

# 90

Lecie Hufca ZHP Żory

im. hm. Władysława Drobrego

## Z przeszłością pod rękę w przyszłość!

Propozycja programowa na 90-lecie Hufca ZHP Żory i 750-lecie Miasta Żory

Żory, wrzesień 2022



**Pomysł i opracowanie propozycji:**

Zespół programowy Hufca ZHP Żory:

phm. Marta Rybak

hm. Anna Buksa

pwd. Jakub Warzecha

pwd. Mieczysław Kudłaciak

pwd. Konrad Górecki

dh. Hanna Miechowicz

dh. Kinga Jakubiak

dh. Karolina Wyleżoń

dh. Tomasz Włoch

dh. Kacper Majdanik

dh. Maciej Kudłaciak

**Opracowanie graficzne:**

pwd. Wiktoria Zychowicz

**Korekta merytoryczna:**

hm. Anna Buksa

hm. Krzysztof Cogiel

Wydanie 1

Żory, wrzesień 2022



## Spis treści

|   |    |
|---|----|
| Słowo wprowadzenia do propozycji.....         | 4  |
| List od Komendantki Hufca.....                | 7  |
| Zasady realizacji propozycji programowej..... | 8  |
| Obszar rodzina.....                           | 9  |
| Obszar drużyna.....                           | 20 |
| Obszar szczep i hufiec.....                   | 33 |
| Obszar miasto.....                            | 41 |
| Obszar region.....                            | 50 |
| Zakończenie.....                              | 55 |



Czuj, czuwaj, ahoj!

Zuchy i zuchny, drużny i druhowie, instruktorki i instruktorzy. Na rok przed 90 rocznicą utworzenia Hufca ZHP Żory i w roku, kiedy świętujemy 750-lecie naszego miasta Żor, oddajemy w Wasze ręce propozycje programową „Z przeszłością pod ręką w przyszłość”. Propozycja ta została przygotowana przez instruktorów i instruktorki oraz członków kadr drużyn z naszego Hufca specjalnie dla Was. Za opracowanie propozycji działań dla każdej z metodyk odpowiedzialne były osoby, które z danymi metodykami pracują na co dzień.

Realizacja zadań ujętych w propozycji programowej niesie za sobą dwojakie korzyści. Z jednej strony będzie to okazja do lepszego poznania nas samych – drużyn, szczepów i hufca. Z drugiej strony skupimy się również na tym, w jakim środowisku działamy, jaką ma specyfikę oraz jak miasto Żory i region Śląsk wpływają na naszą działalność. Jak więc widzicie, nasze doświadczenia wynikające z realizacji zadań będą zróżnicowane i dotkną różnych aspektów naszego codziennego życia.

Każdy w obszarów dotyczy innego aspektu naszego życia. Jednak, gdy zbierzemy je wszystkie razem, wyłania się obraz nasz – harcerzy i zuchów z Żor, kochających swoją ojczyznę i codzienne przygody z przyjaciółmi.

Realizacja propozycji programowej „Z przeszłością pod ręką w przyszłość” rozplanowana jest na cały rok harcerski 2022/2023. Finałem jej realizacji będzie uroczyste świętowanie 90-lecia Hufca ZHP Żory.

Mamy nadzieję, że realizacja zaproponowanych przez nas zadań będzie dla Was okazją do pogłębienia wiedzy, zdobycia nowych umiejętności, lepszego poznania tego co nas otacza, ale i po prostu dobrej, harcerskiej zabawy. Potraktujmy ją jako przygotowanie się do obchodów 90-lecia Hufca ZHP Żory, które wspólnie będziemy świętować podczas Zlotu Hufca we wrześniu 2023.

Życzymy powodzenia!

phm. Marta Rybak

Szefowa zespołu programowego

Członkini Komendy Hufca ZHP Żory



Słowo od Komendantki Hufca <3



Zadania, które będziecie realizować zostały zebrane w pięciu obszarach. Każdy z nich odnosi się do innej strefy naszego życia. Oto one:

### Obszar rodzina

czas realizacji: wrzesień-październik 2022



Rodzina dla każdego z nas jest podstawową i najważniejszą grupą w naszym życiu. To tutaj zdobywaliśmy podstawową wiedzę, uczyliśmy się czym jest miłość i jak ją okazywać. Nasi rodzice byli dla nas pierwszymi bohaterami, których chcieliśmy naśladować. Rodzina w dużym stopniu determinuje to, jakimi jesteśmy ludźmi i w jakim kierunku podążamy w naszym życiu. Dlatego tak ważne jest, aby dobrze znać swoje korzenie, rozumieć jakie czynniki i wydarzenia wpływały na nas i członków naszej rodziny. Dzięki temu lepiej poznajemy samych siebie.

### Obszar drużyna

Czas realizacji: listopad-grudzień 2022



Gromada zuchowa, drużyna harcerska, drużyna starszoharcerska i drużyna wędrownicza – to podstawowe jednostki w jakich działamy w ramach Związku Harcerstwa Polskiego. W praktyce – są to grupy znajomych i przyjaciół, którzy co tydzień, pod okiem drużynowego, spotykają się by spędzać czas razem, dobrze się bawiąc oraz zdobywając nową wiedzę i umiejętności. Każda drużyna różni się od pozostałych: ma swoje tajemnice, obrzędy i wyjątkową historię. Dzięki zrozumieniu jak to wszystko działa i z czego wynika stajemy się świadomymi członkami drużyn i gromad. W pełni możemy korzystać z przygody jaką jest harcerstwo.

### Obszar szczep i hufiec

Czas realizacji: styczeń-luty 2023



Szczip i hufiec to jednostki nadrzędne względem drużyn. Szczip zrzesza kilka drużyn, z różnych poziomów metodycznych, łącząc je ze sobą poprzez bliską współpracę i tworzenie ciągu metodycznego. Dzięki szczipom dbamy o rozwój dzieci i młodzieży w sposób nieprzerwany, zapewniając im jak najlepsze warunki do rozwoju. Natomiast hufiec to jednostka działająca na terenie danego miasta lub gminy. Łączy szczipy i drużyny działające na danym obszarze.

Obie te jednostki mają za zadanie wpieranie pracy drużyn i gromad oraz instruktoerek i instruktorów je prowadzących. Na historię hufca składają się drużyny i szczipy, które na jego terenie, na przestrzeni lat istnienia, funkcjonowały i prowadziły działalność wychowawczą. Jest to nasza wspólna historia – wszystkie minione wydarzenia i osoby je tworzące wpłynęły na to, w jakim miejscu teraz jesteśmy i jak działamy. Dobrze zdawać sobie z tego wszystkiego sprawę. Dzięki temu możemy zaplanować, dokąd chcemy zmierzać dalej!

### Obszar miasto

Czas realizacji: marzec-kwiecień 2023



Żory, nasze rodzinne miasto, w roku 2022 obchodzi 750-lecie istnienia. To długa i wspaniała historia, która jest dla nas bardzo ważna. Dlatego chcemy, na swój harcerski sposób, świętować również i te rocznicę. Jako Żorzanie i Żorzanki czujemy się mocno wiązani z miastem.

Zarówno nasz Hufiec jak i drużyny działające na terenie Żor, od zawsze ściśle współpracują z Miastem, czerpiąc z jego historii i dziedzictwa, ale także ze współczesnych osiągnięć. Realizując zadania z propozycji programowej będziecie mieli okazję trochę lepiej poznać Żory i ich historię, dzięki czemu dowiedziecie się jak przez stulecia miasto się kształtowało i dowiedziecie się jak obecnie to Wy możecie współtworzyć współczesne dziej Miasta. W końcu to mała ojczyzna każdego z nas!

### Obszar region

Czas realizacji: maj-czerwiec 2023



Śląsk nie ma łatwiej historii. Na przestrzeni wieków Polacy nie raz musieli walczyć o to, by pozostał częścią naszego kraju i byśmy my mogli mówić po polsku. Dzięki temu jak potoczyła się historia z dumą możemy mówić o sobie jako o polskich Ślązakach i Ślązaczkach.

Ale nasz region to nie tylko historia. To też wyjątkowa i unikatowa na skalę kraju kultura, tradycje i język. Wszystko to, co wielu z nas od małego poznawało dzięki rodzicom i dziadkom, a z czego teraz możemy być dumni. Ale Śląsk to również prężnie rozwijający się region, mnóstwo nowych inwestycji o charakterze kulturalnym, rozrywkowym i innowacyjnych, z którym my możemy korzystać, aby coraz lepiej poznawać świat. Dlatego też, chcemy poznawać nasz region jeszcze lepiej, poznać – czasem zupełnie nieoczywiste – tajemnice i ciekawostki. By potem tę wiedzę móc przekazywać dalej.



## Zasady realizacji propozycji programowej

Propozycja programowa została przygotowana i rozplanowana tak, aby jej realizacja była rozłożona na cały rok harcerski. Jej finałem będzie wspólne świętowanie 90-lecia Hufca ZHP Żory podczas Zlotu Hufca we wrześniu 2023. Na tym zlocie, osoby, które zrealizują wszystkie zadania propozycji programowej, otrzymają pamiątkowe, rocznicowe plakietki hufcowe.

### Co zrobić, aby zdobyć rocznicową plakietkę hufca?

1. Odbierz od drużynowego specjalną planszę, na której będziesz zbierać potwierdzenia zrealizowania poszczególnych zadań.
2. Bierz udział we wszystkich zbiórkach drużyny/ zastępu związanych z propozycją programową.
3. Wykonaj wszystkie zadania przed/międzyzbiórkowe, które zleci Ci drużynowy.
4. Zdobądź min. 3 sprawności/tropy/wyzwania (do wyboru, w dowolnej konfiguracji) przewidziane w ramach Propozycji Programowej.
5. Pamiętaj, aby po zrealizowaniu każdego w zadań poprosić drużynowego o potwierdzenie tego faktu na Twojej planszy.
6. Kompletną, uzupełnioną planszę przynieś na Zlot Hufca we wrześniu 2023. Po jej zweryfikowaniu otrzymasz rocznicową plakietkę hufca do naszycia na mundur 😊





# Obszar rodzina

czas realizacji: wrzesień-październik 2022

Rodzina dla każdego z nas jest podstawową i najważniejszą grupą w naszym życiu. To tutaj zdobywaliśmy podstawową wiedzę, uczyliśmy się czym jest miłość i jak ją okazywać. Nasi rodzice byli dla nas pierwszymi bohaterami, których chcieliśmy naśladować. Rodzina w dużym stopniu determinuje to, jakimi jesteśmy ludźmi i w jakim kierunku podążamy w naszym życiu. Dlatego tak ważne jest, aby dobrze znać swoje korzenie, rozumieć jakie czynniki i wydarzenia wpływały na nas i członków naszej rodziny. Dzięki temu lepiej poznajemy samych siebie.





ZUCHY

## Konspekt zbiórki

**Zadanie przedzbiórkowe** - przyniesienie na zbiórkę rodzinnej fotografii

|                                     |  |   |
|-------------------------------------|--|---|
| Obrzędowe<br>Rozpoczęcie<br>Zbiórki | 5/5  | Według zwyczaju gromady   |
| Gawęda                              | 5/10   | Opowiadanie<br>Drużynowy opowiada lub czyta historię opowiadającą o więziach rodzinnych. Fajnie, gdyby była połączona już na tym etapie ze starszymi osobami: babcią, pradziadkiem, strykiem etc. Inspirowała do odkrywania całej rodziny, nie tylko najbliższej.   |
| Rozmowa<br>sterowana                | 5/15   | Drużynowy pyta dzieci o ich rodziny: <ul style="list-style-type: none"><li>- Czy jest duża?</li><li>- Czy znają swoich pradziadków?</li><li>- Czy wiedzą, czym zajmują się członkowie rodziny?</li></ul> <p>Celem rozmowy jest wzbudzenie w dzieciach zainteresowania swoją rodziną, swoimi korzeniami, tradycjami.</p>   |
| Gry i ćwiczenia                     | Tworzenie portretu rodzinnego:<br>15/30<br><br>Ramki x ilość szóstek<br>Wycięci członkowie rodziny X bardzo dużo<br>Kostka do gry – najlepiej duża | Z przygotowanych wcześniej elementów szóstki mają za zadanie stworzyć portret rodzinny.<br>Zasady:<br>Dzieci siedzą w rzędzie po turecku w szóstkach. Przed każdą szóstką zawieszony jest arkusz papieru, który wygląda jak ramka na zdjęcie/obraz. Zadaniem każdej grupy jest jak najszybciej ułożyć całą rodzinę.<br>Zuch siedzący jako pierwszy rzuca kostką i w ten sposób losuje osobę, którą umieści na zdjęciu: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mama / Tata</li><li>2. Dziecko</li><li>3. Babcia/ Dziadek</li><li>4. Ciotka / Stryjek</li><li>5. Kuzyni</li><li>6. Zwierzątko domowe</li></ol> <p>Wygrywa ta szóstka, która jako pierwsza skompletuje całą rodzinę (po 1 elemencie z każdego zbioru). Dzieci przyklejają wszystkie wylosowane postaci</p> <p>Omówienie drużynowego:<br/>Jak duże są rodziny, kto się do nich zalicza, opowiada krótko o różnych krewnych i tym jak się nazywają</p> |
| Praca w szóstkach                   | Opowiadania dzieci 10 / 40   | *Jeśli nie każde dziecko ma zdjęcie<br>W szóstkach zuchy prezentują zdjęcie, które przyniosły i opowiadają kolegom o tym, kto na nim się znajduje<br>** Jeśli każde ma zdjęcie<br>To samo, tylko w parach   |



|                                      |  |  |
|--------------------------------------|--|--|
| <b>Majsterka</b>                     | Tworzenie ramek na zdjęcia<br>Tektura, gruby papier, karton + cokolwiek do ozdobienia, wedle życzenia gromady<br>20/60 | Przykłady:<br><a href="https://pin.it/1DevdY0">https://pin.it/1DevdY0</a><br><a href="https://pin.it/3ilpwu5">https://pin.it/3ilpwu5</a><br><a href="https://pin.it/1PpJeqt">https://pin.it/1PpJeqt</a><br><a href="https://pin.it/11SXcd7">https://pin.it/11SXcd7</a><br><a href="https://pin.it/2a6iqZY">https://pin.it/2a6iqZY</a>  |
| <b>Pląs</b>                          | 10'/70   | "Moja wesola rodzinka" - pląs, czyli zabawa ruchowa ze śpiewaniem i pokazywaniem.<br>Tekst:<br><a href="http://www.tygrysek.konin.pl/53-piosenki/151-moja-wesola-rodzinka.html">http://www.tygrysek.konin.pl/53-piosenki/151-moja-wesola-rodzinka.html</a><br>Melodia:<br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=9CAEhPUDIA4">https://www.youtube.com/watch?v=9CAEhPUDIA4</a><br>Ruchy:<br>Wymyśla drużynowy   |
| <b>Rebus – genealogia</b>            | 5/75   | Zuchy w szóstkach rozwiązują rebus, którego rozwiązanie to: GENEALOGIA   |
| <b>Krąg Rady</b>                     | 10/85  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tłumaczymy co oznacza słowo "GENEALOGIA"</li> <li>- Podjęcie decyzji o tym, aby zostać na próbę genealogami, którzy zbadają losy swoich rodzin</li> <li>- Wytłumaczenie zadania międzyzbiórkowe + rozdanie informacji dla rodziców.</li> </ul> <p>Do drzewa można skorzystać z materiału:<br/><a href="https://drive.google.com/file/d/1ed1umdeZP1c-rruNu_G2DrYTFfEbGANu/view">https://drive.google.com/file/d/1ed1umdeZP1c-rruNu_G2DrYTFfEbGANu/view</a></p> |
| <b>Obrzędowe Zakończenie Zbiórki</b> | 5/90   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Według zwyczaju gromady</li> </ul>  |

Sprawności/zadania ze stopni i gwiazdek możliwe go realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania, nie cała sprawność/stopień/gwiazdka. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować odsyłamy do aplikacji SIM.

| Zadanie do wykonania/ TROP | Radiowcy  | Dziennikarze/Dzienni karki   | Mistrzynie Emocji / Mistrzowie Emocji  |
|----------------------------|---|--|--|
| Przeprowadzenie wywiadu    | <i>Szóstkami przeprowadziliśmy i nagraliśmy wywiady ze znanymi postaciami ze szkoły, podwórka i</i> | <i>Szóstkami gromadziliśmy wiadomości, przeprowadziliśmy wywiad,</i> | <i>Odbyliśmy podróż do Krainy Emocji. Odwiedziliśmy wyspy więzi rodzinnych, przyjaźni, zabawy,</i> |



|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
|   | <i>okolicy (rodzicami, nauczycielami, przedstawicielami ciekawych zawodów) na ważny dla nas temat.</i> | <i>organizowaliśmy sondy uliczne.</i>   | <i>szczerości i zainteresowań.</i>   |
| Przedstawienie / Opowiedzenie najciekawszej/ciekawych* historii zebranych przez zuchy | <i>Przygotowaliśmy własną audycję radiową. Dobraliśmy odpowiedni podkład muzyczny.</i>                 | <i>Prowadziliśmy szkolną gazetkę/gazetkę gromady lub redagowaliśmy posty na fanpage gromady</i> | <i>Bawiliśmy się w bajkopisarzy. <u>Stworzyliśmy opowiadania lub komiksy</u>, w których bohaterowie przeżywali różne emocje.</i> |

| Zadanie do wykonania/ Gwiazdka          | Zuch ochoczy  | Zuch sprawny   | Zuch zaradny   |
|---|---|--|--|
| <i>Wszystkie zadania z tego modułu:</i> | <i>(naciągane) wywiązują się ze swoich stałych obowiązków domowych i szkolnych.</i> | <i>Zuch sprawny <u>identyfikuje się ze wspólnotami</u>, do których należy, chce zrobić dla nich coś dobrego.</i> | <i>Zuch zaradny czuje się odpowiedzialny za swoje postępowanie w ramach grupy, wspólnoty, rodziny. Dbą o powierzone sobie osoby,</i> |

| Zadanie do wykonania/ sprawność  | Dekorator / Dekorator   | Plastyczka/Plastyk   | Modelarz/Modelarka  |
|----------------------------------|---|--|---|
| Zrobienie drzewa genealogicznego | <i>*Zrobiłem/am wycinankę i zaprezentowałem/am ją na zbiórce gromady.<br/>** Zrobiłem/am ozdobną okładkę na książkę lub zeszyt.<br/>***Przygotowywałem /am gazetkę ścienną do zuchówki lub klasy.</i> | <i>* Wykonałem/am dwie prace różnymi technikami plastycznymi.<br/>** Wykonałem/am trzy prace różnymi technikami plastycznymi.<br/>*** Wykonałem/am trzy prace różnymi technikami plastycznymi.</i> | <i>*Wykonałem własny model<br/>** Zaprezentowałem wykonany model na zbiórce<br/>*** Zorganizowałem wystawę własnych prac w zuchówce</i> |

### Zadanie między zbiorowe

Czuj!

Przed Wami zadania z pierwszej części podróży w czasie z okazji 90-lecia harcerstwa w Żorach. Pierwszym przystankiem jest RODZINA. Czy wiesz, że w Twoją rodzinę tworzą niesamowite, ciekawe osoby? Czy wiesz, że w Twojej rodzinie na pewno znajdzie się jakiś harcerz? Mamy dla Ciebie aż dwa zadania:



**Zadanie obowiązkowe:**

Przeprowadź wywiad z kimś z rodziny, kto jest lub był w przeszłości harcerzem! Zastanów się o co chciałabyś/chciałbyś go zapytać. Wywiad należy spisać lub nagrać w dowolnej formie albo spisać lub przedstawić to, czego dowiedzieliście się podczas rozmowy. Swoje prace będziecie omawiać w Kręgu Rady.

**Zadanie dla chętnych:**

Razem z członkami swojej rodziny stwórzcie drzewo genealogiczne. Praca może być wykonana dowolną techniką w formacie A3. Najlepsze prace zostaną wyróżnione nagrodami.





## HARCERZE

### Konspekt zbiórki

#### Zadanie przedzbiórkowe - obowiązkowe:

1. Przeprowadź wywiad z którymś z obojgiem rodziców, lub z którymś z nich. Dowiedz się czy ktoś z rodziny był harcerzem, jak wyglądała jego harcerska droga, jakie miał przygody. Jeśli nie, porozmawiaj z rodzicem ogólnie o jego życiu.
2. Opisz najciekawszą usłyszaną podczas wywiadu historię w formie opowiadania.

|                                    |         |   |
|------------------------------------|---------|---|
| Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki      | 5/5     | Według zwyczaju drużyny   |
| Gawęda                             | 5/10    | Drużynowy opowiada gawędę o więziach rodzinnych ilustrując to, jak ważne są one w życiu człowieka, i że na członków naszej rodziny zawsze możemy liczyć.  |
| Rodzinne historie                  | 15/25   | Harcerze w zastępach opowiadają sobie historie rodzinne, które spisali po przeprowadzonych wywiadach w ramach zadania przedzbiórkowego.   |
| Rodzinne historie – co nas łączy   | 5/30    | Drużynowy inicjuje podsumowanie historii, które opowiedzieli sobie harcerze w zastępach. <ol style="list-style-type: none"><li>1. Jakie elementy były podobne we wszystkich historiach?</li><li>2. Kto w nich występował?</li><li>3. Jakie wydarzenia były dla nas najciekawsze?</li></ol>  |
| Przerwa muzyczna                   | 5/35    | Przerwa na 2-3 piosenki wybrane przez harcerzy  |
| KIM wzrokowy – odmęty nomenklatury | 15 / 50 | <p>W harcówce lub na terenie, gdzie odbywa się zbiórka, zostają pochowane (w innym kolorze dla każdego zastępu) karteczki z nazwami, którymi określamy różnych członków rodziny. Zastępy mają max 5 minut, aby odnaleźć je wszystkie.</p> <p>Po odnalezieniu wszystkich karteczek zadaniem zastępów będzie zbudowanie drzewa genealogicznego, na którym ułożą w odpowiedni sposób i oznaczą jakie zależności i więzy łączy poszczególne osoby. Punktem wyjścia będzie dla nich „ja” i jakie relacje mam z danymi osobami.</p> |
| Zabawa ruchowa                     | 10/60   | Przerywnik ruchowy, ulubiona zabawa harcerzy z drużyny  |
| Ja w rodzinie – praca własna       | 10/70   | Harcerze wybierają jedną osobę ze swojej najbliższej rodziny, tworzą jej portret na kartce A3. Następnie rozrysowują serię strzałek prowadzących do i od tej osoby. Przy każdej strzałce spisują odpowiednio co oni od tej osoby otrzymują, jak ona ich traktuje oraz co oni sami dają tej osobie, jaki mają do niej stosunek.  |
| Ja w rodzinie - prezentacja        | 5/75    | Chętne osoby prezentują swoje prace, opowiadając o tym kim są osoby, które narysowały i jakie relacje ich z nimi łączy.   |
| Genealogia – burza mózgów          | 10/85   | Drużynowy otwiera burzę mózgów z czym harcerzom kojarzy się słowo genealogia. Po przedstawieniu przez   |

|                                      |      |   |
|--------------------------------------|------|---|
|                                      |      | <p>harcerzy kilku propozycji podsumowuje to, uzupełniając o niezbędne informacje, tak aby wspólnie stworzyć spójną definicję.</p> <p>Przestawienie harcerzom zadania międzyzbiórkowego do zrealizowania:<br/>Wykonaj drzewo genealogiczne swojej rodziny. Uzupełnij podstawowe informacje tj. imię i nazwisko, data urodzenia i śmierci. Jeśli masz dostępna – dodaj zdjęcia członków rodziny, albo narysuj ich portret samodzielnie.</p> |
| <b>Obrzędowe zakończenie zbiórki</b> | 5/90 | Według zwyczaju drużyny.  |

Sprawności możliwe go realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności, nie cała sprawność. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować, aby zdobyć sprawność odsyłamy do aplikacji SIM.

| Zadanie  | *Genealog/<br>Genealożka   | **Genealog/<br>Genealożka   |
|--|--|---|
| Zrobienie drzewa genealogicznego   | - Przeprowadziłem/am wywiad z rodzicami na temat ich rodziców i rodzeństwa. Na tej podstawie stworzyłem/am proste drzewo genealogiczne uwzględniające najbliższych krewnych.   | - Odtworzyłem/am drzewo genealogiczne swojej rodziny przynajmniej trzy pokolenia wstecz, korzystając np. z dokumentów rodzinnych. |
| Zadanie  | **Dziennikarka/<br>Dziennikarz   |   |
| Przeprowadzenie wywiadu z członkiem rodziny i spisanie opowiadania na jego podstawie | - Sporządziłem/am relację z wydarzeń na podstawie opinii świadków i własnych doświadczeń. Wykorzystałem/am je do napisania opowiadania/artykułu.<br>- Napisałem/am dwa artykuły, dopierając odpowiednie ilustrujące je rysunki lub zdjęcia.<br>Przedstawiłem/am je szerszej publiczności (np. w drużynie, zastępie). |   |

#### Zadanie międzyzbiórkowe:

#### Zadanie obowiązkowe:

Razem z członkami swojej rodziny stwórzcie drzewo genealogiczne. Praca może być wykonana dowolną techniką w formacie A3.





## HARCERZE STARSI

### Konspekt zbiórki

|  |       |   |
|--|-------|---|
| <b>Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki</b>       | 5/5   | Według zwyczaju drużyny   |
| <b>Dyskusja – jakie są rodziny?</b>        | 15/20 | Drużynowy inicjuje dyskusję:<br>- jakie są rodziny, jakie są ich rodzaje, z jakich członków się składają,<br>- jaką funkcję w społeczeństwie pełnią,<br>- jakie są zalety i wady rodzin,<br>- jaki wpływ na dzieci mają rodzice, jaki powinni mieć.   |
| <b>Gra terenowa</b>                        | 30/50 | Harcerze w trakcie gry terenowej, na kolejnych punktach (gra może być zorganizowana na zasadzie INO, koordynatów, azymutów i parokroków itp.) znajdują przykłady różnych autorytetów – znanych postaci i informacje, dlaczego mogą one być dla kogoś autorytetem. Np. Barack Obama, Emma Watson, Jan Paweł II, Malala Yousafzai, Władysław Drobny, itd.   |
| <b>Przerwa muzyczna</b>                    | 5/55  | Przerwa na 2-3 piosenki wybrane przez zastępy.  |
| <b>Burza mózgów</b>                        | 5/60  | Jakie cechy mają autorytety. Co u nich cenimy. Czy się wyróżniają?  |
| <b>Dyskusja w zastępach</b>                | 5/65  | Harcerze w zastępach podejmują dyskusję czy członkowie ich rodzin mogą być dla nich autorytetem. Jakie ich cechy mogłyby być dla nich wzorcem do postępowania.<br><br>Zadaniem zastępu jest wypracować wspólne zdanie na ten temat.   |
| <b>Dyskusja w zastępach - podsumowanie</b> | 10/75 | Prezentacja wypracowanego przez zastępy zdania, uargumentowanie go, podanie za i przeciw.   |
| <b>Przerwa ruchowa</b>                     | 5/80  | Przerwa na zabawę ruchową wybraną przez harcerzy.   |
| <b>Zadanie międzyzbiórkowe</b>             | 5/85  | Drużynowy prezentuje zadanie międzyzbiórkowe:<br>1. Przeprowadzenie wywiadu z rodzicami, poznanie tradycji rodzinnych, ciekawych historii. Na podstawie jednej z nich napisanie artykułu.<br>2. Opracowanie drzewa genealogicznego, z uwzględnieniem informacji takich jak: imiona i nazwiska, data urodzenia i śmierci, uzupełnienie o dostępne zdjęcia, lub stworzenie portretów, dopisanie podstawowych informacji o osobie, jakie uda się zdobyć. |
| <b>Obrzędowe zakończenie zbiórki</b>       | 5/90  | Według zwyczaju drużyny.  |



Sprawności/Wyzwanie możliwe do realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności/wstęp do wyzwania, nie cała sprawność/wyzwanie. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować, aby zdobyć sprawność/wyzwanie odsyłamy do aplikacji SIM.

| Zadanie do wykonania/<br>sprawność  | ***Genealog/<br>Genealożka   | ***Dziennikarka/<br>Dziennikarz  |
|---|--|--|
| Zrobienie drzewa genealogicznego  | - Drzewo genealogiczne swojej rodziny (co najmniej trzy pokolenia wstecz) uzupełniłem/am o opis i w miarę możliwości zdjęcie każdej osoby umieszczonej na nim. |  |
| Przeprowadzenie wywiadu z członkiem rodziny i spisanie artykułu na jego podstawie |  | - Przeprowadziłem/am wywiad z nauczycielem/specjalistą dotyczący jego pracy/pasji. Omówiłem/am swoje wyniki w zastępie/drużynie. |

| Zadanie do wykonania/<br>Wyzwanie   | Obszar rozwoju: Duchowy<br>Punkty Prawa Harcerskiego: 7,5,2   |
|---|---|
| Przeprowadzenie wywiadu z członkiem rodziny i spisanie artykułu na jego podstawie | Odkryje i poszerzę wiedzę na temat mojego autorytetu, przemyślę swoje poglądy względem niej/niego lub poszukam/odkryję osobę, która może stać się moim autorytetem. Zainspiruję zastęp do poszukiwania autorytetów w wybrany przez siebie sposób (np. dyskusja, film itp.). |

#### Zadanie międzyzbiórkowe:

#### Zadanie obowiązkowe:

Przeprowadź wywiad z rodzicami, poznaj tradycje rodzinne, ciekawe historie. Na podstawie jednej z nich napisz artykuł.

#### Zadanie obowiązkowe:

Opracuj drzewo genealogiczne, z uwzględnieniem informacji takich jak: imiona i nazwiska, data urodzenia i śmierci, uzupełnij o dostępne zdjęcia lub stwórz portrety. Dopisz podstawowe informacje o osobie, jakie uda się zdobyć.





## WĘDROWNICY

### Konspekt zbiórki

|   |       |   |
|---|-------|---|
| <b>Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki</b>    | 5/5   | Według zwyczaju drużyny   |
| <b>Sąd nad problemem- przygotowanie</b> | 10/15 | <p>Wędrownicy podzieleni na dwa patrole przygotowują się do sądu nad problemem: „Autorytetów powinniśmy szukać wśród naszych bliskich (rodzina, środowisko lokalne)” vs. „Autorytetami powinny być osoby znane, z wielkiego świata, które osiągnęły w życiu wielkie rzeczy”.</p> <p>Sąd nad kontrowersyjnym tematem, dwie strony – obrońca i oskarżyciel, argumentacja obu stron, podsumowanie należy do autorytetu (np. drużynowego, namiestnika). Taką formę poprzedzają staranne przygotowania. Zarówno oskarżyciel, jak i obrońca muszą znać wcześniej temat i przygotować linię obrony bądź oskarżenia, czyli przygotować i dysponować odpowiednimi materiałami niezbędnymi do „przeprowadzenia” rozprawy czy dyskusji na dany temat. Można zaangażować większą liczbę wędrowników do bezpośredniego udziału w charakterze świadków obrony lub oskarżenia. Mile widziani są biegli sądowi, czyli eksperci z wybranej dziedziny. Natomiast sędzia, który prowadzi dyskusję, musi być bardzo dobrze przygotowany do tematu. Do niego należy też podsumowanie, dlatego powinien być autorytetem w danej dziedzinie.</p> |
| <b>Sąd nad problemem</b>                | 20/35 | Drużynowy inicjuje przeprowadzenie sądu nad problemem, przyjmuje rolę sędziego moderującego dyskusję.   |
| <b>Głosowanie</b>                       | 5/40  | Wędrownicy w tajnym głosowaniu decydują, która grupa wygrała debatę.  |
| <b>Praca w patrolach - służba</b>       | 30/70 | Wędrownicy dzielą się na patrole. W tych grupach wymyślają pomysł i opracowują plan działania na służbę na rzecz środowiska lokalnego, w którą będą mogli zaangażować swoje rodziny.<br>Przykłady możliwych służb: Ogród marzeń, sprzątanie na Śmieszku, wizyta w hospicjum/schronisku dla psów, zajęcia dla dzieci z Ukrainy, służba w „darmowym sklepie”.   |
| <b>Burza mózgów</b>                     | 10/80 | Drużynowy inicjuje burzę mózgów: Jaka jest wartość historii rodzinnej, czy jest ona ważna, czy należy ją poznawać itp.  |
| <b>Zadanie międzyzbiórkowe</b>          | 5/85  | Opracowanie drzewa genealogicznego swojej rodziny, uwzględniając: imiona i nazwiska, daty urodzenia i śmierci, miejsce zamieszkania, w miarę możliwości dodanie zdjęcia lub stworzenie portretu, dopisanie podstawowych informacji o danej osobie.  |

|                                      |      |                          |
|--------------------------------------|------|--------------------------|
| <b>Obrzędowe zakończenie zbiórki</b> | 5/90 | Według zwyczaju drużyny. |
|--------------------------------------|------|--------------------------|

Sprawności i tropy możliwe do realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności/ wstępy do tropów, nie cała sprawność/trop. Po wszystkie zadania które należy zrealizować aby zdobyć sprawność/trop odsyłamy do aplikacji SIM.

| <b>Zadanie do wykonania/ Trop</b> | <b>Badanie i propagowanie historii</b>   |
|-----------------------------------|--|
| Służba                            | Zastanówcie się, co możecie i chcecie zrobić, aby poznać i pielęgnować tradycję historyczną. Czy bardziej interesuje Was organizowanie wydarzenia o tej tematyce, czy prowadzenie pracy badawczo-popularyzatorskiej, a może chcielibyście podjąć działania, których celem będzie ochrona miejsc pamięci. |

| <b>Zadanie do wykonania/ Sprawność</b> | <b>Badanie i propagowanie historii</b>  |
|--|---|
| Genealog/ Genealożka                   | - Rozbudowałem/am drzewo genealogiczne swojej rodziny do przynajmniej czterech pokoleń wstecz.<br>- Wykorzystałem/am jeden z serwisów umożliwiający budowę drzewa genealogicznego do umieszczenia swojego w Internecie. Zaprosiłem/am innych członków rodziny do korzystania z niego. LUB Opracowałem/am swoje drzewo genealogiczne w bogatej oprawie graficznej. |

**Zadanie międzyzbiórkowe:**

**Zadanie obowiązkowe:**

Opracuj drzewo genealogiczne, z uwzględnieniem informacji takich jak: imiona i nazwiska, data urodzenia i śmierci, miejsce zamieszkania, w miarę możliwości dodaj zdjęcia lub stwórz portret, dopisz podstawowe informacje o danej osobie.



# Obszar drużyna

Czas realizacji: listopad-grudzień 2022

Gromada zuchowa, drużyna harcerska, drużyna starszoharcerska i drużyna wędrownicza – to podstawowe jednostki w jakich działamy w ramach Związku Harcerstwa Polskiego. W praktyce – są to grupy znajomych i przyjaciół, którzy co tydzień, pod okiem drużynowego, spotykają się by spędzać czas razem, dobrze się bawiąc oraz zdobywając nową wiedzę i umiejętności. Każda drużyna różni się od pozostałych: ma swoje tajemnice, obrzędy i wyjątkową historię. Dzięki zrozumieniu jak to wszystko działa i z czego wynika stajemy się świadomymi członkami drużyn i gromad. W pełni możemy korzystać z przygody jaką jest harcerstwo.





## Zuchy

W tym bloku proponujemy, aby gromady zuchowe realizowały zadania w oparciu o trop związany z obrzędowością danej gromady. Celem zadań jest poznanie obrzędowości swojej gromady i dowiedzenie się w jakich sytuacjach jak należy się zachowywać. Propozycja realizacji tropów:

| Dzielne Wilczki – Mowgli  | Leśne Ludki - Ekoludki  | SZKWAŁ - Wodnik Szuwarek   | Bractwo Kamyka - Słoneczko/Wilczek   |
|---|---|--|--|
| <p>1. W kręgu rady zdecydowaliśmy o przyłączeniu się do Wilczej Gromady.</p> <p>2. Mamy kryjówkę w lesie (szałas, jaskinię). Sporządziliśmy sobie leśny strój.</p> <p>3. Potrafimy bezpiecznie posługiwać się ogniem. Rozpaliliśmy ognisko, ugotowaliśmy na nim potrawę. Szóstkami wykonaliśmy posiłek z samodzielnie zebranych owoców leśnych.</p> <p>4. Byliśmy na kilku wyprawach, podczas których poznaliśmy okolice kryjówki. Potrafimy wskazać mrowiska, ciekawe drzewa, tajemnicze miejsca.</p> <p>5. Ułożyliśmy własne prawa, których rzetelnie przestrzegaliśmy.</p> <p>6. Skradaliśmy się i obserwowaliśmy zwierzęta. Rozpoznawaliśmy tropy zwierząt, na przykład: zająca, sarny, psa.</p> <p>7. W szóstkach inscenizowaliśmy przygody bohaterów „Księgi Dżungli”.</p> <p>8. Braliśmy udział w uwolnieniu Mowgliego z rąk małp Bondar Logi.</p> | <p>1. Dostaliśmy zaproszenie do członkostwa w Klubie Zielonych Detektywów Ekoludka. W Kręgu Rady postanowiliśmy wstąpić do Klubu.</p> <p>2. Byliśmy z wizytą w siedzibie strażników przyrody, pomagaliśmy im w pracy. Zapytaliśmy ich, jak możemy dbać o przyrodę w najbliższej okolicy.</p> <p>3. Badaliśmy stan zanieczyszczenia wody, ziemi i powietrza w naszej okolicy. Poszukiwaliśmy przyczyn tego zanieczyszczenia, tropiliśmy objekty, które je powodują.</p> <p>4. Zawarliśmy przymierze z żywiołami – ogniem, wodą, powietrzem i ziemią.</p> <p>5. Znaleźliśmy w naszym lesie lub parku najbardziej zanieczyszczony odcinek i opiekowaliśmy się nim.</p> <p>6. Zasadziliśmy własne drzewka. Założyliśmy też hodowlę sadzonek, prowadziliśmy szóstkami uważne obserwacje, starając się stworzyć roślinom jak najdogodniejsze warunki do rozwoju.</p> <p>7. Zbadaliśmy, skąd nasze miasto (wieś) czerpie</p> | <p>1. Dostaliśmy list od Wodnika Szuwarka z prośbą o pomoc w obronie czystej wody. W kręgu rady wspólnie podjęliśmy decyzję o pomocy Wodnikowi.</p> <p>2. Poznaliśmy zbiorniki wodne w naszej okolicy – ich roślinność i zwierzęta, np. gatunki ryb. Wiemy, jaką rolę pełni woda w przyrodzie.</p> <p>3. Poznaliśmy okoliczne budowle wodne. Wiemy, do czego służy ludziom woda i gdzie jest wykorzystywana.</p> <p>4. Sprawdziliśmy stan wód w naszej okolicy i sporządziliśmy mapę zanieczyszczeń wody.</p> <p>5. Założyliśmy laboratorium, gdzie badaliśmy wodę z różnych źródeł (destylowana, deszczowa, butelkowa, z kranu, ze stawu itp.).</p> <p>6. Odwiedziliśmy lokalną oczyszczalnię ścieków, dzięki czemu zapoznaliśmy się z mechanizmem oczyszczania wody.</p> <p>7. Wiemy, jak chronić wodę, podejmując codzienne decyzje.</p> <p>8. Zrobiliśmy ekologiczne środki czystości (np. na bazie octu i sody), które wykorzystaliśmy do wyczyszczenia harcówki.</p> <p>9. Odpisaliśmy Wodnikowi i zadeklarowaliśmy, że nasze działania będą chroniły czystą wodę.</p> | <p>1. W Kręgu Rady postanowiliśmy przenieść się w czasie i bawić się jak zuchy z dawnych lat.</p> <p>2. Stworzyliśmy "drzewo genealogiczne" swojej lub zaprzyjaźnionej gromady zuchowej albo swojego szczerpu.</p> <p>3. Spotkaliśmy się ze starszymi od nas osobami, które kiedyś były w gromadach zuchowych.</p> <p>4. Zebraliśmy jak najwięcej informacji na temat dawnych obrzędów, zwyczajów, zabaw i piosenek zuchowych.</p> <p>5. Szóstkami braliśmy udział w przeglądzie grupowych gier podwórkowych np. gra w klipę, świnkę i palanta.</p> <p>6. Wymyśliliśmy tajemniczy język oraz pismo Słoneczek i Wilczków, posługiwaliśmy się nim podczas zbiórek.</p> <p>7. Urządziliśmy wieczór majsterek, robiąc proste zabawki z dawnych lat.</p> <p>8. Przeżywaliśmy przygody bohaterów książki Aleksandra Kamińskiego „Antek Cwaniak”.</p> <p>9. Dowiedzieliśmy się, jak</p> |



|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <p>9. Odnaleźliśmy Skarb Białej Kobyry.</p> | <p>wodę pitną i co robi ze ściekami.</p> <p>8. Zorganizowaliśmy Dzień Ziemi (22 kwietnia), Dzień Lasów (21 lutego) lub braliśmy udział w akcji „Sprzątanie świata”.</p> <p>9. Zorganizowaliśmy Forum Zdrowego Powietrza.</p> <p>10. Zaplanowaliśmy, jak racjonalnie wykorzystać wodę i żywność całego świata oraz co robić z odpadami - przedstawiliśmy wyniki w szkole lub na podwórku.</p> <p>11. Podsumowaliśmy działania Klubu - sprawdziliśmy, ile osób dowiedziało się o ważnych dla Klubu sprawach.</p> |  | <p>zostały założone pierwsze gromady zachowe oraz poznaliśmy najważniejsze postacie ruchu zachowego.</p> <p>10. Urządziliśmy wyprawę do lasu (parku), podpatrywaliśmy przyrodę i przeprowadziliśmy tam gry przyrodnicze nieszkodzące ekosystemowi.</p> <p>11. Braliśmy udział w „polowaniu na dobre uczynki”.</p> <p>12. Urządziliśmy w harcówce lub zachówce wystawę dawnych pamiątek zachowych i harcerskich dla rodziców, byłych zachów i harcerzy, zaprzyjaźnionych środowisk harcerskich.</p> |
|---|--|--|--|

Ważne, aby nie prezentować zuchom wszystkich elementów obrzędowości podczas jednej zbiórki. W wieku wczesnoszkolnym bardzo ważne jest wprowadzanie obrzędów stopniowo, w sposób logiczny i naturalny. Proponujemy realizację cyklu związanego z obrzędowością gromady, aby zuchy mogły w ten sposób poznać jak najwięcej elementów wyróżniających ich gromadę. Przygotujcie się do tego zadania - sprawdźcie, jakich elementów obrzędowości Wam brakuje, jakie wymagają ulepszenia. To idealna okazja do tego, aby popracować z Zuchowymi Zwyczajami, Znakami, Obrzędami i Tajemnicami. Pamiętajcie, że obrzędowość ma sens tylko wtedy, kiedy jest używana - nie chodzi tutaj o to, aby tworzyć wymyślne historie i skomplikowane obrzędy, które będą dla dzieci trudne i niezrozumiałe. Chodzi o to, aby zuchy były ze swojej obrzędowości dumne i się z nią identyfikowały!

Realizując trop związany z obrzędowością gromady pogłębiamy znajomość obrzędowości przez zuchy w sposób naturalny – poprzez zdobywanie tropu i jednocześnie poznawanie charakteru gromady.

| Zadanie / Wymaganie na gwiazdkę | Ochoczy   | Sprawny   | Zaradny  |
|---------------------------------|---|---|--|
| Poznanie obrzędowości gromady   | zna obrzędowość, nazwę i numer swojej gromady. Rozumie obowiązujące go zasady, w tym Prawo Zucha. | Zuch sprawny, czyli sprawnie poruszający się w działaniu gromady, znający i rozumiejący zachowe znaki, zwyczaje, obrzędy i tajemnice. | Zuch zaradny, czyli umiejący sobie poradzić w codziennych sytuacjach, zaradny w działaniach swojej gromady, opiekujący się młodszymi zuchami i przekazujący im zuchową wiedzę. |



| Zadanie / Sprawność                    | Plastyk / Dekorator                  | Kronikarz  | Fotoamator                                  |
|--|--------------------------------------|--|---|
| Zapoznanie się z obrzędowością gromady | *wykonanie pracy plastycznej         | *opisanie w kronice obrzędowości swojej gromady                  |   |
| Prowadzenie kroniki                    | *wykonanie pracy plastycznej         | *opisanie historii z życia gromady                               | *Stworzenie zdjęć do kroniki                |
| Nagranie filmiku o gromadzie           | *** Wykonanie scenografii do filmiku | *Zaprezentowanie w filmiku kroniki gromady i opowiadzenie o niej | *Wykonam zdjęcia podczas nagrywania filmiku |

Podczas tego modułu należy wykonać następujące zadania:

### Zadanie 1. Stworzenie książek obrzędowości gromady - szóstkami

Gromady będą tworzyć Księgi Obrzędowości w formie lapbooków– czyli samodzielnie wykonane książki, dotyczące obrzędowości swojej gromady. Zadaniem drużynowego będzie podział zadań pomiędzy szóstki oraz przygotowanie elementów, które zuchy będą mogły wykorzystać podczas tworzenia swoich książek.

Każdy zuch wykonuje dwie strony:

- Strona poświęcona obrzędowości gromady – Drużynowy dzieli między zuchy zadania – to on decyduje który zuch zajmie się jakim elementem. Jeśli Wasza obrzędowość jest rozbudowana - możecie stworzyć wielką księgę obrzędowości. Myślcie kreatywnie i nieszablonowo!
- Strona poświęcona obrzędowości szóstki - Idealnie, aby zuchy samodzielnie podzieliły się zadaniami wewnątrz szóstki. Kadra powinna nadzorować i inspirować ten proces, ale nie wyręczać. W ten sposób każda szóstka będzie mieć swoją stronę w Wielkiej Księdze Obrzędowości Gromady.

Zuchy mogą samodzielnie: projektować, wycinać, laminować, kleić, używać rzepów, tworzyć elementy kreatywne. Po wykonaniu kart przez zuchy to drużynowy decyduje o tym, czy samodzielnie złoży Księgę, czy też uda mu się zrobić to wspólnie z zuchami, na przykład w formie obrzędowej, podczas Kręgu Rady.

Poniżej mamy dla Was przykłady prac, jakimi możecie się zainspirować w tym zadaniu:

<https://pl.pinterest.com/pin/134826582585176754/>

<https://pl.pinterest.com/pin/590745676135044090/>

<https://pl.pinterest.com/pin/633387439373932/>

<https://pl.pinterest.com/pin/62417144822602246/>

<https://pl.pinterest.com/pin/914862417458073/>

<https://pl.pinterest.com/pin/142989356911467223/>

### Zadanie 2. Prowadzenie Kroniki Gromady



Bardzo ważnym zadaniem, jakie czeka Was w tym roku jest prowadzenie Kroniki Gromady. Jeśli Kronikę już posiadacie – brawa dla Was! Jeśli jeszcze nie udało Wam się jej założyć, to najwyższy czas się za to zabrać. Zadanie powinno być wykonywane przez cały rok.

W Kręgu Rady drużynowy wręcza Kronikę chętnemu zuchowi, którego zadaniem jest opisanie ostatniej zbiórki lub wyjścia gromady. Na kolejnej zbiórce Kronikarz przedstawia swoją pracę w Kręgu Rady. Pamiętajcie, aby jasno komunikować rodzicom, że zuchy powinny pisać własnoręcznie - to dla nich idealna okazja do ćwiczenia pisania, co jest niezwykle istotne na tym etapie rozwoju! Aby usprawnić proces uzupełniania kroniki pamiętajcie, aby udostępniać zdjęcia ze zbiórek rodzicom. Możecie również poprosić zucha Kronikarza, aby pozostawił w swoim wpisie miejsce na 2-3 zdjęcia, które później przykleicie w Kręgu Rady.

Dobra Rada: Proces uzupełniania kroniki na pewno wesprze Wasze relacjonowanie tego co działo się na zbiórce. Zuchy mają pamięć dobrą, ale krótką, dlatego na pewno będą posiłkować się wsparciem rodziców. Jeśli więc rodzic będzie miał dostęp do relacji, będzie w stanie wesprzeć proces opisywania zbiórki przez zucha.

### **Zadanie 3. Stworzenie filmu promującego gromadę - Uwaga! Zadanie dla kadry zuchowej!**

W ramach tego zadania stworzcie kadrę swojej gromady ścieżkę Tropu Wędrowniczego, w ramach którego zrealizujecie film, który opowie o Waszej gromadzie. Przed realizacją zadania zastanówcie się nad kilkoma bardzo ważnymi sprawami:

- Co wyróżnia naszą gromadę spośród innych?
- Dlaczego warto dołączyć do naszej gromady?
- Jakie posiadamy znaki szczególne?
- Co robimy, co lubimy, jakie są nasze zuchy?
- Co sprawia nam największą radość?

Odpowiedzi na te pytania powinny pomóc Wam w przygotowaniu scenariusza. Oczywiście, do działania zaangażujcie zuchy! Możecie również zaangażować:

- Rodziców zuchów;
- Przyjaciół gromady;
- Sojuszników (nauczycieli, partnerów)

### **Zadanie 4. Wspomnienie Drużynowego/Drużynowej**

Dotrzyjcie do kadry swojej gromady sprzed lat i poproście o spisanie jakiejś ciekawej historii związanej z Waszą Gromadą. Jeśli jest to możliwe, zaproście osobę, która kiedyś tworzyła Waszą drużynę na zbiórkę - będzie to idealna okazja, aby wprowadzić Gawędę Gościa. Wiemy, że Gromady działające w naszym hufcu mają zróżnicowany staż działania, dlatego myślcie nieszablonowo. Może Wasze środowisko wzoruje się na kimś? Może jakaś mama zucha jest instruktorką zuchową gromady, która już nie istnieje? Szukajcie, a na pewno odkryjecie nie jedną, a wiele ciekawych osób!







Harcerze

### Konspekt zbiórki

|                                  |       |   |
|----------------------------------|-------|---|
| Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki    | 5/5   | Według zwyczaju drużyny   |
| Gawęda                           | 5/10  | Drużynowy opowiada gawędę o obrzędowości drużyny: jak jest, z czego wynika, jak powstała, kto ją stworzył. Jeśli drużyna ma jakąś swoją obrzędową historię można ją tutaj opowiedzieć.  |
| Praca w zastępach                | 10/20 | Harcerze w zastępach wypisują wszystkie elementy obrzędowości drużyny jakie znają i opisują co ich zdaniem one oznaczają, w jakim celu zostały wprowadzone.<br><br>Zastępy przygotowują scenkę z jednym wybranym obrzędem, w którym zaprezentują w jakiej sytuacji się go wykorzystuje.<br><br>Każdy zastęp po kolei prezentuje swoją scenkę. Reszta zastępów ma za zadanie zgadnąć jaki to obrzęd. |
| Podsumowanie                     | 15/30 | Omówienie wypisanych przez zastępy obrzędów. Drużynowy w razie potrzeby wyjaśnia nieścisłości, dopowiada lub uzupełnia wypowiedzi harcerzy.   |
| Prace plastyczne                 | 10/40 | Zastępy przygotowują plakaty/infografiki prezentujące elementy obrzędowości drużyny. Można wcześniej omówione elementy obrzędowości podzielić pomiędzy zastępy, tak, aby każdy z nich opracowywał coś innego. Plakaty mogą następnie posłużyć jako dekoracja harcówki.  |
| Gra terenowa: Kronika            | 30/70 | Harcerze wyruszają na grę terenową podczas której dowiedzą się czym jest kronika, jak się ją tworzy, jakie ma najważniejsze elementy, co powinna zawierać, jaka jest historia polskiego kronikarstwa i najważniejsi kronikarze.   |
| Kronika: omówienie               | 5/75  | Podsumowanie gry – harcerze w luźnej dyskusji podsumowują jakie informacje na temat kronik udało im się zdobyć, co ich zdaniem z tego wszystkiego było najważniejsze.   |
| Kronika: wprowadzenie do drużyny | 5/80  | Drużynowy prezentuje harcerzom nową kronikę drużyny - przygotowaną wcześniej przez drużynowego księgę, ze stroną tytułową i pierwszym wpisem dla wzoru).<br><br>Ustalenie kolejności w jakiej harcerze będą po zbiórkach zabierali kronikę do domu, aby uzupełnić wpis z danej zbiórki.   |
| Zadanie międzyczbiórkowe         | 5/85  | Zadanie do wykonania na zbiórce zastępu: Stworzenie filmiku, gdzie każdy harcerz z zastępu odpowie na pytanie   |



|                               |      |  |
|-------------------------------|------|--|
|                               |      | <p>“Co lubię w mojej drużynie” lub “Co najbardziej lubię podczas zbiórek”.</p> <p>Warto nakreślić harcerzom w paru słowach jak taki filmik może wyglądać, z jakich ujęć się składać.</p> |
| Obrzędowe zakończenie zbiórki | 5/90 | Według zwyczaju drużyny.   |

Sprawności możliwe do realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności, nie cała sprawność. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować, aby zdobyć sprawność odsyłamy do aplikacji SIM.

| Zadanie do wykonania/<br>sprawność                     | *Fotograf/ Fotografka   | **Fotograf/ Fotografka   | *Kronikarz/<br>Kronikarka   |
|--|---|--|---|
| Uzpełni wpis w kronice ze zbiórki lub wyjazdu drużyny. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykonałam/em zdjęcie tematyczne, odpowiednio używając właściwych funkcji.</li> <li>- Na biwaku lub obozie robiłam/em zdjęcia drużynie, następnie wybrałam/em najlepsze do publikacji.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykonałam/em zdjęcia używając różnych kadrów dobranych do sytuacji.</li> <li>- Fotografowałam/em podczas co najmniej 3 wydarzeń dotyczących drużyny lub szkoły. Zrobione i wyselekcjonowane zdjęcia udostępniłam/em.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prowadziłam/em w okresie próby kronikę (zastępu, drużyny lub prywatną), posługując się kilkoma rodzajami pisma.</li> <li>- Sporządziłam/em notatkę z wydarzeń na podstawie relacji świadków.</li> <li>- Przez czas trwania próby dbałam/em o to, by kronika była zawsze tam, gdzie drużyna.</li> </ul> |
| Zadanie do wykonania/<br>sprawność                     | **Kronikarz/<br>Kronikarka  | *Plastyk/ Plastyczka   | **Plastyk/<br>Plastyczka  |
| Uzpełni wpis w kronice ze zbiórki lub wyjazdu drużyny. | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Przygotowałam/em min 3 wydarzenia z życia zastępu/drużyny, umieszczając wpis w kronice zastępu/drużyny. W ramach wpisów uwzględniłam/em ważne dla środowiska elementy obrzędowe i anegdotyczne. Wykazałam/em się kreatywnością w ich tworzeniu.</li> </ul> |  |   |



|  |  |   |  |
|--|--|---|--|
|  | - Przygotowałam/em wpis do kroniki drużyny, opisując dłuższy wyjazd drużyny, tzn. biwak, obóz, zimowisko i umieszczając zdjęcia, rysunki, itd. Podnoszące wartość artystyczną relacji. |   |  |
| Wraz z zastępem wykonam plakat/infografikę na temat wybranego obrzędu drużyny. |  | Wykonałam/em co najmniej 3 ozdobne strony do kroniki (np. Stronę tytułową, wpisy zawierające ozdobne inicjały, rysunki itp.) trzema różnymi stylami i technikami lub trzy ilustracje na potrzeby drużyny, do swojego śpiewnika czy na potrzeby szkoły lub domu. | - Dowiedziałam/em się jak zrobić dobry plakat (YouTube, Google) i wykonałam/em co najmniej jeden plakat reklamowy na potrzeby zastępu lub drużyny wykorzystując zdobyte wskazówki.<br>- Wykonałam/em ozdobę do harcówki lub totem obozowy. |

**Zadanie międzyzbiórkowe:**

**Zadanie obowiązkowe:**

Wraz z zastępem stwórzcie filmik, gdzie każdy harcerz z zastępu odpowie na pytanie "Co lubię w mojej drużynie" lub "Co najbardziej lubię podczas zbiórek".





Harcerze Starsi

### Konspekt zbiórki

|                                      |       |  |
|--------------------------------------|-------|--|
| <b>Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki</b> | 5/5   | Według zwyczaju drużyny  |
| <b>Gawęda</b>                        | 5/10  | Drużynowy opowiada gawędę o obrzędowości drużyny: jak jest, z czego wynika, jak powstała, kto ją stworzył. Jeśli drużyna ma jakąś swoją obrzędową historię można ją tutaj opowiedzieć.   |
| <b>Burza mózgów</b>                  | 10/20 | Na dużej kartce (rozmiar plakatu) drużynowy na środku zapisuje słowo "OBRZĘDY". Następnie prosi wszystkich, aby zastanowili się jaki cel mają obrzędy, do czego służą, jaką rolę mogą pełnić w drużynie. Harcerze po kolei dopisują do niego skojarzenia na zasadzie drzewka/mapy myśli, przy okazji opowiadając co mają na myśli. Kolejne osoby mogą dopisywać swoje skojarzenia bezpośrednio do głównego słowa albo rozwijać skojarzenia innych osób.  |
| <b>Praca w zastępach</b>             | 20/40 | Zastępy otrzymują od drużynowego zadanie wymyślenia nowego obrzędu dla swojej drużyny. Obrzęd powinien odnosić się do obrzędowości/tematyki drużyny. W ramach wymyślania obrzędów, zastępy opisują jego przebieg, wskazują w jakich sytuacjach ma być stosowany, oraz wypisują jego celowość i sens w kontekście drużyny.  |
| <b>Prezentacja</b>                   | 10/50 | Każdy zastęp prezentuje po kolei swój pomysł na nowy obrzęd.   |
| <b>Głosowanie</b>                    | 5/55  | W tajnym głosowaniu harcerze wybierają, który obrzęd ich zdaniem jest najciekawszy/ najlepszy do wprowadzenia w drużynie.<br>Opcjonalne: Wymyślony obrzęd warto wprowadzić w wymagania na naramiennik starszoharcerski – jako element znajomości obrzędowości drużyny.   |
| <b>Przerwa muzyczna</b>              | 5/60  | Przerwa na piosenki lub zabawę wybrane przez zastępy   |
| <b>Sztuka pisania – KIM wzrokowy</b> | 5/65  | KIM wzrokowy. Harcerze współzawodniczą ze sobą w zastępach. W harcówce/miejscu, gdzie odbywa się zbiórka zostały pochowane karteczki w różnych kolorach (ile zastępów, tyle kolorów). Na karteczkach wypisane są zasady dobrego tekstu kronikarskiego/reportażowego (jego elementy składowe, cechy, styl itp.). Do miejsca, gdzie są pochowane karteczki wchodzi po jednej osobie z każdego zastępu i szukają karteczki. Gdy znajdą jedną karteczkę w swoim kolorze, wracają do zastępu i wtedy następna osoba rozpoczyna poszukiwanie następnej karteczki. Zadanie realizowane na czas, a zastęp, który pierwszy ueziera wszystkie karteczki – wygrywa. |
| <b>Sztuka pisania</b>                | 10/75 | Zebrane karteczki zastępu układają w logiczną całość - tak aby kolejność ułożenia odpowiadała kolejności   |



|                                      |      |  |
|--------------------------------------|------|--|
|                                      |      | poszczególnych fragmentów tekstu kronikarskiego i aby cechy/styl było dopasowane do nich. W między czasie drużynowy weryfikuje kolejność ułożonych zasad. Następnie każdy zastęp ma napisać krótki tekst kronikarski na temat minionej zbiórki, tak aby spełniał wszelkie wymogi.  |
| <b>Prezentacja tekstów</b>           | 5/80 | Zastępy prezentują napisane przez siebie teksty. Pozostali członkowie drużyny oceniają na ile tekst spełnił wymagania.   |
| <b>Zadanie między zbiórkowe</b>      | 5/85 | Drużynowy przedstawia zadania między zbiórkowe: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wręcza zastępowi, który wygrał KIMa wzrokowego przygotowaną wcześniej kronikę z informacją, że oni pierwsi opisują dzisiejszą zbiórkę. Dodatkowo drużyna ustala co ile będzie następowało przekazanie kroniki pomiędzy zastępami.</li> <li>- Zadanie do realizacji w zastępach: Stworzenie filmiku, gdzie każdy harcerz z zastępu odpowie na pytanie "Co lubię w mojej drużynie" lub "Co najbardziej lubię podczas zbiórek".</li> </ul> |
| <b>Obrzędowe zakończenie zbiórki</b> | 5/90 | Według zwyczaju drużyny.   |

Sprawności możliwe do realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności, nie cała sprawność. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować, aby zdobyć sprawność odsyłamy do aplikacji SIM.

| <b>Zadanie do wykonania/<br/>sprawność</b>             | <b>***Fotograf/ Fotografka</b>  | <b>***Kronikarz/ Kronikarka</b>   |
|--|---|---|
| Uzpełni wpis w kronice ze zbiórki lub wyjazdu drużyny. | -Wykonałem/am zdjęcie w trudnych warunkach np. W nocy, obiektów w ruchu.<br>-Pełniłem/am funkcję fotografa podczas wydarzenia harcerskiego. | -Prowadziłem/am w okresie próby kronikę, opisując minimum 7 wydarzeń dotyczących drużyny. Oprawę graficzną opisów dopasowałem/am do klimatu/treści wydarzenia.<br>-Stworzyłem/am oprawę kroniki według własnego pomysłu lub zmodyfikowałem/am istniejącą tak, aby pasowała do istniejącej obrzędowości drużyny. |
| <b>Zadanie do wykonania/<br/>sprawność</b>             | <b>***Filmowiec/ Filmowczyni</b>  |   |
| Wraz z zastępem stworzy filmik                         | - Poznałem/am podstawowe zasady filmowania. Zgodnie z nimi udokumentowałem/am wydarzenie w drużynie, szkole lub rodzinie.                   |   |



|  |  |  |
|--|--|--|
|  | Nakręciłem/am film (telefonem komórkowym, aparatem, kamerą) według własnego scenariusza i przygotowałem/am go samodzielnie do prezentacji. |  |
|--|--|--|

**Zadanie międzyzbiórkowe:**

**Zadanie obowiązkowe:**

Wraz z zastępem stwórzcie filmik, gdzie każdy harcerz z zastępu odpowie na pytanie "Co lubię w mojej drużynie" lub "Co najbardziej lubię podczas zbiórek".





|                                      |       |  |
|--------------------------------------|-------|--|
| <b>Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki</b> | 5/5   | Według zwyczaju drużyny  |
| <b>Kuźnica</b>                       | 10/15 | <p>Drużynowy wprowadza temat zbiórki - obrzędowość w drużynie. Następnie otwiera kuźnicę na ten temat. Zadaje kolejne pytania:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Jaki jest cel obrzędowości?</li><li>- Co wprowadza w drużynie?</li><li>- Czy jest potrzebna?</li><li>- Czy można ją czymś innym zastąpić?</li><li>- Co jest w obrzędowości ważne?</li><li>- Jak należy tworzyć obrzędowość?</li></ul> <p>Forma kuźnicy przewiduje, że każdy z uczestników kolejno wyraża swoje zdanie w odpowiedzi na zadane pytanie. Nie występuje tutaj dyskusja ani rozmowa, a tym bardziej ocena wypowiedzi innych osób. Prowadzący również nie podsumowuje dyskusji, może zakończyć ją wcześniej przygotowanym cytatem lub piosenką.</p> |
| <b>Poszukiwanie informacji</b>       | 10/25 | <p>Drużyna dzieli się na kilkuosobowe patrole. Każdy patrol, za pomocą telefonu komórkowego/tabletu/laptopa stara się odnaleźć w internecie jak najwięcej informacji o obrzędowościach w drużynach, pomysłów na jej elementy, konkretnych realizacji, porad jak ją tworzyć. Następnie analizują zebrane informacje i wyciągają jak najwięcej cech wspólnych, informacji uniwersalnych.</p> <p>Na podstawie znalezionych wyników tworzą spis zasad/cech/wskazówek jak tworzyć obrzędowość w drużynie, czym powinna się charakteryzować, jakie cele powinna realizować.</p>  |
| <b>Mapa myśli</b>                    | 10/35 | <p>Drużynowy na dużej kartce (rozmiar plakatu) na środku zapisuje słowo "OBRZĘDOWOŚĆ". Wędrownicy po kolei dopisują do niego spisane wcześniej zasady/ cechy, na zasadzie drzewka/mapy myśli, przy okazji opowiadając co mają na myśli. Kolejne osoby mogą dopisywać pomysły bezpośrednio do głównego słowa albo rozwijać skojarzenia innych osób.</p>   |
| <b>Przerwa muzyczna</b>              | 5/40  | Przerwa na piosenki/ zabawę wybraną przez wędrowników.   |
| <b>Burza mózgow</b>                  | 15/55 | Korzystając z przygotowanej mapy myśli, członkowie drużyny podejmują wyzwanie stworzenia nowego drużynowego obrzędu. Prowadząc dyskusję omawiają kolejne elementy tj. cel funkcjonowania obrzędu, sytuacja   |



|   |       |   |
|---|-------|---|
|   |       | w jakiej miałyby on się pojawiać, jego elementy, sposób przeprowadzenia.<br>Opcjonalne: Wymyślony obrzęd warto wprowadzić w wymagania na naramiennik wędrowniczy – jako element znajomości obrzędowości drużyny.  |
| <b>INO</b>  | 25/80 | Wędrownicy otrzymują mapę z zaznaczonymi punktami/wskazówkami w azymutach i parokrokach/ współrzędne GPS, które muszą odnaleźć w terenie. Na poszczególnych punktach znajdują się informacje na temat kronikarstwa i tworzenia kronik.  |
| <b>Kronika – podsumowanie informacji</b><br><br><b>Zadanie między zbiórkowe</b> | 5/85  | Drużynowy w paru słowach podsumowuje informacje znalezione przez wędrowników, a następnie przedstawia zadania między zbiórkowe: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prezentuje członkom drużyny wcześniej przygotowaną kronikę i ustalają kolejność uzupełniania w niej wpisów. Kronikę zabiera pierwszy z wędrowników, następnie będzie ją przekazywał dalej.</li> <li>- Zadanie do realizacji w patrolach: Stworzenie filmiku, gdzie każdy wędrownik z patrolu odpowie na pytanie “Co lubię w mojej drużynie” lub “Co najbardziej lubię w harcerstwie”.</li> </ul> |
| <b>Obrzędowe zakończenie zbiórki</b>  | 5/90  | Według zwyczaju drużyny.  |

Sprawności możliwe do realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności, nie cała sprawność. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować, aby zdobyć sprawność odsyłamy do aplikacji SIM.

|  |   |
|--|---|
| <b>Zadanie do wykonania/ sprawność</b>                 | <b>****Fotograf/ Fotografka</b>   |
| Uzpełni wpis w kronice ze zbiórki lub wyjazdu drużyny. | - Wykonałem/am udane zdjęcie w każdych warunkach (np. w ciemności, w ruchu, pod słońce) - za każdym razem dobierając ustawienia aparatu.<br>- Koordynowałem/am zespół fotografów podczas wydarzenia harcerskiego  |
| <b>Zadanie do wykonania/ sprawność</b>                 | <b>****Filmowiec/ Filmowczyni</b>   |
| Wraz z zastępem stworzy filmik                         | - Poznałem/am podstawowe kadry filmowe (np. Amerykański, pełny, bliski itp.) oraz ich zastosowanie. Wykorzystałem/am równe rodzaje kadrów kręcąc materiały do filmu.<br>- Zorganizowałem/am plan filmowy stosowny do danej okoliczności. Podzieliłem/am funkcje na planie i skoordynowałem/am pracę nad powstaniem harcerskiego filmu.<br>- Poznałem/am podstawowe zasady montowania filmu i wykorzystałem/am je do zmontowania nagranych materiałów. |





**Zadanie międzyzbiórkowe:**

**Zadanie obowiązkowe:**

Wraz z zastępem stwórzcie filmik, gdzie każdy harcerz z zastępu odpowie na pytanie “Co lubię w mojej drużynie” lub “Co najbardziej lubię w harcerstwie”.



# Obszar szczepek i hufiec

Czas realizacji: styczeń-luty 2023

Szczep i hufiec to jednostki nadrzędne względem drużyn. Szczep zrzesza kilka drużyn, z różnych poziomów metodycznych, łącząc je ze sobą poprzez bliską współpracę i tworzenie ciągu metodycznego. Dzięki szczepom dbamy o rozwój dzieci i młodzieży w sposób nieprzerwany, zapewniając im jak najlepsze warunki do rozwoju. Natomiast hufiec to jednostka działająca na terenie danego miasta lub gminy. Łączy szczepy i drużyny działające na danym obszarze.

Obie te jednostki mają za zadanie wspieranie pracy drużyn i gromad oraz instruktoerek i instruktorów je prowadzących. Na historię hufca składają się drużyny i szczepy, które na jego terenie, na przestrzeni lat istnienia, funkcjonowały i prowadziły działalność wychowawczą. Jest to nasza wspólna historia – wszystkie minione wydarzenia i osoby je tworzące wpłynęły na to, w jakim miejscu teraz jesteśmy i jak działamy. Dobrze zdawać sobie z tego wszystkiego sprawę. Dzięki temu możemy zaplanować, dokąd chcemy zmierzać dalej!





## Zuchy

Zuchy poznają szczep i hufiec poprzez aktywne uczestnictwo w ich działaniach. Uczestniczą w apelach, biwakach czy wydarzeniach, które pozwolą im na poczucie się ważną częścią tych wspólnot. Czy jednak na pewno każdy zuch wie jak nazywa się jego szczep? Czy wie jak nazywa się jego hufiec? Czy zna bohatera swojego środowiska? Niezależnie od tego, jakiej odpowiedzi udzieliliście na to pytanie warto, aby podczas poznawania tego obszaru przybliżyć zuchom czym jest szczep i hufiec. Jak to zrobić?

Propozycja zbiórki pojedynczej: **Nasz Hufiec**

|                                     |         |  |
|-------------------------------------|---------|--|
| Obrzędowe<br>Rozpoczęcie<br>Zbiórki | 5/5     | Według zwyczaju gromady  |
| Gawęda-<br>Piosenka                 | 5/10    | <p>Drużynowa/drużynowy prosi zuchy o wysłuchanie piosenki – po jej zakończeniu zadaniem zuchów będzie odgadnięcie o czym ich zdaniem ona opowiada:</p> <p>Druh<br/>Wieje wiatr i szumią lasy, a d<br/>A my tu w hufcu naszym, G C E<br/>Wokół ciemność, głód i chłód, a d<br/>A tuż obok siedzi druh. E E7 a</p> <p><b>Druhu, druhu fajny hufiec masz,<br/>Z tobą, druhu poprzez świat pójdziemy.<br/>Uśmiech twój załagodzi głód<br/>I chłód, i mróz, i wiatr.</b></p> <p>Może się już nie spotkamy,<br/>Lecz wspomnienia będą trwałe,<br/>Będziesz mile wspominany<br/>Ukochany druhu nasz.</p> <p>Gdy nadejdzie taka chwila<br/>I rozstania przyjdzie czas,<br/>Z oczu naszych łzy popłyną<br/>I zatopią hufiec nasz.</p> |
| Rozmowa<br>sterowana                | 5/15    | <p>Drużynowy pyta dzieci o to, o czym była piosenka:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Czy wiecie o kim mowa w piosence?</li><li>- Co to jest hufiec?</li><li>- Kim jest Druh, o którym mowa w piosence?</li></ul>   |
| Gry i ćwiczenia                     | 15'/30' | <p>Stopnie i funkcje harcerek (na podstawie: gry w bitwę na stopnie wojskowe).</p> <p>Gra odbywa się na wyznaczonym terenie, którego nie wolno zuchom opuszczać (np. Na boisku szkolnym). Każdy zuch losuje z koperty karteczkę z funkcją:</p> <p>Szóstkowy, zastępowy, przyboczny, drużynowy, komendant szczepu, członek komendy hufca, komendant hufca, namiestnik, członek komendy chorągwi, komendant chorągwi, członek głównej kwatery, naczelnik ZHP. Kiedy każdy zuch ma już przydzieloną funkcję zuchy</p>   |



|                     |         |   |
|---------------------|---------|---|
|                     |         | <p>zaczynają biegać po wyznaczonym terenie. Każdy zuch może podbiec do innego i krzyknąć: WALKA!</p> <p>Wtedy obu zuchów odślania swoje kartki i ten, który ma wyższą funkcję zabiera karteczkę drugiego zucha i gra dalej. "Przeegrany" zuch wraca do drużynowego, gdzie losuje nową rolę i wraca do gry.</p> <p>Dodatkowo na kilku kartkach widnieje napis: Komisja Rewizyjna! Jeśli osoba o najwyższej funkcji wylosuje komisję rewizyjną "wybucha" i traci swoją funkcję – w ten sposób nawet Naczelnik ZHP staje się osobą, którą można pokonać.</p> <p>Dla ułatwienia w widocznych miejscach można wywiesić planszę ze strukturą.</p>   |
| Praca plastyczna    | 30'/50' | <p>Przed chwilą zuchy poznały różne funkcje jakie mogą spotkać w organizacji. Ich kolejnym zadaniem będzie dowiedzenie się jak wyglądają mundury tych osób i jakiego koloru mają sznury.</p> <p>Każdy zuch otrzymuje kolorowaną z sylwetką harcerza/harcerki oraz zaszyfrowaną nazwą funkcji.</p> <p>Zadaniem zuchów jest z pomocą drużynowego i przybocznych pokolorować rysunek zgodnie z opisem (np. Komendant hufca – sznur srebrny itp.). Jeśli w gromadzie jest wiele dzieci, które jeszcze nie piszą i nie czytają (6-latk, I-klasiści) wymieńcie tę formę na dopasowywaną-ubierankę. Zadaniem zuchów będzie wtedy prawidłowo umundurować harcerza oraz dopasować nazwy elementów umundurowania do właściwego miejsca na mundurze.</p> <p>Ważne, aby zuchy pracowały indywidualnie – w przeciwnym razie najbystrzejszy zuch zrobi zadanie za całą szóstkę.</p> |
| Pląs                | 10'/60' | <b><i>Dzielny, odważny jest Polski Zuch</i></b>   |
| Poszukiwanie kopert | 15'/75' | <p>Szóstki poszukują ukrytych kopert. W każdej z nich znajduje się opis instruktora - kogoś, kto tworzy Wasz szczep lub hufiec. Warto przygotować tę kartkę jak list gończy za konkretną osobą, aby jeszcze bardziej zaciekać zuchy.</p> <p>Uwaga! Bardzo ważne, aby drużyny wcześniej ustalił z "poszukiwanym", że zuchy będą przeprowadzać na jego temat zwiad i ustalić sposób komunikacji.</p>  |
| Krąg Rady           | 10/85   | Podsumowanie zbiórki oraz wyjaśnienie zadania dla szóstek: przeprowadzenie wywiadu z wylosowaną osobą i przedstawienie historii danego instruktora w dowolnej formie.   |



|  |      |                           |
|--|------|---------------------------|
| <b>Obrzędowe<br/>Zakończenie<br/>Zbiórki</b> | 5/90 | - Według zwyczaju gromady |
|--|------|---------------------------|

#### Zadanie dla szóstek:

Przeprowadzenie zwiadu na temat wylosowanego instruktora/instruktorce.

#### Zadanie indywidualne:

Wymyślę (napiszę, opowiem, narysuję) bajkę lub legendę związaną z moim szczepem. Spiszę swoją bajkę oraz przygotuję do niej ilustrację (lub narysuję komiks).

(Sprawność: Bajarz/Bajarka)

| Zadanie do wykonania/ sprawność  | Bajarz/ Bajarka   |
|--|---|
| Wymyślę (napiszę, opowiem, narysuję) bajkę lub legendę związaną z moim szczepem. | -Wiem co to jest legenda, a co to jest bajka.<br>Napisałem/am co je charakteryzuje.<br>-Opowiedziałem/am lub przeczytałem/am swoją ulubioną bajkę młodszemu rodzeństwu lub kolegom. |

#### Zadania dla całej gromady:

- Udział w Szczepowym spotkaniu z okazji Dnia Myśli Braterskiej**
- Przygotowanie całym szczepem kapsuły czasu.** Każdy zuch zapisuje/ rysuje na kartce co chciałby robić za 5 lat. Każda osoba swoją kartkę zamyka w podpisanej swoim imieniem nazwiskiem kopercie i składa w kapsule. Kapsuła zostaje zapieczętowana i ukryta na następne 5 lat. Otworzyć będzie ją można dopiero w 2028 – wtedy każda osoba będzie mogła zweryfikować na ile jej plany się powiodły.
- Realizacja wybranego tropu,** który przedstawi konkretny zawód, jaki był kiedyś bardzo popularny/szanowany etc. Np. Kolejarz

#### Zadanie nr 1 możliwe do realizacji podczas wieczornych zajęć/kominka. Propozycja realizacji:

|                    |       |  |
|--------------------|-------|--|
| <b>Rozpoczęcie</b> | 5/5   | Wszyscy uczestnicy biwaku szczepowego spotykają się wspólnie na dużej hali/ sali sportowej. Tak, aby było wystarczająco dużo miejsca dla wszystkich zebranych i późniejszą pracę w podgrupach. Wszyscy zasiadają (w miarę możliwości) we wspólnym kręgu. |
| <b>Gawęda</b>      | 10/15 | Osoba prowadząca wieczorne zajęcia opowiada gawędę na temat historii. Dlaczego ważna jest znajomość historii, dbanie o nią, kultywowanie pamięci o niej. W jaki sposób wpływa to bezpośrednio na nas i naszą przyszłość.                                 |
| <b>Piosenka</b>    | 5/20  | Przerwa na jedną-dwie piosenki wybrane przez harcerzy  |
| <b>Wywiady</b>     | 30/50 | Gromady dzielą się na szóstki. Na sam początek wyruszają na poszukiwanie na terenie biwaku kartek – formularzy z pytaniami. Zuchy otrzymują mini mapę “do skarbu”, dzięki której odnajdą formularz. Gdy każda szóstka będzie już                         |



|                                      |        |  |
|--------------------------------------|--------|--|
|                                      |        | <p>miała swój formularz, zuchy rozpoczynają zdobywanie wskazanych w nim informacji. Np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- imiona i nazwiska Komendy Szczępu,</li> <li>- numery i nazw działających w szczepie drużyn,</li> <li>- w jakiej metodyce działają poszczególne drużyny, w jakim wieku są ich członkowie,</li> <li>- imiona i nazwiska drużynowych jednostek,</li> <li>- podstawowe informacje o danej jednostce.</li> </ul> <p>Zuchy informacje mogą zdobywać o wszystkich osób obecnych na sali. Podstawowa zasada jest jednak taka, że od jednej osoby mogą uzyskać tylko jedną informację (np. Numer którejś drużyny od jednej osoby, ale jej nazwę już od kolejnej itd.).</p> <p>Po wykonaniu zadania wszyscy wracają na swoje miejsca do kręgu.</p> |
| <b>Zabawa ruchowa</b>                | 10/60  | Przerwa na zabawę ruchową  |
| <b>Kapsuła czasu</b>                 | 20/85  | <p>Osoba prowadząca zajęcia prezentuje przygotowaną wcześniej kapsułę czasu. Tłumaczy o co chodzi z takimi kapsułami i gdzie, i ile będzie przechowywana (5 lat, w np. Harcówce).</p> <p>Każdy zuch otrzymuje kartkę i kopertę. Na kartce zapisuje, jaki ma plan na przyszłość, jakie chciałby mieć sprawności/stopnie i co ogólnie chciałby robić w harcerstwie za 5 lat. Następnie chowa kartkę do koperty, zakleja ją a następnie podpisuje swoim imieniem i nazwiskiem.</p> <p>Tak przygotowaną kopertę zuchy składają w kapsule czasu. Gdy wszyscy włożą swoje koperty następuje uroczyste zamknięcie i zapieczętowanie kapsuły.</p>  |
| <b>Piosenka</b>                      | 10/95  | Przerwa na trzy-cztery piosenki wybrane przez harcerzy.  |
| <b>Slajdowisko</b>                   | 10/105 | Prezentacja slajdowiska i historii przygotowanych przez wędrowników.   |
| <b>Obrzędowe zakończenie kominka</b> | 5/110  | Obrzędowe zakończenie zajęć wieczornych/kominka w zgodzie ze szczepową tradycją  |





## Harcerze

1. Udział w szczebowym biwaku z okazji DMB
  - a. Poznanie środowiska, jego historii, osób działających
    - i. Przeprowadźcie wywiad z osobą ze szczepu (która obecnie działa lub kiedyś w nim była), która była związana ze środowiskiem na początku jego działania/zakładała środowisko. Zbierzcie informacje na ten temat (fakty, ciekawostki, daty)
    - ii. Wykonajcie Timeline w formie plakatu, na którym w ciekawy sposób przedstawicie historię środowiska. Plakat powinien zawierać informacje o faktach, dacie i historii. Dodajcie tam zdjęcia i ozdóbcie go rysunkami.
  - b. Przygotowanie całym szczepem kapsuły czasu. Każdy harcerz zapisuje na kartce co chciałby robić za 5 lat. Każda osoba swoją kartkę zamyka w podpisanej swoim imieniem nazwiskiem kopercie i składa w kapsule. Kapsuła zostaje zapieczętowana i ukryta na następne 5 lat. Otworzyć będzie ją można dopiero w 2028 – wtedy każda osoba będzie mogła zweryfikować na ile jej plany się powiodły.
2. Udział w zbiorce przeprowadzonej przez drużynowego “na wzór tamtych lat” w oparciu o przedwojenne sprawności i konspekty. Harcerze przebiorą się za osoby żyjące w tym okresie. (Wybór sprawności: dostępna w hufcu książeczka “Sprawności zuchowe”)
3. Przygotowanie krótkiego przedstawienia o Władysławie Drobny w oparciu o przydzielony fragment z życia bohatera hufca. (Fragmenty przygotuje Komisja Historyczna)

Teatr faktu – oparty na informacjach zaczerpniętych z historii, pamiętników, literatury. Na podstawie faktów, wypowiedzi ilustruje określone problemy polityczne, społeczne. Inscenizacja angażuje emocjonalnie zarówno wykonawców, jak i widzów.

4. “Dzień Metodyki” - wspólna gra terenowa dla wszystkich jednostek metodyki harcerskiej, z elementami integracji pomiędzy jednostkami. Udział w grze będą brały patrole w mieszanych składach - po jednej/dwóch osobach z każdej drużyny.

### Zadanie nr 1 możliwe do realizacji podczas wieczornych zajęć/kominka. Propozycja realizacji:

|             |       |   |
|-------------|-------|---|
| Rozpoczęcie | 5/5   | Wszyscy uczestnicy biwaku szczebowego spotykają się wspólnie na dużej hali/ sali sportowej. Tak, aby było wystarczająco dużo miejsca dla wszystkich zebranych i późniejszą pracę w podgrupach. Wszyscy zasiadają (w miarę możliwości) we wspólnym kręgu.  |
| Gawęda      | 10/15 | Osoba prowadząca wieczorne zajęcia opowiada gawędę na temat historii. Dlaczego ważna jest znajomość historii, dbanie o nią, kultywowanie pamięci o niej. W jaki sposób wpływa to bezpośrednio na nas i naszą przyszłość.  |
| Piosenka    | 5/20  | Przerwa na jedną-dwie piosenki wybrane przez harcerzy   |
| Wywiady     | 30/50 | Drużyny dzielą się na mniejsze podgrupki. Do każdej z nich dołącza wcześniej zaproszona na biwak osoba - były członek szczepu, osoba będąca w grupie zakładającej szczep, pracująca w szczepie (np. Jako członek kadry) na samym początku istnienia (mogą to być też obecni członkowie kadry, drużyny wędrowniczej itp.). |



|                               |        |  |
|-------------------------------|--------|--|
|                               |        | <p>Zadaniem harcerzy jest przeprowadzenie z tą osobą wywiadu na temat początków szczepu – ustalenie dat, faktów, zebranie opowieści na ten temat, zabawnych anegdotek.</p> <p>Na podstawie zebranych informacji harcerze przygotowują plakat z timelime, na którym w ciekawy sposób przedstawicie historię środowiska. Plakat powinien zawierać informacje o faktach, daty i historie. Warto dodać tam zdjęcia (jeśli przed biwakiem udało się zdobyć jakieś zdjęcia) i ozdobić go rysunkami.</p> <p>Po wykonaniu zadania wszyscy wracają na swoje miejsca do kręgu.</p> <p>Po zakończeniu wieczornych zajęć plakaty można rozwiesić na ścianach w miejscu dostępnych dla wszystkich, aby mogli się z nimi zapoznać.</p> |
| Zabawa ruchowa                | 10/60  | Przerwa na zabawę ruchową  |
| Kapsułą czasu                 | 20/85  | <p>Osoba prowadząca zajęcia prezentuje przygotowaną wcześniej kapsułę czasu. Tłumaczy o co chodzi z takimi kapsułami i gdzie, i ile będzie przechowywana (5 lat, w np. Harcówce).</p> <p>Każdy harcerz otrzymuje kartkę i kopertę. Na kartce zapisuje, gdzie chciałby być, jaką funkcję pełnić, jaki mieć stopień i co ogólnie robić w harcerstwie za 5 lat. Następnie chowa kartkę do koperty, zakleja ją a następnie podpisuje swoim imieniem i nazwiskiem.</p> <p>Tak przygotowaną kopertę harcerze składają w kapsule czasu. Gdy wszyscy włożą swoje koperty następuje uroczyste zamknięcie i zapieczętowanie kapsuły.</p>   |
| Piosenka                      | 10/95  | Przerwa na trzy-cztery piosenki wybrane przez harcerzy.  |
| Slajdowisko                   | 10/105 | Prezentacja slajdowiska i historii przygotowanych przez wędrowników.   |
| Obrzędowe zakończenie kominka | 5/110  | Obrzędowe zakończenie zajęć wieczornych/kominka w zgodzie ze szczepową tradycją  |







## Harcerze starsi

1. Udział w szczepowym biwaku z okazji DMB
  - a. Poznanie środowiska, jego historii, osób działających
    - i. Przeprowadźcie wywiad z osobą ze szczepu (która obecnie działa lub kiedyś w nim była), która była związana ze środowiskiem na początku jego działania/zakładała środowisko. Zbierzcie informacje na ten temat (fakty, ciekawostki, daty).
    - ii. Opracujcie przeprowadzony wywiad w ciekawej formie - artykułu, opowiadania, sprawozdania itp., następnie udostępnicie go na stronie www Hufca.
  - b. Przygotowanie całym szczepem kapsuły czasu. Każdy harcerz zapisuje na kartce co chciałby robić za 5 lat. Każda osoba swoją kartkę zamyka w podpisanej swoim imieniem nazwiskiem kopercie i składa w kapsule. Kapsuła zostaje zapieczętowana i ukryta na następne 5 lat. Otworzyć będzie ją można dopiero w 2028 – wtedy każda osoba będzie mogła zweryfikować na ile jej plany się powiodły.
2. Zbiórka na wzór "tamtych lat".
  - a. Zadaniem odpowiedniego zespołu będzie zorganizowanie dla drużyny zbiórki w oparciu o przedwojenne sprawności. (Wybór sprawności: dostępna w hufcu książeczka "Sprawności zuchowe")
3. "Dzień Metodyki" - wspólna gra dla wszystkich jednostek metodyki starszoharcerskiej, z elementami integracji pomiędzy jednostkami. (Namiestnictwa)
4. Wzięcie udziału w organizowanym przez Komisję Historyczną spotkaniu z seniorami.

### Zadanie nr 1 możliwe do realizacji podczas wieczornych zajęć/kominka. Propozycja realizacji:

|                    |       |   |
|--------------------|-------|---|
| <b>Rozpoczęcie</b> | 5/5   | Wszyscy uczestnicy biwaku szczepowego spotykają się wspólnie na dużej hali/ sali sportowej. Tak, aby było wystarczająco dużo miejsca dla wszystkich zebranych i późniejszą pracę w podgrupach. Wszyscy zasiadają (w miarę możliwości) we wspólnym kręgu.  |
| <b>Gawęda</b>      | 10/15 | Osoba prowadząca wieczorne zajęcia opowiada gawędę na temat historii. Dlaczego ważna jest znajomość historii, dbanie o nią, kultywowanie pamięci o niej. W jaki sposób wpływa to bezpośrednio na nas i naszą przyszłość.  |
| <b>Piosenka</b>    | 5/20  | Przerwa na jedną-dwie piosenki wybrane przez harcerzy   |
| <b>Wywiady</b>     | 30/50 | Drużyny dzielą się na mniejsze podgrupki. Do każdej z nich dołącza wcześniej zaproszona na biwak osoba - były członek szczepu, osoba będąca w grupie zakładającej szczep, pracująca w szczepie (np. Jako członek kadry) na samym początku istnienia (mogą to być też obecni członkowie kadry, drużyny wędrowniczej itp.). Zadaniem harcerzy jest przeprowadzenie z tą osobą wywiadu na temat początków szczepu – ustalenie dat, faktów, zebranie opowieści na ten temat, zabawnych anegdotek. |



|                                      |        |  |
|--------------------------------------|--------|--|
|                                      |        | <p>Na podstawie zebranych informacji harcerze opracowują przeprowadzony wywiad w ciekawej formie - artykułu, opowiadania, sprawozdania. Tekst przygotowują tak, aby był gotowy do publikacji na np. stronie www Hufca.</p> <p>Po wykonaniu zadania wszyscy wracają na swoje miejsca do kręgu.</p>  |
| <b>Zabawa ruchowa</b>                | 10/60  | Przerwa na zabawę ruchową  |
| <b>Kapsułą czasu</b>                 | 20/85  | <p>Osoba prowadząca zajęcia prezentuje przygotowaną wcześniej kapsułę czasu. Tłumaczy o co chodzi z takimi kapsułami i gdzie, i ile będzie przechowywana (5 lat, w np. Harcówce).</p> <p>Każdy harcerz otrzymuje kartkę i kopertę. Na kartce zapisuje, gdzie chciałby być, jaką funkcję pełnić, jaki mieć stopień i co ogólnie robić w harcerstwie za 5 lat. Następnie chowa kartkę do koperty, zakleja ją a następnie podpisuje swoim imieniem i nazwiskiem.</p> <p>Tak przygotowaną kopertę harcerze składają w kapsule czasu. Gdy wszyscy włożą swoje koperty następuje uroczyste zamknięcie i zapieczętowanie kapsuły.</p> |
| <b>Piosenka</b>                      | 10/95  | Przerwa na trzy-cztery piosenki wybrane przez harcerzy.  |
| <b>Slajdowisko</b>                   | 10/105 | Prezentacja slajdowiska i historii przygotowanych przez wędrowników.   |
| <b>Obrzędowe zakończenie kominka</b> | 5/110  | Obrzędowe zakończenie zajęć wieczornych/kominka w zgodzie ze szczepową tradycją  |





## Wędrownicy

1. Udział w szczepowym biwaku z okazji DMB
  - a. Przeprowadźcie wywiad z osobą ze szczepu (która obecnie działa lub kiedyś w nim była), która była związana ze środowiskiem na początku jego działania/zakładała środowisko. Zbierzcie informacje na ten temat (fakty, ciekawostki, daty)
    - i. Stworzenie na podstawie wywiadów, z wykorzystaniem wcześniej (przed biwakiem) zebranych zdjęć, galerii/slajdowiska/albumu ze zdjęciami i opisami historii z przeszłości szczepu. Zaprezentowanie ich podczas biwaku pozostałym członkom szczepu.
  - b. Przygotowanie całym szczepem kapsuły czasu. Każdy harcerz zapisuje na kartce co chciałby robić za 5 lat. Każda osoba swoją kartkę zamyka w podpisanej swoim imieniem nazwiskiem kopercie i składa w kapsule. Kapsuła zostaje zapieczętowana i ukryta na następne 5 lat. Otworzyć będzie ją można dopiero w 2028 – wtedy każda osoba będzie mogła zweryfikować na ile jej plany się powiodły.
2. Zbiórka na wzór “tamtych lat” - Zorganizowanie zbiórki na podstawie starych konspektów - wybór sprawności do z dostępnej w hufcu książeczki “Sprawności zuchowe”
3. Wzięcie udziału w organizowanym przez Komisję Historyczną spotkaniu z seniorami.

### Zadanie nr 1 możliwe do realizacji podczas wieczornych zajęć/kominka. Propozycja realizacji:

|                    |       |  |
|--------------------|-------|--|
| <b>Rozpoczęcie</b> | 5/5   | Wszyscy uczestnicy biwaku szczepowego spotykają się wspólnie na dużej hali/ sali sportowej. Tak, aby było wystarczająco dużo miejsca dla wszystkich zebranych i późniejszą pracę w podgrupach. Wszyscy zasiadają (w miarę możliwości) we wspólnym kręgu.   |
| <b>Gawęda</b>      | 10/15 | Osoba prowadząca wieczorne zajęcia opowiada gawędę na temat historii. Dlaczego ważna jest znajomość historii, dbanie o nią, kultywowanie pamięci o niej. W jaki sposób wpływa to bezpośrednio na nas i naszą przyszłość.   |
| <b>Piosenka</b>    | 5/20  | Przerwa na jedną-dwie piosenki wybrane przez harcerzy  |
| <b>Wywiady</b>     | 30/50 | Drużyny dzielą się na mniejsze podgrupki. Do każdej z nich dołącza wcześniej zaproszona na biwak osoba - były członek szczepu, osoba będąca w grupie zakładającej szczep, pracująca w szczepie (np. Jako członek kadry) na samym początku istnienia (mogą to być też obecni członkowie kadry, drużyny wędrowniczej itp.).<br>Zadaniem wędrowników jest przeprowadzenie z tą osobą wywiadu na temat początków szczepu – ustalenie dat, faktów, zebranie opowieści na ten temat, zabawnych anegdotek.<br><br>Na podstawie zebranych informacji wędrownicy przygotowują galerię zdjęć/slajdowisko/pokaz do których dołączają ciekawe historie pozyskane w trakcie wywiadu.<br><br>Po wykonaniu zadania wszyscy wracają na swoje miejsca do kręgu. |



|                                      |        |  |
|--------------------------------------|--------|--|
| <b>Zabawa ruchowa</b>                | 10/60  | Przerwa na zabawę ruchową  |
| <b>Kapsułą czasu</b>                 | 20/85  | <p>Osoba prowadząca zajęcia prezentuje przygotowaną wcześniej kapsułę czasu. Tłumaczy o co chodzi z takimi kapsułami i gdzie, i ile będzie przechowywana (5 lat, w np. Harcówce).</p> <p>Każdy harcerz otrzymuje kartkę i kopertę. Na kartce zapisuje, gdzie chciałby być, jaką funkcję pełnić, jaki mieć stopień i co ogólnie robić w harcerstwie za 5 lat. Następnie chowa kartkę do koperty, zakleja ją a następnie podpisuje swoim imieniem i nazwiskiem.</p> <p>Tak przygotowaną kopertę harcerze składają w kapsule czasu. Gdy wszyscy włożą swoje koperty następuje uroczyste zamknięcie i zapieczętowanie kapsuły.</p> |
| <b>Piosenka</b>                      | 10/95  | Przerwa na trzy-cztery piosenki wybrane przez harcerzy.  |
| <b>Slajdowisko</b>                   | 10/105 | Prezentacja slajdowiska i historii przygotowanych przez wędrowników.   |
| <b>Obrzędowe zakończenie kominka</b> | 5/110  | Obrzędowe zakończenie zajęć wieczornych/kominka w zgodzie ze szczerpową tradycją   |



# Obszar miasto

Czas realizacji: marzec-kwiecień 2023

Żory, nasze rodzinne miasto, w roku 2022 obchodzi 750-lecie istnienia. To długa i wspaniała historia, która jest dla nas bardzo ważna. Dlatego chcemy, na swój harcerski sposób, świętować również i te rocznicę. Jako Żorzanie i Żorzanki czujemy się mocno wiązani z miastem.

Zarówno nasz Hufiec jaki i drużyny działające na terenie Żor, od zawsze ściśle współpracują z Miastem, czerpiąc z jego historii i dziedzictwa, ale także ze współczesnych osiągnięć. Realizując zadania z propozycji programowej będziecie mieli okazję trochę lepiej poznać Żory i ich historię, dzięki czemu dowiecie się jak przez stulecia miasto się kształtowało i dowiecie się jak obecnie to Wy możecie współtworzyć współczesne dzieje Miasta. W końcu to mała ojczyzna każdego z nas!





## Zuchy

Miasto otacza nas każdego dnia. A czy zuchy wiedzą, że nasze miasto jako jedyne w Europie obchodzi własne Święto Ogniove? Czy znają historię Utopka z Ławczoka, Śmieszka i Łakomej Burmistrzanki? Czy wiedzą co oznaczają w naszym mieście cyfry 1272? I co wspólnego z Żorami ma Władysław Książę Opolski? Miasto Żory ma barwną i ciekawą historię, zwyczaje oraz folklor, które mogą być punktem wyjścia do poszukiwań i poznawania naszej małej Ojczyzny.

Tym razem zamiast gotowego konspektu zbiórki proponujemy Wam wyjście z gromadą w teren i przeprowadzenie zwiadu w jednym z ciekawych żorskich miejsc. Zwiad/wycieczka pod hasłem "Cudze chwalicie, swego nie znacie" to świetny sposób na to, aby zaangażować zuchy w odwiedzenie ciekawych miejsc znajdujących się na terenie naszej miejscowości. Proponujemy miejsca, w których oprócz samego obejrzenia uda się przeprowadzić jakąś lekcję/spotkać z kimś ciekawym:

- a. Muzeum Ognia – wizyta w muzeum, udział w zajęciach;
- b. Muzeum Miejskie – wizyta w muzeum, zwiedzanie ekspozycji;
- c. Kino na Starówce - Zapoznanie się z historią kina, spotkanie z kierowniczką lub pracownikiem kina, obejrzenie filmu;
- d. Biblioteka (zbudowana w miejscu starego spichlerza, z wystawą itp.);
- e. Towarzystwo Miłośników Miasta Żory - wizyta ze spotkaniem z miłośnikami miasta;
- f. Kościół Filipa i Jakuba - zwiad budynku, oprowadzenie po kościele przez księdza który opowie o jego historii i architekturze;

Lub z ludźmi/grupami:

- g. Zespół Pieśni i Tańca
- h. Uniwersytet Trzeciego Wieku
- i. Ochotnicza Straż Pożarna
- j. Bractwo Kurkowe
- k. Drużyna Baseballowa MUKS Gepardy Żory
- l. Drużyna Mażorettek Eksplozja

Sami wybierzcie co lub kto najbardziej Was inspiruje. **Swój zwiad opiszcie w kronice** oraz prześlijcie sprawozdanie na stronę hufca!

### Zadanie indywidualne:

1. Przygotowanie rebusa / zagadki / krzyżówki / gry dotyczącej Żor i ciekawostek miejskich, które zuchy przekażą drużynie harcerskiej lub innym zuchom.
2. Poszukiwanie Żorków - czy wiecie, że maskotkę Żorka można spotkać w różnych zakamarkach miasta? Zadaniem dla zuchów będzie odnalezienie jak największej ilości zuchów i spisanie relacji ze swojej podróży w formie mini-albumu. Zachęćcie zuchy, aby odnalazły wszystkie Żorki i zrobiły sobie z nimi zdjęcia w chustach lub mundurach! Najciekawsze zdjęcia zostaną nagrodzone!

### Zadanie dla gromady:

1. Wystawienie legendy - Wystawienie wybranej (lub wylosowanej, przydzielonej) legendy Żorskiej (lub innej okolicznej). Całą gromadą LUB szóstkami, w formie teatru wielkiego (zuchy same



przygotowują teatr od podstaw). Przedstawienia mogą zostać wystawione podczas Zlotu Hufca. Do wyboru: Teatr z aktorami; teatr lalek, teatr cieni, inne formy teatralne.

## 2. Wzięcie udziału w obchodach Święta Ogniewego!

Sprawności możliwe do realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności, nie cała sprawność. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować, aby zdobyć sprawność odsyłamy do aplikacji SIM.

| Zadanie                          | Sprawność  | Przykładowe tropy  |
|----------------------------------|--|--|
| Wystawienie legendy              | Lalkarz, dekorator, recytator, fryzjer, mim itp.         | Aktorzy/Aktorki<br>Artyści/Artystki<br>Etnografowie/Etnografki |
| Zwiad                            | *adekwatna do miejsca*<br>Przechodzień,<br>Przewodnik po | Przewodnik po<br>Etnografowie/Etnografki                       |
| Przygotowanie zadania logicznego | Łamigłowa  |  |
| BnO                              | Geoposzukiwacz<br>Łazik<br>Przewodnik po                 |  |





## Harcerze

1. Zwiad – ciekawe miejsce – jedno z zaproponowanych miejsc do wyboru dla każdej drużyny

Zwiad/wycieczka pod hasłem “Cudze chwalicie, swego nie znacie” to świetny sposób na to, aby zaangażować harcerzy w odwiedzenie ciekawych miejsc znajdujących się na terenie ich miejscowości.

- a. Wykonać zwiad terenu, czyli odwiedzić wybrane miejsce i np. zebrać o nim ciekawe informacje, narysować, jak miejsce wygląda, zaprezentowanie tego w ciekawy sposób na zbiórce drużyny. Miejsca do wyboru:
  - Pałacyk w Baranowicach
  - Muzeum miejskie
  - Gichta
  - Bunkier na Żwace
2. Przygotować krzyżówkę o tematyce Żor dla drużyn starszoharcerskich
  - a. Lub rebus
  - b. Lub zagadkę
  - c. Lub grę planszową
3. Udział w zorganizowanym przez Komendę Hufca BNO Żorkowym
4. Udział w obchodach Święta Ogniewego
5. Przygotowanie inscenizacji okolicznościowej na temat wybranej (lub przydzielonej) żorskiej legendy, lub dotyczącej terenów okolicznych. Możliwe do realizacji całą drużyną lub w zastępach. Przedstawienia mogą zostać wystawione podczas Zlotu Hufca (np. W niedzielę w ramach programu dla rodzin).

Sprawności możliwe do realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności, nie cała sprawność. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować, aby zdobyć sprawność odsyłamy do aplikacji SIM.

| Zadanie                                  | **Aktor/ Aktorka   |   |
|--|--|---|
| Wystawienie legendy                      | - Zaprezentowałem/am się przed publicznością w jednej z form aktorskich: monolog, dialog, pantomima, teatr radia, teatr lalek, teatr tańca<br>- Wziąłem/am udział w przedstawieniu/nagrani filmu/słuchowiska przygotowanego przez drużynę. |   |
| Zadanie                                  | **Badacz/Badaczka  | **Historyk/ Historyczka   |
| Przeprowadzenie zwiadu wybranego miejsca | - Zebrałem/am informacje, które wykorzystałem/am na zbiórce/wyjeździe drużyny (np. Ciekawostki o wybranej miejscowości, które opowiedziałem/am rówieśnikom).   | - Odwiedziłem/am w mojej miejscowości lub podczas wyjazdu dwa muzea poświęcone dawnym czasom. Opowiedziałem/am o jednej z obejrzanych wystaw. |
| Zadanie                                  | *Kartograf/ Kartografka  | **Kartograf/ Kartografka  |
| Przeprowadzenie zwiadu wybranego miejsca | - Wyznaczyłem/am kilkakrotnie kierunki świata w terenie, za pomocą kompasu oraz bez jego   | - Narysowałem/am prosty szkic sytuacyjny na potrzeby gry lub rozplanowania obozowiska.  |





|  |  |  |
|--|--|--|
|  | użycia, wykorzystując elementy terenowe.   |  |
| <b>Zadanie</b>                           | <b>*Przewodnik/ Przewodniczka</b>  | <b>**Przewodnik/ Przewodniczka</b>   |
| Przeprowadzenie zwiadu wybranego miejsca | - Wyszukałem/am ciekawostki historyczne o swojej dzielnicy/miejscowości w rozmowie ze starszą osobą lub w przewodniku lub w internecie. Dotarłem/am do opisywanych miejsc. Wyniki poszukiwań przedstawiłem/am swojemu zastępowi. | - Wziąłem/wzięłam udział w miejscowym wydarzeniu (np. Dniach miasta/dzielnicy). Zachęciłem/am do wspólnego udziału członków mojego zastępu/drużyny.        |
| <b>Zadanie</b>                           | <b>*Kartograf/ Kartografka</b>   | <b>**Kartograf/ Kartografka</b>  |
| Udział w BnO                             | - W Imprezie na Orientację (INO) składającej się z co najmniej 5 punktów kontrolnych pokonałem/am całą trasę, odnajdując wszystkie punkty.   | - Wziąłem/am udział w Imprezie Na Orientację (INO), uzyskując wynik zapewniający klasyfikację. Trasa INO składała się z co najmniej 8 punktów kontrolnych. |





## Harcerze starsi

1. Zwiad – ciekawe miejsce – jedno z zaproponowanych miejsc do wyboru dla każdej drużyny

Zwiad/wycieczka pod hasłem “Cudze chwalicie, swego nie znacie” to świetny sposób na to, aby zaangażować harcerzy w odwiedzenie ciekawych miejsc znajdujących się na terenie ich miejscowości.

- a. Wykonać zwiad terenu, czyli odwiedzić wybrane miejsce i:
  - Określić historię obiektu, znaleźć ciekawostki, zdjęcia przedstawiające obiekt/wydarzenia w przeszłości i teraźniejszości.
  - Przygotować plan taktyczny obiektu.
  - Zaprezentowanie swoich zwiadów w ciekawej formie w mediach społecznościowych

Miejsca do wyboru:

- I. Polenlager 95
  - II. Strzelnica “Dębina”
  - III. ZMP
2. Przygotować krzyżówkę o tematyce Żor dla drużyn wędrowniczych
    - b. Lub rebus
    - c. Lub zagadkę
    - d. Lub grę planszową
  3. Udział w zorganizowanym przez Komendę Hufca BNO Żorkowym
  4. Udział w obchodach Święta Ogniewego
  6. Przygotowanie inscenizacji okolicznościowej na temat wybranej (lub przydzielonej) żorskiej legendy, lub dotyczącej terenów okolicznych. Możliwe do realizacji całą drużyną lub w zastępach. Przedstawienia mogą zostać wystawione podczas Złoty Hufca (np. W niedzielę w ramach programu dla rodzin).

Sprawności/tropy możliwe do realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności/topów, nie cała sprawność/trop. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować, aby zdobyć sprawność/trop odsyłamy do aplikacji SIM.

| Zadanie             | ***Aktor/ Aktorka   | *** Reżyserka teatralna/ Reżyser teatralny   |
|---------------------|---|--|
| Wystawienie legendy | -Zaprezentowałem/am się przed publicznością w trzech różnych formach aktorskich np. Monolog, dialog, teatr radia, teatr lalek, teatr tańca.<br>-Wziąłem/am udział w poprzedzonym próbach przedstawieniu/nagraniu filmu/słuchowiska przygotowanym przez drużynę. | - Wraz z zastępem lub grupą kolegów przygotowałem/am do wystawienia (pełniąc rolę reżysera/reżyserki) sztukę lalkową, teatrzyk harcerski, program kabaretowy itp.<br>- Opracowałem/am scenariusz przedstawienia (własny lub adaptowany) i przeprowadziłem/am próby z zespołem.<br>- Dobrałem/am do przedstawienia rekwizyty i nadzorowałem/am powstanie dekoracji. |
| Zadanie             | ***Historyk/ Historyczka  |  |



|  |   |   |
|--|---|---|
| Przeprowadzenie zwiadu wybranego miejsca | - Odwiedziłem/am minimum cztery instytucje w których poszerzyłem/am swoją wiedzę historyczną (np. Muzeum, archiwum, biblioteka, zamek).<br>Najciekawsze informacje przedstawiłem/am zastępowi/drużynie w atrakcyjny sposób, osadzając je w odpowiedniej epoce historycznej. |   |
| <b>Zadanie</b>                           | <b>***Kartograf/ Kartografka</b>  | <b>***Przewodnik/ Przewodniczka</b>   |
| Przeprowadzenie zwiadu wybranego miejsca | - Przy pomocy busoli wykonałem/am szczegółowy plan obozu.<br>- W działaniach topograficznych korzystałem/am z różnych przyrządów ułatwiających pracę (busola, krzywomierz, koraliki zliczające "pace count beads", krokomierz, GPS, itp.).                                  | - Korzystając z różnych źródeł (np. Internetowe mapy, rozkłady jazdy) oraz własnego doświadczenia, opracowałem na potrzeby przedsięwzięcia drużyny/zastępu wariant drogi (najkrótsza, najszybsza, najtańsza, najwygodniejsza itp.) dostosowany do potrzeb drużyny/zastępu.<br>- Pogłębiłem/am wiedzę na temat co najmniej 10 wybranych obiektów w swojej dzielnicy/miejscowości. Poznałem/am kontekst historyczny ich powstania oraz zmian. Zorganizowałem/am dla zastępu/drużyny lub znajomych/rodziny wycieczkę/spacer po okolicy opracowaną przez siebie trasą zwiedzającą charakterystyczne obiekty, zabytki itp. |
| <b>Zadanie</b>                           | <b>***Kartograf/ Kartografka</b>  |   |
| Udział w BnO                             | - Posługiwałem/am się różnymi rodzajami map: np. Leśnymi, samochodowymi, turystycznymi. Trafiłem/am do odległego o kilka kilometrów obiektu, wykonując w czasie marszu szkod drogi z zastosowaniem właściwej skali.   |   |

|  |   |
|--|---|
| <b>Zadanie</b>                           | <b>Trop: Lokalny przewodnik po Małej Ojczyźnie</b>  |
| Przeprowadzenie zwiadu wybranego miejsca | Czy w Waszym mieście/gminie mieszkał ktoś sławny? A może w pobliżu znajduje się miejsce ważnej bitwy albo innych ciekawych wydarzeń historycznych? Może macie jakieś budynki wpisane do rejestru zabytków |



|  |   |
|--|---|
|  | albo ciekawe legendy? Na pewno warto się tym zainteresować i podzielić z innymi zdobytą wiedzą. |
|--|---|





## Wędrownicy

1. Zwiad – ciekawe miejsce – jedno z zaproponowanych miejsc do wyboru dla każdej drużyny

Zwiad/wycieczka pod hasłem “Cudze chwalicie, swego nie znacie” to świetny sposób na to, aby zaangażować wędrowników w odwiedzenie ciekawych miejsc znajdujących się na terenie ich miejscowości.

- a. Wykonać zwiad terenu, czyli odwiedzić wybrane miejsce i:
  - Określić historię obiektu, znaleźć ciekawostki, zdjęcia przedstawiające obiekt/wydarzenia w przeszłości i teraźniejszości.
  - Kreatywne zaprezentowanie zdobytych informacji
  - Zrobienie ciekawych zdjęć mogących zachęcić do odwiedzenia tych miejsc
  - Skontaktowanie się z osobami związanymi z tymi miejscami

Miejsca do wyboru:

- IV. Staw Śmieszek
- V. Kościół Filipa i Jakuba

2. Przygotować krzyżówkę o tematyce Żor dla gromad zuchowych
  - b. Lub rebus
  - c. Lub zagadkę
  - d. Lub grę planszową
3. Udział w zorganizowanym przez Komendę Hufca BNO Żorkowym
4. Udział w obchodach Święta Ogniewego
5. Przygotowanie inscenizacji okolicznościowej na temat wybranej (lub przydzielonej) żorskiej legendy, lub dotyczącej terenów okolicznych. Możliwe do realizacji całą drużyną lub w zastępach. Przedstawienia mogą zostać wystawione podczas Złotu Hufca (np. W niedzielę w ramach programu dla rodzin).

Sprawności/tropy możliwe do realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności/topów, nie cała sprawność/trop. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować, aby zdobyć sprawność/trop odsyłamy do aplikacji SIM.

| Zadanie                                  | Sprawność: ****Historyk/ Historyczka  |
|--|---|
| Przeprowadzenie zwiadu wybranego miejsca | - Wraz z zespołem przygotowałem/am wystawę historyczną (np. Na temat historii mojej miejscowości lub wybranego jej epizodu, historii mojego środowiska harcerskiego). |

| Zadanie                                  | Trop: Badanie i propagowanie historii  |
|--|--|
| Przeprowadzenie zwiadu wybranego miejsca | Każde pokolenie jest dłużnikiem swoich przodków i dlatego ważne, abyśmy nie zapomnieli o przeszłości naszego narodu i naszej organizacji. Propagujcie wśród innych harcerzy i/lub wspólnoty lokalnej wiedzę na temat ważnych wydarzeń oraz postaci z historii. |



# Obszar region

Czas realizacji: maj-czerwiec 2023

Śląsk nie ma łatwej historii. Na przestrzeni wieków Polacy nie raz musieli walczyć o to, by pozostał częścią naszego kraju i byśmy my mogli mówić po polsku. Dzięki temu jak potoczyła się historia z dumą możemy mówić o sobie jako o polskich Ślązakach i Ślązaczkach.

Ale nasz region to nie tylko historia. To też wyjątkowa i unikatowa na skalę kraju kultura, tradycje i język. Wszystko to, co wielu z nas od małego poznawało dzięki rodzicom i dziadkom, a z czego teraz możemy być dumni. Ale Śląsk to również prężnie rozwijający się region, mnóstwo nowych inwestycji o charakterze kulturalnym, rozrywkowym i innowacyjnych, z którym my możemy korzystać, aby coraz lepiej poznawać świat. Dlatego też, chcemy poznawać nasz region jeszcze lepiej, poznać – czasem zupełnie nieoczywiste – tajemnice i ciekawostki. By potem tę wiedzę móc przekazywać dalej.





## Zuchy

Nasz region - Górny Śląsk to kopalnia zwyczajów i tradycji. Ślązacy posługują się gwarą, która wyróżnia ich na tle innych regionów, mają swój folklor i dbają o swoje dziedzictwo. Warto zapoznać zuchy z tym, co wyróżnia nasz region na tle innych, ale również podczas realizacji tego obszaru wskazać miejsca atrakcyjne turystycznie, które mamy "na wyciągnięcie ręki". Proponujemy realizację tego obszaru w połączeniu z tropem **Znawczynię/Znawcy Regionu**.

1. W Kręgu Rady postanowiliśmy poznać nasz region.
2. Byliśmy na wycieczkach krajoznawczych. Wysłuchaliśmy gawędy przewodnika.
3. Odwiedziliśmy miejsca „naj” w naszym regionie: najstarszą budowlę, najmłodszą dzielnicę, najwyższą górę itp.
4. Poznaliśmy kilka wyrażen gwarowych naszego regionu. Zapisaliśmy je w słowniku gwarowym gromady.
5. Przeprowadziliśmy zwiad w celu odnalezienia osób znających gwarę regionalną i odkrycia genezy nazw różnych miejsc lub miejscowości.
6. Byliśmy w muzeum naszego regionu lub naszej miejscowości.
7. Odwiedziliśmy najstarszego mieszkańca naszego regionu.
8. Wykonaliśmy mapę miejsc pamięci, pomników przyrody, miejsc ochrony przyrody, zabytków historycznych lub ciekawostek naszego regionu.
9. Wykonaliśmy pożyteczną pracę dla naszego regionu.
10. Bawiliśmy się w pracownię ludową. Wykonaliśmy elementy stroju ludowego, hafty, wycinanki, zabawki, albumy o regionie.
11. Urządziliśmy wystawę twórczości ludowej, na którą zaprosiliśmy naszych rodziców i kolegów

### Zadania dla gromad zuchowych:

1. **Zorganizowanie spotkania i udział w zajęciach w kole regionalnym** – Centrum Edukacji Regionalnej w Osinach lub w innym, wybranym przez gromadę miejscu.
2. **Nawiązanie relacji z zuchami z sąsiednich miejscowości**. Udział w zbiórce zorganizowanej z gromadą zuchową z innego hufca.
3. **Wzięcie udziału w grze fabularnej "Escape room" o tematyce Śląska**. Drużynowi otrzymają gotowy komplet materiałów do przeprowadzenia gry na zbiórce.





## Harcerze

1. Przygotowanie słowniczka słów i zwrotów w gwarze śląskiej - można zrealizować jako zadanie międzyczłonkowe do realizacji podczas zbiórek zastępów. Każdy zastęp opracowuje swój własny słowniczek.
2. Nawiązanie relacji z harcerzami z sąsiednich miejscowości. Udział w zbiórce zorganizowanej z drużyną harcerską z innego hufca. Zbiórka może dotyczyć poznania ciekawych miejsc w regionie (może być w obszarze działania tej drużyny), odwiedzenia ich, dowiedzenia się czegoś więcej na ich temat.
3. Wzięcie udziału w grze fabularnej "Escape room" o tematyce Śląska. Drużynowi otrzymają gotowy komplet materiałów do przeprowadzenia gry na zbiórce.

Sprawności/tropy możliwe do realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności/topów, nie cała sprawność/trop. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować, aby zdobyć sprawność/trop odsyłamy do aplikacji SIM.

| Zadanie               | ** Etnograf  | *Regionalista/<br>Regionalistka  | **Regionalista/<br>Regionalistka   |
|-----------------------|--|--|--|
| Fabularny escape room | - Poznałem/am kilka grup etnograficznych, np. Kaszubów, Ślązaków, Podhalan, Mazurów. Dowiedziałem/am się, czym się wyróżniają i gdzie mieszkają. | - Dowiedziałem/am się, w jakim regionie mieszkam, skąd wzięła się jego nazwa i z jakimi regionami graniczy. Zaopatrzyłem/am się w mapę regionu. Zaprezentowałem/am ją na zbiórce i pokazałem/am granice mojego regionu.<br>- Znam najważniejsze wydarzenia z historii mojej okolicy/regionu. Odwiedziłem/am miejsca z nim związane. Opowiedziałem/am o nich swojemu zastępowi. | - Poznałem/am przyrodę regionu: krajobraz, występujące zwierzęta i rośliny, miejsca ochrony przyrody. Z zastępem odwiedziłem/am co najmniej jeden obiekt cenny przyrodniczo w moim regionie. |

| Zadanie   | Trop: Tropem obieżyświatów   |
|---|--|
| Zorganizowanie zbiórki z drużyną z innego hufca/<br>Escape room o tematyce Śląska | Wyruszcie w świat! Wokół Was jest tyle ciekawych miejsc do zobaczenia. Znajdźcie mapę i zobaczcie, gdzie możecie udać się na wycieczkę. Może w okolicy jest jakieś miasteczko z pięknymi zabytkami, a może przepiękny las z wodą, gdzie możecie wybrać się na wędrowną lub wycieczkę rowerową? Wszystko zależy od Was. To może być wspaniała przygoda! |







## Harcerze starsi

1. Zorganizowanie spotkania z lokalnym Kołem Gospodyń Wiejskich. Podczas tego spotkania harcerze będą mieli za zadanie, przy wsparciu członkiń Koła, przygotować tradycyjne śląskie potrawy. Przy okazji dowiedzą się więcej o ich pochodzeniu, znaczeniu i okolicznościach w jakich są podawane.
2. Nawiązanie relacji z harcerzami z sąsiednich miejscowości. Udział w zbiórce zorganizowanej z drużyną starszoharcerską z innego hufca. Zbiórka może dotyczyć poznania ciekawych miejsc w regionie (może być w obszarze działania tej drużyny), odwiedzenia ich, dowiedzenia się czegoś więcej na ich temat.
3. Wzięcie udziału w grze fabularnej "Escape room" o tematyce Śląska. Drużynowi otrzymają gotowy komplet materiałów do przeprowadzenia gry na zbiórce.

Sprawności/tropy możliwe do realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności/topów, nie cała sprawność/trop. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować, aby zdobyć sprawność/trop odsyłamy do aplikacji SIM.

| Zadanie  | ***Etnograf/ Etnografka  | ***Regionalista/ Regionalistka   |
|--|--|--|
| Spotkanie z Kołem Gospodyń Wiejskich/<br>Fabularny Escape room | - Odwiedziłem/am przynajmniej jedno miejsce/wydarzenie związane z kulturą ludową (np. Skansen, muzeum, wydarzenie związane z doroczną obrzędowością), dowiadując się czegoś o sposobie życia i zwyczajach ludzi. Wyniki zaprezentowałem/am na zbiórce.<br>Wykonałem/am określoną czynność metodą tradycyjną (np. Haft, wyplecenie koszyka, wyrób masła). | - Poznałem/am kulturę regionu, dowiedziałem/am się, jakie grupy etnograficzne/mniejszości narodowe mieszkały w nim kiedyś, a jakie mieszkają teraz.<br>Poznałem/am gwaraę/dialekt regionu. Powiedziałem/am w nim kilka zdań. |

| Zadanie   | Trop: Piękne polskie miasta  |
|---|--|
| Zorganizowanie zbiórki z drużyną z innego hufca/<br>Escape room o tematyce Śląska | Czy spacerowaliście Aleją Sławy w Kielcach, zastanawiając się nad waszymi autorytetami? A może wiecie, jak powstały animacje w SE-Ma-Forze w Łodzi? W waszej okolicy zapewne także znajduje się miasto z ciekawą, lecz mało znaną atrakcją/historią - wyruszcicie na poszukiwania! |





## Wędrownicy

1. Zorganizowanie spotkania z lokalnym Kołem Gospodyń Wiejskich. Podczas tego spotkania wędrownicy będą mieli za zadanie, przy wsparciu członkiń Koła, przygotować tradycyjne śląskie potrawy. Przy okazji dowiedzą się więcej o ich pochodzeniu, znaczeniu i okolicznościach w jakich są podawane.
2. Nawiązanie relacji z harcerzami z sąsiednich miejscowości. Udział w zbiórce zorganizowanej z drużyną wędrowniczą z innego hufca. Zbiórka może dotyczyć poznania ciekawych miejsc w regionie (może być w obszarze działania tej drużyny), odwiedzenia ich, dowiedzenia się czegoś więcej na ich temat.
3. Wzięcie udziału w grze fabularnej "Escape room" o tematyce Śląska. Drużynowi otrzymają gotowy komplet materiałów do przeprowadzenia gry na zbiórce.

Sprawności możliwe do realizacji w ramach zadania. Są to wybrane zadania ze sprawności, nie cała sprawność. Po wszystkie zadania, które należy zrealizować, aby zdobyć sprawność odsyłamy do aplikacji SIM.

| Zadanie  | ***Etnograf/ Etnografka   | ***Regionalista/ Regionalistka   |
|--|---|--|
| Spotkanie z Kołem Gospodyń Wiejskich/<br>Fabularny Escape room | - Zapoznałem się z gwarą/dialektem wybranego regionu lub językiem mniejszości zamieszkującej na tym terenie. Nauczyłem/am się wiersza lub piosenki w wybranej gwarze/dialekcie/języku i rozumiem o czym jest utwór.<br>- Dowiedziałem/am się, czym jest kultura i jakie są jej przejawy w sferze materialnej (np. Strój, zdobnictwo) i symbolicznej (np. Język, gesty, zwyczaje). | - Poznałem/am najważniejsze wydarzenia z historii regionu. Wykonałem na ten temat prezentację multimedialną, którą wykorzystałem/am na zbiórce lub udostępniłem/am w mediach społecznościowych.<br>- Poznałem/am instytucje działające na rzecz regionu. Wziąłem/am udział w wydarzeniu regionalnym. |



Druhny i druhowie, zuchy i zuchny!

Gratulujemy! Udało się Wam zrealizować całą propozycję programową. To nie lada wyczyn! Mamy nadzieję, że dzięki niej poznaliście trochę lepiej zarówno naszą harcerską społeczność, jak i miasto oraz region w których działamy.

Teraz nie pozostaje nic innego, jak podsumować zrealizowane działania. Weźcie udział w Zlocie Hufca z okazji 90-lecia Hufca Żory i koniecznie zabierzcie ze sobą uzupełnione plansze. W zamian za nie otrzymacie pamiątkowe plakietki rocznicowe

Czuj, czuwaj, ahoj!

