

Zbiórka - Integracyjna

1. Temat zajęć: Zajęcia integracyjne

2. Cele zajęć:

- zapoznanie rówieśników
- uczestnik oswaja się z nową sytuacją, jaką jest codzienność obozowa
- nawiązanie kontaktu z drużynowym
- dziecko pozna uczestników i integruje się z nimi

3. Uczestnicy: drużyna 20 osobowa

4. Miejsce: harcówka, teren obozu

5. Czas trwania: 1,5 h

6. Metody pracy: zabawy integracyjne, burza mózgów, pląsy

7. Formy pracy: praca w grupach

8. Materiały: karteczki z kolorami, teksty piosenki

TEMAT	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY
I CZĘŚĆ WSTĘPNA:	<p>1. Drużynowa wprowadza harcerzy w temat, aby wiedzieli jakie problemy będą poruszane i jaki cel mają zajęcia</p> <p>2. Przedstawia wymagania i oczekiwania dotyczące zajęć (dyscyplina, aktywność – zaangażowanie, skupienie, otwartość, poszanowanie innych, budowanie miłej i dobrej atmosfery)</p> <p>3. Omówienie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw.</p>	5 min	
II CZĘŚĆ WŁAŚCIWA A - zabawa	<p>Drużynowa przypina arkusz szarego papieru na tablicy pomocniczej i rysuje na nim duże, bezlistne drzewo. Wydaje polecenia dla harcerzy aby na zielonej kartce odrysowali swoją dłoń, dokładnie wycieli i na kciuku wpisali swoje imię. Wyciętą dłoń - listek przyklejamy taśmą w dowolnym miejscu na drzewie.</p> <p>Podsumowujemy to zadanie: „W ten sposób wszyscy stworzyliśmy jedną grupę, stworzyliśmy wspólnotę, drużynę przynależymy do tego drzewa i jak ono wspólnie możemy się rozwijać, rozkwitać, ma być nam dobrze, choć listki są różne.” Wniosek jest taki, że jako drużyna tworzymy całość, mamy wspólne zadania, zajęcia, gry, zabawy.</p>	15min	Arkusz szarego papieru, mazaki, nożyczki, taśma klejąca,
Kontrakt grupy	<p>Zawarcie kontraktu, omówienie podstawowych jego zasad. Kontrakt będzie obowiązywał w czasie dzisiejszego spotkania, na zajęciach i podczas wspólnej wycieczki lub ogniska..</p> <p>Punkty kontraktu:</p> <p>Mówimy sobie po imieniu. Mówi jedna osoba. Tu i teraz</p> <p>Mówimy o problemach, nie o osobach Jesteśmy punktualni Mówimy co chcemy (dotyczące tematu dyskusji) Możliwe stosowanie minimum udziału... itp.</p>	20min	Arkusz papieru markery

Burza mózgów	Drużynowa prosi, aby wszyscy usiedli w kręgu. W widocznym miejscu wieszka dwie kartki z zapisanymi zdaniami. Kończymy zdania zapisane na kartkach: OBÓZ JEST MIEJSCEM, GDZIE... PRZYJECHAŁEM/AŁAM TUTAJ, PONIEWAŻ...	10min	Kartki ze zdaniami
Zabawa	Drużyna siada w kręgu. Jedna osoba staje w środku. Harcerz z kręgu wypowiada czyjeś imię, ta natomiast wypowiada imię kolegi lub koleżanki z drużyny zanim osoba stojąca w środku dobiegnie do niej i klepnie ją w kolano. Jeśli tak się stanie osoba, która była w środku wymienia się miejscem z osobą którą klepnęła i ta wchodzi do środka.	10min	
Pląs	Zabawa „Kaczuszka”	5 min	
Piosenka	Drużyna wspólnie śpiewa znaną piosenkę np. "Bieszczadzki trakt"	5 min	Teksty
III.CZĘŚĆ KOŃCOW A	Na zakończenie wspólnie wymyślamy okrzyk drużyny, którym będziemy się posługiwać na w drużynie, zastępie, na obozie. Podziękowanie za spędzony miło czas.	5 min	

Zbiórka w terenie – gra

1.Temat zajęć: Po śladach (Podchody)

2. Cele zajęć:

- dziecko potrafi odnaleźć się w rzeczywistości: drużyny, obozowej
- dziecko ćwiczy spostrzegawczość
- dziecko potrafi posługiwać się Alfabetem Mose'a
- dziecko poznaje uczestników i integruje się z nimi

3. Uczestnicy: 2 patrole po 10 osób.

4. Miejsce: teren urozmaicony na którym dobrze widoczne są ślady np. plaża, ścieżka leśna

5. Czas trwania: 1,5 h

6. Metody pracy: gra terenowa

7. Formy pracy: praca w grupach, indywidualna

8. Materiały: dary lasu, alfabet Morse'a, teksty piosenki

TEMAT	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY	UWAGI
I CZĘŚĆ WSTĘPNA:	1. Drużynowa wprowadza harcerzy w temat, aby wiedzieli jakie problemy będą poruszane i jaki cel mają zajęcia 2. Przedstawia wymagań i oczekiwania dotyczące zajęć (dyscyplina, aktywność – zaangażowanie, skupienie, otwartość, poszanowanie innych, budowanie miłej i dobrej atmosfery) 3. Omówienie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw.	5 min		
II CZĘŚĆ WŁAŚCIWA - GRA	W kilka minut po wyruszeniu pierwszego patrolu drugi udaje się jego śladem. Uciekający, aby zmylić tropiących, używają różnych forteli:	1 h	Patyki, szyszki i inne dary lasu.	Następnego dnia drużyny zamieniają się

	odchodzą w bok, Ida na przelaj, schodzą z drogi, ścieżki itp. Pozostawiają też listy. Dla utrudnienia zaszyfrowują je, stosując alfabet Morse'a. Tropiący muszą na podstawie zostawionych znaków odczytać, co robili uciekający.		Alfabet Morse'a.	miejscami. Ci którzy tropili stają się uciekającymi, a uciekający tropicielami.
piosenka	W międzyczasie drużyna uczy się nowej piosenki „Iskierka”. Gdy reszta dociera do mety dołącza do pozostałych.	10 min	Teksty piosenki	
III.CZĘŚĆ KOŃCOWA	Podsumowanie zajęć, gratulacje dla najlepszych, wymiana sugestii na temat gry i jej przebiegu.	10 min		

1. Temat zajęć: Emocje i sposoby ich wyrażania

2. Cele zajęć: dzieci:

- Uświadomienie jak emocje wpływają na nasze życie.
- Zapoznanie z dobrymi sposobami radzenia sobie z emocjami.
- ćwiczenie kontrolowania emocji przez patrzenie na siebie z dystansem.

3. Uczestnicy: 20 osobowa drużyna

4. Miejsce: teren obozu

5. Czas trwania: ok1 h

6. Metody pracy: praktycznego działania i pokazu

7. Formy pracy: praca w grupach, indywidualna

8. Materiały: 2 balony, szary papier, markery, kartki, długopisy

TEMAT	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY	UWAGI
I CZĘŚĆ WSTĘPNA:	1. Drużynowa wprowadza wychowanków w temat, aby wiedzieli jakie problemy będą poruszane i jaki cel mają zajęcia. 2. Przedstawia wymagań i oczekiwania dotyczące zajęć (dyscyplina, aktywność – zaangażowanie, skupienie, otwartość, poszanowanie innych, budowanie miłej i dobrej atmosfery)	5 min		Ważne jest aby uświadomić, że emocje są częścią naszego życia, a odpowiednie ich wyrażania poprawia nasze samopoczucie.
II CZĘŚĆ WŁAŚCIWA – pogadanka	Co to są emocje? Kiedy w naszym życiu towarzyszą nam emocje? Czy emocje są ważnym elementem naszego życia?	10min		
Ćwiczenie	Odczytywanie emocji z twarzy a) Podzielenie drużyny na 5 osobowe zespoły b) Każdy zespół otrzymuje kopertę z wyrazami twarzy	10min	Koperta z wyrazami twarzy x4	

	<p>c) Przez chwilę zastanawiają się, która twarz co wyraża.</p> <p>d) Uzupelnienie plakatu nazwami emocji</p>			
Ćwiczenie	<p>Co się stanie gdy....</p> <p>a) Wybranie dwóch osób z drużyny</p> <p>b) Każda z osób dostaje balon i pompkuje je do pewnego momentu</p> <p>c) Informacja: balon – człowiek, powietrze w środku - złość</p> <p>d) Jedna z osób pompkuje balon aż pęknie, a druga powoli wypuszcza powietrze.</p> <p>Jak duszenie w sobie emocji wpływa na życie.</p>	10min	2 balony	
Ćwiczenie	<p>Jak radzić sobie z emocjami?</p> <p>a) Przygotowanie tabeli dobre i złe sposoby radzenia sobie z emocjami.</p> <p>b) Drużyna zastanawia się nad sposobami radzenia sobie z emocjami</p> <p>c) Wspólne wypełnianie tabeli.</p> <p>Który z ze sposobów podoba ci się najbardziej i dlaczego?</p>	15min	Arkusze szarego papieru, markery	
Zabawa	Grupy przygotowują krótką rymowaną podsumowującą zajęcia.	10min	Kartki, długopisy	
III.CZĘŚĆ KOŃCOWA	Podsumowanie zajęć, uporządkowanie miejsca zajęć.	5 min		

Zbiórka - Wieczór Dobrej Zabawy – zajęcia integracyjne

1. Temat zajęć: Wieczór Dobrej Zabawy – zajęcia integracyjne

2. Cele zajęć:

- Przestrzegają zasad bezpieczeństwa i reguł obowiązujących na zajęciach.
- W sposób aktywny i twórczy uczestniczą w zajęciach.
- Potrafią komunikować się z kolegami i współpracować z nimi.
- Rozwijają świadomość siebie i innych.
- ćwiczą koordynacji wzrokowo-ruchowej
- usprawniają motorykę ciała

3. Uczestnicy: 20 osobowa drużyna

4. Miejsce: harcówka, teren obozu

5. Czas trwania: 1 h

6. Metody pracy: praktycznego działania i pokazu

7. **Formy pracy:** praca w grupach, indywidualna

8. **Materiały:** muzyka, sprzęt do odtworzenia, czekolada, czapka, rękawice, sztucce, kostka do gry, teksty piosenki

TEMAT	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY	UWAGI
I CZĘŚĆ WSTĘPNA:	<p>1. Drużynowa wprowadza harcerzom w temat, aby wiedzieli jakie problemy będą poruszane i jaki cel mają zajęcia</p> <p>2. Przedstawia wymagań i oczekiwania dotyczące zajęć (dyscyplina, aktywność – zaangażowanie, skupienie, otwartość, poszanowanie innych, budowanie miłej i dobrej atmosfery)</p> <p>3. Omówienie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw.</p>	5 min		
II CZĘŚĆ WŁAŚCIWA - zabawa	<p>„Cebula” Członkowie grupy tworzą koło wewnętrzne i zewnętrzne w taki sposób, żeby zawsze 2 osoby stały naprzeciw siebie. Tak powstałe pary przechodzą ten sam tryb: witanie się, wspólne przeżywanie impulsu, żegnanie się i zmiany partnerów. Koło zewnętrzne przesuwa się o 1 osobę w lewo.</p> <p>Witanie się po polsku (podanie ręki) – powiedz partnerowi komplement</p> <p>Witanie się po hindusku (namaste) – znajdź 3 cechy wspólne</p> <p>Witanie się w j. migowym – rozśmiesz partnera</p> <p>Witanie się po eskimosku (nosami) – naśladowuj ruchy partnera</p> <p>Oddanie szacunku przez pokłon do ziemi – utwórz pomnik z partnera</p> <p>Witanie się na misia – opowiedz o tym co lubisz</p>	20min		
Zabawa	<p>„Czekoladka”. Uczestnicy siadają w kręgu. Osoba która wyrzuci 6 oczek wchodzi do środka, ubiera się i może odkroić sobie kawałek czekolady. W tym czasie kolejne osoby rzucają kostką, jeśli wypadnie szóstka zamienia się z osobą w środku, nie zależnie od tego czy zdążyła się poczęstować czekoladą czy nie.</p>	15min	Czekolada, rękawice, szalik, czapka, plastikowe sztucce, kostka do gry	
Zabawa	<p>„Zamrażanie i odmrażanie” Zamarznięci uczestnicy stoją w kręgu. Prowadzący włącza muzykę i wymienia części ciała, które odmraża a więc można nimi poruszać. Każdy porusza się na swój sposób. Poruszają się</p>		Sprzęt grający, płyta z żywą muzyką	Jeśli dzieci wstydzą się, należy je zachęcić, mogą się powygłupiać.

	kolejne części ciała: palce, dłonie, ręce, tułów, głowa.			
Piosenka	„Dżdżownica”	5 min	Teksty piosenki	
Zabawa	Wspólny masaż. „Prognoza pogody” Prowadzący podaje opis pogody, a uczestnicy wykonują według niego masaż osobie przed sobą: np. Rano wzeszło słońce (duże, łagodne ruchy). Potem zaczął padać drobny deszczyk, itd.	5 min		
III.CZĘŚĆ KOŃCOWA	Podsumowanie zajęć, uporządkowanie miejsca zajęć.	10 min		

1. Temat zajęć: Marsz na przetaj

2. Cele zajęć:

- dziecko ćwiczy zmysł słuchu
- dziecko potrafi odnaleźć się w rzeczywistości obozowej
- dziecko ćwiczy spostrzegawczość, orientację w terenie
- dziecko poznaje uczestników i integruje się z nimi

3. Uczestnicy: 4 patrole po 5 osób

4. Miejsce: las, teren urozmaicony

5. Czas trwania: ok. 1 h

6. Metody pracy: gra terenowa

7. Formy pracy: praca w patrolach

8. Materiały: 4 kompasy

TEMAT	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY	UWAGI
I CZĘŚĆ WSTĘPNA:	1. Drużynowa wprowadza wychowanków w temat, aby wiedzieli jakie problemy będą poruszane i jaki cel mają zajęcia 2. Przedstawia wymagania i oczekiwania dotyczące zajęć (dyscyplina, aktywność – zaangażowanie, skupienie, otwartość, poszanowanie innych, budowanie miłej i dobrej atmosfery) 3. Omówienie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw.	5min		
II CZĘŚĆ WŁAŚCIWA - GRA	Drużyna dzieli się na 4 patrole zadaniowe. Prowadzący wskazuje patrolom określony przedmioty przy drodze - charakterystyczny kamień. Następnie klucząc prowadzi całą grupę w nieznanym im miejscu, skąd poleca udanie się najkrótszą drogą do kamienia. Zwracając uwagę na zachowanie zasad bezpieczeństwa. Wygrywa ten patrol, który pierwszy trafi do wyznaczonego obiektu. Patrole mają do dyspozycji kompasy, którymi	30min	4 kompasy	Prowadzący przed rozpoczęciem zajęć informuje drużynę, aby ubrali buty typu trepy, długie spodnie oraz bluzy.

	w razie potrzeby mogą się posłużyć.			
piosenka	Patrol, który dotarł na miejsce jako pierwszy uczy się nowej piosenki „Bieszczadzki rajd”. Gdy reszta dociera do punktu końcowego dołącza do pozostałych.	10min	Teksty piosenki	
III.CZĘŚĆ KOŃCOWA	Podsumowanie zajęć, gratulacje dla najlepszych, wymiana sugestii na temat gry i jej przebiegu.	10min		

Zbiórka - ZASADY – zbędne czy konieczne?

1. Temat zajęć: ZASADY – zbędne czy konieczne?

2. Cele zajęć:

Po zajęciach harcerz powinien:

- uświadomić sobie potrzeby istnienia zasad w życiu.
- rozumieć znaczenie słowa "zasada";
- rozumieć konieczność istnienia i przestrzegania zasad w życiu;
- umieć wymienić najważniejsze zasady obowiązujące w domu rodzinnym, szkole, jego życiu osobistym;
- umieć wyjaśnić sens poszczególnych zasad.

3. Uczestnicy: 20 osobowa drużyna

4. Miejsce: harcówka, teren obozu

5. Czas trwania: 1h

6. Metody i formy:

- gra
- pogadanka
- miniwykład
- praca indywidualna
- praca w grupach
- ćwiczenie "kryształ zasad".

7. Materiały:

- gry: chińczyk, szachy, warcaby, memory i talia kart;
- koperty z kartonikami do "kryształu zasad" (załącznik);
- duży arkusz papieru;
- karteczki (120).

TEMAT	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY	UWAGI
I CZĘŚĆ WSTĘPNA:	1. Drużynowa wprowadza harcerzy w temat, aby wiedzieli jakie problemy będą poruszane i jaki cel mają zajęcia 2. Przedstawia wymagania i oczekiwania dotyczące zajęć (dyscyplina, aktywność – zaangażowanie, skupienie, otwartość, poszanowanie innych, budowanie miłej i dobrej atmosfery)	5 min		
II CZĘŚĆ WŁAŚCIWA	Wprowadzenie do tematu - Prowadzący prosi o wstanie: a) zwolenników istnienia i przestrzegania zasad w życiu	10 min		

	<p>człowieka, b) przeciwników zasad. (w obu przypadkach następuje zliczenie osób i zapisanie wyniku na tablicy) - Uzasadnienie swego stanowiska - wypowiedzi kilku uczniów z grupy "za" i z grupy "przeciw".</p>			
Gra	<p>Podział harcerzy na 5 grup dokonany na drodze losowania (losy to: pionki do chińczyka, królowe z szachów, pionki z warcabów, karty z talii kart, karty z memory). Polecenie drużynowej, aby uczestnicy w grupach rozpoczęli grę, bez względu na znajomość (lub jej brak) zasad gry</p>	15min	Gry planszowe: Chińczyk, szachy, warcaby ,talia kart, memory	Uczestnicy nie otrzymują żadnej instrukcji gier
Pogadanka	<p>- Jak wam się grało? - Dlaczego w niektórych grupach gra się nie powiodła?</p> <p>Wykorzystując doświadczenie z gry, harcerze wspólnie definiuje słowo "zasada" i argumentuje konieczność występowania zasad w kontaktach międzyludzkich.</p>	10min		Drużynowa podsumowuje na podstawie tej zabawy, jak ważne są zasady w życiu.
Gra	Po uświadomieniu sobie jak istotne w naszym życiu są zasady, drużynowa zaprasza uczestników do gry – tym razem zgodnie z zasadami.	15 min	Gry planszowe: Chińczyk, szachy, warcaby ,talia kart, memory	
III.CZEŚĆ KOŃCOWA	Podsumowanie zajęć, uporządkowanie miejsca zajęć.	5 min		

1.Temat zajęć: Piracki skarb

2. Cele zajęć:

- rozwijanie wyobraźni dzieci
- ćwiczenie współpracy
- dziecko ćwiczy spostrzegawczość, orientacje w terenie
- dziecko poznaje uczestników i integruje się z nimi

3. Uczestnicy: 3 ekipy po 10 osób.

Kadra: 7 piratów (później upiorów), 5 punktowych, 1osoba w obozie rozdająca życia.

4. Miejsce: teren urozmaicony, noc

5. Czas trwania: ok. 5-6 h

6. Metody pracy: gra terenowa

7. Formy pracy: praca w patrolach

8. Materiały: skarb piracki, karty, mapy, „życia”, mleko

TEMAT	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY	UWAGI
I CZĘŚĆ WSTĘPNA:	<p>1. Drużynowa wprowadza wychowanków w temat, aby wiedzieli co mają robić.</p> <p>2. Przedstawia wymagania i oczekiwania dotyczące gry (dyscyplina, aktywność – zaangażowani, otwartość, poszanowanie innych).</p> <p>3. Omówienie zasad bezpieczeństwa podczas gry.</p>	10 min		Drużynowa zachęca ekipy do wczucia się w rolę i zaangażowanie.
II CZĘŚĆ WŁAŚCIWA - GRA	<p>Rozdanie informacji o grze.</p> <p>Start w obozie – uczestnicy otrzymują kartę + mapy z punktami X, Y, Z,</p> <p>Punkt pierwszy dla ekipy: ek. A – Y, ek. B - X, ek .C - Z</p> <p>zad. Jak się nazywa oboźny"? Dostają Wiadomość 1</p> <p>Punkt drugi dla ekipy: ek.A – X, ek. B – Z, ek .C - Y</p> <p>zad. Jak się nazywa komendant obozu? Dostają Wiadomość 2</p> <p>Punkt trzeci dla ekipy: ek.A – Z, ek.B – Y, ek.C - X</p> <p>zad. do wyboru: zaśpiewać jakąś piosenkę związaną z obozem lub morzem. Dostają Wiadomość 3.</p> <p>Zasady: Ekipy mogą ze sobą walczyć. Każdy uczestnik ma przypiętą do ubrania agrafką karteczkę "życie", które można zrywać. Do godz. 03.30 chodzą po terenie grupy piratów, które mogą atakować ekipy - sami pozostając nietykalnymi.</p>	5-6 h	<p>Karty, mapy z punktami, „życia”, mleko</p> <p>Wiadomości: Wiad. nr 1: Pirackiego skarbu strzeże Strażnik. Może on Wam utrudnić lub ułatwić znalezienie skarbu. Wiad. nr 2: Strażnika skarbu można upić mlekiem, by wydobyć z niego wiadomość, gdzie jest konkretnie skarb. Wiad. nr 3: Udajcie się do punktu P. Tam dowiedziecie się jak m. in. zdobyć mleko.</p>	Drużynowa informuje przed wyruszeniem na grę aby każdy z uczestników ciepło się ubrał, gdyż gra będzie trwała sporo czasu.

	*			
III.CZĘŚĆ KOŃCOWA	Podsumowanie zajęć, gratulacje dla najlepszych.	5 min		

Zbiórka - Przyjaźń

1. Temat zajęć: Przyjaźń

2. Cele zajęć:

- zapoznanie rówieśników, integracja
- uwrażliwienie dzieci na potrzeby emocjonalne innych
- pokazanie jak ważny w życiu jest przyjaciel

3. Uczestnicy: drużyna 20 osobowa

4. Miejsce: harcówka, teren obozu

5. Czas trwania: 1,5 h

6. Metody pracy: burza mózgów, dyskusja, zabawa

7. Formy pracy: praca w grupach, indywidualna

8. Materiały: teksty piosenki, szary papier, marker, mazaki, taśma klejąca, sprzęt elektroniczny

TEMAT	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY	UWAGI
I CZĘŚĆ WSTĘPNA:	1. Drużynowa wprowadza harcerzy w temat, aby wiedzieli jakie problemy będą poruszane i jaki cel mają zajęcia 2. Przedstawia wymagań i oczekiwania dotyczące zajęć (dyscyplina, aktywność – zaangażowanie, skupienie, otwartość, poszanowanie innych, budowanie miłej i dobrej atmosfery) 3. Omówienie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw.	5 min		
II CZĘŚĆ WŁAŚCIWA – burza mózgów	1. Na dużym szarym papierze odrysowujemy jedno z dzieci. To jest nasz przykładowy przyjaciel. Drużyna ma za zadanie wypisać cechy przyjaciela, który byłby odpowiedni. Następnie omawiamy te cechy czy wszystkie się zgadzają, dodajemy jakieś od siebie jeśli czegoś brakuje.	10min	Arkusze szarego papieru, markery	

Dyskusja	Rozmowa na temat tego, dlaczego cechy, które wcześniej wymieniliśmy są takie istotne?	10min		Przypominamy zasadę, że każdy ma prawo wyrazić swoją opinię i każdy ma prawo do własnego zdania. Nie przerywamy kiedy ktoś mówi.
Zabawa	Wszyscy uczestnicy dostają kartkę i wzajemnie przylepiają ją sobie na plecy. Każda osoba każdej musi napisać, co się jej w niej podoba. Ew, co nie, ale delikatnie, bo nikt nie może poczuć się urażony.	10min	Kartki i mazaki, taśma dwustronna	
Piosenka	Nauka piosenki „Moi Przyjaciele”	5min	Teksty piosenki	
Zabawa	Dzielimy drużynę na 2 grupy. Jedna z nich ma napisać ogłoszenie w poszukiwaniu przyjaciela. Druga grupa reklamuje się, jako super Przyjaciel.	10min	Kartki, mazaki	
III.CZĘŚĆ KOŃCOWA – prelekcja filmu	Wspólne oglądanie jednego z odcinków serialu „Przyjaciele”	30min	Film, sprzęt do wyświetlenia filmu	

1. Temat zajęć: Poszukiwanie skarbu

2. Cele zajęć:

- nauka zdrowej współ rywalizacji
- dziecko potrafi odnaleźć się w rzeczywistości obozowej
- dziecko ćwiczy spostrzegawczość
- dziecko pracuje nad technikami skradania się
- dziecko poznaje uczestników i integruje się z nimi

3. Uczestnicy: 2 zespoły po 10 osób.

4. Miejsce: teren urozmaicony

5. Czas trwania: 2,5 h

6. Metody pracy: gra terenowa

7. Formy pracy: praca w grupach, indywidualna

8. Materiały: szkice, skarb (20 cukierków)

TEMAT	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY	UWAGI
I CZĘŚĆ	1. Drużynowa harcerzy w temat, aby	5 min		

WSTĘPNA:	wiedzieli jakie problemy będą poruszane i jaki cel mają zajęcia 2. Przedstawia wymagań i oczekiwania dotyczące zajęć (dyscyplina, aktywność – zaangażowanie, skupienie, otwartość, poszanowanie innych, budowanie miłej i dobrej atmosfery) 3. Omówienie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw.			
II CZĘŚĆ WŁAŚCIWA - GRA	Prowadzący ukrywa "skarbu" (20 cukierków). Następnie sporządza szkic, jak dojść do skarbu z punktu A, skąd wyrusza jeden patrol, i z punktu B, z którego rozpoczyna marsz patrol drugi. Punkty A i B są w jednakowej odległości od miejsca ukrycia "skarbu", a szkice mają jednakowy stopień trudności. Szkice nie są zbyt dokładne. Zaznaczone są na nich tylko ważniejsze punkty terenowe, a szczegóły celowo pominięte, aby utrudnić w ten sposób odczytanie szkicu. W oznaczonym czasie oba zespoły rozpoczynają poszukiwania, idąc według otrzymanego szkicu w kierunku kryjówki "skarbu". Wygrywa zespół, który szybciej odnajdzie "skarbu".	2 h	Szkice, skarbu (20 cukierków)	Po odnalezieniu skarbu obie drużyny spotykają się na mecie. Wracają wspólnie do harcówki, obozu.
piosenka	W międzyczasie drużyna uczy się nowej piosenki „Pożegnalny ton”. Gdy reszta dociera do mety dołącza do pozostałych.	10 min	Teksty piosenki	
III.CZĘŚĆ KOŃCOWA	Podsumowanie zajęć, gratulacje dla najlepszych, wymiana sugestii na temat gry i jej przebiegu.	10 min		

Zbiórka - „POMAGAMY KRASNOLUDKOM”

1. Temat zajęć: „POMAGAMY KRASNOLUDKOM”

2. Cele zajęć:

- ćwiczenie kreatywnego myślenia, rozbudzenie wyobraźni
- rozwijanie zdolności manualnych i artystycznych, technicznych
- pogłębienie integracji zastępów
- wyzwolenie w dzieciach uczucia przyjaźni i odruchu niesienia pomocy innym

3. Uczestnicy: drużyna 20 osobowa

4. Miejsce: harcówka, teren obozu

5. Czas trwania: 1,5 h

6. Metody pracy: burza mózgów, dyskusja, zabawa

7. Formy pracy: praca w grupach, indywidualna

8. Materiały: kartony, pudełka papierowe, sznurki, taśma klejąca, nożyczki, teksty piosenki

TEMAT	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY	UWAGI
I CZĘŚĆ WSTĘPNA:	<p>1. Drużynowa wprowadza harcerzy w temat, aby wiedzieli jakie problemy będą poruszane i jaki cel mają zajęcia</p> <p>2. Przedstawia wymagań i oczekiwania dotyczące zajęć (dyscyplina, aktywność – zaangażowanie, skupienie, otwartość, poszanowanie innych, budowanie miłej i dobrej atmosfery)</p> <p>3. Omówienie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw.</p>	5 min		
II CZĘŚĆ WŁAŚCIWA – burza mózgów	<p>Drużynowa przekazuje wychowankom tajemniczą kartkę, na której widnieje alfabet krasnoludzki. Na dole tej karteczki widnieje napis: „...gdzieś w pobliżu was znajduje się list od... krasnoludków zamieszkujących Las Lubiatowski. Wspólne odczytanie listu. Napisany jest on na bardzo małej karteczce (jak to u krasnoludków) nieprawdopodobnie małymi literkami. Jest również 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 harcerze są ich przyjaciółmi i dlatego liczą na ich pomoc.</p>	15min	Kartka od Krasnali, List, Klucz do szyfru,	Jest to przestrzeń namiotu cyrkowego
Dyskusja	Rozmowa na temat tego, dlaczego warto pomagać, jak robimy to na co dzień.	10min		Przypominamy zasadę, że każdy ma prawo wyrazić swoją opinię i każdy ma prawo do własnego zdania. Nie przerywamy kiedy ktoś mówi.
Zabawa - zajęcia plastyczno - techniczne	<p>Drużyna podejmuje decyzję o pomocy małym zaprzyjaźnionym ludkom.</p> <p>Podział pracy między zastępy.</p> <p>Budowa małego osiedla mieszkaniowego dla krasnali (z kartonów, pudełek tekturowych i darów lasu, wykorzystamy również z</p>	20min	Kartony, pudełka tekturowe, dary lasu, włóczki, tasiemki, sznurki,	

	zapasów pasmanterii drużyny, obozowej).		nożyczki, taśma klejąca, klej	
Piosenka	Powtórka piosenki „Moi Przyjaciele”, oraz nauka nowej „Poranek życia”	10min	Teksty piosenek	
Zabawa - pojedynek	Zastępy wymyślają nazwy miasteczek, układają jadłospis Krasnoludki, program TV dla Krasnali i krótką rymowanąkę.	15min	Kartki, mazaki	
III.CZĘŚĆ KOŃCOWA	1. Podsumowanie zajęć, pochwała niesamowitej wyobraźni i zdolności plastyczno – technicznych. 2. Uporządkowanie miejsca zajęć.	5min		

Zbiórka - Komunikacja

1.Temat zajęć: Komunikacja, emocje

2. Cele zajęć:

- Uświadomienie harcerzy na skuteczność komunikacji interpersonalnej.
- uświadomienie zniekształceń informacji przekazywanej przez kolejnych nadawców
- ćwiczenie umiejętności komunikacji niewerbalnej
rozwijanie i ćwiczenie umiejętności aktywnego słuchania

3. Uczestnicy: 20 osobowa drużyna

4. Miejsce: harcówki, teren obozu

5. Czas trwania: 1,5 h

6. Metody pracy: praktycznego działania i pokazu

7. Formy pracy: praca w grupach, indywidualna

8. Materiały: koperty z nazwami uczuć.

Scenariusz zajęć.

1. Słowo wstępu:

Czy mieliście sytuacje w której rozmawiając z kimś czuliście się nie zrozumiani?

2. Ćwiczenie I – głuchy telefon.

- a. Grupa dzieli się na 3 zespoły, które siadają w rzędzie.
- b. Przekazywanie informacji szeptem osobie, która siedzi obok, tak by inni jej nie usłyszeli.
- c. Informacja pochodzi od prowadzącego zajęcia. Każdy może powiedzieć ja tylko raz.
- d. Ostatnia osoba wypowiada informację głośno.
- e. Porównanie wersji pierwotnej i ostatecznej.

Pytania :

Czy obie wersje się różniły?

Co wpływa na zniekształcenie przekazu i jak tego uniknąć?

3. Ćwiczenie II – Wyrażanie uczuć bez słów.

- a. Grupa dzieli się na 4 – 5 osobowe zespoły.
- b. Każdy zespół dostaje kopertę z nazwą obozowicza i chwile zastanawia się jak to przedstawić bez użycia słów.

- c. Każdy z zespołów pokazuje swoje uczucie reszta zgaduje, co dany zespół chciał pokazać.

Pytania:

Czy łatwo jest porozumieć się bez słów?

Dlaczego nie rozumiemy niektórych gestów?

4. Ćwiczenie III – Aktywne słuchanie

- a. Zapoznanie z informacjami:

Około 50% czasu porozumiewania się to słuchanie. Zapamiętujemy z tego około połowę tego co usłyszeliśmy, a po ośmiu godzinach pamiętamy tylko jedną czwartą. W trakcie aktywnego słuchania słuchacz przekazuje mówiącemu informacje zwrotne i upewnia się czy dobrze zrozumiał.

- b. Grupa dzieli się na pary, w których mówią kilka słów o sobie. Prowadzący podkreśla, że powinni się nawzajem uważnie słuchać, bo później będą przekazywać je innym.
c. Grupy rozmawiają ze sobą przez chwilę.
d. Pary łączą się w grupy 10 osobowe, ich członkowie przedstawiają swoich partnerów.

Pytania:

Czy gdybyście nie mieli przekazać tych informacji dalej słuchalibyście się równie uważnie?

Czy prosiłście partnera o powtórzenie lub dodatkowe informacje?

Czy zdarzyło wam się w czasie rozmowy myśleć o czymś innym i nie słuchać partnera?

5. Podsumowanie zajęć?

Co pokazały wam te zajęcia?

Czy dzięki tym zajęciom zrozumieliście?

(Ważne jest aby uświadomić, że dobra komunikacja to lepsze stosunki z rówieśnikami, jak i osobami dorosłymi.

Duże znaczenie ma także umiejętność komunikacji w grupie dzięki temu ludzie wiedzą, że poradzą sobie w kontaktach z innymi bez uciekania się do używek.)

1. Temat zajęć: **NAZGUL**

2. Cele zajęć:

- nauka skradania się
- ćwiczenie cierpliwości

3. Uczestnicy: 20 osobowa drużyna (2 osoby to Nazgule, 18, to Nocne Stwory)

4. Miejsce: teren urozmaicony, las z dużą ilością krzaków, powalonych pni

5. Czas trwania: ok. 1 h

6. Metody pracy: gra terenowa

7. Formy pracy: praca w grupie

8. Materiały: latarki (najlepiej z mocnym światłem punktowym)

TEMAT	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY	UWAGI
I CZĘŚĆ WSTĘPNA:	1. Obudzenie drużyny i zebranie ich na placu apelowym. 2. Omówienie zasad bezpieczeństwa podczas zabaw nocą.	5 min		Przypominamy o ciepłym ubiorze i zakazie używania latarek przez uczestników.
II CZĘŚĆ	Nazgul (wyposażeni w	60 min		Prowadzący przed

<p>WŁAŚCIWA – gra nocna</p>	<p>latarki) Nocne Stwory (bez latarek). Nazgule posiadają światło które eliminuje Nocne stwory ale za to Nocne Stworki mają dotyk który eliminuje Nazgule Na terenie rozchodzą się Nazgule, które nasłuchują zbliżających się Nocnym Stowrom, gdy ich zobaczą dają krótkie światło w jego kierunku, wiązka światła na Nocnego Stwora powoduje jego eliminację (udaje się on do punktu zbiórki po czym za kilka minut wraca do gry). Natomiast jeśli Nocnemu Stworowi uda się dotknąć Nazgula ginie on bezpowrotnie.</p> <p>Zakończenie gry: wybicie wszystkich Nazguli, bądź upłynięcie wcześniej ustalonego czasu 1h.</p>			<p>rozpoczęciem zajęć informuje drużynę, aby ubrali buty typu trepy, długie spodnie oraz bluzy.</p>
<p>III.CZĘŚĆ KOŃCOWA</p>	<p>Sprawdzenie stanu drużyny, gratulacje wygranym, odważnym i życzenia spokojnych snów.</p>	<p>5 min</p>		