

ZUCH MISTRZYNI

ZHP
r. uł. 1916

BIULETYN METODYCZNY GŁÓWNEJ KWATERY HARCEREK

Rok III

Kraków, czerwiec 1992.

Nr 6/29/

DZIEŃ DZIECKA



NIE - my nie odchodzimy tego dnia pierwszego czerwca - my go świętujemy codziennie, wnosząc zuchmistrzowskie radości: dawanie siebie naszym zuchom. Tego stałego pilnowania się zawsze i wszędzie, bo drużynowa to wzór, a bystre oczy zucha zobaczą każde potknięcie, każdą niezgodność postępowania z tym co im opowiadamy.

My mamy „Nasze Dzieci” - zawsze. Nazywamy je różnie: OKRUSZKI, PROMYCZKI, SKRZATY, DRAPICHRUSTY... ale wszystkie one są po prostu ZUCHAMI.

Chcemy je nauczyć Radości, Uśmiechu, Pokazać piękno przyrody. Pomóc pokonywać trudy obowiązków. Chcemy osłonić je od kłopotów w ich domach. Niektóre wyrwać choć na godzinę (a czasami na kolonijne 3 tygodnie) od nienormalności - ciasnego, wilgotnego mieszkania, albo pijanego ojca, zagonionej matki...

Chcemy ukazać mu inny świat, w którym ich dziecięce wyobrażenie tak szybko biegnie, że czasami nasze dorosłe już myślenie i nawyki nie mogą nadążyć.

Chcemy im wreszcie dać odrobinę swojego Serca (dzielonego może już między zuchy, rodziców, chłopaka, przyjaciół). Chcemy obdarzyć je naszą Miłością.

A tak naprawdę to tą całą naszą postawą, chcemy im wskazać Boga. Poprowadzić drogą leśnych ostępów, czy kwiecistych łąk - naszych dobrych uczynków - do Maryi, naszej Matki i do Jej Syna.

I dziś - nie zuchom-dzieciom, ale Wam Instruktorom i Instruktorom zuchowym - mówię za to

Bóg zapłać i... czuwajcie dalej w uśmiechu!

Witostława.



archiwum
harcerskie.pl

STATUTA KOLONIJNE

Ułożenie *remowego porządku rzeczy* czyli regulaminu kolonijnego, który bez wymuszeń byłby przestrzegany, jest sprawą bardzo istotną. Podzielę się z Wami swoją metodą, sprawdzoną na moich koloniach.

Staraiam się doprowadzić do tego, by zuchy same wymyśliły regulamin - wtedy jest im to znacznie bliższe, a poza tym łatwiej rozwiązywać sporne kwestie w Kregu Rady (zawsze był w nim punkt, że *ważne sprawy załatwiamy w Kregu Rady*. Zuchy zupełnie inaczej traktują przepisy, które same ułożyły.

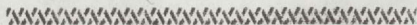
Jeśli nam się nie uda włączyć zuchy do redakcji regulaminu - to przynajmniej niech go *wręczy* jakaś zagadkowa postać... Nie wieszajmy go ot tak po prostu na tablicy ogłoszeń, bo wtedy zuchy nie uznają go za wiary.

A oto sposób, w jaki wprowadziliśmy regulamin na ostatnio prowadzonej przeze mnie kolonii - „BAJKOLANDII” (przez cały czas jej trwania odwiedzało nas mnóstwo postaci z bajek).

Gdy drugiego dnia kolonii wróciliśmy z obiadu, na środku naszej obozowej polanki zastaliśmy dwa stworzenia: jedno zielono-niebieskie, niebieskie, oblezione trzcina i wodorostami, a drugie z sikawką, konewką, workiem pełnym śmieci szkło i papiery). Oba głośno płakały i zawodziły. Na nasz widok uspokoiły się na chwilę i przedstawiły: Wodnik Szawarek i Strażak Lesny. Zapytana - powiedziały, że płaczą bo do lasu przyjechało mnóstwo dzieci, znowu śmieci, pałą ogień, kąpi się w jeziorze. Znowu będą kłopoty: pożary, znowu Wodnik będzie musiał uważać żeby się nikt nie utopił! I znowu w płacz. Zuchy, by im pomóc obiecały, że będą zachowywały się poprawnie, że nie sprawią Wodnikowi i Strażakowi kłopotów. Wymyśliły regulamin kąpiel i przeciwpożarowy. Dziewczynki zobowiązały się ładnie przepisać, a chłopcy zdecydowali, że trzeba będzie zbudować na nie tablicę ogłoszeń.

Do tak powstałych regulaminów bardzo łatwo można się odwoływać. Wystarczy powiedzieć: *Zuchyl! A pamiętajcie co obiecałyście Wodnikowi? To działa. Słowo!*

phm A.K.



GAWEDA - ISKIERKA

DAR ŚWIĘTEGO DUCHA

To nie prawda, że mowa została dana przez Stwórcę tylko ludziom. To tylko człowiek uporządkował wydawane przez siebie dźwięki i nauczył się nimi posługiwać. Dokonał tego bardzo subtelnie, nadal wzbogaca, doskonali...

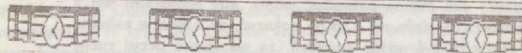
Tymczasem mówi wszystko co na tej ziemi, to co słyszymy i co nie słyszymy. Słyszymy skrzydlatych i czworonogich, szukamy klucza do ich zrozumienia. Doskonala się wciąż ludzka technika umożliwia słuchania np. ryb, którym już do przebrzmiałego przysłowia zapisano to, że nie mówią. Kolej na rośliny, drzewa...

Może kiedyś człowiek umiał rozmawiać ze zwierzętami i roślinami, ale rozwój cywilizacyjny, czyniący z człowieka egoistę swego gatunku, oddalał od przyrody, czynił go głuchym na inną mowę niż ludzka, co najwyżej umożliwiał mu wyręczanie się doskonałymi instrumentami dla pojmowania ziemskiego środowiska.

Wśród ogólnej znieczulicy, brzemiennej w samozagładę naturalnego środowiska życia na ziemi, do pocucia współzależności, bliskości przyrody, do zrozumienia jej mowy, zdolni są tylko poeci i... zuchy, harcerze. Oni kochają przyrodę.

Żeby dobrze zrozumieć - trzeba kochać. Tylko miłość odsłania tajemnice, pomnaża wrażliwość, udrażnia drogi ducha mowy. Na początku drogi miłości jest Bóg.

Lutar



CZY ZAPRENUMEROWAŁAŚ
"ZUCHMISTRZYNIĘ"
NA DRUGIE PÓLROCZE 1992?



KOLONIA PODRÓŻNIKÓW DOKTORA DOLITTLE

Chciałabym się podzielić z Wami moimi przygotowaniem programowymi do kolonii suchowej, która odbyła się w hufcu Warszawa-Mokotów w 1991 r. Chodzi mi o pokazanie jak kierować się zasadami dobrej zbiórki na kolonii. Oto kilka najważniejszych spraw:

1. **SCENARIUSZ** - trzeba napisać scenariusz zabawy, takiej bajki, aby nie był to zbiór dni luźno związanych z tematem, ale przygoda mająca logiczny ciąg i sens. Później taki scenariusz dzieli się na dni i zajęcia. (U nas jest to część kolonii, której nazwa brzmi „Podróżnicy Doktora Dolittle”)
2. **KSIĄŻKI** - zanim napiszę scenariusz, ja muszę „wizualizować” sobie tę zabawę. Pomocną może być biblioteczka tematyczna, np. *Świat okł „Ziemia Słonych Szale”, Świat okł „Biały Mustang”, K.Mey - Winnetou, Szklarcy - ich trylogia.*
3. **KLIMAT** - w każdej zabawie najważniejsza jest atmosfera: w tej - indiańskie stroje, języki, obrzędy. Zabawa musi trwać cały czas. To nie zuchy idą się myć, ale Indianie, nie ma kąpiel zuchów, tylko indiańskie ćwiczenia w wodzie. Musi być dużo gawęd, opowieści indiańskich, także na dobranoc, na czasy poobiednie. Musi być **NASTRÓJ**! Nie ma Kregu Rady - jest Rada Plemienia, nie ma drużyny - jest wódz, nie ma zuchów - są dzielnicy Apacze.
4. I **KWESTIA** którą uważam za bardzo **WAŻNĄ**. Dlatego wybrałam zabawę „w Indian”, bo zwykle jest ona schematyczna: polowanie, wojna... A jak można polować, gdy zuch szanuje przyrodę, bo zuch kocha Polskę? Jak można prowadzić wojny, gdy wszystkim jest zuchem dobrze? Chodziło mi o to by pokazać, że nawet w zabawie w Indian, nie musi być wojen, polowań, że nie trzeba uczyć zuchy zabijania, ale można i bez tego nauczyć je tropić ślady, robić luki i haftować, radzić sobie w lesie.
5. Postać Dr. Dolittle można oczywiście zastąpić inną, związaną z obrotowością kolonii.

Oto scenariusz zabawy

Przybywa Doktor Dolittle (jest już znany zuchom z poprzednich dni kolonii) i proponuje kolejną wyprawę, opowiadając gawędę o biednych zwierzętach Ameryki. Żywią się nimi Indianie, bo nie mają czasu uprawiać rośliny, bo prowadzą między sobą ciągłe wojny. Zapada decyzja wyruszenia do Ameryki. Najpierw jednak trzeba się przygotować do wyprawy. Doktor wyciąga ze swego pudła trochę gier związanych z Ameryką (żeby zuchy wiedziały, gdzie żyją Indianie, co robią itd). Potem Doktor wyciąga starą mapę, którą ma od dawna - rozsypaną. Zuchy składają ją. Po tej mapie wyruszacie w podróż. W Ameryce znajdziecie list pisany piśmem obraskowym. Nie umiecie go jednak odczytać. Siadacie w kręgu i zastawiacie się bardzo głośno. Nagle przybywa Stary Indianin. Tymczasem wam treść tego listu, który istotnie skierowany jest do was. Głosi on, że macie się stąd oddalić albo zginięcie na palach męczarni. Próbujecie wytłumaczyć Staremu Indianinowi cel swojego przybycia. W tym momencie przybywa wódz Indian. Jest to sam Winnetou - wódz Apaczów. Jest on bardziej wykształcony niż inni Indianie, był w miastach białych ludzi. On rozumie wasz problem, ale wie, że inni Indianie go nie zrozumieją. Dlatego proponuje wam założenie Indianckiego Plemienia. Najpierw jednak musicie przejść pewne próby (odwagi, zwinności, szybkości, cichego poruszania się, milczenia). Po tych próbach wódz Apaczów uzna was za Indian, a Stary Indianin zostanie wtedy waszym wodzem. Bycie plemieniem rozpoczynać od zbierania sobie broni przed dziłkami zwierzętami i nauki posługiwania się nią (luki strzały, dzidy). Odbywacie krótkie zawody strzeleckie, doskonalcie swoje umiejętności. Jako plemię Indian musicie zbudować swoje wioskę. Rozpoczynać od budowy totemu. Potem budujecie wigwamy, zdobicie, a w między czasie Stary Indianin uczy was wielu mądrych rzeczy jakie umieli Indianie: wędrowanie czterech stron świata bez kompasu, rozpoznawanie czasu według słońca i kierunku wiatru. Za wszystkie dobrze wykonane zadania wódz przyznaje wam pióra, które przycepiacie do zrobionych przez siebie opasek. Po zbudowaniu wioski Doktor Dolittle przypomina, że znaleźliście się tutaj, aby pomóc zwierzętom. W tym celu musicie się spotkać z wodzem plemienia. Do tego jednak trzeba się przygotować. Powoli stajecie się prawdziwymi Indianami, zdobywacie imiona i uczycie się wielu rzeczy: rozpoznacie ślady ludzi i zwierząt, wiecie, że Indianie chodzili gęsto, by nie było można rozpoznać ilu ich było, chodzących bardzo cicho, umiecie się skradać, porożniacie się na mgi, znacie piśmo obraskowe. Często słuchacie

gawęd o dzielnym indyjskim wodzom i umiecie ich naśladować.

Powol! dociera do was idea braterstwa Indian.

Potrąćcie pożywić się w lesie, ułożyć i rozpalic ognisko. Jednak do tego, by spać z wodzami innych plemion potrzebna jest wam fajka pokoju. A zrobić ją można tylko ze świętej gliny. Wyruszacie więc na wyprawę. Napotykanie w drodze ślady krwi. Po śladach poznajecie, że siedzi tu bizon. Idźcie za nim, akradając się. W końcu znajdziecie bizona, który leży w krwi! Pomagacie mu, a on w nagrodę prowadzi was do gaju owocowego, gdzie robicie wilką ucztę. Bizon opowiada o zwyczajach bizonów, a wy zostawiacie mu liście babki, by leczył swoje rany. Docieracie w końcu do świętej gliny i robicie sobie fajki pokoju. Uczycie się indyjskich tańców i pieśni. Jesteście już gotowi do spotkania z wodzami plemion. Wysylacie więc zaproszenia pismem obrazkowym. Do waszych kich wodzów sąsiednich wiosek udają się Indianie waszego plemienia, umawiając w barwy pokoju. Rozpalacie wielki ogień i szykujecie ucztę. Przybywają wodzowie. Opowiadacie im o swojej misji, o tym, że Indianie muszą być razem, aby biali uznali ich za godny naród i pozwolili im żyć. Obiecujecie zdradzić im, gdzie jest las owoców w zamian za obietnicę nie zabijania bizonów. Indianie zakopują topór wojenny. Palicie fajkę pokoju, odbywa się ucztę, tańce i śpiewy. Po uczcie spotykacie Winnetou. Opowiadacie, że udajecie się w kolejną podróż. Winnetou dziękuje wam za pomoc w zjednoczeniu Indian i postanawia wręczyć wam amulety - coś, co chroni was zawsze, gdyby Indianie chcieli wam uczynić krzywdę. Wręcza amulety. I żegna Amerykę!

DNI KOLONIJNE

DZIEŃ 1 - PRZED POŁUDNIEM

1. Przybycie i gawęda Doktora Dolittle: propozycja kolejnej wyprawy, tym razem do Ameryki, gdyż tam bardzo biedne są zwierzęta. Indianie żywią się nimi, bo nie mają czasu, aby uprawiać rośliny, bo prowadzą między sobą ciągłe wojny.
2. Krag Rady: Decyzja o wyprawie do Ameryki.
3. Przygotowania do wyprawy. Doktor Dolittle wyciąga ze swego pudła trochę gier związanych z Ameryką. (Gdzie żyją Indianie, co robią - część tych gier musi być ruchowa!)



4. Od Doktora dostajecie starą mapę, którą on ma od dawną. To jest mapa Ameryki, ale - niestety - ze starości się rozsypana. Składacie dużej (jak największą!!!) rozsypaną narysowaną mapę okolic obozu podpisując ją jak mapa Ameryki.

PO POŁUDNIU

1. Wyruszenie na wyprawę - podróżujecie według mapy i znaków charakterystycznych.
2. Znaleźcie listu pismem obrazkowym.
3. Krag Radu: Próba odczytania listu - jednak nie udaje się wam. Robicie to bardzo głośno.
4. Próbujecie wytłumaczyć Staremu Indianinowi ze swego przybycia.
5. Przybycie Winnetou - wodza Apaczów.
6. Gawęda sytuacyjna Winnetou: Jestem bardziej wykształcony niż moi czerwoni bracia, byłem w miastach białych ludzi. Rozumiem was ale wiem, ale wiem, że inni Indianie, moim bracia, oni was nie rozumieją. Jeśli chcecie zrealizować swój cel musicie stać się indyjskim plemieniem. Jest to jednak trudne i musicie przejść wiele prób, one nie są łatwe. Czy na pewno chcecie?
7. Krag Rady: Decyzja o założeniu indyjskiego plemienia i zdobyciu sprawności - poznanie regulaminu sprawności (forma regulaminu musi być właściwa, napisana indyjskim językiem).
8. Próby, czy nadajecie się na Indian:
- odwagi - zwinności - szybkości - cichego poruszania się - milczenia
Próby prowadzi Winnetou i Stary Indianin.
9. Po próbach Winnetou i Stary Indianin zaprzysięgają was, że nie zdradzicie nikomu, że ich znacie i umawiają się z wami, że wieczorem udacie się np. na Zachód, w ciszy, aż dojdziecie do ognia.



WIECZOREM

1. W ciży idziecie w umówionym kierunku, z dala widać ogień, dochodzie do ogniska, przy którym siedzą Winnetou i Stary Indianin.
2. Gawęda Winnetou: opowiada o tym jak wygląda obrzęd przyjęcia do plemienia, o honorze, prawdomówności i dzielności Indian.
3. Uczycie się piosenki o Indianach.
4. Winnetou wygłasza mowę, pali fajkę pokoju z Indianinem i Doktorem. Jesteście plemieniem Apaczy.
5. Spisanie pisma o byciu dzielnymi Apaczami i wrzucenie go do ognia.
6. Krag Rady - Wielka Rada Plemienia.

DZIEŃ 2

PRZED POŁUDNIEM

1. Gawęda Starego Indianina: Jak wygląda wioska Indian, jak przebiega jej budowa, co musicie zrobić by taką zbudować. Opowieść o życiu Indian, z której wynika, że musicie zrobić sobie broń, by móc się bronić przed dzikimi zwierzętami.
2. Wielka Rada Plemienna: Postanowienie o budowie broni i wioski.
3. Wykonanie planów wioski - na podstawie gawędy, z której wynika, co było w wiosce, każda szóstka rysuje swój projekt. Wybieracie najlepszy i Rada Plemienna go zatwierdza.
4. Majsterka łuki, strzały, dzidy. Wykonujecie je pod opieką Starego Indianina. Słuchacie jego rad. On głośno wyjaśnia i tłumaczy.
5. Zawody w posługiwaniu się wykonaną bronią poprzedzone krótką nauką. (Pamiętajcie, że dzidy nie mogą być ostre, że broń musi być bezpieczna!!!) Mini-turniej między szóstkami:
 - rzut do celu dzidą
 - strzelanie z łuku
 - rzut dzidą na odległość



6. Wybranie miejsca na wioskę Indian.

7. Budowa totemu w środku wioski. Każdy zuch z lasu „coś”, co chciałby umieścić w totemie. Następnie pod opieką Starego Indianina, z tych wszystkich elementów zostaje zbudowany totem. Każdy zuch objaśnia czym jest jego część.

PO POŁUDNIU

Zabawa tematyczna: budowa wioski indiańskiej. Budujecie mi-niszalasy (każda szóstka swój), totemy szóstek, miejsca na broń, wejście... W trakcie budowy są przerwy, w czasie których Stary Indianin „uczy” was:

- jak wakazywać cztery strony świata bez kompasu
- jak rozpoznawać czas według słońca
- jak poznać kierunek wiatru.

WIECZOREM

Kominiek (w miarę możliwości w wiosce):

- przyznanie kolorowych piór indiańskich (każdy zuch dostać przynajmniej jedno pióro)
- majsterka - minutka: paski indiańskie
- jakaś opowieść o Winnetou
- rada plemienna.

KILKA SŁÓW NA ZAKOŃCZENIE

1. Powyżej przedstawiono rozpracowanie fragmentaryczne, jako przykład możliwości.
2. Program odpowiada kolonii koedukacyjnej.
3. Podane są tylko scenariusze gawęd: trzeba je tak ubrać, by miały bohaterów i były dla zuchów ciekawe.
4. Najważniejszy jest klimat. Indiańskie stroje, język, obrzędy. Zabawa musi trwać cały czas.
5. Postać Doktora Dalittle można zastąpić inną, związaną z obrzędowością kolonii.
6. W zasadzie program obraca się wokół sprawności Indianina, ale nie można zapomnieć o innych sprawnościach indywidualnych.

płm Anna Klajn
W-wa Mokotów



Druhá Nutka

Jest to sposób (wypróbowany!) na rozpiewanie drużyny. Można go realizować zarówno w trakcie trwania roku szkolnego, jak i na kolonii. A że lato za pasem, przedstawiam wersję kolonijną.

Na spotkania wybieramy jedną, stałą porę dnia kolonijnego. Np. rano zaraz po śniadaniu, kawalek (ostatni) ciszy poobiedniej, wieczorem, przed Kregiem Rady. Spotkania zajmują 15 - 20 minut.

*Spotkanie 1: W oznaczonym momencie przybywa Druhá Nutka. Musi być przebrana. Przynosi ze sobą gitarę, duży symbol Nutki oraz wielką, ozdobną okładkę z napisem „SPIEWNIK”. Opowiada gawędę: *Pogubiła wszystkie kartki ze swojego śpiewnika. Wpisać można takie piosenki, których Nutka kogoś nauczyła. A tu nikt nie chce jej pomóc i nauczyć się śpiewać. Może wy pomożecie?**

Zuchy zgadzają się na dowód, że w ogóle potrafią śpiewać - śpiewają dowolny pias (ważne by był ruchowy - zuchy już zbyt długo siedziały). Nutka jest zachwycona, uczy zuchy piosenki p.t. „Druhá Nutka”. Zuchy składają słowa z rozsypanek i wklejają na kartki, które wpinają na kartki, które wpinają do śpiewnika. Umawiają się z Nutką na następne spotkanie.

*Spotkanie 2: Nutka proponuje zuchom zdobywanie odznaki Nutkowego Królestwa (sprawność *Śpiewaka*). Odbywa się Krag Rady: Nutka przedstawia „regulamin” odznaki (musi być ładnie napisany, zrozumiały dla zuchów, by pasował stylem do spotkań a Nutką) - zuchy podejmują decyzję o zdobywaniu tej sprawności. (Trzeba zaznaczyć, że to sprawność dla tych, którzy chcą ją zdobywać i być w Królestwie Nutkowym).*

Nutka uczy zuchy kolejnej piosenki, której tekst zostaje włożony do śpiewnika. (Pamiętajcie o sposobach uczenia zuchów piosenek - nie dyktujcie tekstów!) Na koniec Nutka wyznacza zuchom zadania, bu postarali się o instrumenty.

Spotkanie 3: Trzeba przypomnieć zuchom o instrumentach i wyjaśnić im, że to nie musi być nic skomplikowanego. Dobrze jest też zabrać na kolonię jak najwięcej instrumentów. Nutka przybywa, ogląda instrumenty, uczy nowej piosenki, zuchy grają, wybijają rytm.

Zuchy wybierają miejsce, w którym będzie leżał śpiewnik. Do tej pory nosiła go Nutka. Do jutra zuchy obiecują miejsce to ozdobić.

Spotkanie 4: Śpiewnik uroczycie zostaje przekazany zuchom i położony na miejscu. Nutka uczy nowej piosenki.

Potem może się odbyć dowolna ilość spotkań z Nutką, na których zawsze uczymy się piosenek, piosów. Gramy na instrumentach. Teksty wklejamy do śpiewnika. Rozwiązujemy rebusy i krzyżówki związane a muzyką (żeby zrealizować wymagania sprawności).

Spotkanie: Nutka przynosi list: wiadomość o wielkim Festiwalu w Nutkowym Królestwie. Tym razem spotkanie jest dłuższe. Razem z Nutką przez całą zbiórkę trwają przygotowania do Festiwalu:

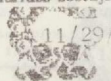
- wybór piosenek
- wymyślanie inscenizacji
- stroje
- próby

(Na to spotkanie trzeba poświęcić całe przedpołudnie). A po południu:

Festiwal w Nutkowym Królestwie - To już zależy od Waszej fantazji i wyobraźni. Można do wspólnej zabawy zaprosić dzieci z wioski, w której jest kolonia, harcerzy, inne zuchy.

Spotkanie ostatnie: Następnego dnia po Festiwalu przybywa Nutka i dziękuje zuchom za odnowienie śpiewnika, który w nagrodę staje się ich własnością. Następuje obrzęd przyznania sprawności.

- Każde spotkanie z Nutką powinno się zaczynać obrzędowo: zuchy stoja w kregu i śpiewają piosenkę „Druhá Nutka”. Nutka w środku gra na gitarze. Spotkania kończą się wklejaniem piosenki do śpiewnika.
- Powinno zostać zwyczajem drużyny wklejenie do śpiewnika wszystkich piosenek jakich nauczą się zuchy.
- Jeśli postać Druhá Nutki zupełnie nie pasuje do obrzędowości kolonii, można ją nazwać inaczej. Ale główny scenariusz zostaje ten sam.



11/29/





Otrzymałmy ostatnio w prezencie od dhny Anety Lauder biuletyn Łódzkiego Hufca Harcerok - Zuchów pt. „ŁÓDZKIE WRÓBLE” Najpierw napisały tak

Wróble żyją wszędzie - w mieście, na wsi, w polu, w lesie. Tak jak one chcemy dotrzeć do każdego miejsca, do każdego w Was. Chcemy, żeby to pismo pomogło nam wszystkim w kontaktach z „wróblami” - suchami. Tak, zychami, bo są one tak jak wróble ciekawskie, ruchliwe, pełne życia i energii. Chcemy, aby stało się ono miejscem, gdzie będziemy mogli wymienić swoje doświadczenia, pomysły i poglądy...

Redakcja przeprowadziła swiad zadając różnym osobom pytanie „Kim jest such?”

Oto nadesłane odpowiedzi:

dh. Moniki Gosdzalik (drużynowej suchowej) *Zuch to żywiak, ale bardzo sympatyczny. Można go wiele nauczyć i potrafi wiele dać w zamian...*

dh. Katarzyny Saleckiej (drużynowej 27 LDH) *Prawdę powiedziawszy długie przebywanie z suchami równa się u mnie bólowi głowy. Zuchy są męczące...*

dh. Dorota Piotrowska 29 LDH *Drużyny suchowe są potrzebne... (do czego?... nie pisałem... do pomocy...*

dh. Małgorzata Smolarek, 1 PDH *Zuch jest w pewnym sensie moim przyjacielem. Młodszym bratem, którym należy się zaopiekować...*

dh. Beata Pięta (62 LDH) *Zuchy to bardzo fajne szkraby...*

Idąc za ich przykładem na ostatniej zbiórce hufcowych też zadawaliśmy takie pytanie kilku osobom. Oto ich odpowiedzi: *dh hm Wojtek Hauener - przewodniczący ZHP (r.rod. 1918) „Elementami systemu harcerskiego są: suchy, harcerze, wędrownicy i harcerze starsi. Jeżeli zabraknie któregośkolwiek z elementów, to nie ma harcerstwa. Więc suchów nie może zabraknąć.”*

*dhna Wanda Hauener - HR „Zuch mnie może wychować. Zmusza do bycia „na baczność”, widzi błędy i bardzo szybko je ocenia”.
dhna pvd Renata Gołyń - drużynowa 27 KDE „Słodkie, uśmiechnięte stworzenia. Źródło raczej radości niż kłopotów.”*

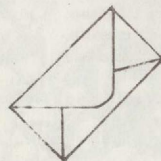
dh pvm Ewa Rucińska - hufcowa hufca suchowego z Warszawy “...Taka mała postać, przez którą jestem narażona, że muszę być w pogotowiu, ciągle skupiona, elastyczna w realizacji zadań...”

dhna pvd Małgorzata Sura - hufcowa z Dubiecka „Zuch jest wyspa niestaną.”



dhna pvd Magda Opieła - hufcowa z Mielska „Zuch to najgorszy wizerunek tator planu pracy.”

dhna pvm Sylwia Kruk - drużynowa harcerok „Zuch to przycyna hałasu w izbie...”



Bądźcie jak wschodzące słońce

które każdego ranka budzi się

na spotkanie przygody i radości

*Wszystkim suchom członkom Związku
Harcerskiego Polskiego r. gal. 1918*

na ręce redakcji „Zuchmistrzynie”

w dniu Święta Zucha życzenia przesyła

Z suchowym pozdrowieniem

Z Z U J !

NAMIESTNICZKA ZUCHÓW

Polskiej Organizacji Harcerskiej

dh. Renata Pietrzak

Siedlce, ul. St. Batorego 5/25



Skład redakcji, hm Wiesława Stojak 34R, hm Urszula
Krot wódr., hm Ludwik Karnowski 24B
Adres redakcji, Kraków, ul. Westerplatte 12/15

DO UŻYTKU WYDZIAŁU ORGANIZACyjNYMIO

cenę objz.
1.900.



EKWIPUNEK KOLONIJNY... I JESZCZE „STROJE”?

Zwykle such na kolonię bierze: śpiwór, koc, 2 prześcieradła, dres lub pizama do spania, jasiek, muśtur, huska, pas zachowy, beret, ciemne tenisówki, 5 zmian bielizny osobistej, 2 pary skarpetek, 4 koszulki z krótkimi rękawami, 2 spodnie krótkie, 2 koszule fanelowe, sweter, nieprzemakalny skafander, długie spodnie, dres, buty na wycieczki (pionierki), strój kąpielowy, czapka przeciwsłoneczna, coś dmuchanego do pływania, pantofle. Przybory toaletowe: mydło, szczoteczka i pasta do zębów, szczoteczka lub grzebień do czesania, szampon, husteczki higieniczne, krem do opalania. Przybory do czyszczenia butów. Papier listowy + znaczki.

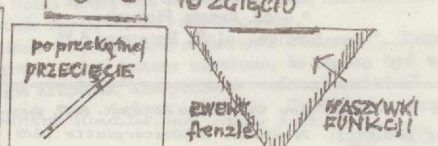
Uf, dużo! A tu jeszcze wypadłoby wziąć coś na „strój” pod fabrykę kolonii. Oto przykładowe propozycje:



STRÓJ INDIJSKI

PROSTOKĄT MATERIAŁU
min. 70x70 lub 90x90

14/29/



STRÓJ TEN MOŻNA WDZIAĆ NA MUNDUR



KONWALIOWE ŚLICZNOTKI

Te białe jak perłki, podobne do kropli rosy kwiaty, wyrasły ponoć z łez dziewczyny, która długo i bezskutecznie czekała na powrót ukochanego z pola walki - mówi legenda ukraińska. Inne legendy słowiańskie głoszą, że srebrne małe kwiaty w zielonym gaju, to tzy zakochanej królowej, to rozsypany w gestej murawie perlisty śmiech ruszki, dzwoneczki krasnoludków, kraszki leśnej penny...

Konwalia wędrowała po świecie. W Egipcie już w czasach Kleopatry hodowano konwalie przez okręgi rok. Prawdopodobnie ptaki przeniósł je aż do Ameryki, w górskie lasy

Appalachów. Jest tam raczej rarytasem, bo rozpowszechniona jest na półkuli wschodniej, zwłaszcza w całej leśnej strefie Europy i Azji. Największe rozmiary dzwoneczków mają odmiany sachalińskie.

Kto wie, czy do wędrowek konwalii nie przyczynili się swego czasu Wikingowie - u Skandynawów był to kwiat Ostary, bogini zorzy polarnej, zwiastunki wiosny. Uroczystość powitania wiosny przebiegała w Skandynawii przy ogniskach: dziewczęta i chłopcy w wiankach z konwalii tańczyli dopóki kwiaty nie zwidły, po czym wrzucali je do płomieni, składając w ten sposób ofiarę bogini radości.

Święto konwalii obchodzone jest również we Francji: młodzież wyrusza tłumnie do lasu po wonne kwiaty, by przybrać nimi okna, stoły i kominki. Następnie zasiadano do uczty, po której następowały tańce - obowiązkowo z bukietkami konwalii w dłoniach - w czasie czego dziewczęta wymieniały bukietki w tańczącymi z nimi chłopcami. W niektórych regionach Francji podarować komuś bukietki konwalii oznacza - życzyć szczęścia.

Medycyna ludowa poleca napar z konwalii jako środek przy chorobach oczu i febrze, wywar z liści - przy schorzeniach serca i żołądka, wysuszone i drobno zmielone kwiaty - do wachania przy katarze i migrenach. W końcu od 1811 r. zaakceptowała je oficjalna farmakologia i - przemysł kosmetyczny. Ale konwalia - to również roślina trująca: wszystkie jej części oprócz nieszkodliwych jagód, mogą spowodować poważne zatrucia. Delikatny zapach konwalii szkodzi innym kwiatom oprócz niezapominajki, której umieszczona w wazoniku razem z konwalia - przedłuża świeżość.

Ale, ale... Jeśli aptokkie konwalie kwitnące w lesie - pamiętajcie, że nie wolno ich zrywać: „dziśko” rosąca są chronione. Nie dotyczy to odmian hodowlanych, rosących w ogródkach. Te można zrywać i takie można kupić, ciesząc się ich wyglądem i zapachem.



ETIUDA SŁONECZNA 1)

Mały szary ptaszek, który dopiero co przyszedł na świat w dziupli starego dębu, słyszał od swojej mamy, że co dnia rano na niebie pojawia się Słońce. Jest ono dobre, bo osusza zmoczone akrydelka, ogrzewa po zimnie nocy i daje całemu światu radość. Mały ptaszek wierzył mamie, bo ją bardzo kochał i choć nigdy nie widział jeszcze tego dobrego Światła (do był za mały, by wyjść z dziupli), pokochał Go całym swoim małym serduszkim.

Kiedy w końcu nastął dzień opuszczenia rodzinnego gniazdka, naj bardziej ciszył się, że zobaczy Słońce, ale dzień był dżdżysty i ponury, a chmury zasnuły całe niebo. Nie zobaczył Słońca. Tak działo się dzień za dniem i ptaszek zaczął wątpić. - „Czy aby na pewno Słońce istnieje? A może mama opowiadając tyle bajek wieczorem, opowiedziała mi jeszcze jedną o słońcu - a ja, głupi, uwierzyłem, że Słońce istnieje”.

Postanowił pytać.

- Sowa powiedziała, że zna słońce, które świeci na niebie w nocy, gdy ona jest na łowach. Jest zimne i jej do niczego nie potrzebne.

- Kret, który przypadkiem wystawił głowę z norki o zmierzchu - wyśmiał ptaka, bo nigdy nie słyszał ani o niebie, ani o słońcu. Jest natomiast pewny, że najważniejsze są ciemne korytarze i nic świecącego nie jest mu potrzebne.

- Gdy pytał inne ptaki, one odpowiadały: Słońce jest. Twoja matka ma rację. Teraz schowało się przed tobą, co nie chcesz zaufać. Uwierz, ono istnieje:

- jest cudowne, ogromne, pomarańczowe - mówiły te, które wcześniej rano wstawiały
- potrafi roztaczać tęczę po deszczu - mówiły jaskółki
- nie da się niczego porównać, musisz sam odczuć - mówiły inne
- jeśli Go raz doświadczysz, będziesz już zawsze za Nim tęsknił - mówiły stare gawrony

Ale nasz ptak nie mógł uwierzyć, bo nie widział, bo nie odczuł na swoich piórkach opiekuńczego ciepła Słońca i radości z Jego istnienia.

Po wielu dniach niepogody powiedział „**NIE MA SŁOŃCA. NIE WIERZĘ WAM!**”

I wtedy stało się: Powiał wiatr, rozgarnął chmury i ukazało się
S Ł O Ń C E .

