

„Propozycje na zbiórki w Twojej drużynie”

1. TEMAT: „Harcerz- kto to?”

Zbiórka przeznaczona na jedną z początkowych po akcji agitacyjnej. Na pewno nie jest dobrym pomysłem, aby była pierwszą po akcji, ale jedną z kolejnych- jak najbardziej. Warto wprowadzić nowych członków naszej drużyny w tajniki harcerskiego życia. Zastępy powinny być przemieszane- tzn. w jednym zastępie obok „starych” harcerzy powinni być nowi, pewnie lekko zagubieni członkowie drużyny.

Miejsce :harcówka.

1. Obrzędowe rozpoczęcie.
2. Podział na zastępy malujemy znaczki na ręce przed rozpoczęciem zbiórki
3. Zastępy wymyślają jedno hasło jakie kojarzy im się z harcerstwem i za pomocą gestów przedstawiają to hasło. Reszta zgaduje. Wszystkie skojarzenia drużynowy zapisuje na tablicy.
4. Piosenka „BP”
5. Zadania w grupach. W harcówce pochowane są elementy munduru- pagony, chusta i inne. Drużynowy ma tylko bluzę mundurowa, a zastępy mają za zadanie skompletować całość. Nowe osoby próbują zgadnąć jaki element co oznacza- tworzymy własną symbolikę. Następnie ze słója wyjmujemy karteczki na których jest napisana prawidłowa symbolika- przypasowujemy odpowiednie karteczki do odpowiednich elementów.
6. Zabawa „Czekolada”
7. Zadanie w grupach. Dokończenie historyjki- jedna osoba zaczyna opowiadać historyjkę , każdy dodaje po jednym zdaniu. Temat historyjki ma dotyczyć harcerstwa.
8. Płas „4 małych murzynków”
9. Zastęp dostają koperty w których jest pocięte zdjęcie z obozu harcerskiego. Następnie zastępy tworzą kolejne trzy slajdy opowiadając co mogło się wydarzyć później po sytuacji pokazanej na zdjęciu. Krótka opowieść drużynowego co to takiego obóz harcerski.
10. Piosenka „Hej przyjaciele”
11. „ Nasz ideał” -wspólny rysunek maxi harcerza jakim byśmy chcieli być. Zawiesić w harcówce.
12. Zadanie międzyczbiórkowe
13. Co to jest krąg? Drużynowi mówi o znaczeniu kręgu itd...
14. Krąg.

2. TEMAT: „Wielka bitwa morska”

Pierwsza zbiórka po akcji agitacyjnej.

Miejsce: harcówka.

1. Obrzędowe rozpoczęcie 2min
2. Wchodzi pirat. Jeszcze raz czyta list (za pierwszym razem czytany podczas akcji agitacyjnej) w którym rozbitek opowiada o zbliżającej się bitwie morskiej między dwoma największymi piratami i ich załogami: Czarnym Barbarosą i Jednorękiem Alem. Grupy chcą dotrzeć do skarbu, ogromnej fortuny skradzionej ze skarbcza angielskiej rodziny królewskiej. Trzy załogi, które tworzą harcerze, muszą dotrzeć do skarbu, ale mają do wykonania różne zadania. 2min
3. Na początek dzieci wycinają jeden obrazek jaki im się podoba z gazet i podpisują się pod nim. Wieszają sobie je na szyi. Wytłumaczenie na czy polega stoik+ cukierki- polega to na tym, że jeśli harcerze są grzeczni to otrzymują garść cukierków do stoika, jeśli natomiast nie zabieramy im garść cukierków. Ta zabawa ma na celu zakorzenienie im karności. Trwa to przez kilka zbiórek, aż zbiorą cały stoik. Wtedy mogą zjeść cukierki. Stoik musi być duży. 5min
4. Płaż „Płyną statki z bananami” 2 min
5. Podział na grupy: Różne karteczki z różnymi symbolami, w różnych kolorach. Mieszają się po kilka razy. Muszą wybrać z pośród siebie Kapitana, Majtkę, Kucharza, nawigatora, załoganta, sternika, bosmana itd 5min
6. Zadania do wykonania. Grupy będą miały kilka zadań do wykonania. Za każde dobrze wykonane zadanie dostaną złote dukaty. Kto będzie miał najwięcej złotych pieniążków może wykupić list w którym napisana jest droga do skarbu. 1min
7. Piosenka 4min
8. Zadanie I: kto zrobi jak najwięcej tódeczek w czasie 1min. 3min
9. Zabawa: Pif Paf 7min
10. Zadanie II: stworzenie obrazu bitwy morskiej. Mają do dyspozycji karton, kredki, klej gazety itd...muszą zrobić kolage przedstawiający bitwę. 10min
11. Piosenka 4min
12. Przedstawienie kolageu 5min
13. Zadanie III: muszą stworzyć maszynę do: odganiania sztormu, zamawiania dobrej pogody dla żeglarzy, do łapania pomyślnych wiatrów w żagle 8min
14. Zabawa księżciunio i zameczek. 6min
15. Pokaz maszyn 7min
16. Zadanie IV: wielka bitwa morska: przerzucanie papierków 6min
17. Jedna grupa która wygrała wyrusza po skarb- spotkanie z groźnym piratem. Muszą zgadnąć pod którym kubeczkim jest pieniążek. Pozostali płasają: Transportery. 8min
18. Grupa przynosi magiczną walizkę a w niej fanty na loterie. Zaczyna się wielka loteria fantowa. 20min
19. Zakończenie. Sprawy organizacyjne. 5min
 - Zaproszenie na kolejną zbiórkę
20. Krąg 3min

Razem: 115min

Potrzebne:

- List + butelka
- Strój pirata
- Walizka + fanty na loterię
- Gazety
- Mat programowe- nożyczki, klej, sznurek, taśmę klejącą, białek kartki
- Stoik + cukierki

- Karteczki do podziału
- Pieniążki i tablica na której będą przyklepane
- Teksty piosenek
- Białek kartki
- Karton niebieski szt.4 + papier kolorowy
- Sznurek lub lina
- Strój groźnego pirata
- Kubeczki + pieniędzy karty
- Cukierki dla zwycięzców

3. TEMAT: „ Przygoda z lasem”

Miejsce: harcówka

Potrzebny: aerozol odświeżacz zapach leśny, kasety z dźwiękami lasu. Arkusze do zbiórki w załączniku.

1. Obrzędowe rozpoczęcie.
2. Wsłuchujemy się w dźwięki lasu (z zamkniętymi oczami). Wyobrażamy sobie że jesteśmy w lesie i historię jaka nam się może przytrafić. Pśikamy aerozolem o leśnym zapachu.
3. Rysujemy i podpisujemy to co podpowiedziała nam nasza wyobraźnia. Kto chce może opowiedzieć o swoim obrazku. Następnie przywieszamy je na ścianie- mamy zarazem spis osób, które były na zbiórce.
4. Krótkie wprowadzenie w tematykę zbiórki
5. Piosenka „Kora”
6. Zadanie indywidualne. Rozmowa komu potrzebny jest las, co można w nim robić, rozdanie arkusza 3. (Dopisujemy do każdego zainteresowania).
7. Zabawa „Myśliwy”
8. Przychodzi pan leśniczy (może być ktoś przebrany) i opowiada czego nie można robić w lesie, do jakiego lasu nie wolno wchodzić. Zadanie dla zastępów: Następnie zastępy wypełniają arkusz 2.
9. Płąs „szła dziewczeczka do laseczka...”
10. Zadanie indywidualne: wykreślanka nazw drzew które rosną w naszych lasach.
11. Piosenka „Stokrotka”
12. Zadanie dla zastępów: „Las to skarbiec człowieka!” zadanie IIa str 117.
13. Wsłuchujemy się ponownie w dźwięki lasu (z płyty). Drużynowi mówi o drugiej części zbiórki która odbędzie się w lesie, kiedy będzie zielono. Aerozol.
14. Sprawy organizacyjne.
15. Zakończenie kręgiem.

!!!Jeśli zbiórka okaże się za krótka dodatkowo układamy ode do lasu, przedstawiamy scenki z życia lasu, tworzymy wspólny obraz lasu.

Podsumowanie zadań na następnej zbiórce. Nagrody dla zwycięzców i punkty w rywalizacji zastępów.

Materiały w aneksie 1

4. TEMAT: "B.O.T.A.N.I.K.A"

Miejsce: harcówka, łąka, pole, las

Potrzebne: pudełko do ciast z folii, losy do podziału na grupy, zagadki botaniczne, rośliny, włóczki, papier, mazaki, pieniądze.

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Sprawdzenie obecności. Każda osoba dostaje kawałek pudełka foliowego do ciast. Musi na nim wyryć coś związanego z botaniką i podpisać swoją pracę.
3. Każda osoba losuje znaczki-podział na 3 grupy.
4. Piosenka „Kora”.
5. Każdy zastęp dostaje pieniądze botaniki. Za nie będzie mógł w następnych zadaniach kupować potrzebne rzeczy.
6. Każdy zastęp losuje jedną z 3 nazw roślin-mięta, nasturcja, fiołek. Układają ode do tych kwiatów, która ma zawierać jak najwięcej informacji o tych kwiatkach. Wcześniej znajdują książki w których mają z zadanie znaleźć informacje o tych kwiatkach. Niestety w książce zamalowane są kluczowe słowa. Mogą je wykupić za otrzymane pieniądze.
7. Test do rozwiązania:
 - A. Grązel żółty rośnie:
 - a) w lasach
 - b) na drzewach
 - c) w wodzie
 - B. Szczawnik zajęczy:
 - a) Można jeść w dużych ilościach –dobrze robi na trawienie
 - b) Jest silnie trujący
 - c) Można jeść go w umiarkowanych ilościach
 - C. Rozchodnik ostry ma kwiatostan kształtu:
 - a) Pięcioramiennej gwiazdy
 - b) Małe płatki o kształcie koła
 - c) Nie kwitnie
 - D. Czy szachownica kostkowata jest chroniona?
 - a) tak
 - b) okresowo
 - c) nie
 - E. Kwiaty barwnika pospolitego mają kolor
 - a) Biało-różowy
 - b) Fioletowo- różowo- niebieski
 - c) Jasnofioletowo- niebieski
 - F. Przyłuszczka:
 - a) nie ma właściwości leczniczych
 - b) Stosowana w chorobie nerek i pęcherza.
 - c) Zawiera silnie trującą kolochicynę
 - G. Lipa szerokolistna występuje:
 - a) w rowach, na polach, obrzeżach lasów
 - b) na brzegach rzek i suchych zboczach
 - c) w lasach liściastych również pojedynczo
 - H. Trawy to:

- a) Trzcina pospolita, Lucerka siewna
- b) Wetniana szerokolistna, Perz właściwy
- c) Perz właściwy, Lucerka siewna, Grzebienica pospolita

Zastępy mogą kupić odpowiedź za swoje pieniądze.

8. „Lasów wonny smak” - piosenka
9. Każdy zastęp dostaje zagadkę, musi ją odgadnąć i narysować daną roślinę o której mówi zagadka.
10. Płaski - „Miczitanka”
11. Każdy zastęp wypisuje źródła zanieczyszczeń i sposoby walczenia z nimi. Dyskusja czy nasze środowisko jest czyste?
12. Piosenka - „Sad”
13. Każdy zastęp dostaje włóczki i papier. Musi stworzyć obraz świata idealnego bądź świata zagłady.
14. Piosenka „Krajka”
15. „Wielkie poszukiwania” - prezentacja zbiorów (śmieci), które udało nam się zebrać podczas dojścia do miejsca zbiórki, rozmowa ile rzeczy człowiek pozostawia zanieczyszczeń.
16. Sprawy organizacyjne
17. Krąg

5. TEMAT: **„Tańcowała igła z nitką”**

Zbiórka ma na celu uzupełnić nasze braki harcówkowe. Szyjemy poduszki które zostaną w harcówce i na których będziemy siedzieć na następnych zbiórkach. Można też zbiórkę dopasować do Dnia Matki - poduszka może być prezentem. Zamiast poduszek możemy szyć torby na zakupy - nasze mamy dostaną ręcznie wykonany prezent przez nas i dla środowiska coś zrobimy - zużyją mniej foliówek.

Miejsce: harcówka, łąka

Potrzebne: igły, nitki, włóczki, materiał kolorowy, coś do wypchania, płótno.

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Czytamy wiersz „Tańcowała igła z nitką”
3. Każda harcerka zabiera się do szycia swojej wspaniałej poduszki. W między czasie płasy i piosenki .
4. Harcerki kończą swoje poduszki. Opowiadają jakie było ich natchnienie i co skłoniło je do uszycia właśnie takiej poduszki.
5. Sprawy organizacyjne
6. Krąg.

6. TEMAT: „TTH- trudne techniki harcerskie”

Miejsce: dowolne

Potrzebne: mapa świata,

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Na mapie świata każda osoba wbija podpisaną szpilkę w miejsce, gdzie chciałyby pojechać. Powstanie mapa podróży naszych marzeń, a my sprawdzimy obecność
3. Rozkaz, płaś lub piosenka.
4. Zastępy piszą jak najwięcej słów czterowyrazowych - zaczyna słowo PLAN.
5. Zabawa „teremoto”
6. Zastępy rozwiązują zadanie:
 - Orientowanie mapy stojąc na jednej nodze
 - Drużynowy opowiada historię co mu się przydarzyło w lesie itd... a w tym czasie zastępy pokazują jakie znaki patrolowe mija.
 - Sposoby wyznaczania północy- puzzle. Zastępy znajdują pocięte kartki, muszą ułożyć puzzle i opowiedzieć jakie są sposoby wyznaczania północy.
 - Busola. Zastępy rozstawione są w różnych częściach pomieszczenia i muszą wyznaczyć azymut na misia umieszczonego w jednym miejscu.
7. Piosenka „Wigwam”
8. Zabawa „Dżungla”
9. Sprawy organizacyjne.
10. Krąg

7. TEMAT: „Przyjechało pogotowie zrobić operację krowie”

Warto na taką zbiórkę zaprosić jaką osobą, która zna się na udzielaniu pomocy medycznej np: lekarza, szkolną pielęgniarkę. Na pewno będą nam doskonale służyli swoją wiedzą medyczną.

Miejsce: dowolne

Potrzebne: bandaż, kartki

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Każda harcerka/harcercz podpisują się na bandażu- sprawdzenie obecności.
3. Piosenka „We wtorek w schronisku”
4. Każda Zastępową przeprowadza mini kurs pierwszej pomocy- mają do dyspozycji poradniki.
5. Zastępy licytują się kto poda pełny, wyczerpujący skład apteczki. Wygrywa ten zastęp, który będzie umiała wymienić więcej elementów.
6. Płaś „Wróbelek Walerek”
7. Każda harcerka/harcercz ma na plecach przyczepiony kawałek bandaża, na którym napisane są dolegliwości, bądź sytuacje wypadkowe. Zadając innym osobom 3 pytania musi dowiedzieć się, co się jej przytrafiło. Następnie, siedząc w kręgu musimy wspólnie zaradzić. Jeśli na zbiórce jest dużo osób warto zrobić podsumowanie w zastępach.
8. Piosenka
9. Każdy zastęp otrzymuje kartkę na której są wypisane różne wypadki. Wybiera jedną i tworzy scenkę pokazującą ten wypadek. Drugi zastęp musi stworzyć receptę poprawnego zachowania w takim przypadku i udzielić pomocy.

10. Jedna wcześniej osoba mdleje. Drużynowa udziela jej pomocy, a następnie wzywa pogotowie. Druga umówiona osoba wchodzi przebrana za sanitariuszkę. Opowiada jak należy się zachować w takim przypadku. Dziewczynki ćwiczą w grupach przedstawione rzeczy.
11. Sprawy organizacyjne
12. Krąg.

8. TEMAT: „Jesień idzie...Nie ma na to rady”

Doskonała zbiórka na podsumowanie kwartału pracy drużyny i współzawodnictwa zastępów.

Miejsce: park, las, harcówka

Potrzebne: teksty piosenek, liści suszone, przygotowanie stroju Pani Jesień, znalezienie przysłów o jesieni, muzyka Vivaldiego.

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Wchodzi dystyngowanie Pani Jesień. (muzyka Vivaldiego 4 pory roku). Opowiada o sobie- że teraz ona przez najbliższe 3 miesiące będzie królowała itd.
3. Harcerki/harcerze wypisują na liściach swoje imiona- powstaje jesienny bukiet i lista obecności.
4. Krzyżówka o jesieni.
5. Piosenka „ Jesieni idzie”
6. Przygotowane wcześniej scenki na cześć Pani Jesieni przedstawiają zastępy.
7. Kalambury- przysłowia o jesieni
8. Na środku harcówki znajdują się łupinki, liście, kasztany, żołądź i inne. Dzieci robią kasztanową, jesienną rodzinę.
9. Każdy zastęp wybiera jednego ludka i będzie on pionkiem. Następnie rozpoczyna się jesienna gra planszowa. Na zwycięzców czeka kuferek pełen cukierków.
10. Zastanawiamy się jakie skarby przynosi nam jesień. Następnie robimy wspólny collage (używamy wycinków z gazet, różnych materiałów, zapalek, sreberka, itd.)
11. Sprawy organizacyjne
12. Krąg.

9. TEMAT: „Kochane Harcerki uczymy się transliterować”

Miejsce: harcówka

Potrzebne: dowolna książka x3szt, zaszyfrowane hasła, kartki, losy

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Każdy zastęp znajduje list z zaszyfrowanym hasłem „transliterować”. Odczytują je i wspólnie zastanawiamy się co to oznacza?
3. Każda osoba dostaje zaszyfrowane hasło(muszą być to miłe słowa, dostosowane do każdej osoby indywidualnie). Odszyfrowują je za pomocą szyfru książkowego.
4. Zabawa „tik tak”
5. Każdy zastęp znajduje karteczkę z zaszyfrowaną nazwą szyfru. Musi przedstawić jego zastosowanie i sposób użycia w zabawny sposób np. piosenka, skecz itd.
6. Zabawa proponowana przez zastępy.
7. Wprowadzenie do alfabetu Morse’a. Drużynowy tłumaczy zasady.
8. Na krzeselkach znajdują się zaszyfrowane wiadomości alfabetem Morse’a. Każda osoba z zastępu musi po kolei podbiec do krzeselka i odszyfrować jedna literkę. Taka

wspólną pracą odszyfrują całości. Jeśli drużyna nie zna alfabetu Morse'a może mieć ściągę.

9. Zabawa „Laj luli”

10. Każda z osób szyfruje swoje imię i nazwisko.

11. Zastępy wymyślają własny szyfr i ukrywają w szkole zaszyfrowaną wiadomość.

Rozwiązanie do szyfru dają innemu zastępowi. Zastępy muszą znaleźć odpowiednie informacje zaszyfrowane ich „nowym” szyfrem i dowiedzieć się co jest napisane dla nich przez inny zastęp.

12. Sprawy organizacyjne

13. Krąg.

10. TEMAT: „Zupełnie luźna zbiórka”

Zbiórka na rozluźnienie☺

Miejsce: harcówka.

1. Sprawdzenie listy obecności: „Układanka”- każdy ma część swojej układanki .kiedy wszyscy przyjdą na zbiórkę mamy ułożone wszystkie puzzle.

2. Obrzędowe rozpoczęcie

Zaczynamy zbiórkę w kręgu. Prowadzący trzyma w ręku przedmiot. Czeka na cisze w grupie i mówi, że do czasu gdy przedmiot nie wróci do niego (a będzie przechodził kolejno z rąk do rąk) to nikt nie może się odezwać. Osoba, która trzyma przedmiot musi powitać wszystkich zebranych w jakiś fajny, miły sposób,. Jak to zrobi to może przekazać rzecz osobie obok. Gdy przedmiot trafia do prowadzącego zaczynamy zbiórkę.

2a. Podział na zastępy

2b. Opowiedzenie co to zastęp

3. Zdolności telepatyczne. Jedna z osób oddala się i wypisuje na kartce 5 rzeczy, które by wzięła na bezludną wyspę. W tym czasie reszta zastępu wypisuje rzeczy, które ich zdaniem ta osoba by wzięła na bezludna wyspę. Za każde powtórzone słowo grupa dostaje 1 punkt. Następnie pozostałe osoby z zastępu poddane są telepatii. Można zadawać inne pytania np.

- Co najbardziej lubi jeść?
- Jak spędza wolny czas?
- Ulubione kolory
- Ulubione postaci z bajek

4. Brussa

5. Rysowanie na plecach. Tworzą się grupy 2 osobowe. Do pleców jednej z osób przymocujemy na plecach kartkę. Partner rysuje możliwie prosty obrazek. Po sporządzeniu osoba mająca go na plecach próbuje narysować taki sam. Musi się kierować tym co czuł gdy kolega mu rysował obrazek na plecach. Ostatnia osoba rysuje na kartce to co poczuła na plecach- sprawdzamy czy rysunek pierwszy i drugi są podobne.

6. Gra „Myjnia samochodów”

Przebieg gry:

Uczestnicy tworzą korytarz. Przyklękają naprzeciwko siebie. Będę wspólnie myjnią dla samochodów. Dzielą się kolejno wykonywanymi czynnościami: namydlenie, spryskiwanie wodą, szczotkowanie, wysuszenie gorącym powietrzem itd. Jeden ochotnik porusza się na czworaka między rzędami- udając samochodzik.

7. Zabawa czy mnie rozumiesz?

Jeden z uczestników dostaje kartkę na której jest coś napisane. Nie pokazują innym, objaśnia rysunek. Pozostali próbują narysować to co im ta osoba mówi. Nie wolno

zadawać dodatkowych pytań. Najlepiej aby na rysunku były różne figury geometryczne. Sprawdzamy czy rysunki się zgadzają.

8. Zabawa z danymi. Zastęp wybiera sobie jedną osobę z drugiego zastępu. Zbiera on informacje które dotyczą tej osoby i dane te są wyrażone liczbami (np. troje rodzeństwa, 19lat, itd.) przed rozpoczęciem zabawy każdy zastęp wybiera jedną osobę pośród siebie, która ściska kciukiem i palcem wskazującym spinacz od bielizny. Jak długo jej się to udaje tak długo jej drużyna zbiera dane. Nieprawidłowe dane są wykreślone. Wygrywa ten zastęp który zebrał najwięcej danych.

9. Mafia

10. Obrzędowe zakończenie

Kończymy zbiórkę w kręgu. Prowadzący trzyma w ręku przedmiot. Czeka na cisze w grupie i mówi, że do czasu gdy przedmiot nie wróci do niego (a będzie przechodził kolejno z rąk do rąk) to nikt nie może się odezwać. Osoba, która trzyma przedmiot musi pożegnać wszystkich zebranych w jakiś fajny, miły sposób,. Jak to zrobi to może przekazać rzecz osobie obok. Gdy przedmiot trafia do prowadzącego zbiórkę uważa się za zakończoną.

10. Sprawy organizacyjne:

11. Krąg

11. TEMAT: „Podróż do bajkowej krainy”

Miejsce: harcówka

Potrzebne: teksty piosenek, czyste kartki, długopisy, karteczki z postaciami i tytułami, 2 grosze, pionki x3, hałasujące rzeczy, karteczki, pytania do quizu.

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Opowieści starego czarodzieja (może to być jakaś znana baśń, byleby była ciekawa)
3. Każdy rysuje bajkową krainę. Sprawdzenie obecności
4. Nowa piosenka, której uczymy naszą drużynę. Jednym ze sposobów nauki jest niewielka zmiana tekstu piosenki. Śpiewamy ją jeden raz solo, a harcerki/harcerze muszą dokonać korekty.
5. Każdy zastęp wybiera jedną krainę w jakie chciałby się znaleźć (np. skrzatów). Następnie zastępy tworzą kodeks jakim rządzi się ich państewko.
6. Piosenka , której uczymy się od początku zbiórki
7. Zastępy dostają zestaw postaci wypisanych na kartkach oraz tytuły bajek z jakich te postaci pochodzą. Należy dopasować je do siebie.
8. Zabawa „księciunio i zameczek”
9. Drużynowy opowiada zaczarowaną historię przerywając w pewnym momencie. Zastępy muszą ją dokończyć, wymyślając własne zakończenie.
10. Zabawa „bulba”
11. Zastępy robią czarodziejskie eliksiry (młodości, miłości, radości) z dostępnych rzeczy przyniesionych przez drużynowego (np. sok malinowy itd.) następnie każdy po kolei próbuje każdego napoju.
12. Płás Niedźwiadek
13. Bajkowy quiz
14. Nowa piosenka
15. Sprawy organizacyjne
16. Krąg

12. **TEMAT: „Lingizujemy- zajęcia językowe”**

Do przeprowadzenia tej zbiórki potrzebne jest więcej osób niż drużynowy i przyboczny(ok. 6-7). Każda osoba prowadząca musi być przebrana w charakterystyczny strój dla swojego kraju!!! Zbiórka doskonała do przeprowadzenia na biwaku, gdzie kadra liczy sporo osób.

Miejsce: dowolne

1. Rozpoczęcie- kadra prowadząca zbiórkę wciela się w obcokrajowców. W swoim języku witają się z resztą harcerek/harcerzy. (np. po angielsku, hiszpańsku, włosku, japońsku, niemiecku, francusku, łacinie itd.)
2. Zastępy dostają karteczki z napisanymi nazwami 10 krajów. Muszą dopasować kraje do osób, które się przedstawiały. Porównujemy odpowiedzi (zadanie punktowane)
3. Piosenka
4. Każdy z obcokrajowców losuje jeden zastęp i przez 7 minut uczy jak najwięcej zwrotów w danym języku, aby zastępy mogły się przedstawić(oprócz łaciny). Następnie zastępy mają chwile na powtórzenie. Zastępy prezentują się alfabetycznie wg nazw krajów. Osoba ze starożytnej Iliady ocenia jaki zastęp wypadł najlepiej.
5. Płasz „brama putra” jako niezrozumiały język ludów żyjących w Himalajach
6. Test językowy. Trzy osoby z kadr stoją naprzeciwko zastępów trzymając kartki z napisanymi literkami a,b,c. Zastępy stoją w szeregu. Pierwsza osoba biegnie do według niej prawidłowej odpowiedzi, a potem wraca na koniec kolejki. Z każdego języka powinny być 3 pytania np.
Czy „colazione” oznacza?
a) Kolację b)kolano c)śniadanie
Pytania powinny być śmieszne i zaskakujące. Za prawidłową odpowiedz zastęp otrzymuje punkt.
7. Rozpoznawanie języków z nagrań muzycznych. Puszczaemy 30-sekundowe kawałki utworów muzycznych w różnych językach. Zastępy piszą na kartkach jaki według nich to język według kolejności odtwarzania.
8. Zabawa w głuchy telefon- przekazywanie sentencji łacińskich.
9. Przeciwnieństwa w języku angielskim. Wszyscy losują jedną karteczkę i muszą znaleźć swój antonim. Jeśli mają problemy ze znaczeniem słów, mogą skorzystać ze słownika. Najlepiej jakby dobrał się chłopiec z dziewczynka
10. Pary dostają karteczki ze słowem „kocham cię” w kilkudziesięciu językach. Korzystając z nich przedstawiają krótką scenkę w której wyznają sobie miłość w wybranym języku. Najlepsza para dostaje dyplom za poczucie romantyzmu.
11. Zabawa „Onse madonse flore”
12. Zastępy losują po jednym słowie (trudnym) z każdego języka i wypisują do niego skojarzenia. Za każde prawidłowe skojarzenie ze znaczeniem wyrazu. Otrzymują punkt. Można także przyznawać punkt za oryginalność.
13. Każdy zastęp otrzymuje 3 samogłoski. Teraz losują po 5 samogłosek. Sprawdzamy jak umieją się posługiwać naszym ojczystym językiem. Muszą ułożyć jak najwięcej słów z posiadanych literek. Kto ułoży najwięcej ten wygrywa.
14. Piosenka
15. Podsumowanie zbiórki. Jedna osoba w ciągu trwania zbiórki powinna liczyć punkty. Teraz następuje wręczenie dyplomu dla najlepszych lingwistów.
16. Osoby z różnych krajów żegnają się w swoich językach i po kolei odchodzą...

13. TEMAT: „Zajęcia podsumowujące- w jakim stopniu się poznaliśmy”

Założeniem tej zbiórki jest sprawdzenie w jakim stopniu się poznaliśmy. Można ją wykorzystać podczas wspólnego biwaku z inną drużyną.

Miejsce: na łonie natury

1. Każda osoba z zastępu dostaje test z pytaniami sprawdzającymi, ile się dowiedziała o osobach z zastępu. Za każdą zgodną odpowiedź 1 punkt. Np.:

Najładniejszy uśmiech ma.....

Tryska dowcipem.....

Skarbiec pomysłów to.....

- Zabawa dla dwóch zastępów razem. Podczas tej zabawy chodzi głównie o to aby zaobserwować działanie innych i reagować na nie. Należy przedstawić zaistniałą sytuację. Każdy uczestnik przyjmuje jedną z poniższych zadań:
 1. Masz towarzyszyć osobie która jest fotografowana
 2. Masz za zadanie być sfotografowana
 3. Podczas robienia zdjęć masz odgrywać rolę oświetlenia
 4. Jedna z osób jest fotografowana. Zatrósz się o odpowiednie tło
 5. Chcesz się sfotografować
 6. Jesteś fryzjerem. Zrób odpowiedniej osobie fryzurę.
 7. Ktoś jest fotografowany. Asystuj jej
 8. Jesteś charakterizatorem i zrób konkretnej osobie odpowiedni makijaż.

Wszystko powinno być rozegrane bez słów. Po zakończeniu zabawy rozmawiamy o współdziałaniu w grupie.

- Zdolności telepatyczne. Jedna z osób oddala się i wypisuje na kartce 5 rzeczy, które by wzięła na bezludną wyspę. W tym czasie reszta zastępu wypisuje rzeczy, które ich zdaniem ta osoba by wzięła na bezludna wyspę. Za każde powtórzone słowo grupa dostaje 1 punkt. Następnie pozostałe osoby z zastępu poddane są telepatii. Można zadawać inne pytania np.
 1. Co najbardziej lubi jeść?
 2. Jak spędza wolny czas?
 3. Ulubione kolory
 4. Ulubione postaci z bajek
- Zabawa czy mnie rozumiesz?

Jeden z uczestników dostaje kartkę na której jest coś napisane. Nie pokazują innym, objaśnia rysunek. Pozostali próbują narysować to co im ta osoba mówi. Nie wolno zadawać dodatkowych pytań. Najlepiej aby na rysunku były różne figury geometryczne. Sprawdzamy czy rysunki się zgadzają.

- Zabawa „czik cziku czak”
- Rysowanie na plecach. Tworzą się grupy 2 osobowe. Do pleców jednej z osób przymocowujemy na plecach kartkę. Partner rysuje możliwie prosty obrazek. Po sporządzeniu osoba mająca go na plecach próbuje narysować taki sam. Musi się kierować tym co czuł gdy kolega mu rysował obrazek na plecach. Ostatnia osoba rysuje na kartce to co poczuła na plecach- sprawdzamy czy rysunek pierwszy i drugi są podobne.
- Zabawa z danymi. Zastęp wybiera sobie jedną osobę z drugiego zastępu. Zbiera on informacje które dotyczą tej osoby i dane te są wyrażone liczbami (np. troje rodzeństwa, 19lat, itd.) przed rozpoczęciem zabawy każdy zastęp wybiera jedną osobę pośród siebie, która ściska kciukiem i palcem wskazującym spinacz od

bielizny. Jak długo jej się to udaje tak długo jej drużyna zbiera dane. Nieprawidłowe dane są wykreślone. Wygrywa ten zastęp który zebrał najwięcej danych.

- Ćwiczenie karuzela- sprawdza zaufanie
- Podsumowanie zajęć

14. TEMAT: „Chłopaki nie płaczą- zbiórka z okazji Dnia Chłopca”

Najlepiej kiedy ten konspekt wykorzysta drużyna żeńska, i zaprosi drużynę męską do uczestniczenia w niej.

Miejsce: dowolne

Potrzebne: Stoper, butelka, lakier do paznokci, materiały, igły, nici, czapka+ szalik+ rękawiczki+ kostka do gry, czekolada, ziemniaki, noże, gumki do włosów, „dziwne przyrządy kobiece”, teksty piosenek.

1. Każda osoba robi sobie identyfikator z imieniem i nazwiskiem- sprawdzenie obecności i poznanie imion kolegów z przeciwnej drużyny
2. Piosenka „Chciałabym cię pocałować”
3. Każdy chłopiec ma 30 sekund aby się przedstawić (właściwie to zaprezentować) Dziewczyny pilnie przez całą zbiórkę obserwują i oceniają chłopców.
4. Zabawa „Butelka”- stoimy obok siebie na zmianę chłopcy i dziewczyny. Podajemy butelkę trzymając ją między kolanami.
5. Chłopcy dzielą się na dwie grupy. Każda grupa ma 1 minutę na pomalowanie jak największej ilości paznokci swoim wybrankom (dziewczynom)
6. Zabawa „Kółka dwa”
7. Każdy chłopiec dostaje 2 kawałki materiału, igłę i nitkę. Ma je zszyć. Dziewczyny oceniają ścieg. Notują punkty.
8. Zabawa „co by było gdyby?”
9. Na środku sali ustawiają się 3 dziewczyny. Drużynowa czyta 3 krótkie opisy, a chłopcy muszą wyteżyc kobiecą intuicję i dobrać opis do dziewczyny.
10. Zabawa „czekolada”
11. Każdy chłopiec musi obrać ziemniaka i zrobić jak najdłuższą obierkę.
12. Każdy chłopiec podchodzi do jednej dziewczynki i plecie jej warkocz
13. Zabawa „Ludzie do ludzi”
14. Na podłodze rozłożone są różne dziwne kobiece rzeczy- a obok nich numerki. Chłopcy piszą na kartkach do czego każdy z nich służy.
15. Piosenka „Zazdrość”
16. Złożenie życzeń panom i danie im wcześniej przygotowanego prezentu. Rozstrzygnięcie konkursu między chłopcami.
17. Krąg.

15. TEMAT: „Słodkie dzieciństwo”

Miejsce: dowolne

Potrzebne: zdjęcia z dzieciństwa przyniesione przez harcerki, papiery kolorowe, kartki, mazaki, dziennik, chusteczka

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Opowieść o tym skąd biorą się dzieci- oczywiście gawęda ma być dowcipna, opowiadać np. o pszczołkach.
3. Piosenka „Wspomnienia z dzieciństwa”
4. Zadanie I- każdy zastęp dostaje jajko- „dziecko” .Musi mu zrobić łóżeczko, narysować mu oczka itd.
5. Płas „ dzidzia nie chce iść spać”
6. Każdy zastęp wymyśla kołysankę do wybranej melodii
7. Przedszkole- każdy zastęp tworzy książeczkę dla dzieci.
8. Zabawa „Mam chusteczkę haftowaną”
9. Szkoła- otwieramy dziennik i stawiamy oceny. Zastępy dostają tekst z błędami i muszą je poprawić.
10. Piosenka „Hej! W góry!”
11. Przenosimy się wehikułem czasu do naszego dzieciństwa.
12. Na środku harcówki leżą nasze zdjęcia z dzieciństwa i numerki. Każda harcerka dopasowuje zdjęcie do osoby. Ciekawe czy uda nam się rozpoznać koleżanki na zdjęciu.
13. Piosenka
14. Każda osoba opowiada o przeżyciu z dzieciństwa które najlepiej pamięta.
15. Każdy zastęp wybiera jedno zdjęcie ale nie osoby ze swojego zastępu. Następnie próbuje zgadnąć w jakich okolicznościach zostało ono zrobione. Opowiada np. za pomocą scenki.
16. Podsumowanie zbiórki- mówimy czego nam najbardziej brakuje z dzieciństwa i zapisujemy na dużym kartonie.
17. Sprawy organizacyjne.
18. Krąg.

16. TEMAT: „ Co było bez kobiet? Nic by nie było!!!”

W przypadku tej zbiórki nie daję wam konkretnego konspektu, a jedynie materiały, które możecie wykorzystać na zbiórce. Myślę, że są pomocne. Temat zdecydowanie skierowany do drużyn żeńskich.

1. **Virginia Apgar.** Zrobiła milionowy krok w anestezjologii i pediatrii. Nie miała szans na pracę chirurga w dziedzinie zdominowanej przez mężczyzn. Poświęciła się więc anestezjologii. W 1949r rozpoczęła pracę anestezjologa w Swane Hospital for Women, gdzie zaczęła badania nad noworodkami. 4 Lata później opublikowała skalę ogólnej oceny noworodków. Pomogła przyjść na świat 17 tysiącom dzieci. Co roku przyznawane są nagrody jej imienia w dziedzinie pediatrii. Zmarła w Nowym Jorku w 1974r.
2. **Paulina Kuczalska- Reinschmit.** Dzięki niej możemy głosować za wejściem do Unii Europejskiej. Matka polskich feministek. W 1889r założyła polską sekcję Międzynarodowej Unii Równouprawnienia Kobiet. W 1885r założyła pismo „Ster”(pierwsze feministyczne pismo) nastawione na podkreślenie równouprawnienia kobiet i mężczyzn. W 1907r założyła Związek Równouprawnienia Kobiet Polskich przy Nowym Świecie 4 w Warszawie. Na łamach „Steru” m.in. Eliza Orzeszkowa i Maria Konopnicka domagały się prawa do głosowania, dostępu do uniwersytetów, reformy obyczajowości. Kuczalska wygrała i dożyła chwili w której zrównano prawa kobiet i mężczyzn.

Feminizm-

Emancypacja kobiet- ruch społeczny, który rozpoczął się w wielu krajach Europy w XIX w dążący do prawnego i społecznego zrównania kobiet z mężczyznami.

3. **Grace Murray Hopper-** kobieta dzięki której korzystasz z komputera. Miłośniczka mechanizmów, fizyki i matematyki. Na uniwersytecie Yale uzyskała tytuł profesora. W czasie II wojny Światowej przyjęta do marynarki wojennej USA. Podjęła prace przy komputerach Mark I, II, III. Po przejściu na emeryturę rozpoczęła pracę dla firmy Eckert. Postanowiła, że komputery nie będą programowane w skomplikowanym języku binarnym, ale w języku angielskim. W 1956r rozpoczęto programowanie komend w j. Angielskim. Dzięki niej normalni ludzie mają szeroki dostęp do komputerów.
4. **Walentyna Tierszkówna-** pierwsza kobieta w kosmosie. W wieku 22 lat ukończyła kurs spadochroniarski z wyróżnieniem. W 1961r stanęła przed komisją kwalifikującą przyszłe kosmonautki .O tym że do Wostoka 6 wsiadła właśnie ona zdecydował Nikita Chruszczow. Wystartowała z kosmodromu Bajkonur w 1973r. Sfotografowała Ziemię. Stała się bohaterką ZSRR. Suknię ślubną z innym kosmonautą Nikołajemem podarowały tkaczki z Łodzi. Opublikowała około 50 prac naukowych. W 2000r uhonorowana tytułem Kobiety Stulecia.
5. **Stephanie Kwolek-** wynalazła kamizelkę kuloodporną. Ukończyła studia chemiczne w Pitsburgu. Pracowała w laboratorium badawczym firmy DuPont. Poszukiwała poliestru, który wzmocniłby opony. W 1964r uzyskała nowy roztwór, który okazał się mocnym włóknem. W ten sposób powstał kevlar. Dziś ten materiał jest niezastąpiony przy budowie statków kosmicznych, łodzi podwodnych, wykorzystują go też zonglerzy do pływających piłek. Najbardziej znany jako składnik kamizelek

kuloodpornych. Szacuje się, że to włókno uratowało życie ponad 2000 ludziom. Opatentowała swój wynalazek w 1966r.

6. Narcyza Zmichowska- jako pierwsza zapaliła cygaro i zaczęła kształcić kobiety. Była poetką, emancypantką. Uczyła się w szkole Guwernantek. Dostała prace u Zamoyskich, gdzie została oskarżona o zbytnią „swobodę”. W 1839r zajęła się pisaniem poezji. Nawoływała w swej poezji do emancypacji. Założyła nieformalną grupę „Entuzjastki”. Obcięła włosy, zakładała luźne suknie, paliła cygara i jeździł konno po męsku. Porzuciła poezję na rzecz prozy, w której postulowała zerwanie z „salonowymi” obyczajami, wychowanie kobiet chciała oprzeć na naukach społecznych i biologicznych. Aresztowana na 3 lata z pracą niepodległościową, wróciła jako pozytywista. Nadal uważała, że powszechnie przyjęta cnota kobiety czyni ją słabą, a to co czyniłoby ją mocną jest uznane za wadę. Nigdy się z tym nie pogodziła.
7. Alice Guy- Blache. Kobieta dzięki której możemy chodzić do kina. Pierwsza reżyserka i producentka. Urodzona w 1875r. pracowała u Gaumonta- fotografa. Gdy Lumiere wynalazł kamerę, Gaumont nie zainteresował się, ale spodobała się jego młodej sekretarce. Szef pozwolił zająć się jej filmowanie. W 1896r powstał jej pierwszy film o tytule „Wróżka w kapuście”- trwał 1 minutę. Założyła studio filmowe „Solax Company” w ten sposób została pierwszą kobietą producentem. Wyreżyserowała ponad 30 filmów. I Wojna Światowa przyniosła kryzys i przerwała swą pracę.
8. Aleksandra David- Neel. Odkryła tajemnice Tybetu. Dla podróży porzuciła karierę śpiewaczki operowej. Pokonując różne trudności okryła kulturę, religię i filozofię Tybetu. Jako nastolatka uciekła z domu w Brukseli pociągiem do Anglii, a rowerem do Hiszpanii. Można więc powiedzieć że jako pierwsza pokonał dystans Tour de France. Studiowała orientalistykę na Sorbonie. W 1890r pojechała do Indii. Karierę śpiewaczki rozpoczęła w 1894r zagrała „Carmen” Bizeta, i w „Fauście” . Postanowiła poświęcić się podróży zafascynowana Indiami. Poślubiła Phillipe Neela, ale rola gospodyni jej nie odpowiadała. Postanowiła pojechać do Indii, i obiecała wrócić za 18 miesięcy. Wróciła po 14 latach. Nielegalnie zwiedziła Tybet, aby odwiedzić Lhasę przebrała się za żebraka. Przez 3 lata mieszkała w jaskini 3900m n.p.m. jako pierwsza kobieta z zachodu uzyskała tytuł lamy(tybetański duchowy). Mając 100lat odnowiła swój paszport. Zmarła rok później w 1969r.

17. TEMAT: " Co wypada, a co nie?"

Mówić o „savoir-vivre” w epoce przyspieszonego rytmu życia codziennego, może wydawać się pomysłem niefortunnym. No cóż, argument ten wydaje się mało przekonujący ponieważ savoir-vivre okazuje się umiejętnością niezbędną w łagodzeniu nieustannych napięć, których nie szczędzi nam życie w społeczeństwie.

Cóż to takiego, ten savoir-vivre? Nie jest to bynajmniej sztywne trzymanie się kilku niezmiennych zasad. Jest to sztuka wspólnego życia z innymi, by wytworzyć tę przestrzeń międzyludzką, która określa styl właściwy każdemu społeczeństwu. Jest to zbiór wskazówek, nie kodeks nakazów.

Polecam książkę o savoir- vivre, gdzie sami wybieriecie sfery życia o których chcielibyście opowiedzieć swojej drużynie.

18. TEMAT: „Czekoladowa uczta”

Miejsce: harcówka z dostępem do lodówki chociażby przenośnej!!!

Potrzebne:

Przepis na czekoladę:

- 1,5 szklanki cukru
- 2-3 łyżki stołowe kakao
- Paczka masła
- Pół szklanki mleka
- 3 szklanki mleka w proszku

Pierwsze 4 składniki wymieszać na jednolitą masę, następnie dodać mleko w proszku i całość wymieszać. Wlać do formy (można wlać w różnego kształtu foremki) i wstawić do lodówki na około 30min. Następnie ZJEŚĆ!!!!

PROPOZYCJĘ NA CZEKOLADOWĄ ZBIÓRKĘ. MATERIAŁY I INFORMACJE, KTÓRE MOŻECIE WYKORZYSTAĆ.

Historia czekolady:

1. Nazwa czekolada pochodzi z centralnej Afryki. Słowo czekolada pochodzi z języka Azteków i to jedyne azteckie słowo, które jest regularnie używane w języku polskim. Aztekowie przygotowywali ciemny, tłusty, cierpki napój nazywany **XOCOATL** z orzechów kakao pomieszanych z wodą, przyprawami, i zbożem.
2. Aztekowie używali orzechów kakaowca jako pieniędzy. Jak powiedział H. H. Bancroft, amerykański historyk „ za 4 orzechy można było kupić warzywa, za 10 kobietę, a za 100- niewolnika”
3. Odkrywca Cortes był pierwszym człowiekiem, który przywiózł czekoladę do Europy. Spróbowano ją na Hiszpańskim Dworze Królewskim w Madrycie. Podał czekoladę z ziołami i papryką. Wkrótce stała się ona bardzo modna. Pito ja ciepłą z wanilią i cukrem.
4. Coenrad van Houten, Duńczyk, był pierwszym człowiekiem, który przygotował kakaowy ekstrakt z orzechów kakao w 1827r.
5. W 1847r Anglik Joseph Fry, pomieszał masło kakaowe z innymi składnikami i przygotował pierwszą tabliczkę czekolady.
6. Daniel Peter, cukiernik ze Szwajcarii, wynalazł czekoladę mleczną w 1870r. Henri Nestle rozwinął i unowocześnił ten proces i rozpowszechnił czekoladę mleczną.
7. Oryginalne drzewa kakaowe pochodzą z lasu tropikalnego, z dorzecza Amazonki. Brazylia, zachodnia Afryka, Ekwador produkują około 1,5 miliona ton światowych zbiorów orzechów kakaowych.
8. Meksykańscy dokładają czekoladę do smakowitych potraw. Serwują na przykład *mola* co jest specjalnym sosem czekoladowym polewanym na pieczonego kurczaka.
9. Do zrobienia 500g czekolady potrzeba wszystkich orzechów z drzewa.
10. Przeciętny Brytyjczyk je od 8,5- 9,5 kg czekolady rocznie, z wyjątkiem Szkotów, którzy jedzą 30% więcej.
11. Czekolada zawiera małe ilości fenoloftaleiny, która jest naturalnym składnikiem występującym w mózgu człowieka i daje takie samo zadowolenie jak zakochiwanie się.
12. Największa figura z czekolady miała 10m na 5m, i była zaprezentowana podczas Olimpiady w Barcelonie.

13. W 1980r w Szwajcarii policja aresztowała młodą parę, która próbowała sprzedać tajną recepturę konkurencyjnej firmie. Zaoferowali oni przepis na ponad 40 różnych czekolad ambasadzie Związku Radzieckiego i Chińskiej.

Inne ciekawostki:

1. Szampan, który pochodzi z Francji, jest najdroższym napojem świata.
 2. Brazylia, która produkuje milion ton rocznie, eksportuje najwięcej kawy na świecie.
 3. Dr John Pemberton, który żył w Atlancie, USA, wynalazł coca- colę.
 4. Owoc awokado, który posiada najwięcej kalorii wśród owoców, posiada także więcej protein niż mleko.
 5. Inkowie, którzy żyli w XV wieku, wynaleźli popcorn.
-
1. Okrzyk czekoladowy
 2. Maja tekst z którego musza wyszukać informacje o czekoladzie. Do każdej info wymyślić 2 nieprawdziwe. W grupach zgadujemy która jest prawdziwa. Za każdą dobrą odp. Cukierek.
 3. Muszą wymyślić 20 rzeczy do czego służy czekolada- wtedy dostana przepis
 4. Dostają przepis w innym języku, próbują go odczytać, mogą dostać słowa ze słownika za cukierki. Następnie aby zdobyć składniki musza odpowiedzieć na zagadki.
 5. Zabawa „hej ho”
 6. Robimy czekoladę
 7. Pantomima- hasła dotyczące czekolady- kalambury pokazywane
 8. Na wafle piszemy czekolada co nam daje, a na jednym robimy czekoladowa pocztówkę i dajemy zastępowi obok. Uroczyście wręczamy!!!
 9. Zakończenie

19. TEMAT: „Zaczarowana księżniczka w bajkowej krainie”

Miejsce: dowolne

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Nagle wbiega do harcówki księżniczka z odległej krainy, którą zawładnął zły czarownik. Prosi ona o pomoc harcerki w odzyskaniu tronu. Mówi, że wybierze grupę śmiazków, która będzie mogła stawić czoła złu, dzięki wymyślonym przez nią konkurencjom.
3. Dziewczynki losują karteczki z różnymi stempelkami- podział na bractwa Meduz, Wiewiórek, Zajączków, Misi.
4. Płąs „na stole szklankaka”
5. Każde bractwo wybiera swojego zakonnika i wykonują sobie emblematy, aby można było rozpoznać poszczególne bractwa.
6. Płąs „czterej pancerni”
7. Zakonnik walczący ze złem powinien posiadać cechy rycerza. Pierwszą z nich będzie podlegającą sprawdzianowi będzie precyzja. Z każdego bractwa zostaje wydelegowana jedna osoba posiadająca taką cechę. Każda dziewczynka ma zawiązany sznurek wokół bioder, a na końcu nitki ołówek. Zadaniem każdej z nich jest wycelowanie ołówkiem do butelki po napoju stojącej przed nią.
8. Następną rycerską cechą- siła. Wybrane przez bractwa osoby wykonują to zadanie w parach. Stoją do siebie przodem, dotykają się zewnętrzną stroną prawych stóp. Prawe ręce mają ze sobą splecione. Ich zadaniem jest pozbawienie przeciwnika równowagi.
9. Piosenka „Gniezno”
10. Teraz ćwiczymy spryt. Jedna osoba o bardzo dobrym słuchu siada pośrodku harcówki. Ma zamknięte i zawiązane oczy. Wokół niej porzucane są hałaśliwe przedmioty. Zadaniem członków bractw jest po kolei wykraść przedmioty znajdujące się dookoła osoby siedzącej pośrodku, tak by ona tego nie usłyszała. Jeśli usłyszy, wskazuje kierunek skąd pochodzi zabierany przedmiot.
11. Sylaby- z harcówki wychodzi parę ochotniczek każda z nich krzyczy inną sylabę podanego wcześniej wyrazu. Zadaniem dziewczynki, która wejdzie z powrotem do harcówki jest odgadnięcie wykrzyczanego słowa (np. a-bo-na-ment, o-gło-sze-nie, za-pro-sze-nie)
12. Nagle do harcówki wkracza spowity w czerń czarnoksiężnik. Aby go pokonać bractwa wymyślają jak najwięcej sposobów walki ze złem. Po każdym przeczytanym sposobie czarnoksiężnik robi jeden krok w tył, aż w końcu zniknie. Nastaje ogólna radość.
13. Mafia- 4x czarnoksiężnik, 1x główny zakonnik, reszta bracia zakonnici.
14. Prawdziwy rycerz powinien być również spostrzegawczy. Jedna osoba z bractwa wychodzi. Pozostałe osoby zmieniają miejsca siedzenia. Zadaniem każdej z dziewczynek jest odgadnięcie wcześniejszego ułożenia osób.
15. Płąs ” do przodu prawą rękę daj”
16. Ostatnia szansa zaprezentowania się przed księżniczką.
17. Płąs „mały rycerz” ?????
18. Ogłaszamy, które bractwo zdobywa największą liczbę punktów i przystąpi do ostatecznej walki ze złem. Gaśnie hasło w harcówce. Zwycięskie bractwo dostaje literki (Z, A, M, K, O, J). zadaniem ich jest ułożenie słów, kojarzących się z dobrem (każde z nich musi się kończyć bądź zaczynać na którąś z tych liter)po każdym trzech słowach zapalana jest świeczka, która rozprasza ciemności. Gdy wszystkie słowa są ułożone (około 16) i wszystkie świeceki się palą księżniczka ogłasza, że zło zostało pokonane. Dziękuje za pomoc w odzyskaniu tronu.
19. Sprawy organizacyjne.
20. Krąg.

20. TEMAT: „Telefon od przyjaciela rozjaśnia mi twarz...Dobra współczesnej cywilizacji”

Miejsce: dowolne

Potrzebne: teksty piosenek, kartki, długopisy, karteczki do punktu 10,

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Gawęda „Jak powstały wynalazki”.
3. Harcerki/harcerze dobierają się w pary i spisują rzeczy Bez których nie mogłyby się obejść. Następnie dobierają się w czwórki i wybierają wspólnie 6 rzeczy. Itd. aż w końcu cała drużyna wybierze 2 rzeczy. Rozmawiamy dlaczego i w czym te rzeczy ułatwiają nam życie.
4. Piosenka „Telefon”
5. W zastępach wymyślamy inne alternatywne sposoby komunikacji w razie braku telefonu.
6. Zabawa „Głuchy telefon”
7. Kalambury- każda osoba wybrana z zastępu pokazuje do czego potrzebna jest elektryczność.
8. Zabawa „Krzeseł elektryczne”
9. Robimy sondę telewizyjną. Każda osoba podaje ile godzin dziennie spędza przed telewizorem. Druga osoba podlicza ile to jest godzin tygodniowo, miesięcznie i rocznie.
10. Każdy zastęp dostaje karteczkę na której napisany jest jeden wynalazek. Dziewczynki/chłopcy wymyślają plusy i minusy tej rzeczy.
11. Płas „Zorro”
12. Zabawa „Tak, nie”- wychodzą 3 ochotniczki. Pozostałe osoby umawiają się na jeden rodzaj transportu (metro, pociąg, samochód itd.). następnie po tym jak jedna osoba wejdzie reszta zachowuje się tak jakby jechała tym transportem. Osoba, która weszła zgaduje.
13. Każdy zastęp wymyśla jak będzie wyglądał transport w przyszłości. Muszą go przedstawić za pomocą scenki.
14. Piosenka „Dziewięćset mil”
15. Każdy zastęp losuje jedną karteczkę z nazwą wynalazku np. lokomotywa, balon, projektor do wyświetlania, samochód itd. i musi przedstawić ten wynalazek za pomocą siebie samych.
16. Wymyślamy maszynę przyszłości- coś co jeszcze ułatwi nam życie. Jak już wymyślimy, rysujemy ją wspólnie na jednym kartonie.
17. Sprawy organizacyjne
18. Krąg

21. TEMAT: „Reklama, reklama pranie mózgu już od rana”

Miejsce: dowolne

Potrzebne: karteczki z nazwami produktów, kasetą z nagranyimi reklamami, teksty piosenek, spisane ceny produktów

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Rozmowa czy reklamy są potrzebne, jaki jest ich cel, czy nas denerwują itd...
3. Każda osoba pisze na karteczce hasło z reklamy i podpisuje się na nie. Przywieszamy je do tablicy
4. Piosenka „Strusie”
5. Każdy zastęp losuje karteczki z nazwami produktu i musi go zareklamować do wyboru są: mydło „Błysk”, oranżada „Bąbelek”, batonik „Chrup”, szampon „Puch”, kawa „Bambo”)
6. Zabawa „Baba na targu”
7. Na kasetę magnetofonową nagrane są reklamy, zadaniem zastępów jest jak najszybsze odgadnięcie nazw reklamy poprzez napisanie na kartce i podniesienie jej do góry.
8. Piosenka
9. Każdy zastęp wybiera sobie swój ulubiony produkt i musi nas do niego zachęcić. Tylko jedna osoba z zastępu może coś mówić podczas przedstawiania, tylko jedna może się ruszać, jedna może mieć otwarte oczy, jedna może gestykulować.
10. Idziemy na zakupy. każdy zastęp ma określoną ilość pieniędzy. Musi zakupić 5 rzeczy za jak najniższą cenę. Zobaczymy kto się najlepiej targuje. Chodzą od stoiska do stoiska. Rzeczy na targu powinny być śmieszne i zaskakujące. Sprzedawca musi jak najdrożej sprzedać (drużynowy, przyboczni)
11. Płaż
12. Zastępy przypominają sobie jak najwięcej haseł reklamowych (z jednej reklamy jedno hasło). Czas 2 minuty. Następnie każdy zastęp mówi po kolei po jednym hasle. Wygrywa ten, który ma ich najwięcej. Jeżeli jeden zastęp powie jakieś hasło, inne zastępy nie mogą go powtórzyć.
13. Sprawy org.
14. Krąg.

22. TEMAT: „Abakadabra to czary i magia, sekretem jest przepis na gumisiowy sok”- Andrzejki.

ANDRZEJKI.

Miejsce: harcówka

Potrzebne: wosk, garnek, klucz, maszynka, karty do gry, długopisy, lina, dwa serca, szpilki, gazety, miski

1. Rozpoczęcie
2. „Abakadabra”- zaczarowujemy dzień, by wróżby się spełniły
3. Wielkie wejście czarnoksiężnika z czarnym kotem. Księżniczka, która siedzi w harcówce od początku opowiada jak kiedyś wywróżyła sobie czarnoksiężnika za męża.
4. Wróżenie z wosku
5. Piosenka „Dzień i noc”
6. Każda osoba wybiera jedną kartę z tali, a następnie dobieramy się w grupy. Łączymy asy z królami, walety z damami..)
7. Każda grupa wypisuje jak najwięcej znanych sobie wróżb. Wymyślają jedną swoją wróżbę.
8. Wróżba z butami. Zwycięski chłopiec i dziewczynka zostają związani, i pozostają w węzle małżeńskim do końca zbiórki.
9. Piosenka
10. Wróżba z sercami.
11. Magiczne karteczki- każda osoba losuje karteczkę na której napisane jest humorystycznie co zdarzy im się w najbliższym czasie.
12. Piosenka
13. Numerologia- każda osoba mówi swoją datę urodzenia i dodaje do siebie wszystkie cyfry z daty. Do każdej cyfry przygotowany jest opis.
14. Piosenka
15. Czytane są pytania i odpowiedzi. Do jednego pytania kilka odp. Każda osoba wybiera najbliższe sobie. Na koniec liczy których odpowiedzi ma najwięcej. Dla każdej z nich jest czytany krótki opis.
16. Piosenka
17. Łódczkowa wróżba- w grupach. Każda osoba robi małą papierową łódeczkę. Na sygnał każda osoba wkłada łódeczkę do miski z wodą. Jeśli dwie łódeczki się ze sobą zetkną to te dwie osoby muszą sobie powiedzieć coś miłego i będą przyjaciółmi.
18. Pożegnanie.

23. TEMAT: „A zaraz pod nim harcerskich 10 praw”

Miejsce:

Potrzebna: kominek, kontury człowieka, kartki z punktami prawa, karteczki do wykresu, kartki, długopisy

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Uroczyste rozpalenie kominka
3. Gawęda o idealnej harcerce.
4. Każda dziewczynka/chłopiec dostają kartkę na której narysowany jest kontur człowieka. Ich zadaniem jest wpisanie cech charakteru, jakie powinna posiadać idealna harcerka. Opowiadamy co napisałyśmy, i dyskutujemy o tym co jest w ważne dla nas, jakie cech charakteru.
5. Piosenka „B.P.”
6. Zastępy losują karteczki z punktami prawa harcerskiego i próbują przedstawić je za pomocą pisma obrazkowego. Następnie prace są omawiane i przedstawiane.
7. Piosenka
8. Kalambury- każdy zastęp przedstawia po 2 punkty, które najtrudniej im przestrzegać.
9. Piosenka
10. Każda dziewczynka/chłopiec dostają kartkę na której narysowany jest układ współrzędnych. Na osi X zaznaczone są punkty prawa harcerskiego, na osi Y skala ocen. Zaznaczamy jakie prawo przestrzegamy w jakim stopniu- w ten sposób powstaje wykres naszej harcerskości. To ćwiczenie zostanie powtórzone za rok i wtedy zobaczymy czy zbliżamy się do ideału.
11. Piosenka „Świętokrzyski harcerz”
12. Piszemy swoje negatywne cechy a następnie je spalamy, na dowód tego, że chcemy się ich pozbyć.
13. Piszemy jakie mamy cele na najbliższy czas (np. rok). Następnie wrzucamy do czapki i losujemy jedna karteczkę. Następnie przedstawiamy to co wylosowaliśmy w formie krótkiej scenki.
14. Robimy emblematy na których rysujemy to co dla nas ważne (rodzina, harcerstwo itd.). emblematy przyczepiamy do munduru.
15. Zabawa „Wszyscy którzy...”
16. Rozmawiamy o prawie harcerskim. Następnie wymyślamy własne prawa, które naszym zdaniem powinny zawierać się w tym kodeksie.
17. Zabawa oczko.
18. Sprawy organizacyjne
19. Krąg

24. TEMAT: „Hej ho ciągnij linę swą”

Miejsce:

Potrzebna: sznurek, lina, tekturka ze sznurkami, patyki, taśma, nożyczki, sznurek z przedmiotami

1. Obrzędowe rozpoczęcie.
2. Gawęda o tym jak powstały węzły i do czego mogą się przydać.
3. Każda osoba wymienia znany mu rodzaj węzłów i ich zastosowaniu.
4. „Węzeł gordyjski”- jesteśmy jedna wielką liną, zaplątujemy się rękoma. W pewnym miejscu puszczamy ręce i się rozplątujemy.
5. Każda osoba dostaje kawałek sznurka. Jedna osoba pokazuje jak zawiązać podstawowe węzły. Uczymy się tego samego.
6. Robimy z liny trójkąt. Na jednym wierzchołku stoi jedna osoba. Rozpoczyna się przeciąganie. Każda osoba próbuje swych sił. Wyłoniona zwyciężczyni dostaje nagrodę.
7. Każdy zastęp dostaje kawałek liny, patyczki, taśmę, nożyczki. Mają stworzyć z tego dzieło sztuki, związane z harcerstwem.
8. Siedzimy w kręgu jedna osoba ma kłębek wełny. Rzuca go do innej osoby mówiąc jej imię, a w dłoni zostawia końcówkę sznurka. Powstaje pajęczna sieć. Na końcu, ostatnia osoba zwija kłębek, mówiąc każdej osoby imię po kolei.
9. Po kole każda osoba wchodzi do korytarza gdzie zgaszone jest światło. Na linie przywieszane są różne przedmioty. Pierwsze litery tworzą hasło, związane z węzłami.
10. Każda osoba dostaje sznurek. Zadaniem jej jest zawiązanie węzła na nodze osoby po prawej stronie.
11. Zadanie międzyzbiórkowe. Każda osoba losuje karteczkę na której napisana jest nazwa jednego węzła. Dobrze by nazwy się nie powtarzały, mogą to być węzły dość trudne i rzadkie- rodzice pomogą. Muszą zawiązać ten węzeł w domu. Na następnej zbiórce zrobimy tablicę z węzłami, która zostanie na pamiątkę w harcówce.
12. Krąg.

25. TEMAT: „Warsztaty dziennikarskie”

Miejsce: drukarnia, radio, harcówka

Potrzebne:

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Zbiórka ma charakter wyłonienia najlepszego dziennikarza. Drużynowa ubrana w garnitur.
3. Tworzymy identyfikatory
4. Uroczyste otwarcie warsztatów dziennikarskich'(rok).
5. Piosenka
6. Czy znamy formy dziennikarskie?- Praca w zastępach. Np. układanka- dopasowanie formy do opisu
7. Zaprezentowanie tego co otrzymaliśmy
8. Zabawa piszemy wspólną historię- ktoś zaczyna jedno zdanie, reszta dopowiada kolejne.
9. Piosenka
10. Wybieramy jeden artykuł z gazety i próbujemy dopasować do form.
11. Zabawa kim jestem? Karteczki na plecach, musimy zgadnąć kim jesteśmy
12. Prezentacja swoich artykułów.
13. Każdy patrol ma zebrać informacje- materiał dziennikarski na temat
 - Globalizacja a kwestia jedzenia dietetycznego
 - Co słychać u Jurka?
 - Co nas boli?
 - Zaczarowany świat Piotrusia Pana, a powódź na Kielecczyźnie
 - Fauna i flora łódzkich parków
 - Co łączy cheestera z piranią?

Informacji szukają wśród ludzi na osiedlu. Potem krótki zaprezentowanie materiału.

14. Podsumowanie
15. Sprawy org.
16. Krąg

26. TEMAT: „Tajni agenci” -szyfrowanie

Miejsce: harcówka

Potrzebne:

1. Obrzędowe rozpoczęcie
 2. W założeniach zbiórka ma przypominać film o tajnym agencie Jamesie Bondzie. Akcja ma rozgrywać się na morzu Południowochińskim. Mianowicie chodzi o wywołanie wojny między Anglią a Chinami. Dziewczynki dzielą się na dwie grupy- agentów angielskich i chińskich. Obie grupy nie chcą dopuścić do wywołania wojny, ale pracują innym metodami i rywalizują między sobą. Dziewczynki wchodzi do harcówki, gdzie zapalone jest sporo świec. Na ścianach wiszą kartki, gdzie znaczki napisane są atramentem sympatycznym. Trzymając nad świeczką kartkę odkrywają znaczki i dzielą się na grupy. Przez całą zbiórkę towarzyszy muzyka z filmu o Bondzie.
 3. Do harcówki wpada James Bond. Przedstawia sytuację I prosi o pomoc. Daj pieniądze, listy i paczuski. Następnie musi wyjść wezwany przez zwierzchników przez telefon.
 4. Piosenka „Bijatyka”
 5. Wręczenie grupom kopert, paczek i listów
- Pieniądze**- można za nie kupić od drużynowej wskazówki dotyczące rozszyfrowania, a później targować się z przeciwną grupą.
- Listy**- zaszyfrowane pierwsze zadania. Należy na terenie szkoły ukryć paczkę dla przeciwników i dać jedną wskazówkę. Zakaz otwierania paczek.
6. Dowódcy wyznaczają po dwie osoby do szukania paczek, a reszta bawi się w zabawę Morderca.
 7. Otwarcie paczuszek i odszyfrowanie w nich wiadomości. W paczusce jednej znajduje się kluczyk- muszą znaleźć kasetkę(Chińczycy) w drugiej zadanie znalezienia tajnych akt.
 8. Grupy wybierają się po te rzeczy. Wychodzi pierwsza grupa (druga w tym czasie się bawi). Mają zadanie- rzucanie granatami i przygotować relację telewizyjną o sytuacji na morzu, która ma zawierać podane wskazówki. Potem zmiana
 9. Wracają i przygotowują się. Odszyfrowane treści to: konflikt zaostrza się, jeden cel znaleźć flagę a drugiej grupy- komputer z danymi. Dziewczyny dostają tasiemki- życie. Wychodzą po dwie, możliwość zerwania tasiemki- utrata życia. Zabite osoby wracają, wychodzą następne. Oprócz dziewczyn zabijać może strażnik (jest tylko jeden i też ma życie). Gra trwa dopóki któraś z grup nie znajdzie schowanej rzeczy.
 10. Podsumowanie- świat uratowany. Bond dziękuje.
 11. Rozdanie ściągę z szyfrów.
 12. Zadanie międzyzbiórkowe: napisać list do przybocznych lud drużynowej alfabetem Morse'a.
 13. Sprawy organizacyjne
 14. Krąg

27. TEMAT: „Filmowanie”

Miejsce :

Potrzebne:

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Każda osoba losuje nazwę filmu. Dobierają się w grupy.
3. Każda grupa tworzy scenariusz do podanego tytułu filmu.
4. „Ulubiony film”- zabawa. Każda harcerka myśli o swoim ulubionym filmie, mówi jego tytuł osobie po prawej stronie na ucho. Następnie każdy mówi zdanie „mam w majtkach ..(i tytuł filmu)...”
5. Każda grupa przedstawia scenkę
6. Piosenka
7. Każda grupa tworzy z rzeczy przygotowanych przez drużynowego urządzenie bez którego nie jest możliwe przygotowanie filmu
8. Płaś- kali
9. Każda grupa dostaje karteczki osobno z imionami i nazwiskami znanych aktorów. Muszą dopasować do siebie odpowiednie karteczki.
10. Piosenka
11. Na podłodze leży zeszyt. Każda harcerka po wcześniejszym przećwiczeniu składa podpis wraz z dedykacją dla fanki.
12. Aleja gwiazd – tu niestety nie było wyjaśnione o co chodzi. Pozostawiam do własnej interpretacji.
13. Ocena dnia- troski i radości dnia dzisiejszego
14. Sprawy organizacyjne.
15. Krąg

28. Temat: "Palcem po mapie"

Miejsce:

Potrzebne:

1. Obrzędowe rozpoczęcie
2. Puzzle geograficzne. Każdy zastęp musi ułożyć puzzle. Następnie wybiera kontynent, którego nazwę pisze na kopercie także swoje imię.
3. Piosenka
4. Zastępy tworzą stroje charakterystyczne dla danych regionów w Polsce. Mają do dyspozycji obrazki. Krótco przedstawiają historię swojego regionu
5. Każdy zastęp pisze swoją własną historię powstania ziemi. Ma do dyspozycji karteczkę na której napisane są pierwsze litery od których musi zacząć opowieść.
6. Płas
7. Opowieść geograficzna. Pierwsza osoba mówi zdanie związane z geografią i podróżami. Kolejne osoby kontynuują opowieść.
8. Zastępy dostają kartki z napisanymi minerałami. Harcerki/ harcerze muszą jak najwięcej zapamiętać. Następnie zastępy po kolei mówią na przemian nazwy. Kto zapamiętał najwięcej dostaje garść cukierków.
9. Każdy zastęp dostaje krótką charakterystykę ery ziemskiej. Następnie mając do dyspozycji papier kolorowy i zapałki mają stworzyć makietę tej ery.
10. Zabawa
11. Pismo obrazkowe. Dany tekst należy zapisać swoim niepowtarzalnym pismem obrazkowym
„6 dziewczynek jechało pociągiem. Ich celem była kopalnia węgla, w której znajdowały się liczne muszle i minerały, mogące opowiedzieć niejedną ciekawą historię”
12. Płas
13. Zastępy piszą swoje skojarzenia związane z geografiami.
14. Podsumowanie dnia- harcerki opowiadają o radościach i smutkach dzisiejszego dnia.
15. Sprawy org.
16. Krąg.

29. Temat: "Wielka gra piracka"

Miejsce:

Potrzebne:

1. Obrzędowe rozpoczęcie.
2. Krótki wprowadzenie w świat gry.
3. „Jestem podróżnikiem = 3 słowa o sobie”
4. Piosenka
5. Podział na grupy na zasadzie kilkakrotnych podziałów
6. Kapitanowie dzielą swoje załogi na : załogant, majtek, bosman, sternik, nawigator, kucharz pokładowy.
7. Rozpoczęcie gry. Załogi zbierają losy za które mogą coś wygrać na końcowej loterii.
8. Zadania:
 - Maszyna do zrobienia: ładnej pogody, do rozśmieszania ludzi, do szukania miłości.
 - Punkty zaczepienia
 - Zrobienie 10 łódek w ciągu minuty
 - Poszukiwanie zaginionego rozbitka
 - Spostrzegawczość- rozpoznawanie osób z grupy.
 - Taniec odganiający sztorm.
 - Pomieszany wyraz.
 - Coś z nawami żeglarskimi.
9. Przerywniki- piosenka, płaś
10. Zabawa pokład
11. Wielka loteria
12. Piosenka
13. Zadanie międzyczłonkowe
14. Krąg

30. Temat: „Dzień myśli braterskiej”

Miejsce:

Potrzebne:

1. Uroczyste rozpalenie kominka
2. Cytat z „Księgi jaszczurki” modlitwa na 22 lutego.
3. Gawęda o B.P.
4. Cytat B.P. zaszyfrowany na temat skautingu z 1920r.
5. Piosenka BP.
6. Mówimy osobie która jest po prawej stronie coś miłego.
7. Zastanawiamy się jacy byliśmy przez ostatni rok, nasze złe myśli spisujemy na kartce i zakopujemy bądź palimy (zależy od warunków)
8. Piosenka „Szare szeregi”
9. Dzielimy się tym co w nas najlepsze. Przelewamy trochę swoich dobrych cech (woda) ze swoich kubeczków do kubeczków pozostałych. Mówimy głośno jaką cechę przelewamy.
10. Każdy dostaje promyczek na którym pisze swą dobrą cechę. Tworzymy słoneczko jacy jesteśmy.
11. Zajaczek. Co miłego robimy zajaczkowi? Potem to co zajaczkowi, robimy też osobie po prawej stronie.
12. Kto to jest przyjaciel? Jakie cechy powinien mieć? Pokazujemy cytaty w teatrze cieni.
Reszta zgaduje. Cytaty:
 - Prawdziwych przyjaciół poznajemy w biedzie
 - Przyjaciel to osoba przy której można głośno myśleć
 - Przyjaciel to ktoś kto przychodzi gdy inni wychodzą
13. Piszemy do siebie miłe karteczki.
14. Każdej osobie ze swojego zastępu przypinamy jedną karteczkę na plecach na której naklejamy kolorowe karteczki. W harcówce znajduje się klucz jaki kolor co oznacza. Właściciel kartki dowie się jako jaka osobę postrzegają ją inni. Można stworzyć mozaikę kolorów a także dopisać coś miłego.
Klucz do kolorów to np.: zielony- optymizm, czerwony- pomocna, żółty- wesoła itd...
Obrzędowe zakończenie.

31. Temat: „Ten 13-sty na pewno będzie szczęśliwy. O przesądach”

Cel: pierwsza zbiórka drużyny, zapoznanie się, integracja

Miejsce: dowolne

1. Kartki z rysunkami i imionami przypinam na ubrania
2. Gra w kłębek. Trzymamy nitkę a kłębek rzucamy jakiejś osobie wypowiadając jej imię. Powstaje pajęczyna. Ostatnie osoba musi z powrotem nawinąć nitkę na kłębek mówiąc imię każdej osoby.
3. Rozwiązujemy rebusy ze znakami zodiaku i słuchamy negatywnego horoskopu. Teraz wiemy jakie ziółka z nas są.
4. Piosenka „Hej, przyjaciele”
5. Odszukiwanie kartek z przesądami
6. Dzielimy się na grupy. Pantomima za pomocą której reszta odgaduje jaki to przesąd.

7. Piosenka „Moi przyjaciele”
8. Reszta scenek
9. Płas
10. Zadanie międzyzbiórkowe nauczyć się tekstu „Bratnie słowo”
11. Krąg

32. Temat: „Płynię łódź moja”

Cel: słowo wstępne o wodniakach

Miejsce: dowolne

1. Uczymy się robić łódki z papieru. Piszemy na nich swoje imiona i nazwy łódki. Regaty na wodzie(woda w misce).
2. Trochę musztry. Bacznosc, spoczniej, do ... Odlicz. Podział na grupy.
3. Każda grupa otrzymuje tekst z jakiejś żeglarskiej książki, który musi opracować i przedstawić w morskiej TV: w formie dramatu, teatru TV, z archiwum itd.
4. W przerwie między scenkami reklamy (zawiadomienie o biwaku, piosenki żeglarskie „Gdzie ta keja?”, „Hiszpańskie dziewczyny”, „Przechyły”)zadanie międzyzbiórkowe: zaprojektować flagę na flagowy okręt 217 ŁWDH-ek.
5. Krąg i „Bratnie słowo”

33. Temat: „Nasze symbole”

Cel: Wprowadzenie w tematykę struktury i symboliki

Miejsce: dowolne

1. Piosenka „BP”
2. Krótka pogadanka co to jest symbol? Po co są symbole?
3. Dzieciaki losują tajemnicze zalakowane koperty z numerami. Są w nich rysunki symboli, geneza, skąd się wzięły, po co i dlaczego je nosimy. Dziewczynki po kolei odczytują teksty ze swoich kopert- symbole i wiadomości o nich przyklejamy do dużego namalowanego mundurka.
4. Układanie drabiny struktury. Znajdują sznury i tworzymy strukturę.
5. W przerwach między kopertami koncert życzeń piosenek i piasów. Nauka „Szarej lilijki”.
6. Trochę musztry- zbiórka, bacznosc, spoczniej, rozkaz.
7. Zadanie miedzyzbiórkowe: dokończyć historyjkę o harcerzu
8. Wiadomość o biwaku, mundurkach. Pytania.
9. Krąg.

34. Temat: „Katarzynki i Andrzejki”

Cel: Dobra zabawa na sabacie czarownic. Zapoznanie ze staropolskimi obrzędami andrzejkowymi.

Miejsce:

1. Przebieramy się za czarownice (stroje, makijaż, fryzury)
2. Każda czarownica szuka sobie na dworze talizmanu (gałązka, patyk) i wymyśla swoje nowe imię.
3. Czarownice podpisują w ciemno napisany sokiem z cytryny dokument. O jego treści dowiedzą się za tydzień.
4. Tworzymy grupy. Każda z nich wymyśli scenkę- mówią skąd są, jak traktuje się tam ludzi którzy nie wierzą w czarownice, układają własne zaklęcia.
5. Inscenizacje.
6. Na stole leżą różne owoce- każda grupa otrzymuje tabliczkę z nazwą składnika(np. sproszkowany mózg, żaby, spróchniałe zęby, odwłok mandragosy itd.)i musi go odszukać.
7. Przygotowanie składników do wywaru.
8. Każda grupa po kolei podchodzi do kociołka i wrzuca swój składnik i odprawia nad nim swoje wróżby. W rzeczywistości powstaje nam galaretka z owocami.
9. Galaretka stygnie a my zaczynamy wróżby. Przy każdym stole inna wróżba przygotowana wcześniej przez dziewczynki.
10. Sprzątanie po wróżbach i zjadamy galaretkę.
11. W czasie spożywania magicznego wywaru- ogłoszenia.
12. Krąg.

35. Temat: „Idą święta, czas prezentów rozdawania. Mania obdarowywania”

Cel: Zarobienie co nieco i dobra zabawa. Zapoznanie ze świątecznymi tradycjami.

Miejsce: szkoła, harcówka.

1. Na rozgrzanie „Ludzie do ludzi”
2. Rozmowa o świątecznych kartkach. Kto je wysyła? Kto robi je sam? Na naszej magicznej tablicy wypisujemy niebanalne życzenia świąteczne.
3. Krótkie omówienie jak mają wyglądać kartki i zaczynamy tworzyć. Różne techniki plastyczne!!!
4. Krótka przerwa, płaś „Czik cziku czak...”
5. Kończymy kartki, robimy kolorowe przywieszki do prezentów W czasie całej zabawy drużynowa czyta teksty o różnych zwyczajach świątecznych (polskich i nie tylko).
6. Quiz świąteczny z nagrodami. Pytania oczywiste- 1 pkt, wymagające myślenia- 2 pkt, dotyczące czytanych tekstów- 3 pkt.
7. Wystawa kartek i sprzątanie.
8. Sprawy organizacyjne- jak ma wyglądać nasza mała akcja zarobkowa.
9. Delegacja z piękną kartką wyrusza do pani Woźnej by je udobruchać.
10. Krąg.

36. TEMAT: „Wigiliowanie”

Cel: życzenia, życzenia, słodycze, kolędy- wigilia drużyny.

Miejsce: harcówka

1. Odczytanie rozkazu. Złożenie wszystkim życzeń.
2. Cała grupa wybiera 4 osoby- odpowiedzialną, oszczędną, ochotnika, pomysłową, którzy wyruszają do sklepu z tajną misją kupienia czegoś słodkiego, za wcześniej zarobione pieniądze ze sprzedaży pocztówek. Drużyna nie wie jakie jest zadanie tych wybrańców.
3. Reszta osób przygotowuje krótkie pantomimy o tradycjach świątecznych.
4. Śpiewamy kolędę „Przybieżeli do Betlejem”
5. Scenki
6. Każda dziewczynka ma za zadanie wydrzeć z kolorowego papieru choinkę. Piszemy na nich swoje życzenia(co byśmy chciały) i przyklejamy na większą choinkę.
7. Pod choinką pojawiają się imiennie zaadresowane karteczki z życzeniami. Zadanie międzyzbiórkowe- odczytać je gdyż są alfabetem Morse'a.
8. Śpiewamy kolędę
9. Dzielimy się opłatkiem.
10. Uczta wigilijna- jemy słodycze. Koncert kolęd oraz występy solowe.
11. Krąg

37. TEMAT: „Co tam piszczy w świecie mody?”

Cel: Poznanie trendów w modzie na przestrzeni wieków i wyżycie się plastyczne☺

Miejsce:

1. Wstęp o modzie: co to jest? W której epoce byśmy chciały żyć? Co się teraz nosi?... Wstęp z książki „Wrzask mody” (Z Monstrualnej Erudycji więc dowcipnie)
2. Dziewczynki otrzymują sylwetki kobiet. Należy ja przykleić na tekturkę, dorobić włosy, makijaż itd.
3. Parę rad jak stać się kreatorem mody (z książki)
4. Projektujemy kostium kąpielowy i resztę garderoby (zakładanej na zaginane karteczki) dla naszej lalki. Uwzględniamy porady. Trzeba wymyślać sobie nazwisko „z polotem”, styl osobę dla której projektujemy, na jaki sezon i okazję...
5. W czasie projektowania i ubierania modelek przegląd fryzur, butów, spodni...Na przestrzeni wieków (z książki)- mogą być odpowiednie rzeczy wcześniej skserowane.
6. Podział na grupy. Zadanie międzyzbiórkowe- mają przynieść materiały niezbędne do stworzenia projektów. Wykonywane będą na następnej zbiórce.
7. Sprawy organizacyjne
8. Krąg

38. TEMAT: „Nasze własne kolekcje na własnym pokazie mody”

Cel: Integracja zastępów i wielki profesjonalny pokaz mody.

1. Prezentacja naszych papierowych modelek z poprzedniej zbiórki.
2. Podział ról w świecie mody. Każdy zastęp to firma w której trzeba wybrać: Projektanta, stylistę, krytyka mody, spikera, modelkę, doradców, krawcową. Każdy ma określone zadanie do spełnienia.
3. Zaczynamy szyć:
Zastęp I: kapelusz wróżki, wachlarz +inne dowolne części garderoby.
Zastęp II: spódnica na statywie + reszta odzienia bez narzucania stylu.
Zastęp III: rzymskie sandały, bluzka z poduchami na ramionach +reszta wedle gustu projektanta.
Wszystko wykonujemy z gazet!!!
4. Przyspieszony kurs dla modelek, warunki oceniania dla krytyków mody, porady dla spikerów...
5. Wielkie show czas zacząć. Spikerzy prezentują kolekcje, modelki szaleją na wybiegu, Błyskają flesze z aparatu reportera (przyboczna), publiczność szaleje,
6. Sprzątnie i zbiorowe zdjęcie. Ocena krytyków.
7. Krąg.

39. TEMAT: „Jaka to melodia- teleturniej muzyczny”

Cel: Nauka piosenek na Darninę, rozśpiewanie i rozruszanie się. Dobra zabawa.

Miejsce: harcówka

1. Płas „6 szło”
2. Dziewczynki dostają karteczki z tajemniczymi tekstami „Pociąg do stacji Darnina rusza już wkrótce”, „Ćwicz swój głos, a na Darninie wygrasz coś” itd... Formują się grupy- osoby z takimi samymi karteczkami siadają w jednej grupie.
3. Skład grupy zapisujemy na wiszącej na ścianie pięciolinii
4. Rozpoczynamy turniej. Każda drużyna rzuca kostką i może wylosować:
 - „Jaka to melodia?”- Odgadywanie znanych piosenek z taśmy magnetofonowej.
 - „Z jakiego filmu?”- Do odgadnięcia popularne soundtracki.
 - „Śpiewać każdy może”- Drużyna śpiewa pierwszą zwrotkę wylosowanej piosenki
 - „Teraz śpiewamy coś nowego”- Nauka piosenek na Darninę.
 - „Tańcz, tańcz, tańcz z nami ty!”- Uczymy się kroków i tańczymy- m.in. macarenę, walca, rock’n’rolla.
 - Odpocznij- chyba jasneZa każdą odgadniętą piosenkę, dobrze zatańczony taniec lub wykonane zadanie drużynowa odśpiewa jedną literkę z hasła: DARNINA 03. III. – BĘDZIE SUPER. Po odśpiewaniu całego hasła koniec teleturnieju.
5. Powtórzenie piosenek na Darninę.
6. Wyjaśnienia co to jest Darnina- kartki, które dostały na początku zbiórki stają się jasne.
7. Przyznanie nutek za udział w teleturnieju.
8. Sprawy organizacyjne.
9. Zadanie międzyczłonkowe- nauczyć się piosenek na festiwal.
10. Krąg.

40. TEMAT: „Dzień Myśli Braterskiej”

Cel: Utrwalenie wiadomości o Robercie Baden Powellu, Tradycyjne obchody DMB.

1. zbiórka pod szkołą.
2. Przed szkołą pochowane są karteczki- podzielona na wersy piosenka „BP”. Każdy odszukuje jedną. Tworzą się grupy- wersy jednej zwrotki. Po złożeniu całej piosenki dziewczynki odczytują głośno tajną wiadomość na odwrocie:
„Do celu waszej wędrówki dojdziecie
Gdy po paskach bibuły iść będziecie
Nie zbaczajcie zatem z drogi,
Bo tam czeka potwór srogi
Listów często też szukajcie,
Przeczytajcie i zostawcie,
Do zobaczenia w tajnej komnacie...”
3. Wyruszają kolejne patrole, reszta w tym czasie śpiewa piosenki (np. na Darninę)
4. Gra terenowa o Baden- Powellu, której cel znajduje się w jakimś tajemniczym miejscu (zależy co jest w pobliżu waszej szkoły). Może to być park lub las. Dziewczynki idą po paskach bibuły i po drodze odczytują listy (z poradnika raczkującego drużynowego). Ostatni list znajduje się w tym magicznym miejscu. Jeśli chcą wejść do środka muszą wystukać rytm „Bieszczadzkiej ciuchci”.
5. Dziewczynki przychodzą, siadamy w kręgu, rozpoczyna się kominek.
6. Piosenka „Szara lilijka”
7. Każda grupa dostaje jedno pytanie podsumowujące wiadomości o BP. Zdobyte podczas gry np. Jakim uczniem był BP? Jakim dowódcą? Co nowego wniósł w życie angielskich dzieci? Dla kogo przeznaczony był skauting? Itd. Patrole kolejno odpowiadają.
8. Piosenka „BP”
9. Gawęda- fragment książki „Wilk, który nigdy nie śpi”
10. O tradycji przesyłania dobrych myśli. Wysyłamy sobie liściki.
11. Sprawy organizacyjne.
12. Krąg.
13. Wspólny powrót pod szkołę.

41. TEMAT: „Żegnaj zimo- witaj wiosno!”

Cel: Tradycyjne pożegnanie zimy- Marzanna, pierwsza zbiórka na powietrzu- rozruszanie się i dotlenienie.

1. Płś „Tumci- tu- tumci”
2. Losowanie symboli do przedstawienia- Marzanna, łód, wiatr zachodni, kwiatek, itd.
3. Gawęda o Marzannie, czyli krótko o obrzędach topienia marzanny.
4. Na dużym kartonie rysujemy Marzannę. Każda dziewczynka ma do narysowania oddzielny kawałek Marzanny.
5. Wpisywanie w postać naszych wad, by odeszły razem z nią.
6. Rozdawanie scenariusza- każda dostaje tylko swoją rolę. Szybkie przyswajanie roli.
7. Inscenizacja. Narrator (drużynowa) czyta tekst teatryku i każdy musi się zorientować kiedy ma powiedzieć swoją kwestię. Teatryk dotyczy walki wiosny i jej sprzymierzeńców z zimowym, orszakiem.
8. Przedstawienie kończy się w momencie zatopienia Marzanny i jej towarzyszy- każda dziewczynka odrywa kawałek rysunku. Mówi: „Leć Marzanno w przestworza, w przestworza z tobą zima do morza, do morza”. Doszczętnie zniszczone fragmenty Marzanny wkładamy do worka i symbolicznie topimy. Potem to wyławiamy i wrzucamy do kosza!!!
9. Przy topieniu śpiewamy piosenkę o Marzannie (z książki z zabawami „Wiosna”)
10. Piosenka „Stokrotka”
11. Zabawa „Dzień i noc” (na potrzeby zbiórki „Zima i wiosna”)
12. Zabawa „Raz, dwa, trzy ciuciubabka patrzy”
13. Konkurs na najlepsze odgłosy ptaków(łącznie z kurami i indykami)
14. Płś „Niedźwiadek”
15. Zadanie międzyzbiórkowe- obserwować rezultaty naszych obrzędów- nie zrywać budzących się do życia roślin, tylko je narysować.
16. Sprawy organizacyjne
17. Krąg
18. Dla chętnych- zabawy ruchowe i płśowisko po godzinach.

42. TEMAT: „Witajcie w niebieskiej krainie”

Cel: gra z nawiązaniem do talk-show, jak Big Brother.

Miejsce:

1. Pogadanka o Big Brotherze i innych TV show
2. Losowanie postaci. Przenosimy się do lasu i rozpoczynamy I edycję smerfowego BB. Każda dziewczynka losuje jednego bohatera dobranocki. Tworzą się trzy grupy: osada Liściasta, Różana, Niezapominajkowa. Z wieloma indywidualnościami w każdej grupie (np. Maruda, Ważniak, Papa Smerf, Smerfetka, Łasuch itd.). znajduje się także Gargamel, który działa jak Agent dezorganizując pracę grupy.
3. Charakterystyka postaci- każda harcerka od tej pory musi zachowywać się jak wylosowana przez nią postać nie ujawniając kim jest.
4. Zaczynamy grę. Smerfy dostają do wykonania zadania, na zrobienie których mają określony czas. Zadania to np. malowanie salono-jadalni, robienie prasmerfa, odgrywanie smerfowej telenoweli, wymyślanie okrzyku odstrasającego.
5. Głosowanie kto jest Gargamelem.
6. Finał gry i wyniki głosowania zostaną ogłoszone na następnej zbiórce.
7. Krąg.

43. TEMAT: „Hokus pokus”

Cel: uczy my się czarować i rozumować.

1. N zbiórce pojawia się tylko przyboczna. Musztra i przemarsz na korytarz. Odczytanie rozkazu, w czasie którego przemknie zakapturzona postać.
2. Dziewczynki kolejno wchodzą na sale (do harcówki). Na wstępie ptasim piórem podpisują cyrograf, że dobrowolnie chcą wziąć udział w kursie magów.
3. Tajemnicza postać okazuje się być wielkim magiem aby aby nie być gołosłownym Mag prezentuje kilka sztuczek (
4. Gawęda o sytuacji magii w świecie ogarniętym przez mugoli i o potrzebie kształcenia nowego pokolenia.
5. Gra w magiczne ruchy na zasadzie dyrygenta.
6. Poznajemy sekretne pismo magów- alfabet runiczny.
7. Jeszcze jedna sztuczka wielkiego maga
8. Każdy ma szansę zaprezentować swoją sztuczkę (kto żadnej nie zna dostaje wcześniej przygotowana do opanowania).
9. Pokaz sztuczek adeptów magii.
10. Pasowanie na dyplomowanych magików- legitymacje i gwiazdki.
11. Zadanie międzyzbiórkowe- pokazanie jednej sztuczki rodzicom, odczarowanie królowy, uzupełnienie legitymacji.
12. Krąg.

44. TEMAT: „Idol- bohater- autorytet”

Cel: odróżnienie ww pojęć, poznanie bohatera szczepu (drużyny)

1. Dziewczynki w zastępach wyklejają z gazet ideał mężczyzny
2. Wypisujemy najważniejsze cechy charakteryzujące harcerkę.
3. Gawęda- dziewczynki zauważają, że w 1 ważny był wygląd zewnętrzny, a w 2 cechy charakteru.
4. Do podanych definicji trzeba dołączyć napis: IDOL, BOHATER, AUTORYTET.
5. Każda harcerka otrzymuje karteczkę z czymś imieniem i nazwiskiem. Po kolei wklejamy nasze postacie do odpowiedniego zbioru- uczy my się odróżniać te trzy postacie.
6. Piosenka „Pod kątem ostrym”
7. Decyzja należy do ciebie- test wyboru z biografii bohatera szczepu (drużyny)- układamy kolejkę jego życia. Jeden wagonik to jedno wydarzenie. Wagoniki powiesimy w harcówce.
8. Piosenka
9. Zadanie międzyzbiórkowe- kto jest moim idolem, a kto autorytetem.
10. Piosenka
11. Krąg.

45. TEMAT: „W świecie książek”

Cel: poznanie ważnych pozycji literackich i ich autorów.

1. Przemówienie mówiące o wyższości książek nad innymi rozrywkami.
2. Rozpoczynamy wielki turniej literacki.
3. Dziewczynki losują tytuł lub autora. Muszą znaleźć swoją parę oraz rysunek odpowiadający ich książce. Tworzą się zastępy.
4. Milionerzy- pytania od 1 do 5 punktów.
5. Kto pierwszy ten lepszy?
6. Va Bank
7. Koło fortuny
8. Dokończenie znanych wierszyków Brzechwy i Tuwima.
Punkty 4-8 poznajemy popularne tytuły i autorów książek młodzieżowych najślynniejszych bohaterów, polskich noblistów, ekranizacje filmowe książek itd. W międzyczasie piosenki i pląsy.
9. Podsumowanie turnieju wiedzy o książkach
10. Sprawy organizacyjne
11. Krąg.

46. TEMAT: „Kampania uśmiechu”

Cel: propagowanie szczęścia i uśmiechu, rozsyłanie radości.

Kampanie Uśmiechu to program rozsyłania po świecie radości. Pierwszym punktem akcji są plakaty nawołujące do śmiania się. Plakaty będą rozwieszane w całej Łodzi z nadzieją, że apel ten dotrze do wielu ludzi.

- ZARAŻAJ LUDZI UŚMIECHEM, TO NAJPRZYJEMNIEJSZA EPIDEMIA.
- NA SWIECIE NIE MA NIC PIĘKNIEJSZEGO OD POBUDZANIA LUDZI DO ŚMIECHU
- CZŁOWIEK NIE DLATEGO SIĘ ŚMIEJE, ŻE JEST WESOŁY, ALE DLATEGO JEST WESOŁY PONIEWAŻ SIĘ ŚMIEJE.
- NAJBARDZIEJ STRACONYM DNIEM JEST TEN, W KTÓRYM SIĘ NIE ŚMIAŁEŚ.
- PRZYŁĄCZ SIĘ DO KAMPANII UŚMIECHU!!!

Część pierwsza

1. Zabawa „Odejdź ode mnie mój mały biały koteczku”
2. Pogadanka o a uśmiechu, co czujemy gdy jesteśmy szczęśliwi, czy widać, że jesteśmy szczęśliwi.
3. Piosenka
4. Zabawa w „Nie moje pytanie, moja odpowiedź” (lub „Co by było gdyby?”
5. Piosenka wesoła!!!
6. Co to jest kampania uśmiechu?
7. Wykonujemy propagandowe plakaty
8. Piosenka
9. Sprawy organizacyjne
10. Krąg.

Część druga

1. Głuchy telefon. Nadajemy temat dzisiejszej zbiórki
2. Gawęda- o tym, że ludzie piszą listy głównie wtedy gdy jest im smutno
3. Piosenka „Kredki”
4. Pogadanka o naszej korespondencji na czy będzie polegało dzisiejsze zadanie.
5. Piosenka
6. Część plastyczna: robimy papeterię i piszemy niosące radość i namawiające do szczęścia listy do nieznanomych, samotnych, smutnych.
7. Gra w urzędy pocztowe Krąg. Wyprawa na pocztę i wysłanie listów.

47. TEMAT: „Każdy może być Mikołajem”

Cel: przygotowanie prezentów na Wigilie drużyny.

1. Płąs „Amen, Pan z wami”
2. Wyrabiamy masę solną
3. Wedle własnego pomysłu robimy prezent dla tajemniczego nieznanego.
4. Sprzątanie
5. Anielskie piosenki „Kolęda”, „Bieszczadzkie anioły”
6. Ogłoszenia
7. Zadanie międzyzbiórkowe- upiec i upiększyć swoje dzieło, przynieść na następną zbiórkę.
8. Krąg.

48. TEMAT: „Odkrywczy nieznanego świata”

Cel: Wczucie się w niepełnosprawnych

1. Płąs „Słonik z malinowym noskiem”
2. Głuchy telefon. Hasło: Odkrywczy nieznanego świata.
3. Pogadanka co to za nieznaną świat? Niepełnosprawni wokół nas.
4. BRAK RĄCZEK: malowanie portretów osoby obok. Przedstawienie się sobie nawzajem.
5. Piosenka „Hej, przyjaciele”
6. BRAK SŁUCHU: Przekazywanie wiadomości bez użycia słów.
7. BRAK SŁUCHU I WZROKU: Siadamy jeden za drugim i przez delikatny masaż przygotowujemy plecy osoby przed nami do rysowania. Trzeba potem narysować na plecach obrazek z karteczki. Pierwsza osoba drugiej, druga trzeciej itd. cały czas ten sam rysunek, tak jak poczuliśmy, że został nam narysowany. Ostatnia osoba rysuje to co poczuła na kartce. Porównujemy pierwszą kartkę i tą ostatnią.
8. BRAK WZROKU: Osoby podzielone na 3- osobowe grupy tj. sternik, statek i skarb. Sternik za pomocą słów tak steruje statkiem by ten dotarł do skarbu i nie zderzył się z innym statkiem.
9. Płąs „Brussa”
10. Poczęstunek i rozmowa jak pomóc niepełnosprawnym.
11. Zabawa na pobudzenie zmysłów. Wszyscy kładą się w kręgu głowami na zewnątrz. Jest cisza, mają zamknięte oczy. Drużynowa i przyboczna po kolei każdej osobie działają na zmysły np. mizianie watką, danie coś do jedzenia, dzwonięcie dzwoneczkiem itd... należy kilka razy (ale nie pod rząd) zadziałać na jeden zmysł. Osoby które leżą muszą zapamiętać na co po kolei oddziaływano. Mamy zmysł: smaku, węchu, dotyku, słuchu, wzroku.!!!
12. Krąg

„...ludzie pełnosprawni nie pamiętają o tym, że obywatelami tej ziemi są również osoby niepełnosprawne i że naszą cywilizację trzeba tworzyć w taki sposób, by wszyscy mogli z niej korzystać i w niej uczestniczyć”

T. Witkowski

49. TEMAT: „Teatralne improwizacje”

Cel: zwrócenie uwagi na niepowtarzalność i wiarygodność gry aktorskiej.

1. siadamy na ławeczce naprzeciwko siebie. Nauka koncentracji i patrzenia niewidzącego- próbujemy zachować pełne skupienie.
2. W tym czasie drużynowa opowiada o istocie gry aktorskiej: wiarygodność, niepowtarzalność. Jak to osiągnąć?
3. Ćwiczenie na niepowtarzalność: wszyscy wstają w trzech fazach. Ruchy mogą być takie same ale mimo to mają się wyróżniać.
4. Omówienie ćwiczenia.
5. C.d ćwiczenia. Każda dziewczynka ma wymyślić sobie dowolny gest, który prezentuje w fazie końcowej wstawania. Znow próbują się wyróżnić.
6. Omówienie i ostatnie ćwiczenie: Do ruchu dodajemy dźwięk- dowolny, sugestywny, niepowtarzalny.
7. Wszelkie pytania i uwagi co do scenek.
8. Krąg.

50. TEMAT: „Wyptywamy na szerokie wody”

Cel: Zbiórka żeglarska- teoria żeglowania, budowa jachtu

1. Zabawa „Prawa burta, lewa burta”
2. Gawęda o szantach- jak i kiedy powstały?
3. Nauka szanty „ I raz walnął pięścią...”
4. Trochę teorii żeglowania: Wiatry i ustawienia żagli, zwroty, komendy na łódce.
5. Budujemy łódzie i podpisujemy ich elementy.
6. Słów kilka o bezpieczeństwie na łódce.
7. Nauka żeglarskiego tańca z tawerny do melodii szant.
8. Nauka wiosłowania na sucho.
9. Konkurs dla zastępów na najgłośniejsze AHOJ!!!
10. Sprawy organizacyjne
11. Krąg

51. TEMAT: „Jak nie zgubić się mając mapę?”

Cel: nauka znaków topograficznych

1. Płask „6 szło”
2. Podział na 6 grup.
3. Każda grupa otrzymuje mapę. Dziewczynki oglądają mapę i wyszukują różne znaki topograficzne. Co to jest legenda?- Pogadanka.
4. Podsumowanie znalezionych znaków- rysujemy na tablicy wszystkie te które udało się znaleźć.
5. Gawęda o Niebieskim Kapturku. Dziewczynki słuchają opowiadania i dzięki znakom na tablicy rysują jej drogę do babci. Zebranie i podpisanie mapki- list obecności.
6. Gra- która grupa pierwsza się zawinie.
7. Każda z grup otrzymuje 8 mapek i wypowiedzi dzieci, które tam mieszkają. Trzeba dopasować wypowiedzi do mapek.
8. Sprawdzanie mapek.
9. Przejście krokiem marszowym na boisko szkolne.
10. Znow praca w grupach. Każdy otrzymuje fragment układanki mapy. Trzeba złożyć mapę w całości i dokładnie przerysować wszystkie jej elementy na boisko.

11. Zabawa „Kto pierwszy stanie się w krzakach liściastych? /Kto pierwszy zaparkuje samochód?/ Stanie na drodze szybkiego ruchu itp. „
12. Sprawy organizacyjne Krąg.

52. TEMAT: „Co odróżnia nas od innych homo sapiens?”

Cel: poznanie harcerskiej obrzędowości, próba utworzenia własnej tradycji.

1. Płas „Amen, Pan z Wami”
2. Dziewczynki odczytują hasło nadawane alfabetem Morse’a :OBRZĘDOWOŚĆ.
3. Gawęda: co to jest obrzędowość? Po co nam ona
4. Quiz wiedzy ogólnoharcerskiej- za każdą dobrą odpowiedź zastępy otrzymują kartkę z zaszyfrowanym słowem.
5. Odszyfrowanie kartek.
6. Hasła z kartek to różne obrzędy- wypisujemy je na kartonie, zastanawiamy się czy takie mamy, jak to wygląda, czy chcemy mieć...
7. Nauka piosenki „Press gang”
8. Jako nasze symbole chcemy uszyć flagi na nasze flagowe okręty- wykonanie flagi to jeden z punktów na sprawność IGIEŁKI.
9. Hymn harcerski- najważniejsza pieśń harcerska.
10. Odczytanie rozkazu.
11. Ogłoszenia
12. W atlasach i na mapach szukamy nazw polskich rzek, które od tej pory będą naszymi pseudonimami.
13. Krąg.

53. TEMAT: „Liny”

Cel: nauka podstawowych węzłów.

1. Węzeł gordyjski (zabawa)
2. Gawęda o węzłach.
3. Zastępami- odczytywanie indiańskiego alfabetu węzełkowego.- hasło LINA.
4. Nauka węzłów: płaski i ósemka.
5. Przeciąganie liny
6. Nauka węzła ratowniczego.
7. Przeciąganie liny w kwadracie.
8. Nauka węzła cumowniczego.
9. Skakanie przez linę
10. Nauka buchtowania.
11. Szczur- kręcenie liny na wysokości tydek. Harcerki próbują ja przeskoczyć.
12. Powtórka węzłów.
13. Sprawy organizacyjne.
14. Krąg.

54. TEMAT: „Dzieci dzieciom Na Dzień Dziecka”

Cel: dobra i nie zapomniana zabawa w tym szczególnym dniu.

1. Płąs „Amen, Pan z Wami”.
2. Zabawa czekolada.
3. Rozpoczynamy piracką grę planszową- robimy sobie pirackie czapki, nadajemy krwawe przezwiska.
4. Harcerki są pionkami. W czasie pływania po morzu zdobywamy zbrodniki (pirackie monety) za różne zadania np.: strzelanie z armaty do okrętu, wiązanie kapitana, odpowiedzi w quizie pirackim, taniec zwycięstwa.
5. Pirat, który ma na swoim koncie najwięcej monet wygrywa. Może kupić klucz do skrzyni, w której ukryte są skarby. Jeśli wskaże dobry klucz, skarb (kilka monet z innych krajów, słodycze i odznaka Pirata Zawodowego) jest jego.
6. Życzenia, ogłoszenia.
7. Krąg.

55. TEMAT: „Psychozbiórka”

Cel: zintegrowanie się, poznanie siebie i innych.

1. Każdy osobno wchodzi do sali, podpisuje się na kartce i pisze „figa figa teh, het, eth” (sprawdzenie obecności i test grafologiczny- rozwiązanie na następnej zbiórce)
2. Siadamy w kręgu na krzesłach. Płąs „Na zielonej łące”
3. Na środku leży list, jedna osoba czyta go na głos. Jest to list od doktora Freuda- gawęda o psychoanalizie.
4. Zastygamy na krzesłach, aby zanalizować postawę w jakiej każdy z nas siedzi.
5. Zagadka: jakie słowo słyszymy najczęściej? Odp.: własne imię.
6. Z gazety robimy dzieci- w tym czasie opowiadanie o znaczeniu imion, o trzech imionach, ich sekretach i kolorach. Dobieramy dzieciom imiona z uwzględnieniem ich znaczeń.
7. Przedstawiamy dzieci i tłumaczymy wybór imienia
8. Płąs „Tumci- tu- tumci”
9. Każdy losuje obrazek z różową panterą i przybiera postawę pantery- szukamy tak samo ustawionej osoby- tworzą się pary.. każda para dostaje lusterko.
10. Test z lusterkim- rysujemy swoją twarz, a partner przeprowadza analizę
11. O jakich cechach charakteru świadczy kształt naszego nosa, głowy, ust, fryzury itd.
12. Zagadki z mowy ciała-
13. Test: Czy tak naprawdę jesteś całkiem normalny?
14. Do domciu- każdy otrzymuje test do rozwiązania.
15. Sprawy organizacyjne
16. Krąg.

56. TEMAT: „Festiwal jesienny”

Cel: Jesienne nostalgia w poezji i muzyce- poznanie i przezwycięzenie jej

Miejsce:

Dziewczynki wcześniej miały przygotować sobie wiersz o tematyce jesiennej. Maja też być ubrane w g trendów jesiennych. Ochotniczki przygotowały piosenki o jesieni.

1. Ustawienie jesiennej scenki, zakładanie strojów.
2. Jesienny bard wita na festiwalu- zabawa w liść i wietrzyk.
3. Pokaz mody strojów jesiennych
4. Wieczorek poetycki
5. Piosenka nostalgiczna
6. Kolory jesieni- konkurs na jak największą ilość przedmiotów w kolorach: żółtym, czerwonym, brązowym.
7. Budowanie wybranego przedmiotu z własnych ciał.
8. Koncert poezji śpiewanej.
9. Pokaz jesiennej twórczości artystycznej.
10. Ogłoszenia
11. Krąg.

57. TEMAT: „Po znakach patrolowych do toreb”.

Cel: Przypomnienie znaków patrolowych i robienie toreb drużyny.

Miejsce: harcówka, teren

1. Spotkanie pod szkoła. Dziewczynki dzielą się na trzy patrole. Każdy losuje miejsce startu. Wyruszają.
2. Trasa przebiega wg trasy w Łączniku z października 2002r (dostępny w archiwum hufca).
3. Powrót wszystkich do szkoły.
4. W czasie gry- przygotowanie toreb do malowania- torby po maskach gazowych. Malowanie sprayem logo drużyny.
5. Malujemy nasze torby razem. Każda osoba z drużyny będzie miała taka torbę. Pięknie pomalowana wizytówka drużyny.
6. Ogłoszenia
7. Krąg.

58. TEMAT: „Przychodzą na zbiórkę Polak, Rusek i Niemiec”.

Cel: Uświadomienie sobie wpływu stereotypów na nasze postrzeganie różnych narodowości.

Miejsce: Harcówka.

1. Zwiad- dziewczynki parami mają obserwować jakąś osobę na ulicy i na jej podstawie wypisać cechy typowego Polaka. Ok. 20min.
2. Każda para losuje narodowość, którą ma przedstawić w krótkiej scenie (Rosjanie, Rumuni, Anglicy, Amerykanie, Japończycy, Murzyni, Muzułmanie). Drużynowa i przybocznicy robią scenkę o Polakach na podstawie zwiadu.
3. Zgadujemy kogo charakteryzuje dana scenka.
4. Fragment reportażu z kasety- Jak Rosjanie czują się w Polsce, Jak są przez Polaków postrzegani.
5. Test- koło kogo chcesz mieszkać.
6. Wyniki testu i dyskusja: dlaczego tak postrzegamy różne nacje, skąd to się bierze, czy można uciec przed stereotypami?
7. Uzupełnienie tekstu piosenki z musicalu Metro dotyczącej stereotypów. Jej przesłanie „Każdy jest inny, dajcie nam być!” Ma pozostać w naszych serduszkach.
8. Wypisujemy na karteczkach co kształtuje nasze opinie. Karteczki wieszamy na ścianie harcówki.
9. Myśl Ks J. Twardowskiego: „Gdyby każdy miał to samo, nikt nikomu nie byłby potrzebny”.
10. Krąg.

59. TEMAT: „Wigilia”.

Cel: Tradycji powinno się stać zadość.

Miejsce: Harcówka.

Każdy harcerz i harcerka mieli przygotować wcześniej prezent dla kogoś innego.

1. Każdy otrzymuje dwie babki takie same, wycięte z papieru. Na jednej z nich rysujemy coś co chcielibyśmy dać światu, a drugą chowamy. Pierwszą przypinamy do choinki.
2. Gawęda „Kto wymyślił choinkę?”- Wiersz Gałczyńskiego czytany z podziałem na role i wielkim wczuwaniem się w nie.
3. Kolęda.
4. Losujemy osobę, której wręczymy prezencik. Każdy dostaje prezent, także od drużynowej+ życzenia (śmieszne).
5. Kolęda.
6. Kalambury- chętni mają za zadanie pokazać otrzymane życzenia np. 3 litry uśmiechu, łopatę miłości, garść magii.
7. Kolęda.
8. Życzenia przy opłatku.
9. Zadanie międzyzbiórkowe- Należy dać światu to co narysowane na pierwsze babce. Jeśli uda się choć trochę po świętach zakleimy ją tą drugą z napisem ŚWIAT JUŻ TO MA.
10. Krąg i świąteczna iskierka.

60. TEMAT: „Czy nas urzekła telepapka?”

Cel: Poruszenie tematu nadużywania telewizora i wpływu jaki na nas wywiera.

Miejsce: harcówka.

1. Na kartce jest przyklejony rysunek bardzo starego modelu telewizora. Powoli jest odstawiany- kto pierwszy zgadnie co to jest? Wprowadzenie do tematu zbiórki.
2. Test telemaniacko- kulturalny. Po podliczeniu punktów wychodzi jaki wpływ ma telewizor na nas i jak wpływa to na nasz poziom kultury?
3. Gawęda- Pierwsze prognozy profesorów o wpływie TV na ludzi i jakie są prognozy.
4. Z 18 dziwnych sprzętów (np. strun, laku, pudełku po herbatnikach, igieł itd.). Z 11 z nich naprawdę skonstruowano telewizor. – Dzieci próbują zgadnąć z których.
5. Historia I transmisji.- c.d. gawędy.
6. Płas
7. Reklamy antymaniackie czyli jak zniechęcić do bezproduktywnego gapienia się w telewizor. Przygotowanie i pokaz scenek.
8. Kalambury- Jaki to program? Rywalizacja między zastępami.
9. Sprawy organizacyjne.
10. Krąg.

61. TEMAT: „Powrót do lat dziecięcych”.

Cel: Jak to było jak byśmy malutkie, powrót do dzieciństwa.

Miejsce: Harcówka

1. Każda z nas musi zawiązać sobie na głowie kokardę- trzy kolory, trzy grupy.
1. Gawęda o dzieciństwie- od tej chwili zachowujemy się jak dzieci.
2. Malujemy i rysujemy tak jak bywało dawniej. Scenka z życia dziecka.
3. Płas „Papuzki”
4. Robimy słowniczek mowy dziecięcej.
5. Konkurs między grupami na domyślenie się najdziwniejszych słów z dziecięcego dialektu.
6. Każda może opowiedzieć o swoich wspomnieniach z dzieciństwa.
7. Płas „10 murzynków”
8. Podsumowanie „O powracaniu do lat dziecięcych”.
9. Krąg.

62. TEMAT: „Dzień Myśli Braterskiej ze słodka melancholią”.

Cel: Tradycyjne obchody DMB, refleksja nad swoim miejscem w ZHP i jego rola w życiu.

Miejsce: Harcówka

1. Piosenka „BP”.
2. Przypomnienie co to jest DMB i dlaczego go obchodzimy.
3. Każdy w głębi odpowiada sobie na pytanie czemu jest w ZHP?
4. Piosenka „Drużynowy”.
5. Każdy mówi co zmieniło się w jego życiu dzięki ZHP- te pozytywne cechy wkładamy do pudełeczka skarbów, z którego od tej pory każdy potrzebujący może czerpać pozytywna energię w chwili zwątpienia.
6. Piosenka „Zielony płomień”
7. Kolej na złe cechy, których jeszcze się nie pozbyliśmy. Upychamy je w małym pudełku od zapalek, które potem palimy.
8. Piosenka „Szara lilijka”.
9. Czas na listy- braterskie myśli.
10. Przygotowanie uczty.
11. Wielka uczta na cześć drużyny.
12. Sprzątanie
13. Krąg.

63. TEMAT: „Wywiad z Kamykiem”.

64. TEMAT: „Kraina Groszków”.

Cel: integracja, zapoznanie się z programem „Paszport do Europy”.

Miejsce: harcówka.

Opis zbiórki: Była to zbiórka integracyjna. Wprowadzała również do nowego programu ZHP- „Paszport do Europy”. Każda z grup układała swój hymn, wypisywała prawa i obowiązki obywatela swojego kraju, wymyślała taniec ludowy itd. Malowałyśmy godła i flagi, ustalałyśmy tradycje i rade. Nauczyłyśmy się również nowej piosenki „Bieszczadzkie reggae”.

65. TEMAT: „Muzyka i poezja łączą ludzi”.

Cel:

Miejsce: Harcówka

Opis zbiórki: Był to jeden z niezwykłych kominków. Szatnie wytapetowałyśmy gazetami, ustawiliśmy świeczki i zgasiliśmy światło. Nastrój był niesamowity. Każda z druhen miała wcześniej przygotowany ulubiony wiersz lub miałyśmy same coś napisać. Na kominku recytowane były wiersze o różnej tematyce. Przerzywałyśmy je piosenkami. Na koniec zrobiliśmy potajemne głosowanie jaki wiersz nam się najbardziej podobał.

66. TEMAT: „Łódź naszym miastem”

Cel:

Miejsce: harcówka

Opis zbiórki: Była to zbiórka kominkowa, podczas której dziewczyny poznały po krótko historię naszego miasta oraz zapoznały się trochę dokładniej z planem Łodzi. Czytałyśmy

wiersze o Łodzi przy muzyce płynącej z magnetofonu, zabawialiśmy się w odgadywanie rebusów z nazwami ulic miasta. Widać było, że dziewczyny są zainteresowane.

67. Temat: „Więźniowie uciekają”.

Cel: nauka podstawowych szyfrów.

Miejsce: Harcówka.

Opis zbiórki: Drużyna stanowiła Grupę więźniów, a strażnicy (drużynowa i przyboczne) mieli za zadanie utrudnić im wydostanie się z więzienia. Aby uciec więźniowie musieli przejść kilka cel, gdzie znajdowały się zadania. Trzech strażników „Sonzo”, „Bonzo”, i „Jonzo” miało nauczyć trzech szyfrów grupę więźniów. Po wykonaniu zadań zgromadziliśmy się w jednej celi i więźniowie z numerami od 2793421 do rozpoczęły prezentację. Jeśli zadania były poprawne otrzymywali wolność- uścisk ręki i „statuety wolności”.

68. TEMAT: „Akcja o kryptonimie VX”.

Cel: Przypomnienie historii z czasów II Wojny światowej

Miejsce: Harcówka

1. Obrzędowe rozpoczęcie (apel)
2. Przejazd do lasu harcerskiego.
3. Zabawa „Dwa koła”.
4. Omówienie zasad gry.
5. Podział na państwa, przydział zadań.
6. Początek gry :Wykonanie zadań, walka pomiędzy państwami, zadania specjalne.
7. Koniec gry i podsumowania.
8. Zabawa „Ragby”
9. Podsumowanie zbiórki „Krąg dobrego słowa”
10. Krąg, bratnie słowo
11. Powrót pod szkołę.

69. TEMAT: „Zwierzęta tropikalne i nie tylko”

Cel: Poznanie mieszkańców naszej Ziemi

Miejsce: harcówka

Opis zbiórki: Dziewczyny świetnie się bawiły udając zwierzęta np.: małpkę, hienę i nietoperza. Rozpoznawały zwierzęta z plakatów i starały się dopasować nazwy zwierząt do nazw kontynentów. Bawiłyśmy się też w „przyjaciół zwierząt” i nauczyłyśmy piosenki „Tropiki”.

70. TEMAT: „Żydzi w Polsce- kultura i obyczaje”

Cel: Poznanie innej kultury

Miejsce: Harcówka

Opis zbiórki: Na zbiórce poznaliśmy sławnych Żydów, rozszyfrowując ich nazwiska. Dowiedzieliśmy się jak wygląda gwiazda Dawida, świecznik i gdzie leży Izrael, jakim językiem rozmawiają. Poznaliśmy też niektóre obyczaje Żydowskie.

71. TEMAT: „Homo sapiens- człowiek myślący”.

Cel: Czy myślimy?

Miejsce: harcówka.

Opis zbiórki: Zbiórka była pełna zagadek, testów i zabaw sprawdzających czy druhnny myślą (wynik negatywny☹), jaki mają współczynnik inteligencji.

72. TEMAT: „Rodzina”.

Cel: jaka jest rola rodziny?

Miejsce: harcówka

Opis zbiórki: Postanowiliśmy przeprowadzić zbiórkę o rodzinie, już niedługo pewnie i my ją założymy. Najpierw dziewczęta dobierały się w czteroosobowe rodziny i miały się nazwać. Każda z rodzin miała inne problemy do rozwiązania. .Musiały rozwiązanie przedstawić za pomocą scenek np. jak uświadomić najmniejszego członka rodziny, problem zajścia w ciążę. Rodziny pokazywały jak potrafią współpracować ze sobą(robiły z siebie piramidy, Łuk Triumfalny i drapacze chmur).

73. TEMAT: „Prawo i przyrzeczenie”.

Cel: zapoznanie z Prawe Harcerski i Przyrzeczeniem.

Miejsce: park, harcówka.

Opis zbiórki: Przekazanie sobie ognia braterstwa za pomocą zapalek. Zwiad- dowiedzieć się od przechodniów, jakie ich zdaniem cechy powinien mieć harcerz. Szukanie po parku fragmentów Przyrzeczenia. Pokazanie owoców zwiadu i poszukiwań. Druhny dostają pocięte punkty Prawa Harcerskiego i ustawiają się w kolejności słów .Zrobienie ilustracji do kolejnych punktów. Kominek i odgadywanie symboli kolejnych punktów Prawa (pieniądze, słoneczko, sznury funkcyjne, miecze, złączone ręce, apteczka, pudełko po papierosach, słowa, krzyż harcerski) które od początku zbiórki nam towarzyszyły.

74. TEMAT: „Zwiad o Januszu Korczaku”.

Cel: praca z bohaterem.

Miejsce: osiedle

Opis zbiórki: Druhny dostawały fragment planu najbliższej okolicy z zaznaczonymi punktami gdzie mają się udać i albo na miejscu wykonać zadania albo odszukać list z zadania.

Zadania:

- *Przygotować teatrzyk cieni o jednym z bohaterów utworów Korczaka
- *Wypisać jak najwięcej tytułów książek Korczaka napisanych dla dzieci.
- *Podać pierwsze zdanie z „Króla Maciusia...”
- *zadanie w domu jednej z druhen zadawane przez jej mamę-

75. TEMAT: „Wizyta w salonie fryzjerskim”.

Cel: przygotowanie do karnawału.

„Miejsce: W salonie fryzjerskim podzieliłyśmy się na równe grupki- zespoły fryzjerskie.

Spośród nich wybrałyśmy główną fryzjerkę, klientkę, reszta to pomocnice. I zaczęło się: wałki, loki, modelowanie, lokówki, suszenie, nakręcanie, zwilżanie, mycie włosów, a w końcu za drobna opłata 1 zł- można było lakierem w sprayu zafarbować sobie kosmyk włosów lub grzywkę.

76. TEMAT: „Ślub i wesele Olgi Drahonowskiej i Andrzeja Małkowskiego”.

Cel: poznanie założycieli skautingu w Polsce.

Miejsce: harcówka.

Opis zbiórki: Pan Młody wprowadzał Pannę Młodą w rytmie marsza weselnego. Ksiądz ślubu udzielił. Przyboczne złożyły życzenia młodej parze, wygłosiły przemówienie jako dobrzy przyjaciele młodych, przy okazji barwnie opowiadając o tych postaciach. Toasty zostały wypite, prezenty młodej parze wręczone, my odświętnie ubrane. Potem tańce na cześć młodej pary, i przysmaki weselne zjedzone. Tańce hulanki swawole.

77. TEMAT: „Przyrodoznawstwo- drzewa”.

Cel: uzupełnienie informacji z działu przyrodoznawstwo.

Miejsce: las

Opis zbiórki: Wyruszają dwuosobowe patrole. Mają zadania do wykonania:

- Wymieniają wszystkie gatunki drzew jakie znają
- Poznają drzewa mając przed sobą naszkicowane ich sylwetki
- Przyboczna opowiada o liściach i owocach drzew które leżą w kręgu wokół świeczek
- Quiz- co od jakiego drzewa, jakie drzewo jest często w przysłowiaach itd.
- Każda drużyna wymyśla nazwę gatunkową drzewa, które ją charakteryzuje np. złośliwość wyniosła, ofiarność niepospolita

78. TEMAT: „Przyrodoznawstwo- grzyby”

Cel: uzupełnienie informacji z działu przyrodoznawstwo.

Miejsce: las

Opis zbiórki: Dziewczynki były na grzybobraniu tzn. miały pozbierać kartki w kształcie grzybka z napisanymi nazwami grzybów jadalnych i niejadalnych. Pojawiło się bardzo dużo gatunków. Za grzyby jadalne dziewczyny dostawały punkty, potem patrolami wymyślały smaczną potrawę. Patrol, który wymyślił najsmaczniejszą potrawę i zebrał najwięcej grzybów wygrał marynowane pieczarki.

79. TEMAT: „Zbiórka o symbolice”

Cel: poznanie symboli harcerskich.

Miejsce: harcówka

Opis zbiórki: Gawęda o symbolice krzyża. Drużyny układają rysunek krzyża, gdy przyboczna mówi o znaczeniu poszczególnych części krzyża. Przyboczna opowiada o tym jak powstał krzyż, a drużyny rysują na tej podstawie komiks. Quiz o symbolice krzyża harcerskiego (a la 1 z 10).

80. TEMAT: „Prawa człowieka”

Cel: zapoznanie z Deklaracją Praw Dziecka, uświadomienie sobie naszych praw.

Miejsce: harcówka.

Opis zbiórki: Na zbiórce zapoznawaliśmy się z niektórymi punktami Deklaracji Praw Dziecka. Potem uzgadniałyśmy własną deklarację, obowiązującą w naszej drużynie. Dziewczynom bardzo się to spodobało,

81. TEMAT: „Gdzie kucharek sześć- tam nie ma co jeść”.

Cel: nauka budowania kuchni polowych

Miejsce: las

1. Zebranie się przed szkołą, przyboczna melduje drużynowej drużynę.
2. Dojście do miejsca docelowego (las harcerski).
3. Podział na kuchnie
4. Rozwiązanie zadania międzyzbiórkowego- każda z kuchni przedstawia najwspanialszą jej zdaniem potrawę na świecie. Można używać tylko słów.
5. Krótka pogawędka i instrukcje na temat kuchni polowych (bezpieczeństwo przy zabawie z ogniem).
6. Budowa kuchni polowych.
7. Każda z kuchni musi zdobyć produkty do przyrządzenia potraw. W tym celu musi przygotować odę na cześć najważniejszej rzeczy w kuchni polskiej- chleba.
8. Przyrządzenie potraw.
9. Wspólna degustacja i konsumpcja przygotowanych potraw oraz wybór przez jury najlepszej.
10. Płas „4 małych murzynów”.
11. Sprzątnięcie i maskowanie.
12. Powrót pod szkołę
13. Krąg i pożegnanie.

82. TEMAT: „Tajemnice szczęścia i powodzenia- Feng shui”.

Cel: zapoznanie z techniką feng-shui.

Miejsce: harcówka, szkoła

Opis zbiórki: zbiórka o tematyce feng-shui mająca na celu przedstawienie dziewczynom zasad oddziaływania i działania tej nauki. Na tej zbiórce chciałam przedstawić w formie gier kilka sztuk feng-shui, a także poprzez pracę w grupach- sposób umeblowania swojego pokoju, zarysować trochę technikę ustawiania przedmiotów w pomieszczeniu w którym najczęściej przebywamy.

83. TEMAT: „Wizyta w stadninie”.

Cel: jazda konna.

Miejsce: stadnina.

1. Zbiórka przed szkołą
2. Dojazd na miejsce
3. Przyjemności związane z wizytą na stadninie
4. Ognisko z pieczeniem kiełbasek
5. Powrót do domu

84. TEMAT: „Terenoznawstwo”.

Cel: Przypomnienie i utwalenie wiadomości z terenoznawstwa oraz przygotowanie do udziału w imprezie terenowej organizowanej przez Komendę Hufca.

1. Rozpoczęcie zbiórki piosenką „Wędruj z nami...”
2. Sprawdzenie obecności: Każdy harcerz obiera sobie na wręczonej mu mapie topograficznej charakterystyczny punkt (wzgórze, depresja, samotne drzewo) i nazywa je swoim imieniem. Następnie mapy są zbierane przez przybocznego.

3. Pogawędka wprowadzająca w temat zbiórki. Harcerze dowiadują się, że wezmą udział w turnieju zastępów, a walka toczyć się będzie o specjalną odznakę „Terenoznawcy drużyny”, która do tej pory w drużynie nie funkcjonowała.
4. Płask „Czik cziku czak...”
5. Pierwsza konkurencja turnieju. Na mapie topograficznej zaznaczona jest trasa długości 21 km. Każdy zastęp otrzymuje siedmiokilometrowy odcinek. Na podstawie danych umieszczonych na mapie ma za zadanie stworzyć opowiadanie reklamujące walory turystyczne danego odcinka (w oparciu o znaki topograficzne).
6. Przedstawienie opowiadań zastępów.
7. Wyjście zastępami na boisko szkolne- kolejna konkurencja. Każdy zastęp ma za zadanie zmierzyć wysokość zadanego obiektu oraz odległość pomiędzy podanymi punktami.
8. Piosenka
9. Zastępy dzielą się na dwie grupy. Każda z grup przygotowuje szkic drogi z marszu do podanego miejsca na osiedlu i w tym punkcie umieszcza kolorową bibułę. Po powrocie na boisko grupy w ramach zastępów wymieniają się szkicami i na ich podstawie starają się dotrzeć na docelowe miejsce, by zabrać z niego pozostawioną bibułę. Zadanie wykonywane jest na czas.
10. Następną konkurencją. Zastępy otrzymują kartkę z podanymi azymutami i parokrokami. Zastępowy ma za zadanie porozmieszczać swoich harcerzy zgodnie z podanymi wytycznymi np. Krzysiek ustaw się w odległości 230pk od tego miejsca na azymut 275 stopni. Zadanie wykonywane jest na czas.
11. Powrót do harcówki. Piosenka nowa „Nasza wędrówka”.
12. Rebus topograficzno- patrolowy. Krótkie opowiadanie zaszyfrowane jest przy użyciu znaków patrolowych i topograficznych. Zastępy na czas zgadują tą historyjkę.
13. Zastępy otrzymują pakiety zadań i mapy. Polecenie np. zmierz odległość pomiędzy zaznaczonymi punktami na mapie, wysokość nad poziomem morza oznaczonego miejsca, azymut mierzony z punktu A na B.
14. Podsumowanie i wyłonienie zwycięzcy. Najlepszy zastęp uroczyście otrzymuje odznakę. Na cześć zwycięzcy, zastępy wnoszą przygotowane wcześniej (jako zadanie międzyzbiórkowe) okrzyki. Zastęp zwycięski też wznosi swój okrzyk dla innych zastępów w podziękowaniu za współzawodnictwo.
15. Powtórzenie piosenki „Nasza wędrówka”.
16. Zadanie międzyzbiórkowe
17. Obrzędowe zakończenie.

85. TEMAT: „TURNIEJ MUZYCZNY”

Cele: Kształcenie słuchu muzycznego, utrwalenie piosenek poznanych na poprzednich zbiórkach.

Założenia: Harcerze w wieku 12 - 15 lat, znają się bardzo dobrze, drużyna posiada już swoje tradycje. Drużyna liczy sobie trzy zastępy. Pomiędzy zbiórkami drużyny odbywają się zbiórki zastępów. Pierwsza zbiórka z cyklu przygotowań do Festiwalu Piosenki Harcerskiej w Hufcu.

1. Rozpoczęcie zbiórki płaskiem „Dwóm tańczyć się zachciało”
czas:3min.
2. Sprawdzenie obecności. Na specjalnie do tego celu narysowanej dużej pięciolinii wiszącej na ścianie harcerze rysują nuty i w ich wnętrzu się podpisują.
czas:2min.
3. Gawęda dotycząca ciekawostek z życia wielkich kompozytorów. Wprowadzenie w temat zbiórki.
czas:8min.

4. Piosenkarski „non stop”. Zastępy śpiewają na przemian piosenki (po jednej zwrotce i refrenie). Gdy kończy śpiewanie jeden z zastępów od razu musi rozpocząć nową piosenkę inny zastęp. Ten zastęp, który nie będzie potrafił zaproponować żadnej piosenki po upływie 5 sek. od zakończenia poprzedniej odpada. Wygrywa ten, który „przetrzyma” wszystkich.
czas:10min.
5. Konkurs wiedzy muzycznej (pytania powinny dotyczyć najprostszych pojęć muzycznych np. gamy, nut, pięciolinii itp.). Każdy zastęp dostaje co najwyżej cztery pytania.
czas:8min.
6. Kolejna konkurencja. Zastępy prezentują wykonane przez siebie instrumenty oraz wygrywają na nich dowolną melodię. (sprawdzenie zadania, jakie dostał każdy z zastępów - zadania międzyzbiórkowego). czas:6min.
7. Taniec do usłyszanej muzyki - każdy z zastępów prezentuje swój układ choreograficzny. (przygotowanie i prezentacja)
czas:10min.
8. Inscenizacja piosenki - przygotowanie przez zastępy.
czas:5min.
9. Prezentacja scenki do słów piosenki.
czas:5min.
10. Zastępy otrzymują kolejne zadanie. Na kartce papieru wypisane są nazwy instrumentów. Należy pogrupować je tak, aby w każdej grupie znajdowały się instrumenty z tej samej rodziny (np. instrumenty dęte, perkusyjne, smyczkowe itd.).
czas:5min.
11. Piosenka (znana) pt. „10 w skali Beauforta”
czas:3min.
12. Przy pomocy sprzętów codziennego użytku drużynowy lub przyboczny wywołują różne dźwięki. Zadaniem zastępów jest odgadnięcie jakiego pochodzenia jest dany dźwięk (co go wydaje).
czas:8min.
13. Pląs „Jestem muzykantem”
czas:2min.
14. Podsumowanie turnieju i wyłonienie zwycięskiego zastępu, wręczenie zwycięskiemu zastępowi dyplomu za „najlepsze ucho”.
czas:3min.
15. Zadanie międzyzbiórkowe. Każdy ma się zastanowić nad tym, które z poznanych dotychczas w drużynie piosenek najbardziej mu się podobają. (3 propozycje - w tym jedna harcerska, gdyż takie są wymagania organizatorów festiwalu).
czas:2min.
16. Zakończenie zbiórki odtąnczeniem „Kankana” (muzyka z taśmy).
czas:3min.

łącznie czas:83min.

Przez cały czas zbiórki trwał także konkurs na najbardziej pomysłowe przerywniki proponowane przez zastępy.

86. TEMAT: „PRZYGOTOWANIE DO FESTIWALU” („LISTA PRZEBOJÓW”)

Cele: Przygotowanie drużyny do Festiwalu Piosenki w Hufcu, wykształcenie zamiłowania dzieci do muzyki.

Założenia: Jak przy poprzedniej zbiórce.

Harcerze wchodzący na zbiórkę dają przybocznemu karteczki z napisanymi propozycjami trzech piosenek. Karteczki te są podpisane - w ten sposób sprawdzana jest przy okazji lista obecności.

1. Rozpoczęcie zbiórki - piosenka znana pt. „Na halę”.

czas:3min.

2. Pogawędka wprowadzająca w temat zbiórki (drużynowy tłumaczy harcerzom, co to jest lista przebojów i zapowiada taką na dzisiejszej zbiórce). Drużynowy mówi także o tym, że trzy najbardziej lubiane piosenki zostaną zaprezentowane przez drużynę na Festiwalu w Hufcu. W międzyczasie przyboczny zlicza głosy oddane na każdą z piosenek i sporządza na tej podstawie listę przebojów.

czas:5min.

3. Ćwiczenie głosowo - słuchowe. Drużynowy podaje jakiś dźwięk np. na gitarze (może być jakikolwiek inny instrument), a harcerze muszą go zaśpiewać. Później ćwiczenie jest utrudnione poprzez podawanie pod rząd dwóch, a następnie trzech dźwięków. W końcu najtrudniejsza część - drużynowy gra krótką melodyjkę, a zadaniem harcerzy jest ją jak najwierniej odtworzyć. Ważne jest, by podawana melodia nie była harcerzom znana.

czas:5min.

4. Lista przebojów drużyny startuje (fajnie byłoby gdyby drużynowy lub przyboczny wcielił się w Marka Niedźwieckiego). Podczas całej listy obowiązuje zasada, że śpiewane są piosenki od miejsc najniższych. Za każdym razem podaje się ile głosów zebrała dana piosenka. Jednocześnie zaczyna się zabawa w obstawianie jak będzie wyglądała pierwsza trójka piosenek. Zakłady umieszcza się na przygotowanej tablicy wraz z imionami harcerzy, którzy typują piosenki.

czas:15min.

5. Zabawa ruchowa na refleks „okręt” (lewa burta, prawa burta, pokład).

czas:4min.

6. Druga część listy przebojów - śpiewane są dalsze piosenki. Ta część powinna trwać do wyśpiewania wszystkich poza pierwszymi trzema piosenkami. (ewentualnie nieco dłużej, ale nie można przesadzać. Jeśli harcerze wytypowali bardzo dużo piosenek, należy odrzucić tą ich część, która otrzymała najmniej głosów).

czas:15min.

7. Ostateczne obstawianie na trzy pierwsze piosenki. Każdy harcerz otrzymuje specjalny kupon świadczący o tym, na jakie piosenki głosował.

czas:5min.

8. Punkt kulminacyjny! Śpiewamy ostatnie trzy piosenki (a raczej pierwsze trzy). Wszystko już jasne. Jednocześnie będą to piosenki śpiewane na Festiwalu w Hufcu. Piosenki te są nagrywane na taśmę magnetofonową.

czas:10min.

9. Podsumowanie zakładów - wręczenie zwycięskim harcerzom triumfalnych kluczy wiolinowych „za jasnowidztwo”.

czas:3min.

10. Zastępy otrzymują zadanie opracowania choreografii do jednej ze zwycięskich piosenek. By ułatwić zastępom zadanie pierwsze trzy piosenki odtwarzane są z magnetofonu. Właśnie w tym czasie zastępy obmyślają ruchy sceniczne. Ważne jest, by w trakcie pracy nad układem choreograficznym drużynowy i przyboczny stale „krążyli” pomiędzy zastępami po to, by służyć radą i pomocą. W ten sposób zaproponowana choreografia będzie na nieco bardziej ambitnym poziomie.

czas:15min.

11. Zabawa umysłowa. Harcerze otrzymują małe karteczki, na których mają wypisać jak najwięcej skojarzeń ze słowem muzyka a także jak najwięcej wyrazów jej przeciwstawnych.

czas:5min.

12. Zadanie międzozbiórkowe dla zastępów. Każdy zastęp na swej zbiórce utrwali piosenki oraz dopracuje choreografię. Drużynowy przekazuje zastępom ostatnie wskazówki dot. układu tanecznego, udziela rad.

czas:3min.

13. Zakończenie zbiórki „przybiciem piątki” każdego harcerza z każdym.

czas:2min.

łącznie czas:90min.

87. TEMAT: „O TEMATYCE „KOLEJOWEJ”

Cele: Zaznajomienie dzieci z przeszłością kolei, nauka posługiwania się rozkładem jazdy pociągów na dworcu, korzystania z telefonicznej informacji kolejowej itp. Może być formą zaliczenia części wymagań z zakresu punktu „Zaradność życiowa” na stopień tropicielki.

Założenia: Drużyna zrzesza dzieci z klas V - VII, pracuje od niedawna. Nie ma zastępów.

1. Rozpoczęcie zbiórki. Wszyscy łąpią się w pasie (tworząc skład pociągu). Pociąg rusza recytując pierwsze wersy wiersza Juliana Tuwima „Lokomotywa”.
czas:2min.
 2. Piosenka znana pt. „Stara ciuchcia”. **czas:3min.**
 3. Gawęda będąca opowieścią o pierwszych lokomotywach parowych i pierwszych liniach kolejowych na świecie. **czas:5min.**
 4. Sprawdzenie zadania międzyzbiórkowego. Harcerze mieli przynieść ilustracje bądź zdjęcia pierwszych parowozów. Prezentacja tych zdjęć. Na odwrocie zdjęcia podpisuje się harcerz, który je przyniósł (sprawdzenie listy obecności).
czas:2min.
 5. W oparciu o przyniesione zdjęcia harcerze wykonują z kartonu modele dowolnie wybranego parowozu lub wagonu. Praca w grupach.
czas:20min.
 6. Zabawa ruchowa „Jedzie pociąg z daleka” na wzór piosenki „Czy ktoś widział pingwina?”
czas:3min.
 7. Podsumowanie warsztatów technicznych - zorganizowanie wystawki prac.
czas:2min.
 8. Zaznaczenie na mapie Europy szlaku Kolei Warszawsko - Wiedeńskiej w oparciu o informacje podane przez drużynowego podczas gawędy. **czas:10min.**
 9. Piosenka pt. „Pędzi, pędzi pociąg” (znana) **czas:3min.**
 10. Drużynowy dokładnie pokazuje, w jaki sposób odszukać godzinę odjazdu pociągu na rozkładzie jazdy (po prostu przykładowo sprawdza kiedy są pociągi do Krakowa). Następnie harcerze w grupach mają za zadanie podać godz. odjazdu innego pociągu (oraz peron). **czas:7min.**
 11. Zabawa z modelami kolejki „PIKO”. Ustawienie toru, krajobrazu i puszczenie kolejki. (w międzyczasie drużynowy rozwiesza na tablicy odbity na ksero i znacznie powiększony plan odjazdów pociągów z jednego z łódzkich dworców).
czas:20min.
 12. Piosenka pt. „Pociąg”. Harcerze ustawiają się w kręgu, jeden z nich wyrusza jako lokomotywa do wnętrza okręgu. Zatrzymuje się przed wybranym harcerzem, który podaje mu swój pseudonim lub imię. Wspólnie powtarzają to imię trzykrotnie wykonując jednocześnie ruch jedną ręką podobny do tego, jaki wykonuje kolejarz, by wyzwolić gwizd pociągu. Następnie obaj tworzą skład, odwracają się i „podjeżdżają do następnego harcerza. Procedura się powtarza aż do chwili, gdy wszyscy harcerze są w składzie. Bardzo dobry piosenka na szybkie poznanie się wszystkich członków drużyny.
czas:4min.
 13. Scenka zaprezentowana przez drużynowego i przybocznego. Drużynowy jest pracownikiem informacji kolejowej, a przyboczny dzwoniącym do informacji interesantem. Podróżny chce się dowiedzieć, w jaki sposób najlepiej dojechać do Poznania.
czas:4min.
 14. Zadanie międzyzbiórkowe. Każdy harcerz ma się dowiedzieć (korzystając z rozkładu jazdy lub dzwoniąc do informacji), jak najszybciej w sobotni wieczór dojechać pociągiem do Zakopanego.
czas:2min.
 15. Zakończenie zbiórki - tak jak rozpoczęcie. **czas:2min.**
- łącznie czas:89min.**

88. TEMAT: „POMAGAMY KRASNOLUDKOM”

Cele: Zbiórka ma na celu pogłębienie integracji zastępów oraz wyzwolenie w dzieciach uczucia przyjaźni i odruchu niesienia pomocy innym.

Założenia: Drużyna żeńska zrzeszająca dziewczynki w wieku 11-13 lat. Drużyna jest bardzo młoda - niedawno powstały zastępy. Zbiórka odbywa się na początku zimy.

1. Rozpoczęcie zbiórki wypracowanym na ostatniej zbiórce okrzykiem. Ów okrzyk ma stać się tradycją drużyny. **czas:1min.**
 2. Wprowadzenie w temat zbiórki. Drużynowa zwierza się harcerkom, że wczoraj wieczorem, gdy szła z psem na spacer do parku Julianowskiego spotkała ją nieprawdopodobna historia. Nagle zastąpił jej drogę mały ludzik i wręczył tajemniczą kartkę, na której widniał alfabet krasnoludzki. Chcąc się nim pochwalić drużynowa przyniosła go na zbiórkę. (tutaj drużynowa pokazuje kartkę, na której rzeczywiście jest napisany jakiś ciekawy szyfr). Na dole tej karteczki widnieje napis: „...gdzieś w pobliżu was znajduje się list od... krasnoludków zamieszkujących Las Łągiewnicki.
czas:4min.
 3. Dziewczęta szukają listu od krasnoludków. **czas:3min.**
 4. Wspólne odczytanie listu. Napisany jest on na bardzo małej karteczce (jak to u krasnoludków) nieprawdopodobnie małymi literkami. Przy odczytywaniu listu przydają się zatem przyniesione z domów szkła powiększające (sprawdzenie zadania międzyzbiórkowego) oraz klucz do szyfru przyniesiony przez drużynową. W liście krasnoludki wzywają pomocy. Niesforny lis zniszczył im przygotowane na zimę domki i dlatego nie mają one gdzie się skryć w coraz chłodniejsze wieczory. Krasnale wiedzą, że harcerki są ich przyjaciółmi i dlatego liczą na ich pomoc. **czas:6min.**
 5. Piosenka pt. „Przyjaciele” (znana) **czas:3min.**
 6. Dziewczynki podejmują decyzję o pomocy małym zaprzyjaźnionym ludkom. Podział pracy między zastępy. **czas:2min.**
 7. Budowa małego osiedla mieszkaniowego dla krasnali (z kartonów, pudełek tekturowych itp.). -cz.1 (zajęcia plastyczno - techniczne)
czas:20min.
 8. Płąs o krasnoludkach **czas:3min.**
 9. Dalszy ciąg prac architektonicznych. Elementy zmontowane przez poszczególne zastępy łączone są w jedną całość. **czas:20min.**
 10. Nauka piosenki pt. „Moi przyjaciele” **czas:7min.**
 11. Odpowiedź na list krasnoludków oraz jego zaszyfrowanie pismem krasnoludzkim. (List bierze drużynowa, która obiecuje, że wybierze się z psem do tego samego parku i wręczy go spotkanemu poprzednio ludzikowi.) List jest podpisywany przez wszystkie harcerki (sprawdzenie obecności). **czas:5min.**
 12. Powtórzenie piosenki „Moi przyjaciele”. **czas:3min.**
 13. Zadanie międzyzbiórkowe. Każda z harcerek ma rozejrzeć się w okolicy, w której mieszka i znaleźć dowody istnienia krasnoludków. **czas:2min.**
 14. Zakończenie zbiórki kręgiem i odśpiewaniem „Bratniego słowa”.
czas:3min.
- łącznie czas:82min.**

89. TEMAT: „TŁUSTY CZWARTEK CZYLI CZWARTY TŁUSTEK”

Cele: Zbiórka typowo rozrywkowa - głównym celem jest po prostu dobra zabawa. Ponadto drużynowa zamierza wprowadzić do swojej drużyny zwyczaj uroczystego świętowania Tłustego Czwartku.

Założenia: Drużyna zrzesza dziewczynki z klas V - VII. Harcerki dobrze się znają, drużyna jest w miarę zgrana. Funkcjonują zastępy.

1. Złożenie przez zastępy upichconych przez siebie słodkości (zadanie międzyzbiórkowe) na specjalnie przygotowanym do tego celu stole - skrzyni. Każdy zastęp obok swoich wyrobów umieszcza wizytówkę (jak w restauracji) z wypisanymi imionami dziewcząt, które przygotowały podane specjały. (sprawdzenie listy obecności). Należy podkreślić, że zastępy bezpośrednio przed zbiórką drużyny spotkały się celem przygotowania łakoci i razem przyszły na zbiórkę, a więc wszystkie przygotowujące słodczyce harcerki są zarazem obecne na zbiórce. **czas:3min.**
2. Piosenka pt. „Brzuchy” („Po co tobie w drużynie służyć harcerzu...”). **czas:3min.**
3. Pogawędka o tradycji tłustoczwartkowej będącej tym, co najbardziej lubimy - jedzeniem słodczy i zabawą. Zapowiedź konkursu dla zastępów, który trwać będzie przez całą zbiórkę. **czas:5min.**
4. Pierwsza zabawa. Co wiemy o naszej radzie drużyny? Zastępy otrzymują kartki z pytaniami dotyczącymi osób wchodzących w skład rady drużyny. Np. Kto z rady drużyny nosi okulary? Do jakiej szkoły chodzi drużyna przyboczna? itp. Zastępowi nie pomagają zastępom odpowiadać na pytania. **czas:5min.**
5. Piosenka pt. „Dżdżownica” **czas:5min.**
6. Zabawa ruchowa pt. Pieski anemiczki. Drużyna dzieli się na cztery grupy: pieski anemiczki, lemury, przyjaciół zwierząt, pchełki. Każda grupa opracowuje swój charakterystyczny ruch, który prezentuje całości. Następnie ruchem właściwym dla innej grupy wywołuje ją. Wywołana grupa prezentuje swój ruch oraz ruch grupy, którą chce wywołać itd. Trudność polega na tym, by równo wykonywać ruchy i jednomyślnie wywoływać kolejną grupę. **czas:5min.**
7. Gra: „Do trzech razy sztuka”. Zabawa na bazie programu telewizyjnego. Do odgadnięcia jest 9 haseł. Zagadki zadają przedszkolaki w wieku 4-6 lat, których głos nagrany jest na taśmę magnetofonową i „leci” z taśmy. Oczywiście „do trzech razy sztuka”, więc podawane są trzy wersje od najtrudniejszej do najprostszej. Najwięcej punktów uzyska ten zastęp, który odgadnie rozwiązanie w najkrótszym czasie. Przykładowe hasła to: klamka, globus, lodówka, prąd, skrzynka na listy, posterunek policji, usta, gąbka, pudełko zapalek itp. **czas:15min.**
8. Płaż „Siniania” **czas:3min.**
9. Kolejna zagadka. Do kogo należą profile twarzy, których kontury narysowano na papierze? (ułatwienie: osoby pochodzą z naszego szczepu). Trafna odpowiedź to dodatkowe punkty i profil na własność zastępu, który odgadnął jego właściciela. **czas:5min.**
10. Piosenka pt. „Drużyna Nutka” - nauka. **czas:6min.**
11. KIM Na podłodze harcówki rozsypanych jest ok. 20 przedmiotów. Przez minutę każdy ma prawo się im przypatrywać. Następnie gaśnie światło i w ciemności zabierane są dwa spośród wyłożonych przedmiotów. Po zapaleniu światła należy powiedzieć, co zostało zabrane. Zabawę powtarzamy 3 razy. (W tym czasie przyboczna wypisuje dyplomy dla zastępów). **czas:6min.**
12. Zabawa ruchowa (poza konkursem). Drużyna dzieli się na dwie grupy. Zadaniem każdej jest wypełnienie wodą menażki ustawionej na drugim końcu harcówki. Wypełnianie polega na przelewaniu wody łyżeczką od herbaty z naczynia stojącego obok. Drużyna

może przystąpić do przelewania (a konkretnie jedna osoba z drużyny), gdy wyrzuci szóstkę na kostce do gry i po przebraniu się w przygotowaną kurtkę, czapkę i szalik. Dany zawodnik może pracować łyżeczką tylko do momentu, w którym przeciwna drużyna wyrzuci szóstkę będącą znakiem do startu.

czas:6min.

13.Podsumowanie konkursu i wręczenie dyplomu najlepszemu zastępowi. Ma on również pierwszeństwo w częstowaniu innych zastępów swoimi smakołykami.

czas:2min.

14.Okrzyk na smacznego: 3 razy „niech żyje Czwarty Tłustek”.

czas:1min.

15.Najważniejszy punkt programu - jemy wszystko, co zostało przyniesione. W trakcie powtórzenie piosenki „Druhna Nutka”.

czas:10min.

16.Zakończenie zbiórki - krąg.

czas:3min.

17.Sprzątanie

łącznie czas:83min.

Drużynowa Agata Czaplinska: „Spędziłam z funkcyjną drużyną 3 godziny w przedszkolu na nagrywaniu zagadek dzieci i tłumaczeniu im o co mi chodzi, a potem mnóstwo razy to przesłuchiwałam i kopiowałam.(...) Zbiórkę przygotowały drużynowa, przyboczna i funkcyjna drużyny. Drużynowa prowadziła, przygotowała profile i grę KIM, przyboczna z funkcyjną nagrania i (...) magnetofon oraz pytania. (...) Oceniam tę zbiórkę wysoko, gdyż zapoczątkowała w mojej drużynie czwarto-tłustkową tradycję (...) i nauczyła mnie, że w dużej mierze mogę zdać się na zastępy...”

90. TEMAT: „ZBIÓRKA O SYMBOLICE I HISTORII KRZYŻA HARCERSKIEGO”

Cele: Zaznajomienie harcerzy z symboliką Krzyża Harcerskiego oraz z jego dziejami. Wykształcenie w dzieciach szacunku do Symbolu ZHP i momentu jego nadania - Przyrzeczenia Harcerskiego.

Założenia: Drużyna młoda, składająca się z chłopców głównie z klas V - VII. Dzieci znają się ze szkoły. W drużynie funkcjonują zastępy.

1. Rozpoczęcie apelem.

czas:3min.

2. Sprawdzenie listy obecności. Na przygotowanym rysunku z konturami Krzyża Harcerskiego członkowie drużyny układają wręczony im przed wejściem do izby kawałek drugiego rysunku (przedstawiającego „wnętrze Krzyża”) pociętego na tyle części ilu jest harcerzy. Każdy kawałek jest podpisany przez kładącego go harcerza. (Pocięte kawałki można też wręczyć na poprzedniej zbiórce).

czas:3min.

3. Gawęda drużynowego dotycząca tego, co symbolizują poszczególne elementy Krzyża (drużynowy pomaga sobie rysunkiem Krzyża). Drużynowy mówi też na temat wielkiego znaczenia chwili składania Przyrzeczenia Harcerskiego. Całość w formie opowieści a nie wykładu!!

czas:5min.

4. Piosenka znana pt. „Watra”

czas:3min.

5. Gra - połączenie rysunku z właściwym podpisem. Na kwadratowych kartonikach wyrysowane są pojedyncze elementy Krzyża Harcerskiego i ich określenie. Na podłużnych zaś opis tego, co oznaczają te elementy.

czas:2min.

6. Płas „Ugi - bugi”

czas:3min.

7. Skompletowanie szkoleniowego wzoru Krzyża, który będzie wisiał w harcówce: Na drewnianej ramie naciągnięte jest płótno z narysowanymi konturami Krzyża. Każdy harcerz otrzymuje kawałek jednego elementu (przygotowany przez drużynowego lub

jakiegoś harcerza zdobywającego sprawność Zdobnika itp.) Krzyża Harcerskiego (wykonany z kolorowego brystolu), który musi przypiąć (wtedy można grę powtarzać) na konturze Krzyża. Drużyna musi zaplanować kolejność przypinania tak, aby wygląd końcowy Krzyża był prawidłowy.

czas:5min.

8. Nauka piosenki pt. „Harcerski Krzyż” Pod koniec nauki piosenki przyboczny, który nie gra na gitarze wychodzi z harcówki i wsuwa pod drzwi - do środka tajemniczy dokument.

czas:7min.

9. Harcerze odkrywają leżący od niedawna na podłodze przy drzwiach pozółkły dokument. Otwierają go. Jest to (oczywiście spreparowany przez drużynowego) dyplom, jaki otrzymał ks. Kazimierz Lutostawski za zaprojektowanie Krzyża. W kopercie znajduje się także zdjęcie księdza oraz zniszczony spis najważniejszych wydarzeń z historii Krzyża. Jeden z harcerzy na głos czyta treść dokumentów, wszyscy oglądają dyplom. W znalezionej kopercie są też słowa Roty Przyrzeczenia Harcerskiego.

czas:7min.

10. Wspólne wykonanie gazetki dotyczącej Krzyża Harcerskiego. Część harcerzy zajmuje się starannym przepisaniem dat z dziejów Krzyża, część opracowuje ramki na zdjęcie ks. Lutostawskiego, ktoś inny rysuje reprodukcję Krzyża itd.

czas:12min.

11. Piosenka znana pt. „Szara lilijka”.

czas:3min.

12. Każdy zastęp otrzymuje na kartce papieru tekst złożony z wyrazów o poprzestawianych literach. Te teksty to części Przyrzeczenia Harcerskiego. Np. Pierwszy zastęp otrzymuje: aMm ąeszczr lowę tyacm iczyem płinće łućbsz secloP itd. Zastępy rozszyfrowują teksty i z pomocą drużynowego łączą je w dwie Roty Przyrzeczenia.

czas:6min.

13. Zabawa w „węzeł gordyjski” - harcerze łąpią się za ręce, ale w sposób jak najbardziej skomplikowany. Następnie muszą tą plątaninę rąk i nóg rozwikłać nie rozłączając się.

czas:4min.

14. Zajęcia plastyczne. Na ogromnym kartonie (zrobionym z posklejanych papierów pakowych) członkowie drużyny piszą farbami (jak największymi literami) wybraną przez siebie Rotę Przyrzeczenia. Następnie mają zupełnie odwrotne zadanie - napisać tekst Przyrzeczenia jak najmniejszymi literami, ciągle używając jednak grubego pędzla. Prace wieszane są na ścianie.

czas:8min.

15. Powtórzenie piosenki „Harcerski Krzyż”

czas:3min.

16. Zadanie międzyzbiórkowe. Każdy harcerz ma przynieść na następną zbiórkę.... trzy paczki zapalek. (na następnej zbiórce będą zajęcia o budowaniu kostek i innych ozdób z zapalek, ale o tym się dzieciom nie mówi).

czas:1min.

17. Zakończenie zbiórki kręgiem, w którym śpiewamy „Harcerski hejnał wieczorny”. Po kręgu każdy harcerz zabiera swój wycinek Krzyża ułożony na początku zbiórki na pamiątkę.

czas:3min.

łącznie czas:81min.

91. TEMAT: „ZBIÓRKA MILITARNA”

(opis przebiegu dokonany przez dh. Agatę Czaplińską)

Przed niżej opisaną zbiórką oddziały specjalne 71 ŁDH-rek grasowały po okolicznych sklepach i poczcie grabiąc gdzie się dało „Gazetę Reklamową”, w rezultacie czego na składzie amunicji znalazło się ponad 20 egzemplarzy tego samego numeru.

Wcale nie prawda, że dziewczyny nie nadają się na żołnierzy! Nadają się i to całkiem dobrze - i to nie tylko jako sanitariuszki!

Oczywiście każdy żołnierz zanim stanie się dobrym żołnierzem (a zarazem wzorowym obywatelem i obrońcą kraju) wymaga odpowiedniego przeszkolenia. Ponieważ w naszych

warunkach (choć nasz szczerpuńcio jest zawodowym żołnierzem) nie mogliśmy spędzić 6 tygodni na poligonie, ograniczyliśmy się do krótkiego, nieagresywnego i jak najbardziej pokojowego szkolenia naszych harcerek w kierunku militarnym.

Szkolenie zaczęło się od musztry i polegało na przypomnieniu zasad poruszania się w kolumnie i indywidualnie, co jest bardzo ważne również w warunkach pokojowych. Muszę nadmienić, że działania drużyny nie były spowodowane koniecznością militarnego doskonalenia się w celu wypowiedzenia komuś wojny. (...)

Po wyćwiczeniu karność i postuszeństwa wśród szeregow 71 ŁDH drużyna drużynowa z drużyną przyboczną wytłumaczyły kochanej drużynie dlaczego i po co na dzisiejszej zbiórce nastąpi szereg specyficznych działań, do czego będą one prowadziły i jak powinien wyglądać dobry żołnierz. (...)

Ponieważ spostrzegawczość jest bardzo ważną cechą żołnierza, a nie zawsze wrodzoną lub nabytą, przyszłe komandoski dzierżąc w swych białych dłoniach (każda ten sam) numer „Gazety Reklamowej” szukały na wskazanej przez drużynę drużynową stronie ogłoszenia lub reklamy upatrzonej firmy. Okazało się, że pod względem spostrzegawczości nasze drużenki są już doskonale przeszkolone. Nagrodą za znalezienie i wskazanie miejsca danego ogłoszenia były przepustki - tak jak w wojsku - ponieważ żołnierz nie może dobrowolnie opuścić pola służby. Różnica polegała na tym, że przepustki były nieco krótsze: żółte kartki - 3-10 sek., czerwone kartki - do 60 sek. Wywoływały ogromną radość u nagrodzonych, a jeszcze większą u pozostałych, które liczyły, za ile sekund powinna zjawić się dana drużenka, bo inaczej...(szkolenie punktualności).

Jedność wojskowa przejawia się nie tylko podczas musztry, ale także podczas śpiewania. Zatem drużyna chcąc zachować jedność przypomniła sobie, znane od Buga po Odrę, wspaniałe piosenki Wojska Polskiego: „Serce w plecaku” oraz „Marsz pierwszego Korpusu”, a właściwie ich pierwsze zwrotki i refreny.

Na wojnie różne rzeczy stać się mogą - i nie tylko na wojnie, więc żołnierz powinien poradzić sobie w każdej sytuacji - nawet wtedy, gdy musi użyć maski przeciwgazowej, której użycie (...) jest nie do końca przyjemne, co w obrazowy i przejrzysty sposób zaprezentowała harcerkom drużyna przyboczna. W ślad drużynowej poszło kilka odważniejszych i ciekawszych świata harcerek, chcących zaczerpnąć „świeżego” powietrza. Z radością stwierdziły, że każda z nich w masce wygląda jednakowo okropnie.

Po ćwiczeniach z maską drużyna przeszła w kolumnie do pobliskiego parku, gdzie drużyna przyboczna przeprowadziła zabawę polegającą na skradaniu się. Gra polegała na zdobyciu chusty bronionej przez przeciwny patrol (były dwa patrole). (...) Chusta została umieszczona między brzoškami, a dokoła nich ustawiła się drużyna jej broniąca, która nie miała prawa przekroczyć granicy pomiędzy nimi dalej niż na krok. Okazało się, że wykradanie chusty jest o wiele prostsze niż jej obrona. Oba patrole miały szansę się o tym przekonać. Następnie przyszła drużyna przyboczna z tajną misją bojową. Zadaniem każdej z dzielnych drużenek było przeniesienie bomby (zwinętej w rulon „Gazety Reklamowej”) wzdłuż ulicy „WiN”. Wolno było iść tylko tą stroną ulicy, po której są sklepy, ponieważ po wejściu na jezdnię bomba wybucha, a wraz z nią harczerka ją przenosząca (transporter). Bomba wybuchała również, gdy transporter z nią biegł oraz gdy bomba nie znajdowała się na powietrzu (a więc nie wolno chować jej pod kurtkę czy mundur). Niestety bomba eksploduje także, gdy dwie lub więcej bomb przebywa blisko siebie (każdy transporter musi trasę przebyć samotnie, aż dotrze do składu broni znajdującego się przy restauracji „Jutrzenka” (już nie istniejącej). Wszystko byłoby banalnie proste, gdyby nie trzech terminatorów czyhających po drodze na bomby. Nikt nie wie jak wyglądają - wiadomo jedynie, że są i chcą zdobyć bomby. Na szczęście terminatorzy też nie mogą biegać.

Pierwsza drużyna wyruszyła z bombą, przyboczna pognęła do składu broni, a drużyna przyboczna wypuszczała drużyny na „bombową” trasę. Transporterzy próbowali za wszelką cenę przenieść bombę, niektórzy zapomnieli, że nie wolną z nią biegać. 10 bomb trafiło do składu broni, a 7 zdobyli terminatorzy, za co zostali wynagrodzeni przepustkami

wdzięczności. Bojowa ekipa wróciła do Sztabu Generalnego (153SP) ze śpiewem na ustach, co dziwiło nieco przypadkowych przechodniów.

Założenia: Zbiórka odbyła się w końcu maja, uczestniczyło w niej 17 harcerek i dwie osoby kadry. Trwała około 90min. Została przygotowana przez drużynową i przyboczną (przyboczna wykonała przepustki, przygotowała teksty piosenek oraz sprowadziła terminatorów, których nie znała drużyna).

92. TEMAT: „**CZARODZIEJSKA ZBIÓRKA**”

Cele: Pogłębienie więzów między harcerzami poprzez wspólną zabawę oraz wykształcenie zdolności abstrakcyjnego myślenia.

Założenia: Drużyna męska, zrzeszająca dzieci z klas IV - VI. Chłopcy znają się słabo, nie funkcjonują zastępy. W drużynie jest przyboczny. Dodatkowo na zbiórkę została zaproszona nieznana harcerzom osoba (pojawi się pod koniec zbiórki). Przed zbiórką harcówka musi być odpowiednio przygotowana: zaciemnione światła, zasłonięte okna (choć najlepiej zorganizować zbiórkę po zachodzie słońca), porozwieszane tajemnicze dekoracje itp.

1. Rozpoczęcie zbiórki przybyciem drużynowego przebranego za czarnoksiężnika. Ów przybysz proponuje wszystkim obecnym tajemniczy taniec przy demonicznej muzyce (jakiegokolwiek utwór instrumentalny w klimacie tajemniczości). Ruchy w tańcu muszą być jak najbardziej dziwaczne. **czas:4min.**
2. Gawęda. Czarnoksiężnik opowiada harcerzom, że na świecie stale brakuje magików, gdyż to trudna i nieznana dziedzina nauki. Zapowiada, że chciałby właśnie z nich uczynić prawdziwych czarnoksiężników. Uroczyście otwiera Kurs Magii. Pod koniec ma przybyć specjalny gość - profesor magii rodem ze Szkocji Sir William Frankenstein (skoligacony ze słynnym wampirem z Siedmiogrodu). **czas:5min.**
3. Płask „Misiaczek”. (Harcerze łapią się wzajemnie za barki i mocno razem trzymają, tworząc krąg. Następnie zaczynają równo podskakiwać, krzycząc: „hej, hej, hej, hej”. Robią to coraz szybciej jednocześnie się kręcąc. Przy dużej prędkości niektóre ogniwa wypadają wyrzucone siłą odśrodkową. **czas:3min.**
4. Czarnoksiężnik (drużynowy) rozpoczyna pokazy sztuki magicznej:
 - a) wstęga Möbiusa - omówienie 1. (pod konspektem)
 - b) tajemnicze pokonanie siły ciężenia - omówienie 2.
 - c) odgadywanie liczb - omówienie 3.Po każdym pokazie następuje wytłumaczenie na czym polega cały sekret, a następnie harcerze wykonują krótkie ćwiczenia. **czas: 25min.**
5. Zabawa w poszukiwanie ukrytych na terenie parteru szkoły zaklęć. Po znalezieniu zaklęcia harcerz ma za zadanie opracować sposób, w jaki dane zaklęcie się wypowiada oraz na co ono jest. **czas: 10min.**
6. Przedstawienie poszczególnych zaklęć. Wszyscy uczą się tego, które ich zdaniem jest najciekawsze. **czas:5min.**
7. Ciąg dalszy pokazu sztuk:
 - a) sztuczka z kartami - omówienie 4.
 - b) czarodziejskie słowo - omówienie 5.
 - c) tajemne monety - omówienie 6.Podobnie jak poprzednim razem czarnoksiężnik tłumaczy po pokazie, na czym polega istota sztuczki. **czas:25min.**
8. Pieśń czarnoksiężników - nauka. (Należy wybrać jakąś melodię znanej piosenki - najlepiej wolnej i z charakterystycznym klimatem i ułożyć do tego dziwne, najlepiej niezrozumiałe

słowa. Harcerze powinni otrzymać te słowa na kartkach.)

czas:5min.

9. Ciąg dalszy pokazu:

a) 4=5 omówienie 7.

Te dwie sztuki (tzn. z monetami i 4=5) nie są wyjaśniane adeptom sztuki magicznej, gdyż prowadzący czarnoksiężnik obawia się, że nie będzie miał żadnych tajemnic w zanadrzu.

czas:10min.

10. Powtórzenie wyuczonego na początku tańca czarnoksiężników.

czas:3min.

11. Pokazy sztuczek przygotowanych przez harcerzy. czas:10-20min. (zupełnie nie da się przewidzieć, ile będzie trwał ten element)

12. Wezwanie mistrza profesora magii Sir Williama Frankensteina.

czas:2min.

13. Mistrz Frankenstein podsumowuje kurs, wszystkich pasuje na czarnoksiężników dyplomowanych (wręcza dyplomy), nadaje każdemu harcerzowi pseudonim magiczny (wszystkie pseudonimy zapisywane są na specjalnej tablicy na zasadzie: Marek - Mefisto, Tomek - Eureliusz itd. - sprawdzenie listy obecności) oraz serdecznie im gratuluje.

czas:5min.

14. Zadanie międzyzbiórkowe - wykonanie czapki czarnoksiężnika.

czas:1min.

15. Zakończenie wspólnym wypowiedzeniem jakiegoś zaklęcia zaproponowanego przez prof. Frankensteina. czas:2min.

łącznie czas:115min.

Omówienie zaproponowanych sztuczek

1. Wstęga Möbiusa. Trudno wyobrazić sobie (bo nie istnieje) paska papieru, który można zamalować ołówkiem po obu stronach bez odrywania ołówka od powierzchni papieru. Przy przejściu na drugą stronę paska musimy ołówek oderwać od paska. Sytuacja się nie zmienia, gdy ów pasek skleimy tworząc pętlę. Nie można przejść z przedniej jej strony (zewnątrznej) do tylnej (wewnętrznej) bez obrócenia tej pętli. Jeśli jednak przy sklejeniu paska (przy tworzeniu pętli) obrócimy jeden z jej końców tylko raz (o 180 stopni) otrzymamy pierścień o tylko jednej stronie - przedniej. Co ciekawsze - gdy postawimy na jego powierzchni ołówek i zaczniemy rysować linię przesuwając się wzdłuż tej pętli okaże się, że w końcu (bez oderwania ołówka od paska!) dojdziemy do miejsca, w którym zaczęliśmy rysować, obrysowując całą pętlę naokoło i po obu stronach papieru. Te właściwości czynią wstęgę Möbiusa tak ciekawą. Ale to jeszcze nie koniec. Spróbujmy bowiem przeciąć wstęgę wzdłuż niej, tak aby otrzymać dwie wstęgi. Okaze się, że zamiast drugiej wstęgi ...pojawia się tylko jedna za to podwójnie skręcona. Gdy rozetniemy ją jeszcze raz tak samo, pojawią się dwie wstęgi, ale połączone. Spróbujcie - to naprawdę zdumiewające!
2. Pokonanie siły ciężenia. Wybierzcie dużego, ciężkiego harcerza oraz trzech ochotników. Wybrany harcerz siada na krześle, a drużynowy wraz z trzema ochotnikami próbują go podnieść w taki sposób, że podkładają swoje dwa złączone wskazujące palce pod kolana siedzącego (dwoje z podnoszących) oraz pod pachy siedzącego (dwoje podnoszących). W ten sposób każdy z podnoszących ma jeden punkt działania. Następuje próba podniesienia (tylko jedna!). Z reguły idzie ona bardzo słabo - harcerz w ogóle lub nieznacznie jest podnoszony (gdyż obraliśmy niewygodny sposób podnoszenia). Następnie czarnoksiężnik podaje instrukcje: „Zawieście swoje prawe dłonie tak jak ja nad głową Krzyśka (podnoszonego harcerza) tak, aby nie dotykać się nimi nawzajem.” Po kilkunastu sekundach milczenia pozwalasz im zabrać ręce i ponownie podłożyć je pod kolana i pachy. Próbujcie jeszcze raz podnieść. O dziwo idzie znacznie lepiej!! To bardzo

efektywne. Oczywiście zachodzi pytanie dlaczego się tak dzieje (a naprawdę się tak dzieje). Otóż nie znam pewnej odpowiedzi na to pytanie. Przypuszczam jednak, że mają na to wpływ dwa podstawowe czynniki. Po pierwsze działa bardzo silna autosugestia, że „teraz pójdzie”, po drugie pamiętajmy, że próba, która się udaje jest już drugim podejściem - można mówić o (całkiem nieświadomym) nabraniu „doświadczenia” jak podnosić, by podnieść.

3. Odgadywanie liczb. Instrukcja czarnoksiężnika brzmi następująco: „Wybierzcie sobie jakąś liczbę i ją zapiszcie. Następnie pomnóżcie ją przez 10 i odejmijcie wybraną na początku liczbę. Do otrzymanego wyniku dodajcie 36 i wykreślcie jedną cyfrę z otrzymanego wyniku (z wyjątkiem zera, jeśli jest liczbą końcową wyniku). Podajcie mi cyfry pozostałej liczby obojętnie w jakiej kolejności, a ja powiem wam, jaką cyfrę skreśliliście.” Np. Piotrek wybrał liczbę 312 i liczy następująco: $312 \text{ razy } 10 = 3120$; $3120 - 312 = 2808$; $2808 + 36 = 2844$; a następnie skreśla 8 i podaje cyfry 4, 2, 4. Drużynowy dodaje cyfry $4+4+2=10$ i odejmuje otrzymaną liczbę od najbliższej liczby większej od 10 i podzielnej przez 9 czyli 18. Będzie zatem: $18-10=8$. Właśnie 8 jest skreśloną liczbą. Na czym polega ta sztuczka? Po wykonaniu całych rachunków Piotr otrzymał liczbę podzielną przez 9, gdyż gdy od 10-krotności jakiejś liczby odejmiemy ją samą otrzymamy jej 9-krotność. Gdy do tej 9-krotności dodamy 36 (4 razy 9) otrzymamy sumę na pewno przez 9 podzielną. Wiemy również, że suma cyfr liczby wielocyfrowej podzielnej przez 9 jest także przez 9 podzielna (np. dla liczby 459 suma cyfr $4+5+9=18$ jest również podzielna przez 9). Cyfra skreślona przez Piotra ma tę właściwość, że uzupełnia sumę pozostałych cyfr do liczby podzielnej przez 9. Tak więc drużynowy uzupełnił sumę podanych cyfr (10) do najbliższej liczby podzielnej przez 9 (do 18), dodając 8.
4. Sztuczka z kartami. Bierzemy z talii 27 dowolnych kart i proponujemy, by ktoś zapamiętał jedną z nich. Wykładamy karty w trzy pionowe kolumny po 9 kart w każdej. Pytamy, w której kolumnie znajduje się wybrana przez niego karta. Zbieramy kolumny tworząc z nich paczki, a je z kolei składamy tak, aby paczka z kolumną, w której była wybrana karta znajdowała się pomiędzy dwoma pozostałymi paczkami. Znow wykładamy karty w trzy kolumny po 9 w każdej, pytamy, w której kolumnie tym razem jest karta i składamy wszystkie tak jak poprzednio. Powtarzamy całość jeszcze raz i znow składamy karty tak, że kolumna z wybraną kartą jest w środku. Teraz odliczamy kolejne karty. Czternasta karta (środkowa) jest właśnie wybraną przez partnera kartą. Dla wyjaśnienia ponumerujemy wszystkie karty zgodnie z kolejnością ich pierwszego wyłożenia.

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27

Założmy, że harcerz wybrał kartę 19 (pierwsza kolumna). Zbieramy teraz karty. Najpierw kolumnę zaczynającą się od 2, następnie tę od 1 (kolumna z 19), a na końcu kolumnę trzecią. Po drugim wyłożeniu karty ułożą się w następujący sposób:

2	5	8
11	14	17
20	23	26
1	4	7
10	13	16
19	22	25
3	6	9
12	15	18

21 24 27

Wybrana karta (19) znalazła się znowu w kolumnie pierwszej (nie zawsze musi tak być!). Znowu zbieramy karty zaczynając od kolumny z 5, dalej z 2 (tam jest 19), wreszcie z 8. Po trzecim wyłożeniu karty ułożą się następująco:

5	14	23
4	13	22
6	15	24
2	11	20
1	10	19
3	12	21
8	17	26
7	16	25
9	18	27

Po zebraniu kart w podobny sposób jak dotychczas 19 znajdzie się w samym środku drugiej kolumny. Przed nią i za nią znajduje się po 13 kart. Dlatego nie trzeba czwarty raz wykładać kart. Wiadomo, że 19 jest w samym ich środku - będzie zatem czternastą kartą.

5. Czarodziejskie słowo. Bierzemy 10 par jednakowych kart i proponujemy widzom zapamiętanie jednej z nich. Następnie rozkładamy karty w cztery poziome rzędy po 5 kart w każdym. Robimy to nie w dowolny sposób, ale zgodnie z „czarodziejskim wzorem”. Musimy zapamiętać cztery wyrazy: *mutus*, *dedit*, *nomen*, *cocis*. Wyrazy te nie mają sensu, ale posiadają ciekawe właściwości: każdy z nich składa się z 5 liter, w każdym występują dwie jednakowe litery, ponadto każde dwa wyrazy mają jedną wspólną literę: *mutus*, *dedit* - literę *t*; *mutus*, *nomen* - literę *m*; *mutus*, *cocis* - *s*; *dedit*, *nomen* - *e*; *dedit*, *cocis* - *i*; *nomen*, *cocis* - *o*. Kładziemy karty w ten sposób, aby karty każdej pary zajmowały tę samą literę w ustalonym układzie „czarodziejskich wyrazów”. Następnie pytamy widzów, w którym rzędzie znalazły się karty wybranej pary. Niezależnie od tego, czy widzowie wymienią jeden, czy dwa rzędy potrafimy wskazać wybraną parę. Załóżmy np., że cztery wyrazy ułożone są w ten sposób:

1. *mutus*
2. *dedit*
3. *nomen*
4. *cocis*

Jeśli np. widzowie twierdzą, że wybrana para znajduje się w pierwszym i czwartym rzędzie, wtedy wybrali właśnie tę parę, która zajmowała miejsce litery *s*. Kolejność wyrazów można oczywiście zmieniać, należy tylko pamiętać jak następują po sobie te „czarodziejskie wyrazy”.

6. Tajemne monety. Aby zrozumieć istotę tej bardzo interesującej zabawy trzeba niestety „przeżyć” krótki wykład z matematyki. W codziennym życiu przy zapisywaniu liczb stosujemy układ dziesiętny. Np. w liczbie 7423 cyfra 7 ma wartość siedmiu tysięcy, 4 - wartość czterech setek, 2 - wartość dwóch dziesiątek, zaś 3 - trzech jednostek. Można zatem napisać liczbę 7423 w postaci: $7 \cdot 1000 + 4 \cdot 100 + 2 \cdot 10 + 3 \cdot 1$ lub też: $7 \cdot 10^3 + 4 \cdot 10^2 + 2 \cdot 10^1 + 3 \cdot 10^0$. Każdą liczbę musimy więc uważać za sumę wielokrotności potęg liczby 10. Cyfry danej liczby wskazują przez jakie czynniki należy pomnożyć odpowiednie potęgi liczby 10. Wszystkie liczby można wyrazić jednak za pomocą potęg jakiegokolwiek innej liczby. Przyjmijmy jako podstawę układu zamiast 10 cyfrę 2. Dochodzimy do układu dwójkowego. Oto kolejne potęgi dwójki: $2^0=1$, $2^1=2$, $2^2=4$, $2^3=8$, $2^4=16$ itd. W układzie dwójkowym posługujemy się tylko 1 i 0. Żadne inne cyfry dla nas nie istnieją. 2 można zapisać jako: $1 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^0 = 1 \cdot 2 + 0 \cdot 1 = 2 + 0 = 2$. W zapisie skróconym będziemy mieli: 10, gdyż konstruując ten zapis bierzemy pod uwagę pierwsze liczby iloczynów (a więc te, przez które mnożymy poszczególne potęgi dwójki - jak w systemie dziesiętnym poszczególne potęgi dziesięciu); trójkę można zapisać jako: $1 \cdot 2^1 + 1 \cdot 2^0 = 1 \cdot 2 + 1 \cdot 1 = 3$, a w zapisie skróconym: 11, 4 w układzie dwójkowym to: 100 (gdyż: $1 \cdot 2^2 + 0 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^0 = 4 + 0 + 0 = 4$) itd. Łatwo zauważyć, że w tym układzie potęgi dziesięciu zastąpione są potęgami dwójki.

Ufff, mamy to już za sobą. Jaki to ma związek z naszą zabawą? Ano bardzo duży. Do tej zabawy potrzebny jest także uczeń czarnoksiężnika (a raczej pomocnik) - przyboczny. Drużynowy wychodzi z harcówki, a przyboczny proponuje jednemu z harcerzy, by wybrał sobie jakąś liczbą w zakresie od 1 do 31. Załóżmy, że ktoś wybiera 13. Przyboczny kładzie na stół parę monet, a drużynowy po przyjściu spogląda na monety i odgaduje liczbę 13. Przyboczny wie, że w układzie dwójkowym liczby zapisuje się używając tylko zer i jedynek. Moneta ma również tylko dwie strony: orła i reszkę. Drużynowy i przyboczny umówili się, że orzeł oznacza 0, a reszka 1. Ponieważ $13=1*2^3+1*2^2+0*2^1+1*2^0$, w zapisie dwójkowym będzie to:1101, a więc przyboczny ułoży monety w kolejności: reszka, reszka, orzeł, reszka. W ten sposób drużynowy jest w stanie odgadnąć wymyśloną liczbę. Oczywiście jest, że jeśli się nie zna układu dwójkowego (zwanego też binarnym), trudno odgadnąć tajemnicę tej gry. I jeszcze jedno. Nie próbujcie wyjaśniać harcerzom na czym ta sztuczka polega, gdyż zagadnienie układu dwójkowego jest dla nich po prostu zbyt trudne. Niech pozostanie to waszą tajemnicą.

7. Dowód tego, że $4=5$ wygląda następująco: Wychodzimy z równania: $a=b+c$, mnożymy obie strony przez 5, więc mamy: $5a=5b+5c$, a jak pomnożymy przez 4 to będzie: $4b+4c=4a$. Zapiszmy te dwa równania jedno pod drugim: $5a=5b+5c$

$4b+4c=4a$ po dodaniu ich stronami będzie:

$5a+4b+4c=5b+5c+4a$, odejmijmy od obu stron $9a$, będzie: $4b+4c-4a=5b+5c-5a$, wyłączamy przed nawias po lewej stronie 4, a po prawej 5: $4(b+c-a)=5(b+c-a)$, dzieląc obie strony przez $b+c-a$ otrzymamy ów karkołomny zapis: $4=5$. Druhu drużynowy proszę samemu znaleźć błąd w rozumowaniu. Miłego myślenia.

93. TEMAT: „ZBIÓRKA O ŁODZI”

Cele: Zapoznanie harcerzy z historią Łodzi, zaznajomienie z topografią ich rodzinnego miasta. Harcerze poznają też podstawowe połączenia komunikacji miejskiej (z ich miejsca zamieszkania). Zbiórka może być także formą przygotowania do zaliczenia części „Zaradność życiowa” z wymagań na stopień ochotniczki, tropicielki oraz młodzika.

Założenia: Drużyna żeńska, zrzessa dziewczęta z klas V - VII, pracuje zastępami. Zastępowe to doświadczone harcerki, posiadają stopnie starszoharcerskie.

1. Rozpoczęcie zbiórki plebiscytem na najbardziej popularne miejsce naszego miasta. Każda harcerka na kartce pisze nazwy 5 miejsc i podpisuje kartkę (sprawdzenie obecności). Przyboczna liczy głosy podczas następnego punktu zbiórki. Harcerka, która wytypowała prawidłowo pierwsze trzy miejsca otrzymuje „medal” w kształcie łódki. Takie łódki będą rozdawane podczas trwania zbiórki. **czas:5min.**
2. Piosenka o Łodzi (np. „Prząśniczka”) **czas:3min.**
3. Legenda o powstaniu nazwy Łódź. Zastępy jako zadanie międzyzbiórkowe miały przygotować historię powstania nazwy związanej z naszym miastem. Każdy wylosował coś innego np. Łódź, Bałuty, Radogoszcz, Julianów itp. Historie mają być krótkie i przedstawione w formie opowiadania. **czas:8min.**
4. Płaż „Dawne to były czasy” **czas:3min.**
5. Poznajemy plan miasta. Każdy zastęp otrzymuje plan Łodzi i przez określony czas zapoznaje się z informacjami tam zawartymi (komunikacja, muzea, kina, teatry, baseny, cmentarze itp.). Zastępy przygotowują po 10 pytań dla pozostałych. **czas:15min.**
6. Przygotowanie do następnej konkurencji. Gra w lotki - ćwiczymy celność odpowiedzi. (uwaga BHZ!) **czas:5min.**
7. Pierwsza tura pytań - zastępy - zastępom. **czas:6min.**
8. Rzut lotką do mapy. Zadanie dla zastępów. Określić jak najłatwiej dojechać komunikacją miejską do miejsca trafionego lotką (ze swojego miejsca zamieszkania). **czas:5min.**

9. Druga tura pytań - zastępy - zastępom. czas:6min.
- 10.Rebusy. Członkini zastępu ma za zadanie narysować na tablicy rebus przedstawiający nazwę wylosowanej ulicy, placu itd. Pozostałe harcerki z tego zastępu odgadują treść rysunku. czas:6min.
- 11.Trzecia tura pytań - zastępy - zastępom. czas:6min.
- 12.Piosenka o Łodzi lub w przypadku gdy ostatnie konkurencje były statyczne (tego nie wiadomo, gdyż to harcerze układają pytania) zabawa „węzeł gordyjski”.
czas:3min.
- 13.Podsumowanie turnieju wiedzy o Łodzi. Dyplom dla najlepszego zastępu i rakietka na jego cześć. czas:3min.
- 14.Zadanie międzyzbiórkowe. Zebrać informacje na temat ŁOT (Łódzka Odznaka Turystyczna), wybrać miejsce w Łodzi, które chciałabyś zwiedzić, a w którym jeszcze nie byłaś. czas:2min.
- 15.Zakończenie zbiórki kręgiem „Słoneczko już” czas:3min.
łącznie czas:79min.

Uwaga!

Podczas pracy zastępów (element nr 5) zarówno drużynowa jak i przyboczna powinny stale obserwować, jakie pytania przygotowują harcerki. W razie potrzeby mają służyć pomocą, a także zapobiec nadmiernie trudnym pytaniom.

94. TEMAT: ZBIÓRKA DOTYCZĄCA „PROMIENISTYCH”

Cele: Zapoznanie harcerzy z bohaterem ich hufca, zbiórka może być też formą zaliczenia części wymagań z punktu „Historia, tradycja, symbole, wiedza harcerska i obywatelska” na stopień samarytanki i ćwika. Zbiórka jest przygotowaniem do biwaku szlakiem „Promienistych” do Psar.

Założenia: Drużyna męska zrzeszająca chłopców z klas: VI - VIII oraz pierwszej szkoły średniej. Członkowie drużyny są od paru lat w ZHP, doskonale się znają, zdobywają stopnie i sprawności harcerskie. Drużyna działa zastępami. Zastępowymi są chłopcy będący uczniami szkół średnich.

1. Rozpoczęcie zbiórki grą ćwiczącą spostrzegawczość. W harcówce lub na korytarzu ukryto kilka listów zawierających informacje o tym, co będzie tematem zbiórki. Listy znajdują się w miejscach, w których coś jest „nie w porządku” np. książka na półce odwrócona do góry nogami, obrazki na ścianach odwrócone lub zamienione miejscami, odwrócony podstavek pod kwiat itd. Im starsi uczestnicy tym trudniejsze i mniejsze zmiany. Listy zawierają zaszyfrowane w różny sposób litery, z których (po odnalezieniu wszystkich) harcerze mają ułożyć słowo „Promieniści”. czas:8min.
2. Gawęda o czterech chłopcach z Bałut. Przybliżenie początków istnienia organizacji (wiadomości można zaczerpnąć z książki „Młodzi z garnizonu Łódź” - dostępna w bibliotece hufca). Drużynowy zapowiada też biwak do Psar - dzisiejsza zbiórka jest formą przygotowania do tego wyjazdu. czas:5min.
3. Piosenka nowa - nauka hymnu „Promienistych” „Jak górne orły” (słowa hymnu w ww. książce, melodia dostępna w Namiestnictwie Harcerskim) czas:6min.
4. Akcje „Promienistych”. Każdy z zastępów otrzymuje kopertę z opisaną jedną z akcji oddziału (Psary, Klęk, Srebrna, ul.Piotrkowska). Zadaniem każdego zastępu będzie stworzenie planu akcji (na mapie okolic Łodzi odszukują miejsce akcji, szukają najdogodniejszego dojazdu do niego w warunkach wojennych, obliczają ilość kilometrów do przejścia, czas trwania akcji, czas dojścia na miejsce akcji, nocleg, zaplecze kwatermistrzowskie, godzina rozpoczęcia akcji, rozpisują podział ról - kto z zastępu czym miałby się zajmować - np. stanie na czatach, akcja bezpośrednia, przygotowanie i opracowanie sposobów ucieczki, zdobycie transportu itp.)
czas:25min.

5. Zabawa „Murarz i cegły”. Każdy harcerz powinien posiadać umiejętność „prześlizgiwania się” obok warty wroga. Zabawę należy poprzedzić wstępem nawiązującym do tematu zbiórki. Reguły gry. Wybieramy jednego chętnego harcerza, który staje się murarzem. Murarz staje na wyznaczonej linii (biegnącej środkiem harcówki) i jego zadaniem jest uniemożliwienie pozostałym harcerzom przejścia przez tę linię. Złapany przy przechodzeniu przez linię harcerz staje się cegłą, którą murarz może umieścić na linii celem zawężenia przejścia pozostałym harcerzom. W ten sposób powstaje mur i zabawa staje się coraz trudniejsza. **czas:5min.**
6. Akcje „Promienistych” Zastępy prezentują plany akcji. **czas:15min.**
7. Piosenka nowa - powtórzenie „Jak górne orły” **czas:3min.**
8. Zadanie międzyzbiórkowe.
 - a) Odszukać na terenie Łodzi parki, ulice, place, których nazwy są lub były związane z „Promienistymi”.
 - b) Dowiedzieć się, gdzie w naszym mieście lub poza nim znajdują się tablice upamiętniające oddział. **czas:3min.**
9. Zakończenie zbiórki kręgiem „Zapada zmrok” (słowa i melodia w NH) **czas:3min.**

łącznie czas:73min.

Uwagi:

Zbiórka dość krótka, ale temat trudny - historia. Ważne, by drużyna nie zanudziła się, ale zarazem poznała grupę, od której wziął nazwę nasz hufiec.

Jak zauważyliście nie było na zbiórce sprawdzenia obecności. Harcerz jednak oddają drużynowemu plan akcji z rozpisaniem na role i to jest właśnie sposób sprawdzenia obecności (niezauważalny).

95. TEMAT: „ZBIÓRKA W BIBLIOTECE HARCERSKIEJ”

Cele: Zapoznanie harcerzy z zasadami działania biblioteki, korzystania z katalogu rzeczowego i alfabetycznego, nauczanie podstaw introligatorstwa, zaszczepienie w nich „żyłki” bibliofilskiej, zamiłowania do książek. Zbiórka może też być formą zaliczenia części wymagań na sprawności: Przyjaciela książki, Bibliofila, Bibliotekarza.

Założenia: Drużyna paroletnia, zrzeszająca chłopców z klas VI - VIII oraz pierwszej ponadpodstawowej. Harcerze znają się dobrze, zdobywają stopnie i sprawności. Działają zastępy.

1. Rozpoczęcie zbiórki piosenką na dobry początek „Gawędziarze”. **czas:3min.**
2. Sprawdzenie zadania międzyzbiórkowego i sprawdzenie obecności. Harcerze mieli przygotować projekt exlibrisu biblioteki harcerskiej. Wykonanie mini wystawy (podklejenie projektów na brystol A4, rozwieszenie prac w harcówce hufcowej). **czas:8min.**
3. Gawęda o książce. (Może to być opowieść o historii książki - wynalezienie druku, książki pisane ręcznie itp.; może to być historia konkretnej książki.) **czas:5min.**
4. Przejście do biblioteki. Zapoznanie z jej strukturą, zasadami korzystania z katalogów. (konieczna pomoc bibliotekarki) **czas:10min.**
5. Gra biblioteczna. Zastępy losują tytuł książki. W niej ukryta jest kartka z zadaniem do wykonania przez zastęp. Należy odszukać książkę i wykonać zadanie:
 - a) zastęp pierwszy: sporządzić bibliografię danej dziedziny np. historii harcerstwa w oparciu o zbiór książek w bibliotece.
 - b) zastęp drugi: odszukać materiały przydatne do przeprowadzenia zajęć na określony temat np. przygotowania do wyjazdu na obóz.

c) zastęp trzeci: odszukać informacje o Centralnej Szkole Instruktorów w Załęczu Wielkim. czas:15min.

Przejdźcie do harcówki hufcowej.

6. Sprawdzenie i omówienie zadań. czas:10min.

7. Piosenka pt. „Ballada o św. Mikołaju”. czas:3min.

8. Gra ruchowa. Harcerze poruszają się w harcówce w rytm muzyki z książką na głowie. Gdy muzyka przestaje grać wszyscy muszą zrobić przysiad. Wygrywa ten, kto najdłużej utrzyma książkę na głowie. czas:4min.

9. Spotkanie z zaproszonym gościem. Krótki kurs introligatorski. czas:15min.

10. Piosenka pt. „To co było minęło” czas:3min.

11. Zadanie dla zastępów. Oprawić dwie książki do biblioteki. (w miarę możliwości - w miękką okładkę lub z pomocą gościa w twardą) czas:20min.

12. Podsumowanie prac - przyznanie „punktów” do sprawności: Przyjaciel książki, Bibliofil, Bibliotekarz. czas:3min.

13. Zadanie międzyzbiórkowe. Wyciąć z gumki myszki (lub z płytki PCV) swój exlibris. czas:1min.

14. Zakończenie zbiórki piosenką pt. „Kołysanka”. czas:3min.

łącznie czas:102min.

Uwaga!

Przed zbiórką należy wybrać się do biblioteki hufca i umówić z bibliotekarką. Ważne jest, by termin zbiórki nie przypadł w poniedziałek ani czwartek, gdyż są to normalne dni pracy hufca i realizacja takiej zbiórki mogłaby okazać się niemożliwa.

96. TEMAT: „O GRZYBACH I ZIOŁACH”

Cele: Przekazanie harcerzom podstawowej wiedzy z zakresu ziołolecznictwa oraz znajomości grzybów występujących w Polsce. Może być jedną ze zbiórek z cyklu o przyrodoznawstwie, formą zaliczenia części wymagań na stopień samarytanki.

Założenia: Drużyna żeńska, zrzessa dziewczęta w wieku 12 - 15 lat. Drużyna działa zastępami. Zbiórka odbywa się w maju.

1. Rozpoczęcie zbiórki obrzędem drużyny. Do olbrzymiego kostura pełniącego rolę drzewca proporca drużyny (zastępu) każda harcerka przypina własny, przyniesiony przez siebie dzwoneczek (dostępne w sklepach wędkarskich po kilkadziesiąt groszy). Dzwoneczek ma namalowany symbol danej harcerki wybrany przy przyjsciu do drużyny i wpisany do kroniki. Jest to również sposób sprawdzenia listy obecności. Punktualnie o wyznaczonej godzinie drużynowa „bije” trzy razy kosturem w podłogę. Od tego momentu rozpoczyna się zbiórka. Osoby które się spóźniają muszą przed przypięciem dzwonka „wkupić się”, wykonując polecenie drużyny np. zrobić „jaskółkę”, zaproponować zabawę, opowiedzieć dowcip, uporządkować biblioteczkę. Oczywiście te polecenia wykonuje się w czasie wyznaczonym przez drużynowego (dopuszcza się warunkowe zawieszenie dzwonka). czas:3min.

2. Na rozpoczęcie piosenka pt. „Dziewanna” czas:3min.

3. Pogwarka o ziołach. Sprawdzenie zadania międzyzbiórkowego z poprzedniej zbiórki. Harcerki miały za zadanie (po rozmowie z mamą lub babcią) przypomnieć sobie czy kiedykolwiek były leczone ziołami - jeśli tak to w jakich okolicznościach. (harcerki rozmawiają o tym w zastępach, wybierają 1 - 2 najciekawsze opowieści i prezentują je innym zastępom.) czas:10min.

4. Zabawa ruchowa np. „Na swoje miejsce” czas:4min.

5. Zastępy otrzymują po 3 artykuły z gazet traktujące o ziołolecznictwie. Ich zadaniem jest podkreślenie nazw wszystkich występujących tam ziół i ich zastosowania. czas:8min.
6. Piosenka pt. „Jasne niebo” (autorstwa J. Pietrzaka) - nauka czas:7min.
7. W harcówce są rozwieszane na ścianach (zrobiła to drużynowa przed zbiórką) zdjęcia z gazet rozmaitych roślin. Zastępy mają za zadanie na podstawie dostępnych atlasów roślin (pożyczonych na tę zbiórkę z biblioteki przez drużynową i przyboczną) określić, które ze zdjęć przedstawiają zioła i je nazwać. czas:5min.
8. Płas „w leśniczówce” czas:3min.
9. Grzyby - pokaz slajdów (dostępne w bibliotece hufca). Krótkie omówienie różnic między jadalnymi a trującymi (na przykładach). czas:8min.
10. Zabawa „najbardziej lubię...” Harcerki siedzą w kręgu. Drużynowa mówi: „Najbardziej lubię smażone podgrzybki”. Następna harcerka powtarza to, co powiedziała drużynowa i dodaje swoją potrawę np. „Najbardziej lubię smażone podgrzybki i marynowane maślaki”. I tak po kolei. Odpada ta z dziewcząt, która się pomyli bądź do swojej potrawy doda grzyba trującego. czas:8min.
11. Grzybobranie. Gra ruchowa. Harcerki „szukają” grzybów na terenie parteru szkoły lub ewentualnie boiska szkolnego. Grzybami są ukryte kartki z ich wizerunkami. Wśród grzybów są też trujące - jak to bywa w prawdziwym lesie. czas:10min.
12. Powrót do harcówki. Podsumowanie grzybobrania i wyłonienie jego królowej. czas:3min.
13. Sprawdzenie wiadomości zdobytych na zbiórce - pokaz przeźroczy z ziołami i powtórne pokazanie slajdów z grzybami. Zastępy kolejno nazywają widoczne zioło lub grzyba. czas:7min.
14. Zadanie międzyzbiórkowe. Odszukać w miejscu zamieszkania - wokół bloku, domu lub na działce rosnące tam zioła. czas:2min.
15. Zakończenie zbiórki - tak jak jej rozpoczęcie z tym, że harcerki zabierają dzwonki. Już „pustym” kosturem drużynowa uderza o podłogę ogłaszając koniec zbiórki. czas:2min.

Uwaga!

Zbiórka nie jest turniejem wiedzy. W przypadku gdy któryś z zastępów miał kłopoty np. z nazwaniem zioła czy grzyba pomaga im drużynowa lub przyboczna.

Gawęda

(za „Satyrą w harcerskim mundurku” W. Śliwerskiego)

Zastępowy do harcerzy: *„Dziś będę mówił o dziewiątym punkcie Prawa. Siadać! Słuchać!”*

Wyciąga z kieszeni notatki i zaczyna:

„Ochrona przyrody, jak wiemy, jest zagadnieniem istotnym...Czego chcesz, Psztycki?!”

Psztycki:

„Druhu zastępowy, myśmy w szkole już słyszeli referat o ochronie przyrody”

Zastępowy:

„Nie szkodzi! Zresztą, to nie jest referat, tylko gawęda!”

97. TEMAT: „ZBIÓRKA O MODZIE”

Cele: Zbiórka jest formą zaliczenia części wymagań na sprawność Modelki.

Założenia: Drużyna zrzesza dziewczęta z klas IV - VII, młoda, ale działa zastępami.

1. Piosenka „Retro rajd” czas:3min.
2. Gawęda. Moda jako czynnik nieodłączny kobiecie od wieków - sposób wyrażania nastrojów i poglądów. czas:4min.
3. Zabawa ruchowa. Szukanie rozwieszonych po harcówce karteczek, na których znajdują się zaszyfrowane nazwiska projektantów mody. Każdy na własną rękę szuka i próbuje

- odgadnąć (odszyfrować) jak najwięcej tych nazwisk. Dla najlepszej harcerki symboliczna nagroda np. w postaci pisma o modzie. czas:10min.
4. Piosenka pt. „Ballada o dziewczynie, która piła gorące mleko”. czas:5min.
 5. Jak kształtowała się moda na przestrzeni wieków? Zastępy otrzymują rysunki z wizerunkami ubrań z różnych czasów i próbują odgadnąć epokę, z której pochodzą. Próbuje określić też, jak chodzili wtedy ubrani mężczyźni, jakie materiały królowały, jak ubrani byli: zamożni a jak biedni ludzie. czas:12min.
 6. Pokaz mody zastępów. Każdy zastęp prezentuje przy muzyce (najlepiej tej, przy której urządzane są prawdziwe pokazy) na specjalnym „wybiegu” stroje, w które przebrane są jego członkinie. Każda harcerka jest modelką (modelka ma przypięty do swojego stroju identyfikator, który później zabierany jest przez organizatora pokazu - drużynową. W ten sposób sprawdzanie obecności.) Pokaz przerywany jest płasami dla publiczności, jeśli dany zastęp prezentuje się zbyt długo. czas:25min.
 7. Zabawa ruchowa. Harcerki mają przygotowane (każda dla siebie) zestaw ubrań zimowych tj. czapkę, szalik, rękawiczki i oczywiście kurtkę zimową. Na tle podkładu muzycznego harcerki chodzą po harcówce. W momencie gdy drużynowa krzyczy: „zima” wszystkie mają za zadanie jak najszybciej ubrać się w te ciepłe rzeczy (ważne by były dokładnie zapięte, by szalik był zawiązany itd.). Na hasło lato harcerki jak najszybciej muszą się z tych ciepłych rzeczy rozebrać. Harcerka która zrobi to najwolniej odpada. czas:5min.
 8. Wizyta w sklepie z konfekcją damską. Każdy zastęp urządza sklep, do którego przychodzi klient chcący kupić szatową kreację dla swojej narzeczonej na specjalną okazję (dla każdego zastępu okazja może być inna). Zastępy przebierają jedną osobę spośród siebie w kreację, którą chcą sprzedać. Tutaj sprawdzanie zadania międzyzbiórkowego. Zastępy miały przynieść odpowiednią ilość garderoby i materiału oraz wieszaki na wyposażenie sklepu. Podczas pokazu kreacji zastęp (raczej jedna osoba z zastępu) zachwala towar max w 20 słowach. czas:20min.
 9. Zastęp który chciał sprzedać najładniejszy towar (decydują wszystkie harcerki) otrzymuje tytuł „sklepu wzorcowego”. czas:4min.
 10. Zadanie międzyzbiórkowe. Dowiedzieć się czy w Łodzi organizowane są pokazy mody, a jeśli tak to gdzie i kiedy. czas:1min.
 11. Piosenka pt. „Retro rajd” - powtórzenie. czas:3min.
- łącznie czas:88min.

98. TEMAT: „WIOSENNE PORZĄDKI ?”

Cele: Wpojenie harcerzom tego co jest prawdziwym skarbem na świecie - czy są to kamienie szlachetne i złoto, czy raczej to, jacy jesteśmy, jak postępujemy, czy gotowi jesteśmy iść innym z pomocą. Nauka znaków topograficznych, posługiwania się busolą i mapą.

Założenia: Drużyna męska, zrzeszająca chłopców młodszych (raczej z klas IV-VI). Chłopcy znają się słabo, ale już są pogrupowani w zastępy. Zbiórka odbywa się na wiosnę.

1. Rozpoczęcie zbiórki piosenką na dobry początek pt. „Harcerski posag”. czas:3min.
2. Wprowadzenie w temat, a właściwie informacja, iż nadszedł czas wiosennych porządków w harcówce. Podział zadań na poszczególne zastępy. Przystąpienie do pracy. czas:3min.
3. Dziwne znalezisko. Jeden z zastępów (z przybocznym) odnajduje w kącie harcówki pod stertą kartonów starą walizkę. Narada i komisyjne otwarcie walizki. (Walizka jest mocno związana sznurkiem - harcerze powinni mieć spore trudności z jej otwarciem. Należy zwrócić uwagę, że tak mógł zawiązać walizkę tylko fachowiec z dziedziny „węzłologii”, a więc jakiś harcerz. Ważne jest także, by walizka była jak najstarsza - im bardziej zepsuta tym lepiej.) czas:5min.

4. Przeglądanie zawartości walizki. Znajduje się tam: stara mapa, stary plan Łodzi, stara książka (koniecznie sprzed 1939 r. - tytuł dowolny), lupa (dla spotęgowania nastroju tajemniczości), stara busola. czas:5min.
 5. Dokładne oglądanie mapy i planu - próba porównania miejsc. czas:5min.
 6. Tajemnicze znaki. Każdy przepisuje na swoją karteczkę znaki odczytane ze znalezionych planów. Próba odszyfrowania. czas:6min.
 7. Nauka szyfru książkowego. (Polega on na tym, że szyfrujący podaje: nr strony w książce, następnie nr wiersza od góry, dalej nr litery od lewej - w ten sposób odbierający depezę i wiedzący o jaką książkę chodzi - tj. tytuł i rok wydania, jest w stanie rozszyfrować depezę). czas:6min.
 8. Odszyfrowanie tajemniczej depezy. W liście napisane jest: „Potrzebuję pomocy. Rzecz którą cenię najwyżej na świecie, znajdziesz w miejscu zaznaczonym na planie. W zamian proszę o uspokojenie mojej skołataney duszy. Wspomnijcie mnie, bawiąc się w moją ulubioną za życia grę pt. „Pary” (a oto instrukcja: Gracze stają w dwuszeregu (para za parą). Przed parami stoi gracz nieparzysty. Ostatnia para rozłącza się i bieży po bokach dwuszeregu, aby się złączyć przed stojącym osobno. Ten stara się ubiec kóregoś z nich i stanąć w parze. Jeśli mu się to uda, spózniony biegacz staje samotnie z przodu.) Jeśli ponadto zanucisz „Harcerską dolę” będę wiedział, że list mój trafił do właściwych rąk. Skarb można znaleźć tylko w dzień po drugiej pełni księżyca, gdy słońce będzie stało wysoko na niebie. Promienie słońca we wskazanym punkcie same pokażą....” [tu list się urywa].(*) czas:8min.
 9. Zabawa - właśnie ulubiona gra autora listu. czas:4min.
 10. Powrót do planu. Wyjaśnienie znaków topograficznych na nim zawartych. czas:5min.
 11. Narysowanie na dużym arkuszu brystolu wszystkich poznanych znaków topograficznych. (ponieważ okazuje się, że plan przedstawia znany fragment miasta, który sporo się zmienił przez te 60 lat drużynowy uzupełnia arkusz o znaki tych przedmiotów, które znajdują się tam obecnie np. linia wysokiego napięcia, telefoniczna, ogródki działkowe itp.)
czas:10min.
 12. Piosenka pt. „Harcerska dola” czas:3min.
 13. Próba odczytania azymutów zawartych na planie. Nauka posługiwania się busolą - pokaz i ćwiczenia. czas:10min.
 14. Ćwiczenia w długości parokroków. Każdy harcerz ma do przejścia cały korytarz szkolny celem obliczenia, ile ma on parokroków. W tym czasie drużynowy z przybocznym mierzą taśmą długość korytarza. Ten harcerz, który ma krok (lub parokrok) najbliższy 1m będzie naszą miarą podczas szukania skarbu. W czasie w którym harcerze ćwiczą parokroki, „ktoś” np. drużynowy niepostrzeżenie zabiera i chowa plan. czas:5min.
 15. Powrót do mapy - poszukiwanie jej. czas:3min.
 16. Próba w zastępach odtworzenia planu. Najlepiej wykonany plan posłuży do poszukiwania skarbu. (azymuty i parokroki, które jest trudno sobie przypomnieć prawdopodobnie nie będą przez harcerzy pamiętane. Drużynowy powiada wówczas, że na szczęście przed zaginięciem mapy zapisał potrzebne azymuty) czas:10min.
 17. Sprawdzenie w kalendarzu daty wspomnianej w liście. czas:2min.
 18. Zadanie międzyzbiórkowe. Przygotować się do całodniowej wyprawy po skarb (prowiant, apteczka, powtórzenie wiadomości dot. busoli i znaków topograficznych). czas:3min.
 19. Zakończenie zbiórki kręgiem, a w nim „Bratnie słowo” czas:3min.
- łącznie czas:99min.

Uwaga tylko do Waszej wiadomości!

(*) Data w liście ma być tak wyznaczona, aby przypadła na dzień wolny od zajęć szkolnych i najlepiej w czasie gdy długookresowa prognoza pogody zapowiada ciepłe, słoneczne dni. Może to brzmieć np. „w dzień św. Patryka” itp.

- Mapa powinna być schematyczna, ale do odgadnięcia np. napisane nazwy 1 -2 ulic (tych sprzed wojny)
- Skarb musi być ukryty np. na działce zaprzyjaźnionej osoby - najlepiej kogoś, komu przydałaby się pomoc w skopaniu, opieleniu czy podlaniu działki.
- Pamiętaj, że skarb musi się znajdować w miejscu oznaczonym, ale nie może być zakopany 5 metrów pod ziemią! Cóż nawet najbardziej zaprzyjaźniona osoba może tego nie wytrzymać (już na pewno jedną studnię ma).
- Skarbem może być np. stary Krzyż Harcerski, suwak, chusta, stare, zepsute radio itp. Przy skarbie musi znajdować się list, z którego harcerze dowiedzą się, iż najważniejsze w życiu to nie fortuna czy klejnoty, ale to co posiadamy w naszych sercach. Ważne jest, aby zawsze spieszyć z pomocą potrzebującym ot choćby tu - w tym miejscu. Mam nadzieję, że po takim liście harcerze sami wpadną na pomysł pomocy na działce. Jeśli nie - trzeba będzie im taki pomysł „podsunąć”. Z pewnością ucieszą się z poczęstunku, który będzie czekał na nich po pracy - herbata, ciasteczka lub pieczone kielbaski. (dobrze byłoby taki poczęstunek zapewnić, gdyż harcerze mogą być nieco rozczarowani „skarbem” - a po pracy na pewno im się coś słodkiego należy).
- Zbiórka przygotowująca do poszukiwań skarbu nie ma może zbyt wielu elementów ruchowych i może czytając ten plan stwierdzicie, że jest on monotony, ale to Wy jesteście mistrzami tworzenia nastroju i przez to harcerze nie mają prawa nudzić się przygotowując do wielkiej wyprawy.

99. TEMAT: „EKOLOGICZNA”

Cele: Wprowadzenie harcerzy w problematykę ochrony środowiska, uświadomienie im powagi tego problemu, wykształcenie postaw ekologicznych. Zbiórka może też być formą zaliczenia części wymagań na stopnie młodszoharcerskie (zarówno żeńskie jak i męskie) - chodzi o punkt „Ekologia - człowiek, przyroda”.

Założenia: Drużyna męska skupiająca chłopców z klas: IV - VIII. Działła zastępami. Harcerze znają się dobrze. Zbiórka odbywa się w ciepły dzień majowy.

1. Rozpoczęcie zbiórki zabawą ekologiczną. Na podłodze harcówki gęsto leżą powycinane z papieru liście i kwiaty. Harcerze wchodząc do sali muszą (chcąc nie chcąc) nadepnąć na nie. Każdy nadepnięty liść lub kwiat zaznaczają krzyżykiem. Pod każdym liściem napisana jest informacja, jaki lek można (lub będzie można) wyprodukować z danej rośliny. Nadepnięcie jej to symbol wyniszczenia gatunku, a więc przekreślenia szansy zastosowania tego leku. Przyboczny zbiera po wejściu wszystkich harcerzy (i zajęciu miejsc) naznaczone karteczki. Krótkie podsumowanie i wprowadzenie w temat zbiórki.
czas:8min.

2. Piosenka pt. „Jasne niebo” - nauka czas:10min.

3. Gawęda o pewnym obozie harcerskim (porównanie lasu, do którego przyjeżdżamy na wakacje z tym, po naszym wyjeździe) czas:5min.

Przejdźcie na boisko szkolne

4. „Wielkie poszukiwania”. Uczestnicy otrzymują listę rzeczy, których powinni poszukać np.:
 - a) coś pozostawionego przez człowieka
 - b) coś ważnego dla przyrody
 - c) coś całkowicie prostego
 - d) coś pachnącego
 - e) coś wyrzuconego

Po odnalezieniu uczestnicy wracają i prezentują efekty poszukiwań. Zwróćcie uwagę na to, że wszystko co jest naturalne w przyrodzie jest dla niej ważne i potrzebne, ma swoje

miejsce. Zwróćcie też uwagę na to, że najłatwiej znaleźć to, co pochodzi od człowieka.
czas:10min.

5. Zastępy otrzymują kartki domina. Na jednej stronie jest napisana nazwa rośliny, na drugiej zaś dowód, że jakaś roślina żyje (oczywiście inna) np. wydziela żywicę, rodzi małe, czerwone owoce, zamyka liście na noc itp. Układamy domino. **czas:10min.**

6. Zabawa „Do czego potrzebne są drzewa?”. Dzielimy uczestników na dwie grupy: „zwierzęta” i „drzewa”. Drzewa rozstawiamy na boisku szkolnym. „Zwierzęta” mogą żyć, oddychać i odżywiać się tylko obok drzewa. Na dany znak muszą jednak zmienić drzewo (np. w poszukiwaniu nowego pokarmu). W trakcie zmiany, czyli przebiegania od drzewa do drzewa nie wolno oddychać. Prowadzący zabawę jest drwalem i ścina drzewa. Może przy tym informować ścinane drzewo, na co je przeznaczają. (np. meble, zeszyty - gdyż brakuje makulatury, papier toaletowy itp.). Ścięte drzewo zmienia się w zwierzę (aby uczestnicy nie nudzili się, a poza tym zwierzęta się przecież rozmnażają). W ten sposób zwierząt robi się coraz więcej, a drzew coraz mniej. Zwiększa się odległość między drzewami i czas, w którym nie wolno oddychać. Kiedy zostanie ostatnie drzewo i wszystkie zwierzęta nie będą mogły przy nim oddychać i się zmieścić, należy zadać pytanie „Po co są drzewa?”. **czas:10min.**

7. Piosenka pt. „Limba”. **czas:3min.**

8. Każdy harcerz otrzymuje karteczkę z pytaniem:

a) Gdybym był drzewem to byłbym.... (trzeba wpisać gatunek)

b) Gdybym był kwiatem to byłbym.....

c) Gdybym był zwierzęciem to byłbym.... **czas:5min.**

9. Opracowanie w zastępach zadania zespołowego mającego na celu ochronę środowiska. Każdy zastęp szuka sobie własnego miejsca służby (pracy). Konsultacje z drużynowym, by harcerze nie wybrali sobie - pozostając pod wrażeniem zbiórki - zadania ponad ich siły, którego realizacja byłaby niemożliwa. **czas:8min.**

10. Zabawa „śmieć - precz”. Każdy uczestnik ma przywiązaną z tyłu do paska nitkę, do której przywiązano kawałek papieru (np. paperek od cukierka). Harcerze wzajemnie próbują przydepnąć sobie śmiecia. Harcerz z oderwaną nitką odpada z gry. **czas:5min.**

11. Zadanie międzyzbiórkowe dla zastępów. Dopracować plan zadania zespołowego i je wykonać. Przygotować krótkie sprawozdanie z jego przebiegu. **czas:3min.**

12. Piosenka pt. „Kwiatek” **czas:5min.**

13. Zakończenie zbiórki okrzykiem: „Od dziś śmieć precz!!!” **czas:1min.**

łącznie czas:83min.

Uwaga:

Zauważmy, że zbiórka przebiega według następującego schematu:

- Przyroda jest niszczone
- My też ją niszczymy
- A przecież przyroda żyje
- My też jesteśmy jej elementem
- Zaczniemy więc ją chronić

100. TEMAT: „SYGNALIZACJA”

Cele: Zbiórka ma za zadanie zaznajomić harcerzy z podstawami najpopularniejszych szyfrów używanych w ZHP oraz z zasadami posługiwania się telefonem polowym. Może być formą zaliczenia niektórych wymagań na stopnie młodszoharcerskie i na sprawności: Sygnalisty, Telefonisty.

Założenia: Drużyna młoda - zrzesza chłopców z klas: IV - VII. Dzieci znają się ze szkoły i osiedla. Nie posiadają żadnej wiedzy z zakresu sygnalizacji i łączności. Jest to pierwsza zbiórka z tego cyklu.

1. Rozpoczęcie zbiórki. Przychodzący harcerze muszą zadzwonić z harcówki (przy pomocy telefonu polowego) do drużynowego, który nie wiadomo gdzie jest. Przyboczny jest na miejscu i instruuje harcerzy, jak właściwie posługiwać się telefonem polowym, opowiada jak łączyć dwa aparaty, pokazuje baterie itp. Dzwoniący harcerz melduje się telefonicznie swojemu drużynowemu, podając oczywiście między innymi swoje nazwisko - sprawdzenie obecności. **czas:5min.**
2. Piosenka stara pt. „Drużynowy” („O bagaż martwić się nie muszę..”). **czas:3min.**
3. Pada pytanie: „Gdzie jest drużynowy?”. Harcerze wyruszają w jego poszukiwanie, korzystając oczywiście z kabla telefonicznego. Musi być dość długi. Okazuje się, że prowadzi gdzieś do świetlicy lub na 1-sze piętro szkoły... Tam - zamiast drużynowego znajdują drugi telefon, który zaczyna dzwonić. Któryś z harcerzy odbiera - to drużynowy. Przekazuje reszcie, co mówi jego rozmówca. A ten mówi kompletnie niezrozumiałe słowa: ga-de-ry-po-lu-ki; po-li-ty-ka-re-nu; ku-la-ry-mi-ne-to. Harcerze są w szoku. Zapisują słowa wypowiedziane przez drużynowego. **czas:8min.**
4. Przyboczny w dwóch słowach tłumaczy na czym polega ten prosty szyfr. Każdy harcerz zapisuje sobie na małej karteczce swoje imię lub pseudonim zaszyfrowany tym kodem. **czas:5min.**
5. Słychać gwizd z zewnątrz. Harcerze wyglądają przez okno - to zaginiony drużynowy, który trzyma w ręku ogromny karton, na którym widnieje napis: „Chpeżckd ep hgycówik” - czyli „Chodźcie do harcówki”. Rozszyfrowanie i powrót do izby. **czas:5min.**
6. Piosenka pt. „Gawędziarze”. **czas:3min.**
7. Gawęda wprowadzająca w temat zbiórki. Opowieść o międzynarodowym znaku wzywającym pomoc: SOS. Wstęp do alfabetu Morse’a. Zagajenie o tym, że znając wspólnie jakiś szyfr będzie można porozumiewać się w sposób niezrozumiały dla innych. **czas:5min.**
8. Zabawa. Harcerze otrzymują mnóstwo małych karteczek. Na jednych zapisane są litery alfabetu (jedna litera na jednej karteczce), a na innych wyraz rozpoczynający się na daną literę alfabetu i symbol tej litery w alfabecie Morse’a. Należy połączyć karteczki z literami - z kartkami z wyrazami i symbolami. **czas:8min.**
9. Gra ruchowa. Harcerze biegają po harcówce. W pewnym momencie drużynowy mówi jakąś literę, a zadaniem harcerzy jest ułożenie swych palców lub (jeśli się da) całego ciała w kształt podawanej litery. **czas:5min.**
10. Zabawa plastyczna. Każdy harcerz wybiera sobie 2-3 litery i rysuje rzecz, której nazwa używana jest celem łatwiejszego nauczenia się alfabetu Morse’a (np. a - azot itd.). Pomaga drużynowy i przyboczny. **czas:5min.**
11. Zabawa pomiędzy zastępami. Uczestnicy startują kolejno do położonego po przeciwnej stronie harcówki stołu, skacząc na jednej nodze. Przy stole piszą swe nazwisko przy pomocy Morse’a. Wielka ściągą wisi przez cały czas na ścianie i można z niej korzystać. **czas:8min.**
12. Zastępy otrzymują kartkę, na której widnieje informacja napisana alfabetem Morse’a. Informacja dot. sposobu nadawania rękami. Rozszyfrowanie listu. **czas:5min.**
13. Drużynowy i przyboczny urządzają pokaz rozmowy w Morsie. Wymiana słów jest bardzo krótka np. „Cześć, jak się masz?” „Dzięki, dobrze”. Powtarzają dwa razy. **czas:4min.**

14. Harcerze łączą się w pary i z pomocą ściągą próbują na tej samej zasadzie porozmawiać. Do tego potrzeba - zadanych na poprzedniej zbiórce - czerwonych szmatek (jako chorągiewek) - sprawdzenie zadania międzyzbiórkowego. **czas:5min.**
15. Piosenka pt. „Piosenka wiosenna”. **czas:4min.**
16. Krótkie wprowadzenie drużynowego w szyfr „cegiełkowy” (opowieść o murarzu, który przy pomocy słów buduje mur). Posługuje się dla ułatwienia tablicą z napisanym szyfrem. **czas:3min.**
17. Zastępy piszą do siebie nawzajem krótkie liściki w „cegiełkach”. W ramach zastępów ma miejsce podział zadań np. Marek i Krzysiek piszą do „jedyńki”, Michał i Jacek do „trójki” itd. Wymiana depezy. Rozszyfrowanie. **czas:10min.**
18. Płaż „Stary Abraham” **czas:4min.**
19. Zadanie międzyzbiórkowe. Zastępy otrzymują do rozszyfrowania na własnej zbiórce lub bezpośrednio po tej opowieść o Enigmie. Podsumowaniem opowieści jest propozycja napisania własnego szyfru zastępu. Opowieść zaszyfrowana jest poznanymi na tej zbiórce szyframi. Np. opowieść o Enigmie - Morsem, zadanie dla zastępu - cegiełkowym, a podsumowanie - sylabowym. **czas:1min.**
20. Zakończenie zbiórki okrzykiem: „Kropka - kreska, kropka - kreska, kropka - kreska, kreska, kreska!!” (drużynowy krzyczy „kropka”, a reszta odpowiada: „kreska”) **czas:1min.**
łącznie czas:97min.

Uwaga!

Jak zapewne zauważyliście, na zbiórce podano bardzo dużo wiadomości. Ważne jest zatem, by na następnych z tego cyklu skupić się raczej na powtórzeniu i ewentualnie uzupełnieniu wiedzy.

101. TEMAT: „SYGNALIZACJA I SZYFRY”

Przed rozpoczęciem zbiórek z tego cyklu należy przydzielić 2-3 osobowym patrolom zadanie międzyzbiórkowe

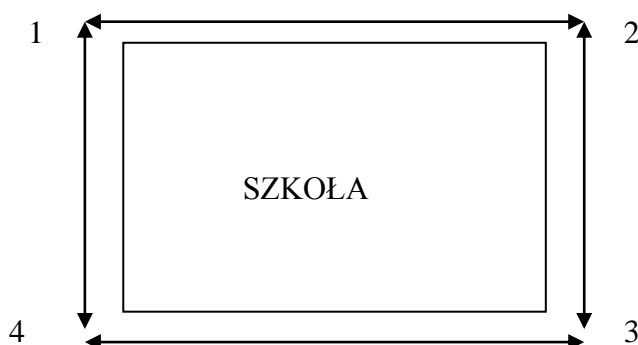
(wskazane porozumieć się również z najbliższą pocztą – wyjaśniając o co chodzi i zażegnać ewentualne komplikacje)

- Znaleźć adresy siedzib szczepów i drużyn w książce telefonicznej (podać harcerzom tylko numery szkół i nazwę środowiska)
- Na znalezione adresy wysłać telegram z okazji DMB lub innej (zadanie w czasie zbiórki lub bezpośrednio po niej)
- Mają dostarczyć potwierdzenie wysłania telegramu – (wykonują 2-3 osobowe patrole) – koszt 8 gr. za słowo
- Każdy zastęp ma napisać, nadać i przynieść potwierdzenie wysłania listu poleconego
- Każdy zastęp ma przynieść po jednym druku dostępnym na poczcie – jako zadanie - dowiedzieć się na poczcie, albo od ludzi jak poprawnie te druki się wypełnia
- Przyniesione druki i potwierdzenia można wkleić do kroniki
- Przed rozpoczęciem cyklu na zbiórce zastępu zastępowych ustalić (lub zaproponować, aby zastępowi wymyślili) szyfr drużyny, który każdy zastępowy pokaże i nauczy zastęp na najbliższej zbiórce
- Szyfrem drużyny przekazać każdemu zastępowi zadania
- Nauka lub przypomnienie szyfrów może się odbyć na zbiórkach zastępów na zasadzie szukania ukrytych listów lub składania pociętych kartek na których napisano szyfry
- W ramach pierwszej zbiórki na zasadzie mini gry po szkole (korytarzu) przekazać kilka podstawowych szyfrów – w trakcie gry zastępy mogą pisać do siebie depezy (oczywiście zaszyfrowane)

- Na jednym z punktów gry może być przekazanie depeszy słownej przez telefon do przybocznego czekającego przy domowym telefonie, lub przekazanie tej depeszy drużynowemu na końcu gry (ciekawe jaka część depeszy umknie z młodych głów – oczywiście nie wolno korzystać z przyborów do pisania)
- Przy okazji może warto zrobić lub odświeżyć sieć alarmową drużyny, przypomnieć telefony kadry drużyny
- Na zbiórce można nauczyć również harcerzy obsługi zapomnianych telefonów i centralek polowych
- Koniecznie na zbiórce bądź to zastępów, bądź drużyny musi się odbyć szkolenie jak ma wyglądać stacja nadawczo odbiorcza oraz każdy musi się dowiedzieć jak nadaje się alfabetem Morse'a przy pomocy chorągiewek sygnalizacyjnych, światła i dźwięku
- Jako zadanie dla harcerzy, a częściej dla ich mam i babć może być wykonanie chorągiewek sygnalizacyjnych dla drużyny (przypominam wymiary chorągiewek 40X40 cm. biało-czerwone po skosie)
- Jako zadanie międzyzbiórkowe lub na zakończenie cyklu - każdy harcerz ma zaszyfrować alfabetem Morse'a tekst Prawa i Przymierzenia Harcerskiego (lub tekst z techniki która będzie realizowana jako następna) – takie zadanie daje efekt taki, że można się nauczyć większości liter z alfabetu bez uczenia się haseł pomocniczych
- Dla opornych na naukę alfabetu można zaproponować wykonanie ściągawki z alfabetu na pasku lub na wewnętrznej stronie beretu przez przyszywanie materiału z alfabetem (dodatkowy plus – poprawia się rozpoznawalność własnego beretu)
- Jako kolejna zbiórka, albo jej element wskazane byłoby nauczenie obsługi CB czyli korzystania z eteru
- Dla bardziej zaawansowanych polecałbym najszybszy sposób przekazywania informacji chorągiewkami czyli kod semaforowy (jeszcze chyba używany na okrętach)
- Drużynowom którzy uważają, że nie ma sensu uczyć harcerzy alfabetu Morse'a polecam naukę obsługi systemów łączności satelitarnej (o ile mają dostęp do tego rodzaju środków) oraz obsługę telefonów komórkowych (te są już powszechnie spotykane)
- Nie należy zapomnieć nauczyć harcerzy jak przy pomocy zwykłego telefonu stacjonarnego należy wzywać pierwszą pomoc (nie jest wskazane ćwiczyć tego elementu na prawdziwych łączach telefonicznych, bo może to zostać źle odebrane, a za wzywanie pomocy bez potrzeby lub za fałszywe alarmy grożą sankcje – do tych celów może służyć doskonale telefon polowy)

A teraz kilka szczegółów:

- Jako element jednej z gier może być przekazanie depeszy między 3-4 lub więcej stacjami nadawczo-odbiorczymi tak usytuowanymi, aby widziały się tylko sąsiednie (stacja 2 widzi 1 i 3, 3 i 1 nie widzą się nawzajem); stacje mogą stworzyć pętlę, gdzie depesza wychodzi od drużynowego i do niego powraca – od razu może sprawdzić poprawność przekazania depeszy. Aby stacje, które akurat nie nadają lub nie odbierają żadnych wiadomości nie nudziły się trzeba zostawić im dłuższą depeszę zaszyfrowaną alfabetem Morse'a lub jakimś szyfrem



- W przypadku sygnalizacji, aby jako tako opanować tę sztukę - trzeba ćwiczyć, a nie omawiać teoretycznie
- W ramach tych zajęć można ustalić sygnały ręcznych jakie drużyna będzie używała w czasie marszu, marszu ubezpieczonego czy podczas podchodów
- Aby przyswojona wiedza nie umknęła oraz żeby cała drużyna znała jednolite szyfry wskazane jest przekazać zastępowym odpowiednie teksty, a harcerze powinni wpisać sobie zdobytą wiedzę do dzienniczków harcerskich
- Dobrym sposobem ćwiczenia jest zrobienie zawodów:
 - w poprawnym odbieraniu depesz np. od drużynowego przez kilka stacji jednocześnie
 - szyfrowaniu na czas depesz różnego rodzaju szyframi
 - odszyfrowaniu skomplikowanych depesz
- przy pisaniu większej ilości depesz tej samej treści przydatny jest papier samokopiujący lub kilka karek i dobry długopis
- korzystając z materiałów GK można pokusić się o nauczenie kilku znaków w języku migowym
- po zrealizowaniu tego cyklu i wykazaniu się odpowiednią wiedzą można zaliczyć przynajmniej dwa punkty z próby na stopień ochotniczki lub młodzika oraz przy okazji można zdobywać sprawność.