



STOP **WYZWOLIĆ**
BIERNOŚCI **ENERGIĘ**

Propozycja programowa GK ZHP



STOP BIERNOŚCI WYZWOLIĆ ENERGIĘ

Propozycja programowa GK ZHP

pod redakcją Anny Kasprowicz i Emilii Kulczyk-Prus

Propozycja realizuje zalecenia Uchwały nr 14/XXXVIII Rady Naczelnej ZHP z dnia 25 maja 2014 r. w sprawie wskazania problemów wychowawczych, uwzględniając w przyjętych celach wychowawczych kształtowanie rzetelności w działaniu oraz odpowiedzialności za siebie i swoje otoczenie, stymulowanie indywidualnego rozwoju, a także zaangażowanie w życie lokalnej wspólnoty.

Autorzy:

Lucyna Czechowska, Magda Gorczyca, Natalia Gorgol, Katarzyna Hordziejewicz, Katarzyna Jagoda
Magdalena Karp, Anna Kasprowicz, Łukasz Kochowski, Agnieszka Koziarska-Wilkowiecka
Przemysław Kowalski, Anna Książek, Emilia Kulczyk-Prus, Katarzyna Kurowska
Aleksandra Nowak, Anna Pospieszna, Wojciech Pospolita, Marta Rynecka, Joanna Szczepaniak
Natalia Szyry, Agata Tomela

Fotografie:

Agata Grzywacz, Agnieszka Półtorak, Zbigniew Warzyński

Redakcja wydawnicza: Agnieszka Kazek

Producent wykonawczy: Marek Skrzydlewski

Propozycja programowa „Stop bierności. Wyzwolić energię” powstała
w ramach projektu „Aktywni obywatele świata”.
Publikacja została dofinansowana ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej.

Dla Głównej Kwatery Związku Harcerstwa Polskiego
00-491 Warszawa, ul. M. Konopnickiej 6
tel. 22 33 90 600, e-mail: program@zhp.pl, www.zhp.pl

Marron Edition
e-mail: studio@marronedition.eu

ISBN 978-83-64637-87-2

Łódź – Warszawa 2015

DRUHNO DRUŻYNOWA! DRUHU DRUŻYNOWY!

Propozycja „Stop bierności. Wyzwolić energię” promuje aktywność i wychodzenie do innych. Dzięki niej przekonacie siebie i swoich wychowanków, że warto pracować nad sobą i jednocześnie zmieniać świat, podejmując ambitne i twórcze zadania – na miarę zuchów, harcerzy, harcerzy starszych, wędrowników i instruktorów. Te zadania, wynikające z prawdziwych potrzeb Waszego środowiska, realizowane z pasją, odpowiedzialnie i rzetelnie, to właśnie harcerska służba!

Mam nadzieję, że ta propozycja przypomni wszystkim tradycyjne pojmowanie służby – tego magicznego słowa – i otworzy Was na jego nowe znaczenia, związane z wyzwaniami XXI wieku.

Służba jest jednym z fundamentów harcerskiej idei. W świecie zewnętrznym nazywa się ją wolontariatem i – choć to praca za darmo – można z niej czerpać wiele korzyści:

- wdzięczność tych, którym się pomogło,
- świadomość, że robi się coś naprawdę wartościowego i swoim działaniem zmienia świat na lepsze,
- doświadczenie i możliwość nauczenia się wielu rzeczy w praktyce,
- możliwość nawiązania wielu ciekawych znajomości i przyjaźni,
- kształcenie umiejętności pracy w zespole.

Harcerska służba powinna wynikać z odpowiedzialności za Wasz własny rozwój i rozwój Waszych podopiecznych, a także za najbliższe otoczenie, lokalną społeczność i Ojczyznę.

Podjęcie służby może stać się okazją do pełniejszego oddziaływania wychowawczego i pokazać zuchom i harcerzom satysfakcję, jaką niesie ona ze sobą. Jednak aby to działanie miało sens, należy zacząć od analizy! Trzeba przyjrzeć się swoim możliwościom, a także wewnętrznym i zewnętrznym potrzebom. Z pewnością niezbędna jest przy tym interakcja z lokalnym społeczeństwem. Trzeba zastanowić się, co jest najbardziej potrzebne w Waszym środowisku, a jednocześnie realne do wykonania i przynoszące satysfakcję.

Poszukiwanie pól służby to dobry początek Waszego działania, który pozwoli też znaleźć sojuszników i współpracowników. A co dalej... Po wyborze zadania należy je wspólnie zrealizować, tak aby każdy z gromady czy drużyny miał w nim pożyteczną i satysfakcjonującą go rolę.

Tego życzę Wam wszystkim, zapraszając do realizacji nowej propozycji programowej. Korzystajcie z wiedzy zawartej w krótkim „Poradniku dla drużynowych”, inspirujcie się zamieszczonymi tu scenariuszami zbiórek i podejmujcie zadania.

hm. Emilia Kulczyk-Prus
członkini GK ZHP ds. programowych

JAKI MA BYĆ CZŁOWIEK, KTÓREGO KSZTAŁTUJE DZISIEJSZE HARCERSTWO?

Powinien być **świadomym obywatelem**, czyli aktywnym uczestnikiem społeczności, do której należy. Umieć pracować w zespole, podejmować wyzwania, inicjować działania, realizować cele, wykazywać się chęcią działania. Znać swoje prawa i obowiązki wobec kraju i świadomie z nich korzystać, szanując demokrację, w tym demokratycznie wybrane władze.

Powinien być **człowiekiem odpowiedzialnym** – za siebie, za rzetelne wykonywanie obowiązków, za własne decyzje, które podejmuje w sposób świadomy. Powinien brać odpowiedzialność za każde dane słowo. W sposób odpowiedzialny podchodzić do życia i współtworzyć wspólnoty.

Powinien być **aktywnym członkiem wspólnot** – lokalnej, rodzinnej, uczelnianej, szkolnej, zawodowej itp. Umiejętnie godzić i równoważyć obowiązki wynikające z pełnienia różnych ról społecznych. Nie zaniedbywać żadnej dziedziny życia. Ustalać właściwe priorytety ze świadomością swoich możliwości i przekładać je na pełnienie różnych ról. Wcielać w czyn idee służby. (...)

Powinien być człowiekiem **uczącym się, czyli gotowym na zmiany** – stale poszukiwać rozwiązań i zadań, uczyć się (nie tylko na błędach), być ciekawym świata, poszukiwać i selekcjonować informacje, odnajdywać siebie w procesie zmian oraz chętnie zdobywać wiedzę i wykształcenie oraz doświadczenia. Powinien pracować nad sobą całe życie – planować swój rozwój, starać się być wszechstronnym, mieć pasję, odważnie podejmować wyzwania i konsekwentnie realizować cele. Powinien chcieć wiedzieć więcej niż wie i umieć więcej niż umie.

Powinien być **dzielny i zaradny**, umieć radzić sobie w każdej sytuacji, być kreatywny, umieć znaleźć pomoc w sytuacjach trudnych, dobrze gospodarować czasem, pieniędzmi, sprzętem. Być przedsiębiorczy, chcieć pozostawić świat lepszym niż go zastał.

Podstawy wychowawcze ZHP

JAK MOŻNA PEŁNIĆ SŁUŻBĘ W ZASTĘPIE I DRUŻYNIE?

- pomagając rówieśnikom w nauce,
- odwiedzając regularnie dom dziecka lub świetlicę socjoterapeutyczną,
- współpracując z inną organizacją pozarządową,
- organizując dzień dziecka lub inną imprezę szkolną,
- prowadząc zbiórki dla gromady zuchowej,
- uczestnicząc w Wielkiej Orkiestrze Świątecznej Pomocy i innych akcjach charytatywnych,
- honorowo oddając krew,
- popularyzując w drużynie prawa dziecka oraz prawa człowieka,
- pracując w samorządzie szkolnym,
- uczestnicząc w akcjach na rzecz środowiska naturalnego (Dzień Ziemi, Sprzątanie Świata),
- promując segregację śmieci i korzystanie z ekologicznych materiałów,
- organizując akcje zarobkowe na użyteczne cele,
- organizując szkolenia z pierwszej pomocy w drużynach i szkołach.



WYZWOLIĆ ENERGIĘ PORADNIK DLA DRUŻYNOWYCH

NIEPOKOJĄCE ZACHOWANIA

Jeśli chce się odpowiednio reagować na niepokojące zachowania wychowanków, trzeba znać ich przyczyny. Informacji na ten temat mogą dostarczyć przyboczny i zastępowy, rodzice, wychowawca i pedagog szkolny. Aby się dowiedzieć, skąd się biorą niepożądane zachowania, warto również zajrzeć do fachowej literatury.

SKĄD SIĘ BIERZE BIERNOŚĆ

Niemal 11% Polaków w grupie wiekowej 15–24 lata nie tylko nie uczy się regularnie, ale też nie chodzi do pracy, nie uczestniczy w żadnych szkoleniach i kursach oraz nie angażuje się w życie społeczne¹. Ta grupa doczekała się nawet własnej nazwy – NEET (ang. Not in Education, Employment or Training).

Najpoważniejsze zagrożenia, jakie niesie ze sobą taka postawa, to:

- pogłębianie się bierności i izolacji społecznej,
- pogarszające się relacje rodzinne,
- ryzyko uzależnień oraz patologicznych zachowań.

Wszystko to może prowadzić do zupełnej marginalizacji społecznej danej osoby².

Co jest przyczyną bierności? Z pewnością wynika ona z poczucia bezradności. Powstaje wtedy, gdy człowiek przekona się, że nie ma wpływu na negatywne oddziaływania środowiska. Taka sytuacja prowadzi do wyuczonej bezradności, która jest poddaniem się, zaprzestaniem działania wynikającym z przekonania, że cokolwiek zrobimy, nie będzie miało żadnego znaczenia.

Prawdopodobieństwo wystąpienia bierności społecznej wśród młodych ludzi zwiększa się m.in. z powodu:

- trudnej sytuacji rodzinnej,
- bezrobocia rodziców,
- niskiej frekwencji w szkole,
- niewielkiego zaangażowania w proces uczenia się,
- nadużywania alkoholu lub narkotyków, incydentów przemocy i łamanie prawa³.



1. Europejska Fundacja na rzecz Poprawy Warunków Życia i Pracy, *Młodzi ludzie i młodzież bierna społecznie (tzw. Grupa NEET) w Europie. Podstawowe ustalenia*, [online], http://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_files/pubdocs/2011/72/pl/1/EF1172PL.pdf, [dostęp: 14 czerwca 2015].

2. Tamże.

3. Tamże.

JAK PRZECIWDZIAŁAĆ BIERNOŚCI



W walce z biernością i bezradnością bardzo ważne jest pozytywne wsparcie. Każdemu pomaga, gdy słyszy „uda ci się” lub „wierzę w ciebie”. Takie impulsy motywują do działania i sprawiają, że „chce się chcieć”. Bierności przeciwdziałają także stawianie sobie celów i planowanie prowadzących do nich działań.

PODEJMOWANIE WYZWAŃ

Od tego, jakie cele ktoś sobie postawi, zależy to, jak będzie wyglądać jego życie. Może być pełne motywujących wyzwań lub celów prostych do osiągnięcia. Podobnie bywa w przypadku zespołu, jakim jest drużyna. Osiągnięcie ambitnego celu to niezwykle elektryzująca wizja, która dostarcza motywacji do działania – w przypadku jednostki, a także grupy.

PRACA W GRUPIE

Człowiek przynależy do różnych grup: rodziny, klasy szkolnej, paczki znajomych, współpracowników z firmy, członków zastępu i drużyny. Nie da się przejść przez życie bez współdziałania z innymi ludźmi.

Dzięki wsparciu grupy łatwiej osiąga się zamierzone cele. Grupa pomaga na dwa sposoby: motywuje, skłania do działania, „nakręca” nas oraz „wyręcza” tam, gdzie sami nie dajemy rady. Dlatego działanie zastępu może być skuteczniejsze niż działanie kilku osób pracujących indywidualnie, bez współpracy i wzajemnego wsparcia.

Postaraj się, aby twoi podopieczni docenili **zalety pracy zespołowej**, ponieważ w grupie:⁴

- Jest raźniej, weselej i ciekawiej.
- Podnosi się wydajność i efektywność pracy.
- Można znaleźć więcej twórczych rozwiązań.
- Indywidualne umiejętności i wiedza członków grupy wykorzystywane są po to, aby osiągnąć wspólny cel.
- Każdy członek zespołu może robić coś, co lubi, dzięki czemu rośnie zadowolenie z wykonywanych czynności.
- Wzmacniają się więzy pomiędzy poszczególnymi członkami zespołu, grupa staje się całością, często powstają więzy przyjaźni.
- Dzięki podziałowi pracy obowiązki i odpowiedzialność rozkładają się na członków grupy, więc można realizować działania na większą skalę.

4. *O pracy w grupie*. Materiały dla uczniów Centrum Edukacji Obywatelskiej, [online], www.ceo.org.pl, [dostęp 1 lutego 2015].

- Wspólnie rozwiązują się problemy, wymienia doświadczenia, dzięki czemu łatwiej jest sprostać postawionemu zadaniu.
- Łatwiej mierzyć się z porażkami.

Jednakże trzeba mieć też świadomość, że **z pracą w grupie wiążą się pewne niebezpieczeństwa**.⁵

- Może prowadzić do konformizmu, czyli podporządkowania się grupie, unikania wysiłku i indywidualnego myślenia.
- Może pojawić się w zespole lider wywierający na pozostałych presję i przejawiający postawy autorytarne (zachowania, które w zbyt dużym stopniu kontrolują grupę i ją ograniczają).
- Niekiedy członkowie grupy muszą częściowo zrezygnować z własnych ambicji na rzecz osiągnięcia celu grupy.
- Szacunkowo zespół potrzebuje więcej czasu niż jednostka na podjęcie decyzji lub rozwiązanie jakiegoś problemu.
- Rozproszenie się odpowiedzialności, czyli poczucie, że odpowiedzialność za stan rzeczy leży po stronie innych, a nie mojej. Jeżeli nie ma jasno wyznaczonych zadań i przydzielonych do nich osób, to może wydarzyć się tak, że każda osoba w grupie pomyśli „tę rzecz zrobi ktoś inny” i w rezultacie jakaś czynność nie zostanie wykonana w ogóle.

POSTAWA ROSZCZENIOWA KONTRA BEZINTERESOWNOŚĆ I EMPATIA

Postawa roszczeniowa charakteryzuje się biernością w zaspokajaniu własnych potrzeb i wysokim poziomem oczekiwań. Przejawia się w tendencji do wysuwania żądań pod adresem innych ludzi i instytucji.

Postawą przeciwstawną jest **empatia i bezinteresowność**. Empatia oznacza zdolność do dzielenia czyjegoś stanu psychicznego, odczuwania tego, co czuje ktoś inny. Rozróżnia się dwie formy empatii: pierwsza to zdolność odczuwania stanów wewnętrznych drugiej osoby, jej uczuć – **empatia emocjonalna**, druga to umiejętność przyjęcia jej sposobu myślenia, spojrzenia na sytuację z jej perspektywy – **empatia poznawcza**.

Celem bezinteresownego działania nie jest korzyść podmiotu, ale dobro innej osoby. Bezinteresowność łączy się z **altruizmem** jako



5. Tamże.

postawą etyczną, człowiek działa dla dobra innych, nawet za cenę poświęcenia dobra własnego.

W jaki sposób poradzić sobie z postawą roszczeniową u swoich wychowanków? Jak kształtować u nich pozytywne cechy, które składają się na postawę bezinteresowności? **Formą bezinteresownego działania, której twoi wychowankowie uczą się w gromadzie lub drużynie, jest harcerska służba.**



AKTYWNOŚĆ W SPOŁECZEŃSTWIE

Postawa, którą promujemy w naszej organizacji, to aktywność w społeczeństwie. Jako stowarzyszenie realizujemy to podejście poprzez różnorodne działania w skali lokalnej i całego kraju. Ważne jest, abyśmy wciąż wzmacniali takie zachowania, a zwłaszcza działania, które aktywizować będą również naszą społeczność lokalną. Naszym celem jest nie tylko włączanie się poszczególnych drużyn i gromad w rozmaite akcje społeczne czy inicjowanie ich na własną rękę, ale także wykształcenie postawy prospołecznej u każdego członka ZHP tak, aby czuł się odpowiedzialny za miejsce, w którym się znajduje, i chciał działać na rzecz otaczających go ludzi.

SŁUŻBA W DOKUMENTACH ZHP

W najważniejszych dokumentach ZHP (Przyrzeczenie, Prawo Harcerskie, Statut, Podstawy wychowawcze ZHP) znajdują się odniesienia do pełnienia służby, rozumianej jako wykonywanie obowiązku, pełnienie funkcji albo opiekowanie się kimś, wspieranie i bezinteresowne niesienie pomocy innym. Przykładem nawiązania do służby w pierwszym znaczeniu są słowa Zobowiązania Instruktorskiego: **Powierzonej przez Związek Harcerstwa Polskiego służby nie opuszczę samowolnie.** Chodzi o to, że podejmując się pewnego zadania, instruktor nie może sam się z niego zwolnić, pozostawić je niezrealizowane.

Nas jednak teraz będą interesować przede wszystkim te zapisy, w których mowa o służeniu innym – niesieniu pomocy. Przyjrzymy się także pod tym kątem niektórym instrumentom metodycznym.

PODSTAWY WYCHOWAWCZE ZHP

Związek Harcerstwa Polskiego działa w duchu wartości zawartych w Prawie Harcerskim. (...) Praca z Prawem kształtuje człowieka, który całym życiem służy Bogu, Polsce, innym ludziom. To podjęta służba i braterstwo wobec innych, zastąpienie własnego „ja” służbą,

a nie tylko wiedza, umiejętności, staż harcerski potwierdzają, że został osiągnięty w pełni nasz wychowawczy cel.

Zasady harcerskiego wychowania. Skuteczne kształtowanie młodego człowieka w duchu Prawa Harcerskiego przynosi efekty w postaci trwałych postaw. Człowiek ukształtowany w zgodzie z wartościami przyjętymi w naszym harcerskim ruchu wyróżnia się braterskim stosunkiem do innych, przyjacielską i serdeczną postawą wobec wszystkich ludzi, gotowością i umiejętnością bezinteresownej służby innym ludziom, Bogu i Polsce oraz ciągłą pracą nad sobą, nieustannym kształtowaniem i doskonaleniem własnej osobowości.

Jest gotowy wymagać od siebie, nawet jeżeli inni od niego nie wymagają.

Harcerska służba rozumiana jest jako:

- **służba Bogu** – wynikająca z wiary bądź osobistego stosunku do duchowych wartości życia – takich jak: miłość, prawda, dobro, sprawiedliwość, wolność, piękno, przyjaźń, braterstwo, nadzieja,
- **służba Polsce** – wynikająca z poczucia przynależności do wspólnoty narodowej i kulturowej, miłości Ojczyzny, godności narodowej, szacunku dla państwa i jego historii,
- **służba sobie i innym** – wynikająca z osobistej odpowiedzialności za indywidualny rozwój i z osobistego stosunku do społeczeństwa, poczucia odpowiedzialności za rodzinę, lokalną społeczność, kraj i cały świat, a także z szacunku dla innych i do świata przyrody.

Idee braterstwa, służby i pracy nad sobą przyświecają harcerskim działaniom na co dzień.

Jaki ma być człowiek, którego kształtuje dzisiejsze harcerstwo? (...) Powinien być aktywnym członkiem wspólnot – lokalnej, rodzinnej, uczelnianej, szkolnej, zawodowej itd. Umiejętnie godzić i równoważyć obowiązki wynikające z pełnienia różnych ról społecznych. Nie zaniedbuje żadnej dziedziny życia. Ustala właściwe priorytety, jest świadomy swoich możliwości i przekłada je na pełnienie różnych ról. Wciela w czyn ideę służby.

STOPNIE HARCERSKIE

Próby na poszczególne stopnie – od ochotniczki/młodzika (pamięta o codziennym dobrym uczynku, w każdym widzi bliźniego, dostrzega potrzeby bliźnich, wyraża to przez spełnianie dobrych uczynków), przez kolejne, np. tropicielkę/wywiadowcę (tropi sytuacje, w których może być pożyteczna/pożyteczny, pełni służbę samarytańską, wykonał/wykonała pożyteczną pracę na rzecz przyrody) po harcerkę orlą/harcera orlego (znajduje pole stałej służby) i harcerkę Rzeczypospolitej/harcera Rzeczypospolitej (potrafi godzić peł-



nione przeze siebie role, np. w działalności społecznej, pełni stałą służbę, która przynosi wymierne efekty) wymagają formułowania zadań indywidualnych, których celem jest kształtowanie postawy aktywności społecznej, gotowości i umiejętności wypełniania służby.

SPRAWNOŚCI HARCERSKIE

Elementy służby zawierają programy wielu sprawności, np. „Bi-Pi”*, „pomocna dłoń”*, „uczynny”**, „opiekun chorych”**, „przyjaciel zwierząt”*, „znawca zwierząt”**, „opiekun Betlejemskiego Światła Pokoju”**, „strażnik Betlejemskiego Światła Pokoju”**, „chwat”**.

ZNAKI SŁUŻB

Zdobywanie znaku służby (dziecku, gospodarce, kulturze, nauce, pamięci, przyjaźni, przyrodzie, turystyce, wspólnocie lokalnej, zdrowiu) jest związane z podjęciem stałej służby na rzecz innych, otoczenia, wspólnoty lokalnej, regionu, kraju, społeczności międzynarodowej.

SŁUŻBA FORMĄ BEZINTERESOWNEGO DZIAŁANIA

Zachęć swoich wychowanków do poszukiwania pól służby w otaczającej ich codzienności. Poniżej kilka przykładów, które możesz przedstawić im na początek:

- **Służba i harcerstwo.** Pełnienie funkcji zastępowego, przygotowanie zajęć na biwak, przygotowanie kampanii promującej przekazanie 1% dla drużyny.
- **Służba i szkoła.** Udział w pracach samorządu uczniowskiego, pomoc uczniom z młodszych klas, zbiórka artykułów szkolnych dla dzieci w trudnej sytuacji materialnej.
- **Służba i praca.** Zastąpienie chorej koleżanki, rozmowa z nowym pracownikiem i pomoc w jego zaaklimatyzowaniu się w pracy.
- **Służba i dom.** Przejęcie na siebie dodatkowych domowych obowiązków, posprzątanie klatki schodowej, odśnieżenie wspólnego chodnika, przygotowanie posiłku dla domowników.
- **Służba i grupa towarzyska.** Pomoc przyjacielowi w poszukiwaniu pracy, przygotowanie przyjęcia-niespodzianki z okazji urodzin, oddanie zbędnych rzeczy w dobrym stanie (książki, ubrania itp.).



● **Służba i środowisko naturalne.** Segregowanie śmieci i propagowanie takich nawyków wśród znajomych, oszczędzanie wody i energii elektrycznej, zbiórka surowców wtórnych.

W ZHP nasze działania mają charakter wolontariacki. Jednak warto uświadomić sobie, że dzięki bezinteresownej pracy (służbie) zdobywamy nowe umiejętności, doświadczenia, możemy uczestniczyć w różnych kursach i warsztatach.

LUDZIE, KTÓRZY INSPIRUJĄ

W celu mobilizowania naszych podopiecznych do postawy aktywności warto promować sylwetki ludzi, którymi mogą się inspirować. Przedstawimy przykłady kilku osób aktywnych – ikon, na których możesz wesprzeć swój przekaz kierowany do wychowanków.

Poniższa lista osób, które nie są bierne i aktywizują społeczeństwo, powinna być traktowana jak lista otwarta.

● **Jan Rodowicz ps. „Anoda”.** Harcerz, żołnierz batalionu „Zośka”, uczestnik akcji pod Arsenalem, walczył w Powstaniu Warszawskim. Znany z powojennej aktywności na rzecz pamięci o żołnierzach batalionu, dzięki jego staraniom powstała kwatera na warszawskich Powązkach, a żołnierze spisywali bezcenne wspomnienia. Student Politechniki Warszawskiej. Walczył z komunistycznym reżimem, zginął w 1949 r. podczas brutalnego śledztwa prowadzonego przez bezpiekę.

● **Matka Teresa z Kalkuty.** Zakonnica, błogosławiona Kościoła katolickiego, założycielka zgromadzenia sióstr Misjonarek Miłości. Za swoją działalność na rzecz ubogich otrzymała Pokojową Nagrodę Nobla. Całe życie uczyniła nieustającą służbą.

● **Jurek Owskiak.** Twórca Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy, która od ponad dwudziestu lat dzięki rzeszy wolontariuszy wspiera szpitale, ośrodki leczenia i programy zdrowotne. Od początku funkcjonowania WOŚP z pomocy skorzystało kilkaset tysięcy osób, których ogromną część stanowią dzieci.

● **Angelina Jolie.** Amerykańska aktorka, zdobywczyni Oscara. Ambasador Dobrej Woli ONZ, członkini Rady Stosunków Między-



narodowych, aktywnie angażuje się w pomoc humanitarną na całym świecie, szczególnie w stosunku do uchodźców. Ma sześcioro dzieci, w tym troje adoptowanych z krajów rozwijających się.

● **Ks. Jacek Stryczek.** Prezes Stowarzyszenia „Wiosna”, głównego organizatora projektu „Szlachetna Paczka”, który rocznie z pomocą ponad 9 tys. wolontariuszy wspiera ok. 17 tys. biednych rodzin. Darczyńcami w projekcie byli m.in. papież Franciszek, para prezydencka – Bronisław i Anna Komorowscy oraz drużyna Realu Madryt.

● **Anna Dymna.** Założycielka fundacji „Mimo wszystko”, od lat angażuje się w pomoc na rzecz osób niepełnosprawnych. Jest wybitną i znaną artystką, która swoją popularność wykorzystuje, by wspierać osoby potrzebujące.

● **Kamil Stoch.** Skoczek narciarski, złoty medalista olimpijski. Jest honorowym ambasadorem Fundacji „Sportowcy Dzieciom” oraz projektu „Szlachetna Paczka”. Założył klub narciarski, w którym prócz sekcji seniorów prowadzona ma być szkółka dla młodych skoczków.

● **Niemal 100 tysięcy wolontariuszy Związku Harcerstwa Polskiego – i TY wśród nich!** Codziennie członkowie naszej organizacji pełnią służbę w każdym niemal zakątku Polski. Łącznie w ciągu roku pracujemy na rzecz społeczeństwa ponad milion godzin!



EFEKTYWNE DZIAŁANIE

Aby działania podejmowane przez zespół (gromadę, drużynę, zastęp, grupę zadaniową) były efektywne i skuteczne wychowawczo, muszą spełniać dobrze określone cele, być starannie zaplanowane i realizowane przez dobrze pracujący zespół.

OKREŚLANIE CELU I WYZNACZANIE ZADAŃ

Ciekawym sposobem planowania jest tzw. metoda Disneya. Można ją wykorzystać także w pracy z drużyną.

PLANOWANIE METODĄ DISNEYA

Podobno wytwórnia Walta Disneya była podzielona na trzy piętra. Pierwsze z nich było piętrem marzeń – miejscem, gdzie wyobraż-

nia jest najważniejszym narzędziem. Tam tworzono nowe koncepcje, uwalniano myśli i marzenia. Na drugim piętrze nadawano pomysłom logiczny sens, układano fabułę i tworzono scenopis. Ostatnie piętro nazywano piętrem harówki. Tutaj wszystkie pomysły były poddawane ostrej krytyce, tu liczyły się konkretne dane, wielkości i efekty.

Aby powtórzyć sukces Włta Disneya, wciel się kolejno w rolę Marzyciela, Realisty i Krytyka. Przygotuj sobie trzy krzesła.

Usiądź na pierwszym. Teraz jesteś Marzycielem. Zaczynij marzyć, zapisuj swoje pomysły. Możesz przy tym zadać sobie następujące pytania: O czym marzę? Co chciałbym osiągnąć, gdyby wszystko było możliwe? Jak mógłbym się wtedy zachowywać? Jakimi umiejętnościami bym wtedy dysponował? W jaki sposób zdobyłbym te umiejętności? Jakie powinienem mieć przekonania, żeby marzenie się spełniło? Kim będę, gdy marzenie się spełni, gdy osiągnę cel? Dla jakiej idei chcę osiągnąć cel?

Następnie zmień miejsce. Jesteś teraz Realistą, spójrz na swoje marzenia jak realista, zrób konkretne notatki, zapisz rezultaty. Możesz zadać sobie następujące pytania: Czego potrzeba do realizacji tego projektu? Ile godzin pracy wymaga? Jaka to praca? Jakie mam zasoby i możliwości? Co będzie mi potrzebne? Co konkretnie musi się stać, aby marzenie się ziściło? Co muszę zrobić? W jakim terminie?

Znowu zmień miejsce i zostań Krytykiem. Skrytykuj notatki Realisty, ale nie krytykuj pomysłów Marzyciela! Mogą pomóc ci pytania: Co w tym projekcie może się nie udać? Czego mu brakuje? O czym zapomniałem? Kto może się na to nie zgodzić? Jakie części projektu mogą zawieść?

Po przejściu trzech etapów wróć ze zmodyfikowanym celem (planem) do pozycji Marzyciela. Jak można ten cel zrealizować? Jakie śmiałe marzenia wyeliminują wady wskazane przez Krytyka? Potem przejdź do pozycji Realisty. Masz już gotowy pomysł. Możesz go teraz zastosować lub przejść jeszcze raz przez strategię Disneya⁶.

SMART

Po wykonaniu tego ćwiczenia powinieneś mieć przed sobą zapisany cel, który chcesz realizować. Przyjrzyj mu się kolejny raz i sprawdź, czy jest „mądry”, czyli SMART.

- **Specific – ściśle określony.** Cel musi być konkretny, opisujący dokładnie, co i w jaki sposób chcesz osiągnąć.

6. Ćwiczenie na podstawie: J. Jagielska, *Zostań inżynierem swojej wyobraźni! Strategia Włta Disneya*.





- **Measurable – mierzalny.** Śledzenie postępów ma dwie zasadnicze zalety: po pierwsze jesteś w stanie określić, czy poszczególne etapy planu są realizowane, po drugie wyniki motywują do dalszego działania.
- **Achievable – osiągalny.** Upewnij się, że twoje cele nie są z góry skazane na porażkę. „Trudność” celu musi być tak dobrana, by motywowała cię do działania.
- **Relevant – istotny.** Czy cel jest zgodny z twoimi wartościami? Czy jesteś w pełni zdecydowany, by go osiągnąć?
- **Time Oriented – określony w czasie.** Każdy cel (jak i poszczególne kroki do niego prowadzące), musi mieć zarówno datę rozpoczęcia działań, jak i planowaną datę jego osiągnięcia.

źródło: <http://www.treco.pl/wiedza/artykuly-szczegoly/id/1264/zostan-inzynierem-swojej-wyobrazni-strategia-walta-disneya>

ANALIZA SWOT

Świadomość wad i zalet, ale również zagrożeń i szans jest bardzo przydatna zarówno w procesie rozwoju osobistego, jak i rozwoju grupy. Planując pracę gromady lub drużyny, możesz wykorzystać analizę SWOT. Za jej pomocą można dokonać charakterystyki grupy i na tej podstawie sformułować priorytetowe cele oraz zadania.

Przystępując do analizy SWOT:

- podziel kartkę na cztery części,
- w lewym górnym polu wypisz wszystkie **mocne strony** gromady lub drużyny (wszystko to, co robicie lub posiadacie i co umożliwia osiągnięcie sukcesu),
- w prawym górnym polu wpisz **słabe strony** gromady lub drużyny (wszystko to, czego nie posiadacie lub nie robicie i co stoi na drodze do sukcesu),
- w lewym dolnym rogu wypisz **szanse** (potencjalne korzyści, które pojawią się, jeśli wykorzystacie szanse lub zniwelujecie słabe strony),
- w prawym dolnym rogu wypisz **zagrożenia** (to wszystko, co może wpłynąć negatywnie na gromadę lub drużynę, jeśli nie wykorzystacie odpowiednio plusów lub nie zniwelujecie minusów).

Dzięki analizie SWOT sprawdzisz, czy w pełni wykorzystujesz potencjał swój i swoich ludzi.

Pamiętaj, że każda grupa, podobnie jak każdy człowiek, podlega ciągłym przemianom. Zmieniamy swoje otoczenie, uczymy się nowych rzeczy, zdobywamy kolejne doświadczenia, zmieniają się także nasze zainteresowania czy sposób myślenia. Dlatego raz wykonana

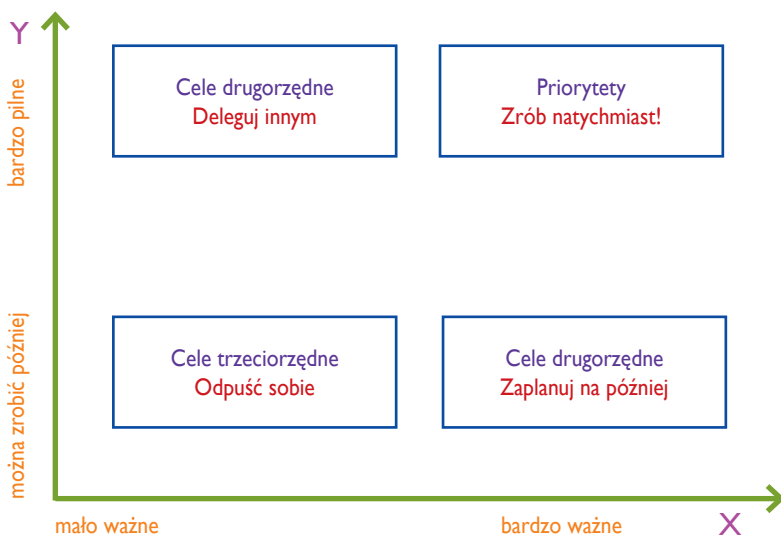
analiza może być mało skuteczna. Korzystaj z tego narzędzia często i regularnie.

PLANOWANIE

Narzędziem przydatnym przy oszacowaniu, od czego zacząć realizację projektu, jest „kwadrat Eisenhowera”. Zasada jest prosta: wraz z osią x wzrasta ważność celu i zadania (innymi słowy – im bardziej w prawo, tym cel i zadanie ważniejsze), a wraz z osią y – pilność celu lub zadania (im wyżej – tym cel lub zadanie pilniejsze).

Wdrażanie każdego przedsięwzięcia powinniśmy zacząć od priorytetów, następnie przejść do celów i zadań drugiego rzędu (przydzielając te ważniejsze, ale niepilne osobom najbardziej rzetelnym i merytorycznie do tego przygotowanym, a te mniej ważne, ale pilniejsze osobom z mniejszym doświadczeniem). Jeśli wystarczy czasu i energii, warto zająć się także zadaniami trzeciorzędnymi.

„**Kwadrat Eisenhowera**” jest pomocny przy planowaniu wdrażania projektów. Warto jednak pamiętać, że większość przedsięwzięć posiada optymalną sekwencję realizacji, ponieważ bez jednych po prostu nie da się wykonać innych. Przy wyznaczaniu momentu realizacji poszczególnych zadań nie zapomnij więc o określeniu relacji pomiędzy nimi. Dzięki temu osoby odpowiedzialne za konkretne pola będą wiedziały, kiedy ich praca jest niezbędnym elementem wyjściowym dla działań pozostałych członków zespołu.



LUdzie



Jeśli masz człowieka, który świetnie zarządza funduszami, niech się tym zajmie. Jeśli ktoś inny rzuca pomysłami na gry i zajęcia, niech opracuje generalną wizję. Dzieląc zadanie w ten sposób, możesz bardzo dobrze motywować podopiecznych i przybliżyć pomyslną realizację zadania. Poniżej dwie myśli przewodnie, które powinienes wziąć pod uwagę, rozdzielając w swoim zespole obowiązki:

- Nie ma ludzi doskonałych, ale każdy ma potencjał do wykorzystania. Zamiast ubolewać z powodu niedoskonałości osób, od których zależy powodzenie naszego projektu, lepiej znaleźć sposób na to, aby przekuć w sukces wszystko, co w nich najcenniejsze.
- Obowiązki składające się na wspólne przedsięwzięcie nie powinny być dla każdego takie same. Staraj się wykorzystywać dla wspólnego dobra nawet cechy uznawane za wady. Na przykład osobę skłonną do szukania dziury w całym i wytykania innym ich błędów poproś o merytoryczną ocenę założeń wypracowanych przez wizjonerów i marzycieli, rzadko liczących się z przyziemnymi realiami.

Aby zrealizować dobry pomysł, potrzeba też odpowiednich narzędzi w postaci wiedzy i umiejętności. Przed przystąpieniem do zadania upewnij się, że je posiadacie.

TERMINY

Skoro już podzieliłeś zadania, wiesz jak je zrealizować, to daj sobie i innym odpowiednią ilość czasu na ich wykonanie. Uwzględnij sytuację, jakie mogą się wydarzyć w międzyczasie. Oblicz, ile godzin rzeczywistej pracy potrzebujecie na realizację zadania. Potem w kalendarzu wyznacz sobie konkretne dni i liczbę godzin, jakie spędzisz nad projektem. Przyjmij trochę czasu na zapas, oczywiście w granicach rozsądku – i dopiero wtedy ogłoś termin zakończenia zadania.

Na rynku komercyjnym, jak i w tzw. wolnym dostępie można znaleźć wiele narzędzi ułatwiających planowanie, nazywanych zwykle plannerami.

KREATYWNOŚĆ W PRACY Z DRUŻYNĄ

W harcerstwie chodzi o to, aby wychować ludzi twórczych, takich, którzy potrafią sięgać po nowe rozwiązania, odnajdywać nowe pola działania i służby.

Kreatywność definiuje się na różne sposoby:

Kreatywność jest postawą twórczą, procesem umysłowym, który pociąga za sobą powstawanie nowych idei, koncepcji lub nowych skojarzeń, powiązań z istniejącymi już ideami i koncepcjami.

Kreatywność to postrzeganie rzeczy, które inni ludzie także widzą i stworzenie na tej podstawie takich związków, których nikt inny nie dostrzegł.

Myślenie kreatywne to myślenie prowadzące do uzyskania oryginalnych i stosownych rozwiązań. Alternatywna, bardziej codzienna definicja kreatywności mówi, że jest to po prostu zdolność tworzenia czegoś nowego.

Cechy osoby kreatywnej:

- **Odwaga.** Ludzie kreatywni podejmują się nowych zadań i są gotowi podjąć ryzyko postępu.
- **Siła przebicia.** Ludzie kreatywni nie czują lęku przed wyrażaniem swoich myśli i uczuć.
- **Humor** też staje się częścią kreatywności. Gdy zdarzy się, że elementy całości nieoczekiwanie przestają do siebie pasować, musimy ratować się humorem.
- **Intuicja.** Ludzie kreatywni wiedzą, że intuicja jest ważną częścią składową ich osobowości. Jest właściwością prawej półkuli mózgu, nie posiada jej lewa półkula⁷.

Kreatywność można ćwiczyć. Istotne etapy treningu, to:

- przygotowanie – zbieranie informacji, koncentrowanie się i zapoznanie się ze wszystkimi aspektami problemu,
- czas dojrzewania – pozostawienie na pewien czas problemu w spokoju, duchowe odprężenie i zebranie energii,
- oświecenie – rozwiązanie pojawia się nagle, często wtedy, gdy jesteśmy odprężeni i zajęci czymś innym, na przykład w czasie biegania, pod prysznicem czy w czasie jazdy samochodem,
- realizacja – praktyczna strona rozwiązania problemu, szukanie pomocy u innych ludzi oraz szukanie praktycznych dróg wykonania zadania.



7. S. Wasiołka, *Trening kreatywności*, [online], <http://www.neuropedagogika.org/kreatywnosc/trening-kreatywnosci/>, [dostęp: 24 lutego 2014].

ODPOWIEDZIALNOŚĆ I RZETELNOŚĆ W DZIAŁANIU



W procesie wychowania w ZHP bardzo istotny jest osobisty przykład instruktora wychowawcy. Harcerze obserwują swojego drużynowego w relacjach z zespołem i z innymi osobami. Wpływ na postrzeganie drużynowego przez wychowanków mają różne czynniki, takie jak:

- podmiotowe traktowanie swoich podopiecznych,
- pozytywne i indywidualne podejście do harcerzy,
- akceptowanie ich takimi, jacy są, ze wszystkimi wadami i zaletami,
- poszanowanie odrębności,
- wzajemne zaufanie i życzliwość.

Takie zachowanie może pomóc w kształtowaniu samodzielności i odpowiedzialności. Twoja wrażliwość, empatia czy życie w harmonii ze sobą i światem zewnętrznym będzie sprzyjało pozytywnemu oddziaływaniu na harcerzy.

STAWIANIE WYMAGAŃ

Wychowanie to złożony proces. Bardzo ważnym jego elementem jest stawianie wymagań, które są istotnym i koniecznym czynnikiem w rozwoju zachowań i harcerzy. Dostosowuj poziom stawianych im wymagań, dbając o to, aby nie były zbyt niskie lub zbyt wysokie. Niechęć do stawiania wychowankom wymagań lub wymagania zbyt niskie prowadzą do przejawów niezdyscyplinowania i zniechęcenia.

Stawianie zbyt niskich wymagań obniża poczucie wartości u dziecka, nie daje mu szansy na wykazanie się jego prawdziwym potencjałem. Dziecko często lekceważy te polecenia, bo nie nakłaniają go do wysiłku i nie dają szansy podwyższenia obecnych umiejętności. Z kolei stawianie nadmiernie wygórowanych wymagań, którym dziecko nie jest w stanie sprostać, bez uwzględnienia jego indywidualnych możliwości, prowadzi do wystąpienia reakcji lękowych, sprzyja zważeniu we własne siły.

Stawiając podopiecznemu wymagania:

- powiedz, czego od niego oczekujesz,
- wyznacz termin wykonania zadania,
- pokaż dokładnie, jak ma coś zrobić,
- bądź cierpliwy,
- nie wyręczaj go we wszystkim,
- podnoś poprzeczkę,
- pamiętaj, że każde dziecko jest inne, ma inne tempo rozwoju,

- małe dzieci potrzebują dobrego przykładu jak powietrza,
- wymagania muszą być realne,
- stawiaj wymagania w obszarze odpowiedzialności za własne postępowanie,
- przy tym wszystkim bądź elastyczny w stawianiu wymagań i ich egzekwowaniu⁸.

DRUŻYNOWY — KONSEKWENTNY LIDER

Stawianie wyzwań jest świetną zachętą do rozwoju, ale samo przez się nie zagwarantuje sukcesu. Aby wpoić swoim podopiecznym rzetelność i odpowiedzialność, potrzebna jest dodatkowo konsekwencja. Każde zadanie, jakie podejmują twoi harcerze, powinno być podsumowane.

Korzyści płynące z konsekwentnego podsumowywania zadań:

- Harcerze czują celowość swoich działań, wiedzą, że nie poszły one na marne.
- Harcerze mają okazję zobaczyć swoje działania z boku, dostrzec to, czego sami nie zauważyli.
- Wskazanie dobrych punktów w wykonanym zadaniu wzmacnia poczucie własnej wartości, a także zachęca do powtarzania tych samych zachowań w przyszłości.
- Wskazanie mankamentów w wykonanym zadaniu pomaga w przyszłości unikać podobnych błędów, a w przypadku złych zachowań jasno pokazuje, że nie są one akceptowane.

Oczywiście sposób podsumowywania wykonanych zadań należy dostosować do rangi zadania i okoliczności działania. Konstruktywna i konsekwentna informacja zwrotna, udzielona po każdym podjętym wyzwaniu, to najbardziej naturalny i skuteczny sposób na wzmacnianie postaw pożądanych oraz niwelowanie negatywów w zachowaniu naszych wychowanków.

Ważne jest, aby pamiętać o nagradzaniu harcerzy za ich odpowiedzialność przejawiającą się nie tylko w postawie, ale również w wykonywaniu różnych zadań. Uważnie przyglądaj się temu, co robią harcerze, docenienie ich pracy może zaowocować większą efektywnością i zaangażowaniem w kolejne zadania. Pamiętaj, że nagradzanie jest jednym ze środków motywacyjnych. W tym przypadku



8. Harwas-Napierała B, Trempała J. (red), *Psychologia rozwoju człowieka. Charakterystyka okresów życia człowieka*, Warszawa 2006.

również ważne jest dostosowanie nagrody do wykonanego zadania oraz konkretnej osoby. Istotne jest zachowanie równowagi pomiędzy wykonanym zadaniem a nagrodą.

AUTORYTETY I SPECJALIŚCI NA ZBIÓRKACH

Nie udawaj, że znasz się na wszystkim. Aby solidnie przygotować się do realizacji zadań, nierzadko warto skorzystać z pomocy specjalistów w jakiejś dziedzinie.

Skąd wziąć specjalistów, których można zaprosić na zbiórkę? W grę wchodzi:

- przyjaciele i znajomi,
- rodzice i dalsza rodzina, twoja lub twoich podopiecznych. Jeśli znasz już swoich harcerzy, to pewnie orientujesz się, kim są z zawodu ich rodzice. Zapytaj również o ich zainteresowania,
- instruktorzy w hufcu, kadra drużyn specjalnościowych,
- różne fundacje, organizacje pozarządowe, rady osiedli. Tam również można znaleźć ludzi z pasją i bardzo rzetelną wiedzą,
- służby publiczne. Policja, Straż Pożarna, muzealnicy, przewodnicy,
- portale społecznościowe, fora tematyczne. Poszukaj forów tematycznych, historycznych grup rekonstrukcyjnych, wspinaczkowych, maratończyków działających w waszych okolicach. Pamiętajcie, by wyraźnie zaznaczyć, czego potrzebujecie i co możecie zaoferować z zamian.

Prosząc kogoś o pomoc, warto pomyśleć o możliwości rewanżu. Nie zawsze jest to konieczne, ale nigdy nie jest czymś złym. Może być też wspaniałym przykładem dla naszych wychowanków. Jako harcerze potrafimy skrzyknąć się w kilka lub kilkanaście osób i wspólnie odwdziżyć się, pomagając w organizacji dużej imprezy, prowadząc warsztaty lub pomagając w szerzeniu jakiejś idei, np. poprzez rozpropagowanie jej w hufcu. To jest nasza siła, o której powinniśmy pamiętać.



EFEKTYWNE ZARZĄDZANIE WŁASNYM CZASEM

A teraz trochę praktycznych rad przede wszystkim dla ciebie, czyli o tym, jak efektywnie zarządzać swoim czasem.

REGUŁA 2 MINUT

Odkładanie rzeczy na później nie niesie ze sobą nic dobrego, dlatego stosuj zasadę 2 minut. Polega ona na wykonywaniu od razu czynności, które nie zajmują więcej niż 2 minuty. Stosowanie tej zasady uwolni cię od nawarstwienia się krótkich spraw i czynności, które musisz wykonać w najbliższej przyszłości.

ZEGAREK

Dbając o swoją punktualność, możesz zrealizować w danym dniu znacznie więcej spraw. Oczywiście, musisz wziąć pod uwagę, że zdarzają się sytuacje, na które nie masz wpływu i które mogą zmienić twój harmonogram dnia.

KALENDARZ

Zapisuj w nim terminy spotkań, ważne wydarzenia, daty urodzin. Każdą pozycję w swoim terminarzu oznacz symbolem według przykładowego schematu:

- **„0”**. **Zajęcia stałe**. Wszystkie elementy twojego dnia, które są obowiązkowe. Tą kategorią oznacz szkołę, pracę i ważne rocznice.
- **„A”**. **Zadania najważniejsze**. To wszystko, co ma dla ciebie największe znaczenie. Korepetycje, przyjęcie okolicznościowe, pisanie referatu „na jutro” czy wizyta u lekarza.
- **„B”**. **Zadania ważne**. Coś, co możesz przełożyć na inny termin w sytuacji awaryjnej, czyli zdarzenia zmienne. Jednak uważaj, żeby „B”, nie zamieniło się w „A”. Jako „B” możesz oznaczyć prace szkolne z dłuższym terminem lub napisanie konspektu zajęć na biwak.
- **„C”**. **Rzeczy przyjemne**. Spotkanie z przyjaciółmi, wyjście na basen czy do kina – to wszystko jest równie ważne i zasługuje na odpowiednie miejsce w planie dnia.
- **„D”**. **Deleguj**. Zadania, które możesz powierzyć innym osobom, lub takie, które wymagają współpracy z innymi. W tym przypadku możesz zlecić poprowadzenie zbiórki podzastępowemu czy zaplanować spotkanie w sprawie projektu, który przygotujesz z kolegą na zajęcia.





- **„E”. Eliminuj.** Mowy nie ma! Jeśli pojawiają się w twoim kalendarzu zadania, które blokują twój dostęp do wolnego czasu, postaraj się jak najszybciej ich pozbyć!

Po każdym większym działaniu pamiętaj o chwili wyciszenia. Twój mózg najlepiej pracuje w ciszy, dlatego naukowcy zalecają przebywanie w pełnym wyciszeniu 40 minut w ciągu dnia. Oczywiście, nie zawsze mamy możliwość takiego relaksu, jednak pamiętaj o chociażby krótkich chwilach dla siebie.

METODA „POMODORO”

Nazwa tej techniki zarządzania czasem pochodzi od kuchennego czasomierza w kształcie pomidora (<http://pomodorotechnique.com/get-started/>).

Jak korzystać z techniki „pomodoro”?

1. Wybierz zadanie do wykonania. Najlepiej na początku dnia zrobić sobie listę zadań i posortować je według ważności. Potem wystarczy kolejno je realizować.
2. Ustaw czasomierz na 25 minut, bo tyle trwa jedno „pomodoro”. To czas na zrealizowanie zadania w całości lub w części.
3. Pracuj nad wykonaniem zadania do czasu, aż zadzwoni czasomierz. Nie przerywaj sobie i nie pozwól, żeby ktoś inny ci przerwał. To tylko 25 minut. Czasomierz powinien być tak ustawiony, żebyś widział, ile czasu pozostało do końca „pomodoro”.
4. Po upływie 25 minut oznacz zadanie jako wykonane. W przypadku dłuższego zadania, wymagającego więcej niż 25 minut, cieszysz się, że już część masz za sobą.
5. Po upływie jednego „pomodoro” robisz sobie obowiązkową pięciominutową przerwę. Jest to kluczowy fragment techniki „pomodoro”. Najlepiej w tym czasie przeciągnąć się, przejść się po pokoju, popatrzeć przez okno.
6. Po czterech „pomodoro” zrobisz sobie dłuższą przerwę (20–30 minut). Możesz w czasie tej przerwy sprawdzić pocztę, aktualności, zadzwonić gdzieś albo pobiegać po schodach w ramach ćwiczeń fizycznych.

Zasady w technice „pomodoro”:

- „Pomodoro” jest niepodzielne – jeżeli zaczniesz nad czymś pracować, to przerwę zrobisz sobie dopiero po 25 minutach.
- Jeżeli zadanie wymaga więcej niż pięć „pomodoro” – podziel je na mniejsze części.

- Jeżeli zadanie zajmie ci mniej niż jedno „pomodoro”, dorzuc do niego kolejne krótkie zadanie, tak żeby wypełnić całe „pomodoro”.
- Kolejne „pomodoro” pójdzie ci lepiej.

Dlaczego ta technika jest skuteczna? Podział pracy na stosunkowo krótkie odcinki czasowe ma kilka zalet. Po pierwsze, pozwala na pracę w skupieniu. Łatwiej jest się skoncentrować (i usunąć ewentualne rozproszenie), gdy wiesz, że musisz pracować tylko przez określony czas. Świadomość wpływającego czasu zwiększa też twoją wydajność, bo chcesz skończyć zadanie przed przerwą.

Po drugie, ułatwia zmotywowanie się do samej pracy i jej rozpoczęcie. Zupełnie inaczej podchodzi się do zadania z myślą, że trzeba je wykonać w całości, bez przerw, a inaczej gdy masz nad nim popracować tylko przez 25 minut.

Trzeci ważny aspekt to same przerwy. Pozwalają one na odświeżenie umysłu, na chwilowe oderwanie się od tematu. Dzięki temu nie męczysz się bardzo i jesteś w stanie pracować w ten sposób (z pięciominutowymi przerwami) dłużej niż w przypadku pracy bez przerw.





PROPOZYCJE DLA GROMAD ZUCHOWYCH

ZUCHOWA SŁUŻBA

Jak rozmawiać z zuchami o służbie? Trzeba przedstawiać ją jako coś zupełnie zwyczajnego, powszechnego, właściwego dla każdego porządnego człowieka. Możemy wtedy mieć nadzieję, że zuchy wyrosną na wrażliwych, empatycznych ludzi, z szeroko otwartymi oczami i uszami. Nie musimy zakorzeniać w zuchach poczucia, że tylko jako strażacy czy policjanci będą prawdziwie służyć, niech każdy służy po swojemu!

Poniżej kilka podpowiedzi, jak wprowadzić „służbę” w życie gromady.

DOBRE RADY I POMYSŁY

- Akcje, które podejmujesz z zuchami, by zrobić coś dobrego na rzecz lokalnej społeczności, to przeciwieństwo tradycyjnej formy, nazywana w metodyce zuchowej „**pożyteczne prace**”. Nie zapominaj o niej na zbiórkach gromady! Dzięki pożytecznym pracom zuchy przekonają się, że działanie dla kogoś może przynieść wiele satysfakcji i radości.
- Dawaj dobry przykład – jeśli uczysz dbania o środowisko, podnieś papier leżący na korytarzu lub na szlaku. Zuchy bardzo szybko zaczną brać z ciebie przykład.
- Na każdym kroku podkreślaj, jak ważne jest patrzenie dookoła i dostrzeganie sytuacji, w których możemy pomóc.
- Jeśli zauważysz u zuchów przejawy służby – chwal, a nawet symbolicznie nagradzaj.
- Podkreślaj elementy służby w każdym realizowanym cyklu sprawnościowym – słuzenie drzewom przy „ekoludku”, służbę na rzecz innych ludzi przy „strażaku” itp.
- Traktuj służbę normalnie, jako element codzienności, ucz też zuchy takiego do niej podchodzenia, bez patetycznego tonu i wielkich słów.
- Zaproponuj, aby podczas szkolnej uroczystości zuchy pełniły obowiązki służby porządkowej (zróbcie odpowiednie identyfikatory, podzielcie zadania). Zuchy mogą wprowadzać gości, rozkładać materiały, wręczać kwiaty itp.
- Określcie z zuchami pole stałej służby w gromadzie lub poza nią (nawet na czas jednego cyklu) dla każdego zucha – sprzątanie po zbiórce, podlewanie kwiatów, wynoszenie śmieci, wietrzenie sali. Ustalcie z wychowawcami, czego zuchy mogą się podjąć w klasach.
- Wykorzystuj realizowane przez zuchy próby na gwiazdki i sprawności indywidualne do uczenia stałej służby w określonym środowisku.

ZBIÓRKA O SŁUŻBIE

Zbiórkę można włączyć do wybranego cyklu sprawnościowego lub zrealizować jako zbiórkę pojedynczą. Przyboczny w porozumieniu z drużynowym przynosi do zuchówki tajemniczą konstrukcję. Jest to podłużny prostopadłościan (może być kartonowe pudło, sklefony brystol – im sztywniejsze i wyższe, tym lepiej). Na górze każdej z czterech ścian znajdują się kolejno napisy: „kto”, „jak”, „komu” i po raz drugi „jak”.

1. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki. zgodnie ze zwyczajem gromady.

2. GAWĘDA

Drużynowy rozpoczyna gawędę:

Pewnie zastanawiacie się, do czego służy konstrukcja, która pojawiła się na dzisiejszej zbiórce. Dobrze się jej przyjrzyjcie i spróbujcie odgadnąć, co to jest (raczej nikt nie zgadnie). Zaskoczę was – ten przedmiot nie ma nazwy. Mam nadzieję, że wymyślicie ją sami, kiedy powiem wam, do czego nam się przyda. Powiedzcie mi jednak najpierw, co rozumiecie przez słowo „służba” (należy wysłuchać wszystkich, nawet najdziwniejszych wyjaśnień zuchów, a potem kontynuować gawędę, podając właściwe z naszego punktu widzenia rozumienie tego pojęcia).

Służyć to odpowiadać na czyjeś potrzeby. Jeśli kogoś z was boli ząb, to służy sobie, bo idzie do dentysty, a jego mama też służy mu, bo idzie razem z nim. Babcia służy wnukowi, kiedy robi mu kolację, bo jest chory i leży w łóżku. Książka służy dzieciom, bo mogą z niej czegoś się nauczyć, służy wam komputer – bo dzięki niemu się uczyacie i bawicie.

Dziwny przedmiot przyniesiony na dzisiejszą zbiórkę to słup służby naszej gromady. Uzupełnimy go wspólnie – na ścianie „kto” zapiszemy lub narysujemy wszystkich i wszystko, co może nam służyć, a na ścianie „jak” – zapiszemy, w jaki sposób można nam służyć. Na ścianie „komu” umieścimy tych i to, czemu my sami możemy służyć, a na drugiej ścianie z napisem „jak” – zapiszemy, jak możemy to robić.

Nie zrobimy tego wszystkiego dziś – sami zobaczycie, ile będziecie mieć pomysłów. Mamy na to dużo czasu. Na kolejnych zbiórkach możemy coś dopisywać i domalowywać. Musimy jednak najpierw ustalić, jak nazwiemy nasz słup.

3. GRY I ĆWICZENIA

Zuchy w szóstkach wymyślają jak najwięcej nazw dla kartonowej konstrukcji przyniesionej na zbiórkę. Drużynowy zapisuje na dużym arkuszu wszystkie pomysły, jakie przyjdą im do głowy. Niech będzie ich jak najwięcej! Dążenie do tego, aby nazw powstało dużo, jest uzasadnione. Naprawdę oryginalne pomysły pojawiają się dopiero wtedy, kiedy skończą się oczywiste skojarzenia.

Zuchy przyglądają się zapisanym pomysłom i wybierają z nich pięć, które uważają za najlepsze. W następnym etapie (przeprowadzanym w szóstkach) z pięciu wybierają trzy, a potem – jeden.

Na koniec szóstki otrzymują czas na negocjacje (zapewne każda szóstka będzie chciała przeforsować swój pomysł) i muszą dojść do porozumienia – argumentować i przekonywać, aby gromada zgodziła się na jedną nazwę.

4. PIOSENKI I PŁĄSY

Zuchy pływają na cześć udanych negocjacji i nowej nazwy. Do opisanego tańca można użyć dowolnej, byle pasującej melodii. Piosenkę można śpiewać wolno, szybko, wysoko, nisko itp.

Zuchy zaczynają śpiewać i w czasie pierwszej zwrotki dobierają się w pary, które ustawią się jedna za drugą, cały czas maszerując.

W czasie refrenu dzieci maszerują dookoła zuchówki. Gdy zaczynają śpiewać drugą zwrotkę, wszystkie pary są już dobrane i maszerują środkiem sali.

Będziem dzisiaj maszerować: raz, dwa, raz, dwa,
I dwójkami postępować: raz, dwa, raz, dwa,
La la. (x 12)

A więc śmiało maszerujemy: raz, dwa, raz, dwa,
Przy tym sobie wyśpiewujemy: raz, dwa, raz, dwa,
La la. (x 12)

W czasie trzeciej zwrotki dzieci postępują tak, jak wynika z tekstu – wykonują figurę podobną do kroków znanych z poloneza.

Lewi w lewo, prawi w prawo: raz, dwa, raz, dwa,
Rozejdźmy się zgrabnie, żwawo: raz, dwa, raz, dwa,
La la. (x 12)

Rzędy zwracają się twarzami do siebie, zuchy podają sobie ręce wyciągnięte w bok, tworzą koło i śpiewają:

Gdy nam tutaj tak wesoło: raz, dwa, raz, dwa,
Dłoń do dłoni, zróbmy koło: raz, dwa, raz, dwa,
La la. (x 12)

Trzymając się za ręce i powtarzając ostatnią zwrotkę dowolną liczbę razy, zuchy maszerują w kole na zmianę w prawo i w lewo, cały czas śpiewając:

W miłym kółku czas uleci: raz, dwa, raz, dwa,
Bawcie się więc grzecznie, dzieci: raz, dwa, raz, dwa,
La la. (x 12)

5. MAJSTERKA

Zuchy rozpoczynają wypełnianie ścian słupa. Każda szóstka dostaje plik kolorowych czasopism, małe karteczki, nożyczki i klej. W otrzymanych materiałach dzieci szukają – zgodnie z poleceniem drużynowego – ilustracji przedstawiających ludzi i przedmioty, które mogą im służyć – lub takich, którym one mogą służyć (pomagać). Wycinają je, ewentualnie także podpisują (jeśli potrafią). Kiedy wszystkie szóstki zakończą zadanie, porównują wyniki (niektóre pomysły mogą

się powtarzać). Następnie nakleją ilustracje na kartonowym słupie (na odpowiedniej ścianie).

6. GRY I ĆWICZENIA

Drużynowy objaśnia ćwiczenie:

Różne osoby i przedmioty służą nam, ale my też możemy służyć komuś lub czemuś. Taka służba może być czasami męcząca, ale przynosi satysfakcję i radość. Aby umieć dostrzegać wokół różne sytuacje, w których potrzebna jest pomoc, a następnie szybko i prawidłowo reagować, powinniśmy ćwiczyć szybkość swoich reakcji.

Będę pokazywać różne ruchy i przyjmować różne pozycje ciała. Za każdym razem, kiedy powiem „rób tak” i coś zrobisz, powtarzacie to, kiedy jednak wykonam jakiś gest i powiem „nie rób tak”, nie wolno wam się ruszyć (na pewno będą zuchy, które wykonają czynność mimo „nie rób tak” – ustalcie, co się wtedy stanie).

Po kilkunastu szybkich ruchach – zmiana zasad – „nie rób tak” powoduje naśladowanie, „rób tak” – zastygnięcie bez ruchu.

7. KRĄG RADY

Zuchy opowiadają, czego dowiedziały się na zbiórce, co je zaskoczyło itp.

8. ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Zuchy mają dowiedzieć się, komu i gdzie mogą służyć. Każda szóstka będzie szukać swoich pól zuchowego pomagania gdzie indziej (szkoła, dom, rodzina, ulica itp.).

9. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

Obrzędowe zakończenie zbiórki.

CYKL SPRAWNOŚCIOWY „TYTUS”

SPRAWNOŚĆ „TYTUS”

1. Czytaliśmy komiksy o Tytusie, Romku i A'Tomku lub oglądaliśmy film o tych bohaterach.
2. Urządziliśmy pracownię profesora T. Alenta.
3. Odwiedziliśmy Wyspy Nonsensu.
4. Odwiedziliśmy ojczyznę Tytusa – Trapezfik.
5. Zbudowaliśmy pojazd, którym wyruszyliśmy po przygody.
6. Inscenizowaliśmy przygody trójki przyjaciół.
7. Uczłowieczaliśmy Tytusa poprzez zdobywanie wiedzy i rozwój różnych umiejętności, np. uplastycznianie, umuzykalnianie lub w inny sposób, sami też przy tym zdobywając wiedzę i umiejętności.
8. Walczyliśmy z fiołem lub księciem Saligią.



UWAGI

Sprawność „Tytusa” pozwala kształtować postawy zuchów, uświadamiając im znaczenie empatii i zrozumienia potrzeb innych. Fabuła sprawności pokazuje, jak Tytus – sympatyczny szympans, bohater komiksu H. Chmielewskiego – starał się zostać człowiekiem i kształcił się, pracując nad sobą, poznając otaczający go świat i ucząc się od ludzi.

Opracowując cykl sprawnościowy, drużynowy może bazować na opisanych przez Papcia Chmiela w dowcipny sposób przygodach Tytusa, Romka i A'Tomka lub wymyślić całkiem nowe sytuacje. Można zaplanować cykl tak, aby wędrować w czasie i przestrzeni, a nawet przemieszczać się w najdalsze obszary fantazji.

Sprawność ta wspomaga indywidualny rozwój zuchów, a jednocześnie uczy współdziałania w grupie. Zwraca uwagę na to, jak ważne jest uczenie się od siebie nawzajem oraz pomaganie innym w zdobywaniu nowej wiedzy i umiejętności, a także w radzeniu sobie w codziennych sytuacjach.

BIBLIOGRAFIA

- H. J. Chmielewski, *Tytus, Romek i A'Tomek* (wszystkie księgi).
- *Tytus, Romek i A'Tomek – 1. Narodziny Tytusa*, film rysunkowy, [online], <https://www.youtube.com/watch?v=GEasjRWWP2A>, [dostęp 20 sierpnia 2015].
- „Tytus, Romek i A'Tomek – 2. Edukacja”, film rysunkowy, [online] <https://www.youtube.com/watch?v=AbeRxbyhYmk>, [dostęp 20 sierpnia 2015].
- „Tytus, Romek i A'Tomek wśród złodziei marzeń”, film rysunkowy, [online], <https://www.youtube.com/watch?v=5En8j2U-FI6Q>, [dostęp 20 sierpnia 2015].

Podczas cyklu sprawnościowego „Tytus” zuchy mogą zdobywać sprawności indywidualne, takie jak „plastyczka/plastyk”, „przyjaciółka/przyjaciel innych”, „gimnastyczka/gimnastyk”, „przewodniczka/przewodnik po...”.

ZBIÓRKA I. A NIECH TO SJENA PALONA

1. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki zgodnie z tradycją gromady. Razem z zuchami bierze w nim udział dwóch harcerzy – Romek i A'Tomek (mogą to być ucharakteryzowani przybocznymi), ewentualnie może zuchy odwiedzić tylko jeden z przyjaciół Tytusa (w zależności od możliwości gromady).

2. GAWĘDA

Romek i A'Tomek opowiadają zuchom o Tytusie i proszą Papcia Chmiela:

Papcio Chmiel chciał coś narysować, żeby zostać sławnym. Nie miał pomysłu, co by to mogło być, był więc trochę zdenerwowany i przez przypadek wylał mu się tusz w kolorze sjeni palonej. Powstała na podłodze plama bardzo przypominała małpkę – Papcio dorysował kilka kresek, oczy, nos i... jego rysunek ożył, a na dodatek mówił po ludzku!

Papcio nazwał swoją małpkę Tusz de Zoo i chciał się z nią zaprzyjaźnić, ale ta zamiast przytulić się do Papcia – ugryzła go i zaczęła demolować pracownię. Papcio wezwał więc zuchy na pomoc, abyśmy pomogli mu ją uczłowieczyć! Zmieniliśmy jej imię na bardziej ludzkie – Tytus (ponieważ nie ma imienia Tusz i nie mógłby obchodzić imieniem), ubraliśmy Tytusa po ludzku i... musimy go teraz wszystkiego nauczyć.

Gawędę gości drużynowy może zastąpić oglądaniem filmu „Narodziny Tytusa”, po którym poinformuje zuchy, że Romek i A'Tomek poprosili o pomoc w uczłowieczeniu Tytusa.

3. KRĄG RADY

Zuchy postanawiają pomóc w uczłowieczeniu Tytusa.

4. PIOSENKI I PŁĄSY

Zuchy uczą się piosenki z filmu „Tytus, Romek i A'Tomek”, po zaśpiewaniu której przychodzi do nich Tytus.

Kto nas rozweseli dziś,
Ani kotek ani miś,
Tytus, który chce zostać człowiekiem,
Od wygłupów jest on spec,
Życie nudne jest bez hec.
Pewnie przejdzie mu jednak to z wiekiem.

Już nie małpa, lecz nie ludź,
Tytus, dokąd? – wróć!

– Słucham?

Zaraz zacznie się akcja,
Bez ciebie to żadna atrakcja,
Tytus, my kochamy cię.

– No, to do was spadam,
– No, to do was spadam. Hej!

Tytus przyłącza się do śpiewających dzieci, zadając pytanie: „Słucham?” oraz śpiewając „No, to do was spadam” i siada z zuchami w kręgu.

5. GRY I ĆWICZENIA

Drużynowy proponuje zuchom i Tytusowi wykonanie kilku ćwiczeń, żeby zobaczyć, co potrafią. Tytus przerywa mu i proponuje ćwiczenia według swojego pomysłu:

- pisanie oburącz,
- równoczesne czytanie przez zuchy na głos różnych tekstów i zapamiętywanie ich.

Podsumowując te ćwiczenia, drużynowy zadaje zuchom pytania:

- Czy łatwo jest pisać obiema rękami?

- Czy można się nauczyć czegoś, kiedy wszyscy równocześnie głośno czytają?
- Czy zuchy zapamiętały coś z tego, co czytały inne dzieci?

Na zakończenie ćwiczeń Tytus wygłasza następujący tekst:

A2 + B2 równa się Jagiełło pod Grunwaldem,
Zawołał: Urszulko ty moja,
A zbójców było dwunastu,
sprechen sie deutsch.

Romek i A'Tomek rozdają zuchom kartki z wypowiedzią Tytusa i proszą, by na następnej zbiórce dzieci postarały się wyjaśnić, o co mu chodziło.

6. PIOSENKI I PŁĄSY

Wykonując płaś „Głowa, ramiona”, zuchy razem z drużynowym sprawdzają, czy Tytus zna części ciała:

Głowa, ramiona,
Kolana, pięty. (x 3)
Głowa, ramiona,
Kolana, pięty,
Oczy, uszy, usta, nos.

Zuchy pokazują na sobie to, o czym śpiewają. Drużynowy może utrudniać zadanie i pokazywać dla zmylenia ich w tym czasie inne części ciała. Płaś należy powtórzyć kilka razy, przyspieszając tempo śpiewania i wykonywania ruchów.

7. MAJSTERKA

Zuchy uplastyczniają Tytusa. Jednym z zadań, które Tytus dostał od A'Tomka, było napisanie opowiadania pt. „Moja rodzina”. Tytus napisał je w języku staromałpim, czyli rysunkowym. Zadaniem zuchów i Tytusa jest teraz narysowanie opowiadania „Moja rodzina”.

Po skończeniu pracy plastycznej Tytus opowiada o swojej rodzinie. Ważne, by przedstawił informacje o życiu małp – gdzie mieszkają, co jedzą, jak się zachowują, jak nazywają się różne gatunki tych zwierząt itp. Następnie Tytus zbiera prace zuchów i siada z boku, aby je pooglądać.

8. KRĄG RADY

Drużynowy rozmawia z zuchami o Tytusie. Proponuje, by przyjąć go warunkowo do zuchów. Dzieci zapraszają Tytusa do kręgu rady i proponują mu wstąpienie do gromady. Tytus obiecuje: „Ja, Tytus de ZOO, będę się starał ucłowieczać, instrukcje druha wypełniać, aby zasłużyć na przyjęcie do gromady zuchowej”.

9. ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Zuchy i Tytus mają pomóc kolegom w nauce, nie przeszkadzać podczas lekcji (ćwiczenie przeprowadzone na zbiórce pokazało, jak trudno się skupić, gdy obok ktoś przeszkadza), być koleżeńskie i pożyczać innym dzieciom przybory szkolne, kiedy któreś z nich czegoś zapomni.

10. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

Obrzędowe zakończenie zbiórki zgodnie ze zwyczajem gromady.



ZBIÓRKA 2. NA ULICY

1. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki zgodne ze zwyczajem gromady. Zuchy śpiewają piosenkę „Kto nas rozweseli dziś”, którą przywołują Tytusa.

2. GAWĘDA

Opowieść o Tytusie, który wyruszył do miasta. Gawędę może opowiedzieć Tytus. Może też ją przedstawić drużynowy, Romek lub A'Tomek, a zawstydzony swoim zachowaniem Tytus będzie potwierdzać jego słowa kiwaniem głową lub mową ciała.

Zwykle Tytus chodził do sklepów i na podwórko z Romkiem lub A'Tomkiem, czasem z Papciem Chmielem, a tym razem postanowił pójść na zakupy sam. Droga była łatwa i znana, więc Tytus myślał, że bez trudu tam dotrze. Szedł chodnikiem i jezdnią, ale domy były jakieś inne i sklepu nie było widać. W pewnym momencie zobaczył duży budynek i – choć wyglądał on inaczej niż wtedy, kiedy był w sklepie z przyjaciółmi – postanowił zrobić tam zakupy. Bardzo się zdziwili panowie policjanci, kiedy ujrzeli małpiszona, który domagał się, aby zaprowadzono go do regału z owocami. Zastanawiali się, co z nim zrobić, kiedy w pewnym momencie zadzwonił na policję Papcio Chmiel, który zaniepokojony zniknięciem Tytusa, zaczął go poszukiwać. To była nauczka dla Tytusa! Teraz trzeba nauczyć go poruszania się po drogach i pomóc mu poznać miasto, żeby mógł samodzielnie wychodzić z domu i nie narażał się na niebezpieczeństwo.

3. GRY I ĆWICZENIA

Przed grą w terenie należy teoretycznie poćwiczyć z zuchami i sprawdzić, czy znają okolicę.

● **Droga na zbiórkę.** Powiększony plan miasta (mapę satelitarną) rozpościeramy na podłodze lub tablicy i chorągiewką (szpilką z papierowym trójkątem) zaznaczamy miejsce, w którym jesteśmy. Stąd każdy zuch prowadzi linię wyznaczającą drogę do jego domu. Swoje domy dzieci zaznaczają mniejszymi chorągiewkami. W czasie ćwiczenia zuchy opowiadają, którędy idą z domu na zbiórkę, co po drodze mijają (np. szpital, sklep, plac zabaw), ile czasu potrzebują na przebycie tego odcinka pieszo, a ile na rowerze.

● **ABC naszej miejscowości.** Na długim pasku papieru zuchy zapisują kolejne litery alfabetu, jedna pod drugą. Następnie wypisują obiekty występujące w ich miejscowości zaczynające się na poszczególne litery, np.:

- A – autobusowe przystanki, apteki,
- B – biblioteka, blok, bunkier, boisko,
- C – cukiernie, cerkiew, cmentarz,
- D – dom kultury, dzwonnica.

Następnie dzieci znajdują na planie (mapie) i zaznaczają wymienione obiekty.

4. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, TAJEMNICE I OBRZĘDY

Przed wyruszeniem na grę trzeba przypomnieć zuchom zasady poruszania się po drogach. Zuchy wspólnie skandują hasło:

Spójrz na lewo, spójrz na prawo,
Nic nie jedzie, ruszaj żwawo!

5. GRY I ĆWICZENIA

Czy znacie swoją miejscowość – gra terenowa. Przygotowując grę, drużynowy powinien obejść teren, w którym będzie się ona odbywała (nie powinien polegać na tym, co pamięta – może w ten sposób wpro-

dzić zuchy w błąd). Następnie trzeba przygotować zadania, rozpisac je na oddzielnych kartkach itd. Warto włączyć do gry kogoś z zewnątrz (sprzedawczynię w sklepie, bibliotekarkę, urzędnika na poczcie), jednak należy uzgodnić to wcześniej.

Gra nie może trwać dłużej niż godzinę – odległości między punktami powinny być niezbyt duże, można też wybrać mniej zadań. Zuchy startują szóstkami. Jeśli trasa będzie odpowiednio zaplanowana, równocześnie mogą biec dwie grupy (z przeciwnych stron). Każdej szóstce musi towarzyszyć opiekun-obszwarator. Najlepiej, aby opiekunami byli w poszczególnych szóstkach Tytus (to jego zuchy mają nauczyć poruszania się i zachowania na drodze), Romek i A'Tomek (przyboczni lub zaprzyjaźnieni harcerze). Każdy zespół otrzymuje zestaw kopert z listami (zuchy otwierają koperty w kolejnych punktach). Grę mogą uatrakcyjnić listy alarmowe, które zuchy znajdują po drodze (np. koperta z kartą i numerem telefonu, pod który należy zadzwonić). Poniżej przykładowa treść listów z zadaniami:

● **List nr 1.** Czuj! Uczestniczcie dziś w grze po naszym mieście. Musicie mieć oczy i uszy otwarte! Wszystko dokładnie obserwujcie i zwracajcie uwagę na to, co się dzieje. Może ktoś (lub coś) będzie potrzebować waszej pomocy? Wasza szóstka startuje z numerem X. Wymyślcie swój okrzyk rozpoznawczy. Kiedy będziecie gotowi, krzyknijcie go głośno trzy razy. Później otwórzcie list nr 2.

● **List nr 2.** W budynku szkoły (w zuchówce) są schowane cztery przedmioty, które musicie znaleźć. Przedmioty oznaczone są waszym numerem – tych z innymi numerami nie zabierajcie. (Te przedmioty

to np. gumowe rękawiczki, worki na śmieci, pokarm dla psów – jeśli na trasie gry znajduje się schronisko, znicz – jeśli w pobliżu jest miejsce pamięci). Zasygnalizujcie waszym okrzykiem, kiedy znajdziecie wszystkie wymienione w liście rzeczy. List nr 3 otrzymacie u przybocznego (Tytusa, Romka lub A'Tomka – osoby, która wyruszy z zuchami).

● **List nr 3.** Teraz rozpoczyna się właściwa gra. Wybierzcie osobę, która będzie odpowiedzialna za koperty z listami. Pamiętajcie, aby każdy z waszej szóstki przynajmniej raz własnoręcznie otwierał kopertę i przeczytał innym zadanie. Idźcie do światła (przejścia dla pieszych) przy księgarni i tam otwórzcie list nr 4.

● **List nr 4.** Czy pamiętacie, żeby zawsze zatrzymać się przed przejściem przez jezdnię? Zostańcie w tym miejscu przez 5 min. Zaobserwujcie, czy wszyscy zgodnie z przepisami przechodzą na drugą stronę ulicy. Jeśli nie, zapiszcie na kartce, jakie robią błędy. Po przejściu przez jezdnię możecie otworzyć list nr 5.

● **List nr 5.** Odszukajcie sklep spożywczy i przyjrzyjcie się wystawie. Jakie towary oferuje ten sklep? Czy jest w nim dużo niezdrowych produktów? Zapiszcie na kartce te produkty i otwórzcie list nr 6.

● **List nr 6.** W parku (na skraju lasu, przy ulicy, na placu zabaw) znajdźcie pomysł na działanie dla zuchów i wykonajcie je. (Może to być np. sprzątnięcie śmieci, które się tam znajdują – zuchy mają worki i rękawiczki). Po wykonaniu pracy otwórzcie list nr 7.

● **List nr 7.** Idźcie na pocztę. Dowiedźcie się, ile kosztuje znaczek na list zwykły

i polecony oraz kartka pocztowa. Nie wstyďte się i przekonajcie panią urzędniczkę, aby udzieliła wam szczegółowych informacji. Napiszcie wspólnie kartkę z pozdrowieniami do kogoś (nauczycielki, dyrektora szkoły, księdza), aby mu sprawić radość. Wyślijcie ją (opiekun powinien mieć przy sobie pieniądze, które wręczy zuchom na kupno kartki i znaczka). Otwórzcie później kopertę nr 8.

● **List nr 8.** Udajcie się na cmentarz. Znajduje się na nim wiele grobów zaniedbanych, a także mogiły osób, które oddały życie za ojczyznę. Uprzątnijcie wybrany grób, zapalcie na nim znicz (zuchy mogą również udać się pod tablicę poświęconą powstańcom, pomnik żołnierzy itp.). Później przeczytajcie list nr 9.

● **List nr 9.** Znajdźcie kościół św. Stefana. Wejdźcie na plebanię (na lewo za kościołem) i dowiedzcie się od księdza, ile lat ma kościół i dlaczego wieża jest drewniana. Zapytajcie się również, jak zuchy mogą służyć Bogu.

● **List nr 10.** Wróćcie na miejsce zbiórki.

Wygrywa szóstka, która w najkrótszym czasie pokona trasę. Liczy się także prawidłowość wykonania zadań, pomysłowość zuchów, przestrzeganie zasad bezpieczeństwa

i kultury zachowania się na ulicy. Podana treść listów jest tylko przykładowa. Możecie wymyślić inne zadania związane z waszą miejscowością, dzielnicą czy osiedlem (np. wizyta w schronisku i przekazanie karmy dla zwierząt). Pamiętajcie, by zadania, które wykonują zuchy, zachęciły je do pożytecznej aktywności na co dzień.

6. KRĄG RADY

Zuchy omawiają wykonanie zadań podczas gry. Drużynowy zwraca uwagę na rzetelność podczas wykonywania zadań, na aktywną, godną naśladowania postawę zuchów – podnosiły papierki i wyrzucały je do kosza, pomagały przy sprzątanii grobów, wzięły udział w życiu kościoła. Tytus zwraca uwagę na to, że właśnie te pozytywne działania najbardziej ze wszystkiego go ucztłowięczyły i już wie, jak ma postępować. Zuchy omawiają także wykonanie zadania międzyzbiórkowego. Czy udało się im pomóc komuś w szkole?

7. ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Każdy zuch ma wykonać codziennie jeden dobry uczynek.

8. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

Obrzędowe zakończenie zbiórki zgodnie ze zwyczajem gromady.

ZBIÓRKA 3. WYPRAWA NA WYSPY NONSENSU I DO TRAPEZFIKU

1. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki zgodnie ze zwyczajem gromady. Zuchy śpiewają piosenkę „Kto nas rozweseli dziś”, aby przywołać Tytusa.

2. GAWĘDA

Drużynowy czyta list od profesora T. Alenta (Tytus wyjaśnia zuchom, kim jest profesor Talent):

Drogie zuchy, właśnie odkryłem Archipelag Wysp Nonsensu. Znajdują się na nim ciekawe

wyspy: Papierolubków, Robotów, Sportowców, Zmotoryzowanych, Dowcipnisiów, Naukowców, Szczęśliwości itp. *Chciałbym, aby zuchy wraz z Tytusem odwiedziły kilka z nich i zaprzyjaźniły się z ich mieszkańcami.*

3. MAJSTERKA

Przygotowanie do wyprawy. Zuchy budują pojazd z dużych kartonów (najlepiej, by dzieci dostały już przygotowane elementy – z wyciętymi drzwiami lub oknami) i same go złożyły. Mogą też przyozdobić go, np. naklejając wcześniej przygotowane kształty.

4. ZABAWA TEMATYCZNA

Wyprawa na Wyspy Nonsensu. Zuchy odwiedzają kolejne wyspy, np. Wyspę Olimpijczyków, Wyspę Naukowców i Wyspę Szczęśliwości.

5. GRY I ĆWICZENIA

Wyspa Olimpijczyków. Tu wita zuchy mieszkaniac w stroju sportowym i zaprasza na olimpiadę. Dyscypliny, w których zuchy wezmą udział, to zabawy ich dziadków.

Zuchy wychodzą na dwór. Jeśli jest taka możliwość, można zaprosić do zabawy dzieci z boiska, podwórka lub świetlicy szkolnej. Uczestników dzielimy tak, aby w każdej drużynie turniejowej znalazły się zuchy oraz zaproszone dzieci.

● **Sztafeta na szczudłach.** Do wykonania szczudeł potrzebne są dwa okrągłe kije z twardego drewna, o średnicy ok. 5 cm i wysokości o 20–60 cm większej od wzrostu zucha. Oparcie dla nóg w formie graniastopu powinno być mocno przybite gwoździami na wysokości ok. 20 cm, przy czym w miejscu przybicia należy ściąć zaokrąglenia szczudeł. Zawody odbywają się między poszczególnymi reprezentacjami. Zespoły dzielą się

na dwie części i członkowie jednego zespołu stają naprzeciwko siebie w odległości 10 kroków, w rzędach. Przed każdym zespołem leżą szczudła. Na umówiony znak pierwsze osoby w rzędach z jednej strony wskazują na szczudła i podążają do mety, gdzie przekazują szczudła partnerowi stojącemu po przeciwnej stronie. Jeśli któreś dziecko spadnie, musi z powrotem wejść na szczudła i dojść na nich do mety. Wygrywa zespół, który pierwszy poprawnie ukończy bieg.

● **Wyścig kół.** Koło powinno sięgać dziecku mniej więcej do piersi (najlepsze jest hula-hop, można je także wykonać samodzielnie z łatwo gnących się gałęzi związanych cienkim sznurkiem, przy czym końce ścinamy na ukos, aby przy złączeniu nie pogrubiały w tym miejscu obwodu kółka). Kółko można toczyć, uderzając lub trąc pałeczką o długości 20–25 cm. W wyścigu startuje reprezentant każdego zespołu. Wygrywa ten, komu uda się najdalej dotoczyć koło. Można też sumować wyniki wszystkich członków zespołu, przy czym kolejny zawodnik zaczyna toczyć koło w miejscu, gdzie skończył jego poprzednik.

● **Wybijanie klocków.** Na rogach kwadratowego pola o boku 1 m ustawia się po jednym klocku, piąty klocek stawia się na środku kwadratu. Każdy uczestnik zabawy ma pięć kijków, którymi rzuca do klocków z odległości 25 kroków. Wygrywa zespół, który wybije najwięcej klocków.

● **Wyścig kwadryg.** Kwadrygi to lekkie, dwukołowe wózki zaprzężone w cztery konie, na których starożytni Rzymianie lubili urządzać wyścigi. Zuchową kwadrygę będzie tworzyć cała szóstka. Dzieci stoją w szeregu, trzymając się za ręce lub splatając ręce

w formie łańcuszka – to są konie. Szóstkowy (woźnica) staje za nimi i zakłada lejce ze sznura na środkowego konia. Wyścig kwadryg odbywa się na dystansie ok. 40 metrów. Wygrywa szóstka, która pierwsza dobiegnie do mety i nie rozerwie się.

Po tych ćwiczeniach zuchy otrzymują medale i wyruszają na Wyspę Naukowców.

6. TEATR SAMORODNY

Na **Wyspie Naukowców** wszyscy mają tytuły naukowe. Tytus i zuchy też muszą je zdobyć. Tematem ich pracy naukowej jest zagadnienie „Znaczenie receptorów śmiechogennych w rozwoju inteligencji u homo sapiens”. Zuchy wspólnie z Tytusem wymyślają rozdziały pracy, a potem w szóstkach przygotowują inscenizacje na egzamin dyplomowy.

Przykładowe argumenty naukowe pochodzące z XX księgi:

- pod stopami i pachami znajdują się receptory łaskotkogenne, które odegrały ogromną rolę w rozwoju naczelnych – praludzie chodzili boso i ich stopy były stale łaskotane przez kamyki, trawy... chichotali więc bez przerwy,
 - śmiech jest zaraźliwy,
 - ludzie posiadają w sobie śmiechogeny...
- Zuchy wraz z Tytusem prezentują krótkie scenki o śmiechu, obrazujące rozdziały z pracy doktorskiej – chodzenie na bosaka z łaskotaniem, dowcipy i kawały, zaraźliwość śmiechu itp. Wszyscy otrzymują tytuł doktorów wszechbzkików. Podczas promocji doktorskiej prowadzący ją mieszkaniec Wyspy Naukowców podkreśla, jak ważny jest punkt Prawa Zucha „Wszystkim jest z zuchem dobrze”. Tytus i zuchy powinni postępować tak, by ludzie w koło mogli być radośni i nigdy się przez nich nie smucili.

Na Wyspie Naukowców podsumowane zostaje też zadanie międzyzbiórkowe – zuchy opowiadają o tym, jakie dobre uczynki wykonały w minionym tygodniu i kto dzięki nim stał się radośniejszy.

7. ĆWICZENIE

Wyspa Szczęśliwości. Tu zuchy mają za zadanie napisać innym, co w nich jest dobrego i za co ich lubią. Najpierw dzieci przypinają sobie nawzajem kartki na plecach. Potem piszą sobie wzajemnie, za co lubią swoich kolegów. Gdy kartki zostaną wypełnione, zdejmują je i każdy zuch czyta, w czym jest dobry i za co lubią go inne dzieci.

8. GAWĘDA

Podsumowując wizytę na Wyspie Szczęśliwości, jej mieszkaniec podkreśla, że w każdym jest coś dobrego i powinniśmy na to zwracać uwagę. Pyta zuchy, jak się czują po przeczytaniu tego, co inni o nich napisali.

9. PIOSENKI I PŁAŚY

Zuchy umuzyczniają Tytusa, ucząc się wspólnie z nim piosenki „Zuchy – czuj!” (słowa W. Heering, muzyka K. Heering).

Jeśli nie chcesz, by ci smutno było wiecznie,
Ale pragniesz znaleźć życia swego sens,
Do drużyny zuchów zapisz się koniecznie
I zaśpiewaj razem z nami refren ten.

Zuchy – czuj! Zuchy – czuj!
Zuchy – czuj! Czuj! Czuj!
Gdy na zbiórce się spotkamy,
Zaśpiewajmy wszyscy wraz:
Zuchy – czuj! Zuchy – czuj!
A odpowie wdzięcznym echem
Niebo, słońce, rzeka, las:
Zuchy – czuj! Zuchy – czuj!
Zuchy – czuj! Czuj! Czuj!

W domu każdy zuch pomaga swojej mamie –
Zmiata, zmywa, uwijając się za dwóch.
W pół godziny jest już wszystko posprzątane.
Mama mówi: Z ciebie jest prawdziwy zuch!

Zuch, choć mały, jest uczynny i odważny,
Lubi pracę oraz dobrze uczy się,
Umie śmiać się i potrafi być poważny,
Jest pogodny nawet wtedy, gdy mu źle.

10. ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Każdy zuch będzie pamiętał, by dziękować innym za pomoc i mówić im miłe rzeczy.

11. ĆWICZENIE

Tytus zaprasza po drodze zuchy do Trapezfiku – miejsca zamieszkania jego rodziny. Najpierw opowiada o życiu i zwyczajach małp (krótko, bo już wspominał o tym na pierwszej zbiórce), a następnie proponuje kilka ćwiczeń – bo małpy uwielbiają ruch!

● **Wyścig z bananami.** W grze startują szóstki lub inne kilkusobowe zespoły jednakowej wielkości. Każda szóstka otrzymuje pomocnika, który będzie trzymał banany (po pół banana na osobę). Na hasło „start” pierwsza osoba z drużyny podbiega do po-

mocnika, odbiera od niego banana, obiera go i zjada. Gdy ma pustą buzię, wraca do drużyny i wtedy dopiero wybiega następny zawodnik. Wygrywa drużyna, która pierwsza zje wszystkie banany.

● **Taniec z Trapezfiku.** Zuchy stają w kręgu. Przy skocznej muzyce jedna osoba wchodzi do środka i pokazuje figurę taneczną, którą wszyscy naśladowują. Po chwili ktoś inny wchodzi do środka i pokazuje nowe ruchy – i tak do końca melodii. Ważne, aby zwrócić uwagę zuchów na to, że figury taneczne nie powinny się powtarzać.

12. KRĄG RADY

Zuchy podsumowują zbiórkę, drużynowy podkreśla, że to, czego nauczył się dziś Tytus, jest bardzo ważne – trzeba tak postępować, by wszystkim było z nami dobrze. Na koniec drużynowy przypomina o zadaniu międzyzbiórkowym.

13. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

Obrzędowe zakończenie zbiórki zgodnie ze zwyczajem gromady.

ZBIÓRKA 4. TYTUS WŚRÓD ŻŁODZIEI MARZEŃ

1. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki zgodnie ze zwyczajem gromady. Zuchy śpiewają piosenkę „Kto nas rozweseli dziś”, aby przywołać Tytusa.

2. GAWĘDA

Tytus opowiada zuchom o Saligii, który chce zniszczyć ludzkie marzenia i sprawić,

aby świat stał się zły. Proponuje zuchom, by wspólnie z nim wyruszyły w celu pokonania Saligii i uwolnienia marzeń. Saligię można pokonać, pokazując mu, że życie bez marzeń nie ma sensu.

3. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

Zuchy uczą się okrzyku:

Dał mi dobry los
 Głowę pełną szuffad i
 W każdej marzeń stos,
 A to najważniejsze z nich
 Mówi o tym, jak
 Gdy się stanie tak,
 Że mnie z nieba zdmuchnie los,
 Znaleźć tu na ziemi coś.

4. GRY I ĆWICZENIA

● **Kalambury.** Aby marzenia nie zniknęły, zuchy muszą je utrwalić. Z każdej szóstki, po kolei, występuje jedna osoba i Tytus pokazuje jej hasło, które ma ona przedstawić – obie drużyny zgadują, o co chodzi. Wygrywa drużyna, która odgadnie więcej marzeń. Zuchy przedstawiają marzenia jedynie pokazując, bez wydawania dźwięków. Przykładowe marzenia: dobre stopnie w szkole, rower, tablet, bycie zdrowym, nowy miś, zostanie strażakiem, podróżowanie itp.

● **Układanie marzeń z liter.** Na korytarzu porozkładane są kolorowe kartki z literami – tyle kolorów, ile jest szóstek. Zadaniem każdej szóstki jest zebranie kartek w swoim kolorze i ułożenie ze znajdujących się na nich liter jak najwięcej wyrazów, które mogą nazywać czyjeś marzenia. Wygrywa szóstka, która ułoży więcej wyrazów.

5. MAJSTERKA

Zuchy rysują swoje marzenia, tworząc galerię marzeń. Podczas zawieszania prac w zuchówce pojawia się dziwny, ubrany na szaro osobnik i usiłuje skraść zuchowe marzenia. Zuchy łapią Saligę, sadzają w kręgu i rozpoczynają z nim rozmowę.

6. GAWĘDA ROZMOWA

Zuchy pytają Saligę, dlaczego kradł marzenia innych, czy nie ma swoich marzeń, czy kiedyś

o czymś marzył... Saligia uświadamia sobie, że jednak ma własne marzenia i postanawia je realizować. Nie będzie już zabierał marzeń innym. Podaje hasło do oswobodzenia skradzionych marzeń i wspólnie z zuchami uroczyście je wypowiada: „Niech miłość i dobro uwolnią marzenia”.

7. PIOSENKI I PŁĄSY

Zuchy razem z Tytusem uczą się piosenki „Powracające marzenia” (słowa i muzyka W. Wąglewski). Utwór należy do ścieżki dźwiękowej filmu „Tytus, Romek i A'Tomek wśród złodziei marzeń”.

Powiedz jak, powiedz co, powiedz gdzie,
 Czy to fakt, czy to ktoś bawi mnie?
 Nagle omal nie pękła mi głowa,
 Jakbym zaczął życie od nowa.

To nie są zwidy,
 Cuda niewidy.
 Nie opium dla ludzi,
 To świat się obudził.
 Wszystko, co bure
 I co ponure
 W oczach się zmienia,
 powracają marzenia.

Powiedz jak, powiedz gdzie, powiedz kto,
 Że to tak ze mną się dzieje coś.
 Omal nie pękła mi łepetyna,
 Jakbym nowe życie zaczynał.

To nie są zwidy (to one wracają),
 Cuda niewidy (to one wracają),
 Nie opium dla ludzi,
 To świat się obudził.
 Wszystko, co bure (to one wracają),
 I co ponure (to one wracają),
 W oczach się zmienia,
 Powracają marzenia.

To one wracają (to one wracają),
 Z daleka machają (to one wracają),
 Pióropusz szary, mackami, płetwami.
 Żółte, zielone (to one wracają),
 I niestety, czerwone (to one wracają),
 Lecz jest także masa
 Białych na okrasę.

To one wracają (to one wracają),
 To one wracają (to one wracają),
 To one wracają (to one wracają),
 To one wracają (to one wracają),
 To one wracają (to one wracają),
 To one wracają (to one wracają),
 To one wracają (to one wracają).

8. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

Tytus w podziękowaniu za pomoc w uwolnieniu marzeń oraz uczłowieczeniu wręcza zuchom znaczki sprawności.

9. KRĄG RADY

Zuchy podsumowują zbiórkę oraz cały cykl. Drużynowy wskazując aktywne działanie, pomaganie innym, spełnianie dobrych uczynków odwołuje się do Prawa Zucha.

10. ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE

Obrzędowe zakończenie zbiórki.

ZADANIA DLA GROMAD ZUCHOWYCH

W GROMADZIE SIŁA!

Pachycondylachinensis to gatunek mrówki, która wykazuje szczególnie zaawansowaną formę współpracy między osobnikami. Obserwacje tego gatunku wykazały, że gdy jedna z robotnic znajdzie ciężki jadalny obiekt – na przykład karalucha, którego nie jest w stanie samodzielnie transportować – wraca do gniazda, bierze w żuwaczki inną mrówkę i taszczy ją do zdobyczy. Na miejscu mrówki wspólnie rozczłonkują łup i transportują go do gniazda. Pierwsza mrówka działa jak zwiadowca i podejmuje decyzję, jak na menedżera przystało. Druga mrówka, niesiona w żuwaczkach, pozostaje przez cały czas pasywna. Żaden inny znany gatunek mrówek nie zachowuje się w ten sposób.

Zbierzcie jak najwięcej informacji o mrówkach i porównajcie je z zasadami funkcjonowania gromady zuchowej. Zastanówcie się, jakie są zalety płynące ze współpracy między zuchami w gromadzie lub szóstce. Co można robić razem, a jakie czynności zuchy powinny wykonywać indywidualnie? W kręgu rady zastanówcie się, jakie talenty mają poszczególne zuchy. Może ktoś świetnie czyta, ktoś inny potrafi szybko biegać, a jeszcze inny potrafi hodować kwiaty. Przemysłcie, w jaki sposób możecie współdziałać w szóstce, żeby każdy mógł wykorzystywać swoje zdolności i umiejętności na cotygodniowych zbiórkach.

● **Uwagi.** Dzieci chętnie poznają świat owadów. Jest to dla nich okazja do zbadania czegoś niedostępnego na co dzień. Warto wykorzystać ją do przekazania im ciekawych informacji na temat zachowania mrówek.

● Zadanie to gromada może realizować podczas cyklu sprawnościowego „leśnik”

STOP BIerności – AKTYWNY ZUCH

W małym ciele duży duch – tak głosi jedno z popularnych zuchowych zawołań. W tym zadaniu zuchy będą mogły udowodnić, jak istotna jest aktywna postawa.

Całą gromadą dowiedźcie się, czym jest bierność: jak się przejawia, do czego może doprowadzić, dlaczego stanowi problem. Potem zajmijcie się jedną dziedziną ludzkiej bierności, najdotkliwszą dla was (bierność dorosłych w dbaniu o najbliższe otoczenie, bierność w relacjach międzyludzkich, bierność w okazywaniu uczuć, bierność w pomocy najbardziej potrzebującym). Jeśli odnaleźliście już taką dziedzinę, możecie przystąpić do działania. Razem z drużynowym przygotujcie plan działania: zbierzcie najwięcej pomysłów, które posłużą do uświadomienia dorosłym problemu obojętności i bierności w działaniu. Na koniec przystąpcie do głównej akcji: przygotujcie scenkę teatralną, akcję plakatu lub nagrajcie film – obwieście światu dorosłych, w czym tkwi problem i jak ważne jest jego rozwiązanie!

● **Uwagi.** Bierność to trudny temat. Najpierw należy dobrze wytłumaczyć zuchom znaczenie słów, których będzie dotyczyło działanie. Warto skupić się na obszarach bierności dorosłych, które najbardziej dotyczą dzieci, wtedy łatwiej będzie o emocjonalne zaangażowanie zuchów w wykonywane zadanie.

● Zadanie to gromada może realizować podczas cykli sprawnościowych „obrońcy/obrońca czystej wody”, „ratownik”, „ambasador przyjaźni” (zorganizowaliśmy spotkanie UNICEF-u, uczestniczyliśmy w debatach, podjęliśmy ważne postanowienia i decyzje,

najważniejsze z nich przekazaliśmy do Polskiego Komitetu UNICEF-u, poznaliśmy deklarację praw dziecka).

- Zuchy mogą równocześnie zdobywać sprawność indywidualną „przyjaciółka/przyjacieli innych”.
- Podczas tego zadania zuchy mogą zrealizować wymagania na gwiazdki:
 - zuch ochoczy: *Chętnie służę radę i pomocą wszystkim, którzy tego potrzebują. Stale pomagam w pracach domowych.*
 - zuch sprawny: *Potrafię zaplanować swój dzień, znajdując czas na naukę, zabawę i pracę domową. Wykonałem pożyteczną pracę dla domu rodzinnego.*
 - zuch gospodarny: *Nawiązałem kontakt z harcerzami i dowiedziałem się, jak można zostać harcerzem. Wykonałem z nimi pożyteczną pracę dla środowiska.*

ZUCH FILANTROP

Kim jest filantrop? Wyruszcie na zwiad po waszej okolicy i dowiedzcie się od napotkanych osób, co – ich zdaniem – znaczą słowa „filantrop” i „filantropia”. Sprawdźcie też znaczenie tych słów w słowniku języka polskiego. Czy napotkane osoby miały rację? W szóstkach wymyślcie krzyżówkę, której hasłem będzie słowo „filantrop”.

● **Uwagi.** To zadanie jest dobrym punktem wyjścia do zaproponowania zuchom pożytecznych prac na rzecz okolicy. Może wasza szkoła potrzebuje pomocy w posprzątaniu magazynków, może trzeba zasadzić kwiaty obok lokalnej biblioteki? Dla chęćcego nic trudnego.

● Zadanie to gromada może realizować podczas cyklu sprawnościowego „przedsię-

biorca”. Zuchy mogą równocześnie zdobywać sprawność indywidualną „grosik”.

● Podczas tego zadania zuchy mogą zrealizować wymagania na trzecią gwiazdkę (zucha gospodarnego): *Zorganizowałem wraz z gromadą akcję gospodarczą, która przyczyniła się do wzbogacenia majątku gromady.*

CZYM JEST ROSZCZENIE?

Roszczenie to trudne słowo. Odegrajcie w gromadzie scenki, podczas których zuchy zaprezentują postawę roszczeniową (np. zakupy w sklepie, sprzeczka dwóch sąsiadów, konflikt między dwoma zuchami na kolonii). Postarajcie się znaleźć rozwiązanie każdej zaprezentowanej sytuacji. Zastanówcie się, jak należy się zachować podczas rozmowy z kimś, kto przybiera postawę roszczeniową. Swoje wnioski zapiszcie lub narysujcie. Załóżcie „Księgę dobrych rad”, w której zamieścicie swoje sposoby na rozwiązywanie tego typu konfliktów.

● **Uwagi.** Z postawą roszczeniową mamy do czynienia na co dzień. Zbiórka lub zajęcia poruszające temat konfliktów i postawy roszczeniowej będą przyczynkiem do znalezienia recepty na takie kłopoty w gromadzie.

DLACZEGO BIEDRONKI MAJĄ KROPKI, CZYLI O UMIEJĘTNOŚCI ZADAWANIA PYTAŃ

Razem z gromadą zbierzcie najbardziej zdumiewające pytania, jakie przyjdą wam do głowy. Dlaczego w morzu jest piasek? Jak wygląda Internet? Czy rozczyzdy mają oczy? Czy krowa beka? Dlaczego ludzie mają różne kolory oczu? Zróbcie całą listę niesamowitych pytań.

Razem z drużynowym zastanówcie się, gdzie można znaleźć na nie odpowiedź. Jak

źródła informacji są wiarygodne? Postawcie hipotezy i sprawdźcie, czy były prawdziwe.

● **Uwagi.** Najważniejszym celem zadawania pytań jest uzyskiwanie pożądanych informacji. Dzieci w naturalny sposób zadają dużo pytań. Czy jednak zawsze powinny dostawać na nie gotowe odpowiedzi? Czy uczymy zuchy samodzielności w poszukiwaniu interesujących ich wiadomości? Czy nasze zbiórki i proponowane aktywności sprawiają, że zuchy samodzielnie odkrywają świat?

Warto tak zaplanować zbiórkę, żeby zuchy mogły samodzielnie odszukać odpowiedzi na nurtujące je pytania. Może dojdzie do takiej sytuacji, że starszy zuch będzie potrafił odpowiedzieć na pytania młodszych kolegów i zostanie ekspertem? Dzięki temu ogromnie wzrośnie jego poczucie własnej wartości. Dzieci, które samodzielnie dochodzą do rozwiązań interesujących je problemów, staną się pewnymi swoich umiejętności i myślącymi dorosłymi.

● Zadanie to gromada może realizować podczas cyklu sprawnościowego „młody naukowiec”.

● Zuchy mogą równocześnie zdobywać sprawności indywidualne „internautka/internauta” i „badacz”.

AKTYWNIAKI

Pewnie każdy zna osobę, której aktywność na rzecz innych jest godna podziwu. Zastanówcie się w gromadzie, ile możecie wymienić takich osób. Na czym polega ich aktywność? Wybierzcie z tych osób jedną postać i dowiedzcie się, skąd bierze się jej chęć pomocy i aktywnego działania. następnie przygotujcie w szkole Tydzień Aktywniaków. Zachęćcie koleżanki i kolegów z klasy, aby

przygotowali plakaty prezentujące znane im osoby, które działają na rzecz innych. Wy sami też zaprezentujcie wybraną wcześniej osobę, pokażcie ją szerszemu gronu.

● **Uwagi.** Aktywne działanie na rzecz społeczeństwa jest jednym z efektów harcerskiego wychowania. Poprzez ukazanie dzieciom osób, które swoje życie w znacznym stopniu poświęciły innym, zachęcimy je do bezinteresownego działania. Ważne jest nie tylko to, żeby pokazać pozytywne postawy, trzeba zuchom także uświadomić sens pomagania i czerpania radości ze wspólnego działania oraz bezinteresowności.

● Zadanie to gromada może realizować podczas cyklu sprawnościowego „dziennikarka/dziennikarz”.

● Zuchy mogą równocześnie zdobywać sprawności indywidualne „dobra opiekunka/dobry opiekun”, „przyjaciółka/przyjaciel innych”.

WACHLARZ SPRAWNOŚCI

Sprawności indywidualne zwykle dobierane są zgodnie z zainteresowaniami zuchów. Czy nie zwracamy zbyt mało uwagi na to, żeby zachęcić dzieci do pracy nad sobą? Przez jakiś czas obserwuj swoje zuchy i notuj, jakie czynności w trakcie zbiórek, na biwakach, kolonii sprawiają im największą trudność.

Postaraj się wyszukać odpowiednie dla każdego zucha sprawności, które pomogą mu poradzić sobie z trudną dla niego kwestią. Zaproponuj zuchowi pracę ze sprawnością pod okiem starszego kolegi lub koleżanki z gromady. Dzięki temu zyska odpowiednie dla siebie wsparcie. Natomiast zuch, który może przekazać swoją wiedzę, poczuje się doceniony i być może po raz pierwszy w ży-

ciu wystąpi w roli eksperta. Kiedy zuchowi uda się zdobyć nową sprawność, koniecznie poinformuj o tym rodziców. Przecież oni też muszą wiedzieć, jakie korzyści płyną z bycia częścią gromady zuchowej.

● **Uwagi.** Jest to zadanie wymagające ogromnej cierpliwości oraz wytrwałości od kadry zuchowej. Należy dziecku dać odpowiednio dużo czasu i starać się zachęcić je do pracy nad własnymi słabościami. Nikt z nas nie lubi przyznawać, że ma jakieś słabe strony. Jednak jedynie wtedy, kiedy jesteśmy ich świadomi, możemy sprawić, że za jakiś czas znikną.

● Podczas realizacji tego zadania zuchy mogą zdobywać sprawności indywidualne muzyczne, plastyczne i techniczne, teatralne i filmowe, hobbystyczne, a także np. sprawność „dobra opiekunka/ dobry opiekun”.

ZAPREZENTUJ SIĘ

Kto powiedział, że prezentować się mogą tylko starsi? W końcu dobra prezentacja to część wychowania ekonomicznego i społecznego. Przygotujcie w gromadzie prezentacje szóstek. Niech zuchy przedstawią swoje nazwy, okrzyki i ulubioną zabawę. W grupie różnej, ale spróbujcie też autoprezentacji. Przedstawcie się sobie wzajemnie – co lubicie robić, kim chcielibyście być w przyszłości, jakie jest wasze marzenie. Postarajcie się, by wasza prezentacja jak najwięcej o was mówiła i pozwoliła was dobrze poznać. Do prezentacji możecie użyć rekwizytów.

● **Uwagi.** Sztuka prezentacji jest czymś, czego dziecko uczy się już od początku edukacji. Zwykle trudno jest mówić o sobie w gronie obcych osób. Jeśli gromada jest zgrana i każdy odnalazł w niej swoje miej-

sce, nie powinno być problemów z otwarciem się dzieci.

● Zadanie to gromada może realizować podczas cyklu sprawnościowego „mistrzynie/ mistrz słowa”, „aktorka/aktor”.

● Zuchy mogą przy tym zdobywać sprawność indywidualną „recytorka/recytator”.

KTO ZARZĄDZA NASZA MIEJSCOWOŚCIĄ?

Czy wiecie, co robi wóldarz waszego miasta lub wsi? Napiszcie do niego list i zapytajcie, czy zechce się z wami spotkać i porozmawiać o swojej pracy i obowiązkach. Dowiedzcie się, co oznacza słowo zarządzać. Czy zarządzanie jest łatwe? Zapytajcie, czym dla wójta lub prezydenta jest odpowiedzialność, a także po czym poznać człowieka odpowiedzialnego.

● **Uwagi.** Im większa miejscowość, tym większa może być biurokracja. Pamiętaj, żeby wcześniej zadzwonić lub napisać do sekretariatu gminy lub miasta z pytaniem, czy ktoś będzie miał czas na spotkanie z zuchami.

● Zadanie to gromada może realizować podczas cyklu sprawnościowego „młoda obywatelka/młody obywatel”.

GWIEZDNE WYZWANIE

Czy zuchy w waszej gromadzie zdobywają gwiazdki? Zorganizujcie zbiórkę z zaprzyjaźnioną drużyną harcerską. Zastanówcie się wspólnie, jaki powinien być zuch ochoczy, zuch sprawny i zuch gospodarny. Czego można się po takim zuchu spodziewać, co powinien umieć zrobić i co powinien wiedzieć. Dowiedzcie się od harcerzy, jakie umiejętności powinien zdobyć zuch zanim przejdzie do

drużyny harcerskiej. Razem z harcerzami wymyślcie sposób na zdobywanie gwiazdek, tak żeby nie zapomnieć o żadnym zadaniu i systematycznie je realizować.

● **Uwagi.** Warto zaprosić harcerzy na ceremonię wręczenia zuchowych gwiazdek. Dla tych, którzy nie byli nigdy zuchami, będzie to przeżycie, które zmieni ich sposób patrzenia na najmłodszych członków ZHP.

● Podczas tego zadania zuchy mogą zrealizować wymagania trzeciej gwiazdki (zuch gospodarny): *Nawiązałem kontakt z harcerzami i dowiedziałem się, jak można zostać harcerzem. Wykonałem z nimi pożyteczną pracę dla środowiska; znam obrzędy i zwyczaje drużyny harcerskiej, z którą nawiązałem kontakt. Wiem, kto jest bohaterem tej drużyny i szerepu, w którym ona działa.*



PROPOZYCJE DLA DRUŻYN HARCERSKICH

EMPATIA, CZYLI CO?

CEL

Zwrócenie uwagi uczestników zbiórki na znaczenie emocji i empatii.

ZAMIERZENIA

Po zbiórce jej uczestnik będzie:

- wiedział, czym jest empatia,
- znał różnego rodzaju emocje,
- potrafił rozpoznać emocje u innej osoby, wiedział, jak na nie zareagować,
- wiedział, czym jest wdzięczność i dlaczego warto ją okazywać.

1. OBRZĘDOWE ROZPOCZĘCIE ZBIÓRKI.

2. JAK SIĘ DZIŚ CZUJĘ (ĆWICZENIE)

Uczestnicy zbiórki siadają w kręgu. Zadaniem każdego z nich jest pokazanie za pomocą mimiki i gestów tego, jak się dziś czuje. Starajmy się nie przesadzać z pokazywaniem emocji (chcemy odzwierciedlić stan rzeczywistości, a nie stworzyć ich parodię). Zanim harcerze przystąpią do pokazywania, drużynowy prosi ich, aby zamknęli oczy i zastanowili się chwilę, jak się dziś czują.

Podczas pokazywania mogą pojawić się przedstawienia stanów, które nie są emocjami, na przykład głodu. Należy w takiej sytuacji poprosić uczestników zbiórki, aby zastanowili się nad tym, czy głód jest emocją. A jeśli nie, to czym różni się od emocji?

Każdy po kolei pokazuje, jak się dziś czuje, reszta osób zgaduje, jakie emocje dana osoba chciała przedstawić.

Na koniec zapisujemy wszystkie przedstawione emocje oraz dopisujemy takie, które nie zostały wspomniane. Drużynowy zwraca uwagę harcerzy na to, że istnieją cztery podstawowe rodzaje emocji. Czy uczestnicy zbiórki potrafią je nazwać? Chodzi tu o strach, złość, smutek i radość – inne emo-

cje pochodzą od tych czterech podstawowych.

3. PODAJ DALEJ (ĆWICZENIE)

Harcerze stają w rzędzie. Drużynowy staje za ostatnią osobą i kiedy wszyscy są gotowi, puka ją lekko w ramię. Poprzednik odwraca się do drużynowego, a ten pokazuje mu za pomocą mimiki którąś z emocji wypisanych w poprzednim ćwiczeniu. Osoba, która odebrała emocję, podaje ją dalej. Puka więc lekko kolejnego harcerza, ten się odwraca i patrzy na pokazywaną emocję, po czym sam przekazuje ją następnemu. I tak do momentu, kiedy emocja dotrze do pierwszej osoby w rzędzie.

Pierwsza osoba pokazuje ją całej drużynie. Sprawdzamy wtedy, czy ta sama emocja dotarła aż do końca, zgadujemy również, co to była za emocja. Jeśli na zbiórce jest więcej niż kilkanaście osób, możemy stworzyć rzędy zastępów, które równolegle będą podawać sobie emocje, ważne jednak, by nie wprowadzać współzawodnictwa.

Ćwiczenie powtarzamy kilka razy, za każdym razem zmieniając kolejność harcerzy w rzędzie (np. pierwsza osoba w rzędzie przechodzi na jego koniec).

Zamiast pokazywania emocji za pomocą mimiki i gestów drużynowy może przekazać

ostatniej osobie nazwę emocji zapisaną lub narysowaną na kartce, a harcerz sam musi zadecydować, jak ją pokazać.

4. CO TO JEST EMPATIA (SONDAŻ)

Zastępy przeprowadzają na ulicy krótki sondaż na temat empatii. Mają zapytać jak największą liczbę osób (w ciągu 10 minut), czym jest empatia. Odpowiedzi zapisują. Po 10 minutach wracają na miejsce zbiórki i dzielą się swoimi odpowiedziami z pozostałymi. Pod kierunkiem drużynowego układają wspólną definicję słowa „empatia”.

5. JAK WYGLĄDAJĄ RÓŻNE EMOCJE (DRAMA)

Każdy zastęp otrzymuje temat scenki do odegrania:

- Koleżanka zabrała ci książkę, którą właśnie czytałeś, i nie chce jej oddać. Czujesz złość.
- Koledzy nie chcą z tobą grać. Czujesz smutek.
- Duży pies biegnie w twoją stronę. Czujesz strach.
- Dostałeś wymarzony prezent na urodziny. Czujesz radość.

Harcerze w zastępach sami wymyślają konkretną historię ilustrującą zadany temat i odgrywają ją przed drużyną. Zwracają szczególną uwagę na zaznaczoną emocję.

Zastępy mają 10 minut na przygotowanie. Po tym czasie odgrywają scenki przed całą drużyną (ok. 5 minut na jedną scenkę wraz z omówieniem). Oglądające zastępy odgadują, o jaką emocję chodzi w inscenizacji. Drużynowy zadaje pytania pomocnicze:

- Po czym rozpoznaje się emocję?
- Jak zachowuje się osoba, która tak się czuje?
- Co możemy zrobić, kiedy widzimy osobę, która tak się czuje?

Drużynowy prosi zastępy o występ w takiej kolejności, aby radość została pokazana na końcu. Rozmawiając o radości, uczestnicy zbiórki rozmawiają też chwilę o wdzięczności. Zastanawiają się nad następującymi zagadnieniami:

- Czym jest wdzięczność?
- Jak można ją okazywać?

Prezentowanie i omawianie scenek może znużyć uczestników zbiórki. Jeśli drużynowy zauważy, że potrzebują oni przerwy ruchowej – może zaproponować poniższą zabawę. Jeśli nie będzie takiej potrzeby, podobną zabawę można przeprowadzić po zakończeniu prezentacji i omówieniu wszystkich scenek.

6. KIEDY JESTEM SMUTNY, LUBIĘ... (ZABAWA)

Korzystamy ze znanej zabawy polegającej na uzupełnieniu zdania: „Wszyscy ci, którzy...”. Siadamy w kręgu, najlepiej na krzesłach. W wersji podstawowej zabawy na środku stoi jedna osoba, która zaczyna zdanie: „Wszyscy ci, którzy...” i kończy je w dowolny sposób, np. „...lubią czekoladę”. Wówczas osoby, które lubią czekoladę, zamieniają się miejscami. Miejsca szuka również osoba wypowiadająca zdanie. Ostatecznie więc zostanie jeden harcerz bez miejsca i ten mówi kolejne zdanie zaczynające się od „Wszyscy ci, którzy...”.

W naszej zmodyfikowanej wersji osoba na środku zaczyna zdanie: „Kiedy jestem smutny, lubię...” (np. słuchać muzyki). Wówczas wszystkie osoby, które też lubią słuchać muzyki, kiedy są smutne, zamieniają się miejscami. Oczywiście, emocje można zmieniać, np. mówiąc: „Kiedy jestem zdenerwowany...” (przestraszony, szczęśliwy itd.).

Na zakończenie warto zwrócić uwagę na to, że każdy z nas lubi inne rzeczy, kiedy jest smutny (zdenerwowany, radosny itd.).

7. WDZIĘCZNOŚĆ (PRACA PLASTYCZNA)

Drużynowy przypomina, że inscenizacje zakończyły się rozmową o wdzięczności. Czy okazywanie wdzięczności jest ważne? Komu każdy z uczestników zbiórki chciałaby okazać wdzięczność? Po krótkim wprowadzeniu zadaniem harcerzy będzie przygotowanie kartki dla wybranej osoby, w której okażą swoją wdzięczność. Mogą rysować, pisać, wyklejać. Ważne, by zdecydowali, komu i za co chcą podziękować.

Warto zastanowić się, co sprawi radość wybranej osobie: Co lubi ta osoba? Może lubi zwierzęta, więc narysuj zwierzę? Może kwiaty? A może lubi origami i zamiast kartki zrobię jakąś figurkę z papieru? Drużynowy

podkreśla, że na tym też polega empatia: daję komuś nie to, co sam lubię, ale to, co tej osobie sprawi radość.

Chętni harcerze prezentują wykonaną pracę plastyczną. Wspólnie zastanówcie się, jak będzie się czuła osoba, która otrzyma tak przygotowaną kartkę. Czy warto dziękować i wyrażać wdzięczność? Dlaczego?

Na zakończenie postanawiamy wręczyć kartki osobom, którym jesteśmy wdzięczni. Drużynowy powinien zwrócić uwagę również na emocje harcerzy, które pojawią się w momencie ofiarowania kartki. Porozmawiajcie o nich na kolejnej zbiórce.

8. OBRZĘDOWE ZAKOŃCZENIE ZBIÓRKI

DZIAŁAJ ODPOWIEDZIALNIE

CELE

- Kształtowanie pozytywnych postaw społecznych.
- Uwrażliwienie na świadomość odpowiedzialnego pomagania.
- Zachęcenie do zastanowienia się nad sposobami pomocy innym.

ZAMIERZENIA

Po zbiórce harcerz będzie:

- widział, jak można pomóc innym,
- wiedział, na co zwrócić szczególną uwagę podczas udzielania pomocy innym,
- wiedział, jakich zasad trzeba przestrzegać podczas pomagania komuś,
- znał kilka ogólnopolskich organizacji, które pomagają innym.

1. OBRZĘDOWE ROZPOCZĘCIE ZBIÓRKI

2. GAWĘDA

Drużynowy rozpoczyna od słów kardynała Stefana Wyszyńskiego: *Człowiek jest odpowiedzialny nie tylko za uczucia, które ma dla innych, ale i za te, które w innych budzi.*

W ten sposób wprowadza harcerzy w temat odpowiedzialności za pomoc innym. Zadaje pytanie: Co to znaczy odpowiedzialna pomoc?

3. KALAMBURY

Drużynowy wybiera harcerza, który otrzymuje hasło i rysuje lub pokazuje je drużynie, następnie zamienia się z osobą, która odgadła hasło. Proponowane hasła:

- pomoc,
- działanie,
- dobry uczynek,
- odmowa.

4. SUDOKU (GRA TERENOWA)

Prowadzący wyjaśnia zastępom zasady rozwiązywanej na zbiórce gry terenowej oraz zasady łamigłówki sudoku.

Każdy zastęp otrzymuje taką samą planszę sudoku nałożoną na mapę terenu gry, tak aby puste pola sudoku wskazywały na konkretne miejsca w terenie, w których należy szukać informacji potrzebnych do uzupełnienia cyfr w odpowiednim polu diagramu sudoku.

Sudoku to łamigłówka, której celem jest wypełnienie diagramu 9×9 w taki sposób, aby w każdym wierszu, w każdej kolumnie i w każdym z dziewięciu pogrubionych kwadratów 3×3 (zwanymi „blokami” lub „podkwadratami”) znalazła się jedna cyfra od 1 do 9. Aby rozwiązać łamigłówkę, zastępy poruszają się po terenie zgodnie z otrzymaną mapą i odnajdują w odpowiednich miejscach zadania oraz pytania. Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi lub wykonaniu zadania otrzymują liczby, którymi uzupełniają planszę. Wygrywa zastęp, który pierwszy uzupełni swoją planszę.

Zwycięzcy gry powinni otrzymać drobne nagrody.

Przykładowe pytania i zadania do gry, w zależności od terenu działania:

- Co oznacza słowo „służba”?
- Jak harcerze mogą pomagać innym?

- Pomoc w nauczeniu się kilku słów w obcym języku osobie znajdującej się na punkcie.
- Sprzątnięcie śmieci na wskazanym terenie.
- Posprzątanie miejsca pamięci narodowej.
- Przygotowanie plakatów promujących akcję zbiórki nakrętek.
- Przygotowanie planu akcji popularyzacji czytania książek.

5. BURZA MÓZGÓW

Drużynowy zadaje pytania, odpowiedzi zostają zapisane dookoła chmurki na szarym papierze: Jakie znacie organizacje, które pomagają innym (WOŚP, PAH, CARITAS)? Co to znaczy pomagać odpowiedzialnie (bezpiecznie, świadomie)?

6. PRACA W ZASTĘPACH

Każdy zastęp ma za zadanie zapoznać się z działaniami organizacji i zastanowić się, czy każda z nich jest potrzebna w społeczeń-

stwie. Wyniki pracy zespołowej zastępy prezentują na forum.

7. PODSUMOWANIE ZBIÓRKI

Zastanówcie się nad tym, co możecie zrobić jako drużyna. Jakie pole służby możecie znaleźć dla siebie? Aby się lepiej do tej decyzji przygotować, harcerze mogą w zastępach:

- stworzyć mapę organizacji działających na rzecz innych w waszej okolicy,
- zorganizować spotkanie z działającą organizacją np. wolontariatem szkolnym,
- stworzyć listę – kiedy pomagam, w czym pomagam,
- odwiedzić strony internetowe organizacji omawianych w czasie zbiórki,
- wziąć udział w akcji charytatywnej organizowanej w waszej miejscowości lub gminie.

8. OBRZĘDOWE ZAKOŃCZENIE ZBIÓRKI

CHCIEĆ TO MÓC. O POMAGANIU INNYM

CELE

- Kształtowanie pozytywnych postaw społecznych.
- Poznanie znaczenia wyrazów: altruizm, empatia, filantropia, humanitaryzm.
- Uwrażliwienie na potrzeby innych ludzi.
- Ukazanie różnych korzyści płynących z pomagania innym (pełnienia służby).
- Zachęcenie do pomagania innym ludziom.

ZAMIERZENIA

Po zbiórce harcerz będzie:

- wiedział, jak można pomóc innym,
- wiedział, co oznaczają pojęcia: altruizm, empatia, filantropia, humanitaryzm,
- umiał określić emocje, których dostarcza pomaganie,
- wiedział, dlaczego warto pełnić służbę na rzecz innych,
- umiał zdecydować, czy chce pomagać innym.

1. OBRZĘDOWE ROZPOCZĘCIE ZBIÓRKI

2. GAWĘDA

Pewna nastolatka napisała kiedyś w swoim dzienniczku:

Jesteśmy ludźmi przyszłości, to my musimy ulepszać sytuację. Najgorszą rzeczą jest nic nie robić i patrzeć, jak świat się rozpada. Wołamy: niech żyje pokój, a prowadzimy wojnę. (...) A przecież nie jest postanowione, że nie można skończyć z tym wszystkim. Chciałabym ci powiedzieć, jeżeli jesteś smutny z powodu nienawiści w świecie: Nie płacz i nie trać nadziei, ale zrób coś, nawet coś małego!

<http://www.zosia.piasta.pl/opowiadania.html>

Drużynowy przedstawia harcerzom temat pomocy innym, dzielenia się z innymi dobrem, nawiązuje do wspomnianego cytatu z zapisków nastolatki. Prosi, aby uczestnicy zbiórki zastanowili się nad następującymi problemami:

- Czy w dzisiejszym świecie ludzie są obojętni?

- Co zrobić, żeby zmienić taką postawę?
- Jak my sami postępujemy?
- Jakich emocji dostarcza nam pomaganie?

3. ZAUFANIE (ĆWICZENIE)

To ćwiczenie warto przeprowadzić na dworze. Harcerze dobierają się w pary, jedna osoba w parze zawiązuje drugiej oczy chustą tak, żeby nic nie widziała, następnie przeprowadza ją przez tor przeszkód. W drugiej części harcerze zamieniają się zadaniami.

Po skończonym ćwiczeniu uczestnicy wymieniają się wrażeniami, rozmawiając o zaufaniu. Czy łatwo było zaufać? Co nam w tym pomagało, a co utrudniało zaufanie? Czy zaufanie jest ważne i dlaczego? Czy zaufanie jest związane z pomaganiem innym?

4. SZUKAJĄC AKTYWNOŚCI (GRA)

W grze uczestniczą zastępy. W ukrytych na trasie gry kopertach umieszczone zostają opisy zadań, które zastępy będą wykonywać podczas gry (załącznik 1). Ponadto zadania do wykonania mogą przydzielać zastępom

osoby stojące na punktach. Te zadania mogą być m.in. takie: ułożyć rym ze słowem pomagamy, zaśpiewać piosenkę o pomocy, narysować na ziemi lub ułożyć z materiałów znajdujących się obok (szyszki, kamyki, patyki) rysunek na temat pomagania, zaprojektować medal za ofiarną pomoc.

Zastępy na początku dostają informację, że szukają czarnej koperty z numerem 1 (kolejne zastępy z numerami 2, 3 i 4), a następnie poszukują kolejnych kopert we wskazanym kolorze (np. czerwonych, zielonych, niebieskich) ze swoim numerem. W każdej kopercie oprócz zadania znajduje się fragment logo organizacji o charakterze pomocowym, które ma za zadanie ułożyć w całość uczestniczący w grze zastęp. Następnie każdy zastęp zbiera informacje o organizacji, której znak ułożył.

5. DYSKUSJA

Każdy zastęp ma sformułować definicję jednego z pojęć: altruizm, empatia, filantropia, humanitaryzm. Następnie zastępy prezentują swoją definicję (załącznik 2) pozostałym uczestnikom zbiórki i wspólnie zastanawiają się nad funkcjonowaniem danego pojęcia w naszym życiu.

6. PRACA PLASTYCZNA

Harcerze w zastępach tworzą plakaty z hasłem „Pełnię służbę, bo warto”. Plakaty stanowią podsumowanie wcześniejszych dyskusji. Zastępy prezentują swoje prace. Można później powiesić plakaty w harcówce lub na korytarzu, ewentualnie ich zdjęcia lub skany zamieścić na stronie internetowej drużyny.

7. OBRZĘDOWE ZAKOŃCZENIE ZBIÓRKI

ZAŁĄCZNIK 1. SYMBOLE DO WYKONANIA PUZZLI





ZAŁĄCZNIK 2. DEFINICJE POJĘĆ

- **Altruizm**, przeciwstawna egoizmowi postawa bezinteresownej troski o dobro innych, w myśl której w przypadku kolizji dobra własnego z cudzym należy dążyć do realizacji dobra drugiego człowieka.
- **Filantropia**, działalność osób lub instytucji polegająca na bezinteresownym udzielaniu pomocy finansowej lub materialnej potrzebującym.
- **Empatia**, różnie definiowana zdolność do wnikania, odczuwania i pełnego zrozumienia przeżyć danego człowieka, jego uczuć oraz zakomunikowania mu o tym (słownie i pozawerbalnie), także wtedy, gdy on sam nie jest ich w pełni świadomy.
- **Humanitaryzm**, przyjmowanie za najwyższą wartość godności ludzkiej, braterstwa, równości między ludźmi i praw człowieka. Postępowanie zgodne z tą zasadą.

portal wiedzy <http://portalwiedzy.onet.pl/>

NIEŚĆ CHĘTNĄ POMOC...

CELE

- uświadomienie konieczności dbania o własne bezpieczeństwo podczas udzielania pierwszej pomocy,
- nauka postępowania w przypadku udzielania pomocy nieprzytomnemu (podejście do poszkodowanego oraz układanie w pozycji bezpiecznej),
- uświadomienie potrzeby bezinteresownego działania dla innych.

ZAMIERZENIA

Po zbiórce harcerz będzie umiał:

- rozpoznać sytuację, w której nie wolno zbliżać się do miejsca niebezpiecznego zdarzenia,
- prawidłowo założyć i zdjąć rękawiczki jednorazowe,
- podejść do poszkodowanego nieprzytomnego oraz ułożyć go w pozycji bezpiecznej.

1. OBRZĘDOWE ROZPOCZĘCIE ZBIÓRKI

2. GAWĘDA

Drużynowy lub zaproszony gość, który będzie uczył pierwszej pomocy, opowiada przedstawioną poniżej historię.

– Młody! Pośpiesz się nie możemy się spóźnić – dziadek krzychał już czwarty raz, ale ja chciałem się dobrze przygotować do spotkania, na które tak długo czekałem. Szybko rozejrzałem się po pokoju. sprawdzając, czy wszystko zabrałem i po chwili już siedziałem w samochodzie.

– Jak się spóźnimy to będzie nieładnie z naszej strony – dodał dziadek z surowym wyrazem twarzy.

Wyruszyliśmy zanim słońce w pełni pojawiło się na niebie. Droga była długa i nudna. Mijały kolejne kilometry. W końcu zasnąłem.

Nie pamiętam, jak długo spałem. Obudził mnie przerażający huk i głośny krzyk. Usłyszeliśmy go z dziadkiem przez zamknięte szyby samochodu. Przejeżdżaliśmy przez małą wieś, kiedy w jednym z gospodarstw zawałił się dach

stodoły. Stało się to na naszych oczach. Dziadek gwałtownie zatrzymał samochód tuż obok miejsca zdarzenia. Szybko wysiedliśmy, w locie łapiąc podrózną apteczkę, i pobiegliśmy z pomocą. Dziadek w wojsku był sanitariuszem, a jego apteczka była bardzo dobrze wyposażona. Na miejscu zastaliśmy zrozpaczoną kobietę, z której słów wynikało, że w środku były dwie osoby, jej mąż i mały synek. Dziadek szybko ocenił stan stodoły, wydał kilka wskazówek i zabraliśmy się do szukania poszkodowanych. Po chwili na miejscu było już kilkanaście osób. Częścią z nich kierował mój dziadek. Szukaliśmy mężczyzny i chłopca, którzy w chwili wypadku byli w stodole. Drugą ekipą zarządzał emerytowany strażak – ci ludzie zabezpieczali resztę budynku i działania pierwszej grupy. Po kilku minutach poszukiwań zauważyłem mały but. Krzyknąłem głośno: „Jest!” i zaraz przy mnie znalazło się kilku mężczyzn.

– Tam, pod deskami – powiedziałem wskazując palcem.

Spojrzałem na dziadka. Ten zerknął w moim kierunku i kiwnął głową na znak uznania. W tym samym czasie odnaleziono przygniecionego mężczyznę. Kiedy obydwaj poszkodowani byli bezpieczni, zajął się nimi dziadek. Po chwili

li przyjechało pogotowie. Stałem obok, od czasu do czasu wykonując polecenia ratowników. Przyglądałem się ludziom, którzy odruchowo działali w kryzysowej sytuacji. Kiedy karetka zabrała mężczyznę i chłopca do szpitala, odetchnęliśmy z ulgą. Udało się ich ocalić.

Po doprowadzeniu się do porządku pożegnaliśmy się ze wszystkimi uczestnikami akcji ratunkowej, przyjmując podziękowania za bezinteresowną pomoc. Dziadek powtarzał, że to nasza służba, służba dla drugiego człowieka.

Wsiadając do samochodu, powiedziałem do dziadka:

– Teraz to jesteśmy spóźnieni – i zacząłem się śmiać.

Dziadek spojrzął się na mnie i zapytał:

– To co? Jedziemy do domu?

Kiwnąłem głową, wiedząc, że będę jeszcze miał okazję spotkać się z ulubionym himalaistą.

W domu dziadek zrobił gorącą herbatę. Usiedliśmy przy stole i dziadek powiedział:

– Nasze czyny zawsze powinny iść w zgodzie ze słowami. Trzeba służyć innym. To, co zrobiłeś dzisiaj, potraktuj jako służbę, którą dobrze wykonałeś. Cieszę się, że bez zastanowienia, chętnie i ofiarnie, ruszyłeś z pomocą. Pamiętaj, że na twojej ścieżce życia zdarzy się wiele takich sytuacji. Nie czekaj, tylko sam je odnajduj. Naszą służbą jest pomagać innym nie tylko wtedy, gdy o to proszą.

Na koniec dodał:

– Jestem z Ciebie dumny.

Zmęczony poszedłem spać. Przed zaśnięciem powtarzałem sobie ważną myśl: w działaniu dla innych liczy się bezinteresowność.

3. UWAGA, NIE JEST BEZPIECZNIE (GRA)

Gra odbywa się na zasadach teleturnieju „Familiada”. Drużyna dzieli się na dwie grupy – „rodziny”. Każda z nich wymyśla swoje nazwisko oraz przedstawia swoich członków, wzorując się na teleturnieju (kim są, czym się

zajmują). Drużynowy przygotowuje wcześniej pytania. Może także przygotować ścieżkę dźwiękową teleturnieju.

Przykładowe pytania i odpowiedzi:

- Do poszkodowanego nie podchodzimy, gdy obok niego leży... (nóż/rozbita butelka/niezabezpieczony przewód elektryczny/palący się przedmiot).
- Co robimy z niebezpiecznym przedmiotem... (odkładamy w bezpieczne miejsce/zabezpieczamy przed innymi osobami/zgłaszamy osobie dorosłej).
- Gdy widzimy pożar... (wzywamy Straż Pożarną – dzwoniemy na numer 998/dzwoniemy na numer 112/zgłaszamy osobie dorosłej/nie podchodzimy).
- Gdy przy poszkodowanym jest dorosła, agresywna osoba... (dzwonimy na numer 997/dzwonimy na numer 112/zgłaszamy zaufanej osobie dorosłej/nie podchodzimy).
- Gdy widzimy wypadek samochodowy (dzwonimy na 999/dzwonimy na 112/zgłaszamy osobie dorosłej).
- Gdy widzimy agresywne zwierzę... (nie podchodzimy/zgłaszamy osobie dorosłej/zachowujemy spokój/nie dotykamy takiego zwierzęcia).
- Do kogo możemy się zawsze zwrócić o pomoc... (rodzic lub opiekun/policjant/strażak/strażnik miejski/lekarz/nauczyciel/drużynowy).
- Gdy zgubię się w obcym mieście... (dzwonię na 997/nie oddalam się z miejsca).

4. PODEJŚCIE DO OSOBY NIEPRZYTOMNEJ (POKAZ I ĆWICZENIA W PARACH)

Najlepiej, aby tę część zbiórki poprowadził fachowiec (ratownik medyczny, lekarz, pielęgniarka) lub instruktor HSR. Drużynowy może skorzystać z załącznika.

5. NASZE BEZPIECZEŃSTWO JEST NAJWAŻNIEJSZE (POKAZ I ĆWICZENIE)

Do ćwiczeń potrzebna jest para lateksowych rękawiczek dla każdego uczestnika zajęć. Gość wyjaśnia, że udzielając pierwszej pomocy, trzeba dbać o swoje bezpieczeństwo, zakładając jednorazowe rękawiczki. Pokazuje, jak należy je zakładać i zdejmować. Następnie ogłasza konkurs – kto szybciej prawidłowo założy i zdejmie rękawiczki.

6. POZYCJA BEZPIECZNA (ĆWICZENIE)

Gość wyjaśnia, jak należy postępować z oso-

bą nieprzytomną, do czego służy i na czym polega pozycja bezpieczna. Harcerze ćwiczą w parach układanie w pozycji bezpiecznej.

7. ROZMOWA PODSUMOWUJĄCA

Harcerze zastanawiają się, jak wykorzystać świeżo zdobytą wiedzę. Postanawiają zorganizować konkurs „Niech będzie bezpieczne” w szkole.

8. OBRZĘDOWE ZAKOŃCZENIE ZBIÓRKI

ZAŁĄCZNIK. WSKAZÓWKI DLA DRUŻYNOWEGO

● **Ocena bezpieczeństwa.** Przed podejściem do poszkodowanego rozejrzyj się w poszukiwaniu zagrożeń. Załóż rękawiczki. W sytuacji wystąpienia zagrożenia nie podchodź, pozostań w bezpiecznej odległości i zgłoś zdarzenie osobie dorosłej lub wezwij odpowiednie służby ratownicze.

● **Sprawdź przytomność.** Nawiąż kontakt z poszkodowanym. Jeżeli nie reaguje, uklęknij lub kucnij obok, potrząśnij za ramiona i zapytaj „Czy wszystko w porządku?”

● **Wołaj o pomoc.** W sytuacji gdy na miejscu zdarzenia są świadkowie, poproś konkretną osobę, żeby została. Jeżeli jesteś sam, wołaj, by ktoś przyszedł.

● **Udroźnij drogi oddechowe.** Kładąc jedną rękę na czole, dwa palce drugiej ręki na brodzie (żuchwie), odchyl głowę poszkodowanego do tyłu, unosząc brodę do góry dla udrożnienia górnych dróg oddechowych.

● **Sprawdź oddech.** Utrzymując udrożnienie dróg oddechowych, staraj się usłyszeć, poczuć i zobaczyć, czy poszkodowany oddycha. Wykonuj tę czynność nie dłużej niż 10 sekund. Jeżeli poszkodowany oddycha

przynajmniej dwa razy w ciągu 10 sekund, to znaczy, że oddech jest zachowany.

● **Wezwij pomoc.** Poproś świadka zdarzenia o wezwanie pomocy medycznej. Podaj numer telefonu. Jeżeli nie ma innych osób, sam wezwij pomoc.

● **Poszukuj obrażeń ciała.** Obejrzyj dokładnie poszkodowanego. Poszukuj widocznych obrażeń ciała.

● **Pozostaw poszkodowanego w pozycji zastanej.** Jeżeli poszkodowany ma obrażenia ciała, nie zmieniaj jego pozycji. Gdyby pozycja zastana utrudniała oddychanie, to mimo obrażeń ciała ułóż go na plecach i udroźnij drogi oddechowe.

● **Ułóż poszkodowanego w pozycji bezpiecznej.** Jeżeli poszkodowany nie ma obrażeń ciała oraz mechanizm zdarzenia nie wskazuje na sytuację urazową, należy poszkodowanego ułożyć w pozycji bezpiecznej.

● **Zabezpiecz poszkodowanego przed wychłodzeniem.** Owiń poszkodowanego folią NRC. Mów do poszkodowanego podczas wykonywanych działań. Regularnie (co minutę) kontroluj jego oddech.

ZADANIA DLA ZASTĘPÓW

SZCZYTYNY CEL

Zaplanujcie w zastępie akcję zarobkową, którą będziecie mogli samodzielnie wykonać (o pomoc w przygotowaniach lub wsparcie podczas realizacji zadania możecie poprosić drużynowego lub rodziców). Ustalcie wspólnie, na co przeznaczycie zarobioną kwotę (wasz cel). Po starannym rozeznaniu w waszym otoczeniu będziecie mogli przeznaczyć zarobione środki na pożyteczny cel. Może namówicie do tego także innych rówieśników?

- Podczas realizacji tego zadania można zdobywać sprawności „oszczędny/oszczędna”* i „skarbnik/skarbniczka”***.

- Udział w zadaniu może być elementem realizacji wymagań z obszaru „zaradność życiowa” na stopień ochotniczki/młodzika lub tropicielki/wywiadowcy.

AKTYWNI W SZKOLE

Najpierw określcie, z jakiego przedmiotu szkolnego każdy z was jest dobry, jakie ma umiejętności i zdolności. Całym zastępem wybierzcie się do świetlicy szkolnej lub innej tego rodzaju placówki (ewentualnie poproście drużynowego o pomoc w kontaktach ze świetlicą). Przedstawcie wychowawcy, jakie posiadacie umiejętności oraz porozmawiajcie o tym, w jaki sposób możecie zaangażować się w pracę świetlicy szkolnej. Niech to będzie na przykład kilka spotkań o ustalonej godzinie. Pamiętajcie, aby uwzględnić wasze możliwości czasowe i realność wykonania przez was wyznaczonych zadań.

- Podczas realizacji tego zadania możecie zdobywać sprawności „starsza siostra/star-

szy brat”*, „uczynna/uczynny”*, a także liczne sprawności związane z zainteresowaniami, hobby i nauką.

POMAGAMY W MĄDRY SPOSÓB

Zastanówcie się w zastępie, jakie znaczenie ma dla was pomaganie innym i w jaki sposób możecie to robić. Zorganizujcie burzę mózgową, aby następnie wybrać jeden pomysł, który uważacie za najlepszy i możliwy do zrealizowania. Taki, którym będziecie mogli się pochwalić w swoim środowisku. Przygotujcie się do działania i zrealizujcie swój pomysł. W razie potrzeby poproście o wsparcie drużynowego.

- Podczas realizacji tego zadania można zdobywać sprawność „uczynna/uczynny”*.

AKTYWNI NIETYLKO W HARCERSTWIE

Czy potraficie wskazać w waszym środowisku osobę, która jest społecznie aktywna i bezinteresownie pracuje dla innych? Taką osobę może stać się dla was przykładem. Postarajcie się osobiście ją poznać. Czym się zajmuje? Co pozytywnego jest w jej działaniu? Zapytajcie, czy możecie się wspólnie z nią zaangażować w jakieś działanie. Wtedy poznacie od środka jej motywację i specyfikę pracy. W nawiązaniu kontaktu z wybraną osobą może być wam potrzebna pomoc drużynowego lub kogoś z rodziców, nie wahajcie się o nią poprosić.

JEST PROBLEM – REAGUJĘ!

Opracujcie w zastępie scenariusz przedstawienia poruszającego ważny problem, z którym spotykacie się na co dzień w środowisku swoich rówieśników. Przedstawienie zaprezentujcie zaproszonym na spotkanie ro-

dzicom lub kolegom ze szkoły. Możecie to zadanie zrealizować wspólnie z innym, zaprzyjaźnionym zastępem.

● Podczas wykonywania tego zadania możecie zdobywać sprawność „aktor/aktorka”**.

ROZWIJAMY SIĘ!

Warto zdobywać nowe umiejętności. Zastanówcie się w zastępie, jaką umiejętność chcielibyście zdobyć. Zróbcie listę zgłaszanych przez członków zastępu propozycji. Po dyskusji wybierzcie jedną umiejętność. Zaplanujcie, w jaki sposób będziecie mogli się jej nauczyć: zróbcie spis zadań, listę osób, które mogą pomóc, określcie czas, w jakim chcecie się tego nauczyć. Następnie zaprezentujcie tę umiejętność na zbiórce w drużynie, ucząc kolejne osoby w swoim środowisku.

PRACUJĘ NAD SOBĄ

Każdy członek zastępu określa swoje mocne i słabe strony. Następnie wybiera jedną cechę, nad którą chciałby popracować i układa (sam lub z pomocą kolegów z zastępu), plan działania (z uwzględnieniem czasu jego realizacji). W planie trzeba uwzględnić zadania,

które będą sprzyjać zmianie danego zachowania (słabej strony).

● Udział w zadaniu może być elementem realizacji wymagań z obszaru „praca nad sobą” na stopień ochotniczki/młodzika, tropicielki/wywiadowcy.

WYROŚNIE I CO DALEJ?

Podjęliśmy się pełnienia funkcji i zadań, które wymagają od nas odpowiedzialności. Bywa też tak, że mamy trudności z podejmowaniem się odpowiedzialności za zadanie, za innych, a nawet za siebie.

W związku z tym wykonajcie następujące zadanie, ćwiczące odpowiedzialność i konsekwencję działania. Niech każdy przyniesie na zbiórkę zastępu doniczkę, wspólnie kupcie ziemię ogrodową oraz nasiona wybranych kwiatów. Posiejcie je, a następnie każdy indywidualnie będzie dbał o swoją roślinę. Doniczki postawcie w harcówce lub zabierzcie do domów i tam się o nie troszczcie. Kiedy rośliny urosną, przesadźcie je we wspólnie wybrane miejsce.

● Podczas realizacji tego zadania można zdobywać sprawności „przyjaciół roślin”* oraz „kwiaciarka/kwaciarczyk”*.



PROPOZYCJE DLA DRUŻYN STARSZOHARCERSKICH

PO CO POMAGAĆ?

CELE

- Podkreślenie znaczenia służby.
- Zachęcanie do służby na rzecz innych.
- Zapoznanie z ideą akcji charytatywnych.

ZAMIERZENIA

Po zbiórce harcerz będzie:

- rozumiał potrzebę służby,
- potrafił wytłumaczyć, czym są organizacje pożytku publicznego,
- wiedział, w jaki sposób można wspierać akcje charytatywne.

1. OBRZĘDOWE ROZPOCZĘCIE ZBIÓRKI

2. DEFINICJE (ĆWICZENIE)

Praca w zastępach. Każdy zastęp otrzymuje kopertę, w której znajdują się pojęcia oraz definicje: fundacja, stowarzyszenie, wolontariat, altruizm, charytatywność, empatia, filantropia (załącznik). Zastępy mają za zadanie jak najszybciej dopasować pojęcia do odpowiednich definicji, przyklejając je na kartonie.

3. KTO MOŻE POMÓC (ĆWICZENIE)

Każdy z zastępów otrzymuje kartkę z opisem sytuacji, w której znalazła się osoba potrzebująca pomocy. Na tej samej kartce zostały wymienione również osoby, które mogą takiej pomocy udzielić. Zadaniem zastępów jest określenie, w jaki sposób wymienione osoby mogą pomóc potrzebującym.

● **Sytuacja 1.** Jedna z twoich sąsiadek to starsza i chora kobieta. Mieszka na drugim piętrze, ma problemy z poruszaniem się, rzadko wychodzi z domu.

Osoby:

- pielęgniarka,

- pracownik opieki społecznej,
- nastoletni sąsiad (ty).

● **Sytuacja 2.** W hospicjum od kilku miesięcy przebywa pacjent, czterdziestoosmioletni mężczyzna. Nie chodzi, cały czas musi przebywać w łóżku.

Osoby:

- biznesmen,
- kilkunastoletni chłopak (ty),
- pracownik biura (urzędnik).

● **Sytuacja 3.** Uczeń szkoły podstawowej ma problemy z nauką. W ubiegłym roku ciężko chorował, opuścił wiele lekcji. Co prawda zdał do czwartej klasy, ale teraz nie radzi sobie ze względu na zaległości.

Osoby:

- nastoletni sąsiad (ty),
- rodzice,
- nauczyciel.

● **Sytuacja 4.** Koleżanka z klasy od kilku tygodni jest nieszczęśliwie zakochana. Ponieważ chłopak nie zwraca na nią uwagi, z rozpaczy przestała chodzić do szkoły. Już od dziesięciu dni z tego powodu opuszcza lekcje.

Osoby:

- pedagog szkolny,
- koleżanka/kolega z klasy (ty),
- rodzice.

● **Sytuacja 5.** W twoim sąsiedztwie mieszka siedmioletni chłopiec. Dwa lata temu potracił go samochód. Od tej pory Adaś jeździ na wózku inwalidzkim i często choruje.

Osoby:

- kolega z klasy,
- nastoletni sąsiad (ty),
- członek Rady Miasta.

4. DYSKUSJA

Uczestnicy zbiórki dyskutują na temat: Jaki jest sens pełnienia służby?

5. PRACA W GRUPACH (ĆWICZENIE)

Harcerze w zastępach zapisują na kartkach problemy lub zdarzenia związane z korzystaniem z pomocy. Następnie prezentują rezultaty pracy na forum drużyny.

6. PODSUMOWANIE ZBIÓRKI

Wspólna decyzja o wybraniu rodzaju służby i podjęciu działania na kolejnej zbiórce (może to być na przykład praca w schronisku, pomoc w odrabianiu lekcji dzieciom w świetlicy, zorganizowanie imprezy dla dzieci ze szkoły podstawowej, podjęcie działań we współpracy z organizacją pomocową itp.).

7. OBRZĘDOWE ZAKOŃCZENIE ZBIÓRKI

ZAŁĄCZNIK. DEFINICJE POJĘĆ

● **Empatia.** W psychologii zdolność odczuwania stanów psychicznych innych osób bądź istot, umiejętność przyjęcia ich sposobu myślenia, spojrzenia z ich perspektywy na rzeczywistość.

● **Filantropia.** Dobroczynność, życzliwość – to działalność osób i instytucji polegająca na bezinteresownym udzielaniu pomocy finansowej lub materialnej potrzebującym.

● **Charytatywność.** Zbiór organizacji i działań mających na celu niesienie pomocy tym, którzy jej potrzebują, w sposób bezinteresowny, dobroczynny, filantropijny.

● **Fundacja.** Forma prawna organizacji pozarządowej, w której istotny jest kapitał przeznaczony na określony cel oraz statut zawierający reguły dysponowania tym kapi-

tałem. Po stowarzyszeniach jest to druga co do popularności forma prawna wśród organizacji pozarządowych.

● **Wolontariat.** Jest to praca, za którą nie dostaje się finansowego wynagrodzenia. Jest wiele osób, które liczą na pomoc innych. Wybór sposobu pomocy zależy od zainteresowań, potrzeb i pasji osób pomagających. Można pomagać dzieciom (np. z domu dziecka, w świetlicy środowiskowej), opiekować się zwierzętami ze schroniska, pomagać w hospicjum.

● **Altruizm.** Zachowanie polegające na działaniu na korzyść innych.

● **Stowarzyszenie.** Organizacja społeczna (zrzeszenie) powoływana przez grupę osób mających wspólne cele lub zainteresowania.

DZIAŁAJ! JAK? GDZIE? KIEDY?

CELE

- Kształtowanie pozytywnych postaw społecznych.
- Uświadomienie istoty odpowiedzialnego pomagania.
- Zachęcenie do zastanowienia się nad sposobami pomocy innym.

ZAMIERZENIA

Po zbiórce harcerz będzie:

- widział, jak można pomóc innym,
- wiedział, na co zwrócić szczególną uwagę, pomagając innym,
- wiedział, jakich zasad trzeba przestrzegać podczas udzielania pomocy,
- znał kilka ogólnopolskich organizacji, które pomagają innym.

1. OBRZĘDOWE ROZPOCZĘCIE ZBIÓRKI

2. GAWĘDA

Drużynowy przedstawia problem odpowiedzialności. Następnie wręcza zastępom zapisane na kartkach wypowiedzi wybitnych postaci. Na ich podstawie harcerze starają się odpowiedzieć na pytanie, dlaczego odpowiedzialność za siebie i innych jest w życiu bardzo ważna. Zastępy porównują swoje prześmyślenia.

Nie można bowiem mieć nadziei na skierowanie świata ku lepszym drogom, o ile się jednostek nie skieruje ku lepszemu. W tym celu każdy z nas powinien pracować nad udoskonaleniem się własnym, jednocześnie zdając sobie sprawę ze swej osobistej odpowiedzialności za całość kształtu tego, co się dzieje w świecie, i z tego, że obowiązkiem bezpośrednim każdego z nas jest dopomagać tym, którym możemy się stać najbardziej użyteczni.

M. Skłodowska-Curie

Ktoś to przecież powinien zrobić, znak zapytania. Ktoś powinien reagować, znak zapytania.

Ktoś powinien się przeciwstawić, znak zapytania. Ktoś powinien protestować, znak zapytania. Ja sobie też zadawałem takie pytania, sam. I znajdowałem taką odpowiedź – jeżeli ktoś, to dlaczego nie ja?

W. Bartoszewski

Na dziesięć osób, które proszą mnie o pomoc, wolę być oszukany przez dziewięć, aniżeli odesłać z pustymi rękami jednego człowieka będącego rzeczywiście w potrzebie.

Jan XXIII

Opatrzność ma tysiące sposobów, Aby podnieść schylonych i pomóc wstać leżącym. Czasami nasz los wygląda jak drzewko owocowe zimą:

Widząc jego smutny wygląd, kto pomyślałby, Że te zdrewniałe konary i widlaste gałęzie Będą się znowu zielenić, rozkwitać, A potem dadzą nowe owoce. A jednak wierzymy w to, my to wiemy...

J.W. Goethe

3. TABU (GRA)

Wskazana osoba losuje kartę tabu (karty należy przygotować przed zbiórką, ich tema-

tyka powinna dotyczyć pojęć związanych z zagadnieniami służby, pomocy, odpowiedzialności itp.) i stara się przekazać pozostającym wylosowane hasło bez użycia słów zabronionych. Następnie zastępuje ją osoba, która pierwsza odgadła, o jakie pojęcie chodzi.

4. GAWĘDA I DYSKUSJA

Drużynowy przedstawia kilka sytuacji z życia, harcerze dyskutują o tym, jak należy postąpić w takiej sytuacji:

- osoba, od której czuć alkohol, prosi cię o pieniądze na chleb,
- widzisz, że ktoś leży na chodniku, wszyscy przechodnie go omijają,
- widzisz starszą osobę, która dźwiga ciężkie zakupy, podchodzisz do niej i chcesz pomóc, a ona oskarża cię o to, że chcesz jej ukraść torby,
- widzisz grupę dzieci, które zaczepiają małego chłopca.

5. PRACA W ZASTĘPACH

Zastępy mają za zadanie znaleźć w Internecie po dwie lokalne i dwie ogólnopolskie organizacje, które pomagają innym, a następnie zaprezentować je drużynie.

6. PODSUMOWANIE ZBIÓRKI

Drużynowy podsumowuje zbiórkę, opowiadając następującą historię:

Czy zło istnieje?

Pewnego dnia uniwersytecki profesor postanowił sprowokować swoich uczniów. Zapytał:

– Czy Bóg stworzył wszystko, co istnieje?

Pewien student odpowiedział odważnie:

– Tak, stworzył.

– Wszystko? – spytał nauczyciel.

– Tak, wszystko – brzmiała odpowiedź.

– W takim razie Bóg stworzył także zło, prawda? Ponieważ zło istnieje – powiedział nauczyciel...

Na to student nie znalazł odpowiedzi i zamilkł. Nauczyciel był zachwycony możliwością udowodnienia po raz kolejny, że wiara jest tylko mitem.

Niespodziewanie inny student zapytał:

– Mogę zadać panu pytanie, profesorze?

– Oczywiście – brzmiała odpowiedź.

– Czy zimno istnieje?

– Oczywiście – odpowiedział profesor. – Czy nigdy nie czułeś zimna?

– W rzeczywistości, proszę pana, zimno nie istnieje. Według badań fizycznych zimno jest całkowitym brakiem ciepła. Przedmiot może być badany, tylko jeśli posiada i transmituje energię: to właśnie ciepło jest obiektem, który transmituje swoją energię. Bez ciepła przedmioty są obojętne, niezdolne do reakcji. A zimno nie istnieje. Stworzyliśmy termin „zimno”, by wyjaśnić całkowity brak ciepła. A ciemność?

– Istnieje – odparł profesor.

– Myli się pan ponownie, ciemność jest całkowitym brakiem światła. Można badać światło i jasność, ale nie ciemność. Pryzmat Nicholasa pokazuje mnogość różnych kolorów, na które może zostać rozbite światło pod względem długości fal. Ciemność jest terminem, który stworzyliśmy, by wyjaśnić całkowity brak światła.

Na koniec student zapytał:

– A zło, profesorze, czy zło istnieje? Bóg nie stworzył zła. Zło jest nieobecnością Boga w ludzkich sercach, jest brakiem miłości, człowieczeństwa i wiary. Miłość i wiara są jak ciepło i światło. One istnieją. Ich brak prowadzi do zła.

Tym razem to profesor trwał w milczeniu...

Nazwisko studenta brzmiało: Albert Einstein. Wielki człowiek, któremu nauka wcale nie przeszkadzała w dostrzeganiu Boga, a najwyraźniej nawet pomagała.

7. OBRZĘDOWE ZAKOŃCZENIE ZBIÓRKI

ZADANIA DLA ZASTĘPÓW

PODEJMIJ WYZWANIE!

Zastanówcie się w zastępie, co będzie stanowić dla was wyzwanie i wybierzcie działanie, którego możecie się wspólnie podjąć. Pamiętajcie, że takie wyzwanie powinno być realne do wykonania i atrakcyjne, by nie tylko spajało zastęp, ale miało też pozytywne odzwierciedlenie w waszym środowisku, np. w szkole. Zaangażujcie w wasze wyzwanie rówieśników, którzy nie należą do harcerstwa – niech także zaczerpną z niego coś wartościowego. W ramach promocji waszego działania możecie utworzyć na portalu społecznościowym wydarzenie, które zachęci waszych rówieśników do przyłączenia się do was (oczywiście, możecie promować się także w inny sposób).

POBIJEMY REKORD GUINNESSA

Jeśli lubicie stawiać sobie wyzwania i bić rekordy, to zadanie jest dla was! Na stronie internetowej <http://biurorekordow.pl/> znajdziecie rekord Guinnessa, który chcecie pobić. Rekord świata w rozwieszaniu skarpetek, czy może rekord w staniu na jednej nodze? Sami zdecydujcie, z czym chcielibyście się zmierzyć. Załóżcie swój fanpage, na którym będziecie opisywali swoje osiągnięcia, zgłoszcie się do bicia rekordu.

OFERTA NIE DO ODRZUCENIA!

W zastępie opracujcie folder przedstawiający ofertę wolontariatu w waszej okolicy. Zaprezentujcie w nim organizacje, w których pracują wolontariusze, przedstawcie specyfikę ich pracy (jacy wolontariusze z nimi współpracują, co robią, komu pomagają, czy jest to działanie stałe czy okazjonalne itp.). Rozdajcie folder koleżankom i kolegom

w waszych szkołach oraz znajomym w innych środowiskach. Może dzięki niemu ktoś przekona się, że bycie wolontariuszem to świetny pomysł i zgłosi się do któregoś z opisanych miejsc?

GRA MIEJSKA „RADOŚNIEJ”

Zorganizujcie grę miejską z okazji listopadowego Święta Niepodległości. Niech mieszkańcy waszej miejscowości włączą się w radosne obchody, uczestnicząc w grze całymi rodzinami. Zadbajcie o promocję tego wydarzenia.

NOWA NIEWIDZIALNA RĘKA

Zapytajcie rodziców, dziadków, starszych krewnych lub znajomych, czy pamiętają akcję Niewidzialna Ręka. Niech opowiedzą wam, ile dobrego zrobiły anonimowe osoby. Reaktywujcie tę akcję – znajdźcie kogoś, kto potrzebuje pomocy i zostańcie tajemniczymi pomocnikami.

PAMIĘTAJcie O SWOICH MARZENIACH!

To, co zapisane, trudniej wymazać z pamięci. Pamiętajcie, o czym marzyliście jako dzieci? Czy te marzenia są aktualne? A jakie teraz są wasze marzenia? Niech każda osoba z zastępu zapisze swoje marzenie i zamieni je w cel. Wspierajcie się nawzajem w realizacji swoich marzeń. Pamiętajcie o słowach Paula Coelho „To możliwość spełniania marzeń sprawia, że życie jest tak fascynujące”.

UKRYTA PRAWDA, CZYLI WSZYSTKO TO, CZEGO NIE WIE TWÓJ RÓWIEŚNIK, KTÓRY NIE NALEŻY DO ZHP

Nakręćcie krótki film ukazujący życie harcerskie. Jak harcerstwo wpływa na wasze za-

interesowania, umiejętności, wiedzę, sprawność fizyczną, kontakty z rówieśnikami? Co zmieniło się w waszym zachowaniu, od kiedy jesteście harcerkami i harcerzami? Film wrzucicie na YouTube (poproście o pomoc drużynowego), możecie go także wykorzystać podczas akcji naborowej.

LANGUAGE DAY

Chcecie władać językami ludzi i aniołów? Zaczynjcie naukę już dziś – i to wszyscy w zastępie, aby nawzajem mobilizować się do pracy. Zorganizujcie cykl zbiórek lub spotkań otwartych dla koleżanek i kolegów ze szkoły, które przeprowadzicie w różnych językach. Do współpracy możecie zaprosić znajomych z różnych krajów, na przykład za pomocą <http://www.scoutface.org/>.

NIE POGRYWAJ Z NAMI!

W zastępie lub patrolu opracujcie grę planszową, której zadania pomogą wam wszechstronnie poznać samych siebie.

WYRÓŻNIA NAS PASJA

Zorganizujcie wystawę zdjęć obrazującą wasze pasje i zainteresowania. Podzielcie się z innymi tym, co was wyróżnia.

TRUDNE SPRAWY

Nakręćcie własny materiał na wzór popularnego programu, w którym pokażecie, z jakimi problemami spotykacie się w drużynie, w szkole lub w domu. Zaczynjcie od opracowania scenariusza. Swój odcinek „Trudnych spraw harcerzy” udostępniście na kanale YouTube.

BOŻE NARODZENIE (PROJEKT)

Cele projektu: – pomoc osobie potrzebującej, – zwrócenie uwagi na problemy i potrzeby innych (takie potrzeby, na które możemy odpowiedzieć).	
Szef projektu: Adam	Zaangażowane osoby: Bartek, Marcel, Szymon
Planowany czas rozpoczęcia: listopad 2015	Planowany czas zakończenia: styczeń 2016

HARMONOGRAM PROJEKTU

Opis (wizja) projektu:

W ramach projektu pomożemy starszej osobie w posprzątaniu mieszkania na święta, w zrobieniu zakupów i wszelkich niezbędnych w tym czasie pracach. Będzie to dla nas okazją, by pomóc komuś oraz pokazać, że harcerze potrafią pomagać i są pracowici.

Czynność (poszczególne czynności prowadzące do zrealizowania projektu)	Osoba odpowiedzialna	Termin
Kontakt z proboszczem w naszej parafii, aby dowiedzieć się, komu może być potrzebna taka pomoc	Adam	Listopad
Kontakt ze wskazaną osobą, ustalenie, co jest do zrobienia	Marcel	początek grudnia
Podział prac	Szymon	początek grudnia
Wykonanie zadań (sprzątanie, zakupy itd.) zgodnie ze szczegółowym przydziałem	wszyscy (szefuje Szymon)	grudzień
Przygotowanie lampionu z BŚP	Marcel	do 23 grudnia
Wykonanie prezentu gwiazdkowego dla osoby, której pomagamy	Bartek	23 grudnia
Odwiedziny tuż przed świętami, złożenie życzeń i wręczenie BŚP	Marcel	23 grudnia
Podsumowanie projektu (i dokumentacja)	Adam	styczeń

CZYSTE MURY (PROJEKT)

Cele projektu: – wyrażenie sprzeciwu wobec obrażania innych, – poprawa wyglądu okolicy.	
Szef projektu: Marta	Zaangażowane osoby: Basia, Frania, Hanka
Planowany czas rozpoczęcia: marzec 2016	Planowany czas zakończenia: kwiecień 2016

HARMONOGRAM PROJEKTU

Opis (wizja) projektu:

Zamalujemy obraźliwe hasła na murach w pobliżu boiska szkolnego. Te napisy, bardzo nas razią, są wulgarnie, obrażają innych ludzi. Poza tym szpecą otoczenie boiska na którym spędzamy wiele czasu. Bawią się tam także młodsze dzieci, którym chcemy pokazać nasz sprzeciw wobec takich malunków.

Czynność (poszczególne czynności prowadzące do zrealizowania projektu)	Osoba odpowiedzialna	Termin
Uzyskanie zgody dyrektora szkoły na akcję (poprosić o pomoc drużynowego)	Marta (z drużynowym)	Marzec
Załatwienie farby i pędzli z pobliskiego sklepu	Hanka	Marzec-kwiecień
Poproszenie całej drużyny o pomoc w akcji	Frانيا	Kwiecień
Zamalowywanie murów	Basia	23 kwietnia
Podsumowanie projektu i dokumentacja	Marta	koniec kwietnia

25/25 CZYLI 25 DOBRYCH UCZYNKÓW NA 25-LECIE DRUŻYNY (PROJEKT)

Cele projektu:	
<ul style="list-style-type: none"> – uczenie urodzin drużyny w nietypowy sposób, – pomoc innym, – nauka pomagania, bezinteresownego, nawet jak nikt tego nie widzi i nam nie dziękuje. 	
Szef projektu: Janka	Zaangażowane osoby: Zuza, Gosia, Anka
Planowany czas rozpoczęcia: czerwiec 2016	Planowany czas zakończenia: sierpień 2016

HARMONOGRAM PROJEKTU

Opis (wizja) projektu:

Projekt będzie tajny. Nikt z drużyny (poza drużynowym) o nim nie wie. Chcemy zmienić świat, choć trochę, na lepsze. W czasie tegorocznego obozu postaramy się wykonać co najmniej 25 dobrych uczynków – ale takich, które naprawdę coś zmieniają. Znajdziemy miejsca i sprawy, w których nasze działania naprawdę mogą pomóc. Będziemy się zgłaszać na ochotnika do pomocy, będziemy zwracać uwagę na to, czego inni potrzebują i potajemnie postaramy się pomóc (coś naprawić, coś przygotować). Wszystkie nasze działania zapiszemy w specjalnej księdze, która będzie stanowiła podsumowanie naszego projektu. Będziemy tam zapisywać, co zrobiliśmy i nasze refleksje.

Czynność (poszczególne czynności prowadzące do zrealizowania projektu)	Osoba odpowiedzialna	Termin
Uzyskanie zgody drużynowego na tajny projekt	Janka	Czerwiec
Przygotowanie księgi i pilnowanie wpisów	Anka	Czerwiec
Burza mózgów – gdzie jesteśmy w stanie pomóc (o czym wiemy już teraz)	Zuza	Lipiec (początek obozu)
Działamy! Równocześnie uzupełniamy naszą listę o bieżące potrzeby.	Gosia	Lipiec
Podsumowanie projektu, uporządkowanie dokumentacji.	Janka	Sierpień



PROPOZYCJE DLA DRUŻYN WĘDROWNICZYCH

CHALLENGE ACCEPTED

CELE

- Uświadomienie uczestnikom, że od pokoleń młodzi ludzie buntowali się przeciwko zastanej rzeczywistości.
- Wzmocnienie woli działania, chęci zmiany świata na lepsze.
- Uświadomienie, że człowiek ma prawo do swojego światopoglądu i wyrażania własnego zdania.

ZAMIERZENIA

Uczestnik kuźnicy będzie:

- znał różne postawy młodych ludzi w minionych czasach i umiał je porównać,
- dostrzegał związki między postawą młodzieży a czasem historycznym, warunkami życia itp.,
- miał poczucie, że od lat młodzi ludzie stanowili grupę szczególnie wrażliwą na sprawy społeczne, otwartą na zmiany.

1. OBRZĘDOWE ROZPOCZĘCIE ZBIÓRKI

2. GAWĘDA

Drużynowy wyjaśnia, że kuźnica będzie poświęcona tematowi podejmowania wyzwań przez młodych ludzi. Może wprowadzić temat za pomocą poniższej gawędy:

Przeczytałem u Gombrowicza: Na starość przypomina się młodość, jak zupa, którą jadłeś przed trzydziestu laty. Metafora trzydziestoletniej zupy zupełnie odziera młodość z godności. Chciałoby się chociaż dorzucić, że to był wrzątek, ukrop, kipiąca mikstura ostro przyprawiona. Niech uosabia to, co w młodości najważniejsze: reakcję za swoje czasy, stawianie czoła wyzwaniom, tworzenie swojej rzeczywistości. A czasy przecież bywały różne i stawiały swoim pokoleniom wcale niesprawiedliwe wyzwania. Jednym na dwudzieste urodziny przypadło powstanie – innym znudzenie teoriami ojców. Myślę jednak, że młodzi zawsze wrzeli, nie wyobrażam sobie, żeby tą zupą mogły być ciepłe kluchy...

3. ROZPOCZĘCIE KUŹNICY

Drużynowy trzy razy uderza młoteczką w kowadełko, po czym podaje pierwszy temat:

Pokolenie romantyków wobec swoich czasów (niewola, zabory, walka konspiracyjna, udział w powstaniach), walka romantyków z klasykami, proces filomatów i filaretów, obraz męczeństwa młodzieży w „Dziadach” A. Mickiewicza, postać Konrada Wallenroda, Kordiana, Gustawa-Konrada. Pokolenie młodych – walczących, zbuntowanych, zwanych Tyrteuszami XIX wieku.

Wypowiedzi uczestników kuźnicy.

4. ZMIANA TEMATU

Drużynowy trzy razy uderza w kowadełko, by zasygnalizować zmianę tematu, po czym podaje drugi temat:

Młodzi pozytywiści: inny pomysł na patriotyzm i bunt przeciw rzeczywistości, praca, nauka, praca u podstaw, poezja Asnyka, wizerunek młodego pokolenia w „Nad Niemnem”, „Lalce” i nowelach pozytywistycz-

nych. Do bohaterów realizujących ten typ młodzieńczej walki należą Siłaczka i Judym, choć utwory, w których ci bohaterowie zostali przedstawieni, należą do Młodej Polski.

Wypowiedzi uczestników kuźnicy.

5. ZMIANA TEMATU

Drużynowy trzy razy uderza w kowadełko, by zasygnalizować zmianę tematu, po czym podaje trzeci temat:

Dekadencka młodzież końca wieku XIX. Zaprzeczenie buntu i walki, postawa bierna. W rzeczywistości młodzi wyrażali swoje postulaty w manifestach, w pogardzie dla mieszczaństwa. W literaturze poezja Tetmajera i Kasprowicza, manifesty Przybyszewskiego i Miriama. Antywzorem młodzieńca z końca wieku XIX jest Zbyszek z „Moralności pani Dulskiej” G. Zapolskiej.

Wypowiedzi uczestników kuźnicy.

6. ZMIANA TEMATU

Drużynowy trzy razy uderza w kowadełko, by zasygnalizować zmianę tematu, po czym podaje czwarty temat:

Tyrteusze XX wieku, Kolumbowie rocznik 20. Spadkobiercy romantyków. Historia przyniosła im doświadczenia wojny, okupacji i powstania, Przykłady biografii pokolenia: Krzysztof Kamil Baczyński, Tadeusz Gajcy, młodzież walcząca w konspiracji i powstaniu. Wiersze Baczyńskiego, obraz młodzieży w prozie (R. Bratny, M. Białoszewski, A. Kamiński). Pokolenie walczące i tragiczne, odarte z beztroskiej młodości i normalnego dorastania, podjęło wyzwanie swoich czasów i sprostało mu w najbardziej wzniosłym wy-

miarze – poświęcając życie.

Wypowiedzi uczestników kuźnicy.

7. ZMIANA TEMATU

Drużynowy trzy razy uderza w kowadełko, by zasygnalizować zmianę tematu, po czym podaje piąty temat:

Zarażeni wojną. Pokolenie powojenne, ocalałe, choć okaleczone. Często zdeprawowane lub pozbawione jasnego systemu wartości. Jego obraz zamieścił J. Andrzejewski w „Popiele i diamencie”, podjął ten temat T. Różewicz w „Ocalonym” i „Kartotece”.

Wypowiedzi uczestników kuźnicy.

8. ZMIANA TEMATU

Drużynowy trzy razy uderza w kowadełko, by zasygnalizować zmianę tematu, po czym podaje szósty temat:

Pokolenia współczesne. Czy możliwe do określenia? Z jednej strony szczęśliwe, bo oszczędzono im wyzwań tragicznych: wojny i okupacji. Jednak licząc od połowy XX wieku dość zróżnicowane. Bo czy reprezentatywnym pokoleniem współczesnym będą hippisowskie dzieci-kwiaty zbuntowane przeciw wojnie w Wietnamie? Czy generacja yup-pies? Czy też zbuntowane przeciw nim pokolenie X, pogardzające komercją i materializmem? A może to najmłodsze, współczesne, podobno po raz pierwszy zupełnie pozbawione chęci buntu?

Następnie wypowiadają się kolejno uczestnicy kuźnicy.

9. PODSUMOWANIE ORAZ OBRZĘDOWE ZAKOŃCZENIE KUŹNICY.

W GRUPIE SIŁA

CELE

- Uświadomienie wędrownikom, że funkcjonowanie w drużynie jest źródłem obowiązków i miłych przeżyć.
- Pokazanie, że praca w grupie ma wiele zalet, ale wiąże się z nią też pewne ograniczenia.
- Uświadomienie, że razem możemy więcej.

ZAMIERZENIA

Po zbiórce jej uczestnik będzie:

- miał świadomość przynależności do różnych grup i płynących z tego korzyści,
- znał typowe role grupowe,
- znał czynniki, które sprzyjają współpracy w grupie oraz ją utrudniają.

1. OBRZĘDOWE ROZPOCZĘCIE ZBIÓRKI

2. GAWĘDA

Zapoznanie uczestników z tematyką dotyczącą siły grupy.

3. ĆWICZENIE

Zaproponuj wędrownikom, aby przypomnieć sobie jakieś miłe zdarzenie, które przeżyli wspólnie w drużynie. Poproś, aby kilka osób krótko opowiedziało taką sytuację. Zasugeruj, aby opowiadający spróbowali też odpowiedzieć na pytanie: Dlaczego było to miłe przeżycie?

Podawane przez uczestników zbiórki przyczyny, dla których ludzie lubią spędzać czas i działać w grupie, ujmij w szersze kategorie i w takiej postaci zapisz na dużym arkuszu papieru.

Mogą to być takie m.in. powody:

- zostałem doceniony przez innych,
- czułem się pewnie w gronie dobrze znanych mi kolegów,
- nie byłem już sam,
- pomagaliśmy sobie nawzajem,
- zrealizowaliśmy wspólnie trudny pomysł,

- będąc w tej grupie czułem się wyjątkowy i wyróżniony.

Każdy uczestnik zbiórki wybiera trzy powody, które dla niego są najważniejsze. Drużynowy czyta po kolei wszystkie zapisane punkty, a poszczególne osoby uderzają ręką w podłogę przy najistotniejszych – ich zdaniem – korzyściach płynących z przynależności do grupy.

Na koniec podsumujcie wyniki tej sondy akustycznej.

4. PIOSENKA WPROWADZAJĄCA DO TEMATU GRY

Może to być np. piosenka „Kiedy w piątek słońce świeci” (słowa i muzyka J. Strąkowski):

E F# H7	
Kiedy w piątek słońce świeci,	D e
Serce mi do góry wzlata,	A7 D
Gdyż w sobotę wezmę plecak	D e
W podróż do mojego świata.	A7 D
Bo ja mam tylko jeden świat,	D e
Słońce, góry, pola, wiatr.	A7 D
I nic mnie więcej nie obchodzi,	D e
Bom turystą się urodził.	A7 D7

Dla mnie w mieście jest za ciasno
 Wśród pojazdów, kurzu, spalin,
 Ja w zieloną jadę ciszę,
 W ścieżki pełne słodkich malin.

Bo ja mam...

Myszę, leżąc pośród kwiatów
 Czy w jęczmienia żółtym łanie,
 Czy przypadkiem za pół wieku
 Coś z tym światem się nie stanie.

Bo ja mam...

Chciałbym, żeby ten mój świat
 Przetwał jeszcze tysiąc lat,
 Żeby mogły nasze dzieci
 Z tego świata też się cieszyć,
 Bo ja mam....

5. GRA SYMULACYJNA

Gra ilustruje różne role podejmowane przez członków grupy. Prowadzący prosi na środek dziesięć osób, które będą brały aktywny udział w grze. Pozostali uczestnicy pełnią rolę obserwatorów, przy czym każdy otrzymuje dokładną instrukcję, kogo i co ma obserwować.

„Aktorzy” odegrają role członków harcerskiego klubu turystycznego, którzy zwyciężyli właśnie w prestiżowym konkursie i w nagrodę otrzymali fundusze na daleką podróż. Mają przy tym do wyboru trzy możliwości. Mogą udać się:

- jeepami do Azji,
- samolotem do Rio de Janeiro,
- żaglowcem do Nowej Zelandii.

Zadaniem członków klubu turystycznego jest ustalenie:

- dokąd chcą pojechać,
- jakie zadania muszą wykonać (mają tylko pieniądze, resztę muszą załatwić sami),

- kto i w jakim terminie podejmie się realizacji tych zadań.

Każdy z grających otrzymuje kartkę, na której zapisana jest rola, jaką będzie w tej sytuacji odgrywał oraz krótka instrukcja.

Gdy wszyscy zapoznają się ze swoimi rolami (nie wolno ich zdradzać innym aktorom), mogą w razie wątpliwości skonsultować się z opiekunem. Wszyscy aktorzy siadają w kręgu na środku sali i próbują w podanym przez opiekuna czasie ustalić, który wariant podróży wybierają oraz kto podejmie się realizacji poszczególnych zadań. Aktorzy zachowują się zgodnie z instrukcją, ale nie mogą otwarcie nazwać odgrywanej przez siebie roli.

Uwaga. Instrukcja dla obserwatorów brzmi: *Twoim zadaniem jest obserwowanie Krzysia P. Zanotuj na kartce jego zachowania i wypowiedzi. Staraj się odgadnąć, jaką rolę odgrywa.*

Jeśli obawiasz się, że obserwatorzy mogą mieć trudności z rozpoznawaniem ról, zaproponuj, by przeczytali materiał pomocniczy „Role w grze symulacyjnej”.

6. PODSUMOWANIE GRY

Obserwatorzy dzielą się swoimi spostrzeżeniami dotyczącymi zachowań i wypowiedzi poszczególnych aktorów, a następnie wszyscy starają się (o ile to możliwe bez pomocy grających) ustalić odgrywane przez nich role.

Drużynowy zapisuje na tablicy wszystkie role i prosi uczestników gry o dobranie ich do grających. Warto także zanotować jedno lub dwa typowe dla tej roli zachowania. Gdy uda się to ustalić, aktorzy mogą opowiedzieć o swoich odczuciach oraz swoim stosunku do roli, w którą przyszło im się wcielić. Czy jest ona bliska ich własnemu stylowi zacho-

wania w sytuacjach grupowych i czy budzi ich sympatię? Jakie są jej przyjemne, a jakie niemiłe strony?

7. NASZ ZASTĘP

Zastępy wykonują z własnych sylwetek i prezentują pozostałym rzeźbę charakteryzującą ich jako grupę – z uwidocznieniem posiadanych wad i zalet. Po przedstawieniu rzeźb

drużynowy rzuca pytanie, które pozostaje na razie bez odpowiedzi (do przemyślenia po zbiórce): Co zrobić, by nasza drużyna była zespołem, który potrafi realizować prawdziwe wyzwania?

8. OBRĘDOWE ZAKOŃCZENIE ZBIÓRKI.

ZAŁĄCZNIK. ROLE W GRZE „JEDZIEMY NA WYPRAWĘ”

● **Szef.** Czuwa nad przebiegiem grupowej pracy, czasem przerywa innym, podsumowuje wyniki obrad, „wróćmy do tematu”, „to dobry pomysł, żeby każdy wziął coś na siebie”, „nie możemy się rozjechać, zanim czegoś nie ustalimy”. Zachęca innych, ma jasną wizję celu.

● **Ekspert.** Wszystko wie, udziela informacji, czasem mądry się nadmiernie: „jeżeli chcemy jechać do Azji, to trzeba się zaszczepić...”, „pamiętajcie, że na tej szerokości geograficznej...”.

● **Strażnik.** Zwraca uwagę na zasady współpracy i normy moralne: „nie przekrzykujmy się”, „nasz czas się kończy”, „zadania powinny być rozdzielone sprawiedliwie, a nie po kumotersku”.

● **Mediator.** Pomaga innym dogadać się ze sobą: „powiedz, o co ci chodzi”, „spróbujmy się jakoś dogadać”, „dlaczego nie chcecie zrozumieć jego argumentów”.

● **Krytykant.** Krytykuje, zrzędzi, we wszystkim szuka słabych punktów: „nic nam z tego nie wyjdzie”, „tam jest za zimno/gorąco”, „to, co mówisz, nie ma sensu”.

● **Buntownik.** Nie chce podporządkować się decyzjom innych, buntuje się zwłaszcza przeciwko władzy szefa i większości: „on nie ma prawa za wszystkich decydować”, „ja się wyłączam, nienawidzę grupowych wycieczek”.

● **Generator pomysłów.** Ma mnóstwo pomysłów i chętnie dzieli się nimi, choć nie zawsze równie chętnie je realizuje: „możemy to zrobić na pięć różnych sposobów”.

● **Podwykonawca.** Nie wymyśla sam zadań, ale odpowiedzialnie i chętnie je wykonuje: „mogę to wziąć na siebie”.

● **Błazen.** Wygłupia się, rozśmiesza, obraca w żart poważne problemy: „nie jedziemy do Azji, bo niedawno w Himalajach yeti zjadł wszystkie zapasy grupie polskich turystów”.

● **Sierotka.** Martwi się, że sobie nie poradzi, nie bardzo rozumie, czego inni od niej oczekują: „jak ja spakuję się do plecaka”, „kto mi pomoże zapytać się o...”.

● **Olewacz.** Nie ma ochoty włączyć się w dyskusję, ostentacyjnie, choć nieagresywnie, okazuje swój brak zainteresowania.

ZADANIA DLA ZASTĘPÓW

NIE DLA NEET

Aż 11% młodych Polaków należy do NEET (ang. Not in Education, Employment, or Training). Ich bierny stosunek do życia, szczególnie jeśli nie jest spowodowany poważną niepełnosprawnością lub schorzeniem, może mieć w przyszłości dramatyczne skutki, z marginalizacją społeczną włącznie. Pomóżcie rówieśnikom wyrwać się z marazmu!

Przeanalizujcie w zastępie wasze bliższe i dalsze znajomości w poszukiwaniu osób zagrożonych przynależnością do NEET, a następnie podejmijcie realne kroki, aby pomóc przynajmniej kilku z nich.

Czasem szczerą rozmową może działać wiele, innym razem przydatny może być przykład własny lub pomoc w wyborze odpowiedniego zajęcia (np. wizyta w Centrum Kształcenia Ustawicznego lub u doradcy zawodowego). Pokażcie biernym rówieśnikom, że warto wziąć życie we własne ręce.

● To zadanie może być realizowane w ramach zdobywania znaku służby przyjaźni, znaku służby wspólnocie lokalnej, znaku służby gospodarce, a także sprawności mistrzowskiej „przewodnik po rynku pracy”.

MOTYWATORY

Znamy demotywatory, czyli obrazki z zabawnym podpisem wyśmiewającym rzeczywistość. Mało kto wie, że powstały one jako opozycja do motywatorów, czyli grafik rysowanych w takim samym stylu (obrazek umieszczony na czarnym tle z podpisem u dołu), których zadaniem było motywowanie ludzi do pozytywnego działania. Stwórzcie kilka własnych motywatorów – najpierw pomyślcie nad dobrym hasłem, a potem wykonajcie do

niego grafikę (może zorganizujecie sesję zdjęciową, której efektem będą motywujące fotografie?). Postarajcie się, aby wasze hasła nie były powierzchowne. Układając je, pamiętajcie o misji ZHP i dewizie wędrowniczej.

● To zadanie można włączyć do zadań realizowanych na sprawność mistrzowską „grafik komputerowy”.

WYMARZONY BIWAK

Wyobraźcie sobie, że wygrwacie w konkursie ogłoszonym przez WOSM możliwość zorganizowania wymarzonego biwaku. Nie macie żadnych ograniczeń poza własną wyobraźnią! Opracujcie program biwaku bez ograniczeń finansowych, czasowych itp. Jedynym ograniczeniem programu jest zgodność z harcerskimi ideałami i metodą harcerską. Kto wie, może pod koniec uznacie, że warto podjąć kroki w celu urzeczywistnienia tego marzenia?

W GRUPIE SIŁA

Umiejętność pracy w grupie to jedna z najważniejszych kompetencji, jakie można zdobyć w harcerstwie. Spróbujcie jeszcze udoskonalić swoje umiejętności w tym zakresie. Podstawą zmiany na lepsze jest rzetelna analiza sytuacji, dlatego zacznijcie od określenia swoich ról w grupie (poszukajcie odpowiednich narzędzi badawczych).

Po tym, jak każdy członek zastępu pozna już swój wynik, zinterpretujcie je wspólnie. Jakie konstruktywne role występują w waszej grupie? Czy pewne role się powtarzają, a inne są nieobsadzone? Co możecie zrobić, aby pracowało wam się w grupie jeszcze lepiej?

INCOGNITO

Jednym z poważnych problemów współczesnej młodzieży jest roszczeniowość. Kiedy uważnie posłuchacie rozmów swoich rówieśników, usłyszycie, jak często podkreślają, że coś „należy mi się”, tymczasem dewiza wędrownicza wymaga od nas czegoś wręcz przeciwnego – bezinteresowności. Na przykład powszechnemu postrzeganiu świata przez pryzmat „ja” zróbcie coś pożytecznego dla innych, nie oczekując niczego w zamian. Przetestujcie swój poziom bezinteresowności i wykonajcie drobne gesty dobrej woli incognito. Udzielona pomoc nie musi być spektakularna, ale powinna być dopasowana do potrzeb wybranych osób. Wartość wykonanego zadania mierzona będzie właśnie jego celowością.

● To zadanie może być realizowane w ramach zdobywania znaku służby wspólnocie lokalnej, znaku służby dziecku, znaku służby przyjaźni.

POMOCNE DŁONIE

Bezinteresowność jest wartościową postawą i dlatego warto ją promować. Zorganizujcie w swoim środowisku działania (w szkole, na uniwersytecie, w waszej miejscowości, w dzielnicy lub w parafii) otwarty konkurs, w którym będzie można typować, a następnie wybierać i nagradzać osoby godne naśladowania w tym zakresie. Pamiętajcie, aby zachęcić do udziału w nim jak największą liczbę rówieśników spoza ZHP – szercie dobre wzorce.

● To zadanie może być realizowane w ramach zdobywania znaku służby wspólnocie lokalnej.

WDOWI GROSZ

Łatwo jest dzielić się tym, co nam zbywa, trudniej uczynić ofiarę z dobra szczególnie przez nas cenionego. Zastanówcie się, co z tego, czym rozporządzacie, jest dla was najcenniejsze (może to będzie wasz wolny czas, unikalny sprzęt zastępu, przysługujący wam przywilej lub kieszonkowe) i podzielcie się tym z potrzebującymi.

● To zadanie może być realizowane w ramach zdobywania znaku służby wspólnocie lokalnej, znaku służby dziecku, znaku służby przyjaźni.

OSIEDLOWA MATKA TERESA

Każda społeczność ma osobowości formatu matki Teresy, Jana Rodowicza czy Jerzego Owsiaka. Różnica między tymi społecznikami a waszymi lokalnymi bohaterami to brak rozgłosu o czynach tych drugich. Spróbujcie nadrobić ten brak i zaprezentujcie swojej wspólnocie lokalnej wybraną przez was postać aktywną społecznie. Możecie zorganizować z nią otwarte spotkanie (nie zapomnijcie poinformować o nim potencjalnych chętnych), opracować prezentację, napisać artykuł, zrobić fotoreportaż.

● To zadanie może być realizowane w ramach zdobywania znaku służby wspólnocie lokalnej, można też włączyć je do zadań na sprawności mistrzowskie „grafik komputerowy” i „programistka/programista”.

SZTUKA PREZENTOWANIA SIEBIE

Świat mediów należy do osób najodważniejszych, które umieją pokonać swój wewnętrzny strach i treść oraz stanąć przed kamerą. Jest to trudne zadanie, bo świadomość tego, że ktoś się nam przygląda, jest bardzo deprymująca. Zorganizujcie zbiórkę zastępu, na

której będziecie ćwiczyć sztukę autoprezentacji. Niech każdy z uczestników przygotuje trzyminutowe wystąpienie zawierające: imię, nazwisko, pełnione funkcje harcerskie, zainteresowania, co daje mu harcerstwo, dlaczego warto wstąpić do waszej drużyny.

TRENING KREATYWNOŚCI

Kto nie chciałby być kreatywny? Choć niektórzy rodzą się z tym darem, wszyscy możemy tę kompetencję trenować. Zapoznajcie się z różnymi sposobami rozwijania swojej kreatywności, następnie znajdźcie kreatywne rozwiązanie jednego z waszych aktualnych problemów (np. brak środków na biwak, słabe relacje z dyrektorem szkoły). Nie zapomnijcie wypracowanego rozwiązania wcielić w życie!

MIEJSCE DLA SPECJALISTY

Wędrownik powinien dążyć do mistrzostwa. Jak należy to robić? Najlepiej poprzez kontakt z tymi, o których można powiedzieć, że są specjalistami w swoich dziedzinach. Zorganizujcie cykl zbiórek (przynajmniej trzy), na które zaprosicie zewnętrznych specjalistów. Na zakończenie spróbujcie określić potencjalne domeny własnej specjalizacji.

● To zadanie może być realizowane w ramach zdobywania sprawności mistrzowskiej „przewodnik po rynku pracy”.

NIETYLKO NA CHWILĘ

Słomiany zapał wykończył już wiele dobrych idei, dlatego należy z nim walczyć. Podejmijcie z zastępem wybrane pozytywne stałe zobowiązanie i realizujcie je regularnie (np. co tydzień, codziennie) przez trzy miesiące. Wasza służba (sobie lub innym) nie musi być bardzo czasochłonna ani pracochłonna, powinna być jednak stała.

● To zadanie może być realizowane np. podczas zdobywania certyfikatów językowych i rozmaitych uprawnień zewnętrznych.

A WY CO WYCZYNIACIE?

Wyzwanie i wyczyn są ważnymi elementami pracy wędrowników i realizowane są przez nich m.in. w czasie zdobywania naramiennika wędrowniczego oraz stopni wędrowniczych. Stwórzcie bazę wyzwań i wyczynów, jakie udało się zrealizować członkom waszego zastępu. Przykłady wędrowniczych wyczynów znajdziecie m.in. w artykule Klaudii Boryckiej pt. „Wszystko o wyczynie wędrowniczym” w „Na Tropie”: <http://natropie.zhp.pl/index.php/wszystko-o-wedrowniczym-wyczynie-2/>.

● To zadanie może być realizowane w ramach zdobywania sprawności mistrzowskiej „webmaster”.

SPIS TREŚCI

WYZWOLIĆ ENERGIĘ. PORADNIK DLA DRUŻYNOWYCH	5
Niepokojące zachowania	6
Aktywność w społeczeństwie	9
Efektywne działanie	13
Efektywne zarządzanie własnym czasem	22
PROPOZYCJE DLA GROMAD ZUCHOWYCH	25
Zuchowa służba	26
Cykl sprawnościowy „Tytus”	29
Zadania dla gromad zuchowych	40
PROPOZYCJE DLA DRUŻYN HARCERSKICH	45
Empatia, czyli co?	46
Działaj odpowiedzialnie	49
Chcieć to móc. o pomaganiu innym	51
Nieść chętną pomoc	54
Zadania dla zastępów	57
PROPOZYCJE DLA DRUŻYN STARSZOHARCERSKICH	59
Po co pomagać?	60
Działaj! Jak? Gdzie? Kiedy?	62
Zadania dla zastępów	64
Boże Narodzenie (projekt)	66
Czyste mury (projekt)	67
25/25 czyli 25 dobrych uczynków na 25-lecie drużyny (projekt)	68
PROPOZYCJE DLA WĘDROWNIKÓW	69
Challenge accepted	70
W grupie siła	72
Zadania dla zastępów	75



 Wychowawca
Instruktor
Wolontariusz
HARCERSKI WOLONTARIAT

Propozycja „Stop bierności. Wyzwolić energię” promuje aktywność i wychodzenie do innych. Dzięki niej przekonacie siebie i swoich wychowanków, że warto pracować nad sobą i jednocześnie zmieniać świat, podejmując ambitne i twórcze zadania – na miarę zuchów, harcerzy, harcerzy starszych, wędrowników i instruktorów. Te zadania, wynikające z prawdziwych potrzeb Waszego środowiska, realizowane z pasją, odpowiedzialnie i rzetelnie, to właśnie harcerska służba!

Mamy nadzieję, że ta propozycja przypomni wszystkim tradycyjne pojmowanie służby – tego magicznego słowa – i otworzy Was na jego nowe znaczenia, związane z wyzwaniem XXI wieku.



Dobry
Program
Drużyny



WYDAWNICTWO
MARRON