

Hufcowa Propozycja Programowa

MAGICZNA SZAFKA

2008/2009

Druhno Drużynowa, Druhu Drużynowy!

Chcesz zrobić w tym roku z drużyną coś nowego, niepowtarzalnego, co zapewni Wam dobre, harcerskie i niezapomniane emocje? Więc to jest coś dla Ciebie! Przed Tobą stoi Magiczna Szafa pełna wszelkich pomysłów. Wystarczy sięgnąć ręką na odpowiednią półkę i wyciągnąć coś dla siebie. Jeśli będziesz potrzebować pomocy przy korzystaniu z szafy przeczytaj poniższą instrukcję lub napisz do nas (kontakt na końcu). Powodzenia!

Zespół Programowy Hufca Gdańsk-Portowa

Poradnik Korzystania z Magicznej Szafy

- 1.** Szafa ma bardzo wiele półek i przegródek. Znajdziesz tu wiele pomysłów na różnorodną pracę z drużyną. Postaraliśmy się, żeby w szafie panował porządek, staraj się tak dobierać pomysły na swoje zbiórki aby i w nich ten porządek utrzymać.
- 2.** W szafie znajdziesz nie tylko pomysły, ale i gotowe propozycje i przepisy. Wszystko ma służyć Tobie, więc możesz je dowolnie modyfikować, zgodnie z swoimi potrzebami. Poza półkami są także dwa działki pomocne do pracy (poradnik metodyczny oraz dział o akcjach zarobkowych).
- 3.** Pamiętaj aby Twoje zbiórki (nie tylko te z Szafy) miały zawsze swój cel a ich przebieg tworzył logiczną całość. Także patrząc z perspektywy kilku zbiórek pod rząd. O tym także musisz pamiętać przy planowaniu pracy drużyny.
- 4.** Każda propozycja programowa ma na celu podanie pomysłów na działanie z drużyną. Mimo to nie traktuj jej jak wyroczni, lepiej traktować ją jako drogowskaz. Wymyślać własne działania.
- 5.** Jeśli czegoś nie wiesz, skontaktuj się z nami...

W Magicznej Szafie są takie działły jak:

<i>Półka „Harcerskie Losy”</i>	5
<i>Półka Artystyczny Mieszmasz</i>	33
<i>Półka Podróże dookoła świata</i>	48
<i>Półka Językowy Sobieradek</i>	58
<i>Półka Leśny Lud</i>	61
<i>Półka Sportmaster</i>	67
<i>Półka Pasje i Specjalności</i>	80
<i>Pomocnik Metodyczny</i>	84
<i>Akcje zarobkowe</i>	86

Każda półka ma swój układ, toteż nie zdziw się, że coś wygląda inaczej. Staraliśmy się aby było przejrzyste. Znajdziesz tu bardzo wiele różnych propozycji. Mamy nadzieję, że przydadzą Ci się, pomysły uzupełniamy przydatnymi informacjami, źródłami, linkami. Nie spoczniemy na laurach – poszukuj!

Współzawodnictwo Drużyn i Gromad

Tegoroczne współzawodnictwo drużyn i gromad będzie oparte o wszystkie Wasze pomysły, jednakże te związane z propozycją programową będą zdobywały dodatkowe punkty. Rozliczanie będzie się odbywać w formie elektronicznej na specjalnym formularzu (ten wraz z punktacją otrzymacie w stosownej chwili). Rozliczanie będzie następować raz na miesiąc, abyście przypadkiem nie zapomnieli się czymś pochwalić.

Harmonogram działań i imprez Hufca

Miesiąc	Działanie/Impreza	Odpowiedzialny/kontakt
Wrzesień	XII Zlot Westerplatte (29.08-1.09.2008)	Komenda Hufca
	Biwak Instruktorski (12-14.09.2008)	Komenda Hufca
Październik	Biwak Sportowy Hufca (10-12.10.2008)	Dh Nazary Krzemiński
Listopad	Biwak festiwalowo-andrzejkowy (28.30.11.2008)	Dh. Agnieszka Ziniewicz
		Dh Bartosz Pankau
Grudzień	Wigilia Instruktorska (13.12.2008)	Zespół Programowy
Styczeń		
Luty	Zimowisko Hufca	Komenda Hufca
	Dzień Myśli Braterskiej (22.02.2008)	Dh. Katarzyna Musyt
		Dh. Agata Cichoszewska
Marzec	Sportowy Dzień Wiosny (21.03.2008)	42 GDH „Róża Wiatrów”
Kwiecień	InO Hufca (3-5.04.2008)	42 GDH „Róża Wiatrów”
	VII Rajd Dragon (24-26.04.2008)	5 DHS „Feniks”
Maj	Manewry Hufca (8-10.05.2008)	
Czerwiec		
Lipiec/Sierpień	HAL 2009	Komenda Hufca
	XIV Zlot Westerplatte (29.08-1.09.2008)	Komenda Hufca

DRZWI DO MAGICZNEJ SZAFY



Półka „Harcerskie Losy”

W roku 1918, kiedy odradzała się nasza Ojczyzna, powstała organizacja skupiająca dzieci i młodzież, dla których najważniejszymi były: Ojczyzna, Nauka i Cnota. Harcerskie Korzenie to nie tylko początki skautingu czy harcerstwa na ziemiach polskich, to cały czas ich trwania aż do dnia dzisiejszego, a także to co harcerze działając dołączają do nich. Niewątpliwie tak jest także z bohaterami hufców, szczepów drużyn. Wystawcie twarze na wiatr historii, niech on opowie Wam dawne i niedawne dzieje...



Ta „półka” oparta jest o propozycję programową ZHP na 90lecie ZHP i rok Andrzeja i Olgi Małkowskich.

W ramach działań:

- 3 szukajmy inspiracji w historii harcerstwa: jego początkach, Szarych Szeregach, alertach i ofensywach, działaniach programowych i organizacyjnych ostatnich 90 lat,
- 3 poznajmy lepiej naszych bohaterów drużyn, szczepów, hufców, chorągwi,
- 3 bądźmy inspiracją dla harcerzy i kadry, motywujmy do działania,
- 3 uczmy się i dzielmy się wiedzą,
- 3 słuchajmy ciekawych ludzi,
- 3 razem świętujmy!

REGULAMIN ZDOBYWANIA ODZNAKI 90-LECIA

Odnaka przeznaczona jest dla każdego członka ZHP. Zdobywanie Odznaki ma nas zaktywizować i zachęcić do przemyśleń związanych z historią i bohaterami drużyn, szczepów, hufców, chorągwi.

1. Odznakę mogą zdobywać zuchy, harcerze i instruktorzy.
2. Zuchy i harcerze zdobywają odznakę srebrną, a instruktorzy - złotą.
3. Każdy zdobywający odznakę rozpisuje próbę na odznakę. Wymagania zatwierdza drużynowy lub wyznaczona przez niego osoba (dla zuchów i harcerzy), a dla instruktorów – osoba wyznaczona przez Komendę Hufca. Próbę otwiera w swoim rozkazie drużynowy dla zuchów/harcerzy i komendant hufca dla instruktorów.
4. Złote odznaki, zostaną przyznane rozkazem komendanta hufca/chorągwi
5. Odznaki srebrne można przyznać rozkazem drużynowego, należy wręczyć je w uroczystej formie. Drużynowi informują komendę hufca o ilości zdobytych odznak

w jego drużynie do 20 grudnia 2008 r.

ZŁOTA ODZNAKA 90-LECIA (dla instruktorów)

Tylko instruktorzy mogą zdobyć ją w wersji złotej! Warto zadbać by nie tylko szeregowi harcerze, ale i drużynowi, kadra zdobywała odznakę - będzie to dobry element pracy indywidualnej w ramach obchodów 90-lecia.

Wymagania:

1. Uczestniczył w organizacji jednej z imprez 90-lecia na poziomie hufca.
2. Pogłębił swoją wiedzę historyczną związaną z historią i bohaterem hufca.
3. Wykonał jedno zadanie związane z pogłębianiem historii ZHP
4. Wraz z zespołem harcerskim podjął się działania promującego ZHP
5. Realizowana próba na odznakę nosiła znamiona osobistego wyczynu.

GROMADY ZUCHOWE

Jubileuszowe Obchody to okazja dla zuchów do przeżycia wspaniałej przygody; to czas, w którym możemy sięgnąć do korzeni, zachwycić zuchy tradycją i historią. To czas, by zuchy mogły zaistnieć – pokazać swoje umiejętności, wykonać pożyteczną pracę na dużą skalę. Poprowadź swoją drużynę – niech zuchy mają wielką radość z tego, co robią, a Ty wielką radość ze swoich zuchów. Działaj!

Odznaka 90-lecia - wymagania dla zuchów

1. Brałem udział w obchodach 90lecia ZHP (w minimum jednym działaniu gromady oraz minimum jednym działaniu hufca)
2. Wiem, kto jest bohaterem szczepu/hufca. Wykonałem jedno zadanie z nim związane (chodzi o wykonanie zadania, które posłuży gromadzie, dzięki któremu zuchy będą chciały zmienić coś w sobie, stać się lepszymi)

Poniżej przedstawiamy propozycję cyklu sprawnościowego, który możecie wykorzystać w roku 90-lecia. Pamiętajcie, że najważniejsze jest dostosowanie go do potrzeb Waszej gromady - pomyślcie, jakie inne cykle i tematy zbiórek byłyby pomocne w realizacji programu Obchodów 90-lecia. Co możesz zaproponować swoim zuchom?

Wymagania na sprawność „Słoneczko-Wilczek”:

- 1.** Zebraliśmy jak najwięcej informacji na temat dawnych obrzędów, zwyczajów, zabaw i piosenek.
- 2.** Stworzyliśmy drzewo genealogiczne swojej lub zaprzyjaźnionej gromady zuchowej lub swojego szczepu.
- 3.** Bawiliśmy się w gromadę Słoneczek i gromadę Wilczków.
- 4.** Wstąpiliśmy do akademii gdzie bawiliśmy się w świnkę i palanta.
- 5.** Braliśmy udział w konkursie wiedzy historycznej.
- 6.** Przeżywaliśmy przygody bohaterów książki A. Kamińskiego „Antek Cwaniak”.

Podczas realizacji tego cyklu zuchy zostają zapoznane również z działaniami harcerstwa podczas II wojny światowej

Cele i założenia

- 1.** Sprawność „Słoneczko-wilczek” ma zadanie przybliżyć i zapoznać zuchy z historią Polski i najważniejszymi wydarzeniami w dziejach państwa polskiego.
- 2.** Poprzez zabawę w Słoneczka i Wilczki, zuchy będą miały okazję zobaczyć jak kiedyś bawili się ich rówieśnicy i jak wyglądały pierwsze zbiórki zuchowe.
- 3.** W trakcie cyklu będą realizowane zadania pokazujące historię II wojny światowej. Poprzez liczne zabawy i gry będziemy starać się przybliżyć zuchom działalność „Szarych Szeregów” w czasie II wojny światowej.
- 4.** Chcielibyśmy wzbudzić w zuchach uczucie wspólnoty i przynależności do Hufca. Pokazać różnicę pomiędzy poszczególnymi gromadami, jakie działają w hufcu.
- 5.** Całość cyklu ma przybliżyć dzieciom życie i czyny polskich bohaterów, uwrażliwić je na historię narodu polskiego, a także pokazać, w jaki sposób możemy obecnie czcić pamięć o tych, którzy możemy nazwać „bohaterami” Ojczyzny.

Ze względu na obszerną tematykę cyklu, proponujemy przeznaczyć na jego realizację 6 zbiórek oraz dodatkowo zorganizować jedno, sobotnie wyjście z gromadą np. do Muzeum Wojska Polskiego lub izby pamięci.

Na zbiórkach poznajemy historię naszego kraju – Polski i najważniejsze wydarzenia w jej dziejach. Przypominamy sobie legendy związane z powstaniem państwa polskiego, poznajemy tajniki pisania kronik, sami również zakładamy kronikę gromady. Próbuje też przedstawić krótkie scenki o wybranych wydarzeniach historycznych... Na kolejnych zbiórkach dowiadujemy się o ulubionych grach i zabawach naszych rodziców, kiedy to oni byli w naszym wieku. Robimy także drzewo genealogiczne swojego hufca. W czasie tych 6 zbiórek po raz pierwszy dowiadujemy się kto to były Szare Szeregi, wspólnie z poznanym chłopcem przeżywamy liczne przygody jako „Zawiszacy”, pracując w Małym Sabotażu i przygotowując najróżniejsze akcje przeciwko Niemcom. Bierzymy nawet udział w bardzo poważnej akcji przechwycenia spadochroniarza. Razem z oddziałem żołnierzy-konspiratorów rozwieszamy na mieście flagi polskie. Na koniec odwiedzamy miejsca pamięci, sprzątamy je, składamy kwiaty i zapalamy lampki na znak, że nigdy o nich nie zapomnimy.

Zbiórka 1

Zuchowe Formy Pracy	Opis
1. ORZ	Obrzędowe Rozpoczęcie Zbiórki- tradycyjne dla gromady.
2. Gawęda	<p><i>Jesteśmy Polakami. Kraj, w którym żyjemy, to Polska, nasza Ojczyzna. Tutaj się urodziliśmy a nasi rodzice nauczyli nas mówić po polsku. My wszyscy- Polacy- stanowimy jeden naród polski. Jak zapewne wiecie, wielu Polaków mieszka poza granicami państwa, jednak są oni naszymi braćmi, należą do narodu polskiego.</i></p> <p><i>Pewnie jesteście ciekawi, kim byli nasi przodkowie zamieszkujący tereny dzisiejszej Polski, jakie były ich losy, czego dokonali? My, Polacy, jak każdy naród chcemy i powinniśmy znać naszą przeszłość, czyli naszą historię. Czy Wy też chcecie ją poznać?</i></p>
3. Teatr samorodny	<p>Jak myślicie, skąd wiemy o tym co się kiedyś wydarzyło, 100, 200 a nawet 500 lat temu? Przecież kiedyś nie było telewizji ani radia, nie było także SMS- ów i Internetu! Czy domyślacie się, co było źródłem informacji o wydarzeniach, które miały miejsce setki lat temu, a o których czasem czytamy w książkach czy uczymy się w szkole? Skąd mamy pewność, że to, o czym mówimy, wydarzyło się naprawdę?</p> <p><u>Zadanie:</u></p> <p>Każda szóstka otrzymuje jedną legendę związaną z historią Polski np.: „O</p>

	Lechu, Czechu i Rusie”. Opiekun czyta wspólnie ze swoją szóstką daną legendę. Zadaniem każdej szóstki jest przedstawienie swojej legendy, pozostali zgadują, o jaką legendę chodzi.
4. Majsterka	<p>Poza legendami, ludzie jeszcze w jakiś sposób odnotowywali wydarzenia. Czy wiecie, co to mogło być? (jeśli zuchy nie odgadną, drużynowy podpowiada). Następnie osoba prowadząca pokazuje zuchom ilustracje z dawnych kronik, opowiada jak się kiedyś pisało kroniki i przy pomocy jakich narzędzi (bo przecież nie za pomocą długopisu z wymienianym wkładem). Pokazuje także kroniki prowadzone przez inne drużyny. Każda szóstka dostaje jedną kronikę, ogląda ją i zastanawia się, jakie są jej charakterystyczne elementy.</p> <p><u>Zadanie:</u></p> <p>Po obejrzeniu, każda szóstka próbuje zrobić jedną stronę dot. Swojej szóstki do kroniki gromady.</p>
5. Gra	<p>Na ścianie wiszą rysunki postaci historycznych (polskich), z różnych epok. Zuchy ustawiają się w szeregu. Po kolei podbiegają do drużynowego i otrzymują jeden narysowany przedmiot, który muszą jak najszybciej przyporządkować do wybranej przez siebie postaci (przykleić pod postacią) np.: berło do króla.</p>
6. Ćwiczenie	<p>Każda szóstka dostaje puzzle (pocięte obrazki) przedstawiające jakieś ważne wydarzenie w historii Polski. Szóstki razem z opiekunem zastanawiają się, co to za wydarzenie, następnie próbują stworzyć nieruchomą scenę- kopię obrazka jaki dostały. Na znak drużynowego wszystkie figury ustawiają się nieruchomo, drużynowy ocenia, która szóstka wykonała najlepiej zadanie.</p>
7. Krąg Rady	Podsumowanie zbiórki
8. OZZ	Obrzędowe Zakończenie Zbiórki-tradycyjne dla gromady

Zbiórka 2 (DODATKOWA, prawdopodobnie sobotnia w godz. 13.00-16.00)

Zuchowe Formy Pracy	Opis
1. ORZ	Obrzędowe Rozpoczęcie Zbiórki- tradycyjne dla gromady
2. Gawęda	Czy wiecie jak nazywają się miejsca, gdzie możemy oglądać przedmioty pochodzące z dawnych czasów i których teraz już się nie używa? (muzeum) Tak, macie racje, to są muzea. Jest dużo różnych muzeów, np. archeologiczne, etnograficzne gdzie zgromadzone są przedmioty różnych kultur, są także muzea historyczne. Dzisiaj pójdziemy zwiedzić takie muzeum historyczne. Jak myślicie, co zobaczymy w takim muzeum? Otóż w takim muzeum zgromadzone są przeróżne eksponaty dotyczące historii wojska polskiego i żołnierzy polskich, od czasów najdawniejszych do współczesności. Dlatego też będą tam i szable i pewnie jakieś średniowieczne łuki czy miecze a także karabiny, pistolety i maszyny, np.: czołgi. Będziemy mogli zobaczyć też stroje, jakie nosili kiedyś żołnierze a z początku rycerstwo polskie. Tak, jak my mamy mundurki zuchowe, tak też i żołnierze mają swoje mundury, których wygląd często się zmieniał. W muzeum przywita nas pewien pan, który oprowadzi nas i opowie dokładniej o tym, co będziemy oglądać.
3. Zwiad-wycieczka	W muzeum można zamówić lekcje, warsztaty, warto spotkać się z ciekawym człowiekiem – nie może to być „nudne zwiedzanie” i długie opowieści przewodnika nie przygotowanego do pracy z dziećmi!
4. Krąg Rady	Podsumowanie zbiórki, wrażenia



Zbiórka 3

Zuchowe Formy Pracy	Opis
1. ORZ	Obrzędowe Rozpoczęcie Zbiórki- tradycyjne dla gromady
2. Gawęda	<p><u>Wprowadzenie do Gawędy:</u></p> <p>Czy pamiętacie gdzie byliśmy na ostatniej zbiórce? Pamiętacie jak nazywało się muzeum, w którym byliśmy? (zuchy odpowiadają). A co widzieliśmy w tym muzeum? Jak już wiecie, historia Polski jest bardzo obszerna, wiele się wydarzyło w ciągu naszej 1000 letniej historii. Czy moglibyście przypomnieć kilka takich wydarzeń, o których mówiliśmy na zbiórkach? (zuchy powinny powiedzieć o chrzcie Polski, zjeździe w Gnieźnie lub bitwie pod Grunwaldem oraz o tym czego dowiedziały się w muzeum).</p> <p><u>Gawęda:</u></p> <p>Chciałabym podzielić się z Wami tym, co mi się wczoraj śniło. Był to bardzo dziwny sen... Przyśnił mi się pewien chłopiec, był chyba w waszym wieku, może trochę starszy. Miał na sobie mundurek podobny do tego, jakie my mamy. Poza tym nosił hełm i biało-czerwoną opaskę na ramieniu. Powiedział mi we śnie, że jest małym żołnierzem, który kiedyś, tak jak rycerze polscy pod Grunwaldem, walczył z Niemcami w wielu bitwach. Powiedział też, że bardzo podoba mu się nasza gromada i chciałby nam coś pokazać, coś bardzo ważnego. Ale żeby to zobaczyć musimy wybrać się w pewne miejsce. Czy chcecie zobaczyć co to takiego?</p>
3. Ćwiczenie	<p>Czy wiecie, co to takiego jest Izba Pamięci? Chłopiec, który mi się śnił, powiedział, że będzie na nas czekał w takiej Izbie Pamięci. Co to może być, może mi podpowiecie? Czy to mieszkanie, w którym mieszka Pamięć? Rozmowa z zuchami.</p> <p>Skoro już wiemy, co to jest Izba Pamięci, musimy też wiedzieć gdzie jest! Chłopiec dał mi wskazówkę. To chyba jakaś ulica... Poszukajmy ją na mapie (jeśli w waszej miejscowości nie ma takiej izby, może to być sala historyczna w szkole itp., ważne by zuchy mogły zobaczyć przedmioty, ilustracje związane z II wojną światową, mogą też obejrzeć jakiś film...)</p> <p><u>Zadanie:</u></p> <p>Każda szóstka dostaje mapę, wspólnie z opiekunem szuka ulicy,</p>

	następnie, po znalezieniu, zakreśla ją flamastrem. Potem razem zastanawiamy się, jak tam dotrzeć.
4. Gawęda sytuacyjna	Docieramy na miejsce i szukamy chłopca. Znajdujemy go. Razem z nim jest inny chłopiec, starszy od niego (harcerz). Młodszy chłopiec wita nas a starszy opowiada o tym gdzie się znajdujemy, mówi o przedmiotach znajdujących się w Izbie i o bohaterze Hufca (wyjaśnia co to jest hufiec).
5. Ćwiczenie	Zuchy szukają w Izbie Pamięci karteczek z numerkami (są to numery szczepów/drużyn działających w Hufcu), karteczki mają odpowiedni kolor-barwy danego szczepu/drużyny. Po odnalezieniu, drużynowy pokazuje planszę, na której są narysowane sylwetki zuchów w mundurkach (widać wyraźnie chusty w kolorach środowisk). Zuchy muszą przyporządkować numerki gromady do danego zucha (kierują się barwami). Następnie liczymy ile jest gromad w Hufcu. Na końcu kadra mówi nazwy gromad a zuchy podpisują odpowiednie obrazki zuchów.
6. Piosenka	Chłopcy oprowadzają nas po całym Hufcu (Przy okazji zuchy szukają kawałków puzzli z tekstem piosenki (hymnu hufca, piosenki o bohaterze itp.). Niektóre wyrazy są zastąpione obrazkami, musimy odgadnąć, o jakie słowa chodzi. Ćwiczymy śpiewanie. Chłopcy dziękują, że przyszlismy do Izby pamięci i odwiedziliśmy Hufiec. Pytają się czy pamiętamy jak nazywa się bohater Hufca. Żegnamy się i wracamy do szkoły.
7. Krąg Rady	Podsumowanie zbiórki.
8. OZZ	Obrzędowe Zakończenie Zbiórki-tradycyjne dla gromady

Zbiórka 4

Zuchowe Formy Pracy	Opis
1. ORZ	Obrzędowe Rozpoczęcie Zbiórki- tradycyjne dla gromady
2. Gawęda	<u>Gawęda</u> : Na zbiórkę przychodzi starszy chłopiec, którego zuchy poznały na ostatniej zbiórce. Pyta zuchów czy znają jakieś dawne gry i zabawy zuchowe. Jeśli dzieci nie znają, chłopak opowiada zuchom jak kiedyś wyglądały gromady zuchowe, kiedy powstały pierwsze gromady i jak się nazywały (Słoneczka i Wilczki). Proponuje zuchom, żeby pobawiły się w takie pierwsze gromady zuchowe. Od tej pory chłopcy będą Wilczętami a dziewczynki Słoneczkami. Drużynowy czyta fragment książki „Antek Cwaniak” gdzie opisana jest zabawa zuchów. Chłopiec zaprasza zuchy do pierwszej wspólnej gry.
3. Gra I	Rzuty szyszkami do celu, zbieranie szyszek na czas, „bitwa na szyszki” – nie rzucamy powyżej kolan – celowanie w ruchome cele
4. Piosenka	Uff, wszyscy jesteśmy bardzo zmęczeni grą, dlatego teraz siadamy szóstkami w kręgu i przypominamy sobie piosenkę, którą nauczyliśmy się śpiewać w Hufcu. Na środku leży jeden duży tekst (ten z obrazkami).
5.	Chłopiec bardzo się cieszy, że tak dobrze pamiętamy piosenkę i polubiliśmy nowe gry. Smuci się jednak, że nie może opowiedzieć nam o swojej gromadzie, kiedy on był zuchem gdyż niestety nie pamięta, kto był jego drużynowym ani jak nazywała się jego szóstka. Pyta czy prowadzimy jakąś kronikę, w której notowalibyśmy wszystko to, co dzieje się na zbiórkach. Zuchy pokazują zrobione na 1 zbiórce karty do kroniki. Chłopiec jest zdumiony, że tak ładnie wykonaliśmy kronikę.
6. Ćwiczenie	Chłopiec proponuje żeby zuchy wykonały drzewo genealogiczne swojej gromady. Wyjaśnia jak wygląda takie drzewo. Zuchy szukają poukrywanych obrazków i karteczek z nazwami szóstek, które były kiedyś i są obecnie. Z tyłu nazwy danej szóstki są daty jej istnienia. Drużynowy przykleja do ściany linię chronologiczną z datami. W tym czasie zuchy zastanawiają się jaki symbol pasuje do jakiej nazwy szóstki. Następnie każda szóstka podchodzi do linii i przyczepia swoje karteczki i symbole.
9. Krąg Rady	Podsumowanie zbiórki.
10. OZZ	Obrzędowe Zakończenie Zbiórki-tradycyjne dla gromady

Zbiórka 5

Zuchowe Formy Pracy	Opis
1. ORZ	Obrzędowe Rozpoczęcie Zbiórki- tradycyjne dla gromady
2. Gawęda sytuacyjna	<p><u>Wprowadzenie do gawędy:</u></p> <p>Zuchówka ucharakteryzowana jest na lokal konspiracyjny. Na ścianach wiszą plakaty z czasów wojny (z „Gazet wojennych”), na podłodze leżą gazety (np.: „Kurier Warszawski”), wiszą też polskie flagi. Światło jest zgaszone, palą się świece. W kącie stoi stół, przy którym siedzą jacyś ludzie, jeden stoi. Zuchy wchodzą do zuchówki, zostaną wpięrow uprzedzone, że muszą być bardzo cicho bo trwa ważna narada konspiracyjna. Dzieci siadają na podłodze i przez chwile obserwują to, co się dzieje.</p> <p><u>Gawęda:</u></p> <p>Prowadzący naradę spostrzega zuchy, jest zdziwiony obecnością dzieci. Pyta się czy wiedzą o czym jest mowa (w scence powiedziane jest, że trwa wojna (1944), wszędzie są Niemcy i Polacy muszą walczyć a jednocześnie ukrywać się żeby nie zostać aresztowanymi). Zuchy mówią to, co zapamiętały z dialogu. Dowódca konspiratorów (okazuje się, że jest to nasz znajomy chłopak!), pyta się zuchy czy wiedzą co to jest konspiracja i na czym polega praca w konspiracji? (burza mózgów). Dowódca pokrótce wyjaśnia zagadnienie, przedstawia siebie i swój sztab. Proponuje zuchom żeby zostały oddziałem „Zawiszaków”.</p>
3. Ćwiczenie	<p>Dowódca prosi żeby zuchy wykonały pierwsze poważne zadanie. Polega ono na namalowaniu jak największej liczby znaków. Żeby dowiedzieć się, co to mają być za znaki, zuchy szukają poukrywanych karteczek na terenie zuchówki i korytarza. Na nich są narysowane symbole i hasła. Po zebraniu kartek, wspólnie uczymy się malowania znaków. Każda szóстка uczy się jednego znaku i jednego hasła. Kiedy zapamiętaliśmy, niszczymy karteczki żeby nie dostały się w ręce Niemców. Szóstki dostają mapy z zaznaczonymi miejscami gdzie mają narysować znak (rysujemy kredą na asfalcie lub chodniku). Nikt nie może zobaczyć zuchów! Wyruszamy w odstępach czasowych: 2 min, idziemy swoimi szóstkami z opiekunem i wyznaczona trasą z punktami. Po wykonaniu zadania wracamy do szkoły.</p>

4. Ćwiczenie II	Do zuchówki, w której się znowu zebraliśmy wpada zdyszana dziewczyna (łączniczka). Mówi, że trzeba jak najszybciej powiadomić Sztab Generalny o planowanej akcji odebrania spadochroniarza polskiego, który ma informacje o ruchach wojsk niemieckich (dziewczyna mówi głośno, tak żeby zuchy słyszały, ale zwraca się do dowódcy). Lotnicy muszą dotrzeć cali i zdrowi do Sztabu. Dowódca proponuje zuchom to zadanie. Są przecież Zawiszakami - dzieciom łatwiej będzie dotrzeć niepostrzeżenie do osób ze Sztabu. łączniczka się zgadza. Zadaniem zuchów jest zaszyfrowanie informacji o planowanej akcji (czekoladka), każda szóstka szyfruje dla jednej osoby ze Sztabu. Następnie szóstkowy ukrywa szyfr w bezpiecznym miejscu, gdzieś w ubraniu. Szóstki dostają adresy i razem z opiekunami wyruszają na trasę pod wskazany adres. Dzwonimy do mieszkań i podajemy ustalone hasło, pada odzew, zuchy przekazują karteczkę z szyfrem (wszystko odbywa się szybko i po cichu). Po wykonaniu zadań, szóstki wracają do szkoły.
5. Krąg Rady	Dowódca i łączniczka dziękują za świetnie wykonane zadanie. Ale to nie koniec zadań, nadal trwa wojna i musimy być zawsze w gotowości! Trzeba przecież jeszcze odebrać lotników!!! Planowana akcja: termin kolejnej zbiórki.
6. OZZ	Obrzędowe Zakończenie Zbiórki-tradycyjne dla gromady

Zbiórka 6

Zuchowe Formy Pracy	Opis
1. ORZ	Obrzędowe Rozpoczęcie Zbiórki- tradycyjne dla gromady
2. Gawęda sytuacyjna	Przychodzi dowódca i przypomina zuchom, że za pół godziny nastąpi akcja, w której weźmiemy udział - przechwycenie spadochroniarza. Musimy się najpierw do tego przygotować! Dlatego dzielimy się między sobą zadaniami. Dziewczynki będą sanitariuszkami, muszą wiedzieć jak opatrywać rany, jak bandażować ręce, nogi czy głowę...Chłopcy muszą przejść odpowiednie szkolenie - test sprawnościowy czy są zwinni i szybcy.
3. Gry	<u>Chłopcy</u> : test sprawnościowy (prowadzi dowódca z drużynowym). Zuchy

	<p>wykonyują razem różne ćwiczenia takie jak:</p> <p>TUNEL</p> <p>Szóstki ustawiają się w rzędach w szerokim rozkroku (w każdej szóstce tyle samo zuchów, mogą być mieszane). Na sygnał prowadzącego ostatni z rzędu przechodzi na czworaka tunelem między nogami pozostałych i zajmuje miejsce z przodu. Wyścig kończy się, gdy ostatni zawodnik przejdzie przez tunel. Zwycięża zastęp, który najszybciej wykona zadanie.</p> <p>MINIPODCHODY</p> <p>Na jednym końcu korytarza siedzi drużynowy z zawiązanymi oczami. Obok niego w odległości około 60 cm leżą różne drobne przedmioty: klucz, chusteczka, moneta, rękawiczka itp. Wyznaczone zuchy (np. 5 osób) na sygnał prowadzącego w absolutnej ciszy skradają się w kierunku drużynowego. Jeśli „niewidoczny” usłyszy jakieś odgłosy, wskazuje miejsce, z którego pochodził dźwięk i woła „stój”. Jeśli wskazał prawidłowo, zuch przegrywa a na jego miejsce wchodzi następna osoba.</p> <p>I wiele innych gier ruchowych i sprawnościowych.</p> <p><u>Dziewczynki:</u></p> <p>Zadania będą dotyczyły udzielania pierwszej pomocy, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zuchy szukają w harcówce poukrywanych rzeczy do apteczki drużyny. Po odnalezieniu wszystkich przedmiotów wspólnie je obejrzymy, następnie powiemy do czego służą poszczególne rzeczy i które z nich weźmiemy na akcję (stworzymy apteczkę pierwszej pomocy). - poznajemy jak udzielać najprostszej pomocy poszkodowanemu: opatrujemy drobne skaleczenie, otarcia nogi, stłuczenia. Siedzą w parach i opatrują się nawzajem. - Prowadzący opowiada pewną historię chłopca, który właśnie coś sobie zrobił złego. Zadaniem dziewczynek jest odpowiednie dobranie leków lub środków opatrunkowych. - Na koniec musimy zrobić sobie opaski Czerwonego Krzyża (robimy je z papieru i rysujemy na nich znak czerwonego krzyża)
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. Zwiad	<p>Przygotowujemy się do akcji. Dostajemy bardzo dziwny opis miejsca gdzie planowany jest odbiór spadochroniarzy. Wspólnie zastanawiamy się gdzie to jest... Już wiemy, to niedaleko nas, już kiedyś tam byliśmy. Nie możemy jednak iść całą grupą. Do akcji wybrano te zuchy, które najlepiej wykonywały ćwiczenia sprawnościowe (to będzie im powiedziane przed rozpoczęciem gier, że osoby najlepiej wyk. zadania wezmą udział w najważniejszej części akcji). Dzielimy się i ustalamy plan...</p> <p>Idziemy ustalonym sposobem do spadochroniarza. Zanosimy go w bezpieczne miejsce, zauważamy, że człowiek utyka i jest obolały. Kładziemy go na kocu i wspólnie zanosimy trochę dalej. Teraz czas na sanitariuszki. Spadochroniarz ma liczne stłuczenia i rany, bo zaczepił o drzewo w czasie lądowania. Ma też zwichniętą kostkę. Zuchy opatrują go.</p>
5. Ćwiczenie	<p>Spadochroniarz daje nam zadanie: musimy w drodze powrotnej do szkoły porozwieszać polskie flagi w najbardziej widocznych miejscach. Każdy szóstkowy otrzymuje 3 flagi dla swojej szóstki. Wracamy patrolami w odstępach czasowych i różnymi trasami.</p>
6. Krąg Rady	<p>Dowódca jest z nas dumny, że tak dobrze wykonaliśmy zadanie. Daliśmy dowód na to, że potrafimy pracować jako „Zawiszacy” w konspiracji.</p> <p>Podsumowanie zbiórki.</p>
6. OZZ	<p>Obrzędowe Zakończenie Zbiórki-tradycyjne dla gromady</p>

Zbiórka 7

Zuchowe Formy Pracy	Opis
1. ORZ	<p>Obrzędowe Rozpoczęcie Zbiórki- tradycyjne dla gromady</p>
2. Gawęda	<p>Podczas ostatnich zbiórek dowiedzieliśmy się bardzo wielu rzeczy: poznaliśmy najważniejsze wydarzenia z historii Polski a zwłaszcza życie Polaków i harcerzy w czasie II wojny światowej. Dowiedzieliśmy się także czym są Szare Szeregi i jak pracują Zawiszacy. Poznaliśmy gromady zuchowe w naszym hufcu a także dzieje drużyn/szóstek.</p> <p>II wojna światowa trwała ponad 5 lat. W tym czasie zginęło wielu</p>

	wspaniałych Polaków, którzy swoją postawą i czynem bronili niepodległości naszego państwa. Wśród nich były także dzieci w waszym wieku. Powinniśmy zawsze pamiętać o ich bohaterskiej walce.
3. Zwiad-wycieczka	Każda szóstka kupuje w kwiaciarni po drodze jeden mały bukiet kwiatów i jedna lampkę. Jedziemy na cmentarz lub w miejsce upamiętniające bohaterskie działania.
6. Apel	Uroczysty apel, zuchy otrzymują sprawność Słoneczko- Wilczek.
7. OZZ	Obrzędowe Zakończenie Zbiórki-tradycyjne dla gromady

Pomyśl ze swoją kadrą, co jest potrzebne Waszej gromadzie i w jaki sposób możecie odpowiedzieć na te potrzeby, marzenia, zainteresowania.

Pierwszym krokiem niech będzie zdobycie Odznaki 90-lecia. Ale nie poprzestańcie na minimum... Niech wasz Bohater, Małkowscy... zaistnieją w sprawnościach i zuchowych gwiazdkach. Zróbcie coś dobrego z zuchami – możecie wiele zdziałać!

DRUŻYNY HARCERSKIE

Jako drużynowy jesteś najważniejszym harcerskim wychowawcą i Twoim głównym celem jest wspieranie młodego człowieka w rozwoju oraz kształtowanie jego charakteru. Głównie powinno to odbywać się w codziennej pracy drużyny.

Odznaka 90-lecia - wymagania dla harcerzy

- 1.** Wziął udział w przynajmniej jednym działaniu drużyny, szczepu i hufca związanych z obchodami 90-lecia.
- 2.** Wybrał postać jednego z harcerskich bohaterów i zapoznał się z nią szczegółowo.
- 3.** Wziął aktywny udział w działaniach związanych z historią drużyny i zaprezentował wyniki tych działań.

Komentarze

ad. 1 Należy wziąć udział w każdym z wymienionych obszarów, czyli w co najmniej jednym działaniu drużyny, w co najmniej jednym działaniu szczepu i w co najmniej jednym działaniu hufca związanym z obchodami 90-lecia.

ad. 3 W przypadku, gdy drużyna zostało niedawno założona i ma krótki staż, to dodatkowo należy skupić się na historii szczepu lub hufca.

Działanie

Poniżej przedstawiamy różne narzędzia metodyczne, które mogą być przydatne w udziale Twojej drużyny w obchodach 90-lecia ZHP. Pamiętaj, że są to jedynie przykładowe pomysły, które mają za zadanie pomóc Ci w jak najlepszym zaangażowaniu Twoich harcerzek/harcerczy. Mamy nadzieję, że propozycje te zachęcą Cię do aktywnego uczestnictwa wraz z drużyną we wspólne obchody 90-lecia a także pobudzą Cię do realizacji własnych pomysłów.

Formy pracy

Przykładowe formy działania są pogrupowane pod względem możliwości realizacji wymagań na odznakę, jednakże nie jest to sztywny podział i nie należy się go trzymać kurczowo. Pamiętaj też, że podstawą metodyki harcerskiej jest system małych grup, więc wszędzie, gdzie to tylko możliwe staraj się pracować zastępami. Większość tych form daje się (i należy) połączyć/przekształcić w zadania zespołowe, które mogą być elementem współzawodnictwa między zastępami a także sposobem na podejmowanie odpowiedzialności przez młodsze osoby.

Zadania na odznakę

Zwiad internetowy

W sali komputerowej/kawiarence internetowej/czymś domu poszukujecie informacji o drużynie/zastępie/batalionie/grupie zawiszaków: jak się nazywali, jakie nosili imiona, nazwiska, ew. kryptonimy, jakie akcje mają na koncie, co się z nimi działo po wojnie. Na początku niektórzy zapewne będą potrzebowali przejść szkolenie z obsługi komputera i/lub wyszukiwania informacji w sieci. Po ustaleniu wspólnej grupy przydzielacie każdemu jedną osobę, co by wyszperało o niej więcej informacji. Jako wstępne źródła informacji mogą służyć: wikipedia - <http://pl.wikipedia.org> oraz strona o formacjach bojowych podczas II wojny światowej - <http://wilk.wpk.p.lodz.pl/~whatfor>.

Aukcja postaci

Jako zadanie międzyzbiórkowe harcerze otrzymują polecenie dowiedzenia się o wybranym bohaterze harcerskim (najlepiej, żebyś wcześniej wyszukał jakieś osoby do rozdysponowania i ew. wskazał im, gdzie mają szukać informacji). Na zbiórce odbywa się aukcja. Ktoś wciela się w rolę prowadzącego, a reszta staje do licytacji.

Na każdy zastęp jest przeznaczona określona kwota. Harcerze wystawiają na aukcji postaci, o których mieli się dowiedzieć. Ich zadaniem jest jak najlepsza i najatrakcyjniejsza forma przedstawienia tejże osoby. Mogą deklamować, śpiewać, przebierać się, czy cokolwiek innego, byleby tylko zaciekać nią resztę.

Oczywiście należy przedstawiać fakty a nie zmyślane historie. Zastępy zaś mają za zadanie kupić jak najwięcej i jak najciekawszych ich zdaniem osób. Po dokonaniu zakupu mogą otrzymać np. wcześniej wykonany opis danej postaci.

Spotkanie

Może się okazać, że jakaś ciekawa szaroszeregowa postać mieszka niedaleko Was lub też mieszka jej rodzina. Warto wtedy pójść do takiego mieszkania, gdzie nierzadko można jeszcze zobaczyć sporo ciekawych pamiątek wojennych i zdjęć, i usłyszeć parę słów na temat tej osoby. Wcześniej można dać harcerzom opracowanie potrzebnych do uzyskania informacji, co by dało się z nich ułożyć życiorys, np. w formie CV kandydata do Szkół Bojowych, czy też innej elitarnej grupy.

Gawęda

Nie wszystkie osoby chętnie zapraszają do siebie do domu, dlatego też można taką osobę- byłego komendanta hufca, byłego instruktora, czy też inną, która ma o niej opowiadać, zaprosić do siebie do harcówki. W trakcie gawędy można puszczać przyniesione pamiątki i zdjęcia oraz wplatać piosenki lub inne przerywniki. Może zaproszony gość Was nauczyć czegoś nowego, tylko trzeba to z nim ustalić przed zbiórką.

Kronika

Wyszukane materiały i relacje ze zwiadów odnośnie historii drużyny można zawrzeć w albumie, a najlepiej kronice, wraz z dodatkowymi informacjami uzyskanymi w hufcu w formie chronologicznej. Na koniec musi też zostać oczywiście po Was ślad, czyli każdy członek drużyny w jakiś sposób uwiecznia się w kronice.

Wystawa zdjęć

Jeżeli macie zdjęcia w kronice drużyny i da się je zeskanować, lub też macie luzem jakieś dawne zdjęcia, albo też gdy harcerze pozyskają takowe od swoich rodziców (o ile byli w tej samej drużynie/szczepie) albo też w ramach spotkań z byłymi instruktorami środowiska uda

się jakieś zdobyć, to warto by było zrobić wystawę tych zdjęć (w szkole, domu kultury, kościele) i pokazać jak Wasza drużyna zmieniała się przez lata.

Przedstawienie, film

Uzyskane przez Was informacje o historii drużyny możecie zaprezentować w formie przedstawienia lub projekcji nagranych przez siebie filmów na forum szczepu lub hufca.

Teleturniej wiedzy o historii ZHP

Przeprowadzasz quiz z wiedzy o historii ZHP w formie teleturnieju 1 z 10, a w zasadzie 1 z <liczność Twojej drużyny>, milionerów, najślabszego ogniwa itp. Żeby ci, co odpadli nie nudzili się, można stworzyć z nich drużyny wspierające grających dalej.

Inscenizacja wydarzenia

Zadanie polega na w miarę wiernym odtworzeniu przebiegu wybranego wydarzenia z wcieleniem się w rzeczywiste postacie.

Zwiad

Harcerze dostają zadanie zlokalizowania w okolicy lub też w zadanym terenie jak największej liczby miejsc pamięci oraz tych związanych z harcerzami.

Bieg

Po sporządzeniu listy miejsc związanych z harcerstwem urządzasz mini-bieg harcerski po tych miejscach. Wybierz, czy zapoznasz harcerzy z historią punktów, czy też sprawdzasz posiadaną przez nich wiedzę.

Harcerskie postacie

Harcerze wybierają sobie postać historyczną, w którą się wcielają. Będą starać się poruszać jak wybrany bohater, mówić jak on i odpowiadać na pytania tak jak prawdopodobnie odpowiedziałby ów człowiek. Pozostali harcerze stają się dziennikarzami, którzy poprzez

zadawane pytania i udzielane przez „bohatera” odpowiedzi starają się zgadnąć z kim mają do czynienia...

Plakat struktury

Zastępy przygotowują plakaty ze strukturą organizacyjną hufca. Urozmaiceniem może być struktura w formie stacyjny hufca wraz z odpowiednim przyporządkowaniem sal do konkretnych ciał.

Wycieczka do hufca

Jeżeli jeszcze jakiś Twój harcerz nie był w hufcu, to koniecznie powinien to nadrobić. Oczywiście droga do hufca nie musi być monotonna - może być to np. koniec trasy podchodów.

Konkurs na plakietkę

Możesz urządzić konkurs na nową plakietkę hufca wśród swoich zastępów wraz z zawartą w nich symboliką. Wcześniej warto dać przykłady elementów z różnych plakietek i odznak wraz z opisem ich znaczenia. Po zaprezentowaniu pomysłów można postarać się ułożyć wspólną plakietkę z elementów użytych przez zastępy.

W wersji łatwiejszej można przygotować gotowy zestaw elementów wraz z opisem ich symboliki zawierający oczywiście wszystkie rzeczy z plakietki hufca (można zrobić z tego puzzle dokładając inne elementy takie jak tło lub ramka).

Śpiewanki

Kiedyż lepiej wpoić harcerzowi tekst piosenki, jak nie podczas śpiewanek. Mogą to być śpiewanki dowolne z wplatanymi piosenkami historycznymi. Mogą być również śpiewanki tematyczne, stricte szaroszeregowo lub też łączące muzykę pokoleń - wojenne pieśni w nowej aranżacji (rap, hip-hop, disco, rock, ...), harcerskie karaoke. Ograniczeni jesteście jedynie swoją fantazją i Waszymi możliwościami wokalnoinstrumentalnymi.

Leśni ludzie

Spróbujcie dowiedzieć się czy w waszej okolicy podczas II wojny światowej działały jakieś oddziały partyzanckie. Czy wchodzili w ich skład harcerze? Jak wyglądał ich zwykły leśny dzień? Czy umielibyście zbudować w lesie zamaskowane szałasowiska i niepostrzeżenie spędzić tam dzień? Czy gotowaliście kiedyś posiłek na ognisku? A może już dawno nie robiliście podchodów? 90 rocznica ZHP to najlepsza okazja na przypomnienie sobie jak nasi poprzednicy biwakowali w lasach podczas wakacyjnych wycieczek i na partyzanckim szlaku.

Stopnie

Poniższy wyciąg wymagań na stopnie pomoże Ci zorientować się, które części prób Twoich harcerzy można łatwo zrealizować angażując się w obchody 90-lecia.

PRÓBA HARCERKI/HARCERZA

- ☞ Wykonałam/em z zastępem (patrolem) przynajmniej jedno zadanie zespołowe (lub projekt).

MŁODZIK/OCHOTNICZKA

- ☞ W każdym widzę bliźniego. Dostrzegam potrzeby bliźnich, wyrażam to przez spełnianie dobrych uczynków.
- ☞ Wiem, czym wsławiły się Szare Szeregi.
- ☞ Wiem, kto jest bohaterem mojej drużyny (szczepu).
- ☞ Potrafię zachować się w kręgu i podczas ogniska. Znam zwyczaje i obrzędy mojego zastępu i drużyny.
- ☞ Znam historię godła i barw narodowych. Wiem, co oznaczają i potrafię się wobec nich zachować. Zaśpiewam hymn państwowy.

WYWIADOWCA/TROPICIELKA

- ☞ Znam najważniejsze wydarzenia z dziejów harcerstwa. Potrafię wskazać kilka postaci zasłużonych dla ruchu harcerskiego.

- ☞ Znam historię swojej drużyny (szczepu) oraz bohatera drużyny (szczepu). Wiem, jakie cechy bohatera drużyny (szczepu) warto naśladować.
- ☞ Wiem, kto jest bohaterem mojego hufca i mojej chorągwi.
- ☞ Przeczytałam/em minimum dwie książki o tematyce harcerskiej.
- ☞ Znam daty świąt narodowych, wiem, jakie wydarzenia te święta upamiętniają. Przygotuję z zastępem zbiórkę z okazji jednego z nich.

Sprawności

Nie można zdobyć sprawności nie pracując nad sobą jest więc to idealny instrument, który w bieżącym roku powinien mocno zafunkcjonować w każdej drużynie harcerskiej. Przykładowe sprawności, których wymagania można zrealizować angażując się w obchody 90-lecia ZHP to:

- ☞ Wskazidroga,
- ☞ Przewodnik-Przewodniczka po...,
- ☞ Szperacz,
- ☞ Poszukiwacz,
- ☞ Młody obywatel-Młoda obywatelka,
- ☞ Obywatel-Obywatelka,
- ☞ Kronikarz,
- ☞ Reporter-Reporterka,
- ☞ Gawędziarz-Gawędziarka,
- ☞ Fotograf-Fotografka,
- ☞ Znawcy obrzędów i zwyczajów drużyny/Znawca obrzędów i zwyczajów drużyny.

DRUŻYNY STARSZOHARCERSKIE

ODZNAKA 90-lecia - WYMAGANIA DLA HARCERZY STARSZYCH

1. Uczestniczył/a w co najmniej 2 imprezach zorganizowanych z okazji 90lecia i roku Andrzeja i Olgi Małkowskich.
2. Zaprezentował/a mało znaną postać lub ciekawe wydarzenie z historii harcerstwa na forum drużyny.
3. Wziął/ wzięła udział w działaniu związanym z historią drużyny lub szczepeu.

PROJEKTY

Harcerze starsi poszukują własnej drogi, odkrywają nieznane ścieżki, próbują swoich sił w różnorodnych działaniach, kształtując swój charakter, zdobywając nowe umiejętności. Poniżej zamieszczamy sprawdzone pomysły na projekty - mogą one być pomocne w planowaniu pracy w roku 90-lecia.

Projekt: **Film**

Cel: nakręcenie filmu

- ☞ akcji przeprowadzonej przez Szare Szeregi
- ☞ będącego życiorysem jednego z harcerskich bohaterów
- ☞ tym czy i jak bohaterska działalność harcerzy wpływa na życie współczesnych
- ☞ bądź innej tematyce związanej z ZHP i jego działalnością

Dlaczego: okazja do zagłębienia się w historię, osoby; sposobność do sprawdzenia, jaki wpływ mają bohaterskie działania na współczesnych harcerzy; możliwość zastosowania różnych form (dokument, reportaż, film kostiumowo – historyczny)

Co trzeba zrobić:

- ☞ przemyśleć scenariusz, zebrać informacje, rozdzielić role,
- ☞ skompletować sprzęt, rekwizyty z epoki,
- ☞ nakręcić,
- ☞ zaprezentować na forum Hufca.

Projekt: **Inscenizacja światło-dźwięk**

Cel: zaprezentowanie historii waszego hufca lub bohatera szerokiej publiczności, mieszkańcom miasta

Dlaczego: atrakcyjna forma na poznawanie historii i dobra okazja do przełamania stereotypów dotyczących harcerstwa

Co trzeba zrobić:

1. zebrać informacje historyczne na określony temat
2. ustalić scenariusz
3. dobrać piosenki, wiersze i podkłady muzyczne oraz dobrać odpowiednie efekty świetlne i ogniowe
4. nagrać ścieżkę dźwiękową
5. uzyskać wsparcie sprzętowe (np. pomoc grupy rekonstrukcji historycznej) i/lub finansowe
6. dobrać aktorów oraz sprzęt i przeprowadzić próby
7. ogłosić w mediach i zaprosić mieszkańców na inscenizację
8. przeprowadzić inscenizację

Projekt: **Czy wiesz że...**

Cel: zaprezentowanie historii waszego hufca lub bohatera szerokiej publiczności, uczniom waszej szkoły lub rówieśnikom

Dlaczego: dobra okazja do przełamania stereotypów dotyczących harcerstwa

Co trzeba zrobić:

1. przeanalizować historię waszego hufca/szczepu/drużyny pod kątem wyszukania najciekawszych i najbardziej przemawiających dzisiaj do was sytuacji czy przedsięwzięć, które realizowali wasi harcerscy poprzednicy
2. zdobyć jakieś zdjęcia ilustrujące te sytuacje
3. wybrać do 10 takich sytuacji z ilustracjami

4. przygotować serię ciekawych i wesołych ulotek o treści „Czy wiesz że...”
5. wydrukować całą serię ulotek
6. rozdać ulotki waszym rówieśnikom podczas jakiegoś święta miejskiego albo harcerskiego

Projekt: Niech się dowiedzą!

Cel: promocja drużyny/szczepu/hufca wśród społeczności lokalnej

Dlaczego: okazja do propagowania działalności Hufca, a także do poinformowania ludzi o tym czym zajmują się harcerze

Co trzeba zrobić:

1. zaprojektować graficznie plakaty i ulotki dotyczące akcji,
2. wydrukować materiały,
3. rozwiesić plakaty, rozdać ulotki

Projekt: Postać

Cel: poznanie historii wybitnych harcerskich postaci; osobiste spotkanie lub przestudiowanie historii

Dlaczego: rozszerzenie własnych horyzontów, możliwość bezpośredniego kontaktu, stworzenie materiałów dla młodszych harcerzy

Co trzeba zrobić:

1. wybrać postać która jest dla Was autorytetem, kogoś kogo podziwiacie
2. wnikliwie poznać jej historię lub zaaranżować spotkanie z nią,
3. spisać dzieje i przeżycia a następnie zredagować w formie wywiadu,
4. wydać w gazetce szkolnej lub zrobić słuchowisko dla harcerzy młodszych.

Projekt: Rekwizyty

Cel: utworzenie hufcowej izby pamięci

Dlaczego: świetna okazja by dotrzeć i spotkać się z osobami, które kiedyś działały w hufcu

Co trzeba zrobić:

1. rozpuścić wici w poszukiwaniu osób zaangażowanych w działalność hufca – w Waszym najbliższym otoczeniu,
2. spotkać się z osobami, wysłuchać ich historii,
3. przekazać rekwizyty do hufca,
4. przedstawić historie spotkanych ludzi w ciekawy sposób, na forum szczepu/ hufca.

Projekt: **Piosenka jest dobra na wszystko**

Cel: stworzenie śpiewnika wraz z płytą ze starymi piosenkami harcerskimi

Dlaczego: by rozpropagować piosenki, by rozśpiewać hufiec i inne szczepy/drużyny

Co trzeba zrobić:

1. dobrać piosenki,
2. przesłuchać oryginały,
3. nauczyć się śpiewać i grać,
4. nagrać na płytę,
5. zredagować śpiewnik wraz z nutami/ chwytami na gitarę,
6. wydać / wyprodukować i rozpropagować w Hufcu.

Projekt: **Słownik pojęć starszoharcerskich**

Cel: stworzenie słownika słów, używanych dawniej – poznanie tradycyjnego języka harcerskiego

Dlaczego: by lepiej rozumieć treści kronik, pozyskać łatwość w rozmowie z byłymi instruktorami i seniorami

Co trzeba zrobić:

1. dobrać słowa,
2. porozmawiać z byłymi instruktorami i seniorami,

3. przeanalizować stare kroniki, książki i czasopisma harcerskie,
4. opracować definicje słów,
5. zredagować słownik,
6. wydać i rozpropagować w Hufcu.

Sprawności

Podczas planowania pracy warto pamiętać o zaliczaniu wymagań na stopnie, a także o korzystaniu ze sprawności. Zdobywając sp Wiele z nich można zaliczyć podczas obchodów 90lecia, np.:

- 3 Gawędziarz-Gawędziarka,
- 3 Poszukiwacz,
- 3 Badacz-Badaczka,
- 3 Rzeczniczka drużyny/Rzecznik drużyny,
- 3 Rzecznik harcerstwa,
- 3 Poszukujący autorytetu,
- 3 Szara lilijka,
- 3 Mężny,
- 3 Chwat,
- 3 Reporterka-Reporter,
- 3 Dziennikarka-Dziennikarz,
- 3 Wydawca,
- 3 Reżyser,
- 3 Znamca zwyczajów i tradycji harcerstwa

DRUŻYNY WĘDROWNICZE

Wędrownicy, czas na szlak! Szlak pracy nad sobą, szlak wyczynu, historii, służby - czyli to co wędrownicy lubią najbardziej. Ta propozycja programowa powinna również zainteresować Was!

ODZNAKA 90-LECIA - WYMAGANIA DLA WĘDROWNIKÓW

1. Uczestniczył w jubileuszowych imprezach w hufcu (przynajmniej dwóch),
2. Wykonał zadanie związane z historią ZHP
3. Wykonał zadania związane z historią hufca i własnego szczeptu/drużyny

Działanie

Spróbujcie w historii waszego hufca/szczepu/drużyny odnaleźć jakieś działania, które dzisiaj z waszego punktu widzenia byłyby znaczącym wyczynem. Dowiedzcie się jak najwięcej o przygotowaniach do jego realizacji przez waszych harcerskich poprzedników. Podejmijcie ponownie to wyzwanie! Niech historia zatoczy krąg! A może uda wam się pokonać poprzednio osiągnięty sukces?

Podczas realizacji waszego wyczynu pamiętajcie o metodzie wędrowniczej. Postarajcie się aby wyczyn nie był celem samym w sobie. Niech będzie on również służbą. Działanie ma być przemyślane, świadome i jak najbardziej profesjonalnie wykonane. Podzielcie realizację wyczynu na mniejsze etapy i dobierzcie odpowiednie patrole zadaniowe.

Specjalności

Zbadajcie, jakie specjalności realizowały drużyny w waszym hufcu na przestrzeni lat. Spróbujcie wybrać jedną z tych specjalności, która najbardziej wam odpowiada. Przy okazji uroczystości jubileuszowych w waszym hufcu zorganizujcie akcję „90 na 90 lecie ZHP” np. w drużynie o specjalności jeździeckiej akcja „90 skoków przez przeszkody na 90 lecie ZHP” lub w drużynie o specjalności wodnej akcja „90 nurkowań / mil żeglugi na 90 lecie ZHP” itp.

Formy pracy

Pomysły na działania związane z historią znajdziecie w komentarzach do wymagań znaków służby. A oto sprawdzone pomysły na pracę z historią własnego środowiska:

- 🌀 Zlot byłych instruktorów na obozie, wspominki historyczne
- 🌀 Spisanie historii własnego środowiska
- 🌀 Biwak historyczny
- 🌀 Biwak z byłymi instruktorami
- 🌀 Odwiedziny u seniorów
- 🌀 Prowadzenie kroniki szczepu/drużyny
- 🌀 Strona internetowa szczepu/drużyny wraz z częścią historyczną
- 🌀 Spisanie tradycji szczepu/drużyny
- 🌀 Ewidencja byłych członków szczepu/drużyny, wraz z adresami

Znaki służby

W roku 90lecia oraz roku Andrzeja i Olgi Małkowskich warto pracując nad sobą, podjąć wyzwanie zdobycia znaku służby.

Znak służby pamięci

Od swojego zarania ruch harcerski w Polsce, w sposób szczególny, akcentował przywiązanie do narodowych dziejów tradycji, odnajdując w bogatej, a zarazem dramatycznej często przeszłości, wzorce do naśladowania i drogowskazy do wędrówki przez życie. Historia – narodowa, skarbnica wiedzy o ludziach, ich dokonaniach i ideach, o umiłowaniu Ojczyzny – towarzyszyła kolejnym harcerskim pokoleniom. Skutecznie uczyła, jak należy bronić wolności i niepodległości w czasach wojen i jak budować życie naszego kraju i społeczeństwa w czasie pokoju.

Potrzebę rozumienia dziejów i wyciągania aktualnych wniosków dostrzegamy, obserwując wydarzenia współcześnie rozgrywające się na naszych oczach w Europie i na świecie. Pamięć „historyczna” jest niezbędna, aby się przygotować do pełnego i świadomego uczestnictwa w życiu społecznym. Musimy zachować pamięć o dziejach naszej rodziny, swojej LOKALNEJ SPOŁECZNOŚCI i całego narodu. Każde ludzkie pokolenie staje się dłużnikiem swoich przodków i właśnie przez tych, którzy wstąpili już w „czas przeszły” i stali się częścią historii – także dłużnikiem jej samej. „Z książki można powyrywać kartki, a groby zostają”. Na listopadowych cmentarzach też można uczyć się historii ... O ileż łatwiej pojąć wówczas

prawdę o „narodach, które tracąc PAMIĘĆ – tracą ŻYCIE”. Taka oto jest idea tego znaku wędrowniczej służby – zachować pamięć!

Wypełniać tę wędrowniczą służbę i zdobyć znak można na przykład:

- ✚ dokumentując ważniejsze wydarzenia z życia waszej społeczności;
- ✚ obejmując stałą opieką lokalne miejsca pamięci narodowej, groby zmarłych instruktorów harcerskich, nauczycieli z waszego środowiska;
- ✚ organizując zwiad historyczny, mający na celu odnalezienie miejsc poboju, śladów umocnień, zapomnianych mogił z okresu powstań narodowych, I i II wojny światowej;
- ✚ nawiązując kontakt z ludźmi, którzy uczestniczyli w walkach o niepodległość i pracowali w latach pokoju, zbieranie ich wspomnień;
- ✚ katalogując miejsca pamięci narodowej: cmentarze, tablice pamięci, miejsca martyrologii, obiekty historyczne;
- ✚ odwiedzając pracownie konserwacji zabytków, zapoznając się ze sposobami zabezpieczania zabytków przed zniszczeniem;
- ✚ organizując zwiad dotyczący stanu zabytków architektury, zainteresować wynikami waszego zwiadu lokalnej prasy, radia, telewizji;
- ✚ podejmując interwencje u odpowiednich władz w przypadku niszczenia obiektów historycznych;
- ✚ popularyzując wiedzę historyczną, organizując konkursy wiedzy historycznej i kluby miłośników historii;
- ✚ opracowując folder lub trasę wędrowki po miejscach pamięci narodowej (danego regionu) – również z myślą o skautach (z objaśnieniami w języku obcym);
- ✚ podejmując współpracę z muzeami, izbami tradycji, poznając sposoby inwentaryzowania materiałów historycznych;
- ✚ dokumentując historię harcerstwa, zbierając kroniki, wydawnictwa, fotografie, sztandary, proporce, informując o takich działaniach i nawiązując współpracę z hufcowymi i chorągwanymi komisjami historycznymi oraz z Muzeum Harcerstwa;
- ✚ odwiedzając i udzielając pomocy samotnym, starym, często chorym instruktorom naszego Związku.

Praktyczne pomysły w przypadku zdobywania znaku służby w ramach obchodów Roku 90lecia:

- 3 Praca przy uporządkowaniu lub urzędzeniu Izby Pamięci w hufcu
- 3 Pomoc przy organizacji konkursu wiedzy o historii harcerstwa, bohaterze drużyny/szczepu/hufca dla harcerzy i harcerzy starszych (opracowywanie pytań, sprawdzanie odpowiedzi)
- 3 Opracowanie tras wycieczek harcerskimi śladami, przygotowanie ciekawego mini-przewodnika (może audio-guide)
- 3 Spotkanie z seniorami Kręgu Seniora i spisanie ich historii służby instruktorskiej
- 3 Opracowanie życiorysu bohaterów drużyny/szczepu/hufca
- 3 Zorganizowanie rajdu „Śladami bohatera” hufca dla drużyn harcerskich i starszo harcerskich
- 3 Kuźnica na temat Powstania Warszawskiego - dziejowa konieczność? Szalony zryw? Sterowana z zewnątrz prowokacja? Triumf romantyzmu i idealizmu? Powód do dumy? Niepotrzebna śmierć zdolnych młodych ludzi...
- 3 Sąd nad Obroną Westerplatte – czy 7 dni obrony było potrzebne, kto naprawdę dowodził obroną, jakie jeszcze tajemnice zakrywają nam obraz?



Półka Artystyczny Mieszmasz

Wszystkie rodzaje sztuk: muzyka, taniec, dzieła plastyczne i literackie, widowiska teatralne i filmowe rodzą się w wyniku reakcji twórców na rzeczywistość, a będąc artystycznym jej odbiciem, w różny sposób służą ludziom.

Sztuka wychowuje ukazując wartości i cele w życiu, skłania do angażowania się w życie społeczne i polityczne, uwrażliwia na piękno natury, wzrusza, bawi, informuje; czyni piękniejszym człowieka i jego otoczenie. Tak więc sztuka pełni rolę ideową, użytkową i estetyczną, pełni rolę społeczną.

Barbara Osińska – „Sztuka i czas”



Ta półka przeznaczona jest dla drużyn i gromad, które chętnie sięgają po wszystkie możliwe akcenty sztuki. Jeśli Twoja drużyna lub gromada uwielbia sięgać po farby, kredki, czy inne narzędzia pracy artysty – to ta półka jest dla Was! Odnosi się do tego wszystkiego co dla człowieka naturalne: malowanie, rysowanie, śpiewanie, wyrażanie emocji, granie swoich ról...

W ramach działań:

- 🌀 Poszukujcie swojego środka wyrazu: malarstwo, film, poezja?
- 🌀 Przy pracach bawcie się dobrze, pamiętajcie, że dla młodszych zabawa jest najlepszą nauką.
- 🌀 Starajcie się jak najszerzej poznać tajniki wybranych przez Was narzędzi i środków.
- 🌀 Swoje umiejętności i prace wykorzystujcie w dobrym celu (a może uda Wam się Wasze prace sprzedać np. na aukcji WOŚP?)
- 🌀 Nauczcie się jak najwięcej, a to czego się uczyście wykorzystujcie w codziennym życiu.

GROMADY ZUCHOWE

Cykl zbiórek dotyczących technik malarskich:

Zorganizujcie cykl zbiórek dotyczących technik malarskich, zaproście na jedną lub kilka zbiórek nauczyciela plastyki z waszej szkoły lub jakiegoś gdańskiego malarza, przeprowadźcie z nimi wywiad, dowiedzcie się jak najwięcej o technikach które was interesują (np. jaki podkład najlepiej do nich użyć i jak go przygotować, jakie medium malarskie, jakie ma właściwości...) oraz o podstawowych zagadnieniach związanych z malarstwem takich jak: kompozycja, walor, światłocień, perspektywa... Następnie w twórczy sposób postarajcie się wykorzystać zdobytą wiedzę tworząc dzieła o tematyce związanej z waszą gromadą (np. portret drużynowej/drużynowego, plener waszego biwaku/obozu ☺) w danych technikach:

1. Technika akrylu
2. Technika akwareli
3. Technika temper/plakatówek
4. Technika pasteli.
5. Technika olejna (Ponieważ ta technika należy do najtrudniejszych i najdroższych proponuję wspólne malowanie jednego obrazu o formacie minimum 60x80 cm. Polecam również użyć płótna naciągniętego na krosna. Najlepiej będzie kupić zestaw 12 kolorów w tubkach, do tego będzie wam potrzebna terpentyna i ewentualnie olej lniany- wszystkie te materiały dostaniecie w sklepach plastycznych)

Swe prace zaprezentujcie organizując wystawę w waszej szkole i wernisaż otwierający ją, na który zaprosicie gości z hufca, szkoły, wasze rodziny i przyjaciół... może uda wam się zorganizować taką wystawę wraz z inną gromadą/drużyną...

Teatrzyk własnoręcznie zrobionych pacynek:

Napiszcie scenariusz do własnego przedstawienia np. na temat swojej drużyny. Wykonajcie własne pacynki używając najróżniejszych materiałów np. kije, masa solna, różne szmatki, włóczki, farby, czy nawet warzywa i owoce. Zaprojektujcie i wykonajcie własną scenę i zaprezentujcie swoje przedstawienie przed całą gromadą, zaprzyjaźnionymi drużynami, przyjaciółmi, rodzicami, znajomymi.

Kreślenie niezwykłych map terenu, szkoły, harcówki, itp.

Nakreślcie mapę waszej szkoły, harcówki, ulubionego parku, w sposób niezwykły: śmieszny, tajemniczy, piracki... Zamieńcie znane przez was miejsca w miejsca magiczne, baśniowe. Nadajcie im nowe nazwy i dopiszcie do nich legendy. Pamiętajcie przy tym o zasadach dotyczących tworzenia tradycyjnych map.

Zuchowe kino

Zorganizujcie seans filmowy na którym zaprezentujecie film dotyczące harcerstwa (polecam „Czarne Stopy”), możecie też dodać do tego jakąś kreskówkę . Przed filmem zapytaj zuchy jak sobie wyobrażają harcerstwo, co kiedyś robili harcerze i jak myślą, co harcerze robią na obozach, biwakach itp. Zapytaj także po filmie, być może i sam wyciągniesz z tego jakieś pomysły na dalszą pracę z zuchami?

Na Gwiazdkę...

Wykonajcie ręcznie robione ozdoby choinkowe oraz ręcznie robione prezenty dla najbliższych wykorzystując do tego masę solną, modelinę, suszone plastry pomarańczy, masę papierową, farby, spreje...

Na Gwiazdkę...

Zaprojektujcie i zrealizujcie wystrój harcówki na Święta Bożego Narodzenia/Dzień Myśli Braterskiej/urodziny drużyny/inne ważne święto dla drużyny. Pamiętajcie, że najpierw należy wykonać projekt rysunkowy tak aby każdy wiedział jak wszystko ma wyglądać.

Drzewo genealogiczne

Zrób z zuchami drzewo genealogiczne Waszej gromady. Nie chodzi tu o zwykłe wypisanie imion nazwisk i funkcji, chodzi o to ażeby każdy z gromady pozostawił swój ślad na tym drzewie i żeby każdy wiedział kto za co jest odpowiedzialny. Do wykonania tego zadania potrzebne wam będą przynajmniej 4 białe brystole 100x70 cm, gruba taśma, farby, flamastry, klej, nici i przyniesione przez Was przedmioty mówiące coś o każdym z was. Zastanówcie się też jak odwzorować funkcje pełnione przez was w gromadzie. Drzewo namalujcie na sklejonych taśmą brystolach odciskając wasze stopy i dłonie, wypiszcie ładnie i uroczysto imiona, przy każdym imieniu niech znajduje się prezentujący daną osobę przedmiot.

Inscenizacja - Wieczór (popołudnie) wiersza, muzyki i piosenki.

Zorganizujcie inscenizację – wieczór lub popołudnie wiersza, muzyki i piosenki. Zbierzcie repertuar, niech każdy ma swoją kwestię. Zaprojektujcie i wykonajcie do niej scenografię. Tematy takiej inscenizacji mogą być różne np.: 11 listopada, jesień, Szare Szeregi, Boże Narodzenie (ciekawa forma jasełek), Dzień Babci i Dziadka, Pierwszy dzień wiosny... Temat zależy już jedynie od Was.

Zuchowa fotografia

Zorganizujcie małe zajęcia z fotografii. Może ktoś z waszych rodzin zajmuje się lub zajmował kiedyś fotografią i będzie mógł wam trochę o tym opowiedzieć? Zdobytą wiedzę wykorzystajcie w plenerze robiąc zdjęcia. Najpiękniejsze ujęcia wywołajcie, oprawcie i stwórzcie małą wystawę waszych prac. Niech każdy zuch ma możliwość zrobienia choć jednego zdjęcia. Pamiętaj żeby mieć aparat dla tych zuchów, które nie mają własnego. Niech bawi się każdy!

Słuchowisko

Słuchowisko to teatr dźwięków nie tylko słów. Stwórzcie własne słuchowisko interpretując fragment jakiejś książki lub jakieś wydarzenie historyczne. Będzie to okazja także do przećwiczenia różnych tonów mowy, oddawania emocji. Także dla drużynowego.

Muzealnie

Zorganizujcie „zwiedzanie” największych muzeów i galerii sztuk na świecie. Możecie też zwiedzać wirtualnie (wiele muzeów teraz ma wirtualne wycieczki w Internecie). Dowiedzcie się gdzie znajdują się najwspanialsze dzieła sztuki na świecie, zdobądźcie reprodukcje tych dzieł i stwórzcie własną galerię, a może uda wam się zrobić nawet jakąś kopie?

Plastelinada

Zróbcie wielkie dzieła rzeźbiarskie z własnoręcznie przygotowanej masy. Możecie też użyć takiej, którą zuchy będą mogły potem zjeść! Przepisy na taką masę można znaleźć w Internecie np.:

<http://wcosiebawic.wordpress.com/2008/05/17/masa-plastyczna-do-zjedzenia>

Jednak dobrze będzie, jak najpierw drużynowy czy przyboczny wypróbuje przepis na sobie, tak na wszelki wypadek.

Bycie zuchem

Bycie zuchem to zabawa w kogoś lub w coś. Pamiętajcie o tym bu zuchy jak najwięcej poznawały świata wcielając się w role, które pozwolą poznać im otaczający ich świat.

„Baju, baju, baju nocą...”

Niech wasza gromada spędzi nie zapomnianą bajkową noc. Możecie zorganizować wspólne nocne oglądanie cudownych bajek które przeniosą Was w nie znany dotąd świat. Obudzą w Was chęć podróżowania i odkrywania nie znanego.

Kino?

Czemu nie. Ważne żeby iść gromadą; a jeśli nie to może wspólna pizza lub lody, a może w czasie biwaku gromady zorganizować wspólne karaoke? - tak na przełamanie lodów.

Teatr Małego Zucha.

Zorganizujcie teatr. Zagrajcie wybrane przez siebie klasyczne bajki, teraz tak już często zapominane.

Śpiewogranie

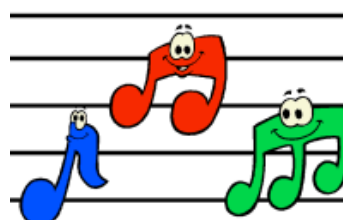
Śpiewajcie i uczcie się piosenek. Niech będą radosne i spajają grupę. Spróbujcie znaleźć piosenkę, która będzie odnosić się do Waszej gromady, a jednocześnie wszyscy będą ją lubić. Uczyńcie z niej swój hymn, i niech towarzyszy Wam tak w trudach jak i radościach.

Po prostu tańcz

Taniec jest teraz modny wśród polskiego społeczeństwa. Na pewno także zuchy nie będą miały nic przeciwko nauczeniu się kilku kroków jakiegoś tańca towarzyskiego. Zaproście kogoś kto wprowadzi ich w ten świat.

Miniatura

Idźcie na przedstawienie do Teatru Miniatura. Jeśli Wam się uda – zaproście na zbiórkę jakiegoś aktora. Niech opowie zuchom o swojej pracy, a być może zrobi z Wami jakieś małe przedstawienie?



DRUŻYNY HARCERSKIE

Cykl zbiórek dotyczących technik malarskich:

Zorganizujcie cykl zbiórek dotyczących technik malarskich, zaproście na jedną lub kilka zbiórek nauczyciela plastyki z waszej szkoły lub jakiegoś gdańskiego malarza, przeprowadźcie z nimi wywiad, dowiedzcie się jak najwięcej o technikach które was interesują (np. jaki podkład najlepiej do nich użyć i jak go przygotować, jakie medium malarskie, jakie ma właściwości...) oraz o podstawowych zagadnieniach związanych z malarstwem takich jak: kompozycja, walor, światłocień, perspektywa... Następnie w twórczy sposób postarajcie się wykorzystać zdobytą wiedzę tworząc dzieła o tematyce związanej z waszą drużyną (np. portret drużynowej/drużynowego, plener waszego biwaku/obozu ☺) w danych technikach:

1. Technika akrylu
2. Technika akwareli
3. Technika temper/plakatówek
4. Technika pasteli.
5. Technika olejna (Ponieważ ta technika należy do najtrudniejszych i najdroższych proponuję wspólne malowanie jednego obrazu o formacie minimum 60x80 cm. Polecam również użyć płótna naciągniętego na krosna. Najlepiej będzie kupić zestaw 12 kolorów w tubkach, do tego będzie wam potrzebna terpentyna i ewentualnie olej lniany- wszystkie te materiały dostaniecie w sklepach plastycznych).

Swe prace zaprezentujcie organizując wystawę w waszej szkole i wernisaż otwierający ją, na który zaprosicie gości z hufca, szkoły, wasze rodziny i przyjaciół... może uda wam się zorganizować taką wystawę wraz z inną drużyną... Spróbujcie też swoje prace wykorzystać w jakimś pożytecznym celu jak np. aukcje WOŚP?

Plakat promujący drużynę:

Zaprojektujcie i wykonajcie plakat promujący drużynę zgodnie z zasadami kompozycji, wykorzystajcie go w naborze do swej drużyny. Pamiętajcie o działaniu w małych grupach. Niech każdy zastęp zrobi swoją propozycję. Jeśli ktoś z Waszej rodziny pracuje w drukarni to być może uda Wam się zrobić takie plakaty na profesjonalnych maszynach?

Pokaz mody średniowiecznej:

Zapoznajcie się z cechami mody średniowiecznej, wiele zdjęć strojów znajdziecie w Internecie, poszukajcie też w bibliotece. Swe odkrycia zaprezentujcie reszcie drużyny. Przejdźcie się do sklepu z tkaninami zapoznajcie się z naturalnymi materiałami, które moglibyście wykorzystać. Znajdźcie łatwe kroje i wykonajcie wybrane stroje własnoręcznie. Postarajcie się wykonać także po jednym dodatku do stroju. Wykonane stroje zaprezentujcie na mini pokazie mody. Wasze stroje mogą się potem przydać na balach przebierańców, rajdach tematycznych jak np. Dragon. Jeśli chcecie zdobyć kroje, a nic nie będziecie mogli znaleźć – wystarczy napisać maila do Zespołu Programowego. Uwaga! Taki pokaz zastęp może zrealizować jako zadanie zespołowe!

Kreślenie niezwykłych map terenu, szkoły, harcówki, itp.

Nakreślcie mapę waszej szkoły, harcówki, ulubionego parku, w sposób niezwykły: śmieszny, tajemniczy, piracki... Zamieńcie znane przez was miejsca w miejsca magiczne, baśniowe.

Nadajcie im nowe nazwy i dopiszcie do nich legendy. Pamiętajcie przy tym o zasadach dotyczących tworzenia tradycyjnych map. Jeśli robicie mapę terenu na którym mieszkaacie, pozaznaczajcie miejsca zamieszkania Waszych harcerzy. Jeśli macie ksywki to możecie do nich dopisać jeszcze historię. Taka mapa będzie w przyszłości świetną, harcerską pamiątką.

Wieczór filmowy:

Zorganizujcie wieczór filmowy na którym zaprezentujecie filmy dotyczące harcerstwa / dzieła sztuki filmowej / dzieła jednego wybitnego reżysera... Przed filmem (w zależności od sposobu doboru filmów) zaprezentujecie sylwetkę wybranego przez was reżysera, aktora i/lub przeprowadźcie małą dyskusję na temat problemów jakie będą poruszane w wybranych filmach, którą dokończycie po seansie. Na podstawie obejrzanych filmów i przeprowadzonej dyskusji napiszcie recenzje tych filmów, które możecie zamieścić w swojej kronice.

Logo drużyny

Zaprojektujcie logo drużyny używając prostych narzędzi. Dla bardziej zaawansowanych polecamy także specjalistyczne programy graficzne jak Corel Draw czy Illustrator. Na pewno sobie z tym wszystkim poradzicie 😊

Własna pracownia sitodruku

Dowiedzcie się czym jest sitodruk, do czego może służyć, co jest potrzebne do jego wykonania w warunkach domowych i zorganizujcie własną pracownię sitodruku. Naprawdę nie jest to trudne, a przepisy można znaleźć w Internecie. Wykonajcie kilka różnych odbitek i przygotujcie mini wystawę. Możecie też w ten sposób zrobić, tanio, koszulki drużyny.

Konkurs na plaketkę drużyny/zastępu.

Jeśli twoja drużyna nie posiada jeszcze własnej plaketki ogłoś konkurs na jej projekt. Wspólnie ustalcie jakie elementy powinny się na niej znaleźć. Wymyślcie jakiś ciekawy sposób projektowania. Jeśli twoja drużyna posiada już swoją plaketkę może czas żeby pomyśleć o plaketkach zastępów, pamiętając przy ich projektowaniu o tym aby nawiązywały do plaketki drużyny. Jeśli macie już logo drużyny, możecie je wkomponować w plaketkę.

Harcerskie Święta

Zaprojektujcie wystroju harcówki na Święta Bożego Narodzenia/Dzień Myśli Braterskiej/urodziny drużyny/inne ważne święto dla drużyny. Pamiętajcie, że najpierw należy wykonać projekt rysunkowy tak aby każdy wiedział jak wszystko ma wyglądać. W tak urządzonej harcówce zróbcie swoją własną, klimatyczną Wigilię drużyny lub inne święto. Gwarantujemy, że będzie to niezapomniane przeżycie.

Uwaga! Zastęp przygotowujący drużynowe święto może to robić w ramach zadania zespołowego!

Charakteryzatornia

Zabawcie się w charakteryzatora filmowego. Niech każdy przyniesie jakieś kosmetyki do malowania (nie zapomnijcie też o preparatach do demakijażu) i jakieś stare ciekawe ubrania. Popracujcie w zastępach lub jeśli nie macie jeszcze zastępów – podzielcie się na

grupy 4-5 osobowe. Niech każda grupa ucharakteryzuje 2 osoby tak jakby miały grać w jakimś przedstawieniu. Na koniec sfotografujcie swe dokonania i wybierzcie najlepiej ucharakteryzowaną postać. (Jeśli nie macie pomysłów to proponuję np.: krasnoludka, elfa, pieska, kotka, drzewo w różnych porach roku). Fotografie mogą Wam pomóc potem jako zwory w przypadku rajdów fabularnych czy przedstawień. Najlepszych charakteryzatorów nagrodźcie. Warto też poszukać w Internecie przepisów na farby do malowania ciała, jeden z przepisów: <http://wcosiebawic.wordpress.com/2008/05/17/farbki-do-malowania-ciala-2>

Drzewo genealogiczne

Stwórzcie drzewo genealogiczne swojej drużyny. Nie chodzi tu o zwykłe wypisanie imion nazwisk i funkcji, chodzi o to ażeby każdy w drużynie pozostawił swój ślad na tym drzewie i żeby każdy wiedział kto za co jest odpowiedzialny. Do wykonania tego zadania potrzebne wam będą przynajmniej 4 białe brystole 100x70 cm, gruba taśma, farby, flamastry, klej, nici i przyniesione przez was przedmioty mówiące coś o każdym z was. Zastanówcie się też jak odwzorować funkcje pełnione przez was w drużynie. Drzewo namalujcie na sklejonych taśmą brystolach odciskając wasze stopy i dłonie, imiona wypiszcie flamastrem, przy każdym imieniu niech znajduje się prezentujący daną osobę przedmiot. Jeśli macie harcówkę, możecie to zrobić na specjalnie wybranej i przygotowanej ścianie. Uwaga! To działanie może być przeprowadzane jako zadanie zespołowe zastępów.

Ulotka

Zaprojektujcie ulotkę dotyczącą waszej drużyny/imprezy organizowanej przez was lub po prostu informacyjnej o harcerstwie. Pamiętajcie przy tym, że dobra ulotka jest zwięzła, czytelna, estetyczna i przyciągająca wzrok, przy czym, o czym harcerze na pewno pamiętają, nie powinna być wulgarna. Ulotki takiej możecie użyć w przypadku naboru lub zaproszenia na imprezę.

Inscenizacja

Wieczór wiersza, muzyki i piosenki. Zorganizujcie inscenizację – wieczór wiersza, muzyki i piosenki. Zbierzcie repertuar, niech każdy ma swoją kwestię. Zaprojektujcie i wykonajcie do niej scenografię. Tematy takiej inscenizacji mogą być różne np.: 11 listopada, jesień, Szare Szeregi, Boże Narodzenie (ciekawa forma jasełek), Dzień Babci i Dziadka, Pierwszy dzień wiosny... Temat zależy od Was. Repertuar możecie tak dobrać aby poruszał ważne dla Was kwestie. Na wieczór zaproście znajomych, przyjaciół, inne drużyny, rodziców. Może to też być inscenizacja, która pozwoli Wam zaistnieć w Waszej szkole – jako związana np. z patronem szkoły, czy z historycznym wydarzeniem. Uwaga! Inscenizacja może być przeprowadzana jako zadanie zespołowe.

Harcerska fotografia

Zorganizujcie małe zajęcia z fotografii, może ktoś z waszych rodzin zajmuje się lub zajmował kiedyś fotografią i będzie mógł wam trochę o tym opowiedzieć? Zdobytą wiedzę wykorzystajcie w plenerze robiąc zdjęcia. Najpiękniejsze ujęcia wywołajcie, oprawcie i stwórzcie małą wystawę waszych prac albo pamiątkową kronikę. Pamiętaj, żeby każdy miał możliwość zrobienia choć jednego zdjęcia. Możecie też zrobić międzyczłonowy konkurs fotograficzny.

Słuchowisko

Słuchowisko to teatr dźwięków nie tylko słów. Stwórzcie własne słuchowisko interpretując fragment jakiejś książki lub jakieś wydarzenie historyczne i nagrajcie je na kasecie, lub płycie w wybranym przez siebie formacie (w zależności od możliwości sprzętowych). Będziecie mogli potem to wspominać lub rozpowszechniać. Możecie też w ten sposób zrobić swoją kronikę w formacie audio?

Wspólne wyjście

Co powiecie na nocny maraton bajkowy / filmowy? Wspólną pizzę albo lody? Wyjście drużyną do kina lub na jakiś spektakl w plenerze.

Karaoke

Biwakowe karaoke? Czemu nie! Nowo przybyłym osobom do drużyny może pozwolić to na przełamanie pewnych barier nieśmiałości.

Tanecznie

Zorganizujcie w drużynie małe warsztaty taneczne. Możecie skorzystać z pomocy osób, które same uczą się tańca, lub zaprosić jakiegoś specjalistę? Potem możecie urządzić własną edycję „Tańca z gwiazdami” lub „You can dance”.

Maraton piosenkowy

Zróbcie konkursowy maraton piosenek, konkurs pomiędzy zastępami na znajomość jak największej ilości piosenek w wybranym przez Was temacie. Zastępy będą mogły się do tego przygotować (może to być zadaniem międzyzbiórkowym) , ale warunkiem jest aby każdą piosenkę umieli zaśpiewać.

DRUŻYNY STARSZOHCERSKIE

Cykl zbiórek dotyczących technik malarskich:

Zorganizujcie cykl zbiórek dotyczących technik malarskich, zaproście na jedną zbiórkę nauczyciela plastyki z waszej szkoły lub jakiegoś gdańskiego malarza, przeprowadźcie z nimi wywiad, dowiedzcie się jak najwięcej o technikach które was interesują (np. jaki podkład najlepiej do nich użyć i jak go przygotować, jakie medium malarskie, jakie ma właściwości...)oraz o podstawowych zagadnieniach związanych z malarstwem takich jak: kompozycja, walor, światłocień, perspektywa... Następnie w twórczy sposób postarajcie się wykorzystać zdobytą wiedzę tworząc dzieła o tematyce związanej z waszą drużyną (np. portret drużynowej/drużynowego, plener waszego biwaku/obozu ☺) w danych technikach:

1. Technika akrylu
2. Technika akwareli
3. Technika temper/plakatówek

4. Technika pasteli.
5. Technika olejna (Ponieważ ta technika należy do najtrudniejszych i najdroższych proponuję wspólne malowanie jednego obrazu o formacie minimum 60x80 cm. Polecam również użyć płótna naciągniętego na krosna. Najlepiej będzie kupić zestaw 12 kolorów w tubkach, do tego będzie wam potrzebna terpentyna i ewentualnie olej lniany- wszystkie te materiały dostaniecie w sklepach plastycznych).

Swe prace zaprezentujcie organizując wystawę w waszej szkole i wernisaż otwierający ją, na który zaprosicie gości z hufca, szkoły, wasze rodziny i przyjaciół... Może uda wam się zorganizować taką wystawę wraz z inną drużyną? Może też uda Wam się je wykorzystać w jakiś charytatywnych aukcjach, jak np. WOŚP?

Plakat promujący drużynę:

Zaprojektujcie i wykonajcie plakat promujący drużynę zgodnie z zasadami kompozycji, wykorzystajcie go w naborze do swej drużyny. Pamiętajcie o działaniu w małych grupach. Niech każdy zastęp zrobi swoją propozycję. Jeśli ktoś z Waszej rodziny pracuje w drukarni to być może uda Wam się zrobić takie plakaty na profesjonalnych maszynach? Niech one będą Waszą wizytówką w szkole.

Średniowieczna Moda

Zapoznajcie się z cechami mody wczesno i późnośredniowiecznej, wiele zdjęć znajdziecie w Internecie, poszukajcie też w bibliotekach. Dowiedzcie się jakich materiałów używano do ich szycia, jakie noszono dodatki. Swe odkrycia zaprezentujcie reszcie drużyny. Następnie postarajcie się wykonać stroje dla waszej drużyny wraz ze wszystkimi dodatkami. Niech stroje będą na tyle bogate na ile to możliwe. Chłopcy mogą do nich zrobić także broń (z drewna). Wasze stroje będziecie mogli potem wykorzystać w rajdach fabularnych czy balach przebierańców. Być może pojedziecie także na Grunwald? Jeśli lubicie taki klimat to poszukajcie informacji o drużynach grunwaldzkich...

Uwaga! Działanie może być realizowane przez zastępy w formie projektu.

Filmowisko

Niech każdy zastęp napisze scenariusz własnego filmu, a następnie go nakręci i zmontuje. Będzie to świetna nauka dla wszystkich. Będą mogli wcielić się w aktorów, reżyserów, scenarzystów, scenografów. To wielkie pole dla sprawności, zaś sam film może być projektem. Następnie zorganizujcie wieczór filmowy na którym zaprezentujecie filmy swoje, a także inne: dotyczące harcerstwa / dzieła sztuki filmowej / dzieła jednego wybitnego reżysera. Lub też...

Przed seanse, (w zależności od sposobu doboru filmów) zaprezentujcie sylwetkę wybranego przez was reżysera, aktora i / lub przeprowadźcie małą dyskusję na temat problemów jakie będą poruszane w wybranych filmach, którą dokończycie po seansie. Opowiedzcie na jakich filmach, reżyserach, aktorach staraliście się wzorować przy kręceniu swoich filmów.

Uwaga! Działanie może być realizowane w formie projektu.

Logo drużyny

Zaprojektujcie logo drużyny używając do tego programów graficznych służących do grafiki wektorowej tj. Corel Draw, Illustrator . Zapoznajcie się z możliwościami tych programów. Będzie to świetna lekcja dla tych, którzy interesują się programami graficznymi. Można logo

tworzyć w ramach konkursu. Kiedy zaprojektujecie już logo drużyny czas na logo zastępów lub nawet poszczególnych osób.

Własna pracownia sitodruku

Dowiedźcie się czym jest sitodruk, do czego może służyć, co jest potrzebne do jego wykonania w warunkach domowych i zorganizujcie własną pracownię sitodruku. Wykonajcie kilka różnych odbitek i przygotujcie mini wystawę. Zróbcie też tą techniką własne drużynowe koszulki. Jeśli będzie Wam dobrze szło to możecie na jakiejś imprezie lub pokazie zrobić stoisko. Jeśli chcecie się dalej bawić, nawiążcie kontakt z jakimś specjalistą – być może pomoże Wam rozwinąć się jeszcze w innych technikach poligraficznych?

Mała poligrafia

Kontynuując prace z poligrafią – zaprojektujcie wspólnie papier korespondencyjny drużyny, wzory formularzy, ulotek i zaproszeń kierując się podstawowymi zasadami kompozycji i posługując się podstawowymi programami graficznymi tj.: Corel, Photo shop, In Design, Illustrator. Wykorzystujcie je do swojej codziennej pracy, w ten sposób uda Wam się stworzyć wokół Was atmosferę dobrego zorganizowania.

Konkurs na plaketkę drużyny/zastępu.

Jeśli twoja drużyna nie posiada jeszcze własnej plaketki ogłoś konkurs na jej projekt. Wspólnie ustalcie jakie elementy powinny się na niej znaleźć. Wymyślcie jakiś ciekawy sposób projektowania. Jeśli twoja drużyna posiada już swoją plaketkę może czas żeby pomyśleć o plaketkach zastępów, pamiętając przy ich projektowaniu o tym aby nawiązywały do plaketki drużyny. Najlepsze prace nagroźcie.

Podstawa to reklama

Nakręćcie reklamówkę waszej drużyny, pamiętajcie, że dobra reklama nie trwa dłużej niż 30 s., jest dynamiczna, porywcza, interesująca i ma świetną ścieżkę dźwiękową. Zawrzyjcie w niej wszystko co najlepsze w waszej drużynie i wykorzystajcie ją np. w naborze do waszej drużyny. Jeśli będzie w odpowiednim formacie to może uda się namówić nauczyciela informatyki do puszczenia na komputerach w pracowni podczas przerwy od zajęć?
Uwaga! Działanie może być realizowane w formie projektu starszoharcerskiego.

Charakteryzatornia

Zabawcie się w charakteryzatora filmowego. Niech każdy przyniesie jakieś kosmetyki do malowania (nie zapomnijcie też o preparatach do demakijażu) i jakieś stare ciekawe ubrania. Działajcie w zastępach lub podzielcie się na grupy 4-5 osobowe. Niech każda grupa ucharakteryzuje 2 osoby tak jakby miały grać w jakimś przedstawieniu. Na koniec sfotografujcie swe dokonania i wybierzcie najlepiej ucharakteryzowaną postać. (Jeśli nie macie pomysłów to proponuję np.: elfa, króla lub królową, arlekina, malajskiego wojownika itp. Jeśli będziecie się dobrze bawić to spróbujcie zrobić spontaniczne przedstawienie. Zróbcie zdjęcia, niech wasze makijaże służą potem za wzory w przypadku różnych rajdów.

Konkurs wiedzy...

Ogłoś w drużynie konkurs wiedzy z historii sztuki. Wspólnie wybierzcie zdjęcia dzieł i określcie zagadnienia jakie będą poruszone w konkursie (historia sztuki to bardzo szeroki temat dlatego lepiej określić co was będzie interesowało bardziej: sztuka starożytna czy

współczesna, a może antyk i średniowiecze, macie do wyboru jeszcze renesans, barok, klasycyzm, nurty XIX i 1 poł. XX wieku). Może uda wam się przy tej okazji zorganizować także pokaz slajdów dzieł sztuki z różnych epok. Przy tej okazji możecie także zorganizować wspólne wyjście do Muzeum Narodowego i 1-2 zadania w konkursie poświęcić tej wycieczce.

Ulotka

Zaprojektujcie ulotkę dotyczącą waszej drużyny/imprezy organizowanej przez was lub po prostu informacyjnej o harcerstwie. Pamiętajcie przy tym, że dobra ulotka jest zwięzła, czytelna, estetyczna i przyciągająca wzrok, przy czym, o czym harcerze na pewno pamiętają, nie powinna być wulgarna. Ulotki takiej możecie użyć w przypadku naboru lub zaproszenia na imprezę.

Teatr

Sztuka teatralna to olbrzymie przedsięwzięcie, wymagany jest porywający scenariusz, świetny reżyser, doskonali aktorzy, piękne kostiumy, oddająca charakter sztuki scenografia i wpadająca w ucho muzyka☺ Ale was na to stać. Zorganizujcie przedstawienie teatralne o tematyce związanej z harcerstwem, lub ważnym, wybranym przez siebie tematem.

Słuchowisko

Słuchowisko to teatr dźwięków nie tylko słów. Stwórzcie własne słuchowisko interpretując fragment jakiejś książki lub jakieś wydarzenie historyczne i nagrajcie je na kasecie, lub płycie w wybranym przez siebie formacie (w zależności od możliwości sprzętowych). Będziecie mogli potem to wspominać lub rozpowszechniać. Możecie też w ten sposób zrobić swoją kronikę w formacie audio?

Wspólne wyjście

Co powiecie na nocny maraton filmowy pt. „Magia kina”? Wyjście drużyną do kina na dopiero co wchodzący na ekrany film lub na jakiś spektakl w plenerze?

Karaoke biwakowe

Karaoke na biwaku? Czemu nie! Zintegruje Was jeszcze bardziej, a może ktoś odkryje w sobie skrywany talent.

Teledysk

Nagrajcie teledysk – własną aranżację do piosenki Waszego ulubionego zespołu muzycznego. Każdy zastęp może stworzyć własny teledysk. Gwarantujemy niezapomniane przeżycia. PS: wcale nie trzeba specjalistycznego sprzętu, wystarczy aparat cyfrowy z możliwością nagrywania filmów oraz komputer z programem do obróbki filmików (darmowe wersje różnych programów można ściągnąć np. z www.dobreprogramy.pl).

Tanecznie

Zorganizujcie w drużynie małe warsztaty taneczne. Możecie skorzystać z pomocy osób, które same uczą się tańca, lub zaprosić jakiegoś specjalistę? Potem możecie urządzić własną edycję „Tańca z gwiazdami” lub „You can dance”.

Piosenkowy maraton

Zróbcie konkursowy maraton piosenek, konkurs pomiędzy zastępami na znajomość jak największej ilości piosenek w wybranym przez Was temacie. Zastępy będą mogły się do tego przygotować (może to być zadaniem międzyzbiórkowym) , ale warunkiem jest aby każdą piosenkę umieli zaśpiewać.

Teatralnie

Nawiążcie współpracę z jakimś kołem teatralnym i zorganizujcie małe zajęcia teatralne. To wiele ciekawych ćwiczeń, które rozbawią i zintegrują grupę. Także w naszym hufcu są osoby, które takie zajęcia mogą poprowadzić (wystarczy napisać do nas).

DRUŻYNY WĘDROWNICZE

Cykl zbiórek dotyczących technik malarskich:

Zorganizujcie cykl zbiórek dotyczących technik malarskich, zaproście na jedną zbiórkę nauczyciela plastyki z waszej szkoły lub jakiegoś gdańskiego malarza, przeprowadźcie z nimi wywiad, dowiedzcie się jak najwięcej o technikach które was interesują (np. jaki podkład najlepiej do nich użyć i jak go przygotować, jakie medium malarskie, jakie ma właściwości...)oraz o podstawowych zagadnieniach związanych z malarstwem takich jak: kompozycja, walor, światłocień, perspektywa... Następnie w twórczy sposób postarajcie się wykorzystać zdobytą wiedzę tworząc dzieła o tematyce związanej z waszą drużyną (np. portret drużynowej/drużynowego, plener waszego biwaku/obozu ☺) w danych technikach:

1. Technika akrylu
2. Technika akwareli
3. Technika temper/plakatówek
4. Technika pasteli.
5. Technika olejna (Ponieważ ta technika należy do najtrudniejszych i najdroższych proponuję wspólne malowanie jednego obrazu o formacie minimum 60x80 cm. Polecam również użyć płótna naciągniętego na krosna. Najlepiej będzie kupić zestaw 12 kolorów w tubkach, do tego będzie wam potrzebna terpentyna i ewentualnie olej lniany- wszystkie te materiały dostaniecie w sklepach plastycznych)

Swe prace zaprezentujcie organizując wystawę w waszej szkole i wernisaż otwierający ją, na który zaprosicie gości z hufca, szkoły, wasze rodziny i przyjaciół. Wasze prace mogą posłużyć w jakiejś charytatywnej akcji np. WOŚP.

Średniowieczna Moda

Zapoznajcie się z cechami mody wczesno i późnośredniowiecznej, wiele zdjęć znajdziecie w Internecie, poszukajcie też w bibliotekach. Dowiedzcie się jakich materiałów używano do ich szycia, jakie noszono dodatki. Swe odkrycia zaprezentujcie reszcie drużyny. Następnie postarajcie się wykonać stroje dla waszej drużyny wraz ze wszystkimi dodatkami. Niech stroje będą na tyle bogate na ile to możliwe.

Dowiedźcie się także jak wykuwano broń i robiono przedmioty codziennego użytku. Być

może uda wam się także coś wykonać?

Wasze stroje będziecie mogli potem wykorzystać w rajdach fabularnych czy balach przebierańców. Być może pojedziecie także na Grunwald? Jeśli lubicie taki klimat to poszukajcie informacji o drużynach grunwaldzkich...

Harcerska poligrafia

Zapoznajcie się z możliwościami harcerskiej poczty. Sami przecież możecie zaprojektować takie rzeczy jak: logo drużyny, plaketkę, wykonać sitodruk na koszulkach, wykonać własne pieczątki, papier korespondencyjny, ulotki. Używajcie do tego swoich programów graficznych, a także innych możliwych środków.

Możecie zrobić także takie rzeczy jak okolicznościowe plaketki, kartki pocztowe czy pieczątki. Mogą to być też pomysły na akcje zarobkowe.

Harcerska reżyseria

Nakręćcie film historyczny prezentujący jakieś wydarzenie z historii harcerstwa lub historii waszego miasta. Ciekawą realizacją byłaby też ekranizacja fragmentu jakiejś książki o harcerstwie ☺. Zadbajcie o dobry scenariusz, ścieżkę dźwiękową, odpowiednie kostiumy i charakteryzację, a także o scenografię. Niech Wasz film posłuży także jakiemuś wydarzeniu. Może być to film związany z np. Westerplatte, historią hufca czy Gdańska.

Reklama to podstawa

Jeśli dobrze już wam idzie z filmami to być może to będzie za łatwe. Jeśli nie robiliście filmu to może zacznijcie od tego? Nakręćcie reklamówkę waszej drużyny, pamiętajcie, że dobra reklama nie trwa dłużej niż 30 s., jest dynamiczna, porywcza, interesująca i ma świetną ścieżkę dźwiękową. Zawrzyjcie w niej wszystko co najlepsze w waszej drużynie i wykorzystajcie ją np. w naborze do Waszej drużyny.

Teatr

Sztuka teatralna to olbrzymie przedsięwzięcie, wymagany jest porywający scenariusz, świetny reżyser, doskonali aktorzy, piękne kostiumy, oddająca charakter sztuki scenografia i wpadająca w ucho muzyka ☺ Ale was na to stać. Zorganizujcie przedstawienie teatralne o tematyce związanej z harcerstwem. Pamiętajcie aby Wasz wyczyn nakręcić, nie tylko dla pamiątki.

Zespół?

Zbierzcie repertuar i nagrajcie własną płytę z waszymi ulubionymi piosenkami (nie tylko harcerskimi). Postarajcie się aby wasza płyta posiadała 10-12 piosenek zaaranżowanych w nowy ciekawy sposób przez was. Zaprojektujcie do swojej płyty okładkę i śpiewnik z chwytami.

Drzewo genealogiczne

Podobnie jak inne drużyny i pionicy stwórzcie drzewo genealogiczne swojej drużyny. Pamiętajcie, żeby zawrzeć wiadomości ważne dla Was, nie tylko imiona i nazwiska i funkcje. Normalnie do wykonania tego zadania polecilibyśmy Wam to co innym pionikom, ale wiemy, że poradzicie sobie znacznie lepiej. Może uda Wam się wyrzeźbić prawdziwe drzewo? Tylko nie niszczone przy tym przyrody...

Biwak filmowy

Co powiecie na biwak filmowy pt. "Kino wczoraj i dziś"? Może efektem będzie wspólne stworzenie krótko metrażowego filmu o zabawnej tematyce; lub po prostu nocny maraton filmowy o określonej tematyce. Równie dobrze może to być wspólne wyjście drużyną do kina na najnowszy film; wyjście na pizzę, do klubu albo lody? A może na jakiś spektakl w plenerze.

Biwakowe karaoke

Karaoke na biwaku? Czemu nie! Zintegruje Was jeszcze bardziej, a może ktoś odkryje w sobie skrywany talent.

Krok, 1, 2, 3...

Zorganizujcie kurs tańca towarzyskiego. Komu bardziej się przyda jak nie wędrownikom? Przecież już wkrótce bale, studniówki i inne imprezy, na których będzie można błysnąć talentem.

Z teatrem bliżej

Przeprowadźcie zajęcia teatralne zapraszając specjalistę np. z Teatru Wybrzeże, lub „Wybrzeżaka”. Zajęcia pozwolą na poznanie siebie, a także lepsze wyrażanie swoich emocji.

Sprawności

Przy realizacji zadań z tej półki harcerze mogą zdobywać sprawności sprawności:

- ☞ Plastyk,
- ☞ Lalkarz,
- ☞ Fotoamator,
- ☞ Igiełka,
- ☞ Recytator,
- ☞ Dekorator,
- ☞ Fotograf,
- ☞ Krawcowa,
- ☞ Projektantka Mody,
- ☞ Aktor,
- ☞ Scenograf,

- 3 Reżyser,
- 3 Mistrz Obiektywu,
- 3 Mistrz Igły.



Półka Podróże dookoła świata

Harcerstwo to przygoda, która pozwala na odkrycie świata, mocy przyjaźni i siły własnego charakteru. Odłoni przed Tobą, członkami twojej gromady czy drużyny możliwości bycia kim chcecie, próbowania bycia dorosłymi i odpowiedzialnymi. Pozwoli Wam na wspaniałą zabawę z rówieśnikami i cieszenie się małymi i dużymi odkryciami. W wyprawach z przyjaciółmi ze skautowej rodziny harcerstwo odkryje przed wami tajemnice świata.



„Nie oglądaj się, za siebie, kiedy wstaje brzask –
Ruszaj dalej w świat nie zatrzymuj się.
Sam wybierasz swoją drogę z wiatrem czy pod wiatr –
Znasz tu każdy szlak, przestrzeń wola Cię.

Przecież wiesz, że dla Ciebie każdy nowy dzień.
Przecież wiesz, że dla Ciebie chłodny lasu cień.
Przecież wiesz, jak upalna bywa letnia noc.
Przecież wiesz, że wędrowca los – to Twój los...”

Turystyka zorganizowane zbiorowe lub indywidualne wyjazdy poza miejsce stałego zamieszkania, wędrowki po obcym terenie w celach krajoznawczych lub będące formą czynnego wypoczynku

Rekreacja odpoczynek, wytchnienie, rozrywka. <fr. Recreation, łac. Rekreatio, od Re-creo – odtwarzam, tworzę na nowo, przywracam postać pierwotną, siły itp.>

Obszar Turystyka i Rekreacja jest dość szeroki. Propozycja programowa ma Was zachęcić do poznawania bliższej jak i dalszej okolicy, szerzenia idei ekologii oraz dbałości o wszechstronny rozwój członków waszych gromad i drużyn poprzez znalezienie dziedziny aktywności, która będzie sprawiała Wam i waszym podopiecznym przyjemność.



GROMADY ZUCHOWE

Moje miasto

1. „W poszukiwaniu jesieni”

Idąc trop w trop za Jesienią Trójmiejskim Parkiem Krajoznawczym postarajcie się rozpoznać jak najwięcej jesiennych liści. Może zrobicie z nich piękne bukiety dla mam? Zastanówcie się, jak zwierzęta i owady przygotowują się do zimy. A może Leśniczy opowie Wam o tym?

2. „Zimowa wyprawa”

Zorganizujcie zimową wycieczkę do lasu w poszukiwaniu jego mieszkańców – poszukajcie i postarajcie się rozpoznać tropy i ślady różnych zwierząt. Może wspólnie zbudujecie igloo? A może upieczecie też coś na własnoręcznie przygotowanym ognisku?

3. „Sokole oko”

Wybierzcie się na jedną ze zbiórek na Stare Miasto. Weźcie ze sobą „starą” mapę – przydaje się ona każdemu podróżnikowi. Niech będzie to mapa waszego małego świata jakim jest miasto, przyda się Wam na pewno. Wyposażcie się w sokoli wzrok i wyruszcie na poszukiwanie nie typowych zwierząt.– Zuchy chodząc po mieście niech czujnie tropią i obserwują to, co się wokół nich dzieje. Niech szukają zwierząt, ale nie tych, które zawsze widać na mieście – psów, kotów i gołębi. Niech szukają zwierząt gdańskich, w kamień i metal zaklętych. Każdy dzielny tropiciel niech narysuje upolowane przez siebie stworzenie i przypnie karteczkę z nim w miejscu na mapie, gdzie według niego ów stwór mieszkać może. Wspólnie zastanówcie się, dlaczego w Gdańsku jest tyle zwierząt z innych krain i do którego w odwiedzinach chcielibyście pojechać (i dlaczego)

4. „Co tak szumi?”

Zróbcie wypad nad morze. Spacer z Sopotu do Brzeźna będzie dobrą okazją do spędzenia wspólnie ze sobą trochę czasu. Przy szumie fal zorganizujcie kilka gier i zabaw a może konkurs na najciekawszą morską legendę?

5. „Rajd, rajd”

Weźcie udział w rajdzie Kociewie, Mikołajkowym czy innym rajdzie chorągwanym. Pozwoli Wam to poznać nasz region który jest naprawdę ciekawy.

Nasz region

1. Weźcie udział w imprezie zuchowej organizowanej po za Trójmiastem. Będzie to bardzo dobra okazja do poznania nowych gromad i zawarcia nowych znajomości.
2. Weźcie udział w JOTT – Jamboree On The Trail
3. Zuch jest dzielny, a więc wybierzcie się na całodniową wycieczkę np. poznajcie krzyżaków w Malborku, do oceanarium w Gdyni czy obserwatorium astronomicznego we Fromborku czy gdzie was wyobraźnia poniesie. 😊
4. Przygotujcie zbiórkę na której zuchy poznają Kaszuby, alfabet, kuchnię. Możecie również pojechać na biwak do Szymbarka, Kościerzyny itd.

5. Każdy z nas chciałby poznać jak najwięcej świata. Dziś zuchy szykować się będą na Wielką Wyprawę. Niech wspólnie zdecydują, co będzie im potrzebne, co muszą włożyć do wielkiego plecaka. Niech przedstawią, jak nie wolno zachowywać się w czasie wycieczki i narysują, co trzeba zrobić, gdy zgubimy się w lesie. Ułóżcie razem rysunkowy Kodeks Błądka 😊

Kraj

1. Pociąg Orient Express

Wyprawa pociągiem rozpoczyna się już we wrześniu. Każda gromada wybiera sobie na każdy miesiąc jedno z miast Polski; np. Kazimierz Dolny, Kraków, Warszawa, Poznań...i każde inne. Fajnie było by nawiązać kontakt z jakąś gromadą z każdego z tych miast. Na zbiórkach zuchy będą odwiedzać poszczególne miasta i je poznawać. Wspólnie będą tworzyły co miesiąc wagon np. na kartonie; który będą doczepiać do lokomotywy Orient Expressu. Na każdą ze zbiórek poświęconą wyprawie naszym Orient Expressem zuchy będą mogły przynieść ciekawe informacje na temat wybranych miast, widokówki i zdjęcia. Można umieścić tam też zdjęcie gromady z którą będziecie akurat wtedy w kontakcie. Czasami można przygotować coś charakterystycznego dla danego miasta -może to być strój lub jakiś przysmak charakterystyczny dla danego regionu – z Twoja drobną pomocą mogą go przygotować zuchy w czasie zbiórki.

Do podróży pociągiem zachęćcie nowo poznane gromady. ;)

Świat

1. Zorganizujcie z inną gromadą bal przebierańców, podczas którego każda szóstka przebierze się za zuchy z innego kraju. Każdy kraj na pewno zna jakiś płas lub zabawę, których będą mogli się wszyscy nauczyć. Przygotujcie na bal charakterystyczne dla danego kraju potrawy, konkursy, zagadki.
2. Zapoznajcie się z kulturą Indian, zróbcie stroje, przećwiczcie tańce. Kolejne kultury to na przykład chińska, czy grecka.
3. Spróbujcie zrobić zbiórkę z innym językiem. Nauczcie dzieci, choć kilku słów w wybranym języku. A może uda wam się zaprosić kogoś, kto będzie reprezentować wybrany przez was kraj?

Zdobywajcie odznaki PTTK: Siedmiomilowe Buty, Turysta Przyrodnik, Młodzieżową Odznakę Krajoznawczą.



DRUŻYNY HARCERSKIE

Moje miasto

1. Zróbcie wypad nad morze. Może to być spacer z Gdyni do Brzeźna albo z Sopotu do Brzeźna. Przy szumie fal zorganizujcie konkurs na morską, żeglarską gawędę.
2. Na podstawie książek, przewodników, folderów – przygotujcie reklamę Gdańska. Niech inne drużyny z całego świata dowiedzą się o pięknie naszego miasta. Zorganizujcie konkurs fotograficzny w swoim środowisku pt. „ Moje miasto”, na zakończenie zróbcie wystawę najciekawszych prac.
3. Wędrówka harcerskim szlakiem – odwiedźcie wspólnie miejsca, które upamiętniają ważne wydarzenia np. mogą to być pomniki historyczne lub przyrodnicze.
4. Przygotujcie zbiórkę w terenie, porozmawiajcie o tym jak należy zachowywać się w lesie, przygotujcie plakaty obrazujące wasze przemyslenia.

Nasz region

1. Zorganizujcie jednodniowe wypadu. Harcerze w tym wieku mają różne zainteresowania. Jeśli macie harcerzy którzy zafascynowani są niebem i wszystkimi zjawiskami które na nim zachodzą... Prawie na pewno macie w drużynach przynajmniej kilka takich osób. Co Wam stoi na przeszkodzie? Odwiedźcie Frombork –np. w formie biwaku. Obserwatorium astronomiczne jest wtedy godne uwagi. Może to w Waszej drużynie jest następcą Heweliusza? Nie pozwólcie zmarnować jego talentu! Ale mogą być to również inne miasta.
2. Zorganizujcie podczas obozu harcerską wędrówkę do miejsc pamięci narodowej.
3. Zorganizujcie Imprezę na Orientację, podczas której harcerze oprócz nabywania umiejętności terenoznawczych poznają historię danego regionu, ludzi tu mieszkających.
4. Zróbcie podsumowanie swoich wędrówek – taki dzień wspomnień ze szlaków. Zróbcie pokaz multimedialny swoich zdjęć czy filmów.
5. Zorganizujcie zbiórkę na temat książek podróżniczych, turystycznych, krajoznawczych. Niech każdy przyniesie coś co go zainteresowało, zdjęcia z ciekawych miejsc do których odwiedzenia będzie chciał Was zachęcić i o nich opowie. Gdy w trakcie roku

będziecie na wędrownkach nie zapominajcie o stworzeniu dzienników z podróży, które później złożycie w jedną całość.

Kraj

1. Zorganizujcie w szkole lub na jednej ze zbiórek wystawę zdjęć z wakacji, ferii zimowych pt. „Wakacyjne / Zimowe wspomnienia” na której Wasi harcerze a może również uczniowie szkoły w której działacie, pokażą na fotografiach miasta które odwiedzili.
2. Stwórzcie coś na wzór słowniczka regionalnego. Dowiedzcie się jak na przedmioty codziennego użytku mówi się w innych województwach. Czy na ziemniaki wszędzie mówi się ziemniaki? Czym są zrywki? Zorganizujcie Festiwal Piosenki Skautowej – śpiewy piosenek w różnych językach świata, przy okazji stwórzcie możliwość do poznania kultury danego kraju; jego zwyczajów i tradycji.
3. Wybierzcie się na biwak do Warszawy lub zorganizujcie patrol z drużyny i pojedźcie nim na Rajd Arsenał –harcerzom łatwiej będzie poznać naszą wspólną historię, jeśli zobaczą miejsca z nią związane. Obowiązkowo odwiedźcie Muzeum Powstania Warszawskiego.

Świat

1. Wyruszcie w podróż dookoła świata, zwiedźcie najbardziej interesujące Was kraje (nie zapomnijcie o mapie!): poznajcie ich obyczaje; zobaczcie, jakie są ich charakterystyczne symbole narodowe; posmakujcie tego, co jedzą na co dzień; poznajcie zwierzęta i rośliny tam żyjące; nauczcie się witać w ich językach.
2. Nawiążcie kontakt z jedną, może nawet kilkoma drużynami skautowymi –wymieńcie się z nimi informacjami na swój temat, informacjami o waszych miastach, zdjęciami, zainteresowaniami... Może zaowocuje to wspólnym „spotkaniem” na skautowym czacie? — niech harcerze mają okazję porozumiewania się w języku, którego się uczą. A idąc nawet jeszcze dalej może zaprosicie ich na wspólny obóz? Kto wie? Na pewno nie zaszkodzi spróbować! Zbierzcie gry, zabawy, płąsy...w jakie bawią się skauci z innych państw na swoich spotkaniach. No i oczywiście postarajcie się choć część z nich wykorzystać na swoich zbiórkach. Świetna zabawa gwarantowana!
3. Przygotujcie Dzień Myśli Braterskiej na którym poznacie lepiej inne organizacje harcerskie. Zastępy mogą przygotować prezentacje wybranych organizacji oraz smakołyki charakterystyczne dla tego regionu.

4. Zorganizujcie spotkanie z ciekawym człowiekiem, który zrobił coś niezwykłego (sławny Taternik, pisarz, fotograf, podróżnik) – niech opowie o swym zamiłowaniu, pokaże slajdy z wyprawy, pamiątki.

Przy okazji realizacji propozycji nie zapominajcie, że możecie zdobywać odznaki PTTK: Miłośnik Gdańska, Odznaka Turystki Pieszej, Górską Odznaką Turystyczną, Młodzieżowa Odznaka Krajoznawcza, Kolarska Odznaka Turystyczna, itp.



DRUŻYNY STARSZOHARCERSKIE

Moje miasto

1. Na podstawie książek, przewodników, folderów – przygotujcie reklamę Gdańska w dowolnej formie, którą będziecie mogli rozpowszechniać nie tylko podczas wakacji, i przebywania w innych miastach.

Nasz region

1. Zorganizujcie wędrowkę tematyczną znakowanymi szlakami turystycznymi.
2. Zorganizujcie konkurs fotograficzny w swoim środowisku pt. „Harcerskie wędrowki”, na zakończenie zróbcie wystawę najciekawszych prac.
3. Przygotujcie eskapadę rowerową, rajd jednym ze szlaków turystycznych. Nawiążcie współpracę z Domem Dziecka lub inną placówką, na co dzień pracującą z dziećmi i weźcie w niej udział wspólnie..
4. Zorganizujcie wspólny z innymi drużynami rajd letni po okolicach, które są wam bliskie a jednak nieznanne.
5. Zorganizujcie podczas obozu harcerską wędrowkę do miejsc pamięci narodowej.

Kraj

1. Zorganizujcie zbiórkę na temat książek podróżniczych, turystycznych, krajoznawczych. Niech każdy przyniesie coś co go zainteresowało i o tym opowie.

2. Stwórzcie kronikę tradycji rodzinnych kultywowanych w domach Waszych harcerek i harcerzy związanych z różnymi świętami – Bożym Narodzeniem, Wielkanocą... dowiedzcie się jak są one obchodzone w różnych miastach. Czy wszędzie wyglądają one tak samo?
3. Nawiążcie kontakt z innym środowiskiem tak w Polsce jak i za granicą. Postarajcie się odwiedzić ich podczas wakacji, może uda wam się zorganizować wspólny obóz?
4. Wystawcie patrol na harcerski rajd Arsenał – zdobędziecie nowe umiejętności i poznacie historie a przy okazji poznacie miejsce gdzie rozegrała się walka o wolność.

Świat

1. Wyszukajcie informacji, na jakie regiony dzielą się WAGGGS i WOSM, gdzie są centra skautowe, a następnie zróbcie ich mapę. Przy okazji postarajcie się dowiedzieć w ilu krajach na świecie nie rozwinął się ruch skautowy, czy wiecie dlaczego?, nanieście i te „białe plamy” na swoją mapę. Dowiedzcie się jak najwięcej o skautach z wybranego przez Was kraju – jakie noszą mundury, jakie mają pozdrowienie, ilu ich jest, itp. Przygotujcie jakieś smakołyki z ich kuchni. Może być tak, że każdy zastęp przygotuje prezentację jednego wybranego przez siebie kraju.
2. Przygotujcie wielką mapę świata, a każdy z zastępów utożsami się z wybranym kontynentem i przygotuje odpowiednią inscenizację (kultura, język, kulinaria).

Przy okazji realizacji propozycji nie zapominajcie, że możecie zdobywać odznaki PTTK: Odznaka Turystki Pieszej, Górską Odznaką Turystyczną, Młodzieżową Odznaką Krajoznawczą, Kolarską Odznaką Turystyczną, itp.



DRUŻYNY WĘDROWNICZE

Moje miasto

1. Zorganizujcie Wielki Zwiad po mieście, dzięki którym młodszy harcerze mieliby możliwość zdobycia odznaki Miłośnik Gdańska.
2. Zorganizujcie wspólne szantowanie. Nauczcie się szant na każdą okazję, byście mogli je śpiewać podczas pracy jak i wędrówki.

3. Przeprowadźcie w drużynie „kurs żeglarski”, poznajcie kod flagowy, sygnały, węzły i podstawy żeglowania. W miarę możliwości zorganizujcie kurs dla zainteresowanych z waszego środowiska działania.

Nasz region

1. Zorganizujcie Zimowe InO. Niech nie przerażają Was śnieg czy inne warunki pogodowe. Niech to będzie wyczyn.
2. Raz na kwartał postarajcie się wziąć udział w jakiejś imprezie poza obszarem naszej Chorągwi. Na koniec roku przygotujcie krótki filmik, prezentację multimedialną na temat poznanych miejsc i nowo zawartych znajomości.
3. Póki jeszcze pogoda sprzyja wybierzcie się na wędrowkę, zachęćcie do niej inne drużyny.
4. Weźcie udział w JOTT – Jamboree On The Trail.
5. Zorganizujcie wędrowkę – zwiad dla siebie i innych drużyn. Tematem przewodnim niech będą ciekawostki i historia regionu na którym będzie się odbywać wasza wyprawa. Przy każdym odwiedzionym punkcie zdobywajcie informacje. Zakończcie ją spotkaniem z kimś kto jest gawędziarzem i opowie Wam jakieś legendy związane z tym regionem może przy wspólnym ognisku?

Kraj

1. Wypad w nieznaną – może odważycie się kupić bilet weekendowy PKP i zastępem lub drużyną wybierzcie się na zwiedzenie kilku miast w ciągu jednego weekendu? Co wy na to?
2. Zorganizujcie Sylwestrową Wyprawę Zimową, w góry czy inne miejsca. Nie dajcie się zimie.
3. Przygotujcie, zorganizujcie – wędrowkę śladami swojego bohatera. Przemyślcie wartości jakie płyną z jego przykładu dla Was.
4. Przygotujcie mapę wraz z przewodnikiem po niej, która dotyczyłaby miejsc związanych z Małkowskimi, oraz harcerstwem; które odwiedziliście. Zaprezentujcie swoje dzieło na szerszym polu. Zorganizujcie wystawę zdjęć i zgromadzonych materiałów.

5. Weźcie udział w Rajdzie Arsenał lub innym rajdzie w czasie którego poznacie historie i nowe miasto.
6. Postarajcie się w tym roku wystawicie patrol z Waszej z drużyny, który weźmie udział w Wędrowniczej Watrze.

Świat

1. Nawiążcie współpracę z drużyną skautową z innego kraju. Tak w kontakcie elektronicznym jak i tradycyjnym. Poszukajcie drużyn o nazwie, którą mogłaby także nawiązywać do waszej.
2. Przygotujcie vademecum skautowe w którym zawarlibyście mini przewodnik po zwyczajach, symbolach, pozdrowieniach. Postarajcie się to vademecum rozpowszechnić w zaprzyjaźnionych drużynach skautowych. Spróbujcie ich skłonić do napisania podobnego o swoich zwyczajach i podestaniu do was.
3. Pojedźcie na obóz po za granicami Polski. Niech będzie to forma wyczynu dla Waszej drużyny.

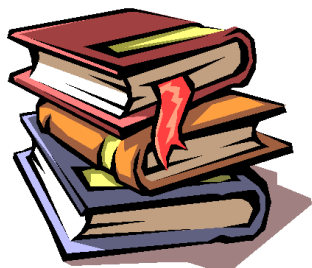
Przy okazji realizacji propozycji nie zapominajcie, że możecie zdobywać odznaki PTTK: Odznaka Turystki Pieszej, Górską Odznaką Turystyczną, Młodzieżową Odznaką Krajoznawczą, Kolarską Odznaką Turystyczną, itp. Czy znaki służb. Każdy powinien znaleźć coś dla siebie.



Półka Językowy Sobieradek

„Jaki wpływ ma na społeczeństwo fakt nieuczenia się żadnego obcego języka? Przypuszczalnie podobny do tego, jak całkowite odizolowanie od społeczeństwa pojedynczego człowieka.”

Georg Christoph Lichtenberg



Każdy język ma swoje odrębne cechy. Nasz polski język jest bardzo skomplikowany, dlatego też tak ważne jest aby go ćwiczyć, rozumieć, używać dobrze. Podobnie jak z innymi językami: angielskim, francuskim, hiszpańskim itp. Spróbujcie nieco poprawić się w sprawach językowych, a gwarantujemy Wam, że na pewno Wam się to przyda...

Często pomysły w niej zawarte nie są całościowymi zbórkami. Natomiast mogą być elementami uzupełniającymi i wzbogacającymi Wasze zbórkami.

„Jeżeli głośno krzyczysz to znaczy, że twój język jest zbyt ubogi i krzykiem chcesz stłumić głosy innych.”

Antoine de Saint-Exupéry

GROMADY ZUCHOWE

1. Dowiedzcie się jakie jest pochodzenie nazwy ulicy, na której mieszkacie lub kim była osoba, której imię nosi Wasza ulica.
2. Otaczają nas zewsząd skróty: PKP, SMS, KFC. Czy wiecie co one oznaczają? Poszukajcie skrótów w życiu codziennym i rozszyfrujcie je. Stwórzcie własne skróty na potrzeby waszej gromady – tajny kod rozumiany tylko przez wtajemniczonych.
3. Nauczcie się poprawnie adresować kartki pocztowe. Z okazji świąt lub innych uroczystości wyślijcie kartki do komendy hufca, szkoły, innej instytucji z którą współpracujecie.
4. Rymowanie trudne nie jest. Spróbujcie napisać krótkie wierszyki okolicznościowe (wiosna, urodziny, święta) z prostymi rymami. Zróbcie galerię wierszy na terenie waszej szkoły.

5. Zróbcie swoje własne domino obrazkowo-językowe wybierając dowolną tematykę, np. „Na łące”, „Zawody” czy „W domu”. Wykonajcie karty domina dzieląc kartoniki na pół, po jednej stronie wpisując np. nazwę zawodu, po drugiej malując rzeczy potrzebne do wykonywania innego zawodu. Upewnijcie się, że każdy napis znajdzie swoją parę. Grajcie w nie podczas zbiórek, biwaków.
6. Stwórzcie kronikę gromady. Wklejajcie zdjęcia, pamiątki ale również opisujcie swoje przeżycia. Można to połączyć ze zdobywaniem sprawności kronikarza.

DRUŻYNY HARCERSKIE

1. Spójrzcie na swoją dzielnicę świeżym spojrzeniem: odszukajcie jak najwięcej nazw ulic i spróbujcie odnaleźć ich znaczenia.
2. Obco brzmiące napisy otaczają nas ze wszystkich stron. Pojedźcie do centrum miasta i poszukajcie napisów w obcych językach. Czy zawsze wiecie co one oznaczają? Przetłumaczcie je. Spróbujcie zastąpić obce zwroty polskimi (np. hamburger czy Internet).
3. Wyszukajcie sposoby pozdrawiania się skautów między sobą w różnych krajach. Zaprezentujcie je na zbiórce wraz z symbolami organizacji skautowych, nauczcie się niektórych na pamięć.
4. Pakowanie po angielsku. Urządźcie grę polegającą na wyszukiwaniu wśród zestawu słów takich, które oznaczają rzeczy nadające się do spakowania na obóz. Przetłumaczcie je, opiszcie do czego służą.
5. Zaprezentujcie na zbiórce swoje ulubione książki, zareklamujcie je innym tworząc recenzje, plakaty zachęcające do czytelnictwa, połączcie to ze zdobywaniem sprawności np. przyjaciela książki.
6. Urządźcie konkurs pod hasłem „Mistrz alfabetu Morse’a”, sprawdźcie kto wśród was jest najszybszy w odczytywaniu nadawanych informacji.

DRUŻYNY STARSZOHARCERSKIE

1. Poszukajcie w Internecie różnych stron skautowych. Z Anglii, Japonii, USA. Poszukajcie informacji na temat tego co skauci z innych krajów robią itd. Spróbujcie nawiązać z nimi jakiś kontakt. Mogą to być świetne próby na sprawności.
2. Spróbujcie urządzać konkurs na mistrza ortografii w Waszej drużynie. Kto z Waszych harcerzy będzie najlepszy?

3. Możecie także urządzić mały konkurs poetycki i recytatorski. Zwracajcie uwagę nie tylko na wyrażane emocje, ale także na poprawność używanego języka.
4. Poprowadźcie kronikę drużyny w sposób nietypowy. Któryś z wypadów opiszcie w innym języku, im mniej rozpowszechniony tym lepiej. A może uda się, że wszyscy z Waszej drużyny nauczą się podstaw tego języka i będą mogli odczytać ten wpis? Może być to elementem wtajemniczenia w drużynie.
5. Poszukajcie informacji o naszym Gdańsku. Jakich języków używano dawniej? W jakich można było się porozumieć? Poszukajcie różnych słów podczas spaceru po starym mieście. Swoje dokonania możecie udokumentować fotograficznie.
6. Nauczcie się języka gestów, chociażby języka Indian lub podstaw języka migowego. Może się on przydać także podczas harcerskich podchodów.

DRUŻYNY WĘDROWNICZE

1. Odszukajcie tekst obrzędowej pieśni śpiewanej przez brytyjskich skautów „Auld Lang Syne”, przetłumaczcie ją i nauczcie się śpiewać.
2. Zainteresujcie się historią Waszego miasta; odszukajcie informacje dotyczące pochodzenia nazw jego dzielnic.
3. Wyszukajcie w słownikach języka polskiego wyrazów z dawnych czasów nie używanych już od dawna. Odnajdźcie ich znaczenia, poszukajcie przykładów ich wykorzystania w dawnych wierszach, książkach. Zorganizujcie wieczór z życia mieszczanina / chłopa / rycerza z użyciem poznanych wyrazów.
4. Odkryjcie potęgę języka, urządzić turniej scrabblowy w waszej drużynie.
5. Język to nie tylko słowa. Zapoznajcie się podstawami języka migowego lub alfabetu Braille’a. Zorganizujcie spotkanie z osobami zmuszonymi do posługiwania się tymi formami komunikacji w życiu codziennym.
6. W dobie szybkiej komunikacji Internet to potęga. Stwórzcie bloga, na którym opisywać będziecie wasze harcerskie doświadczenia. Zorganizujcie konkurs na najciekawszy blog.

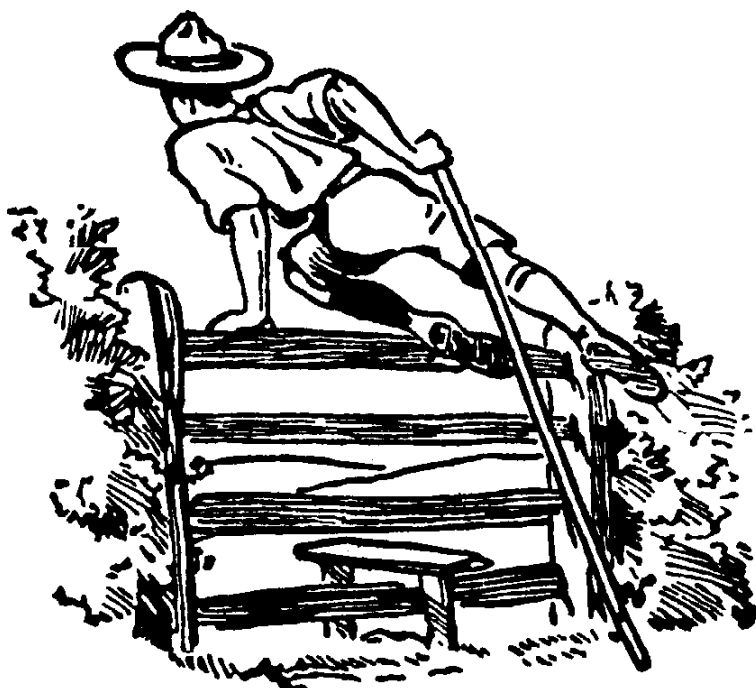
„Największym skarbem człowieka jest powściągliwy język, a największa przyjemność to posługiwanie się nim z umiarem.”

Hezjod

Sprawności:

W ramach tych działań możecie zdobywać uprawnienia językowe (np. FCE) jak i różne sprawności:

- 3 Językoznawca
- 3 Tłumacz
- 3 Poliglota



Półka Leśny Lud

"Współzycie z przyrodą jest fundamentalnym składnikiem metody harcerskiej. Harcerstwo praktykowane w mieszkaniach i izbach szkolnych stanowi tylko parodię harcerstwa, choćby było najlepiej organizowane."

Aleksander Kamiński

Dzisiejsze harcerstwo w większości składa się z „harcerstwa miejskiego”. Ludzie potrafią przeżyć w miejskiej dżungli, natomiast w lesie stają się bardzo często bezradni. Jak zauważył już Aleksander Kamiński – każdy harcerz powinien umieć współżyć z przyrodą, szanować i poznawać ją. Nie wiemy ilu z Was wie, że obok skautingu powstawały także inne podobne ruchy. Mowa tutaj o woodcraftcie, ruchu który zrodził się z myśli Ernesta Thompsona Setona. Propagował on współzycie z przyrodą, podobne do tego, które wiedli rodowici Amerykanie (Indianie). Pierwszą organizację woodcrafterską w świecie pod nazwą: Indianie Puszczańscy /Woodcraft Indians/ założył właśnie E. T. Seton w roku 1902 w Ameryce, wzorując ją na organizacji społeczności indiańskiej. Za wzór dla ruchu woodcrafterskiego wybrał idealnego Indianina, którego śmiało można uznać za najdoskonalszego przedstawiciela woodcraftu, gdyż reprezentuje on wartości, których uznanie i osiągnięcie powinno być celem każdego człowieka, nie tylko mieszkającego w Ameryce. Idee skautingu i woodcraftu zaczęły się potem przenikać. W polskim harcerstwie pojawiło się także pod mianem „puszczaństwa”, a więc tego co związane jest z puszcza. Są nawet drużyny, które całą swoją specjalność i działanie łączą właśnie z puszczaństwem. A co możecie zrobić aby w drużynie rozpocząć taki rozdział? Propozycje poniżej...



„Leśna mądrość jest mądrością, która daje człowiekowi harmonię zewnętrzną i wewnętrzną, współbrzmienie rozumu i uczuć. Jest to mądrość fizycznie i duchowo zrównoważonego człowieka, który zbliżył się do najwyższych spraw życia"

Miłosz Seifert – „Woowotanna”

GROMADY ZUCHOWE

1. Zorganizujcie zbiórkę z leśniczym, niech wytłumaczy zuchom jak szanować przyrodę, jak tropić małe zwierzęta, jak rozpoznawać ptaki. To co zuchy wyniosą z takiej zbiórki będzie bardzo cenne.
2. Idźcie z zuchami do lasu i przeprowadźcie małą majsterkę. Niech zuchy pod Waszym bacnym okiem zbudują sobie niewielkie szałas. Zachęcajcie je do tego, ale i uważnie patrzcie aby żaden z zuchów nie zrobił sobie krzywdy. Nie muszą to być wielkie chatki, wystarczy aby choć jeden zuch mógł się tam schować.

3. Zorganizujcie małe zajęcia z rozpoznawania i zbierania ziół i leśnych owoców. Możecie się także wybrać na małe grzybobranie. Koniecznie zabierzcie z sobą rodziców swoich zuchów. Pomogą Wam przy zbieraniu, a i dla nich może to być świetna lekcja.
4. Zorganizujcie z zuchami gotowanie na ognisku. Niech upieką „gady” lub podpłomyki (przepis na gady znajdziecie niżej).
5. Czy wiecie, że las żyje i śpiewa? Oczywiście, że tak! Spróbujcie tak jak las zagrać na leśnych instrumentach: trawie, patykach, liściach. Niech zuchy spróbują zrobić bęben z starego pniaka, lub zagrać na źdźble trawy.
6. Wybierzcie się z zuchami na podglądanie i nasłuchiwanie przyrody. Niech zuchy nauczą się przynajmniej pohukiwać jak sowa. Weźcie z sobą aparaty fotograficzne aby pokazać potem co udało Wam się podejrzeć...
7. Idźcie na małą wycieczkę do lasu, żeby rozpoznawać różne gatunki drzew. Kiedy będziecie znać te podstawowe – wybierzcie się do parku oliwskiego by poznać kilka tych rzadszych.
8. Pewnego dnia zabawcie się w Indian. Spróbujcie postawić tipi, zapolujcie na bizony, rozpalcie małe ognisko i przygotujcie posiłek, wykorzystując to wszystko czego zuchy już się nauczyły.

DRUŻYNY HARCERSKIE

1. Zorganizujcie zbiórkę z leśniczym. Niech pokaże Wam jak rozpoznawać ślady zwierząt, jak tropić lisa, czym się żywią zwierzęta, jak rozpoznawać ptaki. Możecie zbiórkę zakończyć przy specjalnie przygotowanym ognisku.
2. Czy wiecie jak rozpoznawać leśne owoce i zioła? Zaproście na zbiórkę kogoś kto mógłby Wam w tym pomóc: leśniczego, nauczyciela, przyrodnika. Niech pokaże Wam co w lesie jest przydatne, co można przyrządzić, co może pomóc w chorobach.
3. Zorganizujcie z harcerzami gotowanie na ognisku. Upieczcie gady lub podpłomyki (przepis na gady znajdziecie niżej). Spróbujcie także upiec lub usmażyć jajka, i ziemniaki.
4. Poszukajcie informacji o woodcrafcie. Książek Setona lub innych autorów. Polecamy między innymi „Zwitek kory brzozonej”. Może wciągniecie się mocniej?

5. Czy Twoi harcerze znają sygnały przyrody? Czy potrafią pohukiwać jak sowa? To wcale nie jest takie łatwe, a sygnał sowy może być stosowany jako wasz tajny znak rozpoznawczy lub zawołanie, nawet przy podchodach.
6. Bawiąc się tak z przyrodą poznajecie ją coraz lepiej. Zapoznajcie się z coroczną propozycją ZHP, ostatnio nazwane „Zielone Harcowanie”. Więcej pod: www.program.zhp.pl

DRUŻYNY STAROSZHARCERSKIE

1. Zróbcie warsztaty z rozpalania ognisk. Wybierzcie na to dobre i bezpieczne miejsce, jeśli w lesie – ustalcie wpierw z leśniczym. Niech każdy rozpali choć jedno ognisko. Jeśli uda Wam się, to ściągnijcie zaprzyjaźnionego harcerza zaznajomionego z tą techniką, lub nawet leśniczego. Niech opowie i pokaże na czym polegają różnice pomiędzy danymi gatunkami drzew, w przypadku ich palenia.
2. Wybierzcie się do lasu na kilka dni, nawet do Starego Karpna. Urządźcie coś na wzór chatki robinsona, niech każdy zastęp zbuduje sobie chatkę (bez użycia folii, gwoździ itp., możliwy tylko sznurek) i spędzi w niej całą dobę, obserwując przy tym przyrodę.
3. Poszukajcie informacji o woodcrafcie. Książek Setona lub innych autorów. Polecamy między innymi „Zwitek kory brzozej”. Może wciągniecie się mocniej?
4. Czy wiecie jak rozpoznawać leśne owoce i zioła? Zaproście na zbiórkę kogoś kto mógłby Wam w tym pomóc: leśniczego, nauczyciela, przyrodnika. Niech pokaże Wam co w lesie jest przydatne, co można przyrządzić, co może pomóc w chorobach.
5. Spróbujcie nieco porzeźbić w drewnie i korze. Popytajcie rodziców, być może któreś z nich ma u siebie odpowiednie dłuta. Możecie wyrzeźbić nie tylko zwierzęta, twarze, postacie, ale także instrumenty jak piszczałki i gwizdki.
6. Nauczcie się rozpoznawać drzewa po liściach i korze. Ucząc się pamiętajcie o takich informacjach jak liście, kora, występowanie, właściwości, a także przydatność do palenia.
7. Zorganizujcie warsztaty z gotowania nad ogniskiem. Ugotujcie zupę z pokrzyw, upieczcie jajka i ziemniaki, przygotujcie i upieczcie gady (przepis znajdziecie niżej)
8. Bawiąc się tak z przyrodą poznajecie ją coraz lepiej. Zapoznajcie się z coroczną propozycją ZHP, ostatnio nazwane „Zielone Harcowanie”. Więcej pod: www.program.zhp.pl

Gady – nazywane tak, ponieważ pieczone przypominają nieco węże. Najpierw przygotowujemy kije, odpowiednio długie, żeby móc piec nad ogniskiem i nie poparzyć sobie dłoni. Końcówkę kija (która powinna mieć około 2 cm średnicy) ostrugujemy z kory i wszystkiego czego potem nie chcielibyśmy zjeść ;) Potem robimy ciasto, najlepiej w zwykłym kubku: wsypujemy $\frac{3}{4}$ kubeczka mąki, dolewamy nieco wody, dodajemy łyżkę oleju oraz szczyptę soli. Wszystko dobrze mieszamy łyżką, aż powstanie jednolita masa, którą możemy wyciągnąć z kubeczka. Z masy lepimy coś na kształt węża i owijamy wokół końcówki naszego kija, w spiralę, tak jakby wąż oplatał gałąź (stąd nazwa gady). Potem pieczemy nad ogniskiem, kiedy jest gotowe odlewamy z kija i smarujemy dżemem. Smacznego!

DRUŻYNY WĘDROWNICZE

1. Niech każdy w drużynie nauczy się rozpalać ognisko nawet w najtrudniejszych warunkach, a jak to wam się będzie udawać idźcie o stopień dalej: rozpalajcie ogniska bez użycia zapalniczek, zapalek itp. Może krzesiwo i hubka?
2. Poszukajcie informacji, pomyślcie i pokombinujcie, a potem zróbcie: oszczep, łuk czy też nawet nóż do użytku w lesie. Własny wyrób narzędzi to wielka sztuka i wymaga wiele cierpliwości.
3. Nauczcie się budować wspaniałe, nawet wielodniowe leśne schronienia. Wiszący szałas, a może coś innego? Wszystko zależy od Waszego pomysłu.
4. Czy wiecie, że żołądździe są jadalne? Można zrobić z nich kaszę lub mąkę, a z mąki przyrządzać podpłomyki.

Dęby należą do rodziny bukowatych. Dla nas szczególnie interesujące są żołądździe. W lasach żołądździami żywią się wiewiórki, które robią z nich zapasy na zimę. Po drodze gubią żołądździe zapominając nieraz o swoich zapasach i w ten sposób pomagają w rozsiewaniu nasion. Żołądździe są bardzo pożywne. Zawierają 57% skrobi, 7% białka i około 5% tłuszczu. Garbniki nadają żołądździom smak cierpki i gorzkawy. Po usunięciu garbników otrzymujemy produkt spożywczy, z którego można zrobić kaszę, placuszki bliny a nawet torty orzechowe. Garbniki można łatwo usunąć przez wymoczenie żołądździ.

Żołądździe należy zbierać w końcu września gdy dojrzeją i wypadną z miseczki (a jeszcze lepiej po pierwszych przymrozkach). Oczyszcza się je wtedy ze skorupki, rozkrawa na 4 części i zalewa wodą. Należy je moczyć 2 doby zmieniając wodę po trzy razy dziennie. Następnie wkłada się żołądździe do rondla, zalewa wodą (dwie części wody na jedną część żołądździ) i podgrzewa do stanu wrzenia potem przepuszcza przez maszynkę do mięsa a otrzymaną miazgę suszy się rozsypując cieką warstwę na bibule. Po pierwszym suszeniu na powietrzu można też żołądździe pozostawić jeszcze w piecu albo na płycie kuchennej tak długo, aż zaczną trzeszczeć jak sucharki. Żołądździe wysuszone tłucze się lub mieli w młynku do kawy. Przy mieleniu na grubo otrzymujemy kaszę, która można gotować, na drobno zaś

mąkę. Z mąki zaś można piec placki (podpłomyki), ponieważ ciasto żołądziowe nie jest kleiste i zwięże, więc łamie się przy przewracaniu. Z żołądzi sporządza się również kawę ale wtedy nie należy ich moczyć, tylko oczyścić z łupin i zemleć.

5. Zorganizujcie zajęcia z gotowania na ognisku. Zróbcie nie tylko najłatwiejsze gady, ale zbudujcie patelnię i upieczcie całe danie: drobiowe mięso zakupione w sklepie, z leśnymi przyprawami (oczywiście tymi, które poznaliście na zajęciach o ziołach). DO tego ziemniaczki pieczone w żarze, oraz zupa z pokrzyw? Zobaczycie jacy będziecie dumni z takiego obiadu.
6. Zdobądźcie dłuta i zróbcie zajęcia z rzeźbienia. To pracochłonne ale i bardzo ciekawe zajęcia. Możecie wyrzeźbić postacie zwierząt, twarze ludzi, instrumenty muzyczne. Możecie też znaleźć dobre kije na laski wędrownicze i je w ten sposób przyozdobić.
7. Nauczcie się rozpoznawać drzewa po liściach i korze. Ucząc się pamiętajcie o takich informacjach jak liście, kora, występowanie, właściwości, a także przydatność do palenia.
8. Poszukajcie informacji o woodcraftcie. Książek Setona lub innych autorów. Polecamy między innymi „Zwitek kory brzozej”. Może wciągniecie się mocniej?

Pamiętajcie: Woodcraft to nie tylko sztuka przeżycia w lesie w zgodzie z naturą! To także wielkie i dobre przeżycie, to nauka i radość. Jeśli chcecie dowiedzieć się więcej poszukajcie wokół siebie, także w Internecie znajdziecie wiele wiadomości.

205 Warszawska Drużyna Wędrownicza „ArizonaC” zebrała, opracowała i rozpowszechniła ideę zdobywania leśnego wampum – swoistej puszczańskiej odznaki. W wymaganiach jak i w materiałach znajdziecie wiele różnych przepisów oraz pomocy:

<http://lesni.pl/download/wampum.pdf>

Sprawności:

- ☞ Przyrodnik
- ☞ Przyjaciół Przyrody
- ☞ Znaczący Przyrody
- ☞ Ekolog

§ Robinson

§ Leśny Człowiek

§ Trzy Pióra



Półka Sportmaster

„Życie ludzkie to jakby olbrzymie zawody sportowe, których jesteśmy zarówno uczestnikami, jak i widzami.”

Antoni Gołubiew

Sport – według nauki o wychowaniu fizycznym: rozmaite formy aktywności fizycznej i umysłowej, podejmowane dla przyjemności lub współzawodnictwa. Od "zwykłej rekreacji" ma go różnić przestrzeganie szeregu reguł obowiązujących w danej dyscyplinie.

Inaczej **Sport** to każda forma aktywności (fizycznej i umysłowej) podejmowana w celu rywalizacji - zbiorowej lub indywidualnej, w różnych grach i dyscyplinach ale też "z samym sobą", np. w alpinizmie czy sportach ekstremalnych.



© www.ClipProject.info

Wiemy jak ważny jest sport w życiu naszych skautów, tych małych i tych dużych. Co roku przecież sami organizujemy wiele przedsięwzięć sportowych, i stoją one na coraz wyższym poziomie. Czasem jednak warto zrobić coś sportowego z drużyną, stąd poniższe propozycje. W roku olimpijskim nie może zabraknąć takich działań w pracy z drużyną!

GROMADY ZUCHOWE

1. Zorganizujcie turniej sprawnościowy.

Zaproście do wspólnej zabawy dzieci z podwórka, lub ze szkoły w której działacie; pokażcie im co umiecie, i na co was stać. Może w formie festynu sportowego lub jakiejś innej, którą uważacie za najlepszą. Może wspólny mini rajd po okolicy. Możecie sprawdzić w jego trakcie zmysły zuchów.

2. Przygotujcie własne mini igrzyska. Ustalcie jakie konkurencje miały by przeprowadzone (nie chodzi tu o typowe konkurencje ale o takie które przysporzą najmłodszym wiele radości), jakie nagrody otrzymają za zwycięskie miejsca, jakie będą medale. Przykładowe konkurencje: przeciąganie liny, bieg z jajkiem na łyżce, tor przeszkód, rzut woreczkiem do celu, hula-hop, ćwiczenia wolne (układ taneczny,

gimnastyczny itp.). Nagrodami mogą być owoce, zaś medale wykonane z tektury w jakiś ciekawy sposób.

3. Szukajcie okazji do pojawienia się z zuchami na imprezach sportowych. Takie wydarzenia są często organizowane na gdańskim AWFie. Na takich zawodach można nawet spotkać mistrzów olimpijskich. Pomyślcie jaką pamiątką mógłby być autograf takiego mistrza 😊
4. Zorganizujcie wspólne wyjście na mecz hokejowy, wcześniej postaraj się wyjaśnić zuchom zasady gry w hokeja.
5. Zima to wspaniały czas na łyżwy. Wybierzcie się wspólnie na lodowisko.
6. Zorganizujcie ZOZ (Zimowa Olimpiadę Zuchową). Na śniegu można przeprowadzić masę ciekawych konkurencji: rzut śnieżką do celu, robienie orłów, a nawet konkurs rzeźby śniegowej.
7. Wybierajcie się na spacer. Urozmaicajcie je zuchowymi zabawami jak chociażby rzut szyszką czy golf leśny (szyszka piłką, kijek kijem golfowym).
8. Uczestniczcie w Chorągwianych Zawodach Pływackich. W ten sposób będziecie zdobywać punkty i nagrody nie tylko dla swojej gromady, ale także dla całego Hufca.
9. Zachęcajcie zuchy do zdobywania sportowych sprawności (zamieszczamy poniżej)

Gimnastyczka/Gimnastyk

1. Wiem dlaczego gimnastyka jest ważna dla zdrowia. Codziennie rano gimnastykuję się.
2. Zrobiłem pomoce do ćwiczeń gimnastycznych, np. woreczki z grochem, serso, piłki szmaciane, szarfy.
3. Oglądałem zawody gimnastyczne.
4. Dobrałem ćwiczenia do muzyki.
5. Brałem udział w pokazach gimnastycznych organizowanych przez gromadę lub szkołę.
6. Umiem zrobić przewrót w tył i w przód, mostek z pozycji leżącej, wykonać głęboki skłon dotykając dłońmi podłogi, jaskółkę.
7. Prowadziłem na zbiorce lub kolonii zuchowej gimnastykę oraz rozgrzewkę na lekcji wychowania fizycznego.
8. Staram się zachować prawidłową postawę w każdej sytuacji.
9. Nauczyłem kolegów prostego układu ćwiczeń.
10. Wykonałem ćwiczenia na takich przyrządach jak ławeczka, drabinka,, materac, drążek.
11. Wykonałem układ ćwiczeń z piłką, wstążką czy skakanką.

Uwagi: Przy powszechnym występowaniu w Polsce u dzieci wad postawy bardzo ważna jest profilaktyka, dlatego warto promować sprawność „gimnastyka”.

Samodzielne działania zuchów bardzo łatwo wpleść w zbiórki gromady podczas zdobywania takich sprawności: „olimpijczyk”, „rycerz”, „kosmonauta”, „sportowiec”, „żołnierz”. „Gimnastyka” można również wykorzystać podczas zdobywania sprawności „aktora” - przygotuje i poprowadzi on zestaw ćwiczeń przy muzyce dla adeptów sztuki aktorskiej.

Zuchom, które bardziej interesują się sportem, warto zaproponować zdobywanie takich sprawności jak: „mistrz rolek - wrotek”, „mistrz deskorolki”, „narciarz”, „pływak”, „lekkoatleta” itp.

Lekkoatletka/Lekkoatleta

1. Znam konkurencje lekkoatletyczne. Uprawiam jedną z dziedzin lekkiej atletyki.
2. Pracuję nad swoją kondycją fizyczną, systematycznie uprawiam gimnastykę.
3. Założyłem dzienniczek swoich rekordów.
4. Opowiedziałem kolegom na czym polega zdrowe odżywianie się i dlaczego jest ważne.
5. Uczestniczyłem w meczu lekkoatletycznym lub zawodach sportowych.
6. Znam rekordy olimpijskie i nazwiska sportowców uprawiających daną dyscyplinę sportową.
7. Zorganizowałem zawody w gromadzie lub na podwórku
8. Podczas zawodów stosuję zasady „fair play”.

Uwagi: Zuchy uprawiające jedną lub kilka z dyscyplin lekkoatletycznych, lubiących sport mogą zdobywać sprawność „lekkoatlety”. Sprawność tą mogą zdobywać zuchy zdobywając sprawność „gimnastyka”, „olimpijczyka” czy „sportowca”. Sprawność można wykorzystać na koloniach zuchowej.

Łyżwiarka/Łyżwiarz

1. Byłem na lodowisku, jeździłem na łyżwach.
2. Znam dyscypliny łyżwiarskie, nazwiska słynnych łyżwiarzy.
3. Umiem jeździć na jednej nodze, tyłem, w pozycji kucznej.
4. Potrafię wymijać przeszkody znajdujące się na lodzie.
5. Wy tłumaczyłem kolegom, gdzie wolno jeździć na łyżwach i jakie niebezpieczeństwa czyhają na nieostrożnych łyżwiarzy.
6. Oglądałem w telewizji mistrzostwa w łyżwiarstwie szybkim, figurowym lub hokej na

lodzie.

7. Dbam o swój sprzęt łyżwiarski.
8. Sam zrobiłem sobie kij do hokeja.
9. Uczestniczyłem w zawodach łyżwiarskich lub meczu hokejowym organizowanym w mojej gromadzie.

Uwagi: Sprawność polecana jest wszystkim zuchom, ale szczególnie tym, którzy pasjonują się jazdą na łyżwach. Zuch - „łyżwiarz” potrafi świetnie jeździć na łyżwach, wie jak bezpiecznie bawić się na lodzie oraz gdzie nie powinno się jeździć. Sprawność kształtuje zwinność, ostrożność, zręczność oraz ogólną sprawność fizyczną.

Zadania wykonywane przez zucha można wykorzystać podczas zdobywania sprawności „olimpijczyk” „sportowiec” „człowiek zimy”, „Eskimos”. Aby dalej rozwijać zainteresowania zucha sportem, można mu wskazać sprawność „narciarz” i „saneczkarz” „mistrza rolek” oraz inne sportowe sprawności.

Mistrzynie/Mistrz deskorolki

1. Lubię jeździć na desce. Jestem sprawny i zwinny.
2. Znam kilka ewolucji na deskorolce, potrafię je wykonać.
3. Dbam o bezpieczeństwo podczas jazdy- noszę nakolanniki, kask.
4. Konserwuję moją deskę.
5. Jeżdżę tylko w miejscach do tego wyznaczonych.
6. Potrafię zreperować zepsutą deskę.
7. Zorganizowałem na podwórku pokaz jazdy na desce.

Uwagi: Sprawność polecana jest wszystkim zuchom, ale szczególnie tym, którzy pasjonują się jazdą na deskorolce. Zuch - „mistrz deskorolki” potrafi świetnie jeździć na desce, wie jak bezpiecznie się bawić oraz gdzie nie powinno się jeździć. Sprawność kształtuje zwinność, ostrożność, zręczność oraz ogólną sprawność fizyczną.

Zadania wykonywane przez zucha można wykorzystać podczas zdobywania sprawności „olimpijczyk” „sportowiec”. Aby dalej rozwijać zainteresowania zucha sportem, można mu wskazać sprawność „gimnastyk”, „mistrz rolek”.

Mistrzynie/Mistrz gier

1. Znam różne gry: ruchowe, umysłowe, świetlicowe i podwórkowe.
2. Wykonałem przybory do gier i zabaw.
3. Zbieram gry i zabawy, zapisuję je w notatniku i wykorzystuję podczas zabaw.

4. Wymyśliłem nowe gry.
5. Prowadziłem kilka gier na zbiorce.
6. Nauczyłem moich kolegów na podwórku lub w klasie kilku nowych gier. Opowiedziałem im o zasadzie fair play.
7. Byłem sędzią podczas rozgrywek.
8. Zorganizowałem na podwórku festyn gier.
9. Dbam o przybory do gier i zabaw w zuchówce.

Uwagi: Sprawność „mistrz gier i zabaw” przeznaczona jest dla zuchów, które interesują się grami, ćwiczeniami, zabawami. Nie tylko lubią grać, ale chętnie proponują gry, potrafią je prowadzić, tworzą nowe zabawy. Drużynowy nie powinien mieć problemów z włączeniem samodzielnych działań zucha do zabaw gromady.

Praktycznym sprawdzianem dla zucha, będzie przygotowanie i przeprowadzenie przez niego kilku gier na zbiorce lub kolonii, sędziowanie gier w szóstce. Oczywiście zuchowi należy pomóc w doborze gier i zabaw. Zuchy zdobywające tę sprawność mogą opiekować się grami oraz sprzętem sportowym i prowadzić jego wypożyczalnię na kolonii zuchowej.

Mistrzynie/Mistrz kometki

1. Mam swój sprzęt do kometki. Dbam o niego, potrafię naprawić niewielkie uszkodzenia.
2. Przygotowałem boisko do gry w kometkę.
3. Rozegrałem mecz w singlu i deblu.
4. Pobiłem swój rekord w podbijaniu lotki.
5. Pokazałem koledze, jak gra się kometkę. Wytłumaczyłem zasady gry.
6. Nauczyłem kolegę podbijać lotkę, uderzać rakieta z forhendu i z bekhendu.
7. Zorganizowałem podwórkowy turniej kometki.

Uwagi: Sprawność polecana jest wszystkim zuchom, ale szczególnie tym, którzy lubią grać w kometkę. Można ją zdobywać podczas kolonii zuchowej. Sprawność kształtuje zwinność, spostrzegawczość, zręczność oraz ogólną sprawność fizyczną.

Zadania wykonywane przez zucha można wykorzystać podczas zdobywania sprawności „olimpijczyk” „sportowiec”. Aby nadal rozwijać zainteresowania zucha można podsunąć mu inne sprawności sportowe „gimnastyk”, „mistrz ringo”.

Mistrzynie/Mistrz ping-ponga

1. Rozegrałem mecz w singlu i deblu.

2. Pobiłem swój rekord w podbijaniu piłeczki
3. Dbam o swój sprzęt, potrafię naprawić niewielkie uszkodzenia.
4. Przygotowałem stół do gry.
5. Sędziowałem mecz ping-ponga.
6. Wy tłumaczyłem zasady gry, fachowe słownictwo urywane podczas meczu.
7. Brałem udział w turnieju ping-ponga.

Uwagi: Sprawność polecana jest wszystkim zuchom, ale szczególnie tym, którzy lubią grać w ping-ponga. Nadaje się na kolonie zuchową. Sprawność kształtuje zwinność, spostrzegawczość, zręczność oraz ogólną sprawność fizyczną.

Zadania wykonywane przez zucha można wykorzystać podczas zdobywania sprawności „olimpijczyk” „sportowiec”. Aby nadal rozwijać zainteresowania zucha można podsunąć mu inne sprawności sportowe „gimnastyk”, „mistrz ringo”.

Mistrzynie/Mistrz ringo

1. Umiem dobrze grać w ringo. Znam historię gry.
2. Potrafię rzucać i chwycić prawą i lewą ręką.
3. Brałem udział w rozgrywkach ringo.
4. Wy tłumaczyłem zasady gry i nauczyłem grać w tę grę mają koleżankę lub kolegę.
5. Sędziowałem mecz.
6. Zorganizowałem zawody dla kolegów.

Uwagi: Sprawność polecana jest wszystkim zuchom, ale szczególnie tym, którzy grają w ringo. Sprawność można zdobywać podczas kolonii zuchowej. Sprawność kształtuje zwinność, spostrzegawczość, zręczność oraz ogólną sprawność fizyczną.

Zadania wykonywane przez zucha można wykorzystać podczas zdobywania sprawności „olimpijczyk” „sportowiec”. Aby nadal rozwijać zainteresowania zucha można podsunąć mu inne sprawności sportowe „gimnastyk”, „mistrz ping-ponga”, „mistrz kometki”.

Mistrzynie/Mistrz rolek - wrotek

1. Umiem jeździć na wrotkach, rolkach - znam i potrafię wykonać kilka ewolucji - jeździć na jednej nodze, tyłem, w pozycji kucznej.
2. Odpowiednio się ubieram do jazdy, zakładam kask.
3. Potrafię wymijać przeszkody znajdujące się na drodze.
4. Dbam o swój sprzęt, potrafię naprawić niewielkie uszkodzenie. tyżwiarski.
5. Uczestniczyłem w zawodach jazdy na wrotkach, rolkach.

6. Wy tłumaczyłem kolegom, gdzie wolno jeździć na łyżwach i jakie niebezpieczeństwa czyhają na nieostrożnie jeżdżących na wrotkach, rolkach.

Uwagi: Sprawność polecana jest wszystkim zuchom, ale szczególnie tym, którzy pasjonują się jazdą na rolkach, wrotkach. Zuch - mistrz wrotek, rolek wie, gdzie można bezpiecznie jeździć.

Sprawność kształtuje zwinność, ostrożność, zręczność oraz ogólną sprawność fizyczną.

Zadania wykonywane przez zucha można wykorzystać podczas zdobywania sprawności „olimpijczyk” „sportowiec”

Mistrzynie/Mistrz snowboardu

1. Lubię uprawiać zimowe sporty, umiem jeździć na desce snowboardowej.
2. Wiem, jak zachowuje się powierzchnia stoku w czasie różnych warunków atmosferycznych (marznący deszcz, świeże opady śniegu, odwilż), nie jeżdżę, gdy śnieg na stoku jest bardzo twardy (zmrożony), wiem, czym to grozi.
3. Potrafię wymienić konkurencje snowboardowe, znam nazwiska mistrzów.
4. Wiem, co to jest ratrak i do czego służy.
5. Potrafię korzystać z wyciągu narciarskiego.
6. Wiem, jak się odpowiednio ubrać do jazdy na desce, potrafię się odpowiednio zabezpieczyć przed mrozem.
7. Dbam o sprzęt, na którym jeżdżę, smaruję deskę, naprawiam niewielkie uszkodzenia wiązań. Wiem gdzie należy się zgłosić, aby naprawić większe uszkodzenia lub zmienić ustawienia wiązań.
8. Jeżdżę w bezpiecznych miejscach, zwracam uwagę na bezpieczeństwo, kulturę jazdy oraz na innych znajdujących się na stoku.
9. Urządziłem pokaz jazdy na desce, zaprezentowałem jazdę obydwoma stronami deski, omijanie przeszkód, wyhamowywanie.
10. Brałem udział w zawodach w jeździe na desce snowboardowej.

Uwagi: Sprawność przeznaczona jest dla zuchów, które potrafią jeździć na desce snowboardowej i chcą tę umiejętność rozwijać. Kształtuje ona zwinność, zręczność oraz ogólną sprawność fizyczną. Ćwiczy równowagę, uczy jak bezpiecznie bawić się na śniegu.

Należy bardzo uczulić zuchy na bezpieczeństwo zjeżdżania, oraz na zagrożenia, jakie mogą spowodować dla innych uczestników „białego szaleństwa”. Zadania wykonywane przez zucha można wykorzystać podczas zdobywania sprawności: „olimpijczyk”, „sportowiec”, „człowiek zimy”, „Eskimos”, a także podczas wspólnego wypoczynku zucha z rodzicami w czasie ferii zimowych.

Narciarka/Narciarz

1. Gdy tylko pogoda na to pozwala jeżdżę na nartach.
2. Sporządziłem schematyczne obrazki podstawowych rodzajów śniegu i opisałem każdy z nich pod kątem przydatności do jazdy na nartach.
3. Potrafię wymienić konkurencję narciarskie, znam nazwiska mistrzów.
4. Brałem udział w zawodach narciarskich.
5. Urządziłem pokaz jazdy na nartach, zaprezentowałem między innymi skręt pługiem w lewo, w prawo, podchodzenie pod górkę dwoma sposobami, omijanie przeszkód.
6. Potrafię korzystać z wyciągu narciarskiego.
7. Dbam o sprzęt, na którym jeżdżę, smaruję narty, naprawiam niewielkie uszkodzenie wiązań lub kijków.
8. Jeżdżę w bezpiecznych miejscach, zwracam uwagę na bezpieczeństwo jazdy, na innych znajdujących się na górze.
9. Nauczyłem początkującego kolegę podstaw jazdy.

Uwagi: Sprawność kształtuje zwinność, zręczność oraz ogólną sprawność fizyczną. Uczy, jak bezpiecznie bawić się na śniegu. Zuchy należy bardzo uczyć na bezpieczeństwo zjeżdżania z góry oraz wybierania bezpiecznych miejsc do jazdy.

Zadania wykonywane przez zucha można wykorzystać podczas zdobywania sprawności „olimpijczyk”, „sportowiec”, „człowiek zimy”, „Eskimos”. Aby dalej rozwijać zainteresowania zucha sportem można mu wskazać sprawności „łyżwiarz” i „saneczkarz” oraz inne sportowe sprawności.

Piłkarz

1. Rozegrałem kilkanaście meczy w piłkę nożną (grając na różnych pozycjach).
2. Podczas meczu stosuję zasady fair play.
3. Byłem sędzią podczas meczu.
4. Prowadziłem przed meczem rozgrzewkę.
5. Zorganizowałem mini rozgrywki na podwórku lub w gromadzie, albo przeprowadziłem zawody wybierając króla strzelców lub najlepszego bramkarza.
6. Przedstawiłem w ciekawej formie mojego ulubionego piłkarza lub klub sportowy.
7. Kibicowałem na meczu.
8. Umiem podbijać piłkę nogą, prowadzić ją lewą i prawą nogą, wybijać z rzutu różnego.

Uwagi: Zuch, który zdobywa tę sprawność interesuje się piłką (nożną lub ręczną). Najłatwiej wpieść zadania zucha podczas zdobywania z gromadą sprawności „olimpijczyka” czy „sportowca”. Można też zorganizować rozgrywki między zaprzyjaźnionymi gromadami.

Pływaczka/Pływak

1. Staram się regularnie chodzić na basen.
2. Przestrzegam regulaminu kąpeli.
3. Pomagałem przy urządzaniu bezpiecznego kąpieliska lub budowie pomostu.
4. Brałem udział w zajęciach w wodzie organizowanych przez gromadę.
5. Przy pomocy trenera pływackiego lub nauczyciela kultury fizycznej sporządziłem sobie zastaw ćwiczeń na lądzie doskonalących moje umiejętności pływackie i wykonywałem je.
6. Potrafię przepłynąć 25 m stylem dowolnym.
7. Umiem nurkować i skakać do wody w bezpiecznym miejscu.
8. Brałem udział w wodnej olimpiadzie lub zawodach.

Uwagi: Drużynowy musi bardzo mocno podkreślać, że sprawność pływaka nie jest kartą pływacką, a więc nie daje uprawnień. Na koloni zuchowej zdobywanie tej sprawności można połączyć ze zdobywaniem karty pływackiej. Zuch pływak zna miejsca w których bezpiecznie można się kąpać.

Rowerzystka/Rowerzysta

1. Znam historię roweru, opowiedziałem kolegom, jak dawniej wyglądały rowery.
2. Bezpiecznie jeżdżę na rowerze.
3. Znam podstawowe przepisy ruchu drogowego.
4. Znam rodzaje znaków drogowych, potrafię rozpoznać niektóre z nich.
5. Bawiłem się z kolegami w wyścig kolarski.
6. Urządziłem rowerowy tor przeszkód - jazda po ósemce, slalom itp.
7. Konserwuję swój rower, potrafię naprawić drobne uszkodzenia.
8. Potrafię przygotować rower do bezpiecznej jazdy.
9. Wyznaczyłem trasę rowerową, po której mogę jeździć.
10. Potrafię udzielić pierwszej pomocy przy skaleczeniu.

Uwagi: Zuch - rowerzysta bezpiecznie porusza się na rowerze nie będąc zagrożeniem dla innych i nie narażając własnego zdrowia. Sprawność kształtuje zwinność, sprawność, wytrzymałość jak również zdolność przewidywania i podporządkowywania się przepisom.

Zuchom zdobywającym tę sprawność należy uświadomić, że nie jest ona równoznaczna z posiadaniem karty rowerowej, zwłaszcza, że do 12 roku życia zuch nie może poruszać się rowerem po drogach publicznych.

Saneczkarka/Saneczkarz

1. Umiem kierować sankami.
2. Konserwuję i naprawiam swój sprzęt.
3. Jeżdżę na bezpiecznych górkach, odradzam kolegom jazdę w miejscach niebezpiecznych. Wymyśliłem własny bezpieczny sposób zjeżdżania na sankach.
4. Odpowiednio się ubieram wychodząc na sanki.
5. Narysowałem plan bezpiecznej górki, gdzie zaznaczyłem podejścia dla saneczkarzy, zjazdy dla bardziej lub mniej zaawansowanych, poczekalnię dla rodziców. Uwzględniłem bezpieczną odległość od ulic, chodników, płotów, drzew.
6. Brałem udział w zawodach saneczkowych.
7. Urządziłem pokaz jazdy na sankach (jazda w różnych pozycjach, w kuligu, slalomem, zaprzęgiem).
8. Zorganizowałem dla gromady wyścigi saneczkowych zaprzęgów.

Uwagi: Sprawność kształtuje zwinność, zręczność oraz ogólną sprawność fizyczną.

Zuchy zdobywając sprawność „Saneczkarza” należy uczyć przede wszystkim na bezpieczeństwo jazdy i to nie tylko osoby jeżdżącej, lecz także otoczenia. Sanki to doskonała zimowa zabawa, szczególnie jeśli bierze w niej udział grupa dzieci. Dlatego może warto pokusić się o zespołowe zdobywanie tej sprawności albo wykorzystać do wspólnej zabawy umiejętności kilku (a nawet jednego) z zuchów-saneczkarzy. Zadania wykonywane przez zucha można wykorzystać podczas zdobywania sprawności „olimpijczyk”, „sportowiec”, „człowiek zimy”, „Eskimos”. Aby dalej rozwijać zainteresowania zucha sportem, można mu wskazać sprawności „łyżwiarz”, „narciarz” oraz inne sportowe sprawności.

Tenisistka/Tenisista

1. Rozegrałem mecz w singlu i deblu.
2. Pobiłem swój rekord w podbijaniu piłeczki
3. Dbam o swój sprzęt, potrafię naprawić niewielkie uszkodzenia.
4. Przygotowałem kort do gry.
5. Sędziowałem mecz tenisa.
6. Wytłumaczyłem zasady gry, fachowe słownictwo używane podczas meczu.
7. Brałem udział w turnieju tenisa.
8. Nauczyłem kolegę odbijać piłkę z forhendu i bekhendu.

Uwagi: Sprawność polecana jest wszystkim zuchom, ale szczególnie tym, którzy lubią grać w tenisa. Sprawność kształtuje zwinność, spostrzegawczość, zręczność oraz ogólną sprawność fizyczną.

Zadania wykonywane przez zucha można wykorzystać podczas zdobywania sprawności „olimpijczyk” „sportowiec”. Aby nadal rozwijać zainteresowania zucha można podsunąć mu inne sprawności sportowe „gimnastyk”, „mistrz ringo”.

Więcej o sprawnościach i nie tylko pod: www.zuchy.zhp.pl

DRUŻYNY HARCERSKIE

1. Zapoznajcie się z trasami rowerowymi miasta i zorganizujcie cykl rowerowego zwiedzania. Jest to połączenie ruchu z poszerzaniem wiedzy na temat naszego regionu i jego atrakcji.
2. Przygotujcie dla siebie mały wielobój gier rekreacyjnych. W ich skład możecie wpleść: rzut podkową, krykiet, kwadrant, palant, unihokej, ringo itp.
3. Już po olimpiadzie, ale warto pielęgnować jej ducha. Zorganizujcie cykl zbiórek poświęcony Igrzyskom Olimpijskim. Niech każdy zastęp w jego ramach zrobi jakieś zadanie zespołowe, może nim być np. teleturniej z wiedzy olimpijskiej, mini olimpiada,
4. Zorganizujcie Zimową Olimpiadę Sportową, ale z niecodziennymi konkurencjami. Możecie w jej trakcie przyrządzić sobie ciepłą herbatę dla Waszych kibiców i dla siebie.
5. W zależności od pory roku zorganizujcie sobie wypad na skałkę wspinaczkową, basen, łyżwy... itd. Starajcie się rozwijać różne zainteresowania sportowe.
6. Zorganizujcie zbiórkę z wybraną dyscypliną sportową. Jeśli się uda to postarajcie się zaprosić na nią sportowca, uprawiającego tą dyscyplinę. Niech opowie Wam o trudach i radościach sportu. A być może zagra z Wami w coś?
7. Uczestniczcie w Chorągwiowych Zawodach Pływackich. W ten sposób będziecie zdobywać punkty i nagrody nie tylko dla swojej drużyny, ale także dla całego Hufca.

DRUŻYNY STARSZOHARCERSKIE

1. Poproście szkołę o użyczenie sali gimnastycznej, zagrajcie w tak popularne dyscypliny jak piłka halowa, koszykówka, siatkówka. Może zorganizujecie też coś na poziomie kilku drużyn? Taki turniej będzie świetną zabawą. Zadbajcie też o kibiców.

2. Wykorzystajcie ciepłą pogodę i wybierzcie się na objazdowy biwak rowerowy. Pamiętajcie żeby zabrać z sobą niezbędny sprzęt, oraz zapewnić odpowiednią kadre.
3. Zorganizujcie mini-festyn sportu dla środowiska, na którym będziecie mogli propagować poszczególne dziedziny sportu, zapoznawać z ich historią itd.
4. Wykorzystajcie czas zimowy, aby razem wybrać się na stok. Nauczcie się jeździć na nartach, snowboardzie. Zima to wspaniały czas. Jeśli nie ma szansy wyjechać gdzieś dalej na stok to wybierzcie się na łyżwy.
5. Wspólnie wyjdźcie na basen, paintball, ściankę... itd. Nic tak nie scala tak jak wspólne wypadki.
6. Uczestniczcie w Chorągwiowych Zawodach Pływackich. W ten sposób będziecie zdobywać punkty i nagrody nie tylko dla swojej drużyny, ale także dla całego Hufca.

DRUŻYNY WĘDROWNICZE

1. Wędrujcie, drużyną, samodzielnie. Wędrówka jest dobra na wszystko 😊 Poza tym wybierajcie się na wypadki rowerowe.
2. Zorganizujcie w drużynie naukę jazdy na łyżwach, nartach; a może ktoś u Was jeździ konno i mógł by Was nauczyć jeździć. Możecie też poszukać specjalistycznych kursów dla siebie.
3. Jeśli lubicie wędrować, a chcecie się sprawdzić np. na Harpaganie, Rajdzie Rodło lub obozie wędrownym to cyklicznie urządźcie wędrowki oraz marszobiegi.
4. Przygotujcie konkurs strzelecki, nauczcie się zasad bezpieczeństwa. Nawiążcie współpracę z LOKiem.
5. Zima to wspaniały czas na łyżwy. Wybierzcie się na lodowisko.
6. Skorzystajcie także z możliwości obejrzenia meczu hokejowego, wybierzcie się na basen, ściankę wspinaczkową czy paintball.
7. Wykorzystajcie czas zimowy, aby razem wybrać się na stok. Nauczcie się jeździć na nartach, snowboardzie.
8. Uczestniczcie w Chorągwiowych Zawodach Pływackich. W ten sposób będziecie zdobywać punkty i nagrody nie tylko dla swojej drużyny, ale także dla całego Hufca.
9. Zdobywajcie uprawnienia np. WOPR.

10. Możecie wybrać się wspólnie na dobry mecz np. Lechii. Harcerz w końcu także jest kibicem 😊
11. Możecie zorganizować dla siebie obóz wędrowny czy obóz rowerowy. Wszystko zależy od Was. Naprawdę warto!
12. Spróbujcie skontaktować się z trenerami np. na AWFie. Co roku organizowane są zajęcia np. dla studentów Uniwersytetu Gdańskiego z wspinaczki, samoobrony itp. Być może uda Wam się porozumieć z trenerami i uczestniczyć w takich zajęciach?

Sprawności:

- ☞ Sportowiec
- ☞ Olimpijczyk
- ☞ Pływak
- ☞ Harcownik
- ☞ Organizator Harców



Półka Pasje i Specjalności

„Harce to radosna gra na łonie natury, gdzie mężczyźni z duszą chłopców idą razem z chłopcami na poszukiwanie przygody. Przyniosą stamtąd zdrowie i szczęście, zręczność, zaradność.”

Robert Baden - Powell

Ta półka przeznaczona jest dla tych, którzy chcą spróbować czegoś nowego, sprawdzić się, lub też pokazać innym co jest dobre w tym co robią. Nic przecież nie łączy tak jak wspólne zainteresowania.



GROMADY ZUCHOWE

1. Niech zuchy także popróbują jakiejś małej przygody z specjalnością. Oczywiście bardziej w ramach zabawy. Wybierzcie się z nimi np. w rejs katamaranem.
2. Wybierzcie się we wrześniu na spacer na plażę. Zorganizujcie puszczanie latawców, oraz łódek na wodę. Wszystko możecie wykonać przy pomocy rodziców na wcześniejszej zbiórce.
3. Wybierajcie się na krótsze i dłuższe „włóczęgi” śladem Włóczykija. Być może odnajdziecie ślady innych bajowych istot?
4. Zorganizujcie mini InO. Niech zuchy poczują się prawie harcerzami. Pamiętajcie aby nagrodzić wszystkich!

DRUŻYNY HARCERSKIE

1. Zróbcie cykl zbiórek poświęcony różnym specjalnościom w harcerstwie. W ich ramach możecie popróbować żeglarstwa, wspinaczki, zajęć typowo sportowych, strzelectwa z łuku i wielu innych...
2. “Świat, to nie tylko lądy, to także woda i powietrze!” Powietrze: zbudujcie latawce, na których możecie umieścić znaczki skautów z innych państw oraz flagi tych krajów – zobaczcie, jak nas jest dużo! Woda: nawiążcie współpracę z drużyną wodną –zaprosicie ich na jakąś naszą imprezę. Zorganizujcie wspólne szantowanie z zaprzyjaźnioną

drużyną wodną lub żeglarską – połączone może być ono wspólnym biwakiem o tematyce żeglarskiej.

3. Zorganizujecie „Kiermasz pasji☺”- zaproście na niego ludzi, którzy czymś się w życiu pasjonują – siatkówką, wspinaczką, podróżami, wędkarstwem, windsurfingiem, rowerami i poproście by zaprezentowali te pasje dla szerszego grona odbiorców. Po spotkaniu zastanówcie się co oznacza „Życ z pasją” i stwórzcie na ten temat gazetę drużyny. Postarajcie się też znaleźć jedną pasję, jedno zainteresowanie, które będzie charakterystyczne dla Waszej drużyny – wykonajcie jak najwięcej kroków w tym celu, by zarazić nią największą liczbę członków drużyny.
4. Urządzajcie jak najwięcej zbiórek w terenie wykorzystując wiele zabaw i gier harcerskich i nie tylko, ćwiczcie podchody, bawcie się w chowanego, wykorzystujcie przy tym znane Wam techniki harcerskie.
5. Jeśli w Twojej drużynie jest wiele osób, które lubią fabularne lub strategiczne gry planszowe to może czas zrobić jakąś zbiórkę z nimi? Z doświadczenia polecamy np. Magię i Miecz.

„Pamiętajcie, że chłopiec chce od razu po wstawieniu do drużyny ruszyć na harce: nie zamrażajcie jego zapału wykładami bez końca. Dajcie mu gry i ćwiczenia skautowe, których on pragnie, a szczegółów technicznych nauczycie go pomału praktycznie.”

Robert Baden - Powell

DRUŻYNY STARSZOHARCERSKIE

1. Spróbujcie zorganizować duży cykl zbiórek z specjalnościami. W każdej specjalności jest wiele możliwych działań także nudzić się nie będziecie. Spróbujcie pożeglować, powspinać się, wyruszyć na turystyczne szlaki, strzelać z łuku... Wszystko zależy od Was. Być może cos stanie się Waszą główną pasją...
2. Zorganizujecie „Kiermasz pasji☺”- zaproście na niego ludzi, którzy czymś się w życiu pasjonują – siatkówką, wspinaczką, podróżami, wędkarstwem, windsurfingiem, rowerami i poproście by zaprezentowali te pasje dla szerszego grona odbiorców. Po spotkaniu zastanówcie się co oznacza „Życ z pasją” i stwórzcie na ten temat gazetę drużyny. Postarajcie się też znaleźć jedną pasję, jedno zainteresowanie, które będzie charakterystyczne dla Waszej drużyny – wykonajcie jak najwięcej kroków w tym celu, by zarazić nią największą liczbę członków drużyny.

3. Zorganizujcie nocną wyprawę po znanych już Wam szlakach. Pamiętajcie o odpowiednim ekwipunku a także odpowiedniej ilości opiekunów. Im więcej tym lepiej, a mimo to będzie stanowić to niezapomnianą przygodę.
4. Jeśli Twoja drużyna interesuje się działaniami związanymi z wojskiem i militariami to możesz ostrożnie wykorzystać pewne elementy. Proponujemy tutaj między innymi budowę schronień, przeżycie w trudnych warunkach (Polecamy książkę: „Poradnik survivalu.”), w podchodach można używać sygnałów zwiadowczych itp. Pamiętaj jednak, że harcerstwo to nie wojsko i ma kształtować pozytywne postawy. Natomiast survival to przeżycie za wszelką cenę, także przyrody. Starajcie się nie niszczyć jej w czasie swoich wypadów.
5. Jeśli w Twojej drużynie jest wiele osób, które lubią fabularne lub strategiczne gry planszowe to może czas zrobić jakąś zbiórkę z nimi? Z doświadczenia polecamy np. Magię i Miecz.

DRUŻYNY WĘDROWNICZE

1. Rozpocznijcie w tym roku pracę z wybraną przez siebie specjalnością. Nawiążcie kontakt z inspektoratem, drużynami które się zajmują wybraną przez Was specjalnością. Na pewno znajdą się chętni by Wam pomóc. Niech specjalność po prostu będzie Waszą wspólną pasją.
2. Zorganizujcie cykl zbiórek, w których każdy wędrownik będzie mógł nie tylko opowiedzieć o swoich zainteresowaniach, ale i wciągnąć w nie całą drużynę. Może to być tak wędkowanie, jak i jazda na deskorolce, czy malowanie i rysowanie.
3. Wyjdźcie na całodobową wyprawę odpowiednio dobierając swój ekwipunek oraz prowiant. Trasę dobierzcie w taki sposób żeby odkryć coś nowego.
4. Jeśli Twoja drużyna interesuje się specjalnością obronną to poszukaj w Internecie informacji na ten temat. Jest to bardzo szeroka specjalność. Więcej można znaleźć np. na forum ZHP: www.forum.zhp.pl Jeśli chcesz wykorzystać jakieś elementy do gier symulacyjnych czy fabularnych i poszukujesz informacji z zakresu zielonej taktyki to jeden z portali zawiera wiele informacji: <http://www.specops.com.pl/main.htm> Pamiętaj jednak, że harcerstwo ma być pozytywne, i nie jest armią.
5. Jeśli Twoja drużyna pasjonuje się survivaliem to polecamy między innymi książkę „Podręcznik survivalu”. Znajdziecie w nim wiele ciekawych informacji i pomysłów. Pamiętajcie jednak, że survival to przeżycie za wszelką cenę, także za cenę przyrody. Nie poświęcajcie jej, wtedy kiedy nie ma takiej potrzeby.

6. Zorganizujcie wielki bieg na azymut w drużynie. Niech na mecie na najlepszego czeka nagroda, najlepiej jak będzie musiał ją jeszcze odnaleźć. Jeśli azymut macie już opanowany to czas na GPS.
7. Jeśli chcecie posługiwać się GPsem to proponujemy Wam małą zabawę zwaną: Geocaching. Zasady są proste - z GPsem w dłoni i kartką z koordynantami szuka się skrzynek poukrywanych przez innych zwolenników geocachingu. Po ich znalezieniu trzeba wpisać się do książki, odebrać upominek, a na jego miejsce włożyć nagrodę dla następnego poszukiwacza. Więcej szczegółów pod: www.opencaching.pl
8. Jeśli w Twojej drużynie jest wiele osób, które lubią fabularne lub strategiczne gry planszowe to może czas zrobić jakąś zbiórkę z nimi? Z doświadczenia polecamy np. Magię i Miecz. Jeśli zaś to Wam nie wystarczy to może znajdziecie jakiegoś Mistrza Gry i zagracie w prawdziwe RPG?

Tu przestroga nasza, abyście pamiętali, że harcerstwo odznacza się pozytywnym oddziaływaniem. Mamy poznawać świat i zmieniać go na lepsze. Z tą myślą ruszajcie do każdej zbiórki!



Pomocnik Metodyczny

Realizując tą propozycję programową, czy też każdą inną, przez cały rok harcerski pamiętajcie o tym żeby zawsze stawiać przed swoimi skautami wyzwania. Niech realizują swoje próby na stopnie, niech zdobywają sprawności, realizują zadania zespołowe, projekty, zdobywają znaki służb. Form pracy z każdym pionem jest bez liku. Poniżej przypominamy o tych formach pracy z drużyną, o których nieco się zapomina, a które są o tyle ważne, że wzmacniają system zastępowy. Jak nam przecież wiadomo – system małych grup (zastępów) jest podstawą działania skautów na całym świecie ☺

Zadanie Zespołowe – realizowane przez zastępy w drużynach harcerskich. Zastęp dostaje do zrealizowania zadanie, które oczywiście musi sobie przemyśleć, zaplanować, dobrać osoby odpowiedzialne za etapy jego realizacji, wykonać. Przykładowe zadania zespołowe to: realizacja jakiejś części zbiórki, zorganizowanie zabawy w drużynie (np. andrzejki, mikołajki, urodziny drużyny, zastępu itp.), na obozie – wykonanie jakiegoś urządzenia obozowego. Zadanie zespołowe nie powinno trwać długo, czas jego realizacji to 2-3 zbiórki, także maksymalnie można określić jako miesiąc. Można zastosować kartę zadania (jak w karcie próby na sprawność czy stopień), gdzie określałoby się zastęp, jego członków, zadanie i zaplanowany przebieg, oraz osoby odpowiedzialne za dane działanie.

Przykładowo:

Zadanie: organizacja urodzin drużyny				
Lp.	Działanie	Termin	Wykonuje	Odpowiedzialny
1.	Przygotowanie programu artystycznego	Do 13.03	Ania, Magda, Kasia	Ania
2.	Przygotowanie czapeczek urodzinowych	14.03	Iza, Magda	Iza
3.	Zrobienie tortu urodzinowego	15.03	Kasia, Karolina	Kasia
4.	Przygotowanie podarunku dla drużynowego	Do 15.03	Iza, Karolina	Karolina
5.	Przeprowadzenie urodzin w drużynie	17.03	Wszyscy	Ania

Projekt – projekt jest realizowany przez zastępy starszoharcerskie. Jest podobny do zadania zespołowego, z tymże jako realizowany przez grupę starszą – staje się nieco bardziej zaawansowany. Po prostu poprzeczka jest stawiana wyżej. Ważne jest aby każdy z członków zastępu miał swoją rolę (połączenie zadań indywidualnych w ramach zadania grupowego). Przykładowe realizacje projektów to np. nabór do drużyny, film na temat drużyny lub jakiegoś problemu (np. dzielnicy). Oczywiście wykonuje się kartę projektu starszoharcerskiego. Zaś on sam powinien trwać nie krócej niż miesiąc, zaś nie dłużej niż 6 miesięcy. Projekt oznacza się na mundurze, na prawym rękawie, powyżej sprawności jako pionową kreskę na pasku materiału w kolorze drużyny naszytym na mundur (odsyłam do nowego regulaminu mundurowego). O tak:



Więcej o projekcie starszoharcerskim znajdziecie między innymi tu:

<http://www.harcerzestarsi.zhp.pl/index.php?do=standard&navi=0011,0002,0004>

Znaki Służb – realizowane przez wędrowników (także i instruktorów w wieku wędrowniczym) tak w zastępach w drużynie, jak i patrolach powołanych do zdobywania znaku służby (mogą być międzydrużynowe). Próby na znaki służb realizowane są w różnych dziedzinach, określonych przez Zasady zdobywania znaków służb. Znaki służb: Znak Służby Dziecku, Znak Służby Gospodarce, Znak Służby Kulturze, Znak Służby Nauce, Znak Służby Pamięci, Znak Służby Przyjaźni, Znak Służby Przyrodzie, Znak Służby Turystyce, Znak Służby Wspólnocie Lokalnej, Znak Służby Zdrowiu. Po zdobyciu danego znaku służby i przyznania go rozkazem, realizujący mają prawo nosić metalowy znaczek nad prawą kieszenią munduru. Więcej – w książeczce „Znaki Służb” dostępnej także w naszej hufcowej bibliotece.

Zachęcamy do poszukiwania! Im więcej pomysłów w Was – tym ciekawsza praca Waszej gromady czy drużyny!



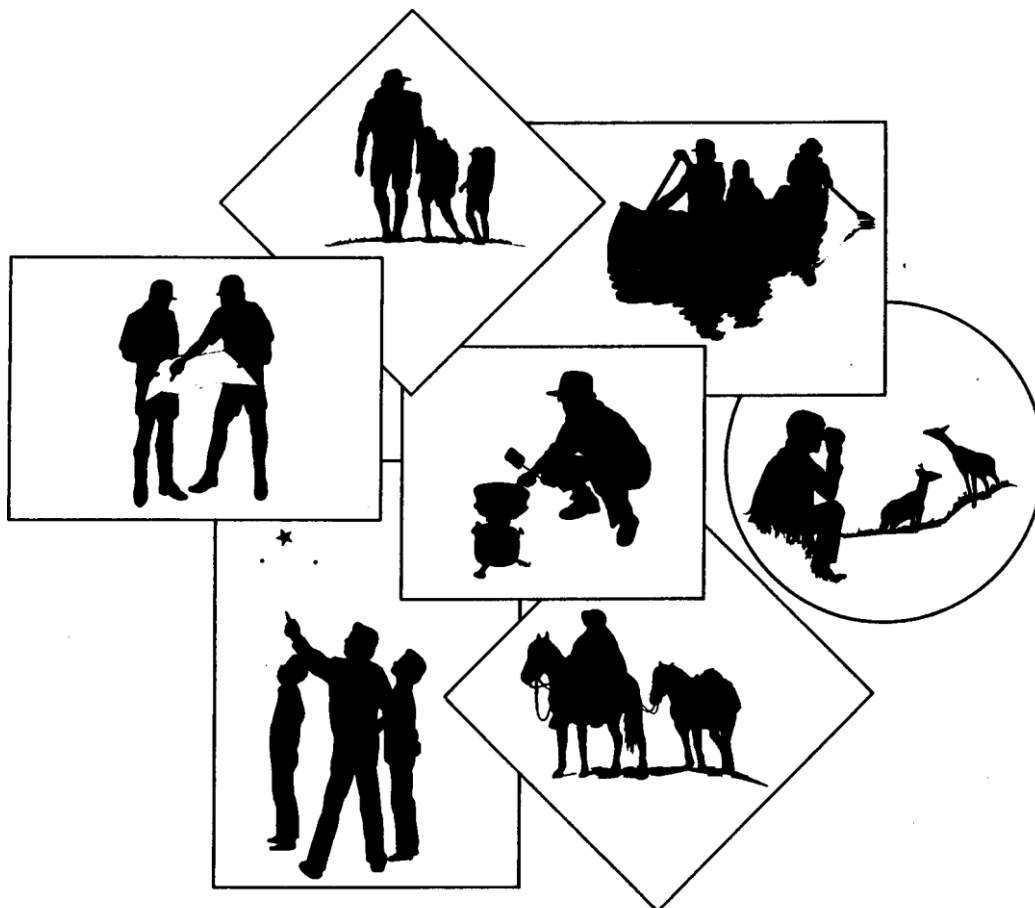
Akcje zarobkowe

Akcje zarobkowe to nie tylko hipermarkety. Każda drużyna może pozyskać fundusze na swoją działalność, natomiast poniżej prezentujemy kilka ciekawych, wybranych propozycji:

1. Silna akcja 1 %. Odpowiednio wcześniej przygotowane ulotki, które rozdane rodzicom dadzą naprawdę dużo. Warto też nawiązać jakąś współpracę z biurem rachunkowym, które za zgodą osób składających deklarację, mogłoby wpisywać nasze dane.
2. Akcje na Święta: sprzedaż kartek pocztowych (np. z Synogarlicy www.synogarlica.pl) , lub wykonanych własnoręcznie. Sprzedaż zniczy podczas Święta Zmarłych.
3. Sprzątanie wyznaczonego terenu, np. prywatnego fragmentu lasu, czy np. pola. Warto tutaj spróbować porozmawiać z różnymi osobami jak np. leśniczy. Czasem może to być także sadzenie różnych sadzonek, drzewek.
4. Pozyskanie sponsora. Najtrudniejsze zadanie chyba. Trzeba mieć coś w zamian i to coś co będzie stanowiło o tym, że sponsor z chęcią będzie chciał nam pomóc. Znamy przypadek (nasi znajomi) chłopaków, którzy objechali Azję i Europę na rowerach, dużą część sprzętu sponsorowały im firmy zajmujące się dystrybucją sprzętu rowerowego. W zamian chłopacy utworzyli stronę internetową wraz z logami sponsorów, i codziennie wrzucali filmy i zdjęcia z wyprawy, gdzie np. na zdobywym szczycie robili sobie zdjęcie z flagą sponsora.
5. Pomoc w prowadzeniu jakiś imprez sportowych (to oczywiście dla starszych), często przy różnych wydarzeniach potrzeba ludzi do obsługi, sprzątania itp.
6. Sprzedaż różnych rzeczy na festynach i jarmarkach. Takich rzeczy jak np. figurki z modeliny, gipsu, koszyki i wszystko co możemy wykonać własnymi rękoma.
7. Roznoszenie ulotek lub gazet.
8. Robienie ciekawych i niecodziennych koszulek z nadrukami, biżuterii itp. Słynną akcją w ZHP była akcja „Kolczyki na kilometry” gdzie drużyny za pomocą środków zebranych z sprzedaży własnoręcznie wykonanych kolczyków przemierzyły Hiszpanię na rowerach.

To tak w skrócie. Wypisaliśmy kilka pomysłów. Jest ich oczywiście dużo więcej. Możecie też poszukać informacji na: www.sponsoring.zhp.pl i www.forum.zhp.pl

Wymogi akcji zarobkowych: Akcje zarobkowe w hipermarketach muszą mieć na pewno: zgodę dyrektora hipermarketu, zgodę z urzędu miasta na przeprowadzanie zbiórki publicznej, oraz odpowiedniego przeprowadzania akcji (puszki powinny być zabezpieczone, każdy powinien mieć identyfikator). Inne akcje – w zależności od pomysłu, podlegają różnym przepisom. Podatku od akcji zarobkowych się nie odprowadza, natomiast każda akcja powinna być wcześniej zgłoszona w Komendzie Hufca, a później odpowiednio rozliczona.



Propozycję opracował Zespół Programowy Hufca Gdańsk-Portowa w składzie:

phm. Artur Lemański

pwd. Monika Radkiewicz

pwd. Katarzyna Russek

pwd. Beata Ptasińska

pwd. Karolina Lewandowska

pwd. Martyna Eggert

HO Bogusia Durzyńska

HO Meggy Pomorska

Kontakt: portowa.program@gmail.com