



WSPÓLNOTA
DRUŻYN
GRUNWAŁDZKICH

PROPOZYCJA PROGRAMOWA WSPÓLNOTY DRUŻYN GRUNWAŁDZKICH



ateriały pomocnicze



PROPONOWANE TROPY I SPRAWNOŚCI

METODYKA ZUCHOWA



TROP ETNOGRAFOWIE/ETNOGRAFKI

Zadania:

1. W kręgu rady postanowiliśmy poznać kulturę ludową i jej różnorodność na terenie Polski.
2. Byliśmy w muzeum etnograficznym lub skansenie. Spotkaliśmy się z etnografem lub badaczem kultury.
3. Przenieśliśmy się w czasie, dzięki czemu uczestniczyliśmy w życiu wioski sprzed stu lat. To pomogło nam poznać naszą kulturę.
4. Założyliśmy zuchowy zespół pieśni i tańca. Poznaliśmy kilka pieśni ludowych oraz najbardziej znane polskie tańce.
5. Ułożyliśmy drzewa genealogiczne naszych rodzin z zaznaczeniem, kto skąd pochodzi.
6. Wykonaliśmy ludowe rękodzieło (wycinanki, haft, malunki, wyplatanki, pająki, ręczniki ludowe, ceramikę).
7. Uczestniczyliśmy w obchodach ludowego święta lub prezentacji ludowego zwyczaju (sobótka, dożynki, kolędniczy) zgodnie z tradycją naszego regionu.
8. Zorganizowaliśmy festiwal kultury ludowej (tańce, śpiewy, gawędy, obrazy, rzeźby, hafty, wycinanki). Zaprosiliśmy do uczestnictwa w nim innych wykonawców i publiczność.

Wskazówki dla kadry zuchowej:

Dobry trop na kolonię!

Trop ma zainteresować zuchy kulturą ludową. „Etnografowie” to zuchy poszukujące swoich korzeni, wytrwałe, rzetelne i dociekliwe. Należy wytłumaczyć dzieciom, co to jest folklor, zapoznać je z najciekawszymi i najbardziej charakterystycznymi elementami kultury ludowej, takimi jak ubiór, muzyka, taniec, wycinanki (przy okazji można zwrócić uwagę na wydarzenia kulturalne w okolicy).

Etnograficzne spostrzeżenia można utrzymywać na zdjęciach lub w „Kronice kulturalnej regionu”. Efekty pracy zuchów warto przedstawić podczas festiwalu, który będzie dobrym podsumowaniem tropu i może zainteresować działaniami gromady rodziców i zaproszonych przedstawicieli różnych instytucji.



Instrumenty metodyczne



Przykładowe sprawności, które zuchy mogą zdobywać podczas realizacji tropu: „Przyjaciel/Przyjaciółka książek”, „Kołędnik/Kołędniczka”, „Rzeźbiarz/Rzeźbiarka”, „Wielkanocny baranek”.

Wskazówki bibliograficzne:

- Michałuk M., Stachowiak M., Przewoźny W., Etnogatki. Opowiastki o dawnych obrzędach i zwyczajach, Wydawnictwo Albus, Poznań 2018.
- Janowska A., Opowiedz mi, mamo. Polskie zwyczaje i obrzędy wielkanocne, Wydawnictwo Pax, Warszawa 2012.
- Oklejak M., Cuda wianki. Polski folklor dla młodszych i starszych, Wydawnictwo Egmont, Warszawa 2017.

Służba: trop nie zawiera propozycji służby.

Cele zrównoważonego rozwoju:

Cel 4: Zapewnić wszystkim edukację wysokiej jakości oraz promować uczenie się przez całe życie

TROP TWÓRCY/TWÓRCZYNIĘ RĘKODZIEŁA



Zadania:

1. W kręgu rady przyjęliśmy zaproszenie od mistrza rękodzielnictwa. Postanowiliśmy wstąpić do cechu i uczyć się różnych technik rękodzielniczych.
2. Byliśmy w muzeum prezentującym wybrane rękodzieło (np. wikliniarstwo, snycerstwo, garncarstwo, rzeźbiarstwo, krawiectwo, tkactwo, stolarstwo, zabawkarstwo, szopki bożonarodzeniowe).
3. Spotkaliśmy się z twórcą wybranego rodzaju rękodzieła. Pokazał nam, jak wygląda jego praca.
4. Dowiedzieliśmy się, jak możemy wykorzystać rzeczy już niepotrzebne (odpady) i gdzie należy wyrzucać rzeczy niezdatne do użycia.
5. Stworzyliśmy emblematy naszych szóstek z gliny lub origami. Powiesiliśmy je na naszej gazetce.
6. Dowiedzieliśmy się, czym jest aparat i jak zrobić dobre zdjęcie.
7. Wykorzystaliśmy niepotrzebne tkaniny lub stare koszulki. Posługiwaliśmy się igłą i nitką.
8. Zrobiliśmy zdjęcia szóstek i umieściliśmy je w kronice.
9. Tworzyliśmy kartki pocztowe różnymi technikami (np. scrapbooking, decoupage, embossing, quilling).
10. Decyzją rady cechu zostaliśmy mianowani mistrzami rękodzieła.



Instrumenty metodyczne



Wskazówki dla kadry zuchowej:

Trop ma na celu rozwijanie sprawności manualnej zuchów oraz kreatywności związanej z wykorzystaniem różnych przedmiotów (aby mogły służyć jak najdłużej). Aby zabawy i wykonane prace rzeczywiście były twórcze, nie warto kupować gotowych kreatywnych zestawów (z cekinami, brokatem itp.) - lepiej wykorzystywać to, co już mamy. Niektóre rękodzieła (np. pocztówki) można wykorzystać przy okazji akcji zarobkowej. Inne prace (np. z koszulek lub resztek tkanin) mogą przydać się w kolejnym planowanym tropie (np. podczas zabawy w Indian czy poszukiwaczy nieznanego lądu). Pracami mistrzów rękodzieła można również udekorować zuchówkę.

Przykładowe sprawności, które zuchy mogą zdobywać podczas realizacji tropu:

„Mistrz/Mistrzyni robótek ręcznych”, „Mistrz/Mistrzyni makramy”,
„Rzeźbiarz/Rzeźbiarka”, „Fotoamator/Fotoamatorka”, „Plastyk/Plastyczka”,
„Łaskarz/Łaskarka”.

Wskazówki bibliograficzne:

- Grandin J., Rozwiń swoją wyobraźnię. Myśl i twórz jak wynalazca, Wydawnictwo Insignis, Kraków 2018.
- Kussner-Neubert A., Zabawki z fantazją. Pomysły na cały rok, Wydawnictwo Weltbild, Warszawa 2011.
- Kwiecińska M., Syndoman P., Toffoczko J., Zrobisz to sam. Recykling, AWM Agencja Wydawnicza, Raszyn 2019.
- źródła internetowe

<https://czasdzieci.pl/inspiracje/> (dostęp: 01.03.2020).

<http://www.harcownik.zhp.wlkp.pl/eko-majsterka> (dostęp: 01.03.2020).

<http://www.origami.art.pl> (dostęp: 01.03.2020r.).

https://szkolazastepowychrzeka.files.wordpress.com/2014/02/katalog_majsterki_zuchowej.pdf (dostęp: 01.03.2020).

Powyższe adresy to tylko wybrane propozycje. W Internecie można znaleźć wiele stron pomocnych stron w tym zakresie. Warto jednak pamiętać, że nie może to być DTY generujące kolejne śmieci - najlepiej korzystać z rzeczy już zdecydowanie niepotrzebnych.

Służba: trop nie zawiera propozycji służby.

Cele zrównoważonego rozwoju:

Cel 4: Zapewnić wszystkim edukację wysokiej jakości oraz promować uczenie się przez całe życie

Cel 8: Promować stabilny, zrównoważony i inkluzywny wzrost gospodarczy, pełne i produktywnie zatrudnienie oraz godną pracę dla wszystkich ludzi



TROP BENEDYKTYNII/BENEDYKTYNKI

Zadania:

1. W kręgu rady postanowiliśmy poznać życie zakonne benedyktynów.
2. Byliśmy w klasztorze lub opactwie.
3. Dowiedzieliśmy się, czym zajmują się zakonnicy oraz siostry zakonne. Pozналиśmy opowieści o życiu benedyktynek i benedyktynów.
4. Pozналиśmy legendy o życiu świętych. W szóstkach inscenizowaliśmy wybraną przez siebie legendę.
5. Śpiewaliśmy modlitwę zuchową. Śpiewaliśmy chórem pieśni religijne.
6. Zapisywaliśmy najważniejsze wiadomości w kronice gromady. Malowaliśmy ozdobne inicjały.
7. Pozналиśmy najpopularniejsze zioła. Dowiedzieliśmy się, na jakie dolegliwości można je stosować.
8. Codziennie spełniamy dobre uczynki.
9. Zauważyliśmy w okolicy osoby potrzebujące. Zorganizowaliśmy zbiórkę niezbędnych im rzeczy.
10. W kręgu rady podsumowaliśmy życie benedyktynów. Przekonaaliśmy się, że pracą i poświęceniem możemy zmieniać świat.

Wskazówki dla kadry zuchowej:

Trop „Benedyktynów/Benedyktynki” pozwala na zapoznanie zuchów – poprzez gry, zabawy i opowiadania – z rolą, jaką odegrały w dawnej Polsce zakony. Zakonnicy są karni, pobożni i punktualni, starannie piszą, uprawiają rośliny ogrodowe i zioła, troszczą się o potrzebujących. Potrafią się wyciszyć i skupić na modlitwie i działaniu. Rytuał zakonny obfituje w obrzędy – dzwony zwołują na zajęcia i modlitwę, uroczystość zapala się świece itp. Warto zapoznać zuchy z wybranymi żywotami świętych (np. św. Kingi lub św. Wojciecha) i nauczyć śpiewu chórem, towarzyszącego życiu zakonników. Można też razem z zuchami odwiedzić pobliski klasztor. Jeśli w gromadzie są tylko dzieci wierzące, będzie to bardzo dobry trop do pracy z pierwszym punktem Prawa Zucha – poprzez życie zakonników możemy pokazać zarówno miłość do Boga, jak i ojczyzny. Trop nadaje się do realizacji o każdej porze roku. Wymaga od kadry drużyny rzetelnego przygotowania.

Przykładowe sprawności, które zuchy mogą zdobywać podczas realizacji tropu: „Zielarz/Zielarka”, „Kronikarz/Kronikarka”.

Wskazówki bibliograficzne:

- Zielarnia. Jak czerpać ze skarbów natury, Wydawnictwo Publicat, Poznań 2019.
- Dowolny wybór żywotów świętych.
- źródła internetowe: Zuchowy wchikuf czasu (propozycja programowa Referatu Zuchowego Chorałwi Wielkopolskiej) (dostęp: 01.03.2020).

Służba: trop zawiera propozycję służby.



TROP RYCERZE

Zadania:

1. Dostaliśmy zaproszenie od Wielkiego Rycerza. W kręgu rady zdecydowaliśmy, że podejmiemy się wyzwania, jakim jest rycerskie życie.
2. Jako giermkowie służyliśmy Wielkiemu Rycerzowi. Pod jego okiem nauczyliśmy się postępować po rycersku, strzelać z łuku i walczyć mieczem.
3. Ułożyliśmy kodeks rycerski.
4. Zostaliśmy pasowani na rycerzy.
5. Urządziliśmy igrze i występy trubadurów.
6. Uczestniczyliśmy w wielkich łowach.
7. Każda szóstka wzięła udział w turnieju rycerskim.
8. Uczestniczyliśmy w inscenizacji bitwy pod Grunwaldem lub innej bitwy, w której brali udział rycerze.
9. Pozналиśmy kilka legend o znanych rycerzach. Dowiedzieliśmy się, kim byli Zawisza Czarny oraz św. Jerzy.
10. Jako rycerze pomagaliśmy słabszym.
11. Byliśmy w muzeum historycznym, w zamku lub obejrzeliliśmy stare mury.
12. Spotkaliśmy się z rycerzami Okrągłego Stołu lub rycerzami Karola Wielkiego.
13. Na podsumowanie naszej rycerskiej przygody zorganizowaliśmy na zamku bal i ucztę, na które zaprosiliśmy gości.

Wskazówki dla kadry zuchowej:

Dobry trop na kolonie zuchową!

Realizacja tropu „Rycerzy” służy wychowaniu patriotycznemu i społecznemu, kształtowaniu gotowości do poświęceń oraz wyrabianiu karności, odwagi i chęci obrony słabszych. Zaspokaja potrzebę ruchu i rozwija sprawność fizyczną zuchów.

Okres rycerstwa to średniowiecze i początek renesansu. Na zbiórkach będzie okazja do zapoznania zuchów z takimi postaciami, jak Bolesław Krzywousty i Zawisza Czarny. Temat zabawy można rozszerzyć o życie duchownych, mieszczan i kmieci.

Do opracowania zbiorów można wykorzystać powieści H. Sienkiewicza lub J. A. Kraszewskiego. Warto też pokazać zuchom fotografie zamku w Malborku, Wawelu lub zamków rycerskich w Europie zachodniej.



Instrumenty metodyczne



Trop może mieć bogatą obrzędowość, na którą złożą się zawołania rycerskie, staropolskie zwroty, herby i dawne imiona. Kanwą jednej ze zbiorów może być postać św. Jerzego - patrona rycerzy, skautów i harcerzy, który według legendy pokonał smoka.

Trop przeznaczony jest dla starszych zuchów. Życie giermków i rycerzy, ich obyczaje i zajęcia stanowią ciekawy temat zabaw nie tylko dla chłopców. Jeśli trop będzie realizowany w ciągu roku, lepiej unikać okresów, kiedy pogoda uniemożliwia wyjście z zuchówki.

Przykładowe sprawności, które zuchy mogą zdobywać podczas realizacji tropu: „Dżentelmen”, „Dama”, Gimnastyk/Gimnastyczka”.

Wskazówki bibliograficzne:

- Sienkiewicz H., Krzyżacy.
- Kraszewski J., Stara Baśń.
- Waczków J., Dobre obyczaje, Wydawnictwo Elżbieta Jarmolkiewicz, Świebodzin 2010.
- Wojtkiewicz S., Rycerze Okrągłego Stołu - fabuła kolonii.
- Wojtkiewicz S., W rycerskich szrankach - materiały na kolonię.
- Istnieje kilka pozycji na temat dobrych manier dla dzieci. Są one do odnalezienia pod hasłami dobre obyczaje, savoir vivre, bon ton, dobre maniery dla najmłodszych/dzieci.

Pomocne będą również podręczniki szkolne od historii oraz wybory źródeł i atlasy historyczne.

- Źródła internetowe

Zwalczaj smoka w sobie! (zbiórka) (dostęp: 01.03.2020).

Programy Wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich (dostęp: 01.03.2020).

Zuchowy wehikuł czasu (proponująca programowa Referatu Zuchowego Chorągwi Wielkopolskiej) (dostęp: 01.03.2020).

Żejka F. Polegaj jak na Zawiszy (dostęp: 01.03.2020).

Służba: trop zawiera propozycję służby

Cele zrównoważonego rozwoju:

Cel 4: Zapewnić wszystkim edukację wysokiej jakości oraz promować uczenie się przez całe życie



Trop słowianie/słowianki

Zadania:

1. W kręgu rady zdecydowaliśmy, że przeniesiemy się do czasów dawnych Słowian.
2. Zbudowaliśmy słowiańskie grodzisko lub szafas w lesie.
3. Polowaliśmy na niedźwiedzia, tura lub jelenia.
4. Urządziliśmy turniej wojów, podczas którego wykorzystywaliśmy zrobione przez nas szyszaki, tarcze, oszczepy, miecze, fuki i strzały.
5. Urządziliśmy postrzyżyny, na których przyjęliśmy słowiańskie imiona określające nasze charaktery lub nawiązujące do dokonanych przez nas czynów.
6. Zorganizowaliśmy wyprawę do innych słowiańskich plemion.
7. Trudniliśmy się garncarstwem.
8. Zbieraliśmy zioła i owoce leśne. Suszyliśmy jabłka i gruszki w popiele.
W szóstkach przygotowaliśmy potrawy i napoje z darów lasu.
9. Zorganizowaliśmy wyprawę handlową.
10. Pozналиśmy kilka słowiańskich baśni. Dowiedzieliśmy się, w co wierzyli Słowianie.
11. Na podsumowanie obchodziliśmy Święto Kupaty lub topiliśmy marzannę.

Wskazówki dla kadry zuchowej:

Dobry trop na kolonię!

Życie pradawnych Słowian, ich obyczaje i zajęcia mogą być tematem ciekawych zbiorów, zapoznających zuchy z legendarnymi początkami naszego narodu i kształtujących emocjonalny związek z przeszłością. Realizacja tropu wyrabia takie cechy, jak obowiązkowość, prawość, koleżeństwo, gotowość niesienia pomocy innym i chęć obrony słabszych.

Słowiańskie zbiórki spodobać się wszystkim, ale pod warunkiem, że tematyka zabaw dziewcząt i chłopców będzie się nieco różnić. Na przykład obrzęd Kupaty dla chłopców – to przede wszystkim palenie wielkich ognisk, a sobótki dla dziewczynek – to puszczanie wianków na wodę; w obrzędzie postrzyżyn chłopcy uczestniczą jako ci, którzy w tym dniu kończą dziecięce zabawy i zaczynają zaprawę do sztuki wojennej, a dziewczynki mogą organizować postrzyżyny jako „rodzinne” święto.

Tropu nie można realizować w murach miejskich. Odpowiednią porą jest wczesna wiosna, gdyż właśnie wtedy topiono marzannę. Można też bawić się w Słowian w lecie lub w ciepłe jesienne dni. Szczególnie dogodne warunki stwarza kolonia zuchowa. Jest warunek, bez spełnienia którego lepiej nie zabierać się do organizowania słowiańskich zabaw. Jeśli ktoś nie odróżnia hubki od krzesiwa, nie zna przebiegu obrzędu postrzyżyn, nie wie, kto był bogiem Słowian, lepiej niech nie wyrusza z zuchami na słowiańską wyprawę!



Instrumenty metodyczne



Trop jest przeznaczony raczej dla starszych zuchów.

Przykładowe sprawności, które zuchy mogą zdobywać podczas realizacji tropu:
Zielarz/Zielarka, Zbieracz/Zbieraczka grzybów.

Wskazówki bibliograficzne:

- Bobrowski J., Wrona M., Mitologia słowiańska, Wydawnictwo Bosz, Łęsko 2017
- Kraszewski J.I., Stara Baśń.
- Lis H., Lis P., Kuchnia Słowian czyli o poszukiwaniu dawnych smaków, Wydawnictwo Nasza Księgarnia, Warszawa 2015.
- Wierzbicki Ł., Drzewo. Mity słowiańskie i inne opowieści, Wydawnictwo Media Rodzina, Poznań 2016.

Pomocne będą również podręczniki szkolne od historii oraz wybory źródeł i atlasy historyczne.

źródła internetowe

- Brückner A., Mitologia słowiańska (dostęp: 01.03.2020).
- Zuchowe Wieści (Słowianin), wiosna 1997 (dostęp: 01.03.2020).

Służba: trop nie zawiera propozycji służby.

Cele zrównoważonego rozwoju:

Cel 4: Zapewnić wszystkim edukację wysokiej jakości oraz promować uczenie się przez całe życie.



TROP ZNAWCY/ZNAWCZYNIĘ LEGEND

Zadania:

1. W kręgu rady postanowiliśmy poznać legendę (legendy) związane z naszym regionem.
2. Dowiedzieliśmy się, co to jest legenda i czego może nas nauczyć.
3. Słuchaliśmy bajania.
4. Poznaliśmy miejsca związane z wybraną legendą.
5. Bawiliśmy się w bohaterów wybranej legendy. Żyliśmy jak oni, wykonywaliśmy ich prace.
6. Przyrządziliśmy posilek jak za legendarnych czasów.
7. Bawiliśmy się w zuchowy teatr, przedstawiając wybraną legendę.
8. Układaliśmy legendy o powstaniu nazw szóstek.
9. Wyciągnęliśmy wnioski z wybranej legendy.



Instrumenty metodyczne



Wskazówki dla kadry zuchowej:

Trop „Znawców/Znawczyń legend” umożliwia poznanie własnego regionu lub miasta w kontekście niematerialnego dziedzictwa kulturowego. Zuchy poznają wydarzenia, postacie, czasy i zwyczaje, o których traktuje wybrana legenda. Przykładowe legendy, które można wykorzystać (odpowiednio do regionu): o Smoku Wawelskim, o Warsie i Sawie, o poznańskich koziołkach, o królu Popielu, o Janosiku.

Realizacja tropu może uwzględnić rozmaite formy pracy, np. zwiad, majsterkę (związana ze strojami i gotowaniem), teatr zuchowy. Można go poszerzyć o poznawanie gwary czy dialektu regionalnego oraz inne formy pasujące do legendy. Na zbiórkach zuchy mogą odwiedzić związane z nią miejsca, a także lokalne muzea i skanseny.

Przykładowe sprawności, które zuchy mogą zdobywać podczas realizacji tropu: „Bazarz/Bajarka”, „Przyjaciel/Przyjaciółka książek”.

Wskazówki bibliograficzne:

- Chotomska W., Legendy polskie na scenę, Wydawnictwo Literatura, Łódź 2012.
- Chotomska W., Legendy polskie, Wydawnictwo Literatura, Łódź 2012.
- Kucharska N., Legendy polskie dla dzieci w obrazkach, Wydawnictwo Nasza Księgarnia, Warszawa 2015.
- Legendy Polskie, Wydawnictwo Demart, Warszawa 2011.
- Pieńkowski J., Baśnie polskie, Wydawnictwo Muchomor, Warszawa 2014.

Każdy region posiada legendy - to one - te regionalne legendy będą bliższe zuchom i pozwolą zrealizować założenia tropu. Będą tu pomocne lokalne biblioteki czy wydawnictwa.

Służba: trop nie zawiera propozycji służby.

Cele zrównoważonego rozwoju:

Cel 4: Zapewnić wszystkim edukację wysokiej jakości oraz promować uczenie się przez całe życie.





TROP ZNAWCY/ZNAWCZYŃ REGIONU

Zadania:

1. W kręgu rady postanowiliśmy poznać nasz region.
2. Byliśmy na wycieczkach krajoznawczych. Wysłuchaliśmy gawędy przewodnika.
3. Odwiedziliśmy miejsca „naj” w naszym regionie: najstarszą budowlę, najmłodszą dzielnicę, najwyższą górę itp.
4. Pozналиśmy kilka wyrażen gwarowych z naszego regionu. Zapisaliśmy je w słowniku gwarowym gromady.
5. Przeprowadziliśmy zwiad w celu odnalezienia osób znających gwara regionalną i odkrycia pochodzenia nazw różnych miejsc lub miejscowości.
6. Byliśmy w muzeum naszego regionu lub naszej miejscowości.
7. Odwiedziliśmy najstarszego mieszkańca naszego regionu.
8. Wykonaliśmy mapę miejsc pamięci, pomników przyrody, miejsc ochrony przyrody, zabytków historycznych lub ciekawostek naszego regionu.
9. Wykonaliśmy pożyteczną pracę dla naszego regionu.
10. Bawiliśmy się w pracowni twórców ludowych. Wykonaliśmy elementy stroju ludowego, hafty, wycinanki, zabawki, albumy o regionie.
11. Urządziliśmy wystawę twórczości ludowej, na którą zaprosiliśmy naszych rodziców i kolegów.

Wskazówki dla kadry wychowawczej:

To dobry trop na kolonię wychowawczą, jeśli odbywa się ona w regionie, w którym zuchy zamieszkują.

Trop „Znawców/Znawczyń regionu” przybliży zuchom okolice ich miejsca zamieszkania. Zaspokaja dziecięcą ciekawość, daje możliwość zapoznania się z folklorem, przyrodą, historią i zabytkami regionu - Małej Ojczyzny. Trop uczy również szacunku dla poprzednich pokoleń i osób starszych.

Ważnymi elementami realizacji tropu są zwiady i wycieczki. Ponadto warto zwrócić uwagę na dobrze dobraną i wymierną pożyteczną pracę wykonaną na rzecz regionu. Może to być działanie związane z muzeum regionalnym, okolicznym lasem czy gminą (w możliwościach działania należy zorientować się przed rozpoczęciem realizacji tropu). Pożyteczna praca wzmocni poczucie więzi z terenem, na którym zuchy mieszkają.



Instrumenty metodyczne



Mając na uwadze wychowanie patriotyczne, gromady mogą wykorzystać okazję i poszerzyć program tropu o elementy historyczne. Warto podczas zbiórki zapoznać zuchy z tematem powstań śląskich, powstania wielkopolskiego czy innego ważnego regionalnego wydarzenia.

Trop najlepiej realizować na kolonii, wiosną lub wczesną jesienią, by móc odwiedzić różne charakterystyczne miejsca w regionie.

Przykładowe sprawności, które zuchy mogą zdobywać podczas realizacji tropu:

„Geoposzukiwacz/Geoposzukiwaczka”, „Przyjaciel/Przyjaciółka książek”, „Fotoamator/Fotoamatorka”, „Miłośnik/Miłośniczka sztuk pięknych”, „Przewodnik/Przewodniczka po...”

Wskazówki bibliograficzne:

Każdy region posiada opisujące go wydawnictwa. Pomocni będą bibliotekarze, pracownicy domów kultury, społecznicy. Ważnym jest by były to publikacje o regionie, z którego pochodzą zuchy, tak by poznały go lepiej.

źródła internetowe

- Rok Regionów (proponycja programowa) (dostęp: 01.03.2020).
- Powstanie Wielkopolskie, proponycja programowa „Nie należy dłużej czekać”

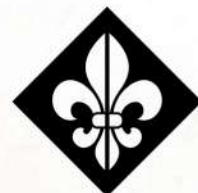
Służba: trop zawiera propozycję służby

Cele zrównoważonego rozwoju:

Cel 4: Zapewnić wszystkim edukację wysokiej jakości oraz promować uczenie się przez całe życie.



Instrumenty metodyczne



METODYKA HARCERSKA



ŚCIEŻKA TROPU: OJCZYZNA

Tropienie OJCZYZNY ma wiele znaczeń. Możecie dowiedzieć się więcej o naszej historii i jej bohaterach, doświadczyć bliskiego spotkania z polską muzyką, malarstwem czy filmem, a także na własne oczy zobaczyć najpiękniejsze zabytki. Pokażcie, że nie o Was mówi przysłowie: „cudze chwalicie, swego nie znacie”.

TROP: TROPICIELE HISTORII

Wprowadzenie: Patriotą to człowiek, który szanuje swoją Ojczyznę i jest gotowy do pracy dla jej dobra. Patriotą pielęgnuje też narodową tradycję i kulturę, poznaje historię swojego kraju. Polscy harcerze od samego początku akcentowali przywiązanie do kraju, poświęcając swój czas, siły, a nieraz i życie, najpierw w walce o odzyskanie niepodległości, potem w pracy nad rozwojem państwa. Poznajcie dokładniej wybrane wydarzenia i postaci z historii naszego państwa lub organizacji.

1. **Zaplanujcie**, czyli zbierzcie potrzebne informacje, ustalcie co chcecie zrobić, postawcie sobie cel Waszego działania i podzielcie się obowiązkami: Jaki okres z historii Polski wydaje się Wam najciekawszy? Czy wiecie, jak wtedy żyli ludzie, czy życie ówczesnych dzieci bardzo różniło się od Waszego?

A może chcecie dowiedzieć się więcej o jakimś okresie istnienia polskiego harcerstwa? Przydatne materiały: seria książek dla dzieci i młodzieży „A to historia!” programy ZHP związane z tematyką historyczną, np. „Chrzest 966”, „Tęka drużynowego. Szare Szeregi”, „Drużyna niepodległości”, chp.zhp.pl, Powstanie Wielkopolskie, propozycja programowa, „Nie należy dłużej czekać”

2. **Zróbcie**, wedle własnego pomysłu zadanie, w którym każdy członek zastępu ma swoją rolę do odegrania: wybierzcie wspólnie konkretne wydarzenia lub postaci z historii, o których chcecie się więcej dowiedzieć. Możecie też wybrać wydarzenie lub postać związaną z historią harcerstwa. Zbierzcie jak najwięcej ciekawych informacji na wybrany temat. Zastanówcie się, w jaki interesujący, kreatywny sposób możecie zaprezentować to, czego się dowiedzieliście. Możecie przygotować np. film, happening, makietę, grę planszową, grę terenową, kominek, wieczór tematyczny. To tylko przykłady, jeśli chcecie, zróbcie to zupełnie inaczej!

Proponowany podział zadań w zastępie:

- Przygotuj planszę, na której każdy członek zastępu będzie mógł zawiesić swoją propozycję tematu wraz z uzasadnieniem wyboru. Ważne, żeby ostateczny wybór był wspólną decyzją. Spytajcie drużynowego - może podpowie Wam, jakim tematem możecie się zająć.



METODYKA HARCERSKA

- Pokieruj szukaniem w różnych źródłach (książki, czasopisma, Internet, wywiady, które możecie przeprowadzić sami lub znaleźć w np. Archiwum Historii Mówionej MPW) i gromadzeniem przydatnych Wam informacji i ilustracji.
- Historia harcerstwa - porozmawiaj z drużynowym lub innym znajomym instruktorem o tym, co wie na interesujący Was temat. Może będzie mógł udostępnić Wam przydatne materiały. Jeśli wybrałście współczesne wydarzenie, postarajcie się zaprosić waszego bohatera na zbiórkę.
- - lub Historia Polski - porozmawiaj z nauczycielem historii lub innym pasjonatem o tym, co wie na interesujący Was temat. Może będzie mógł udostępnić Wam przydatne materiały. Jeśli wybrałście współczesne wydarzenie może będziecie mieć szansę na osobiste spotkanie z jego uczestnikiem.
- Zbierz pomysły na ciekawy pokaz zdobytej wiedzy. Zaplanuj kolejne kroki jego wykonania.
- Przygotuj materiały niezbędne do przygotowania pokazu (weź z domu lub z harcówki, a jeśli jest taka potrzeba, kup po uzgodnieniu z drużynowym sposobu finansowania zakupów).
- Pokieruj wykonaniem pokazu. Zdecyduj z zastępem i kimś z kadry drużyny, gdzie go zaprezentujecie: w harcówce, a może w szkole? [zadanie zastępowego]

3. Podsumujcie, oceńcie w swoim gronie, czy udało Wam się osiągnąć założone cele i czy każdy przyczynił się do ich realizacji, a następnie pochwalcie się swoimi osiągnięciami: Czy łatwo Wam było wspólnie zdecydować, jakim tematem się zajmiecie? Jakie znalezione przez Was informacje wydają się Wam najciekawsze/najważniejsze? Który etap realizacji tropu podobał się Wam najbardziej? Czy jesteście zadowoleni z wybranego sposobu prezentacji?

Służba: trop nie zawiera propozycji służby

Cele Zrównoważonego Rozwoju:

Cel 4: Zapewnienie wszystkim edukacji wysokiej jakości oraz promowanie uczenia się przez całe życie



METODYKA HARCERSKA

TROP Z KULTURĄ NA TY

Wprowadzenie: Rozejrzyjcie się. Dostrzeżcie, jakie miejsca związane z kulturą możecie znaleźć w swojej miejscowości. Odwiedźcie je i poznajcie bliżej. Czy wiecie, dlaczego warto je odwiedzić?

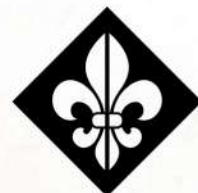
1. **Zaplanujcie**, czyli zbierzcie potrzebne informacje, ustalcie co chcecie zrobić, postawcie sobie cel Waszego działania i podzielcie się obowiązkami: Zaplanujcie wycieczkę do teatru, muzeum, domu kultury lub w inne miejsce, gdzie toczy się życie kulturalne w Twojej miejscowości. Może zaprosicie jakiegoś aktora z teatru albo animatora? Możecie poprosić rodzica lub inną osobę dorosłą, aby pomógł się Wam skontaktować z wybraną osobą. Poszukajcie zajęć tanecznych lub teatralnych w lokalnym domu kultury.
2. **Zróbcie**, wykonajcie wedle własnego pomysłu zadanie, w którym każdy członek zastępu ma swoją rolę do odegrania: Odwiedźcie kilka różnych miejsc związanych z szeroko pojętą kulturą albo zróbcie własną inscenizację teatralną lub pantomimę. Poznajcie tajniki dramy lub techniki zdobnictwa popularne w Waszym regionie. Dowiedzcie się, jakie wydarzenia kulturalne są organizowane w Waszej miejscowości, spróbujcie się na nie wybrać z zastępem.
3. **Podsumujcie**, oceńcie w swoim gronie, czy udało Wam się osiągnąć założone cele i czy każdy przyczynił się do ich realizacji, a następnie pochwalcie się swoimi osiągnięciami: Czy dzięki spotkaniu z kulturą poznaliście coś nowego? Może odkryliście w sobie nowe talenty lub pasje? Podzielcie się nowymi umiejętnościami z innymi członkami drużyny i zainspirujcie ich do poznawania kultury.

Służba: trop nie zawiera propozycji służby

Cele Zrównoważonego Rozwoju:

Cel 4: Zapewnienie wszystkim edukacji wysokiej jakości oraz promowanie uczenia się przez całe życie





METODYKA HARCERSKA ścieżka tropu: człowiek

Wszyscy wiemy, że w zdrowym ciele zdrowy duch, ale czy równie dobrze wiemy co robić, żeby każda drużyna i drużni byli zdrowi? Na tropie CZŁOWIEKA będziecie mieli okazję zasmakować różnych rzeczy dodających sił ciału: ruchu, odpoczynku, odpowiedniego jedzenia, a nawet wody i mydła.

TROP: MISTRZOWIE HACELI – STARE I NOWE GRY podwórkowe

Wprowadzenie: Zastanawialiście się kiedyś, w co grano 10, 20, 30 albo 50 lat temu? Czy mówią wam coś takie nazwy jak: hacele, ringo, ciuciubabka, cymbergaj, palant? Wyobraźcie to sobie: idziecie spać jak gdyby nigdy nic, wstajecie rano do szkoły, a tu... okazuje się, że zniknęły smartfony, komputery, telewizory, nowoczesny sprzęt i obiekty sportowe... Wyobraźnia oraz potrzeba rozrywki, towarzysząca ludziom od wieków, przyczyniły się do powstania wielu gier i zabaw, które kiedyś wypełniały czas wolny dzieciom i młodzieży.

1. Zaplanujcie, czyli zbierzcie potrzebne informacje, ustalcie co chcecie zrobić, postawcie sobie cel Waszego działania i podzielcie się obowiązkami: Zastanówcie się, czy znacie jakieś zabawy, w które bawili się Wasi rodzice lub dziadkowie, będąc dziećmi. Zapytajcie ich o to, poszukajcie też pomysłów w książkach i Internecie. Porozmawiajcie o poznanych zabawach i wybierzcie te, które najbardziej wam się spodobały.

Przydatne materiały:

<https://niepodlegla.gov.pl/o-niepodleglej/karty-retro-zabaw-darmowe-gry-i-zabawy-na-kartach-do-pobrania/>

<http://zabawnik.org/>

https://bbc.mbp.org.pl/Content/3700/2012-09-30_Gry.pdf

<http://zabawy.zrodla.org/pliki/wychodza-z-cienia-podworkowe-wspomnienia-web.pdf>

2. Zróbcie, wykonajcie według własnego pomysłu zadanie, w którym każdy członek zastępu ma swoją rolę do odegrania: Zorganizujcie dla drużyny/rówieśników turniej z dawnymi grami. Zróbcie listę potrzebnych rekwizytów, przygotujcie dyplomy, może małe nagrody. Sprawdźcie, czy macie je w domu lub harcówce. Jeśli nie - zróbcie zakupy. Ustalcie z kimś z kadry drużyny sposób finansowania tych zakupów. Razem ze wszystkimi uczestnikami turnieju wybierzcie najciekawszą/najfajniejszą/najulubieńszą grę. W czasie turnieju róbcie zdjęcia, przygotujcie relację z turnieju, którą umieścicie np. na tablicy w harcówce, stronie internetowej drużyny lub w kronice.



nstrumenty metodyczne



METODYKA HARCERSKA

3. Podsumujcie, oceńcie w swoim gronie, czy udało Wam się osiągnąć założone cele i czy każdy przyczynił się do ich realizacji, a następnie pochwalcie się swoimi osiągnięciami: Porozmawiajcie ze sobą o tym, jak wam się pracowało przy realizacji tropu, jak każde z was zaangażowało się w jego realizację i który etap był waszym zdaniem najważniejszy. Które propozycje wejdą na stałe do waszego repertuaru gier i zabaw?

Służba: trop nie zawiera propozycji służby

Cele Zrównoważonego Rozwoju:

Cel 3: Zapewnienie wszystkim ludziom w każdym wieku zdrowego życia oraz promowanie dobrobytu.

Sprawności: zielarz/zielarka, mistrz/mistrzyni splotów, mistrz/mistrzyni diy, mistrz/mistrzyni igły, przewodnik/przewodniczka, regionalista/regionalistka, krajoznawca/krajoznawczyni, gawędziarz/gawędziarka, rzeźbiarz/rzeźbiarka, genealog/genealożka, historyk/historyczka, etnograf/etnografka, kronikarz/kronikarka

METODYKA STARSZOHARCERSKA

ścieżka tropu: OJCZYZNA



Tropienie OJCZYZNY ma wiele znaczeń. Możecie dowiedzieć się więcej o naszej historii i jej bohaterach, doświadczyć bliskiego spotkania z polską muzyką, malarstwem czy filmem, a także na własne oczy zobaczyć najpiękniejsze zabytki.

Pokażcie, że nie o Was mówi przysłowie: „Cudze chwalicie, swego nie znacie”.

Trop: Lokalny przewodnik po Małej Ojczyźnie

Wprowadzenie: Czy w Waszym mieście/gminie mieszkał ktoś sławny?

A może w pobliżu znajduje się miejsce ważnej bitwy albo innych ciekawych wydarzeń historycznych? Może macie jakieś budynki wpisane do rejestru zabytków albo ciekawe legendy? Na pewno warto się tym zainteresować i podzielić z innymi zdobytą wiedzą.

1. Zaplanujcie, czyli zbierzcie potrzebne informacje, ustalcie, co chcecie zrobić, postawcie sobie cel Waszego działania i podzielcie się obowiązkami: Po konsultacji z drużynowym przeprowadźcie zwiad terenowy: popytajcie miejscowych nauczycieli lub pasjonatów historii, odwiedźcie bibliotekę, dom softysa czy urząd miasta/gminy. Poszukajcie ciekawostek związanych z Waszym miejscem zamieszkania.



Instrumenty metodyczne



2. Zróbcie, wedle własnego pomysłu zadanie, w którym każdy członek zastępu ma swoją rolę do odegrania: Wybierzcie najbardziej ciekawe dla Was rzeczy i dowiedzcie się o nich jak najwięcej. Nawiążcie współpracę z historykiem i lokalnymi mediami - regionalną stacją **TO**, radiową, gazetą, stroną internetową, fanpage'em miejscowości. Jeżeli mieszkacie w dużym mieście, pamiętajcie, że mogą to być media związane z dzielnicą, a nawet osiedlem. Zaplanujcie i zorganizujcie akcję popularyzacyjną - grę miejską, wystawę tematyczną, spotkanie z ważną osobistością. Niech te propozycje będą otwarte dla społeczności lokalnej.

A może macie w swojej okolicy jakieś szlaki turystyczne wymagające odświeżenia oznaczeń albo właśnie takich szlaków brakuje? Może znajdziecie szczególnie atrakcyjne walory przyrodnicze, które potrzebują oczyszczenia z zalegających śmieci?

3. Podsumujcie - oceńcie w swoim gronie, czy udało Wam się o osiągnąć założone cele i czy każdy przyczynił się do ich realizacji, a następnie pochwalcie się swoimi osiągnięciami: Omówcie wnioski z drużyną. Stwórzcie i prześlijcie do lokalnej gazety lub mediów społecznościowych materiał podsumowujący wasze działania, np. fotoreportaż, filmik, komiks. Możecie też zrobić makietę, którą później sfotografujecie.

Służba: trop zawiera propozycję służby

Cele Zrównoważonego Rozwoju: nie dotyczy



ścieżka tropu człowiek

Wszyscy wiemy, że w zdrowym ciele zdrowy duch, ale czy równie dobrze wiemy co robić, żeby każda drużyna i drużni byli zdrowi? Na tropie **CZŁOWIEKA** będziecie mieli okazję zasmakować różnych rzeczy dodających sił ciału: ruchu, odpoczynku, odpowiedniego jedzenia, a nawet wody i mydła.

Trop zielnik harcerski

Wprowadzenie: Czy wiecie, że zioła mogą leczyć? Znaćcie jakieś przykłady roślin wykorzystywanych w medycynie? Jeśli interesuje was ziołolecznictwo, ten trop jest dla was.

1. Zaplanujcie, czyli zbierzcie potrzebne informacje, ustalcie, co chcecie zrobić, postawcie sobie cel waszego działania i podzielcie się obowiązkami.

Bardzo wiele pospolicie występujących ziół można z powodzeniem wykorzystywać jako wsparcie leczenia drobnych schorzeń, takich jak: problemy gastryczne, wzmacnianie odporności czy nawet leczenie trądziku! Gatunkami bardzo łatwymi do rozpoznania i bezpiecznymi w użyciu są np. wierzbowka kiprzyca (herbata), mięta pieprzowa, kwiaty mniszka czy pędy sosny (syrop), owoce jałowca (przyprawa), dzika róża/głóg (dżemy, dodatek do herbat) itp. Są też takie, których nie powinno się przyjmować bez konsultacji z lekarzem.



Instrumenty metodyczne



Poszukajcie w dostępnych źródłach informacji o ziołach naszych łąk i lasów; jak wyglądają, kiedy się je zbiera, jak przygotowuje się je do użytku i do czego można je wykorzystać. Możecie też nawiązać kontakt ze specjalistą np. fitoterapeutą. Przydatnymi merytorycznie materiałami są strona oraz książka Łukasza Łuczaja (np. *Dzika Kuchnia*). Inspiracji szukajcie m.in. tu:

<https://www.franciszkanie.pl/artykuly/franciszkanski-zielarz>,

http://www.prometeusze.pl/artykuly_ziola/,

<https://cbp.zhp.pl/poradniki/harcierz-w-lesie/>

2. Zróbcie, wykonajcie wedle własnego pomysłu zadanie, w którym każdy członek zastępu ma swoją rolę do odegrania: Po konsultacji z drużynowym wybierzcie się na zwiad w poszukiwaniu ziół w waszej okolicy lub załóżcie swój własny ogród zielarski. Zorganizujcie zajęcia/grę nt. zielarstwa na biwaku drużyny. Jeżeli znalezione w trakcie planowania informacje okażą się niewystarczające, znajdźcie w swoim środowisku zaprzyjaźnionego farmaceutę specjalizującego się w ziołolecznictwie lub zielarza, który wam pomoże. Możecie wybrać się z przygotowanymi zajęciami do Uniwersytetu Trzeciego Wieku lub Domu Pomocy Społecznej, jeżeli wasze środowisko współpracuje z takimi instytucjami.

3. Podsumujcie, oceńcie w swoim gronie, czy udało wam się osiągnąć założone cele i czy każdy dołożył się do ich realizacji, a następnie pochwalcie się swoimi osiągnięciami: Zastanówcie się, czy zioła mogą zastąpić leki syntetyczne? Skąd czerpać wiarygodną wiedzę na temat ziołolecznictwa? Czy wszystkie zioła są w pełni bezpieczne i można je bez przeszkód łączyć np. z lekami? Omówcie wnioski na forum drużyny – możecie przygotować infografikę lub gazetkę, która wam w tym pomoże.

Służba: trop nie zawiera propozycji służby

Cele Zrównoważonego Rozwoju:

Cel 2: Eliminacja głodu, osiąganie bezpieczeństwa żywnościowego i lepszego odżywiania oraz promowanie zrównoważonego rolnictwa

Cel 3: Zapewnienie wszystkim ludziom w każdym wieku zdrowego życia oraz promowanie dobrobytu

Sprawności: zielarz/zielarka, mistrz/mistrzyni splotów, mistrz/mistrzyni diy, mistrz/mistrzyni igły, przewodnik/przewodniczka, regionalista/regionalistka, krajoznawca/krajoznawczyni, gawędziarz/gawędziarka, rzeźbiarz/rzeźbiarka, genealog/genealożka, historyk/historyczka, etnograf/etnografka, kronikarz/kronikarka.



METODYKA WĘDROWICZA



ŚCIEŻKA TROPU: OJCZYZNA

Realizując trop OJCZYZNY, można podjąć działania związane z odkrywaniem Polski. Wspólnie z zastępem będzie można poznać jej historię oraz kulturę - zarówno narodową, jak i lokalną oraz zdobyć wiedzę dotyczącą osiągnięć i twórczości Polaków. Przykładowymi formami pracy tropów z tej kategorii są wycieczki i poszukiwania czy pielęgnowanie polskiej kultury.

TROP BADAŃ I PROPAGOWANIE HISTORII

Wprowadzenie: Każde pokolenie jest dłużnikiem swoich przodków i dlatego ważne, abyśmy nie zapomnieli o przeszłości naszego narodu i naszej organizacji. Propagujcie wśród innych harcerzy lub/i wspólnoty lokalnej wiedzę na temat ważnych wydarzeń oraz postaci z historii (harcerstwa).

1. Zaplanujcie, czyli zbierzcie potrzebne informacje, ustalcie co chcecie zrobić, postawcie sobie cel Waszego działania i podzielcie się obowiązkami: Zastanówcie się, co możecie i chcecie zrobić, aby poznać i pielęgnować tradycję historyczną. Czy bardziej interesuje Was organizowanie wydarzenia o tej tematyce, czy prowadzenie pracy badawczo-popularyzatorskiej, a może chcielibyście podjąć działania, których celem będzie ochrona miejsc pamięci. Przydatne materiały: programy ZHP związane z tematyką historyczną, np. „Chrzest 966”, „Teki drużynowego. Szare Szeregi”, „Drużyna niepodległości”, chp.zhp.pl,

Powstanie Wielkopolskie, propozycja programowa „Nie należy dłużej czekać”

2. Zróbcie, wykonajcie według własnego pomysłu zadanie, w którym każdy członek zastępu ma swoją rolę do odegrania: Macie naprawdę szerokie pole do popisu. Przykładowo możecie zająć się:

- zorganizowaniem gry historycznej dla środowisk hufca/chorągwi;
- stworzeniem i publikacją w Internecie questów, czyli bezobsługowych, edukacyjnych gier terenowych, związanych z Waszym miejscem zamieszkania;
- zorganizowaniem radosnych obchodów świąt narodowych dla środowisk hufca/chorągwi lub/i wspólnoty lokalnej;
- objęciem stałą opieką lokalnego miejsca pamięci narodowej, grobów zmarłych instruktorów harcerskich, miejsc związanych z patronem Waszego środowiska;
- przeprowadzeniem zwiadu historycznego, mającego na celu odnalezienie miejsc pamięci narodowej, zapomnianych pobożowisk, śladów umocnień, mogił z okresu powstań narodowych, I i II wojny światowej;
- tworzeniem archiwum historii mówionej, zawierającego nagrania wywiadów i wspomnień na konkretny temat;



Instrumenty metodyczne



- zorganizowaniem zwiadu dotyczącego stanu zabytków architektury. Po konsultacji z konserwatorem zabytków może byćcie mogli zaopiekować się daną budowlą. Zainteresujcie lokalną prasę, radio czy telewizję wynikami Waszego zwiadu;
 - opracowaniem przewodnika lub trasy wędrowki po miejscach pamięci narodowej danego regionu - również z myślą o skautach (z objaśnieniami w języku obcym). Podzielcie się nim np. na forum hufca;
 - podjęciem współpracy z muzeum, izbą tradycji, archiwum, poznając sposoby inwentaryzowania materiałów historycznych, zabezpieczania zabytków, pomagając w stworzeniu wystawy, digitalizowaniu zbiorów;
 - dokumentowaniem historii harcerstwa, gromadzeniem źródeł historycznych, takich jak kroniki, fotografie, sztandary, proporce, plakietki. Może uda Wam się stworzyć izbę pamięci? Nawiążcie współpracę z hufcowymi i chorągwianymi komisjami historycznymi oraz z Muzeum Harcerstwa;
 - nawiązaniem współpracy z organizacją kombatancką, Związkiem Sybiraków, Chorągwiowym Referatem Seniorów i Starszyny Harcerskiej, a następnie udzieleniem pomocy samotnym, starym, często chorym członkom danej organizacji. Zadbajcie, aby wasze działania spełniały wymogi formalno-prawne. Skontaktujcie się z instytucjami, zajmującymi się ochroną dziedzictwa narodowego.
3. Podsumujcie, oceńcie w swoim gronie czy udało wam się osiągnąć założone cele i czy każdy przyczynił się do ich realizacji, a następnie pochwalcie się swoimi osiągnięciami: Zaprezentujcie publicznie wyniki Waszych działań, poprzez np. wystawę zdjęć, artykuł do gazety, stronę internetową z udostępnionymi materiałami, stronę wydarzenia w mediach społecznościowych.

Cele Zrównoważonego Rozwoju:

Cel 4: Zapewnienie wszystkim edukacji wysokiej jakości oraz promowanie uczenia się przez całe życie.

Sprawności: zielarz/zielarka, mistrz/mistrzyni splotów, mistrz/mistrzyni diy, mistrz/mistrzyni igły, przewodnik/przewodniczka, regionalista/regionalistka, krajoznawca/krajoznawczyni, gawędziarz/gawędziarka, rzeźbiarz/rzeźbiarka, genealog/genealożka, historyk/historyczka, etnograf/etnografka, kronikarz/kronikarka



odznaki

ODZNAKA TRZY PIÓRA

REGULAMIN ODZNAKA „TRZY PIÓRA”

Postanowienia ogólne

1. Celem Odznaki „Trzy Pióra” (dalej Odznaki) jest promowanie idei puszczaństwa - sztuki samorozwoju w obcowaniu z dziką naturą, a także tworzenie okazji do podjęcia refleksji i wykazania się siłą charakteru oraz biegłością w samotnym biwakowaniu na fonie natury.
2. Odznaka adresowana jest do wędrowników, instruktorów i starszyny harcerskiej.
3. Odznaka jest jednostopniowa.

Wymagania Odznaki

4. Odznakę może otrzymać osoba, która pod przewodnictwem opiekuna odbyła pomyślnie, w kolejnych dniach po sobie, trzy próby:
 - 1) Głodu - przez 24 godziny powstrzymała się od jedzenia i picia, za wyjątkiem czystej wody,
 - 2) Milczenia - przez 24 godziny zachowała milczenie,
 - 3) Samotności - przez 24 godziny przebywała samotnie w lesie, żywiąc się wyłącznie owocami lasu i pozostała niezauważona przez innych ludzi,

Tryb przyznawania Odznaki

5. Próby realizuje się pod przewodnictwem opiekuna - starszego instruktora lub wędrownika będącego puszczańskim wygą. Zadaniem opiekuna jest rozpocząć i zakończyć każdą próbę oraz zadbać o bezpieczeństwo osoby zdobywającej odznakę podczas realizacji ostatniej próby.

Opiekun prowadząc próby opierać może się o elementy obrzędowości „Trzech Piór” kultywowane w środowisku.



Odznaki

6. Próby mogą zostać obrzędowo podsumowane. Z prób nie przedstawia się raportów ani materialnych potwierdzeń. Ich pomysłą realizację potwierdza opiekun własnym honorem.

7. Odznaki nadaje rozkazem, na wniosek opiekuna prób, drużynowy (w przypadku wędrowników) lub właściwy komendant hufca (w przypadku instruktorów).

Wygląd Odznaki i sposób noszenia jej na mundurze

8. Odznaka metalowa ma formę trzech piór ułożonych w wachlarz.

9. Odznaka noszona jest na prawej kieszeni munduru.

10. Wzór Odznaki



Źródło: Uchwała nr 85/XI Rady Naczelnej ZHP z dnia 26 czerwca 2021 r.
w sprawie systemu instrumentów metodycznych ZHP



**WSPÓLNOTA
DZUŻYN
GRUNWALDZKICH**

Opracowanie: hm. Joanna Lewandowska

Korekta tekstu: pwd. Marianna Irek

pwd. Aurelia Grejner

Logo propozycji: hm. Monika Chmiele