

"NIEWAŻNE SKĄD PRZYCHODZISZ.
WAŻNE, CO CHCESZ WSPÓLNIE Z NAMI ZROBIĆ"

30-Lecie wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich



Propozycja programowa

WSPÓLNOTA





WPROWADZENIE

Wspólnota: socjol. typ grupy (zbiorowości) społecznej o silnej więzi wewnętrznej, której podstawą są nie tyle świadomie wytknięte cele, ile czynniki emocjonalne, mające źródło w tradycji, obyczaju, wartościach, poczuciu obowiązku wobec grupy itp.; (Encyklopedia PWN)

Wspólnota Drużyn Grunwaldzkich jest wyjątkowa ze względu na ludzi, którzy ją tworzą. To dzięki nim mamy możliwość rozwoju, dzielenia się doświadczeniem i czerpania z umiejętności innych.

Wspólnota opiera swoją działalność na myśli przewodniej: „Nieważne, skąd przychodzisz – ważne, co chcesz wspólnie z nami zrobić”.

W roku 2021 będziemy świętować 30 urodziny. Z tej okazji proponujemy jednostkom realizację zadań z jubileuszowej propozycji programowej "Wspólnota".

Ma ona na celu zwrócenie uwagi na wartości jakie dają wspólne idee i przekonania.

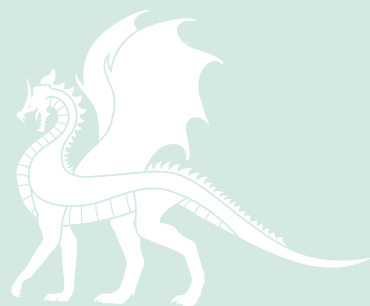
Poszukamy odpowiedzi na pytania: co tworzy Wspólnotę, jaki my mamy na to wpływ i co razem możemy zrobić dla innych?

W każdym zadaniu ważna jest współpraca, wzajemne relacje oraz chęć dzielenia się dobrem z innymi.





WPROWADZENIE



...Smok, mimo iż jest to typowo mityczne stworzenie, od zawsze towarzyszył ludzkości czy to w baśniach i legendach opowydanych przy ogniskach, bądź spisywanych w kronikach, czy to w normalnym życiu ozdabiając swym groźnym obliczem księgi, a także ściany domostw na licznych malowidłach i obrazach, występując w herbach i na znakach bojowych królów, książąt, rycerstwa czy szlachty oraz monetach i pieczęciach. Znaczenie smoka, jego przeobrażenia wizerunkowe i symboliczne zależą od czasu i miejsca jego występowania i nie można w sposób jednoznaczny zasufladkować tej mitycznej, skrzydlatej bestii...

Bartosz Jankowski

„Smok w herbach szlachty polskiej”

Saleculum Christianum: pismo historyczno-społeczne 14 (2007) nr 2, 97-116



W naszej propozycji jednostkom towarzyszy smok. Jest on nieodłącznym elementem literatury rycerskiej. Walka ze smokiem to niecodzienny sprawdzian odwagi i umiejętności. To przewycięzanie własnych słabości, praca nad samym sobą, poszukiwanie w sobie pozytywnych cech.

Wędrowka ze smokiem to również waleczność, podejmowanie stale nowych wyzwań, rozwijanie pasji i zainteresowań.

Dla harcerzy, harcerzy starszych i wędrowników wyprawa z własnym wewnętrznym smokiem pozwoli przełamać bariery, może być refleksją nad swoimi zachowaniami, decyzjami lub motywacją do samorozwoju.

Zachęcamy również do pracy ze wspólnotowym instrumentem metodycznym, jakim jest Znak Zawiszy.

Zasady zdobywania Tytułu i Odznaki Grunwaldzkiej



Zdobywanie Tytułu i Odznaki polega na realizacji przez drużynę w ciągu roku harcerskiego zadań, zamieszczonych w propozycji programowej Wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich na dany rok harcerski. Zadania grunwaldzkie powinny stać się kanwą rocznego planu pracy drużyny oraz inspiracją. Można je łączyć z programami i propozycjami programowymi hufców, chorągwi i Związku. W toku realizacji zadań należy stosować elementy metodyki stosownej do wieku harcerzy, korzystając z instrumentów metodycznych, takich jak: sprawności, stopnie, gwiazdki, znaki służb, odznaki specjalistyczne, a także z realizacją prób na stopnie instruktorskie. We wszystkich przypadkach określenie "drużyna" odnosi się do wszystkich podstawowych jednostek organizacyjnych. Poziom realizowanych zadań powinien odpowiadać psychofizycznym możliwościom i wiekowi harcerzy zdobywających odznakę.



Drużyny próbne mogą przystępować do współzawodnictwa, ale Tytuł Drużyny Grunwaldzkiej zostanie im nadany tylko pod warunkiem, że najpóźniej do 5 maja danego roku odpowiedni komendant wyda rozkaz, w którym poinformuje o pomyślnym zakończeniu przez drużynę okresu próbnego.



Jednostki organizacyjne wyższego rzędu niż drużyna mogą ubiegać się o Tytuł i Odznakę Grunwaldzką na następujących zasadach:

- kręgi instruktorskie - jeżeli swoim działaniem upowszechniają w wymiernym zakresie problematykę grunwaldzką w środowisku działania oraz współuczestniczą w organizacji Złotu Grunwaldzkiego;
- szczepy, związki drużyn - jeżeli wszystkie jednostki organizacyjne wchodzące w jego skład zdobyły „Tytuł i Odznakę Grunwaldzką”.

Kręgi instruktorskie, szczepy i związki drużyn spełniające powyższe warunki powinny złożyć "Wspólnocie Drużyn Grunwaldzkich" pisemne meldunki wraz z uzasadnieniem do 5 maja każdego roku.

WAŻNE:

do zdobycia Tytułu zarówno w przypadku drużyn zdobywających Tytuł po raz pierwszy, jak i kolejny, konieczne jest uczestnictwo przedstawiciela drużyny (drużynowego lub przybocznego) w Sejmiku Zimowym lub Letnim Wspólnoty.

Zasady zdobywania Tytułu i Odznaki Grunwaldzkiej

Po wykonaniu zadań, drużyna sporządza kronikę z ich realizacji, następnie do dnia 5 maja każdego roku przesyła ją wraz z opisem wykonanych zadań na adres e-mail: kronika.wdg@zhp.pl.

Rada Wspólnoty opiniuje wykonane zadania i kroniki, kieruje wniosek do Naczelnika ZHP o nadanie Tytułu i Odznaki. Tytuł i Odznakę Drużyny Grunwaldzkiej przyznaje rozkazem Naczelnik ZHP, a podczas uroczystego apelu na Wzgórzu pomnikowym wręcza metalowe odznaki, nabijane na drzewce proporców.

Od tego momentu drużyna jest członkiem Wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich. Może umieścić określenie „Grunwaldzka” w swojej nazwie. Jej członkowie uprawnieni są do noszenia nad prawą kieszenią munduru wyróżnika "Drużyna Grunwaldzka", a na kieszeni plakietki Wspólnoty. Mogą także zdobywać grunwaldzkie sprawności oraz Znak Zawiszy.

Na ręce jednostek, których kroniki zostały najwyżej ocenione, przekazana jest Buława Wspólnoty. Przez rok wyróżnione jednostki posiadają przywilej otwarcia Sejmiku Zimowego i Wielkiego Sejmiku Wspólnoty.

Do współzawodnictwa należy zgłosić się do 10 listopada br. poprzez formularz udostępniony na stronie WDG <http://grunwald.zhp.pl/> i Facebooku <https://www.facebook.com/wdgzhp>



Plakietkę na podkładce koloru białego noszą członkowie "Drużyn Grunwaldzkich", które zdobyły Tytuł po raz pierwszy i drugi oraz inni członkowie Wspólnoty.



Plakietkę na podkładce koloru czerwonego noszą członkowie "Drużyn Grunwaldzkich", które zdobyły Tytuł po raz trzeci i kolejny.

Wyróżnik z napisem "Drużyna Grunwaldzka", noszony nad patką prawej kieszeni munduru.

DRUŻYNA GRUNWALDZKA

DRUŻYNA ZDOBYWAJĄCA TYTUŁ PO RAZ PIERWSZY



ZADANIE 1: Turniej Grunwaldzki

Cel: Poszerzenie wiedzy o Grunwaldzie i tradycjach rycerskich.

Opis zadania:

Zorganizowanie w środowisku (między zastępami, drużynami, dziećmi i młodzieżą ze szkoły, w miejscu zamieszkania) Turnieju Grunwaldzkiego. Formuła Turnieju dowolna, powinien on jednak obejmować m.in. konkurs wiedzy historycznej, turniej rycerski, sprawnościowy, konkursy artystyczne. Proponowane formy realizacji zadania to m.in. turniej gier i zabaw, zabawa tematyczna, impreza fabularna, gra fabularna. W ramach zadania można również wykonać stroje, które przydadzą się podczas Złotu. Gdy turniej organizowany jest dla większej ilości uczestników np. dla zaprzyjaźnionej drużyny, można również połączyć go z jarmarkiem i pokazem średniowiecznego rzemiosła.

Sprawności: harcownik, organizator harców, mistrz harców, sportowiec, Znak służby dziecku



ZADANIE 2: Grunwaldzki Zwiad

Cel: Poszerzenie wiedzy o Grunwaldzie, poznanie najbliższego otoczenia w połączeniu z odnajdywaniem związków pomiędzy Grunwaldem, a własnym regionem i środowiskiem działania. Podjęcie służby na rzecz środowiska lokalnego.

Opis zadania:

Przeprowadzenie zwiadu w poszukiwaniu symboli związanych ze zwycięstwem grunwaldzkim: nazw ulic, placów, tablic, pomników, instytucji oraz jednostek organizacji społecznych. W ramach zadania można zorganizować wycieczkę do muzeum, placówki naukowej, uczelni, biblioteki lub obiektu zabytkowego w połączeniu ze zwiadem na temat związków tych instytucji lub obiektów z wiedzą lub pamięcią o zwycięstwie grunwaldzkim. Dodatkowo można otoczyć opieką przynajmniej jeden z zapomnianych obiektów, zwrócić uwagę społeczności lokalnej na symbol grunwaldzki. Jeżeli w wyniku realizowania zadania zostanie sporządzona np. kronika, mapa to oprócz przesłania jej jako raportu z wykonanego zadania, można ją pokazać w Szczepie, Hufcu lub środowisku.

Sprawności: wskazidroga, przewodnik po..., krajoznawca, szperacz, poszukiwacz, badacz, kronikarz, reporter, dziennikarz, Znak służby pamięci, Znak służby wspólnocie lokalnej.



DRUŻYNA ZDOBYWAJĄCA TYTUŁ po RAZ pierwszy

ZADANIE 3: Jak na Zawiszy

Cel: Praca nad sobą, zwalczanie wad, wzmocnienie mocnych stron, integracja zespołu harcerskiego, budowanie autorytetów i systemu wartości; poznanie postaci Zawiszy Czarnego i powodów, dla których jest tak ważny dla Związku i Wspólnoty.

Opis zadania:

Zebranie jak największej ilości informacji na temat rycerza Zawiszy Czarnego i jego rodu. Zorganizowanie zbiórki, zajęć, kominka itp., podczas których dla wszystkich stanie się zrozumiałe, dlaczego dla harcerzy Zawisza Czarny jest niedoścignionym wzorem cnót i prawości. Następnie można wspólnie opracować listę pozytywnych cech osobowych i słabości nad którymi każdy powinien pracować. Zadanie może zostać zrealizowane w formie: zbiórki, harcerskiej gry fabularnej, kominka, wieczornicy, biwaku, warsztatów z psychologiem, warsztatów asertywności, warsztatów komunikacji, formy teatralnej, zajęć plastycznych lub artystycznych.

Sprawności: Szara Lilijka, poszukujący wartości, poszukujący autorytetu, mężny, chwał, Znak służby przyjaźni.

PROPOZYCJA WYKONANIA ZADANIA:

Zadanie można wykonać na wiele różnych sposobów. Można wybrać się do Garbowa – miejsca urodzenia Zawiszy Czarnego, odwiedzić jego pomnik oraz muzeum znajdujące się nieopodal. Można zapoznać się z historią s/y Zawisza Czarny i zrealizować zadanie uzupełniając je wiedzą dotyczącą ZHP i naszych dalekich morskich wypraw.



Ponadto poniżej w linku znajduje się scenariusz z zadania wykonanego przez X Lubawską Gromadę Zuchową „Pracowite Pszczółki” z Chorągwi Warmińsko-Mazurskiej z Hufca Ława. Może któraś z naszych propozycji zainspiruje Was do stworzenia czegoś niepowtarzalnego. Scenariusz gry fabularnej do pobrania: [Gra fabularna "Jak na Zawiszy"](#).

DRUŻYNA ZDOBYWAJĄCA TYTUŁ PO RAZ PIERWSZY

ZADANIE 4: Zadanie na rzecz Zlotu Grunwaldzkiego

Cel: włączenie się drużyny w organizację Zlotu Grunwaldzkiego

Opis zadania oraz propozycje jego wykonania:

Zadanie polega na wykonaniu określonej pracy na rzecz Zlotu. Może ono dotyczyć:

- wystroju terenu Zlotu lub Gniazda (wykonanie tarcz, flag, tablic, bramy Gniazda) - do uzgodnienia z plastykiem Zlotu,
- pomocy przy organizacji Zlotu (udział w służbach zlotowych, recepcji, kawiarence, GrunInfo, kwaterce),
- przeprowadzenia zajęć programowych na Zlocie (zorganizowanie zajęć wg założeń programu Zlotu, np.: zorganizowanie ogniobrania, punktów aktywności, punktów na jarmarku, gier i zabaw sportowych, wieczornicy, ogniska, zajęć integracyjnych).

WAŻNE!

Pamiętajcie, że podczas przygotowywania kroniki, zadanie to zazwyczaj nie jest jeszcze zrealizowane, szczególnie w przypadku pracy przy organizacji Zlotu lub na rzecz programu Zlotu, nie zwalnia to jednak przystępujących do Współzawodnictwa z opisu tego zadania i umieszczenia go w kronice. Pamiętajcie, że na Zlocie Wasza praca zostanie zweryfikowana.

INFORMACJA DLA DRUŻYNOWEGO:

Warto przed realizacją tego zadania skonsultować się z programowcem Zlotu, Komendą Gniazda lub przedstawicielem Wspólnoty na daną Chorągiew.



DRUŻYNA ZDOBYWAJĄCA TYTUŁ PO RAZ DRUGI LUB KOLEJNY

Drużyna zdobywająca Tytuł po raz drugi lub kolejny realizuje zadania ze swojego pionu metodycznego z jubileuszowej propozycji pt. "Wspólnota":

- Co to jest Wspólnota?
- Wspólnota dla każdego
- Zuchowe/harcerskie wyzwanie

oraz zadanie na rzecz Zlotu Grunwaldzkiego ustalone z organizatorami zlotu, bądź przedstawicielem na właściwą Chorągiew.

Zadanie to należy również uwzględnić w Kronice Grunwaldzkiej.

PAMIĘTAJCIE PROSZĘ, ŻE W PROPOZYCJI ZOSTAŁY ZAMIESZCZONE PRZYKŁADOWE SPOSOBY REALIZACJI ZADAŃ, LICZYMY NA WASZĄ KREATYWNOŚĆ! WAŻNE BY CEL ZADANIA ZOSTAŁ ZREALIZOWANY!

Zadanie na rzecz Zlotu powinno być przez drużynę zrealizowane również wtedy, kiedy nie może ona w danym roku dotrzeć na Zlot w pełnym składzie – wówczas szczególnie zaleca się wykonanie zadań związanych z promocją Zlotu (zorganizowanie biwaku dla zaprzyjaźnionych drużyn, zaproszenie ich do wzięcia udziału w Zlocie, nagranie filmu promującego Zlot) oraz wystrojem miasteczka zlotowego.

Dodatkowo w propozycji zawarte są Alerty Jubileuszowe związane z urodzinami Wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich.

Drużyny starszoharcerskie, wędrowników i instruktorów zapraszamy również do udziału w Rajdzie Gwiazdzistym.



WAŻNE:

Do zdobycia Tytułu zarówno w przypadku drużyn zdobywających Tytuł po raz pierwszy, jak i kolejny konieczne jest uczestnictwo przedstawiciela drużyny (drużynowego lub przybocznego) w Sejmiku Zimowym lub Letnim Wspólnoty.

"NIEWAŻNE SKĄD PRZYCHODZISZ.
WAŻNE, CO CHCESZ WSPÓLNIE Z NAMI ZROBIĆ"

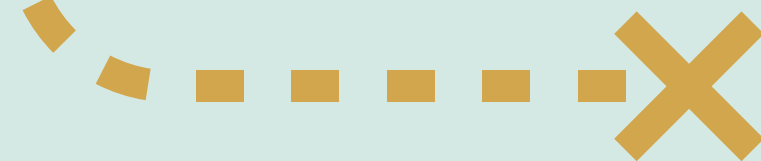
30-Lecie
WSPÓLNOTY DRUŻYN GRUNWALDZKICH



WĘDRÓWKA



SMOKA GRUNDEKA



Grundek wyrusza na swoją kolejną wędrówkę. Nikt jednak nie lubi być sam. Przypomniat sobie o Wspólnocie, którą poznał na Złocie Grunwaldzkim. Tam zdobył dużo ciekawych informacji, którymi chce się z Wami podzielić.

Zapraszamy Cię na wspólną wędrówkę.



CO TO JEST WSPÓLNOTA?



Cel : poznanie pojęcia 'Wspólnota', wzmocnienie współpracy i komunikacji w grupie.

Zagubione puzzle

Czas: 5–10 minut

Materiały: fotografia/wydruk zdjęcia gromady



Przebieg:

1. Przygotuj układankę, przecinając obrazek, lub fotografię na mniejsze kawałki, postaraj się, aby było tyle kawałków ile jest zuchów. Rozłóż kawałki w pomieszczeniu tak, aby zuchy tego nie widziały.
2. Zuchy mogą pracować szóstkami (można je podzielić również na mniejsze zespoły).

3. Powiedz zuchom, że smok Grundek ukrył w pomieszczeniu fragmenty obrazka przedstawiającego Waszą gromadę. Zuchy mają za zadanie odszukać wszystkie fragmenty i ułożyć je w całość.

Podsumowanie: Zapytaj zuchy jak wykonały zadanie. Czy wszystkie robiły to samo, czy podzieliły zadania i role między siebie? Co przedstawia ułożony obrazek?

Definicja Wspólnoty - zuchowa mapa myśli

Czas: 10–15 minut

Materiały: fotografia/wydruk zdjęcia gromady, kartki, kredki



Dla drużynowego:

Spróbujcie razem stworzyć definicję Wspólnoty poprzez mapę myśli. Można rozmowę rozpocząć od ułożonego przez zuchy podczas zabawy zdjęcia gromady. Czym jest dla nich gromada, jak się w niej czują, co ich łączy? Jakie wspólnoty sami tworzą np. rodzina, klasa. Dzięki czemu czują się tam dobrze?

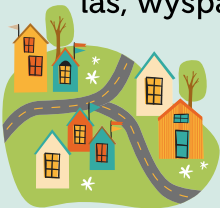
Opowiedzcie o Wspólnocie Drużyn Grunwaldzkich (informacje na stronie www.grunwald.zhp.pl)

Zuchowa Wspólnota - majsterka

Czas: 30–40 minut

Materiały: pudełka, kartony, papier, klej, taśma, nożyczki

Stwórzcie własną zuchową Wspólnotę. Zbudujcie przyjazną dla Was przestrzeń z kartonów, pudełek itp. Może to być miasteczko, wieś, las, wyspa. Udekorujcie ją. Czy znajdzie się tam miejsce dla Grundka?



WSPÓLNOTA DLA KAŻDEGO

Cel : rozwijanie umiejętności rozpoznawania emocji, nazywanie ich, czerpanie i okazywanie radości ze wspólnej zabawy i realizacji zadań podejmowanych w grupie, dostrzeganie własnej indywidualności i niepowtarzalności, rozwijanie pasji i zainteresowań



Każdy z nas jest inny i dzięki temu wyjątkowy.
Grundek jest ciekawy świata, lubi dzieci.
Chętnie bawi się i uczy.
A ty jaki jesteś? Czym się interesujesz?

Zabawa "Moje lewe miejsce jest puste"

Czas: 5–10 minut

Zabawa „Moje lewe miejsce jest puste”. Zuchy siedzą w kręgu, jedno miejsce jest puste. Prowadzący rozpoczyna: Moje lewe miejsce jest puste... chciałbym, aby usiadła na nim osoba, która... (np. lubi słodczyce, długo spać, śpiewać, ma niebieską bluzkę itp.) Osoba, obok której znajduje się teraz puste miejsce, zaprasza następną.

Emocje

Czas: 3–5 minut

Materiały: wydrukowane lub narysowane emotki

Wybierz uczucie, które dzisiaj Ci towarzyszy. Czy potrafisz je nazwać?



„Bajka o Pajęczku Ziutku”

Czas: 5 minut

Materiały: Bajka - zał. do propozycji



WSPÓLNOTA DLA KAŻDEGO



„Bajka o Pajączku Ziutku”



W pewnym lesie mieszkało wiele zwierzątek, które się ze sobą bardzo przyjaźniły: biedronka kumplowała się z mrówką, żuczek z gąsieniczką, a konik polny z komarem. Tylko z jednym małym zwierzątkiem nikt nie chciał się zaprzyjaźnić. Był niezgrabny, chudziutki, malutki i poruszał się na długich nieco koślawych nóżkach. Nazywał się Ziutek.

Pewnego dnia wybrał się na spacer. Idzie sobie, aż tu naraz pod liściem łopianu ujrzał rozbawioną gąsieniczkę Magdusię, która bawiła się w berka z żuczkiem Rafałkiem. Zabawa była wyśmienita. Ziutek podbiegł do nich, by się przyłączyć. Zwierzątka przerwały zabawę i powiedziały:

-Idź sobie stąd, jesteś brzydki, nie chcemy się z Tobą bawić!

A żuczek dodał: -Możesz nas pogryźć, boimy się Ciebie! I uciekły. Pajązek bardzo się zasmucił, łezki popłynęły mu z oczu. Było mu bardzo przykro, że znowu został sam. Zrezygnowany i zawiedziony wrócił do swojego domu, wypił szklankę gorącego mleka i wyszedł do ogródka. Tam było jego królestwo. Promienie słońca ogrzewały główki kwiatów, w oddali słychać było śpiew ptaków i las szumiący cichutko.

„Jak mi tu dobrze” - pomyślał Ziutek i podszedł do gałązki, na której rozpościła się jego dzieło...

Następnego ranka, kiedy pajązek leżał jeszcze w łóżeczku usłyszał przedziwne głosy. Wskoczył z łóżka i podbiegł do okna. Do jego ogrodu zawitali goście, którzy głośno dyskutowali;

-Patrz, jakie to piękne!- zachwycła się biedronka.

-Mieni się jak światełka na choince!- wykrzyknęła gąsieniczka.

-Nie, to świeci jak gwiazdy na niebie...- westchnął konik polny.

-Ach! To moje marzenie mieć suknię z takiego materiału... – powiedziała mrówka.

Zgodnie uznały, że twórcą tego dzieła jest ktoś wyjątkowy i piękny. Zapragnęły go poznać. Wtedy zobaczyły w okienku domku pod liściem paproci jakąś tajemniczą postać. Zapukały do drzwi. Jakież było ich zdziwienie, kiedy stanął w nich Ziutek.

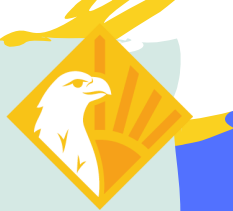
Dłuższą chwilę patrzyli na siebie nie mogąc wydobyć ani słowa. Pierwszy odezwał się komar:

-Czy wiesz kto, jest twórcą tych cudowności w ogrodzie?

-Jakich? Czy myślicie o moich pajęczynkach, które snuję, kiedy jest mi smutno?

Zwierzątka nie mogły uwierzyć, że nie lubiany Pajązek Ziutek ma taki talent. Skorzystały z jego zaproszenia i zostały na pysznym śniadanku. Od tej pory często bawiły się wspólnie.

WSPÓLNOTA DLA KAŻDEGO



Pajaczek Ziutek

Czas: 5–10 minut

Porozmawiajcie na temat emocji i odczuć, które pojawiły się w bajce.

Czy Ziutek lubił być sam?

Co czuł, gdy nikt nie chciał się z nim bawić?

Czym zainteresował pajaczek inne zwierzęta?

Czy zaobserwowałeś w swoim otoczeniu kogoś komu jest smutno?

Jak można mu pomóc?



Moje zainteresowania

Czas: 10–15 minut

Materiały: wydruki/zdjęcia osób wykonujących różne zawody

Pajaczek Ziutek potrafi snuć piękne pajęczyny, Smok Grundek poznaje zwyczaje rycerskie. Czym Wy się interesujecie? Co chcecie robić w przyszłości?

Dla drużynowego:

Przedstawcie zuchom różne pasje i hobby np. malarstwo, gra na instrumencie, gotowanie, jazda konna. Może sami interesujecie się czymś, co możecie zaprezentować na zbiórce. Zachęćcie zuchy do prezentacji ich pasji lub opowiedzenia o tym co lubią, co sprawia im przyjemność lub czego chciałyby się nauczyć w przyszłości. Zastanówcie się czy warto mieć pasje, zainteresowania.

Zuchowa Wspólnota - majsterka

Czas: 20-30 minut

Materiały: skrawki materiału, włóczki, koraliki, guziki, papier, nożyczki, kredki, pisaki

Zbudowaliście wspólną Wspólnotę na poprzedniej zbiórce. Brakuje tam jednak Was. Wykonajcie postacie – rysunkowe, lalki, pacynki, które będą Was przedstawiać. Pamiętajcie też o Waszych zainteresowaniach. Dodajcie miejsca, przedmioty pozwalające się rozwijać np. rower, basen, teatr. Dodajcie symbole emocji, jakie Waszym zdaniem powinny się w takim miejscu pojawić np. uśmiech, serce itp.

Różnimy się od siebie poprzez cechy charakteru i wygląd, ale dzięki temu każdy z nas jest sobą, razem tworzymy wspólną Wspólnotę.



zuchowe WYZWANIE



Cel: pomoc w zrozumieniu, jak wiele zależy od nas samych, sprawianie radości innym

Zabawa "Uśmiechnij się"

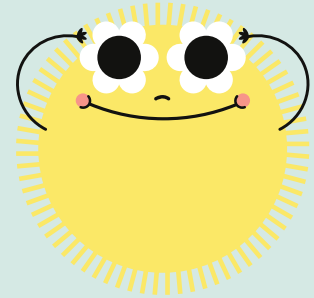
Czas: 5–10 minut

Zabawa polega na swobodnym przemieszczaniu się i witaniu mijanej osoby uśmiechem. Można dodawać kolejne elementy jak uścisk dłoni lub miłe słowo. Zabawę kończymy, gdy każdy się z każdym serdecznie przywita.

„Bajka o Ciepłym i Puchatym”

Czas: 5 minut

Materiały: bajka - zał. do propozycji



Zabawa Ciepłe i Puchate, a Zimne i Kolczaste

Ustawiamy zuchy w kręgu i przekazujemy im Ciepłe i Puchate. Po powrocie Ciepłego i Puchatego do rozpoczynającego zabawę przekazujemy zuchom Zimne i Kolczaste. Przechodząc od osoby do osoby mogą one zmieniać kształty, ciężary. Zwróćmy uwagę na emocje, które towarzyszą zuchom w trakcie przekazywania Ciepłego i Puchatego oraz Zimnego i Kolczastego. Porozmawiajcie wspólnie o odczuciach.

O każdą Wspólnotę trzeba dbać, żeby mogła się rozwijać
i było w niej miło.

Smok Grundek zastanawia się czy myślimy również o innych?

Czy potrafimy dzielić się naszym Ciepłym i Puchatym?

Pomyślcie czy są może wokół Was osoby, którym można sprawić przyjemność. Zróbcie coś dla innych, żeby pokazać, że Wspólnota potrafi ofiarować dobro innym.

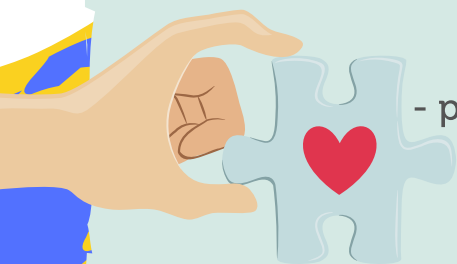
Przykładowe zadania:

- pozytywne kartki dla dzieci z hospicjum,

- zuchowy teatrzyk dla seniorów,

- zbiórka rzeczy dla domu dziecka,

- wzięcie udziału w kompletowaniu 'szlachetnej paczki'.



ZUCHOWE WYZWANIE



„Bajka o Ciepłym i Puchatym”

Dawno, dawno temu było sobie pewne miasto, którego wszyscy mieszkańcy żyli ze sobą w pełnej zgodzie, byli zdrowi i szczęśliwi. Tkwił w tym pewien sekret. Otóż każdy z nowo narodzonych mieszkańców miasta zawsze dostawał woreczek z Ciepłym i Puchatym, które miało to do siebie, że im więcej rozdawało się go innym, tym więcej przybywało. Dlatego wszyscy swobodnie obdarowywali się nawzajem Ciepłym i Puchatym wiedząc, że nigdy go nie zabraknie.

Matki dawały Ciepłe i Puchate dzieciom, kiedy wracały do domu. Mężowie i żony wręczali je sobie na powitanie, po powrocie z pracy, przed snem. Nauczyciele rozdawali w szkole, sąsiedzi na ulicy i w sklepie, znajomi przy każdym spotkaniu. Nawet groźny szef w pracy nierzadko sięgał do swojego woreczka z Ciepłym i Puchatym. Nikt tam nie chorował i nie umierał, a szczęście i radość mieszkali we wszystkich domach.

Pewnego dnia do miasta sprowadziła się zła czarownica, która żyła ze sprzedawania ludziom leków i zaklęć przeciw różnym chorobom i nieszczęściom. Szybko zrozumiała, że nic tu nie zarobi, więc postanowiła działać. Poszła do pewnej młodej kobiety i w największej tajemnicy powiedziała jej, żeby nie szafowała zbyt swojemu Ciepłym i Puchatym, bo w końcu jego zapas się wyczerpie, i żeby uprzedziła o tym swoich bliskich. Kobieta schowała swój woreczek głęboko na dno szafy i do tego samego namówiła męża i dzieci. Stopniowo wiadomość rozeszła się po całym mieście, ludzie poukrywali Ciepłe i Puchate, gdzie tylko kto mógł.

Wkrótce w miasteczku zaczęły się szerzyć choroby i nieszczęścia, coraz więcej ludzi zaczęło umierać. Czarownica z początku cieszyła się bardzo: drzwi jej domu na dalekim przedmieściu nie zamykały się. Jednak wkrótce wyszło na jaw, że jej specyfiki nie pomagają i ludzie przychodzili coraz rzadziej. Zaczęła więc sprzedawać Zimne i Kolczaste, co trochę pomagało, bo przecież był to – wprawdzie nie najlepszy – ale zawsze jakiś towar. Ludzie już nie umierali tak szybko, jednak ich życie toczyło się wśród chorób i nieszczęść.

I byłoby tak może do dziś, gdyby do miasta nie przyjechała pewna kobieta, która nie wiedziała o spisku czarownicy. Zgodnie ze swoimi potrzebami zaczęła całymi garściami obdzielać Ciepłym i Puchatym dzieci i sąsiadów. Z początku ludzie dziwili się i nawet nie bardzo chcieli brać – bali się, że będą musieli oddawać. Ale kto by tam upilnował dzieci! Brały, cieszyły się, powyciągały z różnych schowków swoje zapomniane woreczki i znów jak dawniej zaczęły rozdawać.

Jeszcze nie wiadomo, jak skończy się ta bajka. Co będzie dalej – zależy od Ciebie...





Grundek bardzo dziękuje Wam za wspólną przygodę.
W nagrodę za wykonanie wszystkich zadań ma dla Was
Certyfikat Grundkowego Przyjaciela.

Nie może się już doczekać spotkania z Wami na Złocie Grunwaldzkim.

Serdecznie zachęca Was do udziału
we Współzawodnictwie Drużyn Grunwaldzkich
i życzy zdobycia Tytułu Drużyny Grunwaldzkiej.

Wspólnota na Was czeka!

Do zobaczenia!

Czuj!



INSTRUMENTY METODYCZNE

sprawności np.:

- dekorator/dekoratorka,
- plastyk/plastyczka,
- lalkarz,
- mim,
- złota rączka.

PILOTAŻ INSTRUMENTÓW METODYCZNYCH

sprawności np.:

- dekorator/dekoratorka,
- lalkarz/lalkarka,
- kronikarz/kronikarka,
- przyjaciel/przyjaciółka nieznanego świata.

TROPY np.:

- niewidzialne ręce.

GWIAZDKI ZUCHOWE

- proponowane zadania mogą zostać wykorzystane w programie gwiazdek zuchowych.





CERTYFIKAT GRUNDKOWEGO PRZYLACIEŁA dla



WSPÓLNOTA DRUŻYN GRUNWALDZKICH



Znak Zawiszy to szczególna odznaka, zdobywana przez członków drużyn grunwaldzkich. Otrzymuje się ją za pracę nad własnym charakterem w duchu prawości i zgodności słów z postępowaniem.



Wymagania na Znak Zawiszy każdy harcerz ustala sam, po dokonaniu analizy swoich słabości i zaplanowaniu pracy nad sobą. Następnie konsultuje je ze swoim drużynowym.

Na Znak Zawiszy składa się 7 cnót rycerskich – trudno wyodrębnić najważniejszą, razem tworzą obraz rycerza-harcerza doskonałego. Niech będą drogowskazem.

Rozpocznij wędrówkę z własnym wewnętrznym smokiem. Wykaż się walecznością i odwagą. Czas na Twój pierwszy krok na drodze do samodoskonalenia, zacznij już dziś!

- *fidelitas /wierność/
- *pietas /pobożność/
- *virtus /męstwo/
- *prudentia /roztropność/
- *curiositas /dworność/
- *largitas /hojność/
- *honor

Czy na Twoim
słowie można
polegać jak
na
Zawiszy?



CO TO JEST WSPÓLNOTA?

Cel: poznanie pojęcia 'Wspólnota', wzmocnienie współpracy i komunikacji w grupie.



Pozytywne przesłanie

Czas: 5–10 minut

Materiały: karteczki samoprzylepne, kredki/pisaki

Przebieg:

Rozdaj harcerzom karteczki samoprzylepne, tyle ile jest osób na zbiórce. Na karteczce zapisujemy miłą wiadomość dla każdej harcerki / harcerza i przyczepiamy mu na plecach. Informacje są anonimowe. Następnie siadamy w kręgu i po kolei odczytujemy otrzymane karteczki.

Podsumowanie: Porozmawiajcie jak czuliście się w czasie tej zabawy, co sprawiło Wam przyjemność: napisanie kilku miłych słów czy odczytywanie otrzymanych karteczek?

Wspólota Drużyn Grunwaldzkich

Czas: 40–50 minut

Materiały: zdjęcia, wydruki, kartki, kredki

Dla drużynowego

Zaprezentuj harcerzom zdjęcia różnych grup społecznych np. klasa, drużyna piłkarska, rodzina, zespół muzyczny, drużyna harcerska.

Porozmawiajcie o tym co łączy tych ludzi?

Stwórzcie w zastępach swoje wymyślane społeczności. Porozmawiajcie o swoich wspólnych zainteresowaniach, określcie czym Wasza społeczność będzie się zajmować, co ją interesuje, co chce osiągnąć?

Zaprezentujcie swoje grupy w formie reklamy, spotu, broszury, plakatu. Zapoznajcie się z definicją Wspólnoty. Czy wszystkie elementy znalazły się w Waszych społecznościach?

Przedstaw drużynie Wspólnotę Drużyn Grunwaldzkich (informacje na stronie www.grunwald.zhp.pl).



Wykonajcie w zastępach kolaże, które zawierać będą cele i wartości Wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich. Dodajcie tam wizerunki osób, które są Wam znane i działają w WDG.



co to jest wspólnota?



CO TO JEST WSPÓLNOTA?



Podsumowanie

Gawęda: Małe ziarenko piasku

Małe ziarenko piasku już od kilku dni leżało na niewielkim liściu. Przyniosła je tu niedawno burza. Ziarenko początkowo zachwycało się piękną zielenią liścia. Cieszyło się też widokiem błękitnego nieba w trakcie dnia i gwiazd, które mogło podziwiać nocą. Czuło się tu wyjątkowe, na całym liściu było bowiem jedynym ziarenkiem piasku. Szybko zrozumiało jednak, że nie znajdzie tu przyjaciół. Liście rozmawiały tylko między sobą, jakby w ogóle nie dostrzegały jego obecności. Nawet biedronka, która czasem zawitała, przechodziła obok z zupełną obojętnością.

Ach, gdybym tylko było większe... myślało sobie ziarenko i nieustannie marzyło o chwili, kiedy wiatr zabierze je gdzieś dalej w nieznany, piękny świat.

Silny podmuch, jaki nastał kolejnego dnia, był niczym odpowiedź na marzenia. Ziarenko uniesione wysoko ponad listek, a nawet całe drzewo szybowoło długo, wysoko w górze, by w końcu wylądować na ulicy. Tu świat był całkiem inny, niż tam na zielonym liściu. Ziarenko nie było już samotnym i jedynym. Początkowo zachwycone życiem ulicy szybko zrozumiało, że świat i tu nie jest bajkowy. Deptane przez przechodniów, rozjeżdżane przez samochody i w końcu zamiecione z kupką śmieci znów zaczęło prosić wiatr o dalszą podróż. Tak też się stało. Małe ziarenko początkowo poszybowało na dach samochodu, potem znowu znalazło się na ulicy, później na przydomowym trawniku, gdzie prawie nie widziało blasku ukochanego słońca. Zmieniało miejsce wielokrotnie, przemierzając ulice, miasta, państwa, lecz bez względu na to, gdzie zawędrowało, nie potrafiło odnaleźć szczęścia.

Aż pewnego dnia porwane najsilniejszym, jaki dotąd znało podmuchem wiatru zawędrowało bardzo daleko. Jeszcze kołyszac się wysoko nad ziemią spostrzegło, że otacza je cała masa innych ziarenek. Kiedy wiatr ustał małe ziarenko piasku spostrzegło, że otaczają je jedynie inne ziarenka i błękitne niebo. Ziarenek było tak wiele, że nie sposób nawet policzyć. Aż do samego horyzontu jedynym, co można było spostrzec, było morze piasku.

Małe ziarenko poczuło, że już nie jest malutkie i niechciane. Pustynia, której częścią się stało, okazała się ogromną siłą, z którą nawet wiatr się liczył nie rzucając poszczególnych ziarenek byle jak, tylko układając je w ogromne, okazałe wydmy.

Zastanówcie się po co nam Wspólnota, czy jest potrzebna?

Co daje każdemu z nas?



CO TO JEST WSPÓLNOTA?

Znak Zawiszy "ROZTROPNOŚĆ"

Rozsądek, mądrość, M-Y-Ś-L-E-N-I-E.

Myśl! Kiedy coś robisz, pomyśl najpierw. W tym szalonym, zabieganym świecie wszyscy chcą działać i prą do przodu za wszelką cenę. Bez rozumu, bez krzty zastanowienia, bezmyślnie.

Ile razy zdarzyło Ci się powiedzieć coś głupiego, nie myśląc o tym, jakie będą tego skutki? Ile razy nie wykonałeś prawidłowo zadania, bo nie zastanowiłeś się nad jego realizacją? Ile razy spotkało Cię coś nieprzyjemnego, bo nie zastanowiłeś się nad konsekwencjami postępowania? Ile razy zawierzyłeś w ślepy los, ufając osądom innych, zamiast kierować się własnym rozumem?

Roztropne, przemyślane działanie to cecha dziś bardzo pożądana. Ćwicz myślenie i logiczne działanie. Nie pozwalaj sobie na chwile bezmyślności, może to mieć konsekwencje na całe Twoje życie.



Znak Zawiszy "POBOŻNOŚĆ"



Czy w dniu dzisiejszym, w czasach wolności i indywidualności jest miejsce na wierność?

Wierność w średniowieczu była fundamentem moralności. Sukcesy królów i władców opierały się na lojalności szlachty i rycerstwa, które przysięgało dochować wierności swym panom.

To właśnie w wierności znajduje się źródło powiedzenia „polegać jak na Zawiszy”. Zawisza Czarny miał wyjątkową umiejętność bycia lojalnym wobec przełożonego, niezależnie od okoliczności i realizowanych zadań. Był wierny ludziom, ale także wierny ideałom.

Czy ty, dziś, jesteś wierny swoim ideałom? Czy potrafisz być lojalny wobec rodziców, rodzeństwa i przyjaciół? Pamiętaj o tym, co jest dla Ciebie ważne i nie bój się tego bronić, kiedy ktoś próbuje to deprecjonować, wyśmiewać.

WSPÓLNOTA DLA KAŻDEGO

Cel: rozwijanie umiejętności rozpoznawania emocji, nazywanie ich, czerpanie i okazywanie radości z realizacji zadań podejmowanych w grupie, dostrzeganie własnej indywidualności i niepowtarzalności, rozwijanie pasji i zainteresowań.

Każdy z nas jest inny i dzięki temu wyjątkowy

Emocje

Czas: 3–5 minut

Materiały: kartki, kredki

Narysujcie emocje jakie towarzyszyły Ci w ciągu całego dnia.
Nazwijcie je.



Miłe słowa

Czas: 10–15 minut

Materiały: kartki, kredki

Uśmiech, miłe słowo i gest nic nie kosztują a mogą być najlepszym prezentem dla drugiej osoby. Przygotujcie wydzieranki „Miłe słowa” według własnego pomysłu. Pomyślcie gdzie można je umieścić, żeby mogło z nich skorzystać jak najwięcej osób. Przykładowa wydzieranka załączona jest do propozycji.

Herby

Czas: 15–20 minut

Materiały: kartki, kredki



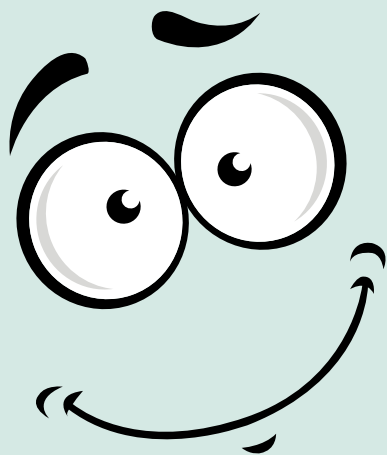
Na kartce A4 rysujemy symbol herbu, który dzielimy na 5 części i wpisujemy lub rysujemy w nie kolejno:

- imię lub symbol, który nas określa,
- wartość, która jest dla mnie ważna,
- jak lubię spędzać wolny czas,
- moje marzenie,
- miejsce, gdzie, czuje się dobrze, gdzie odpoczywam.

Następnie przedstawiamy swój herb drużynie.



Miłe słowa



Gwarancja
dobrego dnia

oderwij
i podaruj

stosuj
codziennie

Dziękuję, że jesteś :)

Miłego dnia :)

Uśmiechnij się :)

Miło Cię widzieć :)

Jesteś wyjątkowy :)

Lubię Cię :)

WSPÓLNOTA DLA KAŻDEGO

Moje zainteresowania

Czas: 15–20 minut

Dla drużynowego

Przedstawcie harcerzom różne pasje i hobby np. malarstwo, gra na instrumencie, gotowanie, jazda konna. Może sami interesujecie się czymś, co możecie zaprezentować na zbiórce. Zachęćcie harcerki i harcerzy do prezentacji ich pasji lub opowiedzenia o tym co lubią, co sprawia im przyjemność lub czego chcieliby się nauczyć w przyszłości. Zastanówcie się czy warto mieć pasje, zainteresowania. Jak można się dzielić nimi z innymi ludźmi. Czy posiadanie pasji łączy ludzi czy dzieli?



Kłębek przyjaźni

Czas: 3–5 minut

Materiały: wełna/nitka

Ustawcie się w kręgu. Przekazujcie sobie kłębek wełny w dowolnej kolejności tworząc pajęczynę. Przy podawaniu/rzucaniu motka do wybranej osoby mówimy jej coś miłego.

Jak już każdy będzie miał w ręku nić, rozcinamy środek tak, żeby każdy dostał swój kawałek. Fragment nici zabieramy ze sobą na znak przyjaźni.

WSPÓLNOTA DLA KAŻDEGO

Znak Zawiszy "HONOR"

Godność osobista i dobre imię – warto o nie zadbać! Codziennie dbasz o swój wizerunek, spędzając godziny przed lustrem, wybierając najlepsze ubrania, zastanawiając się, co inni powiedzą na Twój widok, ale czy pamiętasz o tym, by zachować dobre imię?

Być honorowym to postępować zgodnie z umówionymi zasadami. Czy nie umawiamy się na forum klasy, że będziemy tworzyć zgodną społeczność? Czy nie umawiamy się na forum rodziny, na określone zasady funkcjonowania w domu i poza nim? Czy nie umawiamy się jako obywatele, do współtworzenia państwa i dbania o dobro wspólne?

Być honorowym to ustąpić dla dobra ogólnego, często w najmniej właściwym dla nas momencie. Być honorowym to nie oszukiwać, nie dążyć do wygranej za wszelką cenę, mówić prawdę. Pracować na wspólny cel, a nie tylko na swoje dobre imię.

Zacznij od drobnych spraw, kiedy deklarujesz wykonanie zadania – zrób to, kiedy coś mówisz – mów prawdę, kiedy spóźniasz się – zadzwoń, kiedy nawalisz – przeproś!



Znak Zawiszy "MĘSTWO"



Męstwo – niegdyś najważniejsza z rycerskich cnót. Bohater na miarę Zawiszy Czarnego musi być śmiały i odważny. Czy dzisiaj jest na to czas i miejsce? Jak się zachować, kiedy w szkole wyśmiewają Twoich kolegów i wiesz, że dzisiaj oni, a jutro to możesz być ty? Co zrobić, kiedy wmawiają ci, że „inny” znaczy „zły”?

Czyż nie wymaga odwagi przejście przez miasto w harcerskim mundurze? Czyż nie wymaga odwagi nauka tańca, kiedy wszyscy Twoi koledzy chodzą „na piłkę”? Bądź odważny w dążeniu do realizacji własnych marzeń. Bądź śmiały i reaguj na krzywdę drugiego człowieka. Miej odwagę głośno walczyć o swoje ideały i pamiętaj... że męstwo zawsze powinno iść w parze z rozważą!



harcerskie wyzwanie

Cel: pomoc w zrozumieniu, jak wiele zależy od nas samych, sprawianie radości innym

Zabawa "Uśmiechnij się"

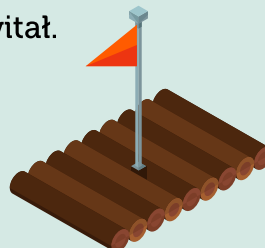
Czas: 5–10 minut

Zabawa polega na swobodnym przemieszczaniu się i witaniu mijanej osoby uśmiechem. Można dodawać kolejne elementy uścisk dłoni, miłe słowo. Zabawę kończymy, gdy każdy z każdym serdecznie się przywitał.

Tratwa

Czas: 5 minut

Materiały: gazety/kartki



TRATWA

Na podłodze układamy tyle gazet, ilu jest uczestników. Wszyscy swobodnie przemieszczają się między „tratwami”. Na hasło prowadzącego wskakują na najbliższą „tratwę”. Następnie zabieramy 2 „tratwy”, po następnej przerwie, kolejne 2. Gdy pozostaną już tylko 2 „tratwy”, pytamy uczestników, czy chcieliby spróbować zmieścić się na 1 „tratwie”, gdy wszyscy wyrażą zgodę zabieramy przedostatnią.

Podsumowanie zabawy - dyskusja

- co czuliście będąc samotni na „tratwie”?
- co czuliście będąc wszyscy na jednej,
- czy chcieliście pomóc innym, czy bardziej dbaliście o to, by samemu zmieścić się na „tratwie”?

Wspólnie możemy więcej

Czas: 5 minut

Materiały: gawęda "Wystarczająco"

W zastępach opracujcie pomysły działań dla społeczności lokalnej. Powinny być one realne do wykonania i wynikać z Waszych obserwacji. Zaprezentujcie pomysły całej drużynie. Zastanówcie się, które z nich są możliwe do przeprowadzenia i czego Wam potrzeba.

Pomyślcie czy takie działanie ma znaczenie dla Waszej małej Wspólnoty i dla pojedynczej osoby? Czy bycie we Wspólnocie wpływa na Was pozytywnie? Czy jako młodzi ludzie macie wpływ na otaczającą Was rzeczywistość, jeśli tak to jaki?

O każdą Wspólnotę trzeba dbać, żeby mogła się rozwijać
i dawała szczęście innym.

Pomyślcie czy są może wokół Was osoby,
którym można sprawić przyjemność.

Zróbcie coś dla innych, żeby pokazać,
że Wspólnota potrafi ofiarować dobro innym.



harcerskie WYZWANIE

Wystarczająco



Pewien region nawiedziła wielka susza. Trawa bardzo szybko zżółkła, a potem całkowicie zwiędła. Mnóstwo krzewów i drzew zupełnie opadło z sił. Mimo tego strasznego nieszczęścia nie spadła z nieba ani jedna kropla deszczu, a o poranku nie wydobywała się z ziemi nawet ożywiająca ją rosa.

Wiele małych i wielkich zwierząt umierało z pragnienia. Tylko te najsilniejsze zdobyły się na odwagę, aby uciec z pustyni, która uśmiercała wszystko po kolei. Z każdym dniem susza była coraz bardziej potworna. Nawet stare, potężne drzewa, których korzenie wrastały głęboko w ziemię, potraciły liście. Wszystkie źródła i zdroje kompletnie wyschły. Rzeki i strumyki przestały płynąć. Tylko jednemu kwiatkowi udało się przeżyć, a to dlatego, że росł blisko małego źródła, z którego wypływało jeszcze kilka kropli wody.

Ale i to źródło, widząc naokoło to co się dzieje, było bardzo smutne: «Wszystko jest tak suche i spragnione, że będzie musiało niechybnie umrzeć. Jak mogę temu zapobiec? Jaki sens ma tych kilka kropli wody, które ze mnie wypływa?».

Blisko źródła stało stare, wielkie drzewo. Usłyszało ten lament i zanim zupełnie oddało ducha, zdążyło jeszcze wyszeptać: «Nikt nie oczekuje od ciebie tego, abyś użyźniało całą pustynię. Twoim zadaniem jest trzymać przy życiu ten kwiatek. Tylko to i nic więcej».

* * *

harcerskie wyzwanie



Każdy z nas jest odpowiedzialny za jakiś kwiatek. Kiedy jednak zaczynamy uskarżać się na wszystko, zapominamy natychmiast o naszej powinności i popadamy jedynie w smutek.

Pewien profesor, kończąc kiedyś lekcję, zwrócił się do swoich studentów w następujący sposób: "Czy są jakieś pytania?"

Jeden ze studentów zapytał go wtedy: "Tak, panie profesorze: proszę mi powiedzieć jaki jest sens życia?"

Jego kolegów, którzy zmierzali już w kierunku drzwi, ogarnął śmiech. Jednak profesor przyglądał się uważnie studentowi, chcąc zrozumieć czy pytanie zostało zadane poważnie czy jedynie dla żartu. Kiedy doszedł do wniosku, że student zadał mu je na serio, powiedział: "Odpowiem panu". Potem wyjął z kieszeni swoich spodni portfel, wydobył z niego małe, okrągłe lustro wielkości dużej monety i po chwili namysłu powiedział: "Kiedy wybuchła wojna, byłem jeszcze dzieckiem. Pewnego dnia znalazłem na ulicy roztrzaskane w drobniak lustro. Wziąłem wtedy ze sobą największy jego kawałek. To właśnie ten drobniak. Zacząłem się nim bawić i byłem pełen radości, że mogę odbijać jego światło we wszystkich ciemnych zakątkach, do których nigdy nie zaglądało słońce: w ciemnych głębokich dziurach, szczelinach i zakamarkach. Zachowałem sobie to małe lustro. Kiedy stałem się już dorosłym człowiekiem, zdałem sobie sprawę, że lustro to ma dla mnie jeszcze większe znaczenie niż poprzednio. Dzięki niemu zrozumiałem, że i moje życie może przekazywać światło. Ja też jestem fragmentem lustra, którego nie znam w całości. Poprzez wszystko to, kim jestem i co czynię, mogę przekazywać światło - światło prawdy, zrozumienia, świadomości, dobra, czułości - światłość, która powinna docierać do ciemnych zakątków ludzkiego serca, by móc zmienić choćby jego odrobinę. Być może dostrzegą to również inni i oni także zechcą czynić podobnie. W tym właśnie zauważam sens życia."

Bruno Ferrero



harcerskie wyzwanie



Znak Zawiszy "HOJNOŚĆ"

Każdy, bez wyjątku, lubi być obdarowywany. Cieszymy się z prezentów i pochwał. Szczególnie kiedy są to rzeczy i słowa, na które ciężko pracowaliśmy.

Chęć posiadania nie jest niczym złym, ale cudownie, jeżeli idzie w parze z pragnieniem dzielenia się swoim szczęściem z innymi. W życiu potrzebna jest równowaga, także w kwestii posiadania.

Znajdź chwilę dla siebie i ogarnij wzrokiem swoje otoczenie, np. swój pokój.

Czy jest w nim wszystko to, czego potrzebujesz?

Może jest w nim znacznie więcej?

Zdaj się na minimalizm. Nic tak nie oczyszcza głowy jak sprzątanie własnego otoczenia.

Ile rzeczy z Twojego pokoju jest Ci niepotrzebnych?

Co z tego należałoby wyrzucić, a czym możesz się podzielić z innymi?

Jeżeli czegoś nie ubrałeś przez rok-dwa, więcej już tego nie ubierzesz. Jeżeli w Twoim plecaku zalega stary piórnik, a w szufladzie czekają dwa nowe, spokojnie możesz się jednym z nich podzielić.

Ile czekoladowych mikołajów zjesz tej zimy i czy nie byłoby z korzyścią dla Twojego zdrowia, żeby oddać kilka potrzebującym?

Może znajdzie się w Twoim portfelu „złotówka”, którą możesz wpłacić na jakiś szczytny cel? Podziel się z kimś: ołówkiem, kanapką, kieszonkowym czy butami na zimę. Podziel się. To wspaniałe uczucie i pierwszy krok na drodze do bycia hojnym.



harcerskie wyzwanie



Znak Zawiszy "DWORNOŚĆ"

Dworność dawniej to wszelkie obyczaje odróżniające szlachetnie urodzonych od plebejuszy - eleganckie maniery, szacunek dla niewiast, grzeczne zachowanie się przy stole, podczas rozmowy, w turniejowych szrankach i na polu bitwy. Curiositas to także ciekawość świata, chęć podejmowania dalekich podróży, poszukiwanie egzotyki, otwartość na obce wzory.

Dziś to zwyczajnie dobre wychowanie, grzeczne zachowanie wobec drugiego człowieka, szacunek do ludzi, zwierząt i otaczającego nas świata.

Zatrzymaj się na chwilę i zastanów czy w ciągu minionych 48 godzin nie uczyniłeś niczego przeciw tym zasadom?

W szkole na przerwie, stojąc w kolejce do kasy w sklepie, w korku w samochodzie, na spacerze w parku?

Każdy ma prawo do własnego zdania, ważny jest jednak sposób jego przekazania oraz to czy szanuje zdanie innych.

Nie oceniaj.

Nie krytykuj.

Potrzebujesz pomocy?

Poproś i podziękuj, nie żądaj.

Uśmiechaj się!

Łatwiej przejść przez życie z uśmiechem :)



INSTRUMENTY METODYCZNE

sprawności np.:

- znawca obrzędów i zwyczajów drużyny *,
- znawca zwyczajów i tradycji harcerstwa **,
- gawędziarka/gawędziarz **,
- pomocna dłoń *,
- uczynna/uczynny **,
- opiekunka chorych/opiekun chorych **,
- poszukiwacz nieznanego świata **,
- odkrywca nieznanego świata ***,
- szara lilijka **.

PILOTAŻ INSTRUMENTÓW METODYCZNYCH

sprawności np.:

- wodzirej/wodzirejka,
- gawędziarz/gawędziarka,
- plastyk/plastyczka,
- fotograf/fotografka,
- kronikarz/kronikarka.

TROPY np. z kategorii:

- inicjatywa,
- braterstwo,
- zaradność.

WYZWANIA HARCERSKIE I STARSZOHARCERSKIE

STOPNIE HARCERSKIE

- proponowane zadania mogą zostać wykorzystane w programie stopni harcerskich.





OGIEŃ

„Po wytworzeniu mowy odkrycie sposobów wydobywania ognia zajmuje pierwsze miejsce w szeregu wynalazków ludzkiego plemienia” -

Charles Darwin

Ogień jest narzędziem, które całkowicie przeobraziło życie naszego gatunku. Istnieją przekonujące dowody (np. kształt zębów), że *Homo erectus*, gotował pożywienie już 1,9 miliona lat temu. Około 100 000 lat temu mieliśmy już ogień w dużej mierze pod kontrolą. Rozniecane przez człowieka płomienie, źródło ciepła i światła, zapewniały mu oczywistą korzyść. Podobnie jak dzisiaj, nie należy też lekceważyć społecznego znaczenia zwyczaju gromadzenia się wokół paleniska lub ogniska.

Przy ogniu wykuwają się i konsolidują więzi społeczne, snuje się opowieści, przekazuje się umiejętności, przyrządza się jedzenie i dzieli się nim. [1]

Ogień spełniał bardzo ważną rolę w wielu obrzędach ludowych (w tym słowiańskich), szczególnie w obrzędach przejścia. Ognisko (lub zastępujący je piec) stanowiło symboliczne centrum życia rodziny.



Nie bez powodu harcerze tak chętnie przesiadują wokół ognisk.

[1] Księga ludzi. Opowieść o tym, jak staliśmy się nami, Adam Rutherford, Wydawnictwo Prószyński Media (2019)



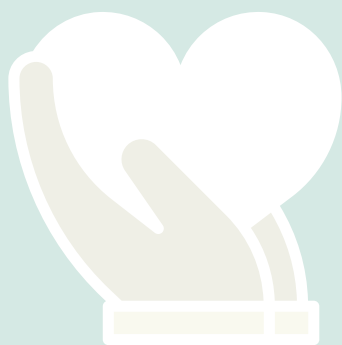
Propozycja programowa dla wędrowników została oparta na symbolicznym znaczeniu polan Wędrowniczej Watry.



SŁUŻBA

WYCZYN

WĘDRÓWKA





służba

„Wędrownik – jest zawsze gotów nieść pomoc.”, „Wędrownik – stale uprawia wędrówki, wędruje w zimie, w lecie, na wsi, w mieście, tropi miejsca, gdzie może być pożyteczny.” – fragmenty Kodeksu Wędrowniczego



Propozycja:

- Przeprowadzenie służby w środowisku działania (mile widziane zdobywanie Znaków Służb współgrających z wybranym polem służby),
- Zdobycie Znak Służby Wspólnocie Lokalnej,
- Działania upowszechniające wolontariat w Waszej okolicy - odnalezienie organizacji poszukujących wolontariuszy i zaprezentowanie ich w środowisku działania, zorganizowanie spotkania dotyczącego wolontariatu np. w szkole,
- Zorganizowanie konferencji dotyczącej służby dla wędrowników (nie tylko tych zrzeszonych w drużynach, ale także kadry drużyn w wieku wędrowniczym) w Waszych środowiskach i hufcach.
Promowanie znaczenia służby w wychowaniu harcerskim począwszy od zuchów. Case study dobrze dobranego pola służby.





WĘDRÓWKA

„Wędrowanie to znacznie więcej niż przemierzanie kilometrów czy wytrwałość fizyczna. To sztuka wchłaniania życia, które nas otacza, to oczy i uszy otwarte, to tajemnica współodczuwania przyrody i człowieka. Wędrowką nie będzie przyspieszony tupot nóg, nadmiar krzykliwego humoru, lecz właśnie cisza wśród ciszy lasu, skupienie wobec wschodów czy zachodów słońca. To poczucie wędrownik łatwo odzyska w sobie.” – fragment Kodeksu Wędrowniczego

Propozycja:



- Wędrowka (zakończona kuźnicą), podczas której uczestnicy pochylą się nad ich rozumieniem motta Wspólnoty - „Nieważne, skąd przychodzisz – ważne, co chcesz wspólnie z nami zrobić”,
- Wędrowka (zakończona kuźnicą), podczas której na jej kolejnych etapach uczestnicy będą prowadzić rozważania:
 - Kim jestem? Jakie są moje słabe i mocne strony? Co mam do zaoferowania otoczeniu?
 - Do jakich grup społecznych (wspólnot) należę? Jaką pełnię w nich rolę?
 - Jakie dostrzegam potrzeby we wspólnotach, do których należę? Gdzie w moim środowisku potrzebna jest moja pomoc? Co mogę zaoferować?
- Dyskusja nad wpływem nowoczesnych technologii i Internetu na wspólnotowość w dzisiejszym świecie.



Przykładowe hipotezy: „Internet umożliwia nawiązywanie znajomości na skalę globalną” vs. „Kreowane w Internecie ulepszone wizerunki siebie uniemożliwiają tworzenie prawdziwych więzi”, „Dzięki nowym technologiom możemy nawiązywać kontakt niezwłocznie – uratowały nas w czasie lockdownu” vs. „Media społecznościowe otworzyły nowe możliwości dla mowy nienawiści (hejtowania)” itp.



WYCZYN

„Wędrownik zna radość trudnych zwycięstw, urok przyrody, piękno zdobywania samotnie niewydeptanych ścieżek.” – fragment Kodeksu Wędrowniczego

Propozycja:

- Przedsięwzięcie wykonane przy współpracy z innymi jednostkami, na skalę bicia rekordu, np. mega turbo sztafeta, koordynacja „głuchego telefonu” na 30 hufców
- Nawiązanie kontaktu z drużynami skautowymi wykorzystującymi rycerskie ideały w swojej działalności. Odnalezienie drużyn skautowych, które odwiedziły Złot Grunwaldzki.
- Zaproponowanie 30 nowych zadań do Skarbca zadań Grunwaldzkich.
- Gigantyczny napis WDG rysowany krokami (kilometrami) – Wyprawy piesze/rowerowe po trasie odpowiadającej literom skrótu. Czym większy rozmach tym lepiej np. „W” po wodzie, „G” po górach, „D” po dolinach?
- Projekt promujący Wspólnotę pod hasłem „Co mi dała WDG?” – np. nagranie filmiku, postawienie strony www, zorganizowanie wystawy prac graficznych.
- Odnowienie kontaktu z 30 drużynami lub instruktorami tych drużyn, które nie są już drużynami członkowskimi Wspólnoty. Zorganizowanie wspólnej aktywności harcerskiej.
- Wzięcie udziału w Rajdzie Gwiazdzistym, będącym częścią propozycji programowej.





GRUNWAŁDZKI RAJD GWIAZDOWY

„We wtorek 15 lipca, w dzień Rozesłania Apostołów, chociaż król polski Władysław postanowił wysłuchać mszy o świcie w miejscu postoju, to jednak wskutek gwałtownego wiatru nie można było z nakazaną szybkością rozpiąć ani przyczepić namiotu, w którym zwykle odprawiano nabożeństwo, ani rozpięte płótna nie utrzymywały się trwale. Poprzedniej nocy bowiem padał ulewny deszcz z piorunami i błyskawicami, większy jednak w obozie krzyżackim niż w obozie króla, tak że rozrzucił niemal wszystkie namioty, co wróżyło jutrzejszą klęskę. Z nastaniem dnia zaczął się zrywać również gwałtowny wicher.

Kiedy więc w skutek wiatru nie można było nadal ustawić namiotu królewskiego przeznaczonego na kaplicę, za radą wielkiego księcia Aleksandra król rusza spod Dąbrówna. Przemierzwszy odległość dwu mil, na której wokół płonęły wsie wrogów, po przybyciu na mające być wstawione przyszłą bitwą pola wsi Stębarku i Grunwaldu kazał rozbić obóz wśród krzaków i gajów, których tutaj było mnóstwo. Namiot z kaplicą polecił umieścić na wzgórzu od strony jeziora Lubań zamierzając wysłuchać mszy w czasie, gdy wojsko zajmowało się rozbijaniem obozu.

Mistrz pruski Ulryk von Jungingen przybył już do wioski Grunwald, którą miał wstawić swą klęską, ale mimo że przebywał w pobliżu, zwiadowcy królewscy nie wiedzieli jeszcze o nim.

Kiedy więc rozpięto namiot z kaplicą, a król spieszył, żeby wysłuchać mszy, przybył rycerz Hanek z Chełmu, herbu Ostoja donosząc, że widział wojsko wroga na parę kroków od siebie. Kiedy zaś król zapytał, jak dużo ich jest, odpowiedział, że widział tylko jedną ich chorągiew i że pobiegł natychmiast, by donieść o ich przybyciu. Kiedy on jeszcze mówił, przybył rycerz z domu Oksza Dzierśław Włostowski i twierdził, że on widział dwie chorągwie wrogów. Gdy ten jeszcze nie skończył mówić, przybył trzeci, a za nim czwarty, piąty i szósty zgodnie donosząc, że gotowe do walki oddziały wrogów są w pobliżu.”

Jan Długosz



GRUNWAŁDZKI RAJD GWIAŻDZISTY

Założenie rajdu:

- celem Rajdu jest przybliżenie historii grunwaldzkiej wiktorii, przemarszu wojsk polskich i krzyżackich,
- przybliżenie tradycji i etosu średniowiecznego rycerstwa na podstawie kodeksu rycerskiego,
- wskazanie harcerzom jak bardzo kodeks rycerski jest obecny w prawie harcerskim i jak należy go dziś rozumieć i stosować,
- poznanie historii ziem polskich i polskiego oręża,
- zdobycie przez harcerzy odznak służb, odznak turystycznych ZHP, odznak turystycznych PTTK w dziedzinach wybranych przez harcerzy, w tym odznaki 70-lecia PTTK.



Ważne!

Propozycje tras rajdu zostaną opublikowane na stronie WDG.

Proponujemy planować rajd na okres wiosenny ze względu na aktualną sytuację epidemiologiczną w naszym kraju.



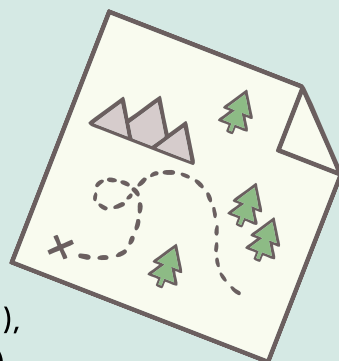
GRUNWAŁDZKI RAJD GWIAZDZISTY

Rajd Gwiazdzisty powstał jako propozycja dedykowana harcerzom starszym i wędrownikom – uczestnikom zlotu. Postanowiliśmy jednak rozszerzyć to zadanie, aby pozostałe pionowy metodyczne również mogły z niej skorzystać.

W ramach Rajdu patrole będą samodzielnie pokonywać trasy w czasie dostosowanym do możliwości poszczególnych pionów metodycznych.

Założenia dotyczące czasu przejścia tras:

zuchy	- 1 dzień,
harczerze	- 3 dni,
harczerze starsi	- 4 dni (przy założeniu 15 km dziennie),
wędrownicy	- 3 dni (przy założeniu 25 km dziennie),
	- 5 dni (przy założeniu 15 km dziennie).



Do każdej trasy patrole otrzymają następujące materiały:

- dwie mapy: jedną współczesną, drugą z czasów historycznych,
- opis trasy i atrakcji znajdujących się w pobliżu,
- zadania do zrealizowania dla uczestników tras,
- informacje jakie odznaki PTTK można zdobywać pokonując dane trasy.

Trasy rajdu będą miały przyporządkowane poszczególne hasła i sentencje łacińskie obowiązujące i znane w średniowieczu. Sentencje te będą stanowiły część zadań związanych z poszczególnymi etapami rajdu. Wśród nich obowiązywać będą przymioty rycerskie, kodeks rycerski oraz prawo i przyrzeczenie harcerskie – wzajemnie się uzupełniające.



GRUNWAŁDZKI RAJD GWIAŻDZISTY

ZARYS PLANOWANYCH TRAS:

Trasa I: Czerwińsk na Wiśle – Grunwald Pole Bitwy.

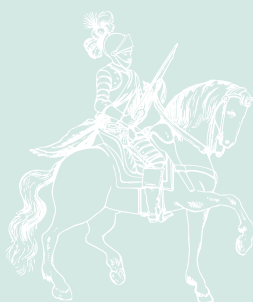
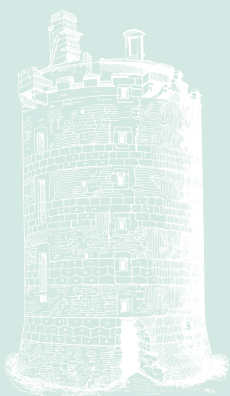
Opowieść o przeprawie wojsk Polskich przez Wisłę na moście „pontonowym - łyżwowym” osadzonym na łodziach. Most ten został spławiony w częściach. 30 czerwca 1410 r. pod Czerwińskiem, Król Jagiełło wraz z Chorągwiami przeprowił się przez Wisłę i podążył na spotkanie z wojskami litewskimi, żmudzkiemi i pozostałymi wojskami ze wschodu.

Trasa ta może być zrealizowana etapami w postaci wyczynu dla HS i Wędrowników np. w postaci rajdu rowerowego lub rowerowo-piesznej sztafety.



Trasa II: Kraków – Olsztyn (województwo śląskie).

Orle Gniazda – tak zwano zamki, kasztele i warownie obronne umiejscowione w Jurze Krakowsko-Częstochowskiej. Dowiedzie się jak ważne było utrzymanie granic w czasach pokoju, ale i wczasach wojennych z Zakonem Krzyżackim oraz późniejszymi sąsiadami (m.in. z Czechami).



GRUNWAŁDZKI RAJD GWIAŻDZISTY

ZARYS PLANOWANYCH TRAS:

Trasa III: Wrocław (lub Oleśnica)

Książę Oleśnicki Konrad VII zwany Białym, wsparł Zakon w wojnie przeciwko Królowi Polskiemu Władysławowi i wyruszył pod Grunwald by tam usługi swoje wraz z wojskiem co je przyprowadził Wielkiemu Mistrzowi ofiarować. Trasa obejmuje wyprawy do średniowiecznych zamków Dolnego Śląska w okresie Bitwy pod Grunwaldem oraz opowiada o ich znaczeniu w historii Polski. Pamiętajcie, że zamki te miały inny charakter niż te na Szlaku Orlich Gniazd, ze względu na to że Dolny Śląsk nie należał wtedy do Polski.

Trasa IV: Świecie Zamek Krzyżacki – Malbork (odległość drogowa – 104 km)

Jest to trasa przemarszu wojsk krzyżackich Henryka von Plauena ze Świecka do Malborka. Obrona zamku w Malborku będzie jednym z głównych zagadnień poruszanych podczas rajdu.



Trasa V: spływ kajakowy Wisłą na wybranym odcinku, bądź realizacja sztafety: Kraków – Gdańsk/Tczew, Płock – Grudziądz, Płock – Tczew, Czerwińsk - Grudziądz

Trasa przybliży Wam jak ważne były drogi zaopatrzenia wojsk polskich i krzyżackich podczas przygotowań do bitwy. Jednocześnie pamiętajmy, że Wisła może być również przeszkodą w działaniach wojennych.



GRUNWAŁDZKI RAJD GWIAZDZISTY

Kodeks Rycerski



TRZY SĄ RYCERZA PRZYMIOTY ŚWIĘTE:

- ➤ ➤ Czystość w miłości i prawdzie;
- ➤ ➤ Cześć rycerska moc uczynku rodząca;
- ➤ ➤ Sprawność oręża, ku obronie słabych i przestrożenie sprawiedliwych

O sposobach czynienia, by prawym rycerzem zostać

O żywocie:

- człeka wszelakiego szanować;
- miłość w sercu nosić;
- prawdę sercem i usty wyznawać;
- dobra i prawości przed złem i niesprawiedliwością bronić;
- słowu danemu wiernym być;
- zapalczywości nie mieć, gniewu nierozważnym uczynkiem nie wykonywać;
- zważać na dumę rycerską by pychą nie została splamiona;
- nigdy, jako żyw, pleców swoich wrogowi nie ukazywać

O służbie:

- ducha swego i ciało doskonalić, w wierności powołaniu swemu pozostawić;
- ciało swe w sprawności trzymać, być zawsze do broni gotowym;
- majątek swój pomnażać i w należyтым porządku trzymać, by godnie w pole
- wystąpić, gdy zajdzie potrzeba;
- w miłosierdziu swoim hojnym być, w złej przygodzie uczynkiem i majątkiem
- wspomagać

O porządku:

- sprzeczek nie miłować;
- ze skłóconymi pojednać się przed słońca zachodem;
- rozkazaniu starszego we wszystkim być posłusznym;
- oczu nie zamykać na grzechy występnych braci, lecz ku ich naprawie podążać;
- nie być winu ponad miarę oddanym, umysł w trzeźwości trzymać;
- do przyzwoitości się wdrażać, słów Złego w zwyczaju nie naśladować;
- oręża pochopnie nie dobywać, w stanie gotowości utrzymywać

Osiem rycerskich cnót:

- fidelitas /wierność/
- pietas /pobożność/
- virtus /męstwo/
- prudentia /roztropność/
- curiositas /dworność/
- largitas /hojność/
- honestas /uczciwość/
- honorus /uznanie innych/

PROPOZYCJĘ PROGRAMOWĄ PRZYGOTOWALI:



hm. Joanna Lewandowska
phm. Anna Słowińska
hm. Dorota Jeżowska-Olszewska
hm. Piotr Stanisławski
hm. Tomasz Kujaczyński

REDAKCJA I KOORDYNACJA:



pwd. Marianna Irek
pwd. Aurelia Grejner