WIADOMOŚCI URZĘDOWE

ZWIĄZKU HARCERSTWA POLSKIEGO

ROK 1964 NUMER 1

MATERIAŁY PROGRAMOWE DZIAŁU KSZTAŁCENIA

GKH

OPRACOWANIE:

CENTRALNY OŚRODEK KSZTAŁCENIA KADRY

archiwum

TREŚĆ

- Uwagi wstępne
- Zadanie drużyny: Kronika XX-lecia PRL
- Zadanie drużyny: Oni walczyli o Polskę Ludową
- Zadanie drużyny: Ciekawi ludzie
- Zadanie drużyny: Dzień powszedni w mieście
- Zadanie drużyny: Organizujemy wakacje sobie i rówieśnikom
- Zadanie drużyny: Ze sportem za pan brat
- Zadanie drużyny: Hej, wycieczka!
- Samodzielni — Wystąp!

UWAGI WSTĘPNE

Najwięcej trudności mają drużynowi pracujący nowym systemem w łączeniu sprawności zespołowych i zadań realizowanych przez zastępy w taką całość, która dawałaby CAŁEJ DRUŻYNIE POCZUCIE WSPÓLNEGO DZIAŁANIA, a drużynowemu więcej możliwości organizowania różnych zajęć. Ważna jest również konieczność jednolitej pracy z aktywem — radą drużyny czy zastępem zastępowych. Drużynowy tylko wtedy może w pełni pomóc aktywowi, gdy wybrane przez zastępy zadania łączy wspólny cel — wspólne większe zadanie, ZADANIE CAŁEJ DRUŻYNY.

W systemie mówi się o froncie pracy drużyny, mówiąc prościej — — o takim zadaniu, które może być realizowane przez pewien okres czasu przy pomocy sprawności zespołowych i zadań dla zastępów, a na koniec wspólnie podsumowywane jako impreza całej drużyny, dająca zastępom okazję pokazania wyników ich pracy. W ten sposób pracują drużynowi o dłuższym stażu i doświadczeniu. Opracowane przez nas materiały to właśnie ich uporządkowany dorobek, ich dobre doświadczenia, które chcemy jak najszerzej upowszechnić.

Chcemy, by opracowane w tym zeszycie zadania tematyczne dla drużyn spełniły dwojaką rolę:

PO PIERWSZE: by były propozycją pracy z drużyną na okres przede wszystkim wiosenny (celowo wybraliśmy tego typu zadania) oraz by pomogły w realizacji obchodów XX-lecia Polski Ludowej.

PO DRUGIE: by służyły jako przykład dla drużynowych do wypracowywania własnego, właściwego określonej drużynie sposobu pracy, do opracowywania własnych zadań dla drużyny.

(Nie znaczy to, że drużyna powinna realizować wyłącznie zadania tematyczne. Wskazane jest nawet, aby pomiędzy jednym a drugim zadaniem był okres „luzu", tzn. aby w tym czasie zastępy zdobywały te sprawności, które im najbardziej odpowiadają bez liczenia się z tym, jak to się ma do pracy innych zastępów i całej drużyny.)

Zawartych w zeszycie propozycji nie należy też traktować jako obowiązkowe. Proponowane gry, zestaw piosenek lub imprezy można wzbogacać lub zastępować innymi. Ważne jest tylko jedno — by zajęcia, piosenki, gry, gawędy i imprezy, które wprowadza drużynowy, sprawności i zadania, które proponujemy zastępom, miały wspólną treść, by w ten sposób skutecznie oddziaływały na różne strony psychiki dzieci. Drugi warunek to — planowość i rytm pracy.

Należy tak planować pracę, by zadanie zostało wspólnie rozpoczęte (gra wprowadzająca może być inna niż podane w zeszycie), by pracą systematycznie kierowała rada drużyny, by zastępy wybrały i realizowały swoje zadania i by cała praca została zakończona i podsumowana. Taki wspólny wysiłek drużynowego, aktywu i zastępów może dać drużynie poczucie zwartego zespołu, może również kształtować charakter i poglądy dzieci.

Brak miejsca nie pozwala na pełniejsze rozwinięcie zagadnienia, w jaki sposób wydobywać różnorodne walory wychowawcze w trakcie pracy nad zadaniem. W skrócie możemy powiedzieć, że ważne tu są:

1. Wszystkie treści, które wnosi drużynowy, a szczególnie gawędy i rozmowy, zarówno te planowane na zbiórkach, jak i te, które stwarza okazja, np. powrót z wycieczki, wypoczynek czy wspólny posiłek na biwaku, wreszcie moment po udanej zbiórce, kiedy wszyscy chcą jeszcze pozostać, bo dobrze jest razem.

2. „Zarażanie" dzieci własną postawą, własnymi poglądami, własnym przykładem — drużyna robi tylko to dobrze, czym przejęty jest drużynowy.

3. Konsekwencja w realizowaniu przyjętego zadania, dążenie do sprawiedliwego podziału pracy i sprawiedliwej oceny, budzenie dumy z własnego wysiłku, tworzenie w środowisku uznania dla działania dzieci.

Klimat obchodów dwudziestolecia Polski Ludowej sprzyja szczególnie wydobyciu tych wszystkich walorów.

Jeżeli materiał ten pomoże Wam w pracy, będzie to największą nagrodą dla nas i tych naszych współpracowników, którzy w ich napisaniu i wydaniu pomogli. Prosimy o uwagi i wnioski.

INSTRUKTORZY COKK i DZIAŁU KSZTAŁCENIA GKH

archiwum

Zadanie drużyny:
KRONIKA XX-LECIA PRL

Chodzi o pokazanie 20-letniego dorobku Polski Ludowej, pokazanie wartości pracy, ludzi tworzących dorobek narodowy, a jednocześnie o zbliżenie harcerzom wielkich spraw budownictwa socjalistycznego w sposób prosty i dla nich zrozumiały. Wypełnianie kart kroniki XX-lecia PRL, zbieranie materiałów do niej, kontakty z ludźmi pracy własnego środowiska — stwarzają bezpośrednie możliwości poznawania życia na codzień i wchodzenia nie tylko w sprawy własnego środowiska, ale również poznawania szerszej problematyki kraju.

ZAJĘCIA WPROWADZAJĄCE

1. Zwiedzanie wystawy dorobku, osiągnięć naszego miasta, wsi — w XX-leciu PRL.

2. Seans filmowy (składanka) „Oni zbudowali naszą ojczyznę". W porozumieniu z kierownictwem szkoły, komitetem rodzicielskim, inspektoratem, kierownikiem wydziału PRN można wypożyczyć ciekawe kroniki filmowe z lat odbudowy i budowy naszego kraju, pokazać ludzi pracy, twórców dziś i jutra naszego narodu. W doborze kronik filmowych należy brać pod uwagę wszechstronność tematyki, jaką chcemy pokazać dzieciom. Np. reforma rolna, nacjonalizacja przemysłu, pierwsze dni wolności, rozwój oświaty, odbudowa i rozbudowa kraju itd. Nie zawsze konieczne jest pokazywanie całej tematyki tylko przy pomocy filmu. Można np. wyświetlić filmy: „Wrzesień 39", „A jednak Warszawa", a resztę spraw pokazać dzieciom przy pomocy ilustracji i zdjęć z odpowiednio opracowaną gawędą. W wypadku składanki filmowej potrzebne jest również małe słowne wprowadzenie do obecnej problematyki XX-lecia, aktualnych spraw i zadań stojących przed krajem, aby harcerzom nie pozostał tylko w pamięci obraz tamtych dni.

3. Spotkanie z robotnikami w zakładzie pracy, z radą zakładową i z najbardziej cenionymi pracownikami.

4. Zwiad „Co w okresie XX-lecia zmieniło się w moim mieście, wsi".

SPRAWNOŚCI ZESPOŁOWE I ZADANIA DO WYBORU W ZASTĘPACH

OCHOTNICY:

1. **„Wycieczka do stolicy powiatu"**
   Zad. Wybierzemy się na wycieczkę do miasta powiatowego.
2. **„Z wizytą u rewolucjonisty"**
   Zad. Odwiedzimy zasłużonego działacza rewolucyjnego.
3. **„Historycznym szlakiem"**
   Zad. Zorganizujemy wycieczkę zastępu do miejscowego muzeum.
4. **„Wycieczka do zakładu pracy"**
   Zad. Urządzimy wycieczkę do zakładu pracy.
5. **„Nasza klasa"**
   Zad. Udekorujemy naszą klasę.
6. **„Klub odkrywców"**
   Zad. Zorganizujemy w zastępie klub odkrywców, który opracuje mapę odkryć.

TROPICIELE:

1. **„Zwiad"**
   Zad. Zorganizujemy dla drużyny wycieczkę do zakładu pracy.
2. **„Skrzynka pytań"**
   Zad. Założymy w naszej klasie skrzynkę pytań i urządzimy wieczór odpowiedzi.
3. **„Spotkanie z robotnikami"**
   Zad. Zorganizujemy dla drużyny spotkanie z robotnikami zakładu pracy opiekującego się naszą drużyną (szkołą).

ODKRYWCY:

1. **„Bohaterowie naszych czasów"**
   Zad. Wykonamy dla szkoły specjalną tablicę poświęconą bohaterom naszych czasów.
2. **„Gazeta aktualności"**
   Zad. Wykonamy dla uczniów naszej szkoły gazetę aktualności.
3. **„Inicjatywa"**
   Zad. Zapoznamy się z planami rozwoju naszego regionu i na tej podstawie sami wybierzemy zadanie, przyciągając do jego wykonania młodzież z naszej szkoły i wsi, dzielnicy, miasteczka.
4. **„W kręgu aktywnych"**
   Zad. W porozumieniu z organizacją dorosłych w naszej miejscowości podejmiemy zadanie, które uczniów naszej szkoły zetknie we wspólnej pracy z aktywem społecznym.

ZADANIA DO WYBORU W ZASTĘPACH

1. **„Akademia XX-lecia"**
   Zad. Zorganizujemy w szkole akademię poświęconą XX-leciu PRL.
2. **„Ognisko wspomnień"**
   Zad. Zorganizujemy kominek, na który zaprosimy byłych partyzantów, działaczy PPR.
3. **„XX-lecie Ojczyzny"**
   Zad. Zrobimy gazetkę poświęconą XX-leciu PRL.
4. **„Pierwsze dni wolności"**
   Zad. Urządzimy spotkanie z ludźmi, którzy opowiedzą nam, jak tworzyła się władza ludowa na naszym terenie, jakie były jej pierwsze dni.
5. **„Pisarze XX-lecia"**
   Zad. Zorganizujemy spotkanie z pisarzem, który zajmuje się problematyką XX-lecia.
6. **„Poznajemy historię walk o wyzwolenie ojczyzny"**
   Zad. Dowiemy się jak najwięcej o przebiegu walk w naszej okolicy, poznamy tereny walk Wojska Polskiego.
7. **„Nasze osiągnięcia"**
   Zad. Zorganizujemy wycieczkę do zakładu przemysłowego, nowego obiektu, miasta, kombinatu, aby zapoznać się z najnowszymi osiągnięciami.
8. **„Władze terenowe"**
   Zad. Poznajemy pracę rad narodowych.
9. **„Ci, co zginęli w walce o wolność"**
   Zad. Odwiedzimy miejsca, w których zginęli bojownicy o Polskę Ludową, i otoczymy je opieką.
10. **„Nasze miasto w świecie"**
    Zad. Zorganizujemy dla szkoły wystawę o osiągnięciach naszego miasta.
11. **„W pracowniach polskich uczonych"**
    Zad. Zorganizujemy wieczór dla wszystkich kolegów o osiągnięciach polskich naukowców w kraju i za granicą.
12. **„Polska Ludowa ma 20 lat".**
    Zad. Zrobimy album, wystawę lub kronikę o rozwoju naszej Ludowej Ojczyzny. Wręczymy ją na uroczystej akademii władzom szkolnym lub terenowym.

Uwaga: Przy doborze zadań należy zwracać uwagę na możliwości poszczególnych zastępów.

ZAJĘCIA UZUPEŁNIAJĄCE

I. PIOSENKI

„Marsz frontu jedności robotniczej", „Marsz Gwardii Ludowej", „Idziemy", „Pieśń o partyzantach", „Dorota", „Serce generała", „Pokój, mir, frieden, paix", „Ukochany kraj", „Zbudujemy nową Polskę", „Piosenka pierwszomajowa", „Z fabryk na pola". (Wszystkie piosenki wyżej podane znajdziesz w śpiewniku harcerskim „Śpiewaj z nami" — Wydawnictwo Harcerskie, 1963).

II. GRY I ZABAWY

„ZDOBYWANIE MIASTA"

W grze biorą udział dwa zespoły: atak i obrona przewyższająca go liczbowo o 2—3 zawodników (np. atak 11, obrona 13 osób). Obrona broni trzech bram miasta (wyraźnie zaznaczony krąg bramy o średnicy 5—6 kroków). Miasto zostaje zdobyte, jeśli zostanie zdobyta którakolwiek brama. Brama zostaje zdobyta wtedy, kiedy wejdzie do niej większa liczba atakujących niż ilość znajdujących się w niej obrońców. Warunki gry dają liczne możliwości atakowi pozorowanych uderzeń, obrona musi być dobrze zorganizowana, by przerzucać posiłki do zagrożonej bramy. Jeżeli do bramy wejdzie atak w ilości mniejszej lub równej liczbie obrońców — atakujący odpadają z gry.

Ważny jest tylko wyrok sędziego, a w wypadku trudności rozstrzygnięcia — sędzia może zarządzić rozejm przy bramie na czas 1 minuty (Wycofanie ataku na odległość przynajmniej 20 kroków).

I. **Rozstrzygnięcie gry:** atak wygrywa, gdy zdobędzie bramę, obrona — gdy utrzyma bramy przez określony czas, np. 20 lub 30 minut. Początek i koniec gry ogłasza sędzia umówionym sposobem. Każda brama musi mieć swojego sędziego.

Uwaga: Można utrudnić opisaną wyżej grę w ten sposób, że każdy zespół broni swojego miasta i atakuje jednocześnie miasto sąsiadów. Należy wtedy wyrównać zespoły i zwiększyć grupę sędziów do 6 osób. Liczba obrońców i atakujących w każdym zespole może być dowolna, w zależności od strategii przyjętej przez zespół.

II. **Rozstrzygnięcie gry:** zwycięża grupa, która pierwsza zdobędzie sąsiednie miasto lub która po 30 minutach straciła mniejszą liczbę zawodników. W obydwu wypadkach pożądane jest rozróżnienie zespołów strojem (np. nakrycie głowy, kolorowe opaski). Dodatkowym i interesującym utrudnieniem w obydwu wersjach gry może być absolutna cisza w czasie gry i porozumiewanie się tylko przez łączników lub używanie zwrotów i zawołań umownych.

„NOCNA EKSPEDYCJA" (ZAWODY DRUŻYNOWE)

Prowadzący grę organizuje kilka drużyn i daje kapitanowi każdej drużyny lampkę elektryczną oraz kartkę z wykazem przedmiotów, które drużyna ma w pobliżu znaleźć. Przykładowa treść kartek:

„książka, liść, ziemniak, list, mapka",

„gazeta, kartka z podpisem określonej osoby ze wsi, zabawka dziecięca".

Drużyny rozpoczynają ekspedycję na dany znak. Kapitan organizuje poszukiwanie na wyznaczonym terenie według własnego planu. Idzie o to, aby żądane przedmioty znaleźć jak najszybciej. Drużyna, która pierwsza ukończyła poszukiwania, wygrywa np. 5 punktów, druga 3 itp.

Uwaga: Do gry można przygotować np. przedmioty związane tematycznie z ostatnią lub ostatnimi zbiórkami. W czasie gry harcerze nie mogą korzystać z pomocy osób postronnych.

archiwum

„TELEGRAMY"

Podzielić graczy na 3 lub 4 drużyny i dać każdej z nich nożyczki, klej, kartkę papieru oraz gazetę. Drużyny muszą w ciągu 3—5 minut sporządzić telegram na określony temat posługując się wyciętymi z gazet literami i słowami. Należy je ułożyć w logiczne zdania i nakleić na kartce. Temat depeszy powinien być podany na początku gry.

Tematy przykładowe: zawiadomienie o imprezie drużyny, zaproszenie na wieczornicę o XX-leciu, wrażenia z wycieczki do zakładu pracy itp.

Prowadzący grę co 30 sekund podaje czas. W ostatniej minucie — co 10 sekund.

Punktację ustala się według następujących zasad: pierwsza drużyna, która odda gotowy telegram, wygrywa 20 punktów, druga 15, trzecia 10 punktów itd. Za najbardziej oryginalny telegram dolicza się dodatkowo 10 punktów, a za najdłuższy 5 punktów. Telegramy oddane po czasie tracą tyle punktów, ile jest sekund opóźnienia.

Uwaga: Gazety należy dobierać w ten sposób, aby grupy harcerzy mogły znaleźć w nich odpowiednie teksty. Tematy telegramów mogą być również dobierane przez graczy.

„CZY ZNACIE ICH IMIONA?"

Prowadzący grę zastęp przygotuje listę znanych nazwisk, np. bohaterów walk o wyzwolenie kraju, budowniczych, uczonych, polityków, działaczy w kraju i na Waszym terenie, i prosi o podawanie imion.

Na przykład: Nowotko (Marceli) — Świerczewski (Karol) — Krasicki (Janek) — Tułodziecki (Wacław).

Gra może być bardziej pożyteczna, jeśli się ją uzupełni krótką informacją o tych ludziach.

III. GAWĘDA

Przy opracowywaniu gawędy można korzystać z pozycji książkowych związanych z tematyką XX-lecia.

J. Balcerzak: „Stracona młodość". „Iskry", 1960.
Autorka „Straconej młodości" to członek ZWM w czasie okupacji i kurier AL do Sztabu Wojska Polskiego, wysłany z objętej powstaniem Warszawy. Wspomnienia swe rozpoczyna autorka charakterystyką sytuacji rodziny robotniczej w przedwojennej Warszawie oraz w pierwszym okresie okupacji. Autorka ukazuje czytelnikowi swoją drogę do organizacji młodzieżowej i partii. Po zwycięstwie nad Niemcami autorka brała udział w walce zetwuemowców o ustanowienie władzy ludowej i odbudowę zniszczonego kraju przez wroga (działalność I Batalionu Odbudowy Warszawy im. Janka Krasickiego).

„Reforma rolna PKWN. Materiały i dokumenty". PWRiL, 1959.
Książeczka jest zbiorem materiałów i dokumentów ilustrujących przebieg realizacji reformy rolnej w Polsce. Znajdziemy w niej listy chłopów, które charakteryzują stosunek ludności wiejskiej do przeprowadzonej reformy, dokumenty partyjne, uchwały, instrukcje, sprawozdania z uroczystych nadań ziemi obszarniczej chłopom itp.

„Ojczyzna codzienna". Opr. W. Siemion i W. Dąbrowski. Materiały repertuarowe na 15-lecie PKWN. „Iskry", 1959.
Jest to wybór wierszy związanych z tradycjami walk rewolucyjnych, z problematyką walki w okresie okupacji i zagadnieniami budownictwa socjalizmu w Polsce. W książce znajdujemy również teksty pieśni rewolucyjnych i patriotycznych. Książeczka zawiera 9 przykładowych montaży poetyckich, które można wykorzystać w imprezach artystycznych.

PODSUMOWANIE ZADANIA DRUŻYNY

Imprezą podsumowującą może być wystawa np. gazetek ściennych o tematyce XX-lecia wykonanych przez poszczególne zastępy. Jeśli drużyna oprócz tego zorganizowała np. konkurs rysunkowy czy fotograficzny, sporządziła kronikę swej drużyny, to wszystkie te eksponaty mogą brać udział w wystawie (wystawę urządza najstarszy zastęp i pełni rolę gospodarzy). Sama kronika XX-lecia PRL może być także różnie opracowana, np. jako wystawa materiałów z różnych dziedzin życia lub jako jeden album składający się z 3 podstawowych działów: Wczoraj naszego miasta (wsi) — Dziś — Jutro. Tak ustawione zbieranie materiałów daje harcerzom możliwość porównania osiągnięć i dorobku PRL.

PROGRAM IMPREZY

1. Uroczyste otwarcie wystawy zgromadzonych dokumentów, rysunków, kronik — poprzedzone ogłoszeniem oraz pisemnymi zaproszeniami dla gości i przyjaciół drużyny.
2. Spotkanie z działaczem Frontu Jedności Narodu z Waszego terenu.
3. Uroczyste przekazanie zebranych materiałów i kronik zainteresowanym.
4. Część artystyczna — ognisko lub wieczornica pieśni i wierszy rewolucyjnych.

MONTAŻ LITERACKO-MUZYCZNY POŚWIĘCONY XX-LECIU PRL

Daleka ziemia radziecka. Maj 1943 r. Selce. Las iglasty nad Oką, długie szeregi zakurzonych chłopców i mężczyzn. Różnorakość ubiorów... Pierwsze dni powstania Dywizji Kościuszkowskiej.

„DO POLSKI" — Leon Pasternak

Znad spienionej Syr-Darii
I aułów Kirgizji
Jadą chłopcy do armii
walczyć w polskiej dywizji.
Twarz z tęsknoty wychudła
Tylko błyszczą się oczy,
Żegnaj, niebo Południa,
Żegnaj, mroźna Północy.
Chociaż marsz będzie ciężki,
Chociaż cel nie od razu,
Broń dostaniesz do ręki
Polski mundur ci dadzą.
Hej, zła kula niejedna
Koło ucha ci gwizdnie.
Niejednego pożegnasz
Nim się znajdziesz w Ojczyźnie.
Ale z Puszczy Tobolskiej
I śnieżnego Irkucka
Z ziem radzieckich do Polski
Tędy droga najkrótsza.
Do skrwawionej Warszawy,
Aby rzucić na metę
Wolność, pomstę i sławę
Wyrąbane bagnetem.

Jakież dalekie były wówczas polskie wsie i miasta, polskie rzeki i morze, bracia i siostry. Jakże bliskim sercu był Orzeł Biały. Biało-czerwone sztandary — napisy na klombach, przed ziemiankami. Jakże mile pieściła ucho dźwięcząca w dalekich lasach rosyjskich polska mowa, polska komenda, polska pieśń:

Szumi dokoła las, czy to jawa, czy sen,
Co ci przypomina, co ci przypomina
Widok znajomy ten.

Na tym skrawku obozów sieleckich, na tym miniaturowym odbiciu utraconej Ojczyzny, Polacy-tułacze z najdalszych zakątków rozległego Kraju Rad przeobrażać się zaczęli w żołnierzy. Tylko tęsknota za ukochanym krajem rodzinnym żarła serca, wwiercała się w mózg, paliła ręce. A szum Oki tak do bólu przypominał szept fal Wisły.

Żółty wiślany piach, wioski słomiany dach
Płynie, płynie Oka, jak Wisła szeroka, jak Wisła głęboka...

I krzepło nasze bractwo wierząc w pomoc, wiedząc, że dają początek wielkiemu dziełu odrodzenia Polski, że skończy się tułaczka, że zrealizują się tęsknoty i marzenia o wolności. I poszli Kościuszkowcy do pierwszego boju z wrogiem i wsiąkła w piaski białoruskie serdeczna krew polskiego żołnierza, jeszcze silniej cementując przyjaźń między narodem rosyjskim i polskim. Rozpoczęliśmy drogę do Polski. Drogę nie tułacza, lecz drogę zwycięzcy.

Szliśmy naprzód, aż przed nami zasrebrzyła się Wisła.

Skrwawiony Wisły brzeg, jak to dręczy, boli,
Żal nam serca ścisnął. Wisło, nasza Wisło,
W niemieckiej niewoli.

Zagrały działa, zaiskrzyły się w polskim słońcu nasze bagnety, jak grom z jasnego nieba runęli chłopcy na wroga i poszli naprzód w takt starej sieleckiej piosenki.

Jak szarża ułańska, przez Wisłę do Gdańska
pójdziemy, dojdziemy.

Zaślubiliśmy ponownie Bałtyk, nie na 20 lat, lecz na wieki. To, co było dwa lata temu marzeniem, teraz przyoblekało realne kształty. Pierwsza dywizja wyrosła w Wojsko Polskie, które na ulicach Berlina jeszcze raz pokazało światu siłę oręża, niezłomność serc.

PIEŚŃ „MARSZ I KORPUSU" (pierwsza zwrotka)

Uwaga: W miarę możliwości — wykorzystać wspomnienia byłych uczestników walk lub gawędę.

9 maja 1945 r. skończyła się najkrwawsza z wojen. Kraj był wolny. Wolny, ale śmiertelnie ranny. Bilans wojny był dla nas straszny. 6 milionów zabitych, miliony rannych. Szczecin, Wrocław i dziesiątki innych miast w ruinie, ziemia wyjałowiona, nieoszacowane straty kultury narodowej. Lecz nie czas było na rozpacz. Kraj czekał na nowe życie. I była to już inna Polska od tej z roku 1939. Władza ludowa objęła kraj. Przed narodem postawiono wielkie cele.

„DO DOMU" — W. Broniewski (wyjątki)

Na północy jest zwalony dom
Będzie wolność, prawo i praca.
Czas ująć w dłonie pług, pióro i łom,
Czas dom budować, czas wracać.
Zaprzężemy w piastowy pług
Konie pędzone nafta.
Ziemia dla chłopa!
Nie będzie sług,
Równość, oświata, traktor.
Trzeba ziemię garściami rwać,
Ruinie wydzierać cegły.
Dom budować
W Niepodległej
Trzeba rąk, trzeba serc, trzeba głów,
By tułaczy się sen ucieleśnił.
Dom zbudujemy — wtedy znów
Ucz się miłości, o pieśni (*Murmurando — „Marsz I Korpusu"*).

Naród podjął hasło: odbudowa nowej Polski.

„MOST PONIATOWSKIEGO" — W. Broniewski

Drogi zburzone,
Miasta w ruinie,
Historia
Gnie nas i łamie,
Lecz — nie zginęła,
Nigdy nie zginie,
My ją dźwigniemy
Sami.

Sterczą pod niebo gruzy Warszawy
Wre robota nad rumowiskiem:
Z gruzów zwycięstwa,
Z odłamków sławy
Most budujemy
Przez Wisłę.

Lud,
Co przed wrogiem karku nie schyla
Dźwiga za przęsłem przęsło,
Filar pod niebo!
Łuki na filar!
Wzwyż!
W dal!
W socjalizm! w zwycięstwo!

Most — narodowi,
Roboczym masom,
Niech przezeń przejdą
Wojskiem.
Trzeba zapału, trudu i czasu.
Most budujemy
Polskę.

Do kraju wracali ci, którzy kiedyś musieli opuścić Ojczyznę.

Lilie, malwy, powoje,
Wierzba, strumyk i mostek.
Po cóż te niepokoje,
Kiedy wszystko jest proste.
Ścieżki leśne i polne,
Pyłem słońca zamglone.
Rytmem bije powolnym
Serce uspokojone.

Krętą ścieżką wesoła
Między zboża i chabry
Dzieci idą do szkoły,
Robotnicy do fabryk.
Dalej las i pagórek,
A nad lasem przejrzyste
Świeci niebo bez chmurek,
Nasze — znaczy ojczyste.
Kraju zboża i wierszy,
Witaj, ziemio życzliwa!
W dziejach naszych raz pierwszy
Wolna i sprawiedliwa.

Jednym z największych osiągnięć władzy ludowej było stworzenie na nowo nierozerwalnej więzi między starym krajem a Ziemiami Odzyskanymi po setkach lat niewoli.

„ZIEMIA ODZYSKANA" — Anatol Stern (wyjątki)

Dopomógł nam naród, co buduje przyszłość,
Postawić stare słupy na Odrze i Nysie.
I wróciłaś znów do nas, stara ziemio śląska.
Już nie błędne ogniki twych torfowisk strzegą.
Elektrownie ruszyły ku rzek twoich brzegom,
A sieć drutów stalowych niby słowik kląska.
Zaś o tamy wznoszące się ku leśnym szczytom
Rozbijają się wichry, co dmą do zachodu.
I zwisają tu zimą na kształt sopli lodu.
I tają z pierwszym wiosny znów polskiej rozkwitem.
Tam, gdzie człowiek brnął w sztolni po kolana w wodzie,
pracuje dziś zwycięsko na ścianie w filarze.
Tyś go na posterunek ten wysłał, narodzie,
By wykuwał tu co dzień Polskę swoich marzeń.

Pieśń — „ZBUDUJEMY NOWĄ POLSKĘ"
„DYMIĄ KOMINY" — S. T. Ryszard Dobrowolski

Dymią kominy,
Dym nad Dąbrową,
Ponad Sosnowcem, Łodzią, nad Śląskiem.
Dymią odświętnie,
Dymią na nowo.
Wieją pociągi — wskroś poprzez Polskę.
Z Białostoczczyzny na Opolszczyznę, ,
Od ciemnych sztolni do jasnych brzegów.
Poprzez codzienność, poprzez Ojczyznę
Od Sandomierza do Kołobrzegu.
Pługi na Zachód, węgiel dla Gdańska!
Żeby okrzepła, żeby wyrosła,
Własna, robocza, a nie znów pańska,
I to jest maj nasz, i to jest wiosna.
Idą traktory, idą od świtu,
Dzwonią kowadła, grają maszyny.
Rośnie piętrami Rzeczpospolita,
Dymią kominy, dymią kominy.

Powstaje pierwsze miasto socjalistyczne — Nowa Huta, symbol nowej, odrodzonej Polski.

PIOSENKA O NOWEJ HUCIE

Warszawa staje się z dnia na dzień coraz piękniejsza.

„WARSZAWA" — K. I. Gałczyński

Choćby morzem żeglował,
Choćby lądem wędrował,
Nie wiem jaką krainą
Ciekawą —
Ona weźmie cię dłońmi
Sen ją w nocy przypomni
I jak dziecko
Zawołasz
Warszawo!
I niech zerknie, mój bracie,
Księżyc na Mariensztacie
Albo zawiruje złoty —
Niech wiatr dmuchnie od rzeki,
A już jesteś na wieki
Zakochany w urodzie
Warszawy.
Bo to ona, wciąż ona
Tarcza niezwyciężona,
Promieniami okryta i sławą.
Myśli nasze wciąż
O niej.
Serca nasze wciąż do niej.
Wszystko dla niej. Dla ciebie.
Warszawo.

„POLONEZ WARSZAWSKI" — piosenka —
„OJCZYZNA" — K. I. Gałczyński (wyjątki)

Kraju mój, kraju barwny,
Pelargonii i malwy,
Kraju węgla i stali,
I sosny, i konwalii,
Żeby dźwięczał dźwięk kielni.
Najcelniej, najrzetelniej,
Żeby siła w ramionach,
Żeby trud nasz wykonać,
A wiek sława złotolistna
Nuto święta — Ojczyzno!

Na zakończenie pieśń „UKOCHANY KRAJ".

PRACA Z ZASTĘPEM ZASTĘPOWYCH

Zastępowi muszą oprócz znajomości gier, zabaw i piosenek, które poznają wcześniej od zastępów, posiadać konkretną wiedzę związaną z XX-leciem PRL— mieć aktualne wiadomości o rozwoju swojego miasta, okolicy, posiadać orientację z zakresu historii 20 lat naszej Ludowej Ojczyzny. Poza tym powinni umieć praktycznie przygotować wystawę, stoiska, eksponaty, umieć przygotować wspólnie z zastępem poszczególne części imprezy końcowej oraz dekorację sali wystawowej, imprezowej, przygotować plakaty, zaproszenia oraz być współorganizatorami gier i zabaw przeprowadzanych przez całą drużynę. Zbiórki zastępu zastępowych mogą być organizowane wspólnie z fachowcami lub rodzicami, którzy będą mogli pokazać funkcyjnym, jak wykonuje się poszczególne eksponaty oraz pomóc w przygotowaniu np. elementów wystawy czy imprezy i nauczyć piosenek na imprezę podsumowującą.

archiwum

Zadanie drużyny:

ONI WALCZYLI O POLSKĘ LUDOWĄ

To zadanie przewidzieliśmy jako przygotowanie drużyny do obchodów 1 Maja. Zamieszczamy je jednak, gdyż — chociaż już zdezaktualizowane — ułatwi Wam opracowanie zadania drużyny z okazji święta 22 Lipca czy Rewolucji Październikowej.

ZAJĘCIA WPROWADZAJĄCE

1. ŚLADAMI WSPOMNIEŃ

W przeddzień 1 Maja chłopcy zebrali się na Wolskiej, tuż przy rogatkach. Z bramy domu, obok którego odbywała się zbiórka, wyszedł staruszek w ciemnym świątecznym garniturze, z czerwoną kokardką w klapie. Otoczyliśmy go zwartym kółkiem. Tak samo zapewne wyszedł wtedy. Na ulicach panował z pewnością odświętny nastrój, ludzie ozdobieni czerwonymi kokardami podążali w małych grupkach w stronę Młynarskiej, gdzie wyznaczono zbiórkę. Ruszyliśmy więc i my w stronę Młynarskiej. Dziadek postukiwał laską i był wyraźnie przejęty.

— Tutaj — wskazywał ruchliwe dziś, wielkomiejskie skrzyżowanie Młynarskiej — było wtedy zupełnie inaczej.

Po opisie wyglądu ulicy, budek, sklepów, a nawet przypomnieniu sobie ceny piwa, dziadek przystąpił do opisu sytuacji.

...— Szpicle kręcą się po chodnikach, a na jezdni już porządny tłum. Policji na razie nie widać. Spod marynarek wyjmujemy czerwone płótno i — na laski...

Śpiewamy. Dziadek powoli, jak kościelną pieśń, intonuje Międzynarodówkę. Nucimy z nim, choć trudno się nam dostosować.

...— Pochód rusza, idziemy Lesznem do Żelaznej, a tu policja...

Sytuacja jest napięta, dziadek zasapał się i groźnie błyszczą mu oczy.

...— Policja atakuje z przodu i z tyłu...

I tak wędrujemy śladem dziadkowych wspomnień na Plac Teatralny. Tu następuje opis wiecu, przemówień, i wreszcie — jak to, kiedy wszyscy się już rozchodzili, w bocznej ulicy policja zaaresztowała dziadka, wracającego z manifestacji.

...— Szpicel zeznał, że krzyczałem „Niech żyje Związek Rad!" Przesiedziałem wtedy na Daniłłowiczowskiej do rana, potem spisali wszystko i odtąd, jak chciałem świętować 1 Maja na wolności, to już od połowy kwietnia musiałem nocować u znajomych, bo inaczej przychodzili po mnie w nocy, brali i puszczali dopiero po 1 Maja.

*

Taką formę wywiadu przeprowadźcie koniecznie.

Dzieci przeżyją wszystko tak, jak gdyby brały w tym udział. Niekoniecznie wywiad musi dotyczyć 1 Maja, ale lepiej, żeby wiązał się z wydarzeniem, które miało miejsce w cieplej porze roku. No i musicie poszukać człowieka, który lubi opowiadać oraz ma sporo wolnego czasu.

2. W 40 ROCZNICĘ

Do drzwi puka zażenowana gromadka chłopców. Stoją z bukietem kwiatów i są bardzo przejęci. Otwiera im młoda kobieta.

— My do pana Domka...

— Tatusiu, to do ciebie! — woła kobieta w głąb mieszkania.

— Do mnie? — pyta zdumiony staruszek. Chłopcy wchodzą do przedpokoju i tłumaczą, że dziś jest 40 rocznica powstania Komunistycznej Partii Polski, przychodzą więc złożyć życzenia jednemu z jej członków. Staruszek jest wzruszony, całuje wszystkich, prosi do pokoju i zaczyna się niezapomniana rozmowa. Serdeczna. Nie przygotowana. Obie strony są naprawdę zadowolone.

*

Takie życzenia oczywiście można składać z różnych okazji, nie trzeba ich jednak przygotowywać. Wystarczy podsunąć dzieciom pomysł. Z czasem może się nawet wytworzyć bardzo przyjemna tradycja. Np. w jednej ze znajomych drużyn każdego 1 Maja po pochodzie dzieci kupują kwiaty i idą do pewnej staruszki — rewolucjonistki, która nie może już chodzić. Składają jej życzenia i opowiadają o tegorocznym pochodzie. Babcia zawsze bardzo czeka na tę wizytę, piecze ciasto, przygotowuje konfitury.

Teraz coś z zupełnie innej beczki. Kiedy opowiecie dzieciom o jakimś chłopcu z partyzantki, kiedy się tym naprawdę przejmą, powiedzcie:

— On zginął, a jak myślicie, co robi jego mama?

Być może, okaże się wtedy, że mama żyje, że można nawet ją odwiedzić. Oczywiście, pójdziecie do niej i zobaczycie, jak bardzo potrzebna jest jej pomoc. Może jest sama, potrzebuje opieki. Może ma już słaby wzrok i może przyda się jej ktoś, kto będzie mógł poczytać, nawlec igłę, czy też pójść do sklepu. Harcerze będą jej zastępować dziecko, które oddała sprawie; będzie im o nim opowiadać. To bardzo mądra forma wywiadu.

Czy można organizować także „zwyczajne" spotkania, podczas których z jednej strony zbierają się dzieci, z drugiej siada weteran i opowiada? Sądzę, że nie. Po pierwsze — dzieci nie zawsze muszą mieć ochotę słuchać, a po drugie — rzadko spotkacie wśród działaczy autentycznego gawędziarza. Duże audytorium onieśmiela albo nastraja do referatów. Spotkania lepiej jest więc organizować w małych grupkach.

Obok podanych wyżej sposobów „stwarzania warunków" możecie zastosować mnóstwo innych. Na przykład: postanowiliśmy spotkać się z Dąbrowszczakiem, uczestnikiem walk w Hiszpanii w 1936 roku. Przed wizytą przygotowujemy dużą mapę, którą rozkładamy na podłodze, oraz różnokolorowe chorągiewki na szpilkach. W czasie rozmowy razem z opowiadającym odszukujemy na mapie szlak, który przeszedł, chorągiewkami oznaczamy najprzeróżniejsze epizody bitwy, potyczki, odpoczynki — całą historię wojny.

Albo — spotkanie z byłym pracownikiem nielegalnej drukarni przy małej dziecięcej drukarence. Będziecie razem składać teksty, które on kiedyś drukował, i przy tej okazji słuchać wspomnień.

To są przykładowe pomysły. Można je mnożyć w nieskończoność. Pamiętajcie tylko o ogólnych zasadach:

mała grupa i warunki sprzyjające temu, by opowiadający mówił jak najbardziej osobiście.

Jakie zadania można wysunąć po takich grach? Chyba już wiecie.

SPRAWNOŚCI ZESPOŁOWE I ZADANIA DO WYBORU W ZASTĘPACH

OCHOTNICY:

1. „Z wizytą u rewolucjonisty"
   Zad. Odwiedzimy zasłużonego działacza rewolucyjnego.

TROPICIELE:

1. „Za wolność Waszą i naszą"
   Zad. Wydamy gazetkę ścienną poświęconą przedstawicielom innych narodów walczących o wolność Polski.

ODKRYWCY:

1. „Dąbrowszczacy"
   Zad. Zorganizujemy spotkanie z uczestnikiem walk w Hiszpanii.

ZADANIA DO WYBORU W ZASTĘPACH

1. Zorganizujemy wystawę „Oni walczyli o Polskę Ludową".
2. Wydamy na powielaczu gazetkę poświęconą tradycjom walk rewolucyjnych i obchodom 1 Maja.
3. Zorganizujemy dla szkoły uroczystości obchodu 1 Maja.
4. Sesja naukowa poświęcona świętu 1 Maja, czy też pamięci jakiegoś rewolucjonisty, np. Marcelego Nowotki (Zastępy razem przygotują program sesji, nawiązują kontakty, zapraszają gości i zbierają materiały. Warunkiem udania się sesji jest podanie wielu ciekawych i mało znanych faktów).
5. W naszej miejscowości będzie ulica, nazwana imieniem człowieka, który swoje życie poświęcił walce o Polskę Ludową (Tak jak i w wypadku sesji naukowej, trzeba zebrać dane i z wnioskiem wystąpić do prezydium powiatowej rady narodowej).
6. Z okazji 1 Maja nadamy przez radiowęzeł samodzielnie przygotowany program poświęcony temu świętu.
7. Konkurs poetycko-literacki o tematyce pierwszomajowej.
8. Pierwszomajowy wieczór taneczno-poetycki dla młodzieży.
9. Dyskusja młodzieży nad powieścią np. „Czarna Róża" Stryjkowskiego i ewentualnie spotkanie z autorem.

*

W jaki sposób można zorganizować w szkole uroczystość obchodu 1 Maja? Program obchodu należy podzielić na kilka części, np.:

— dekoracja,
— akademia,
— zabawy.

Zastępy dzielą między siebie prace.

Zastęp najmłodszy zajmie się dekoracją ulicy i okolic szkoły. Przeprowadzi to w ten sposób, że już na kilka dni przed zbliżającym się świętem wydrukuje ulotki z tekstem pierwszomajowym, przygotuje klej, uszyje małe chorągiewki z czerwonego płótna. W dniu święta (będzie to oczywiście w przeddzień 1 Maja, aby był to jeszcze dzień nauki) zastęp zbierze się o 5,30 i potajemnie rozklei ulotki i zawiesi chorągiewki na drutach. Cała akcja dekoracji będzie przeprowadzona na zasadzie gry, tak aby nikt nie zauważył zastępu w akcji. Aby gra była ciekawa, można poprosić dwie nieznane dzieciom osoby, żeby odgrywały role „szpiclów".

Tymczasem zastęp zajmujący się dekoracją wnętrza szkoły wywiesi sztandary przed szkołą i udekoruje wnętrze każdej klasy. Najlepszą dekoracją pierwszomajową są oczywiście kwiaty. Stolik z kwitnącymi gałązkami jaśminu jest dekoracją stokroć lepszą niż girlandy krepiny.

Nie wolno zapominać również o dekoracji sali, w której odbędzie się akademia, i tu znów najlepsze są czerwone sztandary i znów kwiaty. Przypuszczam, że sami wymyślicie najlepsze dekoracje, które będą łączyły akcent powagi uroczystości z radością wiosennego dnia. Grupa dekorująca wnętrze może przygotować czerwone kokardki, które będą nosili w klapie członkowie drużyny i ich przyjaciele.

Rola zastępu zajmującego się akademią zacznie się dopiero z chwilą wejścia na salę ostatniej klasy. Lecz nie znaczy to, że ten zastęp nic nie opracował, wprost przeciwnie — od dwu tygodni pracował prawie codziennie. Harcerze układali program, a potem się go uczyli i próbowali.

Jaki może być program akademii?

Pomysłów jest na pewno wiele, a należy pamiętać o dwu zasadach — tempie i naturalności. Obok tych dwu podanych zasad ważny jest także — ruch na scenie. O co tu idzie — najlepiej zobaczyć na przykładzie.

PROGRAM AKADEMII

Drużyna wchodzi na salę z piosenką na ustach „To idzie młodość" niosąc wielką drabinę malarską. Nie przestając śpiewać ustawia ją na sali i część harcerzy wchodzi na drabinę. Kilku harcerzy, którzy zamykali pochód, podaje z rąk do rąk małe tabliczki z literami. Ci, którzy stoją na szczycie drabiny, wieszają te litery na sznurku zawieszonym w poprzek sali. W trakcie wieszania liter można już skończyć śpiewać i tylko nucić melodię.

Gdy już wszystkie litery wiszą i można przeczytać napis: „Świętuj z nami 1 Maja", zaczynamy mówić.

„Dnie" — to mówi mała Dorotka ze szczytu drabiny, a odpowiada jej Wojtek z pierwszego szeregu widzów: —

— „i noce"

i potem dalej na zmianę raz Helenka, a potem Jurek, Marcin, Zenek... deklamujemy wiersz K. I. Gałczyńskiego „Pierwszy Maja":

Dnie — i noce
wieś — i miasto
kłos — z kłosem
gwiazda — z gwiazdą
okręt — z banderą
most — z mostem
rzeźbiarz — z szoferem
Warszawa — z Moskwą
kielnia — z ręką
morze — z lądem
Słońce — świeci
razem!

Ostatnie słowa mówią już wszyscy razem stojąc na ziemi przed rozstawioną drabiną. Lecz widzom nie dajemy odpocząć i natychmiast inscenizujemy wiersz K. I. Gałczyńskiego „Atanazy i Placyda".

Chłopiec i dziewczynka w trakcie tej rozmowy wyglądają lufcikiem w kształcie owalnym (zrobić z kartonu), a na szyjach mają duże żaboty.

Z chwilą skończenia programu do akcji wkracza zastęp, który przygotował zabawę. Wodzirej zaprasza wszystkich do zabawy, bo przecież 1 Maja to również święto radości. Tu chyba nie trzeba wam radzić — sami znacie całe morze pląsów i innych zabaw i świetnie je poprowadzicie.

Całość akademii wraz z zabawą nie powinna trwać dłużej niż godzinę. Gdyby dzień był ładny, można wyprowadzić dzieci przed szkołę i tam organizować pląsy.

ZAJĘCIA UZUPEŁNIAJĄCE

I. PIOSENKI

„My właśnie dzisiaj żyjemy", „Czerwony sztandar", „Hymn młodzieży robotniczej", „Idą", „Marsz frontu jedności robotniczej", „Marsz Dąbrowszczaków", „Piosenka Armii Ebro", „Gdy naród do boju", „Bije już walki godzina", „Marsz Mokotowa", „Serce generała".

II. GRY

Chcielibyśmy zwrócić waszą uwagę na gry z fabułą. Fabułę można dorobić do każdej gry. Trzeba tylko przed grą opowiedzieć gawędę, która mówiłaby o jakimś wydarzeniu, a potem gra już toczy się sama. Oto przykład:

Na zebrania konspiracyjne schodzono się po kryjomu, aby uchronić się przed policją; i my spróbujemy na nasze zbiórki schodzić się w ten sposób, tak aby nikt nie wiedział o tym i nikt nas nie zauważył.

Zastęp ma ustaloną zbiórkę na godz. 16. Zastępowy przychodzi trochę wcześniej i mówi do pierwszego harcerza, który przyjdzie na zbiórkę: „Idź do słupa z ogłoszeniami na Pl. Komuny, tam szukaj informacji. Uważaj, żeby cię nikt nie wyśledził". Harcerz idzie wolno, rozglądając się, zatrzymuje się na przystanku, patrzy na przechodzących ludzi, wiąże sznurowadło. Gdy się przekona, że nikt go nie śledzi, podchodzi do słupa z ogłoszeniami. Wisi tam mała kartka z czerwonym rogiem: „Sprzedam trzydrzwiową szafę, wiadomość 33-29-75". Czerwony róg to oznaka „Czerwonych Pionierów".

Andrzej, bo tak się nazywa chłopak, o którym opowiadamy, po przeczytaniu ogłoszenia stara się zapamiętać podany numer, pędzi do budki telefonicznej, nakręca numer. „Halo! Ja w sprawie kupna trzydrzwiowej szafy". Głos w słuchawce: „Niestety, już swoją sprzedałem, ale niech się pan skomunikuje ze sprzedawczynią gazet w kiosku na rogu Krasińskiego i Pl. Komuny i kupi „Express". Andrzej biegnie teraz do budki z gazetami, najpierw kręci się dokoła niej i zastanawia, czy to na pewno ta. Następnie podchodzi śmiało i mówi: — „Proszę «Express» — ja w sprawie szafy trzydrzwiowej". Sprzedawczyni uśmiecha się, podaje mu spod lady „Express" i mówi, że szafę już sprzedała.

Andrzej odchodzi zadowolony. Ale co teraz z tym „Expressem" zrobić? Wchodzi do pobliskiej bramy i z uwagą rozkłada gazetę. Z gazety wypada karteczka z czerwonym rogiem. „Idź przed szkołę i czekaj na cały zastęp koło sali gimnastycznej".

Andrzej pędzi do szkoły, siada na schodach koło sali gimnastycznej i czeka. Po chwili zaczyna się schodzić cały zastęp. Na zakończenie dobrze byłoby zebrać zastęp w jakimś bardziej tajemniczym miejscu (stara piwnica, loch czy strych). Zastęp zbiera się jak poprzednio, a następnie udaje się do jakiegoś prywatnego mieszkania, w którym jest telefon. Tam przystępuje do drukowania ulotek. Najpierw ustala się teksty odezw związanych z rocznicą święta pierwszomajowego. Potem zastęp dzieli się „robotą". Jeden tnie papier, drugi układa gumowe czcionki w odpowiednie zdania, a jeszcze inny drukuje.

Po dwudziestu minutach pracy rozlega się alarmujący sygnał telefonu. Okazuje się, że mieszkanie, w którym się znajdują, jest „spalone". Lada chwila przyjdzie policja i żandarmi. Należy jak najprędzej zwinąć drukarnię i przenieść w bezpieczne miejsce, tj. do harcówki. Pakują więc całą drukarnię oraz ulotki do worka i wynoszą z mieszkania. Idą szykiem „ubezpieczonym". Przenoszą worek przez płoty, doły, krzaki, bo przecież normalnie bramą wynieść worka nie można, mogliby ich złapać „szpicle". Zbiórkę kończymy w harcówce.

Dobrze by było, aby w tej zbiórce jakieś nieznane dzieciom osoby odgrywały role „szpicli", bądź też sąsiedni zastęp w tym samym czasie przeprowadzał taką samą grę w tej samej okolicy. Zastępy nie powinny siebie zauważyć.

III. GAWĘDA

Co to jest gawęda cykliczna, chyba domyślacie się. Jest to jakby powieść w odcinkach, opowiadana po kawałku na każdej zbiórce.

Jak tworzyć taką powieść? Najlepiej oczywiście skorzystać z powieści i filmów, które już istnieją jak:

Powieści

I. Newerly: Pamiątka z Celulozy.
S. Żeromski: Przedwiośnie.
J. Stryjkowski: Czarna Róża.
J. Putrament: Rzeczywistość.

Filmy

„Czarne skrzydła"
„Matka"
„Tor"
„Pod Gwiazdą Frygijską".

Oczywiście, można opowiadać jedną powieść czy jeden film, a można też łączyć i opowiadać jakąś historię na podstawie np. kilku powieści naraz.

Kto by się odważył opowiadać historię wymyśloną przez siebie, temu polecam temat: dzieje młodego chłopca, który trafił po długich perypetiach do „Czerwonego Pioniera", bierze udział w demonstracji pierwszomajowej, a w roku 1936 z ramienia KPP wyjeżdża do Hiszpanii.

Do opowiadania tej historii-gawędy świetnie nadają się wspomnienia Dąbrowszczaków; niejedno z nich jest stokroć ciekawsze i bardziej nieprawdopodobne niż nasza najwymyślniejsza gawęda.

IV. ZWYCZAJE

Warto, by w okresie pracy nad zadaniem „Oni walczyli o Polskę Ludową" zastępy stały się oddziałami „Czerwonego Pioniera". Aby poznały jego historię, tradycje i wiedziały, że do 1938 roku działały w Polsce u boku KPP oddziały dziecięce. Niezależnie zresztą od tego każdy zastęp może wzorem „Czerwonego Pioniera" mieć własną „harcówkę" i skrzynkę oddziału. Taka „harcówka" to co innego niż normalna harcówka. Jest to konspiracyjny lokal, w którym odbywają się zbiórki oddziału. Nie może więc nim być izba harcerska. Najlepiej — piwnica lub strych. Na zbiórki każdy przychodzi oddzielnie, w umówiony sposób puka i bezszelestnie wsuwa się do harcówki. Wyobraźcie sobie, co to za frajda dla harcerzy przychodzić na umówioną godzinę do harcówki, starać się, żeby ich nikt nie zauważył i nie usłyszał, siedzieć potem dookoła świeczki i rozmawiać o sprawach zastępu lub słuchać, jak opowiada zastępowy.

Natomiast skrzynka zastępu to takie miejsce, gdzie zastępowy zostawia listy do członków zastępu i na odwrót. Jest to jakaś szczelina między cegłami, dziura w murze lub tp.

Ustalamy, że tylko przez skrzynkę przydzielamy zadania i zawiadamiamy, kiedy będzie zbiórka. Każdy z nas idąc do szkoły zagląda do skrzynki, czy nie ma tam jakiejś informacji. Skoro jest już jednak skrzynka, to musi być i szyfr. Własny szyfr zastępu, wymyślony przez harcerzy i tylko przez nich stosowany.

Te trzy sprawy są tajemnicą zastępu i nikomu ich nie można zdradzić. A więc mamy posmak tajemnicy, tak pociągający dzieci.

Materiały o „Czerwonym Pionierze" można zaczerpnąć z książki „Kartki z dziejów «Czerwonego Pioniera»".

PODSUMOWANIE ZADANIA DRUŻYNY

Oczywiście w dniu Pierwszego Maja, gdy drużyna zbierze się na podsumowanie udanej akcji, warto zorganizować herbatkę czy wspólne pójście do teatru.

Podsumowanie zadania drużyny „Oni walczyli o Polskę Ludową" powinno mieć charakter swobodnej rozrywki. Polecam też zabawę improwizowaną „Wieczór u króla" czy daleki spacer za miasto i wieczorne ognisko.

BIBLIOGRAFIA

„Walterowcy".
Jacek Kuroń: „Uwaga, zespół".
„Nasze Ogniska", cz. V
„Nasze Ogniska", cz. I.

archiwum

Zadanie drużyny: CIEKAWI LUDZIE

Zadanie to pozwala poznać najbliższe otoczenie społeczne. Harcerze zetkną się z ludźmi różnych zawodów, zobaczą, jak dalece każdy człowiek jest zależny od pracy innych ludzi.

ZAJĘCIA WPROWADZAJĄCE

1. GRA-ZWIAD pt. „GDZIE PRACUJĄ MOI RODZICE".

Poprzez swoich rodziców zastępy nawiązują kontakt z różnymi instytucjami i zakładami pracy (np. drukarnia, „Dom Książki", dworzec kolejowy, Gminna Rada Narodowa, Wiejski Dom Towarowy itp.). Zastępy samodzielnie (ewentualnie z pomocą rodziców) przygotowują zestaw pytań, z którymi zwrócą się do pracowników i kierownictwa zakładu, po czym na zbiórce drużyny złożą sprawozdanie. Tu warto wcześniej porozumieć się z zastępami, aby forma tych sprawozdań była ciekawa, zachęcająca drużynę do dalszej pracy w tym kierunku. Np.: reportaż dziennikarza, sprawozdanie dla Polskiego Radia, „odegranie" przez kilku harcerzy sceny wywiadu dla telewizji itp.

2. SPOTKANIA ZASTĘPÓW Z LUDŹMI O CIEKAWYCH ZAWODACH.

Należy wystrzegać się oficjalnych spotkań, w czasie których zarówno dzieci, jak i osoba zaproszona siedzą sztywno, uśmiechają się i mówią same banały. Można tego uniknąć organizując spotkania w miejscu pracy „ciekawego człowieka". Harcerze mogą pomagać w pracy i wtedy w sposób naturalny nawiąże się rozmowa i właściwy, bezpośredni nastrój.

3. GRA.

Zastępy wychodzą na 30-minutowy zwiad najbliższej okolicy. Otrzymują zadanie (może być zaszyfrowane) wyszukania ludzi o ciekawych zawodach wymienionych w listach. Po powrocie zdają relację — określają pracę tych ludzi. Drużynowy na zakończenie może opowiedzieć ciekawą gawędę osnutą na tle prawdziwego zdarzenia, np. historię milicjanta ratującego tonące dziecko.

SPRAWNOŚCI ZESPOŁOWE I ZADANIA DO WYBORU W ZASTĘPACH

OCHOTNICY:

1. **„Na tropie listu"**
   Zad. Urządzimy wyprawę śladem wysłanego listu lub paczki.
2. **„Wycieczka do zakładu pracy"**
   Zad. Urządzimy wycieczkę do zakładu pracy.
3. **„Wyprawa na stację"**
   Zad. Urządzimy wyprawę na stację kolejową.
4. **„Płoszymy czerwonego kura"**
   Zad. Przygotujemy się do walki z „czerwonym kurem". Przeprowadzimy na naszych podwórkach i strychach akcję zabezpieczenia zabudowań przed pożarem.
5. **„Z wizytą u rewolucjonisty"**
   Zad. Odwiedzimy zasłużonego działacza rewolucyjnego.
6. **„Dzień Woźnego"**
   Zad. Przeprowadzimy w szkole imprezę pt.: „Nasz woźny da się lubić".
7. **„Większe plony"**
   Zad. Zaopiekujemy się roślinami na poletkach powierzonych naszemu zastępowi przez rodziców, zarząd PGR lub spółdzielni produkcyjnej.

TROPICIELE:

1. **„Zwiad"**
   Zad. Zorganizujemy dla drużyny wycieczkę do zakładu pracy.
2. **„Powstaje gazeta"**
   Zad. Zorganizujemy w szkole wystawę na temat, jak powstaje gazeta (książka).
3. **„Spotkanie z robotnikami"**
   Zad. Zorganizujemy dla drużyny spotkanie z robotnikami zakładu pracy, opiekującego się naszą drużyną (szkołą).
4. **„Wieczór ciekawej chemii"**
   Zad. Zorganizujemy dla naszej szkoły lub drużyny wieczór ciekawej chemii.
5. **„Zawody modeli"**
   Zad. Przeprowadzimy w naszej drużynie zawody modeli (latających, jeżdżących i pływających).
6. **„Polowanie «fotopstryka»"**
   Zad. Zorganizujemy dla naszej szkoły lub drużyny zawody fotograficzne pod hasłem: „Z naszego życia".
7. **„Techniczna zgaduj-zgadula"**
   Zad. Zorganizujemy dla drużyny lub klasy techniczną zgaduj-zgadulę.
8. **„Meteo-punkt"**
   Zad. Urządzimy w wiosce lub szkole stację meteorologiczną.
9. **„Wieczór przyszłości"**
   Zad. Zorganizujemy dla klasy lub szkoły imprezę na temat wyboru zawodu.
10. **„Warsztat introligatorski"**
    Zad. Założymy warsztat introligatorski i oprawimy najbardziej zniszczone książki ze szkolnej biblioteki lub podręczniki przekazywane młodszym klasom.
11. **„Warczą motory"**
    Zad. Zorganizujemy dla swojej klasy bieg harcerski celem zapoznania się ze wszystkimi maszynami w naszej okolicy.
12. **„Przetwórnia owoców"**
    Zad. Zorganizujemy punkt przetwórstwa owocowego: wyrobu galaretek, soków, kompotów, marynat itp.
13. **„Turniej zawodów"**
    Zad. Zorganizujemy imprezę szkolną na wzór zgaduj-zgaduli o tytuł „mistrza zawodu".

ODKRYWCY:

1. **„Tor przeszkód"**
   Zad. Urządzimy dla kolegów z naszej szkoły imprezę pt.: „Tor przeszkód".
2. **„Stacja meteorologiczna"**
   Zad. Urządzimy dla szkoły stację meteorologiczną.
3. **„Bohaterowie naszych czasów"**
   Zad. Wykonamy dla szkoły specjalną tablicę poświęconą bohaterom naszych czasów.
4. **„Poradnia koleżeńska"**
   Zad. Zorganizujemy dla siódmych klas spotkanie z uczniami szkół zawodowych.
5. **„Kim być"**
   Zad. Zorganizujemy w szkole akcję związaną z wyborem zawodu.
6. **„Maszyny na pola"**
   Zad. Zorganizujemy dla drużyny operację MnP — „Maszyny na Pola".

ZADANIA DO WYBORU W ZASTĘPACH

1. **„Ci, co nas bawią"**
   Zad. Spotkanie z aktorem.
2. **„Nowy dom"**
   Zad. Spotkanie z architektem naszej okolicy.
3. **„Jak powstaje reportaż"**
   Zad. Spotkanie z dziennikarzem.
4. **„Abyś spokojnie mógł spać"**
   Zad. Spotkanie z przedstawicielami WP.

archiwum

5. **„Co nam może powiedzieć o sobie ziemia"**
   Zad. Spotkanie z archeologiem.
6. **„Aby zabytek mógł trwać"**
   Zad. Spotkanie z konserwatorem.
7. **„Zostań Ikarem"**
   Zad. Spotkanie z lotnikiem.
8. **„Nie tylko balia pływa"**
   Zad. Spotkanie z marynarzem.
9. **„Moja ulubiona książka"**
   Zad. Spotkanie z pisarzem połączone z dyskusją nad książką.
10. **„Sport to zdrowie i młodość"**
    Zad. Spotkanie ze sportowcem.
11. **„Pędzi pociąg z daleka"**
    Zad. Spotkanie z kolejarzem.
12. **„Jak wypełniane są nasze głowy"**
    Zad. Spotkanie z nauczycielem.
13. **„Uśmiech i pomoc dla wszystkich"**
    Zad. Spotkanie z pielęgniarką, lekarzem.
14. **„Świat jest duży i ciekawy"**
    Zad. Spotkanie z podróżnikiem.
15. **„Cena dzisiejszego dnia"**
    Zad. Spotkanie z rewolucjonistą.
16. **„Gwiazdy mówią dużo"**
    Zad. Spotkanie z astronomem.
17. **„Milicjant też człowiek"**
    Zad. Spotkanie z milicjantem.
18. **„Abyś mógł jeść"**
    Zad. Spotkanie z ekspedientem.
19. **„Sztuka to sztuka"**
    Zad. Spotkanie z plastykiem.
20. **„Nasi rodzice to też ciekawi ludzie".**
    Zad. Spotkanie z rodzicami.
21. **„Praca dużo warta"**
    Zad. Spotkanie z działaczem społecznym.

ZAJĘCIA UZUPEŁNIAJĄCE

I. PIOSENKI

„Gdy naród do boju", „Straż na Zachodzie", „Zbudujemy nową Polskę", „Żelazny marsz", „My właśnie dzisiaj żyjemy", „Piosenka odkrywców", „Stary namiot", „Piosenka maszynisty", „Kołysze się statek", „Strażnicy", „Małe stacje".

II. GRY I ZABAWY

Mogą to być różnego rodzaju wyścigi ruchowe z wykonywaniem jakichś czynności związanych z tematem. Np. dwa szeregi ustawione w jednym końcu sali. Na sygnał kolejno biegną pierwsi z obu szeregów i na kartce umieszczonej na przeciwległej ścianie muszą dorysować do sylwetki człowieka elementy świadczące o takim, a nie innym zawodzie (szeregi ustalają wcześniej zawód). Wygrywa ten rząd, który pierwszy narysuje przedstawiciela swego zawodu i odgadnie zawód drugiego rzędu. **Uwaga!** Należy zwrócić uwagę, by elementy dorysowywane były charakterystyczne dla danego zawodu. Inne gry tego typu to np. zabawa w konduktorów, strażaków itp.

„NAJLEPSZY KASJER"

Prowadzący grę puszcza w obieg między graczy dwie torebki z materiału. Torebki są związane u góry, wewnątrz znajduje się pewna ilość monet. Gracze przy pomocy dotyku muszą rozpoznać, jaka suma znajduje się w obu torebkach. Sędzia notuje odpowiedzi, wygrywa ten, kto poda cyfrę najbardziej zbliżoną do sumy znajdującej się w torebce. Torebką może być pończocha. Aby zwiększyć trudność, można monety wymieszać z guzikami, nie należy jednak wkładać do jednej torebki więcej niż 10 monet. W obu torebkach musi być jednakowa ilość monet. Grę można przeprowadzić również w innej wersji: uczestnicy muszą rozpoznać, jakie monety znajdują się w torebkach (podać ich wartość).

„APARATY FOTOGRAFICZNE"

4 osoby będą umownie przedstawiały aparaty fotograficzne. Na tablicy lub ścianie rozpinamy plakat o możliwie bogatej treści. Aparaty fotograficzne stoją przodem do plakatu, w ciągu 30 sek. muszą one dokładnie zapamiętać jak najwięcej szczegółów z plakatu. Następnie plakat zdejmuje się, a prowadzący grę zadaje pytanie. Np.: ile osób było na plakacie? Jaka była wysokość liter? Za każdą odpowiedź zgodną z prawdą „aparat" dostaje punkt. Jeden gracz może odpowiadać kilkakrotnie. Gra może być indywidualna albo zespołowa. W drugim wypadku graczy dzieli się na dwie drużyny i każda z nich „fotografuje" inny, choć podobny nieco plakat (zamiast plakatu może być obraz, okładka pisma itp.).

„PRACOWNIA PICASSA"

W grze może brać udział kilka czteroosobowych drużyn rysowników. Będą oni z zawiązanymi oczami rysowali na tablicy. Prowadzący grę proponuje I drużynie, aby narysowała słonia. Gracz, który zaczyna rysunek, zawiązuje sobie oczy i rysuje głowę zwierzęcia. Drugi gracz, po uprzednim wymierzeniu miejsca głowy w stosunku do brzegów tablicy, zawiązuje oczy i rysuje tułów. Trzeci rysuje nogi, czwarty ogon. Dzieło ocenia komisja. Następna drużyna może rysować psa, żabę, człowieka itp.

UKŁADANKI

Tniemy na kawałki fotografię lub rysunek związany tematycznie np. z pracą lekarza (słuchawki, strzykawki itp.). Która z grup złoży szybciej całość fotografii lub rysunku? (Dostosować tematycznie według książki J. Dąbrowskiego: „Gry i zabawy w izbie harcerskiej", CSH, 1958).

KONKURSY

Kto szybciej i więcej wymyśli np. (w związku z filmem) tytułów filmów? (Są to różnego rodzaju gry typu „inteligencja").

„ZGADNIJ"

W formie: „zgadnij, jaki zawód przedstawiamy", odgadywanie różnych zawodów po gestach, mimice.

(Dużo tego typu zabaw tematycznych znajdziecie w książeczkach z grami i zabawami).

III. GAWĘDY

Gawędy podkreślają istotę i najciekawsze elementy pracy poszczególnych zawodów oraz wartości, jakie wytwarza w człowieku wykonywana praca. Np. przy „podróżniku" — podkreślenie koleżeństwa i dyscypliny jako podstawowego warunku uczestniczenia w zespołowych wyprawach podróżniczych. Tematy i przykłady do gawęd znaleźć można w książkach, filmie, życiu.

Film — „Dwóch panów N".
Książka — „Wyprawa Kon-Tiki".
Życie — obserwacja tego, co się dzieje obok nas.

IV. OBRZĘDY I TRADYCJE

1. Kronika poznanych zawodów (może być ilustrowana rysunkami, wycinkami z prasy itp.).
2. Albumy ciekawych spotkań (zdjęcia ciekawych ludzi ze spotkań, ich autografy itp.).

PODSUMOWANIE ZADANIA DRUŻYNY

IMPREZA KOŃCOWA — BAL CIEKAWYCH LUDZI

Każdy zastęp przygotowuje elementy dekoracji sali związane ze swoimi „ciekawymi ludźmi". Stara się, aby umieścić na swojej ścianie jak najwięcej elementów obrazujących zdobyte przez nich wiadomości. Każdy zastęp przebiera się tak, by przez kostiumy (lub tylko rekwizyty) zaprezentować „swoich" ciekawych ludzi. Każdy zastęp przygotowuje do przedstawienia w jak najciekawszej i najpełniejszej formie „swoich" ciekawych.

PRZEBIEG IMPREZY:

1. Gospodarz balu wita gości i prosi o krótkie przedstawienie się.
2. Kilka tańców, zabaw i piosenek.
3. Na podstawie wniosków zastępów gospodarze balu (+ drużynowy) typują 5 przedstawicieli najciekawszych ludzi.
4. Zastępy (poprzednio przygotowane), z których wytypowani zostali przedstawiciele, inscenizują scenki ze spotkań i pracy „swoich" ciekawych.
5. Konkurs: cała drużyna wybiera najciekawszego człowieka (uwzględnia się również elementy dekoracyjne).
6. Dalszy ciąg zabawy przeplatany grami znanymi z zajęć uzupełniających.

Można przeprowadzić również imprezę typu: spotkanie ze wszystkimi ludźmi, z którymi zastępy nawiązały kontakty, lub zgaduj-zgadulę o ciekawych ludziach.

PRACA Z ZASTĘPEM ZASTĘPOWYCH

Po wybraniu przez zastępy ciekawych ludzi i sprawności zespołowych na zbiórkach zastępu zastępowych przygotowuje się dokładne plany zbiórek zastępów, szuka się tematów do gawęd, przeprowadza się gry i zabawy z zajęć uzupełniających, uczy się piosenek. Drużynowy przygotowuje te zajęcia w formie zbiórek, tak by były one przykładem dla zastępowych, jak przeprowadzać zbiórki. Na zbiórce zastępu zastępowych należy także przygotować imprezę podsumowującą i dokładnie rozplanować związaną z nią pracę zastępów.

BIBLIOGRAFIA

1. Książeczki: „Ochotnicy", „Tropiciele", „Odkrywcy".
2. Juliusz Dąbrowski: „Gry i zabawy w izbie harcerskiej".
3. „Śpiewaj z nami".
4. A. Dziewanowska, K. Rejs, Z. Zakrzewska: „Gry i ćwiczenia w zastępie harcerskim".
5. „Nieobozowe lato".
6. Z. Dąbrowska: „Budujemy stację meteorologiczną".
7. F. Mleczko: „Lubimy Wesoło Działać".
8. S. Sosnowski: „Z książką do ludzi".
9. M. Zimiński: „100 dni pod biegunem".

S. Sosnowski:

Z KSIĄŻKĄ DO LUDZI

S. 164, zł 9,00

M. Zimiński

100 DNI POD BIEGUNEM

S. 168, zł 10,50

oraz inne książki Wydawnictwa Harcerskiego możecie zakupić w składnicach CSH i księgarniach „Domu Książki". W wypadku trudności w nabyciu, piszcie na adres:

WYDAWNICTWO HARCERSKIE

WARSZAWA

ul. Konopnickiej 6

archiwum

Zadanie drużyny:

DZIEŃ POWSZEDNI W MIEŚCIE

Temat ten pokaże harcerzom:

1. Ciekawe obiekty w naszej miejscowości (zabytki architektury, dziwy przyrody, miejsca historyczne, nowe obiekty budowlane),

2. Pracę ludzi zawodów niedostrzeganych — codziennych lub mało znanych, ewentualnie bardzo ciekawych i atrakcyjnych. Poznają ciekawych ludzi,

3. Poszerzy się zakres ich wiadomości i umiejętności (np.: podstawowe zasady gaszenia pożaru, umiejętność korzystania z rozkładu jazdy itp.).

ZAJĘCIA WPROWADZAJĄCE

1. Film „Staromiejski spacer" (lub inny odpowiadający tematowi);
2. Urywek z książki o naszym mieście;
3. Gra terenowa po mieście.

GRA

Przeprowadza ją drużynowy dla całej drużyny. Drużyna podzielona na patrole 3—5-osobowe. Każdy patrol otrzymuje kilka kopert (6—10) zawierających zadanie do wykonania oraz dane dotyczące dalszego kierunku marszu. Patrole mogą wędrować różnymi trasami do jednego miejsca, lub też tą samą trasą — wychodzą wtedy w odstępach 10-minutowych. Aby grę urozmaicić i utrudnić zadania, należy pisać szyfrem, łamigłówkami, rebusami, zagadkami. Zadania winny dotyczyć: historii zabytków, ciekawostek, pracy ludzi, a więc przeprowadzenie rozmów — wywiadów. W wypadku nieodczytania szyfru patrol może otworzyć tzw. list ratunkowy, gdzie odnajdzie klucz do szyfru lub rozwiązanie zagadki.

Przykładowo:

List nr 1

14, 12, 8, 7, 26; 20, 19, 22, 23, 4, 25, 12, 19, 18, 19; 23, 8, 18; 20, 19, 17, 18, 12, 14? Iść 200 14, 21, 19, 14, 24, 25; 18, 4; 20, 24, 16, 18, 19, 6. Tam otworzyć list nr 2. **List ratunkowy:** Kiedy postawiono ten pomnik? Iść dwieście kroków na północ.

W liście drugim może być rozsypanka słów wyciętych z gazet, które po ułożeniu składają się na zadanie. Kierunek podany alfabetem Mors'a. Po wykonaniu zadania harcerze otwierają list nr 3.

W liście trzecim znajduje się zwinięta gazeta, w jej tekstach są podkreślone słowa: „Straż", „pożar", „Idź". Wiadomo, że zadanie brzmi: „Idźcie do straży pożarnej". Po wykonaniu zadania harcerze otwierają list następny (Za otwarcie listu ratunkowego patrol otrzymuje 5 punktów karnych).

Trasy winny być jednakowej długości, a zadania o równym stopniu trudności. Gra winna być prowadzona na czas (który patrol w najkrótszym czasie przejdzie swoją trasę lub tę samą trasę) oraz na sumę punktów karnych (za otwarcie listu ratunkowego). Kto ma ich najmniej, ten pretenduje do zwycięstwa.

W grze tej można również zastosować znaki patrolowe, chować listy z zadaniami, podać numer telefonu, pod którym dany patrol może otrzymać dalsze wiadomości, zostawiać listy dla patrolu w budce z gazetami, w urzędzie pocztowym, na dworcu itp.

Szyfry, zagadki i rebusy, które wam się przydadzą w tej i w następnych grach, znajdziecie w książce Z. Nowaka „Mądra głowa". Znaki patrolowe w książeczce M. Zimińskiego „Ochotnicy", w rozdz. „Mały poradnik dla wędrowników".

SPRAWNOŚCI ZESPOŁOWE I ZADANIA DO WYBORU W ZASTĘPACH

OCHOTNICY:

1. **„Na tropie listu"**
   Zad. Urządzimy wyprawę śladami wysłanego listu i paczki.
2. **„Wycieczka do zakładu pracy"**
   Zad. Urządzimy wycieczkę do zakładu pracy.
3. **„Wyprawa na stację"**
   Zad. Urządzimy wyprawę na stację kolejową.
4. **„Z wizytą u rewolucjonisty"**
   Zad. Odwiedzimy zasłużonego działacza rewolucyjnego.
5. **„Historycznym szlakiem"**
   Zad. Zorganizujemy wycieczkę zastępu do miejscowego muzeum.
6. **„Klub Odkrywców"**
   Zad. Zorganizujemy w zastępie Klub Odkrywców, który opracuje Mapę Odkryć. Podzielimy teren działania (miasto, dzielnica) na sektory i zbadamy je. Na zwiad ruszamy grupami, każda grupa — jeden sektor. W sektorach staramy się spostrzec, naszkicować wszystko to, co wydaje nam się ciekawe i co uznamy za odkrycie, np. bardzo stary dom, drzewo o dziwnym kształcie itp.).

TROPICIELE:

1. **„Zwiad"**
   Zad. Zorganizujemy dla drużyny wycieczkę do zakładu pracy.
2. **„Powstaje gazeta"**
   Zad. Zorganizujemy w szkole wystawę na temat, jak powstaje gazeta, książka.
3. **„Skrzynka pytań"**
   Zad. Założymy w naszej klasie skrzynkę pytań i urządzimy wieczór odpowiedzi.
4. **„Spotkanie z robotnikami"**
   Zad. Zorganizujemy dla drużyny spotkanie z robotnikami zakładu pracy opiekującego się naszą drużyną, szkołą.
5. **„Nasze miasto"**
   Zad. Urządzimy bieg harcerski dla drużyny pod hasłem: „Nasze miasto w świecie".
6. **„Naukowo-fantastyczne"**
   Zad. Zorganizujemy w klasie lub drużynie konkurs na rysunki, modele i opowiadania przedstawiające, jak będzie wyglądała nasza miejscowość, szkoła za dwadzieścia pięć lat.
7. **„Turniej gier terenowych"**
   Zad. Zorganizujemy turniej gier terenowych dla dzieci z podwórka, klasy, drużyny.
8. **„U nas"**
   Zad. Urządzimy dla uczniów naszej szkoły lub drużyny wycieczkę-rajd po naszej miejscowości pod hasłem: „Gdzie widać rękę artysty?"
9. **„Najładniejszy dom"**
   Zad. Zrobimy konkurs na najładniejszy dom miasta, dzielnicy.
10. **„Reklama"**
    Zad. Urządzimy „Dzień reklamy", rzeczy, które warto reklamować.

ODKRYWCY:

1. **„Gazeta aktualności"**
   Zad. Wydamy dla uczniów naszej szkoły gazetę aktualności.
2. **„Zawody krajoznawcze"**
   Zad. Ogłaszamy w naszej szkole zawody krajoznawcze.
3. **„Harcerska Rada Narodowa"**
   Zad. Zorganizujemy wspólnie z innymi zastępami posiedzenie Harcerskiej Rady Narodowej, na którym uchwalimy plan działania drużyny w naszej miejscowości.

ZADANIA DO WYBORU W ZASTĘPACH

1. **„Jak powstaje gazeta"**
   Zad. Urządzimy wycieczkę do drukarni.
2. **„Wędrówka gazety"**
   Zad. Poznamy codzienną drogę gazety.
3. **„Po szynach z drutem"**
   Zad. Zapoznamy się z pracą naszych tramwajarzy.
4. **„Mój braciszek jest w przedszkolu"**
   Zad. Zorganizujemy zabawę dla dzieci z przedszkola.
5. **„Ciepło, ciepło, gorąco"**
   Zad. Wybierzemy się do elektrociepłowni.
6. **„Na czym gotujemy"**
   Zad. Odwiedzimy gazownię miejską.
7. **„Mówiący papier"**
   Zad. Zorganizujemy wycieczkę do redakcji gazety.
8. **„Walczymy z «czerwonym kurem»"**
   Zad. Urządzimy wycieczkę do straży pożarnej.
9. **„Nocny opiekun"**
   Zad. Zorganizujemy spotkanie z milicjantem pełniącym służbę nocną.
10. **„Przyjaciel w szarym mundurze"**
    Zad. Zorganizujemy spotkanie z funkcjonariuszem MO.
11. **„Ruchomy obraz"**
    Zad. Dowiemy się, jak pracuje studio telewizyjne.
12. **„Droga mleczna"**
    Zad. Zorganizujemy wycieczkę do mleczarni.
13. **„Rogalik i bułka to jedna spółka"**
    Zad. Zorganizujemy wycieczkę do piekarni.
14. **„Poczta, telegraf, telefon"**
    Zad. Zapoznamy się z pracą urzędu pocztowo-telegraficznego.
15. **„Uwaga, człowiek"**
    Zad. Odwiedzimy pogotowie ratunkowe.
16. **„Radio naszym informatorem"**
    Zad. Wybierzemy się na wycieczkę do studia Polskiego Radia.
17. **„Ostatni dorożkarz"**
    Zad. Zorganizujemy spotkanie z przedstawicielem wymierającego zawodu w mieście (np. dorożkarzem, człowiekiem zapalającym latarnie).

ZAJĘCIA UZUPEŁNIAJĄCE

I. PIOSENKI

„Ukochany kraj", „Miasto pokoju", „Fontanna na rynku", „Dom nad Odrą", „Czerwony autobus", „Budujemy nowy dom", „Pożar", „Zbudujemy nową Polskę".

II. GRY I ZABAWY

„NAJOSZCZĘDNIEJSZY PODRÓŻNIK"

Rozstawić na podłodze w odległości 3—4 m od siebie 4 dość duże naczynia (miski, wanienki lub garnki). Przedstawiają one 4 duże miasta, np. Paryż, Moskwę, Nowy Jork i Tokio. Uczestnicy gry ustawiają się w kolejce w odległości 4 m od naczynia „Paryż". Pierwszy gracz otrzymuje szufelkę z 6 monetami. Są to pieniądze na podróż, którymi gracz powinien gospodarzyć tak oszczędnie, żeby po skończonej podróży zostało mu ich jak najwięcej. Z odległości 4 m zawodnik jednym rzutem stara się wrzucić do naczynia „Paryż" wszystkie monety. To, co wpadło do naczynia, stanowi jego oszczędność, to, co wypadło poza nie, jest już wydane.

Monety te zbiera prowadzący grę. Następnie gracz, stojąc obok naczynia „Paryż", kładzie do szufelki wyjęte z niego oszczędności i znowu jednym rzutem stara się je wrzucić do naczynia „Moskwa". Prowadzący grę zabiera monety, które nie trafiły do środka, gracz zaś ma do dyspozycji tylko to, co wpadło do naczynia. Czynności te powtarzają się do końca podróży. Po pierwszym graczu podróż rozpoczyna następny, a po nim inny. W grze mogą brać udział wszyscy uczestnicy lub niewielka grupa. Wygrywa ten spośród nich, który podróżował najoszczędniej, tj. ten, który najcelniej rzucał.

„WYŚCIGI KONI"

Zaopatrzyć się w szpulkę dość cienkiego i gładkiego sznurka oraz kilkanaście lub kilka (zależnie od liczby graczy) kwadratowych kawałków cienkiego kartonu lub brystolu. Powinny to być kwadraty o boku 15 cm. Karton złożyć na pół i wyciąć kształt konia nie rozcinając grzbietu. Ustawić tyłem do siebie dwa rzędy krzeseł. Odległość między rzędami powinna wynosić 4 lub 5 m. Sznurek przeciągnąć tak, żeby łączył on parami krzesła rzędu A i B. W rzędzie A powinien on być mocno przymocowany do górnej poręczy, natomiast w rzędzie B do nogi lub dolnej poprzeczki.

Na każdym krześle rzędu A siada dżokej i umieszcza swego konika na sznurku tuż za oparciem krzesła. Na sygnał prowadzącego grę gracze — dżokeje uderzają ręką w sznurek powodując w ten sposób poruszanie się konika w dół. Wygrywa konik, który pierwszy dotrze do krzesła rzędu B. Koń, który spada, wraca do punktu startu.

„ŁOWCY SŁÓW"

Prowadzący grę dzieli uczestników na kilka drużyn i rozdaje im ołówki i kartki papieru. Drużyny wybierają swoich kapitanów. Zadaniem graczy jest znalezienie na sali dziesięciu przedmiotów, których nazwy rozpoczynają się na „a" i napisanie tych nazw na kartce. Gdy jedna z drużyn znajdzie już 10 nazw, jej kapitan woła „stop". Prowadzący grę zbiera kartki pozostałych drużyn, zaś kapitan zwycięskiego zespołu odczytuje „złowione" słowa. Reszta drużyn zajmuje kolejne miejsce w zależności od tego, ile nazw zdążyły znaleźć i zapisać.

Uwaga: gra może się zbytnio przeciągać, dobrze jest więc rozgrywać ją na czas.

„SŁYNNE SPOTKANIA"

Dwóch ochotników opuszcza na krótko salę. Pozostali uczestnicy gry wybierają nazwiska dwu znanych szeroko osobistości żyjących lub zmarłych. Np. Eugenia Cotton i prezydent Francji, Gagarin i Homer, Adenauer i Słowacki itp. Prowadzący grę przywołuje ochotników i każdemu z osobna mówi po cichu, kogo ma zaprezentować. Graczy prowadzi się następnie w jakiś kąt sali, umownie zwany „salonem", „rynkiem" czy „ogrodem". Tu mają oni prowadzić rozmowę w ten sposób, aby ujawnić w niej cechy osobistości, którą reprezentują, kraju, z którego ona pochodzi i zawodu, który uprawia. Można to zrobić posługując się odpowiednią mimiką, gestami i modulowaniem głosu. Wygrywa ten, kto pierwszy odgadnie, kim jest jego partner.

KONKURSY

a) Adresowanie listów, paczek, wypełnianie blankietów depesz.

b) Konkurs na znajomość rozkładu jazdy: kto najszybciej znajdzie najlepsze i najszybsze połączenie naszego miasta z innymi miastami.

III. GAWĘDA

Temat gawędy: „Miasto bez pracy". Instruktor opowiada harcerzom o mieście, w którym nie jeżdżą tramwaje, nie działa poczta, ponieważ nikt nie pracuje. W mieście panuje niesłychany bałagan, nie można nic załatwić, nigdzie pojechać, po prostu życie zamarło.

PODSUMOWANIE ZADANIA DRUŻYNY

1. **ZGADUJ-ZGADULA** na temat historii, wyglądu naszego miasta, architektury itp.

2. **KONKURS** pod hasłem: „Jak wyglądało nasze miasto wczoraj, a jak dziś". (Konkurs rysunków, plastyczny, malarski, fotograficzny, prasowy, robienie makiet).

archiwum

3. **KOMINEK: „BUDUJEMY NOWY DOM"**

SCENARIUSZ:

1. „Ukochany kraj" — piosenka,
2. „Pieśń o nowej ulicy" — K. I. Gałczyński — wiersz,
3. „Miasto pokoju" — piosenka,
4. „Miasto według projektu architekta Anieli Szadurskiej" — K. I. Gałczyński — wiersz,
5. „Zbudujemy nową Polskę" — piosenka,
6. „Stary ślusarz o żelazie" — E. Hołda — wiersz,
7. „Tysiące rąk, miliony rąk" — piosenka,
8. „Rozmowa z aktorem" — K. I. Gałczyński — wiersz,
9. „Piosenka lalkarza",
10. „Budujemy wspólny dom" — St. Dobrowolski — wiersz,
11. „Budujemy nowy dom" — piosenka,
12. Otwarcie wystawy o ludziach naszego miasta (fotografie, dokumenty),
13. Film (wiążący się tematycznie z zadaniem realizowanym przez zastępy).

PRACA Z ZASTĘPEM ZASTĘPOWYCH

Przede wszystkim drużynowy musi wprowadzić zastępowych w tematykę zadania drużyny przez: spotkanie z gospodarzami miasta (przedstawicielami MRN), przewodnikiem PTTK, długoletnim mieszkańcem, architektem, urbanistą itp.).

Następnie musi nauczyć zastępowych planowania poszczególnych zbiórek ze zwróceniem uwagi na to, aby każda z nich zawierała następujące elementy: piosenka, gra ruchowa, część pracy przewidzianej w planie wykonania zadania na daną zbiórkę, gra umysłowa, gawęda.

Oczywiście, jeżeli chodzi o gry i piosenki, to nie należy ograniczyć się tylko do jednej, może to być kilka, byle nie z uszczerbkiem dla wykonania zadania. Gry — należy praktycznie z zastępowymi przeprowadzić. Właściwie zbiórka zastępu zastępowych powinna przebiegiem swym być wzorcem do zbiórki zastępu.

Gawędy powinien opowiadać drużynowy.

„ZASTĘPOWI NA UCHO"

to tytuł serii cennych pozycji dla biblioteki drużyny lub zastępu. Każda książeczka zawiera pomysły do kilku ciekawych pożytecznych zadań przeznaczonych dla zastępów w drużynach młodszoharcerskich. Oto tytuły znajdujące się w sprzedaży:

M. Dańkowska:

BŁĘKITNY KRZYŻ

S. 104, zł 4,60

Tematyka zbiórek: ratownictwo w zimie, opieka nad zwierzętami, dziennikarstwo, szkoła wczoraj i dziś.

B. Gajdeczkowa:

ZŁOTE RĘCE

S. 110, zł 5,000

Tematyka zbiórek: praca zarobkowa zastępu, hodowla jarzyn, kontakty z zakładami pracy itp.

B. Gajdeczkowa, P. Rządca:

CHATA ROBINSONA

S. 71, zł 4,60

Tematyka zbiórek: wyprawa w przyszłość, historia, wędkarstwo.

B. Gajdeczkowa, P. Rządca:

UWAGA, BAKTERIA!

S. 73, zł 4,00

Tematyka zbiórek: zdrowie, muzyka, rady narodowe, grzeczność na co dzień.

J. Stykowski:

PALI SIĘ!

S. 96, zł 4,60

Tematyka zbiórek: wyścigi samochodowe, pożarnictwo, filatelistyka, turystyka.

Zadanie drużyny:

ORGANIZUJEMY WAKACJE SOBIE I RÓWIEŚNIKOM

To zadanie drużyny powinno być zarazem przygotowaniem twojej drużyny do lata: obozu i nieobozowego lata.

Każdy zastęp zorganizuje w tym roku wspaniałe wakacje sobie i kolegom — nieharcerzom. Ale żeby tak było naprawdę — w trakcie realizacji zadania drużyny zastęp musi przemyśleć swoje plany na wakacje, zdobyć duże doświadczenie, nawiązać kontakty...

ZAJĘCIA WPROWADZAJĄCE

1. **„Wycieczka-biwak"** połączona z ciekawymi grami, zabawami i konkursami z zakresu wędrownictwa, obozowania, terenoznawstwa. Zajęcia winny być atrakcyjne i utrzymane na poziomie możliwości harcerzy.

UWAGA: zależnie od zamierzonego celu wycieczka-biwak winna nawiązywać do tematyki obozowej lub w drugim wypadku — do wędrówek, biwaków, wycieczkowania, spraw i zadań podejmowanych w ramach nieobozowego lata.

2. **„Wieczór wspomnień obozowych"** — kominek, w czasie którego uczestnicy dotychczasowych obozów opowiadają najciekawsze przeżycia z pobytu na obozie. Można również na tę okazję przygotować przegląd kronik obozowych, fotoarchiwum itp. Tego rodzaju spotkanie może być (w drugiej wersji) poprzedzone lub zastąpione migawkami obozowymi w formie inscenizacji, teatrzyku lalek lub teatrzyku cieni.

3. **„Co było — co będzie"...** — kominek drużyny, na którym opowiemy sobie, co kto robił w okresie lata ubiegłego i jak spędzi nadchodzące lato. Spotkanie może być poprzedzone gawędą zawierającą już pewne sugestie odnośnie do sposobu zorganizowania lata.

4. **„Spotkanie z wodzami"** — spotkanie z wodzami grup wakacyjnych, którzy opowiedzą o działalności grup w czasie ubiegłych wakacji.

5. **„Asy wywiadu"** — indywidualny zwiad w domach i na podwórkach, w wyniku którego harcerze zorientują się w planach swoich rówieśników na okres lata. Zwiad sumujemy na zbiórce drużyny uzupełniając go wakacyjnymi planami drużyny.

6. **„Cudze chwalicie — swego nie znacie..."** — gra w formie biegu, nastawiona na wykrywanie możliwości ciekawego spędzenia lata w swoim mieście lub wsi.

SPRAWNOŚCI ZESPOŁOWE I ZADANIA DO WYBORU W ZASTĘPACH

OCHOTNICY:

1. **„Klub odkrywców"**
Zad. Zorganizujemy w zastępie Klub Odkrywców, którzy opracują Mapę Odkryć (w wyniku zrealizowania sprawności harcerze powinni opracować mapę „wypadów", miejsc, które zabrać itp.).
2. **„Chata Robinsona"**
Zad. Zbudujemy chatę Robinsona, w której spędzimy całą dobę (uwaga: wynikiem realizacji tej sprawności winno być przygotowanie bazy na okres lata).
3. **„Alarm"**
Zad. Założymy wakacyjną sieć alarmową naszego zastępu.
4. **„Biblioteka ulubionych książek"**
Zad. Założymy i poprowadzimy w zastępie bibliotekę ulubionych książek (czynną przez całe wakacje).
5. **„Własny kąt"**
Zad. Urządzimy kąt naszego zastępu (przygotujemy go tak, aby mógł być wykorzystany przez całe lato).
6. **„Biwak"**
Zad. Zorganizujemy biwak naszego zastępu.
7. **„Coś dla zastępu"**
Zad. Wykonamy pożyteczną rzecz dla całego zastępu (najlepiej w tym wypadku wybrać rzecz, która może być potrzebna w czasie działalności zastępu w lecie).

TROPICIELE:

1. **„Najpiękniejszym szlakiem"**
Zad. Wytyczymy szlak turystyczny (w wyniku realizacji sprawności zastęp winien dodatkowo opracować mapę tras wycieczkowania na lato).
2. **„Dzień gotowości do lata"**
Zad. Zorganizujemy w drużynie dzień gotowości do lata (efektem zadania będzie przygotowanie sprzętu, „przegląd" umiejętności członków zastępu i nabycie nowych wiadomości).
3. **„12 godzin w lesie"**
Zad. Przygotujemy dla drużyny 12-godzinną wycieczkę z biwakiem.
4. **„Chronimy las"**
Zad. Zorganizujemy akcje ochrony lasu przed pożarem lub atakiem szkodników niszczących drzewa (harcerska brygada ochrony lasu może działać przez okres całych wakacji).
5. **„7 spotkań"**
Zad. Zorganizujemy 7 ciekawych spotkań z innymi zastępami (Uwaga: w okresie przedwakacyjnym należy opracować plan spotkań wakacyjnych, nawiązać kontakty itp.).
6. **„Warsztat"**
Zad. Zrobimy warsztat, z którego będziemy korzystać przy naprawie sprzętu drużyny, szkoły i majsterkowaniu.
7. **„Polowanie «fotopstryka»"**
Zad. Zorganizujemy dla naszej szkoły lub drużyny zawody fotograficzne pod hasłem „Z naszego życia".
8. **„Zielona świetlica"**
Zad. Urządzimy miejsce do zabawy w lecie dla dzieci z naszej wsi, ulicy lub drużyny.
9. **„Gry do świetlicy"**
Zad. Zrobimy do harcówki lub świetlicy komplety do gier i naprawimy zepsute.

ODKRYWCY:

1. **„Plac sportów i zabaw"**
Zad. Zbudujemy dla uczniów naszej szkoły plac sportów i zabaw.
2. **„Stacja meteorologiczna"**
Zad. Urządzimy dla szkoły stację meteorologiczną.
3. **„Poradnia koleżeńska"**
Zad. Zorganizujemy dla siódmych klas spotkanie z uczniami szkół zawodowych.
4. **„Harcerski punkt pierwszej pomocy"**
Zad. Wspólnie ze szkolnym kołem PCK zorganizujemy Harcerski Punkt Pierwszej Pomocy.
5. **„Kim być"**
Zad. Zorganizujemy w szkole akcję związaną z wyborem zawodu.
6. **„Spółdzielnia zabawkarska"**
Zad. Zorganizujemy spółdzielczą produkcję zabawek pod hasłem „Każde dziecko na wsi ma mądrą zabawkę".
7. **„Baj"**
Zad. Zorganizujemy kino objazdowe lub obchodowe.
8. **„Turniej zabaw podwórkowych"**
Zad. Zorganizujemy turniej zabaw na podwórku (w stodole), aby nauczyć dzieci nowych i ciekawych gier.
9. **„Harcerskie przedszkole"**
Zad. Zorganizujemy harcerską świetlicę — przedszkole.
10. **„Podwórkowy kurs pierwszej pomocy"**
Zad. Zorganizujemy i poprowadzimy kurs pierwszej pomocy dla dzieci naszego podwórka (osiedla, wsi itp.).

archiwum

11. **„Dziecięca republika"**
Zad. Założymy podwórkową republikę dziecięcą.

UWAGA: Szczegółowe wymagania i zestaw materiałów pomocnych w realizacji powyższych sprawności znaleźć można w książkach: M. Zimiński: „Ochotnicy"; B. Gajdeczkowa, M. Siemieński: „Tropiciele"; M. Dańkowska, J. Słuszniakówna: „Odkrywcy".

ZADANIA DO WYBORU W ZASTĘPACH

1. **„Wiosenne porządki"**
Zad. Zorganizujemy akcję porządkowania wybranych terenów (ogródki, podwórka, place zabaw itp.).
2. **Akcja „Tramp"**
Zad. Przeprowadzimy w zastępie szkolenie w zakresie podstawowych umiejętności dotyczących wędrownictwa, terenoznawstwa, obozowania itp.
3. **„Uwaga! Zakręt"**
Zad. Opanujemy podstawowe przepisy ruchu drogowego i znajomość znaków drogowych. W oparciu o to przygotujemy i zrealizujemy turniej „mistrzów kierownicy".
4. **„Nasze ognisko"**
Zad. Przygotujemy swój program na ognisko i zrealizujemy go.
5. **„Stój! Kto idzie?!!!"**
Zad. Weźmiemy udział w biwaku, na którym wszyscy będziemy pełnili warty nocne. (Uwaga: w czasie biwaku można zorganizować nocną grę terenową).
6. **Akcja „Zielone"**
Zad. Przeprowadzimy przy pomocy starszego zastępu szkolenie, w wyniku którego zdobędziemy więcej wiadomości o świecie roślin. Zorganizujemy związaną z tym grę lub wyprawę.
7. **Akcja „Trop"**
Zad. Przeprowadzimy przy pomocy starszego zastępu szkolenie, które wzbogaci nasze wiadomości o zwierzętach żyjących w naszym środowisku.
8. **„Remanent"**
Zad. Dokonamy przeglądu sprzętu turystycznego i obozowego drużyny — przygotujemy go do użytku, dokonamy reperacji i uzupełnimy.
9. **„Wyprawa na szczęście"**
Zad. Zorganizujemy wyprawę do komendy hufca. Zorientujemy się w planach hufca na lato, przedstawimy je na zbiórce drużyny i zastanowimy się, w jaki sposób włączymy się w ich realizację.
10. **„Manewry"**
Zad. Zorganizujemy wiosenne manewry drużyny (posługiwanie się sprzętem obozowym i turystycznym, sprawność terenowa, sygnalizacja, harce itp.).
11. **„Umowa"**
Zad. Zawrzemy umowę z zastępem drużyny z sąsiedniej wsi (lub miasteczka) o wymianie wizyt w okresie wakacji. W czasie wizyty gospodarze zabezpieczają nocleg (własne mieszkania, stodoła, teren pod biwak itp.) i wspólnie organizujemy sobie wolny czas (zawody sportowe, gry, ognisko, zabawy).
12. **„Sztab generalny"**
Zad. Zorganizujemy grupę, która w czasie lata będzie utrzymywała korespondencyjnie kontakt ze wszystkimi członkami drużyny, będzie udzielała informacji o działalności członków drużyny, wymieniała adresy itp.).
13. **„Baza"**
Zad. Wspólnie z drużyną przygotujemy i wyposażymy bazę drużyny na okres lata.
14. **„Szkoła mistrzów sportu"**
Zad. Wspólnie z resztą drużyny zorganizujemy dla uczniów młodszych klas (lub dla dzieci z naszej ulicy, podwórka) szkolenie i treningi sportowe.
15. **„Wędrowna estrada"**
Zad. Przygotujemy dobre widowisko estradowe, dobre ognisko, które przedstawimy w wybranych przez nas wioskach (uwaga: „wędrowna estrada" może być realizowana w ciągu kilkudniowej wycieczki).
16. **„Dobry obóz"**
Zad. Zorganizujemy dla młodszych zastępów kurs, który przygotuje je teoretycznie i praktycznie do obozu.
17. **„Spotkanie na miedzy"**
Zad. Zorganizujemy cykl spotkań z zaprzyjaźnioną drużyną lub drużynami na terenie wybranej wioski.
18. **„Marsz przez Millenium"**
Zad. Zorganizujemy wyprawę po tropach historii w naszej okolicy.
19. **„Korespondenci"**
Zad. Nawiążemy na okres lata kontakt z redakcją gazety dziecięcej lub młodzieżowej. Będziemy systematycznie dostarczali materiałów i informacji.
20. **„Ludwiku do rondla"**
Zad. Zorganizujemy w drużynie kurs gotowania (w warunkach polowych i domowych).
21. **Akcja „Piusk"**
Zad. Nawiążemy kontakt z klubem sportowym lub inną instytucją czy też osobami, które mogą nam zapewnić fachową pomoc, i zorganizujemy naukę pływania dla drużyny.

ZAJĘCIA UZUPEŁNIAJĄCE

I. PIOSENKI

„Kolumbowie", „Hymn kindaperów", „Przepis na podwórko", „Piosenka odkrywców", „Na szlakach", „Piosenka lalkarza", „Piosenka wagantów", „Deszczowa piosenka", „Harcerska dola", „Wśród modrych fal", „Otwarte okna", „Indiańskie lato", „Stary namiot", „Leśna piosenka", „Cygańska ballada", „Hej! wycieczka", „Ruszaj w drogę", „Słoneczko", „Pionierska piosenka turystyczna", „Lato, lato...", „Płonie ognisko", „Płonie ognisko w lesie", „Pieśń pożegnalna".

(Wszystkie zamieszczone wyżej piosenki znaleźć można w wydanym przez Wydawnictwo Harcerskie śpiewniku „Śpiewaj z nami").

II. GRY I ZABAWY

„ZA ZNAKAMI NA SZKICU"

Zastępowy wręcza każdemu harcerzowi kartkę, na której wyrysowane są tylko znaki topograficzne terenu, w kolejności, w jakiej maszerujący może je na danej drodze napotkać. Droga marszu nie jest harcerzom znana — podaje się tylko początkowy jej kierunek. Na kartce znajduje się np. rysunek ruin, drogi polnej, samotnych domów, wiatraka, komina fabrycznego lub tp. Ostatni znak jest celem marszu.

Za wskazówkami kartki harcerz ma dojść do celu w oznaczonym czasie. Kto przyjdzie w ciągu przepisanego czasu, ten wygrywa. By zadanie utrudnić, można dodatkowo wprowadzić obowiązek szkicowania przebytej drogi i punktować za najdokładniejsze wykonanie szkicu.

„BŁĘDNY OGNIK" (gra nocna)

Dwóch harcerzy idzie w teren z latarkami elektrycznymi. W dwie minuty później rusza pogoń. Ścigani co minutę (na zmianę raz jeden, raz drugi) błyskają światłem, ciągle zmieniając miejsce, aby ujść pogoni. Obaj uciekający winni ustalić między sobą znaki porozumiewawcze tak, aby mogli odnaleźć się w ciemności. Jeden z uciekających harcerzy jest błędnym ognikiem, którego chce schwytać ścigający. Dla odróżnienia od drugiego harcerza z latarką, podaje on co trzy minuty umowny sygnał dźwiękowy np. gwizdkiem. Zwycięża ten z harcerzy, który złapie błędny ognik.

„POJEDYNEK STRZELCÓW WYBOROWYCH"

Zastęp „a" leży w ukryciu, zastęp „b" (w liczbie dwa razy większej) znajduje się w odległości 200—300 m. Wszyscy mają na przodzie czapki przypięte kartki z trzycyfrowymi numerami (każda cyfra ma wymiary: 6 cm wysokości, 3 cm szerokości; rysuje się je tuszem kreską grubości 1 cm). Teren między obu zastępami winien umożliwić podchodzenie (krzaki, kamienie, zagłębienia, drzewa itp.). Na dany znak zastęp „b" posuwa się naprzód. Kto z harcerzy dostrzeże przeciwnika — głośno odczytuje jego numer. Wybrani wcześniej sędziowie sprawdzają „trafienie" i w wypadku, gdy dany harcerz został rzeczywiście dostrzeżony — wykluczają go z gry, notując równocześnie jego numer. Gdy jeden z harcerzy z zastępu „b" zbliży się do pozycji zastępu „a" na odległość 30—40 m, sędzia przerywa grę i pozostali „żywi" obu stron stają do apelu. Jeśli zastęp „a" utrzymał stosunek liczbowy do zastępu „b" tak jak na początku gry (1:2), to wygrywa „bitwę". Jeśli stosunek ten uległ zmianie na korzyść zastępu „b", to ten zastęp „bitwę" wygrał.

Podczas gry nie wolno pod karą wykluczenia z gry zdejmować numeru, zasłaniać go ręką itp.

„MISTER «NOS»"

Prowadzący zabawę wybiera kilka roślin o charakterystycznym zapachu. Zastęp dzieli się na dwie równe ilościowo grupy. Biorący udział w zabawie mają za zadanie przy pomocy węchu rozpoznać roślinę, każdy z harcerzy musi mieć więc zawiązane oczy. Rośliny dobrze jest umieścić w jednakowych pudełkach. Wygrywa ten z uczestników, który prawidłowo określi najwięcej roślin.

„ZAKONSPIROWANA RADIOSTACJA"

Prowadzący dzieli grupę na dwa zastępy, każdy zespół wybiera spośród siebie harcerza, który będzie spełniał funkcję stacji nadawczej (tego wyboru dokonuje w tajemnicy przed drugim zespołem) i jednego harcerza, który będzie zwiadowcą zespołu. Obie grupy ustalają (również w tajemnicy przed sobą) umowne znaki, którymi „stacja nadawcza" będzie przekazywała wiadomości zwiadowcy, a zarazem ustalają, jak zwiadowca będzie się porozumiewał ze „stacją nadawczą". Po dokonaniu tej czynności obaj zwiadowcy opuszczają pomieszczenie, a prowadzący grę wręcza obu zespołom kartki z wypisanymi wyrazami (po jednym wyrazie). Powinny to być wyrazy różne dla obu grup, ale o tej samej ilości liter i jednakowym stopniu trudności w sygnalizacji.

Po powrocie zwiadowców obie „stacje nadawcze" zaczynają nadawać otrzymany wyraz alfabetem Morse'a przy pomocy wcześniej umówionych znaków (np. ruch palców, poruszanie stopą, mruganie oczami, ruchy głową, ustami itp.). Zwiadowcy mają odczytać hasło i wykryć „stację nadawczą" przeciwników. W wypadku trudności w odczytaniu hasła zwiadowca może nadać sygnał „powtórzyć", po odczytaniu nadaje: „zrozumiałem". W czasie nadawania reszta zespołu może wykonywać szereg czynności utrudniających wykrycie „stacji nadawczej", np. może udawać sygnalizowanie. Nie może jednak sygnalizować naprawdę.

Wygrywa ta grupa, której zwiadowca pierwszy wykona zadanie.

„SZTABOWCY"

Do przeprowadzenia tych zajęć potrzeba kilka jednakowych map. Grupę dzielimy zależnie od ilości posiadanych map. Wszystkim zespołom lub osobom wyznaczamy zadania do wykonania w oparciu o mapę, np. wyznaczyć najkrótszą i najlepszą trasę marszu między dwoma punktami na mapie, wybrać najlepsze miejsce do obrony, wybrać najlepsze miejsce na obóz, wyznaczyć najciekawszą i najprzyjemniejszą trasę wycieczki, odnaleźć miejsce, którego opis lub zdjęcie załączymy itp.

Wygrywa ten, kto najlepiej i najszybciej wykona wszystkie zadania. Przy ogłoszeniu wyników gry należy uzasadnić, dlaczego tak a nie inaczej winno wyglądać rozwiązanie. Harcerze mogą też uzasadnić swoje odpowiedzi. W tym wypadku należy wyjaśnić, na czym polegają ewentualne błędy. Można to zrobić również na zasadzie konkursu — błędne odpowiedzi poprawiają wtedy inni członkowie zastępu. Za każde prawidłowe wyjaśnienie przyznajemy jeden punkt.

* * *

Gry i zabawy, jakie poprowadzimy z dziećmi, spełnić winny kilka ważnych funkcji. Musimy starać się o to, by harcerze nauczyli się tych gier. W zabawach z rówieśnikami będą je mogli powtórzyć i będzie to osiągnięciem ważnego celu — popularyzacji wzorców dobrej rozrywki, dobrej zabawy.

Poprzez organizowane zajęcia powinniśmy kształtować określone cechy charakteru, np. koleżeńskość, odpowiedzialność, odwagę, wytrwałość, obowiązkowość itp. Możemy również wpływać na rozwój niektórych zdolności u naszych podopiecznych — np. spostrzegawczości, szybkości orientacji, zręczności ogólnej, sprawności, pamięci itp.

Przez stosowanie różnych gier i zabaw możemy również pogłębić wiedzę i zwiększyć „bagaż" umiejętności potrzebnych na codzień.

Wiele ciekawych gier, ćwiczeń i zabaw, a także rad praktycznych znaleźć można w książkach:

Z. Wyrobek: „Harcerz w polu".
A. Dziewanowska: „Gry i ćwiczenia w zastępie harcerskim".
A. Kalinowski: „Harcerz".
Dużo materiału zawierają wkładki do „Drużyny" i broszurki „Nieobozowe lato".

archiwum

III. SPOTKANIA I GAWĘDY

Ciekawą formą zajęć uzupełniających mogą być spotkania z ludźmi. Np. grę w lesie zakończymy wizytą i rozmową u leśniczego. Marsz przez Millenium — spotkaniem z kustoszem muzeum lub kimś, kto może dużo na temat historii powiedzieć. Ciekawie przeprowadzona gawęda stanowi również w wielu wypadkach doskonałe uzupełnienie realizowanej sprawności lub zadania. Przykładowo: sprawność „Chata Robinsona" uzupełnić można gawędą na temat „Robinsonów XX wieku" — pracowników dalekich baz arktycznych, badaczy, mieszkańców dalekich wysp itp. Uzupełnieniem zadania „Dobry obóz" będzie gawęda o życiu na obozie, o postawach i obowiązujących normach, o blaskach i cieniach obozowego życia.

PODSUMOWANIE ZADANIA DRUŻYNY

WERSJA I

POŻEGNANIE SZKOŁY

Ognisko. Zaprosimy na nie koleżanki i kolegów z naszej szkoły, grono pedagogiczne oraz rodziców. Na ognisku dokonamy „pożegnania szkoły" i przedstawimy nasze plany na okres lata — chętnych zaprosimy do współdziałania.

Na program złożyć się mogą:

— uroczyste otwarcie ogniska;
— gawęda, podsumowanie roku pracy harcerskiej i pracy szkolnej;
— wystąpienia przedstawicieli dyrekcji szkoły, komitetu rodzicielskiego;
— gry, zabawy i piosenki;
— scenki z życia szkoły;
— przedstawienie planów drużyny na lato i zaproponowanie współpracy (np. w ramach Nieobozowego Lata lub „Sztabu Generalnego" — patrz zadania).
— pożegnanie siódmoklasistów;
— zakończenie wspólnym kręgiem, piosenką.

Tego rodzaju impreza może być równocześnie otwarciem przyszkolnej świetlicy wakacyjnej.

WERSJA II

LETNIE MANEWRY DRUŻYNY (SZCZEPU)

Dwu- lub trzydniowy biwak — przegląd sił, przygotowanie sprzętu, umiejętności i wiedzy harcerzy. Impreza wskazana dla drużyn wyjeżdżających na obozy.

Przykładowy program:

— dojazd lub dojście zastępów do określonego punktu różnymi trasami, wybór miejsca na biwak;
— szczegółowy przegląd sprzętu i wyposażenia drużyny;
— konkursy z zakresu budowania urządzeń obozowych, stawiania namiotów itp.;
— bieg sprawnościowy (terenoznawstwo, sygnalizacja, ratownictwo, przyroda, technika, sprawność fizyczna);
— alarm dzienny, alarm nocny;
— nocna gra terenowa;
— konkurs na najlepsze ognisko (lub część programu ogniska);
— zastępy służbowe (warty, łączność, gotowanie, zaopatrzenie lub tp.);
— ognisko pożegnalne.

UWAGA: 1. W wypadku dużych różnic wiekowych między zastępami należy konkursy (te, w których wiek gra rolę) przeprowadzać w oparciu o grupy międzyzastępowe.
2. Program należy skorygować zależnie od czasu trwania biwaku, a także dostosować go do możliwości harcerzy.

WERSJA III

ZLOT

Zlot grup wakacyjnych zorganizowanych przez członków drużyny. Do udziału w zlocie można zaprosić dorosłych, z którymi grupy nawiązały kontakt.

Przykładowy program:

— apel wszystkich grup, uroczyste otwarcie zlotu, podniesienie flagi zlotowej, ewentualnie wystąpienia dorosłych;
— przedstawienie planów działania poszczególnych grup;
— podpisanie umowy o współpracy między grupami (wypożyczenie sprzętu, wspólne imprezy, odwiedziny, możliwość korzystania z baz innych grup itp.);
— zawiązanie „SZCZEPU GRUP WAKACYJNYCH" (ewentualnie wybranie rady szczepu);
— wręczenie notatników wodzom grup;
— zawody sportowe;
— wędrówka od bazy do bazy, zwiedzanie baz poszczególnych grup;
— wspólne ognisko, uroczysty apel grup, meldunek o gotowości do działania.

PRACA Z ZASTĘPEM ZASTĘPOWYCH

Drużynowy nie może osobiście przygotowywać, prowadzić i nadzorować wszystkich zajęć zastępów. Większość spraw rozwiązywać musi przez zastępowych.

A oto kilka przykładowych tematów zbiórek zastępu zastępowych:

1. Regulaminy obozowe, bezpieczeństwo członków drużyny,
2. Jak organizować grupy wakacyjne,
3. Posługiwanie się nowoczesnym sprzętem turystycznym,
4. Przepisy ruchu drogowego,
5. Topografia,
6. Pierwsza pomoc (najlepiej z udziałem fachowca),
7. Regulaminy wybranych dyscyplin sportowych,
8. Szyfry, sygnalizacja.

Aby pomóc Wam w podjęciu decyzji, w jaki sposób przyjemnie spędzić wakacje

WYDAWNICTWO HARCERSKIE

poleca niżej wymienione książki znajdujące się w sprzedaży:

J. Andrusikiewicz:
HARCERSKIE OBOZY WĘDROWNE
S. 202, zł 16,00

Praktyczne vademecum dla organizatorów harcerskich obozów wędrownych. Zawiera wskazówki metodyczno-techniczne z zakresu obozownictwa wędrownego.

H. Boruciński:
PRZED REJSEM
S. 188, zł 15,00

Książka adresowana do wszystkich początkujących wodniaków zawiera wskazówki dotyczące posługiwania się sprzętem wodnym oraz poruszania się po drogach wodnych. Omawia także najciekawsze szlaki wodne.

P. Burchard:
NA SZLAKU
S. 200, zł 12,50

Zastosowanie nowoczesnego sprzętu turystycznego na wycieczkach, wakacjach, wędrówkach w różnym terenie i różnych okolicznościach. Wskazówki, jak samodzielnie konserwować, naprawiać, a nawet sporządzać prosty sprzęt.

P. Burchard:
TROPAMI FOLKLORU
S. 156, zł 8,50

Autor opowiada o wyprawie grupy harcerzy w czasie wakacji na obóz etnograficzny. Opisane przygody i odkrycia są przykładem, jak zbierać wartościowe informacje o zabytkach ludowej kultury i w jaki sposób wykorzystać ten ciekawy materiał etnograficzny.

Zadanie drużyny:
ZE SPORTEM ZA PAN BRAT

Może to być np. takie zadanie: zorganizujemy w naszej szkole międzyszkolny klub sportowy i będziemy prowadzić stale treningi.

ZAJĘCIA WPROWADZAJĄCE

Trzeba wybrać dogodny okres do realizacji tego zadania. Takim okresem będzie okres olimpiady zimowej czy letniej, Wyścig Pokoju itp. W tym okresie nie trzeba nawet robić zajęć wprowadzających, wystarczy obejrzeć z drużyną program telewizyjny z zawodów sportowych. Jeżeli wybór zadania wypadnie w „martwym" okresie, wtedy trzeba się decydować na zajęcia wprowadzające, jak:

— podpatrzenie treningu LZS lub innego klubu sportowego;
— obejrzenie filmu z Olimpiady w Rzymie w 1960 r.;
— nauka pływania i zabawy w wodzie w ramach wyprawy nad wodę;
— zbiórka drużyny z łyżwami na ślizgawce i zabawy na łyżwach.

1. Zbiórka zastępów na lodzie. Ogólny „berek".

Po chwili zabawy organizujemy przeciąganie liny. Grę można wykonać z liną i bez. W wypadku braku liny grupy trzymają się za ręce i w ten sposób się przeciągają.

Po zakończeniu przeciągania organizujemy na lodzie **koło i śpiewając „Chłopcy, dziewczęta, dalej, spieszcie się, karuzela czeka..."** bawimy się przez chwilę **w karuzelę. I nim harcerze zdążą odsapnąć, organizujemy zabawę w „szczura".** Jeden stoi w środku koła i kręci liną, na końcu której znajduje się umocowany **woreczek z piaskiem. Jeżeli któryś z harcerzy stojących** w kręgu nie zdąży podskoczyć i „szczur" go zawadzi — uderzy w stopy — odpada z gry.

Gdy poziom drużyny w jeździe na łyżwach jest zbyt zróżnicowany, należy planować takie gry, w których by lepsi łyżwiarze pomagali słabszym. Np. sztafeta dwu grup parami. Pary trzymają się za ramiona i jeżeli ktoś z pary upadnie, para zaczyna bieg od nowa.

SPRAWNOŚCI ZESPOŁOWE I ZADANIA DO WYROBU W ZASTĘPACH

OCHOTNICY:

1. **„Wiosenna Olimpiada"**
   Zad. Zorganizujemy Wiosenną Olimpiadę Sportową.
2. **„Sokole Oko"**
   Zad. Urządzimy na pastwisku igrzyska kowbojów.
3. **„Za kierownicą"**
   Zad. Zorganizujemy szkołę rowerową.
5. **„Zawody łyżwiarskie"**
   Zad. Urządzimy zawody łyżwiarskie z zaprzyjaźnionym zastępem.
6. **„Zawody saneczkowe"**
   Zad. Zorganizujemy zawody saneczkowe.

TROPICIELE:

1. **„Dzień ulubionych sportów"**
   Zad. Zorganizujemy „Dzień ulubionych sportów".
2. **„Zimowe igrzyska"**
   Zad. Zorganizujemy dla drużyny harcerskiej igrzyska zimowe.
3. **„Mecz"**
   Zad. Zorganizujemy spotkanie sportowe naszej drużyny z inną drużyną.
4. **„Techniczny tor przeszkód"**
   Zad. Urządzimy w drużynie zawody sprawnościowe na technicznym torze przeszkód.
5. **„Zawody modeli"**
   Zad. Przeprowadzimy w naszej drużynie zawody modeli (latających, jeżdżących i pływających).
6. **„Turniej gier terenowych"**
   Zad. Zorganizujemy turniej gier terenowych dla dzieci z wioski, podwórka, klasy lub drużyny.
7. **„Lodowisko"**
   Zad. Zbudujemy dla dzieci naszego bloku, wioski lub szkoły lodowisko.

ODKRYWCY:

1. **„Wesołe zawody"**
   Zad. Urządzimy wesołe zawody dla kolegów ze szkoły lub podwórka.
2. **„Tor przeszkód"**
   Zad. Urządzimy dla kolegów z naszej szkoły imprezę pt. „Tor przeszkód".
3. **„Wyścig Pokoju"**
   Zad. Zorganizujemy Wyścig Pokoju dla kolegów w szkole lub dla dzieci z kilku podwórek.
4. **„Liga Podwórkowa"**
   Zad. Przeprowadzimy rozgrywki sportowe w wybranej konkurencji między dzikimi drużynami podwórkowymi:
   — zbudujemy ślizgawkę;
   — zbudujemy boisko do siatkówki lub bieżnię, skocznię czy rzutnię;
   — zrobimy sami sprzęt sportowy, np. stojaki do skoku wzwyż czy kije hokejowe;
   — zorganizujemy w szkole czy drużynie konkurs fotograficzny o tematyce sportowej;
   — z całym zastępem wyjedziemy na wycieczkę rowerową za miasto;
   — zorganizujemy w szkole rozgrywki olimpijskie w lekkoatletyce;
   — spotkamy się ze znanym sportowcem;
   — zorganizujemy pocztę latawcową wraz z mapą, gdzie dotarły nasze latawce;
   — w naszym zastępie każdy pływa;
   — zorganizujemy turniej szachowy.

ZAJĘCIA UZUPEŁNIAJĄCE

I. PIOSENKI

„Hymn sportowy", „Hej, zimowe, hej, igrzyska", „Piosenka odkrywców".

Piosenek o sporcie nie ma wiele, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby w tym okresie śpiewać piosenki o innej tematyce, np. turystycznej.

II. GRY I ZABAWY

Gier, które przy tej okazji można przeprowadzić, jest wiele. Zalecamy gry na świeżym powietrzu i obowiązkowo ruchowe. Winny one łączyć elementy treningu z zabawami.

„PRZERYWANE WOJSKO"

Dwie grupy w szeregu stają naprzeciwko siebie, trzymają się mocno za ręce i na zmianę wysyłają swoich „żołnierzy". „Żołnierz" biegnie naprzeciw szeregu i stara się go przerwać. Jeśli to mu się uda, odciętą część szeregu przeprowadza do swojej grupy; jeśli nie, sam pozostaje w tej grupie.

archiwum

„LIS I GĘSI"

„Gęsi" stają rzędem i obejmują się wpół. Pierwszy w rzędzie to „gąsior". „Lis" staje naprzeciw niego i na dany znak stara się chwycić jakąś gąskę. Broni ich przed tym gąsior zabiegając drogę lisowi i zasłaniając gęsi rozpostartymi rękami. Złapana gęś staje się lisem, a lis gąsiorem.

„WYŚCIG PIŁEK W KOLE"

Harcerze stoją w kole w odstępie 4 kroków od siebie i odliczają do dwóch. Pierwsza jedynka otrzymuje piłkę, a dwójka stojąca po przeciwnej stronie koła otrzymuje drugą piłkę. Na znak rozpoczyna się wyścig piłek rzuconych np. w lewo, w ten sposób, że jedynki rzucają piłkę do jedynek, dwójki do dwójek, przy czym nie wolno nikogo ominąć. Zwyciężają ci, których piłka dogoni drugą.

Drugi wariant tej gry: Zwyciężają ci, których piłka wcześniej okrążyła koło raz lub kilka razy i powróciła do harcerza, który rzut rozpoczął. Rozpoczynający podnosi rękę na znak zakończenia wyścigu. Może też nastąpić zmiana kierunku rzutu, np. z lewej strony na prawą.

Po tych grach, gdy harcerze się już rozruszali, organizujemy:

„PIŁKA DO PIĘCIU PODAŃ"

Grę przeprowadzamy na zasadzie gry w koszykówkę. Zawodnicy zamiast do kosza podają piłkę między sobą do 5-ciu podań. Przeciwnicy starają się im piłkę zabrać. Grupa zdobywa punkt, jeśli poda piłkę kolejno między sobą 5 razy. Wygrywa ta grupa, która pierwsza zdobędzie wymaganą ilość punktów.

A teraz można już spokojnie zorganizować mecz piłki nożnej czy koszykówki.

III. GAWĘDA

W naszej gawędzie musimy opowiedzieć dzieciom o sporcie, o szlachetnej rywalizacji i walce, o przyjaźni sportowej, zwycięzcach i pokonanych. Temat gawędy można zaczerpnąć z filmu „Błękitny krzyż", o Górskim Ochotniczym Pogotowiu Ratunkowym, które w okresie II wojny światowej ratowało rannych partyzantów ukrytych daleko w górach.

Tematu można szukać również w filmach: „Pierwszy start" — o szybownikach, „Trzy starty" — o pływakach, „Czarne Błyskawice"—o koszykarzach, „Dziadek Hassan" — między innymi o sporcie na wesoło.

Można też samemu opracować gawędę na podstawie zestawienia faktów autentycznych z fikcyjnymi i nadać temu formę ciekawej fabuły. Np. w 1954 r. reprezentacja piłkarska NRF zdobyła mistrzostwo świata pokonując w spotkaniu finałowym doskonałą drużynę węgierską. W tej chwili jest faktem bezspornym, że zwyciężyli stosując środki podniecające. Gawędę można oprzeć na tym wydarzeniu i opowiedzieć o reprezentancie tej drużyny.

IV. ZWYCZAJE

W czasie zdobywania sprawności sportowych można wprowadzić szereg zwyczajów, jak np. w zawodach łodzi ślizgowych: zwycięzca ślizgu zostaje, tak jak stoi, wrzucony do wody. Np. przepis stosowany w hokeju „ławka kar". U nas zwyczaj ten może wyglądać w ten sposób, że zastęp podejmie decyzję w stosunku do harcerza, który nie wywiązał się z nałożonych nań obowiązków — posadzeniem go na „ławce kar". Może to być wykluczenie go z zajęć np. na okres 15 minut czy całej zbiórki. Wszyscy pamiętają oczywiście, że sportowcy nie dyskutują z decyzją sędziego, tak samo i my nie dyskutujemy z decyzją swojego dowódcy.

Jest też zwyczaj stosowany przez zawodników wszystkich dyscyplin sportowych, że po zakończonych zawodach wszyscy ze zwycięskiej drużyny piją ze zdobytego pucharu wspólny toast (herbatę lub wodę z sokiem) za pomyślność następnych zawodów. W naszym wypadku zastęp może wypić toast np. z jednej menażki — po uchwaleniu zdobycia sprawności — za pomyślność zastępu.

Jest jeszcze wiele powszechnie znanych praw i zwyczajów w sporcie, bez których sport nie jest sportem, a które warto adaptować do naszych potrzeb.

PODSUMOWANIE ZADANIA DRUŻYNY

„Koniec wieńczy dzieło" — zgodnie z tą zasadą najlepszą zbiórką sumującą zadanie drużyny będzie na pewno:

— Otwarcie samodzielnie wybudowanego boiska czy spotkanie po zakończeniu zawodów sportowych połączone np. z rozdaniem dyplomów czy nagród.

— Dobrą imprezą końcową będzie także kulig z pochodniami na zakończenie igrzysk sportowych.

— Biwak dwudniowy z zawodami pływackimi (w zastępach już wszyscy umieją pływać).

Inne formy:

— Wyprawa do miasta na ciekawy mecz sportowy.
— Rozmowa z dobrym sportowcem.

PRACA Z ZASTĘPEM ZASTĘPOWYCH

Obok nauczania zastępowych, jak przeprowadzić gry, i przećwiczenia z nimi kilku, należy zwrócić ich uwagę na odpowiedni strój na zbiórkach. Nie wolno „kopać" piłki bez kostiumu gimnastycznego i jeździć na nartach bez odpowiedniego stroju.

Zastępowych należy nauczyć przepisów gier i konkurencji sportowych. Trzeba wymagać od nich obiektywnych ocen i sprawiedliwości. Osobiście trzeba dopilnować, aby nie dochodziło do kłótni na boisku. Z tym trzeba bezwzględnie walczyć. Winniśmy rzucić w zastępie zastępowych dwa hasła, aby zastępowi wprowadzili je w drużynie. Jedno: „z sędzią, jak i z dowódcą, nie ma dyskusji", drugie: „o wiele trudniej jest przegrywać niż wygrywać".

Trzeba na zbiórce zastępu zastępowych zorganizować na pewno spotkanie z **lekarzem**, który omówi zasady, jakich trzeba przestrzegać przy uprawianiu sportu. Co wolno? Czego nie wolno? I kiedy sport jest szkodliwy.

Dodatkowo należałoby się spotkać z **trenerem** czy **nauczycielem wf**, który opowiedziałby, jakie są zasady prawidłowego treningu.

I na koniec jedna **uwaga:** W naszej drużynie nie wolno zakończyć uprawiania sportu z chwilą zakończenia realizacji zadania. Sport powinien być żywy w ciągu 365 dni w roku, bez względu na zadania, jakimi się drużyna zajmuje. Chwała drużynowym, których drużyny obok normalnej pracy traktują sport jako element życia drużyny.

BIBLIOGRAFIA

M. Siemieński: „Nie traćmy czasu".
W. Wiśniewski: „Najmłodsi na start".
„Nieobozowe Lato".
M. Zimiński: „Ochotnicy".
B. Gajdeczkowa, M. Siemieński: „Tropiciele".
M. Dańkowska, J. Słuszniakówna: „Odkrywcy".

Zadanie drużyny:

HEJ, WYCIECZKA!

Turystykę uprawia się cały rok. Ale w okresie wiosennym trzeba na te sprawy zwrócić szczególną uwagę i podjąć całą drużyną zadanie turystyczne, żeby przygotować harcerzy do udziału w obozie i podsunąć im pomysły pracy w zastępach wakacyjnych Nieobozowego Lata.

ZAJĘCIA WPROWADZAJĄCE

Najlepszymi zajęciami wprowadzającymi jest oczywiście wyjazd drużyny za miasto. Już sam fakt wyjazdu zadecyduje o wyborze zadania. A tym bardziej, jeśli w trakcie wyprawy poprowadzimy jedną z poniżej podanych zabaw.

1. Zawody turystyczne między zastępami (kto szybciej rozstawi namiot, kto prędzej ugotuje menażkę herbaty... itp.).
2. Grę — poszukiwanie skarbu (opisana niżej).
3. Zabawę drużyny — „Spotkanie z przygodą".

Wyjazd drużyny może mieć charakter:

— wyprawy narciarskiej na „biegun północny";
— wyprawy w poszukiwaniu wiosny z pierwszym wiosennym ogniskiem;
— wyprawy do pobliskiego miasteczka pod hasłem „Miasto, którego nie znamy".

ZABAWA — „SPOTKANIE Z PRZYGODĄ"

Każdy zastęp na tydzień przed planowanym wyjazdem dostaje w tajemniczy sposób list (np. zastępowy znajdzie list u siebie w pokoju lub list wpada do klasy w trakcie lekcji przez szparę w drzwiach). List jest następującej treści: „Jeżeli chcecie i nie boicie się wyjść naprzeciw przygodzie, to bądźcie wszyscy koło starego młyna w niedzielę o 9,00". (Młyn jest 7 km za miastem, na skraju lasu. O godz. 8,20 odchodzi z rynku autobus, którym można dojechać prawie na miejsce spotkania. Ale o tym w liście nie piszemy).

W młynie czeka na przybywających harcerzy napis kredą na ścianie:

„Czekam na was do godziny 10,00 w wieży triangulacyjnej".

A tu do wieży jeszcze szmat drogi, a jeszcze na przeszkodzie stoi brak mostu przez rzekę. Rzeka nie głęboka, ale w kwietniu nie przywykliśmy jeszcze do kąpieli. Trzeba zorganizować przeprawę. A co to? Na krzywej brzozie na skraju rzeczki wisi lina. Można przy jej pomocy przedostać się na drugi brzeg. Wyprawa trwa dalej, od przygody do przygody. Może się zdarzyć, że któremuś z zastępów zdarzy się prawdziwa przygoda, wyciągając wóz z błota czy gubiąc drogę... Będzie miał wtedy wiele do opowiadania, gdy wszystkie zastępy spotkają się w leśniczówce. A drużynowy wtedy opowie im, jak Roald Amundsen jeszcze jako chłopiec przygotowywał się do późniejszych wypraw po śnieżnych pustyniach (według powieści „Roald Amundsen").

SPRAWNOŚCI ZESPOŁOWE I ZADANIA DO WYBORU W ZASTĘPACH

OCHOTNICY:

1. Wycieczka do stolicy powiatu.
2. Wycieczka do zakładu pracy.
3. Wycieczka na jagody.
4. Zorganizujemy wycieczkę łącznie z pieczeniem ziemniaków.
5. Kulig — zorganizujemy kulig wspólnie z zaprzyjaźnionym zastępem.
6. Zorganizujemy wyprawę na raki, którą zakończymy ucztą rakową.
7. Wyprawa na stację kolejową.
8. Zorganizujemy wyprawę w poszukiwaniu śladów wiosny.
9. Zorganizujemy biwak naszego zastępu.

TROPICIELE:

1. Zorganizujemy w drużynie święto powitania wiosny.
2. Zorganizujemy w zastępie wycieczkę do zakładu pracy.
3. Najpiękniejszym szlakiem (wytyczymy szlak turystyczny).
4. 12 godzin w lesie (przygotujemy dla drużyny 12-godzinną wycieczkę z biwakiem).
5. Wyprawa na Spitsbergen (zorganizujemy dla drużyny bazę polarników, która będzie badała życie zwierząt i ptaków w zimie).
6. Zawody turystyczne.
7. U nas (zorganizujemy dla uczniów naszej szkoły lub drużyny wycieczkę-rajd po naszej miejscowości pod hasłem: „Gdzie widać rękę artysty?").

ODKRYWCY:

Zastęp zdobywający to miano musi wybrać sprawność z zadań lub rozbudować któraś ze sprawności ochotników bądź tropicieli.

ZADANIA DO WYBORU W ZASTĘPACH

1. Zorganizujemy dla młodzieży podwórkowej biwak niedzielny.
2. Nauczymy młodych harcerzy sztuki biwakowania i wycieczek.
3. Zorganizujemy spływ kajakowy.
4. Zorganizujemy w szkole klub „Włóczykijów".
5. Zorganizujemy w dzielnicy wystawę sprzętu turystycznego — niezbędnego do kilkudniowych wypraw (w porozumieniu z PTTK).
6. Zorganizujemy konkurs fotografii z wypraw turystycznych.
7. Będziemy wydawać stały biuletyn „Turysta" o ciekawych szlakach i miejscach, które warto odwiedzić.
8. Nawiążemy kontakty z drużynami harcerskimi w innych miejscowościach i wymienimy wiadomości o naszych terenach (jak się do nas jedzie, co ciekawego warto obejrzeć, jak biwakować itp.).
9. Znajdziemy w naszej okolicy ciekawe miejsce turystyczne i napiszemy o nim do „Na przełaj".
10. Zorganizujemy w naszej wiosce wczasy „Pod lipą" (w porozumieniu z PTTK).
11. Przyczynimy się do rozwoju turystycznego naszej okolicy, np. odnowimy szlak turystyczny czy pomożemy w budowie drogi, aby do naszej wioski docierał autobus.

ZAJĘCIA UZUPEŁNIAJĄCE

I. PIOSENKI

„Hej, wycieczka", „Hej, buty me", „Ruszaj w drogę", „Pionierska piosenka turystyczna", „Lato, lato", „Harcerski posag", „Piosenka odkrywców".

II. GRY I ZABAWY

Obok gier z książeczek, których tytuły podajemy na końcu, proponuję zwrócić uwagę na gry:

archiwum

„POSZUKIWANIE SKARBU"

Gra może być przeprowadzona bez względu na porę roku. Grają dwie grupy (może być i więcej). Grupy rozchodzą się w dwie strony na 1—2 godziny i znaczą trasę znakami patrolowymi. Na końcu trasy znajduje się ukryty skarb (może być 10 dkg landrynek). Grupy zamieniają się trasami. Wygrywa grupa, która prędzej odnajdzie skarb.

„ZDOBYWANIE DRUGIEGO BRZEGU"

Gra tylko do przeprowadzenia w lecie. Grę najlepiej prowadzić nad brzegiem szerokiej, ale płytkiej rzeczki (grający brodzą w wodzie najwyżej do pasa). Grupa atakująca (3—4 razy większa od grupy broniącej) ma za zadanie zdobyć drugi brzeg przez wbicie weń trzech patyków. Atak posiada tych patyków tylko 6. Odpada z grupy ten harcerz, który został „zastrzelony" z odległości nie większej niż 5 metrów. Wraz z harcerzem „zastrzelonym" przepada i patyk, jeśli go posiadał. Jeśli grupa broniąca zdobędzie cztery patyki — wygrała.

Grupie broniącej może pomagać łódka z obroną. Kto znajdzie się w pobliżu łódki (5 m) odpada z gry.

W grze tej musi być obowiązkowo sędzia, który będzie rozstrzygał problemy sporne. W zależności od ilości osób grających ustala się długość brzegu bronionego i ewentualnie ilość patyków, sześć czy więcej.

„POGOŃ ZA LISEM"

Grę można przeprowadzić bez względu na porę roku. Grają dwie lub więcej grup. Każda grupa ukrywa na swoim terenie „lisa" w przemyślnej skrytce pod stosem gałęzi, w zamaskowanym dole... Teraz obca grupa rozpoczyna poszukiwanie lisa. Gdy lis zostanie zdemaskowany, rzuca się do ucieczki, aby dobiec do terenu neutralnego. Lisa należy zatrzymać i nie pozwolić mu dalej biec. Grupa związana z lisem utrudnia pogoń grupie ścigającej.

Gra prosta do przeprowadzenia, lecz nastręcza wiele kłopotów — trzeba bardzo dokładnie ustalić przepisy i ściśle ich przestrzegać. W przeciwnym wypadku może wywiązać się bójka.

Przy przeprowadzaniu wszelkich gier terenowych należy pamiętać, że przepisy trzeba elastycznie dostosowywać do pory roku, terenu i ilości uczestników.

III. GAWĘDA

W gawędzie będziemy opowiadać o przygodach wędrowników na szlaku, o przyjaźni i poświęceniu. Temat do gawęd możemy czerpać z książek i powieści:

A. Gajdar: „Timur i jego drużyna".
L. Bartelski: „Złota Mahmudia".
E. Fentan: „Widmo z głogowego wzgórza".
J. Foglar: „Chata nad jeziorem".
M. Rodziewiczówna: „Lato leśnych ludzi".

O cyklicznej gawędzie według powieści „Roald Amundsen" już była mowa, lecz obok wymienionych powieści istnieje wiele innych, w których możemy znaleźć temat gawędy, lub spróbujmy opowiedzieć gawędę na podstawie własnych turystycznych wypraw — o noclegach w szałasie czy o burzy spędzonej w górach...

Możemy wszystkie przeżycia własne i te z książek powiązać w całość i opowiedzieć, jak np. grupa przyjaciół podczas wyprawy po kraju wykryła groźną bandę szpiegowską czy natrafiła na ślad prastarej osady słowiańskiej.

IV. ZWYCZAJE

Należy w okresie zdobywania sprawności z zadania „Hej, wycieczka" wprowadzić szereg obrzędów, które mogą pozostać w drużynie na stałe.

Okrzyk — zastęp przed wyruszeniem na wyprawę wznosi zawsze okrzyk. Np.: „Na szlaaa...k!", czy też: „Deszczu, wiatru, przygody — nie lękamy się — ruszamy — śmiaaa...ło!".

Prawo najmniejszego — w czasie naszych wypraw, przy wsiadaniu do wszelkich środków komunikacji przestrzegamy, aby najpierw wsiadały najmniejsze dziewczynki, potem najmniejsi chłopcy, potem troszkę większe dziewczynki... i tak dalej, aż do największych chłopców. Prawo najmniejszego stosujemy też podczas pierwszych wypraw, wtedy tempo dyktuje idący pierwszy, najsłabszy.

PODSUMOWANIE ZADANIA DRUŻYNY

Znów — jak i przy zajęciach wprowadzających — najlepszym podsumowaniem będzie biwak drużyny, gdzie wieczorem przy ognisku, po wspólnych piosenkach i gawędzie, każdy zastęp omówi swoje osiągnięcia.

Ognisko można zakończyć zakopaniem butelki z listem, w którym napisalibyśmy, że od dzisiaj, bez względu na pogodę i porę roku, nikt z nas nie będzie siedział w domu. Będziemy wędrować od końca do końca naszej ziemi. Pod tym zaprzysiężeniem turystycznym możemy wszyscy się podpisać. W zależności od zadań, jakie były podejmowane, można podsumowanie urządzić:

— na zlocie gwiaździstym drużyn, które z nami współpracowały i na nasze zaproszenie odwiedziły naszą miejscowość;
— na wyprawie zorganizowanej przez klub „Włóczykija";
— na wystawie fotografii „Co ciekawego w naszej okolicy";
— na wycieczce pierwszym autobusem PKS, który dotarł nową drogą do naszej wioski (a myśmy się przyczynili do jej budowy).

PRACA Z ZASTĘPEM ZASTĘPOWYCH

— Spotkanie z lekarzem czy sanitariuszem, który omówi podstawowe sprawy związane z higieną wycieczki, udzielaniem pierwszej pomocy, co powinna zawierać apteczka wycieczkowa.
— Spotkanie ze starym turystą, który opowie nam o prawach i zwyczajach szlaków turystycznych.

My zaś zwrócimy uwagę naszych zastępowych na dwie sprawy:

1) pomaganie słabszym (należy pomóc nieść plecak, zmniejszyć tempo marszu itp.),

2) hasło, które należy rzucić: „Nie kwękać". Hasło to winno stać się naszą dewizą.

Obok tego trzeba zastępowych nauczyć, jak przeprowadzić grę i przystosować ją do warunków, w jakich się znajdujemy.

BIBLIOGRAFIA

P. Burchard: „Na szlaku".
„ „Tropami folkloru".
A. Jaczewski, K. Łodziński: „Medycyna w plecaku".
M. Zimiński: „100 dni pod biegunem".
F. Mleczko: „Lubimy Wesoło Działać".
S. Sosnowski i J. Stykowski: „Sakwa włóczykija".

Samodzielni – Wystąp!

Warto spróbować

Podane propozycje zadań tematycznych dla drużyn nie rozwiązują oczywiście problemu braku materiałów praktycznych w całości — nie taki jest zresztą ich cel. Chcieliśmy jedynie zaprezentować określony sposób pracy. Powyższe materiały podejmują tylko parę zadań tematycznych dla drużyn — najbardziej charakterystycznych i potrzebnych w okresie wiosny i lata.

Proponując powyższe materiały do pracy chcemy pokazać, w jaki sposób sami drużynowi mogą je opracowywać na użytek własnej drużyny. Spróbujmy więc przeanalizować kolejno cały tok pracy drużynowego lub zespołu młodzieżowego prowadzącego drużynę nad rozpracowaniem zadania tematycznego dla drużyny.

Zaczynamy oczywiście od USTALENIA TREŚCI ZADANIA. A więc jaką sprawę będziemy opracowywali, a potem realizowali w całej drużynie. Upraszczając — chodzi nam tutaj o ustalenie tematu zadania (wyrażonego w jego tytule — nazwie, np.: „Kraj Rad — przyjaciel naszej ojczyzny", „Kronika XX-lecia", „Oni walczyli o Polskę Ludową", „1 Maja"„ „W rocznicę rewolucji", „Poznajemy tajemnice przyrody", „Naszej szkole w prezencie" itd.) oraz najważniejszych spraw, z którymi chcemy zapoznać drużynę w trakcie realizacji tego zadania (np. nowe piosenki, z kim warto się spotkać, co zobaczyć, co wykorzystać itd.).

Teraz dopiero przystępujemy do SZCZEGÓŁOWEGO OPRACOWANIA ZADANIA I SPOSOBU JEGO REALIZACJI. A więc kolejno:

1. Przygotowujemy pomysły i materiały do ZAJĘĆ WPROWADZAJĄCYCH, które mają zainteresować harcerzy wybraną tematyką i zostaną przeprowadzone na zbiórce drużyny albo w poszczególnych zastępach.

2. Wybieramy sprawności zespołowe tematycznie związane z zadaniem całej drużyny oraz wypisujemy nowe zadania wynikające z potrzeb i warunków naszej drużyny. Powstają w ten sposób zestawy sprawności zespołowych i zadań, z których poszczególne zastępy będą wybierały swoje zadania do realizacji. Zajęć wprowadzających przed wyborem zadań w zastępach nie organizujemy.

3. Obmyślamy teraz ZAJĘCIA UZUPEŁNIAJĄCE (gawędy gry, zabawy, lekturę artykułów itp.) i sposób ich przeprowadzenia w zastępach, np. przeszkolenie zastępowych do prowadzenia zbiórek zastępów (na zbiórkach zastępu zastępowych i rady drużyny), nauka piosenek na zbiórce drużyny, wyświetlanie filmów, przezroczy itp.

4. Opracowujemy PODSUMOWANIE ZADANIA W DRUŻYNIE, na które składa się:

— impreza drużyny zbierająca całość pracy;

— podsumowanie sprawności zespołowych i zadań w zastępach;

— ocena przebiegu realizacji zadania drużyny na zbiórce rady drużyny.

Teraz wszystko już gotowe, możemy przystępować do pracy. Jak widać, samodzielne opracowanie materiałów podobnych do zamieszczonych w tej broszurze nie jest ani trudne, ani niemożliwe. Oczywiście, w opracowaniu wykorzystujemy wszelkie dostępne materiały, a więc książeczki ze sprawnościami zespołowymi („Ochotnicy", „Tropiciele", „Odkrywcy"), różne dostępne książki i broszury z grami, zabawami, materiałami repertuarowymi, śpiewniki itp. Trud włożony w takie opracowanie naprawdę się opłaca.

Poniżej zamieszczamy parę propozycji tytułów zadań tematycznych.

1. *Naszej szkole na XX-lecie*
2. *Wyprawa w przeszłość*
3. *Świat techniki*
4. *Nie ma granic dla przyjaciół*
5. *Bawimy się w...*
6. *Cześć, Kosmos!*
7. *Książka wśród nas*
8. *Piosenka na codzień*
9. *Nasza izba*
10. *Równy start — dlaczego kolega ma dwójki.*

Spróbujcie dopisać inne, zdecydować się na jedno z nich i samemu je opracować. Życzymy powodzenia.

Wydaje: Dział Kształcenia GKH. Redaguje i kolportaż prowadzi Wydawnictwo Harcerskie. Adres redakcji — Warszawa, ul. Konopnickiej 6.

Nakład 18 000 egz. Papier druk. gaz. kl. VII. 80 g 61×86 cm.

Zakł. Graf. RSW „Prasa", Warszawa, ul. Smolna 12. Zam. 698.

archiwum