

**Śródmiejski Hufiec Harcerzy
im. Powstania Warszawskiego
Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT**

Planowanie cyklu tematycznego na podstawie regulaminu sprawności

Postawowa zasada:

Każdy cykl tematyczny i każda zbiórka zuchowa (także ta poza cyklem) jest **zabawą w coś lub kogoś**.

- Uważnie przeczytaj regulamin sprawności i komentarz metodyczny.
 - Jeżeli coś ci się w regulaminie nie podoba porozmawiaj z namiestnikiem lub komendantem hufca. Nie wolno zmieniać regulaminu według własnego widzimisię.
- Zgromadź „worek z tworzywem” czyli materiały do gawęd, gier i ćwiczeń, zbadaj możliwość zwiadu, wycieczki.
- Zerknij do 7 GZDZ i spróbuj pamiętać o nich podczas układania cyklu.
- Ustal pomysł na zabawę:
 - w co/kogo się bawimy?¹
 - kim są zuchy w zabawie?
 - kim jest drużynowy i przyboczni?
- Wymyśl obrzędy, których będziesz używał podczas tej sprawności:
 - wymyśl w jakiej formie będzie obecny na zbiórkach **regulamin sprawności**:
 - jak zostanie przedstawiony graficznie (mapa wyspy Robinsona, paszport podróżnika, legitymacja policjanta),
 - w jakiej formie zuchy poznają regulamin² (tajemniczy list, wręczenie indeksów żaka/Nawojki, zwykłe przedstawienie zadań w Kręgu Rady),
 - jak będą indywidualnie zaliczane wymagania sprawności (każdy zuch dostanie znaczek, naklejkę, kolorowy koralik za zaliczenie wymagania, każdy zuch w Kręgu Rady będzie mógł przybić pieczętkę, odcisnąć odcisk palca, postawić swój znak, pokolorować fragment obrazka)
 - dostosuj niektóre, wybrane elementy obrzędowości (np. okrzyki, piosenki, szyki, apele, ORZ i OZZ),
 - zaplanuj jednorazowe obrzędy wynikające ze zdobywanej sprawności (np. pasowanie na rycerza, Przysięga Hipokratesa),
 - wymyśl obrzęd przyznania sprawności.
- Dobierz sprawności, które zaproponujesz zuchom do zdobywania indywidualnego.
- Wymyśl formy realizacji poszczególnych wymagań sprawności. Zauważ, że:
 - większość wymagań można zrealizować na kilka sposobów,
 - wymagania należy „zaliczać” stosując **różne zuchowe formy pracy**, np. poprzez gry, ćwiczenia i w zabawie tematycznej,
 - wymagania dotyczące postawy zucha (1 punkt regulaminu sprawności) zobowiązują drużynowego do:
 - zaplanowania odpowiednich **gawęd** przybliżających zuchom pozytywne wzorce,
 - zaplanowania pracy Kręgu Rady w ten sposób aby pozwolić zuchom ocenić czy wypełniały na danej zbiórce ten punkt,

¹ możesz wymyślić fabułę cyklu (historyjkę, na której oparte będą zbiórki), ale nie na siłę:

- nie jest to niezbędne do dobrej zabawy,
- prowadzenie cyklu z fabułą jest trudne, np. nie można zamienić kolejności zbiórek,
- sens wychowawczy jest ważniejszy niż fabuła.

Śródmiejski Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodźów Zuchowych TRAKT

- umiejętnego wskazywania na powiązanie tej postawy z którymś z punktów Prawa Zucha.
 - wiedza wymaga:
 - przedstawienia, np. w gawędzie,
 - powtórzenia np. w grze, zabawie tematycznej,
 - sprawdzenia np. na ostatniej zbiórce,
 - naukę pożytecznych umiejętności trzeba rozplanować na kilka zbiórek:
 - pokazanie – np. pokaz, zwiad,
 - próbowanie – np. ćwiczenie, gra
 - wykorzystanie – np. w zabawie lub pracy pożytecznej
 - majsterka:
 - musi być dopasowana do wieku i umiejętności zuchów (np. zbroja rycerska może być złożona z mniejszej lub większej liczby elementów)
 - zwiad, wycieczka wymaga wcześniejszych przygotowań i załatwiania,
 - część wymagań można realizować w ramach zadań międzyzbiórkowych,
 - trzeba wymyślić formę wypełniania wymagań sprawności indywidualnych i zaplanować na to czas (!!!).
- Regulamin sprawności określa pewne minimum!!! Możesz zaproponować zuchom zabawy, których nie ma w regulaminie.
 - Przeczytaj wymyślone przez siebie pomysły.
 - Spróbuj podzielić je wstępnie na tematy zbiórek.
 - Ułóż tematy w logicznej kolejności.
 - Jeżeli nie masz doświadczenia w układaniu cyklu możesz posłużyć się schematem, ale nie powtarzaj nigdy identycznego schematu kolejności zbiórek w kolejnych cyklach, żeby nie było nudno.
 - Wypełnij harmonogram, układając pomysły w poszczególnych przegródkach. Pamiętaj o świętach, rocznicach – patrz w kalendarz.
 - **Do każdej zbiórki dobierz odpowiednią gawędę.** Nie zapominaj opowiadać o bohaterach, którzy wykazali się postawą opisaną w punkcie 1 regulaminu sprawności (!!!).
 - Zapewnij przemienność elementów w cyklu. Pomysły ułóż różnicując atrakcyjniejsze z mniej atrakcyjnymi, stosuj różne formy pracy.
 - Pamiętaj o zasadzie coś nowego na każdej zbiórce.

planowany termin zbiórki	temat zbiórki (w co się bawimy?)	sposób realizacji (ogólny opis, dominujące formy pracy, najważniejsze zajęcia, np. temat gawędy, nazwa ważnego ćwiczenia, sens obrzędu)	najważniejsze zadania wychowawcze i poznawcze (ważne sprawy do podkreślenia, realizowane punkty regulaminu sprawności, wprowadzenie sprawności indywidualnych)	zadanie międzyzbiórkowe	uwagi (o czym trzeba pamiętać na zbiórce?, potrzebne przedmioty, co trzeba załatwić przed zbiórką?, kto tego dopilnuje?, itp.)
nazwa cyklu tematycznego					

- Przeanalizuj wyniki swojej pracy.
 - Czy będzie fajnie?
 - Czy zuchy poznają regulamin?

**Śródmiejski Hufiec Harcerzy
im. Powstania Warszawskiego
Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT**

- Czy w harmonogramie znalazły się pomysły na realizację wszystkich wymagań sprawności?
- Czy gawędy i zadania stawiane przed zuchami dążą do wyjaśnienia i uświadomienia znaczenia 1 punktu regulaminu sprawności?
- Czy jest wystarczająco dużo czasu na sprawności zdobywane indywidualnie?
- Czy jest logiczny ciąg, przemienność elementów, coś nowego na każdej zbiórce?
- Czy spełnione zostanie 7 GZDZ?
- Czy jest czas na ostatni Krąg Rady decydujący o przyznaniu sprawności i obrzęd wręczania?