

JEDZIEMY  
NA KOLONIĘ!

**Pigułka w pigułce – kompendium wiedzy dla wychowców (i nie tylko!)**

## 1. SŁOWO WSTĘPU

Niniejszy poradnik powstał z myślą o osobach, które chcą w jednym miejscu mieć wszystko, co stanowi niezbędne minimum przy planowaniu wyjazdu na Kolonię. Ale nie tylko! To przede wszystkim zbiór rad od doświadczonej kadry zuchowej dla nowych pokoleń "zuchowców" (tych zadeklarowanych i tych, którzy jeszcze nie wiedzą, że wstąpienie do kadry zuchowej to naprawdę fajna sprawa).

Ten poradnik nie zastąpi Wam kompletnego Kursu Wodzów Zuchowych – został pomyślany jako "pigulka pigułki", w której znajdziecie istotne informacje do pracy z zuchami, będące następstwem rozmów z instruktorami, byłymi drużynowymi, czy przyszłymi drużynowymi, którzy w kadrze działają od lat.

Serdeczne podziękowania kieruję do Wojtka Niemirskiego i Kostka Kopszaka, którzy pomogli mi zebrać wszystkie informacje i przyczynili się do powstania tego poradnika.

## 2. PLAN PRACY TO FUNDAMENT

Plan pracy to nie tylko dokument – to "kręgosłup" całej kolonii, a w zasadzie – tego, jak będziecie na niej pracować. Jego solidne przygotowanie oszczędza kadrze stresu, a zuchom zapewnia bezpieczny rozwój.

### **Kolejność ma znaczenie!**

Nigdy nie zaczynajcie od wymyślania gier i zabaw dla zuchów. Najpierw podsumujcie rok (co nie wyszło? co wyszło? dlaczego?), zróbcie analizę jednostki (jakie zuchy mają braki/talenty? co jest potrzebne waszej jednostce?), postawcie mierzalne cele wychowawcze (pamiętając, aby generalnie były one SMART), a dopiero do nich dobierzcie program i obrzędowość.

### **Żelazny podział obowiązków.**

Unikajcie sformułowania "wszyscy za to odpowiadają", bo odpowiedzialność zbiorowa rozmywa się najszybciej. Każde zadanie musi mieć przypisaną konkretną osobę i termin realizacji. Pilnujcie się nawzajem – jeśli ktoś z Was zauważy, że dana osoba nie daje sobie rady z jakimś obowiązkiem, który został jej przypisany – reagujcie. Przyjęcie postawy "to nie mój obowiązek" jest najgorszym, co można w takiej sytuacji zrobić.

### **Kadra dojeżdżająca to nie "paprotki"!**

Jeśli macie okrojony skład, zapoznajcie się z kadrą wspierającą jeszcze przed wyjazdem i z góry ustalcie ich rolę na kolonii. Wymyślanie dla nich zadań "na siłę" mija się z celem, w jakim taka kadra do Was przyjechała.

### **Daily routine – niby śmieszne, a jednak bardzo ważne.**

W planie dnia musi być czas dla Was. Rano krótka odprawa (nastroje, plan bloków, kto za co odpowiada), wieczorem podsumowanie (co się udało, co trzeba nadrobić).

### **Odpoczynek też jest ważny!**

Dobłą praktyką jest wpisanie w harmonogram minimum jednego bloku odpoczynku dziennie dla każdego członka kadry. Zmęczony druh to zły druh!

### **Robię: sprawdzam!**

Minimum raz w połowie kolonii (lub po każdym cyklu tematycznym) zróbcie rewizję Planu Pracy. Sprawdźcie, czy cele są realizowane i czy podział obowiązków nadal funkcjonuje. Jeśli nie, to dobry moment, aby to naprawić

### **Nie bójcie się prosić o pomoc!**

Korzystajcie z pomocy komendy i opiekunów, gdy jest ciężko. Dodatkowo, zawsze weryfikujcie materiały do zajęć w sprawdzonych źródłach (uważajcie na AI, które halucynuje i internetowych "ekspertów"). Wykorzystanie nowych technologii jest super, ale będzie to służyć tylko wtedy, gdy zrobimy to z głową!

## **3. ZUCHOWA PSYCHOLOGIA**

Zrozumienie, jak myśli i uczy się dziecko w wieku zuchowym, to klucz do opanowania dyscypliny i skutecznego wychowania. Z tego też względu warto trzymać się kilku kluczowych zasad przy planowaniu pracy na Kolonii:

### **Zabawa w coś lub kogoś.**

Obrzędowość kolonijna (np. Grecka Olimpiada, Detektywi) musi spinać wszystkie cele. Zadbajcie o spójne detale: stroje, nazwy szóstek, wystrój. Zuchy wyłapią każdy błąd, co zepsuje ich "experience", a chodzi o to, żeby wychowywać przez zabawę (najlepiej to wychodzi, gdy zuchy są wkręczone w daną obrzędowość).

### **Nauka przez działanie.**

Najprostszy cykl uczenia się to: nauka -> praktyka. Nie oczekujcie, że zuchy coś zrobią, jeśli wcześniej im tego nie wytłumaczyliście i nie pokazaliście. Umiejętności utralają się tylko poprzez powtórki (dotyczy to również młodych przybocznych!). Pamiętajcie o prawdzie starej jak świat: Powiedz mi, a zapomnę, pokaż mi, a zapamiętam, pozwól mi zrobić, a zrozumiam.

### **Management energią w gromadzie**

Zuchy potrzebują ruchu. Hałas to najczęściej efekt nadmiaru niespożytkowanej energii. Uciszenie krzykiem to jak zamykanie gotującego się garnka. Zamiast tego zróbcie przerywnik ruchowy. Po zajęciach statycznych zaplanujcie dynamiczne (ciągłe rysowanie nie jest najlepszym pomysłem!).

### **Kto mnie słyszy – kłaśnie raz!**

Gdy druh mówi cicho, spokojnie i stanowczo, zuchy automatycznie dostosowują swoją energię do niego. Pomagają też okrzyki dyscyplinujące (np. "Szum - Stop", "Chcę powiedzieć kilka słów! – My

słuchamy a Ty mów!"). Nie próbujcie przekrzykiwać zuchów – z reguły będą jeszcze głośniejsi. Zamiast tego, spróbujcie ściszać swój głos – ta dezorientacja pozwala na zapanowanie nad chaosem.

### **Obiecuję być dobrym Zuchem!**

Pierwszy punkt wymagań każdej sprawności to postawa. Prawo Zucha musi przenikać się w gawędach, zajęciach i współzawodnictwie. Zaplanujcie terminy na Obietnicę i przyznawanie gwiazdek zuchowych w połowie oraz na koniec kolonii (idealnie, gdyby każdy zuch wrócił z kolonii ze znaczkiem lub kolejną gwiazdką).

### **Zarządzanie rozrabiakami**

Jeśli zuch rozrabia, zazwyczaj się nudzi – dajcie mu zadanie do wykonania. Jeśli zachowuje się agresywnie, często sam źle się czuje (choroba, tęsknota, niewyspanie, albo po prostu – jest mu zimno). Z regularnymi "rozrabiakami" rozmawiajcie w cztery oczy, tłumacząc mechanizmy i dając alternatywy zachowań. Pamiętajcie, że "wszystkie nasze ważne sprawy załatwiamy w Kręgu Rady"!

## **4. PROGRAM I ZAJĘCIA**

Dobrze zaplanowane i elastycznie poprowadzone zajęcia to gwarancja sukcesu całego bloku.

### **Domowe przygotowania**

Zajęcia zaczynają się przed Kolonią. Wyciananie karteczek, szyfrowanie wiadomości czy drukowanie map na obozie zajmuje mnóstwo czasu. Zróbcie to w domu, aby nie tracić czasu podczas Kolonii.

### **Złote ramy zajęć**

Wyraźnie zaznaczajcie zuchom początek i koniec każdego bloku zajęciowego. Zuchy będą wiedziały, że mogą chwilę dłużej odpocząć, albo przeciwnie – że idą na zajęcia w teren.

### **Małe grupy**

Nie wszystko trzeba robić całą gromadą. Działajcie w szóstkach. Jeśli jeden zuch sobie nie radzi, niech pomoże mu inny – to buduje współpracę i odciąża kadrę.

### **Bonusik dla chętnych**

Mieście w zanadrzu zadania dla tych, którzy skończą wcześniej: ulepszanie majsterki, trudniejsza wersja zadania, pomoc w sprzątaniu lub pomoc druhowi w przygotowaniu kolejnego punktu.

### **Elastyczność i bufor czasu**

Zawsze coś się obsunie. Przygotujcie dużo programu, ale bądźcie gotowi na cięcia. Co ważne: ucinajcie "zapychacze", a nie wymagania sprawności czy cele wychowawcze. Bądźcie też otwarci na pomysły zuchów, nawet jeśli mieliście inną wizję (tworzycie gromadę razem z nimi!)

### **Spójność i powtórki**

Odwołujcie się do poprzednich zajęć ("Pamiętacie, jak postać z gawędy 2 dni temu...?", "Wykorzystajmy szalasa, który zbudowaliście wczoraj"). Buduje to poczucie ciągłości Kolonii. Gawęda to podstawowa, niezawodna forma opowieści – idealna na kominek.

### **Nauka piosenek i piosów**

Zuchy same z siebie nie poznają harcerskiego repertuaru. Wpiszcie w program zajęcia dotyczące nauki piosenek i piosów.

### **Wyjście w teren**

Korzystajcie z faktu, że jesteście na wyjeździe. Spacer po okolicy to świetna forma zwiadu, a las daje więcej możliwości niż budynek ośrodka.

## **5. PRO-TIPY**

Sprawdzone patenty logistyczne i pułapki, w które wpada każda początkująca kadra. Warto się przed nimi ustrzec!

### **Kolonijny "Must-Have" w skrzyni programowej:**

- ryza papieru A4
- bardzo dużo nożyczek i długopisów (gwarantowane, że znikną, najlepiej je oznaczcie)
- dużo zapalek (i świeczek – nie zawsze można rozpalić ognisko!)
- sznurki (snopowiązałka, pryczówka)
- taśma klejąca
- wydrukowane mapy okolicy (np. Geoportal 2 i Mapy.cz)
- plan i wydrukowane materiały na sprawności indywidualne

### **Zuchowa Samarytanka**

Zuchy nie opatrzą złamanej nogi (harcerze też rzadko to potrafią). Uczcie rzeczy praktycznych z ich życia: drobne skaleczenia, plastry, odciski, użądlenia, lekkie oparzenia, mierzenie temperatury, rozpoznawanie przegrzania/wychłodzenia i ewentualnie pozycja boczna bezpieczna. Zuchy mają wiedzieć jak zareagować w sytuacji nagłej, a nie jak leczyć złamanie.

**Pułapki sprzętowe i programowe:**

- Miecze z otuliny: są świetne, ale pianka szybko spada i się dziurawi, a mocne uderzenie rurką boli. Wymagają bardzo solidnego zabezpieczenia i nadzoru (najlepiej potencjalne niebezpieczne narzędzia wydawać zuchom tylko na czas zajęć – np. lupy, które świetnie skupiają słońce i mogą wywołać pożar).
- Wypieki na ognisku: Pieczenie ciasta nad żarem tak, by nie było surowe lub spalone, jest skrajnie trudne i frustrujące dla zuchów (jeśli chcecie przygotować coś na ognisku, niech kadra przygotuje wcześniej niezbędne materiały, aby zajęcia nie były monotonne i nie przeciągały się z powodu czekania, aż się coś upiecze).

**Czego bezwzględnie unikać:**

- używania melasy (brudzi wszystko, ciężko się zmywa, wabi mrówki);
- gier opartych na rzucaniu w siebie szyszkami (ryzyko urazów oczu/twarzy).

*Autorzy: Damian Biernacki, Wojtek Niemirski, Kostek Kopszak*