

ZUCH MISTRZYNI ZHR

BIULETYN METODYCZNY GŁÓWNEJ KWATERY HARCEREK

ROK V

Kraków, lipiec 1994

Nr 7 (53)

Słonecznym szlakiem

Prawo Zucha to takie słońce na błękitnym niebie zuchowego życia. Ponieważ dziecko nie potrafi od razu tylko dobrze czynić, na jego błękitnym niebie pojawiają się chmury, czasami nawet nadciąga burza... Ale słońce jest silniejsze i aby dodać otuchy do stałej poprawy, koloruje niebo tęczą.

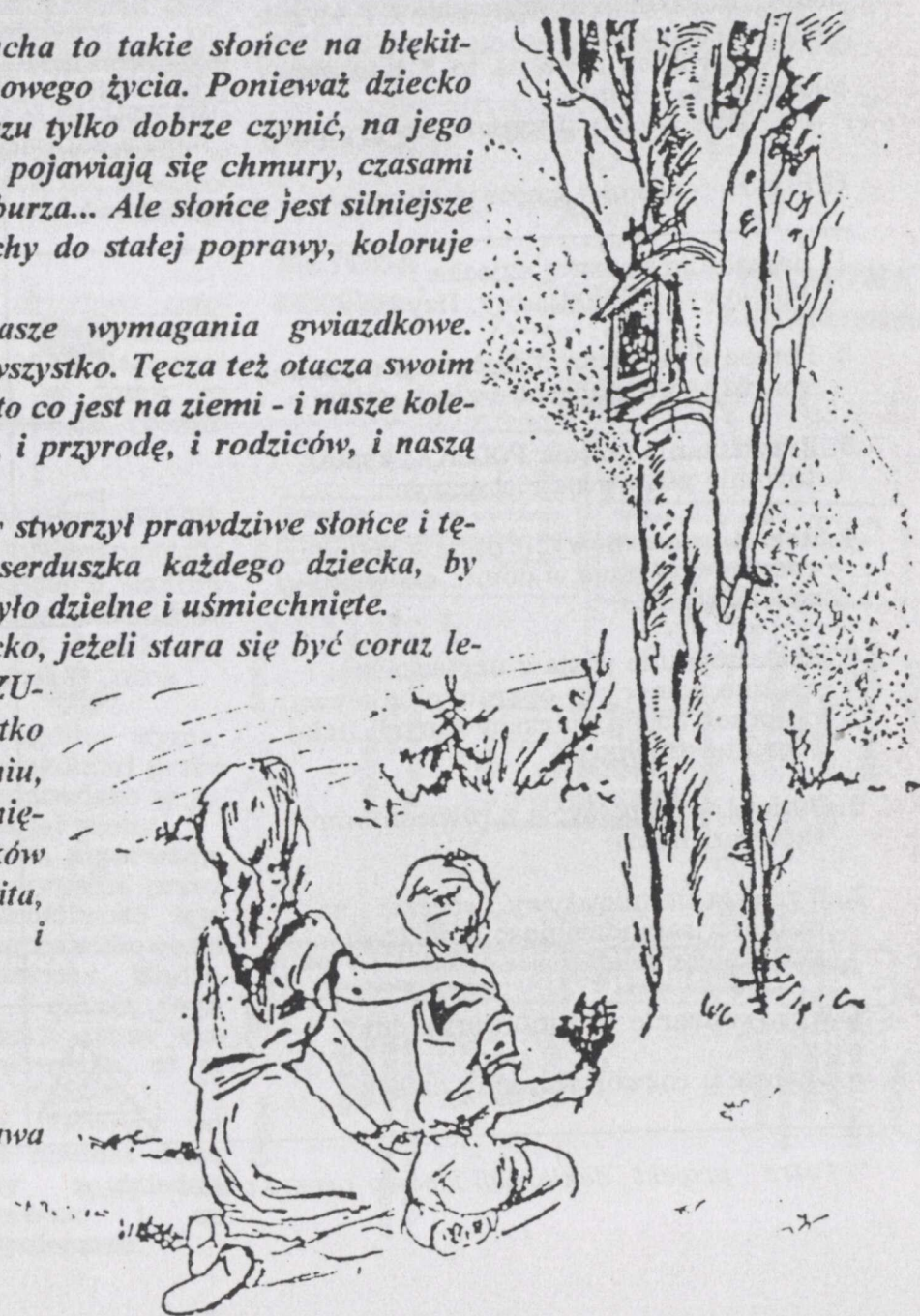
To są nasze wymagania gwiazdkowe. Słońce oświetla wszystko. Tęcza też otacza swoim łukiem wszystko to co jest na ziemi - i nasze koleżanki, i kolegów, i przyrodę, i rodziców, i naszą ojczyznę...

Bóg, który stworzył prawdziwe słońce i tęczę, patrzy w serduszka każdego dziecka, by czyniło dobrze, było dzielne i uśmiechnięte.

A to dziecko, jeżeli stara się być coraz lepsze - staje się ZUCHEM. I wszystko w jego otoczeniu, jak pod dotknięciem promyków słońca, rozkwita, uśmiecha się i radowe.

*Czuwajcie
w uśmiechu!*

Witoslawa



archiwum
harcerskie.pl

Druhu Drużynowa, Druhu Drużynowy!

NASZE ZUCHOWANIE

Okres zuchowy to czas wspólnej pracy z dzieckiem, by z naturalnego młodego egoisty („moje zabawki”, „moje miejsce...”) przelotczył się on w zuchę, podejmującego świadome obowiązki (w domu, w szkole, w gromadzie) i wypełniającego je rzetelnie.

Powinien mieć na to 3 lata (wiek zuchowy 8 - 11 lat).

Dziecko po przyjęciu do gromady

otrzymuje „drogowskaz swojego postępowania. Jest nim **PRAWO ZUCHA** (takie zuchowe **SŁOŃCE** rozświetlające drogę). Stara się je przestrzegać na zbiorcach i w codziennym życiu.

Drużynowa (wychowawca) musi wiedzieć czemu ma służyć „bycie na zbiorcach”. Cele te - wspólne dla wszystkich gromad zuchowych - można zapisać tak*):

C E L E - w prosty sposób uwidocznione w gwiazdkach ↘

	★	★★	★★★
1. Harmonijny rozwój dziecka : duchowy, intelektualny, fizyczny	1 6	1	1
2. Pomoc w uzyskaniu orientacji etycznej: rozdzielanie dobrych i złych czynów	2	2 4	2
3. Przybliżanie pojęcia POLSKA, kształtowanie postaw patriotycznych	3	3 1	3 7
4. Rozwój prawidłowych postaw względem rodziców (pomoc w domu, obowiązki, opiekuńczość)			
5. Kształtowanie postaw użyteczności i chętności pomocy w oparciu o odkrywanie przez zuchę potrzeby innych ludzi (bezinteresowność)	8 9	8 9	8 7
6. Umiejętne współzycie z rówieśnikami (koleżeńskość)	2 4 9	4 5 7 9	5 6 7 9
7. Wyzwalanie inicjatywy twórczej - za radnością, samodzielność, umożliwienie aktywnego działania			
8. Wprowadzenie w tajniki przyrody.			
9. Dbałość o rozwój fizyczny dziecka.	6	7 9	5 6 7

*) Patrz projekt deklaracji ideowo programowej ZHR

Program uwzględniający powyższe cele powinien być płynnym przebiegiem pomiędzy następującymi sferami:

◆ **właściznienie w życie gromady** to odnalezienie się dziecka często jedynaka w grupie rówieśniczej, innej niż klasa.

◆ **rozwoj i kształtowanie wielu zainteresowań i umiejętności** - poprzez ukazanie ich różnorodności i przygotowanie „gruntu” pod przyszły wybór swego kierunku. (Zuch nie ma być specjalistą w jednej dziedzinie, lecz ma orientować się w „bogactwie świata/życia”)

◆ **uwrażliwienie na drugiego człowieka** - umiejętność zauważania sytuacji, w której można dla kogoś zrobić coś dobrego w domu, w szkole, na podwórku itd (bezinteresowność).

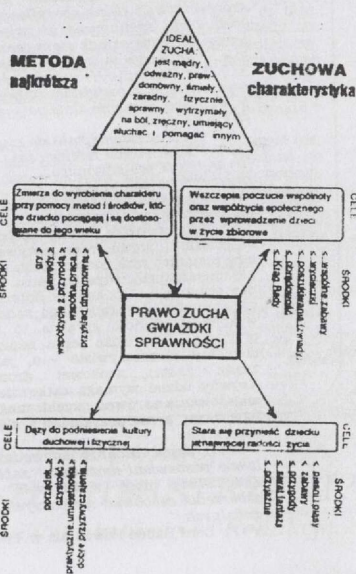
Te sfery to trzy kolejne **GWIAZDKI ZUCHOWE** (tęcza). Ich wymagania pogrupowane w 5-ciu częściach (kolory tęczy), zawierają nasze cele przełożone na bardziej zrozumiałe dla dziecka język zadań (patrz tabelka obok „cele”).

Nakreślone tutaj ogólne wymagania uzupełniane są szczegółami przez drużynową, która zna środowisko w jakim żyje, ucza się i bawią jej zuchy.

Ogromną rolę spełnia obserwacja zucha na tle grupy, dokonywana przez drużynową(ego). Daje możliwość wykrycia ewentualnych nieprawidłowości w rozwoju osobowości dziecka. Mądra współpraca z rodzicami i szkołą (wychowawcą i psychologiem), może doprowadzić do ich skorygowania, oo w tym wieku daje najlepsze efekty.

Dlatego też ruch zuchowy od zarania spełniał i nadal spełnia dużą rolę zwłaszcza w pracy z dziećmi zaniedbanymi wychowawczo i ze środowisk zagrożonych społecznie.

Ponieważ każde dziecko jest inne i ma rozwijać swoje zainteresowania. dlatego te ogólne wymagania trzeba przełożyć na dostępny dla niego język - na język **ZABAWY** - w zabawy w coś, kogoś. Bawiąc się (**cykl zabawowy**) wspólnie, każde dziecko ma w zabawie przeciwień rolę i nabywa lub poszerza inne swoje indywidualne zdolności i umiejętności. To są właśnie **SPRAWNOŚCI ZUCHOWE** - trzeci z elementów zuchowego systemu wychowawczego.



ZABAWA BEZ PRZYMUSU

Wpadł mi dziwnym trafem w ręce tegoż rocznik lipcowy numer *Lady Fitness*, a w nim fragment większej całości pod tytułem **Co to jest zabawa?** Z tego fragmentu wybrałem cząstkę nas interesującą.

„...najbardziej znani teoretycy psychologii naszego stulecia, od Zygmunta Freuda po Eryka Eriksona i Jeana Piageta, uważali zabawę za nieodłączny czynnik prawidłowego rozwoju człowieka. Ale dopiero niedawno naukowcy skoncentrowali się na specyfice zabawy i postanowili zdefiniować to pojęcie. Najlepszą definicją składa się z pięciu punktów... Koncepcja ta została przedstawiona przez Kennetha H. Rubina - profesora psychologii w kanadyjskim uniwersytecie w Waterloo w stanie Ontario - w odniesieniu do dzieci.

Według Rubina zabawa musi:

- (1) być wewnętrzną motywującą,
- (2) wybrana bez przymusu,
- (3) przynosząca radość,
- (4) zawierająca elementy nieracjonalne,
- (5) wymagająca aktywnego udziału.”

Tłumacząc te punkty „z polskiego na polskie” - wewnętrzną motywację należy rozumieć jako pochłonięcie, wycośnienie innych spraw poza potrzebą zabawy. Bez przymusu - to znaczy dobrowolnie, nie stanowiącej narzuconego zadania do wykonania. Radość sprawia to co jest przyjemne, nie może temu zaprzeczać. Elementy nieracjonalne - o, jakże to znane zaszeżuchowej gromadzie. Aktywny udział wymaga całkowitego zaangażowania zarówno psychicznego jak i fizycznego, a nie przyglądania się zabawie innych.

„Liczne badania udowodniły, że ludzie pozbawieni możliwości zabawy w dzieciństwie mogą wykazywać pewne zaburzenia zachowań społecznych i emocjonalnych.”

Lord Baden Powell już w 1912 ro-

ku tworząc skauting dla dzieci - czuch wilczęcy, zwrócił uwagę na zabawę jako sposób realizacji zadań wychowawczych. Aleksander Kamiński „Kregu Rady” pisze: „*Genialna intuicja wychowawczej Skautki Nazarego osiągnęła, sądzę, szczyt, w wyrażeniu typu zabaw dla dzieci w wieku 8 - 11 lat. Są to mianowicie zabawy, których dziecko jakby wolało się w mat zabawowy. Ten typ zabaw wyokreśliłmy w Polsce jako „zabawę oos”. „W oos” - to znaczy w wilka, młodego Indianina, w żołnierza, marynarza...”*

Oczywiście w toku tych zabaw wyróżniamy elementy wychowawcze pomagamy rozróżnić dobro i zło, rozjaśnić teżyżne fizyczną i duchową. Przy tym spełniamy wszystkie punkty wymienione przez kanadyjskiego uczonego. Także punktu czwartego: „*wybrana bez przymusu*” - chociaż nie zawsze doceniamy znaczenie tego warunku prawdziwej zabawy.

Na podwórku dzieci bawią się, to co chcą. W gromadzie zuchoy wchuwają się przez zabawę - a więc jest jakaś ingerencja zuchmistra, ale ta ingerencja nie może polegać na narzuceniu, lecz wspólnie z zuchami dochodzi do wspólnego określenia zabawy. Służu temu gawęda, Krag Rady, ciekawy temat, wzbudzający zainteresowanie zuchów, po którym wszystko tworzy się *bez przymusu i z aktywnym udziałem*.

Zdarza się niekiedy, że przy planowaniu pracy gromady mamy „ciągoty” pedagogiczno-nauczycielskie - potem z tego wynika szkółka, a nie gromada zuchowa. Moim zdaniem - jest to wynik pewnych wzorców, pokutujących w naszym ruchu od czasów klaso-drużyn i ich kadry „szkolnej”.

Paty

iskierka



Pułapka

Jesteśmy bardzo pobłażliwi dla kłamstwa, szukamy zwykle usprawliwienia dla kłamliwych. Czasem zatracamy pojęcie granic, dokąd mamy do czynienia z fantazjowaniem, a odkąd z kłamstwem. Wtedy znajdujemy takie pojęcie jak bujanie, takie sobie kłamstwo, niby niewinne, ale jednak prowadzące do odczucia na nieprawdę. Niby niewinne bujanie rozrasta się w miarę wzrostu *kłamczuszka*, do tragicznych rozmiarów, dezorganizujących ludzkie współzycie, obniżających jego wartość, a czasami nawet niszczących ją w sposób nieodwracalny, prowadząc człowieka kłamliwego i okłamywanego do poniżającego życia w fałszu, złożonego tylko z gry pozorów. Kłamstwa są pułapkami dla okłamywanego i dla tego, który kłamie, a przeważnie dla obu.

Są kłamstwa agresywno-zdobywcze, jako instrument służący do tego, aby od drugiego człowieka coś uzyskać albo na nim wymusić. Wtedy ten drugi człowiek stanowi przedmiot manipulacji, staje się ubezwłasnowolniony, ponieważ jego wybór jest powzięty pod przymusem fałszywej przedstawionej sytuacji.

Są kłamstwa asekuracyjno-uczuciowe, kiedy człowiek kłamliwy tworzy równoległe takie układy stosunków, w których partnerzy są przekonani o swojej jedyności w układzie...

Są wreszcie kłamstwa lekowo-obronne, służące do tego, by ukryć coś, co się zrobiło lub czego się nie zrobiło, uchylić przed czymś, co powinno się zrobić, lub przedstawić inaczej sytuację i motywy, które skłoniły do takiego, a nie innego zachowania; służy do obrony przed karą ze strony otoczenia (moralną czy materialną). Czasem mają na celu wzmocnienie poczucia własnej wartości w oczach innych. Ten rodzaj kłamstwa prowadzi czasem do tego, że człowiek zaczyna półświadomie lub nieświadomie okłamywać samego siebie. Wpada zatem sam w zastawioną przez siebie pułapkę...

Istnieje w człowieku jakiś defekt, który powoduje, że niewielu przeżyło życie bez kłamstwa. Ważne jest jednak, by w człowieku nie począł narastać proces wzmagającej się skłonności do kłamstwa, które - na szkodę jemu i innym ludziom - prowadzi do życia w fałszywym świecie, do zaka miania. Człowiek, który z kłamstwa czyni sposób na życie, unicestwia sam siebie i w końcu izoluje się od innych. Bo prawda i tak kiedyś wychodzi na wierzch.

Lustar

Wydrukowano w styczniu 6 A Pawłowiczynie „Drogi do sukcesu”

Czy masz już wszystkie pozycje BIBLIOTECZKI ZUCHMISTRZYNI?

Nie? To skontaktuj się z Redakcją...



Moje spojrzenie na...

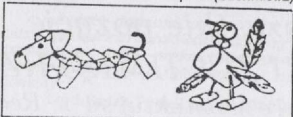
sprawności religijne

... jestem za wprowadzeniem elementów religijnych do różnych sprawności, a nie robienia sprawności religijnych. Dlatego, że w dzieciach może niechęć powstać przesłanie, że istnieje w życiu chrześcijaństwa jakiś podział na świat Boży i świat, w którym jakby o Panu Bogu się nie pamięta, albo jakby był On nieobecny. Lepiej zuchom ukazywać, że Pan Bóg przenika cały świat, który stworzył i jest obecny we wszystkich dziedzinach życia. Wplatając pewne wymagania religijne w wymagania „świeckich” sprawności unika się „ewangelizowania na siłę”, a jedynie na pewne rzeczy się wskazuje czy zachęca, unikając nieodrobnej w przekazywaniu wiary nachalności.

Myszę też, że jeżeli do gromady uczniów będzie należało jakieś dziecko z rodziną niewierzącą, nie będzie dla niego problemem przyjęcie sprawności, w której jedno czy dwa wymagania oscylują wokół spraw religijnych. Przykładowo sprawność „Rycerz Maryi” może mu być obca duchowo, gdyż z racji niewierzącej rodziny praktycznie nie ma realnych punktów odniesienia w codziennym życiu.

Na marginesie tego, co wyżej napisałem, uważam, że gromada zuchów czy drużyna harcerzy powinna być również otwarta na osoby niewierzące czy poszukujące i przekazywać wartości chrześcijańskie, niekoniecznie co drugie zdanie mówiąc o Panu Bogu...

O. Przemysław Heman
dominikanin
phm (zuchmistrz)



Ludwik Jamowski
hm (zuchmistrz)

sprawności historyczne

Jestem przekonany, że tworzenie sprawności związanych z polskimi wydarzeniami i postaciami historycznymi, nie znajduje uzasadnienia. Rozumiem to poza granicami kraju, gdzie zadania poszerzania wiedzy o korzeniach ojczyzny mają kolosalne znaczenie, ale w kraju?

Sprawność to wiedza i umiejętności. Poszerzanie umiejętności w sprawnościach historycznych - zawsze nasuwa wrażenie udziwnień. Umiejętności konieczne do przeżywania przez zucha zdarzeń historycznych są porozrzucane w innych sprawnościach, np. zwiadowcy, bajarki, szperaczki, czy regionalnych, które może zdobyć w zabawowym cyklu historycznym.

W zabawowym cyklu historycznym rozwija się (w pełnym wykorzystaniu metodyki zuchowej) w i e d z a o zdarzeniu historycznym, przeżywanie go, przy równoczesnym „zaliczeniu” umiejętności różnych sprawności, jak recytator, rysownik, plastyk, dziennikarz itd. itd.

Dodatkowym argumentem przeciw tworzeniu sprawności historycznych jest sprawa zasady odjęcia od sprawności zespołowych i cykliów sprawnościowych, na rzecz sprawności indywidualnych i rozwijania zabawy tematycznej. Różne są zamiłowania i utalentowania „wrodzone” u dzieci i można w temacie historycznym cyklu zabaw dać upust tym osobistym możliwościom (rozwijającym umiejętnościom).

Zdarzenia historyczne działy się zawsze przy udziale ludzi różnych umiejętności i ich osobistym zaangażowaniu...

Mniemam, że nadanie sprawności historycznej byłoby czymś w rodzaju wpisania do dziennika stopnia z historii na lekcji w szkole. Cykl zbiorów o tematyce historycznej czymś się chyba różni od cyklu lekcji historii?...

SPRAWNOŚCI ZUCHOWE

Praca w gromadach zuchowych oparta jest na Prawie Zucha i Regulaminach Gwiazdek. Umpełnieniem i poszerzeniem są wymagania zdobywanych przez zuchy sprawności.

Przywiłem wieki dziecięcego jest świat fantazji i gra wyobraźni. Wyobraźnia pozwala na wolewanie się w różne postacie ze świata bajek: ludzi, zwierząt. Tematy „podpowiadane są” zależnie od spraw, którymi „żyją dziećmi” (podsuwane filmy przez TV, dobór lektur w szkołach, zmieniająca się sytuacja w rodzinach, środowisku).

Potrzeba do tego tylko stworzyć tę specyficzną atmosferę (przystrojona i zbada), pozwolił na używanie kilku zamastrowanych własnoręcznie rzeczy (luka, czapka, tujarka, pióropus) poddać propozycje gry, zabawy, gawędy, a wyobraźnia dziecka podpowiada resztę - tworzy fabułę filmu-zabawy. Mądrze pokierowana, daje temat zabaw na kilka kolejnych zbiorów (5 - 8). Tworzy się w ten sposób CYKL ZABAWOWY. Nie powinien on mieć regulaminów. Powinien być odpowiednio sterowany przez drużynową i spontanicznie przeżywany przez zuchy.

Niektóre tematy zabaw powtarzają się od bardzo dawna: w lekarza, w dom, w szkołę, w Indian, w teatr, w sklep, w złodziei i polejantów itd. Niektóre nie chcemy wykorzystać na zbiorach z różnych przyczyn, względów (np. w szkole, czy w złodziei). Ale są i takie, które pojawiają się wraz z pojawieniem się filmu, np. Pszozółka Maja, Superman, Czarodziej Oz, a potem zacieranie w pamięci przez następnie postacie - znikają. Tak dezaktualizowały się dotychczasowe liczne „sprawności zespołowe w ZHP”, związane z przebrzmiałymi, ongiś ciekawymi filmami telewizyjnymi.

W tym czasie trwania zabawy chcemy pomóc w kształtowaniu nabywanych przez zucha umiejętności.

Dlatego też SPRAWNOŚCI „widział nie oznaki” zdobytych przez zucha umie-

jętności, pogrupowane są w 5 działów, analogicznie do wymagań gwiazdkowych. Układ kolorów powinien pomóc w dokonaniu wyboru sprawności, tak, by „ułatwić” realizację wymagań gwiazdkowych.

Nie znaczy to, że regularnie zawierają elementy tylko przyznane do danego działu, lecz że ich jest tam najwięcej.

Zuch, który przychodzi do gromady, uczy się życia w zespole, jest wtajemniczany w zwyczaje i obrzędy, przede wszystkim uczestniczy w grach i zabawach, i jest raczej „konsumentem zbiorów”. Dlatego też zdobędzie 1 - 3 sprawności w ciągu roku. Wymagania gwiazdek będą realizowane przez małe zadania w czasie zbiorów, nagradzane np. w punktacji szóstek. To czas, w którym wykonanie zadania musi przynieść widzialny efekt. Osmiolecie nie potrafi „czekać”, ani planować. Dlatego zdobędzie w tym czasie mniej sprawności, i to łatwych, w zamian za większą ilość podwał, punktów itp.

Dopiero zuch zdobywający drugą, a potem trzecią gwiazdkę, uczy się organizowania pracy, wytrwałości i systematyczności - i może „czekać” na efekt, np. biorąc udział w ćwiczeniach sportowych, wydawaniu gazetki. Zadania stawiane przed nim to zadania w większości „szczęsne „podpowiadane” przez drużynową choćby w formie wymagań gwiazdkowych. Czym lepiej potrafiły przez gawędy, Krag Rady, dobór gier stworzyć wachlarz wyboru zadań, tym lepiej przygotujemy zucha do podejmowania świadomych decyzji i improwowania działań, które będą odpowiedziami na potrzeby jego dziecięcego środowiska.

A jak planować pracę w oparciu o Prawo Zucha, Regulamin Gwiazdek i Sprawności szukające w następnych „Zuchmistrzaniach”.

W. Stojek

TEMATYCZNE POGRUPOWANIE SPRAWNOŚCI ZUCHOWYCH

	duch	Wesołek Promyczek	Skrzat Dobry duszek	Braciszek Siostrzyczka	Rycerz					
	religia	Kołodnik Kołodniczka	Zajączek Zajączek	Pastuszek betl. Pasterka betl.	Błękitna Pani					
	kultura	Przyjaciół książek Przyjaciółka książek	Poeta Poetka	Recytator Recytatorka	Gawędziarz Bajarka	Łamigłowa Łamigłowa				
	okolica	Wszędobyłski Wszędobyłska	Wskazidroga Wskazidroga	regionalne*) regionalne*)						
	wiedza	Bajtek Bajtek	Poligłota Poligłotka	Ciekawski Ciekawska	Badacz Sowa	Obserwator Obserwatorka	Podróżnik Podróżniczka	Astronom Astronom		
	przyroda	Ogrodnik Ogrodniczka	Hodowca kwiatów Hodowca kwiatów	-- Kwiaciarka	Korzenioplastyk --	-- Zielarka	Leśny duszek Rusalka	Przyjaciół lasu Przyjaciółka lasu		
		Przyrodnik Przyrodniczka	Traper --	Rolnik Rolniczka	Wicherek Chmurka	Przyjaciół ptaków Przyjaciółka ptaków	Mróż Śnieżka	Zimoludek Zimoludek		
	dom	Sobieradek Sobieradek	Majsterklepka Sprawne ręce	Grosik Grosik	Kuchcik Kuchcik	Gospodarz domu Gospodyni	-- Cukierniczka	Igiełka Igiełka	Krawczyk Krawcowa	Dziewiarka Hafciarka
	zdrowie sport	Czyscioszek Czyscioszek	Eskulap Eskulap	Gimnastyk Gimnastyczka	Akrobata Akrobatka	Piłkarz Piłeczka	Rowerzysta Rowerzystka	Zwiadowca Zwiadowca	Szczupak Żaba	szuwarek syrenka
	kultura	Aktor Aktorka	Charakteryzator Charakteryzatorka	Dekorator Dekoratorka	Kukiełkarz Kukiełka	-- Fryzjerka	-- Tancerka	Śpiewak Nutka	-- Pieśniarka	
	manual.	Malarz Malarka	Rysownik Rysowniczkla	Plastyk Plastyczka	-- Rzeźbiarka					
	gromada	Kronikarz Kronikarka	Dziennikarz Dziennikarka	Zbieracz Zbieraczka	Kolekcjoner Kolekcjonerka					
	śluch.	Grajak Grajak	Muzyk Muzyk	Gracz Gracz	Mistrz gier i zabaw Mistrzynie gier i zabaw					



GDY NA DWORZE KAPU, KAP...

Gry i zabawy na deszczową letnią porę

Zaczęło padać. Pogoda popsuła plan dziennej kolonii, półkolonii. Nie można dać się zaskoczyć i bezradnie latać było czym dziurę. Trzeba mieć przygotowany blok programowy na taką ewentualność. Trzonem programu, który można zlepić fabulą, są gry i zabawy pod dachem. Przypomnijmy poniżej kilka.

WĘDRUJĄCY BUT

Uczestnik zabawy próbuje odgadnąć, który z biorących w zabawie zuchołów ukrywa bambosza.

Zasady. Wszyscy uczestnicy z wyjątkiem jednego śladają, na podłodze w kręgu tak, aby ich stopy się dotykały. Są oni szewcami. Jeden uczestnik trzyma w ręku mały bambosz (lub półbut), który jego zdaniem wymaga naprawy. Podaje szewcom i prosi o naprawienie. Odechodzi, a potem kilkakrotnie wraca, aby sprawdzić, czy bambosz został naprawiony. Za każdym razem odgrywiający rolę szewców udają, że bambosz nie został jeszcze w pełni naprawiony. W końcu jednak przyznają, że bambosz zginął.

Poszukiwanie. Szewcy podają sobie buta pod kolanami. Klient stara się dotknąć tego szewca, który aktualnie trzyma buta w ręce. Gdy mu się to uda, bambosz zostaje „odnaleziony”. Klient i szewcy, u którego znaleziono buta, zamieniają się miejscami.

SZUKANIE FASOLI

Przygotowanie. Prowadzący zabawę chowa w różnych miejscach w pokoju wiele ziaren fasoli. Każdy uczestnik otrzymuje papierowy kubeczek.

Zasady. Uczestnicy chodzą po pokoju i

zbierają ziarna fasoli do swoich kubeczków. Po upływie określonego czasu liczymy ziarna fasoli w kubeczkach. Zwycięza ten, który zebrał najwięcej ziaren.

DETEKTYW

Gra wymaga trochę przygotowania i pomysłowości.

Przygotowanie. Prowadzący przygotowuje kartki papieru, na których podaje pisemnie wskazówki prowadzące do miejsca ukrycia przedmiotu. Każda wskazówka prowadzi jednak do kolejnej wskazówki i dopiero odszukanie wszystkich kartek i poprawne odczytanie wszystkich podanych na nich wskazówek doprowadzi grających do ukrytego przedmiotu.

Zasady. Uczestnicy biorą udział w zabawie indywidualnie lub w parach. Prowadzący daje każdemu graczowi lub parze pierwszą kartkę ze wskazówkami, po czym następuje poszukiwanie dalszych kartek-wskazówek. Po ich odnalezieniu, czytają podane na nich wskazówki i pozostawiają kartki na ich miejscach, by następni gracze mogli do nich dotrzeć i kierując się podanymi wskazówkami znaleźć pozostałe kartki.

MARTWY LEW

Przygotowanie. Prowadzący prosi uczestników, aby położyli się bez ruchu na podłodze.

Zasady. Prowadzący kolejno eliminuje uczestników, którzy poruszają się. Osoby wyeliminowane z gry starają się nakłonić pozostałych uczestników do ruchu. Nie wolno nikogo dotykać. Zwycięza osoba, która najdłużej pozostaje na podłodze bez wykonania jakiegokolwiek ruchu.



OCZAMI ZUCHA

ZUCHY PISZĄ LEGENDY O POWSTANIU SWOJEJ GROMADY

Dawno, dawno temu, żył sobie pewien chłopiec, który nazywał się Wis. Miał on wroga. Jego wróg nazywał się Lan. Walczyli ze sobą zaciekle. Pewnego dnia postanowili stoczyć ze sobą wielki pojedynek. Nikt tego pojedynku nie wygrał. Obaj byli mocno poturbowani. Pogodzili się ze sobą. Po kilku tygodniach założyli drużynę "Wisłanie".



Dawno, dawno temu, wieczorem, gdy już się ściemniało i nie było prawie ludzi... Nagle z rzeki Wisły wynurzyła się piękna dama, świeciła od niej blaskiem. Wszyscy zaniemówili. Ona powiedziała, że pochodzi z Wisły i wy będziecie się nazywać Wisłanie na znak, że ja wam się ukazałam.



Pewnego dnia przyszedł do nas wódz inkański i powiedział:

- Jeżeli odnajdziecie wędrującego ptaka, to przejmiecie jego imię.

I tak zostaliśmy drużyną zuchową.



Pewnego razu dziewczynce ukazał się w domu leśny skrzat, który powiedział, że są dzieci, które spędzają wolny czas na podwórku. Zapropował jej aby założyła drużynę, która będzie chronić jego oczyszczone środowisko, czyli trawy, kwiaty i drzewa. Dziewczynka założyła drużynę dziewczynek, która na cześć skrzata nazywała ją „Leśne Skrzaty”, i tak działamy do teraz.



Dawno temu żyła sobie Jadzia, była ona bardzo samotna i chciała mieć przyjaciół. Pewnego dnia spotkała dziewczynkę, która miała na imię Agnieszka, bardzo się polewały, a nawet zaprzyjaźniły. Ale dalej były same. Postanowiły poznać inne dzieci. I tak

powstała gromada. Potem ta gromada spotkała inne, które były drużynami zuchowymi. Jadzi to się spodobało i powstało „Jarzębinowe Bractwo”. Zuchy nazywały Jadzie - drużyną Zabą.



Dawno, dawno temu, żył smok porwał Kaśkę. My w celu uwolnienia jej wyruszyliśmy zabić smoka. Podczas podróży dowiedzieliśmy się, że nasz totem ma czarodziejską moc. Uspiliśmy smoka i wzięliśmy Kaśkę. I tak powstały Żarowianie.



Na początku było trzech druhów, którzy pojechali na kurs zuchmistrzowski. Po kursie założyli 12 Pg D „Dzieci Perli”. Było nas nie wielu. Około 10. Razem z druhami jeździliśmy na różne wycieczki. Pierwszym naszym zimowiskiem było zimowisko w Lanckoronie.



Pewnego dnia, a było to bardzo dawno temu, do naszej klasy przyszła drużyna, powiedziała, że wszystkie wesole, lubiące się bawić dziewczynki-malinki mogą przysiąc na zbórnę do bardzo ciekawego miejsca. Przyszliśmy, no i zostaliśmy na dłużej.



Pewnego razu król Mieszko I zwołał zebranie całego swojego ludu z południowej strony Polski. Chciał by ten lud był zwany Wisłanie, gdy mieszkali w wiosce nad Wisłą. Od tej nazwy pochodzi nasza nazwa drużyny.

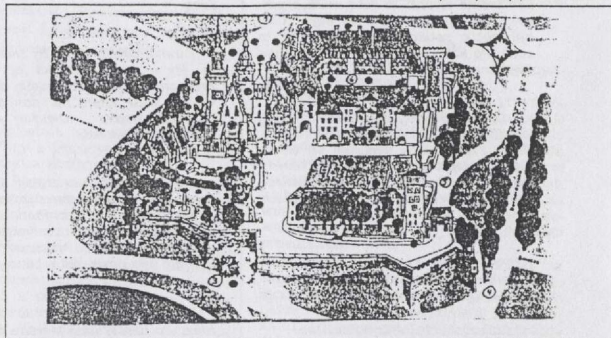
Zamek Mieszka I





Krakowska WIELKA PARADA ZUCHOWA

11 czerwca 1994 roku odbyła się w Krakowie Wielka Parada Zuchowa. O godz. 15.00 zuchy zgromadziły się w harcerskim kościółku św. Łazarza na wspólnej modlitwie. Tam też otrzymały „straszną wiadomość“:



1 wyszły na poszukiwanie Księżnej. Każda gromada oddzielnie wykonywała takie zadania jak:

- rozwiązywanie krzyżówki (zamieszczonej na następnej stronie)
- malowanie portretu gromady (każdy swój - potem składanka stanowić ten portret zbiorowy)
- prezentowanie kroniki i totemu
- prezentacja ulubionej piosenki i pioski
- legenda o powstaniu gromady (patrz: *Oczami zucha*)

Kiedy gromada odnalazła Księżną, musiła zdjąć z niej czar. Zły czar oczywiście przynął, bo zuchy udowodniły, że są prawdziwymi zuchami: pokonały przeszkody i wykonały zadania.

zły czarnoksiężnik uprowadził i uwięził na dziedzińcu Wawelu Księżnę Grodu - i zastawił na zuchy różne „łapki i przeszkody. Powiedział także, że on nie wierzy w zadne zuchy.

Zuchy otrzymały plan Wawelu:

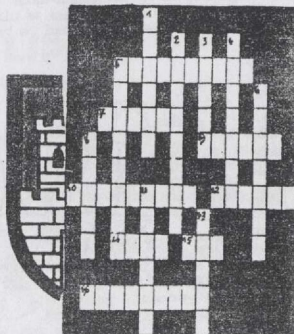
dy i wykonały zadania.

W parady wzięły udział: 13 KDZ „Gromada Rzepichy”, 33 KDZ „Polne Stokrotki”, 5 KDZ „Słoneczna Gromada”, 18 KDZ „Zarowanie”, 19 KDZ „Wędrujące Ptaki”, 33 KDZ „Leśne Duszki”, 18 KDZ „Wiślanie”, 7 KDZ „Wilcza Gromada”, 10 Jazębinowe Bractwa.

Następnie zuchy z drużynowymi ustawiły się w szyku i odbył się przemarsz ze śpiewem i pioskami z Wawelu na Płynek Krakowski *traktem królewskim*. Tam nastąpiło pożegnanie. (-)

1) W naszym referacie zuchowym jest obcięta część obrazka. Książka jest pełna i piękna. Tolara.

KRZYŻÓWKA Z PARADY



POZIOMO:

5. nasywasz na rękawie jak zdobędziesz
7. słuchasz, gdy druha mówi
9. jesteś w nim na zbiorce
10. w jesieli i na wiosnę jest..... za miasto
12. składają sobie zuchy z różnych gromad
14. zawołanie zuchowe
15. często odbywa się w terenie
16. jeśli jesteś zuchem, składasz...

PIONOWO:

1. każda gromada ma swój na powitanie
2. możesz ich zdobyć nawet trzy
3. w ohwłach uroczystych jest z wami
4. odziennie czynisz dobre
5. chowacie w nim swoje skarby
6. inaczej gromada
8. tajny w gromadzie
11. mundur, pas zuchowy
13. symbol odwagi, dzielności na znaczkach zucha.



Przypominamy, że *śródownisko łódzkie & c.* przygotowuje II ZLOT ZUCHMISTRZOWSKI

w terminie 3 - 4 września 1994

miejsce - koto łódzi

uczestnicy: Druhny i Druhowie Zuchmistrze

cel: przede wszystkim zobaczyć się znów i porozmawiać o naszych problemach, kupić nowe książki i sprawności - itd. itd.

koszt: zależy od dotacji z MEN, może uda się zwrócić koszty dojazdu zabrać ze sobą: prowiant na śniadania i kolację oraz sprzęt biwakowy
Zgłoszenia należy przesłać (także dla otrzymania informacji do domu, wszak będą wakacje!)

na adres: p.wd Monika GOZDALIK węd.

ul. Jęczmienna 1/3 m 11

94-200 ŁÓDŹ

tel. 33-68-35 lub 33-63-68

Komendantki chorągwi otrzymają szczegółowe informacje pod koniec sierpnia do domów (tam pytajcie).



ZASZŁYSZANE DONIESIONE



z chorągwi
hufców
gromad

CHORĄGIEW RZESZOWSKA

pwd A. Malitzka

„Rzeszów w tej chwili potrzebuje ogromnego zaplecza modlitwianego i zapalnych harceerek do pracy. Proszę o modlitwę w naszej intencji”

> powstał Rzeszowski Związek Drużyn.

• Na wsi kolo Leżajska działa drużyna harceerek, która prowadzi gromadę zuchów.

CHORĄGIEW MAŁOPOLSKA

phm A. Tatara

• Wielka Prada Zuchowa odbyła się w Krakowie 11 czerwca. Był to „wielki sprawdzian zuchowych umiejętności. Odbył się na wawelskim wzgórzu „pod okiem Smoka”. (patrz: obszerna korespondencja o niej wewnątrz „Zuchmistrzyni”)

CHORĄGIEW DOLNOŚLĄSK

• 18 czerwca - Festyn uchowy na Wyspie Opatowickiej. Otrzymałmy zaproszenie na Zuchowy Bieg Przyjaźni dla Gromad ZHR.

CHORĄGIEW MAZOWIECKA

pwd M. Karowska

• Festiwal Drużyn Zuchowych wygrała 265 WDJ „Mrówki z dębowej Polanki”.

• 14-15.V > udział drużynowych w Zlocie Św. Kingi

• 4 - S.VI > Wielki Rajd Zuchowy w Truskawiu (Puszcza Kampinowska).

• Wychodzi piśmko „Dzika Róża”.

CHORĄGIEW POMORSKA

A Szejko

• Odbyły się dwa spotkania drużyny nowych i zorganizowano wspólny **DZIEŃ ZUCHA**. Wzięło w nim udział 30 zuchów z 4 gromad (w tym jedna męska).

Dzień Zucha bardzo nam się podobał.



CHORĄGIEW

WIELKOPOLSKA

pwd A. Piątkiewicz

• Kurs odbędzie się w Nieradzu k/Mirosławca (woj. pilskie) na obóz - dzięki gościnności harceerek kaliskich.

Przepraszamy!

Nasz chochlik zmienił nazwę miejscowości, gdzie odbyło się spotkanie zuchmistrzowskie chorągwi łódzkiej. Było ono w Poniatowie kolo Piotrkowa Trubunalskiego (a nie Poniatowa k/Bleśka).

CZEKAMY NA LISTY
Z WAKACJI

PATRONAŁ

zuchowy

LIPIEC

czyli coś więcej o naszych Imionach i zachęta do obchodzenia Imienin i Zuchów w gromadzie (a może też spotkań w domu solenizantów..?)

1

HALINY - imię wywodzi się z greckiego - uosobienie spokoju (a może z przekształcenia imienia Helena?).

Nie ma patronki świętej o tym imieniu. Przywędrowało do Polski w XIX w. z Rosji. Zdrobniale: Halinka, Halusia, Halka, Halszka.

3

TOMASZA - w aram. *to*ma znaczy bliźniak. Św. Tomasz Apostoł w swej apostołskiej wędrowce dotarł aż do Indii Południowych, dlatego uznawany jest za patrona Indii - a także architektów, budowniczych, stolarzy i geodetów. Zdrobniale: Tomek, Tomcio.

WERONIKI - z łacińskiego

vera eikon - święte oblicze. Św. Weronika była zakonnicą. Wioszka (1600-1727). Doświadczyła wizji - widziała Chrystusa nosiącego krzyż i kielich cierpienia, które zapisała w *Pamiętniku meki*. Zdrobniale: Weronki, Weronisia, Wera.

OLGI - z germańskiego *halis* zdrowa, szczęśliwa. Brak świętej tego imienia. Ongis popularne, zwłaszcza na wschodnich kresach Rzeczypospolitej. Zdrobnienia podobne do Aleksandry: Olenka, Ola, Olusia.

MAŁGORZATY - po grecku

i po łacinie oznacza perłę. Świętych patronek jest kilka, ale żadnej święto nie przypada w lipcu. Imię popularne w całej Europie, w Polsce od średniowiecza (spotykane w dynastii Piastów). Zdrobniale: Małgosia, Małgoska, Małgorzatka, Gosia, Goska, Greta (od *Margarita, Margot*).

15

HENRYKA - imię pochodzenia germańskiego - rządzący w bogatym domu (Kraju). Nosilo je wielu władców. Św. Henryk (973-1024) był cesarzem niemieckim. Zdrobniale: Henio, Henryś, Heniusz, Rys.

22

MAGDALENY - hebrajskie, oznaczające osobę pochodzącą z Magdali nad jez. Genezaret. Patronką jest św. Maria Magdalena, wierna uczennica Chrystusa, obecna na Golgocie podczas Męki Pańskiej i pierwsza ujrzała Go po zmartwychwstaniu. Zdrobniale: Magda, Magdzusia, Lena, Madzia. W średniowiecznej Polsce znane było w innej formie: Macha.

24

KINGI - od Kunegunda - germańskie *kunni* - ród i *gund* walka. Bł. Kinga, córka króla węgierskiego, zaślubiona księciu krakowsko-sandomierskiemu Bolesławowi Wstydliwemu; przybyła do Polski Oboje z mężem złożyła dożony ślub czystości. Była fundatorką klasztoru w Starym Sączu.

26

ANNY - pochodzi z hebrajskiego *hanna* - łaska. Św. Anna była matką Najświętszej Marii Panny. Patronka kobiet ciężarnych i rodzących, opiekunka wdów, sierot i ubogich. Zdrobniale: Anka, Ania, Anusia, Nula, Hanka, Hania, Hantia.

27

NATALII - z łacińskiego *natalis* - dzień urodzenia (dla nieba). Św. patronka - męczennica z Kordoby. Zdrobniale: Nacia, Natalka, Tala, Nataszka.



Zadania roztropności

Nie tylko CO ale i JAK

Roztropność wybiera środki potrzebne do osiągnięcia celu

Pewien sułtan miał sen, że stracił wszystkie zęby. Zaraz po przebudzeniu zapytał wykładowca snów o sens nocnej zmory.

- Och, co za nieszczęście, mój panie! - wykrzyknął ten. - Każdy stracony ząb oznacza stratę jednego z twych podwładnych!

- Ty bezczelny draniu - wykrzyknął wściekły sułtan. - Jak śmiesz mi to mówić? Wynos się! I rozkazał: - Wymierzyc pięćdziesiąt batów temu bezwstydnikowi!

Przyprowadzono przed oblicze sułtana drugiego wykładowca snów. Kiedy ten dowiedział się o śnie, krzyknął:

- Co za szczęście! Co za wielkie szczęście! Nasz pan przeżyje wszystkich swoich poddanych! - Oblicze sułtana się rozpogodziło i władca rzekł:

- Dzięki ci, mój przyjacielu. Idź zaraz z moim skarbnikiem i każ sobie wypłacić pięćdziesiąt sztuk złota!

Po drodze skarbnik rzekł do niego:

- Sens twojego objaśnienia snu nie różni się w niczym od tego, co powiedział pierwszy wykładowca.

Mędrzec, uśmiechając się chytrze, odpowiedział:

- Zważ, że można wiele powiedzieć, ale wszystko zależy od tego, jak się to robi!

(Z „Jak zmienić swe życie?” Pierre Lefevre = Wyd. >W drodze< Poznań 1993)

Z KSIĘGI PRZYŚLÓW POLSKICH:

◆
Nie znają tego próżniacy, jak słodko spocząć po pracy.

◆
Dla przyjaciela nowego nie opuszczaj starego.

◆
Czasem między ostem i pokrzywami lilia rośnie.

◆
Chcesz się dostać do nieba, nie żałuj biednym kęsa chleba.

◆
Kapelusz ani rusz rozumu nie doda.

◆
Lepszy jeden mały czyn niż tysiące planów.

◆
Kto nie był ani razu człowiekiem, temu człowiek nic nie pomoże.

◆
Wiele myśleć, mało gadać, z pieskami się nie ujadać.
◆

ZUCHMISTRZ
MISJA WYCHOWAWCZA I EDUKACYJNA

„Zuchmistrzyni” - biuletyn metodyczny Głównej Kwatery Harcerzek ZHR
Redakcja: hm Wiesława Stojek, hm Urszula Kret, hm Ludwik Tarnowski
Adres kontaktowy redakcji: 31-158 Kraków, ul. Krowoderska 68 m. 5 a
Cena egzemplarza: w sprzedaży 5.000.- w prenumeracie 3.000 zł.
Rozprowadzane w oblegu wewnątrzorganizacyjnym



archiwum
harcerskie.pl