



## Regulamin Systemu Instrumentów Metodycznych

(wersja finalna do pilotażu z dnia 4.01.2020 r.)

### Postanowienia ogólne

1. Słowniczek:
  - a) instrument metodyczny: sprawność, trop, wyzwanie, gwiazdka zuchowa lub stopień harcerski, próba harcerza, próba starszoharcerska, próba wędrownicza;
  - b) kandydat: osoba zdobywająca instrument metodyczny,
  - c) zespół wędrowniczy: grupa członków ZHP w wieku wędrowniczym działająca metodyką wędrowniczą; zespołami wędrowniczym są m.in. zastępy wędrownicze, patrole wędrownicze, drużyny wędrownicze, grupy wędrowników w drużynach wielopoziomowych, kręgi akademickie.
2. Niezależnie od użytego rodzaju gramatycznego postanowienia niniejszego dokumentu stosują się jednakowo do odpowiednich członków i członkiń ZHP, chyba że dane postanowienie wyraźnie stwierdza inaczej.
3. Ilekroć w niniejszym dokumencie mowa jest o gromadzie lub drużynie określonego poziomu metodycznego, dane postanowienia stosuje się odpowiednio do grup członków tego poziomu metodycznego funkcjonujących w drużynach wielopoziomowych (np. postanowienia dotyczące drużyny wędrowniczej stosuje się odpowiednio do grupy wędrowników działających w drużynie wielopoziomowej).
4. **Drużynowy może powierzyć wypełnianie swych zadań wynikających z niniejszych regulaminów wybranym funkcyjnym gromady/drużyny odpowiednio przygotowanym do pełnienia danej roli.** Nie dotyczy to ogłaszania zdarzeń związanych ze zdobywaniem instrumentów metodycznych w rozkazach.
5. Postanowienia niniejszego dokumentu dotyczące roli i działań drużyny, drużynowego i funkcyjnych drużyny w odniesieniu do prób wędrowników stosuje się odpowiednio do kręgu akademickiego, komendanta kręgu akademickiego i funkcyjnych kręgu akademickiego.
6. Gwiazdki zuchowe i stopnie harcerskie, sprawności i tropy stanowią podstawę układania planu pracy zastępów, gromad i drużyn. W planie pracy gromad zuchowych uwzględnia się także zbiórki pierwszego miesiąca. Wyzwania oraz próby: harcerza, starszoharcerska i wędrownicza są realizowane indywidualnie



przez poszczególnych kandydatów i co do zasady nie stanowią podstawy układania planu pracy jednostki, choć nie jest to wykluczone w uzasadnionych przypadkach.

7. Jednostki Nieprzetartego Szlaku dostosowują wyzwania, tropy i sprawności do specyficznych potrzeb rozwojowych i rewalidacyjnych swych członków. Dotyczy to także jednostek integracyjnych w zakresie pracy z członkami spełniającymi kryteria członkostwa w jednostce Nieprzetartego Szlaku.
8. Zdobywanie instrumentu metodycznego oznacza się na mundurze w sposób opisany w Regulaminie Mundurowym ZHP.
9. Fakt zdobycia instrumentu metodycznego odnotowuje się w rozkazie drużynowego.

#### **Próba harcerza**

1. Próba harcerza jest indywidualnym instrumentem metodycznym przeznaczonym dla harcerzy, harcerzy starszych i wędrowników bezpośrednio po wstąpieniu do ZHP i rozpoczęciu działania w drużynie. Próby harcerza nie powtarza się przy zmianie jednostki przez osobę, która złożyła już Przyrzeczenie Harcerskie.
2. Celem próby harcerza jest poznanie przez kandydata harcerskich ideałów, zasad i zwyczajów organizacyjnych danej drużyny i harcerstwa w ogóle oraz podstawowych wiadomości o ZHP.
3. Próba harcerza zawiera odmienne zestawy zadań dla każdej z metodyk: harcerskiej, starszoharcerskiej i wędrowniczej.
4. **Próba harcerza nie ma na celu sprawdzenia kandydata, a jedynie umożliwienie mu podjęcia świadomej decyzji o chęci złożenia Przyrzeczenia Harcerskiego.**
5. Karta próby harcerza zawiera konkretne zadania do wykonania przez kandydata, które w większości przypadków nie muszą być modyfikowane. W przypadku potrzeby rozszerzenia próby harcerza o dodatkowe wymagania (np. dotyczące symboliki drużyny) Rada Drużyny (lub właściwy organ demokracji drużyny wędrowniczej) powinna opracować je w formie zadań, stałych dla wszystkich kandydatów podejmujących próbę harcerza. Dodatkowe zadania nie powinny znacznie rozbudowywać próby.
6. W przypadku kandydatów w wieku starszoharcerskim próba harcerza jest połączona z próbą na naramiennik starszoharcerski.
7. W przypadku kandydatów w wieku wędrowniczym dołączających do zespołu wędrowniczego próba harcerza jest połączona z próbą na naramiennik wędrowniczy.
8. Rozpoczęcie realizacji próby harcerza następuje w momencie otrzymania karty próby, co powinno następować na jednej z pierwszych zbiórek, w której kandydat uczestniczy.



9. Wykonanie zadań próby harcerza jest potwierdzane na karcie próby przez członków kadry drużyny: drużynowego, przybocznych lub zastępowego kandydata.
10. Po wykonaniu wszystkich zadań próby harcerza kandydat zgłasza ten fakt zastępowemu. Zrealizowanie próby harcerza oznacza automatycznie dopuszczenie kandydata do złożenia Przyrzeczenia Harcerskiego.
11. Czas realizacji próby harcerza nie może przekroczyć 6 miesięcy, z wyjątkiem sytuacji losowych.
12. Czasu określonego w p. 11 nie należy przedłużać. Jeśli kandydat nie zrealizuje zadań próby harcerza w przewidzianym okresie, drużynowy powinien przeanalizować, czy kandydat faktycznie stara się zostać harcerzem i przedyskutować z nim tę kwestię pod kątem oczekiwań stawianych członkom ZHP. Jeśli taka rozmowa nie spowoduje rychłego dokończenia realizacji próby, zostaje ona zamknięta z wynikiem negatywnym. Negatywne zamknięcie próby harcerza nie wyklucza otwarcia jej ponownie.
13. Po zrealizowaniu próby harcerza kandydat winien jak najszybciej, a najpóźniej przed upływem 3 miesięcy, otrzymać możliwość złożenia Przyrzeczenia Harcerskiego. Za zapewnienie tej możliwości odpowiada drużynowy.

#### **Próba starszoharcerska**

1. Naramiennik starszoharcerski jest oznaczeniem przynależności do grupy metodycznej harcerzy starszych.
2. Warunkiem zdobycia naramiennika starszoharcerskiego jest odbycie próby starszoharcerskiej, tj.:
  - a. działanie w środowisku starszoharcerskim,
  - b. zapoznanie się z symboliką Starszoharcerskiej Róży Wiatrów oraz dewizą starszoharcerską,
  - c. zrealizowanie jednego wybranego wyzwania.
3. Czas trwania próby starszoharcerskiej wynosi 1–3 miesięcy.
4. Efektem zrealizowania próby starszoharcerskiej jest wręczenie kandydatowi naramiennika starszoharcerskiego, opcjonalnie połączone z odnowieniem przez kandydata Przyrzeczenia Harcerskiego.

#### **Próba wędrownicza**

1. Naramiennik wędrowniczy jest oznaczeniem działania w zespole wędrowniczym.
2. Warunkiem zdobycia naramiennika wędrowniczego jest odbycie próby wędrowniczej, tj.:
  - a. działanie w środowisku wędrowniczym,
  - b. zapoznanie się z symboliką Wędrowniczej Watry oraz dewizą wędrowniczą,



- c. zapoznanie się z Kodeksem Wędrowniczym i na jego podstawie zrealizowanie jednego wybranego wyzwania.
3. Czas trwania próby wędrowniczej wynosi 3–6 miesięcy.
4. W realizacji próby wędrowniczej oraz układaniu wyzwania opartego na Kodeksie Wędrowniczym pomaga kandydatowi opiekun próby wędrowniczej. Opiekun powinien mieć naramiennik wędrowniczy.
5. Efektem zrealizowania próby wędrowniczej jest wręczenie kandydatowi naramiennika wędrowniczego, opcjonalnie połączone z odnowieniem przez kandydata Przyrzeczenia Harcerskiego. Za ewaluację próby wędrowniczej oraz zorganizowanie wręczenia naramiennika wędrowniczego odpowiada opiekun próby.

### **Gwiazdki zuchowe i stopnie harcerskie**

1. Przedmiotem niniejszej sekcji jest indywidualny instrument metodyczny, mający na celu stymulowanie wszechstronnego i równomiernego rozwoju kandydata we wszystkich sferach uwzględnionych w Harcerskim Systemie Wychowawczym. Z uwagi na tradycję, w przypadku zuchów instrument ten nosi nazwę gwiazdki zuchowej, zaś w przypadku pozostałych grup metodycznych – stopnia harcerskiego.
2. Gwiazdki zuchowe i stopnie harcerskie mogą być zdobywane przez każdego członka ZHP od momentu wstąpienia do ZHP do momentu osiągnięcia górnej granicy wiekowej poziomu wędrowniczego.
3. Zdobywanie gwiazdki/stopnia rozpoczyna się otwarciem próby. Aby kandydat był świadomy rozpoczęcia tego procesu, w tym momencie wręcza mu się książeczkę lub kartę próby. Fakt otwarcia próby odnotowuje się w rozkazie drużynowego.
4. Gwiazdki zuchowe i stopnie harcerskie zdobywane są adekwatnie do wieku kandydata:
  - a) Zuch ochoczy - 6-8 lat
  - b) Zuch sprawny - 8-9 lat
  - c) Zuch zaradny – 9-10 lat
  - d) Ochotniczka/młodzik - 10-12 lat
  - e) Tropicielka/wywiadowca - 12-13 lat
  - f) Pionierka/odkrywca - 13-15 lat
  - g) Samarytanka/ćwik - 14-16 lat
  - h) Harcerka Orli/Harcercz Orli - 16-19 lat
  - i) Harcerka Rzeczypospolitej/Harcercz Rzeczypospolitej - 18-21 lat



- Powyższe przedziały wiekowe mają charakter orientacyjny. W uzasadnionych przypadkach możliwe jest wcześniejsze dopuszczenie kandydata do zdobywania gwiazdki lub stopnia przewidzianych dla osób starszych.
5. Gwiazdki zuchowe i stopnie harcerskie zdobywane są adekwatnie do aktualnych potrzeb rozwojowych kandydata, z tego względu nie ma wymogu zdobywania wszystkich kolejnych stopni od początku. Dotyczy to m.in. osób dołączających do ZHP w późniejszym wieku, mających przerwę w członkostwie, ale również tych, którzy z różnych powodów nie zdobyli wcześniejszego stopnia.
  6. Warunkiem otwarcia próby na gwiazdkę zuchową jest złożenie Obietnicy Zucha.
  7. Otwarcie próby na stopień harcerski nie wymaga złożenia Przyrzeczenia Harcerskiego. Złożenie go jest wymogiem zamknięcia próby.
  8. Realizacja prób na stopnie starszoharcerskie/wędrownicze nie wymaga posiadania naramiennika starszoharcerskiego/wędrowniczego.
  9. Zuchy zdobywają gwiazdki zuchowe bezpośrednio przez zdobywanie sprawności, tropów i wyzwań oraz realizację zadań wynikających z idei danej gwiazdki ujętych w książeczce zucha zdobywającego gwiazdkę zuchową, w której odnotowuje się zdobycie każdego instrumentu i zrealizowanie poszczególnych zadań próby.
  10. Do prób na gwiazdkę zuchową można dodać maksymalnie jedno stałe zadanie ujmujące treści związanych z tradycją lub bohaterem środowiska.
  11. Opiekę nad zuchami realizującymi próby na gwiazdki zuchowe sprawuje drużynowy z pomocą swych przybocznych. Kluczową rolę w realizacji gwiazdki pełnią także rodzice, z którymi kadra gromady powinna w tym zakresie współpracować. Nie stosuje się instytucji opiekuna indywidualnej próby na gwiazdkę.
  12. Harcerze w celu zdobycia stopnia harcerskiego wybierają opiekuna próby i rozpoczynają wykonywanie zadań podstawowych i zdobywanie instrumentów ujętych w programie stopnia. Wykonywanie zadań podstawowych odbywa się przede wszystkim poprzez udział w działaniach zastępu i drużyny. Konkretnie wyzwania, tropy i sprawności dobierane są w trakcie próby w odpowiedzi na aktualne zainteresowania i potrzeby wychowawcze kandydata.
  13. Harcerze starsi i wędrownicy w celu zdobycia stopnia harcerskiego wybierają opiekuna próby i wspólnie z nim układają indywidualną próbę złożoną z zadań podstawowych oraz odpowiednio dobranych sprawności, tropów i wyzwań.



14. Podstawą planowania próby na gwiazdkę zuchową lub stopień harcerski jest idea gwiazdki/stopnia. Na pracę z ideą gwiazdki/stopnia składają się:
  - a) analiza wykazywanych przez kandydata postaw na początku realizacji próby i dobranie na tej podstawie odpowiednich wyzwań;
  - b) zweryfikowanie w połowie zaplanowanego okresu próby, czy obserwowany rozwój kandydata pozwala przewidywać osiągnięcie przez niego po zrealizowaniu zamierzonych działań poziomu opisanego ideą gwiazdki/stopnia;
  - c) weryfikacja, czy w momencie zamykania próby kandydat osiągnął poziom opisany ideą gwiazdki/stopnia.
15. Poza zadaniami podstawowymi, sprawnościami, tropami i wyzwaniami w próbie na stopień harcerski mogą pojawić się zadania uzupełniające, jeśli próba ułożona w kategoriach pozostałych instrumentów metodycznych nie zapewniałaby osiągnięcia przez kandydata poziomu opisanego ideą stopnia. Środowiska mogą także stosować stałe zadania uzupełniające ukierunkowane na poznanie bohatera lub tradycji środowiska. Łączna liczba zadań uzupełniających w próbie nie może przekroczyć 3 i realizacja żadnego z nich nie może zajmować powyżej 1 miesiąca.
16. Na poczet wymagań próby na gwiazdkę zuchową/stopień harcerski można zaliczyć zdobyte wcześniej sprawności oraz tropy (o ile nie stanowiły części realizacji wcześniejszej gwiazdki/wcześniejszego stopnia), przy czym liczba zaliczanych w poczet próby tropów nie może przekroczyć połowy tropów wymaganych na daną gwiazdkę zuchową/stopień harcerski. Zrealizowanych wcześniej wyzwań nie zalicza się w poczet wymagań otwieranej później próby.
17. Rolą opiekuna próby jest:
  - a) wspólne z kandydatem określenie kształtu próby w oparciu o ideę stopnia;
  - b) wspieranie kandydata w realizacji próby;
  - c) ewaluacja przebiegu próby wspólnie z kandydatem w połowie zaplanowanego okresu próby oraz przy jej zakończeniu.
18. Opiekunem próby na stopień harcerski harcerza lub harcerza starszego może być drużynowy, przyboczny, zastępowy w wieku przynajmniej wędrowniczym lub wędrownik zaakceptowany przez Radę Drużyny,



ponieważ rola ta wymaga wyrobienia życiowego oraz kompetencji do świadomej pracy z wartościami i postawami wychowanka.

19. Opiekunem próby na stopień harcerski wędrownika może być osoba, która:
- zdołała wcześniej stopień będący przedmiotem próby lub wyższy, lub
  - ma stopień instruktorski:
    - \* przewodniczki/przewodnika w przypadku próby HO,
    - \* podharcmistrzyńi/podharcmistrza w przypadku próby HR.

Opiekun próby musi zostać zaakceptowany przez drużynowego lub kapitułę stopni, jeśli to ona prowadzi daną próbę.

20. Zasady przekładania idei gwiazdki/stopnia na konkretne instrumenty metodyczne przedstawia poniższa tabelka:

Poziom stopnia	sprawności	tropy <sup>b</sup>	wyzwania	specyficzne zadania
*	2	3	1 (zadanie indywidualne)	
**	3	4	1 (zadanie indywidualne)	
***	4	5	1 (zadanie indywidualne)	
–	4 × *	3	1-3	
=	4 × **	3	1-3	
>	4 × ***	2	1-3	
>>	4 × ****	2	1-3	
*	1 × *****	1	1-3	1–3 realizujące idee stopnia
**	zadanie mistrzowskie <sup>a</sup>	min. 1 zadanie polegające na	min. 1 realizujące idee stopnia	min. 1 realizujące idee stopnia



		zainicjowaniu służby <sup>c</sup>		
--	--	--------------------------------------	--	--

*a) zadaniem mistrzowskim jest osiągnięcie poziomu kompetencji w danej dziedzinie uznawanego w dorosłym życiu pozaharcerskim. W miarę możliwości warto, by realizacja zadania mistrzowskiego została potwierdzona zdobyciem rozpoznawanego zewnętrznie potwierdzenia kompetencji, np. certyfikatu kompetencji, odznaki, uprawnień państwowych itd.*

*b) każdy z realizowanych w ramach próby tropów powinien być z innej kategorii*

*c) zadanie/zadania polegające na zainicjowaniu służby wybranej na podstawie analizy potrzeb społeczeństwa wokół kandydata i pełnieniu jej przez okres próby. Może być jako koordynator tropu.*

21. Zalecany czas zdobywania poszczególnych gwiazdek/stopni wynosi:

- Zuch ochoczy - 4-6 miesięcy
- Zuch sprawny - 6-9 miesięcy
- Zuch zaradny - 6-9 miesięcy
- Ochotniczka/młodzik - 6-12 miesięcy
- Tropicielka/wywiadowca - 6-12 miesięcy
- Pionierka/odkrywca - 9-12 miesięcy
- Samarytanka/ćwik - 9-12 miesięcy
- Harcerka Orli/Harcercz Orli - 12-18 miesięcy
- Harcerka Rzeczypospolitej/Harcercz Rzeczypospolitej - 12-24 miesiące

22. Wartości podane w p. 19 mają charakter wytycznych, nie sztywnych granic. W szczególności, po zrealizowaniu zaplanowanych działań i osiągnięciu przez kandydata poziomu opisanego ideą gwiazdki/stopnia nieuzasadnione byłoby odwlekanie zamknięcia próby wyłącznie w trosce o zachowanie zgodności z powyższymi wytycznymi.

23. O zamknięciu próby:

- a) zuchów w gromadzie zuchowej decyduje drużynowy;





- b) harcerzy w drużynie harcerskiej decyduje drużynowy przy udziale Rady Drużyny, po zasięgnięciu opinii opiekuna próby;
  - c) harcerzy starszych w drużynie starszoharcerskiej decyduje Rada Drużyny na czele z drużynowym, po zasięgnięciu opinii opiekuna próby;
  - d) wędrowników w drużynie wędrowniczej decyduje odpowiedni organ demokracji wskazany w konstytucji drużyny;
  - e) harcerzy, harcerzy starszych, wędrowników działających w gromadzie/drużynie niższego poziomu metodycznego decyduje drużynowy, dostosowując w miarę możliwości zasady określone w podpunktach b)-d) powyżej do konkretnych uwarunkowań danej jednostki.
24. W przypadku stwierdzenia w momencie zamykania próby nieosiągnięcia przez kandydata poziomu opisanego ideą gwiazdki/stopnia zaleca się uzupełnienie jej o zadania dodatkowe mające na celu zapewnienie osiągnięcia przez kandydata oczekiwanego poziomu. W przypadku braku możliwości podjęcia nowych zadań próba powinna zostać zamknięta z wynikiem negatywnym. Zamknięcie próby z wynikiem negatywnym nie blokuje kandydatowi możliwości otwarcia próby na wyższą gwiazdkę/stopień w późniejszym terminie.
25. Przyznanie gwiazdki zuchowej lub stopnia harcerskiego następuje w obrzędowy sposób na forum gromady/drużyny i odnotowywane jest w rozkazie drużynowego. Przyznanie gwiazdki zuchowej jest połączone z odnowieniem Obietnicy Zucha.
26. Próby na stopnie harcerskie wędrowników realizuje się co do zasady w zespole wędrowniczym, w którym działa kandydat (zwykle jest to drużyna wędrownicza). Dotyczy to w szczególności zatwierdzania programu próby oraz przedstawiania przez kandydata dorobku próby przed jej zamknięciem. Drużyna ustala w konstytucji kto jest organem właściwym do prowadzenia prób (rada drużyny/wędrowniczy krąg rady/kapituła).
27. W drużynie można powołać kapitułę stopni wędrowniczych. Zadaniem kapituły stopni wędrowniczych jest wsparcie wędrownika i opiekuna jego próby w przygotowaniu próby oraz podejmowanie decyzji o zamknięciu próby i wnioskowanie o nadanie stopnia.
28. Kapituła stopni wędrowniczych jest wewnętrznym organem drużyny wędrowniczej, zaś jej członkowie są powoływani i odwoływani zgodnie z postanowieniami konstytucji drużyny, stając się z chwilą powołania funkcyjnymi drużyny. W skład kapituły powinny wchodzić min. 3 osoby, które wcześniej zdobyły stopień



- będący przedmiotem prowadzonej próby. Szczegółowe zasady pracy kapituły określa konstytucja danej drużyny wędrowniczej.
29. W sytuacjach, gdy tryb prowadzenia prób wędrowników opisany w p. 19–20 nie byłby właściwy (np. prób kadry drużyn niewędrowniczych), można utworzyć kapitułę stopni wędrowniczych na poziomie szczepu bądź hufca. Postanowienia p. 19 i 20 stosuje się wówczas odpowiednio, przy czym w żadnym przypadku kapituła nie staje się zespołem instruktorskim, zaś funkcja jej członka nie staje się funkcją instruktorską w rozumieniu Statutu ZHP.
  30. Jeśli w drużynie funkcjonuje kapituła stopni wędrowniczych, może ona prowadzić próby na stopnie wędrownicze również drużynowemu. W takiej sytuacji po zakończeniu próby drużynowy przyznaje sobie stopień rozkazem na wniosek odpowiedniego organu demokracji wskazanego w konstytucji drużyny.
  31. Kapituła stopni wędrowniczych działająca poza drużyną jest organem pomocniczym dla drużyny i drużynowego. Decyzja o skorzystaniu z pomocy kapituły stopni wędrowniczych przy prowadzeniu prób na stopnie harcerskie należy do drużyny.
  32. W przypadku kandydatów niebędących członkami żadnej gromady ani drużyny lub prowadzących jednostki inne niż drużyny wędrownicze rolę drużynowego ujętą w p. 27 i 31 może przejąć komendant szczepu lub hufca.

### **Sprawności**

1. Sprawność jest indywidualnym instrumentem metodycznym mającym na celu przede wszystkim rozwijanie umiejętności, w dalszej zaś kolejności – rozwijanie wiedzy i kształtowanie tożsamości harcerskiej. Sprawności są implementacją uczenia w działaniu, stymulują głównie rozwój fizyczny i intelektualny.
2. Zdobywanie sprawności oznacza, że dana osoba wykonała określone zadania, zdobyła niezbędne umiejętności z danej dziedziny i potrafi z nich korzystać.
3. Sprawności mogą być zdobywane podczas działań jednostki, w tym w trakcie zajęć zaplanowanych na podstawie programów sprawności. Sprawności mogą być także zdobywane poza działaniami jednostki, w życiu pozaharcerskim kandydata.
4. Kilku członków drużyny może równoległe zdobywać tę samą sprawność, także podczas wspólnych działań (np. biwaku tematycznego), ale każdy z kandydatów jest indywidualnie rozliczany z wykonanych zadań.
5. Rozpoczęcie zdobywania sprawności wymaga świadomej deklaracji kandydata.



6. Sprawności zuchowe występują jako pojedyncze niestopniowane instrumenty o jednolitych wymaganiach, ale różniących się zestawami zadań dla zuchów zdobywających poszczególne gwiazdki.
7. Sprawności przeznaczone dla harcerzy, harcerzy starszych i wędrowników zorganizowane są w serie tematyczne. Sprawności występują w czterech poziomach trudności. Poziom zdobywanej sprawności dobiera się do potrzeb rozwojowych kandydata i posiadanych już przez niego umiejętności. Nie ma obowiązku zdobywania kolejno każdej sprawności z danej serii tematycznej.
8. W przypadku kandydatów rozpoczynających zdobywanie sprawności z danej serii tematycznej od poziomu wyższego niż najniższy w serii (czyli np. od sprawności \*\*, gdy istnieje w danej serii sprawność \*) nie oczekuje się modyfikowania programów sprawności w celu ujęcia w nich zadań sprawności niższych poziomów, ponieważ zadania sprawności o wyższym poziomie trudności z założenia budują na umiejętnościach opanowywanych na poprzednich poziomach. Wystarczy zwrócić uwagę, aby w wykonywanych zadaniach przejawiała się także idea niższego poziomu trudności.
9. Niektóre zadania podstawowe stopni harcerskich pokrywają się z zadaniami konkretnych sprawności. W takim przypadku wykonanie przez harcerza danego zadania jest uwzględniane zarówno do próby na stopień, jak i na sprawność.
10. Co do zasady sprawności przeznaczone dla harcerzy, harcerzy starszych i wędrowników są realizowane według ujętych w załączniku programów. Modyfikowanie zadań przez drużynowego jest dopuszczalne jedynie w szczególnych przypadkach, np. gdy wymagają tego ograniczenia kandydata lub warunki zewnętrzne. W takim przypadku drużynowy modyfikuje program sprawności, kierując się ideą jej danego poziomu trudności.
11. Lista sprawności przedstawiona w załączniku 3 do niniejszego dokumentu stanowi katalog zamknięty. Zachęcamy środowiska harcerskie do przesyłania propozycji kolejnych sprawności do Wydziału Wsparcia Metodycznego GK ZHP celem ujęcia ich w kolejnych nowelizacjach programu sprawności.
12. Zdobywanie sprawności co do zasady nie wymaga wskazania opiekuna sprawności. Może to być uzasadnione w przypadku sprawności wymagających bardziej zaawansowanych kompetencji, np. specjalistycznej wiedzy. W takim przypadku rolę tę drużynowy powierza osobie dysponującej niezbędnymi kompetencjami.
13. Zrealizowane zadania potwierdzane są przez zaakceptowane wcześniej przez drużynowego osoby, właściwe z uwagi na okoliczności, kompetencje w danym obszarze itp.



14. O zamknięciu próby na sprawność decyduje drużynowy gromady zuchowej / rada drużyny / organ demokracji drużyny wędrowniczej na wniosek kandydata wyrażony w formie funkcjonującej w gromadzie/drużynie. Sprawność przyznaje rozkazem drużynowy.

### **Trop**

1. Trop jest zespołowym instrumentem metodycznym stymulującym przede wszystkim rozwój kompetencji interpersonalnych i umiejętności pracy w grupie oraz umiejętność budowy wspólnoty celu (rozwój społeczny). Celem tropów jest także wzmocnienie funkcjonowania w gromadzie/drużynie elementów metody harcerskiej takich jak system małych grup i uczenie w działaniu.
2. Tropy zdobywane są przez małe grupy zgodnie z zasadami metodyk poszczególnych grup członkowskich:
  - a) w przypadku zuchów: przez szóstki, przy czym wszystkie szóstki gromady lub drużyny wielopoziomowej zrzeszającej zuchy równocześnie zdobywają ten sam trop;
  - b) w przypadku harcerzy i harcerzy starszych: przez zastępy;
  - c) w przypadku wędrowników: przez zastępy lub patrole wędrownicze.
3. Programy tropów i inspiracje do ich samodzielnego układania zawarte są w załączniku 2 do niniejszego dokumentu.
4. Sposób określania programu tropu stanowi odbicie stopnia samodzielności małej grupy w poszczególnych metodykach:
  - a) w przypadku zuchów: kadra gromady wybiera z listy trop, którego zadania może zmodyfikować; wybrany trop jest akceptowany przez zuchy w Kręgu Rady;
  - b) w przypadku harcerzy: zastęp wybiera:
    - trop z przykładowym zestawem zadań, który może wykorzystać lub zmodyfikować według swojego uznania, lub
    - trop z zestawem wskazówek, w oparciu o które samodzielnie układa zadania tropu;
  - c) w przypadku harcerzy starszych: zastęp wybiera trop, a następnie samodzielnie układa zadania tropu, kierując się wskazówkami zawartymi w opisie tropu;
  - d) w przypadku wędrowników: zastęp lub patrol wybiera kategorię tematyczną, a następnie samodzielnie układa zadania tropu, posługując się powiązanymi z nią przykładami.



5. W przypadku tropów harcerskich, starszoharcerskich i wędrowniczych dopuszcza się możliwość stworzenia przez zastęp/patrol własnego zupełnie odmiennego niż zaproponowane pomysłu, o ile jego cel odpowiada opisowi jednej z kategorii tematycznych przewidzianych dla tropów.
6. W przypadku tropów harcerskich, starszoharcerskich i wędrowniczych dopuszcza się inspirowanie się propozycjami dedykowanymi sąsiadującym metodykom (np. w przypadku harcerzy starszych inspirowanie się programami tropów harcerskich lub tropów wędrowniczych) pod warunkiem zadbania każdorazowo, żeby poziom trudności zaplanowanych działań był adekwatny do poziomu rozwoju członków zastępu/patrolu.
7. Zaleca się, by gromada w ciągu roku zdobyła co najmniej jeden trop z każdej kategorii.
8. Tropy realizowane w ramach zdobywania stopnia powinny być różnorodne – pochodzić z różnych kategorii tematycznych.
9. Zdobywanie tropu harcerskiego i starszoharcerskiego może rozpocząć się bezpośrednio po wyborze tropu przez zastęp. Po wybraniu tropu i ewentualnie dobraniu konkretnych zadań zastępowy przedstawia go drużynowemu, który może przedstawić mu wskazówki dotyczące zdobywania wybranego tropu.
10. Zdobywanie tropu wędrowniczego może rozpocząć się bezpośrednio po wyborze tropu przez zastęp lub patrol. Po wybraniu tropu i dobraniu konkretnych zadań zastępowy lub szef patrolu przedstawia go drużynie lub właściwemu według jej konstytucji organowi, które mogą przedstawić mu wskazówki dotyczące zdobywania wybranego tropu.
11. Zalecany czas zdobywania:
  - a) tropu zuchowego wynosi 5–6 zbiórek gromady;
  - b) tropu harcerskiego wynosi 4–6 zbiórek zastępu, czyli 1–2 miesiące;
  - c) tropu starszoharcerskiego wynosi 4–8 zbiórek zastępu, czyli 1–3 miesiące;
  - d) tropu wędrowniczego wynosi 5–10 miesięcy.
12. Zdobywanie tropu zuchowego koordynuje kadra gromady – drużynowy i przyboczni.
13. Zdobywanie tropu harcerskiego koordynuje zastępowy.
14. Zdobywanie tropu starszoharcerskiego koordynuje zastępowy lub osoba przez niego wskazana.
15. Zdobywanie tropu wędrowniczego koordynuje wybrany przez zastęp/patrol członek – koordynator tropu.
16. Trop zuchowy zdobywany jest w ciągłym cyklu zbiórek. Może on także być zdobywany w ramach wyjazdowych form pracy (biwaków, zimowisk, kolonii zuchowych itp.).



17. Trop harcerski, starszoharcerski, wędrowniczy nie musi być zdobywany w ciągłej serii zbiorów. Oprócz zbiorów elementami wymienionych tropów mogą być także wyjazdowe formy pracy harcerskiej, jak również indywidualne działania członków zdobywającego zespołu realizowane poza zbórkami zastępu/patrolu.
18. Zamknięcie tropu zuchowego i zaliczenie go poszczególnym zuchom odbywa się w Kręgu Rady na podstawie uczestnictwa zuchów w danym cyklu zbiorów. Ostateczną decyzję w obu kwestiach podejmuje drużynowy.
19. Decyzję o zamknięciu tropu harcerskiego/starszoharcerskiego podejmuje zastęp przy akceptacji Rady Drużyny, po podsumowaniu działań przez zastęp na zbórcie drużyny. Decyzja w sprawie zaliczenia tropu poszczególnym harcerzom / harcerzom starszym oparta jest na ich udziale w działaniach i wkładzie w osiągnięty efekt.
20. Decyzję o zamknięciu tropu wędrowniczego podejmuje zastęp/patrol przy akceptacji organu drużyny właściwego według jej konstytucji. Decyzja w sprawie zaliczenia tropu poszczególnym wędrownikom oparta jest na ich udziale w działaniach i wkładzie w osiągnięty efekt. W przypadku połączenia zdobywania tropu ze zdobywaniem przez wędrowników Odznaki Skautów Świata (*Scouts of the World Award, SWA*) na podsumowaniu musi być obecny tutor SWA.

### **Wyzwanie**

1. Wyzwanie jest indywidualnym instrumentem metodycznym skupiającym się na rozwoju duchowym, emocjonalnym i wolitywnym (dotyczącym siły woli) w oparciu o Prawo i Przyrzeczenie Harcerskie. Dzięki podjęciu i zrealizowaniu wyzwania wychowanek ma się przekonać, że może i powinien pracować nad sobą – że dzięki sile woli potrafi zmienić się na lepsze. Sprzyja to budowaniu poczucia własnej wartości.
2. Programy wyzwań zawarte w załączniku nr 1 do niniejszego dokumentu są jedynie przykładami i służą zademonstrowaniu funkcjonowania instrumentu. Dopuszczalne jest inspirowanie się wyzwaniami dedykowanymi sąsiadującym metodykom (np. w przypadku harcerzy inspirowanie się programami wyzwań starszoharcerskich). Podejmowane przez kandydata wyzwania są każdorazowo tworzone indywidualnie, a ich tematyka i trudność są dostosowane do potrzeb wychowawczych danej osoby.



3. Szczegółowy kształt wyzwania określa:
  - a) w przypadku harcerzy: drużynowy na podstawie rozpoznania potrzeb wychowawczych kandydata w zakresie rozwoju duchowego, emocjonalnego i woliwnego;
  - b) w przypadku harcerzy starszych i wędrowników: kandydat na podstawie analizy swych potrzeb rozwojowych; sformułowana przez kandydata propozycja wymaga zatwierdzenia przez drużynowego.
4. Dopuszcza się realizowanie wyzwań opartych o wysiłek fizyczny, jeśli ich celem jest kształtowanie silnej woli kandydata. W ramach realizacji próby na stopień nie powinno wystąpić więcej niż jedno takie wyzwanie.
5. Kształt wyzwania ustalony wg p. 3 musi zawierać jednoznaczne kryterium zaliczenia wyzwania.
6. Wyzwanie może być realizowane zarówno w ramach działań jednostki harcerskiej, jak również poza nimi.
7. Kształt wyzwania układa się w taki sposób, by kandydat był w stanie zrealizować je w ciągu maksymalnie:
  - a) 1 miesiąca w przypadku harcerzy;
  - b) 3-4 miesięcy w przypadku harcerzy starszych i wędrowników.O ile sensem wyzwania nie jest regularność, nie określa się dolnej granicy ich trwania.
8. Rozpoczęcie realizacji wyzwania następuje bezpośrednio po ustaleniu jego kształtu wg p. 3. Faktu tego nie ogłasza się w rozkazie drużynowego.
9. Wyzwania mogą być zmienione w trakcie trwania próby, jeśli przestały odpowiadać na potrzeby wychowawcze bądź są niemożliwe do realizacji z innych przyczyn.
10. Wyzwania realizowane w ramach próby na stopień powinny być różnorodne – oddziaływać na różne postawy kandydata.
11. Realizację wyzwania zalicza drużynowy na podstawie rozmowy z kandydatem i ew. osobami trzecimi mogącymi wnieść wkład do tej decyzji (np. świadkami realizacji określonych działań objętych wyzwaniem).
12. Zrealizowanie wyzwania drużynowy ogłasza na forum drużyny w sposób obrzędowy. Zrealizowanie wyzwania może być także dokumentowane w rozkazie drużynowego.
13. Zrealizowane wyzwania oznacza się na mundurze przypinkami z symbolem piór zgodnie z postanowieniami „Regulaminu mundurowego ZHP”. Po zdobyciu kilku wyzwań można przypinki przedstawiające pojedyncze pióra zastąpić przypinką przedstawiającą ich wielokrotność.



### **Przepisy przejściowe**

1. Próby na gwiazdki zachowe, stopnie, sprawności, projekty starszoharcerskie, znaki służb będące w toku w momencie wejścia w życie niniejszego regulaminu realizowane są według zasad obowiązujących w chwili ich otwarcia.





*Równoległe z tym regulaminem wprowadzone zostaną zmiany w regulaminie mundurowym umożliwiające oznaczanie odpowiednich rzeczy: [link do projektu](#).*