

STOWARZYSZENIE HARCERSKIE

SKRYPT Kursu Wodzów Zuchowych „TRAKT”

hm. Katarzyna Nowak HR

2004-2006



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



SPIS TREŚCI

Aby założyć gromadę zuchową	4
Nabór	5
Zbiórki pierwszego miesiąca	7
Współpraca ze szkołą	8
Zebranie rodziców	9
Zbiórki z rodzicami	10
Finanse gromady	11
Przyboczny	14
Metoda harcerska w gromadzie zuchowej	16
Zasady bezpieczeństwa	17
Krąg Rady	18
Prawo Zucha	19
Praca z Prawem Zucha	20
Nagrody i kary	21
Siedem głównych zadań drużynowego zuchów	22
Uczyć się bawić z zuchami	23
Pomagać im poznawać prawdziwy świat	24
Pomagać im poznawać prawdę o ludziach	25
Pomagać naśladować wartościowych ludzi i wpajać dobre przyzwyczajenia	26
Uczyć odnajdować radość w pożytecznym działaniu	27
Uczyć pracować razem	28
Uczyć żyć dla dobra ojczyzny	29
Zuchowe formy pracy	30
Obrzędowość gromady zuchowej	31
Gawęda	32
Zabawa tematyczna	33
Gry i ćwiczenia	34
Pożyteczne prace	35
Majsterkowanie	36
Piosenki i pąsy	37
Zuchowy teatr	39
Teatr samorodny	39
Wielki teatr zuchowy	40
Cele stosowania form teatralnych	41
Zwiad	42
Pożyteczne umiejętności	43
Zasady dobrej zbiórki	44
Zasada logicznego ciągu	45
Zasada tempa zbiórki	46
Zasada przemienności elementów	47
Zasada czterech stałych elementów	48
Zasada czegoś nowego na każdej zbiórce	49
Zasada samodzielności i inicjatywy zuchów	50
Zasada podziału pracy między drużynowego i przybocznych	51
Zasada drużynowy też się bawi	52
Cykl tematyczny (sprawnościowy)	53



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



Schemat cyklu – przykład	54
Planowanie cyklu tematycznego na podstawie regulaminu sprawności	55
Tworzywo	58
Grupy sprawności	60
Indywidualne zdobywanie sprawności	61
Rodzaje zuchowych zbiórek	
Wycieczka	62
Kominiek	62
Plan pracy	63
Kolonia	67
Plan pracy kolonii	75
Śpiewniczek zuchowy	79



ABY ZAŁOŻYĆ GROMADĘ ZUCHOWĄ NALEŻY:

1. Zgłosić do namiestnika zuchowego chęć założenia gromady.
2. Uzyskać zgodę komendanta hufca.
3. Znaleźć przybocznego.
4. Wybrać opiekuna gromady (mianowanego instruktora).
5. Uzgodnić teren działania i numer gromady.
6. Uzyskać zgodę dyrekcji szkoły, w której ma działać gromada.
7. Złożyć pisemne zobowiązanie do prowadzenia gromady.
8. Zatwierdzić projekt nazwy i obrzędowości gromady oraz plan pracy okresu próbnego (3 miesiące).

WYMAGANIA ZAKOŃCZENIA OKRESU PRÓBNEGO DLA GROMAD ZUCHOWYCH

1. Gromada działa co najmniej trzy miesiące, w tym czasie został zrealizowany plan pracy okresu próbnego (w tym: cykl zbiórek pierwszego miesiąca zapoznający zuchy z Prawem Zucha i zwyczajami gromady).
2. Drużynowy ma co najmniej otwarty patent drużynowego.
3. Zostały złożone w hufcu dokumenty rejestracyjne.
4. Gromada ma zatwierdzony roczny plan pracy.
5. Gromada liczy co najmniej 12 zuchów i jest podzielona na szóstki.
6. Została założona książka pracy i kronika gromady.
7. Rodzice większości zuchów podpisali deklarację członkowską SH.
8. Gromada posiada totem.

Po spełnieniu powyższych wymagań komendant hufca zamyka gromadzie okres próbny, ogłaszając to w rozkazie, nadając jej numer, nazwę i mianując drużynowego.

Komendant hufca może odmówić rejestracji gromady, gdy działa ona w sprzeczności z metodą harcerską.

Jeżeli wymagania okresu próbnego nie zostaną spełnione w wyznaczonym terminie, można termin przesunąć, w porozumieniu z namiestnikiem zuchowym i za zgodą komendanta hufca.

Podobne zasady obowiązują gromady, które chcą wznowić działalność po przerwie lub po wyrejestrowaniu na skutek nie spełniania powyższych wymagań.



NABÓR I ZBIÓRKI PIERWSZEGO MIESIĄCA

„Wśród zuchowych instruktorów istnieje przekonanie, że sposób założenia gromady decyduje o jej pracy w przyszłości”

M. Wardęcki

NABÓR

Nabór wolno przeprowadzić dopiero wtedy gdy komendant hufca udzielił zgodę na prowadzenie gromady w danym roku.

Kiedy jest potrzebny

- Gdy zakładamy nową gromadę.
- Gdy w gromadzie jest zbyt mało zuchów. Idealna gromada zuchowa liczy około 24 zuchów, absolutne minimum to dwie szóstki czyli zuchów 12.

Termin

W zasadzie dowolny, ale:

- musi być uzgodniony z komendą hufca i komendantem szczepu,
- warto uzgodnić z innymi drużynowymi ze swojego środowiska,
- ponieważ większość zuchów zapisuje się na zajęcia pozalekcyjne na początku semestru to trzeba wybrać termin na początku września lub zaraz po feriach zimowych,
- nigdy nie ustalać terminu, jeżeli w przeciągu kilku dni nie jesteś w stanie przeprowadzić pierwszej zbiórki,
- nabór musi się odbyć co najmniej jeden dzień przed planowaną pierwszą zbiórką (zuchy muszą zdążyć zapytać rodziców o zgodę na przyjście na zbiórkę),
- pierwsza zbiórka powinna się odbyć w tym samym dniu tygodnia i o tej samej godzinie co normalne zbiórki.

Kogo zapraszać

Zuchem może zostać chłopak, który chodzi do I-IV klasy. Nabory w klasie I lepiej prowadzić w drugim półroczu, kiedy chłopcy przyzwyczajają się już do nowej sytuacji w szkole.

Informacje do przekazania podczas naboru

- Kto chce być zuchem może przyjść na zbiórkę,
- Zbiórka odbędzie się: data, czas, miejsce, godzina zakończenia,
- Imię, nazwisko i telefon drużynowego.

Nabór szerokim frontem czy zaczn

Na zbiórkę można zaprosić wszystkich chłopców ze wszystkich klas, ale wtedy może się ich zgłosić zbyt wielu. Przy zakładaniu nowej gromady jedną z metod jest zaproszenie w tajemnicy przed innymi tylko najfajniejszych i najdzielniejszych chłopców, wybranych przy pomocy własnych obserwacji, którzy będą stanowić „zaczn” nowej gromady. Dopiero po kilku zbiórkach zaproszą oni pozostałych chętnych. Jest to sytuacja korzystniejsza z wychowawczego punktu widzenia.



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



Akcja nabór

- Musi pobudzać ciekawość (co będzie na tej zbiórce?).
- Musi wprowadzać element „wspólnej tajemnicy” kadry i zuchów.
- Musi podkreślać wysokie wymagania jakie stawia się przyszłym zuchom (nie każdy może być zuchem, tylko ten kto jest dzielny, przejdzie próby...).

Formy naboru

- Ogłoszenie

Jest to forma najprostsza, ale i najmniej skuteczna. Powinna być stosowana jako uzupełnienie innych form.

Plakat powinien być duży i czytelny, sprawdzony pod względem ortograficznym i stylistycznym.

Miejsce wieszania ogłoszeń należy uzgodnić z dyrekcją szkoły.

- Zaproszenia na zbiórkę

Forma dobra dla zuchów, które umieją już czytać. Bardzo ważna jest forma graficzna i obrzędowy sposób sformułowania tekstu. List może mieć „tajemniczy” charakter, np. część mniej istotnej informacji można zaszyfrować. Nie szyfruj jednak daty i miejsca spotkania.

np. Nic nikomu nie mów. Kopertę otwórz dopiero w domu. Tajemnica.

Czy chcesz poznać tajemnicę zuchów? Przyjdź jutro o 12.05 pod wielki dąb koło remizy. Będzie tam stał harcerz z czerwonym kwiatem w ręce. Podejdź do niego i powiedz cicho „Jucz!”. On powie, co dalej. Nikomu oprócz rodziców nic nie mów – tajemnica.

Strażnik Wielkiej Tajemnicy

Ważny jest też sposób doręczenia listów, np. mogą je doręczać wybrani chłopcy z „zaczynu”, zuchy z gromady albo umundurowani harcerze na przerwie, na lekcji, można je wysłać pocztą.

- Nabór w formie mini-zbiórki

Przygotowuje się tak jak prawdziwą zbiórkę zuchową, tylko krótszą i pełną tajemniczości, prób i sprawdzianów dzielności. Forma najlepsza i najbardziej skuteczna. Dobrze jest jeżeli jest tematycznie i logicznie powiązana z obrzędowością gromady i zbiórkami pierwszego miesiąca.

Można przeprowadzić:

- na podwórku,
- na przerwie,
- na lekcji,
- w świetlicy.

Nabór w szkole trzeba wcześniej uzgodnić z nauczycielami i dyrektorem szkoły.

- Zebranie rodziców

Przed lub zaraz po naborze powinno odbyć się zebranie rodziców. Można też wziąć udział w zebraniu szkolnym.



ZBIÓRKI PIERWSZEGO MIESIĄCA

Kiedy są potrzebne

- Gdy zakładamy nową gromadę.
- Gdy po naborze zmienia się ponad połowa zuchów w gromadzie.

Czas

- Zaraz po naborze czyli zwykle we wrześniu.

Cele

- Zapoznanie z Prawem Zucha:
 - Wyjaśnienie sensu i treści Prawa, rozszerzenie wiedzy zuchów o pojęciach takich jak dzielność, ojczyzna (gawędy, teatryki),
 - Emocjonalne związanie z Prawem (próby i obrzędy),
 - Zapamiętanie tekstu Prawa i Obietnicy, symboliki Znaczka Zucha (ćwiczenia, gry, szyfry, zdobnictwo w harcówce – tabliczki z tekstem Prawa i Obietnicy, Znaczkiem Zucha).
- Zapoznanie ze zwyczajami gromady, w tym koniecznie:
 - obrzędem rozpoczęcia zbiórki,
 - sprawdzaniem obecności,
 - zawołaniem „Czuj!”,
 - apelem i zuchowym meldowaniem,
 - hymnem „Mundur, chusta,...”,
 - zasadami w Kręgu Rady, punktacją,
 - zrobienie lub zdobycie totemu,
 - zasadami wypełniania kroniki,
 - obrzędem zakończenia zbiórki.
- Umundurowanie zuchów:
 - wręczenie informacji dla rodziców ze szczegółową informacją o elementach munduru i adresach składnic harcerskich.
- Zdyscyplinowanie zuchów:
 - wprowadzenie sygnałów dyscyplinujących (znaki baczność, spocznij, krąg, szereg, siadamy, wstajemy, zbiórka szóstkami, zbiórka parami przede mną),
 - wprowadzenie szyków zuchowych i zuchowego maszerowania.
- Przeprowadzenie podziału na szóstki:
 - od razu wprowadź podział na szóstki, potem ewentualnie go zmodyfikujesz,
 - obserwuj zuchy, zrób socjogram,
 - powierzaj funkcje tymczasowych szóstkowych wybranym zuchom,
 - na koniec dopiero uroczycie mianuj szóstkowych i wręcz im krokiewki.

Sposób realizacji

- Kluczowa sprawa – początki zuchowania powinna otaczać aura tajemniczości – tajemne spotkania, szyfry i próby,
- Najlepiej na kolejnych zbiórkach wprowadzać kolejne punkty Prawa Zucha (najlepsza kolejność 2,3,4,5,6,1),
- Zbiórki są zabawą „w coś lub kogoś”,
- Cykl kończy:
 - W przypadku nowej gromady - obrzęd założenia i nadania nazwy gromadzie,
 - Obrzęd przyjęcia zuchów do gromady (wręczenie chusty),
 - zuch po mniej więcej 6 zbiórkach powinien dostać chustę, wystarczy, że ma kompletny mundur, przychodzi regularnie na zbiórki, a punktacja w Kręgu Rady wskazuje, że nie ma rażących zastrzeżeń co do jego chęci zostania zuchem,
 - Obietnica zuchowa
 - Po około trzech-sześciu miesiącach od pierwszej zbiórki.



WSPÓŁPRACA ZE SZKOŁĄ

„Jednym z najgorszych grzechów przeciwko prawdziwemu zuchowaniu jest zbieranie się gromady w klasie szkolnej!”
A. Kamiński

Gromada zuchowa pomaga w realizowaniu zadań wychowawczych i edukacyjnych szkoły, ale nie jest to jej podstawowe zadanie. Gromada jest czymś zupełnie innym niż szkoła:

- Nie jest zadaniem gromady skupianie wyłącznie dobrych uczniów i grzecznych chłopców.
- Normalną częścią metodyki zuchowej jest to, że chłopcy krzyczą i biegają.
- Zuchy nie śpiewają szkolnych piosenek.
- Zuchowe gry i ćwiczenia to nie lekcja wychowania fizycznego.
- Gawęda to nie czytanka.

Działalność gromady jest skupiona na terenie pozaszkolnym i zagospodarowuje wychowawczo tę aktywność dzieci do której szkoła nie sięga i nie ma dostępu – środowisko rówieśnicze i swobodną zabawę.

Co powinniśmy robić

- Zdobywać zaufanie dyrekcji, nauczycieli, dozorców, woźnych i ochroniarzy:
 - dobrze prowadzić gromadę,
 - zawsze być uprzejmym i spokojnym, nawet gdy pracownicy szkoły są niemili,
 - przedstawić się wszystkim na początku roku,
 - na początku roku poprosić komendanta hufca o pismo do dyrekcji szkoły,
 - na początku roku, wraz z opiekunem gromady, odwiedzić dyrektora szkoły,
 - udostępnić dyrekcji plan pracy,
 - zawsze zapowiadać zbiórki z wyprzedzeniem, przedstawić harmonogram zbiórek, godziny ich rozpoczęcia i zakończenia,
 - sprzątać po zbiórce.
- Utrzymywać stały kontakt:
 - starać się zamienić kilka słów z wychowawcami klas początkowych, przynajmniej na początku roku,
 - czasami brać udział w zebraniach szkolnych.
- Tłumaczyć i pokazywać naszą pracę:
 - przedstawiać im ulotki o działalności i akcjach SH,
 - czasem zapraszać na pokazowe zbiórki,
 - zapraszać na zbiórki szerepu.
- Korzystać z ich pomocy:
 - we współpracy z innymi instruktorami zabiegać o udostępnienie harcówki,
 - prosić o udostępnienie sali, stołówki, sali gimnastycznej, pracowni komputerowej, itp.,
 - prosić o udostępnienie rekwizytów lub materiałów, np. z pracowni biologicznej, chemicznej, technicznej, sprzętu sportowego.
- Pomagać im:
 - zwracać im uwagę na problemy zuchów, także problemy szkolne, w razie potrzeby skierować do pedagoga szkolnego, wychowawcy klasy, psychologa,
 - dopasować tematykę niektórych ziórek do programu szkolnego, np. gdy zuchy uczą się o początkach historii Polski my zdobywamy Bolkowego Woja lub Słowianina, gdy zuchy uczą się liczyć – my zdobywamy Sprzedawcę lub Grosika
- W razie problemów skontaktować się z opiekunem gromady lub komendą hufca.



ZEBRANIE RODZICÓW

- Zebranie możesz zorganizować sam lub z pomocą komendanta szczepu i ew. innych drużynowych ze swojego środowiska.
- Jeżeli nie jesteś pełnoletni i nie jesteś mianowanym instruktorem SH to w zebraniu musi wziąć udział opiekun gromady.
- Nawet jeżeli nie jesteś głównym organizatorem zebrania, np. przed kolonią, powinieneś w nim wziąć udział.
- Przyboczni też mają obowiązek wziąć udział w zebraniu.
- Na zebraniu musicie być w kompletnym, reprezentacyjnym mundurze. Dobrze jest zrezygnować z kontrowersyjnych fryzur, kolczyków itp.

Kiedy organizować zebranie:

- Przed lub po naborze,
- Przed zimowiskiem lub kolonią,
- Z innych ważnych przyczyn, np. jeżeli chcesz zorganizować wyjazd z nocowaniem.

Co przygotować:

- Zorganizuj salę. W miarę możliwości ustaw salę tak, żeby wszyscy siedzieli przy stołach twarzami do siebie (np. w prostokąt, w podkowę).
- Ustal termin i godzinę (raczej w tygodniu, w weekend nikt nie przyjdzie, nie wcześniej niż 17:30 – rodzice pracują!). Uzgodnij termin z opiekunem, przybocznymi oraz innymi zaproszonymi instruktorami.
- Przygotuj tekst ogłoszenia i pisemne zaproszenia. Projekt pokaż komuś do sprawdzenia, żeby wyeliminować błędy stylistyczne i ortograficzne.
- Ogłoszenie powieś w widocznym miejscu. Zaproszenia wyślij lub wręcz po zbiórce. Wręczanie za pośrednictwem zuchów bywa ryzykowne.
- Zadzwoń do osób z którymi nie udało ci się spotkać. Nie dzwoń przed 10:00 rano i po 21:00.
- Przygotuj plan zebrania.
- Przygotuj notatki z których będziesz korzystał. Nie musisz mówić z pamięci.
- Przygotuj w odpowiedniej liczbie egzemplarzy materiały, które będziesz rozdawał (ulotki, informacje).

Przykładowy przebieg zebrania przed lub po naborze:

- Przywitanie.
- Przedstawienie się drużynowego i przybocznych.

Imię, nazwisko, wiek, miejsce pracy, nazwa szkoły, do której chodzi, posiadane patenty, stopnie, ile lat należy do harcerstwa, kilka słów o doświadczeniu w pracy z zuchami (np. skończyłem Kurs Wodzów Zuchowych, odbyłem staż w gromadzie..., byłem przybocznym na kolonii) lub harcerzami (wcześniej przez rok prowadziłem zastęp harcerski).

- Przedstawienie celu zebrania.

Planujemy przeprowadzenie naboru do X Gromady Zuchowej i chcemy zaprezentować Państwu działalność naszej gromady.

- Krótka informacja o zuchach w SH

Zuch to najmłodszy członek Stowarzyszenia Harcerskiego. Istotą pracy z zuchami jest wychowanie przez zabawę. Zuch należy do gromady zuchowej. Gromada spotyka się raz w tygodniu na zbiórce, razem jeździ na wycieczki, rajdy i kolonie.

Rozdanie pisemnej, bardziej szczegółowej informacji o zuchach w SH.



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



- Czym jest SH?

Stowarzyszenie Harcerskie jest organizacją harcerską działającą od 1996 roku. Nasze drużyny harcerskie i gromady zuchowe działają na terenie Warszawy, Warki i Pruszkowa. Skupione są w 2 hufcach - Hufcu Harcerzy SAD im. Powstania Warszawskiego oraz Hufcu Harcerzy im. Powstania Warszawskiego. Swoją działalność opieramy na wartościach zawartych w Prawie i Przyrzeczeniu Harcerskim. Obowiązkiem wszystkich członków Stowarzyszenia Harcerskiego jest pełnienie służby Polsce i bliźnim oraz, w zależności od indywidualnych przekonań, służba Bogu lub uniwersalnym wartościom - Prawdzie i Sprawiedliwości. W czasie zbiórek, biwaków, zimowisk, kolonii zuchowych i obozów harcerskich młodzi ludzie poznają harcerski system wartości i uczą się zgodnie z nim postępować.

Rozdanie pisemnej bardziej szczegółowej informacji o SH.

- Podanie terminów zbiórek

Godzina rozpoczęcia i zakończenia. Dokładne miejsce spotkania. Czas zbiórki lepiej ustalić tak aby kończyła się około 10 minut przed przybyciem rodziców.

Wręczenie informacji pisemnych.

- Omówienie munduru zuchowego i ekwipunku na zbiórki

Informacja o tym, że zuchy powinny przychodzić na zbiórki w mundurach. Wręczenie informacji pisemnej o elementach munduru i adresach składnic harcerskich. Można pokazać rzeczywisty mundur. Wyjaśnienia dotyczące odpowiednich butów, kurtek i spodni na zimę.

Informacja o terminie skompletowania munduru. Informacja o sposobie prania munduru (odpruwanie naszywek).

Trzeba zwrócić rodzicom uwagę, że zbiórki często mają charakter ruchowy i że chłopcy mogą się zabrudzić.

- Informacja o dobrowolnych składkach

Podczas zbiórek gromady wykorzystujemy liczne rekwizyty, sprzęt i materiały takie jak np. kredki, farby, papier, piłki. Część z nich jest finansowana przez Stowarzyszenie Harcerskie ze środków własnych. Jednak nie na wszystko starcza i byłibyśmy wdzięczni za wpłacanie miesięcznie 2 zł na działalność gromady. Pieniądze te są wpisywane do ewidencji składek i rozliczane zgodnie z zasadami obowiązującymi w SH.

Należy być przygotowanym do zebrania składek od razu.

- Odpowiedzi na pytania rodziców

Jeżeli nie znamy odpowiedzi mówimy „Niestety w tej chwili nie potrafię odpowiedzieć na to pytanie.

Postaram się zdobyć informację i przekazać po najbliższej zbiórce gromady.”.

- Podziękowanie rodzicom za przybycie

- Pożegnanie

UWAGA! Informacje pisemne można też udostępnić od razu na początku zebrania, ale wtedy część rodziców nie słucha tylko czyta materiały. Lepiej rozdać wszystko w trakcie zebrania.

ZBIÓRKI Z RODZICAMI

- Służą zdobywaniu zaufania,
- Integrują zuchy, kadrę i rodziców.

Zaplanuj mniej więcej jedną wspólną zbiórkę w półroczu.

Przykładowe tematy:

- Andrzejkowy Wieczór,
- Zuchowa Wigilia,
- Dzień Babci, Dziadka, Mamy, Taty,
- Przedstawienie Zuchowe,
- Turniej Pokoleń,
- Topienie Marzanny,
- Rajdy, np. Pożegnanie Lata, Mikołajkowy.



FINANSE GROMADY

Źródła wpływów

- składki członkowskie,
- pieniądze zebrane od zuchów na specjalne okazje,
- akcje zarobkowe,
- sponsorzy,
- pieniądze szczepu i hufca,
- dotacje,
- wpłaty 1% podatku na rzecz organizacji pożytku publicznego.

Składki członkowskie

Uczą obowiązkowości, systematyczności, planowania, dobrego gospodarowania i oszczędności zarówno zuchy jak i drużynowego.

- Każdy harcerz i instruktor w SH musi płacić składki członkowskie.
- Składki zuchowe są dobrowolne, ale należy zachęcać zuchy do ich płacenia.
- Optymalną stawką składek zuchowych jest **2 zł za zucha za miesiąc**.
- Należy je zbierać systematycznie co miesiąc. Składki za grudzień można zebrać w listopadzie lub styczniu, składki za lipiec i sierpień – w czerwcu.
- Należy być zawsze przygotowanym do zebrania składek od razu gdy zuch zgłosi się z pieniędzmi.
- Dobrze jest wprowadzić własne zwyczaje i obrzędy podczas zbierania składek, np. wydawanie potwierdzenia wpłaty (obrzędowa pieczęć, naklejka), skarbonkę do której wrzucane są pieniądze.
- Pieniądze są wpisywane do ewidencji składek w książce pracy.

Lp.	data	imię i nazwisko zucha	kwota

- Po odebraniu wszystkich składek zaznacza się stan wpłaconych składek w tabeli w książce pracy.

imię i nazwisko zucha	IX	X	XI	XII	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII

- Raz na jakiś czas podsumowane składki należy przyjąć do kasy gromady na druku KP i wpisać do książki finansowej gromady.
- Gromada wykorzystuje składki na własne potrzeby, nie trzeba ich wpłacać do kasy SH.
- Funkcję skarbnika gromady może pełnić przyboczny.

Pieniądze zebrane od zuchów na specjalne okazje

- Dodatkowe pieniądze od zuchów można zbierać tylko z okazji specjalnych zbiórek (wycieczki, wejścia do muzeów i innych ciekawych obiektów, bilety do teatru, bilety autobusowe).
- Należy brać pod uwagę sytuację finansową rodziców zuchów i zawsze starać się najpierw zorganizować pieniądze z innych źródeł.
- Pieniądze należy przyjąć do kasy gromady na druku KP i wpisać do książki finansowej gromady.



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



Akcja zarobkowa

Zaplanowana zbiórka lub cykl zbiórek, której celem jest zdobycie pieniędzy na działalność gromady.

- Akcja musi mieć określony cel wychowawczy, nie może służyć tylko zarabianiu pieniędzy.
- Przy organizowaniu akcji zarobkowej należy kierować się zasadami takimi jak przy organizowaniu pracy pożytecznej, z tym, że celem nie jest pomoc innym tylko pomoc gromadzie.
- Zuch musi wziąć udział w akcji zarobkowej żeby stać się zuchem gospodarnym (zdobyć trzecią gwiazdkę).
- Dobrze jest organizować akcję we współpracy z innymi gromadami, drużynami harcerskimi, szczepem.
- Każda akcja zarobkowa musi zostać zgłoszona do Skarbnika SH.
- Forma akcji zarobkowej musi być zgodna z celami działania SH:
 - nie może polegać na żebraniu, nie zbieramy nigdy pieniędzy za nic!
 - nie może polegać na reklamowaniu produktów lub producentów, których działalność kłóci się z harcerskim systemem wartości,
 - nie wolno roznosić ulotek partii politycznych, rozklejać plakatów wyborczych.
- Przykłady akcji odpowiednich dla zuchów:
 - sprzedaż produktów zrobionych przez zuchy lub kupionych w hurtowni (np. ozdób choinkowych, pisanek, ciasteczek, kartek świątecznych, zniczy),
 - organizacja płatnej imprezy np. teatryku, balu karnawałowego, Dnia Dziecka
 - kolportaż prasy (zwł. okolicznościowej),
 - kolportaż ulotek, rozklejanie plakatów.

Pieniądze szczepu i hufca

- Szczepy i hufce w SH dysponują niekiedy pewną pulą pieniędzy dla gromad.
- Można się po nie zgłosić do komendantów.

Dotacje

- Różnego rodzaju instytucje publiczne np. urząd miasta czy ministerstwa mogą udzielać dotacji celowych na rzecz SH.
- SH często takie dotacje otrzymuje.
- Jeżeli chce się z nich skorzystać należy zgłosić się do komendanta hufca i wypytać o dostępne w danej chwili dotacje.
- Dotacje mają bardzo ściśle określone i rygorystycznie przestrzegane zasady wydawania pieniędzy, dokumentowania wydatków i terminów rozliczeń.
- Zawsze należy dokładnie się dowiedzieć:
 - na jakie cele można wydawać pieniądze,
 - jakie dokumenty są akceptowane jako potwierdzenie wydatków,
 - jak opisać rachunki,
 - do kiedy wolno wydawać pieniądze i kiedy upływa termin rozliczenia.

Sponsorzy

- Gromada może poszukiwać sponsorów, którzy:
 - mogą nieodpłatnie dostarczać dary rzeczowe (np. długopisy, drobne upominki reklamowe, koszulki firmowe), wypożyczyć sprzęt nagłaśniający, wynająć salę, zapewnić transport,
 - mogą wpłacać pieniądze jako darowiznę na konto SH z zaznaczeniem, że jest to wpłata „na rzecz gromady X”.



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



- O szczegółowe zasady przyjmowania darowizn należy zawsze zapytać Skarbnika SH.

Wpłaty 1% podatku na rzecz organizacji pożytku publicznego

- Każdy, rozliczając swoje dochody za rok poprzedni, może przekazać 1% swojego podatku na rzecz organizacji pożytku publicznego.
- W interesie gromady jest prowadzenie możliwie szerokiej akcji informacyjnej na ten temat wśród rodziców i przyjaciół gromady.
- Gromada zuchowa może korzystać z pieniędzy z tego źródła, jeżeli na wpłatach będzie zaznaczone, że jest to wpłata „na rzecz gromady X”.
- Pieniądze z tego źródła są gromadzone na specjalnym koncie, do którego dostęp można uzyskać zgłaszając się do Skarbnika SH.

Wydatki

- Za pieniądze gromady odpowiada drużynowy.
- Pieniądze gromady przechowujemy w bezpieczny sposób, trzymamy oddzielnie od własnych.
- Pieniądze wolno wydawać na działalność zgodną z celami działania SH.
- Pieniądze przeznacza się na:
 - materiały (np. artykuły papiernicze, surowiec do majsterek, znaczki sprawności, rekwizyty do zabawy),
 - wyżywienie na wycieczkach,
 - bilety wstępu,
 - przejazdy,
 - ubezpieczenie wycieczek,
 - opłaty pocztowe,
 - drobny sprzęt o wartości poniżej 50 zł za sztukę (np. sportowy), który powinien być spisywany w zeszycie sprzętu drobnego,
 - sprzęt trwały o wartości powyżej 50 zł za sztukę (np. sprzęt pionierski, namioty, magnetofon), który powinien być wpisany do książki inwentarzowej,
- Zakupy sprzętu trwałego muszą być wcześniej uzgodnione ze Skarbnikiem SH.

Sposób rozliczania wydatków

- Każdy wydatek musi być udokumentowany fakturą VAT i opisany.
- Faktura powinna być wystawiona zawsze na:

STOWARZYSZENIE HARCERSKIE
ul. Hoża 57, 00-681 Warszawa
NIP 526-17-06-256
- Faktura powinna zawierać: dane odbiorcy, dane wystawiającego, tekst „zapłacono”, datę, numer, podpis. Nie może być błędów rachunkowych i skreśleń.
- Fakturę należy opisać na odwrocie (np. „Materiały zużyto do...”, „Jedzenie spożyto w czasie wycieczki...”, „Książki rozdano zuchom jako nagrody...”) i podpisać.
- Każdy wydatek z pieniędzy gromady (składki, wpłaty zuchów, akcje zarobkowe) musi być wpisany do książki finansowej gromady. Kolejne faktury numerujemy, wpinamy do skoroszytu i wpisujemy pod tymi numerami do książki finansowej.
- Po książkę finansową należy się zgłosić do hufca.
- **Wydatki z pieniędzy szczepu, hufca lub z dotacji rozliczamy fakturami z osobą, od której dostaliśmy pieniądze (zaliczkę), tych rachunków nie wpisujemy do książki finansowej gromady.**



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



PRZYBOCZNY

- Prawa ręka drużynowego, jego pomocnik, zastępca i następca.
- W każdej gromadzie powinien być przynajmniej jeden. A najlepiej jeżeli jest ich dwóch – starszy i młodszy.
- Przybocznych należy dobierać tak, aby w ciągu dwóch lat pracy mogli przejąć gromadę lub założyć nową. Dlatego też stały przyboczny nie powinien mieć mniej niż 14 lat.
- Kandydat na przybocznego musi mieć przynajmniej otwartą próbę na stopień wywiadowcy.

Kiedy i jak znaleźć przybocznego

- Najlepiej – jeszcze przed założeniem gromady.
- Poszukaj wśród kolegów z drużyny. Zwróć się o pomoc do drużynowego harcerskiego, komendanta szczepu lub hufca. Przedstaw im swoje potrzeby. Najlepiej poprosić o co najmniej dwóch kandydatów do wyboru.
- Poproś o kontakt z kandydatem. Nie można przybocznych wyznaczać, zmuszać, trzeba ich zachęcić do pracy w gromadzie. Porozmawiaj z kandydatem i jeżeli dobrze go ocenisz - zaproponuj współpracę. Daj mu czas do namysłu.
- Możesz zaproponować okres próbny, podczas którego sprawdzicie czy razem wam się dobrze pracuje.
- Kiedy się zgodzi – zaproś na zbiórkę, od razu powierzając mu jakieś zadanie.
- Po okresie próbnym oceń jego pracę. Jeżeli nie sprawdził się (np. nie przychodził na zbiórki lub przychodził nieprzygotowany, źle zwracał się do zuchów, lekcewał Twoje polecenia, są wątpliwości co do jego postawy harcerskiej) – możesz z niego zrezygnować i poszukać nowego.
- Jeżeli jesteś zadowolony - zadbaj o oficjalne mianowanie rozkazem i wręczenie sznura.

Jak go zatrzymać w gromadzie i stwarzać warunki do rozwoju:

- Przyboczny musi czuć się potrzebny.
 - Nie może być beczynnym obserwatorem zbiórki.
 - Nie może wykonywać tylko poleceń typu „przynieś, podaj, pozamiataj”.
 - Powierzaj mu coraz trudniejsze zadania.
 - Nie można mu dawać tylko zadań, które przygotowuje poza zbiórką (typu załatwić coś, przynieść materiały). Przyboczny musi mieć bezpośredni kontakt z zuchami.
 - Od początku dawaj mu do poprowadzenia pewne, coraz dłuższe i bardziej skomplikowane elementy zbiórki.
 - Powierzaj mu rolę w zabawie.
 - Stosuj zasadę podziału pracy między drużynowego i przybocznych (patrz – ZDZ).
 - Zawsze po zbiórce wspólnie z przybocznym rezerwujcie czas na rozmowę i planowanie.
 - Zabieraj przybocznego na wszystkie wycieczki, zimowisko i kolonię zuchową.
- Przyboczny musi czuć się ważny.
 - Ważny zarówno gromadzie, jak i swojej drużynie harcerskiej.
 - W żadnej istotnej sprawie drużynowy nie podejmuje decyzji bez narady z przybocznym.
 - Plan pracy, plan zbiórki, wycieczki, cyklu sprawnościowego trzeba przygotowywać razem z przybocznym.
 - Rozmawiaj z drużynowym harcerskim, komendantem szczepu i hufca o zasługach swojego przybocznego. Zadbaj o mianowania, pochwały, nagrody wręczane przy drużynie/szczepie/hufcu.
 - Zapraszaj przybocznego na kadrowe odprawy, zbiórki, kręgi i wycieczki, na które nie wszyscy mają wstęp. Zapewnij mu miejsce w Radzie Szczepu.
- Przyboczny musi się czuć dobrze w gromadzie.
 - Staraj się zostać przyjacielem swojego przybocznego.



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodźów Zuchowych TRAKT



- Jeżeli to możliwe przyjmuj do gromady dwóch przybocznych, między którymi jest niewielka różnica wieku.
- Stawiaj wymagania, ale raczej nie karaj i nie praw kazań - pomagaj w naprawieniu błędów, wspólnie oceniacie jego pracę, chwal za nawet drobne osiągnięcia.
- Nie rzucaj go na głęboką wodę, np. nie każ prowadzić samodzielnie całej zbiórki po dwóch tygodniach obecności w gromadzie. Jeżeli robi coś po raz pierwszy – pomóż mu w przygotowaniach, bądź obecny podczas zajęć i razem podsumujcie efekt.
- Nigdy w obecności zuchów nie oceniaj przybocznego, nie wyrażaj swojej dezaprobaty (nawet gestem czy mimiką) i nie złość się na niego.
- Przyboczny musi pogłębiać swoją wiedzę i umiejętności.
 - Jeżeli jest organizowany kurs wodźów zuchowych – zaprosz na niego swojego przybocznego i zachęcaj go do udziału w zbiórkach.
 - Jak najszybciej w porozumieniu z instruktorem/opiekunem rozpisz z nim patent przybocznego.
 - Przekazuj mu swoją wiedzę i dziel się doświadczeniami. Rozmawiaj a nim.
- Przyboczny wciąż jest harcerzem.
 - Umożliwiał mu uczestniczenie w pracy drużyny harcerskiej, a jeżeli nie jest to możliwe to w – drużynie drużynowych, kręgu instruktorskim, zastępie kadrowym przy szczepie.
 - Pomagaj mu zdobywać stopnie i sprawności harcerskie. Proponuj mu zadania realizujące wymagania stopni. Zaproponuj (w porozumieniu z opiekunem stopnia) realizację próby pod kątem pracy w gromadzie zuchowej. Część sprawności harcerskich dotyczących np. aktorstwa, dekoracji i zdobnictwa, kuchni, turystyki, etnografii, gawędzenia i opowiadania, gimnastyki i sportu, muzyki, plastyki, przyrody, gier logicznych, obsługi komputera, tańca, opieki nad dziećmi, można z powodzeniem zdobywać pracując z gromadą.
 - W miarę możliwości umożliw przybocznemu pojechanie na obóz (przynajmniej na część), a najlepiej pojedź razem z nim.

Przykładowe zadania, które można powierzyć przybocznym:

- Pomoc w pisaniu planu pracy. Napisanie analizy środowiska, zrobienie socjogramu, rozpisanie cyklu sprawnościowego.
- Zbieranie „worka z tworzywem”.
- Pomoc w przygotowaniu zbiórek. Samodzielne przygotowanie i prowadzenie jednego elementu na każdej zbiórce.
- Gra na instrumencie i prowadzenie śpiewania.
- Prowadzenie skarbca, opieka nad zuchówką, zbieranie i ewidencja składek, prowadzenie dokumentacji (książki pracy, książki finansowej), opieka nad kroniką, kierowanie sprzątaniami po zbiórce, zakupy materiałów, załatwienie wejścia do muzeum, zakup biletów do kina, zorganizowanie spotkania z ciekawym człowiekiem.
- Poprowadzenie Kręgu Rady [dla doświadczonych przybocznych].
- Samodzielne poprowadzenie zbiórki [dla doświadczonych przybocznych – przynajmniej po trzech miesiącach pracy]. Pierwszy raz - najlepiej w obecności drużynowego lub innego instruktora.

Obowiązki przybocznego w gromadzie:

- Udział w zbiórkach gromady. Udział we wszystkich wyjazdach gromady – biwakach, wycieczkach, rajdach, koloniach i zimowiskach. Powiadamianie o ew. nieobecności z wyprzedzeniem.
- Rzetelne wykonywanie poleceń drużynowego.
- Udział w przygotowaniu i prowadzeniu wszystkich zbiórek.
- Postawa harcerska. Dawanie przykładu zuchom.
- Pogłębianie swojej wiedzy i umiejętności. Udział w zbiórkach KWZ. Zdobywanie patentu przybocznego.



METODA HARCERSKA (czyli zasady oddziaływań wychowawczych harcerstwa) w GROMADZIE ZUCHOWEJ

1. ODDZIAŁYWANIE OD WEWNĄTRZ.

- Jednostka ważniejsza niż masa – to zuch jest celem oddziaływania nie gromada.
- Dobrowolność – chęć bycia zuchem, gotowość wzięcia na siebie obowiązków związanych z przynależnością do gromady.
- Samowychowanie – czynna postawa zucha, chęć samodoskonalenia „Zuch stara się być coraz lepszy”.
- Indywidualność – każdy zuch wymaga traktowania właściwego jego osobowości, poziomowi intelektualnemu, wyrobieniu.
- Świadomość ideowa – znajomość i rozumienie Prawa Zucha.
- Świadomość celu – zrozumienie przez zuchy zadań, które mają wykonać. Świadomość, że bycie zuchem to nie tylko świetna zabawa.

2. ODDZIAŁYWANIE WZAJEMNE.

- Brak podziału na wychowawców i wychowywanych.
- Działanie w grupie – zuchem można być tylko w gromadzie.

3. ODDZIAŁYWANIE NATURALNE.

- Wykorzystanie naturalnych potrzeb dzieci.
- Obserwacja – badanie potrzeb danej grupy zuchów.
- Nie forsowanie własnych pomysłów na siłę.

4. ODDZIAŁYWANIE POZYTYWNE.

- Tworzenie warunków służących rozwojowi cech dodatnich, które zagłuszają lub zmieniają cechy negatywne, a nie wykorzenianie zła.
- Oddziaływanie przez zachętę, pozytywny przykład osobowy,...

5. ODDZIAŁYWANIE POŚREDNIE.

- Czyn a nie słowa – zamiast kazania, pogadań umoralniających stwarzamy sytuacje kształtujące charakter (np. gra kształtuje poszanowanie reguł)



ZASADY BEZPIECZEŃSTWA.

Bezpieczne otoczenie.

- Unikanie organizowania zabaw w miejscach gdzie występują: ulice i szosy, skarpy i schody, woda i lód, maszyny i urządzenia elektryczne, wykopy i usypiska.
- Nauka właściwego zachowania w niebezpiecznych miejscach, np. w fabryce, w górach, nad wodą.
- Sprawdzenie terenu biegów i skoków.

Bezpieczne zabawy.

- Każde ćwiczenie należy skontrolować i wypróbować wcześniej samemu.
- Strzelanie powinno odbywać się w linii rzutu wyznaczonej tak aby reszta zuchów stała w pewnej odległości za strzelającym.
- Do majsterki z użyciem ostrych narzędzi zuchom trzeba zapewnić dużo miejsca. Nie używamy wcale: wiertarek, pił, lutownic, szybkoschnących klejów, niebezpiecznych urządzeń elektrycznych, długich, dużych noży i nożyczek z ostrym czubkiem. Trudniejsze majsterki organizujemy dla zuchów zdyscyplinowanych i doświadczonych.
- Zapewniamy właściwą opiekę, np. dodatkowe osoby do pomocy w trudniejszych grach, zwłaszcza w terenie.

Znajomość stanu zdrowia zuchów.

- Obserwujemy, pytamy rodziców i notujemy!

Znajomość zasad zabaw i zdyscyplinowanie zuchów.

- Najpierw informujemy, pokazujemy i dokładnie wyjaśniamy zasady zabawy.
- Ustalamy i ćwiczymy reagowanie na sygnały alarmowe.
- Uczymy poruszania się w szyku i pilnowania się.

Pierwsza pomoc.

- Konieczne jest posiadanie dobrze wyposażonej apteczki.

BEZPIECZEŃSTWO I HIGIENA GIER I ĆWICZEŃ.

1. Organizuj jak najwięcej zbiórek na świeżym powietrzu.
2. Często wietrz salę.
3. Daj zuchom odpocząć.
4. Nie organizuj gier ruchowych:
 - w kurzu
 - w silnym słońcu
 - w upalne dni
 - w mróz poniżej -7 stopni.
5. Chronź zgrzane zuchy w zimne dni.
 - nie pozwalaj się rozpinać
 - pić zimnej wody, jeść śniegu
 - siadać na ziemi
 - zatrzymywać się
6. Pilnuj zuchów w lesie.
 - dokładnie oznacz teren gry
 - wyraźnie zakazuj jego przekraczania



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



- ogranicz czas gry sygnałem
- ustal sygnał natychmiastowej zbiórki



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



KRĄG RADY

1. Atmosfera Kręgu Rady:

- Czy Krąg Rady rozpoczyna się i kończy w sposób obrzędowy?
- Czy istnieje zwyczajowy sposób zgłaszania się i udzielania głosu?
- Czy zuchy szanują Krąg Rady i zachowują się odpowiednio do sytuacji?
- Czy obowiązują zwyczaje ułatwiające prowadzenie Kręgu, np. zatwierdzanie decyzji (Owszem, owszem... lub Skądże, skądże...)?
- Czy obowiązują inne, nieobowiązkowe, ale fajne zwyczaje (np. strażnik totemu w Kręgu, zapalanie świeczki przez „zasłużonego” zucha)?
- Czy Krąg odbywa się w odpowiednio posprzątanym miejscu (np. zuchy nie siedzą pośród bałaganu wokół)?

2. Porządek w Kręgu Rady:

- Czy w Kręgu Rady obowiązuje stały porządek omawianych spraw?
- Czy prowadzący kontroluje sytuację w Kręgu Rady (udziela głosu, zauważa podniesione ręce zuchów, zwraca uwagę na ich zachowanie)?
- Czy w Kręgu Rady nie panuje samowola (np. zuchy lub przybocznicy nie wstają i nie wychodzą bez pozwolenia, nie kładą się)?
- Czy przestrzegana jest zasada tempa w Kręgu (prowadzący kontroluje czas, proponuje zakończenie danego tematu i przejście do następnego punktu, posuwa dyskusję do przodu)?
- Czy przybocznicy mają określoną rolę w Kręgu Rady (np. zapisują punkty, zaliczone wymagania) i czy udzielają się wspierając drużynowego w dyskusji?

3. Wartość wychowawcza Kręgu Rady:

- Czy zuchy same oceniają w Kręgu Rady swoją postawę?
- Czy zuchy rozsądza spory między sobą w Kręgu Rady (np. czy funkcjonuje lista spraw lub inny sposób przesunięcia rozpatrzenia konfliktu na koniec dnia)?
- Czy prowadzący umie tak pokierować Kręgiem aby nie polegał on na licytacji wzajemnych oskarżeń (np. czy prowadzący umie uciąć skarżenie i donosicielstwo nie powodując jednocześnie uniemożliwienia zuchom wypowiedzenia się na temat swoich krzywd)?
- Czy zuchy odwołują się w Kręgu do Prawa Zucha przy samoocenie i rozsądzaniu sporów?
- Czy kadra odwołuje się w Kręgu do Prawa Zucha?

4. Rola Kręgu Rady w systemie sprawności:

- Czy odbywa się zaliczanie punktów regulaminu aktualnie zdobywanej sprawności po każdym skończonym dniu?
- Czy zaliczenie wymagania sprawności jest zaznaczone w widoczny sposób?
- Czy zaliczanie wymagań sprawności odbywa się indywidualnie?

5. Własna inicjatywa zuchów, samodzielność i samorządność w Kręgu Rady:

- Czy zuchy oceniają zajęcia (czy się podobały czy nie, co gromadzie się udało podczas zajęć a co nie)?
- Czy zadanie zuchów jest brane pod uwagę przez prowadzącego (czy uwzględnia ich protesty, czy przypadkiem nie ocenia zuchów sam, nie wymusza własnego zdania)?
- Czy zuchy podejmują w Kręgu ważne decyzje (np. o zaliczeniu wymagania lub przyznaniu sprawności, rozsądzeniu sprawy, która wynika z planu kolonii – idziemy ratować kogoś czy nie, wyruszamy na wyprawę od razu czy lepiej najpierw zdobędziemy potrzebne umiejętności)?
- Czy zuchy mają okazję zaproponowania własnych spraw i pomysłów w Kręgu Rady?
- Czy decyzje Kręgu Rady traktowane są przez kadrę poważnie i są przestrzegane?
- Czy jednak mimo samorządności kadra panuje nad decyzjami Kręgu, pomaga podjąć właściwe decyzje w bardzo trudnych sytuacjach (np. nie pozwala skrzywdzić słabszego, nie lubianego zucha, podjąć się zadań, które zagrażają zdrowiu lub bezpieczeństwu zuchów, nie daje do rozpatrzenia spraw zbyt trudnych do rozsądzenia przez zuchy)?



PRAWO ZUCHA

Zuch kocha Polskę. Zuch zna i szanuje kulturę i tradycję swojej ojczyzny (także rodziny, miejscowości, regionu zamieszkania). Poznaje wydarzenia i narodowych bohaterów historycznych. Stara się mówić ładnie po polsku. Chce być dobrym obywatelem swojego kraju – jest pracowity, uczynny, stara się zdobywać wiedzę potrzebną do dorosłego życia (nie tylko w szkole, także na zbiórkach). Wie jak chciałby pracować dla dobra ojczyzny w przyszłości. Dbą o swoje otoczenie i środowisko naturalne.	Zuch jest dzielny. Zuch jest odważny, zaradny i wytrzymały. Umie pokonywać własne słabości, przewyżczać wady, strach, zmęczenie i zniechęcenie. Zawsze się stara, nie rezygnuje mimo trudności. Nie boi się przyznać się do złego postępowania. Rozwija zręczność i sprawność fizyczną. Słowo „zuch” znaczy „dzielny”.
Zuch mówi prawdę. Zuchowi można zaufać. Można polegać na jego słowach – jest zawsze uczciwy. Nigdy nikogo nie zawiedzie. Dotrzymuje danego słowa. Dwa razy pomyśli zanim powie coś co mogłoby być nieprawdziwe. Jest sprawiedliwy. Wie, że słowami może kogoś skrzywdzić i wystrzega się tego. Nie wstydzi się swoich przekonań – śmiało wypowiada swoje zadanie.	Zuch pamięta o swoich obowiązkach. Zuch pomaga rodzicom, ma swoje stałe, choćby niewielkie obowiązki. Jest gotów posprzątać po zbiórce i w pokoju na kolonii. Jest obowiązkowy w nauce. Można na nim polegać – wykona powierzone zadanie. Wszystko co robi – robi porządnie. Jest punktualny.
Wszystkim jest z zuchem dobrze. <i>„dobrze być powinno z tobą siostrze, matce, Marcinowej,(...) psu, kwiatu doniczkowemu, i krzakowi bzu rozkwitającemu na wiosnę, twoim sankom i sankom twoich kolegów. Nawet twoje rękawiczki powinny się czuć dobrze u ciebie i nie powinny być poniewierane, a natychmiast w razie rozdarcia zeszycie.”</i> Aleksander Kamiński Zuch jest przyjazny wobec innych ludzi (kolegów, rodziny, osób nieznanych, starszych, młodszych, niepełnosprawnych, ludzi innych narodowości i wyznania), zwierząt, roślin i przedmiotów. Nie tylko im nie szkodzi ale pomaga – jest uczynny, pomocny, uśmiechnięty i opiekuńczy.	Zuch stara się być coraz lepszy. Chce być dobrym zuchem i przestrzegać Prawa Zucha. Wie, że należenie do gromady to nie tylko świetna zabawa. Bycie zuchem zobowiązuje. Zuch pokonuje własne słabości. Stara się ze wszystkich sił robić wszystko najlepiej jak potrafi. Chętnie zdobywa wiedzę i nowe umiejętności. Sumiennie wypełnia wymagania gwiazdek i sprawności indywidualnych.



PRACA Z PRAWEM ZUCHA

1. Zbiórki pierwszego miesiąca.
 - Ten moment decyduje często o dalszej pracy z gromadą.
 - Zapoznanie zuchów z treścią prawa.
 - Gry i ćwiczenia ułatwiające zapamiętanie.
 - Przybliżenie sensu i rozszerzenie wiedzy zuchów o pojęciach takich jak dzielność czy ojczyzna.
 - Podkreślenie, że zuchem może być tylko ten kto stara się przestrzegać prawa.
2. Utrwalanie i pogłębianie wiedzy o prawie poprzez:
 - Gawędy, teatr – opowieści z ukrytym morałem. Prezentowanie postaw, które uważamy za słuszne. Rozszerzanie wiedzy zucha na temat znaczenia poszczególnych punktów, przełożenie praw na sytuacje z życia wzięte.
 - Rozmowy – ocena postępowania innych, np. po skończonej gawędzie, teatrzyku, w zabawie w sąd.
 - Obrzędy – czyli przyjmowanie przez zuchy postanowień dotyczących prawa, egzekwowanych w jakiś „tajemniczy” sposób.
 - Zdobnictwo – tabliczka z Prawem Zucha w harcówce i na kolonii.
3. Zwracanie uwagi na postawę zuchów na zbiórkach.
 - Umiejętne stosowanie pochwał i przygan, kar i nagród.
4. Zwracanie uwagi na postawę zuchów zawartą w pierwszym punkcie regulaminu sprawności.
 - Umiejętny dobór sprawności do planu pracy.
 - Rozszerzanie wiedzy o postawie godnej zucha – pokazywanie dobrych wzorców, prezentowanie związanych ze sprawnością postaci godnych naśladowania (np. bohaterów gawęd, gości).
 - Zabawa w układanie „prawa” marynarzy, żołnierzy, lekarzy, Indian.
5. Krąg Rady.
 - Rozsądzanie sporów w oparciu o prawo.
 - Podsumowywanie zachowań zuchów pod kątem regulaminu zdobywanej sprawności.
6. Bieg zuchowy.
 - Zuchowe próby związane z poszczególnymi punktami prawa.
 - Przypomnienie i sprawdzenie pamięciowej znajomości prawa.
7. Obietnica zuchowa.
 - Gawęda, symbole i dekoracje powinny odwoływać się bezpośrednio do postawy zuchów. Podczas obietnicy zuchy powinny przypomnieć sobie prawo (gawęda i elementy obrzędowe, np. głośne wypowiadanie kolejnych punktów prawa, piosenka o prawie).



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



NAGRODY I KARY

NAGRODY	KARY
Nagroda służy utrwalaniu pozytywnych zachowań zucha i motywowaniu go do dalszego działania.	Kara nie jest odwetem, ale pomocą w powrocie do zespołu, powinna uczyć przestrzegania zasad społecznych.
Nagroda: - Dobry drużynowy częściej nagradza niż karze. - Nagradzamy często uśmiechem i pochwałą, większe nagrody zostawmy na specjalne okazje. - Zawsze nagradzamy za konkretne zasługi i uzasadniamy dlaczego nagrodziliśmy – inne zuchy muszą rozumieć, że ktoś dostał nagrodę nie dlatego, że druhna / druh go lubi. - Nagradzamy szybko, żeby nagrodaniosła efekt wychowawczy, a nie tylko radość z dostania czegoś - zuchy szybko zapominają co działo się kilka tygodni wcześniej i nie wiążą dobrego zachowania z nagrodą. - Bardzo dużą wartością jest dla zucha wyróżnienie przez całą gromadę w Kręgu Rady.	Kara: - nie może być stosowana w gniewie i bez odpowiedniego namysłu – lepiej zrezygnować z kary niż postąpić niesprawiedliwie, - powinna dotyczyć konkretnego przewinienia, nie karzemy „za całokształt”, - zuch musi wiedzieć i umieć wytłumaczyć za co został ukarany, - powinna mieć wyraźny związek z wykroczeniem, - powinna naprawiać wyrządzoną krzywdę, absolutnie nie wolno stosować kar fizycznych (bicia, zmuszania do wysiłku fizycznego), - nie wolno zucha ośmieszać i upokarzać, - nie wolno dopuścić do bojkotu zucha w grupie, - nie stosujemy odpowiedzialności zbiorowej, - nigdy nie karzemy dwa razy za to samo przewinienie – kara zmazuje winę! (dobrze jest po odbyciu ważnej kary symbolicznie zaprosić zucha z powrotem do zabawy, do kręgu,...).
PRZYKŁADOWE NAGRODY	PRZYKŁADOWE KARY
- okrzyk „na cześć” - pochwała w Kręgu Rady - nadanie imienia - wyznaczenie na opiekuna totemu, kroniki - nadanie funkcji honorowej - wyznaczenie ważnego zadania specjalnego - wyróżnienie na totemie, tablicy w harcówce - odznaczenie medalem, znaczkiem - dopuszczenie do Obietnicy, gwiazdki - nagroda rzeczowa (rzadko!!!, bo niesie groźbę pracy tylko dla nagrody)	Kara pozbawienia: - udziału w zabawie (wystarczy na krótko) - wykluczenie z udziału w Kręgu Rady (taką decyzję może podjąć tylko sam Krąg Rady) - pozbawienie funkcji honorowej - nie przyznanie lub opóźnienie przyznania sprawności (tylko jeżeli postawa zucha naruszyła 1pkt!) - opóźnienie przyznania gwiazdki (tylko jeśli przewinienie jest niezgodne z wymaganiami na gwiazdkę) Kara naprawienia krzywd: - naprawienie czegoś co się popsulo - zrobienie czegoś miłego dla osoby którą się skrzywdziło Kara obrzędowa: Służy odczuciu przez zucha, że zrobił źle, odwołuje się do jego uczuć, np. - negatywna ocena w Kręgu Rady - wielki płacz całej gromady nad złym uczynkiem zucha - pobyt w „kąciku przebaczenia”, w którym zuch przemyśli swój uczynek przez określony czas - inne symboliczne wyrażanie smutku wywołanego złym uczynkiem zucha
Zarówno nagrody, jak i kary powinno się stosować konsekwentnie i sprawiedliwie wobec wszystkich zuchów – jeżeli macie kłopoty z obiektywnym spojrzeniem i faworyzujecie mimowolnie niektóre zuchy, albo drużynowy i przyboczny stosują inne kary za te same przewinienia – spisujcie sobie „kodeks gromady” – przeznaczone dla kadry zasady postępowania w różnych sytuacjach.	



SIEDEM GŁÓWNYCH ZADAŃ DRUŻYNOWEGO ZUCHÓW

1. Uczyć się bawić z zuchami.
2. Pomagać im poznawać prawdziwy świat.
3. Pomagać im poznawać prawdę o ludziach.
4. Pomagać naśladować wartościowych ludzi i wpajać dobre przyzwyczajenia.
5. Uczyć odnajdować radość w pożytecznym działaniu.
6. Uczyć pracować razem.
7. Uczyć żyć dla dobra Ojczyzny.



SIEDEM GŁÓWNYCH ZADAŃ DRUŻYNOWEGO ZUCHÓW

UCZYĆ SIĘ BAWIĆ Z ZUCHAMI

Ja sam

- Zdobywam patenty i stopnie. Biorę udział w zbiórkach „Traktu”.
- Systematycznie czytam metodyczne czasopisma, książki i serwisy internetowe.
- Znam z imienia i nazwiska każdego zucha w mojej gromadzie.
- Zawsze bawię się razem z zuchami, majsterkuję, śpiewam, przebieram się, nigdy nie stoję z boku.
- Z zasady nie nazywam zuchów „dziecko”, „dzieci”.
- Zawsze poprawiam zucha, który powie do mnie „pan”.
- Układając plan pracy biorę pod uwagę potrzeby i życzenia zuchów.
- Mam zatwierdzony plan pracy.
- Zawsze mam przygotowany plan cyklu sprawnościowego.
- Zabawa z zuchami sprawia mi radość.

Ja z gromadą

- Pilnuję, żeby zuchy składały Obietnicę Zuchową w ciągu trzech-sześciu miesięcy od przyjęcia do gromady.
- Pomagam w zdobywaniu i pilnuję wręczania gwiazdek w gromadzie.
- W mojej gromadzie zuchy po Obietnicy od razu otrzymują Znaczek Zucha i wypełnioną legitymację zucha.
- Staram się, żeby wszystkie zuchy miały mundur, pomagam tym, którzy nie mogą sobie na niego pozwolić.
- Zawsze pamiętam o wszystkich obrzędach na zbiórce. Nigdy nie zapominam o Kręgu Rady.
- Po zakończeniu sprawności zawsze od razu wręczam znaczki sprawności, także indywidualnych.
- Organizuję zbiórki systematycznie raz w tygodniu.
- Zuchy przynajmniej 1 raz na kwartał zdobywają sprawność zespołową.
- Różnicuję zajęcia na zbiórkach. Stosuję wszystkie formy pracy:
 - gawęda lub forma wymienna – na każdej zbiórce,
 - zabawa tematyczna – często,
 - gry i ćwiczenia – często,
 - pożyteczna praca – przynajmniej 1 raz w cyklu,
 - majsterkowanie – mniej więcej dwa razy w cyklu, nie za często,
 - piosenki i pąsy – często,
 - teatr zuchowy – choć 1 raz w cyklu,
 - zwiad – przynajmniej 1 raz w cyklu,
 - zdobywanie pożytecznych umiejętności – dwie-trzy w cyklu,
 - obrzędowość – na każdej zbiórce,
 - zadanie międzyzbiórkowe – 1 raz w miesiącu.



SIEDEM GŁÓWNYCH ZADAŃ DRUŻYNOWEGO ZUCHÓW

POMAGAĆ IM POZNAWAĆ PRAWDZIWY ŚWIAT

Ja sam

- Nie oszukuję zuchów. To o czym opowiadam jest oparte na faktach. Jeżeli czegoś nie wiem to mówię, że nie wiem.
- Zdobywając sprawność z zuchami zawsze staram się sam dowiedzieć czegoś na temat z nią związany.
- Zbieram i sprawdzam informacje przed przygotowaniem cyklu sprawnościowego.
- Staram się nawiązywać z zuchami rozmowę na tematy, o których rozmawiają same.
- Czasem prowadzę z zuchami luźne rozmowy o tym czego dowiedziały się z telewizji, radia, filmów, książek.
- Kiedy słyszę, że zuch myli się w jakiejś sprawie, opowiadam mu jak to jest naprawdę.

Ja z gromadą

- Czasem proszę zuchy, żeby się czegoś dowiedziały poza zbiórką.
- Z każdej mojej zbiórki zuchy wynoszą co najmniej jedna nową wiadomość i znajomość jednego nowego słowa.
- Przynajmniej raz w roku zdobywam sprawność z grupy „Pracujmy razem”, nie nadużywam sprawności z grupy „Świat fantazji”.
- W czasie każdego cyklu staram się, żeby zuchy miały okazję porozmawiać z dorosłym człowiekiem, który jest specjalistą w jakiejś dziedzinie.
- Staram się, żeby zuchy podczas zdobywania sprawności odwiedziły prawdziwe miejsce związane z tematem sprawności (np. remizę strażacką, przychodnię, fabrykę, zamek, dworzec kolejowy, lotnisko, muzeum).
- Czasem pokazuję zuchom albumy, slajdy albo filmy pokazujące „jak to wygląda naprawdę”.
- Przynajmniej raz w cyklu sprawnościowym zuchy zdobywają nową pożyteczną umiejętność.



SIEDEM GŁÓWNYCH ZADAŃ DRUŻYNOWEGO ZUCHÓW

POMAGAĆ IM POZNAWAĆ PRAWDĘ O LUDZIACH

Ja sam

- Nie przechodzę obojętnie obok ważnych spraw i problemów, o których zuchy powinny wiedzieć.
- W rozmowach z zuchami nie unikam trudnych tematów (np. alkoholizm, przemoc, rozwody).
- Szukam w swoim środowisku wartościowych i interesujących ludzi, o których mógłbym zuchom opowiedzieć lub których mógłbym zaprosić na zbiórkę.

Ja z gromadą

- Czasem opowiadam gawędy o prawdziwych bohaterach.
- Pozytywni bohaterowie moich gawęd mają także wady. Negatywni bohaterowie mają również zalety.
- Organizuję spotkania zuchów z ciekawymi ludźmi.
- Razem z zuchami robimy zwiady-inspekcje o tym czy w jakiejś dziedzinie życia coś jest zorganizowane dobrze czy źle.

Organizuję czasem zabawę w sąd.



SIEDEM GŁÓWNYCH ZADAŃ DRUŻYNOWEGO ZUCHÓW

UCZYĆ NAŚLADOWAĆ WARTOŚCIOWYCH LUDZI I WPAJAĆ DOBRE PRZYWYCZAJENIA

Ja sam

- Staram się być wzorem dla swoich zuchów.
- Znam na pamięć i przestrzegam Prawa Harcerskiego.
- Przestrzegam norm i zwyczajów obowiązujących w gromadzie.
- Szczególnie staram się nie rozmijać z pierwszym punktem zdobywanej aktualnie sprawności zuchowej.
- Znam na pamięć Prawo Zucha.
- Zawsze pamiętam o obietnicach, groźbach i wydawanych zuchom poleceniach, np. zadaniach międzyzbiórkowych.
- Zawsze oceniam i podsumowuję wykonane przez zuchy zadania.
- Zawsze reaguję gdy widzę naruszenie norm, zasad gry, omijanie przepisów.
- Wyróżniające się zachowanie zucha zawsze nagradzam, choćby uśmiechem.

Ja z gromadą

- Opowiadając lub pokazując właściwe zachowanie ludzi i zuchów staram się wiązać je z odpowiednim punktem Prawa Zucha.
- W Kręgu Rady pomagam zuchom w ocenieniu się ucząc ich posługiwać się Prawem Zucha.
- Zapoznaję zuchy z regulaminem aktualnie zdobywanej sprawności i zawsze podsumowuję zaliczanie punktów w Kręgu Rady.
- W gawędach i w Kręgu Rady często nawiązuję do pierwszego punktu zdobywanej aktualnie sprawności zuchowej.
- W zabawach tematycznych, majsterkach i pracach pożytecznych zwracam uwagę na to, żeby praca była przez zuchy zawsze rzetelnie wykonana.
- W Kręgu Rady zawsze chwale za dobrą postawę.
- Przynajmniej raz w roku zuchy wykonują pracę pożyteczną razem z harcerzami lub dorosłymi ludźmi.



SIEDEM GŁÓWNYCH ZADAŃ DRUŻYNOWEGO ZUCHÓW

UCZYĆ ODNAJDOWAĆ RADOŚĆ W POŻYTECZNYM DZIAŁANIU

Ja sam

- Wiem co należy do obowiązków moich zuchów w domu. Czasem o tym z nimi rozmawiam.
- Wyrażam uznanie wobec tych zuchów, które chętnie pomagają rodzicom.
- Prace pożyteczne przeprowadzam w taki sposób aby zuchy wykonywały je z chęcią i były naprawdę przekonane o jej pożyteczności.
- Zawsze przestrzegam zasady, że kiedy zuchy pracują to ja też pracuję.

Ja z gromadą

- Staram się stwarzać sytuacje, w których zuchy mogą same wystąpić z inicjatywą i zaproponować coś pożytecznego do zrobienia.
- Czasem robimy z gromadą czyn „Niewidzialnej Ręki” i wszyscy dochowujemy tajemnicy.
- Staram się aby za wykonaną pracę zuchom ktoś podziękował (osobiście lub na piśmie).
- Ważne prace pożyteczne uroczystie odnotowujemy w kronice gromady.
- Czasem jako zadanie międzyzbiórkowe zuchy robią coś pożytecznego nie tylko dla gromady.



SIEDEM GŁÓWNYCH ZADAŃ DRUŻYNOWEGO ZUCHÓW

UCZYĆ PRACOWAĆ RAZEM

Ja sam

- Mam przynajmniej jednego przybocznego.
- Moi przyboczni mają określony zakres obowiązków.
- Moi przyboczni zawsze prowadzą samodzielnie, bez mojego wtrącania się, jeden z elementów zbiórki.
- Zwracam uwagę aby zuchy podporządkowywały się dowódcom (kadrze i szóstkowym, dowódcom w zabawach).
- Zwracam uwagę, żeby dowódcy nie nadużywali swojej władzy.
- Wtedy gdy nie jest konieczna natychmiastowa reakcja, a postępowanie zucha trzeba ocenić, potrafię doczekać do Kręgu Rady żeby omówić sprawę ze wszystkimi zuchami. Nie wygłaszam kazań w trakcie zbiórki.
- Pozwalam zuchom wypowiadać się w Kręgu Rady. Nie oceniam sam.
- Czasem, zamiast inicjować samemu, pozwalam aby zuchy same wystąpiły z projektami.
- Współpracuję z drużynowym harcerskim i innymi instruktorami z mojego środowiska.

Ja z gromadą

- Często tak organizuję zajęcia, aby szóstki same musiały wykonać zadanie (zwiad, poprowadzenie gry, zabawy, przygotowanie teatrzyku, zbiorowa majsterka np. budowa fortecy, szałas, igloo).
- Stwarzam sytuacje, w których zuchy głosują, np. czy będziemy zdobywać sprawność, w jaką grę zagramy, w co będziemy się bawić, co zrobimy z jakimś problemem, jaką nazwę na kolonii będzie miała gromada.
- Stosuję różne techniki, które pozwalają przełożyć spory do rozpatrzenia w Kręgu Rady (np. listę spraw). Uczę zuchy zasady „wszystkie spory, wszystkie zwady załatwiamy w Kręgu Rady”. W przypadku kłótni na zbiórce przypominam o niej zuchom.
- Pozwalam zuchom samym proponować pewne zwyczaje i obrzędy. Nie zabraniam obrzędów „chwytanych na gorąco” czyli przypadkiem zaproponowanych przez same zuchy na zbiórce (chyba, że są obraźliwe).
- Organizuję zbiórki razem z drużyną harcerską.
- Biorę udział w zbiórkach z innymi gromadami zuchowymi.



SIEDEM GŁÓWNYCH ZADAŃ DRUŻYNOWEGO ZUCHÓW

UCZYĆ ŻYCIA DLA DOBRA OJCZYZNY.

Ja sam

- Znam i szanuję kulturę i tradycję swojej ojczyzny (także rodziny, miejscowości, regionu zamieszkania).
- Pogłębiając swoją wiedzę na temat polskiej historii i geografii.
- Na bieżąco czytam prasę, słucham lub oglądam wiadomości.
- Staram się mówić i pisać poprawnie po polsku.
- Swoim przykładem staram się pokazać jak pracować dla dobra ojczyzny. Jestem uczciwy, uczynny i pracowity.
- Staram się zdobywać wiedzę potrzebną do dorosłego życia. Poważnie traktuję swoje obowiązki szkolne.
- Zastanawiam się jak chciałbym pracować dla dobra ojczyzny w przyszłości.

Ja z gromadą

- Przynajmniej raz w roku zdobywamy sprawność z grupy „Polska - moja ojczyzna”.
- W każdym cyklu sprawnościowym zuchy uczą się czegoś nowego o Polsce, polskich osiągnięciach, historii.
- Przynajmniej raz w roku oddajemy cześć bohaterom, którzy polegli za ojczyznę.
- Planując pracę gromady wykorzystuję polską historię i tradycję, np. odpowiednio dobieram tematy zabaw, razem obchodzimy święta narodowe.
- Podczas zbiórek poznajemy i zwiedzamy swoje miasto. Podczas kolonii, zimowisk, biwaków i rajdów nie zapominamy o zwiadach do najciekawszych miejsc w okolicy.



ZUCHOWE FORMY PRACY:

1. Zuchowe znaki, zwyczaje, obrzędy i tajemnice.
2. Gawęda i jej formy wymienne.
3. Zabawa tematyczna.
4. Gry i ćwiczenia.
5. Pożyteczne prace.
6. Majsterkowanie.
7. Piosenki i pląsy.
8. Zuchowy teatr.
9. Zwiad.
10. Pożyteczne umiejętności.



OBRZĘDOWOŚĆ GROMADY ZUCHOWEJ.

Cele:

- integracja zespołu, kształtowanie poczucia przynależności
- emocjonalne związanie z ideą
- nauka wyrażania emocji
- wychowawcza rola symboliki
- rozwój wyobraźni

Zwyczaje i obrzędy:

- muszą być zrozumiałe dla zucha
- muszą być krótkie i podlegać zasadzie przemienności elementów
- muszą być poważnie i z szacunkiem traktowane przez kadrę i zuchy
- nie mogą przerażać i ośmieszać zuchów
- muszą zostać zaakceptowane przez zuchy, nie mogą być wprowadzane na siłę
- nie powinno ich być zbyt wiele

ZNAKI GROMADY (elementy identyfikujące, wyróżniające i określające tożsamość gromady)	ZWYCZAJE (stałe, powtarzalne sposoby postępowania w pewnych sytuacjach)	OBRZĘDY (symboliczna forma działania gromady, może być powtarzalna lub nie)
• nazwa* • okrzyk • zawołanie • piosenka • nazwy szóstek • totem* • kronika* • znak graficzny (plakietka, znaczek) • wystrój harcówki, zdobnictwo • pieczęć • pacholik, laska głosu • skarbiec	• święta gromady (rocznice, święta związane z nazwą, porami roku,...) • coroczne imprezy (np. majówki, rajdy, wycieczki...) • współzawodnictwo • nagrody i kary • lista spraw • zdobywanie chusty, plakietki (wymagania)	• założenie gromady • przyjęcie do gromady* • przyznanie chusty, plakietki,... • próby dzielności • inne
		TAJEMNICE
		• szyfry • tajemnicza mowa • tajemnicze miejsce • tajemnicze imiona
ZWYCZAJE I OBRZĘDY OGÓLNOORGANIZACYJNE* (obowiązujące we wszystkich gromadach)	ZWYCZAJE I OBRZĘDY ZWIĄZANE Z ORGANIZACJĄ ZBIÓRKI (pomagają tworzyć atmosferę i scalać elementy zbiórki)	ZWYCZAJE I OBRZĘDY ZWIĄZANE ZE ZDOBYWANĄ SPRAWNOŚCIĄ (pomagają bawić się w kogoś lub coś)
• zuchowa symbolika • obietnica zuchowa • odznaki przynależności (znaczek zucha, legitymacja) • mundur, odznaki gwiazdek i sprawności • musztra i szyki (krąg rady, krąg parady, krąg przyjaźni) • apel i hymn • zawołanie „Czuj!” • salutowanie, tzw. ukłon zuchowy • pieśni obrzędowe (To zuchy, Hasło zuchowe, Czuj zuchy, Słoneczko, Na Wojtusia)	• sposób zawiadamiania o zbiórkach • ORZ i OZZ* • sposób sprawdzania obecności • sygnały i okrzyki dyscyplinujące, szyk • Krąg Rady* • proszenie o głos	• przydzielanie ról (kim jest drużynowy, przyboczny?, kim są zuchy w zabawie?) • dostosowane niektóre, wybrane elementy obrzędowości (np. okrzyki, piosenki, szyki, apele, ORZ i OZZ...) • obrzędy wynikające ze zdobywanej sprawności (np. pasowanie na rycerza, Przysięga Hipokratesa) • wprowadzenie regulaminu sprawności • zaliczanie punktów sprawności • przyznanie sprawności

* elementy, które musi mieć każda szanująca się gromada zuchowa



ZUCHOWE FORMY PRACY:

GAWĘDA

Rola

- Przekazywanie informacji o świecie.
- Podsuwanie dobrych wzorców do naśladowania.
- Wprowadzenie norm postępowania w grupie.

Rodzaje

1. **Klasyczna** - przygody dobrego bohatera.
2. **Sytuacyjna** - opis miejsca i okoliczności zdarzeń, przygotowuje do teatru samorodnego lub zabawy tematycznej.
3. **Rozmowa** - historia zawiera pytania i dwuznaczne sytuacje, problemy które trzeba przedyskutować.
4. **Wspólne opowiadanie** - znana opowieść lub swobodna imaginacja opowiadana przez zuchy z pomocą drużynowego.
5. **Scenariusz zbiórki** - komentarz do całej zbiórki podzielony na fragmenty, po których realizujemy kolejne jej elementy, związane z treścią gawędy. Musi być doskonale przygotowana!
6. **Obrzęd** - tylko na uroczyste okazje, mówi wprost o postawie zuchów, powinna być krótka.
7. **Wykład** - służy do wytłumaczenia czegoś niezbędnego do zabawy (np. działania urządzenia). Krótka i rzadko stosowana! Dopuszczalna na zwiadzie, podczas zwiedzania, itp.
8. **Gościa gromady** - ciekawy człowiek na zbiórce lub zwiadzie.
9. **Formy wymienne gawędy:**
 - Omówienie zadania międzyzbiórkowego.
 - Czytanie fragmentów książki.
 - Oglądanie filmu lub programu lub teatru telewizyjnego na wideo.
 - Pokaz slajdów, albumów, pokaz multimedialny,...

Cechy dobrej gawędy

1. Temat mocno osadzony w zbiórce.
2. Ścisłe powiązanie z co najmniej jednym elementem zbiórki.
3. Ciekawa fabuła.
4. Prosta konstrukcja.
5. Sens wychowawczy, bez moralizowania!!!
6. Pobudza do myślenia, a nie dyktuje gotowe rozwiązania.
7. Jest interesująca dla zuchów i samego gawędziarza.
8. Odpowiednia długość (maks. 10-15 minut).
9. Dobre wykonanie (szybkość mówienia, modulacja głosu, gesty, mimika).
10. Temat i realia oparte na źródłach.

Scenariusz gawędy klasycznej

1. Przedstawienie bohatera.
2. Poznanie okoliczności (czas i miejsce akcji, poznanie trudnych słów).
3. Sytuacja się komplikuje.
4. Punkt kulminacyjny.
5. Rozwiązanie konfliktu.
6. Zakończenie.



ZUCHOWE FORMY PRACY

ZABAWA TEMATYCZNA

Jedna z podstawowych zuchowych form pracy polegająca na odtwarzaniu działalności ludzi dorosłych w zabawie z podziałem na role.

Cele:

- Rozszerzenie wiedzy o świecie i przygotowanie do dorosłego życia (Żeby zabawa wzbogacała wiedzę zuchów muszą one wcześniej dowiedzieć się jak najwięcej o tym w co będą się bawić. Wiedza dostarczana zuchom musi być rzetelna i sprawdzona – drużynowy nie może ufać tylko własnym wiadomościom).
- Stworzenie możliwości oddziaływania wychowawczego poprzez kształtowanie pozytywnych nawyków i cech charakteru, nauka odróżniania dobra od zła (Trzeba chwalić za porządną, solidną pracę; zwracać uwagę na zachowania nie fair, ale nie moralizować).
- Kształtowanie własnej inicjatywy zuchów (Zabawa powinna być jak najbardziej swobodna, a drużynowy pełnić w zabawie rolę a nie stać i dyrygować).
- Wykorzystanie zdobytej wiedzy i pożytecznych umiejętności.

Cechy zabawy tematycznej:

- nie jest prawdziwą pracą, która przynosi społecznie pożyteczny efekt (temu służą prace pożyteczne), jej jedynym widocznym efektem jest radość płynąca z działania,
- nie występuje współzawodnictwo jako metoda pobudzania do działania (zabawa to nie jest gra),
- jej zadaniem jest kompleksowe odtwarzanie działalności danej grupy ludzi, a nie tylko nabycie i wyćwiczenie pożytecznych umiejętności (temu służy nauka pożytecznych umiejętności i ćwiczenia),
- przebiega swobodnie, nie ma gotowego scenariusza (nie mylcie jej z teatrem).

Czas trwania zabawy tematycznej:

- Zabawa na kilka zbiórek (zwykle zawiera elementy innych form pracy), np. budowa i życie w osadzie słowiańskiej (rozpoczynamy gawędą o czasach Słowian, majstrujemy ziemianki-szałasy, wał obronny, bramę, świątynię, ćwiczymy strzelanie z łuku i ciskanie włócznią, uczymy się lepić garnki, odbywa się gra z podchodzeniem zwierzyny, zwiad w osadzie nieprzyjaciela, itp.).
- Zabawa wypełniająca całą zbiórkę (wymaga przygotowań na poprzednich zbiórkach – wykonania zwiadu w miejscu, w które będziemy się bawić, wykonania majsterki, wyćwiczenia pożytecznych umiejętności, potrzebnych do zabawy), np. zabawa w sklep wymaga odwiedzenia prawdziwego sklepu, wykonania produktów i zbudowania lady, kasy i półek, wyprodukowania kartek z cenami i pieniędzy, nauczania rozpoznawania i liczenia pieniędzy, ważenia produktów.
- Zabawa – element zbiórki, np. akcja strażyacka, obrona karawany kupieckiej przed zbójcami, „ranny”, którego trzeba ratować.

Rodzaje zabawy tematycznej:

- Zabawy w skali makro – zuchy bezpośrednio przyjmują obowiązki osób w które się bawią. Przykłady: sklep, wioska Indiańska, podróż (statkiem, samolotem, karawaną, statkiem kosmicznym...), sąd, sejm, fabryka, szpital lub przychodnia, komisariat policji, poczta, bal królewski, bitwa, akcja Małego Sabotażu, kuchnia, plan filmowy, wykopaliska, wyprawa polarna, reporterzy.

Zabawy w skali mikro – zabawa przy pomocy zabawek-rekwizytów, którymi kierują zuchy, zwykle silnie połączona z majsterką (głównie tzw. majsterką ziemną), np. zabawa w wojnę przy pomocy żołnierzyków, w miasto z autobusami i tramwajami, w port z łódkami z kory nad wodą lub kałużą, w kolej z pociągami z pudełek od zapalek, w lotnisko na ubitej ziemi z papierowymi samolotami, w kopalnię z szybami wydobywczymi i wózkami, w tor wyścigowy, w kosmodrom z mikro-rakietami, w domki lub pałace dla lalek.



ZUCHOWE FORMY PRACY:

GRY I ĆWICZENIA

Gra

- Sprawdzenie opanowania pewnych umiejętności
- Wymaga przewyższania trudności
- Współzawodnictwo zespołowe lub indywidualne - rywalizacja z innymi
- Co najmniej dwa równe zespoły
- Określony czas trwania lub moment zakończenia
- Ścisłe określone zasady przebiegu i wyłonienia zwycięzców

Każde ćwiczenie i prawie każdą zabawę można przerobić na grę dodając lub rozbudowując reguły.

Ćwiczenie

- Zdobywanie pewnej umiejętności
- Wymaga przewyższania trudności
- Podział na zespoły możliwy, ale niekonieczny, zespoły nie muszą być równe
- Zmaganie tylko z samym sobą
- Czas i zasady nie tak ścisłe jak w grze

Zabawa

- Nie koniecznie służy zdobywaniu umiejętności, często tylko zabawie, rozrywce, odprężeniu, wczuciu się w rolę, itp.
- Nie wymaga przewyższania trudności
- Nie wymaga podziału na zespoły
- Czas dowolny
- Mało skomplikowane przepisy

Zasady organizowania i przeprowadzania gier i ćwiczeń

1. Zasada rozumienia przepisów.
2. Zasada bezwzględnego przestrzegania przepisów gry.
3. Zasada stopniowania trudności.
4. Zasada równomiernego rozkładania zwycięstw.
5. Zasada ostrożności w stosowaniu współzawodnictwa.
6. Zasada higieny i bezpieczeństwa.



ZUCHOWE FORMY PRACY

PRACE POŻYTECZNE

Cele:

- Kształtowanie poczucia obowiązku, odpowiedzialności, solidności.
- Kontakt ze „światem zewnętrznym”.
- Wstęp do harcerskiej służby.

Praca na miarę możliwości.

- Drobne prace, a nie wielkie zadania.
- 10-20 minut zbiórki, rzadziej dłużej.
- Praca powinna być zróżnicowana i ciekawa..
- Prace wykonujemy z niezbyt dużą częstotliwością, mniej więcej raz, czasem dwa, w cyklu sprawnościowym.

Świadomość celu.

- Praca musi być potrzebna.
- Zuchy muszą wiedzieć po co wykonują pracę. Przygotowujemy je do pracy przez zwiady i gawędy.
- Zuchy powinny same decydować o podjęciu pracy. Nic nie wykonywać na rozkaz.
- Zuchy muszą wiedzieć jaki będzie efekt pracy. Efekt powinien być wyraźny.
- Nie podejmujemy prac, które są wykonywaniem cudzych obowiązków.
- Drużynowy i przyboczni sami powinni być zapaleni do tej pracy.

Organizacja pracy.

- Nie może być zuchów bezrobotnych, przypatrujących się.
- Trzeba dobrze podzielić pracę, np. między szóstki.
- Trzeba kontrolować prace zuchów.
- Drużynowy i przyboczni też pracują.

Satysfakcja z wykonanego zadania.

- Trzeba doprowadzić zadanie do końca.
- Dobrze jest jeżeli ktoś zuchom za pracę podziękuje.
- Trzeba zuchy chwalić.

Rodzaje prac pożytecznych:

- Przy okazji i po drodze. – Zwracamy uwagę czy nie możemy gdzieś szybko pomóc, np. pozbierać śmieci w lesie na wycieczce, pomóc komuś.
- Związane ze sprawnościami. – Co najmniej raz w cyklu trzeba zaplanować prace pożyteczne, np. „Doktor Ojboli” przygotowuje klasową apteczkę ze środkami opatrunkowymi, „Ogrodnik” zasadzi kwiaty w miejscu pamięci, „Leśnik” ogrodzi mrowisko, „Dziennikarz” zrobi gazetkę ścienną.
- Wynikające z potrzeb szkoły i środowiska. – Muszą być odpowiednio przedstawione. Nie „zróbcie to i to”, ale „mamy taki problem: ...”.
- Udział w większych pracach. – Szkoła, drużyna harcerzy coś organizuje, przyłączcie się w miarę możliwości, np. weźcie udział w Dniu Ziemi.
- Prace dla domu. – Indywidualne prace zucha – pożyteczne majsterki lub zadania międzyzbiórkowe, np. przyszycie wieszaków do ścierek, zabezpieczenie drzwi przed uderzaniem w ścianę



ZUCHOWE FORMY PRACY

MAJSTERKOWANIE

CEL

Znajdowanie radości w pożytecznym działaniu.
Wyrabianie zręczności i umiejętności praktycznych.
Kształtowanie wycucia estetycznego i dokładności.
Nauka zasad pracy zespołowej.
Przygotowanie rekwizytów do zabawy.

UWAGA !

- Traktuj zuchy indywidualnie.
- Przydzielaj pracę według stopnia trudności.
- Zaczynij od majstererek prostych i stale zwiększaj trudność.
- Ucz korzystania z narzędzi.
- Stosuj różnorodne materiały i techniki.
- **NIE DZIEL MAJSTEREK NA TE DLA CHŁOPCÓW I DZIEWCZYNEK! CHŁOPIEC POWINIEN UMIEĆ SZYĆ I GOTOWAĆ, A DZIEWCZYNNKA WBIĆ GWÓŹDŹ I PODŁĄCZYĆ BATERIĘ.**

Doświadczone zuchy mogą:

- Wykonywać znaczną część majsterki w domu.
- Pracować w szóstkach lub brygadach i przygotowywać coś dla gromady.
- Bawić się w zuchową fabrykę.

RODZAJE MAJSTEREK

- Majsterki - minutki - łatwe i szybkie w wykonaniu (ok. 10 min), np. origami, wycinanki, zabawki z papieru i tektury, łamigłówki.
- Rekwizyty do zabaw - np. broń, czapki.
- Zabawki - np. samolociki, latawce, łódki, lalki, przytulanki.
- Ozdoby i ładne przedmioty - np. wyszywanki, tkanie, szydełkowanie, zakładki, plecionki.
- Użyteczne przedmioty – np. garnki z gliny, gwizdki, sztucce z drewna, koszyki
- Jedzenie - np. kanapki, sałatki, napoje.
- Zdobnictwo - np. totemy, znaki, wystrój pomieszczeń.
- Przebrania - np. płaszcze, maski.
- Budowle mikro – np. makiety ziemne i tekturowe, z klocków.
- Budowle makro- np. szalasy, tekturowe zamki, „namioty” z koca.



ZUCHOWE FORMY PRACY

PIOSENKI I PŁĄSY

Cele:

- budowanie ducha zespołu
- wprowadzenie w odpowiedni nastrój
- pobudzanie wyobraźni
- ratunek w podbramkowej sytuacji

Błędy w stosowaniu piosenek i płaśców:

- nie są elementem dekoracyjnym zbiórki
- nie należy ich nadużywać i traktować jako „wypełniacza czasu”
- nie należy śpiewać i płaść:
 - natychmiast po wyczerpujących grach i ćwiczeniach ruchowych
 - na mrozie, w kurzu, w upalnym słońcu
 - w czasie marszu pod górę
 - w zamkniętych, zakurzonych pomieszczeniach

Rodzaje piosenek:

- sprawnościowa – wprowadza w atmosferę i temat sprawności, może dostarczać informacji (np. słów i pojęć związanych ze zdobywaniem sprawności), może akcentować postawę zuchów bawiących się w coś lub kogoś, można z niej wyprowadzić gawędę lub teatr samorodny, czasem można wykorzystać istniejące pieśni ludzi, w których się bawicie (np. szanty w sprawności marynarza, piosenki wojskowe w sprawności żołnierza), np. „Tam na skraju wielkiej puszczy” (Indianin), „Kto majtkiem na okręcie służy” (marynarz), „W stepie szerokim” (Harcownik Króla Jana, rycerz), „Zielona wyspa” (ekolog), „Pałacyk Michła” (Zawisza), „Leśni” (partyzant), „Lubię podróże” (podróżnik, łazik), „Ufoludek” (kosmonauta). Gromada powinna znać po jednej piosence sprawnościowej do każdej sprawności.
- kominkowa – piosenki nastrojowe, wprowadzające w zadumę lub wesołe i dowcipne, zwykle dotyczą zuchów, ale należy je odpowiednio dobrać do tematu zajęć, można je śpiewać przy majsterkowaniu i pracach pożytecznych, można nimi witać lub żegnać gości gromady, można nimi nagradzać, np. „Gdy małego spytasz zucha”, „Trzy zuchy”, „Zapada mrok”, „Gdy zuchy śpiewają”, „Wesół i śmiały”, „Zuchy – czuj!”. Gromada powinna znać minimum dwie piosenki kominkowe.
- marszowa – piosenka rytmiczna o niezbyt skomplikowanej melodii do śpiewania w drodze lub przed drogą, na wycieczce, zwiadzie, działa dyscyplinująco, może być stosowana do uspokojenia zuchów, np. „Na wycieczkę pełna zgrają”, „Idzie zuch”, „Marsz zuchów”. Gromada powinna znać minimum dwie piosenki marszowe.
- obrzędowa – tradycyjna piosenka zuchowa śpiewana tylko podczas obrzędów, należy pilnować, żeby zuchy nie śpiewały tych piosenek przy innych okazjach, a zwłaszcza, żeby się nie naśmiewały i nie przeinaczały słów dla zabawy, np. „To zuchy”, „Hasło”, „Czuj zuchy!”, „Na Wojtusia”, „Słoneczko”, „Patrz słońce się śmieje”, piosenka gromady.
- uroczysta – piosenka śpiewana tylko przy wyjątkowych okazjach, w szczególnie uroczystych momentach, trzeba zuchy odpowiednio przygotować do jej odśpiewania (np. hymny zawsze, nawet podczas nauki, śpiewamy na baczność), np. Hymn Polski, „Rota”, „Warszawianka”, hymn harcerski. Zuchy pierwszej gwiazdki powinny znać Hymn Polski, a zuchy trzeciej gwiazdki hymn harcerski.



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



N nauka piosenek:

Zuchy nie śpiewają dla popisu i nie muszą śpiewać jak poznańskie słowiki, ale trzeba się starać żeby śpiewały równo, w rytmie, nie za cicho i nie za głośno.

- faza I – zapoznanie z piosenką
 - piosenka musi wynikać z tematu zbiórki
 - najpierw powinna zostać obrzędowo wprowadzona np. za pomocą gawędy, teatrzyku samorodnego
 - potem ktoś z kadry śpiewa piosenkę (gdy kadra całkiem nie ma słuchu muzycznego może ew. kogoś poprosić o pomoc lub skorzystać z magnetofonu i nagrania)
 - tłumaczymy niezrozumiałe słowa, sprawdzamy czy zuchy zrozumiały opowiadaną przez piosenkę historię (można wykorzystać inscenizację, ilustrację, gawędę)
- faza II – uczenie melodii
 - kadra śpiewa pierwszą zwrotkę i refren, zuchy wystukują rytm (lub grają orkiestrą zuchową)
 - ew. można zagrać melodię na prostym instrumencie, np. flecie, harmonijce
 - kadra śpiewa pierwszą zwrotkę i refren, zuchy śpiewają murmurando lub nucą
- faza III – uczenie słów
 - zuchy nie zapisują słów, nigdy nie dyktujemy
 - rozdawanie gotowych tekstów może być użyteczne, ale trzeba pamiętać, że zuchy czytają bardzo wolno (a niektóre nie czytają wcale) i takie teksty raczej im przeszkadzają niż pomagają
 - recytacja słów jest strasznie nudna, ew. można recytować rytmicznie w marszu lub przytupując i klaszcząc w dłonie
 - nie uczymy zbyt dużych partii tekstu naraz (wystarczy jedna zwrotka i refren na jednej zbiórce)
 - gry i ćwiczenia ułatwiające zapamiętanie tekstu: układanki (pocięte wyrazami lub wierszami teksty piosenek, które trzeba ułożyć we właściwej kolejności), rysowanki (np. rysujemy komiks z treścią piosenki), szyfry, rebusy, zapamiętywanie wyrazu (wersu) – każdy zuch ma zapamiętać jeden wers/wyraz i ustawić się we właściwej kolejności, głuchy telefon, inscenizacja treści piosenki, znikający tekst (stopniowo zakrywamy kolejne wyrazy), sztafeta (przekazywanie tekstu na odległość), śpiewanie z powtarzaniem (drużynowy śpiewa jeden wers, wszyscy powtarzają jak echo)
- faza IV – wykonanie piosenki z pompą i paradą
 - piosenkę powinno się wykorzystać w zabawie, np. marynarze mogą zaśpiewać po wejściu na pokład okrętu, Indianie przy ognisku, radni na otwarciu sesji rady miejskiej, kowboje na cześć szeryfa.

Rodzaje płaśców:

- inscenizacyjne – łatwiejsze – pokazywanie gestami treści piosenki, np. „Buch, buch, buch”, „Utopce”, „Zorro”
- taneczne – trudniejsze – proste tańce z krokami i figurami, np. „Labada”, „Zuzanna”, „Lametr”, „Pingwin”.

Nauka płaśców:

Estetyka nie jest najważniejsza, ruchy zuchów w płaścach nie muszą być idealnie jednolite i równoczesne, ale powinny być płynne, harmonijne, w rytmie piosenki.

- płaś inscenizacyjny – najpierw po prostu sam śpiewasz pokazując, następnie śpiewają i pokazują wszyscy, czasami możesz nawet pozwolić zuchom samodzielnie wymyślać gesty (np. każda szóstka do jednej zwrotki), raczej nie uczymy odrębnie melodii i tekstu, a dopiero potem gestów, dlatego płaścy powinni mieć tekst prosty i krótki,
- płaś taneczny – najpierw śpiewasz (lub puszczasz muzykę z kasety), potem tańczysz z przybocznymi, potem pokazujesz krok i tańczycie wszyscy razem (najpierw wolniej, potem coraz szybciej), jeżeli płaś ma bardziej skomplikowane kroki (np. obroty, łapanie się za ręce w parach, zamiana miejscami) najpierw uczysz piosenki, a dopiero potem wprowadzasz taniec.



ZUCHOWE FORMY PRACY:

TEATR SAMORODNY - zuchowa zabawa w inscenizację.

1. Jest uniwersalną formą pracy:
 - pasuje do prawie wszystkich tematów zbiorów,
 - powinien się często pojawiać na zbiórkach.
2. Różni się od zabawy tematycznej:
 - część zuchów jest widzami, część aktorami,
 - jest miejsce zwane „sceną”,
 - istnieje „scenariusz przedstawienia”.
3. Inszenizacja ma charakter samorodny:
 - teatr jest dziełem szóstek – drużynowy i przyboczni pełnią role pomocników,
 - zuchy same decydują o kształcie scenki – scenariuszu, podziale ról, ustaleniu kto co i jak będzie robił, ewentualnie mówił,
 - nie stosuje się długotrwałych prób,
 - zuchy nie ćwiczą ról,
 - zuchy nie uczą się na pamięć tekstów.
4. Teatrzyk zuchowy opiera się na wyobraźni:
 - często jest to teatr pół-pantomimiczny (z niewielką ilością tekstu, zagrany głównie gestem i mimiką),
 - zuchy używają umownych i nielicznych rekwizytów, dekoracji i kostiumów.
5. Jak organizować teatrzyk:
 - Wprowadzenie tematu przez drużynowego:
 - ⇒ gawęda lub jej forma wymienna,
 - ⇒ przypomnienie znanej zuchom książki, filmu,
 - ⇒ krótki, jedno akapitowy opis akcji na karteczkach,
 - ⇒ ilustracja pobudzająca wyobraźnię,
 - ⇒ zabawa „co by było gdyby...”, „co mogło być dalej...”,
 - ⇒ temat do swobodnej interpretacji (np. scenka z życia, punkt Prawa Zucha).
 - Wyjaśnienie co i jak zuchy mają przedstawić:
 - ⇒ wszystkie szóstki przedstawiają to co usłyszały,
 - ⇒ każda szóstka przedstawia jeden fragment akcji,
 - ⇒ każda szóstka przedstawia inny temat.
 - „Namawianie się” w szóstkach (należy obserwować szóstki – można się wiele o swoich zuchach dowiedzieć, a także interweniować w razie potrzeby).
 - Jedna szóstka przedstawia, reszta patrzy:
 - ⇒ trzeba zwrócić uwagę zuchów na zachowanie się na widowni – często są tak podekscytowane własną scenką, że przeszkadzają,
 - ⇒ występ powinien trwać 2-5 minut.
 - Scenka powinna zostać zespołowo oceniona.
6. Teatru zuchowego trzeba nauczyć!!!
 - Zaczynajcie od gier teatralnych, np. naśladowania nastrojów i postaci, dźwięków, ćwiczenia z rekwizytem, elementem kostiumu, ćwiczenia intonacji.
 - Przeprowadźcie ćwiczenia zrozumienia umowności teatru, np. nieruchome sceny.
 - Inszenizujcie proste wiersze, bajki i opowiadania, np. metodą „drużynowy mówi, zuchy inscenizują”.

Spróbujcie wprowadzić małe scenki sytuacyjne (np. dom się pali, ktoś wskakuje przez okno i ratuje dziecko).



ZUCHOWE FORMY PRACY:

WIELKI TEATR ZUCHOWY

- prawdziwe przedstawienie przygotowywane przez zuchy, zwykle podczas zdobywania sprawności aktora lub na festiwal na kolonii.

1. Wymaga przygotowań i prób przez kilka zbiórek.
2. Zuchy uczą się odczytywać (teatr lalek, cieni) lub recytować teksty (teatr aktorski).
3. Organizowany jest całą gromadą.
4. Używamy prawdziwych, przygotowanych przez zuchy rekwizytów, dekoracji i kostiumów lub lalek, w przypadku teatru lalkowego.
5. Powinien być zorganizowany dla widowni spoza gromady.
6. Reżyserem jest drużynowy.

Rodzaje teatru:

1. Teatr aktorski. – odpowiedni dla starszych lub szczególnie utalentowanych zuchów, przedstawienie nie powinno być zbyt długie, zawierać dużej ilości tekstu dla jednego aktora i mieć zawilej fabuły ze zmianami czasu i częstymi zmianami miejsca akcji.
2. Teatr lalek.
3. Teatr cieni.
4. Ew. formy mieszane

Rodzaje przedstawień:

1. Sztuka ilustracyjna.(najłatwiejsza) – Jedna osoba czyta, reszta pokazuje.
2. Sztuka zuchowa. – Zuchom znany jest ogólny plan akcji (co i w jakiej kolejności nastąpi). Zuchy improwizują dialogi.
3. Zwykła sztuka. – Ma napisany scenariusz. Zuchy uczą się ról (w przypadku teatru lalkowego dobrze jest rozdzielić osoby poruszające lalką i udzielające jej głosu).

Podział pracy przy większych przedstawieniach:

1. Dekoratorzy (ustawianie sceny, zmiana dekoracji, zasuwanie kurtyny).
2. Aktorzy lub Lalkarze (poruszanie lalkami).
3. Narrator (czytanie), Lektorzy (czytanie dialogów).
4. Orkiestra (muzyka i śpiewy, ew. obsługa magnetofonu).
5. Inspicjent (podaje i odbiera rekwizyty i lalki w odpowiednim momencie).
6. Oświetleniowiec (kierowanie lampami - błyskami, kolorami).
7. Dźwiękowiec (wywoływanie efektów dźwiękowych).



CELE STOSOWANIA FORM TEATRALNYCH

- Kształtowanie samodzielności i samorządności.
- Rozwijanie wyobraźni, pomysłowości i inicjatywy.
- Ćwiczenie pamięci, dykcji, płynności ruchów, gracji.
- Zgranie zespołu i nauka współpracy, rezygnacji z własnych zachcianek na rzecz ogólnego efektu.
- Przełamywanie nieśmiałości.
- Dostarczenie bezpośredniego doświadczenia uzupełniającego suchą informację.
- Wczucie się w uczucia i myśli innych osób.
- Nauka wyrażania uczuć.
- Rozwiązywanie wewnętrznych konfliktów zespołu.
- Przygotowanie do trudnej sytuacji, która może zdarzyć się w życiu.
- Zastanowienie nad problemem moralnym.
- Próba zrozumienia sytuacji w jakiej znaleźli się kiedyś inni.
- Zmuszanie do niekonwencjonalnego myślenia.
- Wprowadzenie do zabawy, rozmowy,...



ZUCHOWE FORMY PRACY:

ZWIAD

CEL

Poznanie świata i ludzi.

Przygotowanie wiedzy potrzebnej do zabawy.

RODZAJE ZWIADU

Zwiad zwykły – 10-20 minut zbiórki poświęcone na dowiedzenie lub obejrzenie się czegoś.

Ćwiczenia i gry poznawcze – np. kto zbierze jak najwięcej ziół, kto zapamięta jak najwięcej mijanych po drodze ulic, która szóstka zaobserwuje więcej owadów w trawie, czy są już jakieś ślady wiosny, itp.

Zadanie międzyzbiórkowe – np. bawimy się w przewodników po Warszawie i zuchy opracowują informacje o jednym zabytku, zuchy dowiadują się z książek lub od rodziców gdzie leży Meksyk, jak zrobić najsmaczniejsze kanapki, itp.

Wycieczka – powinna mieć charakter zbiórki z różnymi formami pracy, głównie odmianami zwiadu i rozmaitych ćwiczeń poznawczych.

Ważne !

Dokładne sprecyzowanie zadań dla zuchów.

Ukierunkowanie uwagi zuchów na konkretne sprawy, zjawiska i zdarzenia.

Zapoznanie się kadry z tematem zwiadu, osobami, które będą coś opowiadać, miejscem które będą zwiedzać zuchy.



ZUCHOWE FORMY PRACY:

POŻYTECZNE UMIEJĘTNOŚCI

Oprócz wiadomości zuch musi zdobywać w gromadzie umiejętności praktyczne. W czasie jednego cyklu sprawnościowego zuchy powinny zdobyć co najmniej dwie, trzy nowe umiejętności.

Grupy umiejętności:

- Umiejętności z dziedziny „samoobsługi”, np. szybkie ubieranie się, wiązanie sznurówek, pranie bielizny, przyszywanie guzika, pastowanie butów.
- Umiejętności związane z przesyłaniem informacji, np. wysyłanie listów, korzystanie z telefonu.
- Korzystanie ze środków komunikacji i poruszanie się po drogach, np. umiejętność chodzenia w szyku, zakup biletu, jazda na rowerze, zachowanie się w autobusie, korzystanie z planu miasta.
- Umiejętności przydatne w domu, np. zmywanie naczyń, składanie ubrań, wbijanie gwoździ, przygotowanie jedzenia, wyłączenie bezpieczników, zakręcanie gazu, nakrywanie do stołu.
- Obsługa nowoczesnych urządzeń technicznych i elektronicznych, np. obsługa komputera, automatu telefonicznego, magnetofonu, rzutnika i prostsze, np. wymiana baterii w latarce, odczytywanie temperatury i wskazań barometru, korzystanie z zegarka.
- Umiejętności związane ze zdobywaniem informacji, np. odczytywanie rozkładu jazdy, wyszukanie książki w katalogu, posługiwanie się książką telefoniczną.
- Umiejętności z zakresu „załatwiania spraw”, np. wypełnianie druków, zrobienie zakupów, odnalezienie pokoju w urzędzie.
- Umiejętności dotyczące kulturalnego zachowania się, np. przedstawienie się, witanie, zachowanie przy stole.
- Zachowanie w trudnych sytuacjach, np. zgubiłem się, ktoś zemdłał, wybuchł pożar.

Uwaga! Niczego nie nauczymy tylko pokazując i opowiadając.

Jak uczyć?

- Opowiedzieć dlaczego uczymy się tej czynności, np. powiązać ją z fabułą zbiórki.
- Pokazać – tak żeby wszyscy widzieli.
- Wyjaśnić – prosto i zrozumiale.
- Nauczyć – Zuch powinien mieć dostęp do narzędzi. Niczego się nie nauczy na odległość.
- Przećwiczyć – Nie wystarczy raz wykonać. Trzeba powtórzyć czynność kilka razy, najlepiej na kolejnych zbiórkach.

Zdobywanie pożytecznych umiejętności nie jest czystą formą pracy, może, a nawet powinno odbywać się podczas gier, zabaw i ćwiczeń.

Formy pracy odpowiednie do ćwiczenia zdobytych umiejętności:

- Ćwiczenia - Komu się uda?
- Gra – Kto szybciej?
- Zabawa tematyczna – Jakaś umiejętność jest potrzebna do zabawy.
- Teatr – Demonstracja postępowania w konkretnej sytuacji.
- Majsterka – np. wbijanie gwoździ.

UWAGA! NIE MOŻNA NIE DOCENIAĆ ZDOBYWANIA UMIEJĘTNOŚCI „PRZY OKAZJI”.

Drużynowy powinien rozglądać się, czy właśnie taka okazja się nie nadarza, np. jedziemy na wycieczkę (kupowanie biletów), jemy obiad na kolonii (zachowanie przy stole), mamy aparat fotograficzny (fotografowanie), sprzątamy na kolonii (składanie ubrań, zamykanie).



ZASADY DOBREJ ZBIÓRKI

1. Zasada logicznego ciągu.
2. Zasada tempa zbiórki.
3. Zasada przemienności elementów.
4. Zasada czterech stałych elementów.
5. Zasada czegoś nowego na każdej zbiórce.
6. Zasada samodzielności i inicjatywy zuchów.
7. Zasada podziału pracy między drużynowego i przybocznych.
8. Zasada drużynowy też się bawi.



ZASADY DOBREJ ZBIÓRKI

ZASADY KONSTRUKCYJNE

Podpowiadają jak zbudować zbiórkę tak, aby była jak najlepiej dopasowana do właściwości psychofizycznych zuchów.

ZASADA LOGICZNEGO CIĄGU

- Zbiórka zuchowa ma temat i jest zabawą w coś lub kogoś.
- Wszystkie elementy zbiórki pasują do jej tematu.
 - Robinsonowie nie budują igloo, archeolodzy nie grają w „deptaka”, na zbiórce „historycznej” kupców nie idziemy na zwiad do supermarketu.
- Elementy zbiórki uszeregowane są w przemyślanej kolejności.
 - Przykładowo: majsterkę potrzebną do zabawy robimy przed zabawą, gawędę o zawodach robimy przed rozpoczęciem gier, łatwiejsze ćwiczenie robimy przed trudniejszym,
 - Najpierw budowa twierdzy a potem bitwa na śnieżki a nie odwrotnie.
- Elementy zbiórki wynikają jeden z drugiego, tworząc z zabawy logiczną całość.
 - Przykładowo: z gawędy wynika gra/ćwiczenie/zwiad/zabawa/teatrzyk/plas/piosenka, z majsterki wynika gra/ćwiczenie/zabawa, z piosenki wynika teatrzyk, itp.
- Elementy zbiórki są połączone obrzędowymi klamrami.
 - Nie używamy zapowiedzi „A teraz zrobimy...”.
 - Klamry muszą być maksymalnie krótkie.
 - Klamra sytuacyjna – ostatnia część poprzedniego elementu zbiórki jest początkiem następnego. Przykładowo:
 - Majsterkę sikawek kończymy hasłem „Napełnić beczkowsy!” i biegniemy do pożaru (zabawa tematyczna).
 - W gawędzie bohater śpiewa piosenkę, po jej zakończeniu my też chcemy ją zaśpiewać.
 - Do listu jest dołączona mapa.
 - Klamra tematyczna – stosuje się ją wtedy gdy nie uda się wyprowadzić klamry sytuacyjnej, drużynowy podsumowuje zakończony element zbiórki, krótko wprowadza do następnego i za pomocą obrzędu przegrupowuje gromadę. Przykładowo:
 - Za pomocą obrzędowego sygnału, okrzyku lub znaku zbieramy zuchy w kręgu. Ćwiczenie wchodzenia na drabinę podsumowujemy „Opanowaliście wchodzenie na drabinę, ale to nie wystarczy - strażacy muszą mieć czym gasić pożar. Musimy zrobić sikawki.” Pokazujemy znak siadania.
- Zasada logicznego ciągu obowiązuje również przy planowaniu cyklu sprawnościowego (kolejności zbiórek).



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



ZASADA TEMPA

- Zbiórka wymaga stopniowania napięcia i podtrzymywania zainteresowania zuchów.
- Zbiórkę należy planować z rozpisaniem czasu poszczególnych elementów.
- Czas powinien pozwalać na wykonanie każdego zadania sprawnie, ale tak aby zuchy zdążyły je wykonać.
- Podczas zbiórki trzeba pilnować czasu i patrzeć na zegarek.
- Każdy element zbiórki ma jasno określony początek i koniec.
- Plan zbiórki musi być elastyczny – musi być możliwość zmiany przebiegu zbiórki, mimo fantastycznych planów.
- Element zbiórki kończymy w kulminacyjnym momencie zabawy, zanim zuchy zdążą się znudzić. Nie wolno przeciągać elementów zbiórki.
- Element nieudany (np. grę której zasad zuchy nie rozumieją) - pomijamy.
- Należy obserwować zuchy i reagować gdy są znudzone, proponując coś nowego.
- Tempo pomagają utrzymać:
 - odpowiednio zaplanowane, krótkie klamry między poszczególnymi elementami zbiórki,
 - zwyczaje, znaki, sygnały, obrzędy dyscyplinujące, musztra zuchowa, szyki,
 - ćwiczenie sprawności działania (zbiórek, szybkiego ubierania się).
- Zasada tempa nie wyklucza swobodnych zajęć (np. majsterki, zabawy tematycznej, teatru samorodnego w postaci zadań dla szóstek), trzeba tylko pilnować czasu (np. informować ile czasu zostało do końca przygotowań), jednoznacznie rozpoczynać i kończyć zadanie.
- Trzeba mieć zawsze w zapasie dodatkowy element zbiórki (np. płas, ćwiczenie) i zastosować go jeżeli atmosfera się rozkłada.



Hufiec Harcerzy
im. Powstania Warszawskiego
Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



ZASADA PRZEMIENNOŚCI ELEMENTÓW

- Należy stosować naprzemiennie różnorodne formy pracy:
 - głośne-ciche,
 - statyczne-dynamiczne,
 - szybkie-wolne,
 - ruchowe-spokojne,
 - męczące-pozwalające odpocząć,
 - wymagające skupienia-luźne,
 - zdyscyplinowane-swobodne.
- Nadmiar elementów cichych, statycznych, spokojnych, odpoczynkowych, powolnych, wymagających skupienia i dyscypliny nudzi zuchy i prowokuje do buntu.
- Nadmiar elementów głośnych, dynamicznych, ruchowych, szybkich, męczących, luźnych, swobodnych nie pozwala osiągnąć wychowawczych celów zbiórki.



**Hufiec Harcerzy
im. Powstania Warszawskiego
Kurs Wodźów Zuchowych TRAKT**



ZASADA CZTERECH STAŁYCH ELEMENTÓW

- Nadanie stałego rytmu życiu gromady.
- Połączenie w jedną całość cyklu pracy rocznej, tworzenie wrażenia ciągłości i trwałości, tradycji.
- Uświadomienie zuchom, że są częścią organizacji.
- Wprowadzenie w nastrój zuchowej gromady.
- Na każdej zbiórce musi być:
 - obrzędowe rozpoczęcie zbiórki (ORZ) i obrzędowe zakończenie zbiórki (OZZ):
 - wstępna lub kończąca klamra tematyczna,
 - zapowiedź tego co się będzie działo lub podsumowanie zbiórki,
 - ORZ przykładowo: okrzyk zuchowy (Zuchy!-Czuj!...), krąg parady, piosenka „Hasło zuchowe”, apel zuchowy, okrzyk związany ze zdobywaną sprawnością, szyk związany ze zdobywaną sprawnością, klamra przygotowująca do pierwszego elementu zbiórki...
 - OZZ przykładowo: krąg, okrzyk związany ze zdobywaną sprawnością, klamra zapraszająca na następną zbiórkę lub wprowadzająca zadanie międzyzbiórkowe, krąg parady, piosenka „Czuj zuchy piosenką żegnamy się...”.
 - gawęda lub jej forma wymienna:
 - wprowadzenie do tematu zbiórki i nadanie jej znaczenia wychowawczego.
 - krąg rady:
 - najważniejszy element wychowawczego oddziaływania w czasie zbiórki.



ZASADY DOBREJ ZBIÓRKI

ZASADY WYCHOWAWCZE

Podpowiadają jak zapewnić wychowawczą wartość zbiórki.

ZASADA CZEGOŚ NOWEGO NA KAŻDEJ ZBIÓRCIE

- Każda zbiórka musi czegoś nowego nauczyć, postawić zuchom nowe wymagania:
 - W planie pracy powinny być określone najważniejsze zadania wychowawcze i poznawcze do zrealizowania na danej zbiórce (wiadomości, umiejętności, postawa). Zadań tych nie powinno być więcej niż dwa. Nie należy atakować pamięci zuchów zbyt dużą ilością nowych informacji.
 - Niektórzy rozszerzają tę zasadę o „coś starego na każdej zbiórce”, rzeczywiście każda zbiórka powinna utralać wcześniej zdobyte umiejętności. Nie należy jednak zanudzać zuchów ustawicznym powtarzaniem.
- Przygotowując zbiórki nie możemy wpadać w rutynę:
 - Zbiórka musi być ciekawa dla uczestników, ale najlepiej także dla prowadzącego.
 - Tylko ciekawa zbiórka sprawi, że zuchy przyjdą na następną, że zapamiętają przekazaną wiedzę i że nie będą podczas zbiórki rozrabiać.
 - Pomyśl co ich interesuje, wpleć to w zbiórkę (nie koniecznie jako treść, może to być interesująca ich forma), sam dowiedz się nieco o tym, by nie wyjść na laika.
 - Na każdej zbiórce musi się pojawić nowe ćwiczenie, gra, zabawa, piosenka lub płas których do tej pory nigdy nie było.
 - Trzeba się starać stosować odmienne formy pracy niż na poprzedniej zbiórce.
 - Do zbiórki dodaj trochę fajerwerków. Niech dzieje się na niej coś wyjątkowego, czego nie robi się na podwórku z kolegami. Zbiórka nie powinna być zwyczajna, bo będzie niekonkurencyjna dla innych form spędzania czasu.
 - Szukaj nowych pomysłów, nietuzinkowych form, ciekawych miejsc i nastrojów. Zmusz się do zmian.



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



ZASADA SAMODZIELNOŚCI I WŁASNEJ INICJATYWY ZUCHÓW

- Prowadzący zbiórkę nie może być bezwzględnym dyktatorem.
 - Nie gaś własnej inicjatywy zuchów.
 - Postaraj się uwzględniać propozycje zuchów, nawet jeżeli ‘zburzy’ to twój ścisły plan.
 - Działaj razem z gromadą a nie narzucaj swoją wolę.
 - Staraj się stworzyć z gromady zgrany zespół.
- Każdy zuch jest inny, posiada różne zainteresowania i umiejętności, ma też ciekawe pomysły i własne zdanie na pewne tematy.
 - Niech zbiórka zuchowa pozwoli mu to pokazać.
 - Podczas zbiórki muszą się znaleźć elementy, podczas których zuchy będą mogły się wykazać, a nie tylko wykonywać polecenia.
 - Każda zbiórka powinna przewidywać zadania wykonywane przez zuchy samodzielnie, tylko pod delikatnym nadzorem kadry:
 - Powierzaj zadania szóstkom.
 - Powierzaj zadania pojedynczym zuchom.
 - Nie prowadź ich za rączkę.
 - Pozwalaj im popełniać błędy.
 - Czasami pozwól zuchom poprowadzić zajęcia (np. grę) dla swoich kolegów.
 - Proponuj sprawności indywidualne.
 - Kieruj przebiegiem zajęć w taki sposób, aby każdy zuch czuł się kimś naprawdę ważnym, niepowtarzalnym (np. uważnie przydzielaj role w zabawie tematycznej).
 - Pozwalaj zuchom wypowiedzieć swoje zdanie i słuchaj (np. w Kręgu Rady).
 - Pozwalaj im roztrząsać problemy i podejmować decyzje.
 - Różnicuj zajęcia w zależności od stażu i poziomu zuchów (zuchy ochocze wykonują polecenia, zuchy sprawne dowodzą w zabawie, zuchy gospodarne organizują zabawę).



ZASADA PODZIAŁU PRACY MIĘDZY DRUŻYNOWEGO I PRZYBOCZNYCH

- Drużynowy jest głównym przewodnikiem na zbiórce, nie oznacza to że ma być jedynym jej organizatorem.
- Zasada ta wynika nie tylko z przesłanek organizacyjnych, ale przede wszystkim – wychowawczych, pozwala drużynowemu:
 - wspierać rozwój przybocznych,
 - oszczędzać swoje siły i zapal,
 - popatrzeć na gromadę z boku.
- Podziel się pracą z przybocznymi i to nie tylko zadaniami organizacyjno-administracyjnymi, ale właśnie pracą.
 - Zadania organizacyjne, np. prowadzenie kroniki, zbieranie składek, kierowanie sprzątnięciem po zbiórce, zakupy materiałów,
 - Zadania merytoryczne, np. przygotowanie i przeprowadzenie elementu zbiórki (przyboczny może szykować następny element zbiórki podczas gdy drużynowy prowadzi pierwszy – wzmacnia to tempo zbiórki), poprowadzenie Kręgu Rady, napisanie analizy środowiska, zrobienie socjogramu, rozpisanie cyklu sprawnościowego.
- Przygotowuj przybocznych do roli drużynowego.
 - Razem rozmawiajcie o problemach gromady.
 - Razem planujcie i przygotowujcie zbiórki.
 - Powierzaj im coraz bardziej odpowiedzialne zadania.
 - Pozwalaj popełniać błędy.
 - Dbaj o stopnie i patenty.
- Dajcie dobry przykład zuchom.
 - Zgodnie dzielcie się zadaniami.
 - Okazujcie sobie szacunek, bądźcie koleżeńscy.
 - Słuchajcie się wzajemnie.
 - Wykazujcie się karnością w trakcie zbiórki.
 - Problemy i spory rozstrzygajcie z honorem.



ZASADA "DRUŻYNOWY TEŻ SIĘ BAWI"

- Drużynowy i przybocznicy powinni razem z zuchami uczestniczyć aktywnie w zabawie.
 - Jesteś wodzem, a nie nauczycielem swojej gromady.
 - Jeżeli już zdecydowałeś się na pracę z zuchami, musisz mieć również odwagę przeciwstawienia się mniemaniu, że człowieka dorosłego dyskwalifikuje i ośmiesza udział w dziecięcych zabawach.
 - Zuchy naśladują wodza choćby podświadomie, widząc, że on nie bawi się, sami nie będą się bawić i nie będą traktować tego, co robią, poważnie.
 - Uczestnicząc w zabawie można lepiej dostrzec jej niedoskonałości i wyciągnąć z nich wnioski, można także lepiej obserwować swoje zuchy i dzięki temu lepiej dostrzegać ich potrzeby i analizować ich zachowanie.
 - Dobry wódz:
 - Podejmuje się ról, które pozwolą mu w sposób naturalny kierować zabawą (np. drużynowy jest kapitanem statku, a przyboczny – bosmanem).
 - Próbuje swoich sił w grach i ćwiczeniach (wcześniej dobrze jest poćwiczyć, żeby zaimponować zuchom).
 - Wykonuje majsterki (najlepiej wcześniej w domu, żeby pokazać jako wzór),
 - Płasa i śpiewa.
 - Czasem przebiera się stosownie do zabawy.
 - Pracuje razem z zuchami podczas pracy pożytecznej.
 - Robi wszystko to, co sam zaproponował swoim zuchom.
- Nie zrozum tej zasady opacznie:
 - Zbiórka nie ma być przede wszystkim zabawą dla drużynowego i przybocznych. Zabawowa rola drużynowego służy osiągnięciu celów wychowawczych a nie jest celem samym w sobie.



CYKL TEMATYCZNY (sprawnościowy)

Cykl zbiórek gromady poświęcony zabawie w coś lub kogoś, podczas którego zuchy zwykle zdobywają sprawność zespołową.

- Praca gromady polega na kolejnym realizowaniu cykli sprawnościowych uzupełnianych od czasu do czasu zbiórkami pojedynczymi.
- Dobra gromada realizuje w ciągu roku 4-6 cykli i kilka (do kilkunastu) zbiórek pojedynczych.
- Każda zbiórka zuchowa (także ta poza cyklem) jest zabawą w coś lub kogoś (żeby ocenić swoją zbiórkę zadaj sobie pytanie: W co się bawimy? – jeżeli nie potrafisz na nie odpowiedzieć to zbiórka jest tylko zbiorem gier i ćwiczeń, a nie zbiórką zuchową).
- Podczas cyklu tematycznego zuchy realizują wymagania sprawności zespołowej. Sprawność może być przyznana tym zuchom, które spełniły jej wymagania, nie wystarczy samo uczestnictwo w zabawie.

W zdobywaniu sprawności zespołowo należy uwzględnić następujące etapy:

- zajęć przybliżających zuchom temat sprawności (zajęć wprowadzających);
- zapoznania zuchów z regulaminem i podjęcia w Kręgu Rady decyzji o tym, w co się bawimy, czyli o wyborze sprawności;
- realizacji przez zuchy wymagań sprawności podczas wspólnej zabawy i pracy oraz wykonywania zadań międzyzbiórkowych;
- podsumowania i oceny w Kręgu Rady;
- obrzędowego nadania znaczka sprawności.



SCHEMAT CYKLU - przykład:

- **zbiórka pierwsza przygoda** – zbiórka zachęcająca do zdobywania sprawności, powinna być naprawdę „wybuchowa”, wprowadzenie obrzędów charakterystycznych dla sprawności, zapoznanie z regulaminem, podjęcie decyzji o zdobywaniu,
- **zbiórka „szkoła”** – gry i ćwiczenia typu „szkoła”, próby np. dzielności, sprawności, stopniowe wprowadzanie wiedzy i pożytecznych umiejętności np. szkoła policjantów, strażaków, próby Indianina,
- **zbiórka sprawności indywidualne** – np. oprócz aktorów w teatrze potrzebni są dekoratorzy, bajorze, recytatorzy, wśród polarników jest wielu meteorologów, fotografów, narciarzy, policjanci dbają o sprawność fizyczną – gimnastyk i rozwijają swój „kryminalistyczny” umysł – łamigłowa, podróżnicy zbierają pamiątki z podróży – kolekcjoner i poznają obce języki – poliglota, dziennikarzom pomagają informatycy i kronikarze, a wszystkim potrzeba jest złota rączka. Kto co wybiera?
- **zbiórka zwiad** – zuchy dowiadują się jak to wygląda naprawdę, zbiórka pozwala wzbogacić wiedzę zuchów, pod warunkiem jasnego określenia czego się mają dowiedzieć (punkt 2 regulaminu sprawności!!!), np. wizyta w szpitalu, zwiedzanie lotniska, spacer z leśniczym po lesie, rejs statkiem, oglądanie filmu, przedstawienia w teatrze, spotkanie z ciekawym człowiekiem.
- **zbiórka przygotowanie do zabawy tematycznej** – zuchy dowiadują się, że trzeba przygotować się do jakiejś ważnej misji, zadania, np. zorganizowania poczty, rejsu okrętem, badań naukowych (w tym wyposażyć jakieś miejsce, np. urząd pocztowy, laboratorium chemiczne, pokład statku). Składa się głównie z majsterek (można zrobić fabrykę...), nauki pożytecznych umiejętności w formie ćwiczeń, ćwiczenia piosenek i okrzyków potrzebnych do zabawy.
- **zbiórka zabawa tematyczna** – pozwala w praktyce wykorzystać wiedzę i umiejętności zuchów, np. wielka zabawa w szpital, lotnisko, port, akcję Małego Sabotażu, turniej tańca, usuwanie skutków katastrofy ekologicznej, wykopaliska archeologiczne, jarmark etnograficzny.
- **zbiórka praca pożyteczna** – pozwala w praktyce wykorzystać wiedzę i umiejętności zuchów, np. drogowcy zasypują żwirem dziury w parkowych alejkach, ogrodnicy pielęgnują ogródek szkolny, dekoratorzy dekorują salę na szkolną zabawę, gospodynie pomagają w przygotowaniach do świąt, Zawiszacy sprzątają i dekorują miejsce pamięci.
- **zbiórka pokaz** – zbiórka podsumowująca cykl i prezentująca osiągnięcia gromady na szerszym forum, może być zakończona przyznaniem sprawności, np. teatrzyk dla szczepu, przyjęcie dla rodziców, pokazy umiejętności, defilada.
- **zbiórka podsumowanie, test** – zbiórka dodatkowo sprawdzająca wiedzę i umiejętności zuchów, może być użyteczna gdy nie udało się dokładnie sprawdzić wiedzy zuchów podczas wcześniejszych zbiórek, może być zakończona przyznaniem sprawności np. egzaminy żaków, próby i pasowanie na rycerza.



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.



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów 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?
 - Czy w harmonogramie znalazły się pomysły na realizację wszystkich wymagań sprawności?



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



- 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 wręczenia?



TWORZYWO

Wszystko to co może się przydać do realizacji cyklu tematycznego.

Materiały muszą być związane z tematem sprawności, lub nadawać się do odpowiedniego dostosowania do tego tematu.

Poszukiwania rozpoczynamy od przeczytania regulaminu sprawności, a potem szukamy pomysłu i wiedzy potrzebnej do zrealizowania każdego z wymagań.

Czego szukać:

- informacji, np. definicji trudnych pojęć, podstawowej wiedzy o przedmiocie sprawności, odpowiedzi na pytania zawarte w regulaminie sprawności (Wiem co to jest..., Wiem kim był..., Wiem czym zajmuje się..., Znam nazwy, rodzaje, ciekawostki..., Wiem jaka jest różnica..., Wiem jak..., Wiem do czego służy... itp.)

UWAGA! Część informacji może wydać się zbyt łatwa – to nic, dla zuchów będzie nowa i ciekawa.

- pomysłów na gawędy i formy wymienne,
- pomysłów na zabawy tematyczne,
- opisów gier i ćwiczeń,
- pomysłów i informacji na temat sposobu wykonania majsterek,
- tekstu i melodii piosenek, kroków tańców i płaśw,
- pomysłów na obrzędy,
- pomysłu na co najmniej jedną pracę pożyteczną,
- scenariuszy przedstawień,
- zdjęć, makiet, ilustracji, rysunków, schematów, materiałów do kopiowania,
- slajdów, prezentacji multimedialnych, filmów, nagrań,
- szyfrów, tajemnych alfabetów,
- fajnych miejsc na przeprowadzenie zjazdu, obrzędu lub nawet całej zbiórki,
- adresów, godzin otwarcia, cen, sposobów załatwienia wejścia do ciekawych obiektów i instytucji,
- kontaktów z ciekawymi ludźmi,
- znaków graficznych i czcionek,
- potrzebnych materiałów, narzędzi i urządzeń,
- rekwizytów, strojów i dekoracji,
- informacji na temat dostępnych dotacji i innych pieniędzy harcerskich, w tym warunków ich wydawania.

Gdzie szukać:

- we własnej pamięci,
- w domu, w piwnicy, na strychu,
- w harcówce,
- w internecie,
- w bibliotekach publicznych, szkolnych, bibliotece SH na Hożej,
- w księgarniach,
- w składnicy harcerskiej,
- w hufcu i Naczelnictwie SH, wśród znajomych instruktorów,
- w encyklopediach i słownikach,
- w książkach – powieściach, opowiadaniach, literaturze popularnonaukowej,
- w albumach tematycznych,



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



Gdzie szukać:

- w gazetach i czasopismach, zwłaszcza specjalizujących się w konkretnym temacie,
- w wypożyczalniach filmów,
- w telewizji (można np. nagrać ciekawe programy),
- w materiałach metodycznych, np. podręcznikach zuchowych, czasopiśmie „Zuchowe Wieści”, starych książeczkach „W drużynie zuchów”, zbiorach gier i ćwiczeń, śpiewnikach, w materiałach z KWZ :-),
- w muzeach,
- w instytucjach państwowych (służbach, inspekcjach, instytutach i laboratoriach),
- w innych ciekawych obiektach (parkach, ogrodach, lasach, fortach, na pogotowiu, w komisariatach, planetariach, kinach, fabrykach, podziemiach itp.),
- w środowisku – rozmawiając z ludźmi, którzy mogą coś pokazać, o czymś opowiedzieć,
- we wszystkich innych miejscach mieć uszy i oczy szeroko otwarte.



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



Grupa sprawności „POLSKA - MOJA OJCZYZNA”

Sprawności związane z wychowaniem patriotycznym. Pomagają identyfikować się ze swoim krajem i miejscem zamieszkania. Kształtują postawę obywatelską. Dostarczają wiedzy o historii i geografii Polski, polskiej przyrodzie oraz narodowej kulturze i tradycji.

Są to m.in. młody obywatel, ambasador przyjaźni, Wars i Sawa, Słowianin, Bolkowy Woj, Giermek-Dworka, Żak-Nawojka, rycerz, Harcownik Króla Jana, żołnierz, sprawności regionalne (np. Mazowszanin, Góral, Ślązak, Pomorzanin, Mazur, Kaszub, Wielkopolanin, Małopolanin). W tej grupie można tworzyć sprawności związane z ciekawymi regionami naszego kraju (np. miejscem kolonii, wycieczki) i interesującymi czasami historycznymi, w zależności od potrzeb i możliwości zuchów (trzeba pamiętać, że zuchy mają problemy z umiejscowieniem zdarzeń na linii czasu – bardziej chłoną atmosferę sprawności, realia życia w dawnych czasach niż wiedzę historyczną).

Grupa sprawności „PRACUJMY RAZEM”

Sprawności związane z pracą ludzi i instytucji, z którymi zuchy mogą się spotkać w codziennym życiu, nauką, techniką, gospodarką i ochroną środowiska naturalnego. Bardzo potrzebne do zdobywania wiedzy o współczesnym świecie i przydatnych w tym świecie umiejętności. Większość tych sprawności to sprawności zespołowe.

Są to m.in.: policjant, kolejarz, sprzedawca, listonosz, ogrodnik, drukarz, dziennikarz, chemik, strażak, budowniczy, górnik, marynarz, lotnik, kierowca, aktor, filmowiec.

W nowym regulaminie dodane do tej grupy zostaną sprawności reprezentujące zawody twórcze.

Grupa sprawności „PODRÓŻE W CZASIE I PRZESTRZENI”

Sprawności polegające na przeżywaniu przygód, których zuchy raczej nie będą miały okazji przeżyć w rzeczywistym życiu. Pozwalają „namacalnie” poznać na zbiórkach odległe w czasie i przestrzeni miejsca. Pomagają poznawać prawdziwy świat i prawdę o ludziach, wzbogacają wiedzę zuchów o geografii i historii, różnych kulturach, wszechświecie itp.

Są to m.in.: podróżnik, Staś i Nel, olimpijczyk, archeolog, kosmonauta, Indianin, Janosik, polarnik, Eskimos, robinson, Ateńczyk.

Grupa sprawności „ŚWIAT FANTAZJI”

Sprawności baśniowe i magiczne, oparte na książkach i filmach, legendach. Występują w nich elementy nierzeczywiste. Służą budowaniu wspólnoty i przyjacielskiej atmosfery w gromadzie, rozwiązywaniu doraźnych problemów wychowawczych, rozwijaniu wyobraźni, pomysłowości i własnej inicjatywy zuchów. Mogą zostać wykorzystane do zachęcenia do czytania książek. Są atrakcyjne właściwie tylko dla młodszych zuchów, bardzo przydatne w gromadach nie przyzwyczajonych jeszcze do wspólnej pracy. Nie wolno ich nadużywać!

Są to m.in.: Przyjaciół Bajek, Muminków, Gumisiów, skrzat, czarodziej, Kubuś Puchatek, Pan Kleks, Robin Hood, Plastuś, sprawności obrzędowe gromady.

Grupa sprawności „ZUCH HOBBISTA”

Sprawności związane z różnymi zainteresowaniami zuchów. Większość tych sprawności nadaje się raczej do zdobywania indywidualnie. Są to min.: Astronom, Bajarz, Kronikarz, Łazik, Pływak, Śpiewak

Grupa sprawności „DLA SIEBIE I DLA INNYCH”

Sprawności rozwijające samodzielność zuchów oraz wdrażające do służby na rzecz innych.

Są to min.: pomocnik Św. Mikołaja, Niwidzialna ręka



INDYWIDUALNE ZDOBYWANIE SPRAWNOŚCI.

Zdobywanie sprawności w drodze samodzielnej aktywności zucha na zbiórce i poza nią. Większość sprawności można zdobywać zarówno zespołowo jak i indywidualnie. Drużynowy decyduje czy zaproponować zuchom daną sprawność jako indywidualną czy zespołową. Istnieje także grupa sprawności, które zuch może zdobywać wyłącznie indywidualnie, są to: dekorator, bazarz, gimnastyk, higienista, kolekcjoner, kronikarz, łamigłowa, poliglota, przyjaciel książek, recytator, turysta, majsterkowicz, śpiewak, muzyk, dobry opiekun, fotoamator, ludwiczek, mistrz gier i zabaw, pływak, narciarz, rowerzysta/kolarz, piłkarz, sobieradek, zielarz, zuch-przechodzień, dama/dżentelmen, fryzjer, informatyk, krawiec i in.

Zdobywanie sprawności indywidualnie polega na:

- wybraniu przez zucha sprawności i zgłoszeniu drużynowemu chęci jej zdobywania;
- zrealizowaniu wymagań sprawności (uwaga! – przynajmniej jedno z wymagań sprawności powinno zostać zaliczone podczas publicznej prezentacji przed całą gromadą) ;
- ocenie w Kręgu Rady;
- obrzędowym nadaniu znaczka sprawności.

Obowiązkiem drużynowego jest:

- proponowanie zuchom nowych sprawności (2-3 w cyklu tematycznym), dopasowanych do zdobywanej sprawności zespołowej – najlepiej w formie elementu zbiórki zaliczającego jedno z wymagań sprawności,
- uwzględnianie w doborze proponowanych sprawności indywidualnych zainteresowań i uzdolnień zuchów,
- przypominanie zuchom o zdobywaniu sprawności indywidualnych,
- umożliwienie zrealizowania wymagań sprawności, które wymagają udziału gromady (UWAGA! – zawsze jedno zadanie ze sprawności powinno zostać zaprezentowane gromadzie).



Rodzaje zuchowych zbiórek

WYCIECZKA

Rodzaj zuchowej zbiórki-wyprawy do lasu lub ciekawego miejsca.

Na wycieczce:

- obowiązują wszystkie reguły zuchowej zbiórki,
- bawimy się w coś lub kogoś,
- powinny wystąpić:
 - stałe elementy zbiórki (ORZ, gawęda, OZZ i jeżeli to możliwe Krąg Rady),
 - urozmaicone formy pracy (szczególnie eksponuje się zwiad!!!),
- obowiązują bardziej rygorystyczne zasady bezpieczeństwa i dyscypliny,
- musi być przynajmniej jeden pełnoletni opiekun,
- musi być zapewniona możliwość zjedzenia czegoś i wypicia oraz dostęp do toalety.

KOMINEK

Wieczorna, obrzędowa, spokojna forma działalności gromady na kolonii lub rodzaj wyjątkowej zbiórki organizowanej niezbyt często przy specjalnych okazjach w ciągu roku. Podczas kominka konieczne jest stworzenie odpowiedniego nastroju (oświetlenie, obrzędy).

Formy pracy najczęściej stosowane na kominku:

- gawęda i jej formy wymienne (powinna być na każdym kominku),
- teatr samorodny i wielki teatr zuchowy,
- piosenki,
- pląsy ilustracyjne,
- „spokojne”, nie wymagające zbyt dużej przestrzeni gry i ćwiczenia:
- intelektualne, umysłowe (np. quizy, łamigłówki),
- pokazy umiejętności,
- ćwiczenia spostrzegawczości, pamięci (np. układanki, kim),
- ćwiczenia zręczności rąk, zmysłów.

UWAGA! Dla zuchów nie organizujemy ognisk harcerskich.

Zuchy nie muszą być na kominku tak ciche i spokojne jak harcerze podczas ogniska.

Możemy zapalać światło i ożywić gromadę żywszym ćwiczeniem lub pląsem. Pod koniec kominka należy jednak powrócić do nastroju powagi, np. poprzez piosenkę.



PLAN PRACY

Refleksje ogólne:

- plan musi być estetyczny i czytelny,
- plan należy pisać po kolei rozpoczynając od punktu 1 (niekoniecznie od razu na czysto, wystarczy myśleć i notować w tej kolejności),
- kolejne punkty zawsze powinny wynikać z poprzednich (trzeba często wracać do początku),
- napisanie dobrego planu nie uda Ci się w samotności – jeżeli nie masz przybocznego pogadaj z kimś swoich zamierzeniach,
- napisanie dobrego planu pracy nie uda się bez odpowiednich materiałów do sprawności,
- napisanie dobrego planu pracy daje olbrzymią satysfakcję i ułatwia pracę w ciągu roku.

RAMKA PLANU PRACY

1. Strona tytułowa

- numer i nazwa gromady
- rok harcerski

2. Analiza środowiska

- sytuacja gromady
 - jak długo działa
 - ogólny opis (liczba zuchów, specyfika działalności)
 - stan realizacji zamierzeń z zeszłorocznego planu pracy
- warunki zewnętrzne
 - teren działania, np. szkoła i układy ze szkołą
 - pomieszczenie na zbiórki, terminy zbiórek i ich czas trwania
 - otoczenie szkoły (ew. tereny na zbiórki)
 - szczerp i stosunki ze szczerpem
 - drużyna harcerska i układy z drużyną, która opiekuje się gromadą (część wspólna z planem pracy harcerek/rzy)
 - środowisko społeczne, stosunki z rodzicami zuchów
 - specyficzne warunki oraz inne możliwości i ograniczenia, które daje środowisko działania
- zuchy (lista w podziale na szóstkki)
 - imię i nazwisko
 - wiek
 - obietnica, gwiazdki, funkcja (szóstkowa/y)
 - doświadczenie zuchowe (rok wstąpienia do gromady, liczba kolonii i zimowisk)
 - charakter, zainteresowania, uzdolnienia (w czym jest dobra/y?, czego jej/mu brakuje?)
 - poziom rozwoju fizycznego, intelektualnego i emocjonalnego
 - zaangażowanie w pracę gromady
 - stosunki z grupą (przyjaźnie, antypatie, rola w grupie)
 - specjalne przypadki (dziecko trudne, zła sytuacja rodzinna, kłopoty szkolne)
 - inne specyficzne cechy zucha
- kadra (drużynowy, przyboczni, ew. opiekun gromady)



Hufiec Harcerzy
im. Powstania Warszawskiego
Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



- imię i nazwisko
- stopień harcerski i instruktorski, posiadany patent
- staż (jako kadra i jako harcerz/ka)
- plan rozwoju harcerskiego i instruktorskiego na ten rok
- podział obowiązków między drużynowego a przybocznych
- potrzeby i braki kadrowe
- podsumowanie
 - dostrzeżone problemy i nadzieje
 - sprawy, na które trzeba zwrócić szczególną uwagę w tym roku

3. Cele pracy

- ogólne (po co prowadzę gromadę?)
- na ten rok harcerski:
 - wychowawcze (jakie cechy charakteru chcemy w zuchach wyrobić?, jaką wiedzę i umiejętności chcemy przekazać zuchom?)
 - organizacyjne (co chcemy poprawić w funkcjonowaniu gromady?)

4. Sposoby realizacji celów

- Zamierzenia programowe
 - postulaty ogólne wynikające z analizy i celów (np. więcej wycieczek, zabawy tematycznej, konieczność zmiany obrzędowości, rozśpiewania gromady, podkreślenie własnej inicjatywy zuchów, roli szóstek, zwiększenie liczby zadań międzyzbiórkowych, konieczność realizacji sprawności realistycznych, potrzeba wykonania prac pożytecznych dla ..., zorganizowania akcji zarobkowej, postanowienie udziału w imprezie szkolnej itp.)
 - współpraca z drużyną harcerską (część wspólna z planem pracy harcerzy)
 - ⇒ wspólne zamierzenia wychowawcze
 - ⇒ zasady przygotowania do przejścia (uzgodnienie wymagań gwiazdek, próby harcerza, innych) i przekazania zuchów do drużyny harcerskiej (termin, forma)
 - ⇒ wspólne zbiórki, wycieczki i imprezy
 - ⇒ pomoc organizacyjna drużyny dla gromady zuchowej (wsparcie kadrowe, służba harcerzy w gromadzie zuchowej, kandydaci na przybocznych)
 - ⇒ współpraca kadrowa (przynależność kadry zuchowej do zastępu zastępowych i rady drużyny, zbiórki kadrowe)
 - współzawodnictwo
 - ⇒ cel wprowadzenia i forma
 - ⇒ rodzaje współzawodnictwa (indywidualne czy zespołowe, samoocena, ocena przez kadrę czy Krąg Rady)
- Planowane oddziaływania wychowawcze:
 - praca z Prawem Zucha
 - Krąg Rady, Lista Spraw
 - Bieg i Obietnica Zuchowa
 - zdobywanie gwiazdek i sprawności indywidualnych (zasady organizacyjne, plany i zamierzenia)
- Obrzędowość
 - idea/pomysł/sens
 - elementy wraz z opisem



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



- planowane zmiany z opisem
- Cykle programowe i zbiórki samodzielne
 - opis cyklu programowego (sprawnościowego)
 - ⇒ uzasadnienie wyboru
 - ⇒ regulamin sprawności autorskiej lub zmienionej przez drużynowego (do zatwierdzenia)
 - ⇒ pomysł na zabawę (w co/kogo się bawimy?, kim są zuchy?, kim jest drużynowy?)
 - ⇒ fabuła sprawności (sposób wprowadzenia i zakończenia, ogólna koncepcja zbiórek)
 - ⇒ pomysły dotyczące obrzędowości sprawności
 - ⇒ proponowane w cyklu sprawności indywidualne (2, 3 lub 4)
 - ⇒ kto przygotowuje cykl

UWAGA! - Zasady doboru sprawności

- Cele pracy są najważniejszym kryterium doboru! Szukaj odpowiednich sprawności pod kątem idei zawartej w pierwszym punkcie regulaminu.
- W ciągu roku zrealizuj najmniej jedną sprawność z każdej grupy (Moja Ojczyzna, Pracująca Polska, Wielka Przygoda) i przynajmniej cztery cykle sprawnościowe.
- Zrównoważ ilość sprawności fantastycznych i realistycznych (dla młodszych zuchów może być nieco więcej tych pierwszych).
- Weź pod uwagę potrzeby, możliwości, wiedzę i wiek zuchów.
- Uwzględnij porę roku, miejsce zbiórek, otoczenie, region.
- Zastanów się czy posiadasz odpowiednią wiedzę z dziedziny obejmującej tę sprawność.
- Poszukaj ciekawych materiałów do gawęd, majsterek, gier. Czy masz ich wystarczająco dużo?
- Nie zapominaj o potrzebach środowiska (szkoły, szczepu, rodzin zuchów)
- Uwzględnij wymagania gwiazdek, które zdobywają twoje zuchy.
- Pomyśl o specjalnej roli starszych zuchów w zabawie.

- planowane zbiórki poza cyklami
 - ⇒ wycieczki, rajdy
 - ⇒ święta, rocznice, zbiórki okolicznościowe, Biegi i Obietnice, zbiórki obrzędowe gromady, nabór, inne
 - ⇒ zbiórki szczepu i hufca, w których chcecie wziąć udział
- Plany dotyczące wyjazdu na zimowisko lub kolonię
- Inne sposoby realizacji celów



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



5. Harmonogram

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 między-zbiórkowe	uwagi (o czym trzeba pamiętać na zbiórce?, potrzebne przedmioty, co trzeba załatwić przed zbiórką?, kto tego dopilnuje?, itp.)
nazwa cyklu programowego					

Dla ambitnych: w rozdz. III „Zuchów” Wardęckiego jest opis planowania cyklu sprawnościowego.



KOLONIA

Zalety

- Okazja zorganizowania zabawy, która trwa od świtu do zmroku.
- Możliwość oddziaływania wychowawczego bardzo intensywnie, przez dłuższy okres czasu.
- Możliwość dłuższego przebywania na świeżym powietrzu.
- Niezastąpiona okazja do nauki samodzielności i dawania sobie rady bez rodziców.
- Zaprawa przed obozami harcerskimi.

Różnice między kolonią zuchową a tzw. kolonią cywilną

- Kolonia jest dalszym ciągiem, kontynuacją śródrocznej pracy gromady.
- Inne są stosunki między zuchami a kadrą, bardziej braterskie.
- Inne są zajęcia. Nie jest to ciąg zajęć „sportowych”, „kulturalnych”, „plastycznych” narzucanych i nadzorowanych przez nauczyciela tylko zabawa całą gromadą, razem z drużynowym i przybocznym
- Kolonia ma realizować cel wychowawczy, a nie tylko zapewnić przyjemny wypoczynek dzieciom.
- Zuchy są współgospodarzami kolonii a nie tylko jej uczestnikami.

Różnice między kolonią zuchową a obozem harcerskim

- Przyczyny, dla których zuchy nie jeżdżą na obozy harcerskie:
 - ZDROWIE - Organizm dziecka w wieku zuchowym nie jest przystosowany do nocowania w namiotach (mała odporność organizmu, niebezpieczeństwo przeziębienia i ich powikłań, indukowanie reumatyzmu, problemy z moczeniem nocnym). Zuchy nie mają odpowiedniej siły fizycznej na czerpanie radości z pionierki, służb kuchennych, rozpalania w piecu, długodystansowych rajdów. Zuchy mają trudności z utrzymaniem czystości w warunkach polowych (mycie w miskach, bez ciepłej, bieżącej wody, czyszczenie mezażek, porządek na pryczy i kombajnie).
 - PSYCHIKA - Dziecko w wieku zuchowym nie jest jeszcze przygotowane na silne przeżycia związane np. z ciemnością, brakiem opiekuna do którego można zwrócić się w każdej chwili, nocnych wart, alarmów i prób. Zuchy tęsknią za rodzicami, dlatego kolonie są z reguły krótsze niż obozy.
 - METODYKA – Zuchy powinny chcieć zostać harcerzami, czekać na to, dlatego dajemy im jak najmniej zajęć harcerskich, żeby się nimi nie znudziły.

Rodzaje kolonii

- Samodzielna kolonia gromady.
- Samodzielna kolonia gromady przy obozie harcerskim.
- Kolonia kilku gromad z oddzielnymi programami.
- Kolonia kilku gromad ze wspólnym programem.

Czas trwania kolonii

- Zgodnie z instrukcją organizacji ALiZ SH – kolonia to „kilkunastodniowy wyjazd”.
- Ze względów praktycznych i metodycznych kolonia powinna trwać mniej więcej trzy tygodnie.

Lokalizacja kolonii

- Nie organizujemy kolonii pod namiotami.



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



- Miejsce na kolonię powinno zapewniać łatwy dostęp do lasu, wody. Bardzo pożądane jest boisko lub łąka.
- Nie organizujemy kolonii w miastach.
- W budynku powinna znajdować się świetlica i stołówka. Dobrze jest jeżeli świetlica jest dostępna przez cały dzień.
- Sypialnie, umywalnie i toalety powinny spełniać aktualne przepisy sanitarne. Wyposażenie sypialni to minimum łóżka i półki. Należy zwrócić uwagę czy powierzchnia półek jest wystarczająca.

Co zrobić, jeżeli chce się przeprowadzić kolonię

- W przypadku kolonii samodzielnej – najpóźniej w lutym zgłosić się po wytyczne do sztabu ALiZ.
- W przypadku kolonii wspólnej z innymi gromadami – najpóźniej w lutym przeprowadzić rozmowy w szczepie lub hufcu na temat organizowanych kolonii i uzgodnić udział gromady.

Kadra kolonii

- Komendantem kolonii może być tylko instruktor. Jeżeli jest to samodzielna kolonia jednej gromady – przynajmniej w stopniu przewodnika, jeżeli jest to kolonia kilku gromad – przynajmniej w stopniu podharcemistrza.
- Na kolonii powinna być przynajmniej jedna osoba odpowiedzialna za zaplecze (kwatermistrz-księgowy). Osoba ta nie powinna być dodatkowo angażowana w przygotowywanie zajęć.
- Każda gromada jedzie na kolonię ze swoim drużynowym. W przypadku małej liczby zuchów w gromadzie (poniżej 10) gromady mogą być łączone. Jeżeli drużynowy nie może jechać na kolonie a chce by jego gromada wzięła w niej udział powinien o tym niezwłocznie poinformować komendę hufca.
- Drużynowy musi koniecznie mieć na kolonii przybocznego. Sam wyczerpałby się fizycznie i psychicznie zbyt prędko.
- W przypadku samodzielnej kolonii gromady minimalną liczbą kadry wydają się trzy osoby zaangażowane w program.

Obowiązki kadry na kolonii

- Komendant kolonii:
 - odpowiada za sprawy organizacyjne i zgodność z przepisami,
 - reprezentuje kolonię przed rodzicami, organami państwowymi,
 - odpowiada za bezpieczeństwo uczestników (w tym kadry!),
 - koordynuje pracę wszystkich osób kadry,
 - kieruje przygotowaniem planu pracy,
 - nadzoruje przygotowanie i realizację programu.
- Kwatermistrz (w przypadku jego braku – komendant kolonii):
 - organizuje zaplecze (miejsce, wyżywienie, finanse, załatwia sprawy formalne),
 - prowadzi księgowość.
- Drużynowy:
 - samodzielnie opracowuje lub bierze udział w opracowaniu planu pracy kolonii, zgodnie z wytycznymi komendanta,
 - przygotowuje się do kolonii czytając odpowiednie materiały i zbierając „worek z tworzywem”,
 - na kolonii samodzielnej przygotowuje i realizuje program, zgodnie z planem pracy kolonii (część zadań powierza przybocznym),



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



- na kolonii wspólnej przygotowuje i realizuje te zajęcia, które w planie pracy określono jako „w gromadach” oraz te, które przeprowadza dla całej kolonii,
- opracowuje plany przygotowywanych przez siebie zajęć, zapewnia wszystkie rekwizyty i materiały,
- współpracuje z przybocznymi, powierza im zadania i kieruje nimi,
- opiekuje się zuchami,
- dba o bezpieczeństwo, zdrowie i higienę,
- podczas zajęć kieruje gromadą, chyba, że zadanie to zostało powierzone szóstkowym,
- bierze udział w wieczornych odprawach kadry,
- wykonuje inne polecenia komendanta.
- Przyboczny:
 - bierze udział w opracowaniu planu pracy, przygotowując te jego elementy, które zostaną mu powierzone (w zależności od poziomu przybocznego),
 - przygotowuje się do kolonii czytając odpowiednie materiały i zbierając „worek z tworzywem”,
 - pomaga drużynowemu realizować program kolonii,
 - pomaga drużynowemu przeprowadzić niektóre zajęcia,
 - samodzielnie przeprowadza niektóre zajęcia w gromadzie,
 - opracowuje plany przygotowywanych przez siebie zajęć, zapewnia wszystkie rekwizyty i materiały,
 - opiekuje się zuchami,
 - dba o bezpieczeństwo, zdrowie i higienę,
 - podczas niektórych zajęć kieruje gromadą, chyba, że zadanie to zostało powierzone szóstkowym, [np. wtedy gdy drużynowy prowadzi zajęcia dla całej kolonii],
 - może brać udział w wieczornych odprawach kadry, jeżeli zostanie to ustalone,
 - wykonuje inne polecenia drużynowego.
- Zadania, które może wykonywać zarówno drużynowy jak i przyboczny [powinni ustalić przed kolonią, co do kogo należy]:
 - pilnowanie mycia zuchów,
 - usypianie zuchów (zadanie dobrze jest powierzyć przybocznym, w tym czasie drużynowi mogą już zacząć odprawę),
 - prowadzenie Książki Pracy,
 - prowadzenie Kroniki,
 - prowadzenie Kręgu Rady (tylko doświadczeni przyboczni),
 - prowadzenie banku kolonijnego, biblioteki, poczty, biura rzeczy znalezionych, sklepiku.
- Instruktor służbowy – podczas kolonii może funkcjonować dobry zwyczaj wyznaczania spośród kadry innego oboźnego na każdy dzień. Instruktor ten nie zajmuje się w danym dniu zuchami, tylko:
 - wartuje przy „bramie” kolonii w mundurze, gdy zuchy są poza terenem kolonii,
 - reprezentuje kolonię wobec wizytacji i gości,
 - prowadzi Apel,
 - prowadzi kontrolę czystości,
 - sprawdza porządek w ciągu dnia,
 - pilnuje czasu i zwołuje zbiórki.
 -



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



Problemy na kolonii:

Podróż na kolonię i z kolonii

- Na polecenie komendanta rozsadz zuchy w przedziałach lub w autokarze. Pamiętaj, że kadra siedzi razem z zuchami, a nie zabawia się sama w przedziale „kadrowym”.
- Podczas postojów pilnuj zuchów. Po powrocie do autokaru przelicz je.
- Podczas postojów i w pociągu przypominaj o pójściu do toalety. Odprowadź zuchy do toalety, zwłaszcza w pociągu lub na dużych parkingach.
- Wraz z komendą kolonii zapewnij wodę do picia.

Pierwszy dzień kolonii

- Nie zostawiaj zuchów bez opieki ani na chwilę. Rozmawiaj z nimi.
- Trzymaj dyscyplinę. Stosuj znaki i sygnały zwołujące (najlepiej związane z tematem kolonii). Możesz zaraz po przybyciu ustawić ich w szeregu i kazać się zameldować szóstkowym lub tp.
- Zapewnij im poczucie bezpieczeństwa – zaprowadź do pokoju, pokaż każdemu jego łóżko i półkę, pomóż się rozpakować. Oprowadź po budynku. Pokaż gdzie jest toaleta, łazienka, stołówka i świetlica itp.
- Nie daj się „wypróbować” i włożyć sobie na głowę. Bądź stanowczy. W razie problemów zwróć się do komendanta.
- Zapoznaj zuchy z regulaminami kolonii i zbierz wszystkie podpisy (regulaminy znajdziesz w aktualnej książce pracy).
- Wieczorem postaraj się ich uspokoić, np. opowiedz lub przeczytaj jakąś historię i zostań w pokoju aż zasną.
- O sobie myśl na końcu. Rozpakować się możesz wieczorem.

Spóźnianie się na zbiórki i zajęcia

- Kontroluj czy zuchy przygotowują się do wyjścia, np. ubierają się i sprzątają.
- Zarządzaj pracą zuchów i pilnuj czasu.
- Wykorzystaj szóstkowych do kierowania przygotowaniem do zbiórki.
- Wiedz zawsze gdzie są twoje zuchy.
- Stosuj sygnały zwołujące i ćwicz ich użycie.

Bałagan

- Sam utrzymuj idealny porządek.
- Już pierwszego dnia kolonii ustal gdzie i jak zuchy powinny układać swoje rzeczy.
- Naucz składania ubrań.
- Ustal z zuchem oddzielną, zawiązywaną torebkę na brudne ubrania.
- Ustal oddzielne miejsce na jedzenie i picie.
- Ustal gdzie powinny stać buty.
- Pokaż jak ścielić łóżko. Młodszym zuchom pomagaj przez kilka dni, albo poproś o to starsze zuchy. Zwracaj uwagę na czystość prześcieradła (piasek, błoto).
- Naucz zmiatać i zbierać papiery.
- Kontroluj czystość kilka razy dziennie.
- Wykorzystaj szóstkowych. Poproś ich aby pilnowali porządku.
- Zawsze sprzątajcie wspólnie po skończonej majsterce.
- Oporne zuchy zostawiaj w pokoju z przybocznym podczas zajęć, aż posprzątają.
- Zachęcaj zuchy do współzawodnictwa w czystości.



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



- Zaproponuj sprawność indywidualną higienisty lub sobieradka kolonijnego.
- Organizuj konkursy i gry:
 - polowanie na błędy w sprzątanii, kto znajdzie więcej,
 - konkurs czyszczenia butów,
 - wyścigi w robieniu kostek z ubrań,
 - ubieranie się na alarm,
 - „poranek krasnoludka” – wybrany, nieporządny zuch dostaje specjalne zadanie – wstać cichutko przed pobudką i nie budząc nikogo sprzątnąć coś.

Problemy z czystością, wyglądem i ubiorem zuchów

- Do obowiązków kadry na kolonii należy pilnowanie czystości zuchów.
- Codziennie rano zuchy myją ręce, twarz i zęby.
- Codziennie wieczorem szorują się w całości i myją zęby.
- Po zajęciach i przed posiłkami myją ręce mydłem i szorują paznokcie.
- Codziennie rano przypominaj o włożeniu czystej bielizny i skarpetek.
- Przynajmniej raz podczas kolonii zorganizuj pranie z całą gromadą. Pokaż jak to się robi. Zróbcie pranie przed odwiedzinami rodziców.
- Obserwuj zuchy. W odpowiednich momentach wręcz chusteczkę do nosa, wyślij żeby umyli ręce, szyję.
- Naucz przyszywać guzik, oderwaną sprawność.
- Zwracaj uwagę na to w co zuchy się ubierają – czy mają ze sobą kurtkę przeciwdeszczową, kapelusz od słońca, czy na rajd włożyli odpowiednie skarpety. Na zimowisku pamiętaj o kontroli czapek, szalików, rękawiczek i kałesonów.

Przestrzeganie ciszy nocnej

- Organizuj dużo ruchowych zabaw na świeżym powietrzu.
- Kładź zuchy spać o 21:30.
- Czytaj im lub opowiadaj gawędy przed snem.
- Nie zostawiaj ich samych przed zaśnięciem.

Lęki nocne

- Zostań sam lub zostaw przybocznego w sali zanim zuchy nie usną.
- Kadra powinna spać w tych samych pomieszczeniach co zuchy lub ewentualnie „po sąsiedzku”. Nie organizujemy specjalnych pokojów „kadrowych” zamkniętych przed zuchami na cztery spusty.
- Nie strasz zuchów, nie organizuj alarmów i nie opowiadaj im strasznych historii.
- Pozwól zasypiać przy otwartych drzwiach.

Moczenie nocne

- Pilnuj, aby zuchy poszły do łazienki tuż przed pójściem spać.
- Zuchy ze stwierdzonym moczeniem nocnym budź w nocy (np. około 23) i prowadź do łazienki.
- Zabezpieczaj materace ceratą pod prześcieradłem.
- Nigdy nie poniżaj i nie kpij z zucha, który ma ten problem. Nie pozwalaj na to innym.
- Zasięgnij rady pielęgniarki kolonijnej.
- Dyskretnie poinformuj rodziców o problemie.



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



Problemy z jedzeniem

- W miarę możliwości siedź z zuchami przy stole, a jeżeli nie jest to możliwe patrz na nie.
- Patrz co i ile zuchy jedzą. Zwracaj uwagę, że np. same kanapki z nutellą nie zapewnią im odpowiedniej siły do dzisiejszych ćwiczeń.
- Pilnuj zachowania przy stole.
- Zachęcaj do jedzenia, ale nie zmuszaj.
- Sam nie marudź i nie wykrzywiasz się. Zajadaj się szpinakiem z miną szczęśliwca.
- Jeżeli jedzenie jest Twoim zdaniem niedobre albo Twoje zuchy marudzą porozmawiaj o tym z komendantem kolonii.

Chory zuch

- Przeczytaj karty swoich zuchów.
- Obserwuj zuchy - gdy widzisz objawy choroby powiadom komendanta i pielęgniarkę kolonijną. Uwaga! zuchy często nie chcą się przyznać do dolegliwości np. żołądkowych.
- Ustal jasno jakie działania trzeba podjąć i kto ma je wykonać.
- Zainteresuj się zuchem przebywającym w izolatce. Zorganizuj dostarczanie wszystkich posiłków, wydawanie leków (jeżeli nie robi tego pielęgniarka). Zapewnij mu książki, gry planszowe, sprawności indywidualne. W miarę możliwości odwiedź go i porozmawiaj.
- Nie pozwalaj wchodzić zdrowym zuchom do izolatki.

Konflikty wśród kadry

- Nigdy nie kłóć się przy zuchach.
- Kadrowy Krąg Rady to wieczorna odprawa. Śmiało mów co Ci się nie podobało. Spróbuj wyjaśnić dlaczego się źle poczułeś. Nie bój się opowiedzieć o tym, że jesteś zmęczony albo masz problemy z zuchami.

Ostatni dzień kolonii

- Sam spakuj się już poprzedniego dnia.
- Zadbaj o to, aby zuchy wróciły do domu czyste i zadbane. Zorganizuj gruntowne mycie, mycie włosów, szorowanie paznokci itp. Sprawdź czy zuchy mają czystą bieliznę.
- Dopilnuj, aby zuchy spakowały wszystkie swoje rzeczy.
- Zorganizuj „aukcję rzeczy zagubionych”. Zagubionych rzeczy nie wyrzucaj tylko zawieź z powrotem do Warszawy i tam zaprezentuj rodzicom.
- Zorganizuj zuchy do sprzątania pokoiów i terenu. Wyznaczaj krótkie mniej więcej półgodzinne zadania, a potem zbieraj ich i sprawdzaj czy wykonali zadanie.
- Trzymaj dyscyplinę. Stosuj znaki i sygnały zwołujące (najlepiej związane z tematem kolonii).

Instytucje kolonijne

Poczta kolonijna

- Zuchy nie chodzą same na pocztę.
- Na kolonii powinna być „skrzynka pocztowa”, do której wrzuca się listy do wysłania.
- Wyznaczona osoba kadry raz dziennie wyjmie listy, sprawdza czy są dobrze zaadresowane i znosi je na prawdziwą pocztę.
- Wskazane jest korzystanie z pomocy zuchów przy prowadzeniu poczty.
- Listy przychodzące rozdawane są przez „pocztowców” na porannym apelu.



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



Biblioteka

- Na kolonii może funkcjonować mała biblioteczka prowadzona przez zucha zdobywającego sprawność ind. *przyjaciela książek*.
- W biblioteczce powinny być książki dostosowane do wieku zuchów, dobrze jest mieć książki związane z tematem kolonii.
- Czytelnicy powinni mieć karty, na których zaznaczamy wypożyczone książki.
- Bibliotek funkcjonuje podczas czasu wolnego.

Biuro rzeczy znalezionych

- Jedna osoba kadry może prowadzić takie biuro, do którego oddaje się znalezione rzeczy.
- Inną formą jest prowadzenie na apelu tzw. „wykupów”.

Bank kolonijny

- Zapobiega gubieniu i marnowaniu pieniędzy z kieszonkowego przez zuchy
- Pierwszego dnia kolonii zbierz od zuchów ich pieniądze. Pieniądze każdego zucha włóż do oddzielnej koperty podpisanej imieniem i nazwiskiem zucha, na kopercie napisz ile jest w niej pieniędzy. Koperty dobrze schowaj, możesz je oddać do kasy kolonii. Na kopertach notuj każdą wypłatę.
- Bank Kolonijny może również pełnić rolę obrzędową, po prostu baw się z zuchami w bank. Wypłacanie pieniędzy może odbywać się regularnie, codziennie o wyznaczonych godzinach. Otwierasz okienko i za potwierdzeniem wypłacasz zuchowi pieniądze.

Sklepik zuchowy

- Podczas popołudniowego czasu wolnego na kolonii może funkcjonować sklepik.
- Zapobiega on niekończącym się wyprawom zuchów do sklepu.
- Sklepik powinny obsługiwać same zuchy pod nadzorem jednej osoby kadry.
- W sklepiku można sprzedawać np. znaczki pocztowe, koperty, kartki pocztowe, ołówki, zeszyty, słodycze.
- Sklepik może też funkcjonować na zasadzie „zamówień”, które składają zuchy.
- Sklepik rozlicza się codziennie z kasą kolonii.

Specyficzne kolonijne zajęcia

Gimnastyka zuchowa – fabularyzowana gimnastyka poranna, która jest zabawą w coś lub kogoś związaną z tematem kolonii, a najlepiej z tematem dnia. Schemat gimnastyki:

1. gromadą:

wesoły bieg –
dyscyplinujący chód –
skłony tułowia –
przeciąganie się –

2. szóstkami:

ćwiczenia skoczne –
ćwiczenia rzutne, uderzeniowe –
ćwiczenia walka, mocowanie, bieg –
ćwiczenia równoważne lub zręcznościowe –

3. indywidualnie:

ćwiczenia zmysłów –
szyja, ramiona, nogi –



Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT



postawa/ćwiczenia wyprostne, rozciąganie –

Kominek – wieczorna, obrzędowa, spokojna forma działalności gromady. Podczas kominka konieczne jest stworzenie odpowiedniego nastroju (oświetlenie, obrzędy).

- Formy pracy najczęściej stosowane na kominku:
- gawęda i jej formy wymienne (powinna być na każdym kominku),
- teatr samorodny i wielki teatr zuchowy,
- piosenki,
- płyty ilustracyjne,
- „spokojne”, nie wymagające zbyt dużej przestrzeni gry i ćwiczenia:
 - intelektualne, umysłowe (np. quizy, łamigłówki),
 - pokazy umiejętności,
 - ćwiczenia spostrzegawczości, pamięci (np. układanki, kim),
 - ćwiczenia zręczności rąk, zmysłów.

UWAGA! Dla zuchów nie organizujemy ognisk harcerskich.

Zuchy nie muszą być na kominku tak ciche i spokojne jak harcerze podczas ogniska. Możemy zapalać światło i ożywić gromadę żywszym ćwiczeniem lub płasem. Pod koniec kominka należy jednak powrócić do nastroju powagi, np. poprzez piosenkę.

Kąpiel – powinna odbywać się zgodnie z regulaminem kąpeli zawartym w książce pracy. Jeżeli jest ładna pogoda powinno się zapewnić możliwość kąpeli.

Jarmark sprawności indywidualnych – zajęcia podczas których zuchy odwiedzają osoby kadry prowadzące na kolonii daną sprawność indywidualną, wybierają sprawności, które chciałyby zdobywać i zaliczają ich wymagania. Podczas kolonii jarmark powinien odbyć się dwa razy, oprócz tego podczas czasu wolnego zuchy muszą mieć możliwość zaliczania wymagań sprawności.

Odwiedziny rodziców – jeden lub dwa dni w połowie kolonii, podczas których rodzice mogą przyjechać i odwiedzić zuchy. Powinny być zorganizowane w taki sposób, aby zuchy, do których nikt nie przyjechał miały zapewnione zajęcia, najlepiej związane z tematem kolonii. Zajęcia te powinny odbywać się na terenie kolonii, tak aby w każdej chwili zuch mógł odejść z rodzicami albo wrócić. Warto zorganizować zajęcia, do których włączymy rodziców, np. kominek z piosenkami i teatrykami kolonijnymi.

Czas wolny - jest to czas wolny dla zuchów, ale nie dla kadry. Nie wolno w tym czasie niczego organizować ani narzucać. Kadra w tym czasie „tylko” obserwuje zuchy i czuwa nad ich bezpieczeństwem.

Na czas wolny trzeba zorganizować teren i rekwizyty, aby zuchy miały okazję twórczo się same czymś zająć, np.:

- dostęp do świetlicy,
- dostęp do boiska,
- dostęp do papieru, ołówków, kredek, narzędzi do majsterkowania,
- dostęp do książek i czasopism,
- dostęp do zabawek i gier świetlicowych,
- dostęp do skakanek, piłek, rakietek,
- dostęp do piaskownicy, łopat, tacek, wiader,
- dostęp do drabinek, huśtawek i karuzel.



PLAN PRACY KOLONII

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA

Opis jaki jest to rodzaj kolonii (kolonia samodzielna, kolonia wielu gromad) i kto w niej będzie brał udział.

ANALIZA ŚRODOWISKA POSZCZEGÓLNYCH GROMAD

Przygotowana zgodnie z zasadami z planu śródrocznego. Jeżeli jest to kolonia wielu gromad analizę swojej gromady przygotowuje drużynowy we współpracy z przybocznymi. Jeżeli gromada będzie na kolonii dołączona do innej gromady należy to zaznaczyć. Na koloniach wspólnych zwykle komendanci wymagają na tym etapie określenia celów kolonii, w takiej formie w jakiej widzi je kadra gromady.

PODSUMOWANIE ANALIZY ŚRODOWISKA

Ogólne podsumowanie poziomu i wyrobienia zuchów, możliwości kadrowych itp. wraz z wnioskami co do programu i organizacji całej kolonii. Na koloniach wspólnych na tym etapie decydujemy o tym czy jest możliwe zorganizowanie zajęć ze wspólnym tematem dla wszystkich zuchów czy też nie jest to możliwe.

LOKALIZACJA

Opis lokalu na kolonię i jego możliwości (domki czy jeden budynek, ile pomieszczeń, czy jest świetlica, boisko itp.). Otoczenie lokalu kolonii czyli bliskość lasu, wody, ciekawych obiektów. Informacje krajoznawcze – krótki opis miejscowości i regionu kraju, ciekawe obiekty w okolicy, możliwość wycieczek.

CELE WYCHOWAWCZE I ORGANIZACYJNE

W zależności od decyzji komendanta kolonii określa się odrębnie cele dla każdej z gromad lub dla wszystkich zuchów na kolonii. Zależy to głównie od różnic w wyrobieniu zuchów i wielkości kolonii.

SPOSOBY OSIĄGNIĘCIA CELÓW

SPRAWNOŚCI ZESPOŁOWE

Wskazanie wybranych zgodnie z celami sprawności zespołowych, wraz z opisem ich idei oraz ogólnych założeń obrzędowych. Jeżeli w regulaminie brakuje sprawności zespołowych, które pasują do realizacji wybranych celów można stworzyć odpowiednie sprawności autorskie. Wtedy ich regulaminy należy wpisać w tym miejscu.

TEMAT

Kolonia jest zabawą w coś lub kogoś. Temat tej zabawy powinien wynikać z analizy potrzeb i możliwości zuchów i kadry oraz założonych celów kolonii. Temat musi zawierać w sobie wszystkie wybrane sprawności zespołowe.

FABUŁA

Bardziej szczegółowy opis tematu, który wyjaśnia jak temat będzie się rozwijał w czasie na kolonii i jak zostaną wprowadzone kolejne sprawności.



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



OBRZĘDOWOŚĆ

Opis środków technicznych, które posłużą realizacji tematu kolonii. Wszystkie elementy obrzędowości powinny być zgodne z tematem. Poniższe przykłady elementów obrzędowości kolonii należy traktować jako zbiór, z którego można wybrać potrzebne elementy.

Nazewnictwo

Nazwa zimowiska:

Nazwy miejsc: (pokój), (świetlica), (stołówka), (plac apelowy) itp.

Nazwy funkcji: wszyscy –
komendant –
zastępca komandanta –
kwatermistrz –
drużynowy –
przyboczny –
szóstkowy –

Nazwy gromad:

Nazwy szóstek:

Oprawa graficzna

Znak graficzny:

Znaczek:

Totem:

Zdobnictwo:

Opis ogólny:

Elementy wspólne:

Elementy w pomieszczeniach gromad:

Elementy organizacyjne

Rozkład dnia (opis obrzędowy):

7:45 – 7:50 – Pobudka i powitanie dnia.

7:50 – 8:00 – Gimnastyka poranna.

8:00 – 8:45 – Mycie, sprzątanie.

8:45 – 9:00 – Apel poranny.

9:00 – 9:30 – Śniadanie.

9:30 – 10:00 – Przygotowanie do zajęć, poprawki w sprzątaniu.

10:00 – 12:30 – Zajęcia programowe.

12:30 – 14:00 – Kąpiel i plażowanie lub ciąg dalszy zajęć programowych.

14:00 – 14:30 – Obiad.

14:30 – 15:00 – Cisza poobiednia.

15:00 – 16:00 – Czas wolny i czas na zdobywanie sprawności indywidualnych.

16:00 – 16:15 – Podwieczorek.

16:15 – 16:30 – Przygotowanie do zajęć.

16:30 – 19:00 – Zajęcia programowe.

19:00 – 19:30 – Kolacja.

19:30 – 20:15 – Mycie, Krąg Rady.

20:15 – 21:15 – Kominek lub inne zajęcia programowe.

21:15 – 21:30 – Przygotowanie do snu.

21:30 – 7:45 – Cisza nocna.



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



Musztra zuchowa i sygnały zwołujące: pobudka –
alarm –
meldowanie –

Kronika:
Skarbiec:
Powitanie/pożegnanie dnia:
Obrzędy przy posiłku:
Obrzędy przy kominku:

Elementy fabularne

Hasło dnia:
Strój obrzędowy:
Gadżety:
Piosenki i pąsy tematyczne:
Zawołania i okrzyki:
Szyfry:
Obrzęd wprowadzenia regulaminu sprawności:
Obrzędowe zaliczanie wymagań sprawności:
Obrzęd przyznania sprawności:

PRACA Z PRAWEM ZUCHA

Opis jak zamierzamy podczas kolonii pracować z PZ.

GWIAZDKI

Opis jak zamierzamy pomagać zuchom w zdobywaniu gwiazdek

SPRAWNOŚCI INDYWIDUALNE

Wykaz sprawności indywidualnych możliwych do zdobycia podczas kolonii, wraz ze wskazaniem osób kadry, które będą za te sprawności odpowiadać.

SYSTEM SZÓSTEK

Jak będzie podczas kolonii funkcjonował system szóstek? Jakie zajęcia będą się odbywały szóstkami?

WSPÓŁZAWODNICTWO

Sposób zliczania punktacji i jego obrzędowego pokazywania.

Zespołowe: Gromad czy szóstek? W jakiej formie? Ciągłe (zbieranie punktów) czy zadaniowe (nagroda bezpośrednio po dobrze wykonanym zadaniu)?
Czystość: Gromad, szóstek, pokojów/domków, indywidualne?
Indywidualne: Np. indywidualna ocena zucha w Kręgu Rady pod koniec dnia.

KRĄG RADY

Jak będzie wyglądała praca z KR? Czy KR będzie się odbywał w gromadach czy dla całej kolonii razem? Jak będzie umiejscowiony KR w planie dnia?



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



ZUCHOWE SŁUŻBY

Czystość w pomieszczeniach wspólnych

(np. łazienkach):

Stołówka (podawanie do stołu):

szóstki?, pojedyncze zuchy?, jaki sposób premiowania
szóstkami, ocena w Kręgu Rady, bez punktacji

ZUCHOWE INSTYTUCJE

Biblioteka:

Biuro rzeczy znalezionych:

Bank:

Poczta:

Sklepik:

SPORT

Tu należy zaznaczyć czy podczas kolonii będzie uprawiany jakiś sport, np. czy będzie nauka pływania, czy nauka jazdy na nartach. Jak to będzie zorganizowane i czy jest odpowiedni sprzęt.

TURYSTYKA

Plany dotyczące wycieczek.

ZAJĘCIA DLA KADRY

Czy są planowane kominki kadrowe? Jakież?

PODZIAŁ OBOWIĄZKÓW KADRY

- Zadania komendanta.
- Zadania szefa programu.
- Zadania instruktora służbowego.
- Zadania drużynowego.
- Zadania przybocznego.
- Zadania szóstkowego.

INNE

Np. święta, które przypadają podczas kolonii.

HARMONOGRAM

data, dzień tygodnia	cykl sprawnościowy	przed południem	po południu	wieczorem	najważniejsze zadania wychowawcze i poznawcze



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



HYMN WODZÓW ZUCHOWYCH

Kochanej Rzeczypospolitej
Oddaję codzienny nasz trud.
Przewodząc zuchowym gromadom
Na drodze najlepszej wśród dróg!
Idziemy gromadą i ławą,
Z pieśnią radosną, zabawą,
Pragnieniem czynu i mocą,
Służąc ci wiernie, ochoczo
Najdroższa Rzeczypospolita!

HYMN ZUCHOWY

Mundur, chusta, pas zuchowy
Beret zdobi głowę
A na piersi pięknie błyszczy
znaczek kolorowy
To zuchy, to zuchy
Co tu dalej kryć
To zuchy, to zuchy
dobrze zuchem być x2
Biały orzeł to odwaga,
słońce radość głosi
Zuch jak sama nazwa mówi
w harcerstwie być musi

HYMN KOLONIJNY

Patrz słońce się śmieje
i śmiejmy się my,
my wszystkie, wszystkie dzieci.
Dni chcemy mieć jasne
i piękne mieć sny
I pokój, pokój w świecie
Czy skośne masz oczy?
czy czarna buzia twa?
Siostrzyczko, braciszku
da ciębie piosnka ta.
Patrz słońce się śmieje
i śmiejmy się my,
my wszystkie, wszystkie dzieci.
Dni chcemy mieć jasne
i piękne mieć sny
I pokój, pokój w świecie.
Czy mieszkasz w Afryce?
Czy w Azji mieszkasz hen?
Usłyszysz na pewno, radosny
refren ten!

HASŁO ZUCHOWE

Stańmy w koło i wesoło
hasło zaśpiewajmy swe.
Czuj, czuj, czuj, czuj, czuj! x3

POŻEGNANIE

Czuj zuchy! Piosenką żegnamy się,
piosenka popłynie daleko, hen! x3

NA WOJTUSIA

Na Wojtusia z popielnika
Iskiereczka mruga,
Chodź, opowiem Ci bajeczkę,
Bajka będzie długa.
Była sobie baba Jaga,
Miała chatkę z masła,
A w tej chatce same dziwy,
Cyt, iskierka zgasła.
Patrzy Wojtuś, patrzy, mruga,
Łzą zaszły oczęta,
Czemu żeś mnie okłamała?
Wojtuś zapamięta.
Już Ci nigdy nie uwierzę,
Iskiereczko mała.
Chwilę błyszczysz, potem gaśniesz.
Ot i bajka cała.

SŁONECZKO

Słoneczko już gasi złoty blask.
Za chwilę niebo błysnie czarem gwiazd.
Dobranoc już...
Zapada zmrok, kładzie długi cień.
Nowe radości da nam nowy dzień.
Uśmiechnij się.
Mmmm...



Śródmiejski Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych



WESÓŁ I ŚMIAŁY

Wesół i śmiały,
Dzielny, choć mały,
Oto jest chłopak zuch.
Szczudła, łuk czy lanka,
Latawiec, skakanka.
W zabawach sam za dwóch.
Przez rów przeskoczy,
Do gier ochoczy,
Oto jest chłopak zuch.
Sam sobą kieruje,
Starszym ustępuje,
Dla swych przyjaciół – druh.
Zuch pływać umie,
Zwierza rozumie,
Czujny ma węch i słuch.
W mieście, w polu czy w lesie
Śpiewa i śmieje się,
Oto jest chłopak zuch.

ZUCHY-CZUJ!

Jeśli nie chcesz by ci smutno było wiecznie,
ale pragniesz znaleźć życia swego sens,
do gromady zuchów zapisz się koniecznie
i zaśpiewaj razem z nami refren ten:
Zuchy – czuj! Zuchy – czuj!
Zuchy czuj, czuj, czuj!
Zuchy – czuj! Zuchy – czuj!
Zuchy czuj, czuj, czuj!
Gdy na zbiorce się spotkamy,
zaśpiewamy wszyscy wraz:
Zuchy – czuj! Zuchy – czuj! czuj, czuj!
A odpowie dźwięcznym echem
niebo, słońce, rzeka, las:
Zuchy – czuj! Zuchy – czuj!
Zuchy czuj, czuj, czuj!
W domu każdy zuch pomaga swojej mamie,
zmiata, zmywa, uwijając się za dwóch.
W pół godziny jest już wszystko posprzątane.
Mama mówi: z ciebie jest prawdziwy zuch!
Zuch, choć mały, jest uczynny i odważny,
lubi pracę oraz dobrze uczy się,
umie śmiać się i potrafi być poważny,
jest pogodny nawet wtedy, gdy mu źle.

ZAPADA MROK

Zapada mrok, wieczorny mrok,
na niebie lśnią gwiazdeczki.
Więc siądźmy w krąg,
niech płyną w dal,
nasze zuchowe piosneczki.
Wśród liści drzew powiewa wiatr,
piosenek echo niesie.
Wtórzy nam źródło, co płynie gdzieś
wstęgą w tym ciemnym lesie.
Piosenki mkną przez pola hen,
przez łąki mkną skoszone,
co cicho lśnią wśród blasku gwiazd
rosą wieczorna zroszone.

GDY ZUCHY ŚPIEWAJĄ

Gdy zuchy śpiewają
to smutki przyskają,
weselą się duzi i mali.
A piosnka ich płynie
po polskiej krainie,
wśród mórz dźwięczy, dźwięczy na fali.
Uderza piosenka
w wieśniacze okienka
i każdy jej słucha ciekawie.
A piosnka wciąż płynie
w Mazowsza równinie
i w Tatrach, i w morskiej mknie fali.
Gdy zuchy śpiewają,
serduszka wkładają
całutkie w dźwięk swojej piosenki.
Ta piosnka ich leci
do słońca, co świeci,
Co złotem promieni świat cały.



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



GDY MAŁEGO SPYTASZ ZUCHA

Gdy małego spytasz zucha
czy jest ładny jego znak:
biały orzeł, słońko złote,
zuch odpowie tak:
Owszem, owszem, tak, tak, tak,
to jest ładne, to ma smak.
Owszem, owszem, tak, tak, tak.
Dla nas zuchów to w sam raz.
A na zbiórce gry, zabawy,
poznajemy co to świat.
Gdy ktoś spyta, nie ma sprawy
odpowiemy tak:
Na wycieczkę, gdy idziemy,
świeci słońce, śpiewa las,
ptak do marszu gwizdże zuchom,
my śpiewamy tak:

IDZIE ZUCH

Przygotował zuch dwie ręce.
Tylko dwie, bo nie miał więcej.
Ręka lewa, ręka prawa!
Dla nas zuchów to zabawa!
Idzie zuch wicher dmucha
i do tyłu ciągnie zucha,
ale zuch się nie przejmuje
i do przodu maszeruje.
Przygotował zuch dwie nogi
do dalekiej ciężkiej drogi.
Noga lewa noga prawa!
Dla nas zuchów to zabawa!

IDA ZUCHY

Idą zuchy na wycieczkę.
Zuchy – czuj, czuj, czuj!
Stroje w czerwoną czapeczkę
i zuchowy strój.
Nie odchodź w bok!
Trzymaj swój krok!
Głośno się śmieję!
Hej!

*

Kiedy jest Ci źle,
Kiedy smutno Ci,
Kiedy już masz dość
wszystkich nudnych dni,
Dołącz do gromady zuchów i -
Jak być dzielnym pokażemy Ci.
Zuch jest przecież dzielny!

BUCH, BUCH, BUCH!

Buch, buch, buch! Buch, buch, buch!
Każdy z nas jest dzielny zuch!
Wśród drzew skacze jak wiewiórka,
wśród traw, jak wąż, daje nurka.
Buch, buch, buch! Buch, buch, buch!
Każdy z nas jest dzielny zuch!
Każdy celnie z łuku strzela,
gdy ujrzy nieprzyjaciela.