADNIK DRUŻYNOWEGO GROMADY ZUCHOWEJ



W KRAINIE ZABAWY

PORADNIK
DRUŻYNOWEGO
GROMADY ZUCHOWEJ

pod redakcją **Emilii Kulczyk-Prus i Anny Wittenberg**

Redakcja wydawnicza, opracowanie graficzne i projekt okładki: Agnieszka Kazek

Korekta: Magdalena Barańska

Producent wydawniczy: Marek Skrzydlewski

Autorzy:

Jagna Babst-Leszczyłowska, Urszula Bugaj, Ewa Czarkowska, Jakub Czarkowski,
Zuzanna Duskocz, Joanna Gonia-Kołodziejczyk, Agnieszka Kander, Sylwia Kochańska,
Anna Książek, Emilia Kulczyk-Prus, Sylwia Lenkiewicz, Jolanta Łaba, Monika Maciejowska,
Anna Mazurczak, Dorota Nurek, Anna Piekarz, Anna Poraj, Agnieszka Pótorak,
Sebastian Siembora, Anna Wittenberg, Monika Witusik, Aleksandra Wodzyńska,
Aleksandra Wojewoda, Teresa Zawadzka

Fotografie:

Krzysztof Budziński, Joanna Buzderewicz, Anna Gałka, Jacek Gantz, Emil Górski, Szymon Gradka,
Tomasz Jachimek, Weronika Jędrzejczak, Karol Gzyl, Magdalena Kołodziejska, Mateusz Kosowicz,
Karolina Kubis, Anna Madejczyk, Emilia Minkin, Anna Pisarek, Piotr Plichta,
Agnieszka Pótorak, Maria Ratajczyk, Aleksandra Rzepczak, Marek Skrzydlewski, Magdalena Suchan,
Monika Suchan, Aleksandra Szeryńska, Dorota Tyrlik, Zbigniew Warzyński,
Magdalena Wiktorska-Chojcan oraz z galerii Hufca ZHP Gniezno, 4 GZ „Krasnoludkowy Rój”
i 16 GZ „Żeglarze Czarnej Perły” z Hufca ZHP Kraków-Nowa Huta,
1 GZ „Zdobycy Nibylandii” z Hufca ZHP Chrzanów

Publikacja została zrealizowana w ramach projektu
„Wychowawca – instruktor – wolontariusz”.

Dofinansowano przez Ministerstwo Edukacji Narodowej w ramach dotacji celowej.



MINISTERSTWO
EDUKACJI
NARODOWEJ



Wychowawca
Instruktor
Wolontariusz
HARCERSKI WOLONTARIAT

Dla Głównej Kwatery Związku Harcerstwa Polskiego

00-491 Warszawa, ul. M. Konopnickiej 6

tel. 22 33 90 600, e-mail: program@zhp.pl, www.zhp.pl

Wydawnictwo Marron

90-062 Łódź, ul. Piotrkowska 85, biuro@wydawnictwomarron.pl

ISBN 978-83-64637-05-6

Łódź 2013. Wydanie II

SPIS TREŚCI

■ WSTĘP.....	7
Część I. Fundamenty harcerskiego wychowania	9
■ E. Kulczyk-Prus KIM SĄ ZUCHY?.....	10
■ M. Maciejowska JAKIE SĄ ZUCHY?.....	12
■ PODSTAWY WYCHOWAWCZE ZHP.....	21
■ E. Kulczyk-Prus METODA I METODYKA	30
■ E. Kulczyk-Prus PRAWO ZUCHA.....	35
Część II. Zakładamy gromadę zuchową.....	47
■ A. Wittenberg GROMADA NA START	48
■ J. Babst-Leszczyłowska, E. Kulczyk-Prus, S. Siembora, A. Wittenberg NABÓR DO GROMADY ZUCHOWEJ	55
Część III. Zuchowa zbiórka.....	69
■ E. Kulczyk-Prus, A. Wittenberg ZBIÓRKA GROMADY	70
■ A. Wittenberg ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY i TAJEMNICE.....	81
■ A. Wittenberg GAWĘDA I JEJ FORMY WYMIENNE.....	94
■ A. Wittenberg GRY I ĆWICZENIA.....	100
■ A. Wittenberg MAJSTERKA.....	107
■ A. Wittenberg PIOSENKI I PLAŚY.....	111
■ A. Wittenberg POŻYTECZNE PRACE.....	118
■ A. Piekarcz ZABAWA TEMATYCZNA	120
■ J. Czarkowski ZUCHOWY TEATR.....	123
■ E. Kulczyk-Prus ZUCHOWY ZWIAD.....	131
Część IV. Program gromady	133
■ A. Wittenberg CYKL SPRAWNOŚCIOWY	134
■ J. Gonia-Kołodziejczyk, A. Książek, E. Kulczyk-Prus, A. Wittenberg INDYWIDUALNY ROZWÓJ ZUCHA.....	148
■ A. Wodzyńska PLANOWANIE PRACY GROMADY	169
■ J. Łaba, T. Zawadzka WYCHOWANIE DUCHOWE W GROMADZIE ZUCHOWEJ.....	176
■ U. Bugaj, S. Lenkiewicz ZUCHOWE POCZĄTKI INSPIRACJĄ PRACY GROMADY.....	180
■ A. Wittenberg SKAUTOWE INSPIRACJE W PRACY Z ZUCHAMI.....	187
■ E. Kulczyk-Prus PROPOZYCJE PROGRAMOWE.....	192
Część V. Kolonia zuchowa.....	195
■ Z. Doskocz, A. Kander, S. Kochańska, A. Książek, E. Kulczyk-Prus, D. Nurek, A. Pótorak, A. Wittenberg, M. Witusik ORGANIZUJEMY ZUCHOWĄ KOLONIĘ	196

SPIS TREŚCI

■ Z. Doskocz, A. Kander, S. Kochańska, A. Książek, E. Kulczyk-Prus, D. Nurek, A. Półtorak, A. Wittenberg, M. Witusik PROGRAM PRACY KOLONII.....	209
■ Z. Doskocz, A. Kander, S. Kochańska, A. Książek, E. Kulczyk-Prus, D. Nurek, A. Półtorak, A. Wittenberg, M. Witusik PEŁNE WRAŻENIE ŻYCIE NA KOLONII.....	236
Część VI. Środowisko działania.....	251
■ E. Kulczyk-Prus WSPÓŁPRACA GROMADY ZUCHOWEJ I DRUŻYNY HARCERSKIEJ.....	252
■ A. Wittenberg SOJUSZNICY DRUŻYNOWEGO.....	256
■ E. Czarkowska, J. Czarkowski NAMIESTNICTWO ZUCHOWE.....	259
■ E. Czarkowska, J. Czarkowski REFERAT ZUCHOWY CHORAĞWI.....	262
■ E. Kulczyk-Prus ZESPÓŁ ZUCHOWY WYDZIAŁU WSPARCIA METODYCZNEGO GK ZHP.....	264
Część VII. Drużynowy.....	265
■ E. Kulczyk-Prus HARCERSKI WOLONTARIAT.....	266
■ J. Czarkowski DRUŻYNOWY – LIDER GROMADY.....	270
■ A. Wittenberg PRACA Z PRZYBOCZNYM.....	276
■ A. Wittenberg BEZPIECZEŃSTWO W PRACY Z GROMADĄ.....	283
■ A. Mazurczak PIERWSZA POMOC.....	287
■ A. Poraj, A. Wojewoda BLISKOŚĆ W PRACY WYCHOWAWCZEJ I JEJ GRANICE..	290
■ A. Wittenberg FINANSE GROMADY.....	297
■ WARTO PRZECZYTAĆ.....	299
■ AUTORZY.....	302

WSTĘP

Druhno Drużynowa, Druhu Drużynowy!

Poradnik, który trzymasz w rękach, to pierwszy po wielu latach tak pełny i kompletny przewodnik po metodyce zuchowej. Dzięki temu opracowaniu odkryjesz wiele tajemnic, jakie niesie ze sobą prowadzenie gromady.

Najmłodsze dzieci, wstępując do ZHP, trafiają do gromad zuchowych, które są miejscem radosnej zabawy i niezapomnianych wrażeń. Na zuchowych zbiórkach – dzięki swej nieograniczonej wyobraźni i pomocy drużynowego – przez zabawę poznają bliższe i dalsze otoczenie: przyrodę, kulturę, sport, historię...

Ich pierwszym mistrzem na skautowej drodze jesteś właśnie Ty. Twoim obowiązkiem wobec podopiecznych jest gruntowne poznanie harcerskiej metody wychowawczej, stosowanie wszystkich jej elementów, przyglądanie się rozwojowi każdego zucha osobno. Warto skorzystać z ogromnego, różnorodnego bogactwa metodyki zuchowej, pokazywać dzieciom dobre ścieżki w życiu szkolnym i rodzinnym.

Życzę Ci, aby kolorowy zuchowy świat był również dla Ciebie inspiracją do rozwoju, źródłem codziennego uśmiechu i motywacji do pracy z najmłodszymi członkami ZHP.



hm. Małgorzata Sinica

Naczelnik

Związku Harcerstwa Polskiego

CZĘŚĆ I



FUNDAMENTY HARCERSKIEGO WYCHOWANIA



KIM SĄ ZUCHY?

■ Emilia Kulczyk-Prus



Zuchy spotykają się zwykle raz w tygodniu na zbiórkach gromady, podczas których przenoszą się w świat marzeń i wyobraźni. W życiu codziennym są uczestnikami pierwszego etapu nauczania. Mają coraz więcej obowiązków – lekcje, odrabianie prac domowych, przestrzeganie zasad obowiązujących w szkole.

Na zbiórkach też mają obowiązki i czegoś się uczą. Najważniejszym zadaniem stojącym przed drużynowym zuchów jest uczenie przez konkretne działanie i przekazywanie wartości w sposób pośredni, a więc organizowanie takich sytuacji wychowawczych, by zuchy czuły się swobodnie i chętnie przychodziły na zbiórki. Dlatego podstawową formą aktywności zuchowej jest zabawa. Jednak w zabawie na zbiórce nie możesz zapominać o stawianiu zuchom zadań i wskazywaniu im obowiązków – powinny je określać Prawo Zucha, programy sprawności i gwiazdek, przepisy gier, a także wymagania sformułowane przez drużynowego. Trzeba im się podporządkowywać, bo dobra zabawa, odznaki i zuchowy mundur są tego warte.

Zuchy bawią się przede wszystkim w coś lub kogoś. Odbywa się to podczas zdobywania sprawności zespołowych oraz uczestnictwa w zbiórkach tematycznych. Dziewczynki

Zuchowe zabawy dobieraj tak, aby jak najlepiej wprowadzały dzieci w otaczający je świat. Układaj gawędy, które pokażą, jak należy postępować. W grach pilnuj przestrzegania reguł, aby zuchy nauczyły się zasad społecznego współżycia. Nie zapominaj, że wychowanie w gromadzie zuchowej odbywa się za pośrednictwem tego, co dziecko lubi robić. Bez moralizowania, w sposób niezauważalny dla dzieci kształtuj ich poglądy, odczucia, nawyki i przyzwyczajenia.



CZĘŚĆ I. FUNDAMENTY HARCERSKIEGO WYCHOWANIA

i chłopcy stają się detektywami, malarzami, pomocnikami elfów... Wyruszają w dalekie podróże, zakładają zuchową przychodnię albo biorą udział w turnieju rycerskim. Proponowane w gromadzie zabawy różnią się jednak od podwórkowych tym, że mają temat i fabułę, a drużyny pamięta cały czas o celach, które dzięki zabawom chce osiągnąć.

Na zbiórkach gromady zuchy otwierają się na świat i innych ludzi. Zawijają pierwsze przyjaźnie, uczą się pracować w grupie, rozwijają swoje zainteresowania i zdobywają nowe umiejętności. To wszystko jest możliwe dzięki temu, że kadra zuchowa w sposób umiętny posługuje się harcerskim systemem wychowawczym.

Dobrze pracująca gromada, pomimo tego, że zuchy na zbiórkach spędzają tylko dwie godziny tygodniowo, ma bardzo duży wpływ na wychowanie dzieci. Dzięki odwoływaniu się do ich potrzeb, zastosowaniu bliskich im form aktywności, które wypełniasz pozytywną treścią, dzięki oddziaływaniu na emocje obrzędów – dziewczynki i chłopcy przyjmują zasady panujące w gromadzie za własne. Do przestrzegania ważnych dla nas zasad i pracy nad sobą zuchy zobowiązują się, składając Obietnicę Zucha.

Pamiętaj, że grupa wywiera na człowieka (niezależnie od jego wieku) tym silniejszy wpływ, im bardziej mu na niej zależy, im więcej swych potrzeb może w niej zrealizować.



JAKIE SĄ ZUCHY?

■ Monika Maciejowska



Jako instruktor harcerski pracujący z zuchami prowadzisz dzieci przez ten najważniejszy w życiu człowieka wiek. Żeby świadomie kształtować zucha, musisz zrozumieć, jak przebiega jego rozwój, co się dzieje z dzieckiem w tym okresie życia. Na następnych stronach przedstawimy specyfikę zuchowego wieku i sformułujemy ważne dla drużynowego wnioski.

WSPÓŁCZESNE ZUCHY

Razem z kolegami tworzyliście paczki, zakładaliście tajne bazy w najgęstszych krzakach. Łaziliście po drzewach, odkrywaliście skarby i wygrywaliście wojny. Czasami ratowaliście świat przed złymi siłami. W codziennych zabawach ożywały pluszaki i lalki, samochody nabierały niesamowitej prędkości. Czekaliście z niecierpliwością na Boże Narodzenie, żeby znaleźć pod choinką wymarzony zestaw klocków Lego, z którego można było budować najwspanialsze konstrukcje. Myślisz, że jeśli wypełnisz zbiórkę gromady starymi, znanymi ci z dzieciństwa zabawkami, na pewno osiągniesz sukces? Pora spojrzeć prawdzie w oczy: czasy się zmieniły, a wraz z nimi zmieniły się zabawy i zainteresowania dzieci.

Zorientuj się, co aktualnie zajmuje twoich podopiecznych i porozmawiaj z nimi o tym. Taka rozmowa bardzo zbliża – dzieci ufają osobom, które ich słuchają, zadają pytania, interesują się dziecięcym światem. A chyba chcesz, żeby zuchy ci ufały, zwracały się do ciebie z ważnymi sprawami? Musisz jednak pamiętać o tym, aby rozmowy nie rozbiły toku zbiórek – lepiej prowadź je w szatni, przed zbiórką lub po jej zakończeniu. A może zapla-

Aby uświadomić sobie zachodzące zmiany, przeanalizuj, jak zmieniły się zabawki. Jakie były za czasów twoich dziadków i rodziców, jakie w latach twojego dzieciństwa (już nieco inne lalki, klocki, samochody, a także zabawki elektroniczne), czym bawili się chłopcy, którzy teraz są w drużynie harcerskiej, a czym dysponują obecnie dzieci w wieku zuchowym?



nujesz specjalne zuchowe spotkanie, na którym każdy będzie miał szansę zaprezentować to, czym się interesuje?

Dawniej posiadanie komputera w domu było marzeniem, a dzieci wyobrażały sobie, że sprzęt ten służy głównie do tego, żeby na nim grać. Dziś od początku edukacji zwraca się uwagę na umiejętność praktycznego posługiwania się komputerem i już w pierwszej klasie szkoły podstawowej realizowany jest program służący zapoznaniu uczniów z jego elementami i obsługą.

Również w pierwszej klasie wprowadza się język obcy, najczęściej angielski. Coraz więcej dzieci uczy się dodatkowo jeszcze jednego języka. „Wyścig szczurów” narzuca rodzicom presję stworzenia dzieciom jak najlepszego życiowego startu. Dlatego w miarę możliwości finansowych zapisują dziecko na rozmaite kursy, zajęcia pozaszkolne czy treningi sportowe. Wiele dzieci ma wypełnioną dodatkowymi zajęciami prawie każdą chwilę. Jeśli pozostaje im trochę czasu na zabawę, to często ona również jest przez rodziców dokładnie zaplanowana. Wyjątkowo pozostawione samo sobie, dziecko siada przed komputerem lub telewizorem – nie wie, jak inaczej można spędzić wolny czas.

Pokaż zuchom, jak mogą w praktyce wykorzystać nowo nabyte umiejętności i wiadomości. Niech mają szansę wykaazać się nimi na zbiórce, niech sprawności czy wymagania na gwiazdki będą dla nich prawdziwym wyzwaniem.

Ucząc się lub bawiąc, dzieci coraz więcej czasu spędzają statycznie. Stąd biorą się nie tylko skrzywienia kręgosłupa, ale również wadliwie rozwijające się organy wewnętrzne – pozycja siedząca nie sprzyja prawidłowemu ich funkcjonowaniu (zwłaszcza jelit, które nie mają możliwości ruchu). Im mniej dzieci się ruszają, tym mniej okazji do rozwoju mają ich mięśnie. Wielkim wyzwaniem dla drużynowego zuchów jest odciągnięcie dzieci od komputerów, zachęcenie ich do różnorodnych form aktywności fizycznej i umysłowej.

ROZWÓJ FIZYCZNY ZUCHA

Kości

Kości dziecka jeszcze rosną, nie są w pełni zmineralizowane, przez co łatwo dochodzi do złamań. Przyrost kości jest dość szybki i nieregularny – najczęściej ma charakter skokowy. Dłuższe stanie, siedzenie, długie spacery, długo trwająca zabawa ruchowa męczą dziecko, mogą nawet prowadzić do tworzenia się zniekształceń i wad postawy.

Narastające wymagania wobec dzieci niosą ze sobą przeciążenie obowiązkami i stres. Spraw więc, aby zbiórki zuchowe były baśniowym światem, w którym nie występuje presja bycia najlepszym, gdzie nie ma pogoni za sukcesem. Daj dzieciom ruch, swobodę, zabawę, rozwiń ich zmysły i umiejętności manualne, zdolność logicznego i twórczego myślenia. Kształtuj umiejętność rozwiązywania problemów. Pozwól dzieciom marzyć. Daj im poczucie bezpieczeństwa, które pozwoli na rozwój własnych zdolności, określenie siebie i realizowanie swoich pragnień.



Dziecko w wieku zuchowym w ciągu roku rośnie 5–7 cm i zwiększa swoją masę o 2–3 kg.

Jest rzeczą oczywistą, że niektóre dzieci szybciej niż pozostałe będą miały dość biegania, a innym wcześniej znudzi się rysowanie. Dlatego należy mieć dla nich w zapasie kilka dodatkowych ćwiczeń. Jednak nie można zupełnie zrezygnować z jakiegoś rodzaju aktywności. Trzeba raczej poszukać skutecznej motywacji i w atrakcyjny sposób zachęcić zuchy do działania.

Mięśnie

Mięśnie dziecka w wieku zuchowym nie są jeszcze w pełni rozwinięte. Mięśnie małe, odpowiedzialne za ruchy dłoni czy twarzy, rozwijają się wolniej niż mięśnie duże, odpowiedzialne za ruchy rąk czy nóg. Należy jednak ćwiczyć zarówno mięśnie małe, jak i duże, dlatego ważna jest właściwa relacja pomiędzy ćwiczeniami angażującymi mięśnie duże (zawody sportowe, biegi, rzucanie czymś), jak i rozwijającymi motorykę małą (wydzieranki, kolorowanki, przepisywanie czegoś).

Ponieważ szybciej rozwija się motoryka duża (mięśnie rąk i nóg), dzieciom łatwiej jest długo biegać niż długo rysować. To sprawia również, że więcej siły mają w nogach czy rękach niż w samych dłoniach. Ich ruchy są jeszcze nieprecyzyjne, dlatego chwytanie przedmiotów i manipulowanie nimi, a niekiedy również manipulowanie własnym ciałem może być dość kłopotliwe. Dzieci nie mają jeszcze poczucia własnego ciała oraz poczucia przestrzeni i dlatego mogą niechętnie zrobić komuś krzywdę. Z czasem koordynacja ruchowa wzrasta.

Jeśli dziecko jest właściwie odżywiane, przyrost wagi wiąże się z przyrostem tkanki mięśniowej, z którą dziecko jeszcze nie w pełni sobie radzi: niektóre dzieci są silniejsze niż inne, łamią przedmioty lub sprawiają ból uściskiem – zwykle przez nieświadomość własnej siły i nieumiejętne nią dysponowanie. Kiedy masz do czynienia z takim dzieckiem, oprócz zwracania mu

uwagi, np. „nie rzucaj piłką tak mocno”, możesz zastosować inne środki zapobiegawcze:

- używać piłek z miękkiego tworzywa,
- zmienić zasady gry (oczywiście przed rozpoczęciem zabawy),
- dawać dziecku zadania, dzięki którym zmęczy się trochę szybciej od pozostałych (lub przynajmniej tak samo szybko).

Na wyjazdach (biwaki, kolonie) trzeba zapewniać dzieciom pokarmy bogate w wapń i białko – podstawowe budulce ciała. Dzieci powinny unikać jasnego pieczywa, produktów słodkich i tłustych. Zamiast popularnych chipsów zaproponuj suszone banany czy rodzynki. Przed każdym wyjazdem zapytaj rodziców, czy ich dzieci nie są na jakieś pokarmy uczulone i w razie potrzeby wyeliminuj wskazane produkty z ich posiłków.



Organy wewnętrzne

Dziecko w wieku zuchowym jest głodne ruchu. Bieganie, skakanie, podnoszenie czegoś z podłogi powinno jednak być przeplatane częstymi chwilami odpoczynku (stąd właśnie wynika opisana w dalszych rozdziałach zasada przemienności form na zbiórcę). **Wysiłek powinien być intensywny, ale krótkotrwały – z uwagi na wolniejszy rozwój płuc i serca, które nie są w stanie dostarczać do innych organów i mięśni odpowiedniej ilości utlenowanej krwi.** Również zimą dziecko musi mieć możliwość ruchu, najlepiej na świeżym powietrzu. W każdych warunkach atmosferycznych uważaj jednak, żeby nie przedobrzyć. Zbyt długie przebywanie na słońcu, w zadymce śnieżnej czy w ulewnym deszczu może skutkować udarem lub przeziębieniem. Zawsze sprawdzaj, czy zuchy są ubrane odpowiednio do pogody!

Układ odpornościowy

Układ odpornościowy dzieci w tym wieku jeszcze się rozwija, są one podatne na choroby zakaźne, które są często powodem nieobecności zuchów na zbiórkach, nawet przez kilka tygodni z rzędu. Skóra dzieci wciąż jest bardzo delikatna, podatna na otarcia, wrażliwa na urazy i zakażenia.

ROZWÓJ POZNAWCZY

Uwaga i pamięć

W przedszkolu i w pierwszych latach szkoły masz do czynienia z rozwojem uwagi dowolnej – takiej, na którą dziecko ma wpływ. Jednak jeśli masz w gromadzie dzieci sześciolatnie, musisz liczyć się z tym, że ich uwaga jest jeszcze głównie mimowolna, interesują się tym, co przyciąga ich wzrok, z reguły na bardzo krótko. Podobnie jest z pamięcią – dzieci zapamiętują to, co przyciąga ich uwagę. Dlatego ważne jest dobieranie zrównoważonych, ciekawych form, które zainteresują zuchy, jak również powtarzanie informacji, które powinny zapamiętać.

Dzieci w wieku zuchowym sporo w swoim otoczeniu dostrzegają i często mogą cię zaskoczyć swoimi spostrzeżeniami. Zauważą małeńką plamkę na twoim mundurze, nowego piega czy brudne sznurówki... Dzięki temu, że wzbogaca się ich słownik, są w stanie coraz precyzyjniej komunikować to, co zaobserwują.

Cały czas rozwija się zdolność zapamiętywania. U 6–7-latków nie jest zbyt złożona, zapamiętują poszczególne słowa, czasem razem z ich znaczeniem. U najstarszych zu-

Wspieranie rozwoju fizycznego w gromadzie zuchowej może być realizowane m.in. poprzez:

- dbanie o sprawność fizyczną,
- uprawianie sportu,
- wędrówkę i turystykę,
- poznanie i stosowanie zasad zdrowego trybu życia,
- walkę z nałogami,
- przestrzeganie zasad higieny.



chów można zaobserwować pamięć bardziej rozwiniętą, opartą na logicznych sekwencjach, ciągu skojarzeń związanych z danym słowem, jego zastosowaniem i konsekwencjami, jakie może wywołać.

Wspieranie rozwoju poznawczego w gromadzie zuchowej może być realizowane m.in. poprzez:

- samokształcenie oraz doskonalenie się zuchów,
- stwarzanie warunków do swobodnego kształtowania światopoglądu,
- naukę, zdobywanie wiedzy,
- ćwiczenie zmysłów,
- ćwiczenie umiejętności obserwacji oraz wyciągania wniosków,
- kształtowanie indywidualności,
- uczestniczenie w życiu kulturalnym,
- rozbudzanie zainteresowań.

Nie przejmuj się tym, że dzieci nie zapamiętują wszystkiego, co im przekazujesz. Weź pod uwagę, że lepiej zapewnić im środowisko bogate w nową wiedzę, logiczną i uporządkowaną, niż próbować nauczyć dwóch czy trzech niepowiązanych ze sobą rzeczy.

Przyswajanie wiedzy

Najlepszym sposobem na przyswajanie wiedzy jest rozwiązywanie problemów. Musisz określić zdolności i umiejętności zuchów w gromadzie i stawiać przed nimi problemy, które będą nieco powyżej ich dotychczasowego poziomu, lecz z którymi będą w stanie sobie poradzić – jeśli wykorzystają wszystkie dostępne środki, łącznie z twoją i przybocznych pomocą. Dostarczaj im jednak tylko wskazówek, gdzie można szukać rozwiązania, a nie gotowych rozwiązań.

Przekazując zuchom nową wiedzę, najlepiej posługiwać się konkretnymi obiektami, nawet jeśli trzeba wyobrazić sobie, że są one czymś innym. Świat konkretny, czyli tego, co dziecko może wziąć do ręki, jest dla niego światem bezpiecznym. Symbole – litery czy cyfry – mogą być również doskonałym tworzywem do zabaw, ale dopiero dla starszych zuchów.

Myślenie

Myślenie zuchów to myślenie konkretne. Pojęcia abstrakcyjne są dla nich raczej niedostępne i niezrozumiałe. Dlatego trudno zuchom zrozumieć gawędy o abstrakcyjnych odniesieniach. Należy ubierać treść opowieści w coś bliskiego dzieciom – najlepiej w konkretnych bohaterów ze znanymi dzieciom cechami.

Ważne jest również, aby zuchy mogły odnosić treść gawęd, zadań i zabaw do realnych przedmiotów. Może im być trudno, kiedy patrzą na pusty stół, wyobrazić sobie, że leży na nim zielone jabłko, ale zmięta kulka papieru, nawet niekoniecznie pomalowana na zielono, będzie czymś konkretnym, z czym wyobraźnia dziecka stosunkowo łatwo sobie poradzi i zamieni to w jabłko.



ROZWÓJ EMOCJONALNY

Przyczyny i formy występowania emocji

Przyczyny występowania emocji u dzieci nie różnią się wiele od przyczyn stanów emocjonalnych u dorosłych. Zmiana nastroju dziecka może być spowodowana bólem fizycznym (skaleczenie, ból głowy czy brzucha), docinkami ze strony innych dzieci, niskim lub zawyżonym poczuciem własnej wartości (zwłaszcza, gdy dzieci przegrywają we współzawodnictwie z innymi), strachem (przed karą lub niepowodzeniem).

Niekiedy powody pojawiania się konkretnych zachowań emocjonalnych u dzieci są niezrozumiałe dla dorosłych. Jak można tak płakać po zgubionej zabawce – zdziwi się dorosły. Musimy jednak mieć świadomość, że dzieci mają własne problemy, adekwatne do ich wieku. Zgubienie misia może być poważną sprawą – dzieci bardzo przywiązują się do swoich rzeczy, niektórym z nich (zwłaszcza zabawkom) nadając status przyjaciół. Smutek czy ból jest zazwyczaj tak dotkliwy, że dziecko daje mu ujście płacząc, tupiąc lub krzycząc. Radość musi być wyrażona śmiechem, zdarza się również, że towarzyszą jej podskoki, bieganie, a nawet turlanie się po podłodze. Dzieci silnie wszystko przeżywają, bywa, że mają z tego powodu niespokojne sny lub tiki nerwowe (obgryzają paznokcie, mrużają oczami itp.). Takie przejawy występują najczęściej wówczas, gdy dziecko nie radzi sobie z przeżywanymi emocjami, nie ma z kim o nich porozmawiać.

Nie zostawiaj dzieci samych z ich emocjami. Zawsze należy zainteresować się przyczyną ich emocjonalnych zachowań, zwłaszcza strachu i płaczu. Negatywne emocje muszą być rozładowane, ale **nie wolno ich bagatelizować!** Po zbadaniu przyczyny emocji musisz postarać się uwolnić od nich dziecko. Najlepiej znaleźć mu w tym celu atrakcyjne zajęcie, aby oderwać je choć na chwilę od smutnych myśli. Nie odsyłaj zuchów ze stwierdzeniem: „Co za bzdura, nie masz większych problemów?”, bo dziecko rzeczywiście nie ma większych problemów (co przecież powinno cieszyć!).

Pomóż dziecku znaleźć rozwiązanie problemu, ale nie rozwiązuj go za nie. Kiedy dzieci nauczą się rozwiązywać problemy, jeśli teraz nie poradzą sobie z takimi błahymi?

Trwałość emocji

Dzieci w wieku wczesnoszkolnym charakteryzuje duża pobudliwość nerwowa. Oznacza to, że najdrobniejszy powód może sprawić, że zupełnie zmieni się nastrój zucha. Dzieci często przechodzą od płaczu do śmiechu i odwrotnie bez wyraźnej dla nas przyczyny. Kłóć się z kolegami równie łatwo i szybko, jak godzą. Urazy, o ile zostają wyjaśnione i zaleczone od razu, popadają w niepamięć.



ROZWÓJ SPOŁECZNO-MORALNY

Rozwojem społecznym nazywamy uczenie się przez dziecko norm panujących w społeczeństwie, stopniowe uświadamianie sobie, że wokół nas istnieją również inni, którzy nie tylko czegoś od nas wymagają, ale również mogą być dobrymi towarzyszami zabawy (w związku z czym należy np. podzielić się z nimi zabawkami). Dzieci wchodzą w nowe role – uczniów, kolegów. Bycie zuchem również będzie ich nową rolą.

Pierwsze przyjaźnie, także między chłopcami a dziewczynkami, są często bardzo zażyłe. Zdarza się chodzenie za rękę, siedzenie w ławce wyłącznie z wybraną osobą. Nie ma w tym nic dziwnego – każdy potrzebuje bliskości drugiego człowieka, kogoś, komu można powierzyć najskrytsze sekrety, z kim można poplotkować czy się pobawić.

Dzieci w tym wieku dopiero zaczynają wyrastać z egocentryzmu – zaczynają dostrzegać, że inni mają odmienny punkt widzenia, że to, co jest dobre dla nich, nie musi być dobre dla wszystkich. Dzieci 6–7-letnie często wychodzą przed szereg i zastaniają innym, gdy trzeba coś obejrzeć, najgłośniej wykrzykują odpowiedź, bo ją znają, a na pytanie: „Czyj to szalik?” odpowiadają: „Nie mój, ja mam swój na szyi” albo: „Nie mój, mój jest niebieski”. Wciąż są skoncentrowane na sobie, każde pytanie odbierają jako pytanie skierowane do nich właśnie, wszystko muszą obejrzeć z bliska.

W takich sytuacjach nie możesz pozwolić im zdominować zbiórki. Gdy wychodzą przed szereg, zwróć im uwagę: „Odwróć się i zobacz, ile osób stoi za tobą. Inni też chcą zobaczyć”. Gdy wrywają się z odpowiedzią na pytanie o szalik, wyjaśnij: „A czy pytam, czyje to nie jest? Widzę, że masz swój szalik na szyi”. Nieoczekiwane odpowiedzi lub gadulstwo można uciszyć, mówiąc: „Nie słucham tych, którzy ciągle gadają. Będą mówić tylko te zuchy, które grzecznie podnoszą rękę i cicho czekają na swoją kolej”. Można również zastosować trik: „Wiem, że ty to wiesz. A dasz się wykazać innym?”.

Gdy podczas gry na instrumentach jedno dziecko robi zupełnie coś innego niż reszta, bo „to już umie” albo „bo to nuda”, możesz zareagować następująco: „Widzę, że umiesz grać sam. Ale granie razem z kolegami jest o wiele trudniejsze. Może warto się tego nauczyć?”. Czasem jednak należy oddać głos również takiemu dziecku, docenić to, że na dany temat wie więcej niż inni, że więcej potrafi. Trzeba to wykorzystać dla naszych celów, prosząc, aby taki zuch zademonstrował lub wytłumaczył coś innym, żeby pomógł słabszym itp. To będzie dla

We wspieraniu rozwoju społecznego zuchów pomogą Prawo i Obietnica Zucha, system nagród i kar, a także zdobywanie przez zuchy gwiazdek i sprawności. Wspieranie rozwoju społecznego w gromadzie zuchowej może być realizowane m.in. poprzez:

- budowanie braterstwa i przyjaźni,
- służbę innym,
- program działania odpowiadający na problemy wspólnoty lokalnej, narodowej i międzynarodowej,
- poznanie i stosowanie zasad demokracji,
- kształtowanie postaw tolerancji i poszanowania odmienności,
- naukę dyskusji, słuchania innych oraz wyrażania własnych poglądów,
- poznawanie mechanizmów i struktur życia społecznego,
- wyrabianie postawy obywatelskiej, poznawanie dziedzictwa, kultury i cywilizacji Polski, Europy i świata.

niego dodatkowa motywacja, a jednocześnie zadanie, które zajmie go na jakiś czas i drużynowy będzie mógł zwrócić uwagę na pozostałe dzieci.

Wśród dzieci w wieku wuchowym może wyłonić się lider, wokół którego gromadzą się inne zuchy. Zazwyczaj lider dokonuje selekcji tych dzieci, z częścią po prostu nie chce się bawić, a z części „korzysta” – ma przy sobie „śmieszka”, „kujonka” i w danej chwili zwraca uwagę na osobę, która jest mu akurat potrzebna. Często koledzy lidera walczą ze sobą o jego względy. Niestety, w doborze znajomych nawet u tak małych dzieci coraz częściej decyduje to, czy ktoś jest zamożny, ma drogie ubrania czy atrakcyjne zabawki. Dlatego na zbiórkach powinieneś podkreślać, że każdy człowiek jest wartościowy, niezależnie od grubości portfela jego rodziców.

Podkreślaj pozytywne cechy każdego zucha, a nad jego słabościami pracuj z pomocą kolegów mocniejszych w danej dziedzinie.

Dziecko w wieku wuchowym kieruje się tym, czego chce, dąży do tego, co jest dla niego przyjemne i unika tego, co przykre.

Tempo rozwoju moralnego wszystkich dzieci nie jest jednakowe. Może się zdarzyć, że sześciolatek reprezentuje sobą poziom dziecka dziesięcioletniego (oczywiście mentalnie, fizjologii nie da się przeskoczyć!), ale możesz spotkać na swojej drodze bardzo egocentrycznego dziesięcioletka. Zbuduj jak najwięcej strategii radzenia sobie z zachowaniami dzieci, aby żadne cię nie zaskoczyło. Staraj się wychować zuchy na osoby odpowiedzialne za siebie i za innych, które chcą się rozwijać, zdobywać wiedzę, są dobrymi kolegami, uczniami, Polakami. Jeśli potrafisz korzystać z instrumentów metodycznych (gwiazdek, sprawności zdobywanych zespołowo i indywidualnie) – jesteś dobrze przygotowany do wspierania rozwoju moralnego zuchów.



ROZWÓJ DUCHOWY

W rozwoju duchowym, dotyczącym przede wszystkim systemu wartości, ważnym elementem jest wychowanie religijne. Religijność dzieci w wieku wuchowym jest najczęściej narzucona przez rodziców. Większość chodzi na lekcje religii i do kościoła. Zdarza się jednak, że rodzice wybierają inną drogę dla swych dzieci i nie życzą sobie, aby uczestniczyły one w lekcjach religii czy mszach podczas kolonii. W kwestiach religijnych drużynowy musi być bardzo tolerancyjny, nie wolno mu wysyłać dzieciom informacji sprzecznych z tymi, które otrzymują od rodziców.

Wspieranie rozwoju duchowego w gromadzie zuchów może być realizowane m.in. poprzez:

- kontakt z religią,
- refleksję nad sobą,
- pokonywanie własnych słabości,
- rozwijanie zdolności i doskonalenie samego siebie,
- kształtowanie odpowiedzialności poprzez stwarzanie okazji do podejmowania decyzji,
- służbę innym,
- kontakt z przyrodą,
- rozbudzanie wrażliwości etycznej i estetycznej,
- poznawanie i tworzenie kultury.

Najlepiej dyskretnie dowiedzieć się, jaką decyzję, co do wyznawania wiary podjęli rodzice każdego dziecka.

Pierwszy punkt Prawa Zucha mówi, że „Zuch kocha Boga i Polskę”. „Bóg” może być w tym sformułowaniu pojęciem abstrakcyjnym, nie musi koniecznie oznaczać Boga chrześcijańskiego lub innego. Może odnosić się do wartości moralnych, jakich powinien przestrzegać każdy człowiek – miłości bliźniego, prawdomówności, uczciwości.

Nie można dyskryminować zuchów ze względu na ich wiarę. Trzeba wszystkim dzieciom uświadomić, że jeśli nikogo nie krzywdzimy, nasza wiara nie może być powodem do tego, aby traktować nas inaczej niż pozostałych. Jest to szczególnie ważne dlatego, że dzieci zwracają uwagę na każdą inność, a nawet wysmiewają tych, którzy odróżniają się od większości. Mogą odnosić się niechętnie do koleżanki i kolegi, którzy nie chodzą na religię i do kościoła. Takie postawy kształtują się najczęściej w domu rodzinnym, zatem zarówno dzieciom, jak i – w miarę możliwości – rodzicom trzeba wytłumaczyć, iż to, że każdy jest inny i wybiera dla siebie taką wiarę, jakiej potrzebuje, jest czymś całkowicie normalnym. Wyjaśniając te kwestie, nie należy robić bezpośrednich aluzji do konkretnych osób, aby nie poczuły się skrzywdzone czy nieakceptowane.

PODSTAWY WYCHOWAWCZE ZHP

■ dokument przyjęty przez XXXIII Zjazd ZHP w 2005 r. z poprawkami wprowadzonymi uchwałą XXXVI Zjazdu ZHP w 2009 r. (fragmenty)

„Podstawy wychowawcze ZHP” to jeden z najważniejszych w naszej organizacji dokumentów, zawierający opis istotnych dla nas wartości i postaw kształtowanych w ich duchu. Cała kadra naszej organizacji zobowiązana jest do kierowania się jego treścią w codziennej pracy wychowawczej.



Związek Harcerstwa Polskiego jest ogólnopolskim, patriotycznym stowarzyszeniem, należącym do światowego ruchu skautowego. ZHP jest organizacją otwartą i apolityczną, wychowuje młodych ludzi na prawych, aktywnych i odpowiedzialnych obywateli w duchu wartości zawartych w Prawie Harcerskim.

MISJA ZHP

Naszą misją jest wychowywanie młodego człowieka, czyli wspieranie go we wszechstronnym rozwoju i kształtowaniu charakteru przez stawianie wyzwań.

(...)

Naszą misją jest wychowywanie młodego człowieka, czyli wspieranie go

Aby w owym wspieraniu być skutecznym, stale rozwijamy się i uczymy. Skutecznie wspierać może jedynie organizacja rzetelnie do tego przygotowana, taka, która stale pokonuje własne niedoskonałości i ograniczenia, organizacja wyrazista, z kompetentną i ideową kadrami. Kadrami, która chce i może stać się dla młodego człowieka autorytetem, przewodnikiem, przyjacielem.

Wspieramy drugiego człowieka, czyli pomagamy mu, wskazujemy, umożliwiamy – jednakże wybór drogi i stylu życia należy do tego, kogo prowadzimy harcerską ścieżką. W ten sposób uczymy samodzielności i zachęcamy młodego człowieka do brania odpowiedzialności za własne decyzje, działania, własny rozwój. Naszymi działaniami nie konkurujemy z rodzicami i rodziną. Rodziców traktujemy jako pierwszych, najważniejszych wychowawców, dlatego naszą pracą wychowawczą prowadzimy w stałej współpracy z nimi.

ZHP istnieje nie po to, by doskonalić strukturę, przepływ informacji oraz proponować coraz ciekawsze i atrakcyjniejsze rozwiązania metodyczne dla nich samych. Wszystko to ma sens tylko wtedy, gdy służy wspieraniu młodego człowieka. Przy wątpliwościach, czym ZHP rzeczywiście powinno się zajmować, należy postawić sobie pytanie, na ile owe działania służą wspieraniu młodego człowieka w rozwoju.

we wszechstronnym rozwoju

Tak budujemy organizację, układamy pracę, tworzymy program czy dzielimy zadania, aby umożliwić wszechstronny – **duchowy, emocjonalny, intelektualny, społeczny i fizyczny** – rozwój. Patrzymy na człowieka jako na pewną całość – i wspieramy go w rozwoju każdego z owych aspektów. Dopiero takie holistyczne podejście do kwestii wychowania umożliwia kształtowanie postaw, naukę oraz doskonalenie umiejętności.

Nie to wyróżnia nas spośród innych organizacji pozarządowych, że zajmujemy się rozwojem duchowym, emocjonalnym, intelektualnym, społecznym czy fizycznym. Wyróżnia nas i jest dla nas cenne to, że te wszystkie sfery rozwoju są dla nas obiektem troski jednocześnie, stale i równoważnie.

i kształtowaniu charakteru przez stawianie wyzwań

Kształtowanie charakteru wymaga aktywnej postawy wobec siebie samego i otaczającej rzeczywistości. Jesteśmy elementami większej całości – funkcjonujemy wśród innych ludzi, w określonych warunkach, spotykamy się z różnorodnymi postawami wobec życia. Chcemy przygotować młodego człowieka do samodzielnego stawiania sobie coraz wyższej poprzeczki. Do wymagania od siebie i niezgody na bylejakość. Ważne dla nas są umiejętności, wiedza, przeżycia. Ale mają one być narzędziem do kształtowania charakteru, a nie to kształtowanie zastąpić.

WYCHOWANIE DO WARTOŚCI

Wychowanie w ZHP odwołuje się do wartości, których odzwierciedleniem są Prawo i Obietnica Zucha, Prawo i Przyrzeczenie Harcerskie oraz Zobowiązanie Instruktorskie.

Obietnica Zucha

Obiecuję być dobrym zuchem, zawsze przestrzegać Prawa Zucha.

Prawo Zucha

1. Zuch kocha Boga i Polskę.
2. Zuch jest dzielny.
3. Zuch mówi prawdę.
4. Zuch pamięta o swoich obowiązkach.
5. Wszystkim jest z zuchem dobrze.
6. Zuch stara się być coraz lepszy.



Przyrzeczenie Harcerskie

Mam szczerą wolę całym życiem pełnić służbę Bogu i Polsce, nieść chętną pomoc bliźnim i być posłuszną/posłusznym Prawu Harcerskiemu.

Prawo Harcerskie

1. Harcerz sumiennie spełnia swoje obowiązki wynikające z Przyrzeczenia Harcerskiego.
2. Na słowie harcerza polegać jak na Zawiszy.
3. Harcerz jest pożyteczny i niesie pomoc bliźnim.
4. Harcerz w każdym widzi bliźniego, a za brata uważa każdego innego harcerza.
5. Harcerz postępuje po rycersku.
6. Harcerz miłuje przyrodę i stara się ją poznać.
7. Harcerz jest karny i posłuszny rodzicom i wszystkim swoim przełożonym.
8. Harcerz jest zawsze pogodny.
9. Harcerz jest oszczędny i ofiarny.
10. Harcerz jest czysty w myśli, w mowie i uczynkach; nie pali tytoniu i nie pije napojów alkoholowych.

Zobowiązanie Instruktorskie

Przyjmuję obowiązki instruktorki/instruktora Związku Harcerstwa Polskiego. Jestem świadoma/świadomy odpowiedzialności harcerskiego wychowawcy i opiekuna. Będę dbać o dobre imię harcerstwa, przestrzegać Statutu ZHP, pracować nad sobą, pogłębiać swoją wiedzę i umiejętności. Wychowam swego następcę. Powierzonej przez Związek Harcerstwa Polskiego służby nie opuszczę samowolnie.

Zapisy Prawa Harcerskiego są tradycyjne, aktualne, ważne i słuszne. Ich przestrzeganie jest obowiązkiem każdego członka naszego stowarzyszenia. Wierność Prawu szczególnie ważna jest dla każdego instruktora ZHP, bowiem **wychowujemy przez osobisty przykład**. Nasze czyny muszą być zgodne z naszymi słowami i deklaracjami. Nie ma miejsca w ZHP na relatywizm moralny i nieprzywiązywanie wagi do danego słowa. Instruktor nie tylko jest zobowiązany do życia w zgodzie z Prawem Harcerskim, ale także do nieprzyzwalania na zachowania innych członków ZHP będące w sprzeczności z naszymi wartościami i ideami.

Opis postaw instruktorskich zawiera Kodeks Instruktorski przyjęty przez Radę Naczelną ZHP. Pełniejszemu zrozumieniu, o jakich postawach mówi Prawo Harcerskie i na jakie wartości zwraca uwagę, służy **komentarz do Prawa Harcerskiego**. Obowiązuje komentarz harcmistrza Stefana Mirowskiego oraz komentarze do Prawa Harcerskiego przyjęte przez Radę Naczelną ZHP.

ZHP realizuje swoją misję przez **harcerski system wychowawczy** rozumiany jako jedność zasad harcerskiego wychowania i metody, w których istotną rolę odgrywa osobisty przykład instruktora.

Zasady harcerskiego wychowania

Skuteczne kształtowanie młodego człowieka w duchu Prawa Harcerskiego przynosi efekty w postaci **trwałych postaw**. Człowiek ukształtowany w zgodzie z wartościami przyjętymi w naszym harcerskim ruchu wyróżnia się **braterskim stosunkiem** do innych, przyjacielską i serdeczną postawą wobec wszystkich ludzi, gotowością i umiejętnością **bezinteresownej służby** innym ludziom, Bogu i Polsce oraz ciągłą **pracą nad sobą**, nieustannym kształtowaniem i doskonaleniem własnej osobowości. Jest gotowy wymagać od siebie, nawet jeżeli inni od niego nie wymagają. Harcerska służba rozumiana jest jako:

- **służba Bogu** – wynikająca z osobistego stosunku do duchowych wartości życia, takich jak: miłość, prawda, dobro, sprawiedliwość, wolność, piękno, przyjaźń, braterstwo, nadzieja,
- **służba Polsce** – wynikająca z poczucia przynależności do wspólnoty narodowej i kulturowej, miłości Ojczyzny, godności narodowej, szacunku dla państwa i jego historii,
- **służba sobie i innym** – wynikająca z osobistej odpowiedzialności za indywidualny rozwój i z osobistego stosunku do społeczeństwa, poczucia odpowiedzialności za rodzinę, lokalną społeczność, kraj i cały świat, a także z szacunku dla innych i do świata przyrody.

Idee braterstwa, służby i pracy nad sobą przyświecają harcerskim działaniom na co dzień.

JAKI MA BYĆ CZŁOWIEK, KTÓREGO KSZTAŁTUJE DZISIEJSZE HARCERSTWO?

● Powinien być **patriotą** – znać swoje korzenie i historię swojego kraju, szanować je i umiejętnie z nich czerpać. Powinien mieć świadomość tego, co jest jego ojczyzną, bo żeby kogoś kochać – trzeba go znać. Powinien wiedzieć, z jakich polskich osiągnięć, wydarzeń, rodaków może być dumny. Patrzeć w przyszłość z odwagą. Nie zapominać o tym, co było, ale nie żyć przeszłością. Na co dzień swój patriotyzm powinien realizować przede wszystkim przez odpowiedzialną postawę obywatela.

● Powinien być **świadomym obywatelem**, czyli aktywnym uczestnikiem społeczności, do której należy. Umieć pracować w zespole, podejmować wyzwania, inicjować działania, realizować cele, wykazywać się chęcią działania. Znać swoje prawa i obowiązki wobec kraju i świadomie z nich korzystać, szanując demokrację, w tym demokratycznie wybrane władze.

● Powinien być **człowiekiem odpowiedzialnym** – za siebie, za rzetelne wykonywanie obowiązków, za własne decyzje, które podejmuje w sposób świadomy. Powinien brać odpowiedzialność za każde dane słowo. W sposób odpowiedzialny podchodzić do życia i współtworzyć wspólnoty.

● Powinien być **aktywnym członkiem wspólnot** – lokalnej, rodzinnej, uczelnianej, szkolnej, zawodowej itd., umiejętnie godzić i równoważyć obowiązki wynikające z pełnienia różnych ról społecznych. Nie zaniedbywać żadnej dziedziny życia. Ustalać właściwe priorytety, mieć świadomość swoich możliwości i przekładać je na pełnienie różnych ról. Powinien wcielać w czyn ideę służby.

● Powinien być **prawy i uczciwy** oraz żyć w zgodzie z zasadami (wynikającymi z wartości uniwersalnych, społecznych, Prawa i Przyrzeczenia Harcerskiego, wyznawanej religii), czyli być człowiekiem o ukształtowanym, uporządkowanym i stabilnym systemie wartości. Umieć odróżniać dobro od zła. Powinien mieć mocny charakter, konsekwentnie postępować zgodnie z przyjętymi zasadami, umieć poradzić sobie w trudnych sytuacjach życiowych, nie przekraczając norm moralnych. Powinien poszukiwać autorytetów i sam stawać się autorytetem, cechować się wysoką kulturą osobistą, dbać o jakość życia.

● Powinien być człowiekiem **otwartym i radosnym**, pozytywnie podchodzącym do siebie, do drugiego człowieka, do świata, człowiekiem, który nie wznosi barier, tylko buduje mosty. Ma zaufanie do ludzi. Umie słuchać, jest wrażliwy na piękno i na drugiego człowieka, umie i chce uczyć się od innych. Powinien być otwarty na różne problemy, zagadnienia. Wprowadzać w czyn ideę braterstwa. Być obywatelem świata – mieć horyzonty szersze niż granice kraju czy kultur, szanować innych ludzi i ich odmienność.

● Powinien być człowiekiem **uczącym się, czyli gotowym na zmiany** – stale poszukiwać rozwiązań i zadań, uczyć się (nie tylko na błędach), być ciekawym świata, poszukiwać i selekcjonować informacje, odnajdywać siebie w procesie zmian oraz chętnie zdobywać wiedzę i wykształcenie oraz doświadczenia. Powinien pracować nad sobą całe życie – planować swój rozwój, starać się być wszechstronnym, mieć pasję, odważnie podejmować wyzwania i konsekwentnie realizować cele. Powinien chcieć wiedzieć więcej niż wie i umieć więcej niż umie.

● Powinien być **dzielny i zaradny**, umieć radzić sobie w każdej sytuacji, być kreatywny, umieć znaleźć pomoc w sytuacjach trudnych, dobrze gospodarować czasem, pieniędzmi, sprzętem. Być przedsiębiorczy, chcieć pozostawić świat lepszym niż go zastał.

● Powinien **dbać o zdrowie ciała i ducha**, czyli być odpowiedzialny za swoje zdrowie, znaleźć dla siebie zdrowe drogi życia i aktywne formy spędzania wolnego czasu. Nie ulegać żadnym nałogom, mieć silną wolę.



METODA HARCERSKA

W kształtowaniu charakteru młodych ludzi oraz wspieraniu ich we wszechstronnym rozwoju dużą rolę odgrywa umiejętne stosowanie przez instruktora metody harcerskiej. Głównymi elementami tej metody są:

Prawo i Przyrzeczenie

Prawo i Przyrzeczenie to tradycyjny, prawie stuletni zapis naszego kodeksu postępowania. To dzięki nim każdy, kto zetknie się z harcerstwem, nawet na krótko, ma okazję do pracy nad własnym charakterem, nad własną osobowością. Praca z Prawem to nieustanne obserwowanie siebie samego i praca nad sobą, która w konsekwencji prowadzi do świadomego przyjęcia określonego stylu życia. Prawo i Przyrzeczenie są dla każdego wskazówką do uzyskania odpowiedzi na pytania: Jak postępować? Jak żyć?



Uczenie przez działanie

Doświadczając, próbując, przeżywając, aktywnie uczestnicząc – młody człowiek przygotowuje się do dorosłości. Istotne jest stwarzanie takich sytuacji w działalności gromady lub drużyny, aby każdy miał możliwość działania indywidualnie, a także w grupie. Działanie to powinno mieć bezpośredni związek z życiem społeczeństwa i w społeczeństwie.

Zuchy, harcerze, harcerze starsi i wędrownicy działają – podczas zdobywania gwiazdek, stopni, sprawności, realizacji zadań, ćwiczenia technik harcerskich, podczas zbiórki, obozu czy kolonii, rajdu, ale także w codziennym życiu – podczas wypełniania swoich obowiązków wobec domu rodzinnego czy szkoły. Daje im to szansę na przeżycie przygody. W każdej grupie wiekowej działanie odbywa się w inny sposób: zuch – przez zabawę w coś lub kogoś, harcerz – przez grę, harcerz starszy – przez poszukiwanie, wędrownik – służbę i wyczyn.

Stale doskonalony i stymulujący program

Program powinien być wszechstronny, jak wszechstronny powinien być rozwój. Tak, aby każdy mógł w nim znaleźć coś dla siebie. Celem jest rozbudzanie zainteresowań, zaciekawienie, zachęcenie do zdobywania nowej wiedzy i umiejętności, poszukiwania dróg indywidualnego rozwoju. To wszystko musi się złożyć na **program** zastępu i drużyny oraz na **działania** hufca, chorągwi, ZHP. Dzięki dobremu

zaplanowaniu i podjęciu działań indywidualnych i zbiorowych (zbiórka, obóz harcerski, kolonia zuchowa, rajd, festiwal...) program będzie stymulował rozwój każdego, a tym samym całej naszej organizacji. Ważne jest wykorzystywanie w harcerskiej pracy instrumentów metodycznych (stopnie, gwiazdki, sprawności, znaki służb...), różnych form pracy, propozycji i inspiracji zucha, harcerza, harcerza starszego, wędrownika i instruktora, a także uwzględnianie pomysłów różnych zespołów i grup oraz pobudzanie do samodoskonalenia i aktywnego udziału w życiu harcerskim. Program musi być pożyteczny i potrzebny każdemu, kto w nim uczestniczy, trzeba go wciąż aktualizować i tworzyć w perspektywie otaczającej rzeczywistości. Realizacja programu powinna być silnym, gorącym, intensywnym, pełnym napięcia, ale zawsze pozytywnym przeżyciem, na które czeka się z przyspieszonym biciem serca i które wzbudza chęć dalszego działania.

System małych grup

Zastęp to grupa przyjaciół, która pozwala na znalezienie swojego miejsca i sprawdzenie się w samodzielnym działaniu. Praca w małych grupach przynosi wymierne efekty wychowawcze, ponieważ łatwiej jest dotrzeć do każdego, dostrzec jego wartość, pomóc mu pokonać słabości, porozmawiać z nim, poznać go. W harcerstwie takie grupy stanowią szóstki, zastępy, patrole, zespoły zadaniowe. Na ich czele stoją zwykle rówieśnicy mający trochę większe doświadczenie czy też wyrobienie harcerskie, ciesząc się zaufaniem. We współzawodnictwie konkurowanie ze sobą zespołów wzmaga emocje, zwiększa motywację do działania.

Metoda harcerska to sposób działania charakteryzujący się:

● **dobrowolnością**

Harcerskie działania opiera się na dobrej woli młodego człowieka. Każdy ma prawo do podejmowania decyzji związanych z własnym rozwojem i aktywnym uczestnictwem w życiu naszej organizacji. Dobrowolne dokonywanie wyborów sprawia, że jesteśmy dojrzałsi i umiemy więcej. Ważnym momentem wyrażenia własnej woli jest moment składania Obietnicy Zucha, Przyrzeczenia Harcerskiego i Zobowiązania Instruktorskiego.

● **pozytywnością**

W harcerstwie podejmujemy zadania o wymiarze pozytywnym, które mają bezpośredni wpływ na kształtowanie postawy i charakteru młodego człowieka. W każdym rozbudzamy poczucie piękna i dobra, pomagamy rozwijać zdolności oraz pielęgnować wartości. Istotna jest wiara we własne siły i możliwości, która pozwala rozwijać się i piąć wzwyż.

● **pośredniością**

Wychowanie w harcerstwie następuje nie wprost, ale przez podejmowanie działań, zdobywanie coraz wyższych stopni i nowych sprawności, uczestnictwo w atrakcyjnym programie. Celem jest podejmowanie przez każdego wysiłku, a nie proponowanie gotowych rozwiązań. Postępując zgodnie z Prawem i Przyrzeczeniem, działając i współpracując z innymi, uczymy się życia.

● **wzajemnością oddziaływań**

W harcerstwie jedni uczą się od drugich przez wzorowe postępowanie, przykład osobisty i baczną obserwację innych. Istotną rolę odgrywa współzawodnictwo, którego celem jest zawsze wszechstronny rozwój. W grupie rówieśników każdy nie tylko może pokazać, co wie, co umie, czego może nauczyć innych, ale też może uczyć się od innych.

● **świadomością celów**

Uświadomienie sobie potrzeby własnego rozwoju lub też wykonania jakiegoś zadania ułatwia realizację zamierzenia. W naszej organizacji jesteśmy świadomi naszych potrzeb i naszych możliwości. Wiemy też, po co w harcerstwie jesteśmy, wiemy, że staramy się o swój wszechstronny rozwój. Wszystko, co dzieje się w ZHP, ma swój cel.

● **indywidualnością**

W harcerstwie najważniejszy jest człowiek i jego wszechstronny rozwój. Stwarzamy takie warunki, aby każdy indywidualnie, niezależnie od wieku, płci, doświadczenia, zainteresowań mógł znaleźć swoje miejsce w ZHP. Dbamy o wszechstronny rozwój jednostki.

● **naturalnością**

W harcerstwie wszystko jest zwyczajne i dostosowane do warunków, w których żyjemy. Wszystko ma „swoją czas”, dlatego zuchy bawią się, harcerze uczestniczą w grze, harcerze starsi poszukują, a wędrownicy podejmują służbę. Robimy tak po to, by każdy miał możliwość rozwoju zgodnie ze swoimi możliwościami i potrzebami. Przestrzeganie norm zawartych w Prawie i Przyrzeczeniu ma źródła w harcerskiej naturze.

Istnieje ścisłe powiązanie między wymienionymi cechami, a umiejętne wykorzystywanie ich wszystkich przynosi najlepsze rezultaty.

Rola drużynowego

Główny cel ZHP – wspieranie młodego człowieka w rozwoju i kształtowanie charakteru – realizowany jest przede wszystkim w codziennej pracy każdej gromady i drużyny. **Najważniejszym harcerskim wychowawcą jest drużynowy.** Dla realizacji celu naszej organizacji buduje on w drużynie **program wychowawczy**, indywidualnie odpowiadający na potrzeby członków drużyny, ale oparty na takich samych dla całej organizacji podstawach wychowawczych. Przez program rozumiemy całokształt działań celowo podejmowanych przez instruktora i gromadę lub drużynę oraz stawianie wyzwań dla



wspierania rozwoju młodego człowieka i kształtowania jego charakteru. Składają się na niego zadania stopni, gwiazdek zachowych i sprawności, zadania zespołowe, znaki służb, projekty, obóz, kolonia zachowowa itd. Program jest realizowany na szczeblu gromady i drużyny, a oparty na tych samych dla całej organizacji wartościach. Dla wspierania drużynowego harcerskie komendy tworzą **propozycje** wzmacniające realizację programu gromad i drużyn.

Osobisty przykład, stosowanie metody harcerskiej, wierność harcerskim ideałom w codziennym życiu czyni drużynowego świadomym swej roli wychowawcą. Zadaniem poszczególnych szczebli organizacji i poszczególnych zespołów instruktorskich jest wspomaganie pracy drużynowego, umacnianie jego roli i pozycji w środowisku harcerskim i lokalnym. Jakość pracy drużynowego powinna być troską całej wspólnoty instruktorskiej.

Dla skutecznej realizacji misji organizacji niezbędne są, łącznie:

- **świadomy instruktor-wychowawca, którego postawa odzwierciedla nasze wartości,**
- **umiejętnie stosowana harcerska metoda,**
- **wartości opisane w Prawie Harcerskim.**

METODA I METODYKA

■ Emilia Kulczyk-Prus

Metoda harcerska została przedstawiona w „Podstawach wychowawczych ZHP”. Opisano tam jej elementy (Obietnicę i Prawo Zucha, Prawo i Przyrzeczenie Harcerskie, uczenie przez działanie, stale doskonalony i stymulujący program, system małych grup) oraz cechy (dobrowolność, pozytywność, pośredniość, wzajemność oddziaływań, świadomość celów, indywidualność, naturalność). Pora wyjaśnić, czym jest metodyka.

Niesłuchanie łatwo jest fałszować harcerstwo. Wystarczy posługiwać się metodą harcerską bez jej zrozumienia, powierzchownie, jednostronnie, pomijając stawiane przez nią wymagania. Wystarczy odrzucić system zastępowy. Wystarczy ilość postawić nad jakością. Wystarczy środki uznać za cele. Stworzy się wtedy dziwoląg noszący miano harcerstwa, nawet w mundur harcerski ubrany, ale na pewno niebędący harcerstwem.

Wystarczy uznać harcerstwo nie za ruch i realizującą zasady tego rodzaju organizację, ale za jedno z wielu stowarzyszeń, np. wyłącznie wychowania fizycznego czy przysposobienia wojskowego; podporządkowuje się wtedy harcerstwo przepisom regulującym pracę tamtych organizacji i błądzi się w ślepych kanałach.

E. Grodecka



👉 METODYKI GRUP WIEKOWYCH W ZHP

Metodyka jest to zestaw instrumentów metodycznych służących do realizacji harcerskiego systemu wychowawczego, dostosowujących elementy metody do odpowiedniego poziomu wychowanków.

● **Zuchy, klasy 0–3.** Charakterystyczną formą aktywności zuchów jest **zabawa** w kogoś lub w coś – realizowana zespołowo przez zdobywane sprawności oraz podczas zbiórek pojedynczych gromady. Animatorem zabawy jest wódz zuchowy – drużynowa/drużynowy.

● **Harcerki i harcerze, klasy 4–6.** Charakterystyczną formą aktywności harcerek i harcerzy jest **gra**, rozumiana jako działanie zespołowe w zastępach i towarzyszące temu współzawodnictwo. Program działania drużyny jest tworzony i realizowany przez drużynowego przy współudziale rady drużyny.

● **Harcerki starsze i harcerze starsi, gimnazjum.**

Charakterystyczną formą aktywności harcerek i harcerzy starszych jest **poszukiwanie** autorytetów, obszarów zainteresowań oraz własnego uzasadnienia dla istniejącego porządku rzeczy. O programie działania drużyny decyduje rada drużyny.

● **Wędrowniczki i wędrownicy, od klasy I szkoły ponadgimnazjalnej do 21 lat (do września 2015 r. – 25 lat).**

Charakterystyczną formą aktywności wędrowniczek i wędrowników jest **służba**. Zadania realizowane indywidualnie lub zespołowo mają charakter **wyczynu**. W działalności wędrowniczej ważne miejsce zajmują specjalności i specjalizacje pozwalające na rozwijanie indywidualnych zainteresowań. O programie pracy drużyny i podejmowanych zadaniach decyduje cała drużyna.

W poniższych tabelach znajduje się porównanie:

- stosowania elementów metody harcerskiej w poszczególnych grupach wiekowych,
- stosowania instrumentów metodycznych,
- zasad działania gromady / drużyny.



Stosowanie elementów metody harcerskiej w poszczególnych grupach wiekowych

	Prawo i Przyrzeczenie	Uczenie w działaniu	System małych grup	Twórczy i stale doskonalony program
Zuchy	Prawo i Obietnica Zucha	Zabawa	Szóstki	Uwzględnia: <ul style="list-style-type: none"> ■ ciekawość świata, ■ potrzeby zuchów, ■ programy sprawności, ■ zadania gwiazdek.
Harcerki i harcerze	Prawo i Przyrzeczenie Harcerskie	Gra	Zastępy	Uwzględnia: <ul style="list-style-type: none"> ■ ideę i techniki harcerskie, ■ próby na stopnie, ■ wymagania sprawności.
Harcerki starsze i harcerze starsi	Prawo i Przyrzeczenie Harcerskie	Poszukiwanie	Zastępy, grupy zadaniowe	Uwzględnia: <ul style="list-style-type: none"> ■ potrzebę poszukiwania (wartości, form i treści działania), ■ zainteresowania, ■ próby na stopnie.
Wędrowniczki i wędrownicy	Prawo i Przyrzeczenie Harcerskie, Kodeks Wędrowniczy	Służba i wyczyn	Zastępy wędrownicze, patrole zadaniowe	Uwzględnia: <ul style="list-style-type: none"> ■ potrzeby wędrowników i społeczności, ■ wyczyn, ■ specjalności i specjalizacje.

Stosowanie instrumentów metodycznych w poszczególnych grupach wiekowych

Instrumenty metodyczne				
Zuchy		Gwiazdki zuchowe: <ul style="list-style-type: none"> ■ zuch ochoczy, ■ zuch sprawny, ■ zuch gospodarny. 	Sprawności indywidualne	Sprawności zespołowe
Harcerki i harcerze	Próba harcerki próba harcerza	Stopnie harcerskie: <ul style="list-style-type: none"> ■ ochotniczka / młodziak, ■ tropicielka / wywiadowca. 	Sprawności: <ul style="list-style-type: none"> ■ z jedną gwiazdką, ■ z dwiema gwiazdkami. 	Zadania zespołowe
Harcerki starsze i harcerze starsi	Próba harcerki próba harcerza	Stopnie harcerskie: <ul style="list-style-type: none"> ■ pionierka / odkrywca, ■ samarytanka / ćwik. 	Sprawności: <ul style="list-style-type: none"> ■ z dwiema gwiazdkami, ■ z trzema gwiazdkami. 	Projekt
Wędrowniczki i wędrownicy	Próba wędrownicza (lub próba wędrownicza z próbą harcerza)	Stopnie harcerskie: <ul style="list-style-type: none"> ■ harcerka orla / harcerz orli, ■ harcerka Rzeczypospolitej harcerz Rzeczypospolitej, Stopnie instruktorskie.	Sprawności mistrzowskie. Uprawnienia. Odznaki.	Znaki służb

Zasady działania gromady / drużyny

	Zorganizowanie do działania	Rola drużynowego		Charakterystyczne formy pracy	Letnia działalność
Zuchy (gromada)	Zbiórki gromady, podział na szóstkę podczas zbiórek, krąg rady	Wódz		Zabawa tematyczna, zwiad zuchowy, płaś, piosenka, zuchowe zwyczaje, obrzędy i tajemnice, majsterka, gry i ćwiczenia	Kolonia zuchowa
Harcerki i harcerze (drużyna)	Zbiórki drużyny i zbiórki zastępów, rada drużyny	Przywódca i autorytet		Gra terenowa, gra w harcówce, biwak, zwiad, ognisko, zbiórka tematyczna, bieg harcerski	Obóz podsumowujący pracę roczną
Harcerki starsze i harcerze starsi (drużyna)	Zbiórki drużyny i zbiórki zastępów, grupy zadaniowe, rada drużyny	Przewodnik w poszukiwaniach		Wycieczka, zwiad, formy dyskusyjne, zbiórka tematyczna, zajęcia specjalnościowe	Obóz podsumowujący pracę roczną, tematyczny, zagraniczny
Wędrowniczki i wędrownicy (drużyna)	Patrole i zastępy wędrownicze, zbiórki drużyny, konstytucja drużyny, organy demokracji	Lider i koordynator działań, wybierany na funkcję	Rola grupy rówieśniczej – poczucie tożsamości	Formy dyskusyjne (kuźnice, sesje, sejmiki, sądy), formy doskonalące (warsztaty, kursy), gry strategiczne itp.	Samodzielny obóz, organizowany przez całą drużynę, ambitny, wyczynowy

Warunkiem skuteczności metody harcerskiej jest osobisty przykład instruktora. Swoją postawą instruktor powinien dawać przykład osiągania wartości, którym służy harcerstwo, pokazywać, że życie według Prawa Harcerskiego może być źródłem radości. Instruktor nie jest ani dowódcą, ani nauczycielem. Jest starszym bratem, który swoim podopiecznym stwarza warunki do kształtowania charakteru.

Metoda harcerska jest systemem stale doskonalonego samowychowania. Wszystkie elementy metody (Przyrzeczenie i Prawo, uczenie w działaniu, system małych grup, ciągle doskonalony i pobudzający do rozwoju program) są współzależne i stanowią spójną całość. Metoda harcerska będzie w pełni skuteczna, jeżeli w pracy wychowawczej zastosujesz wszystkie jej elementy.

UCHWAŁA NR 83/XXXVI RADY NACZELNEJ ZHP

z dnia 5 października 2013 r. w sprawie systemu metodycznego ZHP (fragment dotyczący metodyki zuchowej)

Metodyka zuchowa

Charakterystyczną formą aktywności zuchów jest **zabawa** w kogoś lub w coś – realizowana zespołowo przez zdobywanie sprawności i podczas zbiórek pojedynczych gromady. Animatorem zabawy jest wódz zuchowy – drużynowa/drużynowy.

Funkcjonowanie elementów metody harcerskiej

Prawo i Obietnica Zucha

Prawo i Obietnica Zucha to fundamenty pracy instruktora z zuchami. Z nich wynikają cele wychowawcze. Zuchy przyjmują Prawo **wprost**. Zapisy Prawa i Obietnicy Zucha są **niekwestionowane**, rozumiejąc Prawo i Obietnicę zuchy dążą do postępowania zgodnego z zapisami. Szczególnym okresem w pracy gromady – zapoznawania zucha z Prawem i Obietnicą – są zbiórki „pierwszego miesiąca”.

System małych grup

System małych grup realizowany jest przez podział na szóstki, wykorzystywany przy organizowaniu zabawy. Szóstki realizują powierzone im zadania **w trakcie zbiórki gromady**. Koedukacja nie występuje w szóstkach.




Uczenie w działaniu

Charakterystyczną formą aktywności zuchowej jest **zabawa w kogoś lub w coś**. Zuchowa zabawa w naturalny sposób kształtuje charakter dziecka i rozwija jego umiejętności.

Stale doskonalony i pobudzający do rozwoju program

Program pracy gromady powinien odpowiadać na specyficzną dla tego wieku ciekawość otaczającego świata oraz krótką koncentrację na jednym temacie.

Program pracy gromady uwzględnia przede wszystkim:

-  potrzeby zuchów,
-  programy sprawności zespołowych i indywidualnych,
-  zadania gwiazdek zuchowych.

Program jest tworzony przez drużynowego i przybocznych, którzy są również odpowiedzialni za jego realizację.

Instrumenty metodyczne

● **Gwiazdki zuchowe.** Zuchy realizują zadania gwiazdki na zbiórkach, w domu i w szkole. Drużynowy wraz z przybocznymi motywują i wspierają zucha w wykonywaniu zadań, nadzorują ich realizację przy aktywnym wsparciu rodziców. Dla zapewnienia pełnego rozwoju stosowany jest system trzech gwiazdek:

- pierwsza gwiazdka – zuch ochoczy,
- druga gwiazdka – zuch sprawny,
- trzecia gwiazdka – zuch gospodarny.

● **Sprawności indywidualne.** Zdobywane indywidualnie wspierają rozwój zucha w zakresie samodzielnego podejmowania działań w określonej, wybranej przez niego dziedzinie. Zadania realizowane są na zbiórce i poza nią. Zdobywanie sprawności indywidualnych jest koordynowane przez drużynowego lub przybocznego.

● **Sprawności zespołowe.** Realizowane są przez całą gromadę jednocześnie w trakcie cyklu kilku zbiórek. Sprawności te uczą współpracy w grupie rówieśniczej i umożliwiają poznanie przez zucha otaczającego świata.

Działanie gromady

● Zorganizowanie do działania

Gromada pracuje całością w formie systematycznych zbiórek. Szóstki nie organizują samodzielnych zbiórek, podział na szóstki funkcjonuje jedynie podczas zbiórki gromady. Charakterystycznym elementem zbiórek gromady jest **krağ rady**. Tu zapadają decyzje dotyczące życia gromady, rozstrzygane są wszelkie sytuacje konfliktowe. Każde dziecko ma wówczas prawo głosu.

● Rola drużynowego

Drużynowy jest wodzem w zabawie, inspiruje ją, koordynuje jej przebieg, ale też aktywnie w niej uczestniczy.

Drużynowy dba o rozwój przybocznych i wychowuje następcę.

● Charakterystyczne formy pracy

W pracy gromady rozróżnia się następujące rodzaje zbiórek: normalne, kominek, turniej, wycieczka.

Podstawowymi formami pracy w gromadzie zuchowej są: zabawa tematyczna, zwiad zuchowy, gawęda, piosenka i płaś, zuchowe zwyczaje, obrzędy i tajemnice, majsterka, zuchowy teatr, pożyteczne prace, gry i ćwiczenia.

Formą letniej działalności gromady jest kolonia zuchowa. Kolonię przygotowuje drużynowy wraz z przybocznymi. Zuchy nie włączają się w organizację kolonii.

PRAWO ZUCHA

■ Emilia Kulczyk-Prus

Wiek zuchowy jest bardzo ważny dla kształtowania podstawowych wartości. Do tej pory dzieci poznawały, co jest dobre i co złe w domu rodzinnym, niekiedy też w przedszkolu – teraz ich świat się poszerza. Idą do szkoły, uczestniczą w kołach zainteresowań, wstępują do gromady zuchowej, poznają coraz więcej osób dorosłych i rówieśników.



KOMENTARZ DO PRAWA I OBIETNICY ZUCHA

W czasie przynależności zucha do gromady odbywa się proces wychowawczy, w którym kształtujemy młody charakter. Budujemy hierarchię celów i wartości, które pozwolą świadomie wybrać dobro, przyjąć odpowiedzialność za siebie, za innych, za swoje zadania w dorosłym społeczeństwie. Wymagania stawiane zuchom powinny być wysokie, ale zawsze wyprzedzane przez wymagania, jakie drużyny stawia samemu sobie.

Kierunek wychowania najmłodszej grupy wiekowej w ruchu harcerskim wytycza Prawo Zucha. Zgodnie z porównaniem Aleksandra Kamińskiego jest ono kompasem zuchmistrza – kapitana okrętu, na który wsiadają młodzi ludzie z nadzieją, że zostaną dowiezieni do celu. Tym celem jest ukształtowanie młodego człowieka na odpowiedzialnego obywatela kształtującego życie swej rodziny, społeczności lokalnej, całego społeczeństwa, człowieka **wielostronnie** rozwiniętego duchowo, intelektualnie, społecznie i fizycznie.

● **Zuch kocha Boga i Polskę** – pierwszy punkt Prawa Zucha ma szeroki, uniwersalny i ogólnoludzki wymiar. Przede wszystkim zuch ma umieć kochać. Akceptować siebie, świat, swoje otoczenie. Szanować osobowość i odmienność innych. Oznacza to szacunek dla godności i wolności drugiego człowieka. Znaczy to również, że zuch nie myśli tylko o sobie, ale żyje także dla innych – dla rodziców, rodziny, społeczeństwa. Zna i szanuje tradycję, kultywuje wartości.

„Zuch kocha Boga” oznacza, że umie szanować wszystkie wartości dane człowiekowi jako wyposażenie na drogę życia: zasady moralne, poczucie dobra, piękna, a przede wszystkim dar miłości. Prawda, dobro, sprawiedliwość, wolność, miłość, przyjaźń i braterstwo,



wiara i nadzieja to jakby szczeble wartości duchowych człowieka, po których powinien się on wspinać, aby drabinę swego życia przejść godnie, użytecznie i z sensem. Jest to akceptacja podstawowego prawa postępowania moralnego człowieka ukazanego w Dekalogu.

Ten duchowy aspekt osobowości jest integralną częścią życia każdego człowieka bez względu na wyznanie bądź jego brak. Mimo zróżnicowania postaw, wynikających z odmienności poglądów i przekonań religijnych, istnieje w każdym człowieku zgodne i jednoznaczne poczucie tego, czym jest prawość – nikt też nie odmawia sobie prawa do rozgraniczania tego, co jest dobre, od tego, co złe czy niewłaściwe. Jak pisał Andrzej Małkowski: *Jeśli ktoś ma wątpliwości dogmatyczne, jedyną rzeczą, której będziemy odeń w harcerstwie wymagali, jest owa religijność dawnego Rzymianina: uczciwość, pracowitość, obowiązkowość. Chodzi tu o kształcenie charakteru i wychowanie człowieka w zgodzie z kanonem podstawowych zasad moralnych.*

Kochać Polskę to znaczy budować poczucie więzi i wspólnoty z rodziną, kolegami ze szkoły, wsią, osiedlem, miastem, wreszcie ze wszystkimi mieszkającymi w Polsce, których łączy wspólnota tradycji, kultury, historii i języka. Budowanie patriotyzmu zucha rozpoczyna się od rodziny, przez szkołę, miejsce zamieszkania aż do solidarności z Polakami na całym świecie. Kochać Polskę to znaczy uczestniczyć w życiu mojego kraju, ucząc się, być obywatelem, poznając swoje prawa i powinności obywatelskie oraz zasady demokracji. Polska to kraj, w którym zuch mieszka, którego twórcami są jego dziadowie i ojcowie. To napawa dumą. Kochać Polskę to znaczy dążyć do tego, by być człowiekiem wartościowym, a więc mądrym i silnym, zdrowym, wrażliwym na krzywdę drugiego człowieka, dbającym o środowisko naturalne, szanującym tradycję, prawo i praworządność. Kształtowanie poczucia więzi i wspólnoty ogólnoludzkiej przy jednoczesnym przywiązaniu do własnej tradycji i kultury narodowej – oto zadanie dla drużynowego.

● **Zuch jest dzielny**, czyli odznacza się odwagą, jest zaradny i wytrzymały. Dzielność to zespół cech, w których zamyka się sens zuchowego oddziaływania. Dzielność jest synonimem słowa zuch. Ten punkt Prawa Zucha jest punktem wyjścia na drodze do zrozumienia idei metodyki zuchowej. Dzielność oznacza siłę zewnętrzną i wewnętrzną chłopca i dziewczynki w gromadzie. Zuch dzielny jest sprawny fizycznie, zręczny, odporny, ale też jest prawy, umie przyznać się do złych postępów, nie boi się odpowiedzialności. Można na niego zawsze liczyć. Nie jest tchórzem. Gromada darzy go przyjaźnią, a zuch swoim zachowaniem oddziałuje na innych, motywuje do pracy nad sobą, do pokonywania strachu, ale też do dyscypliny wewnętrznej i opanowania. Świadome ukierunkowanie przez drużynowego na wybór celu i wartości pojęcia dzielności może i powinno stanowić grunt, płaszczyznę dla pozostałych punktów Prawa Zucha. Dzielność jako cecha w pełni określa sylwetkę zucha, jest też swoistą interpretacją etosu zuchowego.

● **Zuch mówi prawdę**, gdyż nie musi kłamać, nie chce kłamać i nie kłamie. Kłamstwo obciąża, zasmuca, niepokoi. Ponieważ zuch jest dzielny, brzydzi się kłama-

stwem, nie wprowadza nikogo w błąd, nie mówi niczego, co jest niezgodne z rzeczywistością i z jego sumieniem. Zuch dotrzymuje danego słowa. Jest w pełni odpowiedzialny za swoje słowa, zasługuje na zaufanie.

● **Zuch pamięta o swoich obowiązkach**, bo jest przekonany, że czyni dobro; dla zucha to niezwykle ważna sprawa. Choćby obowiązków było wiele, ze wszystkich się wywiąże. Wykonywanie obowiązków, które należą do zucha, cieszy rodziców, nauczycieli, kolegów. To daje przyjemność, radość. Można czuć się szczęśliwym. Zuch pomaga rodzicom, potrafi utrzymać porządek, jest obowiązkowy w nauce, opiekuje się roślinami w domu, nie niszczy tych w parku i w lesie, dba o zwierzęta. Zuch jest słowny i punktualny. Jest posłuszny i karny. Nie siedzi godzinami przed telewizorem lub przy komputerze, bo wie, że wszystko ma swoje miejsce i swój czas. Dbą o zdrowie. Stara się być rzetelny we wszystkim, co robi.

● **Wszystkim jest z zuchem dobrze**, bo kto nie potrafi kochać siebie, innych ludzi, zwierząt, dbać o rzeczy – żyje w osamotnieniu. Jedynie człowiek, który ma poczucie własnej wartości i pozytywny stosunek do świata, może kochać innych, nieść chętną pomoc, wzbudzać sympatię, spełniać dobre uczynki. Z zuchem wszystkim jest dobrze, bo jest dzielny, wywiązuje się z obowiązków. Potrafi być czuły i spolegliwy, opiekuńczy dla młodszego rodzeństwa, sprawiedliwy i pogodny. Znaczący to również, że dążąc do realizacji własnych celów, nie przeszkadza innym, nie potępia nikogo. Nie sprawia przykrości innym. Jest dobrze z nim wszystkim, którzy są wokół; nie narzeka, jest uśmiechnięty. Nie tylko ludziom z jego otoczenia jest dobrze, również zwierzętom, roślinom i rzeczom. Jak pisał Aleksander Kamiński: *Dobrze być powinno z tobą siostrze, matce, Marcinowej (...), psu, kwiatu doniczkowemu i krzakowi bzu rozkwitającemu na wiosnę, twoim sankom i sankom twoich kolegów. Nawet twoje rękawiczki powinny się czuć dobrze u ciebie i nie powinny być poniewierane, a natychmiast w razie rozdarcia zeszyte.*

Zuch stara się być coraz lepszy – każdego dnia, we wszystkim, co robi. Ciągłe dążenie wzwyż, podporządkowanie wartościom zapisanym w Prawie i Obietnicy Zucha pozwala budować wspólnotę myśli i działań, szukać prawdy o świecie, życiu, o nas samych, znajdować sens życia. Zawarte w Prawie Zucha reguły powinny być rozumiane w możliwie najgłębszy sposób. Mają też być rodzajem dyscypliny, którą każdy zastosuje do siebie indywidualnie.

📌 OBIETNICA ZUCHA

Obiecuję być dobrym zuchem, zawsze przestrzegać Prawa Zucha – to najważniejsze słowa, które zuch wypowiada dobrowolnie w czasie przynależności do gromady.



Rotę Obietnicy powtarza się trzykrotnie, gdy zuch, doskonaląc swoje umiejętności i zdobywając wyższe stopnie wtajemniczenia, otrzymuje kolejne gwiazdki. Może to być dla niektórych początkujących drużynowych niezrozumiałe, dlatego od zuchów wymaga się powtarzania Obietnicy, podczas gdy Przyrzeczenie Harcerskie składa się tylko raz.

Zuch ma pamięć specyficzną, co wynika z właściwości psychicznych tego wieku, i zdarza mu się zapomnieć o tym, co obiecał. Zatem kilkakrotne powtarzanie Obietnicy – i to w sposób uroczysty – umacnia postanowienie, utrwala je. Przez wypowiedzenie „obiecuję być dobrym zuchem ochoczym”, a potem „sprawnym” i „gospodarnym” pogłębia myślenie dziecka w doskonaleniu się, tym bardziej, że każda następna Obietnica nie jest dosłownym powtórzeniem tej pierwszej roty, lecz wyraża jakiś postęp, krok naprzód w wychowaniu zucha.

Idee i wartości zapisane w Prawie Zucha i potwierdzone Obietnicą obejmują najważniejsze kierunki aktywności dziecka, przedmioty dążeń i źródła głębokiej radości i satysfakcji. Zuch może im służyć, bronić ich, dawać świadectwo swoim postępowaniem. Zuch przed własnym sumieniem odpowiada za przestrzeganie dobrowolnie przez siebie złożonej Obietnicy. Woli jej dotrzymania zuch ma dowodzić swoim zachowaniem, nauką, zabawą, pracą.

PRAWO ZUCHA W ŻYCIU GROMADY

Chcemy zuchom przekazać system wartości wynikający z Prawa i Obietnicy Zucha, przygotować je do zrozumienia i stosowania w życiu Prawa i Przyrzeczenia Harcerskiego. Drużynowy musi być świadomy tego, że zuchy cały czas go obserwują i własnym przykładem pokazywać, jak należy postępować. W związku z tym zachowanie drużynowego powinno jasno wynikać z Prawa i Przyrzeczenia Harcerskiego.

Metodyka zuchowa dysponuje instrumentami, które wspomagają drużynowych w kształtowaniu postaw i wartości w życiu zucha. Dzięki sprawnościom zespołowym i indywidualnym oraz gwiazdkom możesz wpływać na wszechstronny rozwój swoich podopiecznych. Musisz przy tym pamiętać, że nie tylko w gromadzie kształtuje się system wartości zuchów. Takie zadanie mają szkoła i kościół, a przede wszystkim rodzice. Zatem to, czego chcesz nauczyć zuchy, nie może być sprzeczne z tym, co słyszą w domu. Konieczna jest wobec tego ścisła współpraca z rodzicami.

Zawarte w Prawie i Obietnicy Zucha reguły powinny być rozumiane w możliwie najgłębszy sposób (jak je rozwinąć i tłumaczyć zuchom, podpowiada komentarz). Mają też być rodzajem dyscypliny, którą każdy zuch zastosuje do siebie indywidualnie. Najlepiej ukazywać je w zabawie, za pomocą odpowiednich gawęd, piosenek, gier i ćwiczeń, które ułatwią dzieciom zrozumienie treści, z którymi często problemy mają nawet dorośli.

Szczególnie ważne są zbiórki pierwszego miesiąca, podczas których zapoznajesz dzieci z Prawem Zucha. Do poznanych już punktów należy też nawiązywać później. Dzieci powinny poznawać każdy punkt Prawa podczas całej zbiórki – jego treść

może inspirować gawędę drużynowego, przenikać do gier i ćwiczeń lub zuchowego teatru, zawierając się w ocenie postępowania poszczególnych zuchów podczas kręgu rady (pamiętaj, że zapoznając dzieci z Prawem Zucha, podkreślasz tylko pozytywne zachowania wychowanków). Przedstawiając wartości zawarte w Prawie Zucha, pamiętaj o tym, że:

- Kolejność, w jakiej zuchy poznają punkty Prawa, zależy od drużynowego. Najczęściej zaczynamy od drugiego lub piątego punktu, a kończymy na pierwszym – ze względu na bliskość pewnych postaw i zrozumienie treści przez dzieci.

- W przypadku gromady, do której dołączyło niewiele zuchów, **warto zbiórki z Prawem Zucha wpleść w cykl sprawnościowy** (pomysły, jak to zrobić, znajdziesz na s. 46).

- Zdarza się, że dzieci w gromadzie mają szczególny problem z przestrzeganiem jednego z punktów Prawa Zucha (może po prostu go nie rozumieją). Spóźniają się na zbiórki, kłócą się, kłamią, niszczą przyrodę lub po zbiórce zostawiają bałagan. Aby pomóc w kształtowaniu właściwych (pozytywnych) zachowań, sięgnij po cykle sprawnościowe, które nawiązują do wybranych punktów Prawa Zucha.

- Drużynowy pomaga zuchom w opracowaniu zadań na sprawności zdobywane indywidualnie i gwiazdki, układając zadania tak, by kształtowały w zuchu odpowiednią cechę. Może je tak dobrać, by na przykład niepunktualny zuch pracował nad sobą, zdobywając sprawność „dekoratora” (w ramach zadania zuch będzie przychodził 15 minut przed rozpoczęciem zbiórki i wraz z drużynowym przygotowywał wystrój zuchówki).



Przypominaj Prawo Zucha zawsze – czyli tak często, jak się da:

- **wszędzie** – w każdej sytuacji, przy kolegach i rodzicach, na zbiorcach, na przerwach, na ulicy i na kolonii,
- **konsekwentnie** – niech będzie niezmiennym, stałym punktem odniesienia przy ocenie postępowania zuchów. Doceniaj zachowanie zgodne z nim i zwracaj uwagę na postępowanie stojące z nim w sprzeczności. Nie zmieniaj podejścia do Prawa w zależności od dziecka czy sytuacji. Bądź konsekwentny w ocenie postaw,
- **świadomie** – np. wyobraź sobie, czym dla zucha jest dzielność albo zastanów się, czy rozumie, komu ma być z nim dobrze. Zawsze wyjaśniaj zasady zawarte w punktach Prawa na przykładach bliskich zuchom,
- **optymistycznie** – pokazuj, że przestrzeganie Prawa Zucha przynosi radość i satysfakcję.

Prawo Zucha

sł. E. Chomiak, muz. L. Dmytrowski

Zuch wśród swoich rówieśników
Tak jak oni starszych słuca,
Ale mówi im: kochani,
Ja mam swoje Prawo Zucha. (x2)

G D7 G D7

G D7 G E7

D7 G D7

D7 G

Zuch, choć jeszcze jest nieduży,
Kocha Polskę — w sercu nosi,
Dla niej uczy się, jej służy,
Jak punkt pierwszy Prawa głosi.

Drugi punkt jest równie ważny,
Zuch jest dzielny — śmiało kroczy,
Jest roztropny i rozważny,
Trudom patrzy prosto w oczy.

Zuch nie łamie swego słowa
I nie skłamię, jasna sprawa,
Prawdę kocha jego mowa —
To już trzeci jest punkt Prawa.

O porządek dba w swych książkach,
Co dzień rano łóżko ściele,
Pamięta o obowiązkach —
Choćby miał ich bardzo wiele.

Koleżeński jest w zabawie,
Starszym służy wdzięcznym ruchem,
Jest pomocny w każdej sprawie —
Wszystkim dobrze jest z tym zuchem.

Wiedzę zdobyć — w tym jest pierwszy,
Czy to nauka, czy zabawa.
Stara się być coraz lepszy —
To ostatni z punktów Prawa.

Za to wszystko drużynowy
Zuchom gwiazdkę wręczyć może,
A w przyszłości niedalekiej
Zuch harcerski mundur włoży.



PROPOZYCJA CYKLU ZBIÓREK PIERWSZEGO MIESIĄCA

Zbiórka I. Zuch pamięta o swoich obowiązkach. Wszystkim jest z zuchem dobrze

Rozpocznij zbiórkę bardzo punktualnie. Spóźnialscy powinni odczuć, że stracili coś atrakcyjnego i ważnego.

ZZZOIT*

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki.

GAWĘDA (wspólne opowiadanie)

Drużynowy rozmawia z zuchami o tym, dlaczego należy przestrzegać wspólnych ustaleń, norm i reguł. Rozmowę można zacząć od zastanowienia się nad tym, dlaczego dzieci przychodzą do szkoły na określoną godzinę (w ten sposób zbiera się razem cała klasa, można zaplanować pracę nauczycieli, którzy uczą w różnych klasach itp.). Poszukajcie wspólnie znanych dzieciom sytuacji, w których są potrzebne reguły postępowania. Drużynowy zwraca uwagę zuchów na to, że reguły ułatwiają ludziom życie, zapobiegając chaosowi.

GRY I ĆWICZENIA

Ściganie ogonka. Gromada dzieli się na szóstki. Dzieci stają w szóstkach jedno za drugim, trzymając się w pasie. Początek rzędu to głowa, koniec ogon. Głowa musi tak prowadzić, by złapać ogon przeciwnika i jednocześnie chronić swój. Szóstka, której szyk rozerwie się lub której ogon zostaje złapany, odpada z gry.

GAWĘDA (cd.)

Drużynowy prosi, aby zuchy wyobraziły sobie kraj, w którym nie obowiązują

* ZZZOIT – zuchowe znaki, zwyczaje, obrzędy i tajemnice.

ją żadne reguły. Jak wyglądałoby w nim życie?

Zuchy odwiedza przybysz z wymyślonej planety (np. przebrany przyboczny). Wyjaśnia, że w świecie, z którego pochodzi, obowiązują inne zasady. Można się domyśleć, jakie – słuchając krótkich historyjek z jego życia. Drużynowy opowiada początek historyjki i prosi, aby dzieci dopowiedziały, co będzie dalej. Gość gestami i mimiką ilustruje wypowiedzi zuchów.

Przykładowe wydarzenia:

- Przybysz nie odebrał z przedszkola młodszej siostry. Co się stanie? Czego zuchy mogą go nauczyć?
- Przybysz je dużo słodczy i nie myje zębów. Co będzie z jego zdrowiem? Czego zuchy mogą go nauczyć?
- Przybysz obiecuje, że będzie podlewał kwiaty w domu przyjaciela, kiedy ten wyjedzie na wakacje. Jednak mimo danego słowa sam także wyjeżdża. Co się dzieje z kwiatami? Czy powinien tak postąpić?
- Przybysz pożyczył od kolegi rower. Jeździł na nim, a potem zostawił go w parku. Co się stanie? Czy można tak robić?

PIOSENKI I PŁĄSY

Dzieci uczą się pierwszej zwrotki piosenki „To zuchy”. Można przy tym wykorzystać naturalne muzykowanie (przytupywanie, klaskanie itp.) oraz elementy inscenizacji.

MAJSTERKA

Zuchy otrzymują kartony do rysowania oraz kredki. Każdy projektuje

tabliczkę przypominającą mu o jego obowiązkach.

ZWIAD

Szóstki udają się na zwiad. Badają wyznaczony teren, np. ogród przed szkołą, boisko, budynek szkolny, wyszukując rzeczy, które mogą zmienić, aby wszystkim było wygodniej i przyjemniej. Po powrocie każda szóstka zaznacza na planie to, co może i chce zrobić.

KRAĞ RADY

Zuchy wspólnie ustalają plan działania (na podstawie zwiadu). Następnie określają, jakie reguły ułatwiają im wspólne działanie. Drużynowy wyjaśnia, że wszystkie zuchy mają wspólne

Zbiórka 2. Zuch kocha Boga i Polskę, część I

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki

GAWĘDA

Drużynowy opowiada, skąd wzięła się nazwa „Polska”, wyjaśnia symbolikę barw narodowych. Gawędę podsumowuje stwierdzeniem, że najbliższa ojczyzna to rodzina – ma swoją nazwę, terytorium, historię i tradycje.

PIOSENKI PŁĄSY

Zuchy uczą się drugiej zwrotki piosenki „To zuchy”.

MAJSTERKA

Zuchy wykonują książkę (album) o swojej rodzinie. Można rysować lub wykonać kolaż ze zdjęć. Każda strona albumu będzie dotyczyła jakiegoś tematu z życia rodziny, np.:

- Członkowie mojej rodziny.
- Jak razem się bawimy?

zasady postępowania – to jest właśnie Prawo Zucha. Na zbiórce dzieci poznały dwa jego punkty: „Zuch pamięta o swoich obowiązkach” i „Wszystkim jest z zuchem dobrze”.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Czasami wypełnianie jakiegoś obowiązku sprawia zuchom szczególnie kłopot. Dlatego każdy zuch w domu zastanowi się, z jakiego obowiązku najtrudniej mu się wywiązać i zrobi specjalną tabliczkę przypominającą mu o nim. Tabliczkę zawiesi w miejscu, z którym związane jest wykonywanie tego obowiązku.

ZZZOIT

Zuchy żegnają się obrzędowo.

- Jak sobie pomagamy?
- Jak wykonujemy wspólnie prace domowe?
- Nasze zwierzęta.

Na zbiórce zuchy wykonują jedną stronę ze swego albumu.

GRY I ĆWICZENIA

Drużynowy proponuje zuchom kilka ćwiczeń spośród tych, w które – jak wcześniej się dowiedział – dzieci najbardziej lubią się bawić z kolegami, rodzeństwem lub rodzicami.

KRAĞ RADY

Zuchy wybierają barwę gromady – zuchowej rodziny (drużynowy może zaproponować kilka kolorów, z których dzieci wybiorą jeden). Każdy zuch uzasadnia swój wybór. Potem następuje głosowanie.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Każdy zuch otrzymuje od drużynowego list do rodziców:

Szanowni Państwo!

Wasza córka / wasz syn na dzisiejszej zbiórce poznawał kolejny punkt Prawa Zucha, który brzmi „Zuch kocha Boga i Polskę”. Dzisiaj rozmawialiśmy o tym, że nasza najbliższa ojczyzna to rodzina. Na zbiórce rozpoczęliśmy pracę nad rodzinnymi albumami. Każda strona albumu ma dotyczyć jednego tematu z życia rodziny:

- Członkowie mojej rodziny.
- Jak razem się bawimy?

- Jak sobie pomagamy?
- Jak wykonujemy wspólnie prace domowe?
- Nasze zwierzęta.

Każdy temat może być ilustrowany kilkoma zdjęciami lub rysunkami. Można też wprowadzić inne tematy – według własnego pomysłu. Bardzo dobrze byłoby, gdyby Państwo pomogli córce/synowi w skompletowaniu zdjęć i wykonaniu książeczki. Mam nadzieję, że będzie to przyjemne zajęcie dla całej rodziny.

Dziękuję za pomoc.

Jan Kowalski

drużynowy Próbnej Gromady Zuchowej

Zbiórka 3. Zuch kocha Boga i Polskę, część II

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki

ZWIAD

Zuchy odwiedzają kościół katolicki. Jeśli w ich miejscowości są kościoły innych wyznań i można je zwiedzić, drużynowy powinien zaplanować zwiad tak, aby to wykorzystać. W trakcie zwiadu drużynowy lub osoba oprowadzająca opowiada o wartościach, jakie uosabia Bóg. Podsumowując zwiad, drużynowy zwraca uwagę zuchów na fakt, że są różne religie i kościoły, a tolerancja i akceptacja inności to ważne zasady.

PIOSENKI PŁĄSY

Nauka piosenki „Święty, święty uśmiechnięty” zespołu Arka Noego.

GRY I ĆWICZENIA

Zuchy stają w kręgu, jedna osoba pozostaje na zewnątrz. Na sygnał stara się przedostać do środka, a zuchy w kręgu usiłują temu przeszkodzić. Po kilku minutach następuje zmiana osoby poza

kręgiem (niezależnie od tego, czy przedostała się do środka). Zabawa pozwala wczuć się w sytuację członka mniejszości lub większości w społeczeństwie.

KRĄG RADY

Drużynowy nawiązuje do przeprowadzonej zabawy i pyta zuchy, co czuły podczas niej:

- Co czułeś jako osoba w kręgu?
- Co czułeś jako „obcy”?
- Czy osoby, którym udało się wejść do środka kręgu, czuły się inaczej niż te, którym się nie powiodło?

Na zakończenie zuchy postanawiają, że w ich gromadzie jest miejsce dla każdego, kto przestrzega zuchowych reguł – do poznanych wcześniej zasad dodają punkt „Zuch kocha Boga i Polskę”.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Na następną zbiórkę zuchy przynoszą piłki.

ZZZOIT

Obrzędowe zakończenie zbiórki.

Zbiórka 4. Zuch stara się być coraz lepszy

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki.

GAWĘDA (rozmowa)

Drużynowy nawiązuje do zadania, które zuchy wykonywały na pierwszej zbiórce (tabliczki przypominające o obowiązkach). Czy tabliczki pomogły zuchom? Czy dzięki chęciom i staraniom można być lepszym dzieckiem, kolegą, uczniem, zuchem? Co możemy w sobie doskonalić (np. sprawność fizyczną i umysłową, odnoszenie się do innych)?

GRY I ĆWICZENIA

Drużynowy proponuje zuchom kilka ćwiczeń z piłkami. Następnie zuchy grają w dwa ognie (drużynowy przypomina o przestrzeganiu zasad gry). Grę kończy okrzyk na cześć zwycięzców i tych, którym się nie udało.

Zbiórka 5. Zuch jest dzielny

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki.

GAWĘDA (rozmowa)

Zuchy prezentują i omawiają swoje albumy rodzinne. Ważne jest stworzenie atmosfery zainteresowania i uważnego słuchania. Drużynowy powinien podkreślić, że to bardzo ważne, żeby ludzie słuchali się nawzajem, szczególnie kiedy mówią o istotnych dla siebie sprawach. Nie łąda wysiłku (dzielności) wymaga opanowanie chęci przeszkadzania, przerywania innym.

Jeśli któryś z zuchów nie przyniósł albumu, może po prostu opowiedzieć o swojej rodzinie.

KRĄG RADY

Każdy zuch chce być mistrzem, przynajmniej w jednej dziedzinie. Dlatego zuchy podejmują decyzję o samodoskonaleniu, każdy mówi, nad czym chce pracować.

MAJSTERKA

Zuchy rysują swoje tabele rekordów, które będą pokazywały ich dochodzenie do mistrzostwa (z miejscem na potwierdzenie osiągnięć przez kogoś dorosłego).

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Zuchy mają na następną zbiórkę przynieść swoje książki-albumy o rodzinie.

ZZZOIT

Obrzędowe zakończenie zbiórki.

GRY I ĆWICZENIA

Krótkie ćwiczenia (np. doskonalące zmysły) mogą być przerywnikami w trakcie długiej gawędy. Zuchom potrzebna jest zmiana aktywności – inaczej nie będą potrafiły skoncentrować się na wypowiedziach kolegów.

PIOSENKI I PŁĄSY

Nauka pierwszej zwrotki piosenki „Polski zuch”.

ZUCHOWY TEATR

Zuchy już wiedzą, że bardzo cenną cechą jest dzielność. W szóstkach przygotowują scenki pokazujące sytuacje, w których mogą wykazać się dzielnością. Prezentują scenki przed całą grupą.

KRĄG RADY

Zuchy proponują kolejną zasadę postępowania zuchowego – po przeprowadzonych zajęciach powinna to być dzielność. Drużyny potwierdza,

Zbiórka 6. Zuch mówi prawdę

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki.

GAWĘDA

Drużyny opowiada gawędę opartą na historii Pinokia, którego nos rósł wraz z liczbą jego kłamstw. Opowieść powinna zakończyć się odniesieniem do zasad, których przestrzegają zuchy. Czy kłamstwo jest godne zucha?

ZZZOIT

Każdy zuch siada w spokojnym, odosobnionym miejscu, zastanawia się i zapisuje na kartce swój postęp – taki, o którym wie, że jest niegodny zucha. Gdy wszystkie dzieci to zrobią, drą swoje kartki na strzępy, z których robią małe kuleczki. Drużyny zbiera strzępki papieru, następnie w obecności zuchów uroczystie je pali (przy paleniu należy zachować szczególną ostrożność). Spalenie karteczek ma znaczenie symboliczne, uwalnia zuchy od niegodnych postępów.

GRY I ĆWICZENIA

Drużyny proponuje zuchom kilka krótkich gier, w których obowiązują proste, klarowne zasady, a jednocześnie łatwo jest je złamać – w pogoni za wygraną. Podkreśla, że zuchy – które poznały już całe Prawo Zucha – powinny teraz wykazać się jego przestrzeganiem.

że kolejny punkt Prawa Zucha brzmi „Zuch jest dzielny”.

ZZZOIT

Obrzędowe zakończenie zbiórki.

KRĄG RADY

Czy łatwo jest być zuchem i przestrzegać Prawa Zucha – każdy wyowiada na ten temat swoje zdanie, deklaruje, czy chce być zuchem i każdego dnia przestrzegać Prawa. Aby rodzice zobaczyli, jakie są zuchy, dzieci postanawiają zaprosić ich na następną zbiórkę.

MAJSTERKA

Zuchy wykonują zaproszenia dla rodziców.

PIOSENKI I PŁAŚY

Przypomnienie piosenek „To zuchy” i „Polski zuch”.

ZZZOIT

Obrzędowe zakończenie zbiórki.

Zbiórka, na której zuchy złożą Obietnicę, powinna mieć uroczysty charakter.

Uwaga. Obietnicę Zucha mogą odbierać tylko instruktorzy.



FABUŁY ZBIÓREK WPROWADZAJĄCYCH PRAWO ZUCHA

Dzielny podróżnik

1. Przygotowanie do wyprawy dookoła świata.
2. Ja i mój kontynent („Zuch kocha Boga i Polskę”).
3. Przeprawa przez mroźną Antarktydę („Zuch jest dzielny”).
4. Spotkanie z Prawdomówkiem u wybrzeża Australii („Zuch mówi prawdę”).
5. Kilka dni w wiosce Alabandiea („Wszystkim jest z zuchem dobrze”).
6. Zabawa na polu ryżowym („Zuch pamięta o swoich obowiązkach”).
7. Spotkanie z gwiazdami Hollywood („Zuch stara się być coraz lepszy”).
8. Wspomnienia z wyprawy dookoła świata („Obietnica Zuchowa”).

oprac. Ewa Barwiejuk, Ewelina Kundzicz, Natalia Milkiewicz

Podróż w kosmos

Zuchy podróżują rakieta w kosmos, zwiedzają przy tym sześć planet. Na każdej z nich zdobywają nowe doświadczenia i poznają kolejny punkt Prawa Zucha. Na siódmej planecie podsumowują swoje przygody i składają Obietnicę Zucha.

1. Przygotowanie do wyprawy w kosmos (wprowadzenie do Prawa Zucha).
2. Na Planecie Gwiazdnych Wojowników („Zuch jest dzielny”).
3. Na Planecie Prawdomównych („Zuch mówi prawdę”).
4. Na Planecie Ładu i Składu („Zuch pamięta o swoich obowiązkach”).
5. Na odsiecz mieszkańcom Planety Wiecznych Konfliktów („Wszystkim jest z zuchem dobrze”).
6. Na Planecie Pozbawionych Ambicji („Zuch stara się być coraz lepszy”).
7. Na Planecie Walecznych Rycerzy („Zuch kocha Boga i Polskę”).
8. Powrót na Ziemię (Obietnica Zuchowa).

oprac. Katarzyna Jankowska, Piotr Wielgat, Klaudia Brzezińska

Wyprawa do Krainy Gumisiów

Zepsuła się maszyna do porozumiewania się Gumisiów w całej Krainie Gumisiowej. Zuchy udają się w podróż w poszukiwaniu części (kluczy) do zepsutej maszyny.

1. Poszukiwanie najstarszego Gumisia, który opowie historię o starej ojczyźnie.
2. Przypadkowe spotkanie Ogrów i poznanie ich złej natury. Uświadomienie Gumisiom, że w życiu należy kierować się prawdą.
3. Wyprawa do czarodziejskiego źródła po wodę. Wykazanie, że Gumis jest dzielny.
4. W krainie Gumisiów „Śmieciuszków”.
5. Nowe życie Gumisiów „Śmieciuszków” i przeobrażenie ich w „Czyścioszki”.
6. Uruchomienie maszyny. Spotkanie wszystkich Gumisiów i wspólne ucztowanie.

oprac. Anna Księzopolska, Łukasz Kałużny, Julita Woźniak

CZĘŚĆ II



ZAKŁADAMY
GROMADĘ
ZUCHOWĄ



GROMADA NA START

■ Anna Wittenberg



Zanim zaprosisz zuchy na pierwsze spotkanie i zaczniesz z nimi zabawę w coś lub w kogoś, musisz zmierzyć się z niezbędnymi formalnościami. W tym rozdziale poznasz procedurę zakładania gromady, opisaną szczegółowo w „Instrukcji gromady zuchowej”.

👉 JAK ZAŁOŻYĆ GROMADĘ?

Przed załatwieniem spraw formalnych porozmawiaj z członkiem komendy hufca ds. programu i pracy z kadłą, namiestnikiem zuchowym i innymi drużynowymi zuchów w swoim hufcu. Dowiedz się od nich, jak zacząć rozmowy z dyrekcją szkoły i jak w praktyce przygotować się do założenia gromady. Wiadomo, że nie ma jednej recepty na gromady z dużych miast i wsi, osiedli robotniczych i willowych, więc nikt nie doradzi ci lepiej niż ludzie, którzy znają twoje środowisko działania.

Żeby zostać drużynowym gromady zuchowej, musisz:

- mieć co najmniej 16 lat (jeżeli nie jesteś jeszcze pełnoletni, komendant hufca wyznaczy pełnoletniego opiekuna, który będzie towarzyszył twojej gromadzie dopóki nie skończysz 18 lat),
- ukończyć kurs drużynowych,
- uzyskać zgodę komendanta hufca i podpisać oświadczenie, że będziesz pełnić funkcję drużynowego.

Kiedy spełnisz już te warunki, **idź do dyrekcji szkoły, w której zamierzasz założyć gromadę**. Przedstaw swoje plany, wyjaśnij krótko, co to jest gromada zuchowa, poproś o umożliwienie przeprowadzenia w szkole naboru i późniejszych zbiórek.

Koniecznym zapytaj, czy dyrekcja może udostępnić pomieszczenie na zuchówkę. Jeśli nie jesteś pełnoletni, na spotkanie w szkole idź z opiekunem gromady. W każdym przypadku przedstaw dyrekcji szkic programu pracy przyszłej gromady. Podczas spotkania proponuj formy współpracy gromady ze szkołą (np. zorganizowanie balu karnawałowego czy szkolnego festynu).



CZĘŚĆ II. ZAKŁADAMY GROMADĘ ZUCHOWĄ

Po załatwieniu spraw z dyrekcją szkoły zabierz się za pisanie programu pracy gromady na okres próbny. Okres próbny trwa od dwóch do sześciu miesięcy (jego długość zależy od tego, jak będziesz sobie z gromadą radził i jak przyjęto w twoim środowisku). Program pracy gromady na okres próbny układa się podobnie, jak program roczny, tyle że dotyczy zaledwie kilku miesięcy (o planowaniu czytaj w rozdziale „Planowanie pracy gromady” na s. 169–175). Po przedstawieniu programu w komendzie hufca zostaniesz mianowany drużynowym gromady próbnej. Teraz możesz przeprowadzić nabór i zacząć organizować zbiórki. W okresie próbnym nie możesz jeszcze przyjmować od zuchów Obietnicy. Cały czas używasz słowa „próbna” przed nazwą gromady.

Aby zakończyć okres próbny, gromada musi liczyć co najmniej 16 zuchów (w szczególnych przypadkach komenda hufca może zgodzić się na 12), działać zgodnie z metodyką zuchową i posiadać własną obrzędowość. Po tym, jak realizacja twojego programu pracy zostanie pozytywnie oceniona, komendant hufca zamyka gromadzie okres próbny i ogłasza to w rozkazie. Od tego momentu może ona używać nadanego w rozkazie numeru i nazwy bez określenia „próbna”. Zuchy mogą złożyć Obietnicę Zucha. Możesz też organizować kolonie i zimowiska.

Twoi podopieczni mogą należeć do gromady jedynie za pisemną zgodą rodziców. Zbierz od zuchów zgody rodziców jak najszybciej, jeszcze w okresie próbnym!

Zgoda na przynależność dziecka do ZHP

Ja, niżej podpisany
legitymujący się dowodem osobistym numer
oświadczam, że wyrażam zgodę na przynależność mojego dziecka
..... **do Związku Harcerstwa Polskiego**
Chorągiew **Hufiec**
i uczestnictwo w zbiórkach drużyny

.....
..... podpis rodzica/prawnego opiekuna

Zgodnie z art. 24 ust. 1 ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity: Dz. U. z 2002 r. nr 101, poz. 926 ze zm.) informuję, iż:

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest ZHP z siedzibą w Warszawie (00-491), ul Konopnickiej 6, zwany dalej Stowarzyszeniem,
2. Pani/Pana dane osobowe przetwarzane będą w celach statutowych Stowarzyszenia i nie będą udostępniane innym odbiorcom,
3. Posiada Pani/Pan prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania,
4. Podanie Stowarzyszeniu danych osobowych jest dobrowolne, jednakże konieczne w przypadku wyrażenia zgody na członkostwo w ZHP.

INSTRUKCJA GROMADY ZUCHOWEJ

załącznik do uchwały Główniej Kwatery ZHP nr 43/2003 z dnia 27 lutego 2003 r.

Postanowienia ogólne

1. Podstawy prawne działania gromady zuchowej określa § 30 Statutu ZHP, stanowiący, że rozpoczęcie działalności podstawowej jednostki organizacyjnej ZHP wymaga zgody właściwego komendanta hufca. W szczególnie uzasadnionych wypadkach utworzenie podstawowej jednostki organizacyjnej może nastąpić także za zgodą komendanta chorągwi albo Naczelnika ZHP.

2. Postanowienia niniejszej instrukcji, w których mowa o instruktorku i drużynowym, stosuje się odpowiednio do instruktorki i drużynowej. Określenie zuch odnosi się tak do dziewczynki, jak i chłopca.

3. Jeżeli w niniejszej instrukcji jest mowa o gromadzie, należy przez to rozumieć gromadę zuchową. W wyjątkowych sytuacjach w gromadzie oprócz szóstek zuchowych mogą działać inne małe grupy (np. zastępy, patrole); wówczas stosuje się odpowiednie przepisy dotyczące drużyny wielopoziomowej.

Rozpoczęcie działalności gromady

4. Warunkami utworzenia gromady próbnej są:

- 1) uzyskanie zgody właściwego komendanta;
- 2) spełnienie przez drużynowego warunków określonych w pkt. 11;
- 3) zatwierdzenie we właściwej komendzie programu pracy gromady na okres próbny.

5. Po spełnieniu powyższych wymagań właściwy komendant zatwierdza gromadę na okres próbny oraz mianuje drużynowego i opiekuna (jeśli drużynowy nie jest pełnoletni). W okresie próbnym gromada postępuje się nazwą zawierającą określenie „próbna”.

6. Okres próbny trwa od 2 do 6 miesięcy.

7. Warunkiem pozytywnego zamknięcia okresu próbnego jest:

- 1) praca zgodna z metodyką zuchową;
- 2) własna obrzędowość;
- 3) pozytywna ocena realizacji programu pracy okresu próbnego;
- 4) osiągnięcie liczebności minimum 16 członków gromady (w szczególnych wypadkach komenda hufca może obniżyć tę liczbę do 12).

8. Po zamknięciu okresu próbnego z wynikiem pozytywnym:

- 1) właściwa komenda nadaje gromadzie numer i nazwę;
- 2) zuchy mogą składać Obietnicę Zucha;

- 3) gromada ma prawo używania pieczęci zarejestrowanych we właściwej komendzie;
- 4) gromada ma prawo organizowania kolonii i zimowisk.

9. Rozpoczęcie i zamknięcie okresu próbnego, zatwierdzenie gromady, mianowanie drużynowego i opiekuna ogłaszane jest w rozkazie właściwego komendanta.

10. Dzieci oraz funkcyjni do lat 16 mogą należeć do gromady za pisemną zgodą rodziców lub opiekunów prawnych.

Funkcyjni gromady

11. Drużynowym może być tylko instruktor ZHP lub członek ZHP w wieku co najmniej 16 lat, po ukończeniu kursu drużynowych zuchowych, który złożył pisemne zobowiązanie do prowadzenia gromady. Jeśli drużynowy nie jest pełnoletni, właściwy komendant wyznacza pełnoletniego opiekuna, który składa pisemne zobowiązanie do pełnienia tej funkcji.

12. Drużynowy:

- 1) kieruje pracą gromady zgodnie z obowiązującymi przepisami wewnętrznymi ZHP oraz innymi przepisami prawa;
- 2) odpowiada za bezpieczeństwo i zdrowie członków gromady;
- 3) odpowiada za opracowanie i realizację programu pracy gromady;
- 4) odpowiada za prowadzenie dokumentacji gromady;
- 5) odpowiada za terminowe i rzetelne przeprowadzenie spisu harcerskiego w gromadzie;
- 6) odpowiada za gospodarkę gromady;
- 7) przygotowuje następcę na funkcję drużynowego;
- 8) współpracuje z rodzicami zuchów i środowiskiem działania gromady;
- 9) podnosi swoje umiejętności i wiedzę metodyczną;
- 10) bierze czynny udział w działaniach hufca;
- 11) uzyskuje wsparcie programowo-metodyczne z właściwej komendy;
- 12) reprezentuje gromadę;
- 13) przyjmuje i zwalnia członków gromady;
- 14) przyznaje gwiazdki i sprawności;
- 15) dopuszcza do złożenia Obietnicy Zucha;
- 16) przyjmuje Obietnicę Zucha – jeśli jest instruktorem ZHP.

13. Drużynowemu w prowadzeniu gromady pomagają co najmniej jeden przyboczny. W gromadach koedukacyjnych przynajmniej jeden przyboczny powinien być innej płci niż drużynowy.

14. Drużynowy może powołać innych funkcyjnych gromady.

15. Opiekun gromady:

- 1) odpowiada za bezpieczeństwo i zdrowie członków gromady;

- 2) odpowiada za gospodarkę gromady;
- 3) czuwa nad prawidłowością działań wychowawczych drużynowego.

System pracy gromady

16. Gromada pracuje zgodnie z metodyką zuchową.

17. Drużynowy planuje i prowadzi działalność wychowawczą, uwzględniając zasady zawarte w Prawie i Obietnicy Zucha, potrzeby zuchów, rodziców i środowiska działania oraz propozycje programowe ZHP.

18. Gromada dba o stworzenie ciągu wychowawczego przez współpracę z drużyną harcerską.

19. Gromada składa się z co najmniej dwóch szóstek. Szóstka powinna liczyć od 5 do 7 zuchów.

20. Zbiórki gromady odbywają się regularnie.

21. Najważniejsze decyzje w gromadzie podejmowane są w kręgu rady. W skład kręgu rady wchodzi wszyscy członkowie gromady oraz jej opiekun.

22. Gromada, również w okresie próbnym, zbiera składki członkowskie i przekazuje odpowiednią ich część do właściwej komendy.

23. Przy gromadzie może działać Koło Przyjaciół Harcerstwa.

24. Działalność finansowo-gospodarczą gromady regulują odrębne instrukcje ZHP.

25. Nadzór nad działalnością gromady sprawuje właściwa komenda. Gromada podlega także kontroli odpowiedniej komisji rewizyjnej.

Dokumentacja gromady

26. Gromada prowadzi i przechowuje następującą dokumentację pracy wychowawczo-organizacyjnej:

- 1) książkę pracy wraz z rejestrem członków i pisemnymi zgodami rodziców na przynależność do gromady;
- 2) program pracy przedstawiony we właściwej komendzie;
- 3) teczkę korespondencji gromady;
- 4) dokumentację finansowo-gospodarczą z rejestrem składek członkowskich.

Zakończenie działalności gromady

27. W wypadku działalności niezgodnej z celami, zasadami i regulaminami ZHP i metodą harcerską właściwa komenda może:

- 1) wyznaczyć okres do 3 miesięcy na doprowadzenie działań gromady do pełnej zgodności z przepisami ZHP;
- 2) zwolnić z pełnionej funkcji drużynowego, mianując jednocześnie nowego;
- 3) rozwiązać gromadę.

28. Drużynowemu przysługuje prawo do odwołania się od decyzji o zwolnieniu z funkcji lub rozwiązaniu gromady w ciągu 14 dni od daty powiadomienia drużynowego o tej decyzji.

29. W razie rozwiązania gromady, również próbnej, właściwy komendant ma obowiązek zaproponować jej członkom przydział do innej gromady.

30. Majątek i dokumentacja rozwiązywanej gromady są przejmowane przez właściwą komendę. W wypadku gromad działających w szczepach lub związkach drużyn majątek jest przejmowany przez szczepek lub związek drużyn.

DOKUMENTACJA GROMADY

Od pierwszych dni funkcjonowania gromady, a więc również w okresie próbnym, jesteś zobowiązany do prowadzenia i przechowywania dokumentacji gromady. Wspomniana wcześniej „Instrukcja działania gromady” mówi o tym, że dokumentację stanowią:

- książka pracy gromady wraz z rejestrem członków i pisemnymi zgodami rodziców na przynależność zuchów i przybocznych (jeśli nie skończyli 16 lat) do gromady,
- program pracy,
- teczka korespondencji gromady,
- dokumentacja finansowo-gospodarcza z rejestrem składek członkowskich.

Poza wymienionymi dokumentami tradycyjnie gromady zuchowe prowadzą książki (zeszyty) rozkazów, kroniki i ewidencję wydanych legitymacji zucha.

Książka pracy

W składnicy harcerskiej możesz kupić gotową książkę pracy lub wykonać ją według własnego pomysłu. Muszą się w niej znaleźć podstawowe informacje o gromadzie (nazwa, hufiec, piosenka, inne obrzędy gromady) i jej kadrze, ewidencja członków drużyny (imię, nazwisko, adres, szkoła, klasa, PESEL), a także dane rodziców (przede wszystkim telefon kontaktowy, e-mail). W książce pracy zapisujesz też podział na szóstki i prowadzisz listę obecności na zbiórkach. Uwzględniasz też miejsce na planowanie pracy gromady – w tym rozplanowanie poszczególnych zbiórek oraz ich podsumowanie i zapisanie wniosków. Do książki pracy dołącz jeszcze jeden ważny dokument – program pracy gromady. Ponadto możesz zapisywać w niej pomysły na przyszłe działania gromady i informacje dotyczące bieżącej działalności – zarówno pozytywne (by móc czerpać w przyszłości z form, które udały

się w sposób szczególny), jak i negatywne (co się nie udało, jak reagowały zuchy itp.). To wszystko pozwoli ci na wyciągnięcie wniosków dotyczących zarówno tego, co lubią twoje zuchy, jak i tego, w jakim stopniu udało ci się zrealizować postawione cele i nad czym jeszcze musisz popracować. Pamiętaj, by książka pracy gromady była systematycznie prowadzona. Twój przyboczny, obejmując po tobie gromadę, będzie czerpać nie tylko z tego, co sam zapamiętał, ale też będzie mógł sięgnąć do zapisków z podsumowania zbiórki, cyklu lub całego roku zuchowego.

Rozkazy drużynowego możesz również zapisywać w książce pracy (lub przeznaczyć na nie osobny zeszyt). Rozkazy w gromadzie zuchowej powinny mieć charakter obrzędowy.

Elektroniczny System Harcerskich Danych

Konieczne jest wprowadzenie danych wszystkich członków gromady do Elektronicznego Systemu Harcerskich Danych, tzw. Ewidencji. Dzięki temu każdy z nich otrzyma swój numer ewidencyjny (niezbędny m.in. do uczestnictwa w różnych przedsięwzięciach programowych) oraz kartę członkowską ZHP.

Teczka korespondencji gromady

W niej powinieneś przechowywać kopie pism wychodzących (czyli tych, które wysyłacie do innych – zarówno listów do rodziców, jak i pism składanych w komendzie hufca czy dyrekcji szkoły) i pisma przychodzące – czyli wszystkie, które jako gromada otrzymujecie.

Dokumentacja finansowo-gospodarcza

Jest równie istotna jak dokumentacja programowa. Aby dobrze ją prowadzić, musisz dokładnie zapoznać się z „Instrukcją o działalności finansowej, gospodarczej i sprzętowej w drużynie ZHP”. Dwa najważniejsze dokumenty tego rodzaju to książka finansowa i książka inwentarzowa:

- **Książka finansowa** służy do odnotowywania wszystkich operacji finansowych, jakie mają miejsce w gromadzie. Zamieszcza się w niej informacje o wpływach i wydatkach gromady. Informacje te muszą być poparte dokumentami źródłowymi – są nimi faktury, rachunki, kwity KP, polisy ubezpieczeniowe, bilety.

- W **książce inwentarzowej** gromady prowadzisz spis majątku trwałego gromady. Należą do niego m.in. książki, sprzęt sportowy i turystyczny – to, co zakupiliście dla gromady lub dostaliście w postaci nagrody rzeczowej – o ile są to środki trwałe. Do książki inwentarzowej nie wpisuje się materiałów biurowych, balonów czy też innych rzeczy, które się szybko zużywają. Wszystkie te zakupy muszą być jednak odnotowane w książce finansowej

Jeśli twoja gromada działa w szczepie, dokumentacja finansowo-gospodarcza może być prowadzona łącznie dla całego szczepu.

NABÓR DO GROMADY ZUCHOWEJ

- Jagna Babst-Leszczylowska ■ Emilia Kulczyk-Prus
- Sebastian Siembora ■ Anna Wittenberg

Jak sprawić, by na zbiórce pojawiły się nowe zuchy? Rzecz jasna, trzeba przeprowadzić nabór. Najlepiej zrobić to we wrześniu lub w październiku – wtedy dzieci nie mają jeszcze ułożonego kalendarza dodatkowych zajęć i szansa na to, że rodzice zaplanują im czas na zuchowe zbiórki, jest większa.



JAK PRZEPROWADZIĆ NABÓR?

Postępowanie zależy w dużej mierze od tego, czy chcesz uzupełnić stan liczebny gromady (bo starsze zuchy przeszły do drużyny harcerskiej), czy dopiero rozpoczynasz pracę z zuchami i zakładasz nową gromadę. W pierwszym przypadku wystarczy, by nabór objął tylko pewną grupę, np. dwie lub trzy klasy, natomiast w drugim należy przygotować nabór zakrojony na szerszą skalę i bardziej spektakularny.

Zdecyduj, do kogo kierujesz swoje działania. Odpowiedź jest niby prosta – do dzieci z klas 0–3. To jednak bardzo zróżnicowana grupa! Jeśli rozpoczynasz dopiero swoją przygodę z zuchami, zwróć się do dzieci w mniej więcej równym wieku, np. z „zerówki” i pierwszej klasy (praca z zuchami, z których jeden ma sześć lat i jeszcze nie potrafi pisać, a inny ma lat dziesięć i za chwilę będzie przygotowywać się do przejścia do drużyny harcerskiej, wymaga doświadczenia i znacznych umiejętności).

Informacja o naborze do gromady zuchowej powinna także dotrzeć do rodziców, bo przecież to oni podejmą decyzję o wstąpieniu dziecka do zuchów.

Swoje działania musisz uzgodnić z gospodarzami szkoły, zwykle potrzebna jest w tym wypadku rozmowa z jej dyrektorem. Wybierając się na spotkanie (wcześniej umów się telefonicznie!), musisz mieć przygotowany dokładny plan działania (kiedy chcesz przeprowadzić akcję, czy będziesz chodzić po klasach w czasie lekcji, czy podczas przerw będzie coś się

Nie bez znaczenia jest pozyskanie sojuszników, którzy pomogą ci w przeprowadzeniu akcji naborowej. Zastanów się, na czyją pomoc możesz liczyć (harcerzy z zaprzyjaźnionej drużyny, instruktorów namiestnictwa, rodziców, dyrektora i nauczycieli). Wszystkie te osoby mogą pomóc w organizacji naboru, przygotowaniu materiałów promocyjnych i innych działaniach.





działo i czy oczekujesz jakiegóż pomocy ze strony dyrekcji i nauczycieli). Posiadając zgodę dyrektora i jego przychylność, z pewnością możesz liczyć na pomoc nauczycieli.

Wizyta w klasach

Formę naboru wybierz w zależności od potrzeb i możliwości. Może to być wizyta w klasach – po uzgodnieniu terminu wizyty z dyrektorem szkoły oraz nauczycielami możesz przystąpić do działania.

Odwiedzając klasę podczas lekcji, zaproponuj dzieciom piosenkę, krótką piosenkę i nieskomplikowaną zabawę. Zaprezentuj kronikę, totem lub maskotkę gromady. Możesz także przyprowadzić do klasy gościa – Kubusia Puchatka, Pana Kleksa itp.

Dobrym sposobem jest wspólne płaśanie podczas przerw – wspaniała zabawa dla najmłodszych dzieciaków. Zuchy, które już są w gromadzie, mogą wtedy zaprezentować swoje umiejętności i pomóc drużynowemu.

Nabór do gromady „Podróżnicy w Kosmosie”

GAWĘDA

Drużynowy wchodzi do klasy i rozpoczyna krótką gawędę. Mówi, że jest kapitanem statku kosmicznego i kompletuje załogę na wyprawę. Chce sprawdzić, czy dzieci w klasie są tak dzielne i sprawne fizycznie, by odbyć podróż do gwiazd.

GRY I ĆWICZENIA

● **Wejście do rakiety.** Drużynowy dzieli dzieci na równe, kilkusobowe grupy i prosi o ustawienie się w rzędach. Wszyscy rozstawiają szeroko nogi. Na hasło „start” ostatnia osoba w każdym rzędzie pod nogami reszty pełźnie na początek. Gra kończy się, kiedy wszyscy kosmonauci „wejdą do rakiety”.

ZZZOIT

● **Start rakiety.** Dzieci kucają w kręgu i powtarzają gesty pokazywane

przez drużynowego, który kolejno: uderza dłońmi o podłogę (zaczyna pracować silnik rakiety), o kolana (rakiet startuje), powoli podnosi się, uderza o uda (rakiet wznosi się do góry), wyskakuje w powietrze, krzycząc: staaaart!

MAJSTERKA

Drużynowy dzieli uczniów na dwie grupy, każdej wręcza plik starych gazet. Dzieci robią z nich kule (czyli meteoryty).

GRY I ĆWICZENIA

● **Deszcz meteorytów.** Drużynowy rozkłada na podłodze sznurek, grupy stają po jego dwóch stronach. Zadaniem każdej grupy jest w ciągu minuty przerzucić jak najwięcej meteorytów na stronę przeciwnika. Następnie dzieci muszą nabrać jak najwięcej meteory-

tów do plastikowych worków – będą to próbki do badania dla naukowców.

GAWĘDA

Drużynowy chwali dzieci: *Sprawiliście się bardzo dobrze. Jeśli chcecie poznać wyniki badań, przyjdźcie w piątek o godzinie 17.00 do harcówki.*

ZZZOIT

● **Lądowanie rakiety.** Dzieci kucają w kręgu i powtarzają gesty drużynowego. Ten wykonuje je coraz ciszej, w odwrotnej kolejności niż przy starcie.

Na zakończenie każde dziecko otrzymuje od drużynowego komunikat (ulotkę informacyjną) dla rodziców.

Festyn

Festyn to forma wymagająca wielu przygotowań, ale efektowna i skuteczna. Wspólnie z harcerzami z zaprzyjaźnionej drużyny możesz zorganizować piknik, jednodniowy rajd itp dla dzieci i ich rodziców. Przygotujcie kilka ciekawych konkurencji, urozmaiceniem mogą być płasy, zabawy, ognisko, prezentacja multimedialna z życia gromady. Dzięki temu dzieci zainteresują się tym, co się robi w gromadzie, a rodzice przekonają się, że jesteś dobrym organizatorem, który potrafi zapewnić ich pociechom bezpieczną i ciekawą zabawę.

Szkolny festyn. Nabór do gromady „Odkrywczy Zagubionych Cywilizacji”

Na boisku szkolnym urządzone są stanowiska prezentujące różne kultury:

● Na **stanowisku archeologicznym** pod ziemią (w piaskownicy) kryją się skarby sprzed setek lat. Dzieci mogą wziąć udział w konkursie na ich odkopanie (biżuteria z drewna, ceramika itp.).

● Na **stanowisku egipskim** dzieci budują piramidę z pustych kartonów.

● Na **stanowisku greckim** uczestnicy biorą udział w konkursie rzutu oszczepem, a oczekujący i ci, którzy skończyli, lepią garnki z gliny.

● Na **stanowisku rzymskim** odbywają się wyścigi rydwanów.

● Na **stanowisku azteckim** dzieci wykonują ozdoby z drewna.

● Na **stanowisku celtyckim** dzieci uczą się specjalnego tańca i uczestniczą w zawodach (która klasa wytrzyma dłużej, podskakując w rytm muzyki).

Festyn kończy się zawiązaniem na boisku wspólnego kręgu. Drużynowy zapowiada, że jeśli dzieci chcą bawić się równie dobrze przez cały rok, mogą przyjść na zuchową zbiórkę.

Nie wolno zapomnieć o rozdaniu uczestnikom festynu ulotek dla rodziców z informacją o gromadzie!



Szkolna impreza

Możesz zaproponować dyrektorowi szkoły zorganizowanie **imprezy dla klas**, w których chcesz przeprowadzić nabór. Mogą to być mikołajki, andrzejki, loteria fantowa, bal przebierańców lub szkolna dyskoteka.

Bal karnawałowy przygotowany przez gromadę „Załoga Wehikułu Czasu”

Uczestnicy balu chcą dołączyć do ekipy podróżników w czasie. W tym celu wsiadają do wehikułu, którym wędrują po epokach. W trakcie podróży dzieci tańczą, animowane przez kadrę zuchową. Kiedy muzyka ustaje, uczestnicy balu zatrzymują się w kolejnych epokach i wykonują tam zadania, m.in.:

● **Świat jaskiniowców.** Uczestnicy malują twarze, a następnie wykonują pias „Tumba, tumba”. Stają w kręgu, stykają się z sąsiadami dłońmi na wysokości ramion, śpiewając tekst: *Tumba, tumba, tumba, tumba, zatańcz ze mną, zatańcz ze mną, zatańcz ze mną tumbę.* Skaczą przy tym w prawą stronę i klaszczą w dłonie sąsiadów.

● **Egipt.** Uczestnicy bandażują się i zamieniają w mumie, następnie pływają na melodię „Ojca Abrahama”: *Faraon Ramzes miał siedmiu synów, siedmiu synów faraon Ramzes miał. A oni siedli i nic nie jedli, tylko śpiewali sobie tak: Faraon Ramzes miał...).* Przy kolejnych powtórzeniach piosenki wykonawcy dodatkowo machają kolejnymi częściami ciała.

● **Renesans.** Uczestnicy tańczą na gazecie (bo w epoce renesansu wynaleziono druk).

Po skończonej zabawie dzieci dostają medale, listy zachęcające do przyjścia na zbiórkę i ulotkę informacyjną dla rodziców.



Podczas akcji naborowej wywieś w szkole **plakaty**. Powinny być atrakcyjne w formie i zawierać krótką, jasno sformułowaną informację (najmłodszy kandydat do gromady mogą jeszcze nie umieć czytać). Dobrze, jeśli plakaty będą zawierały tajemnicę lub zagadkę, która zachęci dziecko do pojawienia się na zbiórce.

Przydadzą się też **ulotki**, np. w formie zaproszeń dla dzieci z dodatkowymi informacjami dla rodziców. Dobre efekty przynoszą zaproszenia imienne – dziecko otrzymuje coś specjalnie dla siebie, a to jest bardzo zachęcające.

Podczas przerw zachęcaj dzieci **prezentacją multimedialną**, ukazującą zbiórki, rajdy, biwaki. Taką prezentację przedstaw także rodzicom na zebraniu.

Wrocław, 7 września 2013 r.

Szanowni Państwo!

Jest mi miło poinformować, że w szkole, do której uczęszcza Państwa dziecko, działa gromada zuchowa „Odkrywczy Siedmiu Kontynentów”. Dzisiaj zorganizowaliśmy zabawy dla klasy, do której chodzi Państwa dziecko – podczas kolejnych przerw bawiliśmy się z Indianami z Ameryki Północnej i Eskimosami, a także goniliśmy kangury w Australii. Mam nadzieję, że Państwa dziecko bawiło się na tyle dobrze, że zechce kontynuować zuchową przygodę. Jeśli tak, bardzo proszę o umożliwienie mu przychodzenia na zbiórki. Zuchowe spotkania będą się odbywać, począwszy od 14 września, co środę w godzinach 15.00–17.00 w Szkole Podstawowej nr 15. Prowadzone będą przez pełnoletnią osobę – drużynowego pwd. Jana Nowaka, któremu pomagać będą druhny Alina Kowalska i Zofia Nowak. Na organizowanie zbiórek mamy zgodę Pani Dyrektor.

W tym roku nasze priorytety to kształtowanie zaradności, odpowiedzialności (w tym obowiązkowości) oraz umiejętności pracy w zespole. W trakcie roku szkolnego Państwa dzieci zdobędą chustę zucha, zuchowe gwiazdki i sprawności, złożą Obietnicę Zucha i wyjadą na biwak.

Mam nadzieję, że wyrażą Państwo zgodę na uczestnictwo dziecka w zbiórkach naszej gromady zuchowej.

Czuwaj!

pwd. Jan Nowak

jan.nowak@zhp.net.pl, tel. 500 100 200

**BAW SIĘ Z NAMI
ZUCHAMI**

Przyjdź
na boisko
w środę
o 16.00

Związek
Harcerstwa
Polskiego

CYKL ZBIÓREK PIERWSZEGO MIESIĄCA

Dobry nabór to nie wszystko. Po nim należy przeprowadzić tzw. cykl zbiórek pierwszego miesiąca, od których zależy w dużej mierze, czy dzieci zostaną w gromadzie. Podczas tych zbiórek objaśnisz dzieciom Prawo Zucha, poznasz je z innymi zuchami, pokażesz wzorce zachowań, których będziesz później wymagał, zapoznasz też z obrzędowością. Warto więc szczególnie się postarać, planując te spotkania. W programie zbiórek pierwszego miesiąca muszą się znaleźć:

- zapoznanie z Prawem Zucha i symboliką Znaczką Zucha,
- zabawy integracyjne,
- podział na szóstki.

Cykl zbiórek pierwszego miesiąca możesz przeprowadzić w oparciu o sprawność „elfa”.

NABÓR DO GROMADY I ZBIÓRKI PIERWSZEGO MIESIĄCA Sprawność „elfa”



1. Byliśmy na wycieczce w lesie. Spotkaliśmy elfa, który opiekuje się lasem. Elf pokazał nam piękno i dary przyrody, a także choroby Matki Natury.
2. Odwiedziliśmy Rivendell, miasto elfów, gdzie przeszliśmy szkolenie leśnych strażników.
3. Zbudowaliśmy wioskę elfów, nie niszcząc przy tym przyrody.
4. Przeprowadzaliśmy narady w tajemnym kręgu elfów.
5. Wykonaliśmy płaszczki elfów i amulety o tajemniczej mocy.
6. Zrobiliśmy łuki, nauczyliśmy się z nich strzelać.
7. Ćwiczyliśmy swoją sprawność fizyczną i zmysły.
8. Uczyliśmy się być niewidoczni w lesie: przekradaliśmy się bezgłośnie, wykonaliśmy kamuflaż, zacieraliśmy po sobie ślady.
9. Nauczyliśmy się poruszać po lesie tak, by się nie zgubić. Poznaliśmy kilka sposobów wyznaczania północy.
10. Poznaliśmy leśną zwierzynę. Wraz z Legolasem tropiliśmy ją w leśnych ostępach.
11. Wódz elfów przekazał nam tajniki ziołolecznictwa i sekrety dbania o rośliny.
12. Dowiedzieliśmy się, że las składa się z czterech warstw. W każdej z nich szukaliśmy pożywienia.
13. Wykonaliśmy kilka pożytecznych prac na rzecz lasu.
14. Urządziliśmy leśną ucztę z zebranych przez nas darów natury.

Elficka wizyta. Nabór prowadzony podczas lekcji

W czasie ustalonych z wychowawcami lekcji niespodziewanie dla uczniów do klasy wchodzi drużynowy zuchów przebrany za władcę elfów. Ma długą szatę, na głowie diadem, a w dłoni trzy-

ma różdżkę. Za nim podążają przyboczni lub zuchy trzeciej gwiazdki w przebraniach pomocników władcy elfów.

GAWĘDA

Władca elfów przedstawia cel swojej wizyty:

Witajcie, uczniowie kl. Ia szkoły nr 339. Jestem Esme, władca elfów. Przybyłem do was, bo w mojej krainie dzieją się złe rzeczy i potrzebuję pomocy dzielnych młodych ludzi, którzy potrafią panować nad siłami natury. Chciałbym sprawdzić, czy są wśród was takie osoby.

Władca prosi kilku ochotników, którzy będą mu asystować w kolejnych próbach opanowania sił natury. Pierwszy ochotnik wsypuje do dzbanka wody kilka ziarenek nadmanganianu potasu

(woda zabarwi się na fioletowo). Drugi pryska sokiem ze skórki pomarańczy na płomień świecy (płomień zmieni kolor). Trzeci wsypuje sodę do zafarbowanego plakatówką octu (ciecz odbarwi się).

Dziękuję wam, drodzy ochotnicy. Wiadzę, że w tej klasie jest wiele nieodkrytych talentów. Jeśli chcecie przeżyć przygodę w Krainie Elfów, przyjdźcie na spotkanie do naszej tajemnej kryjówki.

Pomocnicy władcy elfów przechodzą po klasie, rozdając ozdobne zaproszenia, w których podane są miejsce, data i godzina spotkania, a także umieszczona została informacja dla rodziców.

Zbiórka I. Spotkanie zuchów z władcą elfickiej krainy

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki wg tradycji gromady. Przywitanie nowych zuchów oraz władcy elfickiej krainy.

GRY I ĆWICZENIA

Gry integracyjne – władca elfickiej krainy oraz kadra gromady pragną poznać wszystkich, którzy chcą zostać pomocnikami elfów.

● **Wszyscy ci, którzy...** Uczestnicy zabawy siedzą w kręgu na krzesłach. Jedna osoba staje na środku i kończy zdanie: „Wszyscy ci, którzy...”, mówiąc np.: „Wszyscy ci, którzy lubią czekoladę”. Wówczas wszystkie osoby, które lubią czekoladę, muszą zamienić się miejscami. W tym czasie osoba stojąca na środku również zajmuje jakieś miejsce. Kto zostanie bez krzesła, staje na środku i wymyśla kolejne zakończenie zdania: „Wszyscy ci, którzy...” (np. mają dzisiaj białe skarpetki,, mają w swoim imieniu literę „a” itd.).

● **Zabawa Grzesia.** Dwie osoby trzymają prześcieradło. Reszta dzieli się

na dwie równe grupy, które stają po obu stronach prześcieradła. Jeden uczestnik z każdej grupy wysuwa się do przodu. Gdy prześcieradło opada, osoby znajdujące się na przedzie jak najszybciej wypowiadają imię kolegi z naprzeciwka. Kto zrobi to później, przechodzi do drużyny wygranej. Prześcieradło zostaje ponownie podniesione, a do przodu wysuwają się kolejne osoby.

● **Lista podobieństw.** Zuchy dobrane parami lub trójkami po przyjrzeniu się sobie mają określić, w czym są do siebie podobne. Powinny uwzględnić nie tylko cechy fizyczne, ale także to, co lubią i czym się interesują.

GAWĘDA

Władca elfickiej krainy opowiada, że elfy żyły kiedyś w pięknym kraju, w którym wszystkim było dobrze i miło. Niestety, zły czarnoksiężnik rzucił urok na krainę i teraz panuje tam niepokój i bałagan. Elf prosi zuchy o pomoc w naprawieniu tej sytuacji. Wyraża nadzieję, że dzieciom wystarczy odwagi, aby to

wykonać. Informuje również, że będzie obserwował ich działania i za każde dobrze wykonane zadanie dostaną nagrodę. Jeżeli wykonają zadania, zostaną strażnikami leśnego spokoju. Kolejne wskazówki do działania będzie im przekazywał w listach.

KRAĞ RADY

Zuchy podejmują się spełnić prośbę władcy elfów. Drużynowy pyta, co to znaczy być dzielnym i jak można okazać dzielność.

GRY I ĆWICZENIA

Zuchy sprawdzają swoją dzielność:

● **Wyławianie skarbu.** Zuchy z zawiązanymi oczami muszą wydobyć czarodziejski kamień z zaklętego stawu. W tym celu napełniamy miskę wodą, wkładamy do niej kępkę trawy (najlepiej, aby w korzeniach pozostała ziemia), a pod korzeniami roślin umieszczamy kamyk.

● **Ucieczka przez lisie nory.** Zuchy przechodzą przez ciemny, wąski tunel (najlepiej ustawić długi szereg krzesel i nakryć je dokładnie kocami – zadaniem zuchów jest przejście pomiędzy nogami krzesel).

ZZZOIT

Zuchy przezwyciężają swoje strachy. Zapisują na kartce rzeczy, których się boją (wizyta u dentysty, ciemny pokój itp.), a później razem z drużynowym niszczą kartki (palą w czarodziejskiej czarze). Obiecują sobie przy tym, że od dziś postarają się przezwyciężać strach.

PIOSENKI I PŁASY

Zuchy uczą się płaśu „**My idziemy na lwy**”:

My idziemy na lwy – udają chodzenie.

My się lwów nie boimy – tupią nogą i machają ręką, kręcą głową.

Bo my mamy łuki – pokazują naciąganie łuku.

O, o, co to? – pokazują coś ręką.

To jest wielka góra – pokazują coś ogromnego.

My nie możemy przejść pod – obie ręce opuszczają ku dołowi.

My nie możemy przejść nad – obie ręce unoszą ku górze.

My nie możemy jej ominąć – obiema rękami robią duże koło.

Musimy ją przekopać – naśladują kopanie.

To jest wielki las,

musimy go wyciąć – naśladują cięcie siekierą.

To jest wielka rzeka,

musimy ją przepłynąć – naśladują pływanie.

To jest wielki tunel,

Musimy się przeczołgać – naśladują czołganie.

To jest groźny lew,

Musimy uciekać – biegnąc w miejscu, wykonują poprzednie ruchy, naśladujące czołganie, pływanie, wycinanie i przepływanie.

KRAĞ RADY

Rozmowa o tym, czy zuch na co dzień może być dzielny, a jeśli tak, to w czym się ta dzielność może przejawiać. Drużynowy przedstawia zuchom drugi punkt Prawa Zucha.

ZZZOIT

Elf zostawia dzieciom fragment puzzli, z których powstanie Znaczek Zucha. Zuchy uroczą się wieszają kartkę z treścią drugiego punktu Prawa Zucha.

Obrzędowe zakończenie zbiórki wg tradycji gromady.

Zbiórka 2. Szkolenie strażników leśnego spokoju

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki wg tradycji gromady lub elfickim okrzykiem: *Siedzieć w domu to nie sztuka, zuch, kto z nami przygód szuka!*

GAWĘDA

Drużynowy przynosi list od władcy elfów, który pisze w nim, że cieszy się, iż zuchy postanowiły wykonać zadania. Ponieważ chciałby zgodnie z obietnicą mianować ich strażnikami leśnego spokoju, proponuje kilka ćwiczeń, które umożliwią im lepsze poznanie lasu.

GRY I ĆWICZENIA

Zuchy ćwiczą swoje zmysły, bowiem ich sprawność może się przydać podczas wykonywania zadań w krainie elfów:

● **Koktajle zapachowe.** Dzieci otrzymują papierowe kubeczki i podpisują je. Następnie przygotowują w swoich kubeczkach najwspanialsze koktajle zapachów. Każdy zuch poszukuje zapachów, mając do dyspozycji np. czosnek, natkę pietruszki, pieprz, korę, liście, grzyby. Zapachy umieszcza w kubeczku i dobrze miesza. Prowadzący zbiera wszystkie kubki i zawiązuje uczestnikom oczy. Teraz każdy zuch, kierując się zapachem, ma odnaleźć swój koktajl.

● **Leśny kim.** Prowadzący układa przed zuchami szyszki, kamyki, liście, igły, korę. Dzieci przez chwilę przyglądają się leśnym skarbowi, a następnie zamykają oczy. Prowadzący zabiera jeden przedmiot lub zmienia jego miejsce. Zadaniem zuchów jest odgadnięcie, co zniknęło lub zostało przełożone w inne miejsce.

● **Co to za dźwięk?** Drużynowy odtwarza zuchom odgłosy lasu – za-

równo dźwięki wydawane przez zwierzęta, jak i inne (szum drzew, szelest liści, padający deszcz). Zadaniem zuchów jest odgadnięcie, co to za dźwięki.

● **Rozpoznaj kształt.** Szóstki dostają torebki zawierające kilka przedmiotów, np. szyszkę, kawałek kory, kamień. Badając zawartość torby jedynie rękoma, zuchy próbują rozpoznać, ile i jakich przedmiotów w niej się znajduje. Kiedy uczestnicy są pewni, że znają prawidłową odpowiedź, sprawdzają, co naprawdę jest w torbie.

● **Co tak smakuje?** Drużynowy zawiązuje zuchom oczy, następnie podaje im jadalne skarby lasu (jagody, poziomki, maliny, miód, jeżyny, grzyby itp. – mogą to być oczywiście przetwory, dżemy). Zadaniem zuchów jest odgadnąć, co zjadły.

MAJSTERKA

Zuchy robią amulety, które pomogą im w osiągnięciu sukcesu i zmotywują do pracy nad sobą. Wykonują je z modeliny, guzików, pestek, drucików itp.

PIOSENKI I PŁĄSY

Zuchy uczą się piosenki, którą znają i śpiewają wszystkie elfy („**Mądrość liścia**”, sł. W. Fiwek, muz. Z. Piasecki).

Jeśli serce masz tak czułe,
piękna cenisz każdy ślad,
to dlaczego tak bez żalu
mijasZ zadeptany kwiat?
Jeśli kochasz wszelkie życie
i dobroci tyle masz,
czy uronisz łzę choć skrycie,
gdy umiera z wolna las?

G D D7 G

E7 a D7 G

Uczmy się od dziś,
jak mądry jest liść, G a
jak mądre są pszczoły i zioła. D7 G
I ćwiczymy nasz słuch,
by poznać bez słów, e a
gdy pąk o ratunek woła. D7 G

Ratujmy nasz świat
od klęski ludzkich plag
na ziemi, w powietrzu i wodzie. D G
Stwórzmy bratni krąg
z czystych serc i rąk, e a
pomóżmy bezbronnej przyrodzie. D7 G
Nie pozwólmy, przyjaciele,
aby w dymach błękit błądł,
by marniała żywa zieleń,
żeby karłał miejski park.
Chrońmy każdy promień słońca,
on nam daje życia ład,

Mały liść to nasz obrońca,
dzięki niemu żyje świat.

KRĄG RADY

Rozmowa o tym, jakie umiejętności wyćwiczyły zuchy na dzisiejszej zbiórce. Każdy zuch kończy zdanie: „Aby być coraz lepszym strażnikiem leśnego spokoju, będę...”. Zaprezentowanie zuchom szóstego punktu Prawa Zucha.

ZZZOIT

Elf zostawia fragment puzzli przedstawiających Znaczek Zucha. Zuchy urocząście wieszają kartkę z treścią szóstego punktu Prawa Zucha w widocznym miejscu zuchówki.

ZZZOIT

Obrzędowe zakończenie zbiórki według tradycji gromady.

Zbiórka 3. Pierwsze zadanie strażników leśnego spokoju

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki wg tradycji gromady lub elfickim okrzykiem: *Siedzieć w domu to nie sztuka, zuch, kto z nami przygód szuka!*

GAWĘDA

Zuchy otrzymują list od elfa, który pisze, że jest bardzo zadowolony z pracy dzieci na poprzedniej zbiórce i proponuje im pierwsze zadanie. Ponieważ elfy, na które rzucono zły urok, stały się samolubne, zuchy muszą nauczyć je przyjaźni i bezinteresowności. Powinny więc rozejrzeć się dookoła i poszukać sytuacji, w której mogą pokazać elfom, jak wygląda szczerza i chętna pomoc.

ZWIAD

Zuchy wyruszają na zwiad w poszukiwaniu ludzi potrzebujących pomocy.

Może to być np. pani woźna której trzeba pomóc w ustawieniu ławek.

POŻYTECZNE PRACE

Zuchy wykonują zadania – pomagają innym.

PIOSENKI I PŁĄSY

Zuchy uczą się piosenki. „**Sobieradek**”:

Kto nauczy gry kolegów? C

Zuch, zuch, zuch. G C

Kto zbuduje zamek z śniegu? C

Zuch, zuch, zuch. G C

Kto jest śmiały, kto ochoczy? F C

Kto ma zawsze bystre oczy? G C

Kto szybki, kto gibki? F C

Zuch, zuch, zuch. G C

Kto naprawi lalkę Ani?

Zuch, zuch, zuch.

Kto pomoże w domu mamie?

Zuch, zuch, zuch.

O nagrodę kto nie pyta?

Zuch, zuch, zuch.

Kto pomoże, no i kwita?

Zuch, zuch, zuch.

MAJSTERKA

Zuchy malują obrazki, z których powstanie wystawa przeznaczona dla elfów. Zadaniem zuchów jest przedstawienie, co dzisiaj robiły na zbiórce, w jaki sposób pomagały innym.

PIOSENKI I PŁĄSY

Z okazji zakończonej sukcesem realizacji pierwszego zadania zuchy wykonują swój ulubiony pias.

Zbiórka 4. Zuchy poznają elfa Gardana i sadzą lecznicze rośliny

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki elfickim okrzykiem: *Siedzieć w domu to nie sztuka, zuch, kto z nami przygód szuka!*

GAWĘDA

Zuchy dostają list od władcy elfów. Opisana jest w nim historia elfa Gardana, który ciągle kłamał:

Mówił nieprawdę, nawet swoim najlepszym przyjaciółom. Kiedy nie chciał czegoś zrobić, udawał chorobę albo ból głowy. Z czasem jednak wszystkie jego kłamstwa wychodziły na jaw i wtedy inne elfy miały do niego żal.

Pewnego dnia, kiedy Gardan wybrał się na przechadzkę po lesie, zauważył pożar, któremu dało początek niedokładnie zgaszone ognisko. Ponieważ pożar mógł zniszczyć elficką wioskę, Gardan posta-

KRAĞ RADY

Zuchy rozmawiają o tym, dlaczego należy pomagać innym, być dla nich uprzejmym i miłym. Drużynowy prezentuje piąty punkt Prawa Zucha. Każdy zuch umieszcza swoją pracę wykonaną podczas majsterki na wystawie zorganizowanej w zuchówce.

ZZZOIT

Gromada otrzymuje list od króla elfów z kolejnym fragmentem puzzli, z których powstanie Znaczek Zucha. Zuchy uroczą się wieszając kartkę z treścią piątego punktu Prawa Zucha w widocznym miejscu zuchówki.

Obrzędowe zakończenie zbiórki według tradycji gromady.

nowił powiadomić innych o groźącym niebezpieczeństwie. Nikt jednak nie chciał mu uwierzyć. Wszyscy myśleli, że jest to jego kolejne kłamstwo. Dlatego spłonęła duża część lasu, w którym rosły magiczne zioła elfów, potrzebne do przyrządzania czarodziejskich mikstur.

GRY I ĆWICZENIA

Zuchy pomagają elfom rozpoznać rośliny, które mają właściwości lecznicze.

● **Charakterystyka roślin.** Szóstki dostają karty z opisem leczniczych roślin. Mają stwierdzić, czy podane zdania są prawdziwe (np. mniszek lekarski jest lekarstwem na ból zębów). Wygrywa szóstka, która poda więcej prawidłowych odpowiedzi.

● **Prawda czy fałsz.** Zuchówkę dzielimy na dwie części. Jedna z nich to

część prawdy, a druga – fałszu. Drużynowy czyta zdanie, a zuchy decydują, po której stronie staną. Zdania mogą dotyczyć wiedzy o poznanych roślinach, opowieści elfa, wydarzeń z życia gromady.

MAJSTERKA

Zuchy pomagają elfom w naprawianiu szkód spowodowanych pożarem lasu – sadzą elfickie rośliny, które mają właściwości lecznicze.

KRĄG RADY

Zuchy rozmawiają o zachowaniu elfa Gardana. Każdy zuch w kręgu kończy

Zbiórka 5. Zuchy poznają zajęcia mieszkańców Leśnej Krainy

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki – wg tradycji gromady lub elfickim okrzykiem: *Siedzieć w domu to nie sztuka, zuch, kto z nami przygód szuka!*

GAWĘDA

Zuchy otrzymują list od elfa lub słuchają nagranej gawędy. Władca elfów dziękuje im za pomoc w naprawianiu szkód wyrządzonych przez pożar oraz pokazanie innym elfom, że prawdomówność jest bardzo ważna zarówno w życiu każdego elfa, jak i życiu każdego człowieka. Wspomina także o kolejnym problemie, którym jest lenistwo mieszkańców Leśnej Krainy. Prosi zuchy, aby pokazały, co to znaczy być uczynnym i obowiązkowym.

TEATR SAMORODNY

Zuchy losują kartki z krótkim opisem obowiązków mieszkańców Leśnej Krainy (np. elf Arkon roznosił listy, elfica Serkha zawsze wieczorem zapalała latarnię w środku miasteczka).

wypowiedź: *Moim zdaniem, elf Gardan od dziś...* Drużynowy przedstawia zuchom trzeci punkt Prawa Zucha.

ZZZOIT

● Zuchy otrzymują kolejny fragment puzzli, z których powstanie Znaczek Zucha. Wieszają kartkę z treścią trzeciego punktu Prawa w widocznym miejscu zuchówki.

● Obrzędowe zakończenie zbiórki według tradycji gromady.

W szóstkach przedstawiają, jakie mogą być skutki zaniedbania przez elfy powierzonych zadań.

GRY I ĆWICZENIA

Zuchy stają w kręgu. Każde dziecko kolejno wchodzi do kręgu i używając tylko jednego rekwizytu (wybranego z trzech leżących obok, np. chusta, długopis, kronika), pokazuje innym, jaki obowiązek domowy wypełnia.

MAJSTERKA

Zuchy wykonują kalendarzyki swoich obowiązków. Każdy prosi rodziców o potwierdzenie, raz na miesiąc, że się z nich wywiązał. Ważne jest, aby za kilka tygodni poprosić zuchy o przyniesienie kalendarzyków.

PIOSENKI I PŁĄSY

Powtórzenie piosenki „Sobieradek”.

GRY I ĆWICZENIA

Na korytarzu wokół zuchówki porozwieszane są odwrócone karty z el-

fimi postaciami. Każda kartka jest zdublowana (czyli występują dwie kartki z takim samym obrazkiem) i oznakowana sygnaturą, którą zna tylko drużynowy (np. jedna karta z pary ma przyporządkowaną literę A, a druga cyfrę 7). Kartki są rozwieszane na dużej przestrzeni, żeby zuchy musiały biegać. Ich zadaniem jest dobranie w pary jak największej liczby obrazków w określonym czasie.

KRAĞ RADY

Zuchy rozmawiają na temat czwartego punktu Prawa Zucha. Każdy może

Zbiórka 6. Egzamin strażników leśnego spokoju

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki – wg tradycji gromady lub elfickim okrzykiem: *Siedzieć w domu to nie sztuka, zuch, kto z nami przygód szuka!*

GAWĘDA

Przybywa władca elfów i gratuluje zuchom wykonania zadania. Ponieważ dzieci pokazały zaczarowanym elfom, jak należy się zachowywać (być dzielnym, prawdomównym, obowiązkowym, koleżeńskim i wytrwałym w dążeniu do celu), życie w Leśnej Krainie wróciło do normy.

Władca elfów przypomina, że aby zostać strażnikami leśnego spokoju, zuchy muszą zdać ostatni egzamin, podczas którego wykażą się wiedzą o swoim kraju i pokażą, że go kochają i szanują.

GRY I ĆWICZENIA

Zuchy wykazują się wiedzą o Polsce:

● **Puzzle.** Zuchy układają godło państwa.

● **Najpiękniejsze miejsca w Polsce.** Drużynowy prezentuje zuchom

się wypowiedzieć, jak powinno wyglądać przestrzeganie tego punktu.

ZZZOIT

Elf podrzuca zuchom fragment puzzli przedstawiających Znaczek Zucha.

Dzieci uroczą się wieszają kartkę z treścią czwartego punktu Prawa Zucha w widocznym miejscu zuchówki.

Obrzędowe zakończenie zbiórki według tradycji gromady.

zdjęcia i omawia, co przedstawiają. Potem rozkłada zdjęcia w różnych miejscach zuchówki. Następnie wymienia nazwę miasta lub krainy geograficznej. Zadaniem zuchów jest znalezienie odpowiedniego obrazka. Wygrywa zuch, który pierwszy przyniesie właściwe zdjęcie.

MAJSTERKA

Zuchy w parach lub trójkach wybierają postać, którą uważają za patriotę i rysują jej portret. Prezentują portrety pozostałym zuchom. Prace zawieszają w widocznym miejscu.

ZZZOIT

Elf wręcza zuchom ostatni fragment Znaczka Zucha.

PIOSENKI I PŁĄSY

Aby zuchom było łatwiej pracować nad sobą, drużynowy proponuje naukę „**Modlitwy zuszka**” (śł. i muz. J. Gmerek):

Panie Boże, miej mnie
W swojej opiece zawsze,

D G
A D

CZĘŚĆ II. ZAKŁADAMY GROMADĘ ZUCHOWĄ

Kiedy bawię się, śpiewam, D G
Nawet wtedy, kiedy klaszczę. A

Pomóż mi być dobrym zuchem, G A
Pomóż dobrze służyć Polsce. D h
Wiem, że niełatwa to jest rzecz, G A
Ale obiecuję, że postaram się. D h G A

KRĄG RADY

Drużynowy omawia z zuchami pierwszy punkt Prawa Zucha. Ponieważ dzieciom zwykle trudno jest go zrozumieć, należy dokładnie wyjaśnić dzieciom jego znaczenie.

ZZZOIT

Zuchy urocząście wieszają kartkę z treścią pierwszego punktu Prawa Zucha w widocznym miejscu zuchówki. Obok umieszczają ułożony z elementów Znaczek Zucha.


Władca elfów mianuje zuchy strażnikami leśnych tajemnic i wręcza im znaczki sprawności „elfa”. Następuje obrzędowe zakończenie zbiórki według tradycji gromady.



CZEŚĆ III



ZUCHOWA
ZBIÓRKA



ZBIÓRKA GROMADY

■ Emilia Kulczyk-Prus ■ Anna Wittenberg



Zbiórka całej gromady jest podstawowym sposobem działania zuchów. Zuchy nie odbywają oddzielnych zbiórek szóstek, nie działają samodzielnie w patrolach zadaniowych. Zwykle gromada spotyka się raz w tygodniu podczas zbiórki trwającej półtorej lub dwie godziny.

CZYM JEST ZUCHOWA ZBIÓRKA?

Głównym celem zbiórki jest przekazanie zuchom tych wartości i treści, które zaplanował drużynowy – ale o tym wie on sam i przyboczni. Zuchy powinny natomiast utożsamiać zbiórkę z zabawą w to, co je pociąga: naśladowaniem rzeczywistych i fikcyjnych postaci, odkrywaniem tajemnic czy uprawianiem sportu.

Każda zbiórka, mimo że podporządkowana zainteresowaniom zuchów, musi uwzględniać pewne reguły. Zbiórką zuchową można nazwać spotkanie zuchów, które spełnia następujące warunki:

- jest zabawą w coś lub kogoś, a zatem został określony temat zabawy,
 - charakteryzuje się różnorodnością form działania,
 - ma określone reguły działania,
 - drużynowy, który jest organizatorem i współuczestnikiem zabawy, realizuje zadania wychowawcze*.
- Jeśli zabraknie któregoś z tych elementów, zuchowe spotkanie zmienia się w lekcję (brak zabawy) lub zabawę kolegów z podwórka (brakuje zasad, których strażnikiem jest drużynowy).

TEMAT ZBIÓRKI

Zbiórka musi mieć temat. Jest to zupełnie naturalne dla zabaw dzieci w tym wieku, które po prostu lubią się bawić w coś lub w kogoś. Taka zabawa stwarza płaszczyznę, na której wychowujemy przez przykład, bez wyrażanych wprost nakazów i zakazów. Temat zbiórki organizuje zabawę zuchów i pozwala realizować cele wychowawcze. Bawiąc się z zuchami w detektywów, opowiesz im gawędę o Sherlocku Holmesie, który był tak mądry, że potrafił powiązać nawet najodleglejsze fakty i tak odważny, że stawiał czoła przestępcom, z którymi nie radzili sobie londyńscy policjanci. Jeśli przedstawisz Sherlocka w cie-

* Zob. M. Wardęcki, *Zuchy*, Warszawa 1983, s. 109.

Dobry temat zbiórki odpowiada na pytanie: w co się dzisiaj bawimy?
Dobrymi tematami będą więc: port (jeśli bawicie się w marynarzy), śledztwo w sprawie zniknięcia podwieczorków (jeśli jesteście detektywami), targi Zuchowe Expo (jeśli zdobywacie sprawność „przedsiębiorcy”). Temat musi być związany z przekazywaniem zuchom pozytywnych wartości (dobry temat – stacja kolejowa, biuro detektywistyczne; zły – piracki statek, mafia).

kawy sposób, zuchy będą chciały naśladować detektywa. Wykonując podczas zbiórek atrakcyjne ćwiczenia, będą rozwijać swoją spostrzegawczość i dokładność. Nauczą się piosenki o detektywie, którą mogą dodać sobie odwagi w każdej sytuacji. W końcu w kręgu rady zdecydują, co zrobić ze schwytanym złodziejem (uświadomią sobie, co to jest sprawiedliwość).

➔ RÓŻNORODNOŚĆ

Zuchy potrzebują urozmaicenia podczas zbiórek. Dlatego każda zbiórka składa się z ułożonych w logicznym ciągu elementów, które razem pozwalają zaaranżować wspaniałą zabawę. Poszczególne elementy możesz opracowywać, wybierając z zestawu **dziewięciu form pracy** (o których w następnych rozdziałach). Nie musisz wykorzystywać wszystkich form na każdej zbiórce, niektóre z nich możesz wprowadzać raz na kilka spotkań. Czasami może też zdarzyć się, że jakaś forma wystąpi w kilku elementach zbiórki. Jednak zbyt częste powtarzanie form prowadzi do szybkiego znudzenia się zuchów!

➔ REGUŁY DZIAŁANIA

Jednym z najważniejszych zadań drużynowego zuchów jest nauczanie dzieci współpracy i przestrzegania norm społecznych. Dzięki temu będą znacznie lepiej przystosowane do sprawnego funkcjonowania w społeczeństwie. Jak to osiągnąć?

- **Wszyscy bawimy się w to samo.** Podział zadań na zbiórce jest podporządkowany wspólnej zabawie. Szóstka „Wojowniczych Żółwi Ninja” będzie odpowiedzialna za zdjęcia i kamerę, szóstka „Gwiazd Ekranu” przedstawi swoją scenkę, a szóstki „Bractwo Batmana” i „Sprzymierzeńcy Kapitana Planety” staną się publicznością, ale wszystkie szóstki będą się bawiły w realizację filmu.

- **Przestrzegamy reguł.** Często przypominaj zuchom o Prawie Zucha. Powinno ono być podstawą twojej pracy wychowawczej i przejawiać się w gawędach, ćwiczeniach, a nawet prywatnych rozmowach z zuchami. Ponadto uświadamiaj zuchom, że trzeba przestrzegać także innych zasad, np. reguł współzawodnictwa w grze.

➔ DRUŻYNOWY NA ZBIÓRCE

Na początku każdego roku harcerskiego planujesz pracę gromady. Wyznaczasz cele wychowawcze, które chcesz zrealizować i określasz, jakie zuchy mają być za rok. Do tego dopasowujesz cykle sprawnościowe i poszczególne zbiórki. Przyjęte cele realizujesz, bawiąc się z zuchami, dając im przykład swoim zachowaniem, rozmawiając z nimi. Jesteś bardziej ich starszym bratem niż nauczycielem. Tym właśnie harcerstwo różni się od



innych form działalności. W tym kryje się jego urok i moc wpływania na młodych ludzi.

JAK WYGLĄDA ZBIÓRKA?

Przyjrzyjmy się teraz, jak wygląda zbiórka zuchowa – najpierw oczami zucha, a następnie drużynowego. Weźmy na warsztat pierwsze powakacyjne spotkanie Gromady Zuchowej „Sprzymierzeńcy Króla Kaspiana”. Zuchy rozpoczynają na zbiórce zdobywanie sprawności „rycerza”: poznają króla Piotra i dowiadują się, że zostały przyjęte w poczet jego rycerzy. Będą podróżować po Narni i przeżywać różne przygody, wykazując się rycerskimi cechami.

Okiem zucha... Zbiórka „Zostajemy rycerzami króla Kaspiana”

Przyszliśmy na zbiórkę pierwszy raz po wakacjach. Stanęliśmy jak zawsze w kręgu i drużna Ania puściła iskierkę na przywitanie. Powiedziała, że będziemy mieć gościa, który przyjdzie dopiero, kiedy będziemy bardzo cicho. Powiedziała, że znamy go z książki lub filmu i powinniśmy być dla niego mili.

Gość wszedł. Powiedział, że jest królem Piotrem i wrócił z Londynu do Narni, bo Kaspian ma kłopoty. Jego rycerze są już starzy i powinni iść na emeryturę, tak jak nasi dziadkowie i babcie. Opowiedział też, jakie straszne rzeczy dzieją się w Narni, kiedy rycerze już nie mają siły jej strzec. Na koniec zapytał, czy chcemy być rycerzami. Odpowiedzieliśmy, że chcemy! Rycerze są fajni. Zwłaszcza Jedi.

Król Piotr nauczył nas okrzyku armii Kaspiana: „My Kaspiana armia, przy nas nie zginie Narnia”. Mamy go krzyknąć za każdym razem, kiedy będziemy się spotykać.

Mieliśmy nauczyć się poruszania po tajnych znakach rycerzy Kaspiana, aby odnaleźć cel, do którego król Piotr chciał nas zabrać. Szukając ich, dochodziliśmy do kolejnych miejsc. Przeszliśmy przez Kopiec Aslana labiryntem korytarzy, odnaleźliśmy drzewo Trajkowitki i pomogliśmy jej zbierać zakopane na zimę orzechy (król Piotr powiedział potem, że wszystkim będzie z nami w Narni dobrze). Trajkowitka pozwoliła nam zrobić z orzechów amulety rycerzy!

Przeszliśmy przez Mroczną Puszcę, gdzie były wielkie pajęczyny i pająki (król Piotr powiedział później, że byliśmy dzielni), stoczyliśmy bitwę z najeźdźcami Narni. Wow! (Król Piotr powiedział, że wiemy, co to znaczy kochać swoją Ojczyznę). Przeszliśmy przez Polanę Faunów i nauczyliśmy się nowego płąsu.

Wreszcie doszliśmy do Ker Paravelu. Myśleliśmy, że to już koniec, ale w zamku król Piotr powiedział, że musimy przejść tajne próby rycerzy Kaspiana. Musieliśmy przejść przez ciemne lochy i zgasić świeczkę palcami. Na szczęście wszystkim



się udało. Tylko druha Ania oparzyła się trochę. Dostaliśmy od króla Piotra kronikę Narnii. Każdy zuch, który zasłuży, będzie ją uzupełniał po zbiórce.

Usiedliśmy w kręgu rady i zaczęliśmy zastanawiać się, czy chcemy być rycerzami, bo to trudne zadanie. Zdecydowaliśmy, że tak. I uznaliśmy, że po dzisiejszej zbiórce kronikę powinien dostać Adaś, bo on się boi ciemności, a dzisiaj się nie bał podczas prób. Na pożegnanie krzyknęliśmy: „My Kaspiana armia, przy nas nie zginie Narnia!”.

Okiem drużynowego... Zbiórka „Zostajemy rycerzami króla Kaspiana”

CELE

- Kształtowanie dzielności i zaradności.
- Kształtowanie systemu wartości opartego na Prawie i Obietnicy Zucha.

ZAMIERZENIA

Po zbiórce zuchy:

- będą wiedziały, dlaczego chcą zostać rycerzami i jakie cechy charakteryzują rycerzy,
- będą znały kilka elementów obrzędowości gromady.

ZZZOIT

Zuchy stają w kręgu i przekazują sobie „iskierkę”.

GAWĘDA

Król Piotr opowiada zuchom o tym, że rycerze Kaspiana zestarzeni się i nie mogą już strzec Narnii. Dlatego królestwo jest atakowane przez najeźdźców, a Telmarowie, czyli potomkowie ludzi, którzy przybyli do Narnii, przestali przestrzegać prawa. Król Kaspian obawia się, że w Narnii zapanuje chaos i piękne królestwo wyobraźni zniknie.

ZZZOIT

Zuchy uczą się okrzyku rycerzy Kaspiana: *My Kaspiana armia, przy nas nie zginie Narnia.*

GRY I ĆWICZENIA

Zuchy poruszają się po Narnii wyznaczonymi szlakami. Szlaki są trudne i po drodze trzeba wykonywać różne zadania: czołgać się, chować, iść po omacku itp. Po drodze zuchy przeżywają wiele przygód:

● **Labirynt** (Kopiec Aslana). Jedna osoba z szóstki ma zasłonięte oczy, pozostałe prowadzą ją głosem.

● **Mur**. Zuchy bronią granicy Narnii przed najeźdźcami. Co trzeci zuch zostaje rycerzem, reszta to najeźdźcy. Rycerze ustawiają się w jednej linii, a najeźdźcy na hasło muszą między nimi przebiec. Złapany przez rycerza najeźdźca dołącza do „muru” i w następnej kolejce łąpie innych.



POŻYTECZNE PRACE

Zuchy zbierają orzechy ukryte przez wiewiórkę Trajkowitkę i oddają je właścicielce.

MAJSTERKA

Trajkowitka wręcza każdemu po jednym orzechu i prosi, żeby zuchy zrobiły z nich rycerskie amulety. Dzieci ozdabiają orzechy i wieszają je na szyi.

GRY I ĆWICZENIA

● **Mroczna Puszcza.** Zuchy przechodzą przez pajęczynę zrobioną ze sznurka, unikając pająków. Nie wolno dotknąć sznurka.

PIOSENKI I PŁĄSY

Zuchy przechodzą przez Polanę Faunów. Aby fauny przepuściły dzieci, mu-

szą z nimi zapląsać. Zuchy uczą się płąsu „**ldzie zuch**”.

ZZZOIT

Zuchy odbywają próby dzielności: gaszą świeczkę palcami, przechodzą przez ciemne pomieszczenie.

KRĄG RADY

Zuchy decydują, czy chcą być rycerzami Kaspiana. Król Piotr przekazuje im kronikę Narni, zuchy wybierają osobę, którą ją uzupełni.

ZZZOIT

Zuchy śpiewają „Stoneczko” i żegnają się okrzykiem: *My Kaspiana armia, przy nas nie zginie Narnia.*

Zbiórka w oczach zucha to czysta zabawa – prawda? Tymczasem ty patrzysz na nią inaczej. Z punktu widzenia drużynowego zbiórka rozwija koordynację ruchową (przejście przez pajęczynę i Polanę Faunów), zmysły (wyszukiwanie tajnych symboli rycerzy, zbieranie orzechów), wprowadza elementy obrzędowości (okrzyk i kronika) oraz fabułę. Dla zucha jest przede wszystkim emocjonującą zabawą, podczas której ma okazję pośmiać i zmęczyć się, a także trochę sobie pokrzyczeć.

Zbiórka była złożona z różnych form (ułożonych na przemian: statyczne – dynamiczne, samodzielna praca zuchów – współpraca w grupie itd.), wszyscy musieli przestrzegać norm (król Piotr zaznaczał, kiedy zuchy postępowały zgodnie z Prawem Zucha, w grze wszyscy musieli zachowywać się *fair*), a przyboczny (który wcielił się w rolę króla Piotra) był moderatorem zabawy.



ZASADY DOBREJ ZBIÓRKI

Zuchowa zbiórka to nie przypadkowy zestaw dowolnie wybranych form pracy, ale starannie zaplanowane zajęcia. **Od tego, jak ułożysz gry, ćwiczenia, gawędy i majsterki zależy, czy zuch będzie dobrze się bawił, nie będzie przeszkadzał czy nawet tęsknił za rodzicami.** Aby ułatwić planowanie i realizowanie dobrych zbiórek, postępujemy się ośmioma zasadami.

Zasada logicznego ciągu

Zbiórka powinna być tak pomyślana, by jej kolejne elementy wynikały z poprzednich, były związane wspólnym tematem. Jak to osiągnąć? Najlepiej zastosować tzw. **klamrę metodyczną**, czyli płynne połączenie jednego elementu z drugim (za pomocą stworzonej sytuacji lub krótkiego wyjaśnienia):

- Zbiórka „Zostajemy rycerzami króla Kaspiana”:
- Król Piotr kończy gawędę pytaniem, czy zuchy chcą być rycerzami.
- Zuchy się zgadzają, więc muszą nauczyć się okrzyku rycerzy Kaspiana.
- Zbiórka z cyklu „pocztowiec”:
- Zuchy znajdują zagubiony list, więc...
- Zanoszą go na pocztę, więc...
- Listonosz dziękuje zuchom i oprowadza je po miejscu pracy, więc...
- Zuchy podejmują decyzję o stworzeniu własnej poczty, więc...
- Bawią się w pocztę – stemplują listy, robią znaczki, własne koperty, prowadzą konkursy w roznoszeniu listów.

Aby zachować zasadę logicznego ciągu, często musisz wysilić wyobraźnię (np. aby powiązać przerywnik ruchowy z fabułą zbiórki), ale w miarę nabywania doświadczenia będzie to dla ciebie coraz prostsze.

Zasada tempa

Gromada zuchów zmienia się w rozwrzeszczaną bandę dzieciaków. Zbiórka nie trzyma się planu już od pierwszych minut, chłopaki zaczynają się bić, a dziewczyny urządzają konkurs najgłośniejszego pisku. Drużynowy denerwuje się i krzykiem próbuje przywrócić porządek. Znasz taki obrazek? Problemy z dyscypliną na zbiórkach wynikają niemal zawsze z tego, że zuchy znudziła aktywność, którą im zaproponowałeś.

Zastanów się, jakie tempo mają twoje zbiórki. Czy proponowane przez siebie formy nie są za długie? Czy nie przeciągasz ich za wszelką cenę, żeby tylko przebieg zbiórki zgadzał się z planem?



Obserwuj zuchy i na bieżąco dostosowuj do nich aktywności. Kończ każdą formę, kiedy zuchy jeszcze bawią się w najlepsze. Przerzucaj ich zainteresowanie z zadania na zadanie. Zapoznaj zuchy z musztrą zuchową, stosuj uciszające okrzyki i tajne znaki, które zdyscyplinują dzieci.

Zasada przemienności elementów

Ruch i odpoczynek, hałas i cisza, zorganizowanie i swoboda działania – to wszystko powinno wystąpić na jednej zbiórce. Umiejętnie dobierając formy, dawkujeś je w odpowiednich proporcjach. Tak, by po zbiórce zuchy były zmęczone, ale aby wysiłek nie był ponad ich możliwości.

Zasada czterech stałych elementów

W planie każdej zbiórki muszą się znaleźć:

● **Obrzędowe rozpoczęcie i zakończenie zbiórki.** Zwykle jest to umowne hasło wypowiedziane na powitanie lub pożegnanie, w niektórych gromadach zuchy wykonują także obrzędowe płąsy i piosenki. Takie elementy umacniają gromadę jako grupę. Powitanie i pożegnanie może zmieniać się w zależności od tematu cyklu sprawnościowego:

Stajemy w kręgu przyjaźni. Najpierw iskierka na powitanie, następnie drużynowy woła: -- Zuchy! – Czuj! – Zuchy! – Czuj! – Zuchy! – Czuj! Czuj! Czuj! Czuj! Potem zuchy wypowiadają jeszcze hasło: *My Kaspiana armia, przy nas nie zginie Narnia.* Na zakończenie zbiórki zuchy śpiewają piosenkę „Słoneczko”, drużynowy puszcza iskierkę i wszyscy żegnają się okrzykiem: *Rozchodzimy się precz, lecz Narni będziemy strzec!*

Krąg rady:

- to forum, na którym załatwia się wszelkie sprawy zuchów i całej gromady,
- występuje zazwyczaj raz w ciągu zbiórki i najlepiej, gdy odbywa się pod jej koniec, jednak można go zwołać w razie potrzeby dodatkowo,
- obowiązuje wszystkie zuchy, przybocznych i drużynowego.

● **Gawęda (lub jej forma wymienna).** To zwykle opowieść drużynowego lub gościa wprowadzająca w temat zabawy, pokazująca na konkretnym przykładzie wartości, które chcemy przybliżyć. Więcej o gawędzie przeczytasz w kolejnym rozdziale.

● **Krąg rady.** Jest to bardzo ważny element całej zbiórki, zwłaszcza dla drużynowego. Podczas niego zuchy uczą się samorządności, odpowiedzialności, samooceny, wyrażania własnego zdania, podejmowania decyzji i współpracy (np. decydują o tym, czy zostać rycerzami, na co przeznaczyć fundusze uzyskane ze sprzedaży własnoręcznie wykonanych przedmiotów). W kręgu rady decyduje się o dopuszczeniu do Obietnicy, przyznaniu sprawności i gwiazdek poszczególnym zuchom. To tu zuchy oceniają siebie i kolegów zgodnie z normami Prawa Zucha. Tutaj rozwiązuje się problemy, które pojawiły się podczas zbiórki, dokonuje jej oceny. W kręgu rady wypowiada się każdy zuch. Najważniejsze ustalenia zapisuje się w kronice.

Krąg rady powinien mieć obrzędową oprawę. Może przyjmować inne nazwy na czas zdobywania sprawności (np. rada wojowników, rada koła, rada plemienia, rada wodzów, krąg starszyny, sesja rajców). Zaczynamy i kończymy go zawsze ustalonym z zuchami hasłem. Najbardziej popularne hasła to:

- *Wszystkie sprawy, wszystkie zwady załatwiamy w kręgu rady.*
- *Sprawy już załatwiliśmy – krąg rady rozwiązaliśmy.*

Kręgowi rady przewodzi drużynowy i na jego zawołanie (hasło) zuchy zasiadają w kole po turceku. Wtedy rozpoczyna się zuchowa rozmowa. Często na początku zuchy nie będą wiedziały, jak się zachować, co powiedzieć. Niektóre będą się przekrzykiwać, inne w ogóle nie zadowolą głosu. Nie należy się tym zrażać – z czasem przyzwyczajają się i otworzą.

W kręgu rady powinien znajdować się totem (znak drużyny), trzymany przez swego strażnika. Może też krążyć laska głosu – pacholik, buława lub inny atrybut, który porządkuje obrady i dyscyplinuje zuchy w czasie rozmowy. Laska głosu wędruje wkoło i tylko zuch trzymający ją w ręku może mówić. Po wypowiedzi podaje ją następnej osobie. Jeśli ktoś chce zabrać głos wcześniej niż przypada jego kolej, zgłasza to, kłapiąc dłonią lub w inny przyjęty w gromadzie sposób.

Na krąg rady w 20-osobowej gromadzie trzeba poświęcić nawet 30 minut. Przypominaj zuchom, że to, co się dzieje w kręgu rady, zostaje w gromadzie.

Zasada czegoś nowego na każdej zbiórce

By zuchy nie nudziły się na zbiórkach, zaskakuj je za każdym razem czymś nowym – grą, ćwiczeniem, gawędą, wycieczką. Jednak pamiętaj, że dzieci bawią się naprawdę dobrze dopiero wtedy, gdy opanują odpowiednie ruchy, zrozumieją zasady. Dlatego **zbiórka powinna składać się z kilku znanych i kilku nowych elementów.**

Zasada inicjatywy i samodzielności zuchów

Zuchy to nie niemowlaki! Można powierzać im proste, a w miarę jak zdobywają doświadczenie coraz bardziej odpowiedzialne i skomplikowane zadania. Zbiórki gromady mają wiele wspólnego z podwórkowymi zabawami, w których dzieci same dzielą się rolami i pilnują zasad. Skoro potrafią to zrobić, kiedy w pobliżu nie ma drużynowego, dlaczego nie dawać im czasami wolnej ręki na zbiórce?

Należy rozbudzać w zuchach chęć rozwiązywania problemów, umożliwiać im samodzielne wypowiedzianie się, przedstawianie własnego punktu widzenia. Czasem warto podchwycić to, co proponują. Pozwól im zaproponować piosenkę, wybrać płąs. Jeśli zuchy wymyślą jakiś spontaniczny okrzyk – włącz go do obrzędowości. To uczyni zuchy współgospodarzami gromady!



Zasada podziału pracy między drużynowego i przybocznych

Kto zaplanuje zbiórkę? Kto przygotuje niezbędne rekwizyty? Kto odegra rolę króla Piotra? Kto zbierze składki? Kto będzie czuwał nad zdobywaniem przez zuchy sprawności indywidualnych? To pytania, na które powinna odpowiedzieć sobie kadra gromady. Jeśli przyboczny przejmie część obowiązków, będzie to wielka ulga dla drużynowego. Przyboczny z kolei będzie uczył się w praktyce. Zostanie też dostrzeżony przez zuchy, dzięki czemu zacznie budować swój autorytet.

Zasada: drużynowy też się bawi

Drużynowy i przyboczni kierują zabawą, ale powinni to robić w sposób naturalny, wynikający z treści zabawy. Nie spełniaj tylko roli dyrygenta! Kiedy zuchy przechodzą próby rycerzy, też gaś świeczkę palcami. Podczas zabawy w Indian przybierz indiańskie imię. W ten sposób pokażesz zuchom, że zabawa jest atrakcyjna i warto się w nią włączyć.



👉 RODZAJE ZBIÓREK

Zgodnie z zasadą różnorodności, powinieneś dbać, aby zbiórki gromady różniły się od siebie. Większość zbiórek będzie występować w cyklach dotyczących tego samego tematu, zakończonych przyznaniem sprawności zespołowej („Słowianin”, „Europejczyk”, „przedsiębiorca”). Są to tzw. **cykle sprawnościowe** i o nich dowiesz się więcej w kolejnych rozdziałach. Oprócz nich w ciągu roku możesz zrealizować kilka **zbiórek pojedynczych** – związanych ze świętami (Dzień Myśli Braterskiej, urodziny gromady, zuchowa wigilia, Dzień Matki), z porami roku (powitanie wiosny), wynikających z bieżących potrzeb zuchów (kiermasz zainteresowań) itp.

Możemy wyróżnić kilka rodzajów zbiórek (mogą one występować jako zbiórki w cyklu lub pojedyncze):

CZĘŚĆ III. ZUCHOWA ZBIÓRKA

- **normalne**, kiedy różne formy ułożone są zgodnie z zasadami dobrej zbiórki (tak będzie wyglądała większość zbiórek gromady), mogą być organizowane w zuchówce lub na dworze,
- **turnieje**, które są wypełnione grami, podanymi zwykle w zabawowej oprawie (np. Turniej Złotej Strzały zorganizowany przez Księcia Nottingham, Turniej Gier Podwórkowych podczas zdobywania sprawności „zawiszak”). Taką formę stosuj dość rzadko – najlepiej raz w ciągu roku szkolnego i raz na kolonii,
- **wycieczki**, czyli zbiórki, podczas których podstawową formą jest zwiad (wizyta w remizie strażackiej, wyprawa do ZOO czy planetarium). Wycieczkę powinno zorganizować w każdym cyklu sprawnościowym,
- **kominki** – uroczyste zbiórki, podczas których występują spokojne, nastrojowe elementy (np. wieczór „Baśni 1001 nocy”, szóstkowy konkurs piosenki, teatr cieni). Tej formy także staraj się nie nadużywać,
- zbiórki, podczas których zuchy wykonują **pożyteczne prace** (np. sadzą drzewka, oddają do skupu zebraną makulaturę).



ZUCHOWE FORMY PRACY

Zuchowa zbiórka powinna być wypełniona różnymi elementami – ruchowymi i statycznymi, głośnymi i cichymi, wymagającymi współpracy i indywidualnymi. Tak zaplanowane zajęcia pozwalają zuchom rozwijać się na wszystkich płaszczyznach: fizycznej, emocjonalnej, społecznej, poznawczej i duchowej. **Planując zbiórkę, masz do dyspozycji dziewięć form pracy i krąg rady, o którym pisaliśmy, omawiając stałe elementy zuchowej zbiórki. Dobieraj je odpowiednio do potrzeb.**

Różnorodność form należy brać pod uwagę, planując działanie gromady w ciągu całego roku. Jeśli wszystkie zbiórki będą odbywać się w szkole albo wszystkie będą

CZĘŚĆ III. ZUCHOWA ZBIÓRKA

poświęcone np. tematyce ogrodniczej – zuchy szybko się znudzą twoimi propozycjami. Wychodźcie z zuchówki, organizuj wycieczki, biwaki, spotkania z innymi gromadami. Im bardziej urozmaicony będzie program, tym atrakcyjniejszy dla zuchów stanie się pobyt w gromadzie.

Wykorzystanie na zbiórce różnych form pracy

Forma pracy	Opis	Czas trwania
Gawęda	Opowieść, rozmowa lub bajka związana z tematem zbiórki, używana w celu dostarczenia informacji, wprowadzenia w temat zbiórki.	3–10 min.
Gry i ćwiczenia	Gry – aktywności prowadzone wg ustalonych zasad, związane ze współzawodnictwem. Ćwiczenia – powtarzane czynności, które mają za zadanie ułatwić opanowanie jakiejś umiejętności.	Jedno ćwiczenie lub gra 5–10 min., cały blok – nie więcej niż 20 min.
Majsterka	Wykonywanie przedmiotów potrzebnych, podczas zabawy, pożytecznych prac, teatrzyku itp.	10–30 min (w zależności od rodzaju pracy)
Piosenki i piosy	Proste utwory muzyczne i zabawy z tekstem oraz melodią dopasowane do tematu zbiórki.	5 min.
Pożyteczne prace	Wykonywanie pożytecznych zadań na rzecz innych, zapoznanie zuchów z ideą wolontariatu.	Zależnie od formy
Zabawa tematyczna	Naśladowanie działalności dorosłych. Stawianie się kimś, a nie „granie” kogoś.	Od 20 min. do całej zbiórki
Zuchowe znaki, zwyczaje, obrzędy i tajemnice	Przyjęte w ZHP lub w gromadzie sposoby zachowania, symbole, które łączą zuchy i wytwarzają między nimi więź.	2–3 min.
Zuchowy teatr	Inscenizacja tego, co zuchy widziały, usłyszały, wymyśliły itp. Może być samorodna (scenki powstają spontanicznie, w kilka minut) lub przygotowana (zaangażowana jest cała gromada).	Zależnie od rodzaju – 20 min. lub całą zbiórkę (kilka zbiórek)
Zuchowy zwiad	Wycieczka w celu zdobycia informacji, odszukania miejsc, ludzi lub przedmiotów.	10–30 min. (ale może też wypełnić całą zbiórkę)

ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

■ Anna Wittenberg

Grupę ludzi łączy to, co odróżnia ich od innych. Co to znaczy? Im silniejsze jest przywiązanie do wspólnych symboli, strojów, sposobów zachowań, tym grupa jest spójniejsza wewnątrz. To daje poczucie bezpieczeństwa i przynależności. Czytając ten rozdział, dowiesz się, jaka jest rola symbolicznych i obrzędowych elementów w pracy gromady.



👉 CZYM SĄ OBRZĘDY, ZWYCZAJE I SYMBOLE?

● **Obrzęd** to symboliczna forma aktywności, może być powtarzalna lub nie (np. obrzęd nadania sprawności „lotnika” może wystąpić tylko raz w historii gromady). Obrzędy wiążą się tematycznie z tym, co się dzieje na zbiórkach.

● **Zwyczajem** nazywamy stały sposób postępowania w danej sytuacji. Zwyczajów nie należy tworzyć bez powodu, powstają w wyniku zaistniałej sytuacji. Przyjmują się dopiero po kilkakrotnym użyciu. Jeśli jednak jakiś zwyczaj nie utrwalił się, nie wprowadzaj go na siłę*.

● **Symbol** to znak, który w graficzny sposób przedstawia pojęcie zwykle wyrażane słowami. W różnych kulturach te same symbole mogą mieć odmienne znaczenia (np. swastyka w kulturze buddyjskiej oznacza wędrowkę Słońca, a w Europie od czasów II wojny światowej postrzegana jest jednoznacznie jako symbol nazizmu).

W gromadzie istnieją zwyczaje i obrzędy charakterystyczne tylko dla niej, wprowadzone przez kadrę gromady, a nawet spontanicznie przez same zuchy. Są też symbole, zwyczaje i obrzędy wspólne dla wszystkich gromad zuchowych w ZHP.

Obrzędy i zwyczaje powinny sprawić, że zuchy poczują się częścią gromady oraz całego Związku Harcerstwa Polskiego i światowego skautingu.

👉 SYMBOLE PRZYNALEŻNOŚCI DO ZHP I SKAUTINGU

Znaczek Zucha

Znajdująca się na nim główka białego orła symbolizuje odwagę. Słońce – to radość, a czyste niebo – pogoda ducha. Napis „zuch” informuje, że właściciel znaczka jest zuchem, członkiem Związku Harcerstwa Polskiego. Zuch dostaje znaczek po złożeniu Obietnicy i nosi go 2 cm nad lewą kieszenią koszuli mundurowej (przypięty w wyznaczonym miejscu). Do noszenia Znaczką Zucha upoważnieni są też harcerze, którzy byli



* Zob. M. Wardęcki, *Zuchy*, Warszawa 1983, s. 168.



zuchami (na patce prawej kieszeni munduru) oraz instruktorzy zuchowi (na pasku zaczepionym o guzik lewej kieszeni munduru).

Symbolami przynależności do światowego skautingu są noszone przez zuchy plakietki: **lilijka WOSM** (chłopcy) i koniczynka **WAGGGS** (dziewczynki). Więcej o tych symbolach przeczytasz w rozdziale „Skautowe inspiracje w pracy z zuchami” na s.187.

Mundur zucha

Dziewczynki noszą szare koszule i spódnice według wzoru ZHP. Latem mogą nosić czarne lub szare krótkie spodenki, a w chłodne dni długie spodnie, do tego pas skórzany lub parciany (czarny) z kłamrą ZHP. Mogą nosić także czapkę lub kapelusz zuchowy, jednolicie w całej gromadzie (nakrycie głowy dla zuchów nie jest obowiązkowe).

Chłopcy noszą zielone koszule i krótkie spodenki według wzoru ZHP, w chłodne dni długie spodnie, do tego pas skórzany lub parciany (zielony) z kłamrą ZHP. Mogą nosić czapki zuchowe.

Wszystkie zuchy noszą chusty w kolorze gromady. W niektórych środowiskach zuchy zakładają do munduru także getry lub skarpety w jednakowym kolorze w całej gromadzie.





● **Oznaczenia gwiazdek zuchowych** to prostokątne naszywki w kolorze gromady z jedną, dwiema lub trzema gwiazdkami (do kupienia w składnicach harcerskich), noszone pod Znaczkim Zucha.

● **Symbole sprawności zuchowych**, czyli trójkąty o boku 35 mm z wysztytym symbolem sprawności (do kupienia w składnicach) zuchy noszą na prawym rękawie munduru, połączone w kółka lub naszyte obok siebie. Symboli sprawności zuchowych nie noszą na mundurze drużynowi ani przyboczni!

● **Funkcję szóstkowego oznacza krokiewka** w kolorze drużyny noszona na lewym rękawie munduru.

Szczegółowy opis munduru zuchowego znajdziesz w „Regulaminie mundurowym ZHP”, dostępnym na stronie www.zhp.pl.

W wielu środowiskach zuchy noszą często wygodny i niedrogi strój organizacyjny w postaci koszulek z logo gromady.

📌 OGÓLNOZWIĄZKOWE ZWYCZAJE ZUCHÓW

Obietnica Zucha

Zuch po okresie próbnym (od trzech do sześciu miesięcy) zostaje dopuszczony do złożenia Obietnicy Zucha i uroczystie przyjęty do ZHP. Obietnicę składa na ręce instruktora ZHP, powtarzając za nim słowa: **Obiecuję być dobrym Zuchem, zawsze przestrzegać Prawa Zucha.**

Jej tekst i zasady składania są jednakowe w całym ZHP. Jednak szczegółowy scenariusz zależy od obrzędowości gromady. Obietnica jest najbardziej uroczystym obrzędem w jej życiu. Podczas niej każdy zuch indywidualnie potwierdza, że



zrozumiał treści, które mu przekazałaś i że od tej pory jeszcze bardziej będzie się starał postępować według zasad gromady.

W planie uroczystej zbiórki z okazji Obietnicy trzeba uwzględnić cztery elementy:

- przypomnienie Prawa Zucha,
- krąg rady, w którym porozmawiacie o tym, jak przebiegała praca zuchów, które mają złożyć Obietnicę i wspólnie z gromadą podejmiesz decyzję o dopuszczeniu do niej poszczególnych zuchów,
- wypowiedzenie roty Obietnicy Zucha,
- wręczenie Znaczków Zucha i złożenie gratulacji.

Zuch powtarza Obietnicę za każdym razem, gdy zdobędzie kolejną gwiazdkę, dodając po słowach „dobrym zuchem” określenie: „ochoczym”, „sprawnym”, „gospodarnym”.

Zawołanie zuchowe

Zawołaniem zuchów jest hasło „**Czuj!**”. Na okrzyk drużynowego: „**Zuchy!**”, dzieci odpowiadają: „**Czuj!**”. Zawołania możesz używać w celach dyscyplinujących i jako pozdrowienia. Hasłem tym pozdrawiamy się także w kręgu, puszczając **iskierkę** (uścisk dłoni) na zakończenie zbiórki.



Musztra zuchowa

Zuchy to nie wojsko, nie wymagaj od nich ustawiania się w szyku czwórkowym czy defilowania w nogę (chyba, że akurat zdobywacie sprawność „żołnierza”). Należy jednak oczekiwać od zuchów pewnej dyscypliny. Do jej wprowadzania służy zuchowa musztra, której elementy możesz stosować w gromadzie dość dowolnie, zależnie od tego, czego wymaga sytuacja:

- **Krąg rady.** Siedzimy na podłodze w siadzie skrzyżnym (po turecku). Najpopularniejsze zawołanie otwierające krąg rady to: *Wszystkie sprawy, wszystkie zwady*

załatwiamy w kręgu rady (można wprowadzić tutaj własne hasło i inne obrzędy).

● **Krąg parady.** Uroczysty krąg, w którym zuchy ustawiają się podczas Obietnicy Zucha, nadania gwiazdek itp., ręce krzyżują na piersiach.

● **Krąg przyjaźni.** Zuchy stają w nim zwykle na koniec zbiórki, krzyżując ręce przed sobą (ręka prawa na lewą) i chwytając się za dłonie. Postawę taką pierwszy przyjmuje drużynowy, zuchy robią to dopiero po nim (fot. 1).

● **Krąg.** Zuchy stają w nim, by posłuchać, jak tłumaczysz ćwiczenie, podsumowujesz grę itp. Zwołujesz go, podnosząc do góry obie ręce tak, by palce wskazujące i kciuki stykały się, pokazując koło. Zuchy powinny zauważyć ten gest. Jeśli go nie widzą, przyboczny może zwrócić im uwagę: „Spójrzcie, co pokazuje druh Wojtek”.

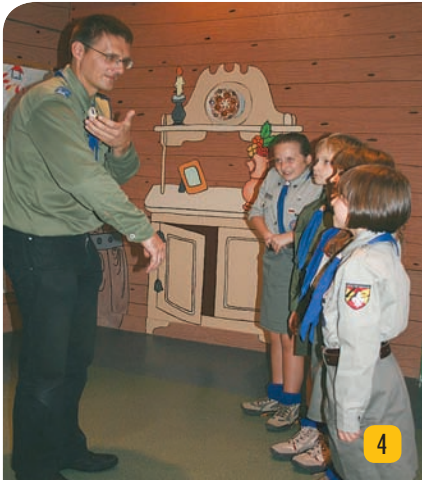
● **Ukłon zuchowy.** To zuchowa forma salutowania (fot. 2). Zuch stoi na baczność, prawą rękę ma zgiętą w łokciu, palce wskazujący i środkowy wyprostowane, kciuk przykrywa w dłoni dwa pozostałe. Zwykle salutowaniu towarzyszy pozdrowienie „Czuj!”.

● **Pozdrowienie zuchowe.** Używane jest zwykle przy meldowaniu (fot. 3).

● **Prośzenie o głos.** Zuch wyciąga rękę do przodu i kłapie dłonią, jakby pokazywał szczękę (uderza czterema palcami w kciuk) lub podnosi do góry kciuk.

● **Zuchowy apel.** Służy zdyscyplinowaniu zuchów. Nie należy go urządzać zbyt często. Pewne elementy apelu (np. ustawienie zuchów) mogą być charakterystyczne dla gromady.





- Inne polecenia wydawane przez drużynowego lub przybocznych, np.:
 - „poprawcie umundurowanie” (fot. 4),
 - „idziemy w tym kierunku” (fot. 5),
 - „do mnie” (fot. 6 i fot. 7).

ZNAKI GROMADY

Nazwa gromady

Każda gromada musi mieć nazwę, wymyśloną jeszcze podczas okresu próbnego. Tradycyjne nazwy gromad były dwuczłonowe (złożone z rzeczownika i przymiotnika), np. „Leśne Skrzaty”, ale coraz częściej zdarzają się nazwy inaczej sformułowane. Najlepiej wymyśl nazwę razem z zuchami, niech będzie związana z przygodami, które przeżywacie i niesie ze sobą pozytywną treść. Może być wyrazem zainteresowań zuchów, tego, co lubią robić lub jakimi chcą być. Gromady mogą nazywać się np.: „Top Dzieciaki”, „Sprzymierzeńcy Króla Kaspiana”, „Odkrywczy Atlantydy”, „Ekipa

Janosika” itd. Nie noszą imion prawdziwych bohaterów (te zarezerwowane są dla drużyn harcerskich) ani nazw sprawności zuchowych.



W ramach obrzędowości gromady mogą funkcjonować także nazwy szóstek. np. w gromadzie „Kumple Kapitana Planety” szóstki mogą się nazywać: „Strażnicy Ognia”, „Powietrzne Panienki” czy „Stąpające po Ziemi”.

Totem, czyli znak gromady

Używać go należy jak najczęściej. Tchnąc węń trzeba duszę, uczynić zeń świadka i towarzysza wielkich zwycięstw i klęsk gromady – pisał A. Kamiński w „Książce wodza zuchów”. Totem może służyć jako lista obecności, laska głosu, wyróżnienie (kto zabierze go po zbiórce do domu? kto będzie go nosił na zbiórce?), a nawet jako kronika (jeśli będziemy do niego przymocowywać zdobywane przez zuchy sprawności).



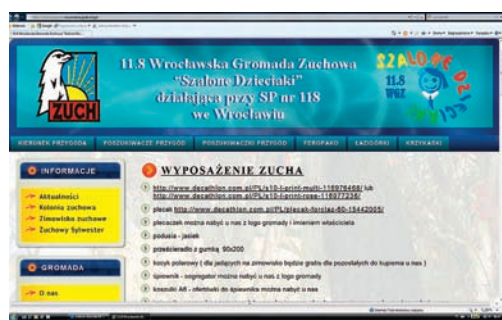
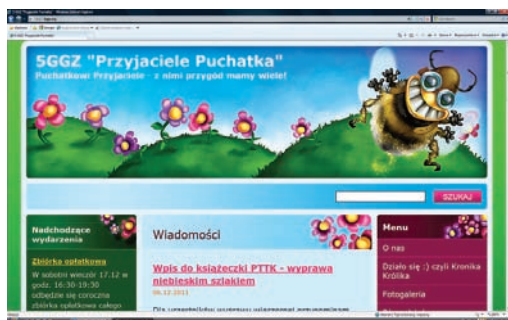


Ważne jest, by wykonać albo zdobyć go razem z zuchami i aby był estetyczny.

Kronika

Zuchy powinny dokumentować życie swojej gromady. Mogą wklejać do kroniki zdjęcia, rysować i opisywać w niej najważniejsze wydarzenia oraz umieszczać pamiątki ze zbiórek.

W kronice należy także zapisywać szczególne osiągnięcia zuchów i postanowienia kręgu rady. Kronika musi mieć specjalne miejsce i powinna być otoczona szczególną opieką. Wpisy do niej może robić kronikarz gromady lub wyróżnione zuchy. Kronika może być księgą o oryginalnym kształcie, wykonaną lub ozdobioną przy pomocy zuchów. Oczywiście, kronika nie musi być książką – możecie prowadzić **kronikę filmową** (np. własny kanał na YouTube), **fotograficzną**, a nawet **blog gromady**. Aby zachęcić zuchy do dokumentowania życia gromady, możecie ogłosić konkurs na najlepszy wpis.



Pieczęć gromady (logo)

Czym stemplujecie listy i zaproszenia wysyłane w imieniu gromady? Czym potwierdzacie w kronice wpis o zdobyciu nowych sprawności? Do tego wszystkiego idealnie nadaje się pieczęć gromady (lub w wersji drukowanej – logo). Może być wykonana w zakładzie produkującym pieczątki lub własnoręcznie. Ważne, by przedstawiała symbol gromady.

Skarbiec

W skarbcu zuchy składają materiały do majsterki, szyszki, muszle z wycieczki, piasek znad morza, karton, narzędzia (nożyczki, młotek, kleje itp.) i inne rekwizyty do gier i zabaw. Niektóre gromady posiadają dwa skarbcu: jeden na różne przybory, sprzęt i materiały oraz drugi, w którym przechowują pamiątki – akt złożenia Obietnicy, kronikę gromady, pieczęć, pacholika.

Pacholik

To on będzie udzielał głosu w kręgu rady i uciszał gwar. Pacholik może być również pomocny podczas przyjmowania zuchów do gromady, pasowania strażników totemu itp. Powinien być związany z nazwą gromady.

Lista spraw

Nieuniknione są problemy i spory, pojawiające się na zbiórkach. Rozwiązywanie ich na bieżąco zajmuje mnóstwo czasu i zakłóca tok zbiórki. **Po to, aby zachęcić zuchy do radzenia sobie samodzielnie ze swoimi problemami, wprowadź listę spraw.** To może być arkusz papieru powieszony w widocznym miejscu zuchówki. Zuch, który ma do kogoś pretensje, notuje to na liście w prosty sposób: kto – do kogo, np. Zosia do Tomka. Jeśli do rozpoczęcia kręgu rady zuchy pogodzą się, rysują umówiony znak przy swoich imionach. W kręgu rady rozpatrujcie tylko te spory z listy spraw, przy których nie ma żadnego znaczka. Nie wnikaj w spory zakończone już przez same dzieci.



OBRZĘDY I ZWYCZAJE GROMADY

Najlepiej, jeśli powstają w miarę potrzeb i w naturalny sposób zostają zaakceptowane przez zuchy.

Założenie gromady

Po kilku zbiórkach, kiedy drużynowy pozna już trochę zuchy, a zuchy poznają podstawowe zasady obowiązujące je, następuje obrzęd założenia gromady. Powinien być związany z zaplanowaną już wcześniej obrzędowością. Warto przeprowadzić próby sprawdzające, czy wszyscy „nadają się” na zuchy, spisać akt założenia gromady, nadać jej nazwę, wręczyć dzieciom chusty lub plakietki gromady. Możecie na taką uroczystość zaprosić rodziców i innych ważnych dla was gości (komendanta szczepu, komendanta hufca, namiestnika).

Przyjęcie nowego zucha

Przyjęcie zucha do gromady powinno się odbywać uroczystie i nie może następować od razu na pierwszej zbiórce. Wcześniej gromada wyznacza okres próbny i przydziela zucha opiekuna (najlepiej drugiej lub trzeciej gwiazdki), który wprowadzi kandydata w sprawy gromady. Potem gromada poddaje nowego próbie i decyduje o jego przyjęciu. Następuje uroczysty moment wręczenia chusty lub plakietki gromady, wpisania do księgi gromady i przyjęcie do szóstki. **Przyjęcie zucha do gromady powinno nastąpić, kiedy tylko zorientujesz się, że dziecko traktuje zbiórkę poważnie i naprawdę chce na nie przychodzić.** Zbyt długi okres oczekiwania zniechęci kandydata na zucha!

Obrzędy i zwyczaje w gromadzie:

- muszą być zrozumiałe dla wszystkich zuchów,
- powinny być stosunkowo krótkie,
- muszą być poważnie traktowane przez drużynowego (dzięki temu dzieci również będą poważnie do nich podchodzić),
- nie mogą budzić grozy ani służyć ośmieszeniu zucha.

Wcześniej, na pierwszej zbiórce, urządźcie mu **zwyczajowe powitanie**. To dla niego trudna chwila, bo spotyka się z obcymi dziećmi, które już stanowią grupę. Przedstaw nowe dziecko zuchom, zadaj kilka neutralnych pytań: Jaka jest twoja ulubiona potrawa? Gdzie chciałbyś pojechać na wymarzone wakacje? W ramach przywitania możecie zaśpiewać specjalną piosenkę albo coś zapląsać. Po pierwszym spotkaniu powinieneś porozmawiać z dzieckiem: Jak się czuje w gromadzie? Czy nadal chce przychodzić na zbiórki?

Nadanie sprawności

Ostatnia zbiórka cyklu sprawnościowego kończy się obrzędowym nadaniem sprawności. W kręgu rady zuchy decydują, komu ją przyznać. Powinny dostać ją wszystkie zuchy, które uczestniczyły w zabawie, chyba że kogoś nie było na kilku zbiórkach. Jak wręczać zuchom sprawności? Król Artur może pasować zuchy na Rycerzy Okrągłego Stołu i na znak pasowania przyznać rycerskie odznaki. Ogrodnik, któremu zuchy pomagały podczas cyklu sprawnościowego, może im podziękować, dając torebki z nasionami roślin, do których przypięta jest sprawność, i poprosić, aby zuchy zasiały nasiona w doniczkach lub domowych ogródkach, a na mundurach przyszyły znaczki. Pan Kleks może rozdać sprawności podczas gali kończącej zajęcia w Akademii. Znaczek zdobytej sprawności może być także przypięty do totemu i wklejony do kroniki gromady.

Inne elementy, które możesz wykorzystać w pracy z gromadą, to piosenka gromady, okrzyk gromady, okrzyki szóstek, elementy obrzędowego wystroju zuchówki lub kolonii oraz obrzędowy system nagród.

Obrzędowe sprawdzanie listy obecności

Dzięki niemu dowiesz się, ile zuchów było na zbiórce i jak regularnie pojawiają się poszczególne dzieci. Ważne, by sprawdzanie obecności nie odbywało się tak, jak w szkole. Jest wiele innych sposobów, np. odbijanie odcisków palców, zawieszanie liścia z imieniem na drzewie znajdującym się w zuchówce itp. – najlepiej, aby czynność ta była związana z obrzędowością gromady.



PRZYKŁADY OBRĘDOWOŚCI

Obrzędowość bajkowa gromady

Ta obrzędowość wspomaga poznawanie świata, integruje gromadę (uczniowie Akademii wzajemnie się wspierają), pozwala na rozwijanie wyobraźni.

● **Nazwa gromady:** „Przyjaciele Pana Kleksa”.

● **Rozpoczęcie zbiórki:** zuchy śpiewają piosenkę gromady, następnie każdy dostaje kroplę oleju P+P (przyzwoitość i posłuszeństwo).

● **Zakończenie zbiórki:** zuchy śpiewają piosenkę „Słoneczko”.

● **Laska głosu:** guzik z czapki Szpaka Mateusza.

● **Obrzędowe sprawdzanie listy obecności:** lista obecności to plansza z odrysowanymi konturami dłoni zuchów. Zuchy, które przychodzą na zbiórkę, przyklejają na swojej ręce kleksa (na każdej zbiórce w innym kolorze).

● **Totem:** Szpak Mateusz. Prawo do zabrania maskotki do domu ma najlepszy zuch, wybrany przez zuchy w głosowaniu w kręgu rady. Szpak Mateusz ma przypięty na piersi znaczek aktualnie zdobywanej sprawności.

● **Kronika:** zeszyt Pana Kleksa. Wybrany w kręgu rady zuch rysuje lub opisuje przygody z ostatniej zbiórki.

Obrzędowość podróżnicza gromady

Obrzędowość sprawdzi się w przypadku zuchów w każdym wieku. Umożliwia poznawanie świata, kształtowanie tolerancji i otwartości.

● **Nazwa gromady:** „Podróżnicy Dookoła Świata”.

● **Rozpoczęcie zbiórki:** piosenka gromady śpiewana trzy razy, za każdym razem głośniejsze.

● **Zakończenie zbiórki:** piosenka gromady śpiewana trzy razy, za każdym razem ciszej.

● **Obrzędowe sprawdzanie li-**

● **Skarbiec gromady:** waliza Pana Kleksa pokryta naklejkami z całego świata, w środku przyklejone zdjęcia gromady.

● **Okrzyk zwołujący krąg rady:** *Kiedy problem masz lub zwadę, Pana Kleksa proś o radę.*

● **Piosenka gromady:** „Witajcie w naszej bajce” (sł. J. Brzechwa, muz. K. Gradowski).

● **Obrzędowy system nagród:**

■ szóstkowy – szóstki zdobywają punkty (krople atramentu) w następujących kategoriach: mundur, punktualność, obecność, współpraca w szóstce, stosunek do innych, zwycięstwo w konkursach. Pod koniec każdego cyklu zbiórek punkty są zliczane, a zwycięzka szóstka otrzymuje przechodni znaczek,

■ indywidualny – zuchy dostają kolorowe piegi za wykonanie trzech zadań na gwiazdkę, zdobycie sprawności indywidualnej, dobre zachowanie, nie-nagane umundurowanie.

sty obecności: zuchy wkładają bilety na podróż ze swoimi imionami do szklanej kuli.

● **Okrzyk ucziszający:** *By podróżnik coś usłyszał, musi być ci... –...sza.*

● **Totem:** kapelusz podróżnika, do którego zuchy przyszywają znaczki zdobywanych przez gromadę sprawności.

● **Kronika:** dziennik podróży uzupełniany przez wyróżnionego w danym tygodniu zucha.

● **Skarbiec gromady:** duży wiklinowy kufer, przypominający gondolę balonu.

● **Okrzyk zwołujący krąg rady:** *Każdy problem podróżnika wnet rozwiąże nasza klika.*

● **Laska głosu:** luneta.

● **Nazwy szóstek:** związane ze środkami lokomocji.

● **Lista spraw:** skrzynka pocztowa, do której można wrzucać pocztówki z zapisanymi sprawami (przygotowane przez drużynowego).

Obrzędowość dziennikarska

Obrzędowość nadaje się dla zuchów starszych, które posiadają już pewien zasób wiedzy i wyobrażenie dotyczące pracy dziennikarza, potrafią korzystać z różnego rodzaju mediów. Obrzędowość dziennikarska umożliwia poznawanie świata, kształtuje rzetelność, odwagę wypowiedzi, odpowiedzialność.

● **Nazwa gromady:** „Zuchowa Agencja Informacyjna”

● **Rozpoczęcie zbiórki:** zabawa w „głuchy telefon”, drużynowy wypowiada zdanie, zuchy siedzące w kręgu dodają do niego coś od siebie, tworząc krótką historię.

● **Zakończenie zbiórki:** zuchy śpiewają „Słoneczko”, żegnają się iskierką i hasłem: *Otwarte mieć będą oczy i uszy, a prawdy mych słów nic nigdy nie ruszy.*

● **Obrzędowe sprawdzenie listy obecności:** zuchy odbierają od drużynowego swoje legitymacje dziennikarskie i zakładają je na szyje.

● **Okrzyk uciszający:** *Cisza... – odpowiedź: ...w eterze.*

● **Totem:** kamera.

● **Piosenka gromady:** „Lubię podróżować”.

● **Obrzędowy system nagród:**

■ szóstkowy – za obecność, punktualność i aktywność na zbiórkach przyznajemy szóstkom punkty (kilometry), które zaznaczają na swojej trasie wyznaczonej na mapie. Pod koniec roku można ocenić, która szóstka zawędrowała najdalej.

■ indywidualny – wyróżnione zuchy dostają fragmenty zdjęcia. Zbierają je, bo na koniec roku ze wszystkich kawałków złożą obrazek z podróży.

● **Skarbiec:** pojemnik na kamerę z naklejkami z logo agencji (gromady).

● **Kronika:** gazetka ścienna.

● **Okrzyk zwołujący krąg rady (kolegium redakcyjne):** *Na kolegium zapraszamy, ważne sprawy omawiamy.*

● **Nazwy szóstek:** związane z rodzajami dziennikarstwa (radiowe, prasowe, telewizyjne).

● **Lista spraw:** listy do redakcji.

● **Obrzędowy system nagród:**

■ szóstkowy – wyróżnienie poprzez powierzenie szóstce redagowania kroniki,

■ indywidualny – wyróżnienie nagrodą Grand Press, czyli złotego gęsiego pióra w kategoriach: dzielność, mówienie prawdy, obowiązkowość, koleżeńskość, wyjątkowe postępy.

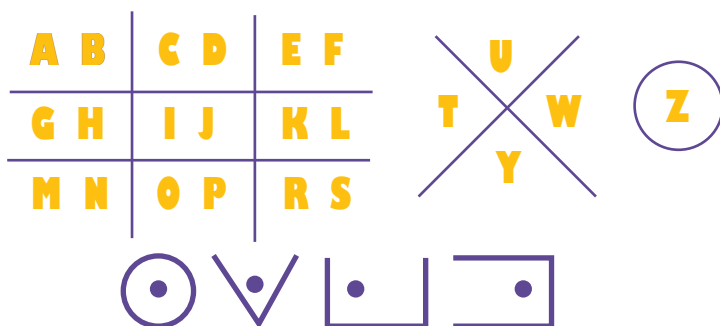
ZUCHOWE TAJEMNICE

Szyfry

Jest kilka prostych szyfrów, które zuchy łatwo zapamiętają i będą wykorzystywać podczas zbiórek i poza nimi. Szyfry używane między sobą podnoszą spójność grupy, pozwalają też na intelektualny rozwój zuchów, ponieważ są logicznymi łamigłówkami.

● **GA-DE-RY-PO-LU-KI** to bardzo prosty zuchowy szyfr. Wystarczy zapamiętać ten wyraz i już mamy do niego klucz. W słowie, które chcesz zaszyfrować, zamieniasz litery G, D, R, P, L, K z sąsiadującymi z nimi A, E, Y, O, U, I. W ten sposób słowo „zuchy” zapisuje się jako „zlchr”, a „kasztan” – „igsztgn”. Podczas szyfrowania nie uwzględnia się polskich liter.

● Innym prostym szyfrem jest tzw. **czekoladka**, czyli szyfr składający się z kresek i kropek. Każdy zuch musi mieć klucz do szyfru, czyli zamieszczoną niżej tabelę. Jeśli chce zaszyfrować jakąś literę, przerysowuje z niej kształt kratki, w której się znajduje ta litera i stawia kropkę z prawej lub lewej strony – w zależności od położenia w niej litery.



Inne tajemnice

● **Atrament sympatyczny.** Kiedy chcesz przekazać zuchom wiadomość szczególnej wagi, zapisz ją na kartce mlekiem lub cytryną i poleć zuchom ogrzewać kartkę nad świeczką (dla bezpieczeństwa pomóż im to robić). Na kartce pojawią się brązowe litery.

● **Tajemna mowa zuchów.** Spróbujcie porozumiewać się, przestawiając w wyrazach (przynajmniej niektórych) sylaby (np. chy-zu) lub dodając wskazaną sylabę przed sylabami normalnego słowa (ka-zu ka-chy).

GAWĘDA I JEJ FORMY WYMIENNE

■ Anna Wittenberg



W jaki sposób wprowadzisz zuchy w to, co będziecie robić na zbiórce? Jak pokażesz im przykłady postępowania zgodnego z Prawem Zucha? Jak podzielisz się doświadczeniami i niesamowitymi historiami, które przydarzyły się tobie lub innym? Tylko prowadząc pasjonującą opowieść o świecie – gawędę.

👉 GAWĘDA TWORZY KLIMAT ZBIÓRKI

Gawęda to jeden z elementów niezbędnych na każdej zbiórce. Dostarcza uczniom wiedzy, pobudza wyobraźnię, dzięki niej tworzy się specyficzny dla zbiórek zachowawczy klimat. Zuchy lubią naśladować dorosłych – gawęda to także sposób na to, by opowiadać im o tych, których warto naśladować. Przeczytaj gawędę ułożoną na podstawie popularnej bajki psychoedukacyjnej autorstwa B. Fererro:

Na morzu rozszalała się straszna burza. Ostre poddmuchy lodowatego wiatru przesywały wodę. Orały dno morskie, wyrzucając z niego na wiele metrów od brzegu małe zwierzątka. Gdy burza minęła, woda uspokoiła się i cofnęła. Teraz plaża była pokryta błotem, w którym zwijały się tysiące rozgwiazd. Było ich tyle, że plaża wydawała się zabarwiona na różowo. Zjawisko to przyciągnęło wielu zaciekawionych ludzi. Przyjechały nawet ekipy telewizyjne, aby sfilmować plażę pokrytą rozgwiazdami. Zwierzątka stopniowo nieruchomiały. Umierały.

W tłumie stał chłopiec, trzymając za rękę ojca. Zasmuconymi oczami wpatrywał się w rozgwiazdy. W pewnym momencie puścił rękę ojca, zdjął buty i skarpetki i pobiegł na plażę. Pochylił się i podniósł trzy zwierzątka. Szybko zaniósł je do wody, potem biegiem wrócił i znów zbierał rozgwiazdy. Zza balustrady jakiś mężczyzna zawołał:

- Co robisz, chłopczyku?
- Wrzucam do morza rozgwiazdy. Inaczej zginą na plaży – odpowiedział chłopiec.
- Morze wyrzuciło tysiące rozgwiazd, nie dasz rady uratować ich



wszystkich. Jest ich zbyt wiele! – zawołał mężczyzna. – Leżą na wszystkich plażach! Nic na to poradysz.

Chłopiec pochylił się, by wziąć do ręki jeszcze jedną rozgwiązdę i rzucając ją do wody, powiedział:

– A jednak uratowałem życie tej rozgwiązdy.

Mężczyzna milczał, potem pochylił się, zdjął buty i skarpety i zszedł na plażę. Zaczął zbierać rozgwiązdy i wrzucać je do morza. Za chwilę zrobiły to samo dwie dziewczyny. Było ich już czworo – wrzucających rozgwiązdy do wody. Po paru minutach było ich pięćdziesięcioro, potem sto, dwieście, tysiące osób, które zbierały i zanosiły rozgwiązdy do wody.

CECHY DOBREJ GAWĘDY

● **Dobrze dobrany temat.** Musi być związany z fabułą zbiórki, nieść pozytywne przesłanie, wciągać słuchaczy: *Fabułą klasycznej gawędy zuchowej i jej odmian są zawsze przygody bohatera, jego walka z przeciwnościami, w której okazuje się dzielny, dobry, szlachetny, walka ukoronowana zawsze sukcesem moralnym, czasami rzeczowym. Dlatego punktem wyjścia tematu muszą być przygody, a nie problem postawy bohatera. Postawa powinna wynikać z rozwinięcia tematu**.

● **Dobrze przemyślana fabuła.** Konstrukcja fabuły gawędy powinna zakładać, że napięcie słuchaczy będzie zwiększało się z każdym zdaniem. **Wprowadzaj nowe elementy krok po kroku, najciekawsze zostawiając na koniec opowieści.** Pamiętaj o tym, by niezrozumiałe dla zuchów słowa wprowadzić i wyjaśnić na samym początku, tak by ich tłumaczenie nie wytrąciło cię z rytmu w kluczowym dla gawędy momencie. Wystrzegaj się dłużyzn (zuchy się znudzą i nie dadzą ci dokończyć), a także nadmiaru akcji (zuchy nie zorientują się, o co chodzi w gawędzie).

● **Sens wychowawczy.** Każda zbiórka gromady powinna przynieść określone rezultaty wychowawcze. **Gawęda powinna wspierać wyznaczone cele wychowawcze, ale w sposób pośredni, bez moralizowania.** Po gawędzie możesz zapytać zuchy np. o postępowanie bohatera: Czy było słuszne? Jak w takiej sytuacji postąpiłby zuch? Możesz także odwoływać się do gawędy podczas kręgu rady, oceniając postawę zuchów:

Franek sam zaczął sprzątać po poprzedniej zbiórce. Szybko przyłączyły się do niego inne zuchy. Franek, zupełnie jak chłopiec z opowieści, sprawił, że wszyscy razem zrobiliśmy coś dobrego. Dzięki.

● **Odpowiednio dobrany czas.** Gawęda powinna trwać 3–10 min. Jeśli nie masz do powiedzenia nic ponad to, co powiedziałeś – nie przeciągaj.

● **Uwzględnienie zainteresowań zuchów i drużynowego.** Powinieneś poznać zuchy na tyle, aby wiedzieć, jaki temat może ich zainteresować. Pamiętaj

* M. Wardęcki, *Zuchy*, Warszawa 1983, s. 194.

przy tym, że temat gawędy powinien być także interesujący dla ciebie – inaczej nie przygotujesz ciekawej opowieści.

● **Dobre wykonanie.** Podczas gawędy zwracaj uwagę na poprawność językową, odpowiedni dobór słów i technikę mówienia: szybkość, modulację głosu, gesty, mimikę. **Ważne jest, by w gawędę wkładać emocje, które zuchy będą mogły odczuć.**

● **Temat i realia oparte na sprawdzonych źródłach.** Zuchów nie można oszukiwać, gdy nawiązujemy do rzeczywistości. Jeśli w gawędzie powiesz, że w Afryce istnieje kraj nazywany Upastan, gdzie ludzie czczą ziarna kakaowca, młodzi słuchacze najprawdopodobniej w to uwierzą. Co więcej, opierając się na twoim autorytecie, zaczną powtarzać to kolegom, przekonywać do tego rodziców. Jeśli jednak sprawdzą, że takie miejsce nie istnieje, stracisz w ich oczach wiarygodność. Oczywiście, możesz opowiadać zuchom baśnie i gawędy z nierzeczywistą fabułą, ale wtedy musisz wyraźnie dać im do zrozumienia, że to zmyślone historie, np. zaczynając: „Za siedmioma górami”...

👉 JAK DOBRZE GAWĘDZIĆ?

Wykształcenie tej umiejętności wymaga zwykle wiele pracy. Warto się jednak postarać, bo efekty mogą być pomocne nie tylko w harcerstwie, ale także w szkole, w pracy czy na studiach. Z pewnością przyda ci się kilka wskazówek:

● **Zawsze przygotuj się do gawędy.** Wybierz temat, ułóż fabułę najpierw w punktach, potem rozwiń każdy z nich. Musisz mieć świadomość, że pełny kształt gawędy powstaje w toku mówienia, zależy od reakcji słuchaczy. Najlepiej przygotuj gawędę dzień wcześniej, opowiedz ją komuś lub nagraj i przekonaj się, jak wypadł. Jeśli nie czujesz się pewnie, podczas gawędy trzymaj jakiś rekwizyt, w którym ukryjesz plan gawędy i który dodatkowo skupi uwagę zuchów.

● **Gromadź tematy do gawęd.** Zbieraj ciekawe artykuły, zaznaczaj fragmenty w książkach, wyszukuj interesujące przedmioty i ilustracje, wokół których można zbudować fabułę gawędy.

● **Ćwicz sztukę mówienia.** Czytaj głośno książki, modulując głos i zmieniając tempo. Nagrywaj się i oglądaj. Na początku twoje wystąpienia na pewno nie będą ci się podobały, ale analizuj błędy, które popełniasz i staraj się zniwelować je w kolejnych próbach.



👉 RODZAJE GAWĘD

Gawęda klasyczna

Jest nią np. przedstawiona gawęda o chłopcu wrzucającym rozgwiazdy do morza. Podczas takiej gawędy zuchy po prostu są słuchaczami, a rola dru-

zynowego jest podobna do roli autora książki, który krok po kroku rozwija swoją historię. Jednak w zależności od potrzeb można wykorzystywać także inne rodzaje gawędy.

Gawęda sytuacyjna

Podczas opowiadania niektóre fragmenty gawędy są przedstawiane lub powtarzane (scenką, rysunkiem) przez zuchy. Do opowieści trzeba więc dodać znacznie więcej szczegółów, uplastyczyć tekst, np.:



Tłum gęstniał z minuty na minutę. Przychodzili ubrani w żółte sztormiaki rybacy, hałaśliwi i przygotowani do plażowania goście pensjonatów, policjanci pilnujący porządku. W tłumie stał też, trzymając za rękę ojca, chłopiec ubrany w krótkie spodnie i koszulkę z rozgwiazdą. Zasmuconymi oczami wpatrywał się w różowe rozgwiazdy, które niezdarnie poruszały się na plaży.

Taka forma przydaje się, gdy zuchy mają kłopoty z koncentracją, a także gdy podczas opowiadania mają powstać elementy przydatne w dalszej części zbiórki, np. zuchy rysują jak najwięcej rozgwiazd, które przybocznicy później rozkładają na korytarzu, urządając zawody w ich zbieraniu (której szóście uda się uratować więcej).

Gawęda-scenariusz zbiórki

Jest dość trudna i raczej rzadko stosowana. Taka gawęda to rodzaj konferansjerki, spoiwo całej zbiórki. Można ją najpierw opowiedzieć całą na początku, a następnie przez resztę zbiórki odgrywać z zuchami jej fragmenty lub opowiadać ją stopniowo i razem z gromadą przeżywać na bieżąco rozwój wydarzeń:

Cyrk „Fatamorganum” skupiał największych artystów z całego świata. Była tam uroczą i zwinną Iwana, która wykonywała akrobacje na linie. Byli Włosi Mario i Dario, którzy połykali ogień. Była rodzina Kovaczov, której członkowie budowali z własnych sylwetek wysokie piramidy. Cyrk podróżował po całej Europie, zarabiając na występach ogromne pieniądze. Jednak pewnego dnia wybuchł w cyrku wielki konflikt. Artyści zarzucili dyrektorowi, że płaci im za mało, chociaż dyrektor Gianni Depello był uczciwym człowiekiem, który zyskami dzielił się z artystami po równo. Kiedy jednak artyści zaczęli podnosić krzyk, maestro Gianni zgodził się płacić im więcej. Artyści na tym nie poprzestali. Po każdym występie chcieli więcej i więcej pieniędzy. Ich chciwość doprowadziła cyrk do upadku. Dyrektor, żeby zaspokoić żądania trupy cyrkowej, musiał sprzedać prawie wszystko, co mieli. Kiedy okazało się, że są bankrutami – wszyscy odeszli. Maestro Gianni kochał jednak sztukę cyrkową nad życie. Postanowił, że nie podda się i wyruszy w świat, by znaleźć nowych artystów, którzy pokochają cyrk tak, jak on.

CZĘŚĆ III. ZUCHOWA ZBIÓRKA

Zuchy wcielają się w kandydatów na członków ekipy cyrkowej, biorą udział w castingu, który prowadzi dyrektor Gianni.

Kiedy maestro Gianni znalazł już nowych artystów, chciał jak najszybciej wyruszyć z nimi w trasę. Nie mógł jednak tego zrobić – przecież sprzedał wszystko: dekoracje, stroje, konie... Dyrektor bardzo chciał, żeby jego nowi artyści pomogli mu odbudować wspaniały cyrk.

Zuchy wykonują majsterkę: malują cyrkowe dekoracje. Później ubierają się jak cyrkowcy.

Kiedy maestro zobaczył, że jego artyści poświęcili swój czas na odbudowę cyrku, łzy pojawiły się w jego oczach. Nie wiedział, jak ma im dziękować. Wyprawił więc przyjęcie, na którym radosnym tańcom i śpiewom nie było końca.

Zuchy płasają lub śpiewają.

Po przyjęciu nadszedł czas, aby zacząć przygotowania do występu. Maestro w ciągu kilku tygodni chciał przygotować ciekawy program, który przyciągnie wielu widzów.

Zuchy dzielą się na szóstki i ćwiczą numery cyrkowe.

Nadszedł wielki dzień. Maestro wyrzał zza kurtyny – trybuny były znów pełne! Dyrektor trząsał się cały jak galareta. Co będzie, jeśli się nie uda? – zapytał sam siebie. Ale zaraz potem pomyślał: Nie może się nie udać. Przecież moi artyści są świetnie przygotowani!

Zuchy przygotowują teatr samorodny – przedstawiają swoje numery cyrkowe.

Brawom nie było końca. Trupa cyrkowa spisała się świetnie, przedstawienie zachwytiło publiczność. Teraz artyści musieli podjąć ważną decyzję: czy wyruszą ze swoim programem za granicę?

W kręgu rady zuchy decydują o rozpoczęciu artystycznej podróży po Europie, następnie żegnają się obrzędowo.

Gawęda-rozmowa

Zakłada aktywny udział zuchów, które w jej trakcie zostają wciągnięte do rozmowy (tak, by uświadomiły sobie pewne problemy, wyciągnęły wnioski). Możesz to zrobić, pytając zuchy o zdanie, np. prosząc o decyzję, jak powinien postąpić bohater. W przypadku gawędy o rozgwiżdżach może to wyglądać następująco: *Chłopiec stoi w tłumie, trzymając rękę ojca. Czy powinien iść na plażę i wrzucić do wody rozgwiżdżę?*

Można też rozpocząć rozmowę dopiero po zakończeniu historii, pytając zuchy: *Czy chłopiec postąpił słusznie? Dlaczego mężczyzna do niego dołączył? Jak należało się zachować?*

Gawęda-rozmowa to dosyć trudna forma, bo wymaga gruntownego przemyślenia wszystkich możliwych odpowiedzi i reakcji zuchów. Jej celem nie jest rozmowa sama w sobie, ale rozwiązanie pewnego problemu.

Gawęda-wspólne opowiadanie

To odmiana gawędy klasycznej, w której fragmenty są wymyślane przez słuchaczy. Taka forma może być stosowana, gdy chce się pobudzić wyobraźnię zuchów, pokazać im zależności przyczynowo-skutkowe między zdarzeniami, zachęcić do twórczego rozwiązywania problemów.

Gawęda-obrząd

Obrzędowa gawęda ma charakter podniosły, drużynowy wygłasza ją w takich momentach, jak Obietnica Zucha, założenie gromady itp. Staraj się nie używać w niej niezrozumiałych słów i skróć ją do minimum, bo zamiast podniosłego nastroju możesz wywołać wielkie znudzenie.

Gawęda-wykład

Taką gawędę wygłasza się bardzo rzadko (zabawa w żaków, trzeba coś szybko, rzeczowo wyjaśnić lub przekazać krótką informację).

Gawęda gościa gromady

To potencjalnie bardzo atrakcyjna forma przekazywania zuchom informacji o otaczającym je świecie. **Wcześniej należy ustalić z gościem temat i czas jej trwania.** Dobrym pomysłem jest przygotowanie pytań pomocniczych.

Różne typy gawęd mogą się nawzajem przenikać, np. gawęda gościa może być rozmową.

Formy wymienne gawędy

Czasami atrakcyjniejszą od gawędy formą przekazywania zuchom wybranych treści może być:

- czytanie fragmentu książki lub artykułu z czasopisma,
- oglądanie filmu,
- oglądanie przedstawienia teatralnego.



GRY I ĆWICZENIA

■ Anna Wittenberg



Gry i ćwiczenia są dla dzieci w wieku wczesnym zupełnie naturalne – odpowiadają na zwiększoną potrzebę ruchu, zapewniają kontakt z innymi, uczą współpracy i współzawodnictwa.

👉 CHARAKTERYSTYKA GIER I ĆWICZEŃ

Zuchy oczekują na zbiórkach przede wszystkim dobrej zabawy. Ty z kolei chcesz im przekazać odpowiednie treści i wartości. Kluczem do sukcesu jest połączenie tych dwóch potrzeb – to właśnie mogą dać odpowiednio dobrane gry i ćwiczenia. Dzięki nim możesz wspierać u zuchów rozwój fizyczny (biegając za piłką, ćwicząc duże mięśnie), emocjonalny (kiedy muszą się pogodzić z porażką w grze), społeczny (kiedy mogą wygrać tylko dzięki współpracy), duchowy (gdym zuch postanawia: będę ćwiczył, aż uda mi się wykonać to lepiej) itd.

Gry i ćwiczenia, mimo że w kanonie form pracy traktujemy je jako jedną formę, różnią się między sobą zasadniczo.

● **Gry.** Charakterystyczne dla gier są **reguły i współzawodnictwo zespołowe lub indywidualne**. W grze musi brać udział dwóch lub więcej uczestników (indywidualnych lub zespołowych). W przypadku gier zespołowych dzieci w poszczególnych zespołach powinny mieć zbliżone możliwości motoryczne czy intelektualne, a współzawodniczące grupy powinny być równe liczebnie. Przed rozpoczęciem gry trzeba ściśle określić jej reguły i upewnić się, że każde dziecko dokładnie je zrozumiało. Należy określić czas trwania lub moment zakończenia gry (np. gdy wszyscy uczestnicy z jednego z zespołu zostaną złapani). Powinieneś czuwać nad prawidłowym przebiegiem gry, zażegnawać konflikty i pilnować, by nikt nie łamał ustalonych zasad. Bardzo pomocne może okazać się ustalenie sygnału kończącego (którego użyjesz, jeśli zechcesz zakończyć grę wcześniej, np. z powodu deszczu). Pamiętaj też, że reguł nie wolno zmieniać w trakcie gry.

● **Ćwiczenia.** Uczestnik ćwiczeń zmagają się nie z przeciwnikiem, ale z samym sobą. Ma okazję sprawdzić swoje możliwości, co jest czynnikiem dopingującym do pokonywania własnych niedoskonałości. Ćwiczenia stanowią naturalną formę przygotowania do gier, a niekiedy mogą być nawet ich fragmentami*.



* Rozróżnienie pojęć „gra” i „ćwiczenie” za M. Silny, *Gra, zabawa i ćwiczenie*, „Zuchowe Więści” 2004, nr 4, zima.

Gry i ćwiczenia – podobieństwa i różnice

	Gra	Ćwiczenie
Współzawodnictwo	Pomiędzy zespołami lub indywidualne	Pokonywanie własnych słabości i niedoskonałości
Czas	Wcześniej ściśle określony	Elastyczny
Moment zakończenia	Wcześniej ustalony, ten sam dla wszystkich	Zmęczenie, chwila przed pierwszymi oznakami znużenia
Zasady	Ściśle ustalone, mogą być bardziej złożone	Proste, możliwe odstępstwa od początkowych ustaleń
Zwycięzca	Wyłaniany na koniec	Każdy zwycięża, jeśli wziął w ćwiczeniu udział
Cel	Sprawdzenie poprzednio wyćwiczonych umiejętności	Przygotowanie do gier
Fabula	Można wprowadzić, uatrakcyjnia grę	Brak – forma podporządkowana logicznemu ciągowi
Przygotowanie	Wymaga rzetelnego przygotowania, często wcześniej wykonanych materiałów	Nie wymaga długich przygotowań i wielu materiałów

Można wyróżnić trzy rodzaje gier i ćwiczeń:

- **Ćwiczenia i gry, w których zmagają się poszczególne zuchy, a gromada to obserwuje.** Pozwalają na pokazanie się konkretnych zuchów, zmierzenie się przez nie na różnych płaszczyznach i umocnienie wiary w siebie. Ważne, by docenić starania każdego zucha biorącego w nich udział, zachęcać resztę gromady do sportowego dopingiu, inaczej można osiągnąć efekt wychowawczy przeciwny do zamierzonego.

- **Gry, które organizuje się w szóstce.** Drużynowy z jedną szóstką demonstruje grę, a później zuchy w poszczególnych szóstkach współzawodniczą ze sobą. Szóstkowy może pełnić rolę sędziego. Taka gra uczy przestrzegania zasad, organizowania się do działania, a przy tym najbardziej przypomina dziecięce zabawy na podwórku.

- **Gry między szóstkami.** Tego rodzaju gry pozwalają na kształtowanie silnej więzi z szóstką, podkreślają miejsce i rolę każdego z jej członków, budują umiejętności współpracy w zespole.

ZASADY ORGANIZOWANIA GIER I ĆWICZEŃ

- **Zasada rozumienia przepisów.** Zuchy biorące udział w grze muszą znać i rozumieć jej przepisy. Prostsze przepisy wyjaśniaj słownie, trudniejsze – pokazując na przykładach. Można przeprowadzić grę na próbę i w ten sposób sprawdzić, czy wszystkie zuchy zrozumiały jej reguły.

● **Zasada bezwzględneho przestrzegania reguł gry.** Jako drużynowy jesteś na zbiórce strażnikiem porządku. Dlatego nie możesz akceptować oszustw, pomijania niektórych przepisów itp. Jeśli raz przyłkniesz oczy na to, że ktoś podsłuchiwał lub podglądał albo popchnął kogoś i dlatego wygrał, możesz być pewien, że wkrótce inne zuchy zaczną stosować podobne strategie. W grach liczy się tylko uczciwe zwycięstwo, szanse wszystkich muszą być równe, szlachetnie jest ustępować w sporze. Jeśli walczy grupa, to każdy daje z siebie wszystko, nieelegancko jest naigrywać się z przegranych, trzeba umieć zarówno przegrać, jak i wygrać*.

● **Zasada stopniowania trudności.** Najlepiej zaczynać od łatwych gier i ćwiczeń, stopniowo przechodząc do trudniejszych. Nie wolno zmuszać zuchów do wykonywania ćwiczeń, które wzbudzają w nich lęk, trzeba dla nich wymyślić zadanie zastępcze.

● **Zasada równomiernego rozkładania zwycięstw.** Jeśli zuch przegrywa w każdej grze sportowej, szybko zwątpi w swoje siły. Jeśli natomiast będzie cały czas wygrywał, łatwo uwierzy w to, że jest najlepszy we wszystkim, co może spowodować wywyższanie się i naśmiewanie z innych. Równowagę można osiągnąć tylko poprzez dobieranie rozmaitych ćwiczeń i gier (na przemian: sportowe, intelektualne, artystyczne), które pozwolą na wykazanie się umiejętnościami każdemu zuchowi.

● **Zasada ostrożności w stosowaniu współzawodnictwa.** Po pierwsze musisz przekonać zuchy, że w grach bierze się udział nie dla zwycięstw, ale dla zabawy. Po drugie, nagroda powinna być na miarę zwycięstwa – przy prostych ćwiczeniach i grach wystarczy okrzyk na cześć zwycięzcy, przy trudniejszych możesz pochwalić szóstkę w kręgu rady, a nawet wręczyć zwycięzcom paczkę cukierków, medal lub drobną nagrodę rzeczową. Po trzecie: **pamiętaj o bezpieczeństwie!** Zuchy nie potrafią oceniać swoich sił. Jeśli zabawa będzie ekscytująca, może się okazać, że serce nie nadąży za podnieconym organizmem i dziecko np. zemdleje podczas biegu.

● **Zasada higieny i bezpieczeństwa.** Gry i ćwiczenia muszą zawsze być sprawdzone pod kątem ewentualnych zagrożeń przy ich przeprowadzaniu. Stopień trudności, specyfika gier i ćwiczeń zależy od tego, w jakim wieku są zuchy, jak sprawne fizycznie itp. Charakter gier i ćwiczeń trzeba też dopasować do miejsca, w którym odbywa się zbiórka, pory roku czy pogody.

JAK WŁĄCZAĆ GRY I ĆWICZENIA W TOK ZBIÓRKI?

M. Wardęcki sugeruje trzy rodzaje takich połączeń:

● Poprzez **fabułę**, czyli wtedy, kiedy gra lub ćwiczenie wynika logicznie z poprzedniego elementu. Kiedy zuchy bawią się w konstruktorów i zbudowały supernowoczesne samochody, muszą je wykorzystać w wyścigu. Łapią się więc za paski. Pierwszy zuch jest kierowcą. Reszta biegnie za nim. Która szóstka szybciej pokona tor wyścigowy?

* Zob. M. Wardęcki, *Zuchy*, Warszawa 1983, s. 223.

● Poprzez **cechę** charakteryzującą człowieka, którego naśladowacie. Policjant powinien być spostrzegawczy. My też! Franek wcielił się w policjanta i wychodzi z zuchówki, zapamiętując, w jakiej kolejności zuchy siedzą w kręgu. Kiedy wyjdzie, dwie osoby zamieniają się miejscami. Czy Franek zgadnie, kto zmienił miejsce?



● Poprzez **przedmiot** wykorzystywany w grze lub ćwiczeniu, np. zuchowa ekspedycja badawcza znajduje gorący fragment meteorytu. Trzeba go ostudzić

– zuchy zaczynają więc jak najszybciej przrzucać meteoryt (piłkę) między sobą, wymieniając imiona osób, do których rzucają. Gorący meteoryt nie może zostać w dłoniach dłużej niż dwie sekundy!

Możesz modyfikować gry i ćwiczenia tak, aby pasowały do tematu zbiórki. Rzut do celu będzie w jednym przypadku ćwiczeniem Indian przygotowujących się do polowania, a w innym sposobem gromadzenia zapasów dla zwierząt na zimę. „Murarz”, czyli ćwiczenie, w którym część zuchów przebiega, nie dając się złapać, obok pozostałych, ustawionych w szeregu, może być wykorzystany podczas zdobywania sprawności „detektywa” (kiedy zuchy ćwiczą łapanie przestępców), ale także przyda się podczas cyklu sprawnościowego „lekarza” (gdy zuchy łapiące to układ odpornościowy, a próbujące się wymknąć – wirusy).

PRZYKŁADY GIER I ĆWICZEŃ

Ćwiczenia orientacyjne wzroku – rozróżnianie barw

● **Zbieranie zapalek.** Gromadę dzieli się na dwie części. Drużynowy rozsypuje po zakamarkach sali dwa pudełka zapalek, np. czerwonych i różowych (w obu kolorach musi być taka sama liczba zapalek). Która grupa prędzej zbierze swoje?

● **Sygnalizacja Tateluków.** Dzięki szczep Tateluków, którego nie należy szukać na żadnej mapie, wymyślił sobie alfabet sygnalizacyjny i nadawał depesze sąsiednim szczepom, podnosząc wysoko ponad głowę tarczę kwadratową lub okrągłą. Kwadrat niebieski zawiadamiał „z nami jest źle”, zielony „mamy się dobrze”. Koło niebieskie „umykajcie”, a zielone „przyjdźcie do nas”. Poćwiczcie w gromadzie sygnalizację Tateluków, nadając podawane przez drużynowego komunikaty.

Ćwiczenia orientacyjne wzroku – rozróżnianie kształtów i wielkości

● **Układanie przedmiotów według wielkości.** Każdy zuch zbiera dziesięć patyków różnej grubości lub długości, miesza je i na sygnał układa od najcieńszego do najgrubszego lub według długości. Można też układać kamienie według wielkości, koloru, kształtu. Kto najszybciej i najdokładniej wykona to ćwiczenie?

● **Fotograf.** Drużynowy pokazuje przez kilka sekund jakąś figurę geometryczną, narysowaną lub wyciętą z kartonu. Zuchy starają się narysować ją z pamięci, czyli jak najwierniej „odfotografować”. Po kilku zmianach figur można pokazywać trudniejsze kształty, np. sylwetki drzew.

● **Gra Kopciuszka.** Każdy zuch otrzymuje torebkę z taką samą liczbą różnych ziaren. Dzieci wysypują ziarna przed sobą i na sygnał układają je według gatunków lub kolorów. Zwycięzca otrzymuje tytuł siostrzyczki lub braciszka Kopciuszka.

Ćwiczenie orientacyjne słuchu – poznawanie dźwięków

● **Co to za dźwięk?** Zuchy siedzą w szeregu obok siebie. Drużynowy za ich plecami wydaje różne dźwięki, np. drze papier, upuszcza klucz, monetę, klaszcze itp. Wywołany lub zgłaszający się na ochotnika zuch określa dźwięk.

Ćwiczenia orientacyjne słuchu – czujność

● **Szeptane rozkazy.** Przed stojącą w szeregu szóstką drużynowy szeptem wypowiada rozkazy do natychmiastowego wykonania: Stań na prawej nodze! Podaj rękę! Zaśpiewaj cicho „Wesół i śmiały”! Wygrywa szóstka, która najsprawniej, bez podglądania kolegów, wykona szeptane rozkazy.

● **Ucieczka z pułapki.** Gra ma tło dramatyczne. Nieprzyjaciel złapał jeńców i uwięził ich w pokoju. Przez nieostrożność zostawił niedomknięte drzwi. W pokoju obok siedzi wartownik, ale nie patrzy na drzwi, tylko w okno, interesując się tym, co się dzieje na podwórku. Trzeba tak cicho przejść przez pokój wartownika, aby tego nie słyszał. Kto to zrobi – jest ocalony, ale czujnego wartownika nie powinna minąć pochwała. Jeżeli bez odwracania głowy, ręką celnie wskaże zbiega, ten pozostaje na miejscu do końca gry.

Ćwiczenia orientacyjne słuchu – pamięci słuchowej

● **Wici.** Drużynowy opowiada o starostwiańskim zwyczaju przekazywania wici – pęku łożowych gałązek – powiadamiających wojów o obowiązku stawienia się na wyznaczonym miejscu rady wiecowej. Szóstki ustawiają się rzędami, jeden zuch od drugiego w odległości 10–15 kroków. Drużynowy (kniaź) wręcza stojącym na czele wici wraz ze zleceniem liczącym 7–10 słów. Na znak kniazia rozpoczyna się bieg sztafetowy; jeden zuch przekazuje drugiemu wici wraz z poleceniem, a ostatni zwraca wici kniaziewi i powtarza zlecenie, jakie zostało mu przekazane przez poprzednika. Wygrywa szóstka, która pierwsza dotarła do kniazia i wiernie powtórzyła jego polecenie.

Ćwiczenia orientacyjne węchu – poznawanie zapachów

● **Nos lekarza.** Drużynowy przygotowuje zestaw złożony z sześciu jednakowych buteleczek z ziołowymi lekarsztwami, np. kroplami miętowymi, kroplami walerianowymi, rumiankiem, herbatą lipową itp. Po zapoznaniu się z zapachami zuchy zawiązują sobie oczy. Każdy otrzymuje buteleczkę do powąchania i wymienia nazwę lekarstwa.

● **Nos kucharza.** W pudełeczkach (nieszczelnych) lub w torebkach z cienkiego papieru umieszcza się oddzielnie kawałek cebuli, czosnku, pieprzu, pietruszki, majeranku i ustawia na stole, osobno zestaw produktów dla każdej szóstki. Szóstki stoją w rzędach, w odległości od pięciu do dziesięciu kroków od stołu. Drużynowy (kuchmistrz) żąda od kuchcików podania cebuli. Zuchy przybiegają do swojego stołu i węchem wybierają potrzebny produkt. Szóstkowi sprawdzają trafność wyboru i kolejne zuchy z szóstek spełniają następane życzenie kuchmistrza.

Ćwiczenia orientacyjne węchu – szukanie źródła zapachu

● **Gdzie są perfumy?** Ukrywamy w sali otwartą butelkę z płynem o mocnym zapachu, np. perfumy, kamforę, ocet itp. Należy tak schować, żeby ukryty przedmiot był niewidoczny, ale kryjówka nie tłumiała zapachu. Aby zabawa mogła toczyć się nieprzerwanie „do ostatniego zucha”, odkrycie źródła zapachu należy zgłaszać w sposób niezwracający uwagi kolegów na źródło zapachu.

● **Którą szyszke owiał dym?** Jedną z 20 szyszek chwilę trzyma się w dymie ogniska, by potem zmieszać ją z pozostałymi. Zuchy kolejno wyszukują zadymioną szyszke (bez dotykania).

Ćwiczenia orientacyjne dotyku – poznawanie

● **Kto to?** Zuchy w szóstkach przypatrują się sobie bacznie. Jednemu z zuchów zawiązuje się oczy, a koledzy zmieniają miejsca. Szóstkowy podprowadza kolegę do szóstki, aby dotykiem – rozpoznając np. fryzury – powiedział, kto gdzie siedzi.

● **Poznawanie monet.** Zuchy z zamkniętymi oczami poznają wartość monet. Zapada noc (zakładają opaski na oczy). Ktoś buszował po salach schroniska. Drużynowy postanowił sprawdzić, czy wszyscy mają swoje pieniądze (zuchy biorą swoje sakiewki). Drużynowy prosi zuchy o pokazanie monet podanej wartości. Zuchy za każdym razem wyjmują żadaną monetę i kładą obok siebie, zachowując kolejność wywołania. Szóstkowy sprawdza, kto bezbłędnie wyłożył monety.

Ćwiczenia orientacji ogólnej

● **Cztery żywioły.** Żywiołami tymi są: woda, powietrze, ziemia i ogień. W każdym z pierwszych trzech żyją inne zwierzęta. Drużynowy, chodząc w kole utworzonym przez zuchy, wywołuje jakieś zwierzę i wskazuje szybko na któregoś zucha. Zuch powinien niezwłocznie nazwać żywioł, w którym wywołane zwierzę mieszka. Jeśli namyśla się dłużej niż 3 sekundy lub źle odpowie – idzie do środka i prowadzi dalej grę. Można od czasu do czasu zamiast nazwy zwierzęcia wywołać czwarty żywioł – ogień, na co wskazany zuch musi szybko obrócić się trzy razy w kółko.

Ćwiczenia orientacji w czasie i przestrzeni

● **Ocena czasu.** Trudno dorosłemu, a co dopiero wesoło bawiącemu się dziecku, ocenić mijający czas. A jednak drużynowy pyta zuchy: Która teraz godzina? Porównując odpowiedzi ze wskazaniem zegarka, drużynowy udziela pochwały tym, którzy określili czas z dokładnością do 5 minut.

● **Podróż w dalekie kraje.** Zuchy wybierają się w daleką podróż: jedna szóstka do Eskimosów, druga do mieszkańców Afryki, trzecia do Indian, a czwarta do Chińczyków. Po ustaleniu kierunku podróży do krainy przyjaciół (zgodnie z kompasem) na sygnał drużynowego szóstki ruszają w drogę. Wracają z „fotografią” swoich przyjaciół (ilustracją ukrytą wcześniej przez drużynowego) i opowiadają gromadzie o swoich przygodach.

● **Dalszy ciąg bajki.** Drużynowy zaczyna opowiadać bajkę, najlepiej taką, której zuchy nie znają. W pewnej chwili przerywa i wskazuje na zuchę, który natychmiast układa (improvizuje) dalszy ciąg opowieści. Po paru zdaniach drużynowy każe opowiadać innemu zuchowi.

MAJSTERKA

■ Anna Wittenberg

Praca plastyczna lub techniczna wykonywana na zbiórce z zuchami – to najkrótsza i najtrafniejsza definicja majsterki. Majsterka powinna łączyć się zgodnie z zasadą logicznego ciągu z resztą zbiórki (jeśli malujemy obrazy, to dlatego, że za chwilę zorganizujemy zabawę tematyczną – wystawę malarską w Luwrze, jeśli robimy łuki, to dlatego, że za chwilę wyruszymy na polowanie).



👉 WYKORZYSTANIE MAJSTERKI NA ZBIÓRCIE

Majsterka, tak jak inne zuchowe aktywności, służy wszechstronnemu rozwojowi zuchów (nawet rozwojowi fizycznemu!), nie może więc być nudna czy monotonna. Ponieważ z reguły jest formą statyczną, powinna być umiejętnie wkomponowana między ruchowe elementy zbiórki – jeśli podczas zdobywania sprawności „marynarza” zuchy budują okręty z łupinek orzechów, można poprzedzić majsterkę ćwiczeniem sprawności marynarskiej, a po niej urządzić wielkie regaty na najbliższym strumieniu.

👉 JAK DŁUGO, JAK TRUDNO?

To oczywiste, że majsterka nie powinna trwać ani za długo, ani za krótko. W praktyce może to być kilkanaście sekund albo nawet cała zbiórka. Z reguły majsterka trwa 10–30 min:

● Na Narnię napadła banda straszliwych potworów. Mieszkańcy musieli wygnać je ze swoich granic. Mieli tylko kilka minut na przygotowania, bo potwory zbliżały się niezwykle szybko. Na szczęście zdążyli zgromadzić cały arsenał śniegowych kul.

● Podczas zdobywania sprawności „majsterklepka” zuchy zostały budowniczymi. Z wielu kartonów, które przyniosły na zbiórkę, budowały domy, wieżowce i mosty. Trwało to całą zbiórkę, ale nikt nie nudził się nawet przez minutę.

Zuchy, które skończą swoją pracę wcześniej, będą się nudzić lub przeszkadzać. Można poprosić je o zrobienie porządku lub dać im inne zadanie. Nie można jednak takich dodatkowych zadań przeciągać w nieskończoność – 5 minut powinno wystarczyć pozostałym na dokończe-



nie prac. Majsterki lepiej nie przerywać w połowie „płsem na rozruszanie” – doświadczenie pokazuje, że zuchom trudno wrócić do przerwanej pracy.

Majsterka powinna być pod względem trudności dopasowana do możliwości zuchów. Zanim zaproponujesz zuchom jakąś majsterkę, wykonaj ją sam. Tylko wtedy będziesz w stanie ocenić stopień trudności i określić czas potrzebny na jej wykonanie.

Majsterka pomaga w stworzeniu ciekawej obrzędowości (wykonanie przez zuchy totemu, pacholika, kroniki itp.). Wykorzystujemy ją również przy zdobywaniu sprawności zespołowych i indywidualnych. Oczywiście, wtedy majsterka musi być uzasadniona fabularnie. Zdobywając sprawność „ptasiego opiekuna”, zuchy mogą zrobić karmniki, „zielarza” – zielniki, „kuchcika” – sałatkę owocową, a „przyjaciela książek” – zakładkę.

RAZEM CZY OSOBNO?

Zwykle podczas majsterki zuchy pracują indywidualnie, ale są takie prace, które mogą, a nawet powinny wykonywać wspólnie (np. razem mogą rysować mapę Stumilowego Lasu przy zdobywaniu sprawności „Kubusia Puchatka” czy zbudować dom przy realizacji sprawności „majsterklepki”).

W czasie majsterki każdy zuch musi mieć wyznaczone zadanie, miejsce i materiały do pracy. Najlepiej, jeśli każdy będzie miał też przydzielone przybory do majsterkowania. To usprawnia pracę, a przede wszystkim zapewnia bezpieczeństwo.

Zuchowe majsterki:

- pobudzają wyobraźnię,
- pomagają koordynować ruchy,
- rozwijają zdolności manualne,
- sprzyjają twórczemu myśleniu,
- pomagają w koncentracji i skupieniu,
- uczą pracy w zespole.

JAK NAJBEZPIECZNIEJ?

Podczas majsterki ufaj zuchom – dzieci przecież korzystają z nożyczek, farb i kredek na co dzień. Jednak sprawdzaj, jak pracują. Nawet jeśli wydaje ci się, że wybrana technika jest zupełnie bezpieczna, przyglądaj się temu, jaki użytek twoi pod-

opieczni robią z narzędzi i materiałów plastycznych. Zgodnie z zasadą „drużynowy też się bawi” bierz czynny udział w pracach zuchów – nie będą się wtedy czuły nadzorowane, wezmą chętnie udział w zabawie i nie będą krępowały się poprosić o pomoc.

Z bezpieczeństwem wiąże się również kwestia higieny. Jeśli malujecie rękami, to trzeba je później umyć, jeśli przygotowujecie sałatki, to ręce trzeba umyć przed zabraniem się do



pracy. Jeśli będziecie używali farb, to zabezpiecz wcześniej podłogę czy stół przed zabrudzeniem, np. rozkładając stare gazety. Niejedna gromada zuchowa miała już problemy przez to, że zostawiła po sobie bałagan, który następnego dnia odkryły panie sprzątaczk!

JAK NAJOSZCZĘDNIEJ?

Bardzo ważna rzecz to materiały do majsterki. Niektóre z nich po prostu trzeba kupić. Czasami o pomoc w ich zdobyciu warto poprosić zuchy i ich rodziców (dzieci mogą gromadzić w domu pudełka, puszki, kolorowe papiery). Nawet pudełko po czekoladkach, które chcesz wyrzucić, może się jeszcze do czegoś przydać.

Jakie materiały przydają się do majsterki? Z pewnością można wykorzystać papier, plastelinę, glinę, masę solną, ścinki materiałów, drewno, tworzywa sztuczne, suche liście, szyszki, muszelki i kamyki, a także zużyte części elektroniczne. Surowcem wykorzystywanym do majsterki mogą być również produkty spożywcze (np. jeśli zuchy robią kanapki albo przygotowują sałatki).

Warto uczyć zuchy racjonalnego gospodarowania materiałami. Pokazuj im, jak to można robić. Przy sprzątaniu po majsterce sprawdzaj, co nadaje się do ponownego wykorzystania, schowaj to, czego nie zużyliście oraz dopilnuj, żeby wszystkie kredki i farby znalazły się w pudełkach.

Ciekawa majsterka jest prawdziwą frajdą dla zuchów. Mimo to nie należy przesadzać ze stosowaniem tej formy pracy – jeśli będzie jej za wiele, dzieci po pewnym czasie po prostu się znudzą. Majsterka raz na dwie lub trzy zbiórki sprawi, że zuchy będą czekały na nią z niecierpliwością.

PRZYKŁADY MAJSTEREK

Pomponowe potworki

● **Materiały i przybory:** włóczka, karton, nożyczki, kolorowy papier, flamastry.

● **Sposób wykonania:**

Wytnij dwie obręcze. Złóż je ze sobą i owiń razem włóczką. Im więcej nawiniesz wełny, tym pompon będzie pełniejszy. Przetnij nożyczkami nawinięte nitki wzdłuż zewnętrznego brzegu kótek (włóż ostrze nożyczek między tekturki). Po przecięciu włóczki chwyć nitki między tekturkami i zwiąż mocno. Teraz przyklej pozostałe elementy: stopy, uszy i oczy. Stworek z włóczki jest gotowy.



Świnka-skarbonka

● **Materiały i przybory:** balon, stare gazety, klej z mąki, nakrętki z butelek po płynach lub dezodorantach, tekturowe opakowanie na jajka, farby, nożyk introligatorski.

● **Sposób wykonania:**

Z mąki i wody zrób klej (proporcja 1:1). Nadmuchaj balon i mocno zawiąż. Gazety podrzyj na małe kawałki. Za pomocą pędzla maluj balon klejem i przyklejaj na nim kawałki gazet – balon możesz oprzeć na miseczce (fot. 1).

Po nałożeniu 2–3 warstw gazet możesz przystąpić do zrobienia nóżek, ryjka oraz uszu. W tym celu wykorzystaj np. stare nakrętki, kawałki rurek po papierze toaletowym lub opakowania od jajek (fot. 2). Przyłóż je w odpowiednich miejscach i przymocuj kawałkami gazet zamoczonych w kleju lub taśmą klejącą (fot. 3). Z tekturowego opakowania na jajka wytnij jeden pojemniczek i przetnij go na pół. Będzie to podstawa do wykonania uszu świnki. Uszy mocuj podobnie jak nóżki (fot. 4). Pozostaw świnkę do całkowitego wyschnięcia (fot. 5). Gdy wyschnie, wytnij otwór oraz pomaluj ją plakatówkami (fot. 6).



1



2



3



4



5



6

PIOSENKI I PŁĄSY

■ Anna Wittenberg

Piosenki (proste utwory muzyczne ze śpiewanym tekstem) i płaśy (ruchowe zabawy ze śpiewem) odgrywają w pracy z dziećmi ważną rolę. Rozwijają inwencję twórczą zuchów, pozwalają wyrazić emocje, zaspokajają potrzebę zabawy, wpływają na umuzykalnienie, ćwiczą pamięć i uwagę, są dobrym przerywnikiem podczas różnych zajęć, pozwalają poznać otaczający świat.



👉 CO I KIEDY ŚPIEWAĆ?

Odpowiednie piosenki włączone w tok zbiórki:

● **Zapewniają właściwy nastrój.** Kiedy zuchy zaczynają narzekać w marszu i są zmęczone – śpiewają radosną piosenkę i chętniej wędrują dalej. Kiedy po hałaśliwej zabawie wszyscy jeszcze szaleją, a ty masz coś poważnego do powiedzenia, śpiewasz z zuchami spokojną balladę, która nadaje odpowiedni nastrój twojemu wystąpieniu. Piosenki wyciszają emocje, które narosły podczas gry lub wzbudzają te emocje przed polowaniem na bizona.

● **Pobudzają wyobraźnię.** Łatwiej przejść przez wyobrażony ciemny las, pomagając sobie płaśem „Idzie zuch”. Śpiewem można przywołać deszcz podczas zabawy w Apaczków. Zuchy potrzebują wielu bodźców, które będą działać na ich wyobraźnię. Piosenki i płaśy świetnie spełniają tę funkcję, ponieważ dzieci nie tylko są odbiorcami, ale też ich współtwórcami.

● **Budują poczucie wspólnoty.** Nie bez powodu w społeczeństwach plemiennych wykształciło się wiele form obrzędowych, w tym także rytualnych tańców. Przez powtarzanie ustalonego porządku gestów połączonych z wykonywaniem melodii grupa podkreśla swoją jedność, wyraża poczucie wspólnoty. Podobne znaczenie może mieć wspólne śpiewanie i płaśanie w gromadzie zuchowej.



Piosenki i pąsy powinny być atrakcyjne dla zuchów. Dzieci w wieku 6–10 lat nie interesują już piosenki przedszkolne. Na zbiorcach nie są też dla nich zwykle atrakcyjne piosenki, których uczą się w szkole. Proponuj więc zuchom piosenki odpowiednie dla ich wieku i zainteresowań.

Pamiętaj, że:

- piosenka lub pąs powinien się łączyć z tematyką zbiórki,
- podczas nauki pąsu lub piosenki unikaj dyktowania słów – wykorzystuj rozmaite ćwiczenia, aby dzieci zapamiętały tekst,
- dostarcz zuchom motywacji do nauki, niech to będzie przyjemność, a nie obowiązek,
- śpiewaj przy każdej okazji,
- ucz zuchy ze słuchu,
- przygotuj dla zuchów śpiewniki,
- pilnuj, aby zuchy nie śpiewały za głośno,
- nie śpiewaj z zuchami podczas forsownej wędrowki, na mrozie, wietrze, w zakurzonym pomieszczeniu.

Pąsy i piosenki powinny znaleźć się na każdej zbiorce. Jeden pąs trwa zwykle ok. 5 minut, natomiast piosenka – 2 minuty. Czasami możesz urządzać z zuchami dłuższe śpiewanki, trwające nawet 20 minut.

W repertuarze gromady zuchowej powinny znaleźć się m.in. piosenki:

- **sprawnościowe**, które wprowadzają zuchy w atmosferę zabawy i akcentują jej temat. Tekst piosenki może przekazywać wiele treści poznawczych i stanowić uzupełnienie gawędy,
- **marszowe**, które rozruszają zuchy po gawędzie i przed wymarszem na zwiad (marsz z piosenką działa dyscyplinująco i może stanowić klamrę sytuacyjną),
- **obrzędowe**, które są elementem obrzędowości gromady (np. piosenka gromady) lub nawet obrzędowości zuchów w całym ZHP. Towarzyszą zuchom w podniosłych chwilach, takich jak Obietnica Zucha lub nadanie gwiazdki.

Autorzy wydanego przez Poczcie Harcerską Szczecin II „Płasaczka” zalecają, by przy doborze piosenek i pąsów kierować się trzema kryteriami:

- Stopień trudności utworów nie może przekraczać możliwości zuchów. Trzeba więc zwrócić uwagę na:
 - rytmikę piosenki,
 - zrozumiały dla zuchów tekst,
 - melodię nieprzekraczającą skali głosowej dziecka,
 - łatwe zestawy motywów melodii*.

● Tekst powinien zawierać walory artystyczne, a najlepiej także poznawcze. Dobierając piosenki, zwracaj uwagę na poprawność językową tekstu i jego tematykę. Zwróć uwagę na to, czy treść piosenki jest odpowiednia dla dzieci w wieku 6–10 lat.

● Tematyka piosenki powinna być dobrana do tego, co aktualnie robi gromada.

PROPOZYCJE PIOSENEK

Wybierając piosenki i pąsy, możesz sięgnąć do repertuaru takich zespołów, jak legendarna „Gawęda” albo oferująca ciekawe pozycje „Orkiestra Dni Naszych”. Poniżej znajdziesz kilka współczesnych zuchowych piosenek autorstwa Mariusza Leńczuka.

* Zob. Płasaczek, opr. I. Szopińska-Gmerek, E. Rutkowska, Szczecin 1998.

Wylicznanka na pobudkę

Wstaje dzień, słońce zaspane
 Budzi się z chmurek wełnianych,
 Będzie czas w domu odsypiać,
 Teraz zuch przygodę chwytą.

C a d G

Raz, dwa — wystawiamy lewą nogę,
 Raz, dwa — wyruszamy po przygodę,
 Raz, dwa — teraz prawa niech dołączy,
 Raz, dwa — niech sen oczu już nie męczy.

Dwa, trzy — wychodzimy z łóżek wszyscy,
 Dwa, trzy — powitajmy dobre myśli,
 Dwa, trzy — przygód sto dziś na nas czeka,
 Dwa, trzy — załóż buty, już nie zwlekaj.

Wstaje dzień, słońce już świeci,
 Widzę tu zebrane dzieci,
 Każdy zuch oczy przeciera,
 Śpiew i szum nagle zamiera.

Raz, dwa!

Zaczarować świat

Czarowanie, zaklinanie — magiczny świat,
 Malowanie, rysowanie — bez żadnych wad,
 Zdobywanie, odkrywanie — zabawy smak,
 Odkurzanie i czytanie magicznych ksiąg.

G G 6/4 D

A w tych księgach stara wiedza,
 Która może radość dać,
 Zapisane, że uśmiechem
 Jest najłatwiej zmienić świat.

C D

C D

C D

C A D

W kotłach chemii i fizyki zaklęty czar,
 W starych księgach botaniki suszony kwiat,
 W małym szkiełku astronoma jest planet sto,
 W bibliotece pośród ksiązek odnajdziesz moc.



Jeden świat, wiele dróg, jedna Obietnica

Świat dla zucha to nie tylko D A h G
 Dom, podwórko, szkoła, D A D
 Jego światem jest przygoda,
 Która głośno woła.
 Światem zucha wyobraźnia,
 Obowiązków sporo,
 I przyjaciół jest gromada,
 Którą zuch ma wkoło.

Cały świat, jeden świat, A
 Na nim setki dróg. G D
 Cały świat, jeden świat,
 Słysząc tupot małych nóg.
 Nie wystarczy mieć,
 Nie wystarczy być,
 Obietnicę swą ma zuch,
 Żeby lepszym stawać się.

Świat dla zucha to nie tylko
 Miejsce, gdzie zamieszkał.
 Światem zucha cała ziemia,
 Każdy zuch koleżka.
 Zuch odnajdzie takie dzieci,
 Choć różna ich mowa,
 Które tak jak on potrafią
 Dotrzymywać słowa.

Sprzedawca

Mąka, kasza, cukier, mleko, ryż i gwoździe, C a C a
 Dwie parówki, trzy kefiry, ciemne spodnie,
 Zuch pomoże, zuch dobierze, zuch policzy,
 Bo sprzedawca z niego świetny i uczynny.

Sprzedajemy, kupujemy i liczymy, G
 Sprowadzamy, wysyłamy, F
 Handlujemy. C a C a

Na straganie, w wielkim sklepie czy w hurtowni
 Zuch sprzedawca nie oszuka, nie poskąpi,
 Bo dla zucha być uczciwym to jest honor,
 Zuch sprzedawca to zuch dzielny i oszczędny.



Człowiek zimy

Gdy świat przykrywa biała pierzyna,
Gdy pod butami skrzypi ostry mróz,
Ze swego domu już się wychyla
Na białych nartach człowiek zimy znów.

D A
G D A

Sypie śnieg — do zabawy zapraszam cię
Sypie śnieg — już na łyżwach zuch za zuchem mknie.
Bałwan znów marchewkowy dziś odmrozi nos,
Każdy zuch chce człowiekiem zimy zostać.

G G D A
G D A

Wśród białych płatków kręcą się zuchy
Poubierane w ciepłe szale dziś.
Szukają tropów zimowych ptaków,
Jak człowiek zimy dopomogę im.

Kołysanka dla zucha

Kiedy słońko chowa twarz,
Wtedy świat do snu się kładzie,
Zuch nie myśli, żeby spać,
Ale później zauważy.

D e A D

Ciszej, ciszej, na paluszkach,
Nie zbudź najmniejszego zuszka,
Co ułożył swoje sny,
Ciszej, ciszej — śpij i ty.

Kiedy cienie po pokoju
Przemykają jak potwory,
Zuch z uśmiechem im pomacha
I zmieniają się w anioły.

Dla odważnych i strachliwych
Kołysankę zaśpiewajmy,
Kolorowe sny przylecą
I zabiorą nas w nieznanie.



JAK UCZYĆ PIOSENKI?

Najważniejsza zasada jest prosta: im mniej czasu zajmie zuchom nauka piosenki, tym lepiej. Nie należy uczyć piosenki dłużej niż 15–20 minut, a i to pod warunkiem, że nauka będzie w formie ruchowej. Uczenie się piosenki możesz podzielić na następujące etapy:

- zuchy słuchają prawidłowego wykonania piosenki (przez drużynowego, przybocznego, zaproszonego gościa, z odtworzonego nagrania),
- objaśniasz zuchom niezrozumiałe słowa, które pojawiły się w piosence,
- utrwalasz z zuchami tekst. Najlepiej, jeśli robisz to za pomocą zabaw i ćwiczeń ruchowych,
- wspólnie śpiewacie poznają właśnie piosenkę. Śpiewanie możesz urozmaicić ćwiczeniami.

Ćwiczenia ułatwiające zapamiętanie słów piosenki

● **Układanka.** Każde słowo piosenki zapisane jest na oddzielnej kartce. Z otrzymanych słów zuchy układają tekst (można wprowadzić współzawodnictwo między szóstkami).

● **Rebus.** Drużynowy zapisuje fragment tekstu piosenki w postaci rebusa, który zuchy rozszyfrowują.

● **Szukanie brakujących słów.** Zuchy odczytują tekst piosenki zapisany na dużym arkuszu. Drużynowy wymazuje lub zakrywa kolejne wyrazy. Zuchy uzupełniają tekst z pamięci.

● **Zapamiętywanie wyrazów.** Drużynowy szepcze do ucha każdemu zuchowi jeden wyraz piosenki. Następnie głośno recytuje odpowiedni fragment tekstu piosenki, a zuchy przedstawiające kolejne wyrazy jak najszybciej ustawiają się w szeregu.

● **Zabawa piłką.** Wszystkie zuchy stoją w kręgu. Drużynowy rzuca do jednego z nich piłkę, wypowiadając pierwszy wyraz piosenki. Zuch łapie piłkę, mówi głośno drugi wyraz i odrzuca piłkę komuś innemu. Zabawa trwa tak długo, aż fragment piosenki zostanie w ten sposób powtórzony.

● **Rozkładanie sylab.** Zuchy kolejno recytują sylaby tekstu piosenki. Kto się pomyli – wypada z gry lub daje fant.

Ćwiczenia wykonywane przez zuchy podczas śpiewania

● **Podnoszenie słów.** Każdy zuch dostaje kartkę z zapisanym jednym słowem tekstu piosenki. Zuch, którego słowo właśnie jest śpiewane, podnosi swoją kartkę wysoko do góry.

● **Śpiewanie na różne sposoby.** Zuchy śpiewają kolejne zwrotki lub refren jak różne osoby: starsze panie, Chińczycy, grubi panowie, malutkie dzieci itp.

● **Pokazywanie.** Każdy zuch przedstawia w dowolny sposób słowa występujące w tekście piosenki, np. góry, słońce, uśmiech.

PO CO I JAK PŁAŚĆ?

Płasy rozwijają u dzieci koordynację ruchową, budują poczucie wspólnoty w grupie, pomagają przełamać zahamowania w kontaktach z innymi. **Są formą pracy odpowiednią dla zuchów** i niekoniecznie powinny być wykorzystywane na zbiórkach harcerskich i spotkaniach instruktorskich.

Wśród zuchowych płaśców można wyróżnić:

- **płasy inscenizacyjne**, w których piosence towarzyszą gesty i miny ilustrujące jej treść,
- **płasy taneczne** polegające na tym, że zuchy wykonują proste figury taneczne,
- **płasy rytmiczne**, w których ruch nie jest związany z treścią piosenki, ale uwydatnia rytm.

Płasy muszą być dostosowane do tematu zbiórki, a także włączone w jej logiczny ciąg – nie mogą być z niczym niezwiązanymi przerywnikami. W razie potrzeby – zmieniaj i adaptuj znane płasy do aktualnych potrzeb gromady.

Ucząc zuchy płaśców, weź pod uwagę, że:

- w przypadku **płaścu tanecznego** zuchy najpierw opanowują słowa, a potem dopiero uczą się kroków,
- przy **płaścach inscenizacyjnych i rytmicznych** można jednocześnie uczyć słów i melodii. W przypadku płaścu inscenizacyjnego gesty mogą nawet pomóc w zapamiętaniu słów. Jeśli równoczesne uczenie słów i gestów jest za trudne, zacznijcie od dobrego opanowania słów i melodii.



POŻYTECZNE PRACE

■ Anna Wittenberg



„Zuch kocha Boga i Polskę”, „Wszystkim jest z zuchem dobrze”, „Zuch pamięta o swoich obowiązkach” – jak inaczej wyjaśnisz zuchom znaczenie tych punktów Prawa, niż pokazując im je w praktyce? Pomocne mogą okazać się w takiej sytuacji **pożyteczne prace** – akcje, które podejmujesz z zuchami, by zrobić coś dobrego na rzecz lokalnej społeczności.

JAK PRACOWAĆ PRZYJEMNIE I POŻYTECZNIE?

Pożyteczne prace uczą dzieci bezinteresowności, kształtują postawę poszanowania wspólnego dobra, wyrabiają nawyk dostrzegania potrzeb innych ludzi. Dzięki nim zuchy mogą przekonać się, że praca wykonywana dla kogoś może przynieść wiele radości i satysfakcji. Dobrze przeprowadzone **pożyteczne prace** kształtują poczucie obowiązku, rzetelność i odpowiedzialność. A kiedy w zuchowej pracy bierze udział cała gromada – wzmacnia ona poczucie więzi i uczy współdziałania w grupie.

Należy pamiętać o kilku zasadach:

- **Pożyteczne prace muszą być celowe, a zuchy powinny wiedzieć, po co je wykonują.** Prace powinny odpowiadać na realne potrzeby środowiska. Nie proponuj zuchom wymagowanych, pozbawionych sensu działań, bo zuchy prędzej czy później domyślą się, że marnują tylko czas. Cel działania możesz wyjaśnić zuchom w gawędzie, a temat pożytecznych prac powinien być wpleciony w fabułę zbiórki.

- **Zuchy same decydują o podjęciu pożytecznej pracy.** Drużynowy prezentuje możliwość wykonania jakiegoś zadania, zachęca do zrobienia czegoś, ale to zuchy muszą zdecydować (najlepiej w kręgu rady), że chcą to wykonać. W żadnym wypadku nie należy ich zmuszać do pracy (efekt wychowawczy będzie wtedy odwrotny).

- **Pożyteczne prace muszą być dobrze zorganizowane.** Wszystkie zuchy powinny mieć zajęcie, żaden nie może beczynnie przyglądać się działaniom gromady. Zuchy mogą pracować indywidualnie lub w szóstkach. Dobrze jest przydzielić pracę poszczególnym szóstkom – pomaga to w rozwijaniu inicjatywy i samodzielności zuchów.

- **Zuchy powinny pracować na miarę swoich możliwości.** Jak już wiesz z rozdziału o rozwoju psychofizycznym, dzieci szybko się męczą i nie potrafią skupić uwagi na dłużej. Nie możesz obciążać ich zbyt dużym wysiłkiem fizycznym ani skazywać na pracę, która nie będzie dawała radości.

JAK WPROWADZIĆ POŻYTECZNE PRACE?

Niektóre prace łączą się tematycznie ze zdobywaną sprawnością, inne zdarzają się zupełnie przypadkiem, np. podczas zabawy lub wędrówki. Ważne, by wykorzystywać nadarzające się okazje do wykonania pożytecznej pracy:

- **Po drodze (spontaniczne).** Podczas wycieczki, tuż przed ułożeniem ogniska na kielbaski, zuchy zauważają, że na polanie jest ogromny bałagan. Spontanicznie sprzątają i wyrzucają śmieci, aby chronić środowisko (wykonują więc pracę dla innych), ale także dla siebie (będą mogły zjeść wspólny posiłek w czystym miejscu). Kiedy indziej, wychodząc na zwiad, zauważają na szkolnym korytarzu zniszczone dekoracje. Ozdoby odpadają ze ścian, ponieważ ktoś zerwał taśmę i powyrywał szpilki. Zuchy w ciągu kilku minut poprawiają zniszczony wystrój korytarza.

- **Podczas zdobywania sprawności.** W trakcie każdego cyklu sprawnościowego postarajcie się wykonać pożyteczną pracę. „Ogrodnicy” mogą zadbać o szkolny trawnik podeptany przez dzieci, „święci Mikołajowie” o prezenty dla dzieci z domów dziecka, „przyrodnicy” mogą zebrać karmę dla zwierząt ze schroniska. W ramach cyklu „człowiek zimy” zuchy odśnieżą teren przed szkołą.

- **Kiedy pracują harcerze.** Zaprzyjaźniona drużyna robi remont harcówki? Niech zuchy udekorują ją swoimi pracami. Harcerze sprzedają znicze 1 listopada? Niech zuchy przez dwie godziny prowadzą własne stoisko. Kiedy harcerze ze szczepu podejmują pożyteczne działanie, zuchy mogą w nim uczestniczyć, otrzymując małe, ale samodzielne zadania. Buduje to więź między starszymi i młodszymi, pozwala zuchom poczuć się częścią większej niż gromada wspólnoty – uczniów, członków ZHP, mieszkańców osiedla.

- **W domu.** Prace podejmowane w domu można włączyć do zadań realizowanych przez zuchy podczas zdobywania gwiazdek lub sprawności indywidualnych. Posiadają duże walory wychowawcze i dobrze usposabiają rodziców do ZHP.

Podczas pożytecznych prac **drużynowy też pracuje**. Nie stoi z boku, nie wydaje poleceń. Niektóre zadania zuchy wykonują samodzielnie, w innych potrzebują pomocy – kiedy drużynowy i przybocznicy pracują z nimi, dużo łatwiej o taką pomoc poprosić.

Wystarczy, jeśli pożyteczne prace wystąpią na jednej zbiórce w cyklu. Drobne zadania zajmują zwykle około 15–20 minut, większe – nawet 45 minut.



Jak możesz przyczynić się do powodzenia pożytecznych prac? Pomagaj zuchom w ich zadaniach, ale nie wyręczaj ich. Pozwól im działać tak, jak potrafią. Na koniec pracy pochwal zuchy, docenij ich trud i zaangażowanie. Zauważ nawet najmniejszy wysiłek, a największe starania wyróżnij miłym słowem. Pamiętaj, że pożyteczne prace muszą dawać zuchom satysfakcję!

ZABAWA TEMATYCZNA

■ Anna Piekarcz



Pod wpływem szkoły i nowych obowiązków dzieci są zmuszone odsuwać zabawę na dalszy plan, ale nadal czują potrzebę bawienia się w coś lub kogoś. Spontaniczna, podwórkowa zabawa nie jest jednak tym samym, co zuchowa zabawa tematyczna. Nasza zabawa jest ciekawsza, bogatsza w treści. Bo czy dzieci na podwórku bawią się same w fabrykę lokomotyw lub pracownię konstruktorską? Raczej nie...

ZABAWA W COŚ LUB W KOGOŚ

Zabawa tematyczna na zuchowej zbiórce to właśnie zabawa w coś lub kogoś, to odtwarzanie na niby działalności ludzi dorosłych. Przebiega swobodnie, nie jest normowana scenariuszem, nie występuje w niej współzawodnictwo. Zuchy wchodzą w określone role, starają się wywiązywać z wynikających z nich obowiązków i samodzielnie reagować na nowe sytuacje.

Zabawa tematyczna dostarcza wiele przyjemności nie tylko zuchom, ale i zuchowej kadrze. Jednak wcześniej dobrze się do niej przygotuj, bo dla zuchów to przede wszystkim drużynowy jest ekspertem w każdej dziedzinie. Kiedy bawicie się w marynarzy, musisz wiedzieć, co to jest bukszpryt, jak się wykonuje prawdziwe węzły marynarskie i w jaki sposób porozumiewają się statki na morzu. Kiedy indziej żaden zuch „kosmonauta” nie stanie na Marsie, jeżeli drużynowy nie będzie wiedział, jak zbudować rakietę.

Zabawa tematyczna jest zwykle poprzedzona wieloma przygotowaniem i to zarówno zuchów, jak i drużynowego. Obowiązuje w niej zasady i reguły. Każdy zuch ma określoną rolę, wyznaczone zadanie do spełnienia. Nikt nie czuje się zbędny, nikt nie stoi z boku.

Zabawa tematyczna odgrywa ogromną rolę wychowawczą, jest najważniejszą i najatrakcyjniejszą formą pracy zuchowej. Dzięki niej zuchy urzeczywistniają swoje marzenia i zainteresowania, mogą swobodnie bawić się ze swoimi rówieśnikami i wykazywać się własną inicjatywą. Zabawa tematyczna umożliwia podsumowanie i sprawdzenie tego, czego nauczyły się zuchy. Powinna występować w każdym cyklu zbiórek.

ZALETY ZABAWY TEMATYCZNEJ

Pomaga zuchom poznać otaczający świat

Drużynowy i zuchy postanawiają, że będą bawić się w strażaków, bo przecież Janek widział pożar, Zuzia ma wujka strażaka, a drużynowy ma najprawdziwszy hełm i toporek strażacki. Na następnej zbiórce zabawa jest przednia, pożar zostaje ugażony, strat w zuchach i w zuchówce nie ma. Tylko czy zuchy wiedzą coś więcej niż przed rozpoczęciem zabawy? Niestety, nie.

Inaczej będzie, jeśli przed zabawą gromada wybierze się na zwiad do prawdziwej jednostki straży pożarnej. Zwiad musi być tak pomyślany, żeby dostarczyć zuchom jak najwięcej wiadomości, które zostaną później wykorzystane podczas zabawy. Oczywiście, drużyny musi wcześniej ustalić taką wizytę, omówić ze strażakami jej program.

Podczas zwiadu zuchy dowiedzą się, czym zajmują się strażacy (przecież nie tylko gaszeniem pożarów!) i obejrzą nowoczesny sprzęt. Przekonają się także, że prawdziwe zadania wykonuje się dzięki współpracy wielu ludzi, pełniących różne funkcje. Najważniejsze jednak jest to, że późniejsza zabawa w strażaków pozwoli zrealizować określone cele wychowawcze – nauczy zuchy współpracy, odpowiedzialności za wykonanie powierzonych zadań itp.

Pozwala zuchom wykorzystać zdobytą wiedzę

Byliśmy u strażaków, zdobyliśmy wiele pożytecznych wiadomości i umiejętności. Jednak trudno zuchom wykorzystać je w codziennym życiu. I tu przydaje się zabawa tematyczna. Dzięki niej zuchy przenoszą się w krainę fantazji, gdzie każdy może być strażakiem, kosmonautą i strażnikiem przyrody. Teraz nabierają wagi zdobyte wcześniej wiadomości i umiejętności, podczas zabawy utrwala się, aby kiedyś w dorosłym życiu można było do nich powrócić.



Uczy odróżniać dobro od zła

Przygotowując się do zabawy tematycznej, zuchy poznają otaczający świat, w tym różne postawy i zachowania – godne naśladowania i te, które oceniamy negatywnie. W trakcie zabawy tematycznej zuchy stają przed wyborami, w których podejmują samodzielne decyzje. Dlatego ważne jest, aby podczas gawęd i innych zajęć przygotowujących zabawę wskazywać zuchom dobre wybory i wartościowe postawy.

Pozwala rozwijać inicjatywę zucha

Wszystko dopięte na ostatni guzik. Każdy zuch zna swoją rolę w zabawie (omówiliśmy to w kręgu rady, mamy przygotowane rekwizyty i potrzebne wiadomości). Chociaż dzieciom wystarczy patyk, który w zabawie staje się mieczem czy rączym rumakiem, to warto wcześniej wykonać z zuchami odpowiednią do tematu majsterkę. Najłatwiej zmienić się w strażaka, mając na głowie hełm lub w policjanta, zakładając czapkę policyjną. Taki rekwizyt znacznie ułatwia zuchom wchodzenie w rolę oraz rozróżnianie świata fikcji i rzeczywistości. Drużynomemu z kolei ułatwi panowanie nad sytuacją (np. jesteśmy kolejarzami tylko wtedy, gdy mamy założone czapki kolejarskie, a kiedy je zdejmujemy, jesteśmy znów zuchami).

Zabawa tematyczna pozwala zuchom na dużą swobodę. Tutaj nikt nikogo nie wyręcza, każdy ma obowiązki, którym musi podołać – tak jak w dorosłym życiu.



Najlepiej przy tym, żeby rola, jaką odgrywa w zabawie drużynowy (drużynowy też się bawi!) nie była główna czy wiodąca, ale pozwalała – w razie konieczności – na wkroczenie do akcji i właściwe nakierowanie zuchów. Nie dajemy im scenariusza zabawy, ale też nie pozostawiamy ich na pastwę losu i dyskretnie możemy poddawać swoje pomysły czy likwidować sytuacje konfliktowe.

Pozwala rozwijać się społecznie

Zabawa tematyczna uczy zuchy określonych zachowań, wpaja ogólnie przyjęte normy postępowania. Pokazuje, że prawdziwe zadania wykonuje się przy współpracy wielu ludzi oraz odpowiednim podziale obowiązków. Uświadamia zuchom, że liczy się rzetelne wykonanie nawet drobnych zadań i że trzeba być odpowiedzialnym nie tylko za siebie, ale też za innych. Należy przy tym zwrócić uwagę zuchów na to, że każdy może popełniać błędy i że powinniśmy okazywać wyrozumiałość i pomagać innym.



👉 KRÓTKA CZY DŁUGA?

Wśród zabaw tematycznych możemy wyróżnić:

- **Zabawę na wiele zbiórek**, czyli realizację cyklu tematycznego. Wszystkie zbiórki i formy pracy na tych zbiórkach są podporządkowane wielkiej zabawie tematycznej, np. w marynarzy.

- **Zabawę na jedną całą zbiórkę** – mamy tutaj do czynienia ze zbiórką-zabawą tematyczną, np. zabawą w sklep, podczas której zuchy sprzedają towar, ustalają jego cenę, mają własnych dostawców, odbiorców, pieniądze, przeprowadzają działania marketingowe itp. Ten rodzaj zabawy wymaga przygotowań na zbiórce poprzedniej lub w ramach zadań międzyzbiórkowych.

- **Zabawę na część zbiórki** (o takim rodzaju zabawy mówimy, jeżeli mamy na myśli formy pracy). Taka zabawa występuje obok innych elementów zbiórki, np. podczas manewrów strażackich wybuchu pożar i zuchy same podejmują wyzwanie – spontanicznie go gaszą.

👉 W MIKROSKALI CZY MAKROSKALI?

Można zorganizować:

- **Zabawę tematyczną w mikroskali**, która z reguły wymaga wielu przygotowań (majsterki). To np. zabawa w kolej, podczas której zuchy manipulują zbudowanymi przez siebie pociągami z pudełek po zapalniczkach itp.

- **Zabawę tematyczną w makroskali** – najczęściej wykorzystywaną. Zuchy bezpośrednio wchodzą w role osób, w które się bawią, np. przebijają się za Indian, budują wioskę indiańską z prawdziwymi wigwamami itp.

ZUCHOWY TEATR

■ Jakub Czarkowski

Skąd się bierze magia zuchowego teatru? Chyba stąd, że dzięki niemu możemy wszystko... Zwykły koc jest królewskim płaszczem, łyżka – berłem, a patyk – różdżką. Dzięki teatrowi zuchy mogą przenieść się w odległe czasy średniowiecza albo wylecieć w kosmos. Mogą stać się księżniczkami, rycerzami lub innymi bajkowymi postaciami.



Teatr zuchowy powinien występować w realizacji każdego cyklu sprawnościowego. W pracy z zuchową gromadą wykorzystujemy dwie formy teatru: teatr spontaniczny, zwany również teatrem samorodnym i teatr właściwy, zwany teatrem wielkim. Teatr samorodny należy do codziennej praktyki gromady zuchowej i może wystąpić w realizacji każdego cyklu tematycznego nawet kilka razy. Teatr właściwy (inaczej: wielki) występuje znacznie rzadziej i wymaga staranniejszego przygotowania.

TEATR SAMORODNY

Teatr samorodny pasuje do każdego tematu. Jest zabawą w inscenizację, zuchy są zarazem widzami i aktorami. W odróżnieniu od zabawy tematycznej tu **wszystko odbywa się w konwencji teatru**, jest scenariusz i miejsce wyznaczone jako scena. **Inszenizacja ma charakter samorodny** (to znaczy jest wytworzona samodzielnie przez zuchy, zwykle pod wpływem przeżyć związanych z wysłuchaną gawędą lub piosenką, może też być formą przedstawienia wyników zwiadu). **Od momentu określenia tematu zuchy samodzielnie ustalają, jak coś pokazać.** Tworzą w ten sposób scenariusz, dokonują podziału ról, określają sposób grania. Później omawiają wyniki swoich starań.

Teatr samorodny powinien być logiczną konsekwencją działań poprzedzających i zapowiedzią następnych (np. niech zuchy odgrywają dalszy ciąg lub alternatywne zakończenie opowiedzianej gawędy, a rekwizyty wykonają podczas majsterki).

W zuchowym teatrze samorodnym **nie ma wyuczonych ról**. Dzieci nie uczą się tekstów na pamięć, nie studiują akcji scenicznej. Umawiają się, kto kim będzie i jaki będzie przebieg wydarzeń. Cechą teatru samorodnego jest też **umowność dekoracji i rekwizytów**. Ołówek jest tu magiczną pałeczką, a wieszak na ubrania rajskim drzewem. Scenki przygotowują zwykle zuchy w szóstkach.

Rola drużynowego ogranicza się do pomocy (wprowadza temat i czuwa nad całością, ewentualnie doradza).

Wyobraź sobie, że podczas realizacji cyklu „jaskiniowiec”:

● Zuchy poznają kodeks wojownika. Uruk rysuje patykiem na ziemi poszczególne punkty kodeksu, a zuchy zgadują, o co w nich chodzi.

● Okazuje się, że kodeks wojownika jest podobny do Prawa Zucha. Każda szóstka przedstawia jeden punkt kodeksu wojownika za pomocą scenki – to właśnie jest teatr samorodny.

Zasadniczo wyróżnia się trzy sposoby wprowadzenia teatru:

- każda szóstka przygotowuje to samo (np. po wysłuchaniu gawędy),
- dzieli się akcją na części (np. akty, odcinki) i każda szóstka pokazuje inny fragment,
- sceny pokazywane przez szóstki mają różną tematykę.

Teatr samorodny trwa zwykle 2–5 minut, a jego przygotowanie 7–15 minut. Występy szóstek można oddzielić gramami lub piosenkami. Mimo atrakcyjności tej formy, nie stosuj jej na każdej zbiórce – raz lub dwa w cyklu wystarczy. Teatr samorodny jest dobrym ćwiczeniem przygotowującym zuchy do udziału w teatrze wielkim.

Organizując zuchowy teatr wielki, nie zapomnij o kilku zasadach:

- **W przygotowaniach bierz udział cała gromada (nie każdy musi być aktorem – niektórzy przygotowują tło muzyczne i efekty specjalne, robią dekoracje).**
- **Przedstawienie wymaga wielu prób. Nie mogą one jednak przypominać przygotowań do szkolnych akademii!**
- **Spektakl angażuje zuchy emocjonalnie. Nie możesz pozwolić, by ktoś poczuł się urażony tym, że nie gra głównej roli. Wszyscy mają równie ważne zadania, bez których przedstawienie się nie uda.**

TEATR WIELKI

Sposób realizacji

Zuchowy teatr wielki to podniosłe wydarzenie w życiu gromady. Mówimy o nim, gdy przedstawienie ma przygotowany scenariusz, dzieci uczą się swoich ról, przygotowują rekwizyty, stroje i scenografię. Zwykle związany jest z cyklem sprawnościowym „aktora”. Zuchy zaczynają od wyboru tematu przedstawienia (scenariusza), a później jego formy.

Ze względu na formę masz do wyboru trzy podstawowe rodzaje teatru:

- **teatr aktora**, kiedy zuchy odgrywają konkretne role, wcielają się w określone postacie,
- **teatr lalek**, gdy zuchy przygotowują dowolnego rodzaju lalki teatralne, np. marionetki, pacynki, kukiełki z papieru lub warzyw, następnie animują je,
- **teatr cieni**, w którym zuchy przedstawiają historię, wykorzystując tylko wycięte kształty postaci, które rzucają cień na płótno lub ścianę.

Po wyborze scenariusza następują przygotowania (mogą trwać nawet kilka zbiórek), wykonuje się stroje, rekwizyty i dekoracje, ewentualnie lalki i scenę. Przedstawienie zwykle ma charakter uroczysty. Na widowieństwo można zaprosić rodziców, zaprzyjaźnioną gromadę lub dzieci ze szkoły.

Wychowawcza rola teatru

Zabawa w teatr to wychowanie przez uczestnictwo we wspólnie realizowanym przedsięwzięciu twórczym. Dlatego wychowawcza rola zabawy w teatr ma wiele wymiarów.

● Teatr jest formą uczestnictwa w kulturze. Z tego punktu widzenia kształtuje postawy i potrzeby kulturalne młodego widza i aktora. Zuch poznaje, na czym po-

lega teatr, tworząc go. Uczy się również odbierać przedstawienia teatralne, lepiej rozumieć ich wyraz i symbolikę.

- Zabawa w teatr daje możliwość przeżycia i utożsamienia się z bohaterami i ich problemami. W ten sposób przybliża zuchy do wartości, które można poznać tylko współodczuwając. Dlatego wybierając scenariusz przedstawienia, powinniśmy przeanalizować go również pod tym kątem.

- Tworzenie przedstawienia teatralnego pozwala na ćwiczenie nowych umiejętności i kompetencji społecznych. Zuchy uczą się pokonywać własną nieśmiałość, mówić do dużej grupy, prezentować siebie. Mają możliwość ćwiczenia różnego rodzaju zachowań twórczych. Scenografia, maski i kostiumy ułatwiają to.

- Przygotowanie przedstawienia może spełnić ważną rolę w społecznym rozwoju gromady. Uczy zuchy pracować razem i przynosi wielką satysfakcję ze wspólnego działania.

- Zajęcia teatralne mogą pomóc zuchom w ćwiczeniu różnych kompetencji szkolnych. Najważniejsze z nich to ćwiczenie wymowy i dykcji oraz rozwijanie pamięci biernej (doskonalenie zapamiętywania).



Praca z tekstem

Zuchy są w wieku, kiedy rozwijanie mowy przez ćwiczenia w zakresie dykcji i emisji głosu jest bardzo korzystne. Poza tym widzowie, aby dobrze się bawić, muszą rozumieć, co przedstawiają aktorzy. Do tego niezbędne jest wyraźne i prawidłowe wypowiedzanie przez poszczególne zuchy swoich kwestii. Dzieci często mówią niewyraźnie, mają wady wymowy, mówią za cicho itp. Warto przy okazji przedstawienia nad tym popracować, przede wszystkim zwrócić uwagę na oddech, artykulację i dykcję:

- **Oddech.** Ważne jest, by oddech był głęboki i miał właściwą długość. Długość i głębokość oddechu oraz pracę przepony można kształtować za pomocą różnych ćwiczeń (przykłady ćwiczeń na s. 129).

- **Artykulacja.** Ćwiczenie artykulacji, czyli wymawiania głosek i sylab, jest również ważne (przykłady ćwiczeń na s. 129). Ćwiczenia służą wyrobieniu umiejętności łączenia głosek i sylab w pełny, wyrazisty i ciągły strumień mowy.

● **Interpretacja.** Sztuka interpretacji polega na odtworzeniu zamierzeń i uczuć autora oraz przekazaniu własnych odczuć (przykłady ćwiczeń na s. 130). Przygotowanie do dobrej interpretacji i przeżycia prezentowanego utworu należy rozpocząć od wytłumaczenia go zuchom – podstawą dobrej interpretacji jest bowiem zrozumienie tekstu. Dobrym początkiem będzie wspólne odczytanie sztuki połączone z jej analizą. W tym czasie wytłumacz zuchom trudne słowa, postaraj się, by zrozumiały, jakie wartości i uczucia niesie tekst. Podczas ćwiczenia interpretacji zwróć uwagę na:

- **akcent**, czyli podkreślenie jakiegoś członu wypowiedzi, czas trwania zgłoski (**ilo-czyn**), siłę wypowiedzi (**przycisk**),
- **tempo**, które zależy od wielu czynników, m.in. od temperamentu i sprawności mówienia recytującego,
- **pauzy**, czyli przestankowanie, zawieszanie głosu,
- **rytm**, podkreślanie powtarzających się sekwencji.

Mimika, gesty i postawa aktora

Warto tu unikać przesady, gdyż często czyni ona aktora śmiesznym. Trzeba jednak zaznaczyć, że właściwy gest czy mina znakomicie podkreślą sens utworu. Dobrym sposobem trenowania ekspresji mimiki, ruchów i gestów są ćwiczenia pantomimiczne (przykłady ćwiczeń na s. 130).

Technika teatru

● **Scena.** Scena jest bardzo ważna, chociaż tak naprawdę może być nią nawet wydzielony kawałek podłogi. Bardzo istotne są kulisy i kotary. Trzeba dokładnie wiedzieć, która część sceny jest widoczna dla widzów, a gdzie są miejsca skryte przed publicznością. Akcja sztuki może rozgrywać się tylko w tych częściach, które są widoczne dla wszystkich. Nieco innymi prawami rządzi się scena teatru lalek. W teatrze zuchowym jest nią zwykle zaimprovizowany parawan. Może to także być okno, trzepak, karton lub specjalnie zbudowana konstrukcja.

● **Dekoracje.** W prawdziwym teatrze mówimy o dekoracji pełnej, półpełnej lub fragmentarycznej. W naszych warunkach będzie to zazwyczaj ta ostatnia. Dobierając kolory dekoracji i kostiumów, trzeba pamiętać m.in. o tym, że barwy budzą pewne skojarzenia i nastroje – nie należy więc wesołej królowej ubierać w brązową suknię itp. Lepiej unikać barwy czarnej (dotyczy to zwłaszcza teatru lalek), daje ona bowiem wrażenie próżni. Barwę tę zastępujemy brązową, granatową lub ciemnoszarą. Dekoracje mogą przyjmować różne formy. Może to być widok namalowany na ścianie zastawka, kotara, na tle której stoją meble i rekwizyty. Dekoracja jest tłem dla przedstawienia, lalek lub aktorów, nie może więc ich przytłaczać lub konkurować z nimi.

● **Światło.** Bardzo ważne jest oświetlenie sceny. Światło musi dobrze ekspozycjonować aktora (lalkę), nie powinno tworzyć cieni na dekoracjach i nie może oślepić widzów i aktorów. Źródła światła mogą być różne. W sytuacji plenerowej mogą to być promienie słoneczne, światło lampy gazowej czy latarki. Można skonstruować

oświetlenie, korzystając z dostępnych lamp czy nawet lampek choinkowych. Znakomitymi reflektorami mogą być latarki kryptonowe lub halogenowe. Przesłonięte barwnymi szybkami dają wspaniałe kolorowe światło. Niebieskie światło pozwoli uzyskać efekt pogodnej nocy. Rzucone od tyłu na scenę czerwone światło stworzy wrażenie zachodu słońca. Zielone da złudzenie księżycowej poświaty. Jednak w barwnym świetle zmieniają się lub nawet nikną kolory. Zielony staje się szary w świetle czerwonym (i odwrotnie), podobne relacje zachodzą między niebieskim i pomarańczowym oraz fioletowym i żółtym.

● **Inne efekty.** Mały pęczek pasków czerwonej i żółtej bibuły podwiewany z dołu wiatraczką i delikatnie oświetlony stworzy wrażenie ogniska. Sypane z góry kawałeczki bibuły będą wyglądały jak śnieg. Położony na drewnianych klockach na podłodze głośnik spowoduje wrażenia drżenia podłogi. Na scenie lalkowej za pomocą ramy z nitkami można stworzyć efekt deszczu. Krótkie błyski latarki oraz przesypywanie piłeczek pingpongowych w blaszanym koszu, zakończone uderzeniem pokrywek, da efekt grzmotu. Wiele efektów dźwiękowych można nagrać wcześniej, także w plenerze i odtwarzać w trakcie przedstawienia.

● **Kostiumy.** Kostium musi pomagać aktorowi w odgrywaniu roli. Powinien podkreślać cechy postaci i być wygodny (nie utrudniać poruszania się na scenie). Źródłem pomysłów na kostiumy mogą być książki o historii ubioru, strojach ludowych itp. Często nie trzeba szyc kostiumów, wystarczy poszukać w szafach i zaadaptować stare sukienki lub ciekawe kapelusze itp.

Teatr lalek

W praktyce teatru zuchowego wykorzystujemy wiele rodzajów lalek. Warto omówić kilka z nich.

● **Kukiełki.** Technika wykonania kukielki nie jest szczególnie skomplikowana. Zaczynamy zwykle od głowy. Możemy ją uszyć z materiału, wykonać z pończochy wypchanej gąbką lub wykleić z papieru. Po wykonaniu głowy robimy szkielet lalki i ubieramy ją. Aby lalka poruszała rękami, należy zamocować dodatkowe patyczki.

● **Pacynki.** Korpus lalki tworzy ręka animatora. Szijemy z materiału ubiór lalki i mocujemy do niego główkę. Dzieci, zwłaszcza małe, uwielbiają pacynki, dlatego jeżeli planujecie wystawić swoje przedstawienie w przedszkolu, warto pomyśleć o tej formie. Przy szyciu pacynek, które może być dla zuchów trudne, mogą pomóc mamy lub harcerki z zaprzyjaźnionej drużyny.

● **Lalki „palcówki”** są to wycięte z brystolu i pomalowane główki. Główkę i ewentualnie inne charakterystyczne elementy mocujemy do palca za pomocą paska zszytego lub spiętego papieru.

● **Lalki „chochliki”.** Wykonanie chochlika jest stosunkowo proste, a efekty mogą być zaskakująco piękne. Podstawą lalki jest rulon-tulejka sklejana



z papieru, najlepiej dość sztywnego. Na tulejce rysujemy twarz lub przyklejamy do niej główkę. Możemy dokleić jeszcze inne charakterystyczne elementy, np. włosy.

● **Teatr cieni** daje zuchom wspaniałe możliwości twórczej realizacji i jest niezwykle widowiskowy, zwłaszcza jeżeli weźmiemy pod uwagę skromne środki, jakie są potrzebne do jego przygotowania. Ogólna zasada jest następująca: wycinamy z kartonu sylwetki postaci i za pomocą ostrego światła rzutujemy ich cienie na ekran, którym może być płachta białego materiału, np. prześcieradło. Przygotowywane sylwetki muszą być czytelne. Animacja lalki w teatrze cieni nie jest trudna – trzeba trzymać ją dość blisko ekranu w taki sposób, by rzucała pełny cień. Do ekranu możemy przymocować płaskie dekoracje.



Pantomima

Pantomima uchodzi za trudną sztukę teatralną. Jest bogata wychowawczo i nie wymaga żmudnej pracy z tekstem. Zamiast tego na pierwszy plan wysuwa się gest i mimika. Dlatego pantomima może pomóc w uczeniu zuchów rozpoznawania emocji. Powinniśmy sobie wyobrazić, jak postaci będą wchodzić, co będą robić i co wyrażać (emocje, odczucia, zachowania). Trzeba zuchom dać szansę wczuć się

w role i poćwiczyć z nimi granie wskazanych postaci. Następnie należy opowiedzieć wykonawcom poszczególne sceny (można to zrobić na tle wybranej już muzyki) i rozpocząć próby. W tym czasie trzeba też opracować dekoracje, kostiumy i rekwizyty. Nie należy przesadzać, najlepiej ograniczyć się do niezbędnych elementów.

Pantomima to bardzo atrakcyjna forma teatralna i jeżeli się nie zamęczy aktorów, to zuchy pewnie ją polubią.



👉 ĆWICZENIA TEATRALNE

Ćwiczenia oddechu

● Najprostsze ćwiczenie to ułożyć się z zuchami w kręgu i wykonywać spokojne oddechy, wciągając powietrze nosem i samoczynnie wypuszczając ustami. Można położyć jedną rękę na mostku, a drugą na brzuchu i kontrolować ich ruchy. Potem należy starać się oddychać tak, by klatka piersiowa pozostawała nieruchoma, a poruszały się mięśnie brzucha (przepona).

● Trzeba też pokazać zuchom, jak kontrolować oddech w czasie mówienia. Oto proste ćwiczenie. Należy powtarzać tekst (fragment bajki „Wyprawa na Ariadnie” J. Brzechwy), kreski oznaczają oddech (należy go stopniowo wydłużać).

I

/Lat/ temu/ z górą/ trzysta/
Mnich/ Brandon/ – archiwista/
Opisał/ po /łacinie/
Na/ żółtym/ pergaminie/
Przedziwne/ swe/ podróże./

II

/Lat temu/ z górą trzysta/
Mnich Brandon/ – archiwista/
Opisał/ po łacinie/
Na żółtym/ pergaminie/
Przedziwne/ swe podróże./

III

Lat temu z górą trzysta/
Mnich Brandon – archiwista/
Opisał po łacinie/
Na żółtym pergaminie/
Przedziwne swe podróże./

IV

Lat temu z górą trzysta
Mnich Brandon – archiwista/
Opisał po łacinie
Na żółtym pergaminie
Przedziwne swe podróże./

Ćwiczenia artykulacji

● Wymawianie samogłosek, najpierw osobno (staccato), a potem razem (legato): a-e, ae; a-i, ai; a-u, au; e-u, eu (z zuchami można to robić w formie zabawy, najpierw drużynowy mówi staccato, a potem zuchy legato, potem zmiana).

● Wymawianie szeptem i coraz głośniej do pełnego brzmienia: ny-ni, ni-ny, de-te, te-de.

● Łączenie samogłosek w sylaby i wymawianie ich stopniowo coraz głośniej, np. ba, ba, ba, bu, bu, bu, bo, bo, bo, be, be, be, bi, bi, bi, bę, bę, bę lub by, bi, be, bo, bu, ba.

● Kilkakrotne powtarzanie wybranego tekstu ze zmianą tempa i rodzaju głosu. Tekstami do ćwiczeń powinny być trudne fragmenty z przygotowywanego przedstawienia, a także trudne do wymówienia zdania, np.:

■ *Król Karol królowej Karolinie kupił koralę koloru koralowego.*



- W Szczepreszynie chrząszcz brzmi w trzcinie.
- W czasie suszy szosa sucha.

Ćwiczenia interpretacji

● Powiedz „dzień dobry” na kilka sposobów, aby wyrazić np. radość ze spotkania, lęk ze spotkania, życzliwość lub miłość, szacunek. Przy interpretacji można wykorzystywać różne środki ekspresji: głos, jego wysokość, barwę, czystość, siłę i głośność.

● Dobrym ćwiczeniem głosu jest wypowiadanie na różne sposoby prostego zdania, np.: *Cicho – sowa jak nie wrzaśnie, a to przecież cisza właśnie* lub: *Kiedy w koło było cicho, zaryczało w krzakach licho*. Zuchy wypowiadają zdanie na przemian głośno i szeptem, modulują głos tak, aby podkreślał znaczenie słów.

● Dobrym ćwiczeniem akcentowania, tempa, pauz i rytmu wiersza, przy okazji znakomicie podkreślającym znaczenie tych zjawisk w interpretacji tekstu, jest recytowanie z zuchami „Lokomotywy” J. Tuwima, szczególnie fragmentu, kiedy lokomotywa rusza. Potrzebne jest tam wyraźne akcentowanie i stopniowo wzrastające tempo. Za pomocą tych środków ekspresji zuchy naśladują lokomotywę.

Ćwiczenia mimiki

● Zuchy odgadują, co ilustrują obrazki i naśladują przedstawioną na nich mimikę.



● Na tle odpowiednio dobranej muzyki zuchy odgrywają bez słów jakąś prostą historię, np. ktoś idzie, jest już zmęczony, na końcu drogi odnajduje wielki skarb.

● Zuchy recytują wiersze J. Brzechwy, naśladując zwierzęta mimiką, np.:

Proszę państwa, oto miś.
Miś jest bardzo grzeczny dziś,
Chętnie państwu łapę poda.
Nie chce podać? A to szkoda.

ZUCHOWY ZWIAD

■ Emilia Kulczyk-Prus

Jak pokierować obserwacjami zuchów, by jak najpełniej poznały otaczający je świat? Gdzie je zabrać i na co ukierunkować ich uwagę? Jak pomóc zuchom w zdobywaniu wiedzy i co zrobić, by odbywało się ono jak najbardziej samodzielnie (bo przecież wiadomości tak zdobyte o wiele dłużej pozostają w pamięci)?



Wśród zuchowych form pracy znajdziemy taką, która najbardziej odpowiada tym potrzebom. Jest nią **zwiad**. Pod tą nazwą kryją się czynności służące poznaniu nowych ludzi, miejsc, zjawisk i rzeczy. Zwiad jest zbieraniem wiadomości na jakiś temat, często wśród wielu osób i na znacznym terenie.

W pracy z zuchami wyróżniamy kilka rodzajów zwiadu:

● **Zwiad-zadanie międzyczybórkowe.** Zuchy samodzielnie dowiadują się czegoś od rodziców, rówieśników czy też coś obserwują, czytają, a następnie podczas zbiórki dzielą się uzyskaną wiedzą.

● **Zwiad-element zbiórki.** Zuchy całą gromadą na 10–15 minut opuszczają miejsce zbiórki, aby coś wspólnie zaobserwować, dowiedzieć się czegoś.

● **Zwiad-wycieczka.** Może trwać całą zbiórkę czy nawet cały dzień, a jego celem jest dokładne poznanie czegoś, zobaczenie czegoś nowego.

Wykorzystując zwiady, możesz kształtować u zuchów zarówno postawę ekologiczną, jak i rozwijać ich wiedzę historyczną czy społeczną.

Aby zwiad przyniósł zamierzony efekt, musisz jasno określić jego tematykę i cel oraz rzetelnie go przygotować. Jeśli to zwiad-wycieczka, warto wcześniej zobaczyć miejsce, które mają odwiedzić zuchy lub porozmawiać z ludźmi, z którymi później spotkają się dzieci. Trzeba też przygotować zuchy, wcześniej wprowadzając je w tematykę zwiadu. Ale nie powiemy im przecież, żeby w muzeum koniecznie przyjrzały się obrazom Jana Matejki, bo był on wielkim malarzem. Trzeba przygotować dla zuchów zagadki, opracować karty z zadaniami itp. W lesie zuchy mogą szukać opisanych przez drużynowego gatunków, wykorzystując do tego kieszonkowy atlas roślin. A czego mogą się dowiedzieć o ludziach żyjących na terenie naszego wakacyjnego pobytu? Tu najlepiej dać zuchom możliwość samodzielnego zdobywania wiedzy podczas rozmów z mieszkańcami. Aby ukierunkować ich dociekliwość, można ułożyć przykładowe pytania, dotyczące pracy w polu, hodowli zwierząt, tradycji ludowych itp.

Podczas zwiadu zuchy pozostają pod opieką drużynowego. Nie wyruszają same do lasu i nie zwiedzają samodzielnie miasta. Jest to jeden z podstawowych warunków bezpieczeństwa.

Uprzedź dzieci, na co powinny podczas zwiadu zwrócić szczególną uwagę. Jeśli polecisz im obserwować wszystko, nie zapamiętają praktycznie niczego.

CZĘŚĆ III. ZUCHOWA ZBIÓRKA

Na zwiad trzeba też zabrać apteczkę, a wcześniej należy przypomnieć zuchom o zasadach poruszania się po drogach.

Każdy zwiad należy podsumować. Wystarczy podczas kręgu rady dać zuchom możliwość podzielenia się przeżyciami oraz przypomnieć to, co robiły, systematyzując i układając w zuchowych głowach zdobytą wiedzę. Czasem warto pokusić się o pełniejsze podsumowanie zwiadu i na przykład przedstawić w szóstkach krótkie scenki, dokonać wpisu do kroniki czy też przygotować gazetkę z relacjami z zuchowej wyprawy.



CZĘŚĆ IV



PROGRAM
GROMADY



CYKL SPRAWNOŚCIOWY

■ Anna Wittenberg

Kilka zbiórek na ten sam temat, czyli cykl sprawnościowy, to podstawa programu działania gromady zuchowej. Cykl pozwala przez dłuższy czas skupić się na jednym temacie zabawy, a dzięki temu skuteczniej realizować cele przyjęte w programie pracy gromady. Każdy cykl sprawnościowy kończy się przyznaniem sprawności zespołowej, której znaczek zuchy przyszywają na prawym rękawie munduru. Cykl sprawnościowy trwa zwykle od czterech do sześciu zbiórek, które łączy ze sobą fabuła, bohater, temat i obrzędowość. Jak zaplanować dobry i spójny cykl?

👉 KROK I. ZRÓB „WOREK Z TWORZYWEM”

Wybrałeś już sprawność do realizacji – atrakcyjną dla zuchów i związaną z tematem, który interesuje także ciebie i przybocznych. Teraz wypisz wszystko, co kojarzy się z tematem cyklu – zabawy, bohaterów, formy pracy. Wymyśl majsterki, pomyśl o grach, strojach, obrzędowości itp.

Sprawność „policjantka / policjant”



1. Byliśmy na komisariacie policji lub na posterunku, rozmawialiśmy z policjantem.
2. Wstąpiliśmy do Akademii Policyjnej, gdzie nauczyliśmy się przepisów ruchu drogowego, stopni, sygnalizowania.
3. Urządziliśmy swój komisariat lub biuro detektywistyczne.
4. Bawiliśmy się w policjantów różnych specjalności (dzielnicowy, drogowy, wydział ścigania przestępstw, jednostki antyterrorystyczne, treserzy psów policyjnych itd.).
5. Przyjmowaliśmy zgłoszenia pod numerem telefonu 997.
6. Ścigaliśmy przestępcę.
7. Włączyliśmy się w akcję „Bezpieczne osiedle”.
8. Urządziliśmy turniej znajomości przepisów ruchu drogowego lub dzień kultury na jezdni.
9. Braliśmy udział w terenowej grze policyjnej.
10. Poznaliśmy kilka elementów samoobrony.

Uwagi. Sprawność zapoznaje zuchy z niebezpieczną pracą policjanta. Tematyka związana z pracą stróża prawa zawiera wiele spraw, które mogą nie tylko zainteresować, ale i zafascynować zuchy. Drużynowy musi jednak zadbać, aby tematyka zabaw nie była związana ze światem przestępczym. Wymagania, jakim musi sprostać zuch policjant, to m.in. obowiązkowość, odwaga, wrażliwość na cudzą krzywdę. Zuch

„policjant” umie dedukować, jest spostrzegawczy, potrafi iść po śladach. Zdobywanie sprawności jest okazją do poznania swojej dzielnicy lub miejscowości. Sprawność „policjanta” można zdobywać o każdej porze roku. Szczególnie zainteresuje pewnie chłopców. Przyda się zuchom, które już niedługo przejdą do drużyny harcerskiej. Można nauczyć je wykonywania szkicu terenu, elementów sygnalizacji i łączności, wykorzystać elementy musztry i meldowania (dodatkowo warto wprowadzić takie elementy obrzędowości, jak hasło, odzew, kryptonimy, szyfry).

Worek z tworzywem do cyklu „policjant”

- Gipsowe odlewy odcisków stóp.
- Zbieranie odcisków palców.
- Szkoła policyjna.
- Komisariat policji.
- Wykonywanie portretów pamięciowych.
- Testy sprawnościowe (bieganie, zwinność, wzrok, słuch).
- Poznawanie znaków drogowych.
- Tropienie.

KROK 2. WYMYŚL FABUŁĘ CYKLU

W jakiej historii zuchy wezmą udział? Kto będzie jej głównym bohaterem? Jaki rekwizyt będzie towarzyszył gromadzie przez cały cykl? Zastanów się, co będzie łączyło kolejne zbiórki. Fabuła powinna być dobrana do zainteresowań zuchów.

Fabuła cyklu „policjant”

Zuchy będą uczęszczać do Akademii Policyjnej. Kiedy zdadzą już testy, odwiedzą posterunek policji, a następnie rozpoczną staż we własnym komisariacie. Będą wykonywać zadania różnych policyjnych wydziałów: prewencji, drogówki, kryminalnego po to, by na koniec stać się prawdziwymi policjantami.

KROK 3. WYMYŚL OBRZĘDOWOŚĆ

Obrzędowość cyklu „policjant”

Drużynowy zostaje komisarzem, przybocznymi – podkomisarzami policji. Zuchy mogą być młodszymi aspirantami. Zbiórka rozpoczyna się wymyślonym przez zuchy policyjnym okrzykiem. Każdy zuch robi sobie pagony policyjne i w ramach indywidualnego systemu nagród na zbiórkach dostaje kolejne belki i gwiazdki – awansuje.

KROK 4. PODZIEL ZAJĘCIA

Podziel fabułę cyklu na kolejne zbiórki, sformułuj cele i zamierzenia, jakie chcesz zrealizować na każdej z nich.

Podział na zajęcia cyklu „policjant”

ZBIÓRKA 1

- **Cele:** wprowadzenie do sprawności „policjant”, ćwiczenie zmysłów, sprawności fizycznej i intelektualnej zuchów.
- **Zamierzenia:** po zbiórce każdy zuch będzie potrafił korzystać z szyfru GA-DE-RY-PO-LU-KI.
- **Fabula:** zuchy słuchają gawędy o przygodach dzielnego policjanta. Dowiadują się, że ukończył Akademię Policyjną. Zuchy też chcą być policjantami, więc postanawiają wstąpić do akademii.

ZBIÓRKA 2

- **Cele:** uwrażliwienie na cudzą krzywdę, kształcenie spostrzegawczości i zdolności zapamiętywania.
- **Zamierzenia:** po zbiórce każdy zuch będzie wiedział, czym zajmują się policjanci.
- **Fabula:** zuchy odwiedzają komisariat policji (gdzie poznają pracę policjantów) i postanawiają na następnej zbiórce urządzić własny posterunek.

ZBIÓRKA 3

- **Cele:** kształtowanie obowiązkowości i odwagi.
- **Zamierzenia:** po zbiórce zuchy będą znały różne dziedziny pracy policji.
- **Fabula:** zuchy urządzają komisariat policji i wykonują pierwsze zadania.

ZBIÓRKA 4

- **Cele:** kształcenie spostrzegawczości.
- **Zamierzenia:** po zbiórce każdy zuch będzie znał 10 znaków drogowych.
- **Fabula:** zuchy tworzą patrol drogowy – nie tylko kontrolują ruch uliczny, ale także uczą się znaków drogowych i zachowania na jezdni.

ZBIÓRKA 5

- **Cele:** uwrażliwienie na cudzą krzywdę, kształtowanie odwagi, spostrzegawczości.
- **Zamierzenia:** po zbiórce zuchy będą potrafiły docenić pracę policjantów.
- **Fabula:** na zuchowy posterunek przychodzi poszkodowana osoba, która twierdzi, że ukradziono jej rodzinny skarb. Zuchy tropią przestępcę, odzyskują utracony skarb, a następnie otrzymują sprawności, które wręcza prawdziwy policjant.

KROK 5. ROZPISZ ZAJĘCIA

Podczas planowania cyklu zbiórek pamiętaj o zasadach dobrej zbiórki i wykorzystaniu różnych form pracy. Przy każdej zbiórce wypisz potrzebne materiały, zaplanuj wykonanie rekwizytów. Następnie wybierz dwie lub trzy sprawności indywidualne, które zuchy będą mogły zrealizować w trakcie zdobywania tej sprawności zespołowej.

CYKL SPRAWNOŚCIOWY „POLICJANT”

Zbiórka I. Wstępujemy do Akademii Policyjnej

ZZZOIT

Zuchy witają się zgodnie z tradycją gromady.

GAWĘDA

Drużynowy odczytuje fragment znalezionej pamiętnika:

No i stało się. Siedzę teraz na łóżku w mundurowych spodniach i koszuli, w rękach trzymając moje cywilne ubranie. Mówię sobie: Marcin, co ty właściwie najlepszego zrobiłeś? Jestem tak zmęczony po pierwszych zajęciach, że za chwilę zasną z zeszytem w ręku. Testy sprawnościowe były niesamowicie męczące, ale wiem, że to wszystko jest bardzo potrzebne. Jako policjant muszę być przecież w świetnej formie. Co powiedziałbym okradzonej starszej pani, gdybym goniąc złodzieja, dostał zadyszki?

Wiem, że przede mną jeszcze długa i ciężka droga, ale to nie zmienia mojego postanowienia: zostanę policjantem. Będę pomagać innym i sprawiać, żeby czuli się bezpiecznie. Ale żeby naprawdę było bezpiecznie, policjantów powinno być dużo więcej. Ciekawe, ilu kadetów wstąpi razem ze mną do szkoły?

KRĄG RADY

Zuchy podejmują decyzję o wstąpieniu do Akademii Policyjnej. Drużynowy ogłasza konkurs na okrzyk policjantów. Następnie zuchy w szóstkach przechodzą egzaminy sprawnościowe.

ZWIAD

Test nr 1. Sprawdzian spostrzegawczości. Zadaniem szóstek jest śledzenie osoby, której niewyraźne zdję-

cie wręczył im prowadzący (fotografia przedstawia np. harcerza z zaprzyjaźnionej drużyny). Zuchy powinny zapisać lub zapamiętać wszystko, co ta osoba robi.

GRY I ĆWICZENIA

Test nr 2. Sprawdzian czujności, wrażliwości i zdolności intelektualnych przyszłych policjantów.

■ Zapamiętywanie. Przed zuchami leży 15 przedmiotów związanych z pracą policjanta lub pochodzących z miejsca przestępstwa, np. lupa, kapelusz, kajdanki, zapalki, moneta, notes. Zadaniem zuchów jest zapamiętanie jak największej liczby rozłożonych rzeczy. Mają na to minutę. Następnie prowadzący zakrywa przedmioty, a zuchy wypisują (lub rysują) wszystko, co zapamiętały. Po upływie 2 minut zuchy odkładają długopisy, prowadzący odstawia przedmioty i wszyscy sprawdzają swoje zapiski. Wygrywa zuch, który prawidłowo wskaże najwięcej przedmiotów.

■ Kto to powiedział? Jeden zuch zamyka oczy lub staje tyłem do reszty. Inny zuch, wskazany przez prowadzącego, wypowiada zmienionym głosem jakiś wyraz (np. „policjant”). Zadaniem zucha z zamkniętymi oczami jest odgadnięcie, kto to powiedział.

Test nr 3. Sprawdzian możliwości fizycznych zuchów:

- klasnąć 15 razy pod kolanami (podskakując),
- przebiec przez drabinki na placu zabaw,
- przejść przez pajęczynę ze sznurka rozwieszoną między drzewami,
- skoczyć przez skakankę z liny.

ZZZOIT

Test nr 4. Sprawdzian umiejętności szyfrowania tajnych wiadomości. Zuchy uczą się dowolnego szyfru (np. GA-DE-RY-PO-LU-KI), a następnie zaszyfrowują wiadomość.

GRY I ĆWICZENIA

Test nr 5. Szukanie dowodów. Szóstki dzielą się na dwie części. Jedna ukrywa wiadomość, druga stara się ją znaleźć. Później następuje zamiana ról.

Zbiórka 2. Dowiadujemy się, jak pracują policjanci

Wizyta na komisariacie policji. Zuchy poznają pracę policjantów, a także oglądają, jak jest urządzony komisariat.

Zbiórka 3. Urządzamy nasz komisariat policji

GAWĘDA

W czasie gawędy-rozmowy zuchy przypominają sobie, jak wygląda praca na komisariacie.

KRAĞ RADY

Zuchy planują wyposażenie komisariatu, ustalają, co zrobić, aby go urządzić.

MAJSTERKA

Zuchy wykonują policyjne czapki.

ZABAWA TEMATYCZNA

Zuchy urządzają posterunek policji i podejmują służbę policyjną:



KRAĞ RADY

Zuchy rozstrzygają konkurs na najlepszy okrzyk policyjny i podsumowują zbiórkę. Każdy dostaje specjalnie przygotowany policyjny pagon, który stanie się elementem indywidualnego systemu nagród w tym cyklu sprawnościowym.

ZZZOIT

Zuchy żegnają się zgodnie z tradycją gromady.

KRAĞ RADY

Zuchy postanawiają na następnej zbiórce zorganizować swój komisariat.

- Uczą się zdejmować odciski palców (pędzelkami smarują mąką fragment szyby, następnie przykładają kawałek taśmy klejącej i zdjęty w ten sposób odcisk przyklejają do czarnej kartki papieru).

- Fotografują podejrzanych i pobierają ich odciski palców.

- Prowadzą przesłuchanie (jeden zuch losuje kartkę z imieniem innego, zadaniem pozostałych jest dowiedzieć się, kto to, zadając pytania, na które można odpowiedzieć tylko „tak” lub „nie”).

KRAĞ RADY

Zuchy zastanawiają się nad tym, czy praca policjanta jest trudna. Podsumowują swoją pracę na zuchowym posterunku i otrzymują gwiazdki na pagony.

ZZZOIT

Zuchy żegnają się zgodnie z tradycją gromady.

Zbiórka 4. Zapobiegamy wypadkom drogowym w naszej okolicy

ZZZOIT

Zuchy witają się zgodnie z tradycją gromady.

GAWĘDA

Zuchy otrzymują rozkazy z Komendy Głównej Policji. Zuchowy komisariat ma wyjaśnić, dlaczego w okolicy zdarza się podejrzanie wiele wypadków drogowych.

MAJSTERKA

Zuchy wykonują policyjne lizaki i przyczepiają je sobie do pasków.

ZWIAD

Policjanci z drogówki muszą znakomicie znać kodeks drogowy. Zuchy udają się na zwiad po okolicy, rysują jej plan i zaznaczają:

- gdzie są (jakie) znaki drogowe,
- gdzie są szczególnie niebezpieczne miejsca.

W podsumowującej rozmowie zuchy zastanawiają się, czemu służą znaki drogowe. Nazywają i objaśniają znaki, które znalazły w okolicy.

Zbiórka 5. Tropimy przestępców, którzy ukradli rodzinny skarb

ZZZOIT

Zuchy witają się zgodnie z tradycją gromady oraz pozdrawiają obrzędowym okrzykiem policjantów.

GAWĘDA

Na zuchowy posterunek przychodzi osoba, która twierdzi, że ukradziono jej rodzinny skarb.

MAJSTERKA

Każdy patrol wykonuje portret pamięciowy złodzieja.

TEATR SAMORODNY

■ **Kalambury.** Jeden zuch przedstawia treść znaku drogowego, reszta zgaduje, co to za znak.

GRY I ĆWICZENIA

■ **Układanka.** Każda szóstka dostaje elementy puzzli, z których ma ułożyć trzy znaki drogowe. Najpierw układa znaki, a następnie dopasowuje jedno ze znaczeń podanych na kartce.

ZABAWA TEMATYCZNA

Zuchy rysują kredą na chodniku makietę miasteczka drogowego. Na każdym skrzyżowaniu stoi zuch policjant z lizakiem i kieruje ruchem. Pozostałe zuchy kierują samochodami.

KRĄG RADY

Rozmowa o przepisach ruchu drogowego (dlaczego należy ich przestrzegać). Przyznanie policyjnych gwiazdek.

ZZZOIT

Zuchy żegnają się zgodnie z tradycją gromady.



GRY I ĆWICZENIA

Zuchy szukają śladów przestępcy, pytają przechodniów o to, czy go nie widzieli (przechodniami mogą być harcerze, którzy wskażą tropy poszukiwanego). Ślady prowadzą do miejsca ukrycia łupu. Nie ma tam jednak przestępcy. Zuchy decydują, że poszukiwanie go pozostawia prawdziwym policjantom.

chwali zuchy za dobrze wykonaną pracę. Przejmuje odzyskany skarb i rozpakowuje go. Okazuje się, że został on ukryty w paczce cukierków. Policjant przekazuje zuchom w nagrodę cukierki, a sam zabiera jako dowód cenne rzeczy w nich ukryte. W uznaniu zasług wręcza zuchom wyróżnienia – znaczki sprawności „policjanta”.

KRĄG RADY

Zjawia się policjant (wcześniej zaproszony przez drużynowego), który

ZZZOIT

Zuchy żegnają się policyjnym okrzykiem.

CYKL SPRAWNOŚCIOWY „JASKINIOWIEC” (NA KOLONII)

Jaskiniowiec



1. Byliśmy w muzeum archeologicznym, rozmawialiśmy z badaczem dawnych epok.
2. Przenieśliśmy się w czasy pierwotne. Bawiliśmy się w jaskiniowców, urządziliśmy swoją jaskinię.
3. Zdobywaliśmy pożywienie, tropiliśmy zwierzęta, zbieraliśmy jadalne rośliny. Polowaliśmy na mamuta lub inną zwierzynę, upiekliśmy ją na ogniu.
4. Zorganizowaliśmy obrzęd pory roku lub zjawiska przyrodniczego.
5. Odwiedziliśmy inne plemię jaskiniowców.
6. Porozumiewaliśmy się bez użycia mowy.
7. Mamy swoje pismo obrazkowe, którym uzupełniamy kronikę.
8. Pod okiem wodza plemienia kształciliśmy się w obcowaniu z przyrodą i doskonaleniu sprawności fizycznej.
9. Zorganizowaliśmy wystawę rycin jaskiniowych.

Uwagi. Sprawność niesie ze sobą wiele informacji i działań. Należy najpierw wybrać przedział czasowy (epokę), w jakim umieścimy naszą zabawę (250–40 tys. lat temu, czyli czasy neandertalczyka). Niezbędne jest dobre przygotowanie drużynowego zarówno pod względem teoretycznym, jak i praktycznym (np. umiejętność rozpalania ognia dawnymi metodami), wiedza o ówczesnych organizmach żywych, umiejętności fizyczne (np. wspinanie się po drzewach, czołganie). Drużynowy musi zadbać o to, aby cykl zbiórek miał walory poznawcze i kształcące, a nie był tylko wesołą zabawą.

Zuchy uczą się obcowania z przyrodą, korzystania z jej dobrodziejstw, a także respektowania jej praw. Oprócz zbudowania grotu zuchy powinny wykonać dla siebie stroje i amulety. Warto je też nauczyć lepić z gliny lub wyplatać z sitowia. Przy obrzędowości warto uwzględnić hierarchię plemienną i wierzenia jaskiniowców

w magię sił przyrody. Podczas dobrze przygotowanego cyklu zuchy mogą przeżyć wspaniałą przygodę. Najlepiej zdobywać sprawność „jaskiniowca” na kolonii zuchowej, gdzie jest możliwość codziennego obcowania z naturą, poznawanie zwyczajów zwierząt, długich gier terenowych oraz majsterki. Sprawność przeznaczona jest raczej dla zuchów starszych.

Worek z tworzywem

- Flinstonowie.
- Maczugi, włócznie, proce.
- Polowanie.
- Znajomość roślin.
- Jedzenie rękami.
- Budowanie szałasów w lesie.
- Naszyjniki z kości i kamyków.
- Malunki naskalne.
- Ćwiczenie zmysłów.
- Ubrania ze skór.
- Podtrzymywanie ognia.
- Plemię.

Fabuła cyklu „jaskiniowiec”

Zuchy spotykają dwoje jaskiniowców (Uuk i Uruka), którzy utracili swoje plemię. Jego członkowie nie mogli się dogadać i zaczęli ze sobą walczyć. To doprowadziło do upadku plemienia. Para nie przeżyje samotnie w buszu. Aby im pomóc, zuchy stają się nowym plemieniem jaskiniowców.

Cel

Chcemy sprawić, by zuchy rozumiały piąty punkt Prawa Zucha „Wszystkim jest zuchem dobrze” i przestrzegali go.

Sprawności indywidualne

Podczas tego cyklu zuchy mogą zdobywać indywidualnie następujące sprawności: „przyjaciół innych”, „ptasi opiekun”, „sobieradek”.

Dzień I. Przedpołudnie. Wprowadzenie zuchów w fabułę cyklu

CELE

Wprowadzenie do cyklu, wyjaśnienie znaczenia grupy.

ZAMIERZENIA

Zuchy poznają fabułę zajęć, będą potrafiły wskazać zalety współpracy z grupą.

FABUŁA

Zuchy zostają zaproszone na wykopalska archeologiczne. Szukając śladów przeszłości, spotykają zabłąkanych jaskiniowców i poznają ich historię.



GAWĘDA

Po śniadaniu na zachowę kolonij przybywa gość. To archeolog, tropiący ślady jaskiniowców. Opowiada zuchom:

Señor Marcelino de Sautuola był archeologiem, tak jak ja. Całe życie poświęcił na szukanie dowodów, że kiedyś wszyscy mieszkali w jaskiniach lub szałasach, polowali na zwierzęta i wytwarzali narzędzia z kamienia. W swoim poszukiwaniu señor Marcelino zawędrował aż na północne wybrzeże Hiszpanii. Tym razem señor Marcelino zabrał ze sobą swoją pięcioletnią córeczkę Marię. Razem z nią chodził od jaskini do jaskini, szukając kamiennych narzędzi zakopanych w glinie. Pewnego dnia señor Marcelino i Maria dotarli do jaskini Altamira. Kiedy archeolog klęczał na ziemi, rozgarniając kolejne jej warstwy, Maria postanowiła obejrzeć całą jaskinię.

Bardzo ostrożnie, tak żeby nie zgubić z oczu taty, zaglądała w zakamarki oświetlane przez słońce wpadające przez wejście do jaskini. Już miała wracać, by pomóc tacie szukać kamiennych narzędzi, gdy nagle zobaczyła wielkiego byka. Zaraz potem jej oczom ukazał się jeleni. A za zwierzętami... cała chmara ludzi uzbrojonych we włócznie! Po chwili dziewczynka spostrzegła, że całe ściany pokryte są rysunkami!

Maria natychmiast zawołała tatę. Okazało się, że odkryła dowód na to, że w jaskini mieszkali kiedyś ludzie.

KRĄG RADY

Archeolog szuka dzieci, które pomogą mu w pracy – zgłaszają się zuchy.

ZABAWA TEMATYCZNA

Zuchy urządzają własne stanowisko archeologiczne i prowadzą prace wykopaliskowe. Dokumentują znaleziska.

GRY I ĆWICZENIA

Pod koniec zabawy zuchy zauważają, że ktoś przygląda się im zza krzaków. Skradają się najciszej, jak potrafią. Zastygają, kiedy postać na nie spojłada.

MAJSTERKA

Zuchy spotykają dwoje jaskiniowców: Uuk i Uruka, którzy próbują rozpalić ogień. Aby im pomóc, zuchy w szóstkach układają ładne ogniska.

POŻYTECZNE PRACE

Jaskiniowcy pokazują zuchom, że są głodni. Zuchy szukają dla nich jedzenia w lesie, sprawdzając w atlasie, czy rośliny, które znalazły, są jadalne. Następnie przygotowują posiłek dla jaskiniowców.

GAWĘDA

Jaskiniowcy rysują na piasku swoją historię (wyjaśniają, dlaczego przestało istnieć ich plemię). Okazuje się, że członkowie plemienia byli ze sobą skłóceni i dlatego ich wspólnota się rozpadła. Człowiek jaskiniowy pozbawiony wsparcia plemienia nie miał szans na przetrwanie. Uuk i Uruk proponują zuchom, żeby wspólnie stworzyli nowe plemię.

KRĄG RADY

Zuchy postanawiają utworzyć plemię jaskiniowców (zapada decyzja o zdobywaniu sprawności „jaskiniowca”). Wymyślają nowy okrzyk zwoływający krąg rady: *Kiedy mamy coś pozmieniać, zbierzmy wraz radę plemienia.*

ZZZOIT

Na znak przyłączenia się do plemienia zuchy rozgniatają sobie jagodę na przegubie ręki i pobrudzonym w soku palcem dotykają się nawzajem.

PIOSENKI I PŁĄSY

Zuchy tańczą wokół ogniska płąs „Łana ołana”: Stoją w kregu, twarzą do środka. Po każdej zwrotce łączą się kolejno w pary, czwórki, ósemki, aż do momentu, w którym połączy się cały krąg:

Łana – pochylają się do przodu,

O, łana – pochylają się do tyłu,

Łana, łana dudu ła, dudu łe – podnoszą po dwa razy kolana.

Łan uno, dos, uno tres banana – robią trzy kroki w przód i ruszają biodrami,

Łana łana, dudu ła, dudu łe – cofają się trzy kroki.

MAJSTERKA

Zuchy malują się jak jaskiniowcy. Uuk uczy je wyplatania z trawy. Zuchy robią sobie ubrania z trawy, gałęzi itp materiałów.

Dzień I. Popołudnie. Uczymy się, jak przetrwać w buszu

CELE

Poprawienie kondycji fizycznej zuchów, integracja (współpraca w szóstkach).

ZAMIERZENIA

Po zajęciach zuchy będą umiały organizować proste sportowe zabawy z grupą rówieśników i współpracować w szóstkach.

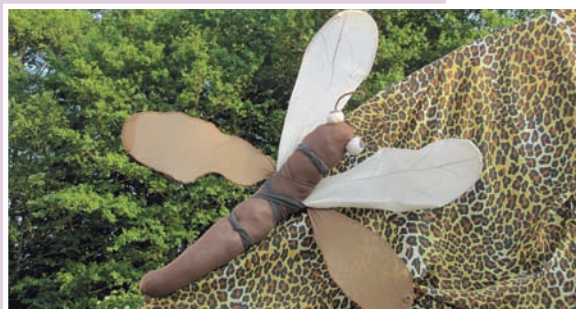
FABUŁA

Zuchy, jako nowe plemię jaskiniowców, uczą się przetrwania w buszu.

GAWĘDA

Uruk próbował upolować zwierzynę. Zupełnie mu to nie wychodziło, bo nie zauważał zwierząt, które kryły się przed jego wzrokiem. Przed kolejnym polowaniem ćwiczył więc swoją spostrzegawczość. Kiedy znów wybrał się na łowy, od tyłu zakradł się wilk i zranił go. Uruk nie usłyszał skradającego się zwierzęcia. Potem leczył się z ran i ćwiczył słuch. Za trzecim razem polowanie też się nie udało, bo zwierzęta wyczuły zapach człowieka. Uruk nauczył się więc stawać pod wiatr. Aby zwierzyna była mniej czujna, postanowił polować w nocy. Ale i to nie przyniosło skutków, bo po ciem-

ku nie zauważył, że na jego drodze leży zwalone drzewo i przewrócił się, robiąc wiele hałasu. Ćwiczył więc zmysł dotyku. W końcu, po kolejnym nieudanym polowaniu był tak głodny, że postanowił zjeść byle co. Znalazł padniętego jelenia, ale zatrut się, bo nie wyczuł, że mięso było zepsute. Żeby nie mieć przygód jak Uruk, zuchy muszą pracować nad swoimi zmysłami.



GRY I ĆWICZENIA

Uruk uczy zuchy przetrwania w lesie. Zuchy ćwiczą wzrok, słuch, węch, dotyk, smak.

- **Celność.** Zuchy rzucają szyszkami do celu.

- **Zmiana miejsc.** Zuchy siedzą w kręgu. Jedna osoba wychodzi, dwie inne zamieniają się miejscami. Powracający zuch zgaduje, kto zmienił miejsce.

- **Smak.** Zuchy rozpoznają smaki przygotowane przez Uuk.

- **Podkradanie się.** Jedna osoba siada, inne podkradają się do niej. Zadanie: nie pozwolić się dotknąć.

- **Dym.** Wśród szyszek zuchy rozpoznają węchem te, które wcześniej zostały odymione.

- **Cebula.** Zuchy szukają pachnących, natartych cebulą drzew.

- **Dotyk.** Zuchy stają w kręgu, zamykają oczy. Starają się w ciszy zebrać całą swoją szóstkę, rozpoznając kolegów dotykiem.

Dzień 1. Wieczór. Uczymy się odczytywać tajne znaki

GRY I ĆWICZENIA

Uruk zapowiada, że zuchy czeka wielkie polowanie. Żeby się przygotować, dzielą się na tropiących i uciekających. Uruk pokazuje tajne znaki, po których mają podążać (znaki patrolowe).

KRĄG RADY

Podsumowanie dnia. Rozmowa o tym, dlaczego rozpadło się plemię jaskiniowców. Zuchy zastanawiają się, co powinny zrobić, żeby w ich gromadzie nigdy nie doszło do takiej sytuacji.

Dzień 2. Przedpołudnie. Przygotowujemy się do polowania

CELE

Wzbudzenie w zuchach szacunku dla przyrody.

schronić w oczekiwaniu na zwierzynę. Następnie każdy zuch z materiałów znalezionych w lesie robi sobie broń.

ZAMIERZENIA

Po zajęciach zuchy nie będą niszczyć przyrody, będą umiały rozpoznawać najpopularniejsze rośliny w swoim otoczeniu.

GRY I ĆWICZENIA

Zuchy ćwiczą posługiwanie się wykonanymi przedmiotami: strzelają z procy i łuku do tarczy, rzucają włócznią do celu.

FABUŁA

Zuchy przygotowują się do wspólnego polowania.

GAWĘDA

Myślicie, że jesteście gotowi do polowania? Potraficie strzelać z łuku i procy, ale nie wiecie, że każdego myśliwego obowiązują pewne zasady. Myśliwy dba o swoją ziemię i szałas. Myśliwy jest dzielny. Myśliwy nie kłamie. Myśliwy pamięta o obowiązkach. Myśliwy sprawia, że inni czują się z nim dobrze. Myśliwy stara się być coraz lepszy. Czy potraficie pokazać, jak powinien zachowywać się myśliwy?

ZZZOIT

Zuchy zakładają stroje jaskiniowców.

MAJSTERKA

Uruk pokazuje zuchom, gdzie najczęściej przebywają zwierzęta. Każda szóstka buduje szałas, by mieć gdzie się

TEATR SAMORODNY

Każda szóstka przedstawia jeden punkt z kodeksu myśliwego.

Dzień 2. Popołudnie. Pomagamy chorym zwierzętom

CELE

Wzbudzenie w zuchach potrzeby pomagania słabszym.

ZAMIERZENIA

Po zajęciach zuchy będą rozumiały, dlaczego należy pomagać innym.

FABUŁA

Zuchy idą na polowanie, ale okazuje się, że zwierzęta w lesie są chore. Nie mogą więc na nie polować. Pomagają im, a następnie zostają przez nie wyróżnione jako przyjaciele zwierząt.

ZABAWA TEMATYCZNA

● **Połowanie.** Zuchy opracowują strategię ataku na zwierzynę, podział zadań, znaki ostrzegawcze. Zaczajają się. Kiedy zwierzę wchodzi w pole widzenia, już chcą je upolować, ale... samo pada!

KRĄG RADY

Okazało się, że zwierzę jest chore. A myśliwy przecież nie może polować

Dzień 2. Wieczór. Urządzamy plemienną jaskinię

MAJSTERKA

Zuchy robią farby, pędzle i malują swoje przygody w puszczy. Urządzają swoją jaskinię w świetlicy.

PIOSENKI I PŁAŚY

Zuchy uczą się płaśy „**Dzik**” (do wiersza J. Brzechwy):

Dzik jest dziki – chodzą na czworaka,
Dzik jest zły – robią złą minę,
Dzik ma bardzo ostre kły – pokazują kły,

ZZZOIT

Uruk rogiem jelenia mianuje zuchy na myśliwych.

na chore zwierzęta! Zuchy postanawiają, że Uruk zaopiekuje się zwierzęciem, a one postarają się dowiedzieć, dlaczego zwierzęta w lesie są chore i jak należy im pomagać, by później miały równe szanse z myśliwymi.

ZWIAD

Jak można pomagać zwierzętom w lesie? Zuchy dowiadują się od leśniczego, po co stawia się paśniki, oznacza mrowiska itp.

POŻYTECZNE PRACE

Zuchy razem z leśniczym przygotowują siano do paśników lub budują ogrodzenie mrowiska.

ZZZOIT

Zuchy wracają do Uruka i chorego zwierzęcia. Wdzięczne za opiekę zwierzę naznacza zuchy swoim zapachem. W ten sposób zuchy zostają przyjaciółmi puszczy.

Kto spotyka w lesie dzika – biegną,
Ten na drzewo zaraz zmyka – stają na baczność.

KRĄG RADY

Podsumowanie dnia – w kręgu rady rozmowa o tym, dlaczego powinniśmy sobie pomagać.

Dzień 3. Przedpołudnie. Dajemy dowód naszej przyjaźni

CELE

Uświadomienie zuchom roli przyjaźni w życiu człowieka.

ZAMIERZENIA

Po zajęciach zuchy będą rozumiały, czym jest przyjaźń.

FABUŁA

Uruk jest bardzo chory, może wyleczyć go tylko szaman. Aby dotrzeć do niego, zuchy pokonują wiele niebezpieczeństw.

GAWĘDA

Drużynowa opowiada: Uruk całą noc miał złe sny. Kręcił się na pościeli, ciężko oddychał, często się budził. W środku nocy jego czoło rozpalilo się do czerwoności i zaczął mówić dziwne słowa. Robiłam mu zimne okłady, ale nie pomagało, więc przygotowałam napar z ziół, ale to lekarstwo też nie pomogło. A dziś rano nie mogłam go obudzić. Boję się, że jest bardzo chory. Może mu pomóc tylko szaman, który mieszka daleko w lesie. Droga do niego jest ciężka i niebezpieczna. Mówi się, że tylko prawdziwi przyjaciele mogą ją przejść.

Czy jesteśmy prawdziwymi przyjaciółmi Uruka?

KRAĞ RADY

Zuchy zastanawiają się nad tym, co to znaczy prawdziwy przyjaciel.

GRY I ĆWICZENIA

Droga do szamana jest pełna przeszkód. Zuchy:

- przechodzą przez rozpiętą między drzewami pajęczynę,
- przekradają się jak najciszej obok niebezpiecznych zwierząt,

- unikają drapieżników, chowając się za drzewami (raz, dwa, trzy, drapieżnik patrzy).

ZWIAD

Kiedy zuchy docierają do szamana, ten opisuje im dokładnie zioła, które muszą odnaleźć w lesie. Każda szóstka ma odnaleźć inny zestaw ziół.

ZZZOIT

Zuchy przygotowują eliksir zdrowia – każda szóstka dorzuca rośliny, szaman kolejno wymienia znaczenie poszczególnych składników (np. szałwia – znak dobrej myśli o przyjacielu, sitowie – raz upleciona przyjaźń jest trwałą itd.). Uruk pije napój i natychmiast zdrowieje.

PIOSENKI I PŁĄSY

Zuchy tańczą z radości płąs „**Przyjaźń**”. Stoją parami, twarzami do siebie: Jaka siła jest – obracają się wokół osi, w splecionych mocno dłoniach – splatają dłonie, jaką moc ma – zaciskają piąstkę, spojrzenie w ludzkie oczy – patrzą w oczy partnerowi), jak dobrze jest – podnoszą ręce do góry, gdy ludzi łączy przyjaźń. Każdy dzień – obracają się wokół osi, inaczej się toczy – robią „młynek”.

MAJSTERKA

Z liści, kory, szyszek i patyków zuchy robią naszyjniki przyjaźni.

ZZZOIT

Między przyjaciółmi nie ma sporów. Zuchy wymieniają się naszyjnikami przyjaźni (każdy zuch może wymienić się kilka razy).

Dzień 3. Popołudnie. Żegnamy się z jaskiniowcami

CELE

Podsumowanie cyklu.

ZAMIERZENIA

Po zajęciach zuchy będą wiedziały, co oznacza piąty punkt Prawa Zucha.

FABUŁA

Zuchy przekonują Szamana, aby przeniósł Uruka i Uuk w czasy świetności ich plemienia. Jaskiniowcy twierdzą, że drugi raz nie dopuszczą do rozpadu grupy. Dziękują zuchom za pomoc.

KRĄG RADY

Uruk proponuje, aby zuchy nakłoniły szamana do dołączenia do ich plemienia. Zuchy muszą przedstawić mu korzyści, jakie będzie miał z przyłączenia się do grupy. Burza mózgów: jacy jesteśmy w grupie?

GRY I ĆWICZENIA

Zuchy udowadniają szamanowi, że jako grupa są:

- **silne** (zawody w przeciąganiu liny),
- **zgrane** (potrafią stworzyć mur, przez który nikt nie przejdzie),
- **bezpieczne** (stoją ciasno w kręgu, zadaniem „obcego” jest wdrzeć się do środka),
- **pomysłowe** (szaman wskazuje dowolny przedmiot, a zuchy wymyślają jego zastosowania),
- **bliskie sobie i dobrze się znają** (zuchy siadają w kręgu, jedna osoba

myśli o którymś z zuchów, zadaniem reszty jest zadawanie jej pytań, na które można odpowiedzieć tylko: „tak” lub „nie” – w ten sposób zgadują, o kogo chodzi).

PIOSENKI I PŁĄSY

Szaman zgadza się dołączyć do plemienia, zuchy wykonują swój ulubiony płas.

MAJSTERKA

Zuchy przygotowują pożegnalne prezenty dla Uruka i Uuk. Mogą wykonać:

- **amonit** – trzeba narysować jego kształt świecą na kartonie, a następnie zamalować ciemną farbą,
- **mamuta** – rysunek trzeba wykleić wełną tak, by przypominała sierść.

ZZZOIT

Szaman odprawia rytuał przeniesienia w czasie. Jaskiniowcy odchodzą tyłem i wracają do swojej epoki.

TEATR SAMORODNY

Zuchy zastanawiają się, czego nauczyły się od jaskiniowców. Każda szóstka wymyśla scenkę, która pokazuje, jak należy się zachowywać, żeby gromada nigdy się nie rozpadła.

KRĄG RADY

Zuchy układają Kodeks Przyjacielskiego Postępowania, który podpisuje każdy członek gromady.

Dzień 3. Wieczór. Porządkujemy teren wykopalisk

POŻYTECZNE PRACE

Zuchy udają się na swoje stanowisko archeologiczne, by posprzątać po

wykopaliskach. Podczas prac porządkowych znajdują tam znaczki sprawności „jaskiniowca”.

INDYWIDUALNY ROZWÓJ ZUCHA

- Joanna Gonia-Kołodziejczyk ■ Anna Książek
- Emilia Kulczyk-Prus ■ Anna Wittenberg

Indywidualność jest jedną z cech metody harcerskiej. W naszym systemie wychowawczym pełni ważną rolę. Zwracając uwagę na indywidualne zainteresowania zuchów, sprawiasz, że gromada staje się dla nich miejscem ciekawej przygody, a dzięki dostosowaniu działań do możliwości, zdolności i umiejętności dzieci ich pobyt w gromadzie jest nie tylko wspaniałą zabawą, ale i mądrym procesem wychowawczym.

👉 CZEMU SŁUŻY INDYWIDUALNOŚĆ W PRACY GROMADY?

Dzięki indywidualności cechującej harcerską metodę wychowawczą:

- zachęcasz zuchy do pozostania w gromadzie,
- zapewniasz zuchowi możliwość rozwoju (znasz jego mocne strony, dzięki czemu możesz go dowartościować i zmotywować do pracy, znasz również jego słabe strony, nad którymi musisz popracować),
- urozmaicasz zuchowanie (pobyt w gromadzie staje się fantastyczną przygodą dla zucha, a także uczy wielu pożytecznych rzeczy),
- nawiązujesz z zuchem kontakt (nie zawsze jest na to czas podczas zbiórki, ale przy omawianiu zadań na gwiazdki i sprawności indywidualne poświęcasz przed zbiórką lub po niej kilka minut tylko jednemu zuchowi),
- wychowujesz (uczysz wytrwałości, pracowitości, odpowiedzialności, rzetelności),
- oddziałujesz na wielu płaszczyznach (swoje zadania zuch wykonuje w domu, w szkole, w kościele, nie ograniczając się tylko do zbiórki).

👉 NA CZYM POLEGA INDYWIDUALNOŚĆ W PRACY GROMADY?

Najważniejsze elementy pracy z zuchami, uwzględniające indywidualne traktowanie każdego dziecka, to:

● **Sprawności indywidualne i gwiazdki** – podstawowe instrumenty metodyczne, które wspierają indywidualny rozwój zucha. **Zdobywanie gwiazdki jest dla zucha dużym wyzwaniem, zazwyczaj trwającym kilka miesięcy. Zdobywanie sprawności indywidualnej wiąże się z wykonaniem konkretnych zadań i trwa kilka tygodni.** Więcej informacji o tych instrumentach metodycznych znajdziesz na następnych stronach.

■ **Roczny program pracy** – musisz wziąć pod uwagę umiejętności, wiek i staż zuchów w gromadzie. Podczas realizacji cyklu sprawnościowego każdy zuch powinien mieć możliwość zdobywania sprawności indywidualnej. Pamiętaj też

o tym, aby roczna praca gromady umożliwiła zuchom realizację zadań wynikających z programów gwiazdek.

● **Przebieg zbiórki** – na to zagadnienie należy spojrzeć z dwóch stron. Po pierwsze, planując zbiórkę, pamiętaj o możliwościach zuchów. Stopnij trudność gier i ćwiczeń, zadbaj, by przyboczny pomógł zuchom, które mają kłopoty z majsterką. Po drugie, znajdź czas (np. w kręgu rady) na omówienie wymagań związanych ze zdobywaniem sprawności indywidualnych i prezentację zadań wykonanych przez zuchy podczas ich zdobywania.

Masz wiele możliwości oddziaływania na zuchy. Robisz to podczas każdej zbiórki – oceną, spojrzeniem, własnym przykładem. Wpływasz na zuchy nawet wtedy, gdy nie ma cię w ich pobliżu. Indywidualna praca z zuchem zależy od jego potrzeb – wymaga dostrzegania i doceniania jego starań na zbiórkach, wyznaczania regularnych zadań międzyczbiórkowych, a nawet długotrwałego planu zmiany zachowania dziecka ustalonego wspólnie z rodzicami.

Wyróżniamy cztery podstawowe **środki** indywidualnego oddziaływania na zuchy: **indywidualną ocenę na zbiórkach, zadania międzyczbiórkowe, sprawności indywidualne oraz gwiazdki, czyli zuchowe stopnie**. W tym rozdziale omówimy je wszystkie.

Chociaż podstawą działania gromady jest wspólna zabawa oraz praca w szóstkach, drużynowy wie, że każdy zuch to niepowtarzalny człowiek, wymagający indywidualnego podejścia.

INDYWIDUALNA OCENA ZUCHA NA ZBIÓRKACH

Jak oceniać zucha?

Krytyka podana w złej formie może wyrzucić negatywny wpływ na samoocenę, motywację do działania i postrzeganie osoby oceniającej. Odpowiednie formułowanie oceny jest szczególnie ważne w przypadku dzieci. Jak zatem oceniać, by nie demotywować zuchów, a jednocześnie wskazywać błędy?

Demotywatory	Motywatory
<ul style="list-style-type: none"> ■ nieuzasadniona krytyka, ■ okazywanie znudzenia, ignorowanie, ■ niedoceniaenie starań, ■ mowa ciała wskazująca na niezadowolenie, nieuwagę itp., ■ faworyzowanie konkretnych osób, ■ brak wycucia, kiedy się śmiać, ■ nadmierne okazywanie emocji (ich przerysowanie może być odebrane jako ironia). 	<ul style="list-style-type: none"> ■ chwalenie, ■ pokazywanie dobrych stron, ■ aktywne słuchanie – podtrzymywanie kontaktu wzrokowego, mowa ciała, ■ właściwe reakcje (śmiech i powaga w odpowiednich momentach), ■ okazywanie emocji bez ich przerysowania.

Metoda hamburgera

Podstawową metodą oceniania pracy zucha może być tzw. **metoda hamburgera**. Opiera się na założeniu, że w każdej pracy można znaleźć strony pozytywne, które należy rozwijać, oraz ujemne, nad którymi należy pracować. W działaniu



z zuchami zastosuj ją do bieżącego podsumowania pracy szóstek (teatrzyk samorodny, udział w grach i ćwiczeniach) lub indywidualnej pracy każdego zucha (realizacja wymagań na sprawności indywidualne, majsterki). Na czym ona polega?

● Po skończonym działaniu, np. wykonaniu rysunku, ocenianie prac zuchów zacznij od plusów. Nie musisz wyliczać wszystkich, chodzi o wytworzenie pozytywnej atmosfery, dzięki której łatwiej zaakceptować późniejszą krytykę. Mów o konkretnych rzeczach, nawet jeśli są małe i z pozoru nie-

istotne, np.: „Maćku, twój rysunek jest bardzo staranny. Cieszę się, że ołówek nie jest rozmazany, a kształty są wyraźne”.

● Po plusach przychodzi czas na rzeczy, które zuch powinien dopracować (czyli wskazujesz tu minusy pracy). Bardzo ważne jest oddzielenie krytyki od emocji! Oceniając, pamiętaj o tym, by unikać demotyatorów i używać jak najczęściej sformułowań podnoszących motywację do działania. Możesz powiedzieć: „Szkoda tylko, że nie zdążyłeś rysunku pokolorować. Myślę, że zwierzęta, które narysowałeś, wyglądałyby znacznie przyjaźniej, gdyby były kolorowe. Może spróbuj jeszcze to dopracować?”.

● Kiedy wypunktowałeś już wszystkie minusy, przejdź ponownie do plusów. Podsumuj jeszcze raz dobre cechy, powiedz o pozytywnych wrażeniach, zachęć do dalszego działania: „Sądzę, że jeśli to zrobisz, masz szansę na nagrodę w szkolnym konkursie, bo twoja praca wyróżnia się sposobem, w jaki zrozumiałeś i przedstawiłeś temat”.

Na koniec trzy generalne uwagi:

- Pamiętaj, że **nigdy nie oceniasz osoby – zawsze jej działania!**
- Podczas oceniania używaj zawsze tzw. **komunikatu „ja”**. Mów o swoich emocjach i odczuciach.
- Za wszelką cenę **unikaj niekonkretnych ocen, generalizacji i stwierdzeń zupełnie przekreślających efekt działań**. Niedopuszczalne są stwierdzenia nacechowane bardzo negatywnie i pozbawione wniosków na przyszłość, takie jak „To jest beznadziejne”.

Obrzędowy system nagród – ocena postawy i zachowania

Podkreślmy jeszcze raz – dziecku nie można przedstawić wprost oceny jego osoby. Metodyka zuchowa dostarcza jednak drużynomu narzędzia do tego, by nie urażając nikogo, ocenić nie tylko efekty działania, ale także postawę i zachowanie dziecka. W gromadach zuchowych wykorzystywany jest w tym celu obrzędowy system nagród. Służy on przede wszystkim do promowania cech, które uważasz za najbardziej dla zuchów istotne.

Kiedy wymyślasz obrzędowość, pamiętaj nie tylko o kronice czy nazwie gromady, ale także pasujących do nich nagrodach, które będą motywowały zuchy do pracy nad sobą, czyli realizowania szóstego punktu Prawa Zucha: „Zuch stara się być coraz lepszy”:

- W gromadzie „Przyjaciele ze Stumilowego Lasu” drużynowy przyznaje pod koniec zbiórki specjalne wyróżnienie: nagrodzony zuch może zabrać do domu i opiekować się przez tydzień maskotką gromady – Kubusiem Puchatkiem.

- W gromadzie „Rycerze Króla Artura” każdy ma obrzędową tarczę, podzieloną na tyle części, ile jest zbiorów w danym roku. Po każdej zbiórce wyróżnione przez drużynowego zuchy kolorują jedną część tarczy. Na niebiesko malują ją te, które okazały pomoc innym, na zielono te, które wykazały się wiedzą lub aktywnym udziałem w zajęciach, na żółto – wyjątkowo tego dnia radosne.

- W gromadzie „Podróżnicy po Siedmiu Kontynentach” szóstkki podczas kręgu rady decydują, komu przyznać przechodnie przypinki. Szóstka „Z Europy” ocenia odkrywczność i niecodzienne pomysły, „Z Azji” – obowiązkowość, „Z Afryki” – radość i poczucie humoru, „Z Ameryki Południowej” – pokonanie swojej złej cechy, „Z Ameryki Północnej” – mądrość, „Z Australii” – mówienie prawdy w wyjątkowo trudnym momencie, „Z Antarktydy” – współpracę w grupie. Zuch może nosić efektowny znaczek przez cały tydzień, także na cywilnym ubraniu czy plecaku.

Indywidualny system nagród powinien odwoływać się do Prawa Zucha, promować zawarte w nim wartości. Doskonałym jego uzupełnieniem jest wyróżnianie szóstek, które buduje poczucie wspólnoty i odpowiedzialności (jednak nie można przesadzać, by nie doprowadzić do nadmiernej presji grupy):

- „Przyjaciele ze Stumilowego Lasu” za wykonywanie zadań na zbiórce przyznają szóstkcom podczas kręgu rady łyżki miodu. Miód – lub inną słodkość – dostają wszyscy w gromadzie, według zasług – niektórzy trochę więcej, inni trochę mniej.

- „Rycerze Króla Artura” mają swoją tarczę strzelniczą. Każda szóstka ma na niej własną strzałę. Podczas zbiorów szóstkki są punktowane za wykonanie zadań, zdobywanie sprawności itd., a ich strzały ze zbiórki na zbiórkę wędrują bliżej środka tarczy.

- U „Podróżników po Siedmiu Kontynentach” każda szóstka zdobywa punkty-kilometry, które zaznacza na swojej mapie podróży dookoła świata. Punkty przyznawane są za nienaganne umundurowanie, zdobyte sprawności i gwiazdki.

ZADANIA MIĘDZYBBIÓRKOWE

Kiedy zuch wraca ze zbiórki, biwaku lub kolonii, rola drużynowego pozornie się kończy. Ale zarówno w twoim, jak i zuchów interesie jest to, żeby nie kończyło się twoje oddziaływanie wychowawcze. Umożliwiają to m.in. zadania międzyzbiórkowe, czyli drobne czynności, o których wykonanie prosisz zuchy zwykle pod koniec zbiórki.

Zadania międzyzbiórkowe mogą dotyczyć obserwacji (np. „Przyjrzyjcie się drzewom, które rosną w pobliżu waszych domów. Ile różnych gatunków znajdziecie?”),

wykonania majsterki (na następną zbiórkę każdy narysuje portret mamy lub taty), przyniesienia specjalnego stroju (król Artur zaprasza swoje damy i rycerzy na wielki bal, dlatego wszyscy muszą przyjść odświętnie ubrani).

Czemu służą zadania międzyzbiórkowe? **Przedłużają zabawę** poza czas waszych spotkań – dziecko pamięta, że jest rycerzem, podróżnikiem, aktorem, a przede wszystkim zuchem przez cały tydzień.

Zadania międzyzbiórkowe **kształtują w zuchach kreatywność i inicjatywę**. Zuch musi sam wymyślić, co i jak zrobić. Jeżeli zechce kogoś (np. rodziców) poprosić o pomoc, musi wykazać się w tym zakresie własną inicjatywą.

Kolejną zaletą zadań międzyzbiórkowych jest **kształtowanie systematyczności i odpowiedzialności**, wynikającej z wewnętrznej potrzeby, a nie, jak w szkole, z przymusu. Zuch „meteorolog” będzie zapisywał, jaka pogoda była przez cały tydzień, a zuch „ogrodnik” podlewał posianą na zbiórce rzeżuchę nie dlatego, że później dostanie za to ocenę, ale ponieważ sam będzie chciał to zrobić.

Każde zadanie międzyzbiórkowe trzeba podsumować. Zuchy, które przyniosą prace, przebiorą się lub dokonają obserwacji, powinny zostać docenione, a ich praca powinna zostać wykorzystana podczas zbiórki.

👉 ZUCHOWE GWIAZDKI

Gwiazdki, czyli zuchowe stopnie pozwalają oddziaływać na podopiecznego długofalowo, wprowadzając go na kolejne etapy rozwoju społecznego, intelektualnego, emocjonalnego i fizycznego:

- **Zuch ochoczy** – dopiero rozpoczyna swą przygodę z zuchowaniem. Jest koleżeński, świadomie podporządkowuje się zasadom panującym w gromadzie. Ma własne obowiązki w domu i regularnie je wypełnia.

- **Zuch sprawny** – bierze aktywny udział w działaniach gromady. Stanowi dla młodszych kolegów przykład wzorowego zucha. Poznał tajniki zuchowania, potrafi zorganizować zabawę w szóstce, w swoich działaniach świadomie odwołuje się do Prawa Zucha. Pamięta o wykonywaniu obowiązków domowych, uczy się godzić je z innymi zajęciami.

- **Zuch gospodarny** – współtworzy kształt gromady. Jest przewodnikiem w gromadzie dla nowo przybyłych zuchów. Rozwijają swoje indywidualne zainteresowania. Potrafi zorganizować zabawę na zbiórce, pokierować pracą szóstki. Nawiązując kontakt z drużyną harcerską, staje się powoli gotowy do opuszczenia gromady.

Próba na gwiazdkę to kilka zadań, które zuch musi wykonać sam lub z gromadą. Stanowią one wskaźnik poziomu naszego podopiecznego, pokazują, jaki powinien być zuch po roku, dwóch i trzech latach od przyjścia do gromady.

Zadania z prób na gwiazdki możesz dawać zuchom w formie książeczek (do kupienia w składnicach lub opracowania



we własnym zakresie) lub pojedynczych zadań wręczanych na zbiórce, przygotowanych na podstawie programów kolejnych gwiazdek.

Kiedy uznasz, że zuch jest do tego gotowy, zorganizuj uroczystość, podczas której złoży ponownie Obietnicę Zucha (dodając przmiotnik określający gwiazdkę) i otrzyma oznaczenie gwiazdki (przytnij mu je pod Znaczkim Zucha).

● **ZUCH OCHOCZY (*)**

1. Złożyłem Obietnicę Zucha. Dbam o swój mundur. Ochoczo biorę udział w zbiórkach gromady.
2. Chętnie służę radą i pomocą wszystkim, którzy tego potrzebują. Stale pomagam w pracach domowych.
3. Brałem udział w wycieczce lub innej formie turystycznej.
4. Znam symbole narodowe, hymn mojej Ojczyzny i potrafię godnie zachować się w sytuacjach, kiedy są używane.



Przykładowe zadania na pierwszą gwiazdkę

<p>1. Złożyłem Obietnicę Zucha. Dbam o swój mundur. Ochoczo biorę udział w zbiórkach gromady.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wykonałem ozdobną kartę, na której zapisałem terminy zbiórek w tym miesiącu. Przyczepiłem ją magnesem do lodówki. ■ Na czterech kolejnych zbiórkach drużyny nie miał zastrzeżeń do mojego umundurowania. Narysowałem uśmiechniętą buzię (na kartce na lodówce) przy każdej zbiórce, na której byłem prawidłowo umundurowany. ■ Sam przyszywam znaczki sprawności do munduru. ■ Dowiedziałem się, co to są zasady <i>fair play</i>. Stosuję je w grach w szkole i na zbiórce.
<p>2. Chętnie służę radą i pomocą wszystkim, którzy tego potrzebują. Stale pomagam w pracach domowych.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pomogłem w przygotowaniach do świąt (w wielkich wiosennych porządkach). ■ Ustaliłem z rodzicami swoje domowe obowiązki, pamiętam o nich bez przypominania. ■ Obejrzałem ciekawy film lub przeczytałem ciekawą książkę. Poleciłem je koledze. ■ Czytam bajki młodszemu rodzeństwu.
<p>3. Brałem udział w wycieczce lub innej formie turystycznej.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pojechałem z gromadą na biwak. ■ Pojechałem z rodzicami do zoo (do lasu). Zrobiłem zdjęcia, które pokazałem na zbiórce.
<p>4. Znam symbole narodowe, hymn mojej Ojczyzny i potrafię godnie zachować się w sytuacjach, kiedy są używane.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Dowiedziałem się, jakie są symbole mojej Ojczyzny. ■ Zrobiłem sobie przypominajki o świątach narodowych. Poproszę rodziców, żeby wywieszali podczas nich flagę Polski. ■ Dowiedziałem się, podczas jakich uroczystości jest grany hymn Polski. Obejrzą jedną z nich i porozmawiam z rodzicami o tym, dlaczego hymn jest grany właśnie wtedy. ■ Poprosiłem rodziców, żeby nauczyli mnie pierwszej zwrotki „Mazurka Dąbrowskiego”.



ZUCH SPRAWNY ()**

1. Jestem dla innych przykładem dobrego zucha. Ważne sprawy gromady i swoje potrafię omówić i załatwić w kręgu rady.
2. Potrafię zaplanować swój dzień, znajdując czas na naukę, zabawę i pracę domową. Wykonałem pożyteczną pracę dla domu rodzinnego.
3. Zorganizowałem gry i zabawy dla kolegów, samodzielnie lub z szóstką. Aktywnie spędziłem ferie zimowe.
4. Zdobyłem najważniejsze wiadomości związane z historią mojej miejscowości.

Przykładowe zadania na drugą gwiazdkę

<p>1. Jestem dla innych przykładem dobrego zucha. Ważne sprawy gromady i swoje potrafię omówić i załatwić w kręgu rady.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Opowiedziałem o zuchach i zaprosiłem na zbiórkę jednego kolegę lub koleżankę. ■ Wytłumaczyłem zuchom, które przysły do gromady we wrześniu, co to jest lista spraw i jak z niej korzystać.
<p>2. Potrafię zaplanować swój dzień, znajdując czas na naukę, zabawę i pracę domową. Wykonałem pożyteczną pracę dla domu rodzinnego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kiedy przychodzę do domu po lekcjach, najpierw odrabiam pracę domową. Mam na ścianie kalendarz, w którym zaznaczam zieloną kropkę za każdym razem, kiedy mi się to uda. ■ W porozumieniu z rodzicami poukładałem zdjęcia w albumie rodzinnym.
<p>3. Zorganizowałem gry i zabawy dla kolegów, samodzielnie lub z szóstką. Aktywnie spędziłem ferie zimowe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pokazałem trzy zuchowe zabawy kolegom z podwórka. ■ Kierowałem swoją szóstką w jednej zabawie. ■ Rodzice zapisali mnie na „Zimę w mieście” (półkolonie). Narysowałem komiks o moich feriach i pokazałem go gromadzie.
<p>4. Zdobyłem najważniejsze wiadomości związane z historią mojej miejscowości.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Porozmawiałem z dziadkami o mojej miejscowości i obejrzałem stare zdjęcia. Znalazłem kilka miejsc, które przedstawiają. ■ Dowiedziałem się, gdzie w mojej okolicy jest posterunek policji, poczta, apteka, przychodnia lekarska.



ZUCH GOSPODARNY (*)**

1. Zorganizowałem wraz z gromadą akcję gospodarczą, która przyczyniła się do wzbogacenia majątku gromady.
2. Nawiązałem kontakt z harcerzami i dowiedziałem się, jak można zostać harcerzem. Wykonałem z harcerzami pożyteczną pracę dla środowiska.
3. Zdobyłem odznakę Siedmiomilowe Buty lub uczestniczyłem w harcerskiej formie wypoczynku.
4. Znam obrzędy i zwyczaje drużyny harcerskiej, z którą nawiązałem kontakt. Wiem, kto jest bohaterem tej drużyny i szczepu, w której ona działa.

Przykładowe zadania na trzecią gwiazdkę

<p>1. Zorganizowałem wraz z gromadą akcję gospodarczą, która przyczyniła się do wzbogacenia majątku gromady.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wspólnie z szóstką wykonałem i wyceniłem kilka majsterek, które sprzedamy podczas bożonarodzeniowej aukcji dla rodziców. ■ Brałem udział w akcji „Znicz”, sprzedawaniu sianka przed Bożym Narodzeniem lub flag przed świętem państwowym. ■ W kręgu rady przedstawiłem pomysł, co można zrobić z zarobionymi pieniędzmi z pożytkiem dla całej gromady.
<p>2. Nawiązałem kontakt z harcerzami i dowiedziałem się, jak można zostać harcerzem. Wykonałem z harcerzami pożyteczną pracę dla środowiska.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Dowiedziałem się, kiedy ma zbiórki drużyna harcerzy. ■ Byłem na jednej zbiórce drużyny harcerskiej i poznałem zastępowych. Dowiedziałem się od nich, co trzeba zrobić, żeby zostać harcerzem. ■ Razem z zastępem harcerzy wziąłem udział w akcji malowania ławek na naszym osiedlu.
<p>3. Zdobyłem odznakę Siedmiomilowe Buty lub uczestniczyłem w harcerskiej formie wypoczynku.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Dowiedziałem się, jak zdobyć odznakę „Siedmiomilowe Buty” i zdobyłem ją. ■ Wybrałem się z zastępem na wycieczkę.
<p>4. Znam obrzędy i zwyczaje drużyny harcerskiej, z którą nawiązałem kontakt. Wiem, kto jest bohaterem tej drużyny i szczepu, w którym ona działa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Brałem udział w harcerskim kominku. Poznałem obrzędowe piosenki i dowiedziałem się, jak zachowywać się w uroczystych momentach zbiórki. ■ Znajomi harcerze opowiedzieli mi o bohaterze swojej drużyny, obejrzałem album, który o nim przygotowali.

Jak zorganizować zdobywanie gwiazdek?

Ponieważ poziom każdej z trzech gwiazdek odpowiada poziomowi rozwoju dziecka w konkretnym wieku, nie musisz proponować nowo przybytemu zuchowi z klasy trzeciej zdobywania pierwszej gwiazdki. Możesz zaproponować mu zdobywanie gwiazdki trzeciej, ale zadania trzeba wtedy sformułować tak, aby zawierały najważniejsze elementy z programów poprzednich gwiazdek. Lepiej jednak, aby zuch zdobył trzy gwiazdki osobno (nawet w przyspieszonym tempie), bowiem każda z nich wspiera zuchowy rozwój na innej płaszczyźnie.

W gromadzie jednopozjomowej można zainicjować zdobywanie gwiazdek na zbiórce poświęconej tylko temu tematowi.

W gromadzie wielopozjomowej są dzieci, które dopiero poznają Prawo Zucha i takie, które mają za sobą kolejne stopnie wtajemniczenia, dlatego nie należy za każdym razem wprowadzać gwiazdek w ten sam sposób. Wykorzystaj krąg rady do wyjaśniania tego, co się wiąże z ich zdobywaniem. Zadania opracuj z zuchami przed zbiórką lub po niej.

Formalnym wymogiem, który zuch musi spełnić przed rozpoczęciem zdobywania pierwszej gwiazdki, jest poznanie Prawa Zucha oraz złożenie Obietnicy Zucha. Zdobywanie gwiazdek można więc rozpocząć po zakończeniu cyklu zbiorok zapoznających z Prawem i złożeniu przez zucha Obietnicy. W praktyce oznacza to, że zdobywanie gwiazdek może rozpocząć się nie wcześniej niż dwa miesiące po wstąpieniu dziecka do gromady.

Zbiórka. Każdy zusek zdobyć może gwiazdki trzy w białym kolorze

CEL

Zapoznanie zuchów z gwiazdkami i wprowadzenie ich w życie gromady.

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki przyjęte w gromadzie.

GAWĘDA

Zuchy dążą do gwiazd – na zbiórce pojawia się gość, tajemniczy przybysz, który opowiada zuchom o swoich podróżach międzygwiazdnych, gwiazdach i planetach, które miał okazję odwiedzić. Zaprasza zuchy do podróży na trzy planety, które najbardziej mu się podobały.

Mieszkańcy planety CZY-OCHO lubią wszystkim pomagać, są bardzo uczynni, stale wędrują i poznają nowe miejsca. Są także bardzo dumni ze swojej planety.

Na planecie NY-SPRAW dużo się dzieje. Mieszkańcy bardzo lubią się bawić i codziennie wymyślają nowe gry i zabawy. Mimo to nie zapominają o swoich obowiązkach. Bardzo dobrze znają dzieje swojej planety i wieczorami opowiadają o niej różne historie.

Na planecie DARNY-GOSPO mieszkańcy są bardzo zaradni i potrafią zarabiać dużo pieniędzy, a przy tym często udają się na dalekie wycieczki.

Zuchy też mogą poznać te planety, wystarczy tylko, że zaczną zdobywać gwiazdki. Tajemniczy przybysz tłumaczy, co trzeba zrobić, aby takie gwiazdki zdobyć. Zuchy zastanawiają się nad swoimi zadaniami.

PIOSENKI I PLAŚY

Nauka piosenki „Gwiazdki”:

Każdy zusek zdobyć może D
gwiazdki trzy w białym kolorze. A
Gwiazdkę pierwszą gdy zdobędzie, A
zuch ochoczy będzie wszędzie. D

Gwiazdki dwie tłumaczą wiele,
zuch jest sprawny w każdym dziele,
nie ma przeszkód dlań do pracy,
tacy z zuchów są junacy.

Kto chce zdobyć gwiazdkę trzecią,
tu uwaga wszystkie dzieci,
powiem w sposób lapidarny,
zuch być musi gospodarny.

GRY I ĆWICZENIA

● **Rebusy.** Każda szóstka rozwiązuje rebus (rozwiązaniem jest nazwa gwiazdki).

OCH



S ~~falsz~~ da=ny



● Zuch jest ochoczy, więc bawimy się w „Kto tak, jak ja”. Zuchy siadają w kole na krzesłach, jedna osoba staje w środku. Krzesel jest o jedno mniej niż osób. Osoba stojąca w środku wybiera jakąś swoją cechę charakteru lub swoje zainteresowania i mówi np.: „Kto, tak jak ja, lubi czytać książki, jeść czekoladę”. Osoby, do których pasuje to stwierdzenie, wstają i zamieniają się miejscami. Osoba w środku stara się uisnąć na jed-

nym z wolnych miejsc. Ten, kto zostanie bez miejsca, wymienia następną cechę.

- Zuch jest sprawny, więc pokonujemy tor przeszkód. Każda szóstka pokonuje tor przeszkód, na który składa się przejście po ławeczce, przeskok przez krzeselko, skok na skakance, podbijanie balonika głową itp.

- Zuch jest gospodarny, więc układamy puzzle przedstawiające banknot.

MAJSTERKA

Zuchy wykonują teczki, do których schowają swoje karty zadań na gwiazdki.

PIOSENKI I PŁĄSY

Przypomnienie nauczonej piosenki.

ZZZOIT

Drużynowy odczytuje rozkaz otwierający próby na gwiazdki.

KRĄG RADY

Podsumowanie zbiórki, rozdanie książeczek na gwiazdki (jeśli zamierzamy z nich korzystać) lub kart z zadaniami.

ZZZOIT

Obrzędowe zakończenie zbiórki przyjęte w gromadzie.

Uwagi. Tajemniczym przybyszem, który odwiedza zuchy na zbiórce, może być zaprzyjaźniony harcerz czy instruktor.

Jak prowadzić śródroczną pracę z gwiazdkami?

- **Ile czasu trwa zdobywanie gwiazdki?** Czas realizacji zadań na gwiazdkę zależy od indywidualnych możliwości zucha, w praktyce zdobywanie gwiazdki trwa od trzech miesięcy do roku, choć zdarzają się zuchy, którym zajmuje to więcej czasu. W takiej sytuacji rolę drużynowego będzie przypomnianie o realizacji zadań oraz motywowanie zucha do ich wykonania.

- **Jak zmotywować zucha do wykonywania zadań?** Jednym ze sposobów motywowania zuchów do realizacji zadań na gwiazdki jest wywieszenie listy zdobywających daną gwiazdkę i zaznaczanie na niej zrealizowanych zadań. Dzieci lubią współzawodnictwo, więc będą dążyć do tego, by przy ich nazwisku nie było pustego miejsca. Są także zadania, których realizację można zaznaczać po każdej zbiórce, np. kwestie dotyczące umundurowania czy obecności. Motywacją dla zucha będzie też pochwała drużynowego za dobrze wykonane zadanie. Właściwym miejscem dla przypominania zuchom o wywiązywaniu się z zadań jest krąg rady. Warto na każdej zbiórce zarezerwować podczas niego chwilę na rozmowę o gwiazdkach.

- **Kiedy zuch realizuje zadania?** Zadania na gwiazdki mogą być realizowane na zbiórce i poza nią. Aby ułatwić zuchom wykonywanie zadań, możemy proponować im odpowiednie sprawności indywidualne oraz uwzględnić w programie pracy gromady te sprawności zespołowe, które pomogą w zdobyciu gwiazdki. Wykonanie każdego zadania powinno być sprawdzone. Może to nastąpić w kręgu rady albo w innym momencie zbiórki, w zależności od charakteru zadania. Jest to dobre rozwiązanie zwłaszcza wtedy, gdy zadania są zbieżne z programem realizowanej właśnie sprawności. Sprawdzanie zadań nie powinno przybierać formy biegu na gwiazdkę, bowiem wtedy zuch najczęściej nie łączy zdobycia gwiazdki z wykonaniem zadań,

Dlaczego zuchy powinny zdobywać gwiazdki?

- Pozwalają wykorzystać ich zainteresowania.
- Umożliwiają rozwijanie ich potencjału intelektualnego, fizycznego, społecznego i duchowego.
- Zwiększają samodzielność (samodzielny dobór i realizacja zadań).
- Pomagają w pracy gromady (zadania indywidualne mogą wynikać z potrzeb gromady).
- Pozwalają realizować potrzeby dzieci, które chcą być aktywne.
- Niwelują różnice spowodowane niejednakowym stażem zuchów w gromadzie (zuch, który do gromady wstąpi w drugiej lub trzeciej klasie, nie ma szans na zdobycie tylu sprawności zespołowych, co jego rówieśnik, który do gromady należy od pierwszej klasy, ale może go dogonić w zdobywaniu gwiazdek).
- Pozwalają wpływać na specyficzne cechy zucha (np. nieśmiałość).
- Umożliwiają zuchom pracę nad sobą.
- Pozwalają zuchom poznać otaczający je świat.
- Umożliwiają ćwiczenie różnych umiejętności.
- Przygotowują zuchy do przejścia do drużyny harcerskiej.

a jedynie z biegiem („miałem bieg i dostałem gwiazdkę”). Zuch nie powinien realizować wszystkich zadań jednocześnie, należy wskazać, które zadania powinien teraz wykonywać (czyli co ma zrobić do kolejnej zbiórki).

● **Kto przyznaje gwiazdkę?** Gwiazdkę przyznaje drużynowy w rozkazie, wcześniej jednak decyzję o jej przyznaniu podejmują wszystkie zuchy w kręgu rady.

● **W jaki sposób układamy zadania na gwiazdki?** Zadania należy formułować razem z zuchami w oparciu o programy gwiazdek. Zadania trzeba dobierać tak, aby osiągnąć pożądane w przyszłości zachowania zucha, rozwijając jego potencjał intelektualny, fizyczny, społeczny i duchowy. Bierzemy też pod uwagę zainteresowania zucha. Zadania można układać na zbiórce albo wykorzystać czas przed nią lub po niej.

● **Czy zadania mogą się powtarzać u kilku zuchów?** Oczywiście mogą, zwłaszcza, że niektóre punkty programu (jak np. punkt 4 dla zucha ochoczego: „Znam symbole narodowe, hymn mojej Ojczyzny i potrafię godnie zachować się w sytuacjach, kiedy są używane”) wręcz sugerują standaryzację. Zawsze jednak należy wprowadzić także zadania indywidualne, inne dla każdego zucha. Wystarczy, gdy np. jeden zuch uda się z rodzicami na wycieczkę do zoo (bo kocha zwierzęta), a inny do palmiarni (bo interesuje się roślinami).

● **Czy zuch może zdobyć więcej niż jedną gwiazdkę w ciągu jednego roku?** Aktywny zuch może zdobyć więcej niż jedną gwiazdkę w ciągu roku. Taka możliwość jest dobrym narzędziem motywującym, zwłaszcza dla zuchów, które przychodzą do gromady dopiero w drugiej lub w trzeciej klasie.

● **Czy czekać z nadaniem gwiazdek, aż zdobędą je wszystkie zuchy?** Zuchy zdobywają gwiazdki indywidualnie, dlatego nie należy czekać z przyznaniem gwiazdek aż uzbiera się „odpowiednia” liczba dzieci ani tym bardziej zakładać, że gwiazdki będzie się przyznawać tylko na kolonii czy biwaku gromady. W ten sposób zniechęcimy aktywniejsze zuchy, bowiem przekonają się, że nie warto się spieszyć, bo i tak będą czekać na pozostałe. Warto za to wykorzystać fakt, że niektóre dzieci wykonały swoje zadania szybciej i mogą zdobywać kolejną gwiazdkę, do motywowania marderów.

● **Czym różni się trzecia gwiazdka od pozostałych?**

Zuch gospodarny śmiało wybiega myślami w przyszłość. Nie tylko podejmuje się trudnych zadań, takich jak zdobycie odznaki turystycznej czy zorganizowanie małej akcji zarobkowej, lecz jest również gotowy, aby przejść do drużyny harcerskiej. Swoje przygotowanie osiągnął dzięki wykonaniu zadań na trzecią gwiazdkę, wśród których jest nawiązanie kontaktu z drużyną harcerską, wspólny z harcerzami udział w pożytecznej pracy, poznanie zwyczajów i obrzędów drużyny harcerskiej.

Zuch, który zdobył trzecią gwiazdkę, wie, że harcerstwo nie kończy się na zbiórkach jego ukochanej gromady, a rozstanie z drużyną, do której przywiązał się przez kilka lat, jest przepustką do pełnego przygód życia w drużynie harcerskiej.

 **SPRAWNOŚCI INDYWIDUALNE**

Aby nie tracić wpływu na rozwój dziecka także wtedy, kiedy nie ma cię w pobliżu, możesz stworzyć program zabawy, którą dziecko zechce samo ciągnąć przez dłuższy czas, również po zakończeniu zbiórki. Zabawy, która będzie jak najszerzej rozwijać zainteresowania zucha i inspirować go do nowych, ciekawych odkryć. Do tego właśnie służą sprawności indywidualne. Jak sama nazwa wskazuje, zuchy zdobywają je samodzielnie. Twoją rolą jest zapoznanie gromady z możliwością zdobywania sprawności, podsuniecie poszczególnym zuchom odpowiednich propozycji i rozbudzanie ich zainteresowania.

Jak zainteresować zuchy zdobywaniem sprawności indywidualnych?

● **Każdy zuch może zdobywać taką sprawność, jaką chce i kiedy chce** – oddajesz zuchom cały zestaw i czekasz na dokonanie wyboru. Kiedy każdy zuch już wybierze, co interesuje go najbardziej, projektujesz razem z nim zestaw zadań odpowiedni do wybranej sprawności. Ta wersja może sprawdzić się w małych gromadach. Daje dużą motywację, bo zuchy mogą wybrać to, co rzeczywiście je interesuje, ale kosztuje wiele pracy.

● **Do każdego cyklu sprawnościowego, który realizujesz z gromadą, dobierasz kilka sprawności indywidualnych**, które przez najbliższe tygodnie mogą zdobywać zuchy. Projektujesz karty próby, na których znajdują się zadania dopasowane do możliwości konkretnych zuchów. Takie rozwiązanie oszczędza pracy drużynowemu i pozwala skupić się na rozwijaniu cech związanych z realizowanym cyklem, ale ogranicza wybór zuchom i może zniechęcić je do zdobywania sprawności z uwagi na to, że nie odpowiadają one ich zainteresowaniom.

● **Wychytujesz, czego potrzebują dzieci, czym się interesują i proponujesz im zdobywanie sprawności odpowiadających na te potrzeby.** Rozmawiasz z rodzicami, którzy też mogą dostarczyć istotnych informacji. Jeśli zuch np. permanentnie nie sprząta pokoju, po konsultacji z rodi-

Zdarza się, że drużynowi popełniają błąd – urządzają specjalne zbiórki, podczas których można zdobyć sprawności indywidualne. W ten sposób z pewnością nie zaszczepią w zuchach chęci systematycznej pracy nad sobą. Zbiórka, podczas której angażuje się w zdobywanie sprawności indywidualnych całą gromadą, może być jedynie wprowadzeniem w świat tych sprawności.

Dlaczego warto zachęcać zuchy do zdobywania sprawności indywidualnych?

- Zapewniają zuchom możliwość rozwoju ich zainteresowań i ćwiczenie pożytecznych umiejętności.
- Pomagają drużynowemu w indywidualnej pracy z zuchami.
- Pomagają w pracy gromady (niektóre zadania związane z życiem gromady mogą wykonać zuchy zdobywające odpowiednie sprawności, np. prowadzenia kroniki może się podjąć zuch zdobywający sprawność „kronikarza”).
- Uczą zuchy systematyczności podczas wykonywania poszczególnych zadań.
- Zwiększają samodzielność zuchów, które same wybierają sprawności i same wykonują zadania.
- Urozmaicają życie gromady.
- Pozwalają drużynowemu poznać zuchy, ich zainteresowania i możliwości.
- Są uzupełnieniem sprawności zespołowych, które nie zawsze zawierają wszystkie interesujące zuchy tematy.
- Umożliwiają zuchom pracę nad sobą.
- Dają możliwość zauważenia zucha i docenienia jego starań.
- Pozwalają na pracę z zuchami trudnymi, np. zuch agresywny, zdobywając sprawność „przyjaciela innych”, może nauczyć się podstawowych umiejętności społecznych.

cami zasugerujesz mu sprawność „porządnickiego”. Ten sposób zdobywania można jednak uznać za uzupełniający pozostałe dwa.

We wszystkich przypadkach indywidualne zdobycie sprawności polega na zrealizowaniu wybranych przez zucha zadań i zaprezentowaniu ich na zbiórce. W indywidualnym zdobywaniu sprawności należy uwzględnić:

- wybranie przez zucha sprawności i wspólne z drużynowym lub przybocznym ustalenie zadań wynikających z jej programu,
- wykonanie ustalonych zadań (realizacja tych zadań jest wspierana przez drużynowego lub przybocznego w zależności od potrzeb zucha),
- prezentację na zbiórce zrealizowanych zadań i podjęcie w kręgu rady decyzji o przyznaniu sprawności.

Zdobycie sprawności potwierdzone jest wpisem do legitymacji zucha oraz naszymi znaczkami sprawności na mundurze.



Zbiórka. Zuchowy targ sprawności indywidualnych

CEL

Wprowadzenie sprawności indywidualnych w życie gromady.

ZAMIERZENIA

Po zbiórce zuchy:

- będą znały sprawności związane z teatrem i filmem, które mogą zdobywać indywidualnie,
- będą umiały wypełniać kartę sprawności,
- rozpoczną zdobywanie sprawności indywidualnej związanej z teatrem lub filmem.

ZZZOIT

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki przyjęte w gromadzie.

GAWĘDA

Na zbiórkę przybywa właściciel targu sprawności indywidualnych. Gość opowiada zuchom, jak wpadł na taki pomysł – otóż przechadzając się kiedyś ulicami miasteczka, zobaczył mnóstwo dzieci, które zupełnie nie wiedziały, co robić. Znudziły im się wszystkie znane zabawy, skończyły pomysły na nowe gry.

Zasmucony myślał i myślał, jak pomóc dzieciom. Wreszcie wymyślił – postanowił otworzyć targ sprawności indywidualnych. Dziś urządza targ dla zuchów, by pokazać im, ile wspaniałych rzeczy można zrobić.

Gdy zuchy wyrażą chęć odwiedzenia targu, tłumaczy im, że prezentuje się sześć stoisk. Kiedy już obejrzą wszystkie, niech wybiorą jedno, które podoba im się najbardziej i do niego wrócą, a prowadzący to stoisko powie im, co mają robić dalej.

ZABAWA TEMATYCZNA

Zwiedzanie targu sprawności indywidualnych. Targ odbywa się przed rozpoczęciem cyklu sprawnościowego „aktora” (może być zbiórką wprowadzającą do niego), dlatego stoiska związane są z filmem lub teatrem. Na każdym z nich zuchy mogą obejrzeć i wykonać coś ciekawego związanego z prezentowanym tematem. Każde stoisko powinno być odpowiednio przygotowane, a prowadzący je przebrany stosownie do odgrywanej roli.

GRY I ĆWICZENIA

Gry i ćwiczenia na stoiskach prezentujących poszczególne sprawności:

● „Miłośnik filmu”:

- prezentacja fragmentów filmów lub bajek,
- nauka obsługi kamery,
- dopasowanie zdjęć znanych aktorów do nazwisk,
- odgadywanie tytułów oglądanych filmów.

● „Lalkarz”:

- prezentacja różnych rodzajów lalek (mogą to być lalki samodzielnie wykonane np. przez drużynowego i przybocznych),
- próby poruszania przez zuchy lalkami,
- teatr lalkowy zaprezentowany przez prowadzącego.

● „Charakteryzatorka / charakteryzator”:

- wykonanie „makiażu” wybranym zuchom,
- wykonywanie elementów charakteryzacji (brody, brwi, wąsów).

● „Mim”:

- przedstawienie (bez słów) w wykonaniu mima,

- możliwość nauczenia się kilku podstawowych gestów,
- przedstawianie za pomocą pantomimy różnych uczuć.
 - „**Recytator**”:
- recytacja wiersza lub wysłuchanie nagrania,
- próba samodzielnej recytacji przez zuchy,
- ćwiczenia dykcji, oddechu.
 - „**Dekorator**”:
- przygotowanie fragmentu dekoracji (za pomocą szybkiej i efektownej majsterki).

MAJSTERKA

Rozpisywanie sprawności indywidualnych. Każdy zuch po obejrzeniu wszystkich stanowisk wybiera to, które najbardziej go zainteresowało. Prowadzący stanowiska siadają z zuchami, które wybrały ich sprawności, i wspólnie z nimi opracowują karty próby.

GRY I ĆWICZENIA

Po przygotowaniu kart zuchy ponownie spotykają się razem, by sprawdzić swoją wiedzę dotyczącą prezentowanych na zbiórce sprawności.

- **Układanka.** Zuchy ustawiają się szóstkami w rzędach. Każdy z szóstki otrzymuje kawałek układanki. Zadaniem zucha jest dobiegnięcie do wskazanego miejsca i ułożenie swojego kawałka na kartonie. Następnie biegnie kolejny zuch i układa swój kawałek itd. Wygry-

wa szóstka, która pierwsza ułoży swoją układankę i odgadnie nazwę sprawności, którą przedstawia znaczek.

- **Kalambury.** Wybrany zuch pokazuje gestami jedną z omawianych sprawności. Reszta zgaduje, o jaką sprawność chodzi.

ZZZOIT

Drużynowy odczytuje rozkaz otwierający próby na sprawności indywidualne.

KRĄG RADY

Wymiana wrażeń po odwiedzinach targu sprawności indywidualnych. Uroczyste odsłonięcie tablicy sprawności indywidualnych.

ZZZOIT

Obrzędowe zakończenie zbiórki przyjęte w gromadzie.

Przedstawiona zbiórka dotyczy sprawności indywidualnych związanych z filmem i teatrem. Można dostosować ją do aktualnie zdobywanej sprawności zespołowej, zmieniając tematykę stoisk. Zbiórka wymaga dość czasochłonnych przygotowań i zaangażowania kilku pomocników spoza gromady, ale z prowadzeniem stoisk bez trudu poradzą sobie np. harcerze z zaprzyjaźnionej drużyny (muszą wiedzieć, na czym polega indywidualne zdobywanie sprawności przez zuchy).

Jak zorganizować zdobywanie sprawności indywidualnych?

- **Kiedy zuchy powinny zacząć zdobywać sprawności indywidualne?** Jak najszybciej. Oczywiście, ciężko wprowadzić je w życie gromady na pierwszej zbiórce po naborze, kiedy zuchy nie wiedzą nawet, co to jest sprawność. **Najlepiej wprowadzić sprawności indywidualne po zakończeniu cyklu zbiórek pierwszego miesiąca.** Wtedy warto zaplanować zbiórkę pojedynczą, która umożliwi



Najlepiej, gdy sprawności indywidualne zdobywane przez zuchy są związane z tematem realizowanego akurat cyklu sprawnościowego. Takie rozwiązanie pozwala wpleść zadania zucha w realizację sprawności zespołowej. Łatwiej wtedy sprawić, by zadania wykonywane samodzielnie przez zucha były naprawdę przydatne. Zuch będzie miał poczucie, że jego praca jest pożyteczna – potrzebna nie tylko jemu do zdobycia sprawności, ale też przydaje się podczas zbiórki. W programie pracy gromady umieść rubrykę, w której znajdują się wszystkie sprawności indywidualne związane z tematyką danego cyklu sprawnościowego.

zainteresowanie zuchów sprawnościami indywidualnymi. Mogą je zdobywać nawet zuchy, które nie złożyły Obietnicy. Jeśli wykażą chęć zdobywania wybranej sprawności, możesz w dowolnym momencie otworzyć im próbę w rozkazie drużynowego gromady.

● **Jak wprowadzać sprawności indywidualne w życie gromady?** Możesz przygotować zbiórkę poświęconą sprawnościom indywidualnym:

- Na zbiórce zuchy otrzymują tajemniczą przesyłkę. Znajdują się w niej znaczki sprawności indywidualnych, a także list z propozycją od nieznanego nadawcy (albo znanego, w zależności od fabuły cyklu, który realizujecie), by wraz z nim spróbowały te sprawności zdobyć.

- Organizujesz zbiórkę, na której każdy zuch może zaprezentować swoje hobby. Chodząc pomiędzy poszczególnymi prezentacjami, proponujesz zuchom zdobywanie sprawności indywidualnej najbardziej odpowiadającej ich zainteresowaniom.

- **Ile czasu trwa zdobywanie sprawności indywidualnej?** Czas zdobywania sprawności zależy od wieku, umiejętności zucha i wybranej sprawności. Zadania na sprawność powinny być tak dobrane, by zuch nie mógł zdobyć jej w ciągu tygodnia, ale zrealizował ją podczas trwania cyklu sprawnościowego, z którym dana sprawność indywidualna jest związana. Tydzień – to zbyt mało, zuch nie odczuje nawet, że zrealizował zadania na sprawność. Dlatego unikajmy zadań typu: „narysuj”, „napisz”, które da się wykonać w ciągu jednego wieczoru. Jeśli jednak sprawność będzie trwać dłużej niż cykl sprawnościowy, zuch prawdopodobnie znudzi się jej realizacją, długo nie widząc efektów swojej pracy.

- **Jak zmotywować zuchy do zdobywania sprawności indywidualnych?** Najlepszym sposobem wprowadzenia sprawności indywidualnych jest poświęcony im pojedyncza zbiórka. To jednak nie wystarczy. Temat sprawności musi wciąż przewijać się w życiu gromady, by zuch pamiętał o nich i chciał je zdobywać. Poznaj kilka pomysłów, które pomogą motywować zuchy do zdobywania sprawności, a jednocześnie pozwolą zorganizować pracę, zapewniając systematyczność i porządek:

- **Tablica sprawności indywidualnych.** Może przyjąć postać zależną od obrzędowości gromady. W gromadzie „Przyjaciele Kubusia Puchatka” każdą zdobywaną sprawność wyobraża ul z pszczołami. Na każdej pszczole zapisane zostaje jedno zadanie z karty próby. Jeśli zuch je zrealizuje, zdejmuje z planszy odpowiednią pszczołę. Kiedy ul zostaje pusty – zuch zdobywa

sprawność. Sposób ten pozwala na bieżąco śledzić postępy zucha w realizacji zadań i zwracać uwagę na dzieci, które przestały się przykładać do zdobywania sprawności.

- **Czas przeznaczony tylko na sprawności.** Dobrze, by drużynowy zaplanował w pracy gromady co tydzień 20–30 minut przeznaczonych na sprawy związane ze sprawnościami zdobywanymi przez zuchy indywidualnie. Może to być czas przed lub po zbiórce (co wydaje się najwygodniejsze). Wtedy zuchy poznają nowe sprawności, wykonują karty próby, zaliczają niektóre zadania (ale nie wszystkie, pamiętaj, że najlepiej jest, kiedy zuch podzieli się efektami swojej pracy z całą gromadą).

- **Kto wyznacza zadania próby na sprawność?** Powinien robić to drużynowy lub przyboczny razem z zuchem. Nie należy narzucać zuchowi zadań, które go nie interesują lub są ponad jego możliwości. Wymyślając zadania, trzeba bazować na wymaganiach przedstawionych w programie sprawności, muszą być one jednak dostosowane do możliwości danego dziecka.

- **Dlaczego zuchy powinny samodzielnie wykonywać karty próby?** Wykonana samodzielnie karta ma dla zucha większe znaczenie. Jest z nią bardziej związany, chętniej zbiera potwierdzenia wykonania zadań. Jeśli zrezygnujesz z tej formy, zaproponuj zuchom np. kolorowanie i umieszczanie na tablicy pszczołek z zadaniami.

- **Dlaczego zuchy powinny przedstawiać wykonane zadania na forum gromady?** Prezentacja zadania na forum gromady nadaje mu większą wagę. Zuch może podzielić się swoimi osiągnięciami z innymi dziećmi, powiedzieć o swoich zainteresowaniach. Jest to szczególnie istotne w przypadku zuchów nieakceptowanych lub odrzuczanych. Przedstawienie się z dobrej strony może pomóc im odnaleźć się w gromadzie czy szóstce. Pamiętaj również, że zanim drużynowy przyzna sprawność w rozkazie, decyzję o zakończeniu jej realizacji podejmują zuchy w kręgu rady. Będzie im trudno to zrobić, jeżeli nie zobaczą realizacji żadnego z zadań.

- **Zadanie na każdej zbiórce.** Aby zoptymalizować czas zdobywania sprawności i usystematyzować działania zucha, warto na każdej zbiórce umawiać się z zuchem, które zadanie wykona do następnej zbiórki.

- **Kiedy zuch realizuje zadania ze sprawności?** Na zbiórce i poza nią, w zależności od treści zadania. Zadania muszą być jasno i precyzyjnie sformułowane, aby zuch wiedział dokładnie, co ma zrobić. Realizację zadania może potwierdzić zarówno kadra gromady, jak i rodzic czy nauczyciel.

- **Kto przyznaje sprawność indywidualną?** Oczywiście, ostatecznie drużynowy w rozkazie. Wcześniej jednak decyzję o przyznaniu sprawności podejmują wszystkie zuchy w kręgu rady.

Etapy zdobywania sprawności indywidualnej:

- wybór sprawności przez zucha i zapoznanie się z jej programem,
- wspólne z drużynowym lub przybocznym ustalenie zadań dla zucha,
- realizacja ustalonych zadań (dyskretna kontrola i wsparcie drużynowego lub przybocznego),
- prezentacja na zbiórce wybranych wspólnie z drużynowym zadań,
- podjęcie w kręgu rady decyzji o przyznaniu sprawności,
- obrzędowe nadanie sprawności i wręczenie znaczka.

● **Jak zorganizować nadanie sprawności?** Nadanie sprawności nie powinno ograniczać się jedynie do odczytania rozkazu. Nie trzeba z tej okazji urządzać wielkiej uroczystości, ale warto zaakcentować to wydarzenie, wyróżnić zucha chociaż miłym słowem. Pamiętaj też o znaczkach sprawności. Zuch powinien dostać znaczek zaraz po zdobyciu sprawności.

● **Dlaczego warto podzielić się z przybocznymi opieką nad zuchami zdobywającymi sprawności indywidualne?** To uczy przybocznych odpowiedzialności, systematyczności, kreatywności, pozwala im się rozwijać. Jednocześnie odciąża drużynowego, który zajmując się wszystkimi zuchami naraz, może nie mieć wystarczająco dużo czasu dla każdego z nich.

Sprawności zespołowe zdobywane indywidualnie

Podział na sprawności indywidualne i zespołowe jest pewnym uproszczeniem. Rzeczywiście, programy są tak ułożone, że część z nich przeznaczona jest do zdobywania całą gromadą w trakcie realizacji cyklu sprawnościowego, a część do zdobywania przez zuchy indywidualnie. Nie oznacza to jednak, że sprawności indywidualnej nie można zdobywać całą gromadą. W takiej sytuacji drużynowy układa cykl zbiórek, podczas którego zuchy spełnią wymagania związane ze zdobyciem danej sprawności. Kiedy indziej sprawność przeznaczoną do zdobywania przez

cały zespół może zdobywać tylko jeden zuch – nie ma bowiem sprawności indywidualnej, która odpowiada jego zainteresowaniom. Odpowiednia sprawność znajduje się jednak wśród sprawności zespołowych, dlatego należy dać zuchowi możliwość jej zdobycia.

Jak to powinno wyglądać? Drużynowy, tworząc z zuchem indywidualne zadania, musi tak przekształcić wymagania zawarte w programie sprawności zespołowej, aby mogły być zrealizowane przez jednego zucha. Część z nich można opuścić – szczególnie te, które wymagają zaangażowania całej gromady lub robienia rzeczy, których zuch nie powinien wykonywać indywidualnie (np. poważniejszy zwiad). Można również dodać nowe zadania – wszystko oczywiście zależy od możliwości danego zucha.

Czasem zainteresowania zuchów wykraczają poza ramy istniejących sprawności. Drużynowy może wtedy opracowywać programy nowych sprawności (i ich znaki graficzne). Nową sprawność należy zatwierdzić w komendzie hufca, a następnie przesać do Głównej Kwatery ZHP w celu upowszechnienia.

KOSMONAUTKA/KOSMONAUTA (SPRAWNOŚĆ ZESPOŁOWA)

1. Uczestniczyliśmy w zajęciach szkoły kosmonautów i treningu kosmicznym.
2. Zbudowaliśmy raketę, kosmodrom, stację kosmiczną.
3. Podróżowaliśmy raketą na inną planetę.
4. Obserwowaliśmy niebo.
5. Zorganizowaliśmy wieczór w planetarium lub byliśmy w planetarium.
6. Spotkaliśmy się z mieszkańcami innej planety.
7. Zorganizowaliśmy turniej międzyplanetarny.
8. Obchodziliśmy Święto Kosmonauty.

9. Badaliśmy przestrzeń międzygwiazdną.
10. Szukaliśmy niezidentyfikowanych pojazdów kosmicznych.
11. Zorganizowaliśmy pokazy mody kosmicznej, pokazy modeli, obiektów latających.
12. Badaliśmy inną planetę. Zbieraliśmy próbki gleby, wykonaliśmy mapę planety, obserwowaliśmy i badaliśmy istniejące na tej planecie formy życia.

KOSMONAUTKA/KOSMONAUTA (SPRAWNOŚĆ ZDOBYWANA INDYWIDUALNIE)

Zadania na sprawność zdobywaną indywidualnie opracowane zostały na podstawie programu sprawności zespołowej „kosmonauta”:

1. Zbudowałem model rakiety kosmicznej.
2. Trzykrotnie prowadziłem obserwację nocnego nieba. Swoje spostrzeżenia zanotowałem w specjalnym dzienniku obserwatora.
3. Byłem w planetarium lub oglądałem w telewizji program o gwiazdach.
4. Znam trzech słynnych kosmonautów. O jednym z nich opowiem w kręgu rady.
5. Potrafię pokazać na niebie dwa gwiazdozbiory.
6. Wykonałem album o jednej z planet Układu Słonecznego.

Uwagi. Sprawność zdobywana indywidualnie przeznaczona jest dla zuchów starszych, które potrafią odróżnić elementy fantastyczne od rzetelnych informacji dotyczących tematu kosmonautyki. Zuchowi zainteresowanemu tą tematyką można również polecić zdobywanie sprawności „astronoma”.

📌 INSTRUMENTY METODYCZNE W PRACY Z NAJMŁODSZYMI

Rozwój psychofizyczny najmłodszych zuchów ogranicza nieco ich możliwości. Przy pewnej pomocy zdobycie sprawności jest dla zucha z zerówki możliwe i bardzo rozwijające. Jednak realizacja zadań na gwiazdki będzie już jego możliwości przerastać, a jego samego – przytłaczać i zniechęcać. Zuchy z zerówki nie powinny więc zdobywać gwiazdek. Zachęcaj natomiast najmłodsze zuchy do zdobywania sprawności indywidualnych, a pierwszy rok pobytu w gromadzie wykorzystaj na jak najlepsze poznanie dzieci.

Karta sprawności dla najmłodszego zucha musi być uproszczona. Umieść tam krótkie polecenia, np. połącz w pary, narysuj, zaznacz, pokoloruj. Regularnie kontroluj pracę zucha, w razie potrzeby wspieraj w działaniu i pomagaj (podziel się tymi obowiązkami z przybocznymi). W indywidualnej pracy z zuchami z zerówki bardzo pomocna może być współpraca z rodzicami. Porozmawiaj z nimi na temat specyfiki zuchowych działań metodycznych. Na pewno chętnie pomogą zuchowi w realizacji zadań (zarówno tłumacząc polecenia, jak i czuwając nad wykonaniem zadań).

Kiedy przy rocznym planowaniu pracy do każdego cyklu sprawnościowego będziesz dobierać sprawności indywidualne, uwzględnij takie, które będą przeznaczone specjalnie dla najmłodszych zuchów. Zapewne



nie będzie to: „internauta”, „poliglota” czy „szachista”, ale zainteresować ich może „kolekcjoner” czy „śmieszek”. Zaproponuj im również takie sprawności, jak „znawca liczb”, „znawca liter”, „samodzielny/ Zosia-Samosia” czy „sobieradek”. Pamiętaj, że nawet w ramach tej samej sprawności zadania dla zucha sześciolatniego i ucznia klasy drugiej będą się znacznie różniły.

GWIAZDKI I SPRAWNOŚCI PODCZAS KOLONII ZUCHOWEJ

Śródroczną pracę z gwiazdkami i sprawnościami należy kontynuować na kolonii. Jest to bardzo dobra pora na to, by indywidualnie podejść do każdego zucha i rozwijać jego zdolności i umiejętności. Zadania na gwiazdki i sprawności indywidualne zuchy mogą realizować przez cały czas trwania kolonii. Można też w ciągu kolonijnego dnia wyznaczyć jedną godzinę na „zuchową akademię indywidualności”. Będzie to czas na dobór i omówienie programów sprawności oraz opracowanie zadań, które zuchy będą realizowały podczas następných kolonijnych dni.

Można w sposób obrzędowy wpleść w wystrój kolonii tablicę, na której znajdują się trójkąty i gwiazdki przy imionach poszczególnych zuchów. Można zamalowywać (zaklejać) ich fragmenty po zaliczeniu przez zucha kolejnych zadań. Można też każdego ranka dawać zuchom małe przypominajki (np. wycięte z papieru gwiazdki i trójkąciiki z zadaniami, które dany zuch w tym dniu powinien zrealizować lub tajemnicze listy od kolonijnego bohatera, przypominające o wykonaniu zadania).

Nie należy przyznawać zuchom sprawności i gwiazdek „na ilość”. Zuchy muszą odczuć, że gwiazdkę zdobyły (a nie dostały), a drużynowy musi mieć świadomość, że podczas realizacji zadań dzieci faktycznie się czegoś nauczyły. Zdobywanie sprawności indywidualnej nie może trwać tylko jeden dzień, ale też nie powinno zająć zuchowi całej kolonii. Najlepiej, gdy zuch zdobywa sprawność w ciągu trzech lub czterech dni, a zadania, które wykonuje, mają wymierny efekt i mogą ocenić je inne zuchy.

Proces zdobywania gwiazdki jest dłuższy i wymaga od zucha większego wysiłku i wkładu pracy. Czy zuch może zrealizować wszystkie zadania na gwiazdkę w trakcie kolonii? To zależy od wieku zucha oraz jego zaangażowania. Starsze zuchy, które niedawno wstąpiły do gromady, mogą na kolonii zdobyć w przyspieszonym tempie pierwszą gwiazdkę, by podczas roku zuchowego realizować zadania gwiazdki odpowiedniej dla swojego wieku.

Wykonanie zadań na kolonii może potwierdzić zuchom bohater związany z kolonijną fabułą. Dla zucha jego podpis będzie czynnikiem dodatkowo motywującym.

PLANOWANIE PRACY GROMADY

■ Aleksandra Wodzyńska

Treść harcerskiego wychowania stanowi program gromady. Powinien on odpowiadać zainteresowaniom i potrzebom zuchów, stawiać wyzwania i być zachętą do samodoskonalenia. Układając go, musisz pamiętać o tym, jaki ma być człowiek, którego kształtuje współczesne harcerstwo.



👉 JAKI POWINIEN BYĆ PROGRAM GROMADY?

Program ZHP, czyli to, czym zajmują się gromady i drużyny, zaraz obok metody harcerskiej stanowi o harcerskości ruchu. Atutem programu ZHP jest różnorodność podejmowanych działań. Jednakże, aby móc mówić o tym, że program jest harcerski, musi zmierzać on do realizacji misji ZHP i w konsekwencji do kształtowania młodych ludzi na wzór wskazany w „Podstawach wychowawczych ZHP”.

Aby to osiągnąć, harcerski program powinien być:

- **aktualny** – nie powinien rekonstruować historii, lecz ją tworzyć,
 - **atrakcyjny dla młodych ludzi** – czyli odpowiadający na ich potrzeby, a nie ulegający przelotnym modom,
 - **społecznie użyteczny** – zaangażowany w życie swojej małej i dużej społeczności, a nie skupiony tylko na sprawach gromady / drużyny,
 - **przemyślany i zaplanowany** – powinien przynosić pozytywne zmiany, a nie być zbiorem przypadkowych działań; stawiane cele powinny być wychowawcze.
- Aby wesprzeć praktyczną realizację celów wychowawczych w gromadach i drużynach, XXXVIII Zjazd ZHP wyznacza następujące kierunki programowe:
- **„Harcerstwo w ruchu”** – wszelka aktywność na świeżym powietrzu – na łonie przyrody, z szacunkiem do natury. Propagowanie zdrowych zachowań, wędrówki, biwakowanie i obozowanie, wspólne przygotowywanie i spożywanie pełnowartościowych posiłków.
 - **„Aktywność społeczna”** – zespołowe podejmowanie działań (inicjatyw) na rzecz społeczności lokalnej w oparciu o rozpoznanie potrzeb najbliższego środowiska działania gromad. Tworzenie projektów mających na celu poprawę jakości funkcjonowania wspólnoty lokalnej.
 - **„Ciekawość świata”** – ciekawość Polski, Europy, świata; ludzi i kultur; przyrody – jej piękna i praw działania. Ciekawość po to, by poznać. Poznać po to, by działać.
 - **„Sprawności na całe życie”** – rozbudzanie zainteresowań, praktyczna nauka umiejętności przydatnych w życiu, a także samoorganizacja, pilność i rzetelność w realizowaniu zadań.
 - **„Braterstwo”** – przyjaźń, nauka dialogu i szacunku mimo różnic, nawiązywanie i utrzymywanie kontaktów z ludźmi, sprzeciwianie się przemocy;

- **„Radosny patriotyzm”** – promowanie Polski w świecie, optymizm i wiara we własne możliwości, postawa obywatelska, radosne przeżywanie świąt państwowych, orientowanie się w osiągnięciach Polaków.
Wszystko to powinno być bezwarunkowo podparte:
 - **nieustannym powierzaniem odpowiedzialności, funkcji, zadań** – samodzielnie i w małej grupie;
 - **stawianiem wyzwań – zuchowa dzielność (...)**,
 - **działaniem na wszystkich płaszczyznach** – realizując zadania w każdym z wyznaczonych kierunków, należy pamiętać o tym, by rozwijały pod każdym względem – duchowym, emocjonalnym, fizycznym, intelektualnym i społecznym – zgodnie z systemem wartości zawartym w Prawie i Przyrzeczeniu Harcerskim [Prawie i Obietnicy Zucha]. Żadna płaszczyzna wychowania nie może być w harcerstwie celem sama w sobie.
- Tylko podejmowanie zadań we wszystkich kierunkach programowych może zagwarantować sukces wychowawczy (...) polegający na wszechstronnym rozwoju. Pominięcie któregośkolwiek z nich pozbawia nas strategicznej przewagi programowej wypracowywanej latami w Związku Harcerstwa Polskiego.

Uchwała XXXVIII Zjazdu ZHP z dnia 8 grudnia 2013 r.

w sprawie wzmocnienia działalności programowej drużyn i gromad (fragmenty)

Etapy planowania:

- sporządzasz charakterystykę gromady,
- stawiasz sobie cele i określasz, jakich cech zuchom brakuje,
- wykreślasz z kalendarza dni, w których zbiórki się nie odbędą,
- wybierasz sprawności, które zainteresowały ciebie i spodobają się zuchom,
- dopasowujesz cykle sprawnościowe do pory roku, liczby zbiórek między przerwami itp.,
- sprawdzasz, czy za pomocą wybranych sprawności możesz zrealizować cele i kształtować określone cechy zuchów.

ETAP I. CHARAKTERYSTYKA

Załóżmy, że planujesz pracę gromady na cały rok. Przyjmijmy również, że twoja gromada już działa, czyli możesz określić, jakie masz zuchy i ile ich jest.

● Odpowiedz sobie na pytania dotyczące członków gromady (zapisz odpowiedzi na kartce). Nie bierz pod uwagę zuchów, które we wrześniu przekazesz do drużyny harcerskiej:

- Ile dziewczynek jest w gromadzie?
- Ilu chłopców jest w gromadzie?
- Ile zuchów chodzi do klasy pierwszej?
- Ile zuchów chodzi do klasy drugiej?
- Ile zuchów chodzi do klasy trzeciej?

■ Ilu jest przybocznych?

■ Czy w gromadzie są dzieci ze specjalnymi potrzebami (z niepełnosprawnościami, dolegliwościami itd.)?

● Następnie odpowiedz sobie na pytania dotyczące warunków działania gromady:

- Gdzie organizujesz zbiórki (w zuchówce, sali lekcyjnej)?
- Jakie pożyteczne i atrakcyjne miejsca są w okolicy?
- Jakie masz kontakty i dodatkowe możliwości (albo ma je twój szczep lub hufiec)? Warto zapytać rodziców zuchów o ich kontakty zawodowe, znajomych itp.

Gromada spotyka się w sali lekcyjnej, dlatego zawsze przed i po zbiórce trzeba odsunąć ławki. Sala jest czysta, estetycznie ozdobiona, duża i ciepła. Można w niej zasłonić okna i wtedy robi się nastrojowo. Mogę zostawiać w niej rzeczy gromady.

W okolicy jest kilka miejsc, z których dość często korzystamy: park z placem zabaw, plac świetny do zwiadów, szkolne boisko i sklep spożywczy.

Kilkoro rodziców zuchów ma ciekawe, z naszego punktu widzenia, możliwości, głównie związane ze swoją pracą. Możemy dzięki nim odwiedzić laboratorium chemiczne, kino, szpital, teatr, Akademię Muzyczną i Akademię Sztuk Pięknych.

● Dokonaj charakterystyki gromady, najlepiej na podstawie analizy SWOT. Dzięki niej łatwiej będzie ci wyznaczyć cele na kolejny rok pracy gromady.

Aby zebrać informacje o gromadzie:

- podziel kartkę na cztery części,
- w lewym górnym polu wypisz wszystkie plusy gromady,
- w prawym górnym polu wpisz minusy gromady,
- w lewym dolnym rogu wypisz potencjalne korzyści, które mogą pojawić się, jeśli wykorzystasz plusy lub zniwelujesz minusy,
- w prawym dolnym rogu wypisz zagrożenia, czyli to wszystko, co może wpłynąć negatywnie na gromadę, jeśli nie wykorzystasz odpowiednio plusów lub nie zniwelujesz minusów.

Strengths (silne strony)	Weaknesses (słabe strony)
<ul style="list-style-type: none"> ■ dużo kadry (każda szóstka ma opiekuna), ■ dobra opinia u rodziców i dobry kontakt z rodzicami, ■ 24 dzieci na każdej zbiórce, ■ zuchy mają mundury, ■ zuchy lubią śpiewać, <p>.....</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ połowa opiekunów szóstek ma zaledwie 15 lat, ■ kiepski kontakt z dyrekcją szkoły, ■ zuchy nie dbają o mundury, ■ zuchy nie zdobywają gwiazdek, ■ nie ma harcówki, <p>.....</p>
Opportunities (możliwości)	Treats (zagrożenia)
<ul style="list-style-type: none"> ■ organizacja samodzielnej kolonii, ■ udział w festiwalu gromad zuchowych, ■ możliwość organizowania zbiórek na posterunku policji, w gazecie, w radio (miejsca pracy rodziców zuchów), ■ możliwość wychowania następcy, <p>.....</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ zakaz organizowania zbiórek w szkole, ■ zuchy przestaną nosić mundury, ■ zbiórki będziemy poświęcać przede wszystkim na śpiewanie, <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

📌 ETAP 2. CELE

Kolejne zadanie jest trudniejsze, bo **dotyczy wizji i stawianych sobie celów**. Spróbuj najpierw określić, jaka powinna być twoja gromada za dwa lub trzy lata. Następnie określ, **na co chcesz położyć nacisk w najbliższym roku**. Mogą to być zadania dla ciebie, przybocznych i zuchów.

Teraz opisz wymarzonego zucha ze swojej gromady. Pamiętaj o cechach, które zgodnie z „Podstawami wychowawczymi ZHP” powinno kształtować harcerstwo! Wypisz konkretne cechy, które powinny charakteryzować idealnego zucha. Następnie dopisz do każdej cechy sposoby osiągnięcia takiego stanu.

Kartkę połóż w widocznym miejscu. W ciągu następnych dwóch lub trzech dni możesz ją uzupełniać, dopisywać cechy i sposoby ich osiągnięcia.

● **Przykładowe cele na najbliższy rok:**

- nawiązać bliższą współpracę ze szkołą (ocieplić kontakty),
- poprawić dyscyplinę zuchów,
- rozwijać zainteresowania i umiejętności zuchów poprzez sprawnie funkcjonujący system gwiazdek,
- usamodzielnic przybocznych,
- docenić szóstkowych.

● **Każdy zuch powinien być:**

- dzielny,
- empatyczny,
- wesoły,
- kreatywny,
- umiejący pracować w grupie.

● **Jak wykształcić w zuchach takie cechy?**

- Dzielny – zawody sportowe, zadania, gry nocne, symulacje, drama, wyzwania.
- Empatyczny – drama, zwiad, wizyta w szpitalu dziecięcym.
- Wesoły – czy to trzeba z dziećmi ćwiczyć?
- Kreatywny (czyli wymyśla rzeczy nowe i użyteczne) – ćwiczenia kreatywności, teatryki samorodne, majsterki, ćwiczenia leksykalne i pamięciowe, skojarzenia.
- Umiejący pracować w grupie – praca w szóstkach, teatr samorodny, gry i ćwiczenia wymagające współpracy.

Każdy cel dotyczący gromady powinien być zgodny z systemem SMART, a więc:

- **szczegółowy** – czyli dotyczyć jak najmniejszego zagadnienia,
- **mierzalny** – czyli jego efekty powinny być możliwe do zmierzenia liczbami,
- **ambitny** – czyli rozwijający,
- **realistyczny** – czyli taki, który da się osiągnąć,
- **terminowy** – czyli określony w czasie (rok szkolny, cykl sprawnościowy itd.).

Jak wybrać najważniejsze cele?

Podobnie jak w przypadku analizy SWOT, podziel kartkę na cztery części. Tym razem w kolejne ćwiartki wpisz zadania:

- bardzo pilne i bardzo ważne,
- mało pilne i bardzo ważne,
- bardzo pilne, ale mało ważne,
- mało pilne i mało ważne.

CZĘŚĆ IV. PROGRAM GROMADY

Kiedy już wpiszesz odpowiednio swoje cele, łatwo odpowiesz na pytanie, nad czym powinieneś pracować w ciągu najbliższego miesiąca czy roku.

Bardzo pilne i bardzo ważne	Mało pilne i bardzo ważne
Bardzo pilne, ale mało ważne	Mało pilne i mało ważne

ETAP 3. HARMONOGRAM, CZYLI KRATKA

Weź kalendarz na nadchodzący rok szkolny. Postaw kropkę przy dniu, w którym chcesz zacząć zbiórki. Możesz je rozpocząć w drugiej połowie września. Wcześniej jednak powieś w szkole plakat z terminem pierwszej zbiórki, a przed nią lub zaraz po niej przeprowadź nabór. W swoim kalendarzu zaznacz od razu imprezy hufca, w których chcesz uczestniczyć z zuchami i datę zakończenia roku zuchowego (jeśli już ją znasz). Zaznacz terminy rajdów, festiwali i innych imprez.

Jeżeli zbiórki odbywają się w piątki, prześledź wszystkie piątki w ciągu roku szkolnego. Wykreśl te, podczas których zbiórki się nie odbędą (święta, ferie, długie weekendy, przygotowania do twoich urodzin, ślub cioci, impreza, na którą jedziesz z drużyną harcerską). Masz prawo odwołać z takiego powodu zbiórkę. W żadnym wypadku nie wolno ci jednak nie przyjść na nieodwołaną zbiórkę.

Policz, ile zbiórek odbywa się między różnymi przerwami. Dopasuj do tego cykle sprawnościowe, tak żeby było logicznie. Część organizacyjna planowania prawie skończona, przechodzimy do programowej.

Zaznaczam 21 września – termin pierwszej zbiórki gromady po wakacjach. Dwa tygodnie wcześniej było rozpoczęcie roku harcerskiego chorągwi, a tydzień wcześniej – hufca, więc z zuchami widziałam się już dwukrotnie. Wybieram kilka imprez hufcowych, w których chcemy uczestniczyć – tradycyjnie będzie to festiwal w listopadzie, biwak gromad zuchowych hufca w marcu, Święto Flagi 2 maja, koniec roku w czerwcu.

Sprawdziłam, że pierwsza przerwa wypada w okolicy 11 listopada, drugą wyznaczają święta Bożego Narodzenia, trzecią – ferie zimowe. Czwarty zaplanowany cykl zbiórek wypadnie pewnie w okolicach Wielkanocy. Jeśli święta rozbiją cykl na pół, to nie ma tragedii. Gorzej, jeśli na „po świętach” zostaje jedna zbiórka. Wtedy lepiej coś skrócić.

ETAP 4. DOPASOWANIE SPRAWNOŚCI ZESPOŁOWYCH



Przejrzyj spis sprawności zespołowych. Omiń te, które zuchy już zdobywały (w przypadku długo działającej gromady – w ciągu ostatnich dwóch lat). Z pozostałych wybierz te, które pasują do wieku dzieci (jeśli masz większość trzecioklasistów, to „krasnuludki” nie przejdą) oraz ich płci i zainteresowań („żołnierz” w gromadzie, w której są same dziewczynki z pierwszej klasy, jest dość ryzykowny). Zdecyduj, które sprawności można zrealizować w waszych warunkach (w miejscowości, w której nie ma stacji PKP, będzie trudno realizować cykl „kolejarza”). Wybierz wstępnie około dziesięciu sprawności. W ciągu roku nie zrealizujesz z gromadą więcej niż pięć, może sześć. Wybierz także od razu sprawności na kolonie.

Chcę polepszyć kontakty ze szkołą, więc zastanawiam się, przy której sprawności możemy zrobić coś dla szkoły albo ze szkołą. Wybieram kilka propozycji. Później robię drugą selekcję – wybieram te, które mnie zainteresowały. Swój entuzjazmem mogę przecież przenosić góry.

Zastanów się, która ze sprawności najbardziej nadaje się na cykl pierwszego miesiąca, ułatwiający przedstawienie nowym zuchom Prawa Zucha.

Do realizacji w ramach zbiórek „pierwszego miesiąca” wybieram „Pana Kleksa”. Książka J. Brzechwy dostarcza mnóstwo pomysłów na zbiórki i daje świetną obrzędowość. Zaglądam do kalendarza i wyliczam, że pierwszy cykl zbiórek powinien skończyć się tuż przed 1 listopada, wtedy drugi skończy się przed świętami Bożego Narodzenia. Już wiem, że dobrze będzie zrobić sześć zbiórek „Pana Kleksa”. We wrześniu i październiku pogoda zwykle jest niezła, więc zbiórki tego cyklu mogę zrealizować w parku, na boisku czy w innych ciekawych miejscach.

Drugi cykl sprawnościowy powinien być optymistyczny, dobry na jesienną słotę. Powinien zająć pięć zbiórek, które pozostały do przerwy świątecznej. Może „aktor”? Widzę w kalendarzu, że w listopadzie mam festiwal hufca – przy tym cyklu damy radę się do niego przygotować. I myślę sobie, że jakieś przyjemne przedstawienie dla szkoły byłoby mile widziane. Skoro chcę ocieplić kontakty, to przed świętami jest na to pora. Drugi cykl zakotwiczony.

„Pan Kleks” jest bajkowy, ale mało infantylny. „Aktora” można zrealizować na różne sposoby. Mam starsze zuchy, więc pewnie zrobię go na serio. Skoro tak, to aż się prosi teraz coś niesamowitego, magicznego. Do tego muszę pamiętać, że to styczeń i luty. Nie ryzykuję jednak z „Eskimosem”. Żałuję, że nie robiłam go wtedy, kiedy jeszcze zimy były normalne. Wybieram „chemika”. Zrobimy z niego „alchemika”, ciemność za oknem będzie świetna. Oczyma wyobraźni widzę długie szaty i wybuchy. Przeznaczam na tę sprawność sześć piątków, do ferii zimowych.

Po feriach mam trzy zbiórki do Wielkanocy, z czego pierwsza wypada w Imieniny Zucha. Od razu zaznaczam kółkiem zbiórkę pojedynczą – czyli mam do świąt tylko dwie. Po nich jeszcze jedna i mamy biwak gromad zuchowych mojego hufca. Zaczynam się złościć – taka pocięta sprawność? Co z tym fantem zrobić? Potrzebuję czegoś, co pasuje do Imienin Zucha i Wielkanocy. Mój wybór to „ambasador przyjaźni”. Sprawdzeniem naszego przyjaznego podejścia będzie biwak z innymi gromadami, a uroczyste podsumowanie zrobimy na pierwszej zbiórce po wyjeździe.

Od 18 kwietnia mam dwie zbiórki do majówki, później dwie do Bożego Ciała, następnie jedną do końca roku. Na ten wiosenny czas marzy mi się „elf”. A Święto Flagi? Patriotyzm elfów jest wszystkim znany – trzeba będzie to mądrze połączyć.

W ten sposób doszliśmy do końca roku szkolnego.

ETAP 5. WERYFIKACJA PROGRAMU

Teraz spis sprawności porównaj z założonymi celami i zamierzeniami.

● **Nawiązać bliższą współpracę ze szkołą** – sprawność „aktora” pasuje, mogą zrobić przedstawienie, również pasuje „ambasador przyjaźni” – szkolny konkurs pisania miłych listów, budowanie łańcucha przyjaźni na długiej przerwie itd.

● **Poprawić dyscyplinę zuchów** – „Pan Kleks” wprowadził ścisłe reguły w swojej szkole, elfy również znane są z dyscypliny, aktorzy ciężko pracują, są skupieni.

● **Przyłożyć się do gwiazdek** – to można robić przy każdej sprawności.

● **Usamodzielić przybocznych** – muszę dawać im trudniejsze zadania.

● **Docenić szóstkowych** – pomocnicy Pana Kleksa, praca grupowa podczas zdobywania sprawności „aktora”, ważne zadania podczas „chemika”.

Okazuje się, że wybrane sprawności pozwolą zrealizować to, co sobie wymyśliłam. Umożliwią też kształtowanie u zuchów zamierzonych cech:

- dzielność: „elf”, „Pan Kleks”,
- empatia: „ambasador”, „elf”, „Pan Kleks”, „aktor”,
- pogoda ducha: „Pan Kleks”, „elf”, „aktor”,
- kreatywność: „chemik”, „elf”, „Pan Kleks”,
- umiejętność pracy w grupie: „Pan Kleks”, „aktor”, „elf”, „ambasador przyjaźni”.

Do każdego cyklu dopasuj dwie lub trzy sprawności indywidualne, które pozwolą kształtować wybrane cechy zuchów jeszcze wyraźniej.

WYCHOWANIE DUCHOWE W GROMADZIE ZUCHOWEJ

■ Jolanta Łaba ■ Teresa Zawadzka

Wśród głównych celów sformułowanych w Statucie ZHP znajduje się stwarzanie warunków do wszechstronnego: intelektualnego, społecznego, emocjonalnego, fizycznego i duchowego rozwoju człowieka. Każda z tych sfer doskonalenia jest tak samo ważna i żadnej z nich nie można pominąć, wszystkie też wzajemnie się przenikają. Jednak rozwój duchowy to sfera szczególna, bo związana z kształtowaniem bardzo osobistych uczuć, postaw i wartości.

👉 CZYM JEST WYCHOWANIE DUCHOWE?

Wychowanie duchowe prowadzi do rozwoju wnętrza wychowanka. Ten rozwój to nieustanne poszukiwanie dobra, prawdy, piękna, sprawiedliwości, to dążenie do głębszego zrozumienia i pełniejszego kierowania się w życiu określonym systemem wartości. Rozwój duchowy to także poznawanie własnych emocji, nauka wyrażania uczuć, dochodzenie do tego, co dobre, a co złe. To podstawa kształtowania moralności.

Duchowość człowieka jest tym, co sprawia, że wierzymy w naturalny porządek rzeczy, że chcemy czuć i widzieć więcej niż tylko materialne składniki świata. Umacnia w nas wiarę w ludzi i daje siłę charakteru, porządkuje nasze życie.

Dzięki rozwijaniu duchowości stajemy się wrażliwi na innych, lepiej rozumiemy przyrodę i prawa nią rządzące, odkrywamy swoje możliwości rozumienia ludzi takimi, jakimi są.

Wychowanie duchowe to chyba najtrudniejsza ze sfer podejmowanych w gromadach zuchowych. Tu nie ma bezwzględnie słusznych odpowiedzi czy rozwiązań.

👉 DUCHOWOŚĆ I JEJ PRZEJAWY W CODZIENNYM ŻYCIU ZUCHÓW

Duchowość przejawia się jako siła człowieka, który wie, do czego powinien dążyć, który harmonijnie współistnieje ze światem ludzi, zwierząt i roślin.

Harcerski sposób na tę sferę rozwoju zakłada dobrowolność wyboru wskazań moralnych. Oczywiście w gromadzie zuchowej podstawą jest Prawo i Obietnica Zucha oraz sta-

Ruch skautowy wyodrębnia pięć rodzajów aktywności na rzecz rozwoju duchowego:

- rozwijanie wewnętrznej dyscypliny, trenowanie ducha,
- włączanie się w działalność na rzecz społeczeństwa,
- próba zrozumienia otaczającego nas świata,
- przyczynianie się do tworzenia wrażliwego i tolerancyjnego społeczeństwa,
- odkrywanie potrzeby modlitwy i uczestnictwa w życiu religijnym.

tutowy zapis o wartościach, którymi kieruje się nasza organizacja (wychowanie w ZHP opiera się na normach moralnych wywodzących się z uniwersalnych, kulturowych i etycznych wartości chrześcijańskich, kształtuje postawy szacunku wobec każdego człowieka, uznając system wartości duchowych za sprawę osobistą każdego członka Związku).

Praca z Prawem Zucha to kreowanie pożądaných postaw i zachowań, refleksja nad samym sobą, pokonywanie własnych słabości i służba innym. To rozwijanie wrażliwości etycznej – rozpoznawanie dobra i zła, mówienie prawdy, uczciwość, sprzeciw wobec niesprawiedliwości i przemocy oraz szacunek i życzliwość dla innych. To rzetelne wykonywanie swoich obowiązków podczas zbiórki, pozytywny stosunek do innych zuchów czy też wykonywanie drobnych ćwiczeń poza zbiorcami (gimnastyka poranna, mycie po sobie kubka, wyprowadzanie psa, sprząatanie w swoim pokoju).

Chcemy, aby efektem pracy wychowawczej w gromadzie były:

- otwartość, spontaniczność, akceptacja tego, co przynosi życie – pozytywna postawa bez względu na przeciwności,
- odpowiedzialność ukształtowana poprzez stwarzanie okazji do podejmowania decyzji – przede wszystkim poprzez aktywność i rozsądne podejmowanie decyzji w kręgu rady, pełnienie ról podczas realizacji cyklu sprawnościowego,
- bliski i pozytywny kontakt z przyrodą – znajomość świata roślin i zwierząt, świadome obcowanie ze światem przyrody i poznawanie praw nim rządzących, pomoc zwierzętom, zwłaszcza zimą, dbałość o zwierzęta domowe,
- wrażliwość estetyczna, poznawanie i tworzenie kultury – umiejętność prezentacji własnego zdania i formułowania argumentów przemawiających za dokonywanymi wyborami, oglądanie wystaw, zwiedzanie zabytków, wizyty w muzeach i na koncertach, wystawy prac zuchów, tworzenie teatru zuchowego lub dekoracji zuchówki, tworzenie zwyczajów i obrzędów oraz świadome korzystanie ze zwyczajów i obrzędów ogólnozwiązkowych, a także z polskiej tradycji i kultury,
- potrzeba rozwijania zdolności i doskonalenia samego siebie – poprzez zdobywanie gwiazdek i sprawności zespołowych i indywidualnych, podejmowanie się obowiązków w gromadzie, a także wobec rodziny i w szkole,
- szacunek dla innych, życzliwość, tolerancja i zrozumienie – poznawanie innych kultur, zwyczajów, obrzędów, tradycji i religii, szacunek dla osób innej narodowości lub o innych poglądach,
- postawa wobec religii – spełnianie swoich obowiązków, aktywność na lekcjach religii, uczestnictwo w mszy świętej i świątach religijnych,
- poczucie wspólnoty z innymi, odpo-



wiedzialność, poczucie dumy z bycia Polakiem i członkiem wspólnoty europejskiej, poczucie więzi z gromadą, a także ze społecznością szkolną, swojego podwórka i osiedla.

JAK PROWADZIĆ WYCHOWANIE DUCHOWE W GROMADZIE?

Powodzenie wychowania duchowego wymaga szczególnej roli drużynowego, który z jednej strony musi odnaleźć samego siebie, aby być wiarygodnym przewodnikiem w tych kwestiach, z drugiej nie może jednak narzucać własnych przekonań i rozwiązań. Do skutecznego realizowania wychowania duchowego wykorzystujemy wszystkie dostępne narzędzia metodyczne:

- Prawo Zucha,
- różne formy pracy – dobrze przygotowana gawęda opisująca poprzez losy i zachowania swoich bohaterów pożądane postawy i wartości, ciekawie zaplanowany zwiad, zuchowe zwyczaje, obrzędy i tajemnice niosące ze sobą emocje wiążące zuchy z gromadą, ćwiczenia doskonalące zmysły i różne umiejętności, pożyteczne prace na rzecz własnej gromady, szkoły lub osiedla, zuchowy teatr czy zabawa tematyczna zbudowana na wartościach i wzorcach bohaterów, którymi stają się zuchy,
- sprawności zespołowe i indywidualne – rozwijające pożądane postawy, umiejętności i zdolności, dostarczające nowych doświadczeń,
- krąg rady – podstawowy element uczenia odpowiedzialności za siebie i innych oraz wspólnego podejmowania decyzji w gromadzie,
- osobisty przykład drużynowego i przybocznych, jego autentyczność i rzetelność w kontekście uznanych w harcerstwie wartości.

Zuchy uczą się przez zabawę, ale i przez przykład własny drużynowego i przybocznych, przez ich codzienną postawę. Czasami nie musisz nic mówić, wystarczy, że zuchy widzą w tobie prawdomównego, wiarygodnego, dzielnego, obowiązkowego i szanującego innych człowieka.

Co zrobić, gdy nie wiesz, jakie wartości są ważne w domu zucha? Nie możesz zapomnieć, że to rodzice są pierwszymi i najważniejszymi wychowawcami oraz opiekunami twoich zuchów. Ich oddziaływanie zaczyna się najwcześniej i trwa dłużej niż zuchy są w gromadzie. Do rodziców należy wybór wartości, które chcą przekazać dziecku.

Jeśli nie wiesz, jakie wartości są kluczowe dla rodziców zuchów, to zapytaj wprost. Oddając ci własne, niejednokrotnie małe i niesamodzielne dzieci, rodzice obdarzają cię zaufaniem. Jako świadomy instruktor pomagasz im, jesteś partnerem również w duchowym (w tym etycznym i religijnym) rozwoju dzieci.

Zuch kocha Boga...

Jeśli z różnych przyczyn nie chcesz rozmawiać z zuchami o wierze, prowadź zbiórki gromady w taki sposób, by jednoznacznie nazywać wartości fundamentalne. Będąc z zuchami na kolonii, postaraj się zorganizować zajęcia tak, by zuchy mogły

uczęszczać do kościoła. Dla osób, których rodzice nie wyrazili zgody na ich uczestnictwo w mszy świętej, zorganizuj zajęcia dotyczące poznawania różnych religii, zabawę tematyczną związaną z prawdą, dobrem itp.

...i Polskę

Warto zwrócić uwagę na kultywowanie wartości i przekazywanie tradycji, zastanowić się nad wolnością. Można zagłębić się w historię, wcielić się w bohaterów narodowych czy pokazać wartość, jaką jest kultura i język ojczysty. Nawet zapalenie zniczy na grobie osoby ważnej dla danej społeczności lokalnej, oprawione w gawędę i pożyteczne prace, staje się nośnikiem wartości i zaczynem do rozwoju duchowego, przyczyną do zadawania pytań i udzielania niebanalnych odpowiedzi.

Zuch jest dzielny

Zgodnie z metodyką zuchową gromada nie ma swojego bohatera, ale nie oznacza to, że nie możesz pokazać zuchom pozytywnych wzorców osobowych. Warto zapoznać zuchy z takimi postaciami, przy okazji kształtując u nich pozytywne cechy, takie jak wytrwałość, prawość, odwaga.

Zuch mówi prawdę

Prawda to najkrócej zgodność z rzeczywistością. Twój styl bycia jako drużynowego powinien uzewnętrzniać zachowanie zgodne z zuchowymi zasadami, z tym, czego sam wymagasz od zuchów. Warto starać się o to, żeby wychować zucha do bycia prawym. Pokazując zuchom prawdę, dobro i piękno, czyli dbając o ich zdrowie psychiczne i duchowe, pomagasz im zakorzenić się i poczuć bezpiecznie.

Zuch pamięta o swoich obowiązkach

Dzieci uwielbiają rytuały, powtarzanie pewnych gestów, konkretny rytm i uporządkowanie, które wprowadza wewnętrzny spokój i poczucie bezpieczeństwa. Dzięki temu wcale nie jest trudno wdrożyć je do regularnego i systematycznego wypełniania obowiązków, których cel i sens dostrzegają i rozumieją.

Wszystkim jest z zuchem dobrze

Tu można skupić się na dobrych uczynkach, bezinteresowności działania. W codziennym życiu warto ćwiczyć się w reagowaniu na zło i nieszczęście, które spotyka innych ludzi lub zwierzęta.

Zuch stara się być coraz lepszy

Zuch świadomy swoich umiejętności i talentów przy wsparciu drużynowego potrafi postawić sobie poprzeczkę, a potem ją podnosić – zdobywając gwiazdki i sprawności indywidualne.

ZUCHOWE POCZĄTKI INSPIRACJA PRACY GROMADY

■ Urszula Bugaj ■ Sylwia Lenkiewicz



W 1913 r. Robert Baden-Powell założył w Anglii dla młodszych skautów, czyli dzieci poniżej dwunastego roku życia, drużyny Wolf Cubs – wilcząt. Wiadomość o tym dotarła wkrótce na ziemię polskie, ale zabawy brytyjskich wilczków nie były szczególnie atrakcyjne dla małych Polaków.

W 1914 r. przy drużynie harcerek prowadzonej przez Olę Małkowską w Zakopanem powstała gromada młodszych dziewczynek o nazwie „Krasnoludki”. „Krasnoludki”, stanowiące odpowiednik angielskich „skrzatów” (*Brownie*), stały się pierwowzorem dla pracy najmłodszych w polskim skautingu. W dalszym ciągu nie było jednak dla nich odrębnego programu. Naśladowano pracę skautową, wybierając elementy odpowiednie dla dzieci.

Na Zjeździe Kierowników Pracy Harcerskiej w Warszawie w 1917 r. ks. Jan Mauersberger wystąpił z propozycją stworzenia „związku zuchów” służącego przygotowaniu chłopców (poniżej dwunastego roku życia) do wychowania harcerskiego. Wyrabianie zaradności, zbliżenie do przyrody, poprawa zdrowia fizycznego i uspołecznienie – to zasady wychowania sugerowane przez ks. Mauersbergera.

Oddziały zuchów powstawały początkowo autonomicznie, nieskrępowane ścisłym programem i ramami organizacyjnymi. Do prowadzenia gromad przystąpiło wiele harcerek i młodych nauczycielek. Bolesława Zienkowiczówna podjęła problematykę zuchów w podręczniku metodycznym „Związek zuchów, czyli młodych harcerzy” (1917). Nazwa „zuch” przyjęła się początkowo w ruchu żeńskim, a później – dla wszystkich dzieci w organizacji, które nie ukończyły 12 lat.

Jednak do połowy lat dwudziestych ubiegłego wieku tworzeniem programu oraz struktur organizacyjnych dla młodszych dzieci zajmowano się w ZHP jedynie sporadycznie (np. w czasopiśmie „Harc mistrz” ukazywały się artykuły przybliżające skautowy ruch wilczęcy, a w 1923 r. opublikowana została praca Roberta Baden-Powella „Wilczęta” w tłumaczeniu Tadeusza Strumiłły). Dopiero 1926 r. przyniósł znaczące zmiany, które zainicjowała Główna Kwatera Żeńska. Uznano wtedy potrzebę stworzenia specjalnego programu działania dla najmłodszych dzieci (gromady miały budować swój program wokół baśni, zabaw, tańców, obrzędów), innego niż program w drużynach harcerskich. Stwierdzono, że proste przystosowanie zadań zastępu czy drużyny do działania najmłodszych osłabiłoby ich późniejsze zainteresowanie harcerską przygodą. Główna Kwatera Żeńska ogłosiła Prawo Zuchowe, programy prób na gwiazdki i sprawności. W 1926 r. przy Wydziale Programowym Głównej Kwatery Żeńskiej powstała Komisja Zuchów, rok później przekształcona

CZĘŚĆ IV. PROGRAM GROMADY

w Wydział Zuchów, obejmujący całość pracy z zuchami, tj. program, kształcenie instruktorek oraz wydawnictwa.

Ruch zuchowy rozwijał się przede wszystkim w harcerstwie żeńskim, a zainteresowanie nim przejawiało wiele wybitnych instruktorek, m.in. Jadwiga Zienkiewiczówna, Jadwiga Zwolakowska i Jadwiga Falkowska. W lipcu 1927 r. odbyła się w Lubowidzu k. Lidzbarka Konferencja Kierowniczek Pracy Zuchów. Jej uczestniczki zastanawiały się nad takimi zagadnieniami, jak obrzędowość zuchowa, kolonie zuchowe, wychowanie w gromadzie zuchowej jako etap realizowania całości harcerskiego wychowania (dziś powiedzielibyśmy „ciągu wychowawczego”), współdziałanie gromady i drużyny harcerskiej*. W tym czasie wydziały zuchów istniały już w sześciu chorągwiach żeńskich i podlegało im 45 gromad.

Ożywienie ruchu zuchowego w harcerstwie męskim nastąpiło około 1930 r. Latem tego roku nad jeziorem Wigry odbył się kurs kierowników pracy zuchowej. Prowadził go Aleksander Kamiński, który redagował też dział zuchowy w czasopiśmie „Na Tropie”. Również w 1930 r. Główna Kwatera Męska ogłosiła tekst Obietnicy i Prawa Zucha, regulaminy zuchowe i programy prób na gwiazdki i sprawności. Powstawało coraz więcej gromad zuchów chłopców. Aby zainteresować instruktorów ruchem zuchowym, Główna Kwatera Harcerzy w 1932 r. zainicjowała tworzenie gromad przy drużynach harcerskich. Organizowano kursy wodzów zuchowych, na których uczono specyficznych zuchowych form pracy i przekazywano bogaty repertuar piosenek, tańców czy majstererek.

Koncepcja ruchu zuchowego dla chłopców była inna niż pomysł na pracę z zuchami dziewczynkami. Jednak istniała współpraca między J. Zwolakowską, która kierowała ruchem zuchowym w Głównej Kwaterze Harcerek, a A. Kamińskim z Głównej Kwatery Harcerzy, o czym świadczy konferencja zuchowa zorganizowana 1934 r. w Krakowie, na której uzgodniono tekst wspólnego dla chłopców i dziewcząt Prawa Zuchowego i Obietnicy Zuchowej.

W następnych latach ruch zuchowy rozwijał się intensywnie. W 1933 r. powstała szkoła Instruktorów Zuchowych

Prawo Zuchowe (1934)

1. Zuch kocha Polskę.
2. Zuch jest dzielny.
3. Wszystkim jest z zuchem dobrze.
4. Zuch stara się być coraz lepszy.

Obietnica

Obiecuję być dobrym zuchem pierwszej (drugiej, trzeciej) gwiazdki.



* Zob. W. Błażejowski, *Z dziejów harcerstwa polskiego*, Warszawa 1986, s. 199.



To właśnie A. Kamiński sprawił, że nazwa „zuch” wyparła funkcjonujące wcześniej inne określenia członków najmłodszej gałęzi harcerstwa (dziewczynki – „słoneczka”, chłopcy – „wilczki”). Pojęcie „zuch” w języku polskim oznacza: dzielny, odważny, zarówno fizycznie, jak i moralnie.

w Nierodzimiu. Kierował nią A. Kamiński, równocześnie będący szefem Wydziału Zuchowego Głównej Kwatery Harcerzy. Od 1937 r. kształcenie instruktorów zuchowych odbywało się w Ośrodku Harcerskim w Górkach Wielkich.

Kamiński, korzystając z dorobku i doświadczeń swoich poprzedniczek, wzbogacił własnymi pomysłami program pracy harcerskiej z dziećmi, ustalając podstawy metodyki zuchowej. Wyłożył je w metodycznej trylogii zuchowej: „Antek Cwaniak” (1932), „Książka wodza zuchów” (1933) oraz „Krag rady” (1935). Oprócz popularnych pozycji autorstwa A. Kamińskiego ukazało się opracowanie pod redakcją J. Zwolakowskiej „W gromadzie zuchów” (1933).

W okresie międzywojennym i zaraz po drugiej wojnie światowej istniał podział na gromady żeńskie oraz chłopięce. Dopiero po reaktywowaniu pracy harcerskiej w 1956 r. rozpowszeczniły się w ZHP drużyny (później znów nazywane gromadami) koedukacyjne.

Po Zjeździe Łódzkim, w lutym 1957 r. zaczęła funkcjonować w Cieplicach Śląskich Centralna Szkoła Instruktorów Zuchowych, która w następnych latach wykształciła wielu zuchmistrzów. W czerwcu tego roku ukazał się pierwszy numer „Zuchowych Wieści”, a w czasie wakacji odbyła się Centralna Zuchowa Akcja Szkoleniowa. W tymże roku ogłoszono Ofensywę Zuchową, która zakładała wzrost liczebności i poziomu zuchowej kadry.

W 1969 r. zlikwidowano Dział Zuchów GK ZHP oraz wydziały zuchowe w chorągwiach, przestały ukazywać się „Zuchowe Wieści”. Pracę zuchami w znacznej mierze podporządkowano szkole. Wydział Zuchowy GK ZHP i wydziały w chorągwiach reaktywowano w 1975 r. W 1981 r. odbyła się zuchowa Centralna Akcja Szkoleniowa, w której wzięło udział 2100 osób. Jesienią 1983 r. zainaugurowano pracę Centralnej Szkoły Instruktorów Zuchowych w Oleśnicy (działała do lutego 1992 roku).

W 1985 r. powstała Krajowa Rada Zuchmistrzów, której zadaniem było doskonalenie zuchowego systemu metodycznego. Za jej sprawą w 1991 r. ogłoszono dwuletnią Ofensywę Zuchową. W tymże roku w CSIZ w Oleśnicy znalazł swą siedzibę Wydział Zuchowy GK ZHP (funkcjonował tu do czasu przeniesienia kształcenia instruktorów zuchowych do Załęcza Wielkiego). W lutym 1993 r. Wydział Zuchowy GK ZHP powrócił do Warszawy.

W 2003 r., kiedy wprowadzono w ZHP nowy podział na grupy metodyczne, ustalono, że do zuchów należą dzieci w wieku 6–10 lat. Sformułowano też na nowo podstawowe zapisy zuchowej metodyki.

Dobrym sposobem na to, by zuchy dowiedziały się trochę o swoich dziejach, jest cykl sprawnościowy „słoneczko / wilczek”.

CYKL SPRAWNOŚCIOWY „SŁONECZKO / WILCZEK”

CELE

- Wprowadzenie nowych zuchów w tradycje ruchu zuchowego.
- Zapoznanie z kanonem zuchowych wartości, polepszenie współpracy między zuchami starszymi i młodszymi w gromadzie.

ZAMIERZENIA

Po zbiórkach zuchy będą:

- znały niektóre elementy z historii ruchu zuchowego,
- potrafiły rozróżnić części umundurowania,
- wiedziały, czym są Prawo i Znaczek Zucha.



Zbiórka I. Dowiadujemy się, kim jest Antek

ZZZOIT

Zuchy witają się zgodnie z tradycją gromady.

GAWĘDA

Wbiega chłopiec w wieku harcerskim ubrany jak w latach trzydziestych ubiegłego wieku. Mówi, że nazywa się Antek Cwankiewicz i jest drużynowym gromady zuchów.

Zapytacie, w czym problem? Było tak: pewnego dnia przyszedł do mnie mój drużynowy. Myślałem, że chce powierzyć mi przeprowadzenie kolejnej gry dla harcerzy, więc bardzo się ucieszyłem i nie dając mu nic powiedzieć, zasypałem go moimi pomysłami:

– Spotkamy się o 22.00 w parku. Atmosferę zachowamy cichą i napiętą. W szybkim, wojskowym stylu podzielimy harcerzy na patrole. Tak, żeby nie było dyskusji. Każdy patrol dostanie...

– Antoni – drużynowy przerwał mi spokojnie. – Nie chodzi mi o grę. Tym razem mam dla ciebie naprawdę ważne i ważne zadanie. Chcę ci powierzyć założenie drużyny dzielnych zuchów. Zbierzesz najlepszych chłopców z całej szkoły i będziesz organizował im gry, ćwiczenia, zabawy.

Nauczysz ich Prawa Zucha i skautowego życia. Co ty na to? – zapytał.

Oczywiście, zgodziłem się, ale teraz jestem przerażony! Przecież ja nie mam pojęcia o zuchach! Szukam teraz osób, które mogą mnie czegoś nauczyć, pokazać, jak powinna być zorganizowana gromada zuchów.

Gawęda została opracowana na podstawie książki A. Kamińskiego „Antek Cwaniak”.

KRĄG RADY

Postanawiamy, że pomożemy Antkowi, pokazując mu, jak pracuje nasza gromada.

GRY I ĆWICZENIA

● **Po czym poznaje się zucha?** Może po mundurze? Pokazujemy Antkowi, jak powinien wyglądać zuchowy mundur. Ćwiczenie w szóstkach – na ścianie wisi rysunek zucha w stroju gimnastycznym. Każdy zespół dostaje wycięte z papieru części umundurowania. Zuchy kolejno zasłaniają sobie oczy i doczepiają części munduru w odpowiednie miejsca (kierują się przy tym wskazówkami wypowiedzianymi przez kolegów).



● **Musztra.** Kolejna rzecz, po której poznaje się zuchy, to zdyscyplinowane zachowanie. Zuchy ustawiają się w kręgu, następnie w szeregu. Która szóstka zrobi to najsprawniej?

MAJSTERKA

Zuchy wykonują rysunki ilustrujące różne komendy wydawane przez kadrę (bez podpisów), następnie zamieniają się rysunkami i rozszyfrowują, co przedstawiają poszczególne prace.

Zbiórka 2. Poznajemy zuchowe symbole i tajemnice

ZZZOIT

Zuchy witają się zgodnie z tradycją gromady.

GRY I ĆWICZENIA

● Każda szóstka dostaje list z kluczem do szyfru. Zuchy szukają w szkole zaszyfrowanych wiadomości, następnie odczytują je.

● Zaszyfrowane teksty objaśniają znaki pokazywane przez drużynowego (elementy zuchowej musztry). Zuchy wykonują je wg opisu i pokazują innym.

● Zuchy stoją w kręgu, ktoś z kadry pokazuje jeden z ustalonych wcześniej gestów, po czym wszyscy wykonują czynność, którą on oznacza.

TEATR ZUCHOWY

Kolejne punkty Prawa Zucha zostały ukryte w różnych miejscach szkoły (parku, boiska itp.). Zuchy szukają ich, a następnie w kręgu układają je według kolejności. Później szóstki przedstawiają w postaci scenek poszczególne punkty (oprócz punktu pierwszego).

KRĄG RADY

Którego punktu Prawa nie przedstawialiśmy? Zuchy rozmawiają o pierwszym punkcie Prawa Zucha. Co on oznacza?

PIOSENKI I PLAŚY

Nauka piosenki „Słoneczko”.

ZZZOIT

Zuchy żegnają się według tradycji gromady i śpiewają piosenkę „Słoneczko”.

KRĄG RADY

Zuchy zastanawiają się, co oznaczają leżące przed nimi symbole – „słoneczko” i „wilczek” (skojarzenia).

GAWĘDA

Gawęda o „słoneczkach” i „wilczkach” (dawnych zuchach) oraz ich symbolach (z nawiązaniem do skojarzeń przywołanych przez dzieci).



PIOSENKI I PŁĄSY

Cechą „słoneczek” i „wilczków” jest dzielność. Zuchy uczą się płaśu „ldzie zuch”.

MAJSTERKA

Zuchy robią znaczkę z masy solnej: dziewczynki – „słoneczka”, a chłopcy –

Zbiórka 3. Niezwykcyjne życie zwykłych dzieci

ZZZOIT

Zuchy witają się zgodnie z tradycją gromady. Drużynowy przypina im wykonane na poprzedniej zbiórce znaczkę – „słoneczka” i „wilczki”.

KRĄG RADY

Antek jest wdzięczny zuchom za pomoc i postanawia w nagrodę zabrać je do siebie, żeby na własne oczy zobaczyć, jak wyglądało życie w jego czasach. Zuchy przenoszą się wehikułem czasu w lata trzydzieste XX wieku.

GRY I ĆWICZENIA

Antek chce pokazać zuchom ulubione zabawy dzieci w jego czasach. Zuchy dzielimy na dwie grupy – jedna poznaje zasady gry w kapsle, druga – gry w klasy. Każda szóstka wygrywa opakowanie kredy.

MAJSTERKA

Wygraną kredą można narysować swoje zuchowe przygody na chodniku (a jeśli zbiórka odbywa się w zuchówce – na kartonach ułożonych na podłodze).

GAWĘDA

Antek opowiada zuchom o obowiązkach dzieci żyjących w jego czasach. Mówi, że wiele dzieci musiało wtedy pracować, np. sprzedając gazety.

„wilczki” (umieszczają w nich agrafki). Kadra zabierze znaczkę do domu, upiecze i odda zuchom na następnej zbiórce.

ZZZOIT

Zuchy żegnają się według tradycji gromady oraz śpiewają piosenkę „Słoneczko”.

ZABAWA TEMATYCZNA

Na podstawie gawędy Antka zuchy próbują odtworzyć życie dzieci sprzed lat. Starają się jak najdokładniej przedstawić sytuacje, które mogły mieć wtedy miejsce.

GRY I ĆWICZENIA

A jak w czasach Antka wyglądały szkoły? Uczniowie byli z pewnością narażeni na wiele stresujących sytuacji. Zuchy sprawdzają, jak sobie poradzą z:

- przekradaniem się za plecami srogięgo woźnego,
- unikaniem dostawiania po rękach linijką (papierową),
- pakowaniem książek w nosidełka ze skórzanych pasków.

KRĄG RADY

Zuchy zastanawiają się nad tym, czy życie w dzisiejszych czasach może się składać tylko z zabawy. Dochodzą do wniosku, że nie można sobie wyobrazić życia bez obowiązków.

ZZZOIT

Zuchy żegnają się zgodnie z tradycją gromady i śpiewają „Słoneczko”.

Zbiórka 4. Coś dobrego dla każdego zucha

ZZZOIT

Zuchy witają się wg tradycji gromady.

KRAĞ RADY

Zuchy zastanawiają się, co jeszcze pokazać Antkowi. Może powinien wiedzieć, jak należy spełniać dobre uczynki?

GRY I ĆWICZENIA

● **Gra „tak” i „nie”.** Drużynowy opisuje sytuację, a zuchy, podbiegając do kartki z napisem „tak” lub „nie”, odpowiadają, czy był to dobry uczynek.

● **Pomysły.** Każda szóstka dostaje własne pudełko dobrych uczynków. Na hasło „start” zuchy zaczynają zapisywać na kartkach pomysły na dobre uczynki i wrzucać je do pudełka. Szóstka, która będzie miała najwięcej pomysłów – wygrywa (zuchom, które nie potrafią pisać, pomagają przyboczni).

POŻYTECZNE PRACE

Należy je uzgodnić wcześniej z dyrekcją szkoły. Każda szóstka losuje dobry uczynek, który można spełnić na rzecz szkoły (powinny to być ciekawe prace, np. podlanie kwiatów, porządkowanie szaf z przyborami w sali plastycznej itp.).

ZUCHOWY TEATR

Szóstki wyobrażają sobie, jakie pozytywne skutki przyniesie ich dobry uczynek i przedstawiają je w postaci scenki (np. naklejenie na wieszakach w szatni imion dzieci z klasy sprawi, że nie będą się spóźniać na lekcje z powodu szukania swoich rzeczy w boksach).

GAWĘDA

Antek dziękuje zuchom za pomoc oraz wyjaśnienie, jak powinna działać dobra gromada i jakie powinny być zuchy. Podsumowując to, czego nauczył się na naszych zbiórkach, nawiązuje do kolejnych punktów Prawa Zucha.

ZZZOIT

Antek prosi zuchy o jeszcze jedną przysługę – chce mieć dla swoich „wilczków” i „słoneczek” odznaki, które wręczy im po tym, jak już złożą Obietnicę. Zuchy wymieniają znaczki z masy solnej na znaczki sprawności „słoneczko/wilczek”.

ZZZOIT

Zuchy żegnają się zgodnie z tradycją gromady i śpiewają „Słoneczko”.



SKAUTOWE INSPIRACJE W PRACY Z ZUCHAMI

■ Anna Wittenberg

Ponad 30 milionów ludzi w prawie 200 krajach świata, a ty i twoje zuchy wśród nich. To właśnie jest skauting. Jako instruktor pracujący z zuchami masz pełne prawo, a nawet i obowiązek korzystania ze skautowego dorobku!



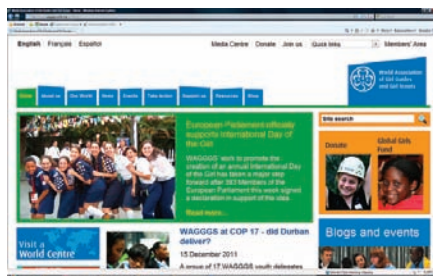
ZUCHY W SKAUTINGU

ZHP jest członkiem-założycielem Światowej Organizacji Ruchu Skautowego (WOSM) i członkiem Światowego Stowarzyszenia Przewodniczek i Skautek (WAGGGS). Na znak tego każdy chłopiec – zuch i harcerz – nosi na lewej kieszeni bluzy mundurowej znak WOSM (białą lilijkę otoczoną liną związaną skautowym węzłem, umieszczoną na purpurowym tle). Dziewczynki – zuchy i harcerki – w tym samym miejscu przyszywają plaketkę WAGGGS (złotą koniczynę na niebieskim tle).

Lilijka jest symbolem przypisanym przez Baden-Powella zwiadowcom armii brytyjskiej, który następnie został zmodyfikowany dla skautingu. Strzałka reprezentuje igłę kompasu wskazującą północ i jest rozumiana jako symbol służby i jedności. Trzy ramiona lilijki symbolizują obowiązki wobec Boga, bliźnich i siebie. Dwie pięcioramienne gwiazdki oznaczają prawdę i wiedzę, a ich dziesięć ramion – punkty prawa skautowego. Kolor biały oznacza czystość, a purpura odpowiedzialność i pomoc innym. Lina związana węzłem płaskim to jedność i braterstwo skautów.

Symbolem WAGGGS jest **koniczyna**: trzy listki reprezentują trzy zobowiązania wobec Boga, bliźnich i ojczyzny zawarte w Przyrzeczeniu Skautowym. Dwie pięcioramienne gwiazdki na bocznych liściach oznaczają Prawo i Przyrzeczenie, a ich dziesięć ramion – dziesięć punktów Prawa. Żyłka koniczynki w centrum symbolizuje igłę kompasu, który pokazuje skautkom i przewodniczkom dobrą drogę. Łodyżka koniczyny symbolizuje płomień miłości międzyludzkiej. Kolory złoty i niebieski oznaczają słońce świecące dzieciom na całym świecie.

Wszystkie organizacje skautowe zrzeszone w WOSM i WAGGGS pracują z dziećmi w wieku naszych zuchów.



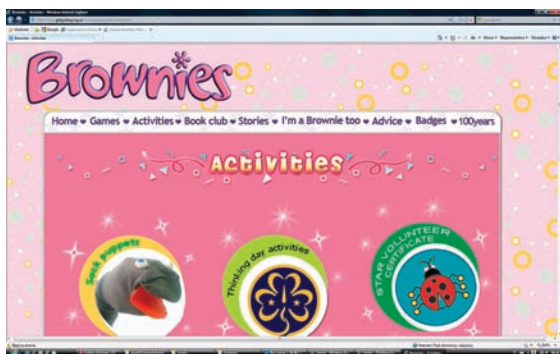


Drużyny, w których działają wspólnie dziewczynki i chłopcy, spotyka się bardzo rzadko. Pod tym względem ZHP jest prawdziwym ewenementem w skautowym świecie! Nie różni się jednak niczym, jeśli chodzi o Baden-Powellowską metodę. Uczenie w działaniu, system małych grup, Prawo i Przyrzeczenie jako podstawa wartości oraz stale doskonalony i stymulujący program są obecne w pracach każdej grupy małych skautek i skautów. Wszędzie też podstawą działania najmłodszych skautów jest zabawa.

👉 WIELKA BRYTANIA

Działają tu dwie organizacje skautowe: **The Scout Association**, zrzeszającą głównie chłopców i **Girl Guiding UK**, w której działają same dziewczęta. Scout Association podzieliło dzieci w wieku 6–10 lat na dwie grupy wiekowe: **Beavers** i **Cub Scouts**. W Beavers, gdzie dziecko pozostaje do ósmego roku życia, chodzi przede wszystkim o radosną zabawę. Natomiast członkostwo w Cub Scouts to już wprowadzenie do skautowych aktywności.

Odpowiednikiem Beavers w Girlguiding UK są **Rainbows**, do których można należeć od piątego do siódmego roku życia (w Irlandii Północnej nawet od czwartego!). Ich praca opiera się na czterech gałęziach motta: *Patrz, ucz się, kochaj i śmieję się*. Rainbows składają obietnicę, która jest uproszczoną wersją Przyrzeczenia Skautowego: *Obiecuję, że postaram się jak najlepiej kochać Boga, być miłą i pomocną*. Kiedy dziewczynka ukończy program przewidziany dla niej w Rainbows, około siódmego roku życia przechodzi do Brownies.



Program tej grupy dotyczy trzech obszarów: „Ja, wspólnota i świat”, a zabawa opiera się na fabule bajki, w której dwójka dzieci udaje się do lasu, by spotkać Brązową Sowę, która nauczy je, jak najlepiej wypełniać swoje obowiązki. Brownie składają podobną do Rainbows obietnicę, ale dodatkowo przyrzekają w niej przestrzegać Prawa Brownie, które brzmi: *Brownie myśli najpierw o innych, potem o sobie i spełnia co dzień dobry uczynek*.

👉 FRANCJA

W **Les Scouts et Guides de France**, czyli największej francuskiej organizacji skautowej, dzieci w wieku wczesnym także dzieli się na dwie grupy. Kiedy dziecko ma 6–8 lat, może należeć do **Farfadets** (Elfy). W tej grupie uczestniczy głównie w grach i zabawach. Przekazywane mu wartości to zaangażowanie, szacunek dla innych i natury, duch zespołu. Cotygodniowe spotkania prowadzone są przez rodziców, pod

okiem skautowego lidera. Założeniem Farfades jest bowiem przedstawienie i oswojenie ze skautingiem zarówno dzieci, jak i rodziców.

Między ósmym a jedenastym rokiem życia dziecko należy do **Louveteaux (Cub Scouts)** lub **Jeannettes (Brownies)**. Tutaj pojawiają się już skautowe aktywności związane ze środowiskiem, poznawaniem świata. Działalność francuskich skautów oparta jest na fabule „Księgi Dżungli”

R. Kiplinga. Każdy członek Louveteaux lub Jeannettes przechodzi drogę rozwoju osobowości, której symbolem są otrzymywane po kolei plakietki. Dzieci działają systemem drużyn podzielonych na szóstkki.



📌 SŁOWACJA

Slovenský skauting, podobnie jak ZHP, nie dzieli dzieci w wieku 6–10 lat na oddzielne grupy wiekowe. Przychodząc na skautowe spotkania, chłopcy stają się **wilczętami (Vĺčatá)**, a dziewczynki **pszczołami (Včielky)**. Później przechodzą wprost do drużyn skautowych. Podstawowa praca odbywa się w sześciuosobowych sforach (chłopcy) lub rojach (dziewczynki). Pod okiem lidera dzieci uczą się odpowiedzialności i współpracy w grupie. Motto wilczęt i pszczoł brzmi: *Bąďz coraz lepszy.*

📌 CO MOŻESZ WYKORZYSTAĆ W SWOJEJ GROMADZIE?

- Wiele organizacji skautowych publikuje swoje magazyny lub propozycje programowe. Przeglądając ich czasopisma, książki i strony internetowe, znajdziesz ciekawe pomysły na zbiórki (np. strona brytyjskich skautów www.scouts.org.uk, strona WAGGGS – www.waggsgworld.org lub WOSM – www.scout.org).

- Możesz znaleźć partnerską gromadę z innego kraju i z nią organizować zbiórki bliźniacze (piszecie wspólny program, realizujecie go tego samego dnia, o tej samej godzinie, później wymieniacie się zdjęciami), pisać wspólnego bloga itp. Jeśli mieszkacie w przygranicznej miejscowości, spotkajcie się z gromadą z drugiej strony granicy. W poszukiwaniu gromady partnerskiej pomoże chorągwiany pełnomocnik ds. zagranicznych (www.skauting.zhp.pl).

- Weźcie udział w akcji przekazywania Betlejemskiego Światła Pokoju.

- Zorganizujcie zbiórkę gromady (lub cykl zbiórek) z okazji Dnia Myśli Braterskiej (22 lutego), włączcie się w realizację programu zaproponowanego przez WAGGGS (www.worldthinkingday.org).

- Wyjedź z zuchami na biwak w drugi weekend maja, kiedy odbywa się Jamboree On The Trail. Skauci z całego świata wyruszają wtedy na dłuższe i krótsze wędrówki.

ZBIÓRKA WPROWADZAJĄCA DO CYKLU „EKOLUDEK”

na podstawie Światowego programu skautowego „Środowisko”, www.scout.org

CELE

- Zapoznanie zuchów ze światowym ruchem skautowym.
- Pokazanie wpływu, jaki każdy z nas może wywierać na środowisko.
- Wprowadzenie w gromadzie nawyku wykonywania pożytecznych prac.

FABUŁA

Zuchy dostają list od skautów, którzy przedstawiają w nim problemy środowiska naturalnego i proszą koleżanki oraz kolegów z całego świata o włączenie się w akcję chronienia go. Zuchy przyłączają się do akcji i otrzymują legitymacje, w których będą potwierdzać swój udział w każdym z pięciu proponowanych przez WOSM działań.

ZZZOIT

Zuchy witają się według tradycji gromady.

GAWĘDA

Zuchy otrzymują list. To raport od skautów z całego świata, w którym zostały przedstawione negatywne zmiany, jakie zachodzą w środowisku naturalnym. Skauci proszą, by każdy, kto zauważy podobny problem w swoim kraju, przyczynił się do jego rozwiązania.

Przykłady do raportu skautów:

● **Pedro z Santiago de Chile, Chile:** *Nad moim miastem unosi się chmura dymu. Nawet kiedy spadnie deszcz, chmura jest nad naszymi głowami. Wielu ludzi cierpi przez nią na choroby płuc.*

● **C. B. z Sydney, Australia:** *Kiedy byłem mały, widziałem prawdziwego dzio-*

baka. Ale od kilku lat – ani jednej sztuki! Chciałbym kiedyś pokazać dziobaka swoim dzieciom, ale boję się, że do tego czasu zupełnie zniknie.

● **Cecilia z Brasili, Brazylia:** *Żółwie morskie składają jaja na plażach. Wiele plaż zniknie, kiedy podniesie się poziom morza.*

● **Witalij z Irkucka, Rosja:** *Nad jeziorem Bajkał produkowano kiedyś papier, a ścieki spuszczano do wody. To strasznie zatruwało jezioro. Później prezydent tego zabronił, ale po kilku miesiącach znów się zgodził.*

● **Sevgi ze Stambułu, Turcja:** *Co jakiś czas moje miasto nawiedzają trzęsienia ziemi. Czasem się ich nie odczuwa, ale są takie lata, że burzą wiele domów i sprawiają, że giną setki ludzi.*

List kończy się następująco: *Każdy, kto podejmie się rozwiązania pięciu problemów związanych ze środowiskiem, może dostać skautową odznakę potwierdzającą działania. Do listu dołączone są legitymacje z miejscem na zdjęcie zucha i pięć naklejek z symbolami oznaczającymi kolejne problemy, jakimi zajmą się zuchy.*

KRAĞ RADY

Zuchy zastanawiają się, czy włączyć się w działania skautów. Decydują, że to zrobią i zajmą się pierwszym problemem – zbadają, czy w ich okolicy powietrze i woda mogą się same oczyszczać.

GRY I ĆWICZENIA

● **Sztafeta – co to jest środowisko naturalne?** Każda szóstka siada w określonej odległości od swojego ar-

kusza papieru. W każdej szóście zuchy kolejno podbiegają do arkusza i rysują to, co uważają za część środowiska naturalnego. Później porównujemy rysunki szóstek. Czy na pewno zuchy znalazły wszystkie elementy środowiska?

● **Powietrze.** Poproś zuchy, by oddychały przez minutę jak najgłębiej (koniecznie na dworze!). Później porozmawiajcie. Czy powietrze ma zapach i smak? Co się w nim znajduje?

MAJSTERKA

Z czego składa się powietrze?

Zuchy dostają pojemniki z ziarnami różnych roślin i balon. Kiedy drużynowy wymienia kolejne składniki powietrza, zuchy wsypują do balonów dokładnie tyle ziaren jednego gatunku, ile procentów tej substancji jest w powietrzu: 21% tlenu, 72% azotu, 7% węgla i 1% innego gazu (łącznie ze skażonym). Następnie dzieci nadmuchują balony.

GRY I ĆWICZENIA

Każda szóстка staje w szeregu (jeden zuch za drugim). Zuchy łapią się za ramiona. Do nogi ostatniej osoby przywiązany jest balon. Na hasło „start” zuchy starają się zdeptać balony innych i ochronić przed zniszczeniem swój balon. Kiedy już wszystkie balony będą przebite, należy zuchom wyjaśnić: większość cząsteczek powietrza jest niewidoczna, ale w powietrzu są też widoczne kawałki zanieczyszczeń (jak kawałki balonów, które trzeba pozbierać).

GRY I ĆWICZENIA

Żeby zobaczyć cząsteczki zanieczyszczeń, każda szóстка dostaje sze-

roką taśmę klejącą, nożyczki i tyle kartek, ile jest w niej zuchów. Każdy wybiera sobie drzewo, do którego liści może dosięgnąć. Przykleja kawałek taśmy do liścia, ostrożnie odrywa i przykleja pobraną próbkę do białej kartki. Należy to powtórzyć co najmniej na dziesięciu liściach i porównać efekty, najlepiej pod mikroskopem. Ważne, by każda szóstka robiła to zadanie w innym miejscu w waszej okolicy!

KRĄG RADY

Zastanówcie się, dlaczego zebrane próbki różnią się od siebie. Skąd się wzięły cząsteczki zanieczyszczeń w powietrzu, jak mogą wpływać na rośliny i zwierzęta? W jaki sposób możecie się przyczynić do zmniejszenia zanieczyszczenia powietrza?

Uświadom zuchom, że to, co znalazły na liściach, to tylko niektóre zanieczyszczenia powietrza. Inne szkodliwe cząsteczki są niewidzialne!

POŻYTECZNE PRACE

Zuchy wykonują plakaty, które informują, skąd się biorą zanieczyszczenia powietrza w waszej okolicy i jak można im zapobiegać. Wieszają je w szkole.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Gdzie jeszcze można zauważyć zanieczyszczenia powietrza? Zuchy robią zdjęcia brudnych budynków w okolicy. (na następnej zbiórce wykonają gazetkę poświęconą temu tematowi).

ZZZOIT

Zuchy żegnają się według tradycji gromady.

PROPOZYCJE PROGRAMOWE

■ Emilia Kulczyk-Prus



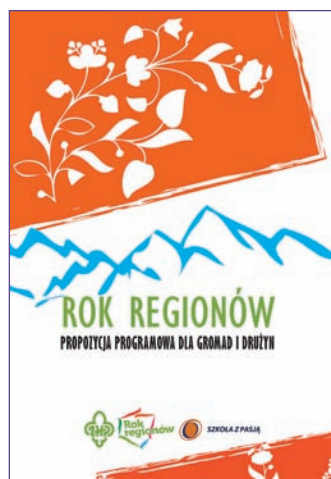
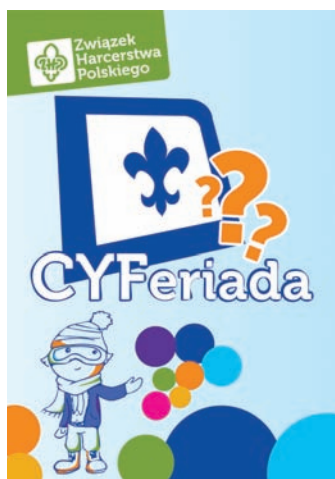
Układając program pracy gromady, należy pamiętać, że powinien on odpowiadać przede wszystkim na potrzeby zuchów. Nie oznacza to jednak, że nie możesz wykorzystywać płynących z różnych stron inspiracji.

Planując pracę, masz do dyspozycji:

- propozycje programowe kierowane do gromad zuchowych przez Główną Kwaterę ZHP i harcerskie komendy,
- imprezy programowe (hufcowe, chorągwiane, ogólnopolskie),
- propozycje, kampanie, przedsięwzięcia lokalne i ogólnopolskie opracowane przez inne organizacje (np. PTTK, PCK), instytucje państwowe i samorządowe, fundacje itp.

Propozycje GK ZHP związane są często z kierunkami programowymi przyjmowanymi dla organizacji przez Zjazdy ZHP lub Radę Naczelną ZHP. Propozycje chorągwiane odpowiadają na potrzeby danego środowiska. W wielu chorągwiach funkcjonują odznaki chorągwiane, zawierające ofertę zadań dotyczących pracy z bohaterem chorągwi i wychowaniem regionalnym.

Propozycje programowe mają charakter uniwersalny, aktualny przez wiele lat (dobry przykład takiej propozycji stanowi „Woda jest życiem” – od dawna wykorzystywana do wychowania ekologicznego w wielu środowiskach harcerskich) lub dotyczą okolicznościowych wydarzeń. Są propozycje ukazujące się cyklicznie, związane z przeprowadzanymi co roku akcjami lub obchodzonymi świętami (np. Betlejemskie Światło Pokoju). Propozycje programowe można znaleźć na stronach



internetowych GK ZHP (www.propozycje.zhp.pl), wiele z nich jest rezultatem pracy Wydziału Inspiracji i Poradnictwa GK ZHP.

Od kilku lat we wrześniu do wszystkich drużynowych w ZHP trafiają propozycje przygotowane specjalnie na rozpoczynający się rok harcerski, zaopatrzone w obszerne poradniki metodyczno-repertuarowe i wspierane przez cały rok konkursami z atrakcyjnymi nagrodami (np. „Chcę wiedzieć więcej niż wiem, umieć więcej niż umiem”, „Ponad granicami”, „Rok regionów”).



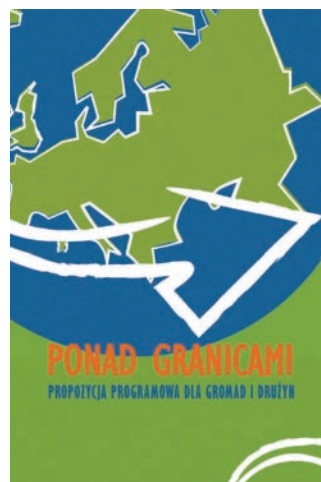
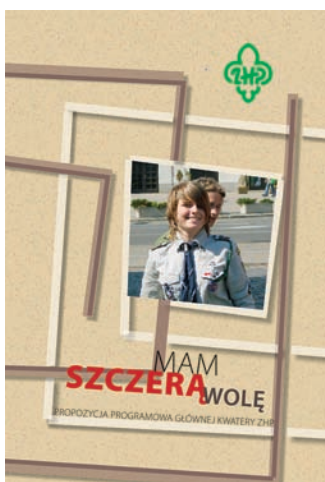
Najpopularniejsze propozycje programowe GK ZHP w ostatnich latach to:

- **Betlejemskie Światło Pokoju.** To coroczna akcja inicjowana przez skautów austriackich, którzy przywożą Światło do Wiednia z Groty Narodzenia Chrystusa w Betlejem. Po przekazaniu go przez skautów do Polski, zuchy i harcerze roznoszą je do kościołów, urzędów, szkół czy szpitali – jako symbol pokoju. Każdego roku przygotowywana jest przez GK ZHP związana z tym wydarzeniem propozycja programowa, wspierająca wychowanie duchowe.

- **Święto Flagi.** To akcja od kilku lat organizowana przez członków ZHP w dniu 2 maja, związana z tradycją polskich symboli narodowych.

- **„Chcę wiedzieć więcej, niż wiem, umieć więcej, niż umiem”.** Pokazując, że nauka nie musi być trudna i żmudna, może za to stać się twórcza i wesoła, propozycja zwraca uwagę na rozwój intelektualny i kształcenie różnych umiejętności technicznych i rękodzielniczych.

- **„Mam szczerą wolę”.** Ta propozycja jest zawsze aktualna. Zawiera wiele wskazówek i pomysłów pomagających w kształtowaniu młodych ludzi w duchu Prawa Harcerskiego.



● **„Ponad granicami”**. Prezentujący ją poradnik dla drużynowych zawiera propozycje sprawności do zrealizowania, gry, kwizy oraz wskazówki i pomysły na zbiórki i zadania związane z naszym uczestnictwem we wspólnocie europejskiej. W broszury znajdują się też wskazówki dotyczące współpracy zagranicznej oraz organizacji obozu zagranicznego.

● **„Rok regionów”**. Celem tej propozycji jest odkrywanie, pielęgnowanie oraz rozwijanie tożsamości regionalnej członków ZHP, budowanie ich przywiązania do własnego regionu, jego historii i kultury.

ZHP oferuje swoim członkom udział w wielu ciekawych imprezach programowych. Od kilku lat do najciekawszych przedsięwzięć należy **Rajd Grunwaldzki**. Odbywa się on na początku lipca, na terenie województw mazowieckiego i warmińsko-mazurskiego. Jego uczestnicy poznają w niekonwencjonalny sposób piękno przyrody, tajemnice historii i ciekawostki regionu. Jest na nim organizowana także trasa dla zuchów.

Co roku Główna Kwatera opracowuje kalendarz najciekawszych imprez i wydarzeń regionalnych i ogólnopolskich ZHP. Udostępnia go w wersji internetowej i drukowanej we wrześniu, tak aby gromady i drużyny mogły włączyć udział w wybranych przedsięwzięciach do swojego rocznego programu.


Wiele gromad zuchowych uczestniczy również w akcjach, imprezach i zadaniach proponowanych przez inne organizacje pozarządowe i instytucje. Zewnętrzne propozycje najczęściej publikowane są na stronach organizatorów, a czasem także przesyłane do komend hufców, gdzie u programowca lub namiestnika można uzyskać więcej informacji.



CZĘŚĆ V



KOLONIA
ZUCHOWA



ORGANIZUJEMY ZUCHOWĄ KOLONIĘ

- Zuzanna Doskocz ■ Agnieszka Kander ■ Sylwia Kocharńska
- Anna Książek ■ Emilia Kulczyk-Prus ■ Dorota Nurek
- Agnieszka Półtorak ■ Anna Wittenberg ■ Monika Witusik



Kolonia to kropka nad „i” postawiona po dziesięciomiesięcznej pracy gromady – to podsumowanie i kontynuowanie zabawy z zuchami przez 14 lub 21 dni. Kolonia zuchowa różni się zdecydowanie od wyjazdów organizowanych przez biura podróży. Wyróżnia ją przede wszystkim to, że organizowana jest zgodnie z metodyką zuchową, a kodeksem postępowania wszystkich jej uczestników jest Prawo Zucha.

KILKA UWAG NA POCZĄTEK

Na zuchowej kolonii nie ma wychowawców i wychowawczyń. Są instruktorzy – druhnny i druhowie, których zuchy bardzo dobrze znają i którym ufają, którzy bawią się ze swymi wychowankami jako dowódcy okrętu, indiańscy wodzowie lub szefowie naukowych ekspedycji.



Można powiedzieć, że kolonijny dzień to jedna wielka zbiórka, której zuch jest współgospodarzem i współtwórcą. Podczas kolonii zuchy żyją w zespole, tworzą grupę o silnej tożsamości. Uczą się samodzielności, samorządności, dyscypliny, porządku, rozwijają swoje zainteresowania, wzmacniają kondycję fizyczną, zdobywają przydatne umiejętności, uczą się szanować przyrodę. Kolonia jest również dla zuchów radosną przygodą, głębokim przeżyciem, którego długo nie zapomną. Trudno wymienić wszystkie korzyści, jakie zuch może wynieść z pobytu na dobrej zuchowej kolonii!

Podczas kolonijnego tygodnia jest więcej czasu na pracę wychowawczą niż w trakcie cotygodniowych zbiórek gromady przez cały rok. Jeśli więc chcesz w pełni wpłynąć na rozwój swych wychowanków, musisz wyjechać z nimi na kolonię!

Najlepszym rozwiązaniem jest wyjazd na kolonię całej gromady. Nie zawsze jest to jednak możliwe. Często zdarza się, że na kolonię organizowaną przez namiestnika zuchowego lub któregoś z drużynowych jadą zuchy z kilku gromad. W tym przypadku organizuje się zuchy w **gromady kolonijne**. Komendantem kolonii powinien być wtedy najbardziej doświadczony drużynowy, a w kadrze powinni się znaleźć inni drużynowi i instruktorzy, którzy umieją się bawić, pomagać, pokazywać i uczyć, ale też potrafią stawiać wymagania, którym zuchy mają sprostać.

TERMINARZ

Dla drużynowego kolonia zuchowa nie rozpoczyna się w dniu wyjazdu. To dla niego także długi okres przemyśleń, planów i przygotowań. Terminarz zamieszczony na następnej stronie zawiera większość czynności, jakie musi podjąć. Ponadto rozgranicza czynności, które wykonuje drużynowy, od zadań organizatora kolonii (jeśli jest nim ktoś inny).

Proponowane terminy możesz dostosować do własnych potrzeb. Powinieneś jednak wiedzieć, że niektóre z nich zostaną ci narzucone z góry – przede wszystkim termin złożenia dokumentów w komendzie chorągwi i w kuratorium. Do tego czasu musisz mieć już zatwierdzony (w hufcu lub chorągwi) program pracy, preliminarz, skompletowaną kadrę kolonii, podpisaną umowę z właścicielem bazy. Często wymagane dokumenty dostarczane są do komendy chorągwi za pośrednictwem komendy hufca.

KTO MOŻE ZORGANIZOWAĆ KOLONIĘ?

Kolonię zuchową mogą organizować gromady zuchowe, szczepy (w ramach obozu szczepu), namiestnictwa zuchowe i harcerskie komendy. **Prowadzić kolonię zuchową może tylko pełnoletni instruktor w stopniu podharcmistra**, posiadający doświadczenie w pracy z zuchami i organizowaniu kolonii – po spełnieniu wymagań wynikających z przepisów państwowych (najważniejszym z nich jest posiadanie uprawnień organizatora placówki wypoczynku dla dzieci i młodzieży).

Wychowawcą na kolonii (a więc też komendantem podobozu, w przypadku gdy wyjeżdżacie na kolonię zorganizowaną w zgrupowaniu) **może zostać tylko pełnoletnia osoba w stopniu przewodnika lub pełnoletnia osoba, która zdała maturę i ukończyła kurs wychowawców kolonijnych**.

Drużynowy niepełnoletni może wyjechać ze swoją gromadą na kolonię tylko z **opiekunem**, który ponosi odpowiedzialność za pracę kolonii i bezpieczeństwo dzieci. Opiekun musi posiadać kwalifikacje wychowawcy. W przypadku, gdy kolonię organizuje np. namiestnictwo (komenda hufca), a ty jesteś niepełnoletnim lub niedoświadczonym drużynowym, możesz uczestniczyć w kolonii, pełniąc funkcję przybocznego.

Jeśli nie wiesz, jak zorganizować kolonię, najlepiej będzie, jeżeli zwrócisz się do namiestnika zuchowego lub komendanta hufca. Uzyskasz pomoc w jej organizacji lub kontakt ze środowiskiem, które kolonię organizuje i do którego możesz się ze swoimi zuchami przyłączyć. Jeśli gromada działa w szczepie, możesz wyjechać na kolonię w ramach zgrupowania szczepu.

Podstawowe wymagania formalne niezbędne do zorganizowania kolonii znajdziesz w Instrukcji organizacyjnej Harcerskiej Akcji Letniej i Zimowej.



CZĘŚĆ V. KOLONIA ZUCHOWA

Miesiąc	Działanie	Co trzeba zrobić?
Wrzesień	Spotkanie z rodzicami	Poinformuj rodziców, że podczas wakacji zostanie zorganizowana kolonia zuchowa i dlatego warto zaplanować je tak, aby dziecko mogło spędzić część lata z gromadą. Przedstaw rodzicom kolonię jako zwieńczenie całorocznej pracy gromady. Wyjaśnij, dlaczego warto, żeby zuch na nią pojechał (można wesprzeć się opinią rodziców doświadczonych zuchów). Poinformuj, kiedy prawdopodobnie odbędzie się kolonia i jaka będzie za udział w niej opłata.
Październik Listopad Grudzień Styczeń	Rekrutacja uczestników Lokalizacja kolonii Kompletowanie kadry	W tym okresie szczególnie dbaj o ciekawy program – dobra zabawa na zbórkach zachęci zuchy do wyjazdu! Znajdź miejsce na kolonię (jeśli jesteś organizatorem) lub monitoruj, czy zrobił to organizator (np. komendant szczeplu). Skompletuj kadrę kolonijną , dowiedz się, jakie kto ma uprawnienia i umiejętności. Zorganizuj naradę kadry, w czasie której lepiej się poznać i przedstawić pierwsze pomysły na obrzędowość i zdobywane sprawności.
Luty Marzec	Ułożenie preliminarza finansowego kolonii Pierwsze zebranie z rodzicami dotyczące kolonii	Już w lutym rodzice zaczynają poważnie planować wakacje! Często uwzględnienie w planie wakacyjnym dwu- lub trzytygodniowej kolonii musi być przez nich dobrze przemyślane. Nie możesz pozwolić na to, żeby inne wyjazdy zuchów wypadły w terminie kolonii gromady. Na zebraniu podaj rodzicom koszt kolonii i terminy wpłat, dokładny jej termin, z kim jedziecie (jeżeli nie organizujecie kolonii samodzielnie, warto powiedzieć, jakie środowisko z wami pojedzie), informacje o organizacji życia i programu kolonii (jakie są warunki noclegowe, sanitarne, jak przebiegają dni kolonijne), skład zgrupowania (bez nazwisk, ale zaznacz, że zawsze na obozie jest ratownik, pielęgniarka, kucharka).
Kwiecień	Skompletowanie dokumentów Spotkanie kadry kolonii	To czas na podpisanie umowy z właścicielem obiektu oraz skompletowanie dokumentów wymaganych do otrzymania zgody na organizację kolonii (jeśli organizujesz ją samodzielnie). Na spotkaniu kadry całej kolonii ustalacie terminy imprez centralnych i cele, które chcecie zrealizować na kolonii.
Maj	Program pracy Zatwierdzanie kolonii Załatwianie transportu	Opracuj program kolonii. Koniec maja i początek czerwca to zwykle termin zatwierdzania programów w namiestnictwie lub u komendanta szczeplu. Wszystkie dokumenty kolonii , uzupełnione i podpisane, powinny trafić do komendy chorągwi (musisz o tym pamiętać, jeśli samodzielnie organizujesz kolonię). Przygotuj podróż – zamów autokar lub zarezerwuj przedziały w PKP.
Czerwiec	Szczegółowe opracowanie fabuły i wykonanie rekwizytów Wprowadzenie zuchów w fabułę	Do połowy czerwca załatw sprawy związane z wędrownkami (nocleg, atrakcje) i zrób zakupy programowe. Przez cały czerwiec możesz przygotowywać (wspólnie z kadrą) rekwizyty związane z fabułą kolonii. Ostatnią (dwie ostatnie) zbiórki poświęć tematyce kolonii (wprowadzenie w fabułę).
Lipiec Sierpień	Przypomnienie o kolonii Kolonia	Rozdaj (wyślij) zuchom kartki z terminem oraz miejscem wyjazdu i powrotu, adresem kolonii, terminem odwiedzin rodziców i spisem ekwipunku.
Sierpień Wrzesień	Posumowanie kolonii Porządkowanie sprzętu	Podsumuj kolonię, przekaz informację o dokonaniach dzieci rodzicom. Zorganizuj konserwację i magazynowanie sprzętu.

CO TRZEBA ZAŁATWIĆ?

Zanim wyjedziesz na wymarzoną, samodzielną kolonię, musisz załatwić sporo spraw „papierkowych” (zawsze leżą one w gestii organizatora):

- **Umowa najmu lokalu lub terenu** na czas kolonii. Pamiętaj, by przed podpisaniem umowy szczegółowo uzgodnić warunki i zawrzeć je w umowie. Licz się z tym, że za wszelkie szkody spowodowane przez zuchy (stłuczona szyba, pobrudzona ściana itd.) musicie zapłacić po zakończeniu kolonii.

- **Preliminarz** (plan finansowy) kolonii oraz raport przedobozowy. Jeżeli masz małe doświadczenie w planowaniu kosztów, porozmawiaj o tym na przykład z księgową w komendzie chorągwi.

- **Pracownicze książeczki zdrowia.** Kadra kolonii musi mieć ważne badania oraz potwierdzoną przez lekarza medycyny pracy zdolność do pracy.

- **Program pracy kolonii** – ten dokument omówimy szczegółowo później.

Kiedy zgromadzisz już wymienione dokumenty, musisz złożyć je w komendzie chorągwi, aby uzyskać zgodę na zorganizowanie kolonii oraz zarejestrować placówkę w kuratorium. O to, jak to zrobić, zapytaj pełnomocnika HAL i HAZ w swoim hufcu lub chorągwi.

GDZIE ZORGANIZOWAĆ KOLONIĘ?

Zasadniczo istnieją dwie szkoły organizowania kolonii zuchowej.

- Pierwsza zakłada, że powinna ona odbywać się pod dachem – w domkach kempingowych, w harcerskiej stacji lub w zaadaptowanej w tym celu szkole. Argumenty za takim rodzajem kolonii to przede wszystkim:

- kwestie związane ze zdrowiem – w budynku jest cieplej, łatwiej dbać o higienę, w czasie deszczu jest gdzie się schronić i suszyć ubrania,
- kwestie związane z psychiką dziecka – dzieci boją się nocy i ciemnego lasu, mogą mieć problemy z samodzielnym wyjściem do toalety,
- kwestie metodyczne – organizowanie zuchom wyjazdu do lasu, pod namioty to odbieranie im radosnego oczekiwania na bycie harcerzem i wyjazd na prawdziwy obóz.

- Druga szkoła gromadzi zwolenników organizowania kolonii pod namiotami. Do głównych argumentów osób, które wybierają tę formę, należą:

- kwestie związane z psychiką zucha – noclegi pod namiotami to okazja, by dzięki pomocy osób w tym samym wieku oraz instruktorów przełamywać swoje lęki, często wynikające z nadopiekuńczości rodziców,



- kwestie związane ze zdrowiem – dzieci spędzają 24 godziny na dobę na powietrzu, z daleka od zdobyczy cywilizacji,
- kwestie związane z integracją ze środowiskiem – jeśli gromada działa w szczepie, zuchy powinny spędzać czas tak, by poznać harcerzy z drużyn, do których później przejdą. Nie ma lepszej okazji niż wspólny obóz.

Formę, w jakiej zorganizujecie kolonię, należy dostosować przede wszystkim do potrzeb gromady. Zuchom z dużych miast z pewnością przyda się kontakt z naturą, ale zuchy mieszkające na wsi mogą potrzebować wyjazdu tam, gdzie będą miały zapewnić dach nad głową i w miarę komfortowe warunki. Pamiętaj, że harcerstwo jest też po to, by dawać dzieciom to, czego nie mają na co dzień.

Szukając odpowiedniego miejsca na kolonię, trzeba zwrócić uwagę na:

- **Ogólne warunki terenu.** Powinna to być okolica atrakcyjna krajobrazowo i turystycznie. Najlepiej, gdy jest położona w pobliżu lasu, nad wodą – z możliwością zorganizowania kąpieliska (woda stojąca, nie za płytka i nie za głęboka). Warto poszukać terenu urozmaiconego (z pagórkami, polanami, zaroślami), aby móc prowadzić różnorodne zajęcia (polana może zastąpić boisko, a pagórki i zarośla pomogą w ukrywaniu się i tworzeniu tajemniczej atmosfery). Nie wybieraj na kolonię terenów podmokłych, bagiennych, w wysokich górach czy przy ruchliwych szosach. Znajdź miejsce, w którym łatwo będzie zapewnić zuchom bezpieczeństwo. Dobrze, by było ono położone w niewielkiej odległości od wioski lub miasteczka – wtedy będzie można pójść z zuchami na zwiad lub do kościoła.

- **Odpowiednie warunki sanitarne i dobry stan techniczny obiektu.** Zakwaterowanie w budynku to lepsze rozwiązanie. Organizm dziecka w wieku 6–10 lat nie jest odporny na wilgoć, dobowe wahania temperatury itp. Budynek, w którym mieści się kolonia, powinien odpowiadać wymogom bezpieczeństwa, mieć sprawnie funkcjonującą instalację elektryczną i odgromową, urządzenia wodociągowe i kanalizacyjne (ciepłą wodę) oraz być zabezpieczony przeciwpożarowo. Zwróć też uwagę na wyposażenie obiektu i stan pomieszczeń: sypialni, świetlicy, stołówki, toalety i pryszniców.

Jeśli zdecydujesz się zorganizować kolonię pod namiotami (poinformuj o tym rodziców, zwracając uwagę, że część dzieci może nie podołać trudowi takiego wyjazdu), pamiętaj, by były one wyposażone w podłogę, by zuchy mogły się myć w ciepłej wodzie, a droga do toalety była oznakowana, zabezpieczona i – najlepiej – oświetlona w nocy. Małe dziecko, które wstało w nocy, może w lesie zabłądzić i nie wrócić do namiotu.



● **Zapewnienie dzieciom bezpieczeństwa.** Ważne jest, by kolonia była zorganizowana w pobliżu miejscowości, w której znajduje się poczta, ośrodek zdrowia, posterunek policji, straż pożarna. Wszystkie te instytucje muszą być powiadomione o waszym pobycie w pobliskim obiekcie. Jeżeli jest to baza stale wykorzystywana na obozy i kolonie, informację tę przekazuje jej właściciel, ale jeżeli organizujecie kolonię w budynku szkoły, musicie to zrobić sami. W każdym obiekcie (także na obozie) muszą być wyznaczone drogi ewakuacyjne, a zuchy powinny taką ewakuację przećwiczyć. Niekiedy przeprowadzenia ćwiczeń przeciwpożarowych będzie od was wymagała straż pożarna.

👉 JAK PRZEKONAĆ DZIECI I RODZICÓW DO WYJAZDU?

Już we wrześniu zaplanowałeś, że w przyszłym roku wyjedziecie na kolonię zuchową. Przez cały rok zachęcałeś zuchy do letniego wyjazdu. Jeżeli opowiadałeś im, jak wygląda kolonijne życie, jak wiele ciekawych wydarzeń ma na nich miejsce, jeżeli przeglądaliście kronikę ubiegłorocznej kolonii i dzieci, które w niej uczestniczyły, przypominały wspaniałe przygody, to możesz mieć nadzieję, że sporo zuchów będzie chciało wybrać się na kolonię.

Jeżeli kolonia gromady odbywa się co roku, jest oczywiste, że część wakacji zuchy spędzają razem. W takiej sytuacji trzeba liczyć się z tym, że już na pierwszej wrześniowej zbiórce zadają pytania na temat kolonii, która będzie w przyszłym roku. Bardzo ogólne informacje powinieneś przekazać rodzicom przy okazji pierwszego spotkania z nimi w nowym roku harcerskim. Im wcześniej trafi do nich informacja o kolonii, tym większe prawdopodobieństwo, że ostatecznie zdecydują się wysłać swoją pociechę na wyjazd z gromadą.

Najprostszą formą promocji kolonii jest ulotka, w której zamieścisz krótką informację na temat wyjazdu. Koniecznie musi się w niej znaleźć numer telefonu drużynowego, żeby w przypadku jakichkolwiek wątpliwości rodzic mógł się z tobą skontaktować. Warto także zaprezentować w ulotce kilka zdjęć z poprzednich kolonii.



Szanowni Państwo!

Okazuje się, że to właśnie oferowany przez Związek Harcerstwa Polskiego wakacyjny wyjazd może być odpowiednią na potrzeby Państwa córki/syna. Kolonia zuchowa to niezapomniana przygoda i zabawa. Magia kolonii zuchowej polega na tym, że przez atrakcyjne i różnicowane formy pracy dzieci uczą się pozytywnych umiejętności, poczynając od tak prozaicznych, jak utrzymanie porządku wokół siebie, dbałość o higienę, zaradność i samodzielność, po te niezwykle cenne dla rozwoju dziecka, jak nawiązywanie kontaktów z rówieśnikami, rozwiązywanie konfliktów, samodzielne podejmowanie decyzji i wyciąganie wniosków, odpowiedzialność za siebie i innych.

Nasza kolonia będzie miała swoją fabułę, umiejscowioną w świecie magicznym i baśniowym, co ma na celu rozwijanie wyobraźni. Zdobywając kolejne sprawności, zuchy poznają różne cywilizacje (np. Egipcjan czy Indian), będą ćwiczyć swoją kondycję fizyczną („sportowiec”, „olimpijczyk”) i rozwijać zdolności artystyczne („malarz”, „aktor”, „artysta”). Podczas zwiańdów i wycieczek poznają okoliczne miejscowości z ich najciekawszymi zabytkami i atrakcjami.

Dużą zaletą kolonii jest kontakt z naturą, który uczy dzieci poszanowania i zrozumienia przyrody oraz dostrzegania problemów związanych z zagrożeniem środowiska naturalnego.

Bardzo ważny jest fakt, że nad bezpieczeństwem dzieci czuwa doświadczona i zaangażowana kadra, znana zuchom z cotygodniowych zbiórek, która zdecydowała się pracować z dziećmi bezinteresownie. Nasi instruktorzy naprawdę lubią pracę z dziećmi, inaczej nie poświęcaliby na nią swoich wakacji. Kadra kolonii to petnoletnie osoby odpowiedzialnie przeszkolone do pracy z zuchami. Z jednej strony dorosli i odpowiedzialni – z drugiej młodzi, pełni życia, doskonale nawiązujący kontakt ze swymi podopiecznymi.

Zapraszam na zebranie dotyczące tegorocznej kolonii naszej gromady, które odbędzie się 5 marca o godz. 17. 30 w zuchowce (Szkoła Podstawowa nr 1 przy ul. Bohaterów 7).

pwd. Małgorzata Nowak
drużynowa Gromady Zuchowej „Przyjaciele Kubusia Puchatka”,
tel. 501 666 666, e-mail małgorzata.nowak@zhp.net.pl

GROMADA ZUCHOWA

„PRZYJACIELE KUBUSIA PUCHATKA”
zaprasza wszystkie swoje zuchy na wspaniałą kolonię
w Górcie Matej w lipcu 2013 roku !!



Jak zawsze
na naszych
koloniach...



Związek
Harcerstwa
Polskiego

SPOTKANIE Z RODZICAMI

W ulotce podaj termin i datę przedkolonijnego spotkania z rodzicami. Na tym spotkaniu zapoznaj rodziców ze specyfiką kolonii zuchowej, podkreśl różnice między kolonią zuchową a „cywilną”. Poproś ich również o pomoc w zorganizowaniu wyjazdu. Przedstaw im szczegóły dotyczące miejsca, terminu i ceny kolonii. Dobrze jest zapoznać rodziców z fabułą kolonii, z porządkiem dnia i obowiązującymi regulaminami. Przebieg zebrania może wyglądać następująco:

- Przywitanie rodziców.
- Przedstawienie kadry kolonii (powiedz o wieku, ukończonych kursach, doświadczeniu i wszystkim, co sprawi, że rodzice nabiorą do was większego zaufania; muszą przecież mieć pewność, że powierzają swoje dzieci w dobre ręce).
- Krótko opowiedz o tym, jak zorganizowana jest kolonia: jak dojedziecie na miejsce, gdzie dzieci będą spały, gdzie będą się myły, gdzie będą jadły i kto będzie gotował, kto będzie czuwał nad ich bezpieczeństwem (wspomnij o pielęgniarce lub lekarzu obecnym na kolonii).
- Program kolonii – powiedz, jakie stawiacie sobie cele i w co chcecie się z zuchami bawić. Utwierdzi to rodziców w przekonaniu, że ich dzieci będą miały atrakcyjnie zorganizowany czas. Jeśli potrzebne będą stroje obrzędowe do poszczególnych sprawności, możesz poprosić, by dzieci zabrały np. granatowe koszulki i czerwony materiał o wymiarach 2 x 2 m. Lepiej jednak nie zdradzać rodzicom zbyt wielu szczegółów, bowiem często ciężko im dotrzymać tajemnicy i zuchy, wyjeżdżając na kolonię, wiedzą, co się na niej wydarzy... Warto w tym miejscu także wspomnieć w kilku słowach o dłuższych wycieczkach i zwiadach.
- Kiedy rodzice wiedzą już, że ich dzieci czekają najwspanialsze wakacje pod słońcem, czas na garść szczegółowych informacji:
 - **lokalizacja** – przygotuj mapę, na której pokażesz, gdzie będzie zlokalizowana kolonia, przydatny też będzie plan dojazdu,
 - **termin** – data, godzina, miejsce zbiórki wyjazdowej oraz powrotu (może się zdarzyć, że na tym etapie nie będziesz jeszcze znać godziny odjazdu, wówczas powiedz, że taka informacja trafi do zuchów na ostatniej zbiórce i dopilnuj, by tak się stało – koniecznie na piśmie),
 - **koszt** – podaj koszt kolonii z roz biciem na raty i terminami wpłat. Wcześniej przygotuj kartki z numerem konta bankowego, na które należy wpłacać pieniądze. Warto też podać dane dotyczące kwot przeznaczonych na transport, wyżywienie, zakwaterowanie (o to mogą zapytać bardziej dociekliwi rodzice),
 - **termin zwrotu kart uczestnika** – musisz mieć je przygotowane do rozdania. Przypomnij rodzicom o szczegółowym ich wypełnieniu (zwłaszcza części dotyczącej zdrowia dziecka). Po zwrocie kart musisz je dokładnie przeanalizować, by zapoznać się z ewentualnymi problemami zdrowotnymi zuchów i przygotować się do odpowiedniej reakcji w sytuacji wymagającej udzielenia dziecku pomocy. Wraz z kartami zdrowia zuchy zwracają podpisane przez siebie oświadczenie o zobowiązaniu się do przestrzegania regulaminów. Regulaminy rozdaj rodzicom

na zebraniu i poproś, by przed podpisaniem oświadczenia wspólnie z zuchami przeczytali je w domu,

- lista ekwipunku – rozdaj wcześniej przygotowaną listę rodzicom, następnie krótko omów każdą pozycję.
 - Sprawy organizacyjne – tu jest czas na to, by wspomnieć o tym, że:
- Jeśli ktoś chce dać ci na przechowanie kieszonkowe dziecka, to powinno ono być przygotowane w opisanej nazwiskiem i kwotą kopercie, którą można przekazać w dniu wyjazdu. Powinny to być drobne pieniądze, aby dziecku nie dawać od razu całej kwoty.
- Jeśli dziecko zażywa stale leki, to poproś o podpisanie ich imieniem i nazwiskiem oraz załączenie pisemnej informacji o ich dawkowaniu. Poinformuj rodziców, że leki będą zbierane w dniu wyjazdu.
- Pierwszego dnia czynny będzie telefon (podaj numer), na który będzie można zadzwonić, żeby sprawdzić, czy zuchy bezpiecznie dojechały. W następnych dniach telefon ten będzie czynny tylko w określonych godzinach (podaj, jakich) i wtedy rodzice będą mogli porozmawiać z kimś z kadry.
- Lepiej, aby dzieci nie brały ze sobą telefonów komórkowych ani żadnych innych cennych przedmiotów. Jeśli jednak będą miały telefony, ustalcie w jakich godzinach będą mogły dzwonić.
- Przypomnij rodzicom o podaniu dzieciom, które mają chorobę lokomocyjną, przed wyjazdem odpowiednich leków (Aviomarin, Lokomotiv).
 - Pytania – postaraj się wyczerpująco i cierpliwie odpowiadać na wszelkie pytania rodziców.
 - Na koniec zaproś rodziców na dzień odwiedzin. Szczególnie w przypadku kolonii znajdującej się w pobliżu miejsca zamieszkania należy dokładnie określić termin odwiedzin, w innym razie nadgorliwi rodzice będą częstymi gośćmi, dezorganizując pracę kolonii. Jeżeli uznasz, że dzień odwiedzin jest zbędny, rozbija fabulę kolonii, powoduje kłopoty wychowawcze (smutek dzieci, do których nikt nie przyjechał), możesz (szczególnie na koloniach 14-dniowych) ustalić z rodzicami, iż odwiedzin nie będzie.



● Podziękuj za uwagę i pożegnaj się. Przedtem wręcz jeszcze rodzicom kartki z adresem kolonii, kontaktem do komendanta, godziną, datą i miejscem wyjazdu oraz powrotu (ew. datą odwiedzin).

Rodzice będą mieli jeszcze sporo pytań – szczególnie w przypadku, gdy ich pociecha wybiera się na kolonię po raz pierwszy. Będziesz odpowiadać na nie telefonicznie. Bądź cierpliwy i spokojnie wszystko wytłumacz.



Ekwipunek zucha

Ekwipunek powinien być oznaczony lub podpisany tak, by zuch wiedział dokładnie, które rzeczy należą do niego:

- legitymacja szkolna,
- duży plecak,
- mały plecak (na wędrowki),
- śpiwór,
- prześcieradło,
- mundur,
- menażka (lub nietłukące się naczynia),
- kubek,
- niezbędnik (lub oznaczone sztucce),
- bluza z długim rękawem (x2),
- polar lub inna ciepła bluza,
- długie spodnie (x3),
- krótkie spodnie (x2),
- koszulki (T-shirt) (x8),
- majtki (x8),
- skarpetki (x8),
- kurtka przeciwdeszczowa (nie z ortalionu!),
- strój kąpielowy,
- ciepła pidżama lub dres do spania oraz ciepłe skarpety,

- czapka chroniąca od słońca,
- mocne buty,
- buty sportowe,
- klapki (sandały),
- kalosze,
- kosmetyczka z przyborami do mycia (pasta i szczoteczka do zębów, mydło – najlepiej w płynie, szczoteczka do paznokci, szampon do włosów),
- ręczniki (co najmniej 2x),
- krem z filtrem UV,
- preparat przeciw komarom,
- płyn lub proszek do prania (na jedno lub dwa prania),
- igły i nici oraz zapasowe guziki mundurowe,
- portfel (określ orientacyjną wysokość kieszonek),
- przybory do pisania i zaadresowane koperty oraz znaczki pocztowe,
- latarka z kompletem zapasowych baterii.

Nie bierzemy:

- cennych rzeczy (w tym ubrań, które szkoda byłoby zniszczyć),
- noży (poza sztuciami).

SKĄD POZYSKAĆ FUNDUSZE NA KOLONIĘ?

Masz już preliminarz (plan finansowy) kolonii. Wiesz, na co ile pieniędzy potrzeba. Znasz koszt pobytu zuchów na kolonii. Teraz musisz pozyskać środki. Zdecydowaną większość kolonijnych funduszy stanowią wpłaty rodziców, to głównie oni ponoszą odpłatność za pobyt dziecka na kolonii. Ale czy tylko rodzice powinni być źródłem finansowania i co zrobić, gdy jakiegoś zucha nie stać na wyjazd?

- Teoretycznie zuchy mogą korzystać z dotacji lub odpłatności z funduszu socjalnego zakładów pracy, ale nie wszystkie zakłady taką dotacją dysponują.

- Rodzice, których sytuacja finansowa jest bardzo trudna, mogą się starać o zasiłek celowy na wyjazd dziecka w miejscowym ośrodku pomocy społecznej.

- Komenda hufca i komenda chorągwi występują też o dofinansowanie letniego wypoczynku zuchów i harcerzy do władz samorządowych oraz kuratorium. Niektóre bogate samorządy przyznają harcerstwu duże środki. Nie są to jednak stałe kwoty, trudno więc przy układaniu preliminarza traktować je jako pewne. Musisz wziąć pod uwagę doświadczenia z poprzednich lat. Poradzi ci w tej kwestii skarbnik hufca.

- Aby zdobyć fundusze, z pewnością możesz promować tzw. 1% – są to pieniądze przekazywane przez podatników, które można wykorzystać na działania programowe. Takie pieniądze można przede wszystkim pozyskać w okresie rozliczeniowym, a więc od stycznia do końca kwietnia. **Przygotuj listy do rodziców zuchów oraz innych życzliwych wam osób z prośbą o przekazanie 1% podatku dla waszej gromady.**

- Możesz poszukać sponsorów – czasem łatwiejsze jest uzyskanie od nich środków rzeczowych niż finansowych. W ten sposób często udaje się zdobyć bezpłatnie sporo wartościowych materiałów programowych.

- Pewien symboliczny wkład finansowy w organizację kolonii powinny wnieść również same zuchy, zdobywając choćby minimalną kwotę. Finansowy wkład zuchów, choć prawdopodobnie na tyle skromny, że dla kosztów kolonii nie będzie miał większego znaczenia, ze względów wychowawczych jest zasadniczy i nie należy z niego rezygnować. Warto kształtować w zuchach przekonanie o wartości i celowości pracy, wykonają ją wtedy z większym zaangażowaniem. Jaką akcją zarobkową zorganizować z zuchami? Przeczytaj o tym w rozdziale „Finanse gromady” (s. 298).

KADRA KOLONII

Przed wyjazdem na kolonię warto podzielić się obowiązkami – zajęciami, które będziecie prowadzić, elementami obrzędowymi, za które odpowiadacie itp.

Aby kolonia sprawnie funkcjonowała, potrzebna jest dostateczna liczba kadry. Najlepiej, by była to kadra stale pracująca z zuchami lub np. studenci pedagogiki, którzy chcą w ten sposób zaliczyć praktyki. Członkowie kadry powinni mieć rozmaite umiejętności, co zapewni wszechstronne przygotowanie kolonii i możliwość wzajemnego uzupełniania się (np. ktoś pokieruje majsterką, ktoś inny poprowadzi piosenki i pąsy).

Jeśli organizujesz kolonię samodzielną, obok kadry programowej potrzebni są:

- kwatermistrz (może być równocześnie zaopatrzeniowcem i kierowcą),
- szef kuchni i pomoce kuchenne,
- lekarz lub pielęgniarka,
- ratownik wodny (jeżeli kolonia jest nad wodą).

Podział obowiązków między kadrę samodzielnej kolonii zuchowej może wyglądać tak:

● **Komendant kolonii:**

- odpowiada za bezpieczeństwo zdrowia i życia zuchów oraz kadry kolonii,
- ustala i przydziela szczegółowy zakres czynności całej kadrze kolonii,
- odpowiada za sprawne funkcjonowanie kolonii,
- pracuje z kadrą kolonii,
- pracuje z zuchami,
- odpowiada za całokształt gospodarki na kolonii (w tym dysponowanie środkami finansowymi),
- bierze udział w opracowaniu jadłospisu,
- nadzoruje funkcjonowanie kuchni,
- prowadzi dokumentację.

● **Zastępca komendanta kolonii ds. programowych:**

- odpowiada i czuwa nad bezpieczeństwem zdrowia i życia zuchów,
- czuwa nad zgodnością przebiegu życia kolonijnego z rozkładem dnia i programem pracy kolonii,
- nadzoruje pracę kadry (np. opiekunów szóstek lub drużynowych i przybocznych gromad kolonijnych),
- pracuje z zuchami zgodnie z zatwierdzonym programem,
- w przypadku nieobecności komendanta kolonii zastępuje go,
- prowadzi dokumentację programową kolonii.

● **Zastępca komendanta kolonii ds. organizacyjnych (oboźny):**

- czuwa nad bezpieczeństwem zuchów,
- czuwa nad prawidłowym przebiegiem życia kolonijnego,
- dba o dyscyplinę na kolonii, czystość zuchów oraz organizację kąpeli,
- nadzoruje utrzymanie porządku na terenie kolonii,
- kontroluje pracę podległych mu funkcyjnych,
- odpowiada za porządek w sanitariatach, prysznicach i sypialniach (namiotach),
- pracuje z zuchami.

W przypadku podziału kolonii na gromady kolonijne zadania zastępcy ds. organizacyjnych w znacznej części realizują **drużynowi**.

● **Opiekun szóstki lub przyboczny gromady kolonijnej:**

- czuwa nad bezpieczeństwem zdrowia i życia zuchów,
- pomaga zuchom we wszystkich czynnościach (np. mycie, sprząatanie, wykonywanie różnych prac),
- wspiera zuchy w wykonywaniu zadań na sprawności indywidualne i gwiazdki,
- pracuje z zuchami.

● **Kwatermistrz:**

- zaopatruje kolonię w potrzebne artykuły (jeśli pełni także funkcję zaopatrzeniowca),
- bierze udział w opracowaniu jadłospisu (jeśli pełni też funkcję zaopatrzeniowca),
- dogląda mienia kolonijnego,
- odpowiada za sprawy bytowe i gospodarcze kolonii.

● **Kucharka (szef kuchni):**

- odpowiada za jakość przyrządzanych posiłków oraz punktualność ich wydawania,
- odpowiada za sprawną pracę personelu kuchennego, czystość w kuchni i inwentarz kuchenny,
- uczestniczy w opracowaniu jadłospisu,
- czuwa nad wykorzystaniem przydzielonych artykułów spożywczych.

● **Lekarz (pielęgniarka):**

- dba o zdrowie uczestników kolonii,
- dokonuje przeglądu zuchów i personelu po przyjeździe na kolonię,
- udziela pierwszej pomocy uczestnikom,
- decyduje o skierowaniu do szpitala lub umieszczeniu chorego w izolatce,
- dba o prawidłowe zażywanie leków przez zuchy stale przyjmujące lekarstwa,
- pobiera próbki żywnościowe,
- bierze udział w opracowaniu jadłospisu,
- nadzoruje porządek w sanitariatach, prysznicach i miejscu zakwaterowania zuchów,
- przechowuje karty zdrowia zuchów oraz książeczki zdrowia kadry (w tym kadry kuchennej).

● **Ratownik wodny:**

- dba o bezpieczeństwo zuchów podczas kąpeli,
- przygotowuje kąpielisko i dba o nie.



PROGRAM PRACY KOLONII

- Zuzanna Doscoczek ■ Agnieszka Kander ■ Sylwia Kochańska
- Anna Książek ■ Emilia Kulczyk-Prus ■ Dorota Nurek
- Agnieszka Półtorak ■ Anna Wittenberg ■ Monika Witusik

Wszystkie kolonijne dni wiąże fabuła, obrzędowość i wystrój. Tymi elementami związane są zdobywane przez zuchy sprawności. Dobrze skonstruowany program podporządkowuje każdy dzień kolonii określonemu tematowi, który wynika ze szczegółowego planu. Musi być tak przemyślany, aby jego realizacja zapewniła zuchom okazję do zabawy i aktywnego wypoczynku, umożliwiła rozwijanie inicjatywy i samorządności oraz kształtowała ich osobowość.

ORGANIZACJA ŻYCIA NA KOLONII

W życiu kolonii można wyróżnić trzy etapy:

- przygotowanie do otwarcia kolonii,
- zdobywanie sprawności – wielka zabawa,
- okres likwidacji.

● W **pierwszym etapie** trzeba zapoznać zuchy z nowym otoczeniem i nowym życiem. Należy uwzględnić udział zuchów w urządzaniu kolonii (w tym wykonanie zdobnictwa), nawiązanie kontaktu z miejscową ludnością (zwiady), tworzenie obrzędowości, otwarcie kolonii, rozpoczęcie służb kolonijnych, przypomnienie regulaminów.

● **Drugi etap** to zasadniczy okres życia kolonii, czas tematycznych zabaw, w których treści i formy życia gromady wyznaczone są przez cykl sprawnościowe.

● **Trzeci etap** to czas zakończenia kolonii. Nie zaprzestając zajęć programowych, powoli ją likwidujemy. Wspólnie z zuchami porządkujemy obiekt i jego otoczenie, sprzątamy miejsca zabaw, sale itp.

ZAŁOŻENIA

Przed przystąpieniem do opracowywania programu należy poznać teren i środowisko, w którym odbędzie się kolonia. Program kolonii powinna układać cała kadra programowa, która wcześniej nie tylko ustali, co będzie robiła z zuchami na kolonii, ale przemyśli także koncepcję każdego kolonijnego dnia, przygotuje „worek z tworzywem” (materiały do wszystkich

Założenia organizacyjno-programowe i program kolonii z załącznikami stanowią dokumenty, które muszą być zatwierdzone przez komendę chorągwi co najmniej 30 dni przed rozpoczęciem kolonii. Program pracy kolonii zuchowej jest dokumentem, który należy też zatwierdzić w macierzystej komendzie hufca.

form pracy), rekwizyty niezbędne do prowadzenia zajęć oraz niektóre elementy zdobnictwa.

Przystępując do tworzenia programu kolonii, trzeba zadać sobie parę pytań i odpowiadając na nie, napisać cały program.

Założenia organizacyjne

- Kto jest organizatorem kolonii?
- W jakim terminie odbędzie się kolonia?
- Gdzie będzie zlokalizowana, w jakich warunkach będą mieszkali zuchy (ośrodek, szkoła, namioty)?
- Ile zuchów pojedzie na kolonię (jakiej płci, w jakim wieku)?
- Ile zuchów było już na kolonii?
- Ile zuchów złożyło już Obietnicę Zucha, ile zdobyło kolejne gwiazdki?
- Jakie są mocne strony zuchów (np. lubią tworzyć coś nowego)?
- Jakie są słabe strony zuchów (np. nie chcą po sobie sprzątać)?
- Kto stanowi kadrę kolonii (funkcja, imię i nazwisko, stopień, liczba odbytych kolonii zuchowych, uprawnienia i ukończone kursy, zainteresowania, umiejętności)?

Założenia programowe

● **Sformułowanie celów wychowawczych.** Należy o nich pamiętać przez cały czas. Wszystkie zajęcia, gry, ćwiczenia, cały kolonijny dzień musi być podporządkowany zmienianiu zuchów, kształtowaniu ich postaw i umiejętności. Oczywiście cele wychowawcze planuje się na podstawie wiedzy o dzieciach zdobytej na zbiórkach, ale także na podstawie rozmów z rodzicami lub nauczycielami. Zatem odpowiedz sobie najpierw na pytanie, co chcesz zmienić w zuchach w trakcie kolonii.

● **Wybór sprawności zespołowych i indywidualnych.** Zastanów się:

- które sprawności zespołowe pozwolą osiągnąć przyjęte cele wychowawcze,
 - które umiejętności i predyspozycje kadry pomogą w realizacji celów,
 - czy tam, gdzie jedziecie, są warunki do realizacji tych konkretnych sprawności.
- Do sprawności zespołowych dobierz sprawności indywidualne. Zastanów się, które z nich będą wzmacniały (uzupełniały) realizację sprawności zdobywanych zespołowo i stymulowały indywidualny rozwój zuchów (zgodnie z przyjętymi celami wychowawczymi).

● **Wymyślanie obrzędowości.** Zastanów się:

- jaka fabuła powiąże w całość wszystkie elementy kolonii oraz będzie wspierała osiągnięcie przyjętych celów wychowawczych,
- czy wybrana fabuła zainteresuje zuchy,
- czy dysponujecie wystarczającą znajomością tematu i materiałami do obrzędowości,
- jakie będą ważne wydarzenia i imprezy na kolonii,
- jakie instytucje kolonijne zorganizujecie (biblioteka, biuro rzeczy znalezionych, poczta, sklepik),
- jakie będą zasady współzawodnictwa gromad (szóstek),

- jak będzie wyglądał rozkład waszego kolonijnego dnia.

Cykle sprawnościowe na kolonii

Sprawności zespołowe są podstawowym elementem programu kolonii. Ich dobór oraz powiązanie z fabułą kolonii wymagają od kadry programowej dużej pomysłowości. Cykle sprawnościowe nie zamykają się na kolonii dwugodzinnymi zbiórkami (tak jak w ciągu roku szkolnego), lecz trwają kilka dni z rzędu, czasem nawet tygodni.

Czym się kierować przy doborze sprawności?

- W trakcie zdobywania sprawności musicie mieć możliwość zrealizowania przyjętych celów wychowawczych.
- Sprawności powinny być dopasowane do warunków lokalizacji kolonii, by maksymalnie wykorzystać teren do atrakcyjnej zabawy (trudno jest zdobywać sprawność „marynarza”, gdy w pobliżu nie ma żadnego zbiornika wodnego).
- Sprawności muszą być zgodne z zainteresowaniami dzieci.
- Trzeba wziąć pod uwagę odpowiednie przygotowanie i zainteresowania kadry programowej (wiedza, materiały do gawędy, majsterki).
- Kolejne cykle powinny być tak dobrane, aby różniły się tematyką od poprzednich (po sprawności „Gumisia” nie należy zdobywać sprawności „Smerfa”, bo niektóre zajęcia mogą się dublować).
- Wskazane jest, by wybrane sprawności mieściły się w przyjętej fabule i przejścia pomiędzy nimi były uzasadnione. Wybierając cykle sprawnościowe, musisz pamiętać o tym, żeby czas zdobywania każdej z nich był mniej więcej taki sam, tzn. żeby zuchy nie zdobywały jednej sprawności przez półtora tygodnia, a drugiej przez dwa dni. Najwygodniej realizować jeden cykl sprawnościowy przez 5–7 dni, co pozwoli zdobyć zuchom podczas 21-dniowej kolonii trzy sprawności zespołowe.

Sprawności indywidualne na kolonii

Kolonia zuchowa jest wspianiałym miejscem dla realizacji sprawności indywidualnych. W tym celu należy wyznaczyć czas na samodzielne zajęcia zuchów w ciągu dnia, kiedy będą realizowały zadania wybranych programów sprawności indywidualnych (np. pół godziny ciszy poobiedniej) oraz zorganizować kącki sprawności indywidualnych i odpowiednie instytucje kolonijne (biblioteka, punkt igły i nitki itp.).

- Polecane są dwa sposoby zdobywania sprawności indywidualnych na koloniach:
- poszczególni członkowie kadry programowej są odpowiedzialni za kilka sprawności indywidualnych i do nich zgłaszają się zuchy, chcące zdobywać te sprawności,
- drużynowy opiekuje się wszystkimi zuchami ze swojej gromady zdobywającymi sprawności indywidualne.



Decyzje o przyznaniu zuchom zarówno sprawności zespołowych, jak i indywidualnych podejmowane są w kręgu rady. Więcej o zdobywaniu sprawności indywidualnych przeczytasz w rozdziale „Indywidualny rozwój zucha”.

Przygotowania do zdobywania sprawności przed kolonią to przede wszystkim wykonanie estetycznych, porządných i trwałych strojów i rekwizytów. Będziecie ich używać na kolonii bez przerwy przez kilka dni. Nie mogą się rozpaść po kilku godzinach. Muszą być wykonane z takich materiałów, aby np. przetrwać deszcz (papierowe czapki i tarcze odpadają).

Często przygotowanie do sprawności wymaga zapoznania się z obszernymi lekturami czy obejrzenia filmu. Żeby wczuć się w postać wikinga, musisz poznać historię wikingów, wiedzieć, jak żyli i czym się zajmowali. Podczas zdobywania sprawności każdy jest wikingiem. Im bardziej kadra wczuje się w rolę, tym lepiej zuchy będą się bawić, a przy okazji więcej na temat społeczności wikingów zapamiętają.

OBRĘDOWOŚĆ

Pomysł

To od ciebie i twojej kadry zależy, czy na czas trwania kolonii zamieszkacie w Narnii, Nibylandii czy może na jakiejś ciekawej planecie miliony lat świetlnych od Ziemi. Zanim jednak podejmiecie jakąkolwiek decyzję, pamiętajcie, że dobra obrzędowość to taka, która przede wszystkim odpowiada waszym zuchom.

Wybierz obrzędowość dostosowaną do wieku i zainteresowań zuchów. Jeśli większość zuchów łąda chwila przejdzie do drużyny harcerskiej, zabawa w Stumilowy Las czy wioskę krasnoludków nie jest najlepszym pomysłem. Dla gromady, w której jest więcej dziewczynek, nie wybieraj obrzędowości plemienia indiańskiego.

Warto wybrać obrzędowość, której tematyka zainteresuje również kadrę. Każdy członek kadry programowej powinien pełnić rolę wodzireja, swoim entuzjazmem wciągać zuchy do wspólnej zabawy. Zuchy będą miały z konkretną obrzędowością styczność dwa lub trzy tygodnie na kolonii, a kadra już kilka miesięcy wcześniej.

Opracowywanie obrzędowości to ślęczenie nad książkami, filmami czy poszukiwania w Internecie. To majsterkowanie, budowanie, szycie. Jeśli obrzędowość wciągnie kadrę, wszystkie te czynności staną się przyjemnością. Dodatkowo, jeśli obrzędowość będzie związana z zainteresowaniami kogoś z kadry, będziecie mieli w swoim gronie naturalnego eksperta. Do współpracy, np. przy wykonaniu rekwizytów czy strojów, można włączyć też rodziców zuchów (na pewno znajdą się wśród nich osoby mające różne przydatne wam umiejętności i zdolności).



Obrzędowość musi być dopasowana do miejsca, w którym odbywa się kolonia. Miejsce może ograniczać, ale także dostarczać dodatkowych atrakcji. Jeśli mieszkanie w namiotach, to zabawa w stare zamczysko może być trudna, ale budynek z wieloma pokojami i korytarzami otwiera przed wami taką możliwość.

Fabuła

Inspiracją do stworzenia fabuły kolonii może być ciekawa książka, film, baśń, przedmiot, któremu nadamy szczególne znaczenie. **Pamiętajcie, że nie wszystkie książki czy filmy mogą być dobrą inspiracją zuchowej obrzędowości.** Zdarzają się nieprzemysłane, a nawet szkodliwe pomysły. Motywy literackie czy filmowe, w których główny bohater ginie, z pewnością należy wykluczyć.

Obrzędowość można od początku do końca samodzielnie wymyślić. Trzeba jednak pamiętać o tym, aby fabuła była spójna i posiadała główny wątek. Bohaterowie muszą być wyraziści, charakterystyczni. Powinno być dobro, po którego stronie stoicie, a także zło, z którym walczyacie. Wreszcie musi być cel, do którego dążycie. Fabuła nie może być przy tym skomplikowana i wielowątkowa. Zuchy się wtedy pogubią i tracą orientację w tym, co się dzieje. Każde wydarzenie musi być dobrze wytłumaczone i uzasadnione. Temu służą tzw. akcje obrzędowe, wizyty bohaterów czy listy. Czasem już w trakcie trwania kolonii, w momencie, gdy zauważysz, że zuchy nie do końca zrozumiały, co się wydarzyło, warto wprowadzić np. nadprogramowy list z wyjaśnieniem.

Gdy masz już koncepcję obrzędowości, przychodzi czas na dokładne opracowanie całej fabuły. Po pierwsze trzeba wybrać **motyw przewodni**, czyli zastanowić się, dlaczego znajdziecie się w świecie wybranej obrzędowości i co będzie waszym celem. Najczęściej sięga się po jeden z trzech motywów:

- **misja** – zuchy dokonują świadomego wyboru uczestnictwa w fabule. Zwykle misja polega na pomocy wybranemu bohaterowi albo ratowaniu świata. Przykładem takiego motywu może być obrzędowość opracowana na podstawie książki J. R. R. Tolkiena „Władca pierścienia”, gdy gromada staje się drużyną pierścienia i jej celem jest zniszczenie go w płomieniach Morii,
- **intryga** – w tym wypadku zuchy zostają podstępem wciągnięte w fabułę. Jeśli nie wykonają wskazanych czynności, nie wrócą do naszego świata (np. na skutek trąby powietrznej dostają się do Krainy Oz i aby się z niej wydostać, muszą odnaleźć Czarnoksiężnika z Krainy Oz),
- **wyprawa** – fabuła obrzędowości opiera się na motywie wędrowki (w przestrzni lub w czasie), np. w poszukiwaniu skarbów.

Poniżej znajdziesz opisy dwóch obrzędowych fabuł. Pierwsza z nich to obrzędowość autorska. Jej inspiracją była zwykła skrzynia, a pomysł nawiązuje do realiów starożytnego Egiptu. Motywem przewodnim fabuły jest intryga:

Wyjeżdżamy na kolonię w zuchowych mundurach, śpiewając zuchowe piosenki. Liczymy na spokojny, beztrudny odpoczynek. Jednak już pierwszej nocy w dziwnych okolicznościach znajdujemy starą egipską skrzynię, która po otwarciu wciąga nas

w świat starożytnego Egiptu. Tajemniczy bohater opowiada historię skrzyni i uwięzionej w niej klątwy. Podczas kolonii co jakiś czas otwieramy skrzynię i w środku znajdujemy różne dziwne przedmioty. Zawsze robimy to pod osłoną nocy, a nastający po tym rano przynosi nam zupełnie nową rzeczywistość. Tak wyglądają przejścia pomiędzy zrealizowanymi cyklami sprawnościowymi. Na koniec udaje nam się zniszczyć skrzynię i w ten sposób unicestwić klątwę.

A teraz bardziej szczegółowa koncepcja obrzędowości opracowanej na podstawie książki F. Bauma „Czarnoksiężnik z Krainy Oz”, a także wielu jej adaptacji filmowych. Motyw przewodni to intryga z elementami misji:

Wyruszamy w dobrych humorach, przekonani, że czeka nas normalna, zuchowa kolonia. Jedyne, co nas niepokoi, to silny wiatr. Nic nie zapowiada, by miało wydarzyć się coś dziwnego.

Po przyjeździe rozglądamy się po naszej kolonii. Dziwią nas trochę telefony rozstawione na całym jej terenie. Podczas rozpakowywania postanawiamy dla umielenia sobie czasu posłuchać radia. Naszą uwagę zwraca dziwny komunikat radiowy. Otóż dowiadujemy się o wypadku autokaru wiozącego grupę dzieci na wakacje w Bory Tucholskie. Powodem wypadku było tornado, a pasażerowie pojazdu po prostu zniknęli... Gdy wśród wyczytywanych przez spikera nazwisk zaginionych pasażerów rozpoznajemy nasze, naprawdę zaczynamy się bać. Wieczorem dzwoni jeden z telefonów. Tajemniczy głos kieruje nas do siebie. W ten sposób trafiamy na tajne zebranie Czarodziejek. Dwie Czarodziejki, z Południa i Północy, opowiadają, że w wyniku nieznanych okoliczności zamiast Dorotki do Krainy Oz trafiły zuchy. Dowiadujemy się, że Krainą Oz włada oszust – Czarnoksiężnik, który tak naprawdę jest tylko człowiekiem. Dorotka, bohaterka książki, powinna go zdemaskować i wszystko miało się dobrze skończyć. Jeśli do tego nie dojdzie, władzę przejmie zła Wiedźma ze Wschodu. Czarodziejki nie chcą do tego dopuścić. Dlatego proszą zuchy o pomoc. Naszym zadaniem będzie odtworzenie losów Dorotki i zdemaskowanie Czarnoksiężnika z Krainy Oz. Nie możemy jednak nikomu zdradzić prawdy, gdyż grozi to zakłóceniem kontinuum czasoprzestrzeni. Możemy liczyć na pomoc trzech przewodników, których wkrótce spotkamy. Dodatkowo otrzymujemy jeszcze srebrne trzewiczki, dzięki którym można przenosić się w przestrzeni. Można ich jednak użyć tylko trzy razy.

Trafiliśmy do Szmaragdowego Grodu (stolicy Krainy Oz). Na wstępie musimy go jednak odnowić, gdyż jest bardzo zaniedbany. Wkrótce po upiększeniu i otwarciu Szmaragdowego Grodu organizujemy zasadzkę na Lwa, który kręci się po okolicy. Okazuje się on pierwszym, choć bardzo tchórzliwym przewodnikiem. Obiecuje doprowadzić nas do Czarnoksiężnika pod warunkiem, że ofiarujemy mu odwagę. W tym celu kierujemy się za sprawą srebrnych trzewiczków do osady wikingów, gdzie zdobywamy artefakt odwagi.

Po powrocie do Szmaragdowego Grodu naszą uwagę zwracają dziwne odgłosy. Okazuje się, że to skrzypienie Blaszanego Drwala. Chcemy z nim porozmawiać,

jednak trzyma się od nas z daleka. Polewamy go wodą i gdy jest już zardzewiały, zmuszamy do rozmowy. Okazuje się drugim przewodnikiem, który w zamian za doprowadzenie do Czarnoksiężnika żąda dla siebie serca.

Za pomocą użytych po raz drugi srebrnych trzewików trafiamy do Krainy Artystów, gdzie zdobywamy artefakt serca. Następnie spotykamy trzeciego przewodnika. To strach na wróble. Okazuje się jednak tak głupi, że myli nas z ptakami. Dochodzimy do wniosku, że musimy znaleźć dla niego rozum, bo inaczej się z nim nie dogadamy. Nie wiemy jednak, co robić, więc prosimy o radę doświadczonych rodziców, o przyjeździe których uprzedzają nas czarodziejki. Rodzice radzą, abyśmy skierowali się po wiedzę do naszych przodków. Dlatego wyjeżdżamy na rajd, na którym podążamy szlakiem średniowiecznych zamków. Tak zdobywamy artefakt rozumu.

Po powrocie zauważamy, że zła Wiedźma ze Wschodu wykrađa artefakty dla przewodników, chcąc uniemożliwić nam realizację misji. Cudem udaje nam się je odzyskać. Pomagają nam w tym przewodnicy: Lew swoją odwagą, Drwal empatią, a Strach rozumem. Dzięki nam odkrywają, że to, czego pragnęli, zawsze w nich było. Wreszcie odnajdujemy Czarnoksiężnika i wyjawiamy światu jego tajemnicę. Oszust okazuje skruchę i opowiada swoją historię. Pozwalamy mu odejść. Krainą Oz odtąd będą rządzić dobre Czarodziejki, a my możemy spokojnie wrócić do domów...

Elementy obrzędowości

Gdy został już wybrany temat obrzędowości i opracowana jest fabuła, czas wymyślić poszczególne elementy obrzędowe. Poniżej przedstawiamy obrzędowość odpowiednią do fabuły związanej z Krainą Oz:

- **Nazwa:** Kraina Oz.
- **Totem:** srebrne trzewiki w saskwie przymocowanej do drzewca.
- **Flaga:** flaga z herbem Szmaragdowego Grodu (na kolonii może funkcjonować również flaga państwowa).
- **Chusty:** w kolorze szmaragdowym, z inicjałami OZ w rogu.
- **Okrzyk zwołujący krąg rady:**
Grodzian tajna to narada,
tu poważnym być wypada.
Spory w Szmaragdowym Grodzie
trzeba rozwiązywać – tak jest w modzie.
- **Kronika:** listy z opisem dnia wkładane do butelek i przechowywane w pobliskim oczku wodnym.
- **Lista spraw:** sprawy wypisuje się na małych karteczkach i wrzuca do specjalnej szkatułki.

- **Świetlica:** sala tronowa Szmaragdowego Grodu (tron, świeczniki, tarcze, różne ozdoby).

- **Współzawodnictwo:** waga z saskwami na szmaragdy i strzałką wskazującą wyniki.

- **Piosenka:**
Hallo! To my!
Mieszkamy tu wszyscy.
Bo ten gród to kraina,
której się nie zapomina.
Gdy poznacie Szmaragdowy Gród,
Szmaragdowy Gród,
Szmaragdowy Nowy Gród,
Pokochacie ten prawdziwy cud –
tu wszystkiego mamy w bród.

Kraina Oz! Kraina snów!
Kraina ta krainą marzeń! x2

Hallo! Jest tam kto?
 Nie, nie ma nikogo,
 Tylko my! Misję mamy –
 na pewno radę damy.
 Gdy poznacie Szmaragdowy Gród,
 Szmaragdowy Gród,
 Szmaragdowy Nowy Gród,
 Pokochacie ten prawdziwy cud –
 tu wszystkiego mamy w bród.

Kraina Oz! Kraina snów!
 Kraina ta krainą marzeń! x2

● **Nazwy szóstek:** można skorzystać z motywu stron świata, który jest istotny w fabule (np. „Dzieci Południa”, „Dzieci Północy”, „Dzieci Zachodu” i „Dzieci Wschodu”).

● **Tablica ogłoszeń:** na niej znajdują się ważne informacje dotyczące życia na kolonii, tzn. rozkład dnia, plan i ha-

sto dnia, piosenka kolonijna, ciekawostki „z zagranicy” (np. z obozu harcerskiego), „chmurka” (pogoda), adres kolonii, regulaminy i programy sprawności indywidualnych. Tablica wygląda jak strach na wróble w za dużej koszuli, do której przypinamy informacje.

● **Codzienne budzenie:** specjalna melodia, zmieniająca się w każdym cyklu sprawnościowym.

● **Powitanie dnia:** po pobudce zuchy będą zbierać się we wspólnym kręgu i witać dzień, śpiewając piosenkę.

● **Zakończenie dnia:** zuchy zgromadzone wokół totemu będą śpiewać obrzędową piosenkę.

● **Wystrój:** warto zajrzeć do książek z ilustracjami lub filmów o Czarnoksiężniku z Krainy Oz, jest tam wiele inspiracji do wystroju kolonii.

Akcje obrzędowe

Warunkiem włączenia się zuchów w fabułę są dobrze przeprowadzone akcje obrzędowe. To one mają wciągnąć zuchy w inny świat, w którym będą przebywać przez kilka dni.

● **Akcja wprowadzająca.** Jest to istotny pierwszy kontakt zuchów ze światem, w którym spędzą kilkanaście następnych dni. Zwykle podczas niej pojawia się bohater, który przedstawia zuchom fabułę i wskazuje zadania, jakie mają wykonać. Jego przekaz musi być jasny, zrozumiały dla zuchów. Ta akcja ma na celu również zainteresowanie zuchów fabułą, dlatego postaramy się, żeby była dla nich szczególnie atrakcyjna.

● **Akcje kolejne (wprowadzające sprawności).** Są to przełomowe momenty dla głównego wątku całej fabuły. Zuchy dowiadują się o nowych zadaniach lub pomysłach na kolejne przygody, odkrywają nowe fakty, odnajdują różne przedmioty o szczególnych znaczeniach. Potrzebne jest to, aby osiągnąć cel fabuły. Zwykle akcja organizowana jest wieczorem lub w nocy, aby kolejnego dnia zuchy mogły obudzić się np. jako marynarze, a nie gromada Robin Hooda.

● **Akcja kończąca.** To najbardziej spektakularna akcja, zwieńczenie wszystkich wysiłków, kształtowania postaw, odwagi i poświęcenia. Zakończenie poprzedza często chwila niepewności – czy misja się powiedzie? Ale potem najczęściej nadchodzi ulga i radość, że nasz trud został nagrodzony. Pamiętaj, aby podczas tej akcji wytłumaczyć zuchom, dlaczego robieramy obrzędowe, ważne przez całą kolonię dekoracje. Może po to, aby zatrzeć ślady i aby już nikt z zewnątrz nie dotarł

do tajemniczej krainy? Powodów może być wiele, trzeba tylko pomyśleć.

Akcja obrzędowa to przedstawienie. Są aktorzy – kadra i widownia – gromada zuchów. Widzowie jednak nie siedzą w rzędach. W każdej chwili niesforny zuch może podbiec, swoim zachowaniem zakłócić przebieg akcji. Inny może zadać gościowi niewygodne pytanie. Trzeba to wszystko przewidzieć. Dlatego każdy z kadry gra, ale jednocześnie pilnuje, by zuchy nie podchodziły za blisko gościa, jeśli to nie jest wskazane.

Jeśli wszystko szczegółowo zaplanujesz, to zuchy będą miały niesamowite wspomnienia, a ty będziesz obserwować, jak podczas akcji rozwija się fabuła obrzędowości. Pamiętaj też o jednej ważnej kwestii. **Zawsze po akcji musi odbyć się krótka narada gromady, podczas której zuchy relacjonują i wyjaśniają, co się przed chwilą wydarzyło. Dzięki temu te zuchy, które nie zorientowały się w akcji, będą miały szansę zrozumieć kolejny zwrot fabuły. To również czas, gdy kadra może skierować uwagę zuchów na to, co istotne.** Jeśli zauważysz, że zuchy nie skupiają się na wątku, który jest niezbędny do zrozumienia dalszego rozwoju fabuły, naprowadź je na niego odpowiednimi pytaniami. Mimo tego, że akcję często przeprowadza się wieczorem czy w nocy, najlepiej narady odbywać tuż po niej. Jeśli od razu w ten sposób nie podsumujesz akcji, rano zuchy nie będą już wiele pamiętały.

Na zakończenie jeszcze jedna uwaga. **Miernikiem dobrej akcji obrzędowej nie jest osiągnięty podczas niej poziom strachu u zuchów.** Akcja obrzędowa ma być emocjonująca, a nie przerażająca. Przede wszystkim dlatego, że kilka takich akcji może nieodwracalnie wpłynąć na psychikę zuchów:

- Przerażone zuchy nie rozumieją sensu merytorycznego akcji, bo skoncentrują się na tym, by „przetrawić”, a nie zrozumieć, o co chodzi.
- W skrajnych sytuacjach może się zdarzyć, że wystraszone zuchy np. rozbiegną się po lesie.
- Nie trzeba skrajnej sytuacji, by zuchy posikały się ze strachu. Nie w przenośni, ale dosłownie!
- Nawet bez strasznych akcji obrzędowych zuchy boją się nocą chodzić do latryny (WC). Wyobraź sobie, co się stanie, gdy akcja obrzędowa ten strach spotęguje.

Akcja obrzędowa jest formą zabawy. Wprowadza i uzasadnia obrzędowość, rozwija wyobraźnię i logiczne myślenie. Klimat jest istotny, ale najważniejsze jest poczucie bezpieczeństwa, które musicie zapewnić zuchom. Potrzeba bezpieczeństwa jest bowiem jedną z najbardziej podstawowych (zaraz

Zawsze w czasie obrzędowych działań bohaterowie powinni mieć odpowiednie stroje i rekwizyty. Trzeba je przygotować przed kolonią, wtedy przydzielić role, ewentualnie zapewnić pomoc z zewnątrz (np. obozujących w sąsiedztwie harcerzy). Do odegrania akcji można wykorzystać gości, którzy odwiedzili kolonię.



po potrzebach biologicznych – np. snu, pokarmu), a jej niezaspokojenie wywołuje poważne konsekwencje w rozwoju i zachowaniu człowieka.

Zdecydowanie lepiej akcje obrzędowe organizować późnym wieczorem, a nie w środku nocy. Wybudzone ze snu zuchy nie potrafią skupić się na przekazywanej im treści. Powstaje wtedy niepotrzebne zamieszanie – na kolonie jadą dzieci o różnym stopniu samodzielności, a nocne budzenie wymusza na nich ubranie się, po powrocie rozebranie, co dodatkowo nie sprzyja porządkowi w miejscu zakwaterowania. Jeśli jednak zdecydujecie się wyciągać zuchy z łóżek, pamiętajcie, by były właściwie ubrane i miały na nogach odpowiednie obuwie.

PLANOWANIE KOLONII KROK PO KROKU

Krok 1. Tworzenie fabuły, wybór sprawności

Przykładowa koncepcja obrzędowości oparta jest na książce F. Bauma „Czarnoksiężnik z Krainy Oz” oraz jej adaptacjach filmowych. Motyw przewodni to intryga z elementami misji. Wybrane sprawności to: „wiking”, „artysta”, „wszędobylski”.

Krok 2. Plan wydarzeń

Dokonaj analizy fabuły i ułóż plan logicznie powiązanych ze sobą wydarzeń, które muszą po sobie nastąpić. W naszym przykładzie plan wydarzeń jest następujący:

- **Podróż.** W fabule zaznaczyliśmy, że podróż przebiega spokojnie – pozornie, bo przecież niepokoi nas silny wiatr. Oczywiście nie mamy wpływu na panujące w dniu wyjazdu warunki atmosferyczne, więc kadra powinna być czujna, wychwycić i zintensyfikować najmniejszą okoliczność, która mogłaby wskazywać na „panujący silny wiatr”, nawet jeśli trzeba będzie trochę zmyślać.

- **Prolog.** Wchodząc do budynku lub na teren kolonii (są już główne elementy pionierki i wystroju), zuchy widzą umieszczone w różnych miejscach telefony, podczas rozpakowywania słuchają audycji radiowej, z której wynika, co się wydarzyło... To wszystko intryguje zuchy, ale nie wiedzą jeszcze, o co chodzi... Tu ważna jest rola kadry, która musi wczuć się w sytuację i „nakręcić” zuchy.

- **Akcja wprowadzająca spotkanie z czarodziejkami.** Zuchy poznają opisaną w fabule historię i zostają poproszone o pomoc. Należy zadbać o to, by dokładnie wiedziały, czego się od nich oczekuje.

- **Wykonywanie zdobnictwa kolonijnego.** Zuchy odbudowują Szmaragdowy Gród, zaniedbany przez Czarnoksiężnika. Ta część jest zakończona uroczystym otwarciem kolonii.

- **Zasadzka na Lwa, czyli akcja obrzędowa wprowadzająca do pierwszego cyklu sprawnościowego („wikinga”).** Zuchy dowiadują się, że muszą zdobyć dla Lwa odwagę. W kręgu rady po burzliwej dyskusji decydują, że najlepiej udać się po nią do wioski wikingów. Przemieszczają się za pomocą czarodziejskich trzewików. Następnego dnia zuchy budzą się już jako wikingowie.

● **Cykl sprawnościowy „wiking”.** Sprawność realizowana jest w ciągu kilku dni, które muszą zostać zaplanowane tak, by w momencie kończącym sprawność artefakt odwagi był w rękach zuchów. Używając zaczarowanych trzewików, zuchy wracają do Szmaragdowego Grodu.

● **Spotkanie z Blaszanym Drwalem.** To akcja obrzędowa wprowadzająca do sprawności „artyści”. Blaszański Drwal zażądał dla siebie serca. Do krainy artystów zuchy przenoszą się znów za pomocą zaczarowanych trzewików.

● **Cykl sprawnościowy „artysta”.** Zuchy spędzają kilka dni na zajęciach artystycznych i zdobywają artefakt serca. Z nim, znów za sprawą trzewików, wracają do Szmaragdowego Grodu.

● **Spotkanie ze Strachem na Wróble.** To jest kolejna akcja obrzędowa wprowadzająca do cyklu sprawnościowego.

● **Odwiedziny rodziców.** Nie realizujemy tu programu, ponieważ większość dzieci i tak spędzi ten dzień z rodzicami. Jednak na kolonii zuchowej nic nie pozostaje bez wytłumaczenia. Skoro zuchy nie wiedzą, jak pomóc głupiemu Strachowi na Wróble, wysyłają posłańca do czarodziejek. Te zalecają zwrócić się po radę do rodziców. Rodzice radzą, by zuchy udały się po wiedzę do naszych przodków.

● **Rajd.** Zdobywając sprawność „wszędobylskiego”, zuchy podążają szlakiem średniowiecznych zamków. Tak zdobywają artefakt rozumu.

● **Zdemaskowanie Czarnoksiężnika, czyli zakończenie.** Po powrocie zuchów z rajdu do końca kolonii zostały jeszcze 4 dni. To za mało na zdobywanie sprawności, bowiem powinno ono trwać właśnie 3–4 dni (gdyby je zrealizować, zabrakłoby czasu na likwidację i posprzątanie po kolonii). Można więc zorganizować całodzienną grę fabularną, zakończoną akcją obrzędową będącą zwieńczeniem całości.

● **Pożegnanie z kolonią i wielkie sprzątnięcie.** Wystarczy na to dwa dni. Trzeba zuchom wytłumaczyć, dlaczego teraz likwidujemy Szmaragdowy Gród. Podczas akcji kończącej zuchy zostaną poproszone o zamaskowanie śladów po Szmaragdowym Grodzie, by nie trafił do niego ktoś nieodpowiedni.

Krok 3. Harmonogram, czyli kratka kolonii

Wiesz już, jakie wydarzenia i w jakiej kolejności powinny po sobie logicznie następować. Teraz trzeba to wszystko dobrze rozplanować, aby wypełnić 21 dni kolonii. Należy przy tym uwzględnić np. terminy wspólnych imprez zgrupowania. Nie zapominaj też, że w każdą niedzielę duża część zuchów będzie uczestniczyć w mszy świętej. **Pamiętaj o czasie przeznaczonym na higienę** (wielka kąpiel zuchów może zająć nawet dwie godziny).

Wypisz daty wszystkich obozowych dni. Następnie zaznacz planowane cykle sprawnościowe i nanieś informacje o ważnych wydarzeniach (akcjach obrzędowych, imprezach zgrupowania, ale także myciu zuchów), które danego dnia powinny się odbyć. Jest to o tyle istotne, że np. w czasie popołudnia, na które przypada kąpiel zuchów, nie można organizować dużego przedsięwzięcia programowego, bowiem nie wystarczy na nie czasu.

Szkic harmonogramu kolonii

Dzień kolonii	Ważne wydarzenie
Dzień 1	Pionierka (odbudowa Szmaragdowego Grodu)
Dzień 2	Wprowadzenie (tajne zebranie czarownic)
Dzień 3	Otwarcie podobożu, zasadzka na Lwa, mycie
Dzień 4	Sprawność „wikinga” (rozpoczęcie zdobywania)
Dzień 5	
Dzień 6	Ognisko zgrupowania
Dzień 7	Popołudnie – mycie
Dzień 8	Odnalezienie artefaktu odwagi, powrót do Szmaragdowego Grodu, wizyta Błazanego Drwala
Dzień 9	Sprawność artysty (rozpoczęcie zdobywania)
Dzień 10	Popołudnie – mycie
Dzień 11	
Dzień 12	Teatr
Dzień 13	Festiwal obozowy, odnalezienie artefaktu serca, powrót do Szmaragdowego Grodu, spotkanie ze Strachem na Wróble, wysłanie posłańca do czarodziejek, mycie
Dzień 14	Odwiedziny rodziców, zuchy pytają rodziców o radę
Dzień 15	Sprawność „wszędobylskiego” (wycieczka)
Dzień 16	
Dzień 17	Odnalezienie artefaktu mądrości
Dzień 18	Zakończenie (zdemaskowanie Czarnoksiężnika)
Dzień 19	Wielkie podsumowanie (w tym sprzątanie), Obietnica Zucha, mycie
Dzień 20	Ognisko kończące kolonię
Dzień 21	Apel zgrupowania, wyjazd

Krok 4. Właściwy program pracy

W tym momencie dysponujesz już prawie wszystkim, co potrzebne, by napisać szczegółowy harmonogram pracy kolonii. Prawie, bo brakuje jeszcze pomysłów na to, co konkretnie chcesz robić z zuchami, zdobywając poszczególne sprawności. Po zapoznaniu się z programami sprawności oraz przekopaniu przez literaturę poświęconą tematowi wypisujesz na kartce wszystko, co zuchy powinny wiedzieć np. o wikingach, a także przydatne umiejętności, jakich można je przy tej sprawności nauczyć.

SPRAWNOŚĆ „WIKINGA”

- stroje wikingów,
- nauka pisma runicznego,
- nauka leczenia ziołami,
- nauka haftów, wykonywania ozdób z drutu,
- lepienie z gliny,
- polowanie (gra terenowa),
- uczta,
- tańce,
- wierzenia,
- budowa drakkaru,
- budowa osady wikingów,
- wyprawy wodne wikingów.

SPRAWNOŚĆ „ARTYSTY”

- kurs rysunku,
- różne techniki plastyczne,
- plener,
- wernisaż,
- cyrk,
- konkurs kulinarny,
- pokaz mody,
- zajęcia aktorskie,
- wielki teatr zuchowy,
- festiwal.

SPRAWNOŚĆ „WSZĘDOBYLSKIEGO”

- poznanie okolicy,
- odznaki PTTK,
- konkurs na ilustrację z zuchowej wędrowki,
- bank wędrowkowych wspomnień.

Teraz to wszystko, co przed chwilą wypisałeś, podziel na dni i nanieś na rozpisany wcześniej schemat kratki obozu. Pamiętaj, że najwięcej czasu na realizację programu jest przed południem. Na wieczór nie planuj zbyt wiele. Toaleta i krąg rady wypełnią sporo wieczornego czasu, a o godz. 22.00 zuchy powinny już być w łózkach.



Uzupełniony harmonogram kolonii

Dzień 1. Nieoczekiwana zmiana miejsc	
Rano	Wyjazd
Popołudnie	Rozlokowanie na kolonii, wysłuchanie audycji radiowej
Wieczór	Spacer po terenie kolonii (wyjaśnienie zuchom, co gdzie jest i jak z tego korzystać)
Noc	Tajne zebranie czarodziejek. Podjęcie decyzji o odbudowie Szmaragdowego Grodu
Dzień 2. Odbudowa Szmaragdowego Grodu	
Przedpołudnie	Ustanowienie praw rządzących grodem (regulaminów), odbudowa grodu (zdobnictwo)
Popołudnie	Odbudowa grodu (zdobnictwo cd.)
Wieczór	Między nami grodzianami (kominek integracyjny)
Dzień 3. Stajemy się mieszkańcami Szmaragdowego Grodu	
Przedpołudnie	Wprowadzenie obrzędowości kolonii i tworzenie jej elementów
Popołudnie	Tworzenie elementów obrzędowości kolonii cd.
Wieczór	Uroczyste otwarcie Szmaragdowego Grodu (otwarcie kolonii)
Noc	Zasadzka na tchórzliwego Lwa
Dzień 4. W osadzie wikingów	
Przedpołudnie	Budowanie osady wikingów
Popołudnie	Robienie strojów i ozdób wikingów, nauka pisma runicznego
Wieczór	Nauka ziołolecznictwa
Uwaga. Decyzja o zdobywaniu sprawności „wikinga”	
Dzień 5. Wielkie łowy	
Przedpołudnie	Przygotowanie do polowania (wykonywanie broni, ćwiczenie celności, spostrzegawczości, zręczności, umiejętności podkradania się)
Popołudnie	Polowanie (gra terenowa)
Wieczór	Wielka ucztą (tańce, śpiew, opowieści o wierzeniach wikingów)
Dzień 6. Targ wikingów	
Przedpołudnie	Przygotowanie towarów (hafty, garncarstwo, rzeźby)
Popołudnie	Targ
Wieczór	Spotkanie z mieszkańcami sąsiednich osad (ognisko)
Dzień 7. Wyprawy wodne wikingów	
Przedpołudnie	Ćwiczenia wodne wikingów (posługiwanie się kołem ratunkowym, rzut kołem do celu, wydobywanie skarbów, pływanie na czas)
Popołudnie	Wyprawa po skarby
Wieczór	Chrzest morski

CZĘŚĆ V. KOLONIA ZUCHOWA

Dzień 8. Porwanie	
Przedpołudnie	Porwanie jednego z wikingów, przygotowanie zasadzki na porywaczy
Popołudnie	Odbicie porwanego i zdobycie artefaktu odwagi
Wieczór	Przygotowanie pułapki na Blaszanego Drwala
Noc	Wizyta Blaszanego Drwala
Uwaga. Przyznanie sprawności „wikinga”	
Dzień 9. ZASP – Zuchowa Artystyczna Szkoła Plastyczna	
Przedpołudnie	Kurs rysunku (zasady cieniowania, perspektywa)
Popołudnie	Plener malarski
Wieczór	Wernisaż
Uwaga. Podjęcie decyzji o zdobywaniu sprawności artysty	
Dzień 10. Popisy cyrkowe	
Przedpołudnie	Przygotowanie numerów cyrkowych (akrobatyka, żonglerka, sztuki magiczne)
Popołudnie	Przygotowanie strojów i dekoracji
Wieczór	Pokazy sztuk cyrkowych – dla gości
Dzień 11. Artystyczny smak i gust	
Przedpołudnie	Kuchnia artystyczna (konkurs kulinarny)
Popołudnie	Projektowanie strojów i przygotowania do pokazu mody
Wieczór	Pokaz mody
Dzień 12. Na deskach teatru	
Przedpołudnie	Warsztaty teatralne (ćwiczenie dykcji, recytacji, mimiki, gestów)
Popołudnie	Przygotowania do przedstawienia
Wieczór	Bajka na dobranoc (wielki teatr zuchowy)
Dzień 13. Festiwal	
Przedpołudnie	Przygotowanie programu artystycznego
Popołudnie	Festiwal – zuchy otrzymują nagrodę (artefakt serca)
Wieczór	Wizyta Stracha na Wróble, narada u czarownic
Uwaga. Przyznanie sprawności „artysty”	
Dzień 14. Rodzice radzą	
Przedpołudnie	Piknik z zuchami, do których nie przyjechali rodzice
Popołudnie	Piknik cd.
Wieczór	Zuchy postanawiają posłuchać rady rodziców i decydują o poszukiwaniu mądrości tam, gdzie żyli ich przodkowie; przystępują do Klubu Wszędobylskich
Uwaga. Decyzja o zdobywaniu sprawności „wszędobylskiego”	

CZĘŚĆ V. KOLONIA ZUCHOWA

Dzień 15. Klub Wszędobylskich	
Przedpołudnie	Wyprawa w nieznaną – dojazd do Gniewu
Popołudnie	Zwiedzanie Gniewu
Wieczór	Kominek (podsumowanie zwiańdów)
Dzień 16. Szlakiem naszych przodków	
Przedpołudnie	Szlakiem średniowiecznych zamków – Kwidzyn i Sztum
Popołudnie	cd.
Wieczór	Zuchy sprawdzają, co zarejestrowała kamera (rysunki z wycieczki)
Dzień 17. Gdzie się podziały dawne zamki	
Przedpołudnie	Zuchy zwiedzają Pasłęk (odnalezienie ostatniego artefaktu)
Popołudnie	Powrót na kolonię
Wieczór	Kominek – kwiz (podsumowanie wycieczki)
Uwaga. Przyznanie sprawności „wszędobylskiego”	
Dzień 18. Zdemaskowanie Czarnoksiężnika	
Przedpołudnie	Podchody – latające małpy kradną zuchom artefakty, zuchy poszukują ich, podążając za wskazówkami czarodziejek
Popołudnie	Zuchy odbierają artefakty Wiedźmie (gra fabularna)
Wieczór:	Wizyta u Czarnoksiężnika – zdemaskowanie
Uwaga. Zakończenie obrzędowości (wielki finał)	
Dzień 19. Powrót do rzeczywistości	
Przedpołudnie	Tajemnicza mapa – zuchy zastanawiają się, jak dotrzeć w oznaczone miejsce
Popołudnie	Zuchowy bieg terenowy
Wieczór	Obietnica Zucha
Dzień 20. Zacieranie śladów	
Przedpołudnie	Porządkowanie terenu kolonii, ostatni spacer
Popołudnie:	Pakowanie
Wieczór	Ognisko zuchowe
Dzień 21. To już jest koniec	
Przedpołudnie	Apel, zacieranie naszych śladów
Południe:	Wyjazd

Krok 5. Majsterka kadry

Wiesz już, co chcesz robić na kolonii, masz napisany program pracy, teraz nadzedł czas na przygotowanie rekwizytów oraz elementów obrzędowości. Kadra powinna podzielić się pracą. Im więcej przygotujesz przed kolonią, tym mniej cza-

su będziesz potrzebował na to na miejscu. A tam często przygotowanie do zajęć odbywa się kosztem wypoczynku i snu kadry. I jeszcze jedno – rekwizyty przygotowywane przed kolonią są zwykle wykonane staranniej i dokładniej. Wpływ ma na to wiele czynników: więcej czasu, dostęp do sprzętu (komputer, drukarka, ksero), a także większy zapas (który w wyniku zmęczenia podczas kolonii niekiedy maleje).



PROGRAM KOLONII „ZUCHOWA AGENCJA DETEKTYWISTYCZNA”

I. Charakterystyka gromady

Gromada działa w szkole przy ul. Bonifacego 10 od 2004 r. W roku harcerskim 2012/2013 odnotowaliśmy rekordową frekwencję: w drugiej połowie roku do gromady należało 45 zuchów, a ok. 40 regularnie przychodziło na zbiórki. W każdym spotkaniu wyjazdowym uczestniczyły te same 32 zuchy – i one właśnie pojadą na kolonię.

Dzieci zrzeszone w gromadzie w większości chodzą do Szkoły Podstawowej nr 339 i Szkoły Podstawowej nr 307. W tym roku przybyło nam także kilka osób ze Szkoły Podstawowej nr 212, po rozpadzie działającej tam do tej pory gromady. Mamy również kilka zuchów, które trafiły do gromady z polecenia i chodzą do innych szkół. W gromadzie panuje bardzo dobra atmosfera, a przyjaźnie związane na zbiórkach owocują spotkaniami w „życiu prywatnym” naszych podopiecznych.

W gromadzie w tej chwili jest taka sama liczba chłopców i dziewczynek. Zuchy pochodzą z rodzin średnio zamożnych, niemających większych problemów finansowych. Nie ma dzieci z rodzin dysfunkcyjnych. Wszystkie zuchy, które były z nami w ciągu roku, mają mundury i złożyły Obietnicę. Kilkoro zuchów posiada gwiazdki. Wszystkie zuchy bardzo chętnie zdobywają sprawności.

W minionym roku udało nam się zrealizować większość zaplanowanych przedsięwzięć: zorganizowaliśmy dwa biwaki, cztery cykle sprawnościowe, zrobiliśmy i zdobyliśmy plaketkę gromady. Bardzo dobrze układają nam się relacje z rodzicami naszych podopiecznych. Udało się ich zaangażować w organizację biwaków, a ojciec jednego zucha przygotowuje stronę internetową gromady.

Nasze zuchy uwielbiają ruch. W ciągu roku szkolnego nie mają jednak wiele okazji do tego rodzaju aktywności. Dlatego na kolonii planujemy wiele zajęć ruchowych.

Spośród kadry tylko Klara, Jasiek i Karol nie mają doświadczenia w opiece nad szóstką. Mamy jednak nadzieję, że nie będzie to przeszkodą w dobrej i bezpiecznej zabawie, zwłaszcza, że nad wszystkim czuwać będzie jak zwykle drużynowa Ania.

Kolonia będzie służyła przygotowaniu do wielkich zmian, jakie czekają gromadę w przyszłym roku. Drużynowa Ania przekaże wtedy gromadę Maćkowi, który powinien na kolonii zdobyć autorytet u zuchów i doświadczenie.

2. Charakterystyka uczestników

- **Zosia** jest bardzo pogodna, ma duże predyspozycje przywódcze – wyraźnie dominuje w grupie. Chce zwracać na siebie uwagę. Lubi aktywność fizyczną i śpiew. Jest uzdolniona muzycznie. Przyjaźni się z Julką.

- **Julia** jest bardzo samodzielna i mądra. Ma zdolności lideryskie, jest systematyczna i ambitna. Nie zraża się porażkami. Bardzo lubi aktywność ruchową.

- **Karolina** jest spokojna, zrównoważona, bardzo dobrze wychowana i grzeczna. W trakcie zabawy nie ma jednak oporów np. przed babraniem się w błocie.

(Podobną charakterystykę sporządzamy dla każdego zucha. Podczas kolonii można uzupełnić charakterystyki).

3. Charakterystyka kadry

- **Komendantka.** Ania, lat 22, harcerka orla, instruktorka w stopniu przewodniczki (otwarta próba podharcemistrzowska). Drużynowa od czterech lat, wcześniej przyboczna w tej gromadzie i harcerka w drużynie starszoharcerskiej. To jej siódma kolonia z zuchami, a czwarta, którą prowadzi (wcześniej: opiekun szóstki, oboźny i zastępca komendanta). Ukończyła kurs drużynowych, kurs przewodnikowski, posiada uprawnienia wychowawcy kolonijnego. Jest studentką nauk politycznych na Uniwersytecie Warszawskim. Gra na gitarze, jej hobby to żeglarstwo.

(W podobny sposób sporządzamy charakterystykę zastępcy komendanta, oboźnego i każdego z opiekunów szóstek).

4. Podział zadań w komendzie

- **Ania, komendantka.** Koordynacja całości, kontakty z rodzicami, kontakty z komendą zgrupowania, rozwiązywanie sytuacji konfliktowych, przygotowanie i prowadzenie zajęć „Zagadka na Bliskim Wschodzie”, praca z kadrami.

- **Marta, zastępczyni komendantki.** Prowadzenie książki pracy, uzupełnianie charakterystyki zuchów, prowadzenie niektórych odpraw, czuwanie nad systemem nagród i kar, uzupełnianie kroniki, przygotowanie i prowadzenie zajęć „Zagadka w Afryce”, praca z zuchami zdobywającymi trzecią gwiazdkę.

- **Krysia.** Czuwanie nad przestrzeganiem harmonogramu dnia i porządku na kolonii, prowadzenie niektórych odpraw kadry, praca z zuchami zdobywającymi drugą gwiazdkę, przygotowanie i realizacja cyklu „detektyw”, wędrówki.

- **Klara.** Opieka nad szóstką I, aktualizacje tablic ogłoszeń, razem z Maćkiem praca z zuchami zdobywającymi pierwszą gwiazdkę, przygotowanie i realizacja zajęć „Zagadka w Chinach”.

- **Maciek.** Razem z Klarą praca z zuchami zdobywającymi pierwszą gwiazdkę, opieka nad szóstką II (Maciek ma najtrudniejszą szóstkę i to na niej powinien się skupić przez cały czas kolonii).

● **Janek.** Opieka nad szóstką III, poranna gimnastyka, porządek oraz higiena zuchów.

● **Karol.** Opieka nad szóstką IV, śpiewanki, czystość suszarni.

5. Cele kolonii

● Cele kadrowe:

■ Kadra zintegruje się i przejdzie skrócony kurs wodzów zuchowych prowadzony przez Anię.

■ Maciek zdobędzie autorytet i praktyczne umiejętności radzenia sobie z zuchami.

■ Krysia i Marta zakończą próbę na stopień samarytanki, a Klara – pionierki.

● Cele organizacyjne:

■ Zuchy utworzą stałe szóstki, które będą funkcjonować w ciągu roku w gromadzie.

■ Zuchy podejmą systematyczne zdobywanie gwiazdek.

■ Każdy zuch zdobędzie przynajmniej trzy sprawności indywidualne.

■ Nawiążemy współpracę z innymi gromadami, które przebywają na kolonii w tym samym zgrupowaniu.

■ Zuchy nauczą się dbałości o mundur i porządek.

● Cele wychowawcze:

■ Podniesiemy poziom odpowiedzialności i dyscypliny w gromadzie.

■ Ukształtujemy w zuchach zrozumienie dla innych kultur.

■ Zwiększymy samodzielność zuchów.

■ Zwiększymy poziom umiejętności społecznych zuchów.

6. Obrzędowość

● **Fabuła.** Powołujemy do życia **Zuchową Agencję Detektywistyczną**. Pomaga nam w tym tajemniczy Agent 007. Cykl inspirowany jest przygodami Jamesa Bonda, Sherlocka Holmesa i Inspektora Gadżeta.

Zajęcia na kolonii dzielą się na kilka części:

■ szkolenie agentów – trzy dni (Krysia),

■ zagadka w Afryce – trzy dni (Marta),

■ zagadka w Chinach – jeden dzień (Klara),

■ zagadka na Bliskim Wschodzie – trzy dni (Ania),

■ tajemnica klasztoru Buddy – jeden dzień (Ania),

■ wędrówka – jeden dzień (Krysia),

■ zakończenie działalności Zuchowej Agencji Detektywistycznej – jeden dzień (Janek).

Zajęcia zostaną przyporządkowane następującym cyklom sprawnościowym:

■ „detektyw”,

■ „obrońca czystej wody”,

■ „podróżnik”.

● **Strój obrzędowy.** Zuchy – czarne koszulki z napisem na plecach i logo szóstki na piersi, czarne okulary; kadra – dziewczyny czarne spódnice, marynarki,

białe koszule i czarne krawaty, chłopaki – czarne spodnie i marynarki, białe koszule i czarne krawaty. Do tego każdy dostaje identyfikator na smyczy.

● **Wystrój.** Kolonia staje się tajną bazą Zuchowej Agencji Detektywistycznej. Są w niej m.in. **namioty zuchów** – kwatery wydziałów, **światlica** – hangar na nasze samoloty, **tablica ogłoszeń** – superkomputer, **totemy szóstek** – identyfikatory pozwalające na wejście do namiotu (odciski łapek zrobione farbą i podpisane pseudonimami zuchów), a także **skrzynka na tajne wiadomości** oraz **super tajna tablica z ukrytymi wskazówkami**. Przydadzą się też mapy świata, żeby było widać, gdzie aktualnie jesteśmy.

7. Obrzędowy system nagród

Zuchy będą oceniane przez Agenta 007, który będzie podrzucał im swoje nagrania. Co wieczór Bond podsumuje w ten sposób dzień. Poza tym będą funkcjonowały wyróżnienia indywidualne i zespołowe.

● **Wyróżnienia indywidualne.** Codziennie będziemy przyznawać specjalne wyróżnienia: za dzielność, za mówienie prawdy w szczególnie trudnym momencie, za pomoc innym, za obowiązkowość, za pokonanie swojej złej cechy oraz za posiadaną wiedzę. Zuch będzie mógł dostać jedną z sześciu licencji, którą przyklei do swojego identyfikatora detektywa. Każda licencja uprawnia do jednej przyjemnej rzeczy, np. podchodzenia w pierwszej kolejności po obiad, spędzenia wieczorem pół godziny w komendzie, wybierania opiekuna na wieczorne pogadanki. Poza tym będziemy nadawać wyróżnienia tradycyjne: prowadzenie kroniki, rozpalanie kominka, wciąganie i opuszczanie flagi.

● **Wyróżnienia zespołowe.** Co dzień będziemy punktować zbiórki, porządki, stan umundurowania, pełnienie służby. Szóstka, która w danym dniu uzyska największą liczbę punktów, będzie mogła powiesić flagę w swoim kolorze na maszcie, pod flagą Polski i flagą kolonii.

8. Sprawności indywidualne i gwiazdki

Do każdego cyklu sprawnościowego dobieramy dwie lub trzy sprawności indywidualne. Sprawności rozpisujemy dla trzech poziomów wiekowych, tak by były dopasowane do możliwości zucha. Podczas kolonii będzie można zdobyć następujące sprawności indywidualne:

- podczas cyklu sprawnościowego „**detektyw**”: „mistrz szyfrów”, „łamigłowa”,
- podczas cyklu sprawnościowego „**obrońca czystej wody**” (**zagadka w Afryce**): „etnograf”, „tancerz”, „ambasador przyjaźni”,
- podczas cyklu sprawnościowego „**podróżnik**” („**zagadka w Chinach**”, **zagadka na Bliskim Wschodzie**): „modelarz”, sprawności sportowe, „grosik”, „bajarz”, „astronom”, „pływak”.

Zamierzamy też zdobywać sprawności „dama/dżentelmen” i „przyjaciół książek”. Podczas pionierki będziemy zdobywać sprawność „dekoratorki/dekoratora”. Wszystkie cykle sprawnościowe uwzględniają wymagania na gwiazdki. Nad każdym zuchem zdobywającym gwiazdkę będzie czuwać opiekun.

9. Ramowy plan dnia

08.00	Pobudka
08.05	Powitanie dnia
08.15	Gimnastyka
08.30	Sprzątanie
09.00	Śniadanie
09.30	Mycie
10.00	Apel
10.20	Zajęcia przedpołudniowe
12.30	Kąpiel i plażowanie

13.45	Obiad
14.15	Cisza poobiednia
15.00	Sprawności indywidualne i gwiazdki
15.30	Zajęcia popołudniowe
18.10	Kolacja
18.50	Zajęcia wieczorne
20.15	Mycie
21.00	Kominek
22.00	Cisza nocna

10. Program zajęć

<p>PORWANIE JAMESA BONDA (CYKL SPRAWNOŚCIOWY „DETEKTYW”) Cykl służy zintegrowaniu grupy, wprowadzeniu obrzędowości, rozwijaniu ciała i umysłu zuchów.</p>	
<p>Dzień 1. Zuchy przybywają do Akademii Detektywistycznej (urządzenie kolonii)</p>	
<p>Dzień 2. Szkolenie detektywów</p>	
<p>Popołudnie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Zasady pracy agentów w terenie (gawęda). Gra terenowa z zadaniami na punktach („raz, dwa, trzy, agent patrzy”, wykradanie przedmiotu itp.). Dostajemy rysopisy podejrzanych osób, niezauważeni śledzimy je (zwiad). ● Przedstawiamy wyniki zwiadu. Wnioskujemy, komu z podejrzanych należy się bliżej przyjrzeć. Tworzymy kartotekę obserwowanych osób (rysunek, dane, opis zachowania). ● Śledzimy podejrzanego, który opuszcza teren kolonii. Podejrzany gubi kartki z zaszyfrowanym tekstem oraz kluczem do szyfru. Ze znalezionych kartek uczymy się szyfru i odczytujemy zaszyfrowaną treść listu. Okazuje się, że zawiera ona wskazówkę – mamy udać się na pomost, gdzie dostrzegamy podejrzanego, który rozmawia przez telefon. Zapamiętujemy słowa, które wypowiada głośniej: popołudnie, harcerki, atak... Domyślamy się, że zamierza zaatakować podobóz harcerek. ● Na drodze do podobozu harcerek urządzamy zasadzkę. Widzimy zbliżającego się podejrzanego. Zbieramy szyszki i rzucając je w powietrze, żeby go wystraszyć. Podejrzany ucieka. Piszemy raport z misji. ● Wykonujemy dodatkowe ćwiczenia doskonalące sprawność detektywów (rzucamy szyszkami do celu, by ćwiczyć celność, bawimy się w „dyrygenta”, by ćwiczyć spostrzegawczość).
<p>Wieczór</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Zdajemy egzamin detektywów (opowiadanie historii Bonda, wkładanie ręki do tajemniczej substancji, wykradanie strażnikowi przedmiotu, odnalezienie skrytki). ● Uczestniczymy w uroczystym kominku, kończącym naszą naukę w Akademii Detektywistycznej. Otrzymujemy legitymacje detektywów.
<p>Dzień 3. Porwanie Jamesa Bonda</p>	
<p>Przedpołudnie</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Otrzymujemy informację, że nasz przyjaciel James Bond został porwany. Idziemy na zwiad. Spotykamy ludzi, którzy widzieli podejrzanego i słyszeli krzyki w okolicach jeziora. ● Nad jeziorem znajdujemy wskazówkę: „Łódka. Zachód”. Badamy ślady w wodzie (kąpiel). Znajdujemy butelkę z wiadomością: „Jest ich dwunastu”. ● Aby nie zablądzić podczas tropienia, uczymy się określania kierunków za pomocą naturalnych wskazówek. Urządzamy podchody, zostawiamy informacje określające kierunek marszu.

CZĘŚĆ V. KOLONIA ZUCHOWA

Popołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Udajemy się na zachód, do następnego pomostu, gdzie znajdujemy wskazówkę: „Podejrzany mocno skropił się wodą kolońską”. Idziemy dalej po zapachu perfum. Ślady prowadzą okrężną drogą na teren kolonii. ● Rysujemy szkice okolicy i zastanawiamy się, gdzie mogli się ukryć porywacze. Postanawiamy iść do kuchni, bo jedzenie wszystkich przyciąga. Po drodze zauważamy człowieka, który ucieka na nasz widok. Idziemy po jego śladach. ● Znajdujemy leżącą dziewczynę – ratujemy ją, cucąc wodą, którą przenosimy sztafetą z jeziora w rękach. Gdy dziewczyna budzi się, wyjaśnia, że została napadnięta przez porywaczy, którzy następnie oddalili się w stronę kolonii. Gonimy porywaczy (wracamy na kolonię).
Wieczór	<ul style="list-style-type: none"> ● Zastanawiamy się, gdzie porywacze ukryli Bonda. Posługujemy się przy tym wykonanymi wcześniej mapami. ● Idziemy na polanę. Przeszukujemy teren i znajdujemy porwanego agenta. ● Kominek – przyznanie sprawności „detektywa”. Bond dziękuje za uratowanie z rąk porywaczy i zachęca nas, abyśmy dalej ścigali złoczyńców.
ZAGADKA W AFRYCE (CYKL SPRAWNOŚCIOWY „OBROŃCA CZYSTEJ WODY”) Zajęcia służą zapoznaniu zuchów z głównymi problemami mieszkańców Afryki, uwrażliwieniu na skutki nadmiernej ingerencji człowieka w przyrodę.	
Dzień I. W wiosce Masajów – problem z wodą	
Przedpołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Dostajemy od Bonda wiadomość o zaginionych w afrykańskiej wiosce dzbanach z wodą. Udajemy się do Afryki samolotem (symulacja lotu), a potem skaczymy na spadochronach (symulacja skoków). ● Na Czarnym Łądzie spotykamy tubylca Gathogo, który pokazuje miejsce kradzieży. Zauważamy ślady, które prowadzą do sąsiedniej wioski, gdzie znajdujemy zaginione zapasy wody. Okazuje się, że ukradli je mieszkańcy tej wioski, ponieważ ich rzeka wyschła. ● Sprawiamy, by tubylcy z wioski Gathogo wybaczyli sąsiadom ich zły postępek i postanawiamy szukać wody. Bawimy się w głuchy telefon: ustawiamy się szóstkami na drodze między wioskami i przekazujemy różne wiadomości. ● Zabawa tematyczna „w wiosce Masajów”. Wdzięczny tubylec zapoznaje nas z obrzędami i tradycjami. Podczas zabawy: <ul style="list-style-type: none"> ■ wykonujemy plemienne malunki na twarzach, ■ losujemy kartki z imionami afrykańskimi i ich znaczeniami, ■ każda szóstka wymyśla swój taniec plemienny i rekwizyty do niego (np. spódniczka z trawy), taniec ten ma wyrażać uczucia (każda szóstka przedstawia inne uczucie), ■ przekazujemy różne wiadomości za pomocą bębnow, ■ wykonujemy plemienne amulety, ■ rozłupujemy kokosy (nie ma wody, więc mleko kokosowe jest cennym napojem i rozłupywanie kokosów to niezbędna umiejętność).
Popołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Zabawa tematyczna – afrykańska wioska (cd.): <ul style="list-style-type: none"> ■ budujemy szałas na wzór chat mieszkańców Afryki, ■ przygotowujemy się do polowania (uczymy się tropienia zwierząt), ■ wyruszamy na polowanie – safari z aparatem, ■ dostrzegamy zebra, która nagle pada na ziemię (okazuje się, że ktoś do niej strzelił). ● Idziemy po zauważonych śladach. Docieramy do kłusowników. Aby zapobiec dalszemu kłusownictwu, wykradamy umowy, jakie spisali handlarze z kłusownikami (każda szóstka podchodzi innego kłusownika strzegącego umowy).
Wieczór	<ul style="list-style-type: none"> ● Nauka suahili: <ul style="list-style-type: none"> ■ każda szóstka szuka ukrytych w lesie zwrotów w suahili, przygotowujemy scenki, które pomogą się ich nauczyć, np. zepsuł nam się samochód i prosimy mieszkańca Afryki o pomoc, ■ rozwiązujemy kalambury i krzyżówki z hasłami w suahili. ● Uczestniczymy w kominku podsumowującym dzień spędzony w buszu.

Dzień 2. Afrykańska szkoła i malaria	
Przedpołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Gathogo informuje nas, że w pobliskiej szkole z nieznanymi przyczynami uczniowie od kilku dni nie przychodzą na lekcje. Idziemy odszukać dzieci. Okazuje się, że: <ul style="list-style-type: none"> ■ Jedno z dzieci nie przyszło, bo musi nosić wodę z odległej studni. Pomagamy! Budujemy wieżę ciśnienia dla wioski (baniak na podwyższeniu, zaopatrzonej w gumową rurkę). Napełniamy baniaki wodą – sztafeta szóstek (która szóstka szybciej napełni swój baniak). ■ Drugie dziecko nie przyszło, bo musi pracować w polu. Pomagamy! Siejemy w skrzynkach różne warzywa. ■ Trzecie dziecko nie przyszło, bo musi opiekować się młodszym rodzeństwem. Pomagamy! Uczymy małego Afrykańczyka kilku płaśców. ■ Czwarte dziecko nie przyszło, bo musi wyplatać maty na sprzedaż. Pomagamy! Każdy zuch wyplata zakładkę do książki. ■ Piąte dziecko nie przyszło, bo jest poważnie chore. Dowiadujemy się, jakie choroby panują w Afryce. Dochodzimy do wniosku, że rozpowszechnioną tam niebezpieczną chorobą jest malaria. ● Odwiedzamy lekarza (pielęgniarkę) i dowiadujemy się jak najwięcej o malarii. Chcemy zwalczyć tę groźną chorobę: <ul style="list-style-type: none"> ■ łapiemy komary, które roznoszą malarię (ćwiczenie celności), ■ mierzymy temperaturę otoczenia (malaria rozwija się w temperaturze 16–33°C), ■ otrzymujemy od Bonda zaszyfrowaną informację o tym, gdzie na świecie występuje malaria. Kolorujemy na konturowej mapie świata rejony zagrożone tą chorobą (żeby uświadomić sobie, że w Polsce ta choroba nie występuje), ■ budujemy moskitiery chroniące przed owadami przenoszącymi chorobę.
Popołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Wracamy do szkoły. Okazuje się, że dzieci przyjdą do niej już następnego dnia, ale będą musiały nadrobić zaległości. Odbywamy lekcję w afrykańskiej szkole, żeby później przekazać im nabytą wiedzę: <ul style="list-style-type: none"> ■ wielkie memory, wygrywa szóstka, która znajdzie więcej par (lekcja biologii), ■ losujemy opisy wydarzeń z dziejów Afryki i przygotowujemy scenki na ich podstawie (lekcja historii), ■ robimy afrykańskie ozdoby (historia sztuki). ● Rysujemy komiksy o tym, czego się dowiedzieliśmy. Przekazujemy je afrykańskim uczniom. Wdzięczne dzieci z Afryki uczą nas gier, w które bawią się na przerwach.
Dzień 3. Źródło problemów	
Przedpołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Gathogo informuje nas o ogłoszeniach, które pojawiły się w całej okolicy. Sprawdzamy, o czym informują. Dowiedzieliśmy się, że ogłoszenia zapraszają do kurortu, który wkrótce ma powstać nad wielką tamą. Domyślamy się już, co jest przyczyną problemów mieszkańców. Tama spowodowała wyschnięcie rzek, a wielkie rozlewiska stały się wylegarnią komarów. ● Sprawdzamy swoją kondycję i umiejętności, aby upewnić się, że poradzimy sobie z dalszymi zadaniami: <ul style="list-style-type: none"> ■ celność – rzuty dzidą, ■ szybkość – wyścigi, ■ umiejętność kamuflażu (kryjcie się), ■ odwaga – każdy wkłada rękę do akwarium z piraniami (pudełka ze ściółką i wyschniętymi liśćmi), ■ komunikacja – suahili, bębny (porozumiewanie się między szóstkami), ■ giętkość – zabawa w kółku, ■ podchody.
Popołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Szukamy przedsiębiorców, którzy budują kurort, niszcząc warunki życia mieszkańców Afryki. Chcemy wyjaśnić im problem i załatwić sprawę polubownie. Wysyłamy list do Bonda z prośbą, by przysłał nam ich rysopisy. ● Czekając na rysopisy, ćwiczymy spostrzegawczość. Każdy zuch dostaje kartę, na której są wymienione cechy wyglądu zewnętrznego jakiejś osoby (np. niebieskie oczy, długie włosy). Trzeba znaleźć na kolonii osobę, która pasuje do tego opisu.

CZĘŚĆ V. KOLONIA ZUCHOWA

Popołudnie cd.	<ul style="list-style-type: none"> ● Wreszcie dostajemy od Bonda rysopisy i informację, że są to wspólnicy Złego, który niszczy przyrodę w Afryce. Rysujemy portrety pamięciowe poszukiwanych. ● Przeprowadzamy zwiad w terenie i szukamy osobników przedstawionych na portretach pamięciowych. ● Znajdujemy przedsiębiorców i próbujemy ich przekonać do zaprzestania niszczących inwestycji, ale oni się nie zgadzają. ● Skoro negocjacje nie dały rezultatu, musimy zburzyć tamę. Gramy w piłkę nożną (bardzo popularną wśród młodzieży afrykańskiej) i ćwiczymy celność strzałów. ● Burzamy tamę: każdy zuch wykonuje kilka strzałów piłką. Kiedy tama legnie w gruzach, z patyków, z których była zbudowana, układamy ognisko.
Wieczór	<ul style="list-style-type: none"> ● Plemienne ognisko na naszą cześć – uczestniczymy w śpiewankach, tańcach i pługach, a także pokazach afrykańskich sztuk magicznych (zmiana koloru płomienia poprzez wsyspywanie do ogniska odpowiednich substancji). ● Przyznanie sprawności „obrońcy czystej wody”.
<p>ZAGADKA W CHINACH (CYKL SPRAWNOŚCIOWY „PODRÓŻNIK”) Zajęcia mają na celu przekazanie zuchom podstawowych informacji o Chinach i chińskiej kulturze oraz rozwinięcie sprawności manualnej zuchów.</p>	
Dzień I	
Przedpołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Dostajemy wiadomość od Bonda: naszego podejrzanego widziano ostatnio w Chinach. Agent 007 prosi nas także, abyśmy zdobyli jak najwięcej informacji o tym kraju. ● Udajemy się do Chin, spotykamy agenta Binga, który chętnie udzieli nam wszelkich informacji, ale najpierw musimy mu pomóc w pewnej sprawie. Trwają przygotowania do wielkiej uroczystości, podczas której miał się odbyć pokaz fajerwerków, ale ktoś ukradł proch! ● Oglądamy miejsce, gdzie był schowany proch. Bing mówi, że widział w pobliżu coś podejrzanego. Idziemy z nim. Znajdujemy pusty woreczek z napisem „proch”. Przeszukujemy teren (w promieniu 5 m). Znajdujemy kartkę z zaszyfrowanym tekstem, odczytujemy go. Okazuje się, że to zaszyfrowana informacja przeznaczona dla złodzieja prochu. Wynika z niej, że o określonej godzinie powinien wypuścić latawce, aby skontaktować się ze swoimi współnikami. ● Szóstki wykonują z bibuły latawce i wypuszczają je. ● Podczas przerwy w pracy detektywów poznajemy Chiny: <ul style="list-style-type: none"> ■ mur chiński i gladiatorzy (zuchy tworzą mur, łapiąc się za ręce, gladiator próbuje przedostać się przez mur), ■ smokoberek – jedna osoba jest berkiem, złapane zuchy przyłączają się i tworzą wielkiego smokoberka, ■ każda szóstka dostaje maskę smoka, którą zakłada jedna osoba, reszta jest przykryta płachtą i nic wokół nie widzi. Ostatnia osoba kieruje całym smokiem, który powinien bezkolizyjnie przejść przez labirynt, ■ każda szóstka tworzy smoka z ogonem z bibuły. Zadaniem każdego smoka jest zdeptać ogony innych i ocalić własny, ■ badminton (grają wszyscy równocześnie albo z podziałem na tury).
Popołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Wiadomość od Bonda: plan nie wypalił, złodzieje dowiedzieli się, że to my nadaliśmy sygnał za pomocą latawca. Niezawodny Bond już wysłał kogoś, kto nam pomoże. Żeby go znaleźć, musimy iść na północ. ● Żeby wyznaczyć północ, sami robimy kompas – urządzenie, które przed wiekami wynaleźli Chińczycy. ● Idziemy na północ i spotykamy mistrza kung fu, który jest wysłannikiem Bonda. Mistrz opowiada o stylach kung fu i wyjaśnia, co znaczy po chińsku ta nazwa. Najbardziej znane style kung-fu to styl żurawia, małpy, modliszki i tygrysa. ● Każda szóstka wybiera sobie zwierzę i przy pomocy mistrza opracowuje własny styl walki. Reszta zgaduje, o jakie zwierzę w nim chodzi. ● Oprócz ciała trzeba ćwiczyć umysł. Urządzamy turniej „kamień-nożyce-papier” (eliminacje w szóstkach, potem finały).

CZĘŚĆ V. KOLONIA ZUCHOWA

Popołudnie cđ.	<ul style="list-style-type: none"> ● Jesteśmy przygotowani na konfrontację ze złoczyńcami. Każda szóstkka przeszukuje wyznaczony teren. Znajdujemy ślady stóp, kolejny pusty woreczek z napisem „proch” i kartkę z zaszyfrowanym tekstem. Odczytujemy wiadomość: „Idź tropem zapalek”. Domyślamy się, że zgubił ją złodziej. ● Spotykamy Binga, który informuje, że zapalki wynaleźli Chińczycy. ● Dostrzegamy oddalone światełko, które wygląda jak płomyk zapalki. Ruszamy w jego kierunku, ale zanim dojdziemy, gaśnie. W oddali widzimy już kolejne światło. Idziemy tropem pojawiających się co chwilę światełek.
Wieczór	<ul style="list-style-type: none"> ● Kolejne światło porusza się w naszą stronę. Kiedy jest już blisko, ktoś z kadry daje szeptem hasło „kryj się” i wszyscy znikają w lesie. Światełko krąży wokół nas, a potem oddala się. ● Dochodzimy do wniosku, że człowiek ze światełkiem czegoś szukał. Też podejmujemy poszukiwania (w szóstkach, żeby się nie pogubić). ● Znajdujemy torbę. W środku jest kartka z narysowanym planem. Zastanowimy się nad nim rano, teraz wracamy na kolonię.
<p>ZAGADKA NA BLISKIM WSCHODZIE (CD. CYKLU SPRAWNOŚCIOWEGO „PODRÓŻNIK”)</p> <p>Tematyka zajęć dotyczy problematyki, której jeszcze nigdy nie poruszaliśmy z zuchami, a która jest teraz bardzo aktualna – świata arabskiego. Zuchy poznają podstawy Islamu i znaczenie związanych z nim słów, rozumieją i zaakceptują odmiennosc tamtej kultury.</p>	
<p>Dzień I. Ulice Bagdadu</p>	
Przedpołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Dostajemy wskazówkę od Bonda, że powinniśmy udać się do Bagdadu, gdzie przebywa podejrzany. Tam spotykamy Szeherazadę, agentkę, która oprowadza nas po ulicach miasta (gawęda). Okazuje się, że Bagdad bardzo różni się od miejsc, które poznaliśmy do tej pory. ● Uczestnicząc w grze terenowej, poznajemy Bagdad: <ul style="list-style-type: none"> ■ meczet (<i>salat</i>, czyli modlitwa – wyznaczamy strony świata, <i>zakat</i>, czyli obowiązkowe działanie na rzecz gminy muzułmańskiej – spełniamy dobry uczynek), ■ pismo arabskie, ■ taniec arabski (płyś do muzyki), ■ zagadki matematyczne, ■ kuchnia arabska (rozpoznawanie smaków: chałwa, oliwki). ● Robimy sobie fezy (tureckie czapeczki). ● Targ w Bagdadzie. Każda szóstka dostaje do sprzedania jakies przedmioty i określoną ilość pieniędzy, którą może dysponować. Koniecznie się targujemy i zachwalamy swoje towary! ● Uczestniczymy w różnych grach: <ul style="list-style-type: none"> ■ z filiżankami (gdzie jest przedmiot?), ■ wyścigi wielbłądów, ■ kamienie (jeden kamień kładziemy w środku koła o średnicy ok. 4 m, zuchy stają dookoła i próbują rzucić swoimi kamyczkami jak najbliżej leżącego kamienia), ■ z piłką (rzucamy piłkę do góry – zanim upadnie, trzeba wykonać jakąś czynność).
Popołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Wiadomość od Jamesa Bonda – agentka Szeherazada jest w niebezpieczeństwie! Zły kalif chce ją zabić. Można go udobruchać tylko baśniami. ● Czytamy „Baśnie z 1001 nocy” i wymyślamy do nich scenki (w szóstkach).
Wieczór	<ul style="list-style-type: none"> ● Wieczór u kalifa: <ul style="list-style-type: none"> ■ przedstawiamy scenki, ■ zgadujemy, co jest ulubioną grą kalifa (rozwiązujemy zagadki), ■ robimy gigantyczną szachownicę, ■ gramy w warcaby (turniej szóstek). ● Szeherazada dziękuje nam za ocalenie życia.

Dzień 2. Ali Baba i przestępczość zorganizowana	
Przedpół.	<ul style="list-style-type: none"> ● Gawęda Szeherazady. Zaczynamy prawdziwą misję. Namierzaliśmy kryjówkę złoczyńcy, zabezpieczoną tajnym hasłem. Litera hasła są ukryte. ● Uczestniczymy w zawodach na orientację, podczas których szóstki poszukują liter tajnego hasła.
Popołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Układamy hasło ze znalezionych liter: Sezamie, otwórz się! ● Obserwujemy teren dookoła skarbcza. Okazuje się, że pilnuje go 40 rozbójników. ● Każda szóstka ma przegonić wyznaczonych rozbójników. Celujemy w nich papierowymi kulkami. ● Otwieramy sezam: okazało się, że złoczyńca uciek! W sezamie znajdujemy skarb (podwieczorki) i mapy nieba.
Wieczór	<ul style="list-style-type: none"> ● Odwiedzamy agenta Alego, który pomaga nam zdobyć informacje o niebie: <ul style="list-style-type: none"> ■ astronomiczne kalambury (rozszyfrowujemy, jakie gwiazdozbiory są zaznaczone na mapie), ■ gwiazdozbiory (Ali wskazuje nazwę wcześniej przez nas rozszyfrowaną i zuchy układają ten gwiazdozbiór), ■ fazy księżyca – Ali wypowiada nazwę fazy, a zuchy ustawiają się, tworząc odpowiedni kształt, ■ gwiazdny zbijak, ■ wyznaczanie północy za pomocą Gwiazdy Polarnej.
Dzień 3. W poszukiwaniu lampy Alladyna	
Przedpołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Wiadomość od Bonda, który ustalił, że złoczyńca uciekł drogą wodną. Musimy go odnaleźć i skontaktować się z agentem Sindbadem. Uczestniczymy w grze z zadaniami na punktach: <ul style="list-style-type: none"> ■ chorągiewki (komunikowanie się), ■ chmurki (przewidywanie pogody) i wiatr, ■ piosenki żeglarskie. ● Rozpoczynamy przygotowania do morskiej podróży: <ul style="list-style-type: none"> ■ przeciąganie liny, zwijanie jej na czas, ■ nauka wiązania węzła ratowniczego, rzut kołem ratunkowym, ■ budowanie łódeczek, regaty, ■ wykonanie masek potworów żyjących w głębinach. ● Bierzymy udział w zawodach pływackich.
Popołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Złoczyńca ucieka nam po raz kolejny. Musimy dotrzeć do dżina, który pomoże nam w poszukiwaniach. ● Gra w skarbcu sułtana – ukryte skarby to wskazówki, które doprowadzą nas do lampy. ● Rozgrywamy partię gry planszowej z zadaniami związanymi ze światem arabskim.
Wieczór	<ul style="list-style-type: none"> ● Na podstawie wskazówek odnajdujemy miejsce ukrycia lampy. Pilnują jej strażnicy, którzy zgadzają się oddać ją, jeśli zbudujemy im wysokie wieże. Z kartek papieru, łączonych spinaczami, budujemy takie wieże. ● Z oparów dymu unoszących się nad lampą wyłania się dżin. Mówi, że poszukiwanego już dawno nie ma w Bagdadzie, wyjechał do Tybetu. Radzi nam, abyśmy udali się tam jutro.
ZAGADKA W TYBECIE (CD. CYKLU SPRAWNOŚCIOWEGO „PODRÓŻNIK”)	
<p>Zajęcia umożliwiają indywidualne zdobywanie sprawności „milczka”, mają wspierać zuchy w treningu silnej woli oraz dążeniu do postawionego sobie celu.</p>	
Dzień I	
Przedpół.	<ul style="list-style-type: none"> ● Docieramy do klasztoru mnichów buddyjskich. Tu ukrył się złoczyńca. Mnisi informują, że niedawno przybyli do klasztoru turyści z Europy, którzy uparli się, że chcą zostać mnichami. Jednak podczas uczestnictwa w zajęciach mnichów stało się z nimi coś dziwnego.

CZĘŚĆ V. KOLONIA ZUCHOWA

Przedpołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Poznajemy aktywności mnichów, żeby zorientować się, co mogło zaszkodzić turystom. Ćwiczenia mnichów dotyczą: <ul style="list-style-type: none"> ■ siły ducha (wykonujemy ćwiczenia relaksacyjne), ■ siły ciała (wspinamy się na Mount Everest – liny i skrzynki), ■ siły umysłu (rozwiązując zagadki, przechodzimy przez logiczny labirynt).
Popołudnie	<ul style="list-style-type: none"> ● Okazuje się, że Europejczycy źle zrozumieli wskazówki mnichów. Zamiast ćwiczyć równomiernie ducha, ciało i umysł, każdy z nich skupił się tylko na jednej z tych rzeczy. Kiedy spotykamy przebywających u mnichów turystów, okazuje się, że jeden z nich pasuje doskonale do rysopisu poszukiwanego przez nas złoczyńcy! Odnaleziony przestępca ma wyrzuty sumienia. Ukrył się w Tybecie, bo już nie mógł znieść tego, że ciągle deptemy mu po piętach. Obiecuje nam, że nie będzie już więcej prowadził w Afryce inwestycji, które niszczą tamtejszą przyrodę i szkodzą mieszkańcom Czarnego Łądu. Przychodzi też, że naprawi wszystkie szkody, które dotychczas wyrządził. Przed opuszczeniem klasztoru otrzymujemy od mnichów prezent – znaczki sprawności „podróżnika”.
Wieczór	<ul style="list-style-type: none"> ● Przygotowujemy się do wędrowki (ubiór i ekwipunek), poznajemy jej temat (gawęda i gra planszowa dotycząca trasy wycieczki i obiektów, które będziemy zwiedzać). Dowiadujemy się, że na czas wędrowki zostaniemy tropicielami historycznych tajemnic. ● Czytamy legendy i historyczne opowieści o zaginionych skarbach i zamkach rycerskich, które będziemy jutro zwiedzać. Szóstki na ich podstawie przygotowują i przedstawiają krótkie scenki historyczne.
Wędrowka – szlakiem zamków rycerskich (1 dzień)	
Zakończenie działalności Zuchowej Agencji Detektywistycznej – porządki, wyjazd	



PEŁNE WRAŻEŃ ŻYCIE NA KOLONII

- Zuzanna Doskocz
- Agnieszka Kander
- Sylwia Kochońska
- Anna Książek
- Emilia Kulczyk-Prus
- Dorota Nurek
- Agnieszka Półtorak
- Anna Wittenberg
- Monika Witusik



Komendant kolonii, jego zastępcy i pozostała kadra nie mogą zachowywać się jak wychowawcy na „cywilnych” koloniach, organizując zajęcia, zabawiając dzieci i patrząc z dystansu na to, co się dzieje. Tak jak na zbiórkach w czasie roku harcerskiego, wszyscy wychowawcy harcerscy muszą bawić się razem z zuchami, wcielać w różne role, zachęcać do wspólnego działania, przenosić wraz z zuchami w świat fabuły i wyobraźni.

👉 WYJAZD, CZYLI PODRÓŻ Z ZUCHAMI NA KOLONIĘ

Podróż z zuchami nie jest łatwa. Szybko się nudzą, robią się głodne itp. Zaczynają chodzić po autokarze, jeść – najczęściej słodycze i popijać – najlepiej czymś gazowanym. A potem bóle brzucha i mdłości... W czasie podróży musicie być dla swoich zuchów szczególnie mili (dla wielu z nich to pierwsze rozstanie z rodzicami na tak długo). Trzeba wypełnić im czas gramami, śpiewem itp., by nie zaczęły tęsknić. Pielęgniarka powinna mieć w pogotowiu apteczkę – z lekami na bóle i tęsknotę.

Autokar

Autokar, którym będą jechały zuchy, musi zostać sprawdzony przez policję drogową. Zwróć uwagę, czy toaleta (o ile jest w autokarze) jest otwarta i czysta, czy liczba miejsc jest wystarczająca. Sprawdź, czy zuchy mają ze sobą potrzebne podczas drogi rzeczy i czy dzieci, które cierpią na chorobę lokomocyjną, wzięły przed podróżą odpowiednie środki.

Listę obecności można sprawdzić jeszcze przed wejściem do autokaru, ale już po wejściu trzeba to zrobić koniecznie. Ostatni raz sprawdź listę przed samym odjazdem, żeby upewnić się, że żadne dziecko nie wysiadło w ostatniej chwili, np. pożegnać rodziców.

Podczas podróży należy przestrzegać następujących zasad:

- **Rodzice nie powinni wsiadać z dziećmi do autokaru.** Tworzy to niepotrzebny tłok. Rodzice mogą być bardzo pomocni przy wkładaniu plecaków do bagażnika, ale ich obecność w autokarze jest już zbędna. Zadbajcie więc, by wszystkie pożegnania miały miejsce przed autokarem. Swoje podręczne bagaże (małe plecaki) dzieci mogą unieść same.



● Jak pakować bagaże do autokaru? Wszystkie duże plecaki i materiały programowe muszą zmieścić się w bagażniku. Najlepiej, jeśli wpakują je tam instruktorzy, ojcowie lub kierowcy autokaru, gdyż im najłatwiej będzie przenieść i ułożyć ciężkie rzeczy.

● Do środka autokaru zuchy powinny zabrać ze sobą:

- prowiant (kanapki, owoce, unikajmy nadmiernej ilości chipsów itp.),
- picie (niegazowane),
- legitymację szkolną (ewentualnie paszport, jeśli przekraczacie granicę).

Mogą też mieć ze sobą:

- książkę lub maskotkę, która pomoże im przetrwać podróż,
- poduszkę,
- sweter.

● **Instruktor jadący z zuchami powinien mieć ze sobą:**

- dokumenty,
- telefon komórkowy,
- listę dzieci i kadry jadącej autokarem,
- dokładny adres docelowego miejsca podróży,
- telefon firmy transportowej, do której należy autokar,
- termos z ciepłą, gorzką herbatą (albo miętą).

● Zuchy powinny w autokarze siedzieć na swoich miejscach. Trudno przewidzieć, kiedy autokar gwałtownie zahamuje lub przyspieszy, co spowodować może upadek dziecka, jeśli akurat będzie się przemieszczało. Instruktorzy powinni siedzieć z przodu i z tyłu autokaru. Osoba z tyłu jest w stanie obserwować, co dzieje się w całym autokarze, osoba z przodu może kontaktować się z kierowcą, mówić przez mikrofon do zuchów i odpowiadać na ich pytania. Jeżeli w środku autokaru są drzwi, także przy nich powinien usiąść instruktor.

● Dobrze już wcześniej ustalić z kierowcą kilka przerw w podróży, biorąc pod uwagę, że zuchom trudno jest długo usiedzieć w miejscu. Miejsce postoju powinno być oddalone od jezdni, najlepiej ograniczone ogrodzeniem czy ławkami. Powiedzcie zuchom dokładnie, jak daleko mogą się oddalić od autokaru oraz o której jest zbiórka. Dzieci powinny przebywać w zasięgu głosu, ewentualnie gwizdka, a najlepiej w zasięgu wzroku. Przed odjazdem należy policzyć zuchy i sprawdzić, czy nikt nie został.

● Kiedy zuchowi zrobi się podczas jazdy niedobrze, podaj mu szybko foliową torebkę. Posadź go z przodu autokaru – otwórz okno. Poproś kierowcę, by zatrzymał się najszybciej, jak to możliwe. Podczas postoju wyjdź z zuchem

Przez całą drogę można:

- śpiewać i rozmawiać,
- opowiadać zuchom o mijanych miejscach (przez mikrofon, jeśli jest w autokarze),
- grać, np. w różne gry pamięciowe.



Jakie są zalety podróżowania autokarem?

- **Widzisz wszystkie zuchy naraz.**
- **Można zatrzymać autokar, gdy zuchom jest niedobrze lub muszą rozprostować nogi.**
- **Autokar może przyjechać po zuchy i zawieźć je na miejsce kolonii.**

na zewnątrz, poleć mu głębiej oddychać, daj ciepłej, gorzkiej herbaty z termosu. Wsiądnąć do autokaru dopiero wtedy, gdy dziecko poczuje się lepiej.

Jeśli dziecko zwymiotuje, również poproś kierowcę, by jak najszybciej się zatrzymał. Jeden wychowawca powinien wysiąść z zuchami, drugi – posprzątać autokar. Dzieckiem należy zająć się podobnie jak w poprzednim przypadku.

Jeśli – poza wyznaczonymi postojami – ktoś z dzieci będzie chciał do toalety, poproś kierowcę o zatrzymanie się w najbliższym możliwym miejscu, ewentualnie zaprowadź je do WC, o ile znajduje się ono w autokarze.

- Przed końcem podróży powiedz zuchom, w jakiej kolejności będą wysiadać. Nie ma znaczenia, czy najpierw wysiądą

zuchy siedzące z przodu, czy z tyłu autokaru, ważne jest, by robiły to po kolei, a nie wszystkie naraz. Pierwszy wysiada instruktor, który od razu ustawia zuchy i kieruje je jak najdalej od jezdni.

- Kiedy zuchy już wysiądą, trzeba sprawdzić, czy nie zostawiły jakichś rzeczy: na półkach, na siedzeniach lub pod nimi. Należy zwrócić uwagę na to, czy w autokarze pozostał porządek. Jeżeli będziecie wracać tym samym autokarem, przypomnijcie kierowcy o dacie i godzinie powrotu.

- Najlepiej, aby bagaże zuchów wyjmowali z kufrów instruktorzy lub kierowcy, a następnie układali je w jednym miejscu, oddalonym od jezdni, skąd zuchy będą mogły je sobie zabrać. Upewnij się, że każdy zuch ma swój plecak, a w bagażniku nic nie zostało.

Pociąg

Przy wsiadaniu do pociągu należy również:

- sprawdzić listę obecności,
- upewnić się, że dzieci z chorobą lokomocijną wzięły tabletki.
- Jeszcze przed wejściem do pociągu podziel zuchy na ośmioosobowe grupy, tak jak będą siedzieć w przedziałach. Unikniesz w ten sposób zamieszania przy wsiadaniu (wszelkie ewentualne konflikty związane z tym podziałem należy rozwiązać na peronie). Następnie ustaw zuchy przedziałami, tak jak kolejno będą je zajmować. Pamiętaj też, by dzieci z chorobą lokomocijną usadzić przodem do kierunku jazdy.
- Małe plecaki zuchy mogą wnieść same. Duże najlepiej wpakować zanim zuchy wejdą lub gdy już będą siedzieć w przedziałach. Najwygodniej wkładać je przez okna (mogą w tym pomóc rodzice). Bagaże trzeba ułożyć na półkach tak, aby nie spadły na głowy zuchów, np. podczas gwałtownego hamowania pociągu. Unikajmy wsiadania rodziców do środka. Już wcześniej uprzedź ich, że powinni pożegnać się z dziećmi na peronie.
- Najlepiej jest, gdy w każdym przedziale siedzi dorosły instruktor. Nie zawsze jest to jednak możliwe. Dlatego cały czas na korytarzu powinno znajdować się

przynajmniej dwóch opiekunów, również w nocy, gdy pozornie wszystkie zuchy śpią. Pozwala to kontrolować sytuację w przedziałach, kierować zuchy do toalety, sprawdzać, czy na pewno wszystko jest w porządku. W razie problemów dzieci też wiedzą, do kogo mogą się zwrócić.

● Aby można było obserwować, co dzieje się w przedziałach, np. czy nikomu nie przyszło do głowy wychylać się przez okno lub wchodzić na półkę, zuchy nie powinny zasłaniać firanek w oknach od strony korytarza.

● **W podręcznym bagażu zuchy powinny mieć:**

- jedzenie (kanapki, owoce),
- picie (niegazowane),
- wygodne ubranie na drogę (jeśli na zbiórkę wyjazdową przychodzą w mundurach), sweter,
- przytulankę lub książkę, która pomoże im przetrwać czas podróży.

● **Komendant kolonii (opiekun) powinien mieć ze sobą:**

- bilety PKP,
- rezerwację,
- dokumenty,
- listę dzieci,
- telefon komórkowy,
- termos z ciepłą, gorzką herbatą (albo miętą).

● Zuchy z chorobą lokomocyjną powinny wcześniej zażyć odpowiednie tabletki. Mdłości rzadziej zdarzają się w pociągach niż w autokarze. Jeżeli jednak u któregoś zucha wystąpią objawy choroby lokomocyjnej, otwórz okno, by wpuścić świeże powietrze, daj mu ciepłej herbaty. Powinno pomóc.

● Z pociągu również należy wysiadać w ustalonym porządku. Najlepiej, gdy zuchy wezmą ze sobą wszystkie podręczne rzeczy, wysiądą z nimi i od razu ustawią się parami. W tym czasie kadra może przystąpić do wypakowywania plecaków. Kiedy dzieci wysiądą i zostaną wypakowane bagaże, należy sprawdzić, czy w żadnym przedziale, na półce czy pod siedzeniem nie zostały jakieś rzeczy. Pamiętaj też o pozostawieniu porządku w przedziałach. Po opuszczeniu pociągu sprawdź listę obecności (jakiś zuch mógł pozostać na przykład w toalecie).

Jakie są zalety podróżowania pociągiem?

W pociągu zuchy mają ograniczoną, ale większą niż w autokarze możliwość ruchu, w każdej chwili mogą skorzystać z toalety.

GRY DO AUTOKARU, POCIĄGU I NA INNE OKAZJE

● **Wysyłanie listów.** Przygotuj wcześniej małe koperty z wypisanymi imionami i nazwiskami wszystkich dzieci uczestniczących w zabawie. Zuchy wyciągają po jednej kopercie. Na sygnał zaczynają podawać je sobie nawzajem tak, by każda trafiła do właściwego ad-

resata. Można ustalić, iż koperty mogą być przekazywane tylko w jednym kierunku (np. po prawej stronie przejścia do przodu, po lewej – do tyłu). Najważniejsza reguła: podczas gry nie wolno wstawać z miejsca. Można mierzyć czas, w jakim uda się zuchom wykonać za-

danie lub urządzić zawody między prawnym, a lewym rzędem.

● **Podaj dalej kartę.** Po obu stronach przejścia musi siedzieć jednakowa liczba zuchów, które tworzą dwie drużyny. Potrzebne są dwa komplety kart, na których znajdują się liczby od 1 do 20. Karty każdej drużyny mają inny kolor. Dzieci siedzące z przodu otrzymują wszystkie karty drużyny. Na sygnał rozpoczynają wyścig. Pierwszą kartę podają sąsiadowi przy oknie, ten przekazuje ją do tyłu, następnie karta wędruje do sąsiada przy przejściu itd. W ten sposób każdy zuch dostaje do ręki każdą kartę (i podaje ją dalej). Wygrywa grupa, która pierwsza przetransportuje wszystkie numerki do osoby siedzącej na końcu autokaru. Nie wolno przy tym opuszczać swojego miejsca.

● **Odliczanka.** Wszystkie dzieci siedzą na swoich miejscach. Prawa i lewa strona autokaru to dwie drużyny. Trzeba zwrócić uwagę na to, aby każda z nich miała równą liczbę uczestników. Na znak wychowawcy zuchy zaczynają odliczanie. Drużyna, która pierwsza odliczyła do końca, wygrywa.

● **Kto to o mnie powiedział?** Wszystkie zuchy mają kartki i długopisy. Prowadzący wybiera jednego zucha, a zadaniem pozostałych jest napisać na swojej kartce coś miłego o tej osobie. Następnie zuchy podają kartki prowadzącemu, który losuje kilka i odczytuje. Zadaniem wybranego zucha jest odgadnięcie, kto powiedział o nim odczytane słowa.

● **Szukaj.** Prowadzący daje zuchom różne polecenia, zaczynające się od słowa „szukaj”, np. „Szukaj czerwonych samochodów”. Zuchy patrzą przez okno i liczą czerwone samochody. Następnie prowadzący mówi: „Szukaj dachów z kominami” i zuchy liczą dachy z kominami itd.

● **Na ostatnią literę.** Prowadzący mówi jakieś słowo, np. motyl. Zadaniem zuchów jest znalezienie słowa zaczynającego się na ostatnią literę wcześniej wypowiedzianego wyrazu. Zuch, który chce takie słowo powiedzieć, zgłasza się. Jeśli odpowie prawidłowo, zdobywa punkt dla swojego zespołu (rzędu). Następnie zuchy wymyślają wyrazy na ostatnią literę kolejnego słowa.

GŁÓWNE ETAPY ŻYCIA NA KOLONII

● **Przygotowanie do otwarcia kolonii** to czas, kiedy zuchy wdrażają się do nowego trybu życia. Na kolonii każdy będzie musiał zrezygnować ze swoich nawyków i przyjąć zasady obowiązujące wszystkie zuchy.

Po zakwaterowaniu zuchów przedstawiamy im w przystępny sposób regulaminy: kolonii, przeciwpożarowy, kąpeli, służby na terenie kolonii, poruszania się po drogach itd. Następnie ustalamy system sygnałów (sygnał zbiórki, ciszy, pobudki, sygnał zwołujący na apel), przedstawiamy miejsce kolonijne – pokazujemy, gdzie znajdują się ważne dla zuchów obiekty: sanitariaty, WC (latryna), stołówka, kąpielisko itd. Zuchy wybierają się na pierwszy spacer po okolicy i zapoznają z terenem. Powinny też mieć swój udział w urządzaniu kolonii, będą się wtedy lepiej czuły i chętniej dbały o wystrój. Ten etap kończy otwarcie kolonii – moment, w którym dzieci zostają wciągnięte w fabułę kolonii.

● Drugi okres to **czas tematycznych zajęć ujętych w cykle sprawnościowe**, podczas których następuje rozwinięcie fabuły i realizacja misji. Zuchy uczestniczą w zwiadach, spotkaniach z mieszkańcami, grach i zabawach. W tym okresie zdobywają również sprawności indywidualne.

● Ostatni okres to **czas likwidacji kolonii**. Wtedy trzeba szczególnie pamiętać o zasadzie „pozostawmy po sobie wszystko w jeszcze lepszym porządku, aniżeli zastaliśmy”. Likwidację kolonii należy zacząć na dwa-trzy dni przed wyjazdem. Przede wszystkim trzeba uporządkować obiekt i jego otoczenie, zlikwidować wybudowane przez zuchy elementy zdobnictwa kolonijnego. Oczywiście dzieci powinny brać w tym czynny udział. Zuchy muszą też przygotować się do wyjazdu. Kadra powinna pomóc im się spakować, posegregować ubrania itp. Trzeba sprawdzić, czy każdy dobrze zapakował swój plecak, czy niczego nie zapomniał, czy czegoś nie zgubił. Okres likwidacji łączy się też z pożegnaniem z miejscem kolonijnym. Zaprzyjaźnionym osobom można wręczyć wykonaną przez zuchy pamiątkę wraz z plaketką kolonii czy gromady. Możecie to zrobić na pożegnalnym kominku.

BEZPIECZEŃSTWO NA KOLONII

Kilka podstawowych rad

Kadra kolonii „czuwa nad zdrowiem, życiem i bezpieczeństwem dzieci”. Co to znaczy? Rodzice, wysyłając dzieci na kolonię zuchową, powierzają wam ich życie. Kadra kolonii musi zrobić wszystko, by dzieciom nic się nie stało:

● Należy pilnować zuchy przy rannym oraz wieczornym myciu (może niektórym trzeba np. objaśnić, jak należy myć zęby?) i przypominać im o myciu rąk przed każdym posiłkiem. Dzieci przynajmniej raz w tygodniu powinny porządnie się wykąpać w ciepłej wodzie i umyć włosy. Codziennie należy sprawdzać, czy mają na sobie czystą bieliznę i odzież. Należy także dopilnować porządku w pomieszczeniach (namiotach), w których przebywają zuchy oraz w najbliższym otoczeniu kolonii.

● Przed wyjazdem na kolonię musisz poznać zalecenia lekarskie dotyczące każdego dziecka. Dlatego dopilnuj, aby rodzice dokładnie uzupełnili kartę zdrowia. Z niej dowiesz się, czego dziecko nie może jeść, jakie lekarstwa i jak często musi przyjmo-



wać, jakich ćwiczeń nie może wykonywać itp. Najlepiej będzie, jeśli takie informacje zapiszesz na kartce i powieszysz w pokoju (namiocie) kadry, by o nich nie zapomnieć.

- Zajęcia dostosuj do możliwości dzieci tak, by każde mogło się czymś wykazać i czuć się docenione.

- Często zagrożenie zdrowia dziecka wynika z nieprzestrzegania regulaminów. Dlatego będąc nad wodą, zwracaj szczególną uwagę na to, co robią zuchy. Nie mogą nigdy same wchodzić do wody lub bawić się na brzegu bez opieki (wówczas o wypadek bardzo łatwo). Niech zawsze będzie przy nich ktoś z instruktorów, a nad wodą – także ratownik.

- Przyczyną wypadku może być również drażnienie zwierząt, zbliżanie się do bydła, oddalanie się od grupy i zbaczanie ze szlaku. Pamiętaj, żeby nie puszczać zuchów samych do lasu, a idąc z nimi na wycieczkę, opiekun musi mieć zawsze oczy i uszy szeroko otwarte.

Jeśli na kolonii zdarzy się nieszczęśliwy wypadek, musisz udzielić dziecku pierwszej pomocy i wezwać lekarza lub pogotowie. O każdym wypadku powiadom niezwłocznie rodziców (opiekunów) dziecka oraz macierzystą komendę hufca.

Regulaminy

Na każdej kolonii zuchowej obowiązują regulaminy, z którymi należy zapoznać zuchy zaraz po przyjeździe. Każdy regulamin dzieci muszą podpisać, zobowiązując się do jego przestrzegania. Upewnij się, czy zuchy dokładnie zrozumiały zasady, jakich mają przestrzegać.



Jak w ciekawy sposób przedstawić zuchom treść regulaminów?

- Można je zapisać w postaci rymowanek i przy ich czytaniu objaśnić niezrozumiałe sformułowania.

- Można ogłosić, że na wieczornym kominiku odbędzie się konkurs: „Co nam wolno, a czego nie”. Regulaminy wywieś wcześniej w widocznym miejscu, by każdy zuch mógł się z nimi zapoznać, a wieczorem (w formie zabawy) dowiedz się, co zuchy z ich treści zapamiętały.

- Zuchy mogą sformułować regulaminy same podczas ćwiczenia „Nasze miasto” (ćwiczenie można dostosować do potrzeb kolonii). Na kartce każdy zuch rysuje swój „dom” (szóstki mogą narysować wspólnie namiot, domek, pokój – w zależności od tego, gdzie mieszkają na kolonii). „Domy” zuchy przyklejają na jednym dużym arkuszu papieru, na którym wspólnie rysują drogi między nimi oraz inne elementy terenu kolonii (stołówka, plac zabaw, boisko, izolatka, toaleta, kąpielisko itd.). Potem należy ustalić

ogólne zasady, jakie panują w „mieście” – regulamin kolonii i następnie wprowadzić zasady korzystania z poszczególnych obiektów „miasta”. Regulamin kolonii i ogólne zasady powinny zostać zapisane na kartce. Oczywiście, w zależności od przyjętej fabuły, w ćwiczeniu zamiast miasta wystąpią wioska indiańska, gród słowiański lub zabudowania Gumisiów. Zuchy łatwiej zapamiętają zasady, które ustalały samodzielnie.

Regulamin kolonisty

1. Pamiętaj o Prawie Zucha, gdy świeci słońce lub gdy jest plucha.
 2. Aby twe pieniądze się nie zgubiły, włóż je do banku, radzę ci, miły.
 3. Zuch swój mundur czysty ma, o porządek zawsze dba.
 4. Gdy nastąpi czas radości i mamusia tu zagości, może porwać cię nad wodę, gdy komendant da wam zgodę.
 5. Zuch kolonista wie, co jest w planie – kiedy wycieczka, a kiedy pranie.
 6. Jeśli masz kłopot, idź do druha, on na pewno cię wysłucha.
 7. Jeśli chcesz mieszkać wygodnie i ładnie, nie niszczyć wszystkiego, co popadnie.
 8. Gdy ci służbę pełnić przypadnie – wywiąż się z tego bardzo dokładnie.
 9. Nigdy w świat daleki nie ruszaj bez opieki.
 10. Pamiętaj, zuchu miły – regulaminy są tak ważne, jak witaminy.
- ! I. We wszystkich zabawach udział bierz, gdzie twa gromada – tam ty też.

Regulamin kąpeli

1. Zuch przezorny zawsze wie, że gdy kąpiel zbliża się, drużynowy z nim być musi, by mógł wrócić do mamusi.
2. Chcesz się kąpać dziś w basenie, musisz iść po pozwolenie.
3. Kiedy stoisz przy basenie, czekaj tam na odliczenie, więc uważaj, zuchu mały, i patrz pilnie na sygnały.
4. Druh ratownik ważny człowiek, gdzie popłynąć, ci podpowie.
5. Każdy zuch, który już pływa, zbędnej pomocy nie wzywa.
6. Patrzy druha, patrzy druha, co w basenie robi zuch.
7. Regulaminy stosuj wszędzie, a zuch dobry z ciebie będzie.
8. I ostatnią radę dam, nie kąp się w basenie sam.

Regulamin przeciwpożarowy

1. Niechaj każdy z was pamięta i uważnie mnie wysłucha, że gaśnica, piasek, woda jest dla wszystkich, jest dla zucha.
2. Sprzęt gaśniczo-pożarowy musi zawsze być gotowy.
3. Kiedy pożar gdzieś wybucha, pędź, zawiadom swego druha.
4. Zuch pamiętać zawsze musi, że nie pali ognia w lesie, świeczka, lampka i ognisko też nam zagrożenie niesie.
5. Zbieraj puszki i butelki, z tego także pożar wielki.
6. Zuch pamięta, dobrze wie, wtyczek, kabli i kontaktów nie dotyka, bo to źle.

Regulamin poruszania się po drodze

1. **Słuchaj druha komendanta, abyś nie wpadł pod trabanta.**
2. **Maszerują zuchy jak żołnierze, młodszy ze starszego przykład bierze.**
3. **Każdy zuch wie, dlaczego drogą gęsiego chodzi się.**
4. **A gdy zuchów jest gromada, to wystarcza strona prawa.**
5. **Uważaj, zuchu, na pojazdy, abyś nie miał w głowie gwiazdy.**
6. **Pilnuj, zuchu, druha swego, nie oddalaj się od niego.**
7. **Zuchowa rasa zawsze przechodzi po pasach.**
8. **Konie i krówki mają swoje transportówki, my zaś sami jeździmy autobusami.**
9. **Gdy w ciemności wędrujemy, latarki ze sobą bierzemy.**
10. **Zuch jak chwyt odbłaski nosi rad.**

JAK ROZPLANOWAĆ DZIEŃ

Przeczytaj podany rozkład dnia na kolonii zuchowej. Jego przebieg może zmienić się w zależności od godzin posiłków, koncepcji pracy kadry, potrzeb dzieci itd.

7.15	Wstaje kadra (cała kadra powinna wstawać każdego ranka).
7.30	Pobudka. Oczywiście preferowany sposób to delikatne budzenie, bez gwizdków i krzyku. Może obrzędową piosenką, którą zaczyna nucić drużynowy, a obudzone zuchy włączają się do wspólnego śpiewu? Warto wymyślić pobudkę związaną z obrzędowością kolonii.
7.30–7.45	Gimnastyka. Niezbędny element dnia. Nie może być dla zuchów zbyt męcząca. Często wystarczy dobrze dobrana zabawa ruchowa lub pląs, który pomoże dzieciom się rozruszać. Gimnastyka zawsze powinna być tematycznie związana ze zdobywaną sprawnością.
7.45–8.45	Mycie, porządki, apel. Trzeba sprawdzić, czy wszystkie zuchy umyły zęby, twarz, ręce. Przy myciu powinna zawsze być obecna osoba z kadry. Podobnie sprawa ma się z porządkami. Rola kadry nie powinna ograniczać się tylko do ich sprawdzenia, należy pomóc zuchom pościelić łóżka, ułożyć rzeczy na półce, sprawdzić, czy nie mają brudnych lub mokrych rzeczy przemieszanych z czystymi i czy nie schowały gdzieś resztek wczorajszej kolacji. Najlepiej jest, gdy każda szóstka ma swego opiekuna, który jej w tych sprawach pomaga. Pamiętaj też, że bałagan w pokoju lub namiocie kadry jest doskonałym argumentem dla dzieci, aby nie przejmować się sprzątaniami. W niektórych środowiskach istnieje tradycja porannych apeli. Jeśli na waszej kolonii również tak będzie, znajdźcie czas, by pomóc zuchom ubrać się w mundur, odszukać zaginione czapki itp. Warto zwrócić też uwagę, w jakim stanie mundury wracają na półki. Uwaga! Zuchowy apel powinien trwać jak najkrócej.
8.45–9.00	Przygotowanie do śniadania.
9.00–9.30	Śniadanie. Można wyznaczyć szóstkę służbową, która pomoże w rozdawaniu posiłku oraz zetrze stoły po jedzeniu. Wydawaniu posiłku powinien towarzyszyć ktoś z kadry, szczególnie jeśli mamy do czynienia z gorącą herbatą lub mlekiem. Aby nie powstał bałagan, zuchy powinny podchodzić szóstkami. Należy też wcześniej ustalić, kiedy dzieci mogą odejść od stołu (wracamy ze stołówki całą gromadą czy w szóstkach). Oczywiście kadra je razem z zuchami, a nie przy osobnych stołach.

CZĘŚĆ V. KOLONIA ZUCHOWA

9.30–10.00	Przygotowanie do zajęć programowych. Pod tym hasłem kryje się powrót ze śniadania, ewentualne dokończenie porządków, przygotowanie odpowiedniego stroju na zajęcia. Zbyt długi czas przygotowania spowoduje, że zuchy zaczną się nudzić.
10.00–13.45	Zajęcia programowe. Zajęcia muszą być ciekawe, zgodne z fabułą kolonii, bezpieczne, dobrze przygotowane... Pamiętaj, że przed obiadem jest dwa razy więcej czasu niż podczas normalnej zbiórki! Nie wystarczą dwie zabawy, jedna majsterka i jakiś płaś! Plażowanie nie powinno wypełniać całego przedpołudnia, popołudnia czy innej części dnia.
13.45–14.00	Przygotowanie do obiadu. Powrót z zajęć, mycie rąk, przejście do stołówki.
14.00–14.30	Obiad. Teraz jeszcze bardziej niż przy śniadaniu trzeba zwrócić uwagę na zachowanie bezpieczeństwa. Zadbaj o zachowanie kolejności i porządku. W wielu środowiskach istnieje zwyczaj jednoczesnego rozpoczynania jedzenia i śpiewania przed posiłkiem. Przy większej liczbie dzieci czekanie aż wszyscy wezmą posiłek spowoduje, że zuchy, które pierwsze brały obiad, będą jadły zimne dania. Podczas posiłku zwróć uwagę, czy i w jakiej ilości zuchy jedzą, zachęcaj do jedzenia „niejadki”.
14.30–16.00	Cisza poobiednia. To przede wszystkim czas odpoczynku. Warto, by zuchy chwilę poleżały czy posiedziały, zanim np. zaczną grać w piłkę. Jeśli zuchy bawią się na boisku, placu zabaw itp., zawsze ktoś z kadry powinien być z nimi.
16.00–18.45	Zajęcia programowe
18.45–19.00	Przygotowanie do kolacji
19.00–19.30	Kolacja
19.30–19.45	Przygotowanie do zajęć programowych
19.45–21.00	Zajęcia programowe. Zajęcia wieczorne powinny być znacznie spokojniejsze (zuchy zwykle są już zmęczone). Pamiętaj o kregu rady na koniec dnia, to czas na rozwiązywanie konfliktów, podjęcie ważnych decyzji. Warto dodać do niego jakieś obrzędy i tajemnice.
21.00–22.00	Przygotowanie do ciszy nocnej. To czas przede wszystkim na mycie, przebieranie się w pidżamę. Braniu prysznicu powinna towarzyszyć osoba z kadry (w zależności od płci zucha). Nie znaczy to, że trzeba wchodzić z zuchem pod prysznic. Należy poczekać przed kabiną, sprawdzić, czy zuch ma mydło, ręcznik, pidżamę, ewentualnie pomóc dziewczynom umyć i rozczesać włosy. Jeśli trzeba nosić wodę, koniecznie musi robić to ktoś starszy.
22.00–22.30	Zасыпianie. Najlepiej, jeśli opiekun szóstki poczyta zuchom chwilę, ułoży je do snu i poczeka kilka minut, dopóki nie zasną. Dopiero wtedy kadra może spotkać się i omówić program następnego dnia. Od czasu do czasu ktoś powinien zajrzeć do dzieci, sprawdzić, czy wszystko w porządku. Zuchy muszą wiedzieć, gdzie w razie potrzeby szukać kadry. Jeśli kadra wychodzi poza teren kolonii (budynku), zawsze na miejscu musi zostać chociaż jedna osoba.
00.00	Kadra idzie spać. Pamiętaj, że kadra też musi spać, organizm potrzebuje wypoczynku, a sił musi wystarczyć do końca kolonii.

DOKUMENTACJA KOLONII

Kolonijną dokumentację możemy podzielić na:

- dokumentację pracy kolonii,
- dokumentację finansowo-gospodarczą,
- dokumentację sanitarną.

Dokumentacja pracy kolonii

Obowiązkowe jest prowadzenie **książki pracy kolonii**, która zawiera:

- dane organizatora kolonii,
- listę uczestników kolonii (adres zamieszkania, data urodzenia, kontakt z rodzicami, PESEL, data przyjęcia do gromady, data złożenia Obietnicy Zucha, posiadane gwiazdki i sprawności),
- zamierzenia wychowawcze i program (w postaci tzw. kratki),
- dzienny program (rozkład) zajęć,
- uwagi i wnioski, które nasuną się podczas codziennego podsumowania dnia (warto je szczegółowo i zrozumiale odnotowywać, bo w przyszłości mogą się okazać bardzo cenne),
- rozkazy (zwykle pisane w sposób obrzędowy),
- adnotacje o przyznanych gwiazdkach i sprawnościach,
- notatki o zuchach (sposprzeżenia o poszczególnych zuchach, które mogą być istotne w dalszej pracy wychowawczej),
- uwagi wizytatorów.

Dokładne i rzetelne prowadzenie książki pracy jest bardzo ważne, gdyż na jej podstawie będzie można całościowo spojrzeć na prowadzoną kolonię. Książkę należy uzupełniać na bieżąco, a nie po kilku dniach przypominać sobie, co się wydarzyło – często wtedy zapomina się o istotnych sprawach.

Jest jeszcze jedna forma dokumentacji, która nie jest obowiązkowa, ale wierne oddaje życie na kolonii. Tym nieoficjalnym dokumentem jest uzupełniana przez zuchy **kronika**. Kronika kolonijna powinna mieć obrzędową oprawę. Może być dziennikiem wyprawy lub pamiętnikiem rozbitków. Ważne, by żyła życiem zuchów i by one chętnie do niej zaglądały.

Dokumentacja finansowo-gospodarcza

To przede wszystkim książka finansowa obozu, zarejestrowana w komendzie hufca. Musi być rzetelnie prowadzona. Nieporządek w dokumentacji finansowej często prowadzi do problemów z rozliczeniem całego przedsięwzięcia. Trzeba tu podkreślić, że odpowiedzialność finansowa (a raczej jej brak) prowadzi do wyciągnięcia konsekwencji prawnych. Samodzielne kolonie muszą prowadzić:

- książkę finansową obozu wraz z załączonymi fakturami,
- zapotrzebowanie żywieniowe,
- karty magazynowe.

Należy je uzupełniać zgodnie z **Instrukcją finansową Harcerskiej Akcji Letniej**.

Dokumentacja sanitarna

Zarządzenia sanitarne dotyczące kolonii letnich obligują komendę kolonii do posiadania odpowiednich dokumentów, takich jak:

- wydruk internetowego formularza rejestracyjnego Ministerstwa Edukacji Narodowej,

- wyniki badania wody,
- książeczki pracownicze całej kadry,
- karty zdrowia wszystkich uczestników kolonii,
- ubezpieczenie uczestników kolonii,
- dziennik opieki higieniczno-lekarskiej oraz zeszyt zachorowań,
- dokumenty potwierdzające kwalifikacje personelu (pielęgniarki, lekarza, kucharz, ratownika wodnego).

Mogą się również przydać telefony i adresy najbliższej przychodni lekarskiej lub szpitala.

INNE WAŻNE SPRAWY

● **Jak przetrwać odwiedziny rodziców?** Odwiedziny rodziców powodują zwykle zamęt w życiu kolonii. Już przed wyjazdem trzeba ustalić z rodzicami dzień wizyt i przygotować regulamin odwiedzin, w którym poinformujemy m.in. o:

- konieczności uzyskania zgody komendanta kolonii na zabranie dziecka poza teren kolonii i obowiązkowym wypisaniu zucha w książce pracy,
- obowiązku opuszczenia przez rodziców terenu kolonii po zakończeniu terminu odwiedzin,
- kierowaniu bezpośrednio do komendanta ewentualnych uwag na temat wyżywienia, pracy kadry, czystości itp.
- prośbie, by nie przesadzać z ilością przywiozonych słodczy.

Na czas odwiedzin rodziców warto też przygotować wspólne zajęcia, np. turniej rodzinny lub ognisko.

● **Jak umożliwić zuchom uczestniczenie w praktykach religijnych?** Obowiązkiem komendy kolonii jest umożliwienie uczestnictwa w mszy świętej w niedzielę i święta wszystkim zuchom, które będą tego chciały lub których rodzice poprosili o to. Można udać się z zuchami na mszę do pobliskiego kościoła lub poprosić księdza o odprawienie na terenie kolonii tzw. mszy polowej. Jeśli wybierze się drugą opcję, do was będzie należała oprawa mszy świętej – śpiew, czytania, zbudowanie ołtarza. Oczywiście czas na udział w mszy świętej należy uwzględnić w planie dnia.

● **Co robić, gdy pada deszcz?** Rozkład dnia nie powinien ulegać wtedy specjalnym zmianom. Jeśli kolonia jest zlokalizowana w budynku – można prowadzić zajęcia w świetlicy,



sali gimnastycznej lub innych pomieszczeniach. Układając program pracy kolonii, musisz się zastanowić, które z zajęć da się przeprowadzić w sali.

Co zrobić, jeśli wybieriecie się pod namioty? W takich warunkach zdecydowanie trudniej zorganizować deszczowy dzień. Świetlicę w takim przypadku stanowi zwykle także namiot i w nim może spotkać się gromada, śpiewając, słuchając gawędy, przygotowując teatryk, ucząc się nowych szyfrów itp. Różne majsterki zuchy pod opieką opiekunów mogą wykonywać w swoich namiotach. Podczas brzydkiej pogody zuchy mogą realizować zadania na sprawności indywidualne lub gwiazdki.

Jedno jest pewne – coś się dziać musi, bo zuchy na kolonii nigdy nie mogą się nudzić.

● Co zrobić, by zuchy nie tęskniły?

Umów się z rodzicami, kiedy mogą dzwonić do zuchów. Poproś, by pisali listy. Możesz doradzić, by przygotowali kilka listów jeszcze przed kolonią i dali je kadrze przy wyjeździe. Będziecie wtedy mogli przekazywać je zuchom w momentach, kiedy zobaczycie, że list od rodziców może im poprawić humor. Rozmawiajcie z zuchami, bądźcie przy nich, gdy będą zasypiać, by się nie bały. Podkreślajcie, że są zuchami i dadzą sobie radę, a do rodziców wrócą niedługo z nowymi sprawnościami i umiejętnościami, którymi będą mogły się pochwalić.



👉 DO DOMU — CZYLI ZAKOŃCZENIE KOLONII

Przed powrotem należy potwierdzić zamówienie autokaru oraz ostatecznie ustalić godzinę jego odjazdu. Podobnie jest w przypadku pociągu – trzeba sprawdzić dokładną godzinę przyjazdu i odjazdu pociągu oraz upewnić się co do złożonej wcześniej rezerwacji przedziałów. Zuchy powinny przejść pod koniec kolonii przegląd lekarski oraz higieniczny – dokonuje go lekarz lub pielęgniarka, a wyniki zapisuje w karcie uczestnika. Dopilnuj, by zuchy wróciły do domu czyste. Poproś kadrę, aby pomogła zuchom się spakować. Zorganizuj ostatni spacer po okolicy, pożegnanie zuchów z ulubionymi miejscami i ludźmi, z którymi spotykały się podczas zajęć. Możecie wybrać się na spacer do pobliskiej wioski i wręczyć zaprzyjaźnionym osobom (księdzu, leśniczemu, sołtysowi) małe upominki wykonane przez zuchy.

Przed opuszczeniem kolonii uporządkujcie sprzęt ośrodka. Sprzęt przywieziony przez was starannie wyczyśćcie i zapakujcie. Po powrocie musicie zatroszczyć się o właściwe jego zmagazynowanie i zakonserwowanie (wytrzeźwienie, spryskanie środkami owadobójczymi itp.). Sprawdźcie, czy nic się nie zawieruszyło, poszukajcie zagubionych przedmiotów – na podstawie takich poszukiwań można przygotować grę dla zuchów. W umówionym terminie przekaz obiekt, w którym mieszkaliście. Poproś osobę odbierającą (właściciela) o zaświadczenie dotyczące jego przyjęcia

i nieroszczenia żadnych pretensji. Jeśli coś zniszczyliście, będziecie musieli ponieść wydatek związany z odnowieniem lub odkupieniem zniszczonej rzeczy.

W drodze powrotnej pamiętaj o wszystkim, co zostało opisane w rozdziale dotyczącym podróży. Naładuj wcześniej telefon komórkowy. Rodzice zuchów z pewnością będą dzwonić, aby poznać dokładną godzinę przyjazdu dzieci (jeśli telefony kadry będą nieaktywne, zaczną się niepokoić). Po przyjeździe na miejsce kadra musi poczekać, aż wszystkie dzieci zostaną odebrane przez rodziców. Warto też pożegnać się piosenką, stanąć wspólnie w kręgu. Będzie miło, jeśli pożegnasz się z każdym zuchem i podziękujesz mu za udział w kolonii.

To jednak jeszcze nie koniec. Kolonię trzeba podsumować w gronie kadry, a jeśli byliście na kolonii samodzielnej, to należy złożyć dokumentację finansową w komendzie chorągwi.

PODSUMOWANIE KOLONII

Podsumowanie w gronie kadry

Podsumowanie pozwala sformułować wnioski, które przydają się w następnym roku. Dzięki temu można:

- uniknąć podobnych błędów w przyszłości,
- zapisać, zapamiętać i wykorzystać dobre, sprawdzone na kolonii pomysły,
- wyjaśnić wątpliwości i konflikty, jakie mogły zrodzić się między kadrami,
- podziękować sobie nawzajem za współpracę, docenić każdego członka kadry,
- ocenić pracę poszczególnych osób, dając im możliwość wyciągnięcia wniosków na przyszłość,
- dokończyć wszelkie kwestie finansowe,
- podzielić się wrażeniami, wspólnie wypić herbatę, pogadać,
- nakreślić plany na przyszłość (spotkanie po kolonii, następny wyjazd).

Najlepiej spotkać się parę dni po powrocie z kolonii, kiedy kadra zdąży już odpocząć, a jednocześnie wspomnienia będą na tyle świeże, by dało się podsumować wszelkie aspekty kolonijnego życia (wstępnego podsumowania możecie dokonać jeszcze w trakcie kolonii). Spotkanie powinien zorganizować komendant kolonii. Podsumowanie może mieć formę szczerej rozmowy przy kubku herbaty, ale można spróbować innych metod, np. ankiety. Ważne będą też indywidualne rozmowy z poszczególnymi członkami kadry – o ich sukcesach, błędach, wnioskach na przyszłość.

Forma podsumowania zależy również od relacji, jakie wytworzyły się pomiędzy wami w czasie kolonii. Jeśli między członkami kadry powstały konflikty, niezbędne będzie najpierw ich wyjaśnienie, koniecznie po kilkudniowej przerwie, kiedy opadną emocje. Warto powiedzieć sobie o wszystkich plusach i minusach kolonii, o sukcesach i porażkach.

Podczas podsumowania zajrzyj koniecznie do programu pracy. Czy udało się zrealizować postawione cele? Czy zrealizowaliście przygotowany program? Czy zuchy wróciły zadowolone? Czy rodzice dobrze ocenili kolonię? Czy mieliście jakies problemy programowe, organizacyjne, wychowawcze? Czy wszystkie dzieci wróciły

zdrowe? Ewaluacja jest bardzo ważna. To ona pozwala coraz lepiej działać na rzecz zuchów.

Nie zapomnij też o najważniejszym – podziękowaniu członkom kadry kolonii za ich pracę. Najczęściej wystarczy dobre słowo, choć drobny gadżet harcerski czy pochwała w rozkazie też nie zaszkodzą.

Podsumowanie dla rodziców, czyli kilka słów o dokonaniach zuchów

Koloniję trzeba też podsumować podczas spotkania z rodzicami zuchów na początku roku szkolnego. Warto opowiedzieć rodzicom, co podczas niej osiągnęły ich dzieci. Można również przygotować listy gratulacyjne, dzięki którym w oczach rodziców ich pociechy staną się jeszcze wspanialsze, a wasza praca wychowawcza zostanie zauważona.

Gratulujemy wspaniałego zucha! Podczas kolonii Państwa córka zdobyła sprawność „kuchcika”. Potrafi samodzielnie przygotować kanapki, zmywać naczynia oraz obierać ziemniaki.

Gratulujemy wspaniałego zucha! Podczas kolonii Państwa syn sam układał ubrania na półkach, ścielił łóżko, był punktualny i wywiązywał się ze swoich obowiązków.

CZĘŚĆ VI

ŚRODOWISKO DZIAŁANIA



WSPÓŁPRACA GROMADY ZUCHOWEJ I DRUŻYNY HARCERSKIEJ

■ Emilia Kulczyk-Prus



Ciąg wychowawczy jest bardzo ważny – bo przecież naszym zadaniem jest długotrwałe wychowywanie człowieka, a nie tylko zapoczątkowanie tego procesu. Przygoda harcerska rozpoczyna się w gromadzie zuchowej, tu podejmujemy wychowanie w duchu harcerskich ideałów w oparciu o metodę harcerską i pracę tę kontynuujemy w drużynie harcerskiej, a następnie starszoharcerskiej i wędrowniczej.

Gromada dba o stworzenie ciągu wychowawczego przez współpracę z drużyną harcerską.

Instrukcja w sprawie organizacji i zasad działania gromady zuchowej

👉 KORZYŚCI ZE WSPÓŁPRACY

Bywa, że zuchy bardzo przywiązują się do gromady i nie chcą przejść do drużyny harcerskiej. Zdarza się też, że drużynowi harcerscy skarżą się, że były zuchy zachowują się gorzej niż pozostali harcerze, że trudniej się z nimi pracuje (z jednej strony są przyzwyczajone do tego, by ktoś im pomagał, a z drugiej – wywyższają się z racji swoich zuchowych doświadczeń). Co zatem należy robić, aby zapewnić właściwe, bezkonfliktowe funkcjonowanie ciągu wychowawczego?

Z pewnością potrzebna jest współpraca gromady zuchowej z drużyną harcerską. Zdarza się, że w szkole, przy której działa gromada, nie ma drużyny, trzeba więc poszukać jej gdzieś dalej. Dla zucha będzie to nie tylko zmiana gromady na drużynę,

ale też zmiana miejsca, w którym będą się odbywać zbiórki.

Ze współpracy gromady z drużyną wynika wiele korzyści. Dla gromady zuchowej i zuchów jest to m.in.:

- pomoc organizacyjna – harcerze mogą służyć pomocą podczas zabaw tematycznych i gier, organizacji Obietnicy Zucha oraz innych uroczystości,
- nawiązanie przez zuchy kontaktu ze starszymi koleżankami i kolegami,
- odnajdywanie autorytetów wśród harcerzy,



- zmniejszenie szoku związanego z przejściem do drużyny harcerskiej,
- umożliwienie zuchom realizacji zadań związanych ze zdobywaniem trzeciej gwiazdki (gdzie jednym z wymagań stawianych zuchom jest nawiązanie kontaktu z drużyną harcerską oraz poznanie jej obrzędów i zwyczajów),
- możliwość wspólnego użytkowania harcówki (gospodarzami pomieszczenia są zwykle harcerze), sprzętu (harcerze mogą go dostarczyć na biwak, wycieczkę, kolonię),

Dla drużyny harcerskiej i harcerzy jest to m.in.:

- pozyskanie członków, którzy już wiedzą, na czym polega harcowanie (po przyjęciu zuchów do drużyny harcerskiej szybko zostają stworzone dobrze działające zastępy),
- uczenie harcerzy współpracy z młodszymi, co stwarza naturalne sytuacje podejmowania odpowiedzialności za innych,
- umożliwienie harcerzom realizacji wymagań na sprawności, które mają m.in. pokazać im, jak pomagać młodszym (np. „opiekuna dzieci” czy „mistrza harców”),
- urozmaicenie pracy drużyny poprzez udział w pracy gromady i pomoc zuchom,
- nabycie praktyki przez harcerzy, którzy w przyszłości chcieliby zostać przybocznyymi lub drużynowymi.

Okazją do współpracy mogą być:

- wspólne zbiórki okolicznościowe – bal, andrzejki, wigilia itp.,
- udział poszczególnych harcerzy (najlepiej zastępowych lub harcerzy zdobywających sprawności związane z opieką nad młodszymi) w zbiórkach gromady (pomoc w przeprowadzeniu fragmentu zbiórki),
- udział harcerzy w ziórkach gromady charakterze gości występujących w cyklach sprawnościowych,
- wizyta gromady zuchowej na harcerskim biwaku,
- udział zuchów zdobywających trzecią gwiazdkę w ziórkach zastępów i ziórkach drużyny,
- indywidualne kontakty zuchów z drużynowym lub przybocznym drużyny harcerskiej (np. jako element zadania międzyzbiórkowego, w ramach którego zuch zbiera wiadomości o bohaterze drużyny, do której przechodzi),
- przygotowanie przez drużynę harcerską zbiórki dla zuchów, np. balu karnawałowego,
- uroczyste przejście zuchów do drużyny harcerskiej.

Pomysłów na współpracę z harcerzami i przekazanie zuchów do drużyny harcerskiej może być wiele. Zadbaj o to, aby w sposób prawidłowy i efektywny zapewnić swoim zuchom ciąg wychowawczy, oczywiście we współpracy z drużyną harcerską.



PRZEKAZANIE ZUCHÓW DO DRUŻYNY HARCERSKIEJ

Pomysł 1

W zbiórce uczestniczą dwie drużyny: zuchowa i harcerska. Wcześniej najstarszy zastęp harcerski w pobliskim parku lub lesie wyznacza kilka tras o jednakowej długości i podobnym stopniu trudności. Wszystkie trasy zbiegają się w jednym miejscu. Harcerze zapraszają zuchy do udziału w zwiadzie. Zaproszenie może być pisemne (można je potem wkleić do kroniki) lub ustne.

Cała gromada udaje się na wyznaczone miejsce. Tam dzieli się na szóstki i każdy zastęp bierze pod opiekę jedną z nich. Patrole ruszają na trasy (każdy z pełnoletnim opiekunem). Docierają do miejsca ze znakiem „list”, znajdują i rozszyfrowują wiadomość, z której wynika, gdzie szukać skarbu.

Wykonując po drodze dodatkowe zadania, zuchy i harcerze docierają do przygotowanego wcześniej kręgu ognia. Tam są już drużynowi i przybocznicy gromady i drużyny oraz proporce, totemy, kroniki i inne elementy obrzędowe.

Drużynowy harcerzy przyjmuje zdobyty skarb. Harcerze rozpoczynają ognisko własnym obrzędem, następnie zuchy i harcerze śpiewają na zmianę piosenki. Podczas gawędy drużynowi na przemian opowiadają, co zuchy i harcerze robią na swoich zbiórkach. Na koniec drużynowy harcerzy prezentuje zebranym zdobyty skarb – zwinięty w rulon dokument, z którego odczytuje imiona zuchów, które od dziś będą członkami drużyny harcerskiej.

Zuchy dokonują pożegnalnego wpisu do księgi gromady. Żegnając się z gromadą, przechodzą próbę ognia. Jeden z przybocznych przygasza płomień tak, by ognisko ledwie się tliło. Przyboczny zuchowy podnosi odchodzącego zucha i podaje go nad ogniskiem przybocznemu harcerskiemu. Po „harcerskiej” stronie drużynowy przepina zuchowi Znaczek Zucha na prawą stronę munduru, wręcza mu chustę lub plaketkę drużyny harcerskiej (chusty i plakietki mogą być częścią skarbu odnalezionego w czasie zwiadu). Na zakończenie zuchy i harcerze śpiewają wspólną piosenkę.

Pomysł 2

W zbiórce uczestniczą gromada zuchowa i drużyna harcerska, od kilku tygodni ściśle ze sobą współpracujące. Harcerze przynoszą rekwizyty potrzebne do zorganizowania turnieju oraz sprzęt biwakowy.

Spotkanie rozpoczyna piosenka, następnie drużynowy zuchów opowiada krótką gawędę i zachęca dzieci do udziału w turnieju. Zuchy uczestniczą w różnych konkurencjach: biegu w workach, strzelaniu z łuku do balonika, rzucie w biegu do celu itp. Tymczasem harcerze rozbijają namioty, w przerwie pomiędzy konkurencjami przeprowadzają pokaz ratownictwa i śpiewają harcerskie piosenki. Zuchy z kolei zapraszają harcerzy do wspólnych zawodów zręcznościowych. Drużyny wystawiają swoje reprezentacje. Odbывают się wyścigi: z książką na głowie, w przyszywaniu guzika, w układaniu rozsypanki z hasłem itp. Na sygnał harcerze ustawiają się z proporcem w kolumnie dwójkowej, a zuchy ze znakiem gromady w kręgu. Harcerze uderzają

w werble, drużynowy zuchów podaje komendę: „Zuchy do pasowania wystąp!”, a następnie mówi: „Za chwilę odbędzie się uroczyste pasowanie was na harcerzy. Zaświadczycie wobec wszystkich, że podczas zuchowania nie traciście czasu. Niech teraz każdy powie, czego się nauczył, będąc zuchem”.

Zuchy przedstawiają swój dorobek, np.: umiem pływać żabką, jeździć na rowerze, zdobyłem trzy gwiazdki oraz sprawności: „robinsona”, „ateńczyka”, „podróżnika”, „pomocnej dłoni”, „porządnickiego” itp. Po prezentacji chórem powtarzają punkty Prawa Zucha, które dotychczas je obowiązywało. Potem słuchają, jak jeden z harcerzy recytuje Prawo Harcerskie.

Drużynowy harcerski pyta, czy zuchy chcą zostać harcerzami. Zuchy odpowiadają twierdząco. Ustawiają się w kręgu i śpiewają zuchową piosenkę, po której następuje moment pasowania. Ceremonii może dokonać zaproszony komendant szczepla. Zuchy pasowane na harcerzy otrzymują rogiatywki i chusty. Podczas dekoracji śpiewane są harcerskie piosenki. Na zakończenie wszyscy śpiewają Hymn ZHP.

Uwaga! Zuchy, które mają być pasowane, powinny być o tym uprzedzone, by wiedziały, że to one mają wystąpić. Trzeba też przypomnieć zuchom, jakie zdobyły sprawności.

oprac. Katarzyna Gajzler

SOJUSZNICY DRUŻYNOWEGO

■ Anna Wittenberg



Sukces gromady zależy przede wszystkim od tego, co robisz z zuchami. Ale nie zapominaj, że ważne jest także to, jak zaprezentujesz swoje działania innym i jakich zdobędziesz w ten sposób sojuszników.

👉 RODZICE

To główni i najbardziej strategiczni partnerzy drużynowego. Szanuj ich, bo od ich decyzji zależy, czy dzieci będą uczestniczyć w zbiórkach. To oni bardzo często mogą pomóc ci w załatwieniu potrzebnych materiałów, rekwizytów czy zorganizowaniu ciekawej wycieczki.

Jak zadbać o dobry kontakt z rodzicami?

● Organizuj co najmniej dwa zebrania dla rodziców rocznie. Jedno – na początku roku, kiedy na zbiórkach pojawią się nowi uczestnicy, a drugie – przed wakacyjnym wyjazdem gromady. Na zebranie powinna przyjść cała kadra gromady – to doskonała okazja, aby rodzice was poznali. Pamiętaj, że rodzice powinni postrzegać cię jako godnego zaufania partnera. Przygotuj sobie plan zebrania – to usystematyzuje spotkanie i da rodzicom poczucie, że wiesz, do czego zmierzasz i panujesz nad sytuacją.

Plan zebrania dla rodziców:

- przywitaj rodziców, przedstaw siebie i swoich przybocznych,
- wyjaśnij krótko, co robią zuchy,
- opowiedz o tym, co planujesz w tym roku (bez wdawania się w szczegóły),
- zostaw czas na pytania,
- pożegnaj rodziców i zaproś na indywidualną rozmowę osobą, które mają jeszcze do ciebie jakąś sprawę dotyczącą ich dziecka.

Szczegółowy program zebrania rodziców dotyczącego kolonii znajdziesz na s. 217–218.

● W miarę potrzeb spotykaj się też z poszczególnymi rodzicami zuchów indywidualnie.

● Upewnij się, że rodzice znają numer twojej komórki. Podawaj go w każdym komunikacie, który im przekazujesz. Zanim wyjedziesz z zuchami na kolonię lub biwak, ustal godziny, w których odbierasz telefony (np. 22.00–24.00), natomiast przed wyjazdem staraj się być dostępny cały czas – rodzice będą dzwonić, żeby zapytać o tysiące szczegółów. Jeśli będziesz

Rób dużo zdjęć z życia gromady, kręć filmy. W budżecie kolonii zaplanuj niewielką kwotę na płyty CD, na których nagrasz zdjęcia i które rozdasz zuchom po powrocie. Pamiętaj jednak, że zdjęcia dzieci to materia bardzo delikatna. Kilka niefortunnych ujęć pozostawionych bez komentarza potrafi zepsuć obraz całego wyjazdu! Unikaj robienia fotek, kiedy zuchy nie są kompletnie ubrane (np. na kąpielisku). Może to zostać odebrane zupełnie inaczej niż dokumentacja świetnej zabawy.

w stanie udzielić im rady, np. podczas wybierania plecaka, zyskasz w ich oczach rangę eksperta.

● Bądź w stałym kontakcie e-mailowym z rodzicami zuchów. Twój adres powinien być zbudowany z imienia i nazwiska i najlepiej mieć rozszerzenie w domenie @zhp.net.pl*. Dzięki temu rodzice będą postrzegać cię jako poważnego partnera do rozmowy. Z resztą oceń sam, czy zwróciłbyś się z istotnym problemem do osoby posługującej się adresem niunia@buziaczek.pl.

● Pisz często komunikaty – o tym, co dzieje się na zbiórkach, o nowych sprawnościach indywidualnych, o wyjazdach, o zmianach terminów spotkań. Sprawdź tekst, zanim powielisz go i rozdasz rodzicom. Źle zbudowane zdania albo błędy ortograficzne wpływają bardzo negatywnie na postrzeganie drużynowego przez rodziców!

● Zadbaj o to, by gromada miała swoją stronę internetową, w jej przygotowaniu może pomóc ktoś z twoich znajomych lub rodziców zuchów. Na stronie powinna się znaleźć galeria zdjęć zuchów (którą będziesz dość często aktualizował) oraz dział „aktualności dla rodziców”. Nie zapomnij o zasadach, jakie obowiązują w przypadku stron internetowych ZHP (znajdziesz je pod adresem www.zhp.net.pl).

● Możesz założyć blog drużyny, na którym znajdą się wpisy twoje, przybocznych, a także zuchów (dodawane np. podczas zdobywania sprawności „internauty” czy „kronikarza”). Galerię zdjęć możesz także założyć w darmowym serwisie Picasa (picasaweb.google.com), a magazyn dokumentów (karty sprawności, książeczki na gwiazdki, aktualne komunikaty) np. w witrynie chomikuj.pl. To bardzo proste, ale przynoszące dobre efekty narzędzia. Nie zapomnij o podawaniu adresu strony gromady w komunikatach dla rodziców!

● Prowadź tablicę informacyjną gromady (gablotę) w szkole. To medium wydaje się rodem z prehistorii, ale nadal działa. Umieść tam zaproszenie na zbiórkę, aktualne zdjęcia drużyny, najlepsze prace zuchów itp. Postaraj się często ją aktualizować (mogą zająć się tym przyboczni). Gablota będzie dostępna nie tylko dla innych dzieci ze szkoły, ale także dla rodziców.

Warszawa, 13 lutego 2013 r.

Szanowni Państwo!

W przyszłym tygodniu przypada Dzień Myśli Braterskiej – święto wszystkich skautów na świecie. Obchodzimy je również w naszym szczepie, spędzając wspólnie dzień na grach i zabawach. Dlatego następną zbiórka gromady zamiast w piątek odbędzie się w niedzielę, 22 lutego. Spotykamy się pod szkołą przy ul. Bonifacego 10 o godz. 9.00. Jedziemy w mundurach. Każdy zuch powinien mieć ze sobą bilet dobowy, buty na zmianę, ciepłe ubranie i 5 zł (koszt obiadu). Czuwaj!

pwd. Jan Nowak

jan.nowak@zhp.net.pl, tel. 500 600 700

* Jak go założyć, dowiesz się na stronie www.zhp.net.pl.

📌 SZKOŁA

Kiedy zostaniesz drużynowym, koniecznie przywitaj się z dyrektcją szkoły, w której będziesz działać. Przedstaw się krótko, wyraż nadzieję na dobrą współpracę, zostaw swój numer telefonu i adres e-mail. Pamiętaj, że dla szkoły jesteś partnerem, który wspiera ją w wychowaniu dzieci. Zaproponuj przeprowadzenie zajęć dla uczniów, np. z okazji Święta Szkoły, Święta Wiosny, Dnia Dziecka. Jeśli przygotujesz dobry program, nie tylko nauczyciele i dyrekcja będą zadowoleni, ale zyskasz w ten sposób nowe zuchy.

Nie zapominaj o podstawach, zostawiaj porządek po przeprowadzonych w szkole zuchowych zbiórkach. Zawsze bądź uprzejmy i unikaj konfliktów z dyrekcją, nauczycielami i innymi pracownikami szkoły. Po zakończeniu każdego roku szkolnego podziękuj dyrekcji szkoły za współpracę.

📌 ŚRODOWISKO LOKALNE

Utrzymuj dobre kontakty z różnymi instytucjami działającymi w waszym środowisku, np. z najbliższą parafią. Tu możesz uzyskać pomoc m.in. w przeprowadzeniu akcji zarobkowej (sprzedawanie bombek choinkowych, wigilijnego sianka, palemek na Wielkanoc, opłatków itp.). Jeśli w twojej miejscowości lub na twoim osiedlu działa dom kultury, zaproponuj jego dyrekcji współpracę (np. wspólne zorganizowanie pikniku, festynu, osiedlowego Dnia Dziecka), a w zamian poproś np. o możliwość przeprowadzenia zbiórki z zuchami w specjalistycznej pracowni.



NAMIESTNICTWO ZUCHOWE

■ Ewa Czarkowska ■ Jakub Czarkowski

Namiestnictwo możemy (a nawet powinniśmy) postrzegać jako grupę. W harcerstwie, którego jednym z elementów działania jest system małych grup, ma to kapitalne znaczenie. Namiestnictwo to taka grupa, która pozwala każdemu jej członkowi rozwijać się i realizować, a nawet ten rozwój i samorealizację stymuluje i wspiera.



Namiestnictwo to w ZHP zespół programowo-metodyczny działający przy hufcu, mający służyć pomocą drużynowym i funkcyjnym danej grupy metodycznej. Powoływane jest przez właściwą komendę hufca. Ze względu na grupy metodyczne można wyróżnić namiestnictwa: zuchowe, harcerskie, starszoharcerskie, wędrownicze. Odpowiednikami namiestnictw w chorągwiach są referaty.

Zadaniem namiestnictwa jest koordynacja i wspieranie pracy drużyn, wspieranie rozwoju drużynowych oraz kadry drużyn, przygotowanie i realizacja rocznego planu pracy namiestnictwa, który jest integralną częścią planu pracy hufca, pozyskiwanie nowej kadry, organizacja Harcerskiej Akcji Letniej i Zimowej, reprezentowanie drużynowych w hufcu.

Na czele namiestnictwa stoi namiestnik, mianowany rozkazem właściwego komendanta hufca. Niekiedy mianowanie wynika z wyboru dokonanego przez członków namiestnictwa.

Zasady tworzenia i działania hufca

Termin „namiestnictwo” w praktyce harcerskiego działania rozumiemy zwykle dwojako:

- Zespół instruktorów, którzy na poziomie hufca są zaangażowani w pracę na rzecz drużynowych, organizujący wspólną pracę między nimi oraz inspirujący ich działalność, w szczególności w zakresie metodyki.
- Zespół drużynowych pracujących z daną grupą wiekową na terenie jednego hufca, czasami przyjmujący postać drużyny drużynowych.

Za pośrednictwem namiestnictwa zuchowego komenda hufca powinna realizować większość swoich zadań w zakresie wspierania programowo-metodycznego drużynowych zuchów:

- przygotowanie kandydatów na drużynowych do pełnienia funkcji,
- prowadzenie form doskonalących dla drużynowych (metodycznych i repertuarowych),

Namiestnictwo powinno być dla drużynowego miejscem, gdzie będzie mógł realizować zadania z próby na stopnie, spotkania osoby o podobnych zainteresowaniach, gdzie może odpocząć i znaleźć rozrywkę, jako wychowawca i organizator pracy drużyny może podzielić się swoimi problemami, wymienić pomysły oraz doświadczenia.

- prowadzenie poradnictwa dla drużynowych z wykorzystaniem różnych form (spotkania, konsultacje, listy dyskusyjne itp.),
- wspieranie i nadzorowanie procesu budowania programu w gromadach,
- pomoc w realizacji programu gromady,
- motywowanie gromad np. poprzez współzawodnictwo,
- prowadzenie biblioteczki, w której gromadzone są materiały metodyczne i repertuarowe,
- promowanie propozycji programowych,
- inicjowanie lub przygotowanie programowe, organizacyjne i logistyczne przedsięwzięć programowych dla gromad zuchowych (wynikających z ich potrzeb),
- wsparcie logistyczne lub materialne, np. umożliwienie korzystania z bazy hufca i wypracowanych przez hufiec środków, pomoc w kontaktach ze szkołą, rodzinami, środowiskiem lokalnym.

Niezależnie od wieku i stażu harcerskiego lub instruktorskiego każdy może znaleźć w namiestnictwie coś dla siebie.

● Instruktorzy rozpoczynający swoją zuchmistrzowską służbę mogą w namiestnictwie m.in.:

- znaleźć ciekawe propozycje programowe,
- uzyskać poradę w trudnych sprawach wychowawczych,
- poszerzać swój warsztat, w szczególności umiejętności i repertuar form.

● Ci, którzy drużynowymi są już nieco dłużej, mogą tu m.in.:

- uczyć się współpracować i organizować współpracę wielu gromad,
- poznawać nowych ludzi i nawiązywać kontakty z instruktorami innych namiestnictw, a nawet innych hufców czy chorągwi,
- zdobywać umiejętności związane ze współpracą w zróżnicowanym zespole instruktorskim.

● Instruktorzy z dużym doświadczeniem mogą m.in.:

- rozwijać się twórczo, np. opracowując nowe propozycje programowe i rozwiązania metodyczne,
- odnajdywać radość w pomaganiu młodszemu w rozwoju i poszukiwaniach własnych ścieżek,
- uczyć się od młodszych, np. posługiwania się nowymi technologiami.

● Namiestnictwo może np.:

- organizować zbiórki i spotkania o charakterze rekreacyjno-integracyjnym,
- organizować różne formy wymiany doświadczeń, np. spotkania, listy dyskusyjne, fora internetowe,
- proponować i realizować rozmaite formy doskonalenia i podnoszenia kwalifikacji, np. warsztaty, seminaria, kursy, konferencje, sejmiki drużynowych,
- wspierać rozwój indywidualny drużynowych (poradnictwo w planowaniu prób instruktorskich i ścieżek rozwoju),

Działanie namiestnictwa zuchowego powinno być efektem współpracy zespołu kadry zuchowej hufca. Musi odpowiadać na faktyczne oczekiwania oraz realne potrzeby drużynowych – dlatego tak ważny jest w nim twój udział. Jeżeli w twoim hufcu nie ma namiestnictwa, to spotkaj się z innymi drużynowymi zuchowymi, porozmawiajcie o tym, czy nie warto go powołać.

CZĘŚĆ VI. ŚRODOWISKO DZIAŁANIA

- przygotowywać propozycje programowe dla gromad,
- upowszechniać i promować propozycje programowe przygotowane przez chorągiew i Główną Kwaterę ZHP,
- wspomagać organizowanie kolonii zuchowych lub je organizować,
- organizować lub współorganizować imprezy dla wielu gromad, np. turnieje sportowe, rajdy, wycieczki itp.,
- organizować współzawodnictwo między gromadami.

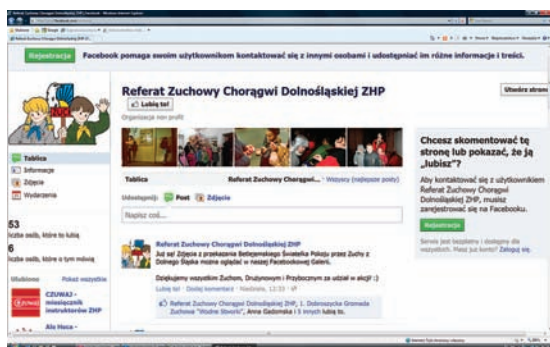


REFERAT ZUCHOWY CHORĄGWI

■ Ewa Czarkowska ■ Jakub Czarkowski



Kierownik i członkowie referatu zuchowego chorągwi udzielają pomocy kadrcze zuchowej chorągwi w zakresie poradnictwa metodycznego, repertuarowego i wychowawczego. W referacie zuchowym powinna również istnieć możliwość uzyskania wsparcia w zakresie ścieżek indywidualnego rozwoju instruktorów.



W dokumencie Zasady wspierania programowo-metodycznego drużynowych w ZHP wśród głównych zadań komend chorągwi w zakresie wspierania drużynowego odnajdujemy przede wszystkim takie, które mają wspierać hufce i instruktorów:

- nadzorowanie i wspieranie działań komend hufców w zakresie wspierania drużynowych,
 - wspieranie kształcenia i doskonalenia drużynowych w hufcach,
 - organizowanie kształcenia szczeptowych, namiestników i kadry programowej hufców (doskonalenie i motywowanie instruktorów odpowiedzialnych za pracę z drużynowymi w hufcach),
 - wspieranie metodyczno-repertuarowe kadry pracującej z drużynowymi w hufcu,
 - tworzenie propozycji programowych odpowiadających na potrzeby województwa, regionu,
 - promowanie ogólnozwiązkowych propozycji programowych,
 - inicjowanie lub przygotowanie programowe, organizacyjne i logistyczne przedsięwzięć programowych odpowiadających na potrzeby środowisk,
 - wspieranie działań drużyn specjalnościowych.
- Podstawowe wsparcie w swojej pracy każdy drużynowy powinien dostawać w szczeptie i hufcu (najlepiej w namiestnictwie). Jednak w sytuacji, gdy z jakichś przyczyn komenda hufca nie jest w stanie realizować swoich zadań w zakresie wsparcia programowego drużyn, zadania te może, a nawet powinna przejąć komenda chorągwi.

Referat zuchowy organizuje i prowadzi działania związane ze wsparciem kadry zuchowej w swojej chorągwi. Zwykle referaty mają ustalone stałe dyżury (raz w tygodniu), podczas których szef referatu lub inny doświadczony instruktor oczekuje na osoby, które chcą się z nim spotkać. Poza dyżurami referat zuchowy chorągwi może i powinien organizować również inne formy wsparcia:

- przygotowywać propozycje programowe, a zwłaszcza materiały repertuarowe dla gromad, w tym takie, które związane są ze specyfiką regionu, np. sprawności regionalne („Lajkonik”, „Wars” i „Sawa”, „Wielkopolanka”, „Wielkopolanin” itp.),
- upowszechniać i promować propozycje programowe przygotowane przez Główną Kwaterę ZHP,
- organizować różne formy spotkań i wymiany doświadczeń dla kadry zuchowej chorągwi, np. zbiórki, warsztaty czy seminaria.

W niektórych wypadkach, szczególnie dla hufców, w których nie ma namiestnictw lub innych form wsparcia drużynowych, referat zuchowy chorągwi organizuje:

- kolonie zuchowe,
- imprezy dla wielu gromad,
- współzawodnictwo między gromadami.



ZESPÓŁ ZUCHOWY WYDZIAŁU WSPARCIA METODYCZNEGO GK ZHP

■ Emilia Kulczyk-Prus



Wszelkie struktury w ZHP mają podstawowy cel: wspieranie działalności wychowawczej w gromadach i drużynach. Główna Kwatera ZHP wspiera drużynowych przede wszystkim w zakresie programowym i metodycznym. Aby jak najlepiej odpowiadać na potrzeby drużyn i gromad, w swojej strukturze powołała Wydział Wsparcia Metodycznego.

Do podstawowych zadań Zespołu Zuchowego Wydziału Wsparcia Metodycznego GK ZHP należy:

- doskonalenie metodyki zuchowej i instrumentów metodycznych,
- opracowywanie i rozpowszechnianie poradników metodycznych,
- opracowywanie i rozpowszechnianie propozycji programowych dla gromad zuchowych,
- organizowanie kształcenia, w tym form doskonalących (metodycznych i repertuarowych) dla kadry programowej chorągwi, wspieranie kształcenia i doskonalenia kadry programowej hufców,
- wspieranie metodyczno-repertuarowe szefów referatów oraz kadry programowej chorągwi i hufców,
- prowadzenie poradnictwa dla kadry z wykorzystaniem różnych form (strony internetowe, wydawnictwa),
- inicjowanie lub przygotowanie programowe, organizacyjne i logistyczne przedsięwzięć programowych odpowiadających na potrzeby środowiska zuchowego,
- inicjowanie działań programowych odpowiadających na potrzeby szerszych społeczności.

Zadania te Zespół Zuchowy Wydziału Wsparcia Metodycznego GK ZHP realizuje, prowadząc różne projekty i stałe zadania, m.in. opracowując propozycje programowe, prowadząc stronę internetową dla kadry zuchowej, doskonaląc instrumenty metodyczne.

CZEŚĆ VII

DRUŻYNOWY

HARCERSKI WOLONTARIAT

■ Emilia Kulczyk-Prus



Harcerstwo to nie tylko przygody, gry i zabawy – to ruch społeczny kształtujący postawy i charaktery, wychowujący aktywnych obywateli. Harcerstwo jest sposobem na życie zgodnie z ideałami zawartymi w Prawie i Przyrzeczeniu oraz zasadami pracy nad sobą, braterstwa i służby.

👉 HARCERSKA SŁUŻBA

Nasza służba może mieć różne formy. Jako wędrownicy i instruktorzy podejmujemy pracę wolontariacką, w ramach której działamy na rzecz organizacji. Dostrzegamy również potrzeby szerszego środowiska i działamy na rzecz szkoły, osiedla, miasta lub osób starszych i chorych, dzieci i zwierząt.

Od lat harcerze są tam, gdzie potrzebna jest pomoc – w przeszłości wiele harcerek i harcerzy oddało swe życie w walce za Polskę, a dziś członkowie naszej organizacji pomagają słabszym, doświadczonym przez los i klęski żywiołowe, samotnym i niepełnosprawnym. Tak było m.in. w obliczu powodzi, która zniszczyła domy wielu mieszkańców naszego kraju oraz w tragicznych dla Polaków dniach po katastrofie samolotowej pod Smoleńskiem w 2010 r.



Harcerscy wolontariusze pełnią służbę podczas uroczystości państwowych oraz religijnych, m.in. podczas obchodów rocznicowych 1 sierpnia czy 11 listopada, pielgrzymek papieskich do Polski, na polach pod Lednicą. Jednak podstawowa praca wolontariacka instruktorów harcerskich to wychowywanie młodego człowieka. Prowadzimy zbiórki, kolonie i obozy, organizujemy świetlice środowiskowe, zajęcia dla dzieci w szpitalach i ośrodkach.

👉 DRUŻYNOWY-WOLONTARIUSZ

Pełniąc funkcję drużynowego gromady zuchowej i nie pobierając za swoją pracę wynagrodzenia, w myśl ustawy jesteś wolontariuszem. Wolontariusz to osoba pracująca ochotniczo i bez wynagrodzenia na zasadach określonych w ustawie o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie.

Zgodnie z Ustawą o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie z dnia 24 kwietnia 2003 r. wolontariusz ma prawo:

- Świadczyć pomoc na rzecz organizacji pozarządowych, podmiotów działających na podstawie przepisów regulujących stosunek Państwa do Kościoła katolickiego i innych kościołów oraz instytucji publicznych, wyłączając prowadzoną w tych podmiotach działalność gospodarczą.

- Zawarcia porozumienia z podmiotem, na rzecz którego wykonuje pracę. Do 30 dni kalendarzowych porozumienie między stronami może być zawarte ustnie (na żądanie wolontariusza może być sporządzone pisemnie), po 30 dniach musi być sporządzone pisemnie. Treść porozumienia powinna obejmować: zakres obowiązków wolontariusza, okres trwania i możliwość rozwiązania porozumienia.

- Do uzyskania pisemnego zaświadczenia o zakresie pracy oraz opinii o jej wykonywaniu.

- Do ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków (NNW). Wolontariusze mają prawo na takich samych zasadach, jak pracownicy etatowi korzystać ze świadczeń – zgodnie z ustawą o zaopatrzeniu z tytułu nieszczęśliwych wypadków lub chorób zawodowych powstałych w szczególnych okolicznościach. Obowiązek opłacenia ubezpieczenia ciąży na organizacji korzystającej z usług wolontariusza, jeżeli świadczenie trwa nie dłużej niż 30 dni. Jeśli porozumienie zawarte zostało na czas określony powyżej 30 dni, koszty ubezpieczenia od pierwszego dnia przejmuje na siebie państwo. W przypadku, gdy podpisałeś umowę na czas nieokreślony, korzystający (ZHP) musi cię ubezpieczyć na okres pierwszych 30 dni wykonywania przez ciebie obowiązków wolontariackich. Ubezpieczenie NNW działa 24 godziny na dobę i chroni cię na całym obszarze Rzeczypospolitej. W razie wypadku jesteś zobowiązany do złagodzenia jego skutków poprzez natychmiastowe poddanie się opiece lekarskiej. Twoim obowiązkiem jest także poinformowanie w ciągu 14 dni towarzysza ubezpieczeniowego o zaistniałym zdarzeniu. Zakład Ubezpieczeń Społecznych dokonuje wypłaty świadczeń na wniosek poszkodowanego – poparty dołączoną dokumentacją.

- Do informacji o ryzyku dla zdrowia i bezpieczeństwa wynikającym z tytułu wykonywanych czynności oraz o zasadach ochrony przed zagrożeniami.

- Do informacji o zasadach bezpiecznego wykonywania świadczenia oraz gwarancji bezpiecznych i higienicznych warunków pracy – na zasadach określonych w odrębnych przepisach, dotyczących innych pracowników.

- Do informacji o swoich prawach i obowiązkach.

- Do zwrotu kosztów podróży i delegacji służbowych – na takich samych warunkach, jak inni pracownicy. Ustawa dopuszcza jednak możliwość zwolnienia organizacji z obowiązku zwrotu wymienionych kosztów poprzez pisemne oświadczenie wolontariusza.

Ustawa daje możliwość finansowania również innych kosztów dotyczących pracy wolontariuszy, jednak jest to dobrowolny wybór organizacji korzystającej z ich pracy:

Zostałeś mianowany w rozkazie komendanta hufca, ale możesz także poprosić o zawarcie umowy wolontariackiej, w której zostanie określony zakres twoich obowiązków oraz uprawnień.

- opłacenia ubezpieczenia zdrowotnego – w przypadku, gdy wolontariusz nie posiada prawa do świadczeń zdrowotnych z innego tytułu,
- zwrotu wolontariuszowi kosztów – innych niż delegacja służbowa – poniesionych w związku z wykonywanym świadczeniem,
- pokrywania kosztów szkoleń wolontariusza związanych z rodzajem świadczeń opisanych w porozumieniu.

Obowiązkiem wolontariusza, który precyzuje ustawa, jest posiadanie kwalifikacji i spełnianie wymagań odpowiadających rodzajowi wykonywanych świadczeń, jeżeli takie wymagania wynikają z innych przepisów.

Bardzo istotny jest fakt, że Związek Harcerstwa Polskiego ubezpiecza wszystkich instruktorów od odpowiedzialności cywilnej – jeśli więc podczas prowadzonych przez siebie zajęć, obozów, biwaków itp. wydarzy się wypadek, odszkodowanie majątkowe (np. renta) wypłacane jest przez ubezpieczyciela. Jeśli więc coś się przydarzy, natychmiast poinformuj przełożonych, a nie pozostawaj sam z problemem.

Będąc wolontariuszem w naszej organizacji, masz prawo korzystać z różnych form kształceniowych (kursów, konferencji, warsztatów), na których jako drużynowy otrzymujesz nie tylko wiedzę metodyczną, ale także dotyczącą tego, jak w bezpieczny sposób prowadzić pracę z zuchami. Otrzymujesz też poradniki oraz materiały metodyczne i repertuarowe.

Praca wolontariacka drużynowych jest szczególnie ważna. Nie zapominaj o tym, że naszym celem jest wychowanie człowieka gotowego bezinteresownie działać na rzecz innych. A w harcerskim wychowaniu bardzo ważną rolę odgrywa osobisty przykład instruktora.

👉 WSZYSTKIM JEST Z ZUCHEM DOBRZE

Zuchy też pełnią służbę dla innych. Wolontariacką postawę w Związku Harcerstwa Polskiego kształcimy już u najmłodszych jego członków – zuchów. Pracując z gromadą, starasz się, aby zuchy odnosiły swoje zachowania do szóstego punktu Prawa Zucha „Wszystkim jest z zuchem dobrze”, zdobywały sprawność zespołową „niewidzialnej ręki” czy „przyjaciela innych”. Na zbiórkach zuchy wykonują pożyteczne prace. W niektórych gromadach stosuje się zwyczaj przejęty z drużyn harcerskich – węzełek na chuście (zgodnie ze skautowym zwyczajem, opisywanym przez R. Baden-Powella, wiążemy na chuście węzełek, który przypomina o tym, że codziennie powinniśmy zrobić chociaż jeden dobry uczynek).

Poruszając z zuchami kwestię spełniania dobrych uczynków (najlepiej w kręgu rady), podkreślaj, że powinno to być coś, co przyniesie faktyczną korzyść innym oraz że dobrym uczynkiem nie jest wypełnienie spoczywającego na zuchu obowiązku (np. wyrzucenie śmieci czy podlanie kwiatków – jeśli to on w domu za wykonanie da-



nej czynności odpowiada). Co więc może zrobić dla innych zuchy? Może np. pomóc koleźce w nauce, dokarmiać ptaki zimą czy przygotować plakat dotyczący akcji, którą zorganizujecie z gromadą (np. zbiórki żywności dla zwierząt ze schroniska). Aby zachęcić zuchy do podejmowania samodzielnych działań, sięgaj do gwiazdek i sprawności indywidualnych. Jeśli twoja praca będzie przebiegać zgodnie z zasadami harcerskiego wychowania, na pewno wychowasz zuchy na ludzi otwartych na innych oraz otaczający świat.

ZNAKI SŁUŻB

Jako drużynowy gromady zuchowej pełnisz służbę na rzecz dziecka, ale jako młody człowiek w wieku wędrowniczym poszukujesz dla siebie grupy rówieśniczej. Może nią być drużyna wędrownicza, namiestnictwo lub krąg instruktorski – grupa ludzi, z którą możesz znaleźć dla siebie pole służby. Możecie wspólnie zdobywać wybrany znak służby. Zdobywając go, poznasz określoną dziedzinę życia społecznego, która może stać się dla ciebie polem stałej służby i stworzyć możliwość indywidualnego rozwoju. Praca w zespole zdobywającym znak służby uczy ponadto odpowiedzialności za siebie i grupę, umożliwia zdobycie doświadczenia we wspólnej pracy.



DRUŻYNOWY – LIDER GROMADY

■ Jakub Czarkowski



Przypomnij sobie swojego pierwszego drużynowego, to szczególnie wrażenie, jakie wywierały jego słowa, ważną pozycję, jaką zajmował wśród otaczających cię ludzi. Nawet teraz, kiedy jesteś dorosły, tamto wspomnienie jest żywe i bardzo pomocne w twojej pracy w gromadzie.

👉 INSTRUKTOR

Z pewnością zdajesz sobie sprawę z tego, że instruktor musi sprostać wielu wymaganiom i posiadać rozmaite umiejętności.

Musi mieć odpowiednie **predyspozycje**. Jakie? Na pewno istotne są predyspozycje prospołeczne, np. większe niż przeciętnie otwarcie na ludzi czy duża zdolność empatii. **Motywacja** do pracy instruktorskiej musi płynąć z wnętrza człowieka, ta praca musi być dla niego piękna, dobra i ciekawa. Powinna sprawiać mu satysfakcję. Nie może być podejmowana ze względu na chęć podnoszenia poczucia własnej wartości lub z poświęcenia. Ważne są **wiedza i umiejętności** – nikt na pewno nie będzie kwestionował takich spraw, jak **znajomość metodyki oraz umiejętność jej stosowania**. Niestety, nie wszyscy pamiętają, że są inne ważne dla drużynowego wiadomości i umiejętności:

- znajomość teoretycznych podstaw wychowania,
- wiedza o harcerstwie jako systemie wychowawczym i organizacji młodzieżowej,
- ogólne wyrobienie w sprawach społecznych i kulturalnych (bycie „na poziomie”),
- umiejętność radzenia sobie ze stresem i sytuacjami trudnymi,
- twórczy stosunek do rzeczywistości,
- umiejętności związane z kierowaniem zespołami ludzkimi.

W dobie ustawicznego zmieniania się świata instruktor musi cały czas zmieniać siebie i sposób swojej pracy. Dlatego **powinien chcieć, umieć i lubić się uczyć**.

Ważnym elementem pracy instruktorskiej jest samopoznanie. Jeżeli chcesz być dobrym wychowawcą, powinieneś dobrze znać siebie. To, jaki stosunek masz do samego siebie, jest niezwykle ważne nie tylko ze względu na szczęście osobiste, ale ma również istotny wpływ na kształt twoich relacji z otoczeniem*. Wpływa na twoje

* Zob. E. Klimas-Kuchtowa, *Jak lepiej rozumieć i wychowywać dziecko*, Kraków 1997.



poczucie satysfakcji, zainteresowania, zdolności itp. Trzeba zdawać sobie sprawę ze swoich możliwości i ograniczeń – to bardzo pomaga w rozwoju i samoocenie.

STAWANIE SIĘ INSTRUKTOREM

Ciąg wychowawczy

Kiedy dziecko po raz pierwszy przychodzi na zbiórkę, nikt nie wie, co ze sobą wnosi do zespołu – jakie doświadczenia, zdolności i umiejętności. Od pierwszej chwili jednak zaczyna budować się jego stosunek do harcerstwa, gromady i drużynowego. W modelowej sytuacji z czasem narasta potrzeba czynnego uczestnictwa w działaniach zespołu. Jednocześnie często pojawia się chęć pomocy młodszym. Zuch wyrasta z gromady, trafia do drużyny harcerskiej, tam otrzymuje coraz trudniejsze zadania, może objąć prowadzenie zastępu. To bardzo ważny etap, doświadczenie służby, okazja do przekonania się, czy sprawa mu ona radość.

Następny etap to pełnienie funkcji przybocznego. Wtedy zdobywa się pierwsze doświadczenia instruktorskie. Jednocześnie zaczynają się systematyczne spotkania w kręgu instruktorskim, namiestnictwie itp. Na tym etapie świadomie można powiedzieć: „**Chcę być instruktorem**”. Teraz jest czas na systematyczne doskonalenie swojej wiedzy, na rozwijanie zdolności tak, aby osiągnąć postawiony sobie cel i uzyskać kwalifikacje potrzebne w pracy instruktorskiej. Otaczający zespół instruktorów pomaga w systematyzowaniu doświadczeń, jest też podporą w momentach, kiedy potrzebna jest rada lub pomoc. Dobrze, aby w tym czasie kandydat na instruktora ukończył kurs przewodnikowski i kurs drużynowych, które pomogą usystematyzować i uzupełnić wiedzę metodyczną i pedagogiczną.

Końcem formacji instruktora jest próba instruktorska, która spełnia dwie funkcje: po pierwsze sprawdza, czy kandydat na instruktora spełnia wymogi, by się nim stać, po drugie jest



Zostałeś mianowany drużynowym gromady zuchowej. Podjąłeś się odpowiedzialnych zadań zajmujących ci wiele czasu. Nietatwo ci będzie pogodzić harcerstwo z innymi aktywnościami – szkołą, zainteresowaniami, pracą, rodziną i przyjaciółmi. Żadna z tych sfer nie może zostać zaniedbana, inaczej w pewnym momencie będziesz musiał z czegoś zrezygnować. Naucz się dobrze planować swój czas. Ta umiejętność przyda się wszędzie: w szkole, na studiach, a później w pracy.

drogą rozwoju i uzyskania pełnych kwalifikacji. Po zamknięciu próby i przyznaniu stopnia kandydat na instruktora składa Zobowiązanie Instruktorskie.

PRÓBA NA STOPIEŃ PRZEWODNIKA

Stopień instruktorski to potwierdzenie umiejętności, patent od ZHP, który mówi: „Tak, uważamy, że ten człowiek nadaje się i ma pełne prawo do pracy z dziećmi”. Tak samo jak stopnie harcerskie, próby instruktorskie systematyzują twoją pracę nad sobą, a także – pozwalają doskonalić umiejętności zarządzania zespołem.

Przewodnik / przewodniczka

IDEA STOPNIA

Poznaje siebie i motywy swojego postępowania. Jest wzorem dla harcerzy. Ma uzdolnienia przywódcze. We współdziałaniu z dziećmi i młodzieżą znajduje radość, umie być starszym kolegą i przewodnikiem. Świadomie stosuje metodę harcerską do realizacji celów wychowawczych. Ma poczucie odpowiedzialności za pracę i powierzony zespół. Bierze aktywny udział w życiu hufcowej wspólnoty.

WARUNKI OTWARCIA PRÓBY

- Złożenie Przyrzeczenia Harcerskiego.
- Przedstawienie komisji stopni instruktorskich programu swojej próby, zapewniającego realizację wymagań.
- Ukończone 16 lat.

WYMAGANIA

1. Kształtuje własną osobowość zgodnie z Prawem Harcerskim, w tym ułożył i konsekwentnie realizował plan swojego rozwoju.
2. Pogłębia swoją wiedzę i rozwija swoje zainteresowania.
3. Zachowuje właściwe proporcje w wypełnianiu obowiązków wynikających z przynależności do różnych grup społecznych (rodzina, szkoła, drużyna, środowisko zawodowe).
4. Ukończył kurs przewodnikowski.
5. Podejmuje stałą służbę w swoim harcerskim środowisku.
6. Bierze udział w życiu hufca.
7. W trakcie minimum półrocznej praktyki w gromadzie/drużynie wykazał się umiejętnością pracy wychowawczej z dziećmi lub młodzieżą w wybranej grupie wiekowej, w tym umiejętnościami:
 - stosowania instrumentów metodycznych,
 - stosowania systemu małych grup,
 - tworzenia planu pracy, jego realizacji i podsumowania oraz uczestniczył:
 - w organizacji wyjazdowych form pracy,
 - w pozyskiwaniu środków na działalność drużyny/gromady,

- w organizacji obozu (kolonii) lub zimowiska drużyny/gromady i pełnił na nim funkcje,
 - w prowadzeniu dokumentacji niezbędnej do działania drużyny/gromady,
 - we współpracy ze środowiskiem działania – rodzicami, szkołą itp.
8. Korzysta z harcerskiej literatury i mediów.

WARUNKI ZAMKNIĘCIA PRÓBY

1. Osiągnięcie poziomu opisanego w idei stopnia i zrealizowanie wymagań próby.
2. Przestrzeganie przepisów dotyczących zasad bezpieczeństwa w pracy z dziećmi i młodzieżą.
3. Posiadanie wiedzy i umiejętności na poziomie stopnia harcerki orlej/harcera orlego.
4. Ukończenie minimum 15-godzinnego kursu pierwszej pomocy.
5. Pozytywnie oceniona praca w okresie realizacji próby.

System stopni instruktorskich

Jak wybrać opiekuna próby?

Opiekun próby nie tylko nadzoruje przebieg próby, ale też wspiera kandydata i pomaga mu, a potem przedstawia ocenę realizacji próby komisji stopni instruktorskich. Dlatego wybierając opiekuna, zastanów się, czy:

- posiada wiedzę i kompetencje, by efektywnie pomóc w realizacji próby oraz prawidłowo ją ocenić,
- jest dla ciebie autorytetem i liczysz się z jego zdaniem,
- ma czas, by zająć się twoją próbą.

Zgodnie z obowiązującym regulaminem opiekunem próby przewodnikowskiej może zostać instruktor posiadający stopień harcmistrza lub podharcmistrza.

Jak ułożyć program próby?

Dobrze jest zacząć od **określenia swoich celów** – zarówno harcerskich, jak i życiowych. Należy określić priorytety do realizacji w ciągu najbliższego roku (bo tyle zwykle powinna trwać próba). Program próby powinien być:

- **celowy** – zadania należy tak dobrać, by prowadziły do celu, jaki chcesz osiągnąć,
- **wykonalny** – zadania powinny być możliwe do zrealizowania,
- **operatywny** – taki, by można było się nim łatwo posługiwać i określać, czy zadanie zostało zrealizowane,
- **dostatecznie szczegółowy** – czyli taki, który jasno i precyzyjnie określa zadania, ale nie przesadza ze szczegółowością,
- **całościowy** – obejmujący całość wymagań i ideę stopnia przewodnika,
- **terminowy** – uwzględniający czas trwania próby i harmonogram realizacji zadań,
- **prosty w budowie** – przejrzysty, zrozumiały nie tylko dla twórców, ale również dla innych czytających, np. dla członków komisji stopni instruktorskich.

KODEKS INSTRUKTORSKI

załącznik do uchwały nr 33/XXXV Rady Naczelnej ZHP z dnia 7 marca 2009 r.

Misją Związku Harcerstwa Polskiego jest wychowywanie młodych ludzi. Misja ta może być właściwie realizowana jedynie przez instruktorów:

- dobrze przygotowanych do pracy wychowawczej,
- rozumiejących spoczywającą na nich odpowiedzialność, wynikającą z idei i 100-letniego dorobku harcerstwa,
- świadomych odpowiedzialności za powierzone im opiece dzieci i młodzież.

Dlatego instruktor Związku Harcerstwa Polskiego musi spełniać wysokie wymagania wynikające ze Zobowiązania Instruktorskiego.

Instruktor wobec siebie

Jestem instruktorem ZHP. W pracy instruktorskiej staram się skutecznie dążyć do osiągnięcia harcerskich ideałów. Zastanawiam się nad moją działalnością instruktorską. Potrafię w mądry sposób łączyć ją z innymi rolami społecznymi.

1. W życiu postępuję odpowiedzialnie. Podejmując działania, przewiduję ich skutki. Planuję drogę do osiągnięcia celu, mając świadomość swoich możliwości i ograniczeń. Potrafię rzetelnie oceniać swoje działania, wyciągać krytyczne wnioski. Odnajduję satysfakcję w tym, co robię.
2. Potrafię określić priorytety w swoim życiu i konsekwentnie przestrzegam ich realizacji. Wyznaczając priorytety, kieruję się tak swoim dobrem, jak i dobrem innych ludzi.
3. Wierzę w harcerskie ideały, dostrzegam ich uniwersalność. Wcielam je w życie. W każdym swoim działaniu kieruję się zasadami braterstwa i służby.
4. Dbam o swój rozwój we wszystkich dziedzinach życia.
5. Staram się być osobą wrażliwą. Potrafię przekazywać swoje oczekiwania, potrafię słuchać i rozumieć potrzeby innych. Panuję nad emocjami.
6. Jestem otwarty na świat, ludzi i ich poglądy.
7. Jestem aktywny. W swoim życiu wyróżniam się twórczą i odważną postawą.
8. Jestem ambitny. Podejmuję wyzwania.

Instruktor wobec wychowanków

Jestem instruktorem ZHP – harcerskim wychowawcą. W moich działaniach kieruję się misją ZHP. Znam „Podstawy wychowawcze ZHP”. Wiem, kto jest adresem moich działań, znam swoją rolę w wychowaniu metodą harcerską. Wiem, na czym polega przykład osobisty w wychowaniu.

1. Jestem cierpliwy i wyrozumiały wobec moich wychowanków, poznaję ich problemy, pomagam je rozwiązywać.
2. Dbam o godność wychowanków. Szanuję ich i uczę szacunku do innych. Liczę się z ich zdaniem. Jestem wobec nich lojalny.
3. Jestem uczciwy wobec wychowanków. Uzasadniam swoje decyzje, tak by rozumieli cele podejmowanych działań.

4. Moim wychowankom stwarzam warunki do indywidualnego rozwoju. Stawiam przed nimi wyzwania na ich miarę.
5. Mam świadomość, że w każdej sytuacji jestem dla moich wychowanków wzorem.
6. Sprawiedliwie oceniam wychowanków, nagradzam ich za osiągnięcia, zwracam uwagę na popełniane błędy.

Instruktor wobec organizacji

Jestem instruktorem Związku Harcerstwa Polskiego – członkiem harcerskiej organizacji, ale także uczestnikiem światowego ruchu skautowego. W ZHP – mojej organizacji – przeżyłem wiele przygód, zdobyłem różne umiejętności. Miała ona wpływ na mój charakter. Dziś chcę, żeby była lepsza – staram się ją udoskonalić. Jestem gotowy, by ją współkształtować.

1. Znam swoje prawa w organizacji i uczciwie z nich korzystam.
2. Utożsamiam się z ZHP, dbam o jego wizerunek.
3. Znam swoje obowiązki wobec ZHP. Jestem lojalny wobec organizacji, dlatego staram się z nich wywiązywać.
4. Znam swoje możliwości. Odpowiedzialnie podejmuję się zadań. Ambitnie, ale realistycznie poszukuję nowych wyzwań. Powierzone funkcje pełnię rzetelnie.
5. Wiem, że dla rozwoju organizacji konieczne są zmiany na funkcjach. Dbam o przygotowanie moich następców. Dzielę się swoim doświadczeniem i umiejętnościami.
6. Orientuję się w sytuacji ZHP, świadomie uczestniczę w rozwiązywaniu problemów Związku.
7. Przestrzegam zasad obowiązujących w ZHP.

Instruktor na zewnątrz organizacji

Jestem instruktorem ZHP – wizytówką organizacji. Mam świadomość, że swoim postępowaniem buduję wizerunek instruktora harcerskiego i harcerstwa. Dbam o dobre relacje ZHP z otoczeniem. Jestem rzecznikiem spraw ZHP i naszych wychowanków na zewnątrz organizacji.

1. Utrzymuję stały kontakt z rodzicami moich wychowanków oraz ich nauczycielami.
2. W kontaktach zewnętrznych, szczególnie wśród rodziców oraz instytucji publicznych, zawsze dbam o wizerunek harcerstwa, działam rzetelnie i profesjonalnie.
3. We współpracy z innymi organizacjami pozarządowymi dbam o wizerunek i wzmocnienie pozycji ZHP w trzecim sektorze.
4. Swoim działaniem, zachowaniem i wyglądem staram się budować prestiż instruktora ZHP.
5. Przestrzegam przepisów prawa.

PRACA Z PRZYBOCZNYM

■ Anna Wittenberg



Podczas zabawy trzeba podzielić gromadę na dwie grupy, zebrać składki po zbiórce, przebrać się za faraona Ramzesa? W takich sytuacjach przydaje się przyboczny. Skąd go wziąć? Jakie przydzielić mu zadania? I najważniejsze: jak pracować z nim, by w przyszłości był nie tylko dobrym wychowawcą, ale i instruktorem ZHP?

Drużynowemu w prowadzeniu gromady pomaga co najmniej jeden przyboczny. W gromadach koedukacyjnych przynajmniej jeden przyboczny powinien być innej płci niż drużynowy.

Instrukcja gromady wychowej

👉 PO CO W GROMADZIE PRZYBOCZNY?

Można powiedzieć, że przyboczny to prawa ręka drużynowego. To osoba, która pomaga ci w pracy: przygotowuje materiały na zbiórki, prowadzi niektóre zajęcia, planuje – najpierw pojedyncze zbiórki, później cykle sprawnościowe, uczestniczy w planowaniu pracy rocznej, opracowaniu celów i wreszcie – współtworzy wizję pracy gromady. Stopniowo przejmuje coraz więcej twoich obowiązków.

W idealnym układzie przyboczny to osoba, która dobrze cię uzupełnia. Powinien posiadać cechy, których tobie brakuje – np. jeśli jesteś zupełnie niemuzyczny, przyboczny powinien umieć grać na gitarze. Ale we wzajemnym uzupełnianiu nie chodzi wyłącznie o zdolności – liczą się również cechy charakteru. Jeśli jesteś spokojny i systematyczny, nie zaszkodzi, jeśli twój przyboczny będzie miał w sobie pierwiastek szaleństwa i spontaniczności.

👉 GDZIE SZUKAĆ PRZYBOCZNEGO?

Przyboczny z drużyny harcerskiej. W środowisku (szczepie) z długą tradycją i dobrze funkcjonującym ciągiem wychowawczym przyboczni znajdują się sami. Harcerki i harcerze mający dobre wspomnienia ze swojego okresu zuchowego chętnie podejmą funkcje w gromadzie. Jeśli jednak ciąg wychowawczy został zaburzony lub środowisko jest młode, musisz wykazać sporo inicjatywy, aby znaleźć przyboczne. W takim przypadku staraj się poznać harcerzy z drużyny, do której trafiają twoje zuchy. Tych, którzy – twoim zdaniem – rokują na przyszłość, zapraszaj na zbiórki gromady, proś o pomoc w prowadzeniu i przygotowaniu spotkań. Kiedy przyjdzie odpowiedni moment, porozmawiaj z drużynowym harcerskim, a później z typowaną na funkcję przyboczne osobą (ta kolejność jest bardzo ważna, żeby

uniknąć nieporozumień). Kiedy oboje się zgodzą, zorganizuj uroczyste przyjęcie do drużyny i mianowanie na przybocznego. Niech to będzie wielka chwila także dla zuchów!

Przyboczny spoza środowiska. Przybocznymi w gromadach zuchowych zostają różne osoby, np. nienależący wcześniej do harcerstwa kolega z klasy czy zaprzyjaźniona studentka pedagogiki. Zdarza się, że takie osoby zostają w gromadzie na długo, ale bywa też, że początkowe zaangażowanie okazuje się słomianym zapalem. Pamiętaj jednak zawsze o tym, że tak pozyskany przyboczny **musi poznać harcerskie życie w praktyce**. Dobrze, jeśli w tym samym czasie działa w drużynie wędrowniczek, ale ty także musisz z nim pracować pod kątem harcerskich wartości i harcerskiego wyrobienia!

👉 JAK DZIELIĆ ZADANIA?

Obowiązki przydzielane przybocznemu powinny być na miarę jego możliwości. Jeśli przyboczny ma 14–15 lat, nie będzie samodzielnie organizował biwaku, ale spokojnie możesz mu powierzyć zbieranie składek. Będzie to dla ciebie odciążenie w pracy, a dla niego dowód twój zaufania. Dla przybocznego, który pracuje z zuchami rok, będzie wyzwaniem opracowanie cyklu sprawnościowego. Im starszych i bardziej doświadczonych masz przybocznych, tym więcej istotnych rzeczy powinno od nich zależeć. **Zastanów się, jakie obowiązki masz do rozdzielenia i weź pod uwagę, ile zuchów jest w drużynie. Na tej podstawie określ, ilu przybocznych jest ci potrzebnych.** Przedstawiony dalej plan zwiększania zakresu kompetencji oraz obowiązków przybocznego dotyczy mniej więcej 16-latką, który właśnie przyszedł z drużyny harcerskiej. Jeśli przyboczny jest młodszy – pierwszy etap będzie dłuższy, a cały okres przygotowania rozciągniesz np. do trzech lat. Jeśli masz przybocznego, który wcześniej nie należał do ZHP – więcej czasu poświęcisz na jego harcerskie wychowanie.

Przykładowe obowiązki przybocznych:

- **Program.** Uzupełnianie charakterystyki zuchów, koordynowanie realizacji programu – pilnowanie, by zajęcia były realizowane zgodnie z terminarzem, wprowadzanie obrzędowości, udział w planowaniu pracy (wyznaczaniu celów wychowawczych, wyborze sprawności).

- **Sprawności indywidualne.** Wybór sprawności do każdego cyklu, wykonanie kart sprawności, praca z zuchami zdobywającymi sprawności indywidualne.

- **Gwiazdki.** Opracowanie z zuchami zadań na gwiazdki, praca z zuchami.

- **Obrzędowy system nagród, obrzędowe sprawdzanie obecności.**



- **Biwaki i wycieczki.** Planowanie, organizacja.
- **Kontakt z hufcem.** Udział w pracy namiestnictwa, przygotowania do imprez hufcowych.
- **Finanse.** Zbieranie składek, odprowadzanie ich do hufca, prowadzenie książki finansowej.
- **Dokumentacja.** Prowadzenie książki pracy i innych form dokumentacji w drużynie.
- **Cykle sprawnościowe.** Opracowywanie poszczególnych zbiórek gromady w ramach zaplanowanych cykli.

👉 JAK PRACOWAĆ Z PRZYBOCZNYM?

Przyboczny ma w przyszłości, tak jak ty, zostać instruktorem ZHP. Twoim zadaniem jest więc dbać nie tylko o jego wiedzę i umiejętności, ale też harcerską postawę.

- **Pierwsze zbiórki.** Przyboczny jest twoim pomocnikiem na zbiórce. Przedstawiasz mu jej plan, prosisz o przygotowanie potrzebnych rekwizytów. Pozwalasz być opiekunem jednej z grup, jeśli gromada dzieli się podczas ćwiczeń. Po zbiórce razem z nim podsumowujesz jego pracę.

- **Pierwsze miesiące.** Przyboczny prowadzi proste ćwiczenia i pąsy – wyjaśnia zuchom zasady, decyduje, kiedy skończyć zabawę. Ty wykonujesz wtedy wszystkie polecenia zgodnie z zasadą: „drużynowy też się bawi”. Pomagasz w ten sposób przybocznemu wyrobić sobie autorytet u zuchów. Pamiętaj o podsumowaniu pracy przybocznego po zbiórce! Wnioski na przyszłość wyciągajcie wspólnie. Opowiedz przybocznemu o formach pracy i zasadach dobrej zbiórki. **W pierwszych miesiącach pracy zachęć go do zdobywania naramiennika wędrowniczego (jeśli jeszcze go nie posiada) i odpowiedniego stopnia harcerskiego (harcera orlego/harcerki orlej).**

- **Po pół roku.** Przyboczny powinien być już bardziej samodzielny. Może zaplanować i przeprowadzić pojedynczą zbiórkę. Później wspólnie przeanalizujcie jego działanie i wyciągnijcie wnioski. Na tym etapie możesz także powierzyć mu obowiązki zakładające kontakt z rodzicami (np. rozdawanie komunikatów po zbiórce, zbieranie składek, przyjmowanie wpłat na biwak).

- **Przed kolonią.** Przyboczny powinien już czuć się naprawdę współodpowiedzialny za gromadę, a także mieć umiejętności pozwalające mu na samodzielne przygotowywanie oraz przeprowadzanie zbiórek, planowanie cyklu sprawnościowego itp. Wspólnie podsumujcie rok, wyciągnijcie wnioski, określcie cele wychowawcze kolonii, wymyślcie jej obrzędowość. Powierz przybocznemu samodzielne zaplanowanie cyklu sprawnościowego i wycieczki na kolonii.

- **Drugi rok pracy.** Po kolonii przyboczny powinien mieć już autorytet u zuchów, a także umieć samodzielnie prowadzić

Praca z przybocznym może cię wiele nauczyć, m.in. tego, że nie zawsze musisz być na pierwszym miejscu, że trzeba sięgać po ukryte w ludziach zdolności, że ważna jest praca zespołowa. Jeśli wychowałeś godnego następcę, przekonasz się, że twoja praca włożona w gromadę nie poszła na marne.

zajęcia. Drugi rok pracy to dla niego czas na szlifowanie umiejętności – może przygotować część planu rocznego, zorganizować biwak. Wszystkie zadania przyboczny wykonuje jednak pod twoim nadzorem – zwracasz mu uwagę na najistotniejsze rzeczy, podsumowujesz. Postaraj się, aby w nadchodzącym roku ukończył kurs drużynowych. Nakłoń go też do otwarcia **próby przewodnikowskiej**. Zachęcaj do korzystania z harcerskich lektur i propozycji programowych ZHP.

INDYWIDUALNY ROZWÓJ PRZYBOCZNEGO

Przygotowanie do opracowania próby na stopień

Przyboczny to nie tylko twój pomocnik w gromadzie, ale także – przeważnie – harcerz starszy lub wędrownik, który swój rozwój powinien planować w oparciu o stopnie harcerskie (zwykle będą to stopnie odpowiednie dla wędrowników).

Uświadom przybocznemu, że próba na stopień to po prostu plan działania. Motywuje do wykonywania rzeczy, które zdobywający stopień i tak chce zrobić.

Jak przygotować próbę na stopień harcerza orlego lub harcerki orleję?

Próba na stopień wymaga jasnego określenia swoich priorytetów i świadomej pracy nad własnym rozwojem. Planowanie najlepiej zacząć od określenia najistotniejszych dla siebie sfer życia. Następnie trzeba wypisać swoje plusy i minusy – cechy, które warto rozwijać lub których należy się pozbyć. Jak to można zrobić? Najlepiej uszeregować te sprawy w kolejności, przyporządkować do poszczególnych miesięcy w ciągu roku. Właściwie próba już w tej chwili jest gotowa.

Zobacz, jak swoje działania zaplanowała Kasia, 16-letnia harcerka, która została przyboczną cztery miesiące temu i już jest pewna, że chce zostać w gromadzie na dłużej.

Plusy i minusy Kasi

Moje plusy	Moje minusy
<ul style="list-style-type: none"> ■ Jeśli coś robię, to na 100%. ■ Nie przejmuję się problemami. ■ Jestem dobra z przedmiotów ścisłych. ■ Szybko uczę się języków. ■ Mam talent aktorski. ■ Łatwo nawiązuję nowe kontakty. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Kiepsko mi idą przedmioty humanistyczne. ■ Jestem leniem. ■ Za szybko wydaję pieniądze. ■ Zawsze się spóźniam. ■ Odkładam wszystko na ostatnią chwilę.

Plan Kasi na najbliższy rok

Miesiąc	Co zrobię
Styczeń	Zrobię coś dla dziadków z okazji Dnia Dziadka i Dnia Babci.
Luty	W czasie ferii będę pracować w biurze mamy.
Marzec	Będę odpowiedzialna za to, by próby mojej grupy teatralnej szły zgodnie z planem.
Kwiecień	Zacznę się uczyć do konkursu matematycznego.

CZĘŚĆ VII. DRUŻYNOWY

Maj	Zacznę się uczyć do FCE.
Czerwiec	Będę przygotowywać kolonię zuchową.
Lipiec	Pojadę na kolonię zuchową.
Sierpień	Pojadę na kurs żeglarski.
Wrzesień	Zapiszę się na fakultety z biologii i chemii.
Październik	Zorganizuję zbiórki pierwszego miesiąca mojej gromady.
Listopad	Wezmę udział (z moją grupą) w festiwalu teatralnym.
Grudzień	Pomogę rodzinie w organizowaniu świąt Bożego Narodzenia.

Harcerka orla/harcerz orli – próba na stopień

O tym, jaki powinien stać się harcerz po ukończeniu tej próby, mówi idea stopnia.

W harcerskiej wędrówce przez życie odnajduję wzory do naśladowania. Kierując się Prawem Harcerskim, buduję swój własny system wartości. Sam/sama wyznaczam swoje cele. Wybieram swoją drogę życiową. Dążę do mistrzostwa w wybranych dziedzinach. Podejmuję wyzwania. Znajduję pole stałej służby.

Czy Kasia odnajduje wzory do naśladowania? Jest przyboczną w gromadzie zuchowej, więc z pewnością jej wzorem będzie drużynowy. Czy buduje swój system wartości? Jeśli jej koledzy i przyjaciele wiedzą, że jest harcerką i mogą na niej polegać w każdej sytuacji – czy w ten sposób nie spełnia tej części idei? Czy sama wyznacza swoje cele? Program na rok, który stworzyła, to właśnie określenie własnych celów na najbliższą przyszłość. Czy wybiera swoją drogę życiową? Planuje przecież studia medyczne. Czy dąży do mistrzostwa w wybranych dziedzinach? Chce zdobyć certyfikat językowy. Czy przy tym podejmuje wyzwania? Konkurs matematyczny to z pewnością jedno z nich. Czy znajduje pole stałej służby? Odnalazła je w gromadzie zuchowej.

Do próby może przystąpić harcerka/harcerz, która/który:

- zdobyła/zdobyl stopień samarytanki/ćwika. Jeśli nie posiada stopnia samarytanki/ćwika, realizuje próbę harcerki orlej/harcerza orlego poszerzoną o wiadomości i umiejętności zawarte w wymaganiach poprzednich stopni,
 - aktywnie uczestniczy w życiu drużyny,
 - zrealizowała/zrealizował próbę wędrowniczą i otrzymała/otrzymał naramiennik wędrowniczy,
 - wspólnie z opiekunem przygotowała/przygotował indywidualny program próby.
- Zalecany czas trwania próby to 12–18 miesięcy. Wymagania stopnia wyznaczają płomienie wędrowniczej watry.

CZĘŚĆ VII. DRUŻYNOWY

Próba Kasi na stopień harcerki orlej

Wymaganie	Zadanie	Czas realizacji
Siła ciała		
1. Prowadzę higieniczny tryb życia i doskonale swoją sprawność fizyczną. Znam granice swojej wytrzymałości fizycznej.	Skonsultuję z lekarzem, jakie dziedziny sportu wolno mi uprawiać po kontuzji. Wybiorę jedną z nich i zacznę regularnie trenować.	Do końca próby
2. Zaplanowałam i zorganizowałam wędrowkę o charakterze wycyznu.	Wezmę udział w splywie kajakowym, którego trasa wynosi 120 km.	Sierpień
Siła rozumu		
1. Samodzielnie planuję swój czas. Znam podstawowe zasady dobrego planowania czasu.	Zrobię ścienny kalendarz, w którym karteczkami różnych kolorów oznaczę zadania z różnych dziedzin. Będę zrywać kartki z zadaniami, które już wykonałam.	Do końca próby
2. Rozsądnie gospodaruję własnymi i powierzonymi zasobami finansowymi. Opracowałam sposób sfinansowania wybranego przedsięwzięcia i zrealizowałam je.	Prowadzę finanse mojej gromady – zbieram składki i prowadzę książkę finansową. W czasie ferii będę pracowała w biurze mamy i zarobione pieniądze przeznaczę na sfinansowanie części kursu żeglarskiego.	Do końca próby, luty
3. Pogłębiając swoją wiedzę i umiejętności w różnych dziedzinach aktywności (nauka i kultura).	Zapiszę się na fakultety z biologii i chemii.	Przyszły rok szkolny
4. Znalazłam dziedzinę, w której chcę osiągnąć mistrzostwo. Mam już w niej osiągnięcia.	Jestem dobra z angielskiego, zrobię certyfikat FCE.	Do czerwca
Siła ducha		
1. Na podstawie Prawa Harcerskiego buduję swój system wartości. Potrafię otwarcie i konsekwentnie go bronić.	Przeprowadzę lekcję o K. K. Baczyńskim i opowiem w mojej klasie, że jestem harcerką i przyboczna w gromadzie zuchowej.	Do uzgodnienia z nauczycielem
2. Samodzielnie podejmuję stałą służbę w dziedzinie życia duchowego.	Zacznę regularnie chodzić na mszę, wezmę udział w obchodach najważniejszych świąt.	Cały rok szkolny
3. Staram się zrozumieć innych i uznać ich prawo do odmienności. Poznałam kilka kultur (np. narodowych, wyznaniowych).	Zaplanuję i przeprowadzę z zuchami cykl „ambasador przyjaźni”, podczas którego odwiedzimy meczet, synagogę i kościół prawosławny.	Przyszły rok szkolny
4. Staram się żyć w harmonii z naturą.	Na kolonii zuchowej wprowadzę zasadę segregacji odpadów. Nauczę zuchy to robić.	Lipiec
5. Pielęgnuję więzi rodzinne.	Uporządkuję stare zdjęcia, wkleję do albumu, który podaruję dziadkom na Dzień Dziadka i Dzień Babci. Pomogę rodzicom w przygotowaniach do świąt Bożego Narodzenia.	Grudzień, styczeń

<p>6. Znalazłam swoje miejsce w grupie rówieśniczej (dokonując świadomych wyborów i zachowując własny system wartości).</p>	<p>Pojadę na rajd integracyjny namiestnictwa zuchowego.</p>	<p>Maj</p>
<p>7. Pokonałam jedną ze swoich słabości.</p>	<p>Dzięki dobremu planowaniu czasu przestanę robić wszystko na ostatnią chwilę.</p>	<p>Cała próba</p>
<p>8. Dziedziny swoich zainteresowań porównałam z potrzebami środowiska. W ten sposób określiłam swoje pole służby. Pełniłam służbę przez wyznaczony czas.</p>	<p>Przejmę część obowiązków od drużynowej gromady, aby odciążyć ją przed maturą.</p>	<p>Od września</p>

Opiekun próby

Nad realizacją próby na stopień czuwa opiekun, którego zadaniem jest pomóc w ułożeniu próby, zadbać o to, by postawione cele były mierzalne, ambitne, realistyczne i terminowe, aby przyboczny mimo swojej misji w gromadzie zuchowej nie przestawał rozwijać się na innych polach. Opiekunem próby na stopień harcerza orlego może być harcerz orli lub harcerz Rzeczypospolitej.

Więcej o roli opiekuna i zdobywaniu stopni powiedzą członkowie kapituły stopni wędrowniczych działającej w twoim środowisku – drużynie wędrowniczej, szczepie lub hufcu.

👉 CO DALEJ?

Stopień harcerza orlego to nie koniec drogi rozwoju przybocznego. W przyszłości czeka go próba na stopień harcerza Rzeczypospolitej (przyboczną – harcerki Rzeczypospolitej), powinien także pomyśleć o stopniu instruktorskim.

Nie zapominaj, że w procesie kształtowania następcy bardzo ważny jest osobisty przykład. Jeśli będziesz dla przybocznego autorytetem, przejmie wiele z twojej postawy i zachowań. Jeśli sam nie rozwijasz się harcersko – przyboczny także nie będzie o tym pamiętać. Jeśli nie dbasz o zdobywanie przez zuchy gwiazdek – przyboczny też najprawdopodobniej nie będzie się o to starał, kiedy zostanie drużynowym.



BEZPIECZEŃSTWO W PRACY Z GROMADĄ

■ Anna Wittenberg

Pracując z zuchami, ponosisz odpowiedzialność za bezpieczeństwo swoich podopiecznych – odpowiedzialność cywilną i karną, a przede wszystkim moralną. Pamiętaj więc o podstawowych zasadach obowiązujących ciebie i zuchy podczas zbiórek.



👉 ZASADY OGÓLNE

Przed wszystkim musisz myśleć o konsekwencjach tego, co robisz (jak i gdzie się bawisz z zuchami, na co im pozwalasz). Oczywiście, nie da się przewidzieć wszystkiego, ale dzięki odrobinie wysiłku można znacznie ograniczyć potencjalnie niebezpieczne sytuacje:

- Podczas pracy z zuchami musisz zapewnić gromadzie odpowiednią liczbę osób pełnoletnich, które ponoszą prawną odpowiedzialność za dzieci. **Pełnoletnia osoba powinna być na każdej zbiórce** (dlatego jeśli nie jesteś pełnoletni, na spotkaniu przychodzi także opiekun gromady). Zuchy nie mogą same udawać się na zwiad – zawsze musi towarzyszyć im opiekun.

- Na zajęcia z zuchami zabieraj apteczkę pierwszej pomocy, telefon komórkowy, listę zuchów z numerami telefonów rodziców.

- Odpowiednio dobieraj gry i ćwiczenia – nie mogą być ponad siły zuchów, nie mogą odbywać się w niebezpiecznych miejscach. Organizując zabawę w berka, zwracaj uwagę, czy w polu gry nie ma ostrych krawędzi. Planując ćwiczenia z czołganiem się, sprawdź, czy w trawie nie ma potłuczonych butelek.

- Pamiętaj, że tępy nóż podczas robienia sałatki i tępa piła podczas cięcia drewna na kolonii mogą zrobić znacznie większe szkody niż dobrze przygotowane narzędzia (choćby dlatego, że dzieci muszą użyć ich więcej razy, włożyć więcej siły). Gorący klej z pistoletu może spowodować głębokie poparzenia, więc używaj go tylko ty, zuchy mogą pokazywać ci miejsca, które należy skleić.

- Pamiętaj o odpowiedniej liczbie narzędzi do pracy – wrywanie sobie nożycek może być niebezpieczne.

- Musisz mieć wyrażoną na piśmie zgodę rodziców dziecka na przynależność do ZHP (wzór w rozdziale „Gromada na start”).

👉 NA WYCIECZCE

- Potrzebny jest **jeden wychowawca na 15 zuchów**. Jeśli korzystacie ze środków transportu, **jeden wychowawca musi przypadać na 10 zuchów**.

- W czasie marszu jeden opiekun prowadzi grupę, drugi idzie na końcu.

- W mieście poruszaj się zuchami po chodnikach, a poza miastem – poboczem, lewą stroną drogi. Chodźcie tylko w kolumnie dwójkowej. Nie należy poruszać się zuchami po drogach wieczorem i w nocy. Jeśli jednak zajdzie taka konieczność, kolumna powinna być oświetlona: z tyłu światłem czerwonym, z przodu białym i – w miarę możliwości – białym z boku, od strony jezdni.
- Nie pozwalaj nikomu odłączać się od kolumny.
- W lesie poruszaj się zuchami tylko po znakowanych szlakach turystycznych lub wyznaczonych ścieżkach.
- Podczas wędrowki w nieznanym terenie opiekun powinien posiadać mapę.
- Przed wyruszeniem na wycieczkę poinformuj zuchy o zasadach poruszania się po drogach i po lesie.
 - Zasadach bezpieczeństwa w czasie podróży zuchami autokarem i pociągiem możesz przeczytać na s. 236–239.

👉 NA KOLONII ZUCHOWEJ

● Uczestnicy muszą być ubezpieczeni od następstw nieszczęśliwych wypadków (NNW), a wychowawcy – posiadać polisę ubezpieczeniową od odpowiedzialności cywilnej (OC) wystawioną na czas trwania kolonii. Uwaga! Zdarza się, że rodzice poszkodowanych dzieci wnoszą sprawy cywilne, wiedząc, że mogą uzyskać znacznie wyższe rekompensaty finansowe niż z ubezpieczenia powszechnego. Więcej o ubezpieczeniach przeczytasz dalej.

● Każdy komendant kolonii musi posiadać karty uczestników, zawierające informacje o stanie zdrowia dzieci, podpisane przez rodziców. Każdy rodzic powinien też wypełnić deklarację, w której poda numer PESEL dziecka, numer oddziału NFZ, w którym jest ubezpieczony oraz wyrazi zgodę na leczenie szpitalne dziecka w nagłych wypadkach.



● Jeśli planujesz udział zuchów w zajęciach z elementami wspinaczki, jazdy konnej itp., potrzebna ci jest pisemna zgoda ich rodziców na taki rodzaj aktywności.

● Regulaminy obowiązujące na kolonii muszą być wywieszone w dostępnym miejscu i przekazane w sposób zrozumiały dla wszystkich uczestników. Każdy uczestnik musi podpisać regulamin pierwszego dnia kolonii (dobrze przedstawić go rodzicom i dzieciom jeszcze przed wyjazdem).

● Kto może być wychowawcą na kolonii? Według przepisów prawa wychowawcą na kolonii może być pełnoletnia osoba, która jest instruktorem ZHP lub osoba pełnoletnia, z minimum średnim wykształceniem, która jest: nauczycielem, studentem kierunku lub specjalności, której program obejmuje przygotowanie pedagogiczne – po odbyciu odpowiedniego przeszkolenia, słuchaczem kolegium nauczycielskiego i nauczycielskiego kolegium językowego – po odbyciu odpowiedniego przeszkolenia, osoba posiadająca zaświadczenia o ukończeniu kursu dla wychowawców kolonijnych, przodownik turystyki kwalifikowanej oraz instruktor Polskiego Towarzystwa Turystyczno-Krajoznawczego, trener i instruktor sportowy*.



● Każdy wychowawca wypełnia deklarację o odpowiedzialności za bezpieczeństwo powierzonych dzieci. Uwaga! Do deklaracji musisz wpisać nazwiska dzieci, za które jesteś odpowiedzialny.

Oświadczenie wychowawcy

Ja, niżej podpisany
 legitymujący się dowodem osobistym nr
 nr uprawnień oświadczam, że biorę pełną odpowiedzialność za niżej wymienione dzieci podczas ich pobytu na kolonii zuchowej gromady
 w
 w dniach r.

(Dalej należy wymienić podopiecznych, w tym niepełnoletnich opiekunów szóstek, nie więcej niż 15 nazwisk).

.....
 (miejsowość, data, podpis)

👉 UBEZPIECZENIA

Rozróżniamy dwa podstawowe rodzaje ubezpieczeń:

- **od odpowiedzialności cywilnej (OC)** – tego, kto prowadzi działalność,
- **od następstw nieszczęśliwych wypadków (NNW)** – tego, kto doznał szkody.

* Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 21 stycznia 1997 r. w sprawie warunków, jakie muszą spełniać organizatorzy wypoczynku dla dzieci i młodzieży szkolnej, a także zasad jego organizowania i nadzorowania (Dz. U. z dnia 10 lutego 1997 r.).

Ubezpieczenie od NNW możesz zawrzeć sam dla swojej gromady na cały rok pracy harcerskiej, ale coraz częściej hufce wykupują takie ubezpieczenie dla wszystkich swoich członków. Potwierdzeniem przynależności do hufca jest opłacenie składki członkowskiej ZHP.

Ubezpieczenie od odpowiedzialności cywilnej to rodzaj ubezpieczenia majątkowego. Polega ono na możliwości ubezpieczenia się na wypadek, gdyby wskutek niedopełnienia lub niestaranego wykonywania obowiązków drużynowego lub działania zuchów będących pod jego opieką powstała szkoda, np. zniszczono mienie, doszło do uszkodzenia ciała itp.

W takiej sytuacji pieniądze pochodzące z ubezpieczenia będą w stanie pokryć koszty odszkodowania, które może przekraczać twoje możliwości finansowe.

Ubezpieczenie od następstw nieszczęśliwych wypadków (NNW) to rodzaj ubezpieczenia osobowego. Dotyczy ono ubezpieczenia się od skutków doznanych urazów, np. złamania nogi. Na podstawie umowy z ubezpieczycielem zobowiązuje

się on wypłacić pewną kwotę za następstwa wypadku.

W przypadku ubezpieczenia NNW należy zwrócić uwagę na następujące kwestie:

- jest to ubezpieczenie od następstw – czyli podstawą wypłacenia odszkodowania nie jest sam fakt wystąpienia wypadku na kolonii i złamania ręki przez zucha, ale następstwo tego wypadku (zmniejszenie sprawności posługiwania się ręką),
- wysokość odszkodowania zależy od wysokości składki i stopnia uszczerbku na zdrowiu, który można określić dopiero po zakończeniu leczenia.

Jeżeli nastąpi wypadek, niezwłocznie zawiadom komendę hufca, ona udzieli ci pomocy w likwidacji szkody – pomoże doprowadzić do tego, aby ubezpieczyciel wypłacił należną kwotę osobie poszkodowanej.

PIERWSZA POMOC

■ Anna Mazurczak

Jest wiele powodów, dla których udzielamy pierwszej pomocy – do tego mobilizuje nas też Prawo Harcerskie i poczucie odpowiedzialności za drugiego człowieka. Warto pamiętać, że każdego drużynowego do udzielenia podopiecznym pierwszej pomocy w sytuacjach zagrożenia życia i zdrowia zobowiązuje również prawo.



Nieudzielenie pomocy w sytuacji, w której można jej udzielić bez narażenia siebie lub innej osoby na niebezpieczeństwo utraty życia lub poważnego uszczerbku na zdrowiu to przestępstwo zagrożone karą pozbawienia wolności do lat trzech (art. 162 kodeksu karnego). W grę wchodzi również odpowiedzialność cywilna, którą może ponieść drużynowy, jeżeli dziecku znajdującemu się pod jego opieką nie udzieli niezbędnej pomocy i tym samym nie dochowa należytej staranności, jakiej wymaga się zwyczajowo od opiekuna grupy dzieci.

Pamiętaj, aby na każdej zbiórce (w zuchówce oraz w terenie) mieć apteczkę pierwszej pomocy.

Pamiętaj o zasadzie „najważniejsze jest bezpieczeństwo” – nie udzielaj pomocy, jeżeli sytuacja cię przerasta. Jednak wezwanie pogotowia, okrycie kocem termicznym, udzielenie wsparcia psychicznego to najważniejsze i często ratujące życie czynności, które możesz podjąć zawsze.

WZYWANIE POMOCY

Jeżeli podczas obozu albo zbiórki zdarzy się wypadek albo zuch źle się poczuje, jedną z pierwszych i najważniejszych spraw jest wezwanie pomocy. Jeśli nie jesteś pewien, co dolega dziecku, dzwoni – dyspozytor pomoże ci rozpoznać, czy sytuacja jest na tyle poważna, że niezbędna jest interwencja lekarza.

Kiedy dzwonisz na pogotowie, poinformuj:

- gdzie jesteś – dokładnie określ miejsce zdarzenia,
- co się stało (wypadek samochodowy, zatrucie, ukąszenie przez osę, reakcja uczuleniowa),
- ilu jest poszkodowanych,
- w jakim są stanie – czy są przytomni, czy oddychają, jakie mają obrażenia, jaka pomoc została im udzielona,
- kto dzwoni – przedstaw się, podaj swój numer telefonu.

Nigdy nie odkładaj pierwszy słuchawki – być może będziesz tak zestresowany, że zapomnisz o jakiejś ważnej informacji potrzebnej dyspozytorowi. Daj mu szansę zadać dodatkowe pytania i doradzić ci, co powinieneś robić do przyjazdu pogotowia.

W swoim telefonie komórkowym jeden z numerów zapisz jako ICE (*in case of emergency*) – numer bliższej osoby, z którą w razie potrzeby skontaktują się służby ratownicze.

Numery alarmowe:

- 999 pogotowie,
- 998 straż pożarna,
- 997 policja,
- 112 CPR (działa na terenie całej Unii Europejskiej).

Pod numery alarmowe możesz zadzwonić nawet wtedy, gdy twój operator nie ma zasięgu. Z niektórych telefonów można wezwać pomoc nawet bez karty SIM.

Zawsze niezwłocznie zawiadamiaj o wypadku rodziców lub opiekunów prawnych swoich zuchów!

ZADŁAWIENIE

Zadławienie to sytuacja zagrożenia życia, w której w drogach oddechowych poszkodowanego znajduje się ciało obce. Zadławienie szczególnie często zdarza się u dzieci, które podczas jedzenia chętnie robią kilka rzeczy naraz – dlatego szczególnie ważne jest, żebyś nauczył się, jak w tym przypadku postępować.

- **Objawy:** poszkodowany krztusi się, trzyma się rękami za szyję.
- **Pierwsza pomoc:**
 - Zapytaj poszkodowanego: Zakrztusiłeś się? Jeśli nie może mówić, tzn. że zadławienie jest poważne i dziecko nie poradzi sobie samo. Jeżeli natomiast dziecko intensywnie kaszle, może mówić i może oddychać, jedynie nakłaniaj je do kaszlu.
 - Poszkodowany nie mówi, nie oddycha, wykazuje objawy słabnięcia, przestaje kaszleć – wykonaj pięć uderzeń pomiędzy łopatki nadgarstkiem jednej ręki, natomiast drugą ręką asekuruj osobę poszkodowaną, podtrzymując jej klatkę piersiową. Po każdym uderzeniu kontroluj zawartość jamy ustnej. Jeśli to nie przynosi rezultatu, wykonaj pięć uciśnień nadbrzusza, na zmianę z pięcioma uderzeniami pomiędzy łopatki.
 - Jeżeli poszkodowany straci przytomność, wezwij pomoc i rozpocznij resuscytację.

BÓL BRZUCHA

Przyczyny bólów brzucha mogą być różne, dlatego kluczowy jest wywiad (czy zdarzył się uraz brzucha, czy występuje biegunka, co poszkodowany jadł).

● **Objawy** często towarzyszące bólom brzucha to: nudności, wymioty, gorączka. Jeżeli ból zlokalizowany jest z prawej strony podbrzusza, towarzyszą mu nudności i wysoka gorączka, może być związany z zapaleniem wyrostka robaczkowego.

- **Pierwsza pomoc:**
 - Przytomne dziecko poproś o ułożenie się w pozycji dla niego najwygodniejszej.
 - Nie podawaj leków, napojów i jedzenia.
 - Zapewnij pomoc lekarską.

NAPAD DRGAWEK

Przyczyn napadów drgawek jest wiele, mogą być spowodowane chorobami centralnego układu nerwowego, urazami głowy, zatruciami, wysoką temperaturą.

● **Objawy:** drgawki, utrata świadomości, mimowolne oddanie moczu.

● **Pierwsza pomoc:**

- Zapewnij pomoc lekarską.
- W trakcie ataku zabezpiecz głowę chorego, odsuń znajdujące się obok przedmioty. Nie wkładaj nic do ust osobie ratowanej!
- Po ataku okryj dziecko folią NRC, kontroluj oddech, wspieraj psychicznie.

UŻĄDLENIE PRZEZ OWADY (PSZCZOŁA, OSA, SZERSZEŃ)

● **Objawy:** ból, zaczerwienienie, obrzęk, ślad po ukąszeniu.

● **Pierwsza pomoc:**

- Wyjmij żądło (w przypadku pszczoły).
- Zastosuj zimny okład na miejsce ukąszenia, żeby zmniejszyć ból i opuchliznę.
- Obserwuj poszkodowanego – jeśli wystąpią objawy reakcji uczuleniowej, pilnie skontaktuj się z lekarzem.

W niebezpiecznej sytuacji nie wystarczy podręcznikowa wiedza, każdy ratownik musi działać szybko i bezrefleksyjnie.

Opiekun lub wychowawca odpowiedzialny za grupę dzieci powinien ukończyć kurs pierwszej pomocy. Ukończenie takiego kursu jest jednym z warunków zamknięcia próby na stopień przewodnika. Kursy pierwszej pomocy organizuje Harcerska Szkoła Ratownictwa (www.hsr.zhp.pl).



BLISKOŚĆ W PRACY WYCHOWAWCZEJ I JEJ GRANICE

■ Anna Poraj ■ Aleksandra Wojewoda



Wychowywanie metodą harcerską opiera się na indywidualnym kontakcie instruktorów i wychowanków, na budowaniu ich wzajemnych relacji. Relacje te często stają się bardzo bliskie. Instruktorzy wczuwają się w sytuację swoich podopiecznych, troszczą się o nich, zwracają uwagę na ich potrzeby i uczucia. To niezwykle ważny element wychowania. Jednak należy uważać, aby w swojej pracy nie nadużyć zaufania dziecka.

👉 CZYM JEST BLISKOŚĆ

Bliskość to serdeczność, zażyłość i przyjazne stosunki. Często towarzyszy im intymna atmosfera. Bliskie i zażyłe relacje powstają na różnych płaszczyznach. Połączyć mogą np. wspólne zainteresowania i pasje, rozmowy na ważne tematy, wspólne poszukiwanie i odkrywanie nowych informacji i umiejętności. To **zbliżenie na płaszczyźnie intelektualnej**.

Często dziecko lub młody człowiek znajduje u dorosłego instruktora zrozumienie swojej sytuacji rodzinnej czy emocjonalnej. Obdarza go zaufaniem, czyni powiernikiem tajemnic życia osobistego. Dzieli się z nim ważnymi informacjami o sobie, szukając odpowiedzi na nurtujące pytania. Znajduje w nim przyjaciela i otrzymuje wsparcie, którego czasem brak mu w domu rodzinnym. Mówimy wtedy o **bliskości emocjonalnej**.

Zażyłość powstaje też na **płaszczyźnie fizycznej**. Metoda harcerska zakłada wykorzystywanie gier i zabaw ruchowych zawierających elementy kontaktu fizycznego. Wspólna zabawa, wysiłek fizyczny, wspólne pokonywanie przeszkód i zdobywanie szczytów dostarczają wielu głębokich przeżyć. Zdarzają się również sytuacje wymagające przytulenia przestraszonego i płaczącego dziecka. To bardzo naturalna reakcja instruktora, który chce zadbać o samopoczucie podopiecznego.

Bliskość jest nieodłącznym elementem oddziaływań wychowawczych w harcerstwie. Należy jednak odróżnić ją od bliskości, która narusza granice osobiste drugiej osoby, która nacechowana jest erotyzmem, od kontaktów przepełnionych niezdrowymi emocjami, od bliskości budowanej na intymności seksualnej.

👉 ODPOWIEDZIALNOŚĆ INSTRUKTORÓW

Jako instruktor harcerski jesteś odpowiedzialny za powierzonych swojej opiece młodych ludzi. Oznacza to, że odpowiadasz za ich bezpieczeństwo podczas organizowanych zajęć i masz świadomość, że istotą twojej służby jest tworzenie sy-

tucji wychowawczych. Sytuacje te powinny być przemyślane, dostosowane do potrzeb rozwojowych dzieci oraz sprzyjające kształtowaniu charakteru. Poprzez uczestnictwo w wykreowanych przez siebie wydarzeniach zuchy zdobywają nową wiedzę i umiejętności, poznają i przyswajają wartości. Do wychowawców świadomych swojej roli oraz przewagi nad wychowankami (dorosły zawsze ma nad dzieckiem przewagę wynikającą z wiedzy, umiejętności społecznych i doświadczeń) należy zatem mądre i jednoznaczne określanie granic



w codziennych kontaktach z dziećmi tak, by zadbać o ich potrzeby emocjonalne, ale również, by nie nadużywać ich dziecięcej otwartości i zaufania, jakim obdarzyli swoich opiekunów. I ostatecznie – poprzez osobisty przykład wpajać im prawdziwe wartości tkwiące w zdrowych i uczciwych relacjach międzyludzkich.

Określanie granic

Konieczność określania wyraźnych granic dotyczy zwłaszcza sytuacji intymnych i kontaktów osobistych, i to zarówno kontaktów instruktorów z wychowankami, wychowanków między sobą, jak i zachowania instruktorów w relacjach z innymi instruktorami. Zasady postępowania muszą być jasne dla dziewcząt i chłopców, aby wiedzieli, jakie zachowania są zgodne z przyjętym systemem wartości (są więc właściwe), a jakie nie.

Określanie granic w bliskich i intymnych kontaktach często sprawia nam dużo kłopotu. Dzieje się tak dlatego, że granice te nie są jednakowe dla wszystkich. Wpływają na nie różne czynniki: wiek uczestników, ich płeć czy stopień zażyłości oraz cały szereg czynników indywidualnych dla każdego uczestnika, np. wartości i przyzwyczajenia wyniesione z domu czy dotychczasowe doświadczenia w kontaktach społecznych. Niektórzy np. mają trudności w nawiązywaniu kontaktów, aby nawiązać relacje z innymi, muszą przełamywać swoje lęki i bariery. Innym przychodzi to z łatwością. Granice są z reguły zależne od naszych umiejętności społecznych.

Przeczytaj poniższe opisy różnych sytuacji (z harcerskiej codzienności) i zastanów się, czy nie znasz podobnych z własnego doświadczenia.

● Kasia wiosną wstąpiła do gromady zuchowej. Bardzo podobało się jej na zbiórkach. W czasie wakacji wyjechała na kolonię zuchową. Tam zdziwiła ją rywalizacja dziewczynek o względy drużynowego. Zaskoczyła ją też nagroda, jaką stosował ich druh – można było się do niego przytulić i usiąść mu na kolanach.

● W tym roku cała kadra kolonii zachowawczej postanowiła zadbać o sprawy higieny. Największy problem jest z szóstką „Apaczy”. Nie pamiętają o systematycznej zmianie bielizny. Najchętniej wcale jej nie zmieniali. Przyboczny ustalił z chłopakami obowiązujące zasady. Pozostało tylko kontrolować ich przestrzeganie. Po ogłoszeniu czysty nocnej Anka sama sprawdza czystość. W sypialni „Apaczy” każe chłopakom stawać tyłem i ściągać spodnie od piżamy, by sprawdzić, czy nie śpią w bieliznie.

Czy w opisanych powyżej sytuacjach mogły zostać przekroczone jakieś granice? Czy intencje instruktorów i instruktorek zawsze są oczywiste i właściwe?

Spróbuj wyobrazić sobie, jak postrzegają takie sytuacje:

- rodzice zuchów,
- dziennikarze gazety regionalnej,
- zuchy.

Te same sytuacje dla jednych są naturalnymi wydarzeniami, jakich dostarcza życie, a dla innych to przypadki naruszające drastycznie ich granice osobiste, powodujące wewnętrzne urazy. Często wydaje się nam, że na tyle znamy swoje zuchy, ich potrzeby i doświadczenia, że potrafimy ocenić, czy jakaś sytuacja im zagraża. Prawda jednak jest taka, że najczęściej nie wiemy nawet, czy jakieś granice zostały przekroczone. Rzetelną ocenę sytuacji utrudnia atmosfera gier i zabaw oraz fakt, że dziewczęta i chłopcy nie chcą odstawać do grupy, nie chcą się odróżniać. Najbardziej niepokojące wydaje się to, że nie wyznaczając granic, sankcjonujemy sytuacje o wątpliwych walorach wychowawczych, pozwalając, by stawały się normą w oczach młodych ludzi. Przykładów na potwierdzenie tej tezy w harcerskiej praktyce znajdziemy wiele:

- zabawy prowokujące dotykanie się i całowanie,
- publiczne ośmieszanie i poniżanie podczas pląsów i zabaw,
- wszelkie zajęcia stwarzające możliwość bliskiego kontaktu, które nie mają żadnego motywu dydaktycznego, ale traktujemy je jako atrakcyjne, „bo są fajne” (masaże zespołowe i indywidualne, piramidy budowane z dziewcząt i chłopców itp.),
- krępujące warunki mycia się albo wręcz zwyczaj, że na trzydniowych biwakach nie trzeba się myć.

Relacje instruktorskie

Instruktorzy stają się w oczach swoich wychowanków nośnikami wartości, autorytetami. Dziewczęta chcą być takie, jak ich drużynowa, chłopcy ćwiczą, by sprawnością dorównać drużynowemu. Zachowanie instruktorów jest poddane ciągłej obserwacji i naśladowane. Uwadze nie uykają najdrobniejsze gesty i słowa. To, jak mówią, co myślą, jak się ubierają, z czego się śmieją, a z czego nie, jest przyswajane i uewnętrzniane. W ten sposób kształtuje się osobisty system wartości młodego człowieka, jego postawy i zachowania, w tym również postawy i zachowania dotyczące kontaktów uczuciowych i intymnych.

Poniżej znajdziesz kilka opisów sytuacji pokazujących postawy i zachowania instruktorów w trakcie pełnienia służby instruktorskiej. Spróbuj popatrzeć na nie

przez pryzmat przekazywanych przez instruktorów wartości. Jakie postawy w ten sposób kształtujemy?

- Ewa i Piotr od pół roku prowadzą razem gromadę zuchową. Piotr ma 18 lat i jest przybocznym. Ewa, drużynowa, skończyła 24 lata. Wspólne przygotowywanie zbiorów i omawianie ich później bardzo ich do siebie zbliżyło. Obydwoje nie kryją swoich uczuć przed zuchami.

- Kasia i Zbyszek są drużynowymi dwóch zaprzyjaźnionych gromad zuchowych. Na wakacje wyjeżdżają na wspólną kolonię zuchową. Kasia i Zbyszek od roku są razem. W czasie kolonii będą mieszkać w jednym namiocie. Nie mają też nic przeciwko temu, by pozostała kadra obozowa mieszkała w namiotach koedukacyjnych.

- Monika i Paweł są studentami I roku pedagogiki. Obydwoje są instruktorami zuchowymi i wyjechali razem ze swoim szczeniem na kolonię. Są też razem prywatnie, ale od kilku miesięcy ich związek przechodzi kryzys. Wszyscy o tym wiedzą, bo z namiotu kadrowego często słychać ich kłótnie. Komendant obozu też już dostrzegł, że chodzą obydwój naburmuszeni i ciągle mają wzajemne pretensje.

Zdarza się, że młodym instruktorom ciężko powstrzymać się od okazywania uczuć swoim sympatiom. Tłumaczą to naturalnością zachowania (lub tym, że właśnie w ten sposób kształtują u wychowanków postawy wobec miłości). Czy jednak zawsze mogą zachowywać się przy zuchach tak, jakby byli wśród rówieśników? Nie oznacza to oczywiście sfery tabu w naszych oddziaływaniach, lecz większą dbałość o swoje zachowania i gesty oraz większą uwagę poświęconą kreowanym przez nas sytuacjom wychowawczym.

Dzieci też przekraczają granice

Nawet gdy poprzedzisz stosowną refleksją każdą proponowaną dzieciom zabawę i zadanie, przemyślisz dokładnie swoje zachowanie, gesty i słowa, to nie możesz mieć pewności, że nie wydarzy się coś nieoczekiwanego.

- Ośmioletni Jacuś często budzi się w nocy z płaczem. Ma jakieś straszne sny. Przyboczny Heniek stara się go uspokoić. Jacek prosi, by poleżał z nim trochę, wtedy na pewno zaśnie. To zawsze pomaga.

- Agatka najchętniej siedziałaby cały czas na kolanach druhnny Joli. Wtedy czuje się pewnie, uśmiecha się i jest spokojna. Inne dzieci zauważyły, że Agatka ma specjalne względy. Druhna Jola próbuje dać Agatce różne zajęcia, ale ona szybko nudzi się wszystkim i wraca do druhnny.

Czasem trzeba się nieźle nagłowić, żeby znaleźć takie wyjście z sytuacji, by nie urazić uczuć zucha, a jednocześnie zachować się odpowiednio. Wiemy przecież, że zachowanie naszych wychowanków nie jest niczym złym. Wynika z potrzeb właściwych dla wieku i rozwoju psychoseksualnego dziecka. To naturalne, że dzieci starają się zwrócić na siebie uwagę i zabiegają o sympatię swoich drużynowych. I czasem zrobią wszystko, żeby zasłużyć na pogłaskanie po głowie, zwłaszcza jeśli drużynowy jest jedynym dorosłym, który dostrzega starania i osiągnięcia dziecka. Normalną sytuacją jest też to, że dzieci boją się ciemności i że szukają wtedy wsparcia

u dorosłych. Musisz jednak unikać sytuacji, w których mogłyby zostać przekroczone przez dorosłego osobiste czy intymne granice dziecka, zwłaszcza gdy ono nie jest tego świadome.

SZCZEGÓLNIIE TRUDNE SYTUACJE

Dlaczego często nie reagujemy na dziwne sytuacje, na niepokojące opowiadania dzieci na temat wydarzeń na kolonii? Ponieważ sądzimy, że większość tych zdarzeń nie jest niczym złym – że to tylko zabawa, żart, życzliwy odruch. I rzeczywiście tak jest najczęściej. Drużynowy bierze zucha na kolana i przytula, bo ten płacze, obejmujemy się, bo tego wymagają reguły zabawy, pozwalamy, by dzieci ciasno ułożyły się w jednym namiocie, bo tak będzie im cieplej na biwaku.

Jednak w takiej sytuacji łatwo:

- przekroczyć granicę dozwolonej bliskości i kogoś zranić,
- narazić się na podejrzenia, insynuacje, problemy,
- zlekceważyć sygnały świadczące o poważnym naruszeniu intymności dziecka.

Atmosfera bliskości to naturalna konsekwencja stosowania metody harcerskiej. Wspólne wykonywanie zadań i przeżywanie ważnych chwil, przebywanie razem, przyjaźń i braterstwo powodują, że czujemy się naprawdę blisko i bezpiecznie wśród innych harcerzy. Jednak oprócz normalnej bliskości może pojawić się bliskość niepożądana.

Zdarza się, że ludzie nadużywają władzy, jaką daje im ich pozycja, do wykorzystywania seksualnego, naruszenia wolności seksualnej drugiego człowieka, godzenia w obyczajność. Takie przypadki pojawiają się, niestety, także w ruchu skautowym i jest to sytuacja nie do przyjęcia. Z drugiej strony, nie chcemy, aby zwyczajne pojmowanie bliskości zostało przysłonięte przez jej niewłaściwe znaczenie. Gdzie jednak dokładnie wyznaczyć granicę?

Jeśli dziecko mówi ci, że została naruszona jego intymność:

- wysłuchaj go w tej chwili, kiedy postanowiło się przed tobą otworzyć. Nie przerywaj, nie przekładaj rozmowy, ale też nie zmuszaj do dalszych zwierzeń, jeżeli dziecko tego nie chce,
- stwórz bezpieczną atmosferę i warunki do spokojnej rozmowy,
- zapewnij dziecko, że może ci zaufać i że w tym, co się stało, nie ma jego winy,
- poinformuj dziecko, że możesz i chcesz mu pomóc, ale będziesz musiał w tym celu porozmawiać z kimś jeszcze (np. komendantem hufca),

Kodeks Postępowania

Karnego. Art. 304.

§ 1. Każdy dowiedziawszy się o popełnieniu przestępstwa ściganego z urzędu, ma społeczny obowiązek zawiadomić o tym prokuratora lub Policję. (...)

§ 2. Instytucje państwowe i samorządowe, które w związku ze swą działalnością dowiedziały się o popełnieniu przestępstwa ściganego z urzędu, są obowiązane niezwłocznie zawiadomić o tym prokuratora lub Policję oraz przedsięwziąć niezbędne czynności do czasu przybycia organu powołanego do ścigania przestępstw lub do czasu wydania przez ten organ stosownego zarządzenia, aby nie dopuścić do zatarcia śladów i dowodów przestępstwa.

- jeżeli dziecko nie chce rozmawiać i podzielić się swoją tajemnicą z kimś innym – poradź się kogoś, kto jest dla ciebie autorytetem, co dalej robić, bez ujawniania, o które dziecko chodzi,
 - jeżeli uznacie (ty i osoba, z którą analizujesz tę sprawę), że dziecku rzeczywiście ktoś wyrządził lub wyrządza krzywdę, sprawę należy niezwłocznie zgłosić rodzicom dziecka, a następnie upewnić się, że zajęli się nią w sposób prawidłowy,
 - jeżeli dziecko tego oczekuje, nadal bądź dla niego osobą, z którą może porozmawiać o swoich problemach,
- W tej i tak trudnej sytuacji dodatkowym problemem może się okazać współpraca z rodzicami. Mogą poczuć się urażeni, że to tobie, a nie im ich dziecko powierzyło swoją smutną tajemnicę. Mogą też, utrzymując, że to „dla dobra dziecka”, zachować milczenie i nie podejmować żadnych działań. Pamiętaj, że jeżeli nie uczynią tego rodzice, ty masz obowiązek zgłoszenia sprawy do prokuratury.

Jeśli masz uzasadnione podejrzenia, że ktoś krzywdzi dziecko, które jest pod twoją opieką:

- Porozmawiaj z dzieckiem. Przygotuj się dobrze do tej rozmowy. Nie „zagadaj” swojego rozmówcy, nie sugeruj mu odpowiedzi, zapewnij komfort. Daj mu poczucie, że może zwrócić się do ciebie z każdym problemem.
- Jeżeli utwierdzisz się w przekonaniu, że dziecko jest krzywdzone, zgłoś problem przełożonemu lub specjalście, który w sposób naturalny i dyskretny przyjrzy się zachowaniom dziecka.
- Jeżeli przełożony uzna, że dziecku rzeczywiście ktoś wyrządził lub wyrządza krzywdę, sprawę należy niezwłocznie zgłosić jego rodzicom, a następnie upewnić się, że zajęli się nią w sposób prawidłowy.

Jeżeli masz uzasadnione podejrzenia (świadka lub pokrzywdzonego), że instruktor przekracza granice bliskości w stosunku do swoich podopiecznych:

- Zgłoś problem przełożonemu.
- Przełożony przyjrzy się działalności i zachowaniu instruktora.
- Jeżeli uzna podejrzenia za niezasadne, poinformuje cię o tym. Jeżeli jest taka potrzeba, porozmawia z instruktorem, którego podejrzewano, zwracając mu uwagę na jego działania i uwalniając na to, jak mogą być one postrzegane przez innych.
- Jeżeli podejrzenia okażą się uzasadnione, komendant hufca zgłosi sprawę do władz ZHP i do prokuratury oraz zawiesi

- **Nigdy nie pozostawaj sam na sam z dzieckiem w odosobnionym miejscu. Jeżeli chcesz porozmawiać na osobności, wybierz miejsce z daleka widoczne.**
- **Nie pozwalaj sobie na związek emocjonalny z niepełnoletnim wychowankiem.**
- **Jeżeli jesteś w stałym związku z inną osobą z kadry, nie okazujcie sobie uczuć i czułości w obecności podopiecznych.**
- **Nie prowokuj dzieci do rozmów na tematy intymne, nie pozwalaj na sprośne żarty.**
- **Nie proponuj i nie prowokuj zabaw wymuszających zbyt dużą bliskość fizyczną.**
- **Nie faworyzuj żadnego z podopiecznych.**
- **Podczas biwaków oraz kolonii nie toleruj korekcyjnego zakwaterowania zarówno uczestników, jak i kadry.**
- **Nie inicjuj sytuacji kontaktu fizycznego (siadanie na kolanach, uściski) z wychowankiem, a w przypadku, kiedy dziecko tego potrzebuje (tęsknota za domem, strach), nie rób tego na osobności.**

podejrzanego o przestępstwo instruktora we wszystkich pełnionych funkcjach, wyznaczając następcę.

- Komendant hufca porozmawia także z kadrą i rodzicami dzieci, tłumacząc im sytuację (żeby rodzice nie dowiedzieli się o niej od osób trzecich lub z prasy).
- Jeżeli wyrok sądu potwierdzi podejrzenia, instruktor zostaje wykluczony z ZHP, jeżeli nie – przywrócony do służby. W takiej sytuacji należy też poinformować rodziców i kadrę o niesłusznych podejrzeniach i przeprosić niesłusznie podejrzewaną osobę.

Na szczęście postępowanie instruktorów, nawet gdy wywołuje niepokój czy komentarze, zwykle nie ma podłoża związanego z naruszaniem wolności seksualnej dziecka i godzeniem w jego obyczajność, ale jest spowodowane niedojrzałością wychowawczą. Tym bardziej warto więc w naszej organizacji zawsze i wszędzie przestrzegać zasad nieprzekraczania granic bliskości.

FINANSE GROMADY

■ Anna Wittenberg

Gromada potrzebuje pieniędzy na wiele rzeczy: począwszy od kredek i farb, przez znaczki sprawności i bilety do muzeum – po opłaty za noclegi podczas biwaków. Skąd je brać?



➔ SKŁADKA CZŁONKOWSKA

Podstawowa składka członkowska

Jako drużynowy masz nie tylko prawo, ale i obowiązek pobierać od zuchów comiesięczną składkę. Część jej odprowadzasz do hufca, który wysyła pieniądze do chorągwi, a ta do Głównej Kwatery ZHP. Pamiętaj, że każdy członek ZHP (a więc ty i twoi przybocznicy także!) musi tę składkę zapłacić (wynika to z przepisów ustawy o stowarzyszeniach). Składka członkowska jest wyrazem wspólnej troski o organizację, do której się należy. Jej odprowadzenie jest potwierdzeniem bycia członkiem tej wspólnoty, a niezapłacenie składki może skutkować skreśleniem z listy członków.

Składki w ZHP przeznaczone są m.in. na:

- kształcenie instruktorów,
- organizację imprez dla członków stowarzyszenia,
- utrzymanie infrastruktury (lokal hufca, telefon itp.),
- opłacanie składek w organizacjach skautowych, do których należy ZHP.

Składka zadaniowa

Dodatkowa składka zadaniowa jest przeznaczona na pokrycie kosztów udziału członka ZHP w określonym przedsięwzięciu. Jej wysokość określa organizator tego przedsięwzięcia (opłata nie może być większa niż koszty realizacji zadania). Składka zadaniowa to np. kwota, jaką zbierasz od zuchów na opłacenie kosztów udziału w zlocie hufca lub rajdzie, który organizujesz dla gromady. W tym ostatnim przypadku to ty musisz wyliczyć kwotę składki na podstawie rzetelnie opracowanego preliminarza rajdu.

Prowadź skrupulatne rozliczenie pieniędzy gromady. Rodzice zuchów w każdej chwili mogą poprosić cię o przedstawienie rozliczenia kwoty zebranej z wniesionych przez nich opłat za udział dzieci w biwaku lub innym przedsięwzięciu.

➔ 1% PODATKU OD RODZICÓW I PRZYJACIÓŁ

Istotnym źródłem finansowania jest dla ZHP tak zwany 1%. Zgodnie z ustawą o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie podatnicy mogą pomniejszyć podatek dochodowy od osób fizycznych – wynikający z zeznania rocznego

(formularze PIT-28, PIT-36, PIT-36L, PIT-37, PIT-38) – o kwotę stanowiącą 1% należnego podatku, przekazując ją na rzecz wybranej organizacji pożytku publicznego. Mogą to zrobić także rodzice zuchów.

👉 AKCJE ZAROBKOWE

Na udział zuchów w akcji zarobkowej (np. kiermaszu prac własnoręcznie wykonanych przez dzieci) konieczna jest specjalna zgoda rodziców wyrażona na piśmie.

Możesz pomyśleć o akcji zarobkowej gromady. Zawsze jednak powinna ona być dla zuchów zabawą, przy okazji której gromada zarabia pieniądze. Zdobywanie funduszy nie może być dla dzieci nadrzędnym celem! Pamiętaj także, że to, w jaki sposób zarabiasz, odbija się na wizerunku całego ZHP (bo obraz twojej gromady zostanie ludziom w pamięci i przez ten pryzmat będą oceniane inne zuchy oraz harcerze).

Możesz urządzić z rodzicami zuchów licytację prac, które wykonacie na zbiórkach (przed Bożym Narodzeniem – kartek świątecznych, ozdób choinkowych, ładnie zapakowanego świątecznego sianka, przed Wielkanocą – baranków i palemek). Możesz też wziąć udział w akcji „Znicz”, pamiętaj jednak, że zuchy szybko się męczą i nie mogą sprzedawać zniczy przez cały dzień. To sposób na zarabianie raczej dla kadry gromady. Podczas akcji zarobkowych zdobywaj z zuchami sprawności zespołowe („przedsiębiorca”) i indywidualne („grosik”).



👉 GRANTY

W przypadku niektórych projektów realizowanych z gromadą (np. sadzenie drzew w Dniu Ziemi przy okazji realizowania sprawności „ekoludka”) możesz ubiegać się o granty, czyli finansowanie działania gromady z pieniędzy rządu lub różnych fundacji. Wypełnianie wniosków grantowych tylko z pozoru wydaje się trudne. Na początek poproś skarbnika swojego hufca o pomoc. Pamiętaj również, że wnioski trzeba składać zwykle na kilka miesięcy przed planowanym działaniem!

Konkursów grantowych szukaj m.in. na stronach www.eurodesk.pl oraz www.ngo.pl – tam pojawiają się także konkursy ogłaszane przez gminy lub dzielnice.

WARTO PRZECZYTAĆ

Gdzie możesz szukać pomysłów i inspiracji do przygotowania zbiorów gromady? Oto wybrane źródła, z które dostarczą inspiracji do pracy z zuchami, a także poszerzą warsztat z zakresu poszczególnych form pracy:

METODYKA ZUCHOWA

- A. Kamiński, *Antek Cwaniak*, Warszawa 1998.
- A. Kamiński, *Krag rady*, Warszawa 1997.
- A. Kamiński, *Książka drużynowego zuchów*, Warszawa 1997.
- A. Kasza i in., *Zuchy. Zarys metodyki*, Warszawa 2003.
- *Poradnik drużynowego gromady zuchowej*, red. E. Prędka, S. Rudziński, Warszawa 2004.
- M. Wardęcki, *Zuchy*, Warszawa 1983.
- S. Wojtkiewicz, *Rok w gromadzie zuchowej*, Tarnobrzeg 1999.
- *Sprawności zuchowe*, Warszawa 2007.

PRAWO I OBIETNICA ZUCHA

- H. Cieślak, U. Kurek, *Zuchowe obrzędy, zwyczaje i tajemnice*, Warszawa 1985.
- A. Kamiński, *Narodziny dzielności*, Katowice 1984.
- B. Kowalska, *Pierwsze zbiórki w nowo założonej drużynie zuchowej*, Oleśnica 1985.
- *Mam szczerą wolę. Propozycja programowa GK ZHP*, red. M. Binasiak, E. Kulczyk, Warszawa – Łódź 2009.
- *W gromadzie zuchów*, red. J. Zwolakowska, Warszawa 2001.

ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

- H. Ciesielska, U. Kurek, *Zuchowe obrzędy, zwyczaje i tajemnice*, Warszawa 1985.
- S. Wojtkiewicz, *Kalendarz zucha*, Szczecin 2005.
- M. Silny, *Musztra zuchowa*, Szczecin 2007.

TEATR ZUCHOWY

- M. Barańska, A. Filar, *Bajdobrzenie na szkolnej scenie*, Gdańsk 2002.
- J. Czarkowski, *Zuchowe teatrum*, Warszawa 2001.
- D. Dankowska, *W górę kurtyna*, Gdańsk 2004.
- E. Drzał, I. Skibińska-Czechowicz, *Inscenizacje w nauczaniu zintegrowanym*, Gdańsk 2000.
- E. Gajek, *Zuchowa zabawa w teatr*, Warszawa 1984.

- E. Lubiewicz, *Bawimy się w teatr*, Oleśnica 1987.
- A. Maj, *Gra warta świeczki*, Gdańsk 2004.

MAJSTERKA

- U. Barff, *Wesołe robótki na cztery pory roku*, Warszawa 1996.
- D. Dziamska, *Magiczne kółeczka czyli origami płaskie z koła*, Warszawa 2006.
- D. Dziamska, *Magiczne kwadraty czyli origami płaskie z kwadratu*, Warszawa 2006.
- D. Dziamska, *Magiczne prostokąty czyli origami przestrzenne z prostokąta*, Warszawa 2006.
- D. Dziamska, *Przygody papierowych misiów czyli origami płaskie z koła*, Warszawa, 2006.
- D. Dziamska, *Świat z koła i kwadratu czyli origami przestrzenne*, Warszawa 2006.
- A. Jabłońska, *Techniki plastyczne dla dzieci*, Warszawa 2004.
- A. Kenig, *Majsterka zuchowa*, Warszawa 1998.
- S. R. Mueller, A. E. Wheeler, *101 prezentów od dzieci. Zdumiewające przedmioty, które może wykonać każde dziecko*, Warszawa 2006.
- S. Wojtkiewicz, *Tropiciele tajemnic dżungli*, Tarnobrzeg 2001.
- S. Wojtkiewicz, *Zuchowa majsterka czterech pór roku*, Warszawa 1985.
- S. Wojtkiewicz, *Zuchowa majsterka do obrzędowości*, Kraków 1987.
- S. Wojtkiewicz, *Zuchowa majsterka do sprawności*, Kraków 1987.

GRY I ZABAWY

- W. Cesarski, *Uczyć się bawić z zuchami*, Warszawa 1967.
- L. Bzowska, A. Sowińska, *Zabawy z wełną. Materiały metodyczne*, Lublin 2009.
- A. Donnelly, *365 gier i zabaw dla dzieci – bez telewizji! – w wieku od 4 do 8 lat*, Warszawa 2003.
- T. Diurzyńska, H. Ratyńska, *Na słoneczne i deszczowe dni*, Warszawa 1998.
- A. Franczyk, K. Krajewska, *Zabawy i ćwiczenia na cały rok*, Kraków 2005.
- B. Fuchs, *Gry i zabawy na dobry klimat w grupie*, Warszawa 2004.
- M. L. Goecke-Seischab, C. Hillebrand-Brem, *Zabawy z papierem i klejem*, Kielce 2006.
- C. Hannaford, *Serce dziecka*, Warszawa 2004.
- A. Hielscher, *Zabawy na postrzeganie w lesie*, Kielce 2009.
- D. Hodges, *Gdy dzieci się nudzą – 500 zabaw dla dzieci w każdym wieku*, Warszawa 2003
- A. Kalbarczyk, *Zabawy ze sztuką*, Kraków 2005.
- E. Noga, A. Wasilak, *Stare i nowe zabawy podwórkowe*, Lublin 2002.
- O. Ripoll, *Najpiękniejsze zabawy świata dla dzieci*, Kielce 2006.
- J. Silberg, *Gry i zabawy z dziećmi*, Poznań 2002.
- *Wprowadzenie do pedagogiki zabawy*. red. E. Kędzior-Niczyporuk, Lublin 1998.
- *Zabawy z chustą*, red. A. Wasilak, Lublin 2002.

PLAŚY I PIOSENKI

- U. Bissinger-Ćwierz, *Muzyka i ruch dla każdego*, Lublin 2000.
- L. i M. Brzozowscy, *Folkowa zabawa. Integracyjne formy polskich tańców ludowych*, cz. I i II, Lublin 2002.
- H. Doroszevska-Furmanek, *Iskierka. Śpiewnik zuchowy*, Szczecin 2007.
- L. Gęca, *Tańce integracyjne w pracy z grupą*, cz. I i II, Lublin 2004.
- *Pląsaczek*, opr. I. Szopińska-Gmerek, E. Rutkowska, Szczecin 1998.
- J. Szpunar, L. Gęca, *Tańczymy razem*, Lublin 1997.
- I. i J. Wójcik, *Jak Dawid tańczy chce*, Lublin 2003.

STRONY INTERNETOWE

W Internecie znajdziecie wiele stron przydatnych w pracy z zuchami, np.:

- www.zuchy.zhp.pl,
- www.program.zhp.pl,
- www.propozycje.zhp.pl,
- www.czuwaj.zhp.pl,
- www.kragrady.ezhp.pl.

AUTORZY

● Phm. **Jagna Babst-Leszczylowska** – pedagog szkolny, drużynowa 14 GZ „Paszczaki Cudaki” i zastępczyni komendanta Hufca ZHP Międzychód, kierowniczką referatu wychowawczego Chorągwi Ziemi Lubuskiej ZHP.

● Hm. **Urszula Bugaj** – pracownik Instytutu Elektrotechniki, instruktorka Hufca ZHP Otwock. Autorka wielu publikacji dla kadry wychowawczej. Dawniej drużynowa wychowawca, instruktorka Wydziału Wychowawczego GK ZHP.

● Phm. **Ewa Czarkowska** – socjolog, pracownik oświatowej administracji samorządowej, dyrektor rodzinnego domu dziecka. Dawniej drużynowa wychowawca i harcerska, komendantka szczeblu, namiestniczka wychowawca Hufca ZHP Warszawa-Centrum, zastępczyni komendanta ds. programowych tegoż hufca. Autorka publikacji w „Wychowawczych Więściach”.

● Hm. **Jakub Czarkowski** – doktor nauk humanistycznych w zakresie pedagogiki, nauczyciel, dyrektor bursy szkolnej, wykładowca akademicki. Dawniej drużynowy wychowawca i harcerski, komendant szczeblu, komendant hufca, członek komendy chorągwi ds. kształcenia, członek Wydziału Wychowawczego GK ZHP, przewodniczący komisji stopni instruktorskich i zastępca komendanta Chorągwi Stołecznej ZHP, autor wielu publikacji o tematyce harcerskiej.

● Phm. **Zuzanna Dostkoc** – zootechnik, wieloletnia drużynowa gromady wychowawczej, komendantka szczeblu 413 WDHIZ w Hufcu Warszawa-Mokotów, członkini rady namiestnictwa wychowawczego, współorganizatorka kursów wodzów wychowawczych.

● Hm. **Joanna Gonia-Kołodziejczyk** – ekonomistka, specjalista ds. promocji turystycznej. Dawniej drużynowa gromady wychowawczej, zastępczyni komendanta ds. programowych Hufca Poznań-Jeżyce, kierowniczką referatu wychowawczego Chorągwi Wielkopolskiej ZHP.

● Phm. **Agnieszka Kander** – księgowa, drużynowa 206 WGZ „Woje Mirmiła” i członkini sztabu namiestnictwa wychowawczego w Hufcu Warszawa-Praga Północ. Współorganizatorka ośmiu kolonii wychowawczych i trzech kursów wodzów wychowawczych.

● Pwd. **Sylwia Kochańska** – psycholog i trener umiejętności psychologicznych. Dawniej drużynowa gromady wychowawczej, następnie zastępczyni namiestniczki wychowawczej hufca Warszawa-Praga Północ. Współorganizatorka siedmiu kolonii wychowawczych i dwóch kursów wodzów wychowawczych.

● Hm. **Anna Książek** – psycholog, pedagog, kulturoznawca, instruktorka hufca Łódź-Widzew, wieloletnia drużynowa, następnie namiestniczka wychowawca.

AUTORZY

● Hm. **Emilia Kulczyk-Prus** – pedagog, geograf, członkini Głównej Kwatery ZHP. Dawniej instruktorka Wydziału Zuchowego GK ZHP, szefowa Zespołu Zuchowego GK ZHP i Zespołu Programowego Hufca ZHP Warszawa-Mokotów, członkini namiestnictwa zuchowego, komendantka szczebu 54 WDHiz, a także drużynowa 54 WGZ „Zamkowe Duszki”.

● Hm. **Sylwia Lenkiewicz** – pedagog, dyrektor przedszkola w Białymstoku, szefowa kształcenia w Chorągwi Białostockiej ZHP. Dawniej komendantka szczebu, członkini komendy Hufca ZHP Białystok, kierowniczką referatu zuchowego Białostockiej Chorągwi ZHP, szefowa Zespołu Zuchowego GK ZHP.

● Hm. **Jolanta Łaba** – doktor teologii, członkini Zespołu Wychowania Duchowego i Religijnego Wydziału Programowego GK ZHP oraz zespołu kadry kształcącej Chorągwi Stołecznej.

● Pwd. **Monika Maciejowska** – pedagog, drużynowa zuchowa i harcerska. Studentka Akademii Pedagogiki Specjalnej, lektorka języka angielskiego w niepublicznym przedszkolu językowo-artystycznym.

● Phm. **Anna Mazurczak** – prawnik, dawniej szefowa Harcerskiej Szkoły Ratownictwa i drużynowa 68 PDH „Be prepared” w Poznaniu.

● Phm. **Dorota Nurek** – studentka farmacji, namiestniczka zuchowa, dawniej drużynowa 152 WGZ „Pomocne Ludki”, organizatorka kursów wodzów zuchowych, komendantka pierwszego Zuchowego Rajdu Arsenał.

● Hm. **Anna Piekarz** – ekonomista, członkini Centralnej Komisji Rewizyjnej oraz Komisji Rewizyjnej Chorągwi Śląskiej, kierownik referatu zuchowego Śląskiej Chorągwi ZHP, była instruktorka Wydziału Zuchowego GK ZHP, członkini zespołu redakcyjnego internetowego wydania „Zuchowych Wieści”, namiestniczka zuchowa Hufca ZHP Trzebinia i drużynowa 20 GZ „Towarzystwo Przyjaciół Muminkowej Doliny”.

● Hm. **Anna Poraj** – pedagog, namiestniczka zuchowa Hufca ZHP Ruda Śląska, kierowniczką referatu zuchowego i zastępczyni komendanta Śląskiej Chorągwi ZHP, w latach 2001–2005 zastępczyni naczelnika ZHP.

● Phm. **Agnieszka Półtorak** – pedagog, drużynowa 154 Gromady Zuchowej, namiestniczka zuchowa Hufca ZHP Garwolin, członkini Zespołu Zuchowego Głównej Kwatery ZHP.

● Pwd. **Sebastian Siembora** – student archeologii, były drużynowy gromady zuchowej w Hufcu ZHP Garwolin oraz członek referatu zuchowego Chorągwi Stołecznej ZHP.

AUTORZY

- Hm. **Anna Wittenberg** – dziennikarka, redaktorka w portalu internetowym, komendantka szczeplu 40 WDHiz, instruktorka Wydziału Zuchowego GK ZHP, dawniej drużynowa 40 WGZ „Sprzymierzeńcy Króla Kaspiana”.
- Pwd. **Monika Witusik** – pedagog specjalny, drużynowa 89 PDH oraz 198 PGZ „Wesołe Kreciki”, szefowa patrolu ratowniczego i namiestniczka zuchowa Hufca ZHP Pabianice.
- Hm. **Aleksandra Wodzyńska** – pedagog, trener animacji czasu wolnego, pracownik naukowy Uniwersytetu Łódzkiego, dawniej komendantka szczeplu i drużynowa Gromady Zuchowej „Top Dzieciaki”, instruktorka Wydziału Programowego GK ZHP, szefowa referatu zuchowego Chorągwi Łódzkiej ZHP, zastępczyni komendanta Hufca ZHP Łódź-Śródmieście.
- Phm. **Aleksandra Wojewoda** – pedagog, specjalistka w zakresie resocjalizacji, dawniej instruktorka Centralnej Szkoły Instruktorów Harcerskich w Załączu Wielkim oraz Głównej Kwatery ZHP.
- Phm. **Teresa Zawadzka** – psychopedagog kreatywności i nauczyciel etyki, instruktorka zuchowa 148 GZ w Hufcu Warszawa-Mokotów, instruktorka Zespołu Wychowania Duchowego i Religijnego GK ZHP.



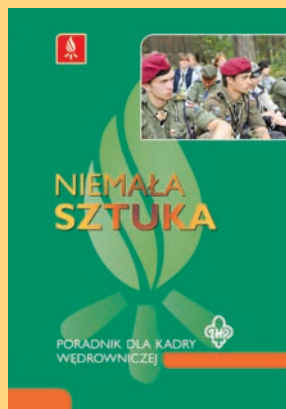
Wychowawca
Instruktor
Wolontariusz
HARCERSKI WOŁONTARIAT

Najmłodsze dzieci, wstępując do ZHP, trafiają do gromad zuchowych, które są miejscem radosnej zabawy i niezapomnianych wrażeń. Na zuchowych zbiórkach – dzięki swej nieograniczonej wyobraźni – przez zabawę poznają bliższe i dalsze otoczenie: przyrodę, kulturę, sport, historię...

Ich pierwszym mistrzem na skautowej drodze jesteś właśnie Ty. Twoim obowiązkiem wobec podopiecznych jest gruntowne poznanie harcerskiej metody wychowawczej, stosowanie wszystkich jej elementów, przyglądanie się rozwojowi każdego zucha osobno. Warto skorzystać z ogromnego, różnorodnego bogactwa metodyki zuchowej, pokazywać dzieciom dobre ścieżki w życiu szkolnym i rodzinnym.

hm. Małgorzata Sinica
Naczelnik ZHP

W ramach projektu „Wychowawca – instruktor – wolontariusz”
ukazały się także uzupełnione i poszerzone wydania:



Związek
Harcerstwa
Polskiego



WYDAWNICTWO
MARRON