Pierwsza zbiórka zuchowa. - 29. IX. 1970.

Porządek dzienny.

1) Roczny plan pracy drużynowego.
2) Okres tygodniowy.
3) Cięg tygodniowy.
4) Sprawy różne.

Ad. 1). Rok nauki „Rzymut - Polska 1980".
Dobór sprawności - Nowy regulamin sprawności.

Plan pracy drużynowego

I. część opisowa. 1 - Charakterystyka drużyny - kwest. ilość lasy, tokeu, kronika, kącik zuchowy.
2 - Zamierzenia wychowawcze. - punktualność, koleżeńskość - wady, zadania wielostronne, jak będziemy pracować z 7 głównymi zadaniami drużynowego. „Uczyć poznawać świat prawdziwy, pokazywać prawdę, bohaterów godnych naśladowania."

II część szczegółowa.

Literatura: „Zuchowe nutki".
„Zuchowe wieści" - 2-miesięcznik Lipiec-sierpień 1965 r.
„Zuchy."
„W drużynie zuchów" - 1959 r.
Każdy piątek godz. 16-ta Olsztyn, Gołębiewska ul. Pocztowa 16.
„Jak zorganizować drużynę zuchów".
„Książka pracy drużynowego zuchów".

Poziom trudności	Cykle tematyczne - sprawnościowe.	Cykle tematyczne międzysprawnościowe i zbiorki tematyczne pojedyncze.	Razem z drużynowym, zastępowym, drużyną.	Gospodarka drużyny.	Współpraca z rodzicami i środowiskiem.	Uwagi.
	1. np. sprawność kolejarza - punktualność. 2. pancerny wy/ kociewiaczec. 2-3 sprawności wiążą się. Cykle sprawnościowe dla mniejszych zainteresowań młodszych; zainteresowań dzieci. 1 pojedyncza sprawność bawimy się 6 zbiórek a na 7 nadanie znaczka sprawności. Δ Unikać w środowisku harcerskich. Unikać też zadań drużyny zuchowej.	1-2 cykle międzysprawnościowych. Kwiecień - zuchowy maj obowiązkowy. np. dzień W.F. - jeśli nie mamy pacenyda np. nie wiemy ∑ gawiedzie wiosny. Zbiórki pojedyncze - na jeden temat & będą to śmieszne pojedyncze, zuchowe, pakietowe. np. śmieszne latawce, śmieszne pieczenie kaszy, dzień Kotki. 5-6 zbiórek pojedynczych. cykle międzysprawnościowe 3-4 zbiórki. 1 zbiórka w czerwcu - dzień Zuchna - nadanie gwiazdki. Listopad - zbiórka pojedyncza - obietnica zuchowa.	Zbiórka pojedyncza z L.H.P. i Podgórnym.	gromadzenie materiałów - kompletowanie sprzętu drużyny (np. sznury - igły, nici, papiery itp.	jeśli nie jest nauczycielem - rozmowa z rodzicami, którzy zechcą się mną zająć na zbiórki.	np. zostawić zuchom nie zakładać prezentu zabawki zuchowe. Lanki dla zdrowych robotników. i.t.p.

Rzutka - ↓ pęcek pion.
↳ gwiazdki

⟷ - skakanka - mielicy pod skakanką.
Przeciąganie liny. Szczur.

I okazji Dnia Matki - czas teraz. - mama
czas przyszły - babcia.

Na dzielnicy - każdy sam przynosi swoje wspólne.
Kronika - co robiliśmy.
Mapa - na niej rysunki.
Zrobić ~~Zabawę~~ Zuchna w Harcerskiej Harcerskiej

Na zbiórkach występuje 10 form pracy.
1). Obrzędowość - początek, koniec - piosenka, sprawdzenie obecności, np. „pole kwiatki" - kwiatki do koła. Na koniec też. Okrzyki np. zuchy cuj! zuchy cuj! zuchy cuj! cuj! cuj!
i w czasie zabawy: zuchy! cuj!
2. Gawęda na każdej zbiórce - z niej wypływają inne formy pracy.
3). Zabawy tematyczne - na każdej zbiórce zabawa w coś.
4) Gry i zabawy
5). Majsterkowanie
6) Teatrzyk samorodny
7). Zwiad np. jakie sklepy, spis. i.t.p.
8). Pożyteczne prace
9). Pożyteczne umiejętności
10) Piosenki i pląsy.
Na każdej zbiórce Kręg Rady - radzimy co, z kim, jak zrobić.
„Wszystkie sprawy, wszystkie sprawy załatwiamy w kręgu Rady".

Sprawność „Leśnik"

Tematy zbiórek.

1.) W leśniczówce za lasem.
2.) Obejmujemy leśne posady.
3.) Walka z kłusownikami.
4.) Zajęcia pozaszkolne.
5.) Leśmy przemysł.
6.) Leśna szkoła.
7.) Składanie sprawności.

Najważniejsze zajęcia

I zbiórka.

1. Zwiad.
2. Rozmowa z leśniczym.
3. Zwiedzanie leśniczówki.
4. Krąg Rady - co będziemy robili jako uczniowie „leśnicy".

II. zbiórka

1. Przegląd młodnika (części lasu) nam
2. Ułożenie bazy.
3. Krąg Rady „Gry i zmagania (porządne drzewo)

III zbiórka.

1. Gawęda - alarm - zwiad.
2. Gra terenowa
3. Krąg Rady - jak walczyć z kłusownikami.

IV zbiórka

1). Zabawa tematyczna: zbiór nasion (alejka „Runo")
- budowa kamuszków.

V. zbiórka

1). zabawa tematyczna - (górnictwo majsterkowanie): wykonywanie leśnych pomocy naukowych.
2). Gry i ćwiczenia
3). Przynoszenie skarbów do skarbca.

VI. zbiórka

1). Konkursy - wybieranie się wycieczkę do lasu.
2). Gry i ćwiczenia leśne.
3). Zawieszanie kamuszków, przekształcenie bazy w „jadalnię" dla zwierząt.

VII. zbiórka

1). Odbieranie pomocy naukowych dla szkoły.
2). Leśna zgadywanki - zgadywanki.
3). Leśnicy wręczą odznaki sprawnościowe - na koniec.

Zawody.

I zbiórka — rozmowa z leśniczym
II zbiórka — Jak to będzie w naszej bazie, jak potem powstanie ta zbiórka dla nas.
III zbiórka — małe dzieci przekładają dużym książkom.
IV zbiórka - Dziś nic nieużytego - tylko śmieci.

V. zbiórka - o lasach w Polsce i na świecie, o tym co wynikamy z leśnych sytuacji.

VI. zbiórka - Prezentacja o zwierzętach żyjących w naszych lasach.

VII zbiórka - Gawęda leśnika.

Najważniejsze sprawy.

I zbiórka - 1. Jak pracuje leśnicy? zebranie informacji przydatnych na następnych zbiórkach.

II zbiórka - 1. Odpowiedzialne potraktowanie ognia nad lasem.
2. Las należy szanować - bazę wypoczynku bez wycinania drzew.

III zbiórka - 3) Kształtowanie postawy obrońcy lasu, obrońcy dobra wspólnego.

IV zbiórka - 1. Odpowiedzialne pełnienie funkcji leśnowódczych i funkcji „leśnych pracowników" (ze zmianami ról).

V zbiórka - 1. Las to bogactwo - uświadomienie dzieciom wielkich pożytków płynących z posiadania lasów.

VI zbiórka - 1. Nasze prace choć drobne powinny być starannie wykonane.

VII zbiórka - 1. Za pracę należy się uznanie i podziw.
2. Nadal będziemy opiekować się lasem.

Piosenki

Każdy ruch to najlepszy dowód
Można zawsze ujść mu.
Każdy ruch mamy tę za dwóch
A sprawności nie za sto.
Tra la la la, tra la la la
— i. —
Gdy na zbiórkę trzeba iść
Tra la la la la /bis
Każdy do szeregu gna
W kilka chwil milknie gwar i szum
każdy miejsce swoje zna.
Hebel już mali brum, brum, brum
Do wymarszu dajmy znak.
Na la ... i. t. d.

— " —

I. Wesoły i zwinny, choć mały, oto jest chłopak ruchu.
Szczodrze, tak czy inaczej latawiec, skakanka
i zabawach sam za dwóch. /bis.

II. Przez noc przeleci, do dnia ochoczy, oto jest chłopak ruchu
Sam sobą kieruje, sprawnie wszystko, dla tych przyjaciół dzieci.

III. Ruch płynie we mnie, zwierza rozumie
empiry nie straszny mi i słuchu.
W mieście, w polu i w lesie śpiewa i inicjuje tę
oto jest chłopak ruchu!

Wszędobylski.

Zbiorku po zbiorce, dniu po dniu, wpatrujemy dni i h
Noga za nogą, za kroku krok, przez ostrogi rok.
Ref. Wiemy, wiemy gdzie i kto
wiemy, wiemy jak i co.
Nic nie dla nas tajemnicy
w miejscu ani w obsłudze
co, kto, jak i gdzie
Wszędobylski we - Hej!

Znamy już dworzec P.K.P.
Gdzie jest poczta kasy też
Kiedy się o coś zapytasz nas
Odpowiemy wam.
Ref Wiemy, wiemy....

Legitymację rozdać teraz -
przy zdobyciu 1-ej gwiazdki -
1). wp - symbol - wykonał
2) kto pracuje.
3) co zrobił
4) z majątku
5) energetyki i.t.p.

Narada Ośrodka dn. 28.X 1970
Ciepłice.

Komendant: Kudrawiec. (mieszka nad gołębnikiem).
Ośrodek Kształcenia Drużynowych w Ciepłicach - każdego dnia instruktor zwiadowczy. Pomoce - instruktaż.

Gry i ćwiczenia ruchowe.

Dodatkowe słupki - na ziemi wyjęty kołek (kilka).
Zuchy mają przeskakiwać od jednego do drugiego kołka na obu nogach. (stopy trzymając razem).

Chowany ze zmiennym punktem zalepiania
Przy normalnej zabawie w chowanego ustala się punkt zalepiania przed rozpoczęciem zabawy. Na wycieczce do lasu możemy wprowadzić dodatkowe utrudnienie. Wszyscy wiedzą, że zalepiywać należy u raportowej drużynowego albo w pobliżu którejś z zuchów. Ale raportowy albo pobliże drużynowa wiesza na którymś z drzew wtedy, gdy wszyscy już są w ukryciu. O miejscu do zalepiywania wie tylko szukający, uczestnicy gry powinni je wypatrzyć jeszcze z ukrycia.
Wyniki gry obliczamy na podstawie ilości zuchów z każdej szóstki, którzy „zalepali" się.

Gry i ćwiczenia terenowe:

Ile krokiów?
- Ile krokiów jest stąd do tej samotnej brzozy? - drużynowy zapisuje liczby podane przez zuchy, po czym

następuje sprawdzenie.
Ten rodzaj ćwiczenia można stosować bardzo często, przynosi on przemiany, wtedy przy tym określić odległości na oko.

Kto to jest? - Jałowiec dzwonkowaty?

Z większej odległości rozpoznać idącą osobę, lub rozwój drzewka jałowca rosnącego samotnie na polu.

Gry i ćwiczenia zręcznościowe

Jeż.

Jeż chodzi pod drzewami i zbiera zeschnięte liście. Uczniowie do tego ćwiczenia wykonują kolce: na kij nabijają kawałek drutu, potem na ten drut można nadziewać liście (przy innej okazji kolce mogą się przydać do zbierania śmieci i papierków). Uczniowie zbierają zeschnięte liście bez pomocy rąk, można przy tym zastosować utrudnienie: np. na każdym drzewie mają znaleźć się przedstawiciele z liści trzech rodzajów drzew.

Kasztanowe ludziki.

Kto wykona najbardziej starannego ludzika z kasztanów lub żołędzi? Staranność sprawdzamy w ten sposób, że wszystkie ludziki ustawia się na desce lub na ławeczce w parku, a dmuchawy uderza (początkowo bardzo lekko, a potem coraz mocniej) pionowo w desteczkę. Czyj ludzik najdłużej będzie stał?

Kręgle

Wykonane do poprzedniego ćwiczenia kubeczki możemy wykorzystać do gry w kręgle. Kubeczki ustawiamy na ziemi i z odległości np. 10 kroków toczymy po ziemi piłeczkę palantową. Kto w trzech kolejnych rzutach przewróci najwięcej kubeczków? (po każdej serii 3 rzutów kubeczki ustawiamy ponownie).

Topiankowe tory.

Każdy zuch zaopatruje się w 6 kubeczek topianu. Następnie wyznaczamy trasę o długości np. 30 kroków. Wzdłuż tej trasy, lecz w odległości co najmniej 5 kroków od niej, ustawiają się zastępy „myślimyszki". Na dany znak, przez trasę przebiegają na czworakach „zwierzaki" (zuchy z pozostałych zastępów) i kto się „myślim" rzucają kubki topianu. Drużynowy oblicza ilość trafień, ile kubeczków przylgnęło do „zwierzaków". Następnie potem zmiana ról: „myślimyszki" zajmują się zwierzakami.

Gry i ćwiczenia ruchowe

Bieg z zadaniami.

Na określonej trasie zuchy mają wykonać kilka jednakowych zadań, na przykład: 1) rzucić piłkę do dołka, 2) chwycić wybraną gałąź drzewa i podciągnąć się w górę, tak, aby dotknąć głową gałęzi, 3) przeczołgać kozłem (drewnianą obręczą) po wyznaczonym terenie.

Sersowa sztafeta.

W odległości 5-7 kroków wbijamy w ziemię patyki. Każdy zuch posiada drewniane kółko, jak do gry w serso. Zuchy startują kolejno. Z mety należy za rzucić kółko na najbliższy patyk. Kto nie trafi, powraca na metę oczekując na następną kolejkę zuch Kto natomiast trafi, może rzucać jeszcze raz - staje przy tym nadziei kółko na następny patyk. Kto pierwszy przejdzie w ten sposób przez całą trasę?

Gry i ćwiczenia orientacji.

Cebulowa trasa.

Na ścianie jakiegoś budynku drewnianą rysuje cebulą ślad (linia falista na wysokości od 80 do 120 cm). Zuchy z zawiązanymi oczyma kolejno podchodzą do ściany i przy pomocy węchu odszukują ślad. (po pewnym czasie trzeba ślad nanowić na nowo - cebulą świeżą).

Źródło dźwięku.

Zuchy siedzą w kole, tyłem do środka. Instruktor odchodzi do sąsiedniego polany (albo za krzaki) i wydaje kilka dźwięków, np.

- stuka o siebie dwoma kawałkami żelaza,
- przelewa wodę z jednego naczynia do drugiego
- klaszcze w dłonie
- kaszle.

Zuchy mają zapamiętać kolejność dźwięków i podać

ich źródła - zapisują na kartkach i oddają dwu.

Kto prowadzi?

Każda szóstka wybiera swego przedstawiciela. Wszyscy przedstawiciele wychodzą za drzwi. Pozostałe ruchy stają w kole. Jeden z ruchów wykonuje jakieś ruchy - pozostałe wykonują takie same ruchy. Rodzaje ruchów zmienia się - dlatego tylko wybrany ruch, który zna zmienia rodzaj wykonywanych ruchów, a wszystkie ruchy zaraz je naśladują. Teraz wołamy kolejno przedstawicieli każdej szóstki. Obserwujemy ruchy i ich zmiany; mają oni wskazać kto kieruje zmianami ruchów. Dwójnowy zapamiętuje przy której zmianie ruchów delegat szóstki wybrał prowadzącego. Wygrywa ta szóstka, której przedstawiciel najszybciej wybrał prowadzącego.

Za znakami.

Wybieramy wyniki w teren, wyjście skautki. Skautki umieszcza niedaleko na skrzyżowaniach dróg i ścieżek. Natomiast przy drodze lub ścieżce przypina do pni drzew albo do szachet piłki kartoniki z numerkami. W jednym miejscu przypina tyle kartoników ile jest szóstek w drużynie. Ruchy idą za skautami. Mają przy tym zebrać wszystkie kartoniki z numerkami swojej szóstki. Po przejściu całej trasy, drużynowy sprawdza, które szóstki mają wszystkie numerki.

Gry i ćwiczenia terenowe

Wyzwolenie Jasia i Małgosi:

Jaś i Małgosia (dwoje uczniów) przebywa w więzieniu u Baby Jagi, które wraz z pozostałymi (jedna szóstka) pilnuje ich, kręcąc wokół kryjówki. Jaś napisał list z prośbą o pomoc. Który z uczniów z pozostałych szóstek potrafi przedostać się do Jasia lub Małgosi i przynieść (bez przeczytania) list, aby nikt ze strażników nie dokleił go. (Dwójkowy pełni rolę jednego przy kryjówce).

Gry i ćwiczenia intelektu.

Przysłowiowe łamigłówki:

Dwójkowy przynosi kilka popularnych chińskich potraw wraz z liczeniami. Liczby przez chwilę obserwuje je, wymieniając nazwy. Następnie dwójkowy rozpina chińskie cyfry: osobno liczenie, dodawanie, kwiaty i nazwisko. Każda szóstka otrzymuje jednakowy komplet składający się z pociętych na kawałki 4-5 rodzajów chińskich i ma je prawidłowo złożyć. Która szóstka wykona to bez błędu?

Znamy swoją miejscowość (eliminatka)

Liczby stają w kole. Dwójkowy wymienia nazwy różnych przedmiotów i zawody ludzi. Jeśli dwójkowy wymieni coś, co istnieje w naszej miejscowości, liczby stają naprzeciw do środka koła, jeśli nie

wiast wymienia nazwę czegoś, co w niej miejscowości nie istnieje - ruchy straje znaczenie na zewnątrz lata. Kto się pomyli - wychodzi z kota. W kole pozostają najlepsi zresztą tej miejscowości.

Zgadnij - zgadula.

Impreza taka może polegać na odgadywaniu różnych rzeczy albo odpowiadaniu na pytania.
Np.
- kto pierwszy odgadnie jaką melodię mieli dziś.
- kto odgadnie jaki zawód przedstawiono mimiką
- kto wymyśli wierszyk np. o rybie
- kto poda gdzie znajduje się najbliższy telefon.

Za każdą poprawną odpowiedź ruch wymyślę dla swojej drużyny jeden punkt.

Pożyteczna działalność - pożyteczna praca

Sprawność: „wopista"
- wymienienie krzewinka albo zmiany czystego otoczenia swojego ogródka.
- szczelne zatkanie dziur, przez które przedostają się kury wyrządzają szkody w ogrodzie i na polu.

„Lasssze, wszędzie tu i tam
Każdy gość jest miły nam."

Wszędzie bywać -
wszystko znać -
Zawsze dobrą radę dać!

- garść ziemi leci na zalakowaną butelkę z ranami rożnych zwierząt. Dziewczyny widzą legitymację pisane zwierzęta.

„Zbiórka - skończona!
Do domu - czas!
Nowe zadanie - czeka nas!"

Wiosna

Sąd - żuchy dowodzą, że wiosna już nadeszła, jeden z dziewczyn - że jeszcze trwa zima. Proszę wstać - Sąd odczyta wyrok! - zaczyna się. Ponieważ tu obecne żuchy, dostarczyły będące niekonwencjonalnych dowodów, że Wiosna nadeszła - ogłasza niewoliniczy - a mianowicie (te wyżej nie dowody dostarczone przez żuchy: barię, kwitnące drzewa i.t.p.).

Sąd stwierdza: - Wiosna nadeszła, ogłasza wielkie święto Ziemi!

Świad - jest to element zbiórki zuchowej który ma na celu ukierunkowanie obserwacji zucha.
Zadanie najdłuższe - określenie terminu.
Świad na zbiórce 10-15-20 min.

Posłowanie na ręce - milczeń.

Układanie obietnicy - odciskanie palców przez ręce.

Zawrzeć na święto Mamy - wewnątrz być Piękne dla mamy. (od 1.III - 7.III).

data przedmiot ocena podpis nauczyciela.

Odprawa dnia 14. XII. 1970 roku.

W związku z Azymutem „Polska 1980" należy zmienić w planie pracy gromadzki „Wspólne" na „Regionalizator".

Sprawy różne -

a) przysłać plan pracy i terminarz zbiórek do Komendanta Hufca B. Kudrzewo.

b) Druhna Henryka Śmielska - instruktor metody przyjmuje w zamku. tel. 95-10-48 - potrzebna.

c) Kurs dla drużynowych zuchowych: 8.II - 17.II. w C.S.R.T.Z.

- 11 -

Pan Paweł L.O.P. - Sobiekow ul. Reymonta 1.
telefon 292 - Sobiekow. środa godz. 17^{00} - 18^{00}
sobota godz. 12^{00} - 14^{00}

na dzień 20.I.

Organizacja drużyny zuchów.

1). Liczy od 12-24 członków
2). Może być koedukacyjne.
3). Zbiórki 1× w tygodniu.
4). Składa się z zastępów.

1/10 Drużyna Zuchów „Herosi słonecznika" w Zachełmiu

Zezwolenie na zorganizowanie drużyny. Zezwolenie dla komendanta na drużynowego.
- drużynowy ukończone 16 lat
  przyboczny ukończone 14 lat

Drużyna posiada - znak drużyny umieszczony na chorą
- podłużną pieczęć.

Drużynowy zuchów równorzędny z drużynowym harcerskim
Drużynowy ma prawo.
- przyjmowania zuchów do drużyny
- odbierania obietnicy zuchowej
- przyznawania gwiazdek zuchowych
- przyznawania sprawności zuchowych
- decydowania o przekazywaniu zuchów do drużyny harcerskiej
- zwalniania zuchów ze gniazd drużyny
- występowania do komendanta z wnioskiem o odznaczenie przybocznego.

Drużynowy nie ma prawa bez zgody komendanta Hufca występować do władz z prośbą o pomoc

leżałej jeżeli jest blisko Hufca. Jeżeli dalekie może występować do PGR IV, władz i instytucji na tym szczeblu.

Przyjęcie do zuchów powinno nastąpić w ciągu 6 tygodni od chwili zgłoszenia się do drużyny.

- Obrzęd - złożenie obietnicy zuchowej
  - uroczyste wpisanie do „Księgi ~~Zuchów~~ Drużyny"
  - przyjęcie odznaki i wpięcie legitymacji.

Od chwili przyjęcia - prawo noszenia munduru. Zuchy nie płacą składek.

Administracja.

- „Księga Drużyny" - kronika przejść zuchów
- „Księga przyjęć drużynowego
- teczka dowodów rozchodowych i kwitariusz przych. ostempl. pocz. Kom. Huf.
- teczka korespondencji
- teczka rozkazów Komendy hufca i władz wyższych
-

Pieczęć - okrągła 60 mm

Z. H. P.

110. Drużyna Zuchów
„Wesołe słoneczka"
Zachcimie (Chorągiew Wrocławska).

Pieczęć zarejestrować na specjalnym arkuszu w Komendzie Hufca.

Komenda Hufca wydaje:

1). Zezwolenie na zorganizowanie drużyny zuchów (2 egz.).

2). Oświadczenie drużynowego zuchów (kandydata na drużynowego zuchów).

3). Meldunek o zorganizowaniu drużyny zuchów

4). Zezwolenie rodziców na wstąpienie do drużyny zuchów

1. — List do rodziców.

pieczęć

..... dn. ..... 197....r.

Do

Ob.....

w .....

Syn (córka) obywatela ~~swój~~ zgłoszka) chce wstąpienia do ..... Drużyny Zuchów ..... w ..... nr inny drużyny

Zadaniem naszej drużyny jest wychowanie zuchów na dzielnych (e) i uczciwych (e) chłopców (dziewczęta). Na zbiórkach zuchy spędzają czas na pożytecznych zabawach, grach i ćwiczeniach oraz uczą się różnych umiejętności przydatnych w życiu codziennym. Zbiórki drużyny odbywają się raz na tydzień w ..... od godz. ..... do godz. .....

20

Miesięczna składka członkowska na potrzeby drużyny wynosi .... zł. Zebrania rodziców odbywają się 2 razy w roku.

Jeśli Obywatel wyrazi zgodę na wstąpienie ..... (imię dziecka) do naszej drużyny, proszę o potwierdzenie tego na załączonym formularzu zezwolenia.

Czuwaj!

Drużynowy (p.o. drużynowego)

.....

podpis.

2 - Zezwolenie.

..... (imię i nazwisko rodzica)

..... dn. ..197. r.

..... (adres)

Zezwolenie rodziców.

Zezwalam mojemu synowi (córce) ..... (imię dziecka) na wstąpienie do drużyny ruchu.

Termin zbiórek jest dla mojego syna (córki) odpowiedni. Syn (córka) mój (a) może opłacać składkę miesięcznie w wysokości .... zł. (nie może opłacać składki).

.....

podpis.

21

Znaki.

- „znaki" na tyczkach
- „ na oflagach
- „asystę" „ z bębnem".
- znaki mogą zmienić wyróżniające się w drużynie

- Na znaku
  - po kwalifikacyjnym zdobyciu sprawności wchodzi się na drzewce metalowe odznaki tej sprawności.
  - naruszenie zasad, które zdobyły gwiazdki wypisuje się na kolorowych kartkach i przypina do znaku.

„Księga Drużyny".

- akt ceremonii drużyny - założenie
- spis członków należących do drużyny
- akty nadania członkom sprawności i gwiazdek
- kronika wydarzeń zapisu.
- wyróżnienia wpisane do kronik
- napomnienia „ do kronik.

Legitymacja członka.

- do legitymacji wpisuje się zdobyte sprawności.
- zgubienie zgłosić drużynowemu - wpisuje się wydanie nowej na pewien czas.
- członkowie wstępujący do drużyny harcerskiej otrzymują legitymację.

Prawo - gwiazdki - obietnica.
Próby sprawności ruchowych - próby gwiazdek.

Sprawności ruchowe.

- cztery grupy tematyczne, odpowiadające czterem kierunkom przy doskonaleniu ruchów:

1) „Ciekawi ludzie - ciekawe instytucje" - to sprawności ukazujące poznanie ludzi: kolejarz, strażak, lekarz i.t.p.

2) „W lesie, nad wodą, w polu, na łące" - to sprawności pomagające ruchom poznać przyrodę, gospodarzyć nią, współżyć z nią.

3) „Ruch zawsze zdrowie radzi" - sprawności pomagające ~~ruchom poznać przyrodę~~ zdobyć umiejętne w życiu codziennym umiejętności, a także oddawać przysługi innym ludziom.

4) „Wielkie przygody - szeroki świat" - to sprawności zaspokajające marzenia dzieci o sprawach odległych i niezrozumiałych. (podróże, egzotyka, historia, „czarna magia").

Zdobywanie sprawności. -
7 - 12 zbiórek sprawnościowych.

---

1). Odznaka ruchów.
- bezpłatnie, po wyjściu do drużyny ruchu,

2). Odznaki stopni ruchowych

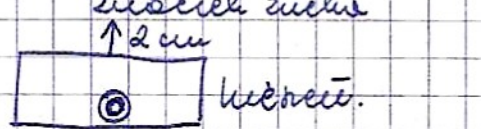
Odkuwki łopki ruchowych są gwiazdki z blachy (7 mm).
Gwiazdki noszone są na podkładkach kolorowych dłoni. Podkładki mogą stanowić kółka o średnicy 10 mm lub wypukły pod wkrętkę gwiazdki pasek o średnicy 10 mm.

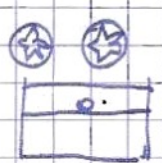
Odznaka przynależności ruchu do dzielnicy.

1). Chusta.
2). odznaka dzielnicy - wycięty z filcu lub wyhaftowany symbol dzielnicy (słoneczko). Odznakę noszony na gwiazdce z lewej strony lub na berecie. (słoneczko może być z metalu)
3). Herb „Jelenia Góra" - lewy rękaw mundurowy 10 cm poniżej wycięcia naramiennika (instruktorzy noszą lilijkę).
4). Pod herbem: „Dolny Śląsk".

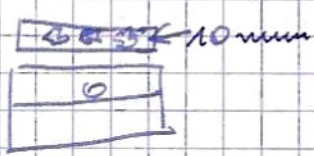
Ruchy.

Lewa strona





lub



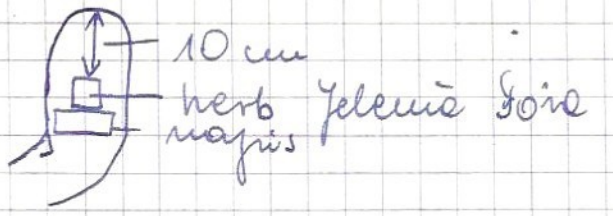
średnica 10 mm

Gwiazdki 7 mm (jak oficerskie). Noszone na podkładkach kolorowych dłoni.

Prawy rękaw - od łokcia w górę. sprawności



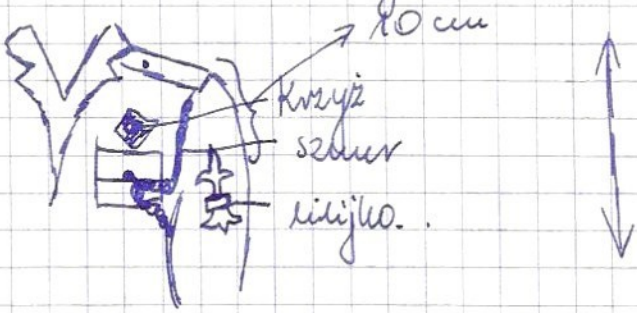
Lewy rękaw –



Instruktor.

Lewe ramię - lilijka instruktorska wycięta z sukna koloru podkładki pod krzyżem (lub lampasu) - wysokość 6 cm, naszyta na lewym rękawie mundurowym 10 cm od wycięcia naramiennika.

Lewa klapa bluzy mundurowej - odznaka ruchu.



Legitymacja instruktorska - zdjęcia 2 ale kom. Hufca

Stopnie instruktorskie.

a) przewodnik (pwd) specjalności ruchowa - K. H.
b) podharcmistrzyni (phm) - " - - " - - K. Ch.
c) harcmistrzyni (hm) - - K. G.

Po odbyciu próby przewodnika kandydat zgłasza się sam do Komendy Hufca.

~~Złoto~~ Czas trwania próby - około 12 - 18 miesięcy. - czas może być skrócony.

Stopień przewodnicki przyznaje Komenda Hufca - wyznaczanie 1. I, 1. V, 22. VII, Wrzesień, październik

Próby instruktorskie wymagają:

- pracy instruktorskiej w podmiocie kandydata i środowisku
- wiedzy z zakresu tego pracy
- wiedzy w kursie (uzupełnienie z poszczególnych punktów)
- końcowa ocena.

Przewodniczka - specjalność zuchowa.

A. Warunki otwarcia próby.

1). Pozytywna zgoda z Rady Harcerskiej. Potwierdzenie WD zobowiązania.

2). umie pozyskać i zespolić.
ma dobrą opinię w pracy.

2.) Pracuje z dwiema zuchami przynajmniej ~~6~~ 3 miesiące lub 6 miesięcy. - dobry organizator.

3) Będąc nauczycielem pozyska wiadomości i umiejętności w zakresie stopni dla młodszych harcerzy.

4). Wyraził chęć odbycia próby.

B. Próba

Część I.

1). Potrafi słuchać uwag siebie otwarcie, im przedstawia pomysły, jest lubiany.

2). Umie planować ilość zuchowych piosenek, pląsów, ćwiczeń, potrafi obmyślić zuchowe gawędy na kilka określonych tematów, zorganizować biwak

zakres tematyczny, wykorzystywanie pomysłu przedmiotów, zorganizować pożyteczną pracę swojej dziecku. Stosować różne pomysły ciekawych zajęć.

3. Posiada sporo umiejętności - zdobyć odpowiednią ruchową sprawność i wytrzymałość.

4. Dobrze prowadzi zbiórki, umiejętnie zestawia ich elementy, by przez cały czas trwania zbiórki utrzymać ruchów w napięciu.
Umie wprowadzić program zbiórki z gawędy.
Przeprowadził zbiórkę poranną dla kręgu.

5. Pracę z dziećmi prowadzi systematycznie w oparciu o rozplanowane cykle zajęć sprawnościowych. Zapoznaje się z jednymi ze swoich planów cykli, uzasadnia dlaczego tę właśnie sprawność zdobywał ze swymi ruchami i opowie, co skorzystały ruchy w takie zdobywania tej sprawności.

6. Jest gospodarny i obrzędowy. Dokumentacja.

7. W pracy z ruchami wykorzystuje naturę i rok dziecięcy. Wprowadził zwyczaje, obrzędy.
Dba, aby dziecko było zaangażowane.

8. Uprawia sport.

9. Uczestniczy przynajmniej w jednym obozie (zimowisko). Brał udział w przygotowaniu ruchowego lata.

10. Zorganizował w dziecięcą imprezę pozwijającą przyjaźni z pisaniem lub korespondencją.

11. Współpracuję z organizacjami innymi.

12. Zdobywa materiały i pomysły do zajęć z różnych źródeł. Czyta „Zuchowe Wieści".

Część II.

1. Posiada wiadomości o podstawach społeczno-ustrojowych Polski. (Sejm, rady narodowe, samorząd robotniczy, koła rolnicze). Rola P.Z.P.

2. Orientuje się w kilku dziedzinach życia gospodarczego kraju, w których dokonał się zasadniczy postęp. Zna główne kierunki dalszego rozwoju gosp. i społ.

3. Interesuje się pracą zamiejscowych z harcerstwa organizacji. Potrafi opowiedzieć o życiu i pracy jednej z organizacji młodzieżowych.
Zna datę i okoliczności powstania S.T.M.D. jej cele i zadania. Wie, dlaczego Z.H.P. jest członkiem S.T.M.D.

4. Na podstawie znajomości statutu Z.H.P. potrafi wyjaśnić cele i zadania oraz tradycje Związku. Zna regulamin i instrukcje Z.H.P. Zna strukturę organizacyjną Z.H.P. oraz zasady współdziałania harcerstwa ze służbą.

5. Zna cele i zadania Z.M.S. i Z.M.W. oraz potrafi wyjaśnić zasady współpracy ZHP z tymi organizacjami.

Zna instrukcję o organizacji, gospodarce dniżny ruchów i obsługi harcerskiej.
Organizacja i poczet pracy drużyny.
Zna zasady metodyczne organizowania zbiórki ruchowej. Znaczenie poszczególnych elementów zbiórki.
Zna zestaw sprawności ruchowych i wymagania ruchowych gwiazdek. Realistyczne sprawności, fantastyczne. Rola sprawności realistycznych.
Metody zdobywania sprawności ruchowych.
Zna rolę gwiazdek w pracy ruchowej i metody ich zdobywania.
Zna literaturę przydatną na stany roli wędrowca.

C. Warunki przyznania stopnia

1). Ukończone 16 lat
2). Ukończył kurs dla pwd. - próba II część
3). Uzyskał pozytywną ocenę - próba I część

Zbiór
sprawności zuchowych.

Część 1.
Ciekawi ludzie - ciekawe instytucje.

I. Aktor.

1. Chce wszystkich tą sprawność na „scenę", jest karny, nie obraża się na reżysera.
2. Brał udział w przedstawieniach lub pokazach. Uczył sam i odegrał rolę przed drużyną bądź pomagał w przygotowaniu przedstawienia kukiełkowego.
3. Brał udział w układaniu inscenizowanych zagadek i szarad.
4. Wykonał coś potrzebnego do przedstawienia: brodę, wąsy, czapkę, kostium, kukiełkę, lub pomógł w przygotowaniu dekoracji.
5. Powtórzył z pamięci wiersz, śpiewa wybrane przez siebie opowiadanie lub opowiedział bajkę.

- Sprawność dla wszystkich.
- Cykl zabawowy lub indywidualnie.
- Pora: późna jesień, zima, wczesna wiosna.

II. Kolejarz

1. Chce zapoznać się z zasadami bezpieczeństwa, dokładnie wykonuje powierzone mu zadania.

jak semafory, zwrotnice, połączenia tyn, latarnie, znaki kilka kolejowych znaków i sygnałów. Opowieść o życiu kolejarza.

3. Podróżować pociągiem. Umie kupić bilet. Wie, jak się zachować w podróży. Sporządzi rozkład jazdy kilku najważniejszych pociągów do różnych miejscowości.
4. Umie wskazać drogę do stacji kolejowej.
5. Wykonać model urządzenia kolejowego lub to, co mu jest potrzebne do zabaw w kolejarza. Umie naśladować odgłosy jadącego pociągu. (w górę, w dół, przez most).

- Sprawność I, II roku zuchowania
- Cykl zabawowy
- Wiosna, jesień.

III. Strażak.

1. Zawsze gotów spieszyć na wezwanie.
2. Być w remizie strażackiej, wie czym gasić ogień i zna sygnały alarmowe (syreny, gong).
3. Z ogniem obchodzi się ostrożnie i wie, jak zapobiegać pożarom. Umie gasić płomień na kimś ubraniu.
4. Potrafi przejść chodnik po drabinie, zejść po linie z wysokości 2 m. Umie podawać wodę w łańcuchu, przenosić mały sprzęt.
5. Bawi się w strażaka. Zna zwrotki hasła i odpowiedzi strażaka, pomaga w tworzeniu hymnu.

- Sprawność dla chłopców (I, II roku)
- Cykl zabawowy
- wiosna, jesień.

IV. Listonosz.

1. Nie czyta cudzych listów. Nie gubi powierzonych mu rzeczy. Pamięta o załatwianiu spraw, o które się go prosi.
2. Być na poczcie, przyglądać się pracy pocztowców, rozmawiać z listonoszem.
3. Umie zaadresować i nadać list, paczkę, wysłać depeszę lub zatelefonować. Znajdzie poszukiwaną osobę po/g adresu.
4. Opowie, jak powstało pismo; umie napisać list pismem obrazkowym własnego pomysłu. Wymyśli ciekawą historię o listonoszu.
5. Bawić się w listonosza; przygotować sobie wszystko, co mu było do zabawy potrzebne. Zrobić coś, by ułatwić pracę listonosza.
6. Zbiera znaczki pocztowe i umie się z nimi obchodzić
   - wyjaśni I i II rok
   - nie wymagać zadania 6.
   - cykl zabawowy
   - wiosna, lato, jesień.

V. Lotnik

1. Jest odważny jak lotnik. Wyleci się odwagą w różnych ćwiczeniach i grach. Chłopcy nie boi głowy.
2. Zna kilka historii lotniczych. Opowie o jednym ze sławnych lotników. Umie zaśpiewać piosenkę lotniczą.
3. Zna się na termometrze.
4. Chodzi po linie/sznurku i nie traci równowagi. Przejdzie [illegible]

½ m z ramionami oczami.

5. Lubi model samolotu, spadochron z chusteczki, latające śmigło, latawiec i.tp. Brał udział w zawodach latawców w zastępie.
- sprawność dla chłopców.
- cykl zabawowy
- jesień.

VI. Bartnik

1. Jest pracowity jak pszoła. Nigdy nie czyni pszołom krzywdy.
2. Był w puszczę. Należycie się tam zachowań. Odkrył kilka tajemnic zwierząt przelatujących.
3. Podpatrywał życie pszół. Tropił pszołę w czasie jednego lotu. Wymienił kilka roślin miododajnych.
4. Wie, co to jest ~~bnć~~ bartwić, jak w dawnych czasach żyli i podobali pszoły bartnicy. Opowie o ich przygodach.
5. Wspólnie z innymi zuchami „założył" barć" w lesie, zabezpieczył ją przed misiem Talentuchem. Tropi dla nich bez zadrań.
6. Wykonał dla siebie hakę bartniczą. Śpiewa piosenkę o bartniku.
- sprawny I, II v.
- cykl zabawowy
- lato (kolonie).

VII. Gospodarz

1. Jest zaradny jak dobry gospodyni. Szanuje swoje i cudze rzeczy.

2. Brata udział w wyprawie po zakupy na targ lub bazar. Zna ceny najpotrzebniejszych towarów. Zna najbliższe sklepy, w których można dokupić potrzebne rzeczy. Wyliczy się z otrzymanych pieniędzy.
3. Korpali ogień pod płytą lub umie posługiwać się kuchenką elektryczną czy gazową. Ostrożnie obchodzi się z ogniem. Potrafi ugasić mały pożar.
4. Przygotuje posiłek na dwie - trzy osoby. Umyje jajeczko, ugotuje kaszę, kluski, ziemniaki, zaparzy herbatę. Przy pomocy dwa rodzaje sałatek z warzyw, kraje równo chleb.
5. Przygotuje z innymi uczniami podwieczorek dla gości dnia. Zaprosi Tadzia stoi, podaje do stołu, zajmie się gośćmi przy stole.
6. Zmywa w domu naczynia. Utrzymuje w porządku swój fartuszek do gospodarstwa.

- spawność dla dziewcząt II i III r.
- Pytel zabawowy
- jesień, zima, wiosna
- na biologii - indywidualne.

VIII. Leśnik. ← mentorka

1. Jak leśnik jest gospodarzem i przyjacielem wszystkiego co w lesie żyje. Był w leśniczówce, opowie o pracy leśnika
2. Czyta „leśną książkę": rozpoznaje kory drzew, rozróżnia pnie po grobie, rozróżnia drzewo po korze i liściach. Określi wiek drzew. Zebrał zbiór owoców kory i liści drzew leśnych. Pogłębia życie środowiska.
3. Zna dobrze „swój" las, potrafi zaprowadzić do ciekawego

Wyjście zwierząt leśnych. Nie zabijali w lesie, umie w lesie wskazać północ bez kompasu.

4. Brat rodziców w „wyprawie na Kiłasowiska". Lina zwierzęta chronione, wie co to są okazy ochronne i dlaczego leśniky walczą z Kiłasowiskami. Lina rośliny chronione.

5. Wykonał „strzelbę" i czapkę leśnika. Zbudował pasiak i lizawkę dla dzikiej zwierzyny lub karmniki-pojnik dla ptaków. Przygotował pakę dla tych „podopiecznych".

6. Umiejętnie składa się, celnie strzela ze „strzelby", umie zachować się w czasie pobytu lasu.

– spotkanie dla chętnych III roku.
– cykl zabawowy
– jesień, zima.

IX. Murak - Murakka ← kiełnie.

1. Jest zgrzebny i dokładny jak murak.
2. Być na brudowie, podpatrzyć tajemnice dzikiej muraszlicy.
3. Zdobyć się wrak z dmigiem w murakę: zbudować dom z cegieł, kamieni, piasku, wygodnie jego wnętrze. Wykonać narzędzie murarskie: kielnię, młot, poziomicę, rurę do robienia cegieł i. tp.
4. Zrobić zaprawę murarską, wypalić cegłę.
5. Brat rodziców w czynie murarskim: zalepił głinę, zrobił z niej kulkę w kształcie, wtórył chodnik z cegieł lub z płaskich kamieni i. tp.
6. Zwinnie chodzi po „rusztowaniach", zdobył plon z pracy przy budowie murarskiej.

- wozy
- cykl zabawowy
- wiosna, lato, jesień.

X. Sklepowa

1. Jest rymowana i dodawana jak dobre sklepowe.
2. Podpowiada wszystkie zajęcia prawdziwego sklepu.
3. Bawią się w sklep: dodawanie miary i wagi, rysują paczki z towarem, zbierają pieniądze z zamkniętymi oczyma, prawie nie liczą.
4. Rozpoznają różne towary, ale ich ceny, nie jak obchodzić się z towarem. Urządzają wystawy po towary. (np. po owoce, grzyby), same wymyślają niektóre towary (np. zabawki z kasztanów).
5. Wykonała wagę i miarkę centymetrową dla swój sklepu (czepek, fartuch). Zrobić torebki i modelina na towary.
6. Dane się wyrazić radość z zabawami wszystkich dobrych prawdziwych. Jest obrazowa: zbiera pieniądze w ~~kasę~~ lub do skarbonki.

Sklepowy.

1. j. w.
2. Godzinami stoi przy drzwi do sklepu i co się z nim dalej dzieje. Zna życie dawnych kupców, gdzie jeździli po towary do dalekich krajów, jakie cywilizacje mieli międzynarodowe.
3. j. w.
4. ~~w~~ j. w. tylko wystawy po towary (zdrowie, grzyby), sam wymyślał towary (zdrowie kamienie do gry w cuga

5. i 6. j.w.

- wiosny
- cykl zabawowy
- wiosna, jesień, zima.

XI Doktor Ojboli

1. Jest zawsze gotów przyjść z pomocą cierpiącym ludziom i zwierzętom. Dzielnie znosi ból.
2. Dba o higienę i zdrowie osobiste. Myje się codziennie rano i wieczorem. Codziennie czyści zęby.
3. Był w aptece, w stałej Podgotowia Ratunkowego lub w Ośrodku Zdrowia. Posiada przeszkolenie ukończenie małą apteczkę i udziela pomocy w drobnych przypadkach.
4. Zawiń się z Podgotowie Ratunkowe lub Ośrodek Zdrowia.
5. Wie, jak postępić w wypadku zemdlenia oka, ukąszenia komara, odciśnięcia nogi, ta udzielenia. Obmyje ranę, opatrzy drobne skaleczenia, wyjmie drzazgę płytko utkwioną, zatamuje krew z nosa. Zmierzy gorączkę. Zna kilka ziół leczniczych.
6. Opowie o przygodach „Doktora Ojboli" i innych lekarzy.
7. Zaśpiewa piosenkę „Doktora Ojboli".
8. Zrobi sobie kreskówkę lekarską, torbę na aptekę, opatrunki do naklejania maści, przepisy na oko i p.

- II i III r. - wiosny
- cały rok - cykl zabawowy.

XII Drukarz.

1. Jest skromny i dokładny jak drukarz. Nie „zjadł" liter,

pamięta o kropkach i przecinkach.
2. Być na wycieczce w dniukami. Przypisać się, jakie drogę odbywa w dniukami gazeta lub ajin od chwili wrzucenia „listadamie" do zakończenia druku. Odpadać maszyny dniukarskie (linotypy, maszyny dniukarskie płaskie, rotacyjne i.p.) Wie, kto to jest i co robi w dniukami zecer i metampaż.
3. Złożyć z cyframi jakiś napis, ajin lub motto i wybrać kilka odbitek.
4. Wie, kto i kiedy wynalazł druk. Opowie, w jaki sposób przygotowuje się płytki przed wypukleniem druku.
5. Śpiewa piosenkę dniukarza; kaszy plon dniukarzy.
6. Zrobić ciuchy z ziemniaków, buraków lub gumy. Przygotować farbę dniukarską. Być potrafi w „biolowie" najprostszej „maszyny" dniukarskiej.
— wynosi 4 i 11 k.
— cykl zabawowy — cały rok.

XIII. Flisak.

1. Tak jak flisacy pamięta zawsze o swoich najbliższych, że spławu przynosi tylko im tramwaj.
2. W wodzie czuje się jak ryba, posiada jednak ze swoich przywodnich, być na pływaki wszelkiej lub w kajaku. Wiara z dziecinną wiarą się na flisaków.
3. Brać udział w biologii fauny i flory, Potrafi czytać na wodzie „pisać" drzewo wzdłuż".
4. Potrafi opowiedzieć o pracy flisaków - dziś. Wybrać o walkach włościan królewskich i wie, na jakich rzekach w Polsce odbywa się spław drzewa.
5. Zna piosenki i pląsy flisaków. — chóralny II i III k.
— zabawne lato. kl.

XIV. Górnik.

1. Jak górnik nie boi się pracy; gardzi temperaturami, przestrzega zasady: jeden za wszystkich - wszyscy za jednego, lubi porządek i wykonuje polecenia swego „szygana" - dniejn.
2. Jechał prawdziwą miedzą. Zna skorupę górniczą, potrafi nadawać i odbierać kopalniane sygnały alarmowe, posługuje się hawirkiem górniczym.
3. Wie, jak powstał węgiel, jakimi sposobami wydobywa się go w kopalni przy pomocy wody i dynamitu; zna sposoby wybierania pasa w kopalni: wie, co można otrzymać z węgla. Orzeczenia do palące w piecu w swoim domu.
4. Opowie o życiu górników i przygodach w kopalni; zna legendy o Skarbniku.
5. Zbierze dużo piaskowca górniczego, kamyków kanciastych i okrągłych.
6. Wykonał kilof, lampę i czapkę górniczą dla siebie.

— celujący II, III r.

— cykl zabawowy cały rok.

XV. Kierowca.

1. Ma bystre oczy i czujne uszy. Jest zawsze opanowany, między się nie denerwuje.
2. Ma znajomego kierowcę, przejechał samochodem kilka kilometrów. Zna marki polskich i zagranicznych samochodów.
3. Wie, „jak to samochód nauczył się chodzić", dlatego ceni się pomoc, ochrania podwozie od uszkodzenia, wie, do czego służy przegub, skrzynka biegów, sprzęgło, gaz" i hamulec, jak się uruchamia; jak zatrzymuje samochód.
4. Jeździ ponadto po ulicach i dosce, przestrzegając prze-

pisów niemieckiego. Zna przysłowia dwadzieścia razy dłuższych.
5. Śpiewa piosenkę krowy.
6. Wykonał model samochodu, zwierzęcia dowolnego, dowolny kierunek lub i. typ.
– wrzuty II i III r.
– zabawa – cały rok.

XVI. – Maryniarz.

1. Jest zahartowany. Nie boi się zimnej wody. Myje się co dzień do pasa.
2. Zna bandery polskiej marynarki wojennej; handlowej wie, jak należy zachować się przy podnoszeniu bandery na maszt. Potrafi nazwać części statku i najważniejsze jego urządzenia. Rozróżnia stopnie marynarskie.
3. Potrafi rozpoznać dźwięki statku, znaki przy pomocy których wpisuje się po „nazwie", linie, okablowaniach. Brał udział w budowie portu z piasku i kamieni. Budował basen falochrony, mola, latarnie. Opowie o przygodach marynarza.
4. Wkłuje czytać „na podkładzie" (ilość, w której osób) i zbiera dobrze „konje" „pokład."
5. Posiada sprawność „żabki" lub „krzyżaka".
6. Śpiewa piosenki marynarskie i o morzu, każdy przynajmniej 2 zwrotki – marynarzy.
7. Wykonał statek marynarski, statek z kory, lub drzewa, wyrzeźbiony bądź z żagiem (drzewo lub kora), model latarni, chorągwiczki sygnalizacyjne lub inne przedmioty
– wrzuty.
– zabawa. Kolonia. Lato.

XVII. Milicjant.

1. Jest kimś odważnym, uprzejmym jak wzorowy milicjant. Chętnie służy pomocą i radą.
2. Jest doświadczonym milicjantem". Przestrzega przepisów ruchu drogowego. Potrafi należycie zachować się w miejscach publicznych. Pełni służbę milicjanta i dobrze wykonał swoje zadanie" (np. służbę porządkową w czasie uroczystości klasowych).
3. Zna dokładnie swoją wieś, miasteczko lub dzielnicę i czuje się jak gospodarzem. Wskaże drogę do posterunku M.O. i innych ważnych instytucji. Pomoże ślepej babci przejść przez ulicę.
4. Opowie ciekawą historię o pracy milicjantów.
5. Zgrabnie piosenkę o milicjantach.
6. Wybrał przedmioty potrzebne „do pełnienia służby": naplecz, czapkę z numerem, manierkę i pałeczkę sygnalizacyjną, pistolet - wpisy. Zabawa cały rok. Lub indywidualnie.

XVIII Rolnik.

1. Kocha swoją wieś. Chciałby, aby była ona coraz piękniejsza.
2. Był na wycieczce w PGR, instytut rolniczy, SGR, gdzie obejrzał maszyny rolnicze, rozmawiał z ludźmi, którzy na nich pracują. Rozpoznaje 5 spośród oglądanych maszyn, wie, do czego one służą.
3. Zna najpospolitsze zboża i warzywa, rozpoznaje je w różnych fazach rozwojowych. Niektóre pomaga wsiewem, dokarmieniem, ochroną. Był w stanie, podczas pracy w zajęciach rolniczego kącika.
4. Pomaga pielęgnacji drzew owocowych po kwiatach, liściach i korze, umie zabezpieczyć je przed chorobami. Zapalnie owoce do wyrębu w dalszą drogę.

5. Hoduje jakieś zwierzęta w gospodarstwie swoich rodziców. (gołębie, drób, króliki). Jest przyjacielem i stałym opiekunem po
6. Śpiewa piosenki, tańczy tańce swego regionu. Zna kilka zwy- czajów ludowych. Uczestniczy przygotowuje i przeprowadza obrzędowe. Wie i dba o to, aby rodzice i rodzeństwo spożywali kolację przed domami.
7. Wykonał coś pożytecznego w gospodarstwie swoich rodziców: naprawił płot, zrobił skrzynkę na owoce, zreperował komp
- III r. wyty (wieś).
- cykl zabawowy lub inny indywidualne.
- wiosna, lato, jesień.

XIX. Telegrafista

1. Wszystko co robi, robi dokładnie.
2. Przekazywał sygnały przy pomocy gwizdka, bębna, latarni sygnałowej lub innego przyrządu użyt. w służbie.
3. Był na poczcie, widział pracę telegrafistki na dalekopi- sach lub pracę żołnierza - radiotelegrafisty na radiostacji. Odczytał przy pomocy klucza depeszę nadawaną alfabetem Morse'a. Czytał Dalbiorvnik radiowy na fali, Harcerz swoją rozgłośnię regionalną: „Radiostacja Harcerska".
4. Opowie kilka ciekawych historii o telegrafie, telegrafistach.
5. Śpiewa piosenkę o telegrafie lub radiu, gra na ruchu - telegrafistów.
6. Wykonał przyrząd do przekazywania sygnałów.
- Sygnały III r.
- zabawa.
- Kolonia. Lato. Wiosna jesień.

XX. Traktorzysta

1. Chętnie wykonuję swoje obowiązki. Nie boi się „brudnej" roboty.
2. Bawi się w traktorzystę. Jeździ traktorem, zna traktorzystę ze swojej lub sąsiedniej miejscowości. Obserwował pracę traktora w polu lub w transporcie.
3. Rozróżnia kilka typów traktorów i zna ich przeznaczenie. Wie, jak się uruchamia i zatrzymuje traktor, jak obsługuje się doczepny pług wielobrzeżkowy. Zapoznaje kilka znak. ostrożn.
4. Był w warsztacie naprawczym. Zna główne części traktora i potrafi je nazwać.
5. Śpiewa piosenki o traktorzystach.
6. Wykonał model traktora i przyczepy (pługa, brony, siewnika, zniwiarki, koparki i in.) „działający ostrożnie" lub inne.

- chłopcy III r.
- cykl zabawowy
- wiosna, lato i jesień.

XXI. Hutnik.

1. Nie boi się ciężkiej pracy, nigdy nie kwęka.
2. Był na wycieczce w hucie żelaza, stali, lub w zakładzie obróbki metalu. Bawił się w hutników ze swoją obsługą.
3. Wykona jakiś odlew z gliny, sam przygotuje formę. Potrafi piłować żelazo, przeciąć cienką sztabkę, oczyścić jakiś mały przedmiot z rdzy. Umie otrzeć łopatę lub kopyto.
4. Zna kilka technicznych słów używanych przez hutników. Wymieni nazwy najsłynniejszych w Polsce hut, opowie o jednej z nich.
5. Zaśpiewa jakąś piosenkę hutników, zatańczy polkę.
6. Wykonał dla siebie kapelusz wytapiacza, fartuch, pogrzebacz

NB

Kowalski „Lipkę" lub grocę oraz dwulany odtwarza.
- miłośny III r.
- zabawy – cały rok.

XXII. Ogrodnik.

1. Jest przyjacielem zieleni. Cenię się gospodarzem działki dbałej lub wiejskiego ogródka.
2. Wraz z dwiema zakłada zieleniec na jakimś placu lub ulicy, opiekuje się nim w dobrym ciągu. Pracował w ogródku przy pielęgnacji grządek.
3. Nazwie około 10 gatunków roślin, które rosną w jego ogródku rozpoznaje je za pomocą dotyku, smaku i węchu. Obserwował jak rosną i rozwijają się.
4. Umie przygotować prosty posiłek z warzyw.
5. Śpiewa piosenkę i tańczy pląs ogrodników.
6. Sporządził sobie narzędzia potrzebne do pracy w ogrodzie: motykę, grabie, kosiki do zasadzenia, łabędzia do usuwania zielska, przygotował tyczki do pomidorów lub fasoli.
- wiosny (miasto).
- zabawa lub inscenizacja.
- wiosna, lato.

XXIII. Rządka - Kaczka

1. Jest rybka, zimna i dokładna jak kaczka.
2. Była na wycieczce w warsztacie kaczkim lub przedsiębiorstwie, bawiła się w przędzenie i kaczkę wełny. Wie, jakie narzędzia wykorzystuje się do sporządzania kaczek.
3. Zaczęła dbanie w pracowni, rybkę jedzą z następujących rzeczy: kalik rybeleniem na dłoniach, koronkę na kłopach.

2. Zaznajomić uczniów z wełnianą chustką lub dywanem na krosienku.
- Opowieść jakiejś baśni lub legendę o zdobyciu przez ludzi tkactwa oraz jak ubierali się ludzie zanim nauczyli się tkać.
5. Zaszyfrować piosenkę przodek lub ludową piosenkę o tej tematyce.
6. Zrobić sobie krosienka, kłębki do wyprawy koronek lub inne.
- dziewczęce - cały rok - zimne
- zabawa lub indywidualnie

XXIV. Wopista

1. Jest spostrzegawczy, ostrożny i zręczny. Sprytnie sobie radzi w najnowszych sytuacjach.
2. Być na straży WOP-u lub w innych zgromadzeniach bronących. Bawić się w zgromadzeniu WOPu. Stać na czatach, brać udział w patrolu, uczestniczyć w pościgu.
3. Dobrze orientuje się w terenie, zimnie pełza, umiejętnie maskuje się. Potrafi jak zgromadzić mapy dotyczące danego rejonu.
4. Opowieść o słynnym dowódcy Tadeuszu Wróblu lub innych WOP-istach - bohaterach spośród załogi WOPu. Pomoc w doborze najlepszych.
5. Zgrabnie piosenki zgromadzenie, umie maszerować w ich takt.
6. Sporządzić sobie broń i wynalezienie potrzeby do pełnienia służby granicznej.
- chłopcy II i III r.
- zabawy. - cały rok.

XXV. - Racjonalizator.

Część II.

W lesie, nad wodą, w polu, na łące.

I. Ptasi opiekun.

1. Opiekuję się ptakami i nie pozwala czynić im krzywdy.
2. Potrafi poznać pięć ptaków po wyglądzie, głosie i w locie. Zadbał o to, które z nich przebywają u nas w zimie, a które odlatują do ciepłych krajów.
3. Wraz z dziećmi zbudował karmnik lub ptasi domek.
4. Zna zasady ptasiej kuchni, i zwyczaje ptasich stołówek. Dokarmia ptaki zimą lub opiekuje się miejscem dla ptaków.
5. Opowie o jakimś pożytecznym ptaku, którego obserwował, naśladuje jego głos.

- wrzuca II i III rok
- cykl.
- późno jesień, zima, wczesna wiosna.

II. Przyjaciel lasu.

1. Wie, jak zachować się w lesie.
2. Był na zielonej wycieczce w lesie.
3. Wraz z dziećmi zbierał „skarby lesne" np. jagody, grzyby, kwiaty, szyszki i t.p.
4. Zna najczęściej spotykane drzewa i krzewy leśne. Rozpoznaje ich liście i korę. Odnajduje w lesie rośliny jadalne.
5. Rozpatrywał życie mieszkańców lasu i rozmawiał o tym. Opowie o tym co widział i słyszał.

Wyjaśnić kilka pojęć o zachowaniu się w lesie. Pokazać wyjaśnić innym ich znaczenie.

- wyjazy II i III v.
- cykl - wiosna, lato, jesień.

Zielarz

1. Lubi las, łąkę, pole; interesuje się spotkanymi roślinami.
2. Zna około 5 gatunków najczęściej spotykanych ziół leczniczych, potrafi je rozpoznać i nazwać, wie, kiedy ich je zbiera. Potrafi zbierania i suszenia ziół leczniczych (mniszek, mięta, rumianek).
3. Hoduje w domu roślinę doniczkową.
4. Zna i opisze opisuje rośliny chronione swego regionu.
5. Spisze piosenkę o „zielarzu".
6. Sporządzi „zielnik". Suszy i przechowywa zioła. Zmieszał razem 2 dowolne zebrane zioła.

- wyjazy II; III r.
- równoległe do innych prawidłowości.
- od V. do X.

~~Ze~~ Ę

Część III.

Łatwe i wzięcie sobie rady.

I. Porządnicki.

1. Żyję w przyjaźni z wodą, mydłem, i szczotką do zębów.
2. Przedstawi w rysunkach lub zainscenizuje „Dzień zdrowego człowieka". Opowie o swoim rozkładzie dnia.
3. Przyjmujemy przez miesiąc codziennie witmy łazę lub izbę, w której żyją.
4. Brał udział w porządkowaniu klasy, izby harcerskiej, lub wspólnie wykonał kąt do książek, wycinanki do tablic, rysunków.
5. Potrafi spotyć skalecony palec, zatamować krwawienie, zabandażować krew z nosa.

- wstydzę.
- cały rok (kolonie)
- równolegle do innych przemian wykluczyć

II. Porządnicka

1. j.w. + grzebień.
2. Chodzi schludnie ubrana, porządnie układa swoje rzeczy starannie ścieli swoje łóżko.
3. Dba o porządek w swoim domu i w klasie. Zamiata podłogę bez wzniecania kurzu, poukłada rozrzucone rzeczy, zetrze kurz i ustawi wszystko tak, jak stać powinny. Zmywa wodę kwiatkom, podlewa roślinki w doniczkach.
4. Uważnie dobiera przedmiot (stołek, taburet) wycierając dokładnie rzeczy.

18

- j. w.
- Zdi lisz do dwieci, świeczki do kurzu, świeczkę.
- j. w.

Majsterklepka.

Chłopcy

- Dwie umieć więcej niż umie. Wszystko go cieszy - wszystko wydaje się wredniec.
- Być z dumny na wycieczce w fabryce, POM-ie lub jechać samochodem obok kierowcy.
- Umie wbijać śrubę w drzewo, wbić gwóźdź i wyciągnąć go przy pomocy obcęgów. Zatoczy batenę do latarki i wymieni żarówkę.
- Dbiera i przechowuje w porządku rzeczy, które mogą się przydać (nurr, drut, szpulki od nici i.t.d.) - wybiera z nich jakiś pożyteczny przedmiot.
- Wszystkie lubi i sporządzi na pamiątkę trzy zabawki z papieru.

Dziewczęta

- j. w.
- Zrobi dla domu, klasy czy na kolonii drobny przedmiot codziennego użytku np. wieszak, świeczkę do kurzu, koszyczek.
- Wykonawi drobne naprawienie, np. zacerowanie rozdartą skarpetkę, skleci zbity dzbanek, wymieni przepaloną żarówkę, doprowadzi do porządku zniszczone krzesło, wybiera 3 zabawki, naprawi zabawki zepsute.
- Zrobi udział w zdobieniu ściany w klasie, domu lub izbie dziecinnej.
- Umiejętnie posługuje się nożyczkami, igłą, nożem, młotkiem, obcęgami, przyrządami lilej.
- Wymaga II i III r. - równoległe do innych - lata roli.

IV. Sobieradek.

1. Chłopiec nie zawsze kłopotu: pilnuje porządku, sam po sobie sprząta, dba o swoje ubranie.
2. Potrafi uprasować, wyczyścić ubranie, wypucować umyć nie buty, szyć igłą prostym i obrębić, umyć ubranie dla babci (szczególnie dziewczynę), wbić gwoździ w deskę, trzema uderzeniami i wyciągnąć korek z butelki.
3. Zawsze sam sobie radzi. Na wycieczce zawsze pilnuje swój ekwipunek, wygotuje jedzenie, pomoże w wykonywaniu zadań. Zbiera sam jakiś przedmiot potrzebny do zabawy.
4. Wymyśli i opowie przypadek chłopca ewy dziewczynki, który wpadł w kłopoty dlatego, że nie umiał sam sobie radzić.
   - wyspy III r.
   - rówieśnik do cyklicznych
   - kolonie, półkolonie - cały rok.

V. Wszędobylski.

1. Ma oczy na wszystko dwoje. Chce czegoś nie widzi jego uwadze.
2. Był co najmniej na 3 wycieczkach zuchowych, potrafi zapamiętać przebytą drogę.
3. Zna dobrze swoją okolicę w promieniu 500-1000 m. Wie, gdzie najczęściej można się bawić.
4. Potrafi wskazać drogę do najbliższej poczty, posterunku MO, lekarza, apteki, stacji kolejowej i autobusowej.

5. Rozróżnia ślady pojazdów, zna najważniejsze znaki drogowe.
- wyrazy II i III r.
- cykl zabawowy (pojazdy i jego instytucje)
- wiosna, lato, jesień, kolano, półkole

VI. Człowiek Zimy.

1. Jest zahartowany, nie boi się mrozu.
2. Umie jeździć na saniach, w czasie jazdy potrafi podnosić lewą przednią i kierować śniegiem do celu.
3. Wie, jak ustrzec się przed zmarznięciem i przeziębieniem, potrafi przetransportować chorego na saniach.
4. Zna kilka zabaw na śniegu i lodzie, brał udział w zawodach sanecznych drużyny.
5. Pomaga babuni: woźi małe dzieci na saniach, pożycza im swoje sanki lub zrobi małemu drewniane tyczy.
- wyrazy II, III r.
- cykl zabawowy
- zima.

VII. Kuchcik.

1. Chce zabierać się do gotowania z bratowej rękawicy.
2. Umie rozpalić ognisko i podtrzymać ogień. Wiedzieć węgiel z pieca i rozpali w nim ogień.
3. Zapamięta przepis, umiejętność jajecznicę lub jajko zadane, upiecze ziemniaki w popiele. Dobrze obierze ziemniaki, porządnie kroję chleb.
4. Czyści nożem, widelcem i tępym: noktyne i grzyby ze skały.
5. Zawodzi w wyprawie kuchcego gotowania.

6. Śpiewa piosenkę „repeciarze"
- chłopcy II - III r.
- równoległe do innych
- kolorowe - wzory lub wielkości

VIII. Dobra siostrzyczka

1. Jest zawsze wesoła i uśmiechnięta. Lubi dzieci i chętnie bawi się z nimi.
2. Opiekuje się swoim młodszym rodzeństwem, dziećmi sąsiadów lub koleżanek z niższej klasy.
3. Potrafi ubrać, umyć i uczesać dziecko. Doprowadzi do porządku jego ubranie.
4. Potrafi przygotować mleko, ugotować kaszkę i jajko, nakarmi dziecko, zmyje naczynia, których używała.
5. Opowie lub przeczyta młodszym dzieciom wierszyk, zabawną historyjkę, ciekawą bajkę. Zna 5 piosenek i przyśpiewek, kilka gier i zabaw - potrafi je przeprowadzić z ~~zadaniem~~ młodszymi.
6. Wymienia kilka zabawek dla młodszych dzieci, w tym jedną trwałą.
- najstarsze dziewczynki - ~~spra~~ gniazdka, zielnik - gospodarstwo
- równoległe z innymi sprawnościami

IX. Zbieracz

1. Każdą pracę doprowadza do końca.
2. Posiada kolekcję zwierząt, przedmiotów do zapałek lub papierosów, pocztówek, opakowań po żyletkach, cukierkach, etykiet, monet, odznak pamiątkowych, kamieni, muszli, zasuszonych ziół, owadów i.t.p.

2. Opracowuje ćwiczenia swój zbiorek, w który powinna pani i zaopatrzy go objaśnieniami.
4. Potrafi opowiedzieć o kraju, którego obszary ma w swoich zbiorach.
5. Prowadzi systematycznie wycieczki z dziećmi zbierackimi.
6. Sporządził klaser na muszle, albumy na pocztówki, lub literaturę z przedmiotami na swoje zbiory.

- wczesny.
- równoległe - cały rok

X. Żabka (pływacka i skrzela).

1. chce bać się wody
2. Być ze swoją obniżyć przynajmniej 5 x na basenie, nadpężeniem lub stymulacją i bujać się w niej.
3. Potrafi przepłynąć 15 m. dowolnym stylem. Wytrzymuje 3 sek. trzymając głowę pod powierzchnią wody.
4. Skoczkowuje w należytym porządku swój strój kąpielowy.
5. Sporządził sobie „pas ratunkowy" z korka, pęcherzy lub innych materiałów.

- I rok. - wczesny
- równoległe - lato
- dwuletni musi mieć pływaki.

XI. Szczupak (pływacka i skrzela).

1. W wodzie czuje się jak ryba. Potrafi opowiedzieć „żabki".
2. Być ze swoją obniżyć 5 x na basenie j.w. i pływać.
3. Przepłynie stylem dowolnym 25 m. Nurkuje i skacze do wody wpadającej po szyję.
- Sporządzić kamień z dna 1,5 m głębokiego zbiornika

wodnego. Potrafi bawić się i pięć gier i zabaw w wodzie. Wytrzymuje 5 sek. pod powierzchnią wody.
5. W należytym porządku przechowuje swój sprzęt kąpielowy.
6. Brał udział w bardzo poważnej kąpielowej lub innego urządzenia „ratunkowej pływalni".
– II, III r. szkoły.
– Lato.

XII. Krajoznawstwo lub inny region.

1. Kocha swoją okolicę i czyni to coś, by jej miasteczko, wieś czy osada były jeszcze piękniejsze.
2. Zwiedził najbliższe okolice swojej miejscowości, zdobył sprawność „orzęgolobylskiej".
3. Zna legendy i baśnie swego regionu, słuchał opowiadań najstarszej „bajarki" w okolicy.
4. Poznał kilka wynalazków gwarowych ze swego regionu, uczestniczył w którymś z obrzędów ludowych i potrafi o nim opowiedzieć.
5. Śpiewa 3 piosenki ludowe, tańczy jeden taniec ze swego regionu.
6. Zrobił sobie strój regionalny. Brał udział w urządzaniu wystawy regionalnych potraw, wycinanek, malowanek i ceramiki. Przygotował 1 eksponat do tej zabawy.
– Dziewczyna III r.
– cykl zabawowy – cały rok.

XIII. Łyżwiarz.

1. W czasie zawodów przestrzega zasad „uczciwej gry".
2. Dobrze jeździ na łyżwach w różnych pozycjach (na jednej nodze tyłem, w pozycji łuczniej). Wyłowia słupki przez leżący na lodzie

jeszcze oraz dowolną figurę ludzką. Brał udział w zawodach łyżwiarskich drużyny.

3. Potrafi właściwie się ubrać, aby nie zmarznąć, nie zgrzać się nie przemoknąć. Umie konserwować swój sprzęt łyżwiarski.
4. Zna nazwisko mistrza Polski w jeździe figurowej i szybkiej na lodzie, potrafi coś opowiedzieć o sporcie łyżwiarskim.
5. Udzieli pierwszej pomocy koledze kontuzjowanemu na lodowisku (siniak na czole, krwotok z nosa i tp.)
6. Wykonał sobie zagłę do szybkiej jazdy lub drewniane łyżwy z drucikiem. Uczestniczył w biegach lub wyścigach łodziarskich
   - II i III rok szkoły
   - indywidualnie - zima.

XIV. Majster Lepiglina.

1. Zbadał, aby w jego otoczeniu było zawsze ładnie.
2. Był w pracowni rzeźbiarza, warsztacie, gdzie wykonuje się odlewy gipsowe, na wystawie rzeźby lub odpoczął jakiś dzień albo 2 tej dziedziny.
3. Ulepił z gliny drobne przedmioty, zabawki, figurki, postacie z gawęd. Przedstawił swoją pracę na wystawie majsterkowiczów w drużynie.
4. Brał udział w spotkaniu z glinę drobnego plastycznego do izby lub kącika drużyny.
5. Potrafi przygotować dobrą glinę do lepienia, masę papierową i plastelinę. Umie zabawić (krzyżyk na potrzeby kolor.
   - szkoły
   - indywidualnie - cały rok.

XV. Narciarz

1. Koledze - narciarzowi nigdy nie odmawia na śniegu pomocy
2. Dobrze jeździ na nartach różnymi sposobami; w różnych pozycjach; potrafi hamować „pługiem", zakręcać w prawo i w lewo, podchodzić różnymi sposobami pod górę, biegać i chodzić na nartach z użyciem kijów.
3. Brał udział w zawodach narciarskich dwuboju (bieg zjazdowy, slalom, tabuy slalom). Potrafi należycie się ubrać i chronić przed przemarznięciem.
4. Zna warunki ciekawych narciarzy Polski; opowie coś o życiu narciarzu.
5. Chciałby kolegę jeździć na nartach.
6. Potrafi zreperować niewielkie uszkodzenie mocowań lub kijków. Umie sobie wybrać narciarnię; spośród dwóch
   - wyższy II, III r.
   - indywidualnie - 2 rok.

XVI. Saneczkarz

1. Chętnie pożycza swoje sanki kolegom, woli wspólne chwile na saneczkach.
2. Dobrze jeździ na saneczkach; potrafi robić to w różnych pozycjach (siedząc bokiem do kierunku jazdy, klęcząc, leżąc). Umie kierować nimi zjeżdżając ze zbocza serpentyną. Brał udział w zawodach saneczkarskich dwuboju.
3. Potrafi ubrać się właściwie, aby nie zmarznąć, nie zgrzać się i nie przemoknąć. Umie konserwować swoje buty i sanki.
4. Odgadnie ze skoków kierunek jazdy sanek (przeg. na zakręcie)
5. Opowie coś o polskich saneczkarzach i bobsleistach.

- wieszniczy w kuchni kom zanieczyszczego lub zrepero-
wać zepsute zabki.
- wrzesień
- indywidualnie - w zimie.

Część IV.

Wielkie przygody - szeroki świat.

I. Pan Twardowski - Czarodziejka.

1. Jest odważny, nie boi się wejść sam do ciemnego pokoju, wie że nie istnieją strachy.
2. Zna legendę o Panu Twardowskim, niektóre baśnie „Z bajek i jednej nocy" i inne czarodziejskie historie.
3. Interesuje się kilkoma sztuczkami magicznymi, ma proste sztuczki cyrkowe: żonglować 2-3 przedmiotami, utrzymać kij na palcu i.t.p.
4. Lubi przedmioty „czarodziejskie" i sam przygotowuje się do tych sztuczek, pokazywać je na zbiórce lub koleżance znakomicie.
5. Nie zabawia się „gumą rozśmieszania". „Zabłyśnie" zmieniając rozmiar.
6. Potrafi zrobić z gliny kulkę, farbę dejmę, tymieni kilka modelików powstałych z węgla, piasku i gliny.

- wrzesień.
- cykl zabawowy
- cały rok. (kako nic).

II. Eskimos.

1. Tak jak Eskimos - nikomu nie odbiera pomocy.

2. Brał udział w „wyprawie polanej", znajdy dowiedzą się o jej przebiegu.
3. Ze śniegiem jest „za pan brat". Umie się ubrać na każdą zimową pogodę, troszczy się o ubranie i buty, potrafi zbudować domek ze śniegu i ulepić bałwana. Zna różne sposoby „rozgrzewania się" na mrozie.
4. Wie, jak żyją Eskimosi i opowie o ich życiu.
- młodzi wojowie
- cykl zabawowy
- zima.

III. Bolkowy woj.

1. Jest harny jak woj. W razie niebezpieczeństwa nie traci głowy.
2. Zasłużył, aby nazywać się wojem. „Bronił grodu przed napadami obcych rycerzy, chodził na wyprawy, brał udział w krwawych turniejach i polowaniach".
3. Brał udział w budowaniu umocnień obronnych grodu.
4. Wykonał potrzebne do zabawy broń: kuszę, strzały, miecz, włócznię, oręż, taran oraz hełm, zbroję i tarczę.
5. Sprawność jeździ, wchodzi na drzewa, pokonuje różne przeszkody, celnie strzela z kuszy, chodzi na szczudłach. Zna cykl wojenny.
6. Opowie, jak Bolkowi woje walczyli w obronie Ojczyzny.
- chłopcy starsi
- cykl zabawowy

Walki prowadzone przez Bolesława od Chrobrego do Krzywoustego.

IV. Janosik. (Ondraszek i in.)

1. Jest mocny wobec mocnych, słabszemu zawsze udzieli pomocy.
2. Bawił się w zbójnika; opowie o Janosiku, Janosikowych chłopcach, o ich życiu i czynach.
3. Wraz z drużyną potrafi [illegible]

- Uczestniczyć w wyprawie zbójnickiej", dowiedzieć „zbójnickiego czynu". (pozytywne przykłady organizacji w tajemniczy sposób).
3. Wykonać strój zbójnicki (kołpak, cuchę, pas) i inne przedmioty potrzebne do zabawy (cimpagę).
4. Śpiewać pieśni o zbójnikach, tańczyć zbójnicki pląs.
- Starsi
- cykl zabawowy - późna wiosna, lato, wczesna jesień.

I. Krasnoludek.

1. Każdemu chętnie pomoże. Płata krasnoludkowe figle.
2. Zna kilka bajek o krasnoludkach; opowie jednej z nich.
3. Brać udział w wyjściu krasnoludków (pomaganie mamy, pokazywanie kwiatu paproci, narady i gracie króla krasnoludków). Wypełnić z całą dziecięcą krasnoludkową zabawę lub przedstawienie dla młodszych dzieci.
4. Wspólnie z innymi dziećmi zbudować, wyciąć krasnoludkową grotę. Zrobić sobie strój krasnoludka.
5. Podpatrzyć kiełkowanie rośliny, rozmnażanie kwiatów, lub powrót ptaków.
6. Śpiewać piosenki o krasnoludkach, zatańczyć krasnoludk. pląs.
- dziewczynka - 7 r.
- cykl zabawowy - wiosna.

II. Partyzant.

1. Jak partyzantowi nie trzeba mu wiosny powtarzać. Chętnie opuszcza przyjaciół w biedzie.
2. Brać udział „w partyzanckich walkach", dbać o ustalenie „tajnej" dróżki, celnie strzelać. Wykonać potrzebne do zabawy broń lub inne przedmioty. Opowie, jak partyzanci

walczyli o wolność Polski.
3. Posługuję się tajnymi znakami swego oddziału, zna sposoby pisania tajnych meldunków, umie dochować tajemnicy
4. Spędził jeden dzień w partyzanckim obozowisku; wypełnił zmianę, trzymał wartę, gotował posiłek.
5. Wkręcił pomoc sanitarną, zabandażuję palec, zatamuję krwotok z nosa.
6. Śpiewa partyzanckie piosenki.
- wojsko - starsi
cykl zabawowy - późna wiosna, lato, wczesna jesień.

VII. Powstaniec

1. Umie dochować tajemnicy. Nie ulęknie się silniejszego wroga.
2. „Być powstańcem". Śpiewa hymn Polski, zna barwy i godło narodowe; umie odróżnić hymny standardowe swego „oddziału".
3. Uczestniczy w zabawach ruchowych „oddziału", posługiwać się hasłem lub tajemnymi znakami; sprawnie i cicho staje na alarm.
4. Być „powstańczym Kurierem", przenieść meldunek ustny złożony z 10 słów na odległość 200 m.
5. Wydobyć broń lub inne przedmioty potrzebne do zabawy, umie się ubrać do boju; dba o broń, utrzymuje w porządku swój ubiór.
6. Śpiewa pieśni powstańcze, zaśpiewuje jedną z nich.
- chłopcy starsi
- cykl zabawowy - cały rok.

VIII. Słowiarin

1. Nie zaczepiany nie napastuje silniejszego, reaguje na brutalność innych dzieci.
2. Bawi się w Słowian: broni udziela w obronie grodu, i pola-

[illegible] uczestniczyć w obrzędzie „postrzyżyn", „kupały" i „makiety i „ręknawki".

2. Ze swymi współplemieńcami zbudować „grodzisko", „osadę nawodną" lub szałas w lesie. Wykuć w lesie pożywienie, jadło roślinne lub suszyć jabłka i grzyby w popiele ogniska.

3. Wykonać łuk i strzały lub oszczep i miecz. Ulepić naczynia z gliny i próbować je wypalić.

4. Wchodzić zwinnie na drzewa i przeżyć przez różne przeszkody. Celnie strzelać z łuku lub rzucać oszczepem. Umieć chronić się przy użyciu tarczy przed atakiem.

5. Śpiewać przyśpiewki jedząc piosenki o słowiance, tańczyć pląs słowiański, grać na jakimś instrumencie z „kapeli słowiańskiej".

IX. Słowianka

1. Jest gościnna, pracowita jak nasze białki słowiańskie. Dzielnie znosi trudy.

2. Bawiła się z Romanem: przygotowała mięso, przyniosła gorący napitek lub zupę, uczestniczyła w obrzędzie „makaniu lub kupały".

3. Wraz z drużyną zbudowała i urządziła dawnego słowiańskie ziemianki lub „osadę nawodną". Rozpaliła ognisko przy pomocy krzesiwa i hubki.

4. Wykonała swój słowiański ozdoby do więzi, topór bojowy, oręż z kości lub instrument muzyczny. Ulepiła naczynia z gliny i próbowała je wypalić.

5. Umie zachować się w lesie, zna jego najbliższe surowe rośliny. Wyniosła z lesie pożywienie lub tomiz ryby.

6. - j.w.

- starsi - wszyscy
- cykl zabawowy. - Wiosna.

X. Leśny ludek.

1. Żyje w przyjaźni z lasem i jego mieszkańcami. Pomaga opiekować się lasem.
2. Ma swój domek w lesie, ma chociwie domku i pomieszkuje 200 krokiów i wskazuje co zamawiają tam ciekawego.
3. Zna kilku mieszkańców „swego" lasu, naśladuje ich głosy. Zna roślinny jadalne rośnące w lesie, wie, gdzie ich szukać.
4. Zna tajemnicę najstarszej roślinki. Opowie i zainteresuje bajki z życia lasu.
5. Śpiewa piosenki o lesie, zna pieśni leśnych ludków.
6. Wykonał dla siebie swój leśnego ludka, brał udział w budowie i ozdabianiu leśnego domku.

— młodsi - I v. wzrostu.

— cykl zabawowy - ludek leśny. Pomaga mamie, lata i sprząta pokój.

XI. Robinson.

1. Jak Robinson poradził sobie nawet na bezludnej wyspie.
2. „Wraz z dniem zamieszkał na dalekim, bezludnym ustroniu, pokonał wiele trudności, przeżył różne przygody." Wybrał najodpowiedniejsze miejsce na „chatę" Robinsona, urządził ją. Czuje się gospodarzem dookoła swego „domu".
3. Zna dokładnie ciekawe miejsca w najbliższym otoczeniu. Wie, jakie rosną tam drzewa, jakie mieszkają zwierzęta i ptaki. Naśladuje głosy niektórych ptaków i zwierząt.
4. Rozpoznaje gwiazdy i gwiazdozbiory oraz bez użycia kompasu. Zrobi najprymitywniejszy kluc - wymyśli niemieckiego wycinka leśnego bez zachowania skali i wizualnie przedstawiających zwierząt topograficznych odcinków śladu pobytu ludzi i innych

6. Wykona przydatne Robinsonowi przedmioty: narzędzia, broń, garnek, zegar słoneczny, kalendarz Robinsona, nauczy się dbać o ubranie, obuwie z włókiennin. Sporządzi sobie strój letni i parasol. Zbuduje najprostszą kuchnię. Pokaże utrzymać w niej ogień. Ugotuje jedzenie potrawę.
7. Zna piosenkę i głos zwierząt - robinsonów.
- wiersz II i III v.
- cykl zabawowy. Lato. Kolonia zuchowa.

XII. Skrzat.

1. Jest zawsze wesół i rad. Podobnie jak skrzat pracuje w domu w ogrodzie różne pożyteczne rzeczy.
2. Sprawnie wykonuje najprostsze czynności domowe. Utrzymuje porządek w swoim kącie z zabawkami. Przepędza ponurą zabawkę lub wykona nową. Zabawi małe dzieci i chętnie z nimi przestaje. Jest cichy i skromny ubrany, umie poruszać się cicho i zwinnie. Potrafi zachować tajemnicę.
3. Zna historię jednego z przedmiotów domowych.
4. Opiekuje się zwierzętami domowymi lub roślinami domowymi.
5. Śpiewa i tańczy skrzaci głos. Zainscenizuje obrazek z życia domu.
6. Posiada wykonany przez siebie strój skrzata.
- wiersz i role
- cykl zabawowy i wykonuje.
- cały rok.

XIII. Staś i Nel.

1. Nie obawia się trudności i dalekich wypraw. Jest odważny, zaradny, pomysłowy, czynny i uczynny.
2. Zna historię Stasia i Nel, przeczytał „W puszczy i w puszczy

11. Słuchowisko. Wie, dlaczego Kali i Neo byli braćmi stasia i Nel. Opowie o przygodach różnych podróżników.
3. Podróżować „przez pustynie i puszcze", przeżyć przygody Stasia i Eli. Zna nowe nazwy miejsc tam - żyjących.
4. Wie, co to jest pustynia, puszcza, dżungla, i.p. potrafi kilka roślin i zwierząt egzotycznych.
5. Wraz z drużyną zdobyć książkę „Krakowi", rozpoznać ją i przygotować. Potrafi ukryć się przed nieprzyjacielem w każdym terenie.
6. Pląsy tańce podróżników lub Murzynów: śpiewa piosenki o podróżach lub dalekich krajach.
7. Wykonać nadanie za pośrednictwem samodzielnie wykonanego latawca. Wykonać przedmioty przydatne w zabawie: łuk, strzałę, dzidę, kask kapitański, stój czarownika Kamby lub itp. Przebrać się za Stasia lub Murzyna. Wraz ze swoją postacią „scharakteryzować" wielbłąda, słonia, lwa lub pawiana.
- wyjść w roli
- cykl zabawowy
- latawiec. Kolorowe lektury.

XIV. Astronauta.

1. Ma „głowę do wynalazków". Zrobić jakieś drobne ulepszenie lub wynalazek.
2. Przeczytać 2 książki o przyszłych podróżach do „gwiazd". Bawić się z drużyną w astronautów. Wie, co to są „spadki".
3. Potrafi nazwać kilka planet najbliższych Ziemi. Wie, czym różni się planeta od gwiazdy.
4. Zbiera wycięte z czasopism nadania, ilustracje

o przygotowaniach do lotów na inne planety.
5. Śpiewa piosenkę astronautów i tańczy ich pląs.
6. Brał udział w budowaniu „rakiety" oraz sporządzaniu ekwipunku dla „astronautów" ze swojej drużyny.
- najstarsi - wnuki „gwiazdki"
- cykl zabawowy
- cały rok.

XV. Winnetou.

1. Niemało o wydaniu dla tylko „jednej książki", nigdy nie tamie dawnego słowa.
2. Zna historię szlachetnego wodza Winnetou. Opowie, jak plemiona Indian walczyły o prawo do swojej własnej ziemi.
3. Bawił się w Indian. „Bledsztinyt" w radzie plemienia, brał udział w walkach; tańcach, zgodził jeden dzień w tygodniu, przygotował indiańskie potrawy". Odczytuje tropy ludzi i zwierząt. Znajduje w lesie pożywienie, przygotuje z niego posiłek.
4. Posiada indiańskie imię, na które zasłużył sobie, biorąc udział w zabawach i pracach swojej drużyny.
5. Śpiewa piosenki, pląsa tańce indiańskie, zna obrzędy i zwyczaje swego plemienia.
6. Wraz z drużyną budował wigwam. Wykonał dla siebie uzbrojenie i strój indiański.
- starsi chłopcy
- cykl zabawowy
- późna wiosna - lato. Kolonia letnia.

XVI. Plastuś.

1. Jest „dobrym duszkiem" złoty. Swoją wesołością i koleżeńską sią rozprasza smutki, kai łzy.
2. Przeczytał „Plastusiowy pamiętnik" Marii Kownackiej i stara się naśladować jego bohatera.
3. Ma dbałość budynek swojej złoty, dba o jego wygląd, pomaga utrzymywać go w czystości. Stara się, by w jego klasie było najpiękniej.
4. Płata „figle" tak, by nikt nie wiedział, kto je czynił. W tajemnicy pomaga koleżankom i kolegom. Opiekuje się młodszą zabawę koleżanką lub kolegą.
5. Ma zawsze czyste i nie zniszczone książki i przybory szkolne.
6. Stoi w przeciwieństwie „Plastusia", którego sam ulepił z plasteliny.
- młodsi rozpoczną.
- indywidualnie
- cały rok

Zabawa: „Labadolo"

Tańczymy labadolo, labadolo, labadolo
" " mojego malucha
Ręczki były - tak, nóżki były - nie.
uszka, brzuszki, kolanka, i.t.p.

Odprawa Ośrodka Cieplice. 20. IV. 14/15.

Organizacja wycieczek zuchowych: 6-8 km marsz dziennie.

1- Maj we własnym zakresie - zuchy w pochodzie mogą nie brać.

Alert - zgłosić się 23. IV. - godz. 16[00].

Nauczyć zuchy hymnu harcerskiego.

Opracować sprawności instruktorskie.

Rozmaite.

„Bingo" - angielska.

Ty duży pies pod bramą stoi } bis.
a Bingo on się zwie }

Bi, aj, en dżi ou / 3 x bis
a Bingo on się zwie.

Krzyk: Bij - aj - en - dżi - ou /
Bin, bin, bin, bin - ou →

Lecz kiedy kawał kości dasz
To dziecko w nim już nie masz / bis
Bi - aj - en - dżi - ou / 3 x bis
to dziecko w nim już masz.

Krzyk - - - - - - - -

2000 zł. - pokrzelić magnaty na 1. V.

Wiosenna piosenka.

I. I znów zakwitły jabłonie, zielenią polenty się gaj
świat w blaskach słońca tonie, po łąkach chodzi maj
Refren:
Tra la la ..... i.t.d.

II. Skowronka piosenka płynie, kukułka woła z dziupli drzew
gdzieś z góry ku dolinie harcerski płynie śpiew / bis
Refren. .... Tra la la .... i.t.d.

III. Hop, Hop - zawołaj nadolnie
Hop, Hop - odpowie ci las
O słońcu i o wiośnie śpiewajmy wszyscy wraz / bis.
Refren ... Tra la la ..... i.t.d.

— II —

Na melodię „Wesoła i śmiała"

Nasza zuchowa gromada wyrosła
jako swobodny kwiat
Lubimy słoneczko i piosenek przyjaźń
i radość młodych lat.

Choć jesteśmy mali, lecz pomagamy
ile nam starczy sił.
Jasne nam dany i serca dany
by każdy z nich wesoły był.

1. odprawa kręgu instruktorskiego.
10. IX. 1971 r. – Jelenia Góra.

Zadania główne

1. Polepszać warunki wypoczynku dzieci.
2. Wzbogacać harcerzy w wiedzę.
3. Wzmożona aktywność obcych harcerskich.
4. Wzbudzać dużo pracy nad sobą. –
5. Zgodnie z prawem ruchu –
6. Pomagać pomiędzy wybierać zawód.
7. Wyrabiać nawyki higieny, kultury i wypoczynku.

Zadania

1. Zbliża się Rok Kopernikowski.
2. Nasze jutro zależy od dziś.

Zadania ruchów.

1. „Ruchowy Maj" – cykl – patriotyzm, internacjonalizm.
2. „Zdobywanie sprawności indywidualnych:
„Konkursy bystrych" – rozwijające wiedzę.

1. odprawa O. H. – 14. IX. 1971 r. Cieplice

1. Obrzędowość ruchowa.
2. Krzyżówki ruchowe.

Odprawy miesięczne: wtorek – godz. 17[00]
Ruchami opiekuje się dr. Henryka Śmiderska.

Plan pracy drużyny zuchów. r. 1971/72.

I. Charakterystyka drużyny.
1 - środowisko zuchów.
2 - wiek
3 - które gwiazdki zdobywają
4 - który rok prowadzimy drużynę
5 - co drużyna posiada (kronika, dzienniczek, kącik zuchowy, izba zuchowa).

II. Zamierzenia wychowawcze (cele, zadania)
1 - co chcę wynagrodzić z drużyny.
2 - na które z siedmiu zadań drużynowego zwrócę szczególną uwagę (np. pomagamy prawdziwym światu przez zwiedzanie zakł. pracy, prawda o ludziach - zuchowy człowiek).
3 - na który punkt prawa zwrócę szczególną uwagę.

H.S.P. - harcerska służba Polsce.

Co uwzględniamy w planie pracy?

1) - 3-4 sprawności zespołowe.
2) - kilka sprawności indywidualnych.
3) - cykle tematyczne międzynarodowe 1-2 (obowiązkowo: Zuchowy rok).
4) - 5-6 zbiórek pozalekcyjnych.
5) - 6-7 ogł. - cykl sprawnościowy
6) - 3-4 - " - międzynarodowy.

Na cały rok nie przyjść 35-36 zbiórek.
Zmienić to regulaminu gwiazdek str. 386 „Zuchy" - [illegible]

Plan pracy - Wzór. (do wyboru).

Kierunek H.S.P.	m-ce	cykle sprawnościowe: zespołowe	cykle sprawnościowe: indywidualne	Zbiórki pojedyncze	Imprezy, Kominki inicjatywy	Cykle nieprawnościowe.
I. Wiedza o kraju i świecie		1. Cnoty obywatel 2. Znakarin 3. Podróżnik 4. Ślężanin 5. Wszędobylski	1. Filatelista 2. Korespondent 3. Zbieracz widokówek 4. Aurora	1. Wyprawy zuchowe a) szukanie ciekawych ludzi i ich obrazy b) szukanie nowych ulic w moim mieście c) tropem ciekawej sprawy 2. Wielmożne dzieci 3. Święto Kobiet 4. U przyjaciół „Iskierki"	1. Konkurs rysunkowy „Mój kraj". 2. Zuchowe spotkanie z książką i piosenką. 3. Wieczór bajki i legend różnych narodów. 4. Jaka jesteś TV - mój ulubiony program, bohater. 5. Bal przyjaźni.	1. H.D.Ó a) pociągiem przez świat b) dziecięce spotkania przyjaźni 2. Zuchowy Kraj a) zuchy z ludźmi pracy b) Wyprawa śladami gniazd. 3. Międzynarodowy Dzień Kob. a) od przedszkola do astrona. tylu.
II. Ludowa obronność kraju.		1. Lotnik 2. Milicjant 3. Pancerny 4. Kaszubski rybak 5. Wopista 6. Telegrafista	1. Gimnastyk 2. Kolarz 3. Pływak 4. Narciarz	1. Dzień Zwycięstwa 2. Uprzątnięcie naszej miejscowości 3. Zwiedzamy „Z.H.P." 4. Spotkanie z uczestnikami walk z okresu II woj. świat. 5. Przygotowanie gazetki o wybranym wojsku	Kominek: 1. Żołnierska piosenka. 2. „Nasi Żołnierze".	
III. Nauka		1. Inżynier 2. Kosmonauta 3. Plastyk	1. Zamiejscowo 2. Przyjaciel książki 3. Recytator.	1. Kino „Zuch" - wyjście Hanie „meiowy lub jakiś biniakowy up. Mik. Kopernika. 2. Nasza Pani i my. 3. Czyn naszej szkoły.	1. Konkurs czytelniczy 2. Zuchowe spotkanie z najlepszymi w nauce. 3. Konkurs uczciwości sprawności np. przeczytaj, zapamiętaj, opowiedz 4. Wystawy a) od Kopernika do Żurnika b) Hala - samolot. rakieta c) Ludzie - gwiazdy - planety.	1. Ekspozycja „Jeden" - Czyli podróż w przyszłość.

IV. Praca - zawód		1. Doktor Dipoli 2. Górnik 3. Hutnik 4. Kolejarz 5. Leśnik 6. Ogrodnik 7. Sprzedawca 8. Technik 9. Listonosz.	1. Hodowca kwiatów 2. Lepialina 3. Przyjaciel zwierząt 4. Zbieracz.	1. W zakładzie pracy. 2. W służbie pracami 3. Wiecz idę do górniczego szkoły.	1. Co jak jo dorosnę - spotkanie z uczniami różnych zawodów. 2. Turniej myślących kto, czyje, gdzie, jak pracuje.
I. - Gospodarność.		1. Agronom 2. Garnik 3. Budowniczy 4. Gospoda 5. Robinson 6. Straż ogniowa 7. Niemiecka ręka.	1. Dekorator 2. Gość 3. Kucharz 4. Leśnik 5. Majster do wszystkiego.	1. Wyprawa po "skarby lesne. 2. "Zuchowy czyn społeczny - Koperniki na ceniam Zdrowia 3. Produkujemy sprzęt do gier i zabaw. 4. Nadzwyczajne akcje pożyteczne np. - Dalka recyklingowa - Walka z niepogodami lub zalewabiamy przyjaciół zwierząt.	1. Konkurs majątkowania - zakończony wystawą. 2. Wystawa płodów rolno-ogrodniczych - wybór miss Jumolki. 3. Gospodarze podwórka 4. Wielka wystawa ruchomych skarbów.
VI. Zorganizowanie wypoczynku kulturalnego		1. Autor 2. Olimpijczyk 3. Cząsteczka zimy 4. Pan Twardowski 5. Czarodziejka	1. Kukiełkarz 2. Malarz 3. Mistrz gier i zabaw 4. śpiewak	1. Nasz mały Wyścig Pokoju 2. Turniej gier świetlanych. 3. Dzień Mam Dwojch Święto 4. Dzień Babci	1. Pożegnanie złotej jesieni 2. Powitanie wiosny. 3. Wiosenny turniej gier i zabaw 4. Wieczory hobbystów 5. Zimowe igrzyska sportowe 6. Jarmark dudków. 7. Święto latawca 8. Święto pieczonego ziemniaka 9. Zwiedzamy teatrzyk "Baj" przedstawia 10. Bal noworoczny 11. Festyn - Święto Dzieci 12. Noworoczna choinka

Jakie szukać wiadomości do sprawności.?

Listonosz.

Zuchowe Wieści - Nr. 7/8 1964 r.

1). Plan cyklu, rozpracowanie.

2). Zuchowe Wieści - Nr. Październik 1959 r.

Listonosz - każde rozkaz otrzymuje kilka zuchów - kto szybciej nalepi na koperty i napisze adresy.

W rozkazach rozpoznawanie z jakiego kraju pochodzą zuchy.

Zalepienie „listonosz" - „klei" w kopiec zuchek pocztowy z imieniem swoim - każdy zuch.

Teatrzyk - tej - zuchy - listonosze! Oto idzie listonosz z wielką torbą listów. Moje zagramy listonosza rozwożącego listy, jak prawdziwi aktorzy w teatrze, w filmie, w telewizji.

Zuch listonosz - musi być uczciwy, dokładny, prawdomówny.

Listonosze - trzy stoją w dyspozycji.

trzy grupy + 1 segregująca pocztę.

Raport: Listonosze gotowi do wykonania zadania. (wykonał zadanie lub nie).

Str. 219. - „Zuchy" - Układanie listu, depesze.

Do zbieracza str. 20 Listopad 1959 r.

„Kolejne zawody" - str. 32 Nr. 9 1959.

„Dzień Zuchy" - str. 26 Z.W. Nr. 2 1959

11. Teatrzyk - skrypt „Dzieci"
12. Kolędowanie chorągiewek

13. Malowanie z nut
14. Konkurs na śpiewanie
15. Wiosenny (jesienny) rajd zuchowy.

Kosmonauta :
str. 11 Z.W. Nr. 2 /1959 (Majsterki)
str. 30-31. Nr. 12 /1959 r.
„Martwy glob" - str. 16 Nr. 9 Z.W. 1959 r.
Kosmonauta - Z.W. str. 11 Marzec 1971 - majsterki
Z.W. str. 9. Kwiecień 1971
- gaupola
Skarbiec otwiyny - str. 8 Nr. 9 Z.W. 1959.
„Zyjemy astronauta" - str. 203. „Zuchy".
str. 204. -"-
„Nos kuchnore" - str. 207. -"-
„Czapka gospoi str. 255 -"-
„Telefon" - str. 276 do listonosza. „Zuchy"
„Kucharzenie" - str. 278 „Zuchy.

Sprawność „Gosposia"

1) Lekcja obsługi sprzętu gospodarstwa domowego.
- wymienia posługiwanie się prądu elektrycznego, odkurzaczem, pralką, żelazkiem. Potrafi z tymi urządzeniami czynności dla siebie.
2). Podawanie do stołu:
stół, obrus, noże i widelce, łyżeczki, talerzyki.
- podawać herbatę ~~kawę~~ i kompot.
jedno nowe gospodarze
inne gości. W razie przyjęcia organizujemy
im towarzystwo.

„Dzień Kobiet" – Lubelskie Wieści 1966 roku.

Humory –

I.

– Tatusiu, jaki pociąg ma największe spóźnienie?
– Spóźnienie? Naprawdę nie wiem.
– Największe spóźnienie ma ten pociąg – zabawkę, który już od 3 lat obiecujesz mi kupić.

II.

– Jak pan spędził swój marcowy urlop w górach?
– Pierwsze dwa dni jeździłem na nartach.
– A potem.....
– Potem leżałem w szpitalu.

III.

– Czy ma pan telewizor?
– Owszem. Mam. Cieszę.
– A to, dlatego nie mam języka ciesznego.

~~IV. Kontrole.~~

– Zadzwoń

IV. Zamiana

– Mamusiu, czy nie mogłabyś mi zamienić czekolady?
– Na jakie pieniądze?
– Najlepiej na pięciozłotówki.

V.

– Wyobraź sobie, że nasz Marek ma w głowie tylko auto...
Cieszę się, lepszego garnka nie mogłeś.

Gastronomiczne zgadywanie - zgadywanka.

W jaki zasadzony mamy.

Kaidło różne

1). Wymieńcie przynajmniej 3 potrawy, które można przyrządzić z mleka - odp. (Budyń, kakao, ryba „nic")
2). Opiszcie kolejne czynności, które trzeba wykonać, aby usmażyć jajecznicę.
odp. - rozgrzewamy tłuszcz na patelni
wbijamy jajka, solimy i stale mieszając, smażymy na wolnym ogniu aż do ścięcia się jajek.
3). Jakie zupy podaje się z ryżem? (przynajmniej 2).
4). Wymieńcie przynajmniej 3 jarzyny, które jadacie surowe.
5). Bez jakiej przyprawy nie można przyrządzić mięsa? (bez soli)

Potem dwie najlepsze różne:

1). Macie do dyspozycji: jajka, mąkę, cukier, masło, twaróg. Co można z nich zrobić - jaką potrawę?
2). Które z wymienionych dań podalibyście na śniadanie pięciu różnie, Burczki, pizzę, dodane na mleku, kapuśniak, jajecznicę, groch, pasztet, koktajl?
3). Które z wymienionych potraw podałabyś najmniej witaminy: omlet, bigos, surówkę z białej kapusty, koktajl?

Zwiad - zakupy.

Każda z różnych otrzymuje taki sam, niewielki zbiór przedmiotów i zadanie:
pójść do sklepu - kupić produkty na obiad.
potem do przyjaciół do dla innej różnej - efekt oczekiwany.
Piosenki typu "Kapsel" - "Pomoc mamusi" (choć mam już małe.

Nadanie tematu

podwórkowe - rolę gospodyni gra dziecko

dominowe

1) Pomidor
2) Kapusta (różne)
3) Gry zręcznościowe - "gabinet".
4) Nadanie tematu.

Obi

Piosenka „Dużo jest roboty.....

1- Dużo jest roboty
2- Ubrudzę ramiona
3 zmotka: - Jak to dobrze, że mnie przez
ja dziś mogę przydać na coś.
Dziś dziękuję matce swojej,
Bez mnie przez tamtych.

Cykl zbiórek
sprawności „Gosporki" wpisanych do dziennika pracy drużynowego.

Sprawność „Pan Twardowski"

I. Regulamin sprawności

1. Jest odważny, nie boi się sam wejść do ciemnego pokoju, wie, że nie istnieją strachy.
2. Zna legendę o Panu Twardowskim, niektóre baśnie z tysiąca i jednej nocy i inne czarnoksięskie historie.
3. Nauczył się kilku sztuk magicznych, zna proste sztuczki cyrkowe: żongluje 2-3 przedmiotami, utrzymuje kij na palcu i.t.p. Robi przedmioty „czarodziejskie" i sam przygotowuje się do swoich sztuczek, pokazywać je na zbiórce lub kominku zuchowym.
4. Nie zaśmieca się ponimo rozśmieszania. „Zabłęty" - zniemuduje natychmiast.
5. Potrafi zmyć z ręki smołę, farbę olejną ~~ołe~~, wymienić kilka produktów powstałych z węgla, drzewa, piasku i gliny.

II. Uwagi.

Zuchy są ciekawe.

W sprawności „Pana Twardowskiego" chcemy stworzyć okazję do zaspokojenia ciekawości zuchów, chcemy udowodnić, że „sztuki czarodziejskie" to nic innego, jak wykorzystanie wiedzy o przedmiotach i zjawiskach w połączeniu ze zręcznością i tajemniczością. Ćwiczymy u zuchów zręczność, odwagę, i chęć poznania zjawisk niezrozumiałych. Zwalczamy zabobony typu „zjawa", czy jak czarny kot przebiegnie ci drogę, to stanie się nieszczęście".

Zapoznać zuchów z gawędami z elementami magii i opowieściami ludu o postaciach „czarodziejskich" np. lokajce dyrdamy, ustrzyżone konie. A oto oddzielne nazwane: samoloty, rakiety.

Jak zacząć z zuchami zdobywanie tej sprawności?

Druhowy może przyprowadzić na zbiórkę śpiewaczkę, czarodziejską czapkę i długą, białą płachtę. W pewnym momencie, zupełnie niespodziewanie, wyskoczy do drugiego pokoju, gdzie ma ukrytą czapkę i płachtę, przebiera się i wraca do zuchów. Tu, z całym czarodziejskim „otoczeniem", zaklęciami i czarodziejskimi ruchami ręki, pokazuje zuchom kilka sztuk. Potem zapytuje: „Zuchy, czy chcecie poznać czarodziejskie sztuki? Czy chcecie, by służyły wam?" I opowiada, że będzie ich uczył „czarodziejstwa".

Nadawanie sprawności.

Całe drużyny zgromadzone w sali. Druhowy i zuchy ubrani „po czarodziejsku". Odbywa się

wielki pokaz szkieł. Zuchy podziwiają kukły. Potem pkps „Zuch Tarabowski". Wreszcie - gasnie światło. Cisza. ~~I wtedy~~ w Zuch się nie boi. I wtedy odezwał się głos druhnowego „Czy jest wśród nas Zuch Gałęzki?" „Zapytany odpowiada. Wtedy druhny mówi: „Od dziś przyjmuję was znowu do Pana Tarabowskiego". Teraz druhny wyjmuje z ukrycia małą latarkę i przy jej blasku wręcza Zuchowi zwinięty w rulon papier opatrzony wielką, kolorową pieczęcią na środku. Jest to pięknie wykaligrafowany „dyplom Mistrza Sztuki Magicznej", przyznający zuchowi sprawność „Pana Tarabowskiego".

III. Pomysły do gawęd.

1) Dziecko zostaje samo w domu. No dobrze jest ciemno ..... jak pójść do łazienki.
2) O Panu Tarabowskim
3) Sukcesie mieszka na wyspie Smoki. Orientację po rzece. Gdy łodzie wejdą, woda z kawy zaczyna wypływać. Tam, gdzie na środkowej głębokości była woda, ziemia była chłodna; rosa wypłowiała najpóźniej.
4) Magach - czarnoksiężnikach z Dalekiego Wschodu
5) Świecie cudów arabskich (Baśnie z 1000 i 1 nocy)
6) Skrytych kapłanów egipskich („Faraon")
7) życiu cyrkowców.

IV. Gry, zabawy i szkoła.

1. Nie roześmiej się.

Kilka - sześciu. „Rozśmieszacz" - podchodzi do jednego z uczniów - rozwidrza sobie oczy, podchodząc do którego z uczniów wypowiada rymowankę. Np. „Panie Twardowski, Mefistofeles ci tu biega! To mówiąc robi sobie z palców rożki na czole i przeraźliwie oczami straszy głęboki ukłon. Zapytany musi natychmiast odpowiedzieć np. „Witam cię, kumie!" Jeżeli jednak roześmieje się, wstaje z ławki i zostaje rozśmieszaczem, a ten, który go „złapał" zajmuje jego miejsce i zabawa trwa dalej.

2. Który przedmiot dotknięty.

Dwaj gracze kładą na stole 2 przedmioty np. ołówek i klucz. Następnie mówią: „Uwaga! Pan Twardowski, który wyjdzie do drugiej izby, pozna - który przedmiot dotknięto". Wychodzi z jednym z uczniów do drugiej izby. Ten uczeń „Pana Twardowskiego" dowiaduje się od drugiego, że jeśli będzie dotknięty przedmiot z prawej strony, to drugi zawoła na Pana Twardowskiego" - „Kumie, możesz wejść!", jeśli zaś z lewej: „Gotowe, Panie Twardowski!". Pan Twardowski zostaje za drzwiami, drugi wraca do uczniów. Ktoś dotyka jeden przedmiot, w zależności od drzwi drugiego, uczeń po wejściu do pokoju odgaduje natychmiast który przedmiot dotknięto. Uczeń drugi odgadnięcie poleca

3. Czar.

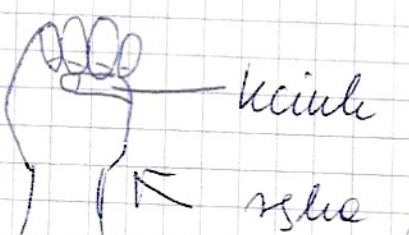
Dyrygent poleca ruchom wykonywać jakieś czynności. Niech jedni np. poprawiają mundurki, inni kładą się spać, jeszcze inni, że się myją i.t.p. W pewnym momencie dyrygent wydaje okrzyk „Czar!" W tej chwili wszyscy niemieszają w takiej pozycji, w jakiej zastał ich okrzyk dyrygenta. Dopóki dyrygent nie doliczy do 10, nie wolno się ruchami ruszyć.

4. Używanie palca.

Dla polepszenia tej sztuki „Pan Twardowski" musi usadowić wszystkich ruchów przed sobą. Ustępuje odwraca się do nich tyłem i układa sobie palce rąk tak, aby jak pokazano na rysunku



Lewa ręka.





obie ręce złożone.

Pan Twardowski odwraca się do widzów i zapomniała, że umarł sobie na chwilę wskrzesić

palec lewej ręki i znów nie się nałożyć zrosnie. W tym momencie odciąga na moment kciuk prawej ręki od wskazującego palca lewej ręki, tak jak wskazuje rys. 4. Uwaga: wskazujący palec ~~musi~~ prawej ręki musi mocno przylegać do kciuka. Powtarzamy to samo 2-3 razy. „Pan Twardowski" odmacza się tytem, rozkłada ręce i za chwilę pokazuje widzom, że jego palec jest zdrów i cały.

5. Upały piekarz.

Monetę 50 gr. (niklową) połóżcie na drewnianym blat stołu. Następnie weźcie do ręki szczotkę do ubrania i „zczyśćcie" monetę ze stołu. Po 2-3 razach szczotką moneta spadnie na podłogę. A teraz połóżcie ją na wyprostowanej dłoni i dajcie szczotkę kilkanaście razy. Efekt „czyszczenia" 50 gr. z waszej dłoni. Łatwo nie „czyścić" monety. Nie wolno spychać jej kawałkiem szczotki.

6. Tajemnicze pismo.

Pan Twardowski zapala świecę i wyciąga z kieszeni zwiniętą w rulon kartkę papieru. Daje do obejrzenia wszystkim, czy widzą, co jest napisane. Kartka jest pusta. Odpala pod światło, obraca na wszystkie strony - nic! Pan Twardowski odbiera kartkę, przesuwa ją wolno nad płomieniem świecy (uwaga - nie dopuścić do zapalenia się kartki) i oto

na czystej kartce ukazuje się brunatny napis „ABRAKADABRA".

Wyjaśnienie.

Napis robiony mlekiem. Po wyschnięciu mleka, na kartce nic nie można zobaczyć. A gdy zaschłe mleko „przypalito się", napis staje się wyraźny.

Taki sam efekt otrzymamy, używając zamiast mleka soku z cytryny.

7. Włosy - Dębe!

Do rozgrzanego kaflowego pieca przykładamy płachtę gazety i pociągamy po niej kilka razy szczotką od ubrania. Następnie „Pan Twardowski" chwyta gazetę za dwa brzegi, odsuwa ją od pieca i z okrzykiem „Włosy - dębe!" rozprostowuje ją nad głową jednego z uczniów. Włosy tego ucznia rzeczywiście stają „dębem" i wyciągają się jak struny, w kierunku gazety. Po chwili „Pan Twardowski" odejmuje gazetę i włosy opadają.

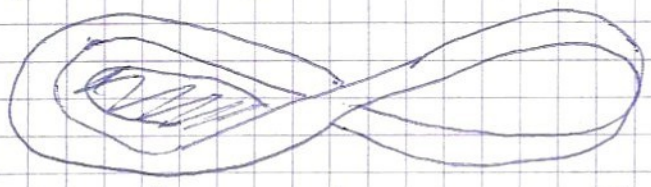
Wyjaśnienie

Naelektryzowana przez pocieranie gazeta, przyciąga włosy jak magnes żelazo.

8. Tajemniczy pierścień

Sklejony z papierowego paska pierścień pokazuje „Pan Twardowski" widzom i zapytuje: „Ile pierścieni otrzymam jest pytanie ten pierścień wzdłuż?" „Dwa" - wykrzykują widzowie.

Pan Twardowski bierze w rękę nożyczki i przecina pierścień wzdłuż. Zdziwione zuchy widzą, że utworzyły się jeden pierścień (nie dwa) dwa razy większy od poprzedniego.



Sztuka ta uda się tylko wtedy, gdy odpowiednio skleimy pierścień.

V. Z wyczaje zuchowe.

1. Okrzyki.

1. Dwójkowy: Holus! Holus! Absolutnie! — Zuchy: Polus! Polus! Cacaw!
2. — " — Pan! Pan! Pan! — " — Twardowski! Twardowski! Twardowski cwaniak jest!

2. W czasie zdobywania sprawności „Pana Twardowskiego" dwójkowy może przybrać miano „Kręciołka z Nagą", a szóstkowy miano „Nagór". Dwójkowy na posiedzeniu może odtańczyć każdego ruchu „pacierz czarnoksięski".

VI. PLAS.

Żuch Twardowski (na melodię „Umarł Kacek")

I. Wszyscy dobrze znają Pana Twardowskiego.
Wszyscy podziwiają śmieszne sztuki jego.
Lecz żuch robi lepsze sztuki.
Choć mu nic dać czart nauki.
Abrakadabra Jolius, polius, żuchy, czar!

(żuchy stoją w kole i kiwają głowami / podkładają sztuki, które polubowuje nad stojący trawiący kość Abrakadabra... — mówią głosem jak gdy „zaczarowany mówi".)

II. Kiedy w kręgu rady Żuch-Twardowski siada.
cała ocząca gromady, więc żywem żądła.
Jedną rękę żuch ciągnie,
Drugą z nosa lij wycina.
Abrakadabra Jolius, polius, żuchy czar!

(żuchy siadają — w kręgu. Żuch Twardowski na środku. Podają żądło wiązę. Od słów „jedną rękę" — żuch wkłuwuje jedną rękę czarownicę, a drugą podaje tyłem [illegible] z nosa, kłuje [illegible] do głowy. — „Abrakadabra" — mówią razem.)

III. Znajdzie pieniądze w bucie, gdy zajdzie potrzeba,
albo na ogonie poleci do nieba.
Na bok szpadze wszystkie troski.
Niechaj żyje Żuch Twardowski!
Abrakadabra Jolius, polius, żuchy, czar!

(żuch Twardowski zdejmuje but, wyciąga z buta pieniądze. Na słowo „Albo na ogonie" — żuch Twardowski podkłada jakby miał [illegible] pod ogon, wkłuwuje do nieba. Na słowo „Na bok szpadze" — żuch odpycha [illegible]. Na słowo „Niechaj żyje" — wkłuwa podniesioną [illegible] natychmiast staje na baczność z wyciągniętą nogą i podniesionem prawej ręki do góry. Na słowo „Abrakadabra" j.w.)

VII. MAJSTERKOWANIE

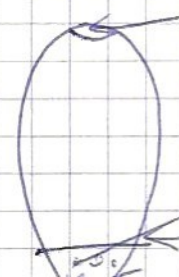
1. Czapka czarnoksiężnika.

Z kartonu robimy ostry stożek, którego krawędzie zaklejamy na klej i sklejamy. Na czapce można wymalować lub nakleić półksiężyce, gwiazdy, znaki zapytania i.t.p.



2. Ufarte jajko.

Słomkę od jajka - „wydmuszkę" zaklejamy z jednego końca bibułą, którą malujemy na kolor jajka. Następnie przez otworek w niebarwionym końcu jajka wkręcamy słomkę otoczoną opiłkami aby nie zarysować skorupki i zabezpieczamy rozpiętą pinezką. Po zastygnięciu górny otwór również zaklejamy bibułą. Stawiamy teraz jajko niebarwionym końcem na stole lub kładziemy je. Jajko najczęściej staje stojąco na ostrym końcu, jak na zdjęciu.



Wszędobylski

- Ustawienie ruchów w czasie rozpoczęcia zbiórki w charakterystyczne dla tej sytuacji sylwetki np. „drogowskaz" lub „znaki myśliwskie".
- Okrzyki

Dmigrowy	ruchy,
Uwędzić	Bywać
Wwędzić	Żuć
Zawrze	Dobrą radę dać!

Gry, zabawy, ćwiczenia

1. Chorągiewki na wietrze.

Ruchy ustawiają się w szeregu - rozliczamy.
Dmigrowy wydaje komendę np. Wiatr wieje z północy!" Wówczas wszystkie ruchy odwracają się w kierunku południowym. Kto się pomylił - wypada z szeregu. Dmigrowy zmienia komendę np. „Wiatr wieje na północ!" Zwycięża rozliczenie, w którym odpadło najmniej ruchów.

Uwaga: przed grą ustalamy z ruchami kier. świata.

2. Jak daleko?

Ruchy mierzą odległość „na oko" - ilość kroków np. dwa. Potem sprawdzają liczbami. Wygrywa, kto blisko pomylił.

3. Co ciekawego słuchałeś?

Wyjaśnia. Polecenie: obserwujcie dokładnie drogę, którą idziemy. W pewnym punkcie zatrzymuję się wielu i po kolei wyliczają, co ciekawego zauważyli. Dziecko może zadawać dodatkowe pytania np. „Który numer miał dom...", ile km. właściwie chodziliśmy, jaki był ruch drogowy.

4. Rozkazy przy pomocy ręki.

Dzieci rozbiegają się po całej dostępnej przestrzeni sali i stają, mając się za otoczenie, zadanie jednak, aby widziały dziecko. Ćwiczenie polega na tym, że dziecko przy pomocy ruchów, wydawać będzie rozkazy, które chłopcy mają dowiązać wykonać ręką i ciałem.

Tabela rozkazów:

a) Ramię trzymane niemalże „górze - „uwaga"
b) Machnięcie ramieniem „górze" od ręki do środka - „naprzód marsz"
c) Milimetrowe poruszenie i opuszczanie ręki z zaciśniętą pięścią „dół" na barku - „przodem"
d) poruszać ramię „górę jak na „uwagę" i po chwili trzymać, ręka wyraźnie do wysokości barku - „stój"
e) parę lekkich ruchów otwartej dłonią „dół - „padnij"
f. wzruszać ramiona „boki i po chwili trzymać,

szybko skrzyżować je na piersiach - „zbiorka".
g) ręce skrzyżować na piersiach i po chwili szybko rzucić w boki - „rozrzucić się" („gimnastykę").
h) Zakreślić ramieniem łuk przed głową - „nieprzyjaciel" - „kryj się".
i). ramię skierowane w bok - podaje kierunek marszu dostrzeżonego nieprzyjaciela.

Zaginiony Brys.

Jeden z harcerzy idzie w pole z psem i wraca inną drogą. Dziwne mi się, że pies poszedł, ale nie mi, kiedy chłopiec znalazł ślad psa i idą jego tropem aż do końca. Brys prowadził na inną drogę.

Kurpie.

piosenka na melodię „O mój Jarzębino przemiłej".

– Wśród tych lasów mieszka ukryty lud wojowniczy i prawdziwy.
Hejże Kurpie (zuchy) na Kowy, na Kowy,
Hejże dalej w las!
– Od wschodu słońca dzielnie pracują koszyki plotą, barcie bronią.
Hejże Kurpie na Kowy, na Kowy,
hejże dalej w las!

– Jest pośród Słowian zwyczaj niemały
gdy walczyć trzeba, biją się zwarcie.
Lepiej Kumie na Tatry, na Tatry
lepiej dalej na las!

– II –

Przy ognisku lub na apelu „Nowe dni czyny"

1). Nowe dni czyny wichrowe wyprosty
jako swobody, polny kwiat.
Ludziom słoneczko w piosenkach przyniosły
i radość wiosny, młodych lat.
Gdzie ruch – tam ruch,
tam życie nowe,
bo on pracując
zmienia się.

2. Choć jeszcze mali, ludziom pomagamy,
ile nam tylko starczy sił.
Pięć nas zwarcie i serce im dany
by każdy z nich szczęśliwy był.
Gdzie ruch – tam ruch,
tam życie nowe,
bo on pracując
zmienia się.