



WSPÓLNOTA
DRUŻYN
GRUNWAŁDZKICH

PROPOZYCJA PROGRAMOWA

WSPÓLNOTY DRUŻYN GRUNWAŁDZKICH

2022 / 2024



tropiciele

KULTUR & TRADYCJI



asady 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 wykonywania zadań należy stosować elementy metodyki odpowiedniej do wieku harcerzy, korzystając z instrumentów metodycznych, takich jak: sprawności, stopnie, gwiazdki, tropy, wyzwania, odznaki. Zadania można łączyć 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.





AŻNE:



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.

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 oraz 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 kieszeń munduru wyróżnika „Drużyna Grunwaldzka”, a na kieszeni plakietki Wspólnoty.

Mogą także zdobywać grunwaldzkie sprawności oraz Znak Zawiszy.

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

Do Współzawodnictwa należy zgłosić się do 31 października br. poprzez formularz udostępniony na stronie WDG

<http://grunwald.zhp.pl/>

i Facebooku <https://www.facebook.com/wdgzhp>

Zgodnie z obowiązującym regulaminem, jednostki harcerskie przystępując do Współzawodnictwa o Tytuł i Odznakę Drużyny Grunwaldzkiej wykonują zadania tematyczne wskazane przez Wspólnotę.

W zależności od stażu drużyn we „Wspólnocie”, zastosowano podział na zadania:

- dla drużyn, które po raz pierwszy przystąpiły do Współzawodnictwa; ukierunkowane na poznanie tradycji grunwaldzkich, wartości, obyczajów i etosu rycerskiego oraz ich obecności w Związku Harcerstwa Polskiego;
- dla drużyn, uczestniczących we Współzawodnictwie dwa i więcej razy; których głównym celem powinno być poznanie dziedzictwa narodowego i włączenie się do jego ochrony.



ruzyna zdobywająca Tytuł po raz pierwszy



ZADANIE I: TURNIEJ GRUNWALDZKI

Cel: Poszerzenie wiedzy o Grunwaldzie i tradycjach rycerskich.

Opis zadania:

Zorganizowanie w środowisku (między zastępami, drużynami, dziećmi i młodzieżą ze szkół, 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:

zuchy:

mistrzynie/mistrz gier i zabaw,
famigłówka, lekkoatleta, konny
rekonstruktor historyczny/konna
rekonstruktor historyczna,
mistrz/mistrzynie igły

HARCERZE:

gimnastyk/gimnastyczka

TROPY:

zuchy:

rycerze

HARCERZE:

tropiciele historii



Miniatura z „Codex Manesse



rużyna zdobywająca Tytuł po raz pierwszy



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 z 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:

zuchy:

przewodnik/przewodniczka po...,
kronikarz/kronikarka

harcerze:

harcownik/harcowniczka,
historyk/historyczka,
kartograf/kartografka, łazik,
przewodnik/przewodniczka

TROPY:

zuchy:

znawcy/znawczynie regionu

harcerze:

tropiciele historii,
lokalny przewodnik
po Małej Ojczyźnie



Miniatura z „Codex Manesse



rużyna 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.

Propozycja wykonania zadania: scenariusz z zadania wykonanego przez X Lubawską Gromadę Zuchową „Pracowite Pszczółki” z Chorągwi Warmińsko-Mazurskiej z Hufca Ilawa. Może któraś z naszych propozycji zainspiruje Was do stworzenia czegoś niepowtarzalnego. Scenariusz gry fabularnej do pobrania: Gra fabularna „Jak na Zawiszy”.

SPRAWNOŚCI:

zuchy:

kronikarz/kronikarka

HARCERZE:

badacz/badaczka,
dziennikarz/dziennikarka,
gawędziarz/gawędziarka,
kronikarz/kronikarka

TROPY:

zuchy:

rycerze, detektywi

HARCERZE:

harcerska redakcja, każdy inny a jednak taki sam

HARCERZE:

PRACA Z WYZWANIAMİ





druzyna zdobywająca Tytuł po raz pierwszy



ZADANIE 4: ZADANIE NA RZECZ ZŁOTU GRUNWAŁDZKIEGO

Cel: włączenie się drużyny w organizację Złotu Grunwaldzkiego

Opis zadania oraz propozycje jego wykonania:

Zadanie polega na wykonaniu określonej pracy na rzecz Złotu.

Może ono dotyczyć:

- wystroju terenu Złotu - po wcześniejszym uzgodnieniu z plastykiem Złotu,
- pomocy przy organizacji Złotu (udział w służbach zlotowych, recepcji, GrunInfo, kwaterce),
- przeprowadzenia zajęć programowych na Zlocie (zorganizowanie zajęć wg założeń programu Złotu, np.: zorganizowanie Ognioobrania, punktów aktywności, gier i zabaw sportowych, wieczornicy, ogniska, zajęć integracyjnych - po wcześniejszym ustaleniu z programowcem zlotu).

WAŻNE!

Pamiętajcie, że podczas przygotowywania kroniki, zadanie to zazwyczaj nie jest jeszcze zrealizowane, szczególnie w przypadku pracy przy organizacji Złotu lub na rzecz programu Złotu, 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:

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



Miniatura z „Codex Manesse



Drużyna zdobywająca Tytuł po raz drugi lub kolejny

Drużyna zdobywająca Tytuł po raz drugi lub kolejny realizuje zadania z propozycji pt. "Tropiciele Kultury i Tradycji" oraz zadanie na rzecz Złotu Grunwaldzkiego ustalone z organizatorami zlotu, bądź przedstawicielem na właściwą Chorągiew.

Zadanie to należy również uwzględnić w Kronice Grunwaldzkiej.

Zadanie na rzecz Złotu powinno być przez drużynę zrealizowane również wtedy, kiedy nie może ona w danym roku dotrzeć na Złot.

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.



Miniatura z „Codex Manesse



Tropieciele Kultury i Tradycji



Program „Tropieciele Kultury i Tradycji” jest programem dwuletnim.

Okres realizacji zadań trwa od zgłoszenia się do Współzawodnictwa do 5 maja następnego roku.

Podsumowanie zadań przesyła się w formie kroniki.

Jednostka realizuje trzy zadania z podanych poniżej obszarów.

Istotne jest, aby podczas realizacji programu nie koncentrować się wyłącznie, na jednej dziedzinie kultury, ale zdobywać wiedzę o różnych formach działalności:

1. literatura, gwara, legendy i podania,
2. muzyka i taniec,
3. jadło i napoje, zioła i mikstury tajemne,
4. obrzędy i zwyczaje,
5. stroje i oręż,
6. rzemiosło.

Prezentacja zadań odbędzie się na Ogólnopolskim Zlocie Grunwaldzkim w 2023 i w 2024 roku podczas Jarmarków Średniowiecznych.

Propozycja daje możliwość zdobycia dodatkowej plakietki okolicznościowej dwuczęściowej za rok 2023 i za rok 2024.

Części będą tworzyły jedną całość.

Plakietki będzie można zamawiać poprzez udostępniony formularz, po zakończeniu realizacji zadań i złożeniu kroniki nie później niż do dnia 20 maja.

Regulamin plakietki okolicznościowej znajduje się na końcu poradnika.



Miniatura z „Codex Manesse



ropiciele Kultur i Tradycji



Po zrealizowaniu programu, uczestnik będzie:

UMIAŁ:

- zdefiniować pojęcie zabytek, dziedzictwo narodowe i kulturowe,
- wymienić rodzaje dziedzictwa niematerialnego,
- wykazać różnice pomiędzy dziedzictwem materialnym i niematerialnym.

ROZUMIAŁ:

- potrzebę poznania dorobku narodowego, w tym kulturowego,
- konieczność ochrony dziedzictwa narodowego,
- potrzebę promowania średniowiecznej kultury,
- wpływ okresu średniowiecza na kulturę współczesną.

POTRAFIŁ:

- przytoczyć przykłady narodowego dziedzictwa kulturowego, w tym dziedzictwa swojego regionu i miejscowości,
- przedstawić podstawowe informacje na temat różnych rodzajów dziedzictwa kulturowego.

Przed przystąpieniem do realizacji zadania należy zapoznać się z pojęciami takimi jak: zabytek, dziedzictwo narodowe i jego rodzaje, dziedzictwo kulturowe.

Pomocna w przeprowadzeniu zadań będą między innymi następujące dzieła:

- Zygmunt Głogier - „Encyklopedia Staropolska”;
- Hanna Kostryko - „Kłechdy domowe”;
- Oskar Kolberg - „Lud, jego zwyczaje, sposób życia, mowa, podania, przysłowia, obrzędy, gusta, zabawy, pieśni, muzyka i tańce”;
- Propozycja programowa Wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich
Pod Grunwaldzką Chorągwią 2008-2009 ;

Poza tym różne encyklopedie, podręczniki szkolne, internetowe.



ropiciele Kultur i Tradycji



Tradycje, obyczaje i wartości dziedziczone po poprzednich pokoleniach określają naszą tożsamość - kulturową, narodową, lokalną czy wyznaniową.

Program pt. „Tropiciele Kultur i Tradycji” wiąże się z popularyzacją dziedzictwa kulturowego, włączenie się w jego ochronę i popularyzację jednostek, uczestniczących we Współzawodnictwie o Tytuł i Odznakę Drużyny Grunwaldzkiej.

...Za Tobą droga niełatwa, mijasz bramy, przymykasz oczy.

Wszystko tu znajome i takie Twoje, a jednocześnie dziwnie odległe i inne niż to, co spotykasz na co dzień. W oddali jak mgłą namalowane postacie dawnych rzemieślników krzątają się przy swych codziennych obowiązkach. Na garncarskich kofach powstają dzbany i misy, w kuźni obok podków, powstają narzędzia, rżą podkuwane konie, płatnerz trudzi się nad rycerską zbroją, szewc zachwala ciżmy mieszczankom, w szwalni pochylone nad jedwabiem dziewczęta pracują nad strojną suknią, hafciarki właśnie skończyły kunsztowne zdobienia kaftanów.

Pszczelarz ze spokojem i miłością spogląda na trudzące się pszczoły wracające do ula, we młynie pracują żarna, piekarz wyciągnął właśnie z pieca gorące bochny chleba. Na targowisku słychać przekrzykujące się przekupki, barwny tłum przelewa się od kramiku do kramiku, w powietrzu unoszą się strzępy zdań wypowiedzianych staropolską gwara. Przy karczmie unosi się zapach mięsiwa, kaszy i gotowanych warzyw. Po drugiej stronie dziedzińca kronikarze zapamiętałe spisują dzieje, kaligrafując piękne litery i ozdabiać stronicę starych ksiąg. Jakiś bard i poeta o bladej cerze, zadumany nad kwiatem uschniętej polnej róży, wydobył ze swej lutni rzewne nuty, za chwilę powstanie miłosna smutna pieśń. W drukarni umorusani chłopcy pod okiem starego drukarza układają żmudnie ubrudzone drukarską farbą czcionki liter na matrycy. Na ścianie kaplicy ożywają postacie świętych stworzone ręką natchnionego malarza. Gdzieś rozbrzmiewa skoczna muzyka, korowód ludzi odzianych w barwne stroje ruszył do tańca, grajkwie ustępują miejsca wędrownym aktorom. Ktoś wjechał na spienionym koniu, woła medyka, zachorzał pan, trzeba spieszyć z pomocą, choć i tak wszystko w rękach Boga. Zielarka wywar przygotowała na złamane serce i miłość straconą, spakowała mazidło na rany po niedźwiedzich pazurach i ziele dla położnicy, narzuciła kubrak i do wsi rusza. A tu szykują pannę do zamążpójścia, swaty przyjechały, ojce ronią łzy, tyle jeszcze zostało przygotowań, żeby i zrękowiny i weselisko jak przystało zgodnie z tradycjami i obrzędami się odbyło....

Otwierasz oczy, obrazy zamglone znikają, został dziedzinec wygrzany słońcem.



ropiciele Kultury i Tradycji



Nie jesteś oderwany od swoich korzeni, gdyby tak się stało słowa byś wypowiedzieć nie mógł w ojczystym języku, nie napotkałbyś na swojej drodze współczesnych rzemieślników, artystów, muzyków i poetów, nie doczekałbyś swego życia, gdyby nie potomkowie rycerzy, nie znałbyś dziejów, gdyby ktoś nie sięgnął po gęsie pióro i nie spisał ich dzień po dniu, karta po karcie.

Czas płynie dalej, a my nadal budujemy swoją tożsamość opartą na tradycji i kulturze naszych Małych Ojczyzn dodając coś od siebie, taki mały kamyczek do wspólnej budowli.

Powróćmy do dawnych lat i zanurzymy się w gwarze jarmarków, pracy rzemieślników, podejrzujmy kronikarzy, wsłuchajmy się w poetów, niech poniesie nas muzyka i taniec.

Jednostka realizuje trzy zadania z wybranych przez siebie różnych obszarów, po jednym z każdej dziedziny:

1. literatura, gwara, legendy i podania,
2. muzyka i taniec,
3. jadło i napoje, zioła i mikstury tajemne,
4. obrzędy i zwyczaje,
5. stroje i oręż,
6. rzemiosło.



Ludwisarz, karta
z kodeksu Baltazara Behema,
ok. 1505 r.
(Biblioteka Jagiellońska,
BJ Rkp. 16)



przykłady realizacji zadań:



GROMADY ZUCHOWE

W gromadach zuchowych zadania powinny być realizowane poprzez zabawę w kogoś lub w coś, realizowaną zespołowo przez zdobywanie tropów oraz podczas pojedynczych zbiorów gromady. Animatorem zabawy jest wódz zuchowy - drużynowa/drużynowy.

Instrumentami metodycznymi, które należy stosować w działaniu gromady są: gwiazdki zuchowe, sprawności zuchowe, tropy zuchowe oraz dobrowolne zadania indywidualne.

W ramach propozycji programowej można przeprowadzić:

1. Cykl tematyczny „Wędrówki ze smokiem Grundkiem”.

Postać smoka Grundka pojawiła się już we wcześniejszych propozycjach programowych i zyskała sympatię zuchów. Smoka można wykonać razem z zuchami i może być on towarzyszem zuchowych podróży. Można również wykorzystać inną postać, która będzie towarzyszyła nam na zbiorach - rycerza, bazarza, czarodziejkę itp.

Proponowane tematy zbiorów wchodzące w skład cyklu:

„Z Grundkiem na dworze”, „Z Grundkiem przy suto zastawionym stole”,

„Z Grundkiem w tańce i swawole”, „Wieczór bajania z Grundkiem”,

„Przy kominku z Grundkiem”, „Z Grundkiem u znachora”, „Z Grundkiem w legendy, klechdy i podania”, „Z Grundkiem przez gwargę, archaizmy i neologizmy”.

2. Cykl tematyczny „Klub Poszukiwaczy Przygód, na tropach kultury”.

3. Zabawa tematyczna i majsterka „Wehikuł czasu”.

4. Zuchowy zwiad w osadzie średniowiecznej, skansenie, muzeum, etnograficznym, centrum kultury ludowej.

Udział w warsztatach czy ścieżce edukacyjnej, organizowanych przez te instytucje.

5. Biwak zuchowy pod hasłem „Średniowieczna osada” lub „Dziedziniec kultury” lub „Średniowieczny jarmark”.

6. Zuchowa gra fabularna połączona z zabawą tematyczną i majsterką „Wyprowa po zaginione skarby” (zuchy odkrywają zagubione skarby - pergaminy z wierszami i poematami, zaginione nuty tańców średniowiecznych, stroje, zbroje, fragmenty oręża, księgę przepisów kulinarnych, zbiór legend i podań, zapiski i zioła znachora - każdy skarb następnie używają zgodnie z jego przeznaczeniem).



ryklady realizacji zadań:

DRUŻYNY HARCERSKIE

Drużyny harcerskie realizują zadania poprzez grę. Gra jest harcerską formą uczenia życia przez działanie. W grze istotne jest współzawodnictwo. Uczestnicząc w grze, harcerki i harcerze poznają swoje możliwości, zdobywają nowe umiejętności, kształtują charakter, uczą się współdziałać z innymi.

Instrumentami metodycznymi, które należy stosować w działaniu drużyny harcerskiej, są: próba harcerki/harcerza, stopnie harcerskie, sprawności harcerskie. Zachęcamy również do korzystania z tropów i wyzwań oraz do pracy z Odznaką Znak Zawiszy.

W ramach propozycji programowej można przeprowadzić:

1. Cykl zbiorów harcerskich „Rycerskie harce”.

Proponowane tematy zbiorów:

„Turniej na zamku rycerskim” – konkurencje, obyczaje turniejowe;

„W komnatach i zbrojowni – strój i zbroje z czasów króla Władysława Jagiełły”;

„Królewskie Wici” – język średniowieczny, zdobnictwo;

„Przy królewskim stole” – jedło, trunki;

„Tańce na królewskim dworze”;

„Z dziejów obyczaju łowieckiego” – tradycje, obyczaje, obrzędy, łucznictwo, sokołnictwo.

2. Związek harcerski w osadzie średniowiecznej, skansenie, muzeum etnograficznym, centrum kultury ludowej, udział w warsztatach lub ścieżce edukacyjnej organizowanych przez te instytucje.

3. Biwak harcerski pod hasłem „Wędrówka w przeszłość”, „Na średniowiecznym dworze”.

4. Zimowisko „Królewski dwór”
(wskazane byłoby odszukanie szlacheckiego lub książęcego rodu w regionie działania drużyny lub miejscu, gdzie będzie odbywać się zimowisko).

5. Impreza harcerska dla środowiska
„Jarmark średniowieczny w naszym grodzie”.

Kamieniarz i stolarz na
ilustracji z brujijskiego
rękopisu z 1482 r.
(British Library,
Royal 15 E IV)





rzykłady realizacji zadań:

DRUŻYNY STARSZOHARCERSKIE

Charakterystyczną formą aktywności harcerek starszych i harcerzy starszych jest poszukiwanie, polegające na przewartościowywaniu (np. zmianie w ocenie, nadaniu innej wartości, ocenieniu na nowo czy też wręcz zmianie na inny) dotychczasowego sposobu patrzenia na świat i autorytety. Harcerze odkrywają różne pola działania, nowe pasje i zainteresowania w poszukiwaniu własnej drogi. Wszystkie działania oparte są na sprawdzaniu się w realnych, życiowych sytuacjach.

Instrumentami metodycznymi, które należy stosować w działaniu drużyny starszoharcerskiej, są: próba harcerki/harcera (w przypadku osób, które nie złożyły Przysięgi Harcerskiej), stopnie harcerskie i sprawności harcerskie. Zachęcamy również do korzystania z tropów i wyzwań oraz do pracy z odznaką Znak Zawiszy.

W ramach propozycji programowej można przeprowadzić:

1. Próbę stworzenia księgi własnego regionu. Na bazie dzieła Kolberga. Dotarcie do zwyczajów, podań, przysłów, obrzędów, guseł, zabaw, pieśni, muzyki, zebranie i opisanie, prezentacja w środowisku.
2. Zorganizowanie przedstawienia teatralnego (a w nim teatralnych np.: „Na średniowiecznym dworze”; „Średniowieczne wesele”; „Moja sifa w turnieju”; „U Księżnej Anny”; „Na polowaniu”; „U zielarki, zielarza, znachora”) i dla środowiska harcerskiego lub dzieci nie zrzeszonych w ZHP.
3. Stworzenie na bazie Encyklopedii Staropolskiej słownika wyrazów, pochodzących ze średniowiecza, które nie wyszły z obiegu do dziś i zachowały swoje lub podobne znaczenie.
4. Przeprowadzenie zwiadu do osady średniowiecznej, skansenu, muzeum etnograficznego, centrum kultury ludowej. Udział w warsztatach lub ścieżce edukacyjnej, organizowanych przez te instytucje związane z kulturowym dziedzictwem średniowiecza. Zorganizowanie i przeprowadzenie na bazie zdobytych informacji i umiejętności miniwarsztatów dla środowiska harcerskiego lub dzieci nie zrzeszonych w ZHP.



Nauczyciel w Esslingen
miniatura z „Codex Manesse”



rzykłady realizacji zadań:

DRUŻYNY STARSZOHARCERSKIE

5. Zorganizowanie cyklu zwiadów, wycieczek do instytucji, muzeów regionalnych, etnograficznych, skansenów, centrum kultury, twórców ludowych, zespołów tanecznych, teatralnych, kół czy stowarzyszeń literatów, cechu rzemiosł czy pracowni rzemieślniczych, ogrodu botanicznego lub osoby zajmującej się ziołolecznictwem lub zielarstwem - porównanie informacji zdobytych na temat dziedzictwa kulturowego średniowiecza i czasów współczesnych, próba odnalezienia wpływu średniowiecza na kształt naszej kultury, podsumowanie wyników w ciekawej formie, popartej fotografią, rycinami, rysunkami, filmem.
6. Zorganizowanie rajdu „Na tropie kultury mojego regionu wczoraj i dziś”.
7. Udział w cyklu warsztatów „Z kulturą średniowieczną na ty”.



Herr Reinmar skrzypek
miniatura z „Codex Manesse



miniatury z „Codex Manesse



DRUŻYNY WĘDROWNICZE

Drużyny wędrownicze opierają swoje działania na służbie realizowanej wewnątrz organizacji i poza nią. Zadania realizowane indywidualnie lub zespołowo mają charakter wyczynu. W działalności wędrowniczej ważne miejsce zajmują specjalności i specjalizacje, pozwalające na rozwijanie indywidualnych zainteresowań.

Instrumentami metodycznymi, które należy stosować w działaniu drużyny wędrowniczej, są: próba harcerki/harcera (w przypadku osób, które nie złożyły Przysięgi Harcerskiej), stopnie harcerskie i sprawności harcerskie. Zachęcamy również do korzystania z tropów i wyzwań oraz do pracy z Odznaką Znak Zawiszy jak z i z odznakami specjalnościowymi.



przykłady realizacji zadań:

DRUŻYNY WĘDROWNICZE

W ramach propozycji programowej można przeprowadzić:

1. Cykl programów popularyzujących kulturę średniowieczną i pokazujących wpływ tej kultury na czasy współczesne.
2. Wydawanie gazetki popularyzującej kulturowe dziedzictwo narodowe, nawiązanie kontaktów i współpracy z czasopiśmem kulturalnym, gazetą regionalną.
3. Zorganizowanie teatru ulicznego - kuglarzy i muzykantów np.: z okazji obchodów „Dnia Miasta” lub „Dnia Gminy”, rozpoczęcia roku harcerskiego, „Dnia Dziecka” itp.
4. Zorganizowanie w ramach współpracy z teatrem, ogniskiem pracy pozaszkolnej lub ośrodkiem kultury klubu teatralnego, kółka teatralnego dla dzieci i młodzieży. Zaplanowanie i zorganizowanie cyklu warsztatów teatralnych pod hasłem „Teatr wczoraj i dziś”.
5. Zorganizowanie biesiady średniowiecznej (przepisy kulinarne, oprawa muzyczna i biesiadne przyspiewki, wystroj wnętrza, odpowiednie stroje, zwyczaje przy stole biesiadnym).
6. Udział w warsztatach, szkoleniu lub innych zajęciach dotyczących ziołolecznictwa i ziołolecznictwa.
7. Sąd nad poglądem „Znachorzy średniowieczni. Szarlatani czy uzdrowiciele?”.
8. Przygotowanie prezentacji pt. „Zderzenie światów dyktatorów mody średniowiecznej i XXI w.”.
9. Zorganizowanie wieczoru poezji i pieśni średniowiecznej.
10. Zorganizowanie sympozjum „Gwara średniowieczna a język współczesny”.
11. Zorganizowanie cyklu zwiadów - wycieczek do instytucji, muzeów regionalnych, etnograficznych, skansenów, centrum kultury, twórców ludowych, zespołów tanecznych, teatralnych, kółka czy stowarzyszeń literatów, cechu rzemiosł czy pracowni rzemieślniczych, ogrodu botanicznego lub osoby zajmującej się ziołolecznictwem lub ziołarstwem. Porównanie informacji zdobytych na temat dziedzictwa kulturowego średniowiecza i czasów współczesnych. Próba odnalezienia wpływu średniowiecza na kształt naszej kultury. Podsumowanie wyników w ciekawej formie, popartej fotografią, rycinami, rysunkami, filmem. Prezentacja osiągniętych wyników w środowisku działania.



rzykłady realizacji zadań:

DRUŻYNY WĘDROWNICZE

12. Zorganizowanie warsztatów dziennikarskich we współpracy ze specjalistami - dziennikarzami, polonistami, historykami, bibliotekarzami „Słowo pisane na przestrzeni dziejów”. Wykazanie jak zmienify się formy, style, język, zdobnictwo, przekazywanego słowa pisanego, co przykuwało i przykuwa uwagę ludzi, próba napisania fragmentu kroniki średniowiecznej, pierwszych ksiąg, artykułu, wystąpienia, przemówienia, ogłoszenia, relacji z miejsca zdarzenia, wykonanie zdobień. Próba posłużenia się łaciną, językiem staropolskim i językiem współczesnym.

13. Zorganizowanie w hufcu, chorągwi, ośrodku kultury, szkole, ratuszu wystawy „Dziedzictwo kulturowe okiem wędrownika”.

14. Odnalezienie i objęcie stałą opieką zapomnianego miejsca dziedzictwa kulturowego w regionie, miejscowości, miejscu działania, promowanie tego miejsca, pozyskanie sojuszników dla swojego działania.

15. Zorganizowanie biwaku pod hasłem „Gusta, obrzędy, zwyczaje, tradycje średniowiecznej Polski”.

DRUŻYNY WIELOPOZIOMOWE

W drużynach wielopoziomowych stosuje się formy aktywności i instrumenty metodyczne dostosowane do działających w nich małych grup czyli szóstek, zastępów czy patroli.

NIEPRZETARTY SZŁAK

Jednostki Nieprzetartego Szlaku realizują zadania jak i instrumenty metodyczne dostosowane do możliwości i potrzeb rozwojowych swoich podopiecznych.

Opracowano na podstawie propozycji programowej
Wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich pn. "Dziedzinnieć kultury"



Odznaki

1. Odznaka Tropice Kultury i Tradycji

Regulamin Odznaki Tropice Kultury i Tradycji

CZĘŚĆ OGÓLNA

1. Odznaka okolicznościowa jest zdobywana w ramach propozycji programowej Wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich pn. „Tropice Kultury i Tradycji.”

2. Odznaka zdobywana jest przez jednostki grunwaldzkie w każdym pionie metodycznym. Odznakę mogą zdobywać również Kręgi Instruktorskie.

4. Odznaka składa się z dwóch części.

Pierwszą część zdobywa się – od 1 października 2022 r. do 5 maja 2023 r.

Drugą część zdobywa się – od 1 października 2023 r. do 5 maja 2024 r.

5. Aby zdobyć Odznakę, należy zrealizować wszystkie wymagania z propozycji programowej „Tropice Kultury i Tradycji” i złożyć w terminie kronikę z realizacji zadań grunwaldzkich.

6. Odznakę zamawia się poprzez udostępniony w trakcie Współzawodnictwa Drużyn Grunwaldzkich formularz w terminie do 20 maja danego roku.

6. Odznakę przyznaje Rada Wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich.

7. Zdobycie Odznaki ogłasza się w decyzji Przewodniczącego Wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich i potwierdza się umieszczeniem na mundurze znaczka Odznaki.

8. Znaczek Odznaki umieszcza się na prawej kieszeni munduru.

9. Odznaka okolicznościowa „Tropice Kultury i Tradycji” ma kształt tarczy i składa się z dwóch części. Wykonana jest metodą haftu. Wymiar 8cmx5cm.

Na Odznace znajduje się znak graficzny masztów z chorągwiami rycerstwa walczącego pod Grunwaldem, będącego elementem Pomnika Zwycięstwa Grunwaldzkiego, symbol łupy i lilijki, dwa napisy Wspólnota Drużyn Grunwaldzkich i Tropice Kultury i Tradycji oraz rok, w którym ją przyznano.

10. Wzór Odznaki zawiera załącznik do niniejszego regulaminu.

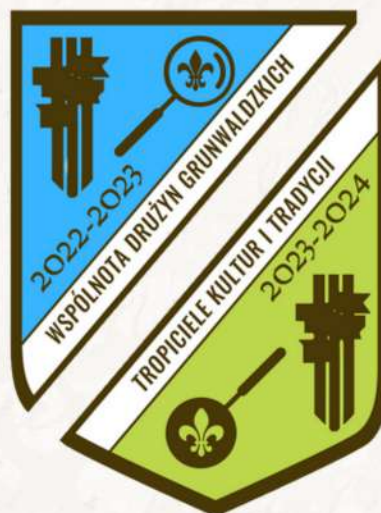


odznaki

WYMAGANIA:

1. Wymagania określone są w propozycji programowej „Tropice Kultury i Tradycji”.

WZÓR ODZNAKI



Regulamin Odznaki Tropicele Kultury i Tradycji zatwierdzony przez Radę Wspólnoty Drużyn Grunwaldzkich
17.09.2022 r.

opracowane przez: hm. Joanna Lewandowska
wzór graficzny Odznaki hm. Monika Chmielec



Odznaki

2. Odznaka Znak Zawiszy

REGULAMIN ZNAKU ZAWISZY

„Znak Zawiszy” został ustanowiony przez Radę Naczelną ZHP uchwałą nr 35 z dnia 6 czerwca w 1987 roku.

Zasady zdobywania:

- „Znak Zawiszy” mogą zdobywać harcerze, harcerze starsi i wędrownicy - członkowie „Drużyn Grunwaldzkich” oraz drużynowi tych drużyn.
- „Znak Zawiszy” zdobywa się indywidualnie.

„Znak Zawiszy” otrzymuje harcerz i instruktor, który:

- świadom swoich słabości, systematycznie doskonali swój charakter, jest sumienny i odpowiedzialny,
- swoją wiedzę i umiejętności wykorzystuje w życiu, stara się służyć nimi innym ludziom,
- jest dzielny i prawy,
- dąży do zgodności własnych słów z osobistym postępowaniem.

Wymagania „Znaku Zawiszy” każdy harcerz i instruktor sam konkretyzuje i konsultuje z drużynowym lub bezpośrednim przełożonym.

„Znak Zawiszy” przyznają rady drużyn przez okres 2 lat od zdobycia „Odznaki Grunwaldzkiej”.

Jeżeli harcerz lub instruktor posiadający „Znak Zawiszy” przyniesie ujmę ZHP, wtedy decyzją rady drużyny może być go pozbawiony.

Linki do materiałów pomocniczych:

Znak Zawiszy, broshura o Znaku Zawiszy



**WSPÓLNOTA
DZUŻYN
GRUNWALDZKICH**

Opracowanie: hm. Joanna Lewandowska

Korekta tekstu: pwd. Marianna Irek

pwd. Aurelia Grejner

Logo propozycji: hm. Monika Chmiele