

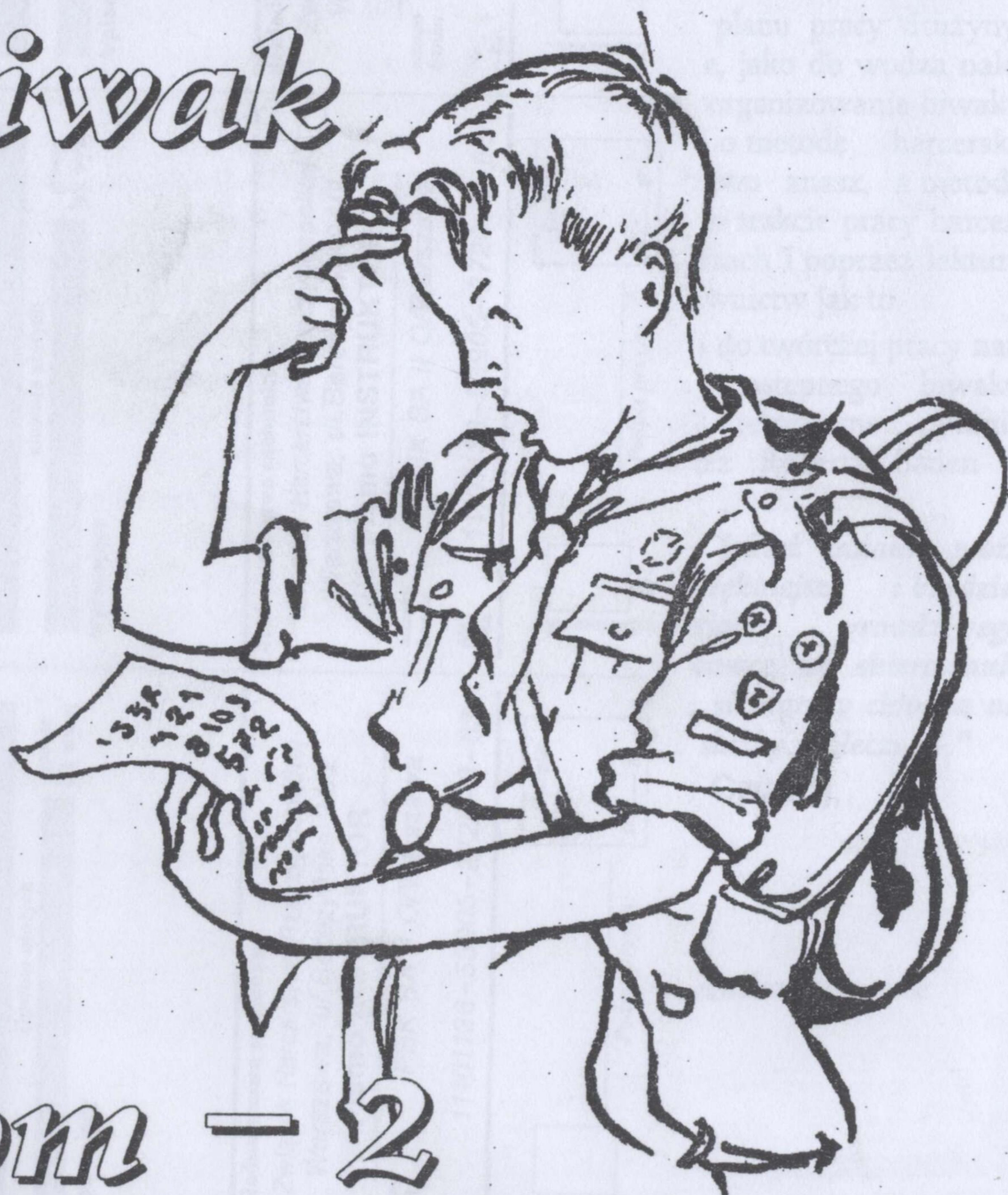


# KWARTALNIK METODYCZNY MAZOWIECKIEJ CHORĄGWI HARCERZY

Związek Harcerstwa Rzeczypospolitej

Grudzień 1997

## Biwak



tom - 2

# WSTĘP

Trzymasz w ręku drugi tomik Kwartalnika Metodycznego. Ten numer, podobnie jak poprzedni i następne, przeznaczony jest głównie dla drużynowych, zarówno tych ze stopniem instruktorskim, jak i dla tych, którzy go dopiero zdobędą.

Numer ten jest w całości poświęcony biwakom. Autorzy poszczególnych artykułów starali się przedstawić tę formę pracy harcerskiej w możliwie jak najszerszej perspektywie. Znajdziesz tu wiele informacji i rad wynikających z osobistych doświadczeń autorów, którzy postarali się przekazać swoją wiedzę w przystępny i możliwie opisowy sposób.

Tomik ten nie zastąpi jednak kursu drużynowych, powinien stanowić uzupełnienie wiadomości na nim zdobytych. Jest to rodzaj przypomnienia prawd oczywistych, próba upowszechnienia wiedzy wynikającej z doświadczenia, a przekazywanej tradycyjnie w ramach środowiska z pokolenia na pokolenie (instruktorskie). Daje Ci to dobrą okazję do nauczenia się czegoś od innych, do twórczego – przetwarzania" przedstawionego tu materiału, w celu spożytkowa-

nia go w pracy Twojej drużyny.

I tu dochodzimy do sprawy zasadniczej: Kwartalnik Metodyczny nie jest odmianą – "Wypracowań z Języka Polskiego do klasy IV". Nie ma tu gotowych przepisów, które można zkserować i wkleić do planu pracy drużyny. To do Ciebie, jako do wodza należeć będzie zorganizowanie biwaku w oparciu o metodę harcerską i Prawo. Prawo znasz, a metodę poznaje się w trakcie pracy harcerskiej, na kursach i poprzez lekturę takich wydawnictw jak to.

Zachętą do twórczej pracy nad organizacją następnego biwaku może być retoryczne pytanie zadane przez Roberta Baden – Powella:

*"A jakież zadanie może być piękniejsze i bardziej pociągające prawdziwego wychowawcę, niż skierowanie dzikich sił natury chłopca na ścieżki służby społecznej?"*

**Czuwaj,**

*pwd. Andrzej Nowak*

Zatwierdzono do druku:

Komendant Mazowieckiej Chorągwi Harcerzy

/-/ hm. Paweł Zarzycki

# SPIS TREŚCI

<i>Wstęp</i>	- 1
<i>Spis treści</i>	- 2
<i>Biwak - planowanie</i>	- 3
<i>Jak przygotować biwak?</i>	- 7
<i>Na biwak - jasne! Tylko gdzie?</i>	- 9
<i>Czy "Bifory" są zjadliwe?</i>	- 11
<i>Kwatermistrzostwo biwaku</i>	- 15
<i>Jeden dobry biwak</i>	- 17
<i>Gra obrzędowa</i>	- 21
<i>Gra</i>	- 24
<i>Gra terenowa na biwaku</i>	- 26

## Kwartalnik metodyczny

wydawany przez  
Mazowiecką Chorągiew Harcerzy ZHR  
Tom 2 - BIWAK  
powstał pod redakcją - pzd. Andrzeja Nowaka  
skład - pzd. Tomasz Sankowski

- 2 -

# Biwak — planowanie

## Biwak jako termin

Zanim wglębimy się w planowanie biwaku, jako wartościowe dla każdego uznałem przypomnienie pierwotnego znaczenia słowa biwak. Korzenie jego sięgają daleko w dzieje naszego Narodu Polskiego, o czym bardzo pięknie pisał krakowski prawnik, a powieściopisarz Karol Bunsch. Za sprawą jego dociekań i woli powstały literackie opisy biwaków królewskich Bolesława Chrobrego. Władca przemierzał swoje władztwo pomiędzy grodami, w których sprawował sądy grodzkie. Niejednokrotnie podczas długiej podróży zdarzało się, że noc zastawała konny orszak wśród lasów i borów polskich. Wówczas to rozpalano pod wykotem ogień, zdejmowano więzione na tę okoliczność skóry i z mieczem pod głową u ognia noc spędzano, by rankiem ruszyć dalej.

Z czasem, kiedy to ludzkość zaczęła żyć wygodnie, a do bliskości i przebywania w otwartym krajobrazie było coraz to dalej - człowiek zaczął traktować przebywanie wśród dzikości za przedmiot swojej pasji. Coś z tego nie ominęło harcerstwa i niech nie omija, jako że to właśnie stanowi podstawę prawdziwości wychowania metodą harcerską.

## Biwak drużyny:

### 1. Po coś - Cel biwaku:

ZHR jest organizacją ideowo-wychowawczą, co oznacza że wychowuje poprzez realizację idei i to właśnie wyróż-

nia ją spośród innych kółek zainteresowań, klubów paintballowych, biur turystycznych i towarzystw przyjaciół dziecka.

Myśląc o biwaku powinniśmy sobie zdawać sprawę, że nie jedziemy na wycieczkę jednodniową, biwak lub kilkudniową wyrypę górską - aby pojechać. Nasze wyprawy nie odbywają się z reguły do eksycytujących już swoją legendą Parków Narodowych - nie jeździmy powszechnie zobaczyć Wielki Kanion Kolorado, choć... - ale za chwilę. Jeżeli byśmy pojechali oglądać stanowiska krajobrazu, zwierzyny lub roślinności chronionej (jak najbardziej) - to zgoda - jest to cel sam w sobie - ale bez przesady. Zawsze tam bowiem żyje w bezpośredniej bliskości miejscowy człowiek, który może czasem dużo a czasem mało wzbogacić nasze poszukiwania - tego co nazywa się pięknie umiłowaniem przyrody ojczystej.

Biwak nie może być pustym na wskroś wyjazdem. Wyjazd powinien mieć wszelkie znamiona wielkiej przygody, która pozostawia nieodparte piętno wielkiego wewnętrznego piękna i sprawiedliwości przyrody, która jest pięknym świadectwem miłości Boga Ojca, Stwórcy. Wyjazd powinien także wydobywać z harcerzy ducha przygody harcu - sprytu, odwagi, zadziorności. Wyjazd powinien także oddziaływać na sprawność, zwinność, krzepę i kondycję fizyczną. Tutaj warto wspomnieć Baden-Powell'a, który to jako jeden z ówczesnych powołów para-społecznych mówił o potrzebie ukrzepienia cherlawych miastowych chło-

- 3 -

paczków.

Plaszczyzna ideowa nie może jednak być sprowadzona do wpajania umiłowania przyrody oczystej oraz dbałości o zdrowie i kondycję. Podczas biwaku można stwarzać okazje do kształtowania wrażliwości na drugiego człowieka, okazje do wyrabiania i formowania uczuć patriotycznych, okazje i zdarzenia umożliwiające tworzenie uwartościowania świata, wizji człowieka i uczynienia sobie świata poddanym.

Czasami można świadomie pominąć aspekt ideowy, aby nie wygubić nici zafania i porozumienia, więzów braterstwa i przyjaźni w drużynie. Dlatego czasami robiąc majówkę z rodzicami warto rozegrać bardziej uproszczone gry, zrobić zawody i majówkowanie, zakończone jednak poważnym akcentem jak ognisko harcerskie. Pamięć o doborze tempa i tematu jest istotna, aby nie zanudzić, nie zamęczyć, aby odbiorca usłyszał a nie tylko słuchał.

## 2. Gdzie! - Przyroda - przygoda:

Powiązawszy świadomy zamiar celu ideowo-wychowawczego - nie układamy zrazu ramy, lecz puścimy swoją wyobraźnię, aby dogonić przygodę, aby wyobrazić sobie ją. Chodzi tutaj bowiem o zrozumienie w jakim terenie będziemy prowadzić naszą drużynę. Jeżeli bowiem przydarzy się nam wspaniała rzeka - malowniczo wijąca się wśród jeszcze nie skoszonych traw, wpadająca w las łęgowy, gdzie chłopięca wyobraźnia czuje przygodę "przeprawy" - a my będziemy gonić za puszczaniem zbudowanych pieczolowicie naszych latawców - na suchym terenie i to z dala od rzeki - to coś nie gra. Jeżeli mamy bowiem tylko puszczać latawce dobrze jest znaleźć wyobraźnią i później w praktyce gładki stół równiny, która sta-

nie się ogromnym lotniskiem naszych statków podniebnych. Jeżeli zaś chodzi nam o przeprawę - to przeprowadzamy się. Szukajmy takiego miejsca na tej rzece gdzie powalone konary umożliwią bezpieczniejsze spuszczenie pontonów na wodę i będę dla nich naszym portem - lub też miejscem przejścia przez rzekę, które stanie się punktem kluczowym podczas gry terenowej.

Niedobrze jest jechać w stare dobre przetrzymane miejsca. Dobrze jest otworzyć mapę i spróbować popatrzeć co będzie w naszym zasięgu. Dobrym sposobem jest także próba dowiedzenia się o nowych miejscach od innych drużynowych. Wyruszając w nieznanne my sami jako drużyny stwarzamy sobie do tworzenia czegoś nowego, a nawet jeżeli nie potrafimy zbyt odkrywczo - co jest nieprawdą bardzo często - to nasz program zrealizowany w nowym miejscu jest dla nas wyzwaniem.

## 3. Jak! - Program:

Program biwaku powinien uwzględnić następujące aspekty:

1. *Hasło nadrzędne (ideowo-wychowawcze) i pod kreską*
2. *Miejsce i sposób przemieszczania się.*
3. *Wykorzystanie miejsca.*
4. *Elementy wciągające - wyzynowe - harc, przygoda.*
5. *Elementy budujące - ideowe - służba (praktyka), światopogląd.*
6. *Punkty współtworzenia wyjazdu przez cały zespół prowadzący - ZZ, komenda.*
7. *Sprawy zabezpieczenia kwatermistrzowskiego.*
8. *Informacja i reklama - przed biwakiem, w trakcie, po biwaku.*

## 9. Współpraca z rodzicami - informacja (przed i po).

Tutaj nie nastąpi żadna, ale to żadna prezentacja przykładu. Uważam, że każdy kto zna cele harcerstwa może i powinien sam wymyślać program biwaku. Program uzupełniony o dwa ważne czynniki - fantazję i odpowiedzialność stanowić będzie gwarancję pozytywności działania.

Zamiast podsumowania uwaga końcowa, o której nie było mowy, a mianowicie o wzajemnie proporcje elementów. Biwak musi:

- A. *Szanować i realizować ideę oraz tradycję (nie jeździć tylko aby się wyszaleć).*
- B. *Wykorzystywać miejsce i przyrodę.*
- C. *Współorganizować się.*

## 4. Kim! - Współorganizacja:

We współorganizacji nie muszą za każdym razem brać udziału wszyscy. Zawsze natomiast za wszystko - w ogólnym tego ujęciu odpowiada - drużynowy. Dlaczego? On jest drużynowym.

Drużynowy musi dawać świadectwo - wzorczec. Odnosi się to także do organizacji. Drużynowemu powinno przypadać coś, bo nie jest on gościem na biwaku. Drużynowy powinien mało tego brać aktywny w nim udział. Drużynowy powinien jednak wciągać do organizacji poszczególnych ludzi dzieląc się odpowiedzialnością - lecz w sposób kontrolowany. Poprzez rozpościeranie staje się także ważna płaszczyzna wychowania funkcyjnych. Otóż każdy człowiek niezależnie od zdarności w poszczególnym kierunku tworzy - i to różne rzeczy. Różne rzeczy także trawia go w środku - niech więc działa.

Ważne jest uczenie się na własnych błędach, lecz nie wolno przeciągać struny

konsekwencji, bo tym sposobem myślenia można dojść do pewnego punktu, w którym rozwiąże się drużyna za karę - bzdura. Czasami warto na siebie przyjąć ciężar, lecz nie na zasadzie wyłączności miękkości. Ludzie powinni rozumieć wartość współtworzenia, lecz nie zachęci się ich do tego mówiąc "współtwórzmy", bo w samym tym nie ma celu, dla którego oni będą to "coś" współtworzyć. Ludzie chcą i należy to wykorzystywać. Czasami potrzeba różnych sposobów, aby kogoś przekonać, czasami i wielokrotnie najlepszym, właściwym miejscem do tego jest Zastęp Zastępowych. To tutaj znajduje się ferment, który należy wydobyć.

Jak wydobyć chęć współtworzenia? Czasami wystarczy zapytać o to co uważamy za dobre, a co za złe lub nas denerwuje, czego się boimy. Wszystko jednak musi mieć efekt końcowy - zadanie, zbudowane oczywiście na zasadach współtworzenia. Czasami chodzi o coś co staje się osią wielu filmów, a mianowicie siła grupy, którą się podziwiał za jej znaczenie, jej fason który wnosi, jej twórczościakawe podejście. Czasem to może stanowić spóbin wejściowy. Wszystko to jednak powinno mieć sens, musi być nim podparte.

Współpracowanie jest sztuką, która może być nazywana polityką - ludzką ogólną lub inną. Tutaj powołać się warto na hm. Tomasza Strzembosza, honorowego przewodniczącego ZHR, który mówił podczas kursu podharcemistrzowskiego Mazowieckiej Chorągwi Harcerzy w 1996 roku o polityce. Polityką - stety - nie jest zabezpieczanie trwałych środków, przywilejów, etc. przez określoną grupę ludzi, polityką polega na trwałym przekształcaniu rzeczywistości. Podstawą tego przekształcania przez nas jest prawo harcerskie. Dlatego potwierdzeniem tego są bardzo historyczne już pomysły utopijnej

"Rzeczpospolitej Harcerskiej". Utopijnej, bo harcerstwo jest wśród ludzi i powinno na nich oddziaływać jako siła, ferment i prąd.

## 5. Rodzice.

Rodzice stanowią naszą siłę, która nie powinna być wzgardzona. Czasami rodzice są zbyt rodzicielscy i wchodzą ze wszystkim we wszystko. Każdy, nawet dziecko powinien mieć swoiste prawo do odrębności, ale takiej, która szanuje rodzine. To jest święte i to w tym sensie, że ta świętość znajduje się pomiędzy i w osobach ją współnoszących. Warto o tym pamiętać. Siła teje świętości jest sprawdzana przy wszelkich próbach i okazjach zaangażowania się każdej z osób w coś swojego. To samo dotyczy całej rodziny, która może angażować się całością w jakąś swoją pasję – tu także służenia jak i zarówno kreowania. Rodzina ma swoje prawa i jest zbudowana na zasadzie takiego samego wzajemnego uszanowania prawa do siebie i wspólności. Naruszenie tego pięknego absurdu, lub jego nie pielęgnowanie powoduje konflikty rodzinne.

Z ilości można zagłaskać na śmierć. Proszę rozumieć moje słowa w sposób abstrakcyjny i w żadnym przypadku nie dosłowny. O negatywnych obrazkach miłości ostatnio ukazała się doskonała książka "Toksyczni rodzice" i "Toksyczne namietności", wypływające z anglo-ame-rykańskiego talentu autorki Susan Forward. Polecam.

### Sloganowo:

1. Rodziców należy przekonać o słuszności szanowania harcerstwa. (Tu należy dać podstawy i przeprowadzić)
2. Rodziców nie wolno nigdy potraktować niepoważnie.
3. Należy być zawsze bardziej oficjalny niż nieoficjalny.
4. Drużynowy ma prawo do własności swojej osoby i powinien umieć się sam obronić przed rozdaniem i rozdrapaniem siebie.

phm. Konrad Obrebski HR.  
hufcowy WHH-y "Mokotów"



# Jak przygotować BIWAK?

Nadszedł czas przygotowań do biwaku. W planie pracy drużyny określiles jakie cele wychowawcze zamierzasz zrealizować. Jak to jednak zrobić? Od czego zacząć? Jak najlepiej wykorzystać tę okazję?

Biwaku nie organizuje się codziennie – prosty wniosek: trzeba się przygotować.

Biwak, jak łatwo zauważyć, wygląda jak mały obóz, a więc i przygotowania powinny wyglądać podobnie. Ogólnie można je podzielić na dwa kierunki – przygotowanie programowe i logistyczne – kwaterymistrzowskie. Tylko obydwie połączone razem dają sukces. Jeżeli zapomnimy lub zaniedbamy jeden z nich to:

- 1) Albo zorganizujemy imprezę, która nie będzie miała nic wspólnego z harcerstwem, będzie to odmiana wycieczki szkolnej,
- 2) Albo będzie klapa organizacyjna, a głodni i zmarznicy uczestnicy nie zwiększą Twojej popularności wśród rodziców (nie lekceważ tego!)

A zatem po kolei – przygotowanie programowe. Ustal dokładnie cel wychowawczy (na podstawie planu pracy drużyny) – im konkretniej tym lepiej. Nadmiar celów może być szkodliwy, bo biwak nie trwa niestety wiecznie, i na pewno zabraknie Ci czasu. Cel może być na przykład sformułowany tak: "Chce, aby wśród moich harcerzy rozwinęła się rycerskość, chce doprowadzić do większego ich zaangażowania w indywidualną pracę nad swoim charakterem." Jest cel, a Ty jesteś konsekwentny. Zatem po biwaku musisz sam siebie rozliczyć czy zrealizowałeś

swoj cel. Aby sobie ułatwić zadanie, na wstępie zdefiniuj obok celu konkretną miarę, która pomoże Ci w tym swoistym "rachunku sumienia". Miara może być sformułowana na przykład tak:

"W ciągu 1 miesiąca od biwaku co najmniej 10 harcerzy otworzy, bez extra zachęty z mojej strony, próbę na sprawności związane z kształtowaniem charakteru".

### Albo

"W ciągu 2 miesięcy od biwaku nie zdarzy się na zbiórkach nic, co stało by w sprzeczności z duchem rycerskości".

Możesz ustalić kilka miar, aby lepiej określić w jakim stopniu zrealizowałeś swój cel.

Jest cel, jest miara sukcesu, czas na pomysł na biwak, czyli na ogólną koncepcję jak to ma wyglądać. Tu wiele zależy od takich czynników jak rodzaj drużyny (zuchowa, harcerska, wędrownicza, młoda, doświadczona). Tu też powoli zbliża się koniec twojej pracy nad przygotowaniem biwaku. Świetnie, jeżeli wszystko sam wymyśliłś od zera, ale możesz też uzardzić burze mózgow na radzie drużyny, możesz przeczytać "Kwartalnik Metodyczny" lub inną literaturę fachową, możesz zasięgnąć rady u innych, przypomnieć sobie swoje stare pomysły na które jakoś zabrakło czasu, posłuchać o czym marzą twoi harcerze, wyjrzeć przez okno itp. itd. Musisz jednak każdy pomysł porównać z celem biwaku – czy dobrze pasuje?

Masz już cel, miary sukcesu, pomysł, teraz musisz dobrać do tego konkretne

formy pracy harcerskiej, które złożą się na biwak. Zaplanuj sobie pewien zapas - na wypadek nagłej zmiany pogody, wcześniejszego niż planowane zakończenia gry terenowej itp. Ustal na razie tylko ogólne założenia każdego elementu, takie jak jego cel (patrz cel biwaku) rodzaj (gra, gawęda, wiad), czas trwania. Na szczegóły będzie czas w następnym kroku przygotowań.

Masz już cel, miary sukcesu, pomysły, dobreś formy pracy - zostały ostatnie, najbardziej konkretne przygotowania. Tu już musisz podzielić się pracą z innymi członkami drużyny. Dzielisz pracę. Po co? - to oczywiste aby: dać harcerza możliwości wszechstronnego rozwoju, nauczyć ich nowych umiejętności, wyłowić nowe talenty, dać okazje do zaliczenia wymagań na stopnie i sprawności, podnieść umiejętność współpracy w drużynie, dowartościować harcerzy, podnieść ich samodzielność, przygotować harcerzy do osiągnięcia celu biwaku, czyli w praktyce stosować metodę harcerską w codziennej pracy drużyny. Na tym etapie rozdzielasz zarówno zadania programowe, jak na przykład opracowanie gry terenowej, przygotowanie szczegółów fabuły (wyższe szczeble w drużynie), jak i zadania kwaternistrzowskie - sprawdzenie połączeń komunikacyjnych, przygotowanie sprzętu, ustalenie jadłospisu. Twoja rola to doradzać, kontrolować i czuwać nad całością, aby zmierzała do wyznaczonego przez Ciebie celu. Aby nie utracić kontroli i móc szybko interweniować w przypadku gdy ktoś coś zawali (ludzie popełniają błędy), powinienes wszystkie szczegółowe zadania, podobnie jak cel, koncepcje, miary sukcesu, formy pracy, mieć zapisane w formie planu przygotowań i planu pracy biwaku. Najlepiej przygotować go w formie podobnej jak plan przygotowań i plan pracy obozu. Każde zada-

nie powinno mieć jasno określony termin zakończenia!

Masz już cel, miary sukcesu, pomysły, koncepcje, szczegółowe plany przygotowań i plan pracy biwaku. Twój harcerze znają swoje zadania i pełni zapału realizują je. Wydawać by się mogło, że takiej maszyny, puszczonej w ruch nic nie może zatrzymać. Jest jednak mały trybik, który może przeskadzać, lub dodatkowo pomóc - to zależy tylko od Ciebie. Mowa o rodzicach harcerzy. Rodzice powinni być wciągnięci w jak największą ilość działań podejmowanych przez drużynę. Jeżeli rodzice nie wiedza i nie rozumieją, co robi drużyna, na pewno nie będą Ci pomagać, a niekiedy mogą wręcz przeszkodzić Ci w osiągnięciu celu. Mogą na przykład nie pozwolić Twojemu zastępowemu na udział w biwaku! Zazwyczaj nie uda się zainteresować harcerstwem wszystkich rodziców, należy jednak pamiętać, że każdy z nich, który jest po twojej stronie może istotnie pomóc w pracy drużyny. Biwak, podobnie jak każde większe przedsięwzięcie drużyny, daje Ci okazje i dobry pretekst do tego, aby spróbować przekonać do harcerstwa kolejnego rodzica. Może to właśnie ten rodzic załatwi Ci za darmo autobus na obóz! Działaj więc rozważnie i systematycznie. Nie od razu Kraków zbudowano.

Masz już cel, miary sukcesu, pomysły, koncepcje, napisałeś szczegółowe plany przygotowań i plan pracy biwaku. Twój harcerze znają swoje zadania i pełni zapału realizują je. Rodzice harcerzy znają Twoje plany i pomagają Ci. Jesteś o krok od zrobienia naprawdę dobrego biwaku, czego Ci szczerze życzę.

*pwd. Andrzej Nowak*

## Na biwak - jasne! Tylko gdzie?

Najbardziej interesujące są miejsca oddalone od Warszawy o maksimum 100 km, bo nie tracimy czasu na długą podróż, ale jeśli wybieramy się na dłużej niż dwa dni, można pokusić się o miejsca w promieniu nawet do 200 km od Warszawy. Celem mojego artykułu jest przybliżenie interesujących miejsc w okolicach bliższych i dalszych Warszawy od strony krajoznawczej i geograficznej. Warto wiedzieć, że dzisiejszy krajoznawstwo Polski zawdzięczamy w dużej mierze lodowcowi, a właściwie wielkiemu lodowcowi, który wiele tysięcy lat temu nawiedził nas od północy. Największe zlodowacenie pokryło cały kraj opierając się na pasmach gór Sudetów i Karpat. Były też dwa inne zlodowacenia, z których jedno pokryło połowę Polski (środkowo-polskie), a drugie północne jej obszary (bałtyckie). Pozostałości po ostatnim zlodowaceniu to na przykład piękne polskie jeziora Mazur, Kujaw i Wielkopolski. Nas jednak interesuje krajoznawstwo centralnej, a tam pozostałości po działalności lodowca są mniej widoczne, gdyż lodowice opuściły te tereny wcześniej.

Na północny zachód od Warszawy leżą jedne z najciekawszych miejsc na biwak drużyny. Wyjeżdżając drogą w kierunku Gdańska szybko dojeżdżamy do Nowego Dworu Mazowieckiego. Teraz wystarczy przejechać na drugi brzeg Wisły i jesteśmy w Modlinie, który oczywiście kojarzy nam się od razu z historyczną twierdzą. Rzeczywiście historia Modlina jest niezwykle bogata i interesująca. Nie

wszystko można tam jednak zobaczyć, gdyż stacjonuje tam jednostka wojskowa. Jest jednak stary fort, który pamięta czasy Napoleona, gdy ten szedł przez Polskę na Rosję.

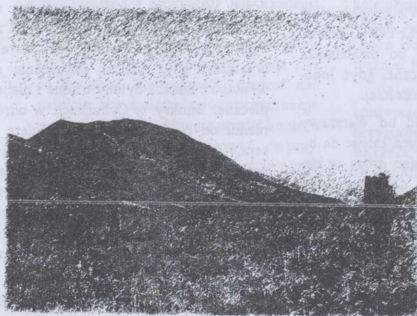
Kawałek dalej za Modlinem, jadąc na północ dojedziemy w okolice Pomiechówka. Jest to teren odsoniony, miejscami zalosiony. Niedługo była to wolna przestrzeń z szeregiem starych, ciekawych bunkrów. Dziś teren ten wykupił w znacznej mierze działkowicze, a wiele fortów zamierzonych na mapie to siedziby wojskowe i od nich trzeba się trzymać z daleka. Cały czas jednak można tam znaleźć dobre miejsce na grę harcerską.

Jeśli jednak bunkry w Pomiechówku nas nie zadowolą możemy się szybko przemieścić na południowy zachód do Cybulic i Kazunia Polskiego. Tamtejsze bunkry należą do najciekawszych w okolicach Warszawy i doskonale nadają się na ciekawą grę harcerską. Dobrze jest zaopatrzyć każdego uczestnika biwaku w latarkę, gdyż inaczej poruszanie się wewnątrz bunkra byłoby trudne i niebezpieczne. Bunkry w Cybulicach w odróżnieniu od Pomiechówka są porośnięte lasem, mają wiele ciekawych przejść, wyjść, załomów. Teren jest pagórkowaty co jeszcze bardziej uatrakcyjnia grę. Trzeba jednak pamiętać o wszystkich niezbędnych środkach ostrożności, gdyż krawędzie bunkra nie są osłonięte, ani zabezpieczone.

Komu jednak bliższe są lasy, ścieżki, dukty i polany nie pozostaje nic innego

jak Puszcza Kampinowska. Warto wiedzieć, że puszcza jest pozostałością po wspomnianym na początku lodowcu. Las wyrósł na tzw. polu sandrowym, czyli na piaskach wymytych spod lodowca przez wody roztopowe i osadzonych na jego przedpolu. W Puszczy można natknąć się na wydmy piaszczyste, które zwykle kolarzą nam się z pustynią lub wybrzeżem morskim. W Puszczy są one całkowicie porośnięte borem sosnowym i sięgają do wysokości 30 m. Cały teren Puszczy objęty jest ochroną w ramach Kampinoskiego Parku Narodowego. Przez Puszcze prowadzi wiele tras i wiele ciekawych miejsc przyrodniczych i historycznych jest do zobaczenia. Puszcza była naturalnym schronieniem dla powstańców polskich walczących z obcym najeźdźcą. Świadczy o tym choćby cmentarz w Palmirach.

Poza wspomnianymi już puszciami Kampinoską i Pilicką stosunkowo niedaleko od Warszawy znajdują się jeszcze dwie inne puszcze Biała i Kozienicka. Jeżeli lubimy jeździć z drużyną często do lasu to warto jest poznać możliwie wszystkie zbiorowiska leśne, gdyż każdy



z nich ma swoją specyfikę. Na podstawie różnorodności puszcze można się bardzo szybko nauczyć poznawać złożoność i niepowtarzalność przyrody. Każda puszcza na inny skład i rozkład gatunkowy drzew. Zachęcam zwłaszcza do odwiedzenia Puszczy Białej, które jest położona w widłach Narwi i Bugu. Jeżeli jednak wybieramy się na dłuższy biwak to nie ma lepszego miejsca niż dwie nasze najpiękniejsze puszcze: bliższa Knyszyńska i dalsza Białowieńska. Ze względu na rezerwat żubrów Puszcza Białowieńska jest lepiej znana w Polsce i w Europie. Puszcza Białowieńska jest ostatnim naturalnym kompleksem leśnym w Europie i dlatego jest uznawana za skarb natury w skali całego świata. Mniej rozreklamowana jest Puszcza Knyszyńska, lecz pod względem różnorodności roślin i zwierząt nie ustępuje Puszczy Białowieńskiej. Ze wszystkich gatunków zwierząt zamieszkujących Polskę w Puszczy Knyszyńskiej nie ma jedynie niedźwiedzia i daniela. Jest żubr, wilk, orzeł bielik i inne rzadkie gatunki.

W okolicach Tomaszowa Mazowieckiego w Puszczy Pilickiej znajdują się malownicze Niebieskie Źródła, które swój kolor zawdzięczają związkom mineralnych zawartych w skale. Niebieskie Źródła wkomponowane są w krajobraz bagieny, puszczańskie i są jedną z ciekawszych osobliwości przyrodniczych Polski centralnej.

*pwd. Karol Wesółowski*

*Komendant Związku Drużyn  
"Marymont"*

## Czy "Bifory" są zjadliwe? Czyli jak ugryźć temat biwaku formacyjnego!

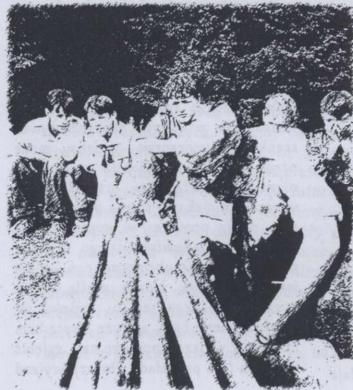
### ISTOTA

Biwak formacyjny to zupełnie robocza nazwa pewnego specyficznego typu wyjazdu. O tyle nie łatwy jest on do ujęcia opisowego, że istnieje praktycznie jedynie w świadomości co bardziej doświadczonych instruktorów, a dla większości staje się po prostu "cienkością wyższej metodyki" zwykłego wyjazdu czy wypadu. Nie wykluczone, że ujmowanie tego tematu w osobną formę pracy nie jest do końca uzasadnione, chociażby z tej przyczyny, że pewne jego elementy muszą się znajdować w każdej formie pracy harcerskiej. Uważam jednak taki system opisaną kwestii za uzasadnioną

hiperbolizację istoty zwykłego biwaku drużyny, oraz realną sugestię w przypadku pracy z Wędrownikami lub ZZ-em.

Jakie widzę różnice Bifora w stosunku do normalnego biwaku? Wszystkie różnice szczegółów zasadzają się na przeniesieniu środka ciężkości z formy biwaku jako celu na formę biwaku jako metody. Istotą biwaku drużyny jest jego terenowy charakter. Ognisko, namioty, wędrowniki, pociąg, gra w lesie - wszystko to stwarza pewien klimat i buduje okoliczności, dzięki którym nasz harcerz się sprawdzi, coś pozna, odetchnie świeżym powietrzem itd. Przy okazji będzie mu można coś mądrego powiedzieć, czegoś nauczyć i wychowujemy w ten sposób

metodą pośrednią, dzielnego młodego człowieka. Zatem celem biwaku drużyny jest jego "biwakowość" która, ujęta jako cel roboczy do realizacji drużynowego, pociągnie za sobą realizację wielu innych celów zwykłej pracy harcerskiej. Nie jest to herezja metodyczna, ale pewne wyostrzenie. Teraz, na zasadzie kontrastu, widzimy biwak formacyjny jako wyjazd, na którym już nie do końca jest istotna jego forma techniczna. To nie ona staje się głównym motorem formacyjnym. Jest to oczywiście ze względu na grupę harcerzy dla których polecam Bifor tzn.: ZZ, drużyna wędrownicza, a już na pewno gono instruktorские. Dla tych osób przejście



w nocy przez las nie będzie wielkim przeżyciem widocznie posuwającym ich w rozwoju własnym. Oni muszą sięgnąć głębiej. Poruszyc kwestie ich nurtujące, pobudzić się do wnikliwej refleksji.

Zamykając całość systematyki biwaków czy wypadów starszoharcerskich nadmienię, że poza Biforem istnieje pojęcie biwaku wyczynowego. Różnicę dostrzegam w jego technicznym charakterze, podobnie jak biwaku młodszoharcerskiego, tylko na wyższym poziomie wiekowym. Niestety, nawet najwspanialszy biwak wyczynowy - harc w wykonaniu wędrowniczym nie przestanie być zwykłym biwakiem tylko dla nieco starszych chłopców, jeżeli nie będzie zawierał elementów formacyjnych. Stanie się formą bez treści. Proszę więc o szczególną uwagę tych z Was, którzy właśnie rozpoczynają pracę ze starszymi harcerzami lub harcerską kadra, albo prowadząc ją jeszcze nie przejrżeli na oczy...

## PLANOWANIE

### Myśl

Chyba najważniejszą rzeczą w procesie planowania biwaku formacyjnego jest określona myśl. Myśl, która stanie się syntezą potrzeb i celów. Mówiąc prościej: najpierw myślimy z kim wyjeżdżamy, potem określamy jakie są potrzeby danego środowiska, a z tego wynikają określone cele do osiągnięcia na wyjeździe. Dopiero w tym momencie przechodzimy do realizacji myśli, to znaczy ubrania jej w określoną formę. Pomimo tego, że stereotyp takiego procesu tworzenia imprezy podaje się często jako jedyny słuszny, to w wielu formach pracy harcerskiej udaje

się go zastosować w tak czystej postaci jak w Biforze. Przecież zabierając chłopców na obóz liczymy się z koniecznością postawienia pionierki, dyżurów w kuchni itp. Jest to realizacja do której musimy dopasować, w pewnym stopniu, nasze cele (choćby odnajdując w niej co roku coś nowego i twórczego). Niemniej myśl nad samym celem pod kątem jego skutecznej realizacji jest już odrobinę ograniczona... i dobrze. W tym miejscu to nie szkodzi. Natomiast nasz wspomniany wyjazd musi być od strony organizacyjnej konsekwentnie podporządkowany myśli.

Czym ta tajemnicza "myśl" tak właściwie jest? Jest to fundament merytorycznej strony wyjazdu. Może być ujęta jako cytat, hasło, problem, pytanie, lub po prostu jedno słowo. Nad tą kwestią uczestnicy będą się zastanawiać i w tym kierunku swoje spojrzenie pogłębiać.

### Realizacja Myśli - praca bezpośrednia z hasłem

Bezpośrednia to taka, w której wprost mówimy o danej rzeczy. Może każdy w wolnej chwili np. podczas posiłku, wypowie swoje własne przemysłane wcześniej zdanie, może na dany temat będą w marszu przygotowywać scenki na wieczorne ognisko, może przed wyjazdem należało przeczytać określoną książkę czy artykuł, może wieczorem ciekawa forma podsumowania dnia pomoże w wypracowaniu wspólnego stanowiska całego zespołu, może po drodze obejrzymy coś, co ma istotny związek z daną myślą, może w ramach danego tematu zmieści się gra lub nocny bieg, a może wręcz sam charakter wyjazdu pomoże nam zgłębić problem (dla przykładu dłuższy wyjazd

ogółem bez pieniędzy jako zgłębienie określonych myśli pod hasłem ubóstwo). Ale tu wchodzimy już w formy organizacyjne.

### Organizacja - praca pośrednia z hasłem

Obok wspomnianych wyżej metod pracy bezpośredniej z tematem czy myślą wyjazdu, nie można zapominać o standardowej organizacji. Nie piszę tu, że ma być ona "superprofesjonalna" ani, że może być "totalną improwizacją". Wszystkie chwytaki są dozwolone, o ile będą one zaplanowaną częścią



metodą najskuteczniejszego poparcia tematu, który analizujemy. Organizacja musi pogotować efekt merytoryczny! Nie ograniczaj nas już wspomniana wcześniej pionierka czy kuchnia. Mamy chłopców starszych - odporniejszych, rozumniejszych. Puśćmy więc wodze fantazji. Wiele świetnych pomysłów na hasło wyjazdu zostaje utopione w prozaicznej organizacji. Bifor to też biwak. Zatem to jak jeździmy, gdzie śpimy i ile czasu chodzimy wpływa na odbiór wyjazdu. Pamiętając o pośredniości wychowania wysilmy mózgowiciele! Ja widzę dwie najważniejsze rzeczy w doborze formy organizacyjnej: adekwatność - nie będziemy mówić o trudzie i cierpieniu jadąc na

wyjazd nie męczący i w komfortowych warunkach; odlotowość - nawet jeżeli nie silimy się na zrobienie z naszego Bifora harcu czy wyczynu turystycznego, to nie zapominajmy o tym, że mamy starszych chłopców, a oni także potrzebują przygód. Warto zrobić jakieś "jajo" choćby jedno, niewielkie i niezbyt akcentowane. Wyjazd po którym nie będzie czego opowiadać będzie zawsze wyjazdem straconym. Straconym z naszego - organizatorów - wychowawców punktu widzenia, bo nie do końca wykorzystanym.

### Ostatnia rzecz w planowaniu:

robiąc wyjazd z jakąś myślą, czy hasłem-tematem musisz, druhu, wcześniej sam tę kwestię gruntownie przemyśleć, uargumentować i mieć mocne własne zdanie! Niedociągnięcia organizacyjne da się "połatać" - niepewność merytoryczna zawsze "wy-

lezie" i bardzo dużo zepsuje!

## PROWADZENIE

Kilka porad praktycznych:

- pamiętaj, że to uczestnicy mają budować swoje wnętrza, daj im więc ku temu szansę: czas na przemyślenia, głos w dyskusji lub czas na rozmowy indywidualne, staraj się szukać z nimi zamiast moralizować, dobrze i na bieżąco wyważaj proporcje pomiędzy myśleniem i działaniem,
- zaangażuj uczestników do organizacji, planowania lub przygotowania merytorycznego, aby mieli powody poczuć się współautorami wyjazdu; po-



zostawiając sobie jednocześnie niewielki atut zaskoczenia,

● postaraj się współpracować z jednym, dwoma dojrzałszymi i autorytatywniejszymi uczestnikami wyjazdu wcześniej przedyskutowując z nimi poruszane kwestie tak, by mogli być "drugim głosem na temat" i być był ich głosu pewien,

● nie naciskaj na pełne wykonanie planu, ważniejsze jest pełne wykonanie zamierzeń merytorycznych. Plan działania to tylko wcześniejsza twoja koncepcja formy. Nie jesteś nieomylny!

### PRZYKŁAD - POMYSŁY

Hufiec "Klucz" organizuje wyjazdy kadry hufca pod nazwą "Rubikon". Rubikon III odbył się w dniach 28-30 listopada 1997 roku.

**Skrótowo: Analiza środowiska** - spadek obowiązkowości i solidności pracy drużynowych **Wnioski** - brak poczucia honoru i odpowiedzialności Cel - naprawienie powyższego metodą wyjaśnienia sobie pryncypiów **Hasło wyjazdu** - Honor (w rozszerzeniu również zdrada)

Praca bezpośrednia:

- wcześniejsze przygotowanie informacji na temat sprawy Kuklińskiego,
  - przygotowanie tematu zdrady pułkowników z "Potopu",
  - każdy uczestnik (włącznie z kadrą) w ciągu dnia marszu przygotowuje koncepcję sytuacji trudnej do rozwiązania honorowo; wieczorem na kominku odbył się sąd (z podziałem ról) nad postępkami bohaterów powyższych sytuacji,
  - rozmowy na temat honoru przy posiłkach,
- Praca pośrednia:

- wyjazd w Karkonosze, charakter marszowy górski, nocleg w schronisku na Śnieżce (1602 m n. p. m.),

- "jajo": - zaplanowane dwukrotne marsze odcinkami "na pałę" po górach,

- alarm ciężki o 24: 00 i spacer z pochodniami pod szczytem Śnieżki na wietrze 20-25 m/s zakończony rozkazem i przyznaniem stopnia harcerskiego jednemu z uczestników.

### POWTÓRKA

1. *Biwak Formacyjny zalecam przy wyjazdach: ZZ-u, Wędrowników, instruktorów.*
2. *Najważniejsze są treści merytoryczne poruszanych problemów i formacja uczestników.*
3. *Metody i formy działania muszą być dopasowane do myśli przewodniej biwaku z zachowaniem ich adekwatności i odrobina "jaja".*
4. *Zanim zrobisz Bifor zweryfikuj swój światopogląd i ustosunkuj się do tematów, które pragniesz poruszyć.*
5. *W trakcie prowadzenia przed wszystkim MYŚL! Jeżeli nie czujesz się na siłach - zrób zwykłą wycieczkę krajoznawczą!*

pwd. Adam Ostrowski HO  
Hufcowy Hufca "Klucz"

## KWATERMISTRZOWSKIE PRZYGOTOWANIE BIWAKU DRUŻYNY

Biwakiem jest każdorazowy wyjazd jednostki organizacyjnej ZHR trwający nie krócej niż 1 dobę i nie dłużej niż 5 dób.

Drużyna powinna wyjechać na min. dwa samodzielne biwaki w ciągu roku. Jednym z nich powinien być typowo puszczalski wyjazd do lasu pod namioty, pałatki, szałas itp. Drugim może być zimowy biwak w budynku. Ponadto drużyna uczestniczy w biwakach - zlotach hufca i chorągwi.

### Czynności wstępne

Drużynowy nie później niż dwa tygodnie przed planowanym wyjazdem informuje harcerzy i ich rodziców o biwaku. Może to zrobić zwołując zebranie rodziców, ale wygodniejsza jest forma przekazania harcerzom na zbiorcze kartek do rodziców. Notatka taka powinna zawierać: datę, godzinę i miejsce odjazdu i przyjazdu (przestrzegajmy podanych godzin - co rodziców utwierdzi w przekonaniu, że mają do czynienia z odpowiedzialnym drużynowym), adres biwaku, koszt, co należy zabrać ze sprzętu i żywności.

### Miejsce biwaku

Organizując biwak w budynku postaramy się załatwić bezpłatny nocleg

z dostępem do kuchni i łazienek. Pomocą służyć nam mogą szkoły położone w atrakcyjnie biwakowo miejscach np.: Regut, Celestynów, Stara Wieś, Cedrowice, Mościska, Kaliszki, Izabelin, Górki i wiele innych. Gościńca mogą nam służyć również: remizy stra-



żackie - Regut, Józefów, sale katechetyczne przy plebaniach, ośrodki rekreacyjne. Atrakcyjnym miejscem jest Centrum Edukacji Ekologicznej Mazowieckiego Parku Krajobrazowego. Rezerwację noclegu należy dokonać min. miesiąc przed planowanym biwakiem. Wybierając miejscowość należy



tajmy o dostępie do wody pitnej i wody do mycia. W lesie ogniska można palić tylko 150 m do ściany lasu, lub miejscach do tego wyznaczonych. Pobyt większej grupy zgłaszamy właścicielowi terenu np. w pobliskiej leśniczówce.

### Sprzęt biwakowy:

Sprzęt biwakowy każda drużyna powinna mieć własny, może go również pożyczyć od zaprzyjaźnionej drużyny, lub szczerpu. Wyjeżdżając sprawdzimy czy każdy harcerz zabrał potrzebny ekwipunek, szczególną uwagę zwracając na legitymację szkolną. Drużyna pakując sprzęt na biwak nie może zapomnieć o zbiornikach na wodę pitną, apteczce, podstawowym sprzęcie pionierskim i materiałach programowych.

### Sprawy formalne:

przeprowadzić zwiad na temat możliwości dotarcia i powrotu. Opuszczając miejsce zakwaterowania zostawmy porządek lepszy niż zastaliśmy. Gdy zawodzą bezpłatne formy noclegu proponujemy w zamian za gościnę drobne prace porządkowe, ogrodnicze etc. Gdy drużyna dysponuje większymi finansami można wynająć schronisko PTTK lub PTSM (tańsze korzystanie z nich zapewnia legitymacja członkowska).

W lesie biwak możemy zorganizować na polu biwakowym lub prywatnym terenie. Ciekawe miejsca to Samice na Rawką, ujęcie Świdra do Wisły, Zalesie Górne, Urle. Szukając miejsca pamię-

Obowiązkiem drużynowym jest ubezpieczyć wszystkich uczestników biwaków od następstw nieszczęśliwych wypadków. Drużynowy przed wyjazdem na biwak musi go zgłosić co najmniej trzy dni wcześniej swojemu hufcowemu. Zgłoszenie powinno zawierać nazwę drużyny, imię, nazwisko oraz stopień drużynowego, skład kadry, miejsce biwaku, czas trwania, ilość uczestników, numer polisy ubezpieczeniowej.

*phm. Jacek Żochowski*

Przewodniczący Okręgu Mazowieckiego  
ZHR

# Jeden dobry biwak

Boss, nasz ukochany drużynowy powiedział na Radzie Drużyny: - No faceci, maj nadchodzi, ciepło się zrobiło, trzeba więc wziąć się w troki i ruszyć za miasto, aby przypomnieć sobie zapach ogniska i spanie pod namiotami. Mamy poza tym kilku młodych, którym przydałaby się trzydniowa zaprawa terenowa w lesie przed obozem.

We wrześniu układając Plan Pracy Drużyny zdecydowaliśmy, że drużyna jako całość a później każdy z zastępów osobno pojedzie na biwak. Mamy więc kilka tygodni aby dopracować szczegóły naszych wyjazdów.

Na początku pomówimy o tym pierwszym, a później o reszcie. No to co, trzeba przygotowaniami się trochę podzielić. Druh Miki, nasz przyboczny, opracuje zasady nocnej gry terenowej i pomyśli nad elementami obrzędowości obozowej, które już teraz możemy wprowadzić. Sapek razem ze swoim zastępem wybierze, przygotuje i sprawdzi sprzęt biwakowy. Zastęp Judka zaplanuje i podzieli prowiant na zastępy a potem przekaże wykazy potrzebnych produktów każdemu zastępowemu. Zastępy Kwaczora i Kwecia, jako że są najmłodszy, przygotują listę rzeczy potrzebnych na biwaku. Ja z przybocznymi wykupię z pieniędzy drużyny polisę ubezpieczeniową na wyjazd i przygotuję program.

*Bossie, dobrze - rzekł na to przyboczny Splawik - ale gdzie my pojedziemy na ten biwak? Po co mamy się ruszać gdzieś dalej? Czy zbiórki zastępów w harcówkach i sobot-*

*nie wyjazdy do lasu nie wystarczą? Może by lepiej pojechać do mnie na działkę, tam mam i lasek i domek. Wynajmiemy autokar. Mogę od taty wziąć grilla a później możemy mieć nocną grę terenową, która skończy się na dyskopoloce. Mogę załatwić kilkanaście kompletów drewno to będzie nam trochę wygodniej w podróży i w ogóle....*

- Splawik, ty abnegacie. Jesteś młodym przybocznym to i nic nie rozumiesz. Biwak jest jednym z podsta-



**w o w y c h** form pracy drużyny harcerskiej i każda drużyna wręcz musi i wywracać się przed obozem na weekend z miasta. Zresztą nie ma reguły kiedy się jedzie na biwak. Można przed, można po obozie, można zimą, wiosną, na jesieni a także latem.

W ciągu tych kilku dni, tak samo jak na obozie, masz jako przysły instruktor okazję o wiele lepiej poznać wszystkich chłopaków w drużynie. Masz możliwość bezpośredniego oddziaływania na facetów, stworzenia atmosfery w drużynie, sprawdzenia umiejętności, nauczania ich rozmaitych technik przydatnych później na obozie, przetestowania ich odwagi, zgrania zastępów. Poza tym dobre biwaki wspominają się bardzo długo.

A gdzie? O, tutaj pomysłów jest jak mrówek. Sapek, który biwak podobał ci się najbardziej? - Chyba ten na bunkrach w Międzyzrzeczu, podobnie jak ten na skałkach Podlesickich oraz w Modlinie i Toruniu. No, ale mój zastęp to chce kiedyś zdobyć uprawnienia wspinaczkowe i im podobają się wszelkie ścianki. Oni są fizyczni i dla nich trzeba coś siłowego. - No widzisz Splawik. A tobie Judek? - W Gdańsku i Krakowie. Tam, razem z moimi intelektualistami mieliśmy raj kulturalny. Co z tego, że nie było namiotów tylko spaliliśmy w PTSM-ie, ale za to poznaliśmy trochę historii i zobaczyliśmy kawałek kraju. No i poznało się innych harcerzy, bo zwiedziliśmy kilka harcówek. Fajną miałeś wtedy gadawę o polskich kaprach Władysława IV. - A ja wspominam najlepiej wyjazdy na rowery po Mazurach i Jurze oraz nasze kilkuniodniowe spływy z jakimiś rzekami - dodał do tego Kwaczor - Fajnie było, Miller i Buller z mojego starego zastępu wybili sobie zęby zjeżdżając na rowerach z zamku w Olsztynie a Glebus i Joggi chyba na Drawie zrobili z kajaka łódź podwodną. - E, Kwaczor, przypomnij sobie zeszloroczny biwak zastępu Sapka - powiedział Miki - jak to pojechaliliśmy na trzy dni w Niski i przyległebieś twarzą w potok gdy pognonił nas ten pijany Łemko. Długo jeszcze rozmawialiśmy wspominając miejsca, gdzie byliśmy na Biwa-

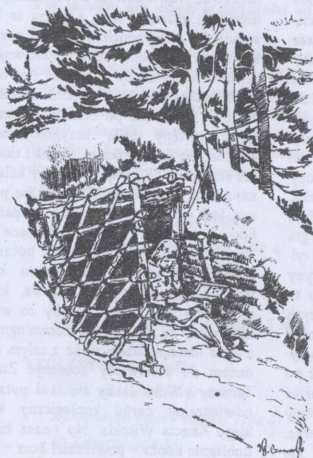
kach Przedobozowych. W końcu Boss zdecydował, że tegoroczny biwak drużyny, związany tematycznie z puszcząską i średniowieczną obrzędowością obozu odbędzie się lesie, ale gdzie dokładnie, to ujawni dopiero na przedobozowym zebraniu z rodzicami za dwa tygodnie. Na koniec, jak to zawsze po Radzie zaczęliśmy kolejną partyjkę Warhammera.

Piątkowy dzień wyjazdu nadszedł bardzo szybko. Na zbióreczkę pod szkołą o 13.32 przybyli punktualnie wszyscy harcerze z wyjątkiem Sewera, który manipulując przyciskami w windzie spowodował krótkie spicnięcie i przesiedział pół godziny pomiędzy piętrami. Boss zarządził krótki apel na którym zastępowi sprawdzili wszystkim ekwipunek a Miki rozdał kawałki zielonego brezentu aby zamaskować co poniekórym kolorowe chlebaki i pokrowce na śpiwory.

Druhowie! - powiedział Boss - wyjeżdżamy na nasz pierwszy tegoroczny biwak Drużyny przygotowujący do obozu. Na obozie drużyna nasza zbuduje piętnastowieczny gród obrony Juranda ze Spychowa. Będziemy naśladować ludzi żyjących w tamtej epoce i uczyć się jak żyć w zgodzie z lasem i przyrodą. Każdy z zastępów obrał sobie już ród, jaki będzie reprezentował, abyśmy stworzyli dobrze prosperującą ludzką osadę. I tak zastęp Sapka będzie Wojami. Mają oni za zadanie bronić nas przed wrogami oraz cały czas podnosić swój kunst military. Zastęp Kwaczora to Bartnicy. Będą oni zdobywać dla nas miód i inne dary lasu. Zastęp Kwecia będzie Rybałowcami. Do ich powinności należeć będzie łowienie ryb wszelakich. A zastęp Judka będzie Rzemieślnikami. Będą on zaopatrywać nas we wszystkie rzeczy codziennego użytku, od garnków po odzież. Splawik

będzie Zbyszkiem z Bogdańca a Miki Maćkiem Ja jestem Jurandem ze Spychowa. Jedziemy teraz do prawdziwego, pierwotnego lasu, czyli do Białowieszy. Wysocy Rodów czyli zastępowi zaprowadzą was na dworzec gdzie spotkacie się z nami, czyli starszą grodą.

Z Warszawy do Hajnówki pociąg jedzie trzy godziny więc około 19.00 byliśmy już na uroczej polance u ujścia Chwiszczęja do Leśnej, otoczonej podmokłym lasem. Pałatki stanęły na planie groduśka - na podwyższeniu namiotki



Starszyny Grodu, dookoła nich pałatki Wojów a niżej, w kierunku rzeczki swoimi Rodami stanęła reszta zastępów. Miki wyznaczył miejsce na bramę, kuchnię i maszt a Splawik rozpała służby. Woje postawili czatę niedaleko drogi aby móc ostrzeżać przed niebezpieczeństwem, Rzemieślnicy zbudowali kuchnię, maszt

i bramę, zaczęli pichcić kolacje, a reszta poszła do lasu po chrust. Obok było doskonale zamaskowane, nie widać go było z odległości kilkunastu metrów. Harmonie przyrody zakłócały jedynie trzaski łamanych w lesie gałęzi bowiem chłopcy uprzedzeni o obecności w pobliżu Krzyżaków nic nie mówili.

I rzeczywiście, Zakonnicy Marii Panny pod dowództwem Komtura Dzieciola von Leśniczego z Lasu pracujący z piłami motorowymi i siekierami w pobliżu pomyśleli, że przywędrowało tutaj kilkanaście żubrów z Parku i robia hałas.

Po kolacji, gdy już było ciemno Jurand Boss ze Spychowa rozpałał obrzędowe ognisko drużyny. W czasie gadawki powiedział, że każdy w jego drużynie może zostać na obozie pasowany na rycerza przez Króla Władysława I Zarzycę, który odwiedzi nas wyruszając na wojnę. Aby stać się rycerzem każdy z was musi posiadać wiele umiejętności. Musi być sprawny, odważny, umieć się poruszać w lesie, budować różne urządzenia obozowe, znać się na mapach i busoli. Wyznacznikiem waszych umiejętności będą dla Króla sprawności, które każdy z was powinien zdobyć. W ciągu tych dwóch dni macie okazję zdobyć niektóre z nich zwłaszcza, że jutro każdy ród pojedzie na indywidualne zadania do Puszczy.

W nocny Miki i Splawik z Bogdańca przeprowadzili treningowy napad Krzyżaków na Spychowo. Warta, złożona ze starych twardzieli Sapka w porę dostrzegła niebezpieczeństwo i stosując się do wypracowanych w drużynie w razie niebezpieczeństwa procedur, zarządziła cichy alarm. Po pięciu minutach cały obóz nie spał, a chwilę później trzy grupy wojów wymknęły się w różnych kierunkach z obozu. Gdy warty zameldowały, że obcy są już za namiotami Jurand Boss

blysnął szybko dwa razy fleszem w kierunku wroga. Na ten sygnał wszystkie grupy rzuciły się wrzeszcząc z różnych stron na oślepiętego wroga tłukąc łaskami skautowymi po drzewach. Pojmanie ich było już formalnością. Po przestuchaniu okazało się, że w pobliżu zbiera się do ataku horda Krzyżaków. Jurand Boss w łaskawości swojej, że nie musiał torturować jeńców aby wydobyć zeznania puścił ich wolno a sam z drużyną zaatakował wroga. Obozowisko Krzyżaków było jednak puste, znaleźli tylko ślady ogniska i miejsca po namiotach. Rano Rody wyszły do lasu realizować zadania związane ze swoimi profesjami i jednocześnie zdobywać sprawności łązika, Obserwatora, Wędkarza, Przyrodnika i innych. Woje robili sobie broń, czyli włócznie, łuki i strzały, Rybałowcy poszli na raki i ryby aby zrobić dla obozu kolację, Bartnicy poszli tropić żubry a Rzemieślnicy poszli do Topiła obejrzeć XIX wieczne chaupy i stare przedmioty domowego użytku. W obozie pozostał jedynie Jurand Boss i przyboczni z Bogdańca. Fajna była ta gra Miki - powiedział Splawik - szkoda tylko, że nasi przyjaciele z bratniej drużyny nawalili. Gdybyśmy ich zloili byłoby to wspaniałym zakończeniem naszych nocnych harców. Kto wie co się z nimi stało - odpowiedział Boss - może pomylili umówione miejsce. Przecież ślad po tym ognisku niekoniecznie mógł zostać po nich. Za chwilę przyjdą do nas abyśmy obejrzeli teren pod wieczorną gierkę. Widzisz Splawiku mój kochany, nie zawsze wszystko się udaje. Ważne jest aby młodzi nie dowiedzieli się od razu, że to wszystko było wcześniej zaplanowane. I żeby od razu nie przerywać gdy coś się nie udaje.

Na takim biwaku jest tak jak na normalnej zbiórce. Masz jej plan, wszystko jest logicznie ze sobą połączone, nawia-

zuje do planów dalszych czyli w tym wypadku do obozu, ma tempo czyli chłopcy nie leżą do góry wentylem ale zawsze coś robią, i to robią ciągle coś innego. No i większość rzeczy jest dla nich nowa. A raczej stara, tylko inaczej podana, więc wydaje im się, że robią coś nowego. Patrz, biwak w lesie. Teraz jesteśmy średniowiecznym grodem i wszystko jest temu podporządkowane, wszystkie nawiązują do obozu. Zwykła gra nocna ma zupełnie inne nazwy i legendę niż wszystkie poprzednie. A tak naprawdę prawie zawsze nocowaliśmy na biwakach gdzieś w lesie a ta gra to był standard z serii: podchody, alarm nocny, kontratak i przechwycenie przeciwnika. Miki, co dalej mamy w planie? Nie chce mi się szukać tej kartki - westchnął Miki - ale o ile pamiętam po obiedzie w czasie sjesty zastępy będą przygotowywały inscenizację na ognisko pt. "Jagna i tuczenie orzechów" a po sjeście mamy kolejny napad Krzyżaków, jeśli koledzy się pojawią. Jeśli ich nie będzie zrobimy napad na konwoj wiozący złoto zrabowane ze Żmudzi przez Krzyżaków. Na boczny kolejkę wąskotorowej widziałem kilka wagoników do wożenia drzewa, które można by uruchomić. Byłoby to wspaniałe wozy ze złotem. Wieczorem ognisko a jutro idziemy lasem wraz z całym majdanem do Białowieży zobaczyć Żubry, Tarpany i Wilki. Jakby się ktoś pytał to odwiedzamy ogród zoologiczny Wielkiego Księcia Witolda. No i nasz biwak dobiegnie końca - powiedział Boss - Tak, że widzicie przyboczni z Bogdańca, pomyślny na wyjazd jest mnóstwo, tak samo na to, co można robić i gdzie jechać. Teraz, musimy pogadać o biwakach zastępów, które odbędą się za dwa tygodnie, bowiem każdy z was pojedzie z innym zastępem.

*hm. Michał Synowiec HR*

# Gra obrzędowa

**Gra przeznaczona dla 60-120 osób /po niewielkich modyfikacjach także dla mniejszej ilości uczestników/ Teren powinien być duży i w lesie. Wskazana ilość starszych: 10-20 Zakładam że mam 102 osoby w tym 22 starszych Czas trwania: 3-4 godziny lub więcej w zależności od potrzeb.**

Gra którą opisuję jest na podstawie książki Andrzeja Sapkowskiego o wiedźminie "polecam przed zorganizowaniem gry przeczytać choć jedną". W grze występują cztery jednostki w tym dwa państwa: Tamera i Redania oraz dwie państwne drużyny Wiedźminów i Potworów.

## KRÓLESTWO TEMERI:

- 1 Król /osoba z kadry/ /sila 5/
- 2 Dowódców /osoby starsze/ /sila 4/
- 40 Żołnierzy /sila 3/
- 4 miasta w tym stolica
- Zestaw przedmiotów / 3 tarcze, 2 miecze, 2 topory/

## KRÓLESTWO REDANI:

- 1 Król /osoba z kadry/ /sila 5/
- 2 Dowódców /osoby starsze/ /sila 4/
- 40 Żołnierzy /sila 3/
- 4 miasta w tym stolica
- Zestaw przedmiotów / 3 tarcze, 2 miecze, 2 topory/

## EKIPA POTWORÓW:

- 9 osób /starsze/ /sila początkowa 4/

## WIEDŹMINI:

- 4 osoby /starsze/ /sila 5/

Każdy z uczestników powinien mieć przeciągniętą chustę trójkątną / może być mundurowa/ pod przednią kieszenią kangurki w ten sposób aby jej końce wystawały z obu stron kieszeni. Każdy też powinien posiadać kartkę życia na której ma swoją siłę oraz tasiemkę na ramieniu w kolorze swojej armii.

## Jak lutować?

Eliminacja przeciwnika następuje poprzez wyciągnięcie chusty przeciwnika gdy to już nastąpi każdy z uczestników walki wyjmuje swoją kartkę z życiem. Ten który wyciągnął chustę dodaje sobie +2 do swojej siły na kartce i wtedy porównują siły ten który ma więcej siły po zsumowaniu wszystkich bonusów zabiera kartkę życia przeciwnika, przedmioty przez niego posiadane /w tym złoto/. Osoba zlikwidowana nie oddaje zdobytych kartek życia i tylko nich. Walka odbywa się w sposób realny czyli nie trzeba walczyć jeden na jednego.

## Złoto i przedmioty dodatkowe

Na terenie gry należy rozmieścić dwie kopalnie złota w postaci dwóch osób starszych, które co 10 min będą wydawać 10 sztuk złota. Kopalnia wydaje złoto żywym osobom niezależnie z której armii są /prócz potworów i wiedźminów/. Jeżeli dwa lub więcej oddziałów zgłosi się w tym samym czasie do kopalni to odbywa walkę zwycięzca zabiera złoto. Jeżeli

nikt nie przyjdzie w momencie wydobycia złota przechodzi ono na następne 10 min.

W miastach są przedmioty dodatkowe takie jak tarcza/+1 do siły/miecz/+1 do siły/, topór/+1 do siły/. Przedmioty te są zostawiane w miastach podczas ich rozmieszczania na początku gry. Są również przedmioty u Króla takie jak wyżej i miecz dwórczny/+3 do siły/ Oprócz tych przedmiotów istnieje miecz wiedziński/+3 do siły/ i może on być używany tylko przez wiedźminów. Można go kupić w świątyni za 100 sztuk złota.

## Miasta

Na każde miasto trzeba przeznaczyć cztery kartki A4 z napisem miasto bądź stolica w przypadku stolicy. Miasto należy umieścić pomiędzy czterema drzewami /na każdym jedna kartka/. W obrębie miasta każdy obrońca ma siłę +1. Osoba atakująca która walczy na terenie miasta nie dodaje sobie żadnych punktów ponieważ jest traktowana jak żołnierz szturmujący mury. W każdym mieście na początku gry należy umieścić zestaw złożony z miecza, tarczy i topora oraz 40 sztuk złota na początku każdego etapu.

Miasto jest zdobyte gdy wszyscy obrońcy polegą bądź do opuszczonego wejdzia oddział przeciwny. Zdobywcy biorą pieniądze i złoto. Obrońcy nie mogą używać przedmiotów z miasta. Miasto może się poddać bez walki pod wpływem przekupstwa za pieniądze bądź przedmioty.

## Potwory i Wiedźmini

Potwory mają za zadanie zabijać wszystko co się rusza. Co godzinę potworowi wzrasta siła o +1. Jeżeli potwór zostanie zabity to jego siła wraca do stanu początkowego i rośnie od nowa co godzinę. Wiedźmini są to płatni zabójcy potworów. Każda z armii może wynająć wiedźmina na godzinę. Wynajem następuje w świątyni poprzez licytację przedstawicieli obu armii. Zapłata następuje natychmiast do wiedźmina. Wiedźmini mogą być zaatakowani przez żołnierzy lecz sami ich nie atakują ich celem są potwory w danym państwie. Potworom należy nadać nazwy takie jak: Kikimora, Smok, Mantikoria, Bazyliżek, Troll, Latawiec, Wampirzyca, Wilkołak, Gryf. Potwory nie używają przedmiotów



## Etapy

Gra jest podzielona na trzy etapy w każdym z etapów królestwa dostają zadania do spełnienia:

### Dla Temerii etap I:

Zdobyć dwa miasta wroga i je utrzymać do końca etapu.

Wyliminować jednego z wrogich dowódców.

### etap II:

Trzeba zdobyć konwój ze złotem prowadzony przez 20 minut po drogach przez potwory. Jednocześnie zabić króla Redanii

### etap III:

Zabić smoka /potwór/ i zdobyć stolicę którą należy utrzymać do końca gry /następnie zdjąć stolicę z drzew i zanieść do świątyni/

### etap IV:

wspólny dla obu królestw Pola Chwały gdzie spotykają się na skrzyżowaniu dróg trzy ekipy Temeri, Redani i połączona Wiedźminów z Potworami. Z trzech stron wchodzi na skrzyżowanie i trwa ostatnia walka. Oddawane są tylko życia.

### Dla Redanii:

#### etap I:

Trzeba zdobyć konwój ze złotem prowadzony przez 20 minut po drogach przez potwory. Jednocześnie zabić króla Temerii

#### etap II:

Zabić kikimorę /potwór/ i zdobyć stolicę którą należy utrzymać do końca etapu.

#### etap III:

Zdobyć dwa miasta wroga i je utrzymać do końca gry. Wyliminować jednego z wrogich dowódców.

#### etap IV:

wspólny dla obu królestw Pola Chwały gdzie spotykają się na skrzyżowaniu dróg trzy ekipy Temeri, Redani i połączona Wiedźminów z Potworami. Z trzech stron wchodzi na skrzyżowanie i trwa ostatnia walka. Oddawane są tylko życia. Zadania specjalne

Można wprowadzić zadania specjalne, które za 30 sztuk złota były by do kupienia w świątyni np.

Odnaleźć zaginione miasto wiedźminów Kaer Morhen w którym znajduje się miecz wiedziński i 30 sztuk złota /za taki miecz każdy zdrowy na umyśle wiedźmin da się wynająć/. Zaginione miasto powinno leżeć poza terenem gry, wskazane by było aby pokazać na mapie teren /dość spory/ na którym znajduje się to miasto a nie dokładny punkt. Przy czym nie można ujawnić co można znaleźć w takim miejscu.

Odnaleźć starożytną wieżę /ambona/ gdzie ukryty jest miecz. Można stworzyć wiele takich miejsc i umieścić tam różne rzeczy czasem mniej warte niż 30 sztuk złota a czasem więcej.

## Świątynia

W świątyni siedzi jedna osoba i wydaje życia musi ona posiadać listę wszystkich uczestników ich siłę i przynależność do armii. Osoba ta prowadzi również co godzinę licytację wiedźminów i sprzedaje zadania specjalne oraz dwa miecze wiedzińskie. Na terenie świątyni nie wolno walczyć.

## Poruszanie się

Poruszać można się w co najmniej trzy osobowych oddziałach nie dotyczy to potworów i wiedźminów.

## Kto wygrał czyli punktacja

Punkty należy rozdzielić w następujący sposób: - za każdego zabitego 1pkt. - za wykonanie zadania w etapie 150 pkt. - za zabicie dowódcy 2 pkt. - za zabicie króla 10 pkt. - za złamanie zasad od -1 do -20 wedle uznania organizatora - za każde 100 sztuk złota pod koniec gry 10 pkt. - za zabitego potwora 5 pkt. - za zwycięstwo na Polach Chwały 30 pkt. - za każde wykonane zadanie specjalne 10 pkt. - za politykę licytacyjną 0-10 pkt. Możliwości rozszerzenia gry i etap nocny

Po zakończeniu opisanej części manewrów można urządzić zwycięstwo na które spotykają się obaj Królowie na oczach obu armii zawierają pokój i ogłaszają wojnę potworom w której będą brali udział najznamienitsi wojownicy /osoby np. powyżej 15 roku życia/. Niszczenie potworów powinno nastąpić w nocy. Walka na tych samych zasadach z tymże każdy uczestnik miał by dwie kartki żyć i po ich utracie był by eliminowany z dalszej gry, w takiej sytuacji szedł by do wcześniej ustalonego miejsca i oczekiwał



na zakończenie gry. Siła na kartkach powinna być taka jak pod koniec III etapu. Każdy wojownik powinien zachować swoje przedmioty. Etap nocny powinien trwać od godziny do północy.

### Powodzenia

#### Drużynowy

265 WLDH-y SKRZYDŁA  
Piotr Makowiecki HO



Opowiem tu o grze, jaką widziałem na obozie jednej z drużyn. Ta prosta gra, polegająca na próbie odbicia zakładnika, może przy odpowiednim przygotowaniu osiągnąć zamierzone cele metodyczne, jak i przysporzyć chłopcom zabawy. Cel, jaki chcemy osiągnąć przez przeprowadzenie tej gry, zależy od aktualnych po-

trzeb drużyny i od wcześniejszego nastawienia chłopców. Przede wszystkim powinna to być nauka rycerskości i prawości we współzawodnictwie. Poza tym można skoncentrować się na doskonałości umiejętności poruszania się po lesie, maskowania i ćwiczeniu w taktyce. Te cele, na które harcerze mają zwracać



jednego z zespołów, zgodnie z zasadą, że on też ma się bawić. Drugim szefem można zrobić jedynego bądź wybijającego się przybocznego. Zespół broniący zakładnika powinien przywiązać go do drzewa. Wokół robią zasadzkę na nacierających, wykorzystując naturalne przeszkody i tworząc nowe (wil-

czę doły, zapadnie, zapory, itp.). Szefowie grup dopilnują, żeby nie były one groźne dla życia i zdrowia. Atakujący, który wpadnie w dół lub przewróci się o zapórę nie jest wyłączony z gry. Dopiero dotknięcie lub zerwanie krepiny z powalonego w ten sposób eliminuje go. Obrońcy maskują się dokładnie i w ciszy czekają na atak. Grupa atakująca musi jak najbardziej upodobnić się do lasu i jego podłoża. Od ich inwencji zależy, jaką wybiorą taktykę. Przyjemnie by było móc wykorzystać przepływającą rzeczkę lub jezioro (łodka, ponton, przeprawa). Można też przed atakiem wysłać zwiada dla zbadania przygotowań i miejsca obrony drugiej grupy. Wtedy atak staje się pewniejszy i skuteczny.

Przed rozpoczęciem musimy też wyjaśnić zasady. Drużynę dzielimy na dwa zespoły przynajmniej dziesięcioosobowe. Potrzebny też zakładnik, którym może być jakiś gość biwaku. Gramy najlepiej w dwóch oddziałach leśnych, których granice łatwo rozpoznać. Uzbrojenie zespołów to plecaki i chlebaki. Plecak pokona chlebaka i człowieka bez broni. Zawodnicy powinni mieć ponadto paski z krepiny na przedramieniu. Wtedy przy spotkaniu dwóch równych dochodzi do walki "wręcz" o zerwanie opaski. Likwidowanie przeciwnika z niższym uzbrojeniem polega jak zwykle na dotknięciu dłonią. Pokonany oddaje uzbrojenie i kładzie się na ziemi. Likwidowanie przeciwnika z wyższym uzbrojeniem jest możliwe tylko wtedy, gdy tamten potknął się w zasadzce lub wpadł do wody. Człowiek bez broni może pokonać "plecaka" czy "chlebaka" tylko wtedy, gdy tamten leży, przez zerwanie mu krepiny (podobnie może zrobić "chlebak" z "plecakiem").

Od wyjścia zespoły otrzymują godzinę na przygotowanie się do walki. Należy oczywiście pamiętać, by siły były równe. Drużynowy powinien być szefem

O godzinie X, wyznaczonej wcześniej, żywioł rusza. Zwyciężają atakujący, jeśli uwolnią zakładnika i przywydą go na swoje terytorium. Jeśli zostaną pobici, zwycięstwo należy do obrońców. Po zakończeniu gry musi nastąpić jej podsumowanie. Udała się jeśli na twarzach zwycięzców widać uśmiechy, a przegrani są świadomi tego, że zostali uczciwie pokonani. Pamiętać również należy o odpowiednim wynagrodzeniu zakładnika.

### Podsumowanie:

1. Cel: prawość przeżywania współza-

wodnictwa + podniesienie umiejętności "leśnych" drużyn

2. Zasady: wejście na teren przeciwnika w celu odbicia zakładnika maskowanie się, zaskoczenie obrona przez unik, likwidacja ucieczka, pogoń, ewentualnie odebranie zakładnika
3. Sposób przeprowadzenia: przygotowanie organizacyjne (podział na grupy, wyekwipowanie, wyznaczenie terenu, przydział terenu grupom, ustalenie czasu) przygotowanie teoretyczne (objaśnienie zasad, naświetlenie celów) przygotowania osób, terenu i taktyki w obrębie grup: przebieg gry, omawianie gry: przygotowań i przebiegu, podsumowanie wyników i celów
4. Niezbędne rekwizyty i wyposażenie:

plecaki (2 x 3), chlebaki (2 x 4) dla grup po 10 osób (więcej ludzi, więcej uzbrojenia), zakładnik, krepina W obserwowanej przez mnie grze sukcesem zakończył się manewr ataku odwodu obrońców na prowadzących odbitego zakładnika atakujących.

#### Powodzenia! Przemysław Bryksa HO

P. S.

*A mowa wprowadzająca niech nie będzie nudna. Grupy można nazwać komandosami i współczesnymi żołnierzami obrony. To działa na wyobraźnię młodych chłopców. Być komandosem to prestiż, który od razu wymusza odpowiednie ruchy!*

## Gra terenowa na biwaku

gra PB - scenariusze... ZAŁÓŻ BAZĘ I ZDOBĄDŹ BAZĘ INNYCH.

Merlin i rycerz króla Artura.

Przed grą należy przygotować zaszyfrowane (GADERYPOLUKI+MORS) wiadomości dla wszystkich zespołów a następnie je rozmieścić w terenie (za charakterystycznymi obiektami np. tylko skrzynki pocztowe lub drzwi klatek w blokach kioskach itp. - zasady do uzgodnienia); każda z tych informacji wskazuje na miejsce położenia kolejnej itd. Zastępy w toku gry zdobywają wiadomości o położeniu na mapie czterech

punktów (charakterystyczny opis miejsca, azymuty, parokroki). Przekątne tego czworoboku wskazują miejsce ukrycia hasła. Istnieją trzy zupełnie inne takie miejsca. Zastępy w toku gry mogą stać walczyć.

Proponuję następującą technikę eliminacji: przewrócenie delikwenta (dok. dotknięcie siedzeniem ziemi) powoduje wyeliminowanie z gry. Proponuję także wprowadzić instytucję jeńca. Jeńcem zostaje ten komu wbrew woli zostanie związany w miejscu trudno dostępnym trudny do rozwiązania węzeł. Rycerz,

który się podda jest zobowiązany pomóc szukającym wiadomości (odpowiada na ich pytania "ciepło", "zimno"). Jeńcem może uzyskać wolność jeżeli odbiją go jego kompani (wystarczy rozsupłać/rozciąć węzeł założony przy braniu do niewoli) lub wymienią na innego jeńca. Zespół, który pierwszy odnajdzie hasło szyfruje je morsem i nadaje Nieznajomemu chorągiewkami. O ulokowaniu Nieznajomego i miejscu z jakiego mają nadawać informację chłopcy dowiadują się z wiadomości ukrytej w ostatnim z szukanych miejsc. Niżej wymienione cnoty proponuję za punkt wyjścia gawędy przy ognisku.

**UWAGI techniczne:** odpowiednio wcześniej należy rozmieścić w terenie wiadomości dbając o to aby ich stopień trudności był podobny dobrze jeżeli tereny poszukiwać obu zespołów zachodzą na siebie (okazuje do potyczek)

**REKWIZYTY:** mapy okolic, papier, długopis, kompas / busole, skrypty z cnotami: znajomość szyfrów: mors, GADERYPOLUKI, "zuchowy", i inny SKRYPTY dla I grupy B) honor, C) prawdomówność, D) umiar, A) przygoda SKRYPTY dla II grupy C) prawda, A) mądrość, D) czystość, B) uczynność,

#### Przykładowa FABUŁA

Wyjutki z żywota Sir McCanley'a

#### 3 sierpnia AD 1132

Jakem żyw takiej hulanki dawnom nie doświadczył. Odkąd sir Artur uroczystym kielichem wina rozpoczął biesiadę minął już 10 a może 12 dzień! To nie istotne jeżeli czas upływa przy skocznych dźwiękach naszych muzyków a wino leje się strumieniami. Zaimprovizowano nawet turniej zręczności rycerskiej

na którym to po uprzednim opróżnieniu baryłki piwa należało stanąć do konkurencji. Niektórym nie wyszło to na zdrowie. Nieodżałowany sir Leonard nie szczęściem upadł własnym sztylblem przebijając się. Nigdy do najzręczniejszych nie należał. Tym bardziej nas nie zaskoczył. Uczciliśmy jego pamięć toastem wyborczego wina!

#### 12 sierpnia AD 1132

Niegodziwość i głupota różne ma oblicza jednak jak namacalnie przekołałem się dziś dopiero biesiadując z sir Beckins'em. Ten niegodziwiec twierdził że jego posiadłość jest lepiej ufortyfikowana niż moja. Założyliśmy się więc, że ten kto zdobędzie w przeciągu tygodnia posiadłość przeciwnika obroniwszy jednocześnie swoją wygra. Ten głupiec nie doceniając mnie myślał chyba że będę siedział na swoich śmieciach i czekał na jego natarcie. Nic podobnego! Następnego dnia wieczorem razem z dwudziestką moich doborowych wojaków natarliśmy na siedzibę Beckins'a. Wszystko byłoby dobrze gdyby ten stary dureń nie przejął się swoją rolą. Chwyciwszy bowiem kuszę jeden z jego ludzi ugodził mego drogiego kompana Clarka. W ataku złości wycieliśmy w pień tę bandę wieśniaków. Okazało się później że Beckins w przebraniu był wśród nich! Kiedy opowiedziałem tę historię moim przyjaciółom tażali się ze śmiechu. -Ot okazało się czyja zagroda mocniejsza! - mówili.

#### 15 sierpnia AD 1132

Moje wzbudzenie nie ma dna! Dziś kedyśmy jak zwykle biesiadowali na dziedzińcu mego pałacyku stanął między nami mąż w fiolecie z kapturem na głowie. Na ten widok wszyscyśmy



stfuchleli gdyż nikt nie zauważył nadejścia naszego gościa. Kiedyśmy tak się patrzyli on dziwnym tonem rzekł: – Dobry wieczór czcigodni mężowie. Smacznego. Szukam sir McCanleya. – Tu jestem odrzekłem. On na to spożył na mnie takim wzrokiem, że serce pod gardło mi podeszło. – Dopuszcili się morderstwa. Jak możesz biesiadować tu ze swoimi kompanami kiedy tam na wzgórzu jeszcze płacze wdowa i córka po starym Beckinsale? Gdzie podziła się godność rycerska, gdzie rozsądek! Taki postępek godzin jest szakalom a nie rycerzom!

Na te słowa podnieśliśmy się wszyscy jakęśmy siedzieli i dobyliśmy mieczy. Nim stal zdążyła ujrzeć światło wieczorne nagle zerwał się porywisty wiatr i odniosłem wrażenie jak bym nagle zmalął, a raczej zgarbił się. Rzut okiem na kompanów i wszystko było jasne – stanowiliśmy teraz jedno duże stado szakali. Wrzasnąłem z przerażenia ale ku mojemu zdumieniu usłyszałem tylko przeciągły skowyt. Nie mogłem w to uwierzyć. To chyba jakiś koszmarny sen. Złudzeń pozabawił mnie przeraźliwy ból którego do-

świadczyłem gdy sfora szakali z wrzaskiem wyrzutów i pretensji rzuciła się na mnie. Na szczęście kilku moich ziomków pozostało przy mnie broniąc mnie. Po zjadłym starciu udało nam się uciec napasnikom. Schroniliśmy się w opuszczonej szopie nieopodal mojej posiadłości.

### 30 sierpnia AD 1132

Minęło już ponad dwa tygodnie odkąd w parszywej powłoce szakali błakaliśmy się po okolicy szukając strawy, schronienia i pomocy. Po raz pierwszy zobaczyłem w jakich ciężkich warunkach żyją moi podwładni. W kurnikach ani gęsi kóra tylko co jakiś czas się trafiała. Zważywszy na częstotliwość naszych biesiad było to zrozumiałe.

### 14 września AD 1132

Po ponad miesięcznej tułaczce coś we mnie zaczęło się zmieniać. Obrazy nędzy moich towarzyszy a później ludzi napotkanych zaczęły we mnie budzić litość.

Tej nocy miałem dziwny sen. Ujrzałem męża w fiolecie z kapturem na głowie dokładnie tego samego, który nas nieszczęśliwych w szakale zmienił. Zwrócił się do mnie w mowie ludzkiej. Oznajmił że jeżeli odnajdę w swoim życiu cnoty prawdziwie rycerskie przywróci mi i moim kompanom dawną postać. Zapytałem jak mam je odnaleźć. Ten tylko wskazał na zwój pergaminu leżący między moimi przednimi łapami i na samotną wieżę wznoszącą się na horyzoncie. Wiedziałem już co mam robić. Korzystając ze wskazówek Nieznajomego miałem odnaleźć to co utraciłem i przekazać mu wieść o tym we właściwej kolejności.

*Paweł Kozak z Blonia*



Wydawca: Harcerze  
Miejsce wydania: Warszawa  
Rok wydania: 1954

50 stron 1,10 zł

Mimo to jest to...  
...w tym...  
...z...  
...i...

# ZHR

Wydawca: Harcerze  
Miejsce wydania: Warszawa  
Rok wydania: 1954

Wydawca: Harcerze  
Miejsce wydania: Warszawa  
Rok wydania: 1954

Wydawca: Harcerze

Pismo Instrukteerek i Instruktorów

# INSTRUKTOR

ZWIĄZKU HARCERSTWA RZECZYPOSPOLITEJ

Zamawiam(y) prenumeratę na okres:

- 3 miesiący \*  
 6 miesiący \*  
 10 miesiący \*

od numeru \_\_\_\_\_

w ilości egz. \_\_\_\_\_

- Pismo proszę przesyłać na adres  
uwidoczniony na przekazie \*  
 Pismo będę odbierać w Redakcji,  
Okręgu, Naczelnictwie \*


\* Prosimy o zakreślenie tylko jednego kwadratu  
oznaczającego okres prenumeraty i jednego  
oznaczającego sposób odbioru pisma

**Cena prenumeraty (1 egz.):**

3-mies.: 9 zł, 6-mies.: 18 zł, 10-mies.: 30 zł

**Koszty przesyłki:**

1-egz.: 1.10 zł, 2-5 egz.: 0.55 zł/egz., 5-10  
egz.: 0.35 zł/egz., pow. 10 egz.: 0.30 zł/egz.

 [harcerskie.pl](http://harcerskie.pl)

Pismo Instrukteerek i Instruktorów

# INSTRUKTOR

ZWIĄZKU HARCERSTWA RZECZYPOSPOLITEJ

Zamawiam(y) prenumeratę na okres:

- 3 miesiący \*  
 6 miesiący \*  
 10 miesiący \*

od numeru \_\_\_\_\_

w ilości egz. \_\_\_\_\_

- Pismo proszę przesyłać na adres  
uwidoczniony na przekazie \*  
 Pismo będę odbierać w Redakcji,  
Okręgu, Naczelnictwie \*

\* Prosimy o zakreślenie tylko jednego kwadratu  
oznaczającego okres prenumeraty i jednego  
oznaczającego sposób odbioru pisma

**Cena prenumeraty (1 egz.):**

3-mies.: 9 zł, 6-mies.: 18 zł, 10-mies.: 30 zł

**Koszty przesyłki:**

1-egz.: 1.10 zł, 2-5 egz.: 0.55 zł/egz., 5-10  
egz.: 0.35 zł/egz., pow. 10 egz.: 0.30 zł/egz.

Pismo Instrukteerek i Instruktorów

# INSTRUKTOR

ZWIĄZKU HARCERSTWA RZECZYPOSPOLITEJ

Zamawiam(y) prenumeratę na okres:

- 3 miesiący \*  
 6 miesiący \*  
 10 miesiący \*

od numeru \_\_\_\_\_

w ilości egz. \_\_\_\_\_

- Pismo proszę przesyłać na adres  
uwidoczniony na przekazie \*  
 Pismo będę odbierać w Redakcji,  
Okręgu, Naczelnictwie \*

\* Prosimy o zakreślenie tylko jednego kwadratu  
oznaczającego okres prenumeraty i jednego  
oznaczającego sposób odbioru pisma

**Cena prenumeraty (1 egz.):**

3-mies.: 9 zł, 6-mies.: 18 zł, 10-mies.: 30 zł

**Koszty przesyłki:**

1-egz.: 1.10 zł, 2-5 egz.: 0.55 zł/egz., 5-10  
egz.: 0.35 zł/egz., pow. 10 egz.: 0.30 zł/egz.

## Odcinek dla wpłacającego

Zł ..... gr .....

słownie złotych

grosze  
jak wyżej

wplacający

dokładna nazwa rachunku

Związek Harcerstwa Rzeczypospolitej  
Warszawa, ul. Berezyńska 24/2  
Pismo INSTRUKTOR

nazwa banku PBK SA II O/Warszawa

Nr r-ku 11101138-53905-2720-3-63

Datownik

archiwum  
harcerskie.pl

Podpis przyjm.

Oplata

zł ..... gr .....

## Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ..... gr .....

słownie złotych

grosze  
jak wyżej

wplacający

dokładna nazwa rachunku

Związek Harcerstwa Rzeczypospolitej  
Warszawa, ul. Berezyńska 24/2  
Pismo INSTRUKTOR

nazwa banku PBK SA II O/Warszawa

Nr r-ku 11101138-53905-2720-3-63

Datownik

Podpis przyjm.

Oplata

zł ..... gr .....

## Odcinek dla poczty

Zł ..... gr .....

słownie złotych

grosze  
jak wyżej

wplacający

dokładna nazwa rachunku

Związek Harcerstwa Rzeczypospolitej  
Warszawa, ul. Berezyńska 24/2  
Pismo INSTRUKTOR

nazwa banku PBK SA II O/Warszawa

Nr r-ku 11101138-53905-2720-3-63

Datownik

Podpis przyjm.

Oplata

zł ..... gr .....