

# Śródmiejski 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, Pomorzanie, 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.: Przyjaciel 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