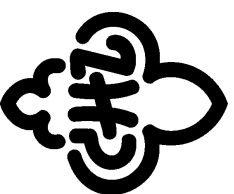


Zuchy

Zarys metodyki



Związek Harcerstwa Polskiego

Autorki:

phm. Aldona Kasza

pwd. Aleksandra Kozubka

phm. Emilia Kulczyk

hm. Anna Poraj

phm. Małgorzata Wyspiańska

Broszura powstała dzięki wsparciu finansowemu Ministerstwa Edukacji Narodowej i Sportu

ISBN 83-89037-50-5

Publikacja wydana na zlecenie Głównej Kwatery Związku Harcerstwa Polskiego przez Harcerskie Biuro Wydawnicze „Horyzonty”

Druhno Drużynowa,
Druhu Drużynowy!

Granatowy sznur na Twoim ramieniu oznacza, że to właśnie Ty jesteś najważniejszym i bezpośrednim harcerskim wychowawcą – drużynowym. Przez osobisty przykład, stosowanie metody harcerskiej, wierność harcerskim ideałom w codziennym życiu kształtujesz postawy innych – swoich uczniów, harcerek i harcerzy. W realizacji celów wychowawczych harcerskiej wspólnoty duże znaczenie ma znajomość i stosowanie odpowiedniej dla wieku Twoich podopiecznych metodyki: zachowej, harcerskiej, starszoharcerskiej lub wędrowniczej.

Rok 2003 pod względem wsparcia drużynowego w pracy wychowawczej jest bardzo ważny. To właśnie w tym roku zostały opisane wszystkie metodyki, zatwierdzone nowe instrukcje działania gromady i drużyny, uaktualnione lub opracowane i zatwierdzone przez władze ZHP instrumenty metodyczne, m.in.: stopnie harcerskie, próba harcerza, sprawności harcerskie, znaki służb, projekty. Decyzją Rady Naczelnej ZHP od 1 września 2003 roku w całej naszej organizacji zaczyna obowiązywać nowy podział metodyczny.

Abym Ci te wszystkie zmiany przybliżyć i pomóc w pełnym stosowaniu harcerskiej metody, przygotowaliśmy niniejszą publikację. W sposób prosty i zwięzły przeprowadzi Cię ona przez wszystkie tajniki metodyki, którą powinniśmy stosować w pracy ze swoją gromadą, swoją drużyną.

A kiedy będziesz czytać tę książeczkę, my będziemy pisać jeszcze obszerniejsze i bardziej dokładne rozdziały poradników dla drużynowych, które w Twojej bibliotece mają szansę znaleźć się już wiosną 2004 roku.

Czuwaj!

hm. Anna Poraj
zastępczyni naczelnika ZHP

Wstęp

„Kto to z kniei się wynurza? Czy to rycerz? Czy to duch?”. Może Indianin, a może jednak zuch”.

– Kimże jest ten zuch? – Małym człowiekiem w wieku 6–10 lat, często nieśmiałym, zagubionym w szkolnych murach. Jeszcze chciałby potrzymać mamę za rękę, ale trochę mu już nie wypada. Do niedawna przebywał tylko w domu, gdzie czuł troskliwą opiekę rodziców, gdzie mógł sobie pozwolić na chwile słabości, na spanie przy zapalonym świetle... był po prostu małym synkiem/córeczką swoich rodziców. Teraz musi nagle odnaleźć się w nowym otoczeniu – poszedł do grupy zerowej czy szkoły. Musi być pilny, rezolutny, odpowiedzialny. Poznaje nowe zasady, ma coraz więcej obowiązków, porządkowuje się, wymaganiom szkoły. Nie zawsze może sobie z tym poradzić i wtedy pojawia się poczucie niższości wobec rówieśników. Czasami ma „szczęście” i w tych „zmaganiach” ze szkołą pomoże mu gromada zuchowa – wzmocni go, pokaże, jak radzić sobie z trudnościami, będzie odskocznią od szkoły. Ale musisz pamiętać, że wstąpienie dziecka do gromady to również nowa dla niego sytuacja, nowe wyzwanie, nowe otoczenie. Znowu ma obowiązki, znowu czegoś się uczy. Jeszcze trochę potrwa, nim poczuje się naprawdę bezpieczne, nim wróci do domu i zgasi światło przed snem... I tu zaczyna się twójja rola – rola wychowawcy...

Pracując z gromadą zuchową spełniasz bardzo ważne zadanie. Pozwalasz zuchom poznać otaczający świat, prowokujesz je do stawiania sobie trudnych wymagań. Uczysz je panować nad emocjami, wyrażania ich w sposób niezagrażający innym. Pokazujesz, jak zdobywać wiedzę i umiejętności, jak pracować w grupie, jak mądrze współzawodniczyć z kolegami i koleżankami. To właśnie na zbiórkach dzieci zawiązują pierwsze przyjaźnie, tworzą pierwsze grupy zarówno formalne, jak i nieformalne, stają się coraz bardziej świadomymi członkami społeczeństwa. Dostzegają, że już nie tylko będą „brały” od otaczającego świata, mogą też coś dać od siebie. Dzięki tobie zuchy mają możliwość stania się coraz lepszymi ludźmi. Ale co najważniejsze i najpiękniejsze – to właśnie ty będziesz świadkiem i uczestnikiem „narodzin dzielności” twoich zuchów.

Podstawową formą aktywności zuchów jest zabawa w coś lub kogoś. Realizowana jest ona przez zdobywanie sprawności zespołowych oraz uczestniczenie w zbiórkach pojedynczych gromady zuchów. Spotykając się raz w tygodniu na zbiórce, zuchy przenoszą się w kolorowy świat marzeń, w jednej chwili stają się podróżnikami, zdobywającymi biegun, lecą w kosmos w poszukiwaniu nowych galaktyk czy

tańczą taniec przyjaźni z Apaczami. Zbiórkę zuchową od innych zabaw wyróżnia to, że ma swój temat i fabułę, jest zaplanowana i prowadzona zgodnie z metodyką przez dorosłą osobę – drużynowego. Często tematyka zuchowych spotkań zaczerpnięta jest z rzeczywistości, która otacza twoich podopiecznych. Bawiąc się w strażaków, bolkowych wojów czy policjantów zuchy kształtują swoje spojrzenie na świat i otaczających je ludzi.

Wszyscy jednak wiemy, że każdy zuch jest inny, ma inne zainteresowania, marzenia i inne możliwości – to wielka indywidualność zamknięta w małym człowieczku. Aby zuchy mogły swobodnie rozwijać swoje zainteresowania, zdobywać nowe umiejętności, w swojej pracy wykorzystuj obok sprawności zespołowych również sprawności indywidualne, a przede wszystkim gwiazdki zuchowe.

A teraz po kolei, jak prowadzić gromadę zuchów...

Elementy metody harcerskiej

Prawo i Obietnica Zucha

Prawo i Obietnica Zucha to fundamenty twojej pracy. Prawo Zucha jest drogowskazem, którego powinny trzymać się zuchy. Wytęcza ono kierunek wychowania najmłodszej grupy wiekowej w ruchu harcerskim. Za zachowanie tego kierunku odpowiedzialny jest drużynowy gromady ruchowej – czyli ty – wódz, zuchmiistrz.

Musisz wyznaczyć cele, jakie wraz z gromadą chcesz osiągnąć i przez stosowanie różnorodnych form pracy oraz instrumentów metodycznych wytrwale do nich dążyć. Cele wychowawcze gromady wynikają właśnie z Prawa Zucha.

Postępuj tak, by zuchy naśladować ciębie (a tak zwykle się dzieje w gromadzie ruchowej) postępowały zgodnie z Prawem Zucha. Dzieci, z którymi pracujesz, są ciekawe świata, otwarte na wszystkie twoje propozycje – pamiętaj więc, aby wprowadzić Prawo Zucha w atrakcyjny sposób i podkreślić jego znaczenie, pokazać, dlaczego jest ważne – wtedy zuchy będą dążyć do jego przestrzegania. Przypomnij treść poszczególnych punktów wplatając je w teksty gawęd, tłumacząc reguły gry czy wprowadzając w majsterkę lub ją podsumowując. Powiesz: – Zuch stara się być coraz lepszy i w waszej pracy to widać – wykonaliście tę raketę wspaniale!!!

Zuchy przyjmują Prawo wprost jako kodeks postępowania, którego muszą przestrzegać, a zobowiązują się do tego, składając Obietnicę Zucha. Pamiętaj, że zuch powinien złożyć Obietnicę nie później niż w 3 miesiące po wstąpieniu do gromady i przypominać sobie o złożonym zobowiązaniu przy każdym nadaniu gwiazdki składając trochę zmienione słowa Obietnicy: „Obiecuję być dobrym zuchem ochoczym (sprawnym, gospodarnym), zawsze przestrzegać Prawa Zucha”. Zuch składa Obietnicę kilkakrotnie, ponieważ dzieci w tym wieku (co wynika z ich rozwoju psychicznego) często zapominają o złożonej obietnicy. Jeśli powtórz jej słowa po raz kolejny, i to w obrzędowy, uroczysty sposób, utrwali ją sobie i umocni się w postanowieniu postępowania zgodnie z Prawem Zucha.

Nie chodzi nam też tylko o to, by zuchy znaly Prawo Zucha, musimy umożliwić każdemu z nich jego zrozumienie. Zapoznanie zuchów z sensem Prawa to podstawowe zadania „zbiórek pierwszego miesią-

ca” (które zwykle trwają dłużej niż jeden miesiąc). Na kolejnych zbiórkach wprowadzasz poszczególne punkty Prawa (niekoniecznie po kolei), wykorzystując fabuły sprawności, obrzędowość gromady itd. Rozmawiasz z zuchami o nich, pytasz, jak rozumieją dany punkt Prawa i w jaki sposób mogą go przestrzegać i pracować nad sobą, aby być coraz lepszymi. Jeśli masz w gromadzie większość nowych zuchów, to pracę z Prawem najlepiej włączyć w obrzędowość gromady, którą zuchy dzięki temu poznają. Na jej podstawie budujesz fabułę cyklu. Jeśli jest to długo działająca gromada, pracę z Prawem najlepiej oprzeć na jakimś cyklu sprawnościowym (np. rycerza, który przestrzega kodeksu; Kubusia Puchatka, który zawsze chce wszystkim pomagać i kocha swój Stumilowy Las). Takie wprowadzenie Prawa Zucha da możliwość doświadczoneym zuchom przypomnienia sobie jego treści i znaczenia, młodszym – zapoznanie się z nim a wszystkim – zdobycie sprawności.

Oczywiście pojmowanie treści Prawa będzie różne u różnych zuchów. Każde z dzieci musi odpowiedzieć sobie na pytanie, co to oznacza, że zuch mówi prawdę, jest dzielny, kocha Boga i Polskę. Na pewno twoje najmłodsze zuchy będą wymagały innego tłumaczenia Prawa Zucha. Starsze będą miały już swoje przemyślenia, obserwacje, doświadczenia. Od najstarszych możesz już wymagać postępowania ściśle według Prawa Zucha. Ale jedno jest pewne – praca z Prawem nie jest to sprawa kilku zbiórek. Ono powinno być obecne na każdej zbiórce, wyjeździe, w codziennym życiu. Dlatego też musicie umożliwić zuchom coraz bardziej pogłębione rozumienie poszczególnych punktów, tak aby postępowały zgodnie z nimi.

Zapamiętaj:

- zuchy składają Obietnicę najpóźniej po 3 miesiącach uczęszczania na zbiórki;
- Prawo Zucha to kodeks, według którego zuchy powinny postępować nie tylko na zbiórkach, ale i poza nimi;
- staraj się, aby Prawo było nie tylko formułką, ale tekstem pełnym znaczeń i treści.

System małych grup

System małych grup w gromadzie zuchowej realizowany jest przez udział na szóstki i wykorzystywany przy organizowaniu zabawy. Szóstki realizują powierzone im zadania w trakcie zbiórki gromady

Szóstka nie ma swoich samodzielnych zbiórek, składa się z dzieci tej samej płci. To naturalna grupa rówieśników, kolegów, przyjaciół. Szóstki mają swoją nazwę, często jakiś znaczek lub tajemnicę wyróżniającą je od innych w gromadzie. „Wodzem” szóstki jest szóstkowy – wybrany przez zuchy. Może on być stary lub zmieniać się w trakcie roku, a nawet ze zbiórki na zbiórkę – w zależności od waszych potrzeb oraz zwyczajów gromady.

Zuchy skupione w szóstce uczą się współdziałania, odpowiedzialności, samorządności, przestrzegania norm. Nie obce są im także doświadczenia związane ze współzawodnictwem zarówno między szóstkami, jak i pojedynczymi zuchami. I teraz do was – drużynowego i przybocznych – należy pokierowanie uczuciami zuchów związanymi z pracą i współzawodnictwem w szóstkach i między nimi. Pewnie wiecie, że współpraca w szóstkach i między szóstkami jest jednym z najtrudniejszych elementów pracy na zbiorce zuchowej. Jednak nie warto z niej rezygnować. Trud związany z podziałem gromady na szóstki, utrzymaniem ich stałego składu i niedopuszczeniem do przesadnego współzawodnictwa pomiędzy szóstkami zaowocuje w bliskiej przyszłości zgraniem gromady, lepszą dyscypliną oraz większym zaangażowaniem zuchów w pracę gromady.

Podział gromady na szóstki umożliwi ci też sprawniejszą organizację działań na zbiorce: wiesz, jak będą wyglądały zespoły podczas gry czy też jak podzielić pracę podczas majsterki. Znasz możliwości grupy.

Czasami trudno jest sprostać wymaganiom regulaminu. Zdarza się to w przypadku, kiedy dzieci mieszkają, np. na wsi. Wtedy wszystkie zuchy należą do jednej szóstki w drużynie wielopoziomowej. Nie jest to jednak reguła, ale dopuszczalnym wyjątkiem.

Zapamiętaj:

- szóstka to naturalna grupa rówieśnicza tej samej płci;
- pomyśl o w miarę równym rozkładzie sił w szóstkach;
- pozwól zuchom na podejmowanie decyzji dotyczących ich szóstki.

Uczenie w działaniu

Metoda harcerska mówi nam, że mamy wychowywać w sposób czynny, przez aktywne uczestnictwo zuchów w pracy gromady. Zbiórka zuchowa to zabawa w coś lub kogoś (listonoszy, lekarzy, marynarzy, Indian, pogotowie mikołajkowe, zlot wróżbitów itd.). Zabawa ma swoją fabułę, treść i „ukryty” cel (pośrednio oddziaływań). Taka forma zaspokaja potrzeby rozwojowe naszych podopiecznych a nam daje możliwość doskonalenia ich charakterów w sposób naturalny.

Nie mów wprost, że chodzi ci o staranność, systematyczność, odpowiedzialność zuchów – zdobywacie tylko sprawność „aktora”, który na czas uczy się roli, dba o swój kostium, przychodzi systematycznie i punktualnie na próby. Wszystkie zuchy biorą czynny udział w tej zabawie, ucząc się i kształtując pożądane cechy. Wcielając się w postać z danej sprawności, odgrywając jej przygodę i sceny z życia, zuch łatwiej przejmuje jej pozytywne cechy, uczy się obserwować otoczenie, szukać potrzebnych wiadomości, wnioskować. I najczęściej nie zdaje sobie sprawy z tego, że właśnie się czegoś uczy.

Zapamiętaj:

- zabawa pozwala na bezpośrednio i trwale przyswojenie pozytywnych cech i wykształcenie postaw;
- w zbiorkach powinny uczestniczyć wszystkie zuchy;
- odpowiednie sprawności i właściwa ich realizacja pozwoli osiągnąć ci zamierzone cele.

Stale doskonalszony i pobudzający do rozwoju program

Tu masz olbrzymie pole do popisu. To ty i twój przyboczny budujecie program i wy jesteście odpowiedzialni za jego realizację. Jest to bardzo trudne, ale też bardzo ważne zadanie. Planuj pracę swojej gromady tak, aby każdy z zuchów znalazł w niej coś dla siebie. Aby poprzez realizację programu zdobył nowe umiejętności, zainteresowania, przezwycięzył słabości. Program powinien być atrakcyjny, stale doskonalszony – tak aby dzięki niemu zuchy miały możliwość stopniowego i harmonijnego rozwijania się. Zastanów się, jakie cykle sprawnościowe najlepiej pomogą w realizacji postawionych przez ciebie celów i będą odpowiednią na zainteresowania twoich zuchów. Nie zapomnij o zdobywaniu przez zuchy sprawności indywidualnych oraz gwiazdek zuchowych – wpleć je w całoroczną pracę gromady. To one pobudzają zuchy do coraz śmielszych wyzwań, są zachętą do samodoskonalenia. Pamiętaj, że zaplanowane zadania można zmienić – nie są one niczym stałym i to, co we wrześniu wydawało wam się trafne, nie musi być takie w marcu.

Uaktualniaj stale swój warsztat pracy, sięgaj do nowych propozycji ZHP, chorągwi czy swojego hufca. Siegaj do literatury, filmów, szukaj wiedzy fachowej, bierz udział w różnorodnych warsztatach. Pamiętaj także o szukaniu i tworzeniu nowych sprawności, uaktualniania ich zgodnie z potrzebami zuchów, które masz w gromadzie.

Program od strony technicznej, czyli co i w jakiej kolejności

1. **Charakterystyka gromady** – tutaj powinny znajdować się informacje o kadrze oraz zuchach (ilu was jest, gdzie działacie, specyfika środowiska działania, gdzie i kiedy macie zbiórki, jakie są twoje zuchy, jakie mają sprawności, ilu z nich złożyło Obietnicę, ilu zdobywa gwiazdki i jakie itp.).
2. **Cele i zamierzenia wychowawcze** – wynikają one z charakterystyki gromady; zastanów się, nad czym chciałbyś pracować, jakie cechy powinnieneś wykształcić lub wzmocnić u poszczególnych zuchów oraz w całej gromadzie.
3. **Tzw. kratka, czyli harmonogram działania** – twoim zadaniem jest teraz dobranie cykli sprawnościowych, które pomogą ci zrealizować wybrane cele – jest to ok. 4–5 sprawności ze-

spotowych rocznie. Zaplanuj daty zbiórek – powinien to być konkretny dzień w tygodniu (zbiórki gromady odbywają się co tydzień), stała godzina, długość (1,5 – 2 godz.). Zaplanuj zbiórki pojedyncze (wynikają one najczęściej z kalendarza, np. andrzejkki, wigilia, Dzień Matki). Zastanów się, jakie sprawności indywidualne mogą zdobyć zuchy podczas konkretnego cyklu. Warto też zamieścić w harmonogramie rubrykę „różne”, gdzie będziesz wpisywać uwagi przydatne podczas realizacji programu, np. co musisz przygotować na daną zbiórkę, informację, że w maju część zuchów przystępuje do pierwszej komunii i mogą opuszczać zbiórki)

Przykładowa tabelka

Miesiąc, daty zbiórek	Cykl sprawnościowy, tematy zbiórek	Zbiórki pojedyncze	Sprawności indywidualne (do cyklu)	Różne

Zapamiętaj:

Program pracy gromady uwzględnia przede wszystkim:

- potrzeby zuchów;
- programy sprawności zespołowych i indywidualnych;
- zadania gwiazdek zuchowych.

Instrumenty metodyczne

Gwiazdki zuchowe

Gwiazdki zuchowe to instrument, który służy do indywidualnego rozwoju zucha, bardziej kompleksowego i długofalowego niż sprawności indywidualne. Zuchy realizują zadania na zbiórkach, w domu i w szkole. Wymaga to od ciebie i twoich przybocznych zaplanowania z zuchem jego aktywności, ułożenia zadań odpowiednich do jego wieku, predyspozycji, potrzeb, umiejętności i zainteresowań. Zadań, które będzie realizował w określonym czasie, kolejno a nie jednocześnie. Należy zwrócić uwagę na takie ukierunkowanie działań zucha, aby jak najwięcej wiadomości i umiejętności zdobywał samodzielnie.

Bardzo istotna jest forma plastyczna zaplanowanych zadań. Im będzie ona atrakcyjniejsza, tym chętniej zuchy będą chciały realizować zadania. Możecie tu wykorzystać wydawane przez HBW książeczki gwiazdek zuchowych albo dać pole do popisu własnym umiejętnościom artystycznym. Ważne jest, żeby zuch wiedział, jakie zadanie w tej chwili realizuje, żeby łatwo mógł sobie o nim przypomnieć. A także żeby wiedział, ile zadań już zrealizował i ile jeszcze mu pozostało.

Kolejną sprawą, na którą musisz zwrócić uwagę, jest stworzenie takiego programu pracy gromady, aby poszczególne zuchy mogły osiągać kolejne etapy własnego rozwoju i realizować zadania na zbiórkach w różnym czasie (zgodnie ze swoimi możliwościami). Pamiętaj o motywowaniu i wspieraniu zucha w jego pracy, chwal nawet najmniejsze postępy, pomagaj w wykonaniu (sugeruj, jak to zrobić) trudniejszych zadań.

Jedynym wymogiem, który zuch musi spełnić przed przystąpieniem do zdobywania gwiazdki, jest poznanie i zrozumienie Prawa Zucha oraz złożenie Obietnicy.

Zuchy zdobywają trzy gwiazdki. Każda z nich określa etap rozwoju zucha. Rozwoju intelektualnego, duchowego, emocjonalnego, społecznego i fizycznego.

Nazwy gwiazdek określają, jakim powinien się stać zuch po zrealizowaniu odpowiednich zadań:

- **zuch ochoczy** – Chętnie bierze udział w życiu gromady, przychodzi na zbiórki, uczestniczy w zabawie. Jest zdyscyplinowany, wypełnia swoje obowiązki. Chętnie pomaga innym, jest koleżeński.
 - **zuch sprawny** – Aktywnie uczestniczy w życiu gromady, stara się współtworzyć zespół, potrafi zorganizować zabawę dla grupy rówieśników. Potrafi określić swoje zainteresowania i umie nimi innych zaciekawić. Podejmuje decyzje kierując się Prawem Zucha.
 - **zuch gospodarny** – Jest współgospodarzem gromady, pomaga młodszym zuchom, organizuje dla nich zabawy. Doskonali się w wybranej dziedzinie, stara się być samodzielny.
- Gwiazdkę nadajemy w sposób obrzędowy, jest to kolejny stopień wtajemniczenia dla zucha i zamknięcie pewnego etapu jego pracy (patrz str. 6).
- Oznaczeniem gwiazdki jest filcowy prostokąt o wymiarach 1–4 cm w kolorze chusty z odpowiednią liczbą gwiazdek. Zuch nosi to oznaczenie pod znacznikiem zucha.

Zapamiętaj:

- gwiazdki to podstawowy instrument metodyczny indywidualnego rozwoju zucha;
- zdobywanie kolejnych gwiazdek to przechodzenie przez zucha kolejnych etapów rozwoju;
- zarezerwuj w planie pracy czas na zdobywanie gwiazdek przez każdego z twoich podopiecznych;
- opiekę nad realizacją zadań przez zuchy powinien sprawować wraz z przybocznymi.

Sprawności indywidualne

Indywidualna sprawność zuchowa to zestaw określonych programem umiejętności i pożądanych zachowań, jakie zuch może osiągnąć realizując zadania opracowane na podstawie wymagań na daną sprawność.

Zadania te pozwalają na rozwój zainteresowań zucha, ćwiczenie pożytecznych umiejętności oraz pokazują otaczający go świat. Zadania na sprawność układamy razem z zuchem i są one realizowane na zbiórce i poza nią. Powinny one być jasne i dokładnie sprecyzowane, aby zuch wiedział, co ma wykonać. Pamiętaj, że zuch powinien mieć możliwość zaprezentowania innym zuchom prac wykonanych poza zbiórką lub zdobytych wiadomości i umiejętności. Dzięki temu wszystkie zuchy zobaczą jego działania, będą wiedziały „za co” zuch sprawność dostał. Będzie to też czynnikiem motywacyjnym dla innych dzieci. Pamiętaj, że o przyznaniu sprawności decydują zuchy w Kręgu Rady! Wytłumacz zuchom, dlaczego na jedną sprawność każdy z nich wykonuje inne zadania o różnym poziomie trudności.

Warto wręczać znaczek sprawności w sposób obrzędowy – to podnosi jej rangę oraz jest docenieniem trudu, jaki został włożony w jej zdobycie.

13

Praca z zuchowymi sprawnościami indywidualnymi jest też doskonałym narzędziem do pracy z przybocznymi – dziel się z nimi pracą, niech oni również pocują, że są wychowawcami. Daj im możliwość indywidualnej pracy z zuchami, niech wymyślają z zuchami zadania, wspierają ich rozwój, pomagają w zdobywaniu sprawności.

Zapamiętaj:

- zapoznaj gromadę z możliwością zdobywania sprawności indywidualnych;
- opracuj właściwe dla danej gromady sposoby ich zdobywania;
- pobudź zainteresowanie zuchów zdobywaniem tych sprawności.

Odpowiednio dobrane sprawności indywidualne doskonale uzupełniają wiadomości i umiejętności potrzebne do zdobycia sprawności zespołowych.

Bardzo pomocne przy realizacji sprawności są tzw. worki z tworzywem. Na początku wymaga to dużego nakładu pracy drużynowego i przybocznego, warto jednak podjąć ten trud. Do takiego worka „wrzucasz” wszystko, co może pomóc w realizacji zadań na sprawność, wszystko, co przybliży zuchowi jej tematykę (rekwizyty, książki, fotografie, widokówki). Ważne jest, żeby znalazł się w nim również regulamin sprawności (w dowolnej formie, np. karta), a także by worek był uzupełniany o pracę dzieci, które już tę sprawność zdobyły. Nie przerażaj się! Jest to fajna i przydatna pomoc, a zawsze możesz poprosić o współpracę zaprzyjaźnionych harcerzy, którzy podczas realizowania własnych sprawności lub znaków służb (służby dziecku) mogą wykonać odpowiednie „worki z tworzywem”.

Zapamiętaj:

- sprawności indywidualne pozwalają na rozwój zainteresowań zucha, osiąganie pożądanych cech i zdobywanie określonych wiadomości;
- zadania na tę samą sprawność dla dwóch zuchów mogą być różne, co spowodowane jest innym etapem rozwoju każdego z nich – pamiętaj wytlumaczyć zuchom, dlaczego ich zadania różnią się;
- włącz w zdobywanie sprawności swoich przybocznych.

14 Sprawności zespołowe

Sprawności zespołowe powinny odpowiadać postawionym celom wychowawczym i potrzebom gromady. Zdobywajcie takie sprawności, które rozwijną pozytywne cechy zachowań i spowodują ograniczenie albo pozbycie się niepożądanych cech. Pamiętaj, że podczas zdobywania sprawności zespołowych zuchy uczą się pracy i współdziałania w grupie a także mądrego współzawodnictwa.

Wybór sprawności powinien być uzależniony od „stażu” gromady, wieku zachów, poprzednio zdobywanej sprawności. Im zuchy starsze, tym sprawność może być trudniejsza, stawiająca przed dziećmi większe wymagania.

Bajkowe sprawności, np. „czarodziej-czarodziejka”, „Kubus Puchatek”, „Mowgli”, „zaczarowana paleta”, „Piotruś Pan” czy „Krasnoludek”, są wskazane dla gromad niedawno powstałych, do których należą w większości zuchy z zerówki lub pierwszoklasiści. Odpowiadają one poziomowi rozwoju dzieci w tym wieku. Łatwiej będzie ci z nimi pracować, operując obrazkami, kolorowanymi, kolorowymi książkami, w których jest mnóstwo ilustracji i niewiele tekstu, znanymi dzieciom z telewizji i kina bajkami i filmami.

Starsza stazem gromada może zdobywać sprawności przygotowujące zucha do bycia harcerzem. Te sprawności wprowadzają w pewnym zakresie techniki harcerskie, dostarczają wiedzy potrzebnej przy realizacji pierwszych sprawności harcerskich (np. „Indianin”, „marynarz”, „leśnik”).

Pamiętaj też, aby dwie kolejne sprawności były różne tematycznie, kontrastowe, np. „Kubus Puchatek” i „mój region”. Związane jest to z krótkotrwałymi zainteresowaniami zachów. 4–6 zbiorów na ten sam temat wyczerpuje zdolność zachów do skupienia się nad jednym tematem. Różnicowanie tematyki zbiorów jest ważnym elementem budowy programu. Przy doborze sprawności warto wziąć pod uwagę również pory roku. Przecież trudno zdobywać sprawność „Eskimosa” na wiosnę (choć slyszałam o kolonii zachowej, na której zdobywano tę sprawność – wykorzystano podobno ogromne ilości styropianu). Pamiętaj też o tym, że duże możliwości stwarza nam czasem środowisko (ale też czasem nas ogranicza), warto więc pamiętać o pobliskim parku, zakładach, urzędach czy regionie, w którym się znajdujemy.

Cykl sprawnościowy to zazwyczaj 4–6 zbiorów na ten sam temat, opracowanych na podstawie programu sprawności zespołowych. Ważne, aby zbiórki te łączyły się ze sobą w pewien sposób – ta sama obrzędowość, ten sam temat, bohater, fabuła. Pamiętaj też o wpleceniu cyklu w obrzędowość gromady. Zakończenie zdobywania sprawności powinno odbywać się w sposób uroczysty i obrzędowy, czasem może sprawność wręczyć gość lub towarzyszący w trakcie realizacji cyklu bohater. Cyklu sprawnościowego nie powinny przerywać zbiórki pojedyncze. Jeżeli podczas zdobywania sprawności wypada jakaś uroczystość, warto ją wpleść w fabułę cyklu, np. Dzień Matki na planecie Zucholandia.

zenie planu pracy gromady:

- a) Zanim zaczniesz wybierać, jaką sprawność zespołową chcesz zaproponować zuchom:
- zajrzyj do charakterystyki zuchów – jakie są ich zalety i wady, jakie są ich zainteresowania, w jakim są wieku, czy w gromadzie przeważają chłopcy czy dziewczynki,
 - zajrzyj do celów i założeń, zastanów się, które z nich osiągniesz dzięki zdobywanej sprawności,
 - zastanów się, co interesuje kadre, jakie ma umiejętności.
- b) Przygotuj się do zdobywania tej sprawności merytorycznie – zajrzyj do literatury, porozmawiaj z kimś, kto zna się na danej dziedzinie. Zaangażuj do tych prac przybocznych. Zanim przystąpisz do dokładnego rozpisywania zbiorów, musisz zdobyć wiedzę, która pomoże ci stworzyć atmosferę, fabulę cyklu. Będzie inspiracją do gawęd i obrzędów, no i oczywiście pozwoli nauczyć czegoś nowego twoje zuchy.
- c) Dokładnie rozpisz zajęcia. Pamiętaj o tym, aby dana zbiórka stanowiła całość, ale także, by zbiórki były powiązane między sobą. Jeśli chcesz dobrze „wejść” w temat danej sprawności, chcesz, aby zuchy coś zapamiętały, dużo dowiedziały się, to musisz na dany cykl poświęcić co najmniej 5 zbiorów.
- d) Zastanów się, jakie sprawności indywidualne mogą zuchy zdobyć przy okazji cyklu sprawnościowego oraz jakie zadania na gwiadzki zrealizować. Wypisz je sobie. Napisz regulaminy nowych sprawności, które mogą zainteresować twoje zuchy i pomogą im w pracy nad sobą.

Pamiętaj, że decyzję o zdobywaniu sprawności podejmują zuchy w Kregu Rady. Twoim zadaniem jest więc takie poprowadzenie pierwszej części zbiórki, aby zachęcić zuchy do jej zdobywania – stosuj dużo nowych gier, piasów, zaprosz gościa bądź opowiedz dobrą (ciekawą, zilustrowaną) gawędę.

Ostania zbiórka cyklu jest zawsze jego podsumowaniem, po którym w Kregu Rady podejmujecie decyzję o przyznaniu zuchom sprawności, a ty wręczysz ją w obrzędowy sposób.

Zapamiętaj:

- sprawność zespołowa odpowiada założonym celom wychowawczym, czyli zapotrzebowaniu twojej gromady;
- cykl sprawnościowy to 4–6 zbiorów na ten sam temat;
- dobieraj sprawności, tak aby odpowiadały one poziomowi zuchów;
- pamiętaj o obrzędowym rozpoczęciu i zakończeniu (nadaniu) zdobywania sprawności.

Działanie gromady

Zorganizowanie do działania

Gromada działa całością. Podział na szóstki funkcjonuje tylko i wyłącznie podczas zbiórek. Za działanie gromady jesteś odpowiedzialny ty i twoi przyboczni. Natomiast zuchy uczestnicząc w zbiórkach uczą się odpowiedzialności za siebie, swoją szóstkę, gromadę. Dzieje się tak przez formę demokratyzacji działania gromady – Krąg Rady. To czas i miejsce na podejmowanie przez zuchy decyzji. Podczas Kręgu Rady każde dziecko może zabrać głos i każde z nich jest tak samo ważne. Trzeba uważać, aby decyzje, jakie zapadną, nie były krzywdzące dla poszczególnych zuchów, nie stały się podstawą do dezorganizacji pracy gromady. I tu też uwidacznia się rola twoja i twoich przybocznych. Podczas Kręgu Rady powinniście uświadamiać zuchom, że każda decyzja ma swoje konsekwencje. I że trzeba je przewidzieć, aby za jakiś czas nie okazało się, że podjęta decyzja była nietrafna.

Rola drużynowego

Pelnisz najważniejszą funkcję, jaką w ZHP pełnić można. Pracujesz bezpośrednio z dziećmi. Od ciebie zależy, czego się nauczą i co osiągną, będąc w gromadzie. To wielka przyjemność i ogromne wyzwanie.

Jako drużynowy jesteś wodzem gromady. Organizujesz jej pracę, korzystając z pomocy hufca, na-mieśnictwa zuchowego, szczerpu. Wyznaczasz cele i kierunki w pracy gromady. Od ciebie zależy, czy rozwój zuchów będzie wszechstronny, równomierny we wszystkich sferach; czy dzieci będą mogły poszerzać na zbiórkach swoją wiedzę o świecie, ćwiczyć nowe umiejętności, czy będą się uczyć właściwego postępowania, postępując zgodnie z Prawem Zucha.

Jesteś starszym bratem – starszą siostrą. To ważne, bo nie jesteś dla dzieci takim samym dorosłym jak rodzice czy nauczyciele. W gromadzie stajesz się jednym z zuchów, tylko o większym doświadczeniu i większej świadomości tego, co się dalej będzie działo. Aktywnie uczestnicz w zabawie.

Jesteś wychowawcą. To oznacza nie tylko wskazywanie dzieciom właściwego wzoru postępowania zawartego w Prawie Zucha, ale też (a może nawet przede wszystkim) dawanie przykładu swoim własnym zachowaniem. Zuchy bacznie cię obserwują, nawet gdy nie zdajesz sobie z tego sprawy. Bywają wpatrzone w ciebie jak w obrazek. Dlatego wymagaj od siebie, by być dla nich dobrym wzorem do naśladowania.

Pamiętaj o tym, że odpowiadasz za powierzono ci dzieci. Troszcz się o ich zdrowie i bezpieczeństwo. Bądź przewidujący. Wyobraźnia dzieci jest nieograniczona i twoja też taka musi być. Proponując na zbiórkach różne zabawy, zwracaj uwagę na to, czy są bezpieczne. Zastanów się, co może się wydarzyć w trakcie zajęć. Dobrze, byś miał wśród funkcyjnych przynajmniej jedną osobę przygotowaną do udzielenia pierwszej pomocy przedlekarskiej. Jeśli planujesz wyprawę, zapoznaj się dobrze z przepisami dotyczącymi ochrony zdrowia i życia uczestników wycieczek. Jeśli nie jesteś pełnoletni, pamiętaj, że w każdej zbiorce poza szkołą musi uczestniczyć pełnoletni opiekun!

Twoim zadaniem jest także współpraca z przybocznymi. Zapewnij im odpowiedni rozwój i systematycznie przygotowywuj ich do samodzielnego prowadzenia gromady. Na początku współpraca z przybocznymi może się wydawać bardzo trudna. Staraj się dzielić obowiązki między całą kadrę, dostosowując zadania do umiejętności przybocznych. Stopniowo stawiaj przed nimi coraz bardziej odpowiedzialne zadania. Rozwijaj ich wiedzę instruktorską, wysyłając ich na warsztaty, kurs przybocznych, drużynowych. Namawiaj ich do zdobywania stopni instruktorskich i bądź z nimi, gdy będą to robić. Poza doskonaleniem się w pracy z dziećmi nie powinni zapomnieć o swoim indywidualnym rozwoju. Być może w waszej okolicy działa drużyna starszoharcerska lub wędrownicza, w której pracy mogliby uczestniczyć? Może działa drużyna drużynowych przy namiestnictwie? Jeśli nie, to zadbaj o to, by przybocznicy zdobywali stopnie harcerskie, sprawności, znaki służby oraz uprawnienia państwowe.

Ilu i jakich przybocznych powinieneś mieć, zależy od tego, jaką masz gromadę. Oczywiście im więcej zuchów należy do gromady, tym większej pomocy będziesz potrzebował. Jeśli gromada jest koedukacyjna, powinna posiadać co najmniej dwóch przybocznych różnej płci. Zuchy się identyfikują z kadrą i ważne jest, aby miały odpowiednie wzorce. Wiadomo że dziewczynki zazwyczaj chętniej będą rozmawiały i zwierzały się przybocznej, a chłopcom zaimponuje przyboczny, który świetnie strzela z łuku.

Jako drużynowy jesteś reprezentantem gromady na zewnątrz – w szerepie, namiestnictwie, w hufcu. To ty razem ze swoimi przybocznymi decydujesz, w jakich wydarzeniach programowych szerepu czy hufca gromada weźmie udział. Decydujesz o pracy namiestnictwa współtworząc jego plan działania. Aktywnie uczestnicz w organizowaniu wspólnych przedsięwzięć dla gromad hufca oraz dla instruktorów. Dbaj o interesy swoich przybocznych. Może warto przeprowadzić warsztaty repertuarowe albo imprezę integracyjną dla kadry zuchowej? Może warto zadbać o to, by została zorganizowana wspólna kolonia, jeśli część gromad nie ma szans na zorganizowanie samodzielnego wyjazdu?

Żeby spełnić te wszystkie zadania, powinieneś przede wszystkim wiele wymagać od siebie. Stale rozwijaj i doskonal swoje własne umiejętności. Korzystaj z książek, kursów, Internetu. Szukaj wiedzy we wszystkich dostępnych źródłach. Nie bój się szukać pomocy. W pracy instruktorskiej możesz liczyć na wsparcie hufca, namiestnictwa, szczeplu. Jako członek wspólnoty hufca wymieniał się pomysłami i rozwiązuje problemy z innymi instruktorami. Pomagajcie sobie. Razem możecie działać więcej.

Stoi przed tobą wiele zadań. Nie bój się błędów. Nie myli się tylko ten, kto nic nie robi. Jeśli czasem poczujesz się zagubiony w tych wszystkich obowiązkach, przypomnij sobie słowa Zobowiązania Instruktorskiego. Jest tam spisane wszystko, co najważniejsze na twojej drodze.

Zapamiętaj:

- planując pracę gromady, stawiaj przez zuchami i sobą ambitne cele;
- nie praw moralów, tylko przez zabawę i własny przykład ucz swoje zuchy właściwych postaw;
- uważaj na bezpieczeństwo swoich podopiecznych – uważaj na ostre przedmioty, miej przy sobie apteczkę, miej dostęp do telefonu, by wezwać pomoc;
- na zbiórce poza szkołą zapewnij zuchom pełnoletniego opiekuna;
- dbaj o rozwój własny i twojej kadry.

Rodzaje zbiórek

W pracy gromady rozróżnia się następujące rodzaje zbiórek: normalne, kominek, turniej, wycieczka.

ZBIÓRKA NORMALNA – zbiórka, podczas której różne formy pracy są traktowane równorzędnie i ułożone zgodnie z zasadami dobrej zbiórki. To zbiórki, podczas których zdobywacie sprawności zespołowe oraz to większość zbiórek pojedynczych.

KOMINEK – zbiórki, podczas których występuje przewaga spokojniejszych form pracy (gawęda, teatr zuchowy, piosenki, niezbyt ruchliwe gry i zabawy). Kominki organizowane są przeważnie jako podsumowanie jakiegoś ważnego zadania, specyficznego dnia na kolonii, jako uroczystość.

TURNIEJ – to zbiórka w całości poświęcona grom, przeważnie ruchowym w oprawie odpowiedniej dla tematu cyklu albo kolonii (np. turniej międzyplanetarny, konkurs strażaków, egzamin w Akademii Pana Kleksa).

WYCIECZKA – to zbiórki typowo zwiadowcze. Podczas nich zuchy poznają nowe miejsca, zdobywają nowe wiadomości czy po prostu obserwują otaczający je świat. Przykładem może być wyprawa do muzeum, wycieczka w poszukiwaniu wiosny, zwiad do remizy Państwowej Straży Pożarnej. Jedną z form

wycieczki może być zuchowy biwak, podczas którego zuchy zdobywają nowe wiadomości, nabywają nowych doświadczeń, nocując poza domem. Pamiętaj, żeby zapewnić zuchom bezpieczny nocleg w schronisku, szkole, u znajomych gospodarzy. I co jeszcze jest ważne – biwak zuchowy to nie biwak harcerski. Zuchy nie nocują pod namiotami.

Zasady dobrej zbiórki

Wiesz już, na czym polega zuchowanie, znasz elementy, które będą służyły ci do komponowania zbiórki zuchowej. Jednak aby na twarzach twoich podopiecznych pojawiła się radość, a w oczach zaiskrzyła chęć przyścia na kolejne spotkanie z nową przygodą, musisz poznać jeszcze jedną tajemnicę – zasady dobrej zbiórki. To one w połączeniu z twoimi pomysłami sprawią, że osiągniesz sukces w swoim działaniu. Zasady te określają, jak powinna być skonstruowana zbiórka. No to po kolei:

➤ Zasada logicznego ciągu

Wyobraź sobie – nic nie dzieje się bez przyczyny – tym bardziej na zbiorce zuchowej. Jeśli podczas zdobywania sprawności „kolejarza” zuchy majsterkując wykonają czapkę i lizak, to pewne jest, że będzie to niezbędne podczas podróży zuchowym ekspresem. Natomiast wiadomo, że Słowianie nie będą budować igloo. Wszystkie elementy zbiórki związane są z jednym tematem. Każde kolejne działanie wynika z wcześniejszych, tworząc logiczną, nierozrwalną całość – zbiórkę zuchową.

➤ Zasada tempa zbiórki

Każdy wie, że zbiórką zuchową nie może zawładnąć nuda i monotonia. Żaden zuch nie będzie słuchał przez 25 minut gawędy druha drużynowego, albo śpiewał pięciu kolejnych piosenek. Dlatego pamiętaj – to ty musisz wiedzieć, kiedy przyspieszyć, a kiedy zwolnić, tak aby każde dziecko miało zajęcie, ale i czas na wykonanie zadania. Czasem lepiej w trakcie zbiórki zmienić trochę jej przebieg, zwalnając lub przyspieszając niż usnąć czy zamęczyć zuchy.

➤ Zasada przemienności elementów

A teraz dalszy ciąg receptury na udaną zbiórkę... Jak pewnie zauważyłeś, mamy formy pracy statyczne i dynamiczne. Korzystaj z nich do woli, ale z głową. Po każdym elemencie ruchowym, wymagającym wysiłku fizycznego, dobrze jest, gdy dzieci będą miały czas na odpoczynek podczas zajęć siedzących. Dbaj o to, aby na zbiórkach była zachowana zasada przemienności elementów (szybko–wolno, cicho–głośno...).

➤ Zasada czterech stałych elementów

Sukces tkwi w szczegółach – dokładnie czterech: obrzędowe powitanie i pożegnanie, gawęda i Krąg Rady. Nawet Matelko tworząc swe arcydzieła zawsze miał pędzel, paletę, farby i płótno. Tak i ty

musisz stworzyć prawdziwe dzieło sztuki... Każda gromada wita i żegna się w sobie tylko znany sposób, zasiada w Kręgu Rady obradując o ważnych sprawach, a w świat marzeń zuchy wprowadza gawęda.

➤ **Zasada czegoś nowego na każdej zbiórce**

By zbiórki były atrakcyjne, na każdym spotkaniu proponuj zuchom coś nowego: piosenkę, pias bądź grę. Postaraj się jednak, aby te nowości nie przytłoczyły całej zbiórki. Przecież to, co z gromadą już znacie, należy również szlifować i powtarzać – wszak trening czyni mistrza.

➤ **Zasada samodzielności i inicjatywy zuchów**

Każdy zuch jest inny, posiada różne zainteresowania i umiejętności, ma też ciekawe pomysły i własne zdanie na pewne tematy. Niech zbiórka zuchowa pozwoli mu wykazać się tymi zdolnościami. Kieruj przebiegiem zajęć w taki sposób, aby każdy zuch czuł się kimś naprawdę ważnym, niepowtarzalnym (np. zabawa tematyczna), był wystuchany i mógł się wypowiedzieć (np. w Kręgu Rady), po prostu aby był członkiem waszej wspólnoty.

➤ **Zasada podziału prac między drużynowego i przybocznych**

Nie jesteś sam! Posiadasz pewien skarb – to oni stoją przy twym boku i służą radą i pomocą. Pozwól im to zadanie w pełni realizować. Niech na jednej zbiórce odpowiedzialni będą za przeprowadzenie piasów i gier, a innym razem niech przygotowują i przeprowadzą majsterkę. Nie pomijaj przybocznych w przygotowaniach do zbiórki a, na pewno nie zabraknie wam nowych pomysłów.

➤ **Zasada – drużynowy też się bawi**

A teraz zdradzimy ci jeszcze jedną, chyba najważniejszą tajemnicę. Aby zbiórka była w pełni udana, drużynowy i przyboczni powinni razem z dziećmi uczestniczyć aktywnie w zabawie. Bo co to za przyjemność płynąć po oceanie, gdy druh został w harcówce, a właśnie on powinien razem z nami walczyć z piratami i szukać zaginionego skarbu. Nie zapomnij jednak, że to na twoich barkach spoczywa kierowanie zabawą. Nie przyglądaj się biernie! Chwyć swoją szpadę! Pomóż w schwytaniu piratów, a razem na pewno uda wam się odnaleźć ukryte złoto i kosztowności.

Formy pracy

ZABAWA TEMATYCZNA – zajmuje naczelnie miejsce w pracy gromady i jest formą bardzo atrakcyjną. Polega ona na spontanicznym odtwarzaniu działalności ludzi dorosłych w zabawie z udziałem na role. Przebiega swobodnie. Zuchy po wykonaniu potrzebnych do zabawy rekwizytów odgrywają swoje role, wykonują odpowiednie zadania, reagują na sytuacje wynikające z toku zabawy, wykazują się inicjatywą.

Tę formę stosuje się, by wpłynąć na rozszerzenie wiedzy o świecie i przygotować zuchy do dorosłego życia, pełnienia różnych ról społecznych. Stwarzamy w niej możliwość wykazania się przez dzieci zdobytymi wcześniej umiejętnościami oraz posiadaną wiedzą. Rozwijamy ich wyobraźnię, a często również dajemy upust ich marzeniom.

Przed rozpoczęciem zabawy zuchy w Kręgu Rady dzielą się rolami, często też rozmawiają o obowiązkach poszczególnych osób. Pamiętajcie, że kadra w każdej zabawie też powinna mieć przydzielone role!!!

Cechy zabawy tematycznej

- nie jest prawdziwą pracą przynoszącą społecznie pozyteczny efekt, ale daje radość z działania,
- nie występuje współzawodnictwo jako metoda pobudzania do działania,
- jej zadaniem jest kompleksowe odtwarzanie działalności danej grupy ludzi, a nie tylko nabycie i wyćwiczenie pozytecznych umiejętności,
- przebiega swobodnie, nie ma gotowego scenariusza (ale ma zakończenie i początek).

ZWIAD ZUCHOWY – jest sposobem aktywnego poznawania otaczającego świata. Zwiad dostarcza wiedzy na temat różnych miejsc, zjawisk i rzeczy.

Na zwiad możecie wybrać się całą gromadą podczas zbiórki. Wtedy idziecie coś zobaczyć, czegoś się dowiedzieć i wykorzystujecie to na tej samej zbiórce. Taki zwiad trwa 10–30 minut. Taką formę nazywamy zwiadem – elementem zbiórki.

Zwiad – wycieczka może zająć nawet cały dzień. Możecie udać się do lasu, sąsiedniej miejscowości, parku, muzeum, urzędu czy fabryki. Takie wyjście dostarczy zuchom nowych wiadomości i wrażeń. Zuchy bardzo lubią tę formę.

Jeśli zuchy mają się czegoś dowiedzieć na następną zbiórkę, będzie to zwiad – zadanie międzyzbiórkowe. Podczas realizacji tego zadania zuchy mają się samodzielnie dowiedzieć czegoś od dorosłych, rówieśników, pójść gdzieś i coś zaobserwować. Na następnej zbiórce będą opowiadać o tym, co zobaczyły i poznały – złożą sprawozdanie ze zwiadu.

Zanim wybierzesz się z zuchami na zwiad

- idź zobaczyć sam miejsce, do którego chcesz zabrać gromadę, abys wiedział, na co należy zwrócić uwagę dzieci,
- jeśli ktoś ma opowiadać zuchom o tym miejscu, uprzedź go, aby wiedział, do kogo będzie mówił i co chciałbyś, aby podkreślił w swojej wypowiedzi,

- pamiętaj o sprawdzeniu, jak możesz tam dojechać, o której godzinie masz np. autobus,
- poinformuj rodziców o planowanej wyprawie (cel, miejsce, godzina itp.).

Zwiad, który przygotowujesz, powinien

- mieć jasno określony cel,
 - być okazją do rozwijania samodzielności zuchów,
 - uczyć pożytecznych umiejętności (np. poruszania się po drogach, korzystania z książki telefonicznej),
 - pokazywać postawy ludzi godne naśladowania,
 - dać możliwość zobrazowania konkretnego problemu (np. zaniedbane miejsca pamięci narodowej).
- Po powrocie pamiętaj o podsumowaniu zwiadu, aby utrwalić zdobytą wiedzę i przeżycia.

GAWĘDA – spełnia ona wiele funkcji wychowawczych: przekazujesz w niej zuchom informacje o świecie, ludziach; ukazujesz w niej wzory do naśladowania. Gawęda ułatwia wprowadzenie nowych norm jeszcze nie funkcjonujących w gromadzie, pobudza wyobraźnię, wprowadza nastroj. Z gawędy powinno wynikać, co będziecie robić dalej na zbiorce.

Gawęda to poważnie opowiadanie. Ty opowiadasz zuchom historię odpowiednią do tematu zbiórki. To, w jaki sposób zuchy będą na nią reagować, zależy od tego, jak będziesz opowiadać. Jeśli zajmująco i z przekonaniem – zuchy będą w niej aktywnie uczestniczyć i słuchać z zajęciem. Jeśli opowiadanie będzie nudne i mało zajmujące – szybko zauważysz oznaki znudzenia wśród zuchów. Ciekawie opowiadać jest bardzo trudno, ale ćwiczenie czyni mistrza. Pamiętaj o modulacji głosu, mimice twarzy, wykorzystywaniu rekwizytów, ilustracji itp. Jeśli będziesz wytrwały i systematyczny, na pewno staniesz się wyśmienitym gawędziarzem.

W naszej pracy możemy wyróżnić aż siedem rodzajów gawęd

- gawęda klasyczna – wprowadza do treści cyklu sprawnościowego, pokazuje losy bohatera oraz cel, jaki mamy osiągnąć – najczęściej ją wygłaszamy,
- gawęda sytuacyjna – krótkie opowiadanie wprowadzające w kolejną formę,
- gawęda rozmowa – rozmowa z zuchami na temat zaproponowany lub wywołany w trakcie zbiórki przez zuchy,
- gawęda wspólne opowiadanie, np. wspólne opowiadanie treści książki lub filmu,
- gawęda scenariusz zbiórki – narracja przeplatająca i łącząca poszczególne elementy zbiórki,

- gawęda gościa – może bardzo uatrakcyjnić zbiórkę, ale pamiętaj, aby wcześniej porozmawiać o treści oraz sposobie, w jaki gość powinien rozmawiać z zuchami,
- gawęda obrzęd – ma podniosły nastrój, wykorzystywana jest w ważnych dla gromady chwilach,
- gawęda wykład – stosowana głównie, gdy tłumaczymy zuchom, jak mają coś wykonać – należy ją stosować jak najrzadziej.

Nie zawsze dobrą formą gawędy będzie opowiadanie. Czasami warto przeczytać fragment książki, obejrzeć fragment filmu, skomentować slajdy, zdjęcia czy album. Gawędą będzie również odczytany przez drużynowego list od bohatera cyklu.

PIOSENKA I PŁAŚ – jedna z bardziej lubianych form pracy zarówno przez zuchy, jak i drużynowych i przybocznych. Musisz uważać jednak, żeby zbiórki nie były tylko śpiewaniem i płasaniem.

Piosenki i płasy odgrywają ważną rolę. Rozwijają inwencję twórczą zuchów, są upustem dla przeżyć i emocji, zaspokajają potrzebę zabawy, wpływają na umysłowość, poczucie smaku artystycznego, ćwiczą pamięć, uwagę, wprowadzają nastrój, integrują, są dobrym przerywnikiem podczas zabawy ruchowej, pozwalają poznać otaczający świat. Piosenki i płasy są wspaniałym odzwierciedleniem stosunku zuchów do otaczającego je świata, przyrody, ludzi.

Piosenka jako element zbiórki uspokoi zuchy po wyczerpującej zabawie, płas jest wspaniałym następcą majsterki – rozgrzeje zuchy, gdy dzieci już skończą poprzednią pracę. Jakie piosenki będziecie śpiewać na zbiórce, zależy od aktualnie zdobywanej sprawności. Dobrze dobrany repertuar to połowa sukcesu. Druga połowa to stopień trudności piosenki. Nie może mieć ona zbyt skomplikowanej linii melodycznej i słów, w przeciwnym razie nie będzie ona zbyt chętnie śpiewana przez zuchy a jej nauka nie będzie sprawiała satysfakcji ani tobie, ani zuchom.

Rodzaje piosenek

- sprawnościowe – wprowadzają zuchy w atmosferę sprawnościowej zabawy i akcentują jej temat,
- marszowe – śpiewane w marszu, nadają się do rozruszania po gawędzie i przed wymarszem, np. na zwiad; marsz z piosenką wzmocnia dyscyplinę,
- kominkowe – nastrojowe lub wesole; nastrój piosenki powinien być dostosowany do klimatu kominka lub zbiórki,
- obrzędowe – są dobrym rozpoczęciem i zakończeniem zbiórki; powinny być śpiewane przy tak ważnych sytuacjach, jak Obietnica Zuchowa czy nadanie gwiazdki.

Rodzaje piasów zuchowych

- pias inscenizacyjny – piosence towarzyszą pewne gesty, miny ilustrujące treść piosenki,
- pias taneczny – wszystkie zuchy tańczą, obowiązują pewne kroki, proste figury taneczne,
- piasy rytmiczne – piosence towarzyszy ruch, który jest całkowicie oderwany od sensu piosenki, uwydatnia rytm.

Zasady śpiewania i piasania

- nie dyktuj słów,
- jeśli piosenka jest długa, to na zbiorce naucz jej fragmentu, czas uczenia nie powinien być dłuższy niż 10–15 minut,
- zbiórka to nie estrada, nie wymagaj od zuchów, by śpiewały jak „Gawęda”,
- śpiewaj przy każdej okazji (staraj się nie robić tego jednak podczas forsownej wędrówki, na mrozie, wietrze, w zakurzoneym pomieszczeniu),
- czas śpiewania nie powinien przekroczyć 10 minut (poza nielicznymi wyjątkami),
- stwórz okazję do improwizowania, tworzenia piosenek, piasów,
- wykorzystuj instrumenty (także te zrobione przez zuchy),
- nie oddzielaj słów od melodii,
- stopień trudności piosenki nie może przekraczać możliwości głosowych dziecka,
- tematyka piosenki nie może być niezrozumiała dla zuchów,
- zwróć uwagę na właściwą postawę podczas śpiewu, na właściwy oddech, dykcję, artykulację.

ZUCHOWE ZNAKI, ZWYCZAJE, OBRZĘDY I TAJEMNICE – to coś, co stanowi o przynależności do ZHP a zarazem świadczy o odrębności każdej gromady. Wszystkie zuchy łączą mundur, znaczek zucha, oznaczenia sprawności, gwiazdek i funkcji szóstkowego. Oglądając mundur dowolnego zucha jesteśmy w stanie powiedzieć, na jakim jest etapie rozwoju „zuchowego – harcerskiego”.

Natomiast wszystkie pozostałe oznaczenia na mundurze twojego zucha już najprawdopodobniej będą dla nas tajemnicą. To znaki i tajemnice danej gromady. Zaczynamy od nazwy gromady. Jest wesoła, tajemnicza, świadcząca o tym, jakimi chcą być zuchy. Ty jako wódz gromady powinieneś pokierować zuchami, aby ta nazwa była dwuczłonowa (przymiotnik i rzeczownik) i o pozytywnym zabarwieniu (np. Pracowite pszczołki, Dzielni wojowie).

Najbardziej odróżnia gromady od siebie chusta gromady. Można na niej umieścić drobny symbol świadczący o nazwie gromady. Gromada powinna mieć też swą piosenkę i okrzyk. Pamiętaj, żeby odnosiły się one do nazwy gromady.

Obzędami związanymi z przebiegiem zbiórki są: rozpoczęcie, zakończenie, zawołanie do kręgu rady. Są one charakterystyczne dla danej gromady i nie powinny się zbyt często zmieniać, gdyż wtedy traci się właśnie tę odrębność i stałość, jakie cechują obrzędowość.

Lista spraw i lista obecności włączona do obrzędowości ułatwi ci utrzymanie porządku na zbiórce oraz uatrakcyjni nudne obowiązki.

Charakterystyczne dla gromady i związane z jej nazwą są też: totem, kronika, pieczęć gromady, skarbiec, pacholik i bank. Każda z tych rzeczy może być pod opieką innego zucha. **Totem** to wizytówka gromady. Na nim mogą być oznaczone święta gromady, jej ważne sprawy. **Kronika** to obraz życia gromady. Wpisu może dokonywać kronikarz gromady albo osoby przez niego o to poproszone. **Pieczęcią gromady** znakujecie wszystkie ważne pisma wychodzące od gromady do rodziców, szkoły, hufca. W **skarbcu** jest miejsce na symbole gromady jak i na materiały, które będą potrzebne podczas zbiórki. Zmieszczą się na pewno także rekwiizyty do gier i zabaw. **Pacholik** to dyrygent życia zuchowego na zbiórce. To nim uczysz wszystkie zuchy, prowokujesz do śpiewu czy zwracasz na siebie uwagę. Znaki, jakie będziesz wykonywał pacholikiem, powinny być zuchom dobrze znane i dosyć często wykonywane. Może on pomóc także przy zachowaniu porządku w Kręgu Rady, przy przyjmowaniu zucha do gromady czy nadawaniu kolejnej gwiazdki. **Bank** to miejsce przechowywanych składek zuchów na rzecz gromady. Pamiętaj o dwóch rzeczach – o obowiązku odprowadzania składek do komendy hufca oraz o ewidencjonowaniu wszystkich wpłat dzieci.

Mówiąc o zuchowej obrzędowości, nie można pominąć zuchowego apelu. Jest to chyba najbardziej tajemny obrzęd zuchowy. Na pewno prawdziwy zuchowy apel jest niezrozumiały dla „niewtajemniczonych”. Każda gromada ustala swój własny rytuał apelowy. Odbywa się on w uroczystych momentach zbiórki, białaków oraz każdego dnia na kolonii zuchowej. Jego celem jest sprawdzenie liczebności zuchów i ogłoszenie ważnych spraw.

MAJSTERKA – jest wykonaniem jakiegoś potrzebnego na zbiórce przedmiotu. Dlatego zadbaj o to, aby zawsze była wykorzystana i nie była przeprowadzana dla „zabicia czasu” Majsterki stosuje się na zbiórkach ponieważ:

- uczą znajdowania radości w pozytywnym działaniu,
- wyrabiają zręczność i umiejętności praktyczne,
- kształtują wyuczucie estetyczne,
- uczą solidności pracy,
- ćwiczą współdziałanie w zespole,
- uczą korzystania z narzędzi.

W trakcie przeprowadzania majstererek musisz pamiętać o traktowaniu zuchów indywidualnie i przydzielaniu im zadań zgodnie z ich możliwościami. Zacznij od majstererek prostych i stale zwiększaj trudność, stosuj różne materiały i techniki. Zanim rozpoczniesz majsterkować, pozwól się zuchom wyszaleć. Pamiętaj, że nawet przy wykonywaniu wielkiej majsterki czas tworzenia przez zucha pojedynczego elementu nie powinien przekraczać 20 minut. Praca ta nie może być w żadnym wypadku monotonna, a jeśli wykonanie czegoś zajmuje więcej czasu i widzisz znudzenie zuchów, przerwij ją krótką zabawą lub pląsem.

Wykorzystuj na zbiórkach różne rodzaje majsterek, np. majsterkę minutkę (łatwa i szybka do wykonania, np. origami), przyrządzanie jedzenia, tworzenie rekwizytów, strojów do dalszej zabawy czy dekoracji. Używaj do pracy różnych materiałów (np. kartonów, plasteliny, pudełek, drewna, darów natury).

Pamiętaj, aby podczas pracy zachować zasady bezpieczeństwa (odpowiednie narzędzia), właściwej organizacji pracy (ewentualny podział na zespoły, właściwa ilość materiałów itp.).

ZUCHOWY TEATR – jest doskonałą formą do pracy z zuchami. Głównymi celami stosowania form teatralnych w gromadzie są:

- kształtowanie samodzielności i samorządności,
- rozwijanie wyobraźni, pomysłowości i inicjatywy,
- ćwiczenie pamięci, dykcji, płynności ruchów, gracji,
- zgranie zespołu i nauka współpracy, rezygnacji z własnych zachcianek na rzecz ogólnego efektu,
- dostarczenie bezpośredniego doświadczenia uzupełniającego suchą informację,
- wczucie się w uczucia i myśli innych osób,
- nauka wyrażania uczuć,
- rozwiązywanie wewnętrznych konfliktów zespołu,
- przygotowanie do trudnej sytuacji, która może zdarzyć się w życiu,
- zastanowienie nad problemem moralnym,
- próba zrozumienia sytuacji, w jakiej znaleźli się kiedyś inni,
- zmuszanie do niekonwencjonalnego myślenia,
- wprowadzenie do zabawy, dyskusji...

Zuchową zabawę w teatr możemy podzielić na:

Teatr samorodny – zuchowa zabawa w inscenizację.

Zuchy same decydują o kształcie scenki – scenariuszu, podziale ról, ustaleniu, kto co i jak będzie robił, ewentualnie mówił, nie przeprowadza się długotrwałych prób, zuchy nie ćwiczą ról, nie uczą się na pamięć tekstów.

Wielki teatr zuchowy – prawdziwe przedstawienie przygotowywane przez zuchy, zwykle podczas zdobywania sprawności „aktor” lub na festiwal na kolonii.

Wymaga przygotowań i prób przez kilka zbiórek, zuchy uczą się odczytywać (teatr lalek, cieni) lub recytować teksty (teatr aktorски), organizowany jest całą gromadą, używamy prawdziwych, przygotowanych przez zuchy rekwizytów, dekoracji i kostiumów lub lalek. Teatru lalekowy lub cieni powinien być zorganizowany dla widzówi spoza gromady, reżyserem jest drużynowy lub przyboczny.

Pamiętajmy, że tekst sztuki jest nośnikiem informacji i wartości. Powinniśmy się tym kierować przy wyborze scenariusza.

POŻYTECZNE PRACE – prace na rzecz innych. Ta forma ma olbrzymie znaczenie wychowawcze, jest pewnego rodzaju wprowadzeniem do harcerskiej służby.

Rodzaje pożytecznych prac:

- element cyklu sprawnościowego; wtedy pożyteczne prace pomagają zuchom zdobyć sprawność, np. posprzątanie placu zabaw w cyklu „Niewidzialna ręka”;
- wynikające z potrzeby środowiska, w którym działa gromada, np. praca na rzecz szkoły, osiedla;
- domowe – jako realizacja zadań na sprawności indywidualne i gwiazdki, np. zmywanie naczyń przy sprawności „Kuchcika”;
- „przy okazji” lub „po drodze” – podejmowane w trakcie innych zajęć, np. sprzątanie ścieżki, którą podąża gromada na zwiadzie.

Zasady, którymi należy się kierować stosując tę formę pracy:

- pożyteczne prace muszą być dostosowane do wieku zuchów, do ich możliwości;
- zuchy łatwo męczą się, nudzą – dlatego pożyteczne prace powinny być elementem zbiórki trwającym do 20 minut;
- zuchy muszą znać cel pracy, wiedzieć, dlaczego wykonywana praca jest potrzebna;
- zuchy same muszą podjąć decyzję o wykonywaniu pożytecznej pracy;

- nie można zmuszać zuchów do wykonywania pożytecznej pracy, podczas gdy one chcą się bawić; można jedynie sugerować lub podpowiadać;
- każdy zuch musi coś zrobić;
- zuchy powinny mieć możliwość wykazania własnej inicjatywy;
- każda praca powinna być doprowadzona do końca;
- dobrze byłoby, aby ktoś – oprócz oczywiście drużynowego – docenił pracę zuchów, pochwalił je.

GRY I ĆWICZENIA – gra jest rywalizacją, ma ściśle ustalone zasady przebiegu i wyłonienia zwycięzców, określony czas trwania lub moment zakończenia. Ćwiczenie jest zwykle fizyczną lub intelektualną formą usprawniania swoich umiejętności.

Zasady organizowania zuchowych gier i ćwiczeń

1. Zasada rozumienia przepisów. Wszystkie zuchy biorące udział w grze powinny znać i rozumieć przepisy.
2. Zasada bezwzględnego przestrzegania prawideł gry:
 - liczy się tylko uczciwe zwycięstwo,
 - szanse wszystkich muszą być równe,
 - szlachetnie jest ustępować w sporze,
 - obrażanie się nie przystoi,
 - jeśli walczy grupa, to każdy daje z siebie wszystko,
 - nieelegancko jest naigrywać się z przegranych,
 - trzeba umieć i przegrać, i wygrać.
3. Zasada stopniowania trudności.
4. Zasada równomiernego rozkładu zwycięstw. Tak trzeba dobierać konkurencje, by każdy miał szansę kiedyś wygrać.
5. Zasada ostrożności w stosowaniu współzawodnictwa. Nie dla zwycięstw bierze się udział w grach, ale dla zabawy.
6. Zasada higieny i bezpieczeństwa. Trzeba zawsze dobierać gry do miejsca, w których mają się odbywać. Każda gra i ćwiczenie muszą zawsze być sprawdzone pod kątem ewentualnych zagrożeń przy ich przeprowadzaniu. Ilość, trudność, specyfika gier i ćwiczeń zależy od tego, jakie mamy zuchy.

Przykłady rodzajów gier i ćwiczeń

- ruchowe, gra – walka węzów i ćwiczenie – skok w dal.
- kominkowe, gra planszowa strategiczna i ćwiczenie – co to za przedmiot w worku.
- logiczne, gry – turniej szachowy i ćwiczenie – tangram.
- terenowe, gry – dwa mosty i ćwiczenie – mapa do skarbów.

Najlepiej jest, gdy przeciwiczysz najpierw umiejętności będące później potrzebne w grach. Pozwoli ci to zorientować się, jak sprawne są zuchy.

Co należy ćwiczyć

- refleks – tapki,
- zręczność – łowimy ryby na magnes,
- sprawność – rzut oszczepem,
- bystrość – zagubiony guzik,
- słuch – co to za dźwięk,
- węch – gdzie mieszka waniliowa wróżka,
- smak – co to za warzywo,
- dotyk – co mam w plecaku,
- umysł – zagadki sfinksa.

Prawie każde ćwiczenie można przerobić na grę i prawie każdą grę można rozłożyć na serię ćwiczeń.

W doborze form, które chcesz podczas danej zbiórki wykorzystać, powinieneś kierować się **podstawowymi kryteriami: skuteczności** (czy dzięki tej formie osiągniesz cel zbiórki, czy jest odpowiednia do treści, jaką chcesz przekazać), **atrakcyjności** (czy jest właściwa do wieku i możliwości zuchów, czy zaspokoii ich potrzeby), **różnorodności** (czy przeplatają się formy o różnym poziomie aktywności, czy jest czymś nowym dla zuchów), **realności** (czy warunki architektoniczne, atmosferyczne, materialne itp. pozwolą ci ją zastosować).

Zapamiętaj:

- staraj się wykorzystywać w swojej pracy jak najwięcej form pracy, im większa będzie ich różnorodność, tym zuchy chętniej będą przychodzić na zbiórki;
- praktycznie każda zbiórka powinna zawierać w sobie co najmniej kilka z podanych wyżej form pracy;

- ważna jest celowość stosowanych form pracy – im lepiej będą one dobrane do potrzeb zbiorčki, tym pełniejsze szanse na osiągnięcie celów wychowawczych.

Kolonia zuchowa

Czy warto organizować kolonię zuchową? Oczywiście, że tak! Jadąc ze swoimi zuchami na kolonię zyskujesz tyle czasu na pracę wychowawczą ze swoimi podopiecznymi, ile miałbyś prowadząc gromadę przez trzy, cztery lata. Jeśli więc chcesz w pełni wykorzystać swoje możliwości wychowawcze, postaraj się, by twoje zuchy wyjechały na kolonię.

Kolonia powinna być kontynuacją całorocznej pracy gromady. Będzie to świetny sprawdzian twoich umiejętności organizacyjnych i programowych. Twoje zuchy będą miały natomiast możliwość przeżycia wspianej przygody i przede wszystkim sprawdzenia swojej samodzielności.

Kolonia zuchowa różni się od innych wyjazdów dla dzieci. Kodeksem postępowania, tak jak w gromadzie w ciągu roku harcerskiego, jest Prawo Zucha.

Podczas kolonii zuchy uczą się samodzielności, samorządności, dyscypliny, porządku, rozwijają swoje zainteresowania, wzmacniają kondycję fizyczną, zdobywają pozytywne umiejętności. Uczą się także współpracy z innymi, pracy w grupie, współdecydowania o sprawach kolonii. Mają niezastąpioną okazję, by nauczyć się szanowania praw innych osób, liczenia się z ich potrzebami.

Najlepiej, by na kolonię wyjechała cała gromada, jednak nie zawsze jest to możliwe. Często się zdarza, że na wspólną kolonię jedzie kilka gromad. Komendantem kolonii powinien być wtedy najbardziej doświadczony drużynowy.

Prawo organizowania kolonii zuchowej mają gromady zuchowe, namiestnictwa zuchowe i harcerskie komendy. Samodzielnie prowadzić kolonię zuchową może tylko pełnoletni instruktor zuchowy w stopniu podharcmistrza, posiadający doświadczenie w pracy z zuchami i organizowaniu kolonii oraz spełniający wymagania formalne, wynikające z przepisów państwowych.

Przygotowanie do kolonii najlepiej zacząć wcześniej wiosną. Zastanów się nad miejscem, terminem i programem kolonii. Określ wraz z kadra, jakie każdy z was będzie miał obowiązki na kolonii. To pozwoli uniknąć ewentualnych problemów. Przemyślcie, gdzie chcecie wyjechać z zuchami. Im korzystniejsze miejsce wybierzećie, tym lepiej uda się kolonia. Szukając miejscam, zwróćcie uwagę na to, by dzieci miały możliwość odpocząć od codzienności, by miejscowość była ciekawa turystycznie i krajobrazowo, by obiekt był bezpieczny (właściwy budynek, miejsce do zabawy, łatwy kontakt z pogotowiem, policją, strażą pożarną).

Kolonia powinna być zorganizowana w budynku albo w domkach. Przede wszystkim jest to rozwiązanie lepsze niż w namiotach ze względu na opiekunów. Dzieci często się przeziębają, trudniej im utrzymać higienę obozując pod namiotami. Często też dzieci w tym wieku boją się ciemności. Organizowanie kolonii w budynkach jest też ważne ze względu na metodycznych. Jeśli praca kolonii nie będzie się różnić od pracy obozu harcerskiego, niektóre zuchy nie będą widziały powodu, by zostać harcerzami.

Rozkład dnia kolonii odpowiada tokowi zbiorczy zuchowej – powitanie dnia, gry i zabawy, zajęcia, podsumowanie dnia, pożegnanie dnia. Na kolonii wykorzystuje się wszystkie możliwe formy pracy. Wszystkie kolonijne dni spleta jedna fabuła, której podporządkowane są zdobywane przez zuchy sprawy, wystrój kolonii, jej obrzędowość.

Planując program kolonii przygotowujecie go tak, jak plan pracy na rok harcerski. Powinniście w nim opisać gromadę, co potrafią już wasze zuchy, a czego jeszcze powinny się nauczyć. Następnie ustalacie, co chcecie zmienić w waszych zuchach podczas kolonii i jak chcecie to zrobić – dobierzcie właściwe sprawy, ności zespołowe i indywidualne, które będą rozwijać pożądane cechy w zuchach; pamiętajcie o pracy z gwiadzkami. Zastanówcie się nad fabułą całej kolonii. Obrzędowość powinna zainteresować dzieci i zawierać elementy wychowawcze. Program kolonii powinien być tak przemyślany, aby dzieci uczyły się nowych umiejętności, rozwiły inicjatywę, kształtowały osobowość, równocześnie zapewniając okazję do dobrej zabawy i aktywnego wypoczynku. Pamiętajcie, by zaplanować parę dni zajęć (najlepiej do każdego cyklu) na dni deszczowe. Bez względu na pogodę zuchy nie mogą się nudzić!

Wybierając cykle sprawnościowe, musicz pamiętać o tym, żeby czas zdobywania wszystkich sprawności był mniej więcej taki sam. Najlepiej, by jeden cykl sprawnościowy trwał 5–7 dni kolonijnych. Kolonia zuchowa jest wspaniałym miejscem dla realizacji sprawności indywidualnych. W tym celu należy przeznaczyć czas na samodzielne zajęcia zuchów w ciągu dnia, w czasie których będą realizowały zadania wybranych programów sprawności indywidualnych (np. na drugiej godzinie ciszy poobiedniej). Decyzyje o przyznaniu zuchom zarówno sprawności zespołowej, jak i indywidualnej podejmowane są w Kregu Rady.

Dobrze przygotowana i przeprowadzona kolonia sprawi wam wielką satysfakcję a zuchy zachwycone pobylem zachęcą swoich kolegów do wstąpienia do waszej gromady. Pamiętaj o tym, że podczas kolonii sami możecie realizować zadania swoich prób na stopnie harcerskie i instruktorskie.

Zapamiętaj:

- kolonia zuchowa to nieodłączna część zuchowania, naturalna kontynuacja pracy rocznej gromady, możesz zorganizować ją sam, z inną gromadą, namiestnictwem;
- kolonia zuchowa powinna być zorganizowana w budynku albo w domkach; jeśli organizujecie ją pod namiotami, pamiętajcie o zapewnieniu zuchom warunków zgodnych z instrukcjami HAL;

- im wcześniej zaczniecie prace nad programem kolonii (wykonując większość rekwizytów czy zdobnicstwa), tym więcej czasu będziecie mogli poświęcić zuchom podczas jej trwania;
- dzień kolonijny to jedna zbiórka zuchowa, podczas kolonii możecie zdobyć 2 albo 3 sprawności zespołowe (w zależności od czasu trwania kolonii);
- podczas kolonii nie zapominajcie o zdobywaniu przez zuchy sprawności indywidualnych i realizowaniu zadań na gwiazdki oraz o realizacji przez was zadań na stopnie harcerskie i instruktorskie.

Jak pracować w gromadzie zuchowej z sześciolatkami?

Zgodnie ze zmianami w systemie metodycznym ZHP od września 2003 roku członkami gromad zuchowych będą dzieci w wieku 6–10 lat (uczniowie klas 0–3). Obniża się nam wiek zuchów. Oznacza to, że gromady zuchowe będą mogły być zakładane już w zerówce. Nie jest to sprawa łatwa i trzeba się do tego odpowiednio przygotować. Na pewno należy rozpocząć od rozmowy z dyrektorem przedszkola bądź szkoły. Zdecydowanie na lepsze efekty takich rozmów może liczyć nauczyciel – jedno jest pewne – musi to być osoba dorosła. Należy się również zastanowić, czy w ogóle chcecie zakładać gromadę w przedszkolu, jakie są w tej sytuacji „plusy i minusy”. Zajęcia w przedszkolu mogą odbywać się w trakcie codziennych zajęć przedszkolaków – o ile będziecie mieli takie możliwości. Można liczyć na ogromną pomoc matek, które nie pracują, a codziennie przyprowadzają dzieci do przedszkola. Minusem może być fakt, że dzieci po opuszczeniu przedszkola mogą trafić do różnych szkół – a co za tym idzie – do różnych gromad. Wówczas istotnie zagrożenie, że gromada się rozpadnie a zuchy mogą być narazone na powtórkę „miesiąca z Prawem Zucha” w nowej gromadzie. Natomiast w przypadku zerówki w szkole dzieci pozostaną w tej samej szkole, jedynie mogą trafić do różnych klas. Więc powtórzmy pytanie: Czy zakładać gromady w zerówce? – Tak! Gdyż jesteśmy pozytywnie nastawieni do świata i wiemy, że nawet jeżeli zuchy odejdą z gromady, to przyjdą nowe, a nasze zuchy, które przejdą do innych gromad, na pewno trafią na odpowiedzialnego drużynowego, który postara się, aby nasz zuch, który zdobył pierwszą gwiazdkę, na przykład został szóstkowym. Poza tym i tak większość dzieci z waszej gromady znajdzie się w tej samej szkole. A teraz najważniejsze – zuchy sześciolatkki mają jeszcze mało obowiązków, dużo czasu – dokładnie na tyle, żeby połknąć „bakcyła” zuchowania i utrzymać go nawet, kiedy nadejdą „ciężkie czasy” i trzeba będzie się uczyć i robić wiele rzeczy, na które być może nie będą miały ochoty. No i jeszcze bardzo istotna sprawa – żeby zuch mógł przejść całą drogę zuchowania od swojego znaczka zucha aż po trzecią gwiazdkę (bo przecież tego bardzo chcemy), powinien rozpocząć swoją „karierę zuchową” od zerówki. Więc družno drużynowa, druho drużynowy – do zerówki czas ruszyć!

Wszyscy już wiemy, jak pracuje się z dziećmi siedmio-, osmio- czy dziewięcioletnimi. Czym więc różni się od nich sześciolatek?

Jest on „nowy” w środowisku szkolnym. Nie potrafi jeszcze współpracować w grupie, nie potrafi panować nad emocjami (czasem są one nieadekwatne do zaistniałej sytuacji), nie posiada podstawowej wiedzy szkolnej, którą wykorzystujemy w pracy z gromadą. Co to dla nas oznacza?

Planując pracę gromady zachowej musimy pamiętać, aby stosować takie formy pracy, które pozwolą różnicować poziom – to znaczy, aby młodsze zuchy miały do wykonania łatwiejsze zadania, niewymagające czytania, pisania, skomplikowanego wycinania czy precyzji. Musimy bardzo indywidualizować pracę zuchów i pamiętać o stopniowaniu trudności, aby miały możliwość ciągłego rozwoju. Zerówkowicze mają jeszcze problem ze skoncentrowaniem się, szybko się rozpraszają, „gubią myśli” – starajcie się więc zawsze sprawdzać, czy rozumiały treść gawędy, polecenie, zasady gry, aby podczas dalszych zajęć gromady nie stały na uboczu i nie były biernymi obserwatorami lub tylko naśladowcami.

Ważne będzie również motywowanie ich do zdobywania sprawności indywidualnych i naprowadzanie ich na wybór najważniejszych do ich wiedzy i możliwości (np. „lalkarz”, „śpiewak”), a jeszcze ważniejsze – czuwanie nad wykonywaniem przez nich zadań. Szczęśliwki nie mają zbyt wielu obowiązków, nie muszą „o niczym” pamiętać – bardzo szybko zapominają również, że rozpoczęły zdobywać sprawność czy gwiazdkę i miały coś wykonać, przynieść na zbiórkę. Przygotuj dla nich karty sprawności, na których będą zaznaczać, co wykonały (pamiętaj jednak, by zrobić je w atrakcyjny sposób i umieścić na nich jak najmniej tekstu – litery zerówkowicze poznają przez cały rok i proste wyrazy składają dopiero w lutym-marcu!). Niech znajdzie się na karcie sprawności dużo miejsca na dorysowywanie, zaznaczanie i kolorowanie. Bardzo ważna jest także współpraca z rodzicami oraz informowanie ich o tym, że dziecko rozpoczęło zdobywanie sprawności i ma takie a takie zadania. Rodzice mogą wam wiele pomóc w pracy z gromadą, a fakt, że będą „na bieżąco” informowani o waszych poczynaniach uspokoi ich skołataną nerwy – przecież oddali wam swoje małeństwa, które dotąd były pod ich wyłączną opieką. Pamiętajcie o poziomie zadań, dostosowywaniu wymagań do wieku i możliwości zuchów – to, co dla siedmioletka jest czymś banalnym, dla zucha sześciolatniego, szczególnie w pierwszej połowie roku szkolnego, może być wielkim wyzwaniem (np. podpisywanie się, nauczenie się sznurowania obuwi, umiejętność odczytania godziny z zegara czy nauczenie się nazw dni tygodnia). Podkreślaj zawsze wartość każdego zucha jako jednostki, ucz pokonywania trudności i zauważaj nawet małe postępy, minimalne kroki, które uczyni.

Sześciolatki mają też wiele zalet. Są bardzo ambitne, chętnie się wszystkiego uczą, angażują w życie gromady, wszystko im się podoba, jest dla nich nowe. Są bardzo ciekawe świata. Starsi koledzy są czymś ważnym a drużynowy to dla nich wielki autorytet. Stwarza to możliwość rozwoju społecznego gromady. Starszym zuchom można „dać pod opiekę” maluchy, aby wprowadzały je w życie gromady. W ten sposób, każdy poczuje się doceniony – „maluch”, bo ma kogoś, kto mu pomoże i będzie się mógł pochwalić w klasie, że ma starszego kolegę, a „starszy”, że został doceniony i coś w gromadzie znaczy, że drużynowy go docenił i zobaczył w nim osobę odpowiedzialną.

„Maluchom” potrzebna jest do działania inspiracja (propozycje zabaw, sposobu wykonania pracy), którą możesz dawać im zarówno ty, jak i starsze zuchy.

Dzieci w tym wieku uczą się podpatrując środowisko, w którym przebywają. Bardzo łatwo więc wejść w gromadę i przyjąć wszystkie elementy obrzędowe jako własne.

Sześcioletki szybko się wszystkiego uczą i widać ich rozwój – a to, drogi drużynowy, da ci olbrzymią satysfakcję, gdy na bieżąco będziesz widział efekty swojej pracy.

Zapamiętaj:

- praca z sześcioletkami będzie trudna, ale i satysfakcjonująca;
- różnicuj formy pracy tak, aby najmłodsze zuchy mogły bez problemów uczestniczyć w zbiórkach gromady;
- zadania dla sześcioletków powinny być łatwe do zrozumienia i na odpowiednim dla nich poziomie trudności;
- możesz liczyć na pomoc rodziców najmłodszych zuchów, oni też bardzo chętnie będą pomagać swoim dzieciom przy realizacji zadań.

Metodyka zuchowa a harcerska

Wszystko ma swoje miejsce i odpowiedni czas. Z biegiem lat zmieniają się nasze zainteresowania, marzenia i potrzeby... W życiu każdego jest czas na zabawę, grę, poszukiwanie i służbę. Jesteśmy w dobrej sytuacji, ponieważ jako członkowie ZHP możemy korzystać z tego, co oferuje nam Związek. A jest z czego korzystać...

Dzięki podziałowi na metodyki zuchową, harcerską, starszoharcerską i wędrowniczą oraz proponowanymi przez nie formami pracy, dostosowanymi do odpowiednich grup wiekowych naszych wanków, możemy zaspokoić potrzeby dzieci i młodzieży, zgodnie z ich rozwojem psychofizycznym.

Wiesz, czym jest metodyka zuchowa. Niestety, często zdarza się, że drużynowi zuchowi wykorzystują elementy metodyki harcerskiej. Obydwie metodyki dopasowane są do danego etapu rozwoju psychofizycznego. Odpowiednio dobrane elementy metodyk wychodzą naprzeciw zapotrzebowaniu dzieci w danym przedziale wiekowym na zabawę, ćwiczenia, grę. Ważne jest, aby dostarczyć zuchom i harcerzom wrażeń odpowiednich i przeznaczonych dla ich wieku.

Prowadząc gromadę zuchową chcesz zapewnić dzieciom jak najwięcej atrakcyjnych zajęć, tak aby chętnie i systematycznie przychodzili i uczestniczyli w zbiórkach. Atrakcyjnych form szukaj wśród tych

przeznaczonych dla dzieci w wieku 6–10 lat. Dobrze dobrana i przeprowadzona zabawa, ćwiczenie, piosenka, teatr zapewnią sukcesy i twojej gromadzie. Oczywiście, po jakimś czasie zuchy będą nalegały i upierały się, że są już na tyle dorosłe, że mogą trochę poharcować i dla nich są nocne alarmy, ogniska i warty. To naturalna ciekawość świata i oczekiwanie nowości powoduje, iż zuchy domagają się czegoś, co wydaje im się atrakcyjne, po prostu inne od tego, co robiły dotychczas. To dla ciebie znak, że twoje zuchy dorosły i czas popatrzeć na nie inaczej. Co robić? Nie wystarczy wtedy wytłumaczyć, że przyjdzie na to odpowiedni czas, gdy będą w drużynie harcerskiej. Twoim zadaniem w takim momencie jest zaproponowanie sprawności o wyższej trudności, odpowiednie dopasowanie zadań realizujących wymagania na sprawności indywidualne oraz postępowanie się w atrakcyjny sposób dostępnymi formami pracy. Duże znaczenie ma również tutaj zakres powierzonych zuchom obowiązków i zadań, np. funkcja szóstkowego czy kronikarza gromady. Nie zapomnij także o zdobywaniu przez zuchy trzeciej gwiazdki – zucha gospodarnego. Przecież, aby ją zdobyć, zuchy muszą nawiązać kontakt z drużyną harcerską. To będzie dla nich bodźcem, aby zostać harcerzem, złożyć Przyrzeczenie, zdobyć krzyż harcerski, pojechać na obóz. Aby zasmakować tego, co podczas zuchowania było dla nich tylko marzeniem.

Dlatego pozwól swoim zuchom być nadal dziećmi, bawić się, chodzić na kominki z krasnoludkami, trzymać wartę u wrót waszego zamku... Pozwól zuchom przeżyć do końca zabawę w zuchowanie i spraw, aby z radością i niecierpliwością chcieli rozpocząć nową przygodę w drużynie harcerskiej.

Niestety, wszystko, co dobre, kiedyś się kończy i nadejdzie czas rozstania z twoimi zuchami. Musisz sobie i zuchy odpowiednio do tego przygotować. Przede wszystkim zadbaj o to, aby zuchy realizowały wymagania trzeciej gwiazdki, żeby znały drużynę, do której mają trafić, żeby wiedziały, że przekazanie do drużyny harcerskiej jest naturalną kolejną rzeczą i początkiem nowego harcerskiego życia. Dobrze dopracuj z drużyną harcerską sam „sposób przekazania”, niech będzie to duża, obrzędowa, niezapomniana uroczystość.

A tobie na otarcie łez tylko przypominamy, że już na zawsze będziesz pierwszą drużyną, pierwszym drużym, który pokazał im harcerski sposób na życie, który teraz stoi z boku i z dumą patrzy, jak kształtuje się ich harcerska świadomość i który zawsze służy im pomocą.

Zuchowe mundury

Jak powinien wyglądać prawidłowo umundurowany zuch, określa regulamin mundurowy. Czym jest mundur zuchowy, również wiesz. To nie tylko wierzchnie, ochronne nakrycie, lecz symbol przynależności do ZHP, wyróżniający nas spośród innych organizacji. Mundur pełni również funkcję wychowawczą: uczy schludności, obowiązkowości, szacunku.

Wiemy jednak, że wielu rodzin po prostu nie stać na to, aby zakupić dziecku kompletne umundurowanie i mimo chęci drużynowego nie ma szansy na to, aby gromada była jednakowo wzorcowo umundurowana. Oczywiście, wszyscy powinniśmy dążyć do tego, ale czasami jest to niemożliwe.

Jak sobie radzić w takim przypadku? Jest wiele możliwości.

Wielu drużynowych rezygnuje z zakupu beretów, sprawności zuchowych. Sprawności można wyszywać na starych, wycofanych już sprawnościach, malować farbami do tkanin na filcu albo w ramach zdobywania kolejnej sprawności wyszywać na mundurze odpowiedni znaczek (to jest najtrudniejsze ze wszystkich propozycji, pozostałe wymagałyby od Ciebie umiejętności wyszywania i dużej ilości czasu – pamiętaj o sprawnościach indywidualnych i zespołowych).

W niektórych gromadach praktykowane są stroje do obrzędowości. To znaczy, że do każdej sprawności zuchy same sobie robią odpowiedni strój i w nim przez cały okres zdobywania sprawności przechodzą na zbiórki. Oprócz tego gromada posiada stroje związane z jej nazwą i w nich występuje na ważnych zbiórkach i uroczystościach.

Najprostszym sposobem ujednolicenia i wyróżnienia gromady jest chusta. Jednakowa w kolorze dla całej gromady, uzupełniona o elementy charakterystyczne dla niej stanowi dobry wyróżnik.

Oczywiście, nie namawiamy tutaj do lekceważenia regulaminu mundurowego. Po prostu zdajemy sobie sprawę z tego, iż stan finansowy wielu rodzin nie jest zadowalający a wydatek na mundur może stanowić znaczącą kwotę w domowym budżecie. Jednak możesz poszukać sposobów obniżenia kosztów munduru zuchowego. Na pewno są dzieci, które wyrosły już ze swojego munduru. Są harcerze, którzy jeszcze gdzieś w szafie mają schowany mundur zuchowy. Może w szkole są dzieci, które kiedyś były zuchami i których mamy nie wiedzą, co teraz zrobić z niepotrzebnym mundurem. Porozmawiaj z mamami zuchów. Może któraś z nich szyje na maszynie i mogłaby uszyć chusty dla całej gromady? Kupienie materiału i nici na pewno będzie tańsze niż zakupienie gotowych chust. Masz tutaj kilka odpowiedzi, które mogą pomóc ci w dążeniu do regulaminowego umundurowania całej twojej gromady.

Nasi sojusznicy

Szkola to miejsce, w którym zazwyczaj prowadzisz zbiórki. Dobre stosunki z dyrektorem szkoły zapewnią ci nie tylko dach nad głową dla gromady w razie niepogody, ale być może i stały zuchowy kąciak, zuchówkę, w której będzie się toczyło wasze zuchowe życie. Dyrektor szkoły może ułatwić wam otrzymanie dofinansowania z rady szkoły, gminy czy fundacji działającej na terenie, na którym prowadzisz gromadę. Dobra współpraca to także możliwość bezproblemowego zachęcenia dzieci do wstą-

pienia do zuchów. Na pewno dyrektor nie będzie miał nic przeciwko, żebyś zajął w szkole jedną albo dwie przerwy w ciągu dnia albo zaprosił pierwszaki i zerówkowiczów do wspólnej krótkiej zabawy.

Swoją przegodę ze szkołą rozpocznij od przygotowania się do rozmowy z dyrektorem. Poproś komendanta hufca o pisemne zezwolenie na organizowanie w danej szkole gromady zuchowej. Pomyśl, co chciałbyś zrobić z dziećmi w ciągu kilku najbliższych tygodni i miesięcy (to będzie załączek planu pracy gromady). Zapisz sobie to – lepiej mieć w zapasie taką ściągę niż zapomnieć w połowie spotkania, co chciałeś powiedzieć. Może dyrektor będzie chciał wiedzieć, czego oczekujesz od niego jako dyrektora szkoły? Bądź też przygotowany na taką ewentualność. Jeśli miałeś już jakieś doświadczenie w pracy z dziećmi, dobrze byłoby to przedstawić podczas tej rozmowy. Masz już przygotowany plan rozmowy? To telefon do ręki i... dzwoń.

Rodzice to najważniejsi twoi sprzymierzeńcy. Im tak samo jak tobie zależy, aby ich dzieci rozwijały się jak najlepiej, poznawały nowych ludzi, nabywały nowych umiejętności, zdobywały wiedzę, a na dodatek żeby dobrze się przy tym bawiły. Rodzice zuchów mogą rozwiązać wiele problemów związanych z funkcjonowaniem gromady. Mogą dostarczyć materiały papiernicze, załatwić wejście do zakładu pracy, zorganizować spotkanie z ciekawym człowiekiem czy pojechać z wami na wycieczkę. Gdy zobaczą, jak bardzo angażujesz się w pracę z gromadą, że dzieci są zadowolone z bycia w harcerstwie, obdarzą cię dużym zaufaniem i coraz bardziej będą starali się ci pomagać. Tu też ważne jest wspólne ustalenie trudnych momentów w życiu gromady. Przedświąteczny czas, maj – w czasie komunii – warto wiedzieć, czy zuchy będą mogły wtedy normalnie uczestniczyć w zbiórkach gromady. Kolejnym takim wspólnym ustaleniem będzie termin i forma kolonii zuchowej lub spędzenia razem ferii zimowych.

Pamiętaj także o włączeniu rodziców w pracę gromady a przynajmniej w zapoznanie ich z tym, co robią ich pociechy. Może to przyjmować różne formy. Turniej rodzinny, Dzień Matki, Dzień Taty, wspólne święto gromady, specjalna rodzinna zbiórka – wpleciona w cykl sprawnościowy – na pewno sprawi dużo radości i rodzicom, i dzieciom.

Często nie mamy pomysłu na zbiórkę, czujemy, że czegoś nie wiemy lub mamy wielki niedosyt wiedzy. W takich momentach najlepiej gdzieś zajrzeć, coś przeczytać...

Oto nieco pozycji, z którymi warto się zapoznać. Nie znajdziecie ich wszystkich obecnie w księgarniach, ale może na półkach u innych instruktorów...

Metodyka zuchowa, historia ruchu zuchowego, poradniki, pomysły na zbiórki...

Czarkowski J. „Zuchowe teatrum”, HBW Horyzonty, Warszawa 2001

Dmytrowski L. „Trzy młodości ruchu zuchowego”, MAW, Warszawa 1985

Eichelberger, W. „Jak wychować szczęśliwe dzieci”, Agencja Wydawnicza Tu, Warszawa 1997

Faber A., Mazlish E. „Jak mówić, żeby dzieci nas słuchały. Jak słuchać, żeby dzieci do nas mówiły”, Media Rodzina, Poznań 1992

Grodecka E. „O metodzie harcerskiej i jej stosowaniu”, HBW Horyzonty, Warszawa 1997

„Instruktorska czytanka” red. hm. Grzegorz Catek. Ruch Całym Życiem, Warszawa 2000

Kamiński A. „Antek Cwaniak”, Drogowskazy, Trifolium, Warszawa 1998

Kamiński A. „Krag Rady”, Drogowskazy, Trifolium, Warszawa 1998

Kamiński A. „Książka drużynowego zuchów”, HBW Horyzonty, Warszawa 1997

Kotakowski L. „Mini wykłady o maxi sprawach”, Wydawnictwo Znak, Kraków 1999

Książeczki na gwiazdki zuchowe * , * * , * * * , HBW Horyzonty, Warszawa 2001

Mirowski S. „Słyl życia” HBW Horyzonty, Warszawa 1997

Olsewska B. „Metoda dobrego startu jako system aktywizujący dojrzałość szkolną dzieci sześciolletnich”, Wing, Łódź 2001

„Origami. Sztuka składania papieru” opracowanie Katarzyna Klimas. MAW, Warszawa 1988.

„Płasczek” Poczta Harcerska Szczecin II, Szczecin 1998

Programy ZHP: – „Paszport do Europy”

– „Woda jest życiem”

– „Ścieżkami zdrowia”

- „Barwy przyszłości”
- „Od samorządności do demokracji”
- „Odkrywcy Nieznanego Świata”
- Rudziński S. „Wiosna – gry i zabawy ruchowe cz. 2”, Wing, Łódź 2000
- Rudziński S. „Zima – gry i zabawy ruchowe cz. 1”, Wing, Łódź 1999
- Rudziński S. red. „Poradnik drużynowego ruchów”, HBW Horyzonty, Warszawa 1997
- Samson A. „Młot szczęśliwego dzieciństwa”, Twój Styl, Warszawa 2000
- Seligman M.E. „Optymistyczne dziecko”, Media Rodzina of Poznań, Poznań 2000
- Twardowski J. „Patyki i patyczki”, Wydawnictwo Archidiecezji Warszawskiej, Warszawa 1987
- Twardowski J. „Sumienie ruszyło i nowe wiersze”, Wydawnictwo Archidiecezji Warszawskiej, Warszawa 1992
- Wardęcki M. „Zuchy”, Wydawnictwo Harcerskie, Warszawa 1968
- Wojtkiewicz S. „Kolonie ruchowe z fabułą”, Poczta Harcerska Szczecin II, Szczecin 2001
- Wojtkiewicz S. „Majsterka 4 pór roku (jesień – zima)”, Zespół Redakcyjny Synogarlica, Tarnobrzeg 2001
- Wojtkiewicz S. „Majsterka 4 pór roku (wiosna – lato)”, Zespół Redakcyjny Synogarlica, Tarnobrzeg 2001
- Wojtkiewicz S. „Rok w gromadzie ruchów”, Zespół Redakcyjny Synogarlica, Tarnobrzeg 1999
- Wojtkiewicz S. „Rycerze Okrągłego Stołu”, Zespół Redakcyjny Synogarlica, Tarnobrzeg 2001
- „Zuchmistrz 1 – wiosna”, praca zbiorowa, Instruktorci Krąg Pokoleń „Romanosy”, Warszawa 2003
- „Zuchmistrz 2 – lato”, praca zbiorowa, Instruktorci Krąg Pokoleń „Romanosy”, Warszawa 2003
- „Prawo Zucha – kolorowanka”, Poczta Harcerska Szczecin II, Szczecin
- „Zuchowe rebusy”, Poczta Harcerska Szczecin II, Szczecin
- „Zuchmistrzini”- czasopismo instruktorów ruchowych ZHR
- „Zuchowe Wieści”- czasopismo drużynowego ruchów

Warto też zagłądać do różnego rodzaju czasopism dla dzieci, takich jak „Świerszczyk” czy też oglądać programy i filmy dla dzieci... Pamiętajcie o książkach niezbędnych do opracowywania cykli sprawnościowych – „Kubuś Puchatek”, „W pustyni i w puszczy”, „O krasnoludkach i sierotce Marysi”... Warto też korzystać z książek przyrodniczych, np. „Księga przyrody” i innych poradników oraz tego, co w danej chwili wyda nam się ciekawe i pożyteczne...

Pamiętaj! Znajomość literatury dziecięcej służy nie tylko opracowywaniu zbiorów, ale stanowi też temat do waszych wspólnych rozmów z zuchami, zbliża was...

Strony www, na których możesz znaleźć ciekawe wiadomości i propozycje programowe

Więcej znajdziesz wpisując w dowolną wyszukiwarkę: zuch, zuchy

www.zhp.org.pl

www.zuchy.zhp.wlkp.pl

www.dolnoslaska.zhp.org.pl/metodyka

www.calymzyciem.org.pl/index1.html

republika.pl/kwierzbowski/index.htm

www.zuchy.zhr.pl

www.warszawapragapd.zhp.org.pl

www.warszawa-zoliborz.zhp.org.pl

www.wgl.pl

www.zhr.pl/~piateczka

w budowie:

strona Wydziału Zuchowego GK ZHP: wz.zhp.org.pl

strona Zuchowych Wieści: zw.zhp.org.pl