

**Związek Harcerstwa Rzeczypospolitej  
Górnośląska Chorągiew Harcerzy**

**Czechowicki Związek Drużyn ZHR**



**I Czechowicka Gromada Zuchów  
“Rycerze Okrągłego Stołu”  
im. św. Jerzego**

**Plan Pracy na rok zuchowy: 2022/2023**

**Autor:**

*pwd. Paweł Wójcik HO  
Drużynowy I CGZ*

*ćw. Samuel Guzy  
Metodyczny I CGZ*

## **Charakterystyka Gromady**

*I Czechowicka Gromada Zuchów "Rycerze Okrągłego Stołu" im. św. Jerzego, powstała 6 września 2020 roku. Pomimo trwającej wówczas pandemii i braku doświadczenia kadry w pracy metodą zuchową, jednostka szybko się rozwinęła. Dzięki ciężkiej pracy i samorozwojowi kadry, gromada na ten moment liczy 15 członków (przed planowanym podziałem liczyła 42 zuchy) oraz działa na bardzo wysokim poziomie metodycznym i wychowawczym.*

*Oprócz współpracy z jednostkami z referatu i okręgu, gromada nawiązała współpracę z czołowymi i renomowanymi gromadami żeńskimi i męskimi z Warszawy oraz Olsztyna, dzięki czemu poznaliśmy nowe metody i spojrzenie na wychowanie zuchów. W jednostce działają 4 szóstki zuchowe (Frankowie, Wikingowie \*, Słowianie \*\*, Spartanie \*\*\*) oraz zastęp drużynowego (Bractwo). Kadra gromady stale poszerza swoją wiedzę metodyczną, czego przykładem jest uczestnictwo w kursach metodycznych i instruktorskich oraz kursach przybocznych gromad zuchowych.*

*Gromada za działanie w ubiegłym roku zuchowym została skategoryzowana jako gromada tropu Wilka, co jest potwierdzeniem wysokiego poziomu panującego w gromadzie. Gromada jest w stałej współpracy z I Czechowicką Drużyną Harcerzy, a kadra oprócz własnych zbiórek działa w czechowickim ruchu wędrowniczym. Z racji na duży stan zuchów oraz dogodną liczbę wykwalifikowanej kadry, początkiem roku gromada podzieli się i z I Czechowickiej Gromady Zuchów powstanie osobna jednostka - II Czechowicka Gromada Zuchów "Strażnicy Kamienia Czasu" pod wodzą druha Emanuela Guzego.*

## **Podsumowanie roku 2021/2022**

*Gromada zrealizowała cały plan i cele zamierzone w poprzednim planie pracy tj. wprowadzenie imion obrzędowych, nawiązanie stałej współpracy z najlepszymi gromadami w Polsce, poprawienie dyscypliny oraz podwyższenie poziomu zbiórek i wyjazdów. Dodatkowo zostały wprowadzone zbiórki kadry oraz zbiórek szóstki 3 gwiazdki, wielkie obrzędy zostały spisane w księgę obrzędów, a podsumowywanie zbiórek oraz praca kadry została przeniesiona na kanał Trello.*

Ponadto z celów kadry udało się zrealizować: ukończenie kursu metodyczno-instruktorskiego oraz otwarcie próby na stopień przewodnika przez Emanuela Guzega, zrealizowania próby na stopień podharcmistra przez Pawła Wójcika, wysłanie na kurs metodyki zuchowej Samuela Guzega oraz Jana Kamińskiego, a zadania rozwojowe dla całej kadry zostały starannie zrealizowane.

## **Cele metodyczne i wychowawcze**

<i>Analiza Gromady</i>	
<i>Szanse</i>	<i>Zagrożenia</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- dobrze prosperujące social media: facebook, strona www, instagram.</li> <li>- owocna współpraca i dobry kontakt z rodzicami zuchów</li> <li>- wykwalifikowana i liczna kadra po adekwatnych kursach i z doświadczeniem w pracy z zuchami</li> <li>- współpraca z drużyną harcerzy oraz innymi gromadami</li> <li>- miejsce do przechowywania rzeczy oraz przeprowadzenia zbiórek - zuchowka</li> <li>- duże zaplecze sprzętowe i materiałowe</li> <li>- pełne umundurowanie oraz adekwatne gwiazdki i wtajemniczenie obrzędowe u zuchów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- podział gromady</li> <li>- duży obszar terytorialny działania jednostki</li> <li>- zmiany personalne w kadrze oraz szóstkach</li> <li>- zmiana terminów zbiórek z racji studiów drużynowego</li> </ul>
<i>Cele metodyczne</i>	<i>Cele wychowawcze</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- zwiększenie ilości poznawanych nowych piosenek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wprowadzenie dyżurów szóstek: sprzątanie zuchówki oraz kuchni po zbiórce</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- wypracowanie większej samodzielności szóstek</li> <li>- przestrzeganie i egzekwowanie prawa zucha</li> <li>- wprowadzenie w pracy śródrocznej opiekunów szóstki</li> <li>- wprowadzenie mszy gromady</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zwiększenie współpracy w gromadzie</li> <li>- zwiększenie dyscypliny w gromadzie</li> <li>- zrealizowanie działań syn -&gt; ojciec, syn -&gt; matka itp.</li> <li>- zwiększenie kultury osobistej i obycia społecznego</li> </ul>
<b>Sposoby realizacji celów</b>	
<b>Cele metodyczne</b>	<b>Cele wychowawcze</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- stworzenie śpiewnika gromady</li> <li>- wzmocnienie pozycji szóstkowego, delegowanie zadań szóstką oraz zmniejszenie nadzoru w wykonywanych zadaniach</li> <li>- gawędy o prawie zucha podczas każdego cyklu oraz utrzymanie na kręgach rady wyznaczenie najgrzeczniejszego zucha</li> <li>- nawiązanie współpracy z chętnymi harcerzami, którzy chcą przejść do ruchu zuchowego i mianowanie ich opiekunami szóstek</li> <li>- uczęszczanie całą gromadą raz w miesiącu, w umundurowaniu na mszę dla dzieci w naszej parafii</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- uwzględnienie w harmonogramie dyżurów sprzątających szóstek</li> <li>- wprowadzenie gier w mieszanych parach lub harców rozbiórkowych polegających na współpracy</li> <li>- zwrócenie szczególnej uwagi na przyzmat oraz punktację indywidualną</li> <li>- zaplanować i zorganizować wspólny biwak i zbiórki z okazji dnia ojca i matki</li> <li>- zwiększenie uwagi na zasady dobrego obycia przy stole i ogólnej kultury osobistej. Wpłatanie tych zasad w fabuły zbiórkowe oraz w współpracach z innymi gromadami</li> </ul>

### **Charakterystyka Kadry**

Imię i nazwisko	Stopień	Kursy	Opis
Paweł Wójcik	pwd. HO	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Instruktorski</li> <li>- Metodyczny</li> <li>- Podharcemistrzowski</li> </ul>	Paweł ma 19 lat i jest studentem prawa. W wolnym czasie pracuję jako ratownik w

		- Ratownika KPP - Kierownika wypoczynku	zabezpieczeniach medycznych. W harcerstwie jest już 5 lat, a w tym roku rozpoczyna 2 rok pracy instruktorskiej.
Samuel Guzy	Ćwik	- Instruktorski - Metodyczny - Sanitariusza HOPR	Samuel ma 16 lat i jest uczniem technikum. Na co dzień interesuję się powieściami fantasy i grami planszowymi. W tym roku ukończył kurs "Pajęczarnia" z wyróżnieniem uzyskując drugi patent. W ruchu zuchowym od 2 lat.
Rafał Kubasik	Wywiadowca	- Sanitariusza HOPR	Rafał ma 13 lat i pełnił przez rok funkcję pomocnika w gromadzie. Rafał w tym roku będzie uczestniczył w kursie przybocznych. Interesuję się informatyką, grami komputerowymi oraz survivalem. Jest uczniem 8 klasy szkoły podstawowej.

### **Cele kadry**

<i>Paweł Wójcik</i>		
<i>Zamknięcie HR</i>	<i>Uzyskanie stopnia instruktora HOPR</i>	<i>Zrealizowanie kursu na ratownika WOPR</i>
<i>Samuel Guzy</i>		
<i>Zamknięcie HO</i>	<i>Ukończenie kursu zuchmistrzowskiego</i>	<i>Zdobycie stopnia Ratownik HOPR</i>
<i>Rafał Kubasik</i>		
<i>Ukończenie kursu przybocznych</i>	<i>Uczestnictwo w biwaku innej gromady jako postać fabularna</i>	<i>Recertyfikacja kursu sanitariusza HOPR</i>
<i>Kategoryzacja</i>		
<b>! UZYSKANIE TROPU WILKA !</b>		

## Sprawności

<i>Sobieradek</i>	<i>Rycerz</i>	<i>Zielarz</i>	<i>Doświadczalski</i>
<i>Kuchcik</i>	<i>Dobry Duszek</i>	<i>Przyjaciel Lasu</i>	<i>Wskazidroga</i>
<i>Śpiewak</i>	<i>Wicherek</i>	<i>Dziennikarz</i>	<i>Obserwator</i>
<i>Pastuszek Betlejemski</i>	<i>Baranek Wielkanocny</i>	<i>Sportowa</i>	

## Harmonogram

Data	Gromada	Kadra	Dyżur	Inne
9-11 IX 2022	-	Pielgrzymka ZHR	-	-
16 IX 2022	Nabór	-	-	Spotkanie organizacyjne
18 IX 2022	Zbiórka Naborowa	-	***	Zbiórka ***: 1
25 IX 2022	Zbiórka: 1 Cykl: 1	-	**	Msza Gromady: 1
2 X 2022	Zbiórka: 2 Cykl: 1	Kurs Przybocznych	*	-
9 X 2022	Zbiórka: 3 Cykl: 1	Zbiórka kadry: 1	0	-
16 X 2022	Zbiórka: 4 Cykl: 1	-	***	-
23 X 2022	Zbiórka: 5 Cykl: 1	-	**	Zbiórka ***: 2
30 X 2022	Zbiórka: 6 Cykl: 1	-	*	Msza Gromady: 2  Spotkanie zimowiskowe

4-6 XI 2022	Biwak: 1 Błatnia	-	-	-
13 XI 2022	Zbiórka: 1 Cykl: 2	Zbiórka kadry: 2	0	-
20 XI 2022	Zbiórka: 2 Cykl: 2	-	***	Zbiórka ***: 3
27 XI 2022	Zbiórka: 3 Cykl: 2	-	**	Msza Gromady: 3
4 XII 2022	Zbiórka: 4 Cykl: 2	-	*	-
11 XII 2022	Zbiórka: 5 Cykl: 2	Zbiórka kadry: 3	0	-
18 XII 2022	Zbiórka Bożonarodzeniowa  Wigilijka  Nocka gromady	-	-	Msza Gromady: 4
26-30 XII 2022	Zimowisko: Hobbit	-	-	-
8 I 2023	Wycieczka: 1 Katowice	-	-	-
23-24 I 2023	-	Biwak Kadry: 1	-	Zbiórka ***: 4
5 II 2023	Zbiórka: 1 Cykl: 3	-	***	-
12 II 2023	Zbiórka: 2 Cykl: 3	Zbiórka kadry: 4	**	-
19 II 2023	Zbiórka: 3 Cykl: 3	-	*	Spotkanie kolonijne: 1  Zbiórka ***: 5
26 II 2023	Zbiórka: 4 Cykl: 3	-	0	Msza Gromady: 5
5 III 2023	Zbiórka: 5 Cykl: 3	-	***	-
12 III 2023	Wycieczka: 2 Cieszyn	Zbiórka kadry: 5	-	-
19 III 2023	Zbiórka: 1 Cykl: 4	-	**	Biwak ***: 1
26 III 2023	Zbiórka: 2 Cykl: 4	-	*	Msza Gromady: 6

2 IV 2023	Zbiórka: 3 Cykl: 4	-	0	-
9 IV 2023	Zbiórka Wielkanocna	-	-	-
15- 16 IV 2023	Biwak: 2 Indiana Jones - finał cyklu 4	-	-	-
23 IV 2023	Zbiórka: 1 Cykl: 5	Zbiórka kadry: 6	***	-
30 IV 2023	Zbiórka: 2 Cykl: 5	-	**	Msza Gromady: 7
7 V 2023	Zbiórka: 3 Cykl: 5	-	*	Zbiórka ***: 6
14 V 2023	Zbiórka: 4 Cykl: 5	Zbiórka kadry: 7	0	-
21 V 2023	Zbiórka: 5 Cykl: 5	-	***	Msza Gromady: 8
28 V 2023	Wycieczka: 3 Beskidy	-	-	Spotkanie kolonijne: 2
4 VI 2023	Zbiórka: 1 Cykl: 6	-	**	
11 VI 2023	Zbiórka: 2 Cykl: 6	-	*	Zbiórka ***: 7
18 VI 2023	Zbiórka: 3 Cykl: 6	Biwak Kadry: 2	0	Msza Gromady: 9
25 VI 2023	Zbiórka: 4 Cykl: 6	-	***	Ognisko na zakończenie roku zuchowego
3-13 VII 2023	Kolonia: Starożytna Grecja	-	-	-

## **Zbiórki 2022/2023**

<b>Cykl 1</b>
<i>Zbiórka 1 → Samuel</i>
<p><b>o</b> W królestwie Camelotu zaczynają dziać się dziwne i niewyjaśnione rzeczy... Do miasta trafiła zaraza, która szybko się rozprzestrzenia i zagraża bezpieczeństwu mieszkańców królestwa. Po namowie Sir Lancelota</p>

**1** , postanawiamy udać się w podróż do znanego maga z północy **2** , który jako jedyny może nam pomóc pokonać chorobę, ale zanim to zrobimy musimy wykonać specjalne maski **3** , które pozwolą nam pozostać zdrowymi. Po dotarciu do domu starca, okazują się, że jest poza królestwem i powróci dopiero za tydzień, dlatego postanawiamy zaśpiewać piosenkę **4** o tych złych czasach i zasiąść do okrągłego stołu **5 6**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p><b>0</b> - Obrzędowe Rozpoczęcie Zbiórki: apel + płas zabawowy <b>1</b> - Krąg Rady <b>2</b> - Zwiad Fabularny <b>3</b> - Majsterka: Robienie masek <b>4</b> - Śpiewanki <b>5</b> - Kominek: gawęda z legendy gromady <b>6</b> - Obrzędowe Zakończenie Zbiórki</p>	<p><b>Śpiewak</b>  Śpiewa piosenki i płasa przy różnych okazjach</p>	<p>Mapa całego królestwa  Materiały na maski oraz konspekt ich wykonania  Flamaster czarny</p>

### Cykl 1

#### Zbiórka 2 → Rafał

**0** Gdy Stary Mag przybywa do Camelotu, okazują się, że choroba niszcząca królestwo jest tzw. Czarną Śmiercią. Mag doradza nam, abyśmy przygotowali napój **1**, który pomoże nam uleczyć chore miasto. W tym celu otrzymujemy mapę królestwa **2**, na której są zaznaczone miejsca występowania składników. Musimy odnaleźć te miejsca i przyrządzić wywar. Jedno miejsce jest strzeżone przez strażnika Gaiusa, którego musimy przekonać, aby wydał nam ostatni składnik. W tym celu musimy zaprezentować mu ciekawą grę/zabawę **3**. Po zebraniu wszystkich składników udajemy się przyrządzić wywar i zasiąść do Okrągłego Stołu **4 5 6**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p><b>0</b> - Obrzędowe Rozpoczęcie Zbiórki: apel <b>1</b> - Pożyteczne umiejętności <b>2</b> - Zwiad Fabularny <b>3</b> - Gry, zabawy i płasy</p>	<p><b>Wskazidroga</b> Posługuje się planem miasta – wskazał drogę do wybranego punktu.  <b>Zielarz</b></p>	<p>Mapa królestwa z poprzedniej zbiórki</p>

<p><b>4</b> - Śpiewanki  <b>5</b> - Kominek: gawęda z legendy gromady  <b>6</b>- Obrzędowe Zakończenie Zbiórki</p>	<p>Odnalazł rośliny lecznicze i rozpoznał rośliny szkodliwe.   Zna i stosuje zasady prawidłowego zbierania ziół.</p>	<p>Kociołek, woda i zapalki</p>
--	--	---------------------------------

<b>Cykl 1</b>		
Zbiórka 3 → Rafał		
<p><b>0</b> Po wypiciu wywaru od Maga postanawiamy <b>1</b>, że musimy podać go również zarażonym mieszkańcom. W tym celu udajemy się do najbardziej znanych miejsc w Królestwie <b>2</b> i musimy skupić na sobie uwagę jak największej liczby osób, aby podać im lek <b>3</b>. Niestety w drodze okazują się, że w mieście są szpiedzy złej czarnoksiężniczki o imieniu Lady Morgana, która jest złą siostrą Króla Artura, dlatego musimy szczególnie uważać, więc poruszamy się w szóstkach <b>4</b>. Na rynku Camelotu pewien bard, który był zakażony, ma nam do wyjawienia sekret, w zamian za zaśpiewanie piosenki <b>5</b>. Okazują się, że choroba dręczy Królestwo przez zły czar, który rzuciła Lady Morgana... <b>6 7</b></p>		
Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p><b>0</b> - Obrzędowe Rozpoczęcie Zbiórki: apel + płaś zabawowy  <b>1</b> - Krąg Rady  <b>2</b> - Zwiad Fabularny  <b>3</b> - Teatr samorodny  <b>4</b> - Ćwiczenia i pożyteczne umiejętności  <b>5</b> - Śpiewanki  <b>6</b> - Kominek: gawęda z legendy gromady  <b>7</b> - Obrzędowe Zakończenie Zbiórki</p>	<p style="text-align: center;"><b>Śpiewak</b>  Nie wstydzi się śpiewać przed publicznością</p> <p style="text-align: center;"><b>Wskazidroga</b>  W swojej okolicy zna drogę do ważnych miejsc</p>	<p>Herbata w starym słoiku   Mapa królestwa</p>

<b>Cykl 1</b>
---------------

Zbiórka 4 → Samuel

**0** Po poznaniu tajemnicy postanawiamy **1** odnaleźć słynnych obrońców Camelotu. W tym celu musimy udać się do biblioteki królewskiej **2**, w której musimy odnaleźć kronikę Gajusa **3** (kronika gromady) - nadwornego medyka i pisarza króla Artura, a gdy to uczynimy szukamy wzmianek o Rycerzach Okrągłego Stołu. Okazuje się, że na końcu książki znajdują się stare runiczne pismo, którym były zaszyfrowane miejsca pobytu obrońców. Po rozszyfrowaniu **4** udajemy się do trzech miejsc, aby poprosić ich o pomoc w walce z Lady Morganą. Rycerze się zgadzają, ale zostajemy wystawieni na 3 próby **5** (strzał z łuku, turniej rycerski na koniu - rower i gąbki PCV oraz zawody strongman). Po wykonaniu zadań zasiadamy do kręgu do wspólnego śpiewu radości **6**, a następnie zasiadamy do wspólnego podsumowania **7, 8, 9**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p><b>0</b> - ORZ  <b>1</b> - KR  <b>2</b> - Zwiad fabularny  <b>3</b> - Ćwiczenia (wskazówki dla każdej szóstki w formie rymowanek)  <b>4</b> - Pożyteczne umiejętności (szyfr czekoladka)  <b>5</b> - Ćwiczenia (strzał z łuku, turniej rycerski na koniu - rower i gąbki PCV oraz zawody strongman)  <b>6</b> - Śpiewanki fabularne (elegia o latach minionych)  <b>7</b> - Kominek połączony z KR  <b>8</b> - Gawęda (legenda gromady)  <b>9</b> - OZZ</p>	<p><b>Wskazidroga</b></p> <p>Wie w jaki sposób dotrzeć do własnego domu z różnych miejsc. Potrafi korzystać z transportu publicznego. Poruszając się po ulicy pamięta o zasadach bezpieczeństwa.</p>	<p>Kronika wraz z szyfrem miejsc np. Fiolkowe Pole itp</p> <p>Mapa Królestwa, na której są zaznaczone powyższe miejsca</p> <p>Łuk oraz strzały</p> <p>Dwa rowery oraz dwie Gąbki do PCV</p> <p>Rzeczy do zawodów typu strongman</p>

**Cykl 1**

Zbiórka 5 → Rafał

**0** Rycerze Camelotu rozpoczynają szkolenie zuchów na prawdziwych rycerzy. W tym celu każdy z nas musi przygotować proce **1**, a następnie pod czujnym okiem kapitana straży ćwiczy strzelanie do celu. Sir Lancelot wyjaśnia nam działania bomb dymnej **2**, dzięki której uda nam się zdezorientować przeciwnika, a Sir Fangar pomaga nam w zwiadzie siedziby wroga **3** oraz strategii na wojnę. Po przygotowaniu przez strażników jesteśmy gotowi do wojny, ale brakuje nam dowódcy, dlatego postanawiamy **4** udać się do maga z północy, aby to on poprowadził nasz bój. Czarodziej zgadza się i opowiada nam historię **5, 6, 7, 8**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<b>0</b> - ORZ <b>1</b> - Majsterka <b>2</b> - Pożyteczne umiejętności (doświadczenia chemiczne - bomba) <b>3</b> - Zwiad fabularny <b>4</b> - KR <b>5</b> - Pożyteczne umiejętności (suszenie ziół leczniczych) <b>6</b> - Śpiewanki <b>7</b> - Gawęda fabularna (legenda gromady) <b>8</b> - OZZ	<p style="text-align: center;"><i>Zielarz</i></p> <p>Wie, jak ususzyć zioła.</p> <p style="text-align: center;"><i>Śpiewak</i></p> <p>Potrafi zaśpiewać kilka pieśni ludowych, patriotycznych, turystycznych, zuchowych.</p> <p>Nauczył zuchy nowej piosenki.</p>	<p>Materiały na proce</p> <p>Saletra, cukier, zapaliki + pojemnik</p>

### Cykl 1

Zbiórka 6 → Samuel

**0** Po apelu zuchowym Mag z Północy, daje nam kilka wskazówek, jak przechylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść, dlatego postanawiamy wykorzystać te porady **1** i zamaskować się przed wojną **2**. Następnie wyruszamy pod twierdzę Lady Morgany, aby schwytać wszystkich strażników i odczarować zły urok księżnej. Po zaciętej walce udaje nam się odeprzeć wroga, a Mag dzięki mocy księżycy odczaraca czar choroby i sprawia, że Lady Morgana jest znowu dobra. Niestety z racji dużej utraty mocy Mag pada i musimy przygotować mu magiczny wywar **3**. W tym celu musimy przygotować wywar z sosny i pokrzyw. Mag po wypiciu odzyskuje siły i opowiada nam kolejną historię **4,5,6**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
-------------	------------	-----------

<p><b>0 - ORZ</b>  <b>1 - KR</b>  <b>2 - Pożyteczne umiejętności</b>  <b>3 - Majsterka *** gwiazdki (ognisko) oraz pożyteczne umiejętności (wywar)</b>  <b>4 - Kominek z rozdaniem sprawności</b>  <b>5 - Gawęda (legenda gromady)</b>  <b>6 - OZZ</b></p>	<p style="text-align: center;"><i>Zielarz</i></p> <p>Umie rozpoznawać zioła po zapachu, kolorze, smaku (wywar lub herbata). Wie, jakie mają działanie</p>	<p>Kociołek, woda, zapalki</p> <p>Proce z poprzedniej zbiórki</p>
<p><b>SPRAWNOŚCI ZDOBYTE:</b> <i>Zielarz, Śpiewak, Wskazidroga.</i></p>		

<b>Cykl 2</b>		
<i>Zbiórka 1 → Samuel</i>		
<p><b>0</b> W naszym mieście zauważamy plakaty, na których są zdjęcia zaginionego detektywa Smisa. Widzimy, że na plakatach jest podany numer telefonu, dlatego postanawiamy <b>1</b> zadzwonić pod ten numer. Okazuje się, że dodzwoniliśmy się do Kudłatego, Scoobiego i Freda, którzy badają sprawę zagubionego Smisa. Dlatego po odśpiewaniu piosenki <b>2</b> udajemy się do domu zaginionego, aby z nimi porozmawiać. Na miejscu dostajemy zdjęcia różnych pokoi, a naszym zadaniem jest zobaczyć jaka jest różnica sprzed porwania i w chwili obecnej <b>3</b>. Okazuje się, że oprócz kilku porzuconych rzeczy i śladów butów nic się nie zmieniło, ale znaleźliśmy kartkę (cytryna i świeczka), tajemniczą wizytówkę oraz porwane zdjęcie, naszym zadaniem jest odszyfrować informację z kartki, przesłuchać podejrzanego z wizytówki oraz naprawić zdjęcie <b>4</b>. Niestety mamy za mało czasu, aby znaleźć porywacza, ale wiemy gdzie możemy go szukać (okolice kopalni) dlatego zasiadamy do kręgu, aby podsumować ile poszlak i informacji mamy na temat sprawy <b>5, 6, 7</b>.</p>		
<i>Formy Pracy</i>	<i>Sprawności</i>	<i>Materiały</i>
<p><b>0 - OZZ</b>  <b>1 - KR</b>  <b>2 - Śpiewanki (Gdzie jesteś Scooby Doo)</b>  <b>3 - Ćwiczenia</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Obserwator:</b></p> <p>Umie obserwować: znalazł nieprawidłowości w</p>	<p>Plakaty</p> <p>Zdjęcia pokoi</p> <p>Cytryna i świeczka</p>

<b>4 - Zabawa tematyczna w grupach</b> <b>5 - Kominek z KR</b> <b>6 - Gawęda</b> <b>7 - OZZ</b>	<i>ubiorze, rysunkach, swoim otoczeniu.</i>	<i>Wizytówka</i>  <i>Poszarpane zdjęcie</i>  <i>Rzeczy do pokoi</i>
--	---	---

<b>Cykl 2</b>		
<i>Zbiórka 2 → Rafał</i>		
<p><b>0</b> Scooby Doo podpowiada nam, że przed powrotem do sprawy porwania Smisa, powinniśmy poćwiczyć swoje zmysły, dlatego postanawiamy <b>1</b>, że podejmiemy się wyzwania zmysłów, które zorganizują nam detektywi. W tym celu dzielimy się na grupy i rozpoczynamy grę <b>2</b> - ćwiczenia z 3 punktami na słuch, wzrok i smak. Po grze zostajemy już oficjalnie przyjęci do kancelarii, dlatego musimy sobie wykonać gwiazdę szeryfa <b>3</b>. Udajemy się na poszukiwania Smisa <b>4, 5</b>. Znajdujemy go związanego, dlatego musimy się zakraść, aby nikt nie widział, że chcemy go uwolnić <b>6</b>. Po uwolnieniu Smisa, siadamy razem do wspólnych śpiewanek <b>7</b>, a na koniec udajemy się na podsumowanie zbiórki <b>8, 9, 10</b>.</p>		
<i>Formy Pracy</i>	<i>Sprawności</i>	<i>Materiały</i>
<b>0 - OZZ</b> <b>1 - KR</b> <b>2 - Gra z elementami ćwiczeń zmysłów</b> <b>3 - Majsterka z papieru</b> <b>4 - Ćwiczenia podczas marszu</b> <b>5 - Zwiad</b> <b>6 - Pożyteczne umiejętności</b> <b>7 - Śpiewanki</b> <b>8 - KR</b> <b>9 - Gawęda</b> <b>10 - OZZ</b>	<i>Obserwator</i>  <i>Ćwiczy zmysły</i>	<i>Głośnik</i>  <i>Przyprawy</i>  <i>Kartki z zadaniami oraz lornetka</i>  <i>Żółty blok techniczny</i>  <i>Klej</i>  <i>Nożyczki</i>  <i>Lina</i>

<b>Cykl 2</b>
<i>Zbiórka 3 → Samuel</i>

**0** Rozmawiamy z Smithem, aby opowiedział nam co pamięta. On niestety ma tylko niewielkie przebłyski, dlatego postanawiamy **1**, że wykonamy kilka scenek z naszymi podejrzeniami, aby przypomnieli sobie co się wydarzyło **2**. Po scenkach przypomina sobie całe wydarzenie oraz podaje nam listę miejsc gdzie był. Odwiedzamy te miejsca (4 miejsca) **3**, a następnie poszukujemy poszlak wskazujących sprawcę **4**. Na podstawie dowodów, dowiadujemy się kto jest porywaczem, dlatego wykonujemy plakaty **5** i rozpoczynamy poszukiwania. Niestety nikt nie widział porywacza, dlatego zasiadamy do kręgu i zbieramy wszystkie informacje **6, 7, 8,9**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<b>0 - OZZ</b> <b>1 - KR</b> <b>2 - Teatr samorodny</b> <b>3 - Zwiad</b> <b>4 - Pożyteczne umiejętności (rzeczy do ukrycia: dowód osobisty, but - odcisk, guzik od koszuli, potargane zdjęcie Smysa z odciskiem palca, tabletki, kajdanki)</b> <b>5 - Majsterka</b> <b>6 - Śpiewanki</b> <b>7 - KR - kominek</b> <b>8 - Gawęda</b> <b>9 - OZZ</b>	<b>Obserwator</b>  Odczytał ślady pozostawione na śniegu, miękkim gruncie, w trawie.	Lista miejsc  Kartki  Koszulki na kartki  Flamastry  Dowód osobisty  But - odcisk  Guzik od koszuli  Potargane zdjęcie Smysa z odciskiem palca  Tabletki  Kajdanki

## Cykl 2

Zbiórka 4 → Paweł

**0** Dostajemy tajemniczy telefon, w którym rozmówca informuje nas, gdzie jest podejrzanym porywaczem, po krótkiej naradzie **1** udajemy się tam **2**.

**3**

Escape Room: 3 szóstki zaczynają w zamkniętych pomieszczeniach muszą

odnaleźć w ciemności klucz do drzwi. Ich zadaniem jest wykonać zdjęcia dowodów (sznura, butelki z środkiem usypiającym oraz kominiarki) po znalezieniu poszlak muszą uciec w bezpieczne miejsce. Niestety przerywa im w tym sam Jack porywacz, dlatego muszą go schwytać. Po wszystkim siadamy do kominka **4, 5**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<b>0</b> - OZZ <b>1</b> - KR <b>2</b> - Zwiad <b>3</b> - Gra <b>4</b> - Gawęda <b>5</b> - OZZ	-	Aparat Instax Sznur Butelka Kominiarka Głośnik Świeczki Klucz

## Cykl 2

### Zbiórka 5 → Samuel

**0** Postanawiamy, że postawimy Jack pod sąd, dlatego naradzamy się nad naszymi argumentami za i przeciw **1**. Decyzja jest jednak prosta, porywacz musi trafić pod sąd. Dlatego dzielimy się na grupy: adwokaci, prokuratorzy. Mamy 10 minut, aby wymyślić swoje stanowiska i rozpoczynamy sąd **2**. Jack zostaje skazany na rok pozbawienia wolności. Kończymy zbiórkę kominkiem z rozdaniem sprawności **3, 4, 5, 6**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<b>0</b> - OZZ <b>1</b> - KR <b>2</b> - Zabawa Tematyczna <b>3</b> - Śpiewanki <b>4</b> - Kominek <b>5</b> - Gawęda <b>6</b> - OZZ	<b>Obserwator</b> Szczegółowo zapamiętuje sytuacje. Po upływie czasu potrafi je prawidłowo odtworzyć.	Materiały na sąd: - dowody - stroje itp.

SPRAWNOŚCI ZDOBYTE: **Obserwator**

## **Zbiórka Bożonarodzeniowa** → Samuel

**0** Podczas przechadzki zauważamy kawałek zaszyfrowanej wiadomości. Po chwili narad **1** postanawiamy poszukać brakujących kawałków w okolicy **2**. Okazuje się, że to wiadomość od św. Mikołaja, który prosi nas o uratowanie magii świąt w pewnej wiosce. Na szczęście Mikołaj podsyła przysyła nam swoich pomocników. Naszym zadaniem jest wykonać ozdoby na choinkę **3**, upiec pierniczki i udekorować je **4**, a ostatnim zadaniem jest nauczenie się piosenki świątecznej **5** oraz zrobienie małego przedstawienia jasełkowego **6**. Po wykonaniu wszystkich zadań przychodzi do nas Święty, który opowiada nam opowieść **7**, **8**.

Po zbiórce zuchy \*\*\* gwiazdy wyruszają wraz z kadrą do domu starości, zanieść pierniczki oraz śpiewać kolędę **9**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p><b>0</b> - ORZ + Apel Zuchowy <b>1</b> - KR <b>2</b> - Zwiad (szukanie reszty wiadomości) <b>3</b> - Majsterka (robienie łańcuchów oraz bombek) <b>4</b> - Pożyteczne Umiejętności (Pieczenie Pierników) <b>5</b> - Śpiewanki <b>6</b> - Teatr Samorodny <b>7</b> - Gawęda o braterstwie podczas świąt <b>8</b> - OZZ <b>9</b> - Pożyteczne prace</p>	<p style="color: red;"><b>Pastuszek Betlejemski</b></p> <p>Wie, kiedy zaczyna się adwent. Uczestniczył w roratach.</p> <p>Zrealizował postanowienie adwentowe w prezencie dla Pana Jezusa.</p> <p>W dowolny sposób przedstawił historię narodzenia Jezusa.</p> <p>Zna kolędy, potrafi zaśpiewać kilka z nich.</p> <p>Zna tradycje świąteczne. Stara się zachowywać je w swoim domu.</p> <p>Pomagał w domu podczas przygotowań świątecznych.</p>	<p>Zaszyfrowana wiadomość</p> <p>Kartki kolorowe</p> <p>Nożyczki</p> <p>Klej</p> <p>Składniki na pierniczki</p>

	<p>Wykonał prezent dla bliskiej osoby, wysłał życzenia świąteczne</p> <p><i>Kuchcik</i></p> <p>Rozpoznaje podstawowe przyprawy i produkty spożywcze po zapachu i smaku.</p> <p>Przyrządził surówki, sałatki i desery</p>	
<p><b>SPRAWNOŚCI ZDOBYTE:</b> <i>Pastuszek Betlejemski</i></p>		

<b>Cykl 3</b>		
Zbiórka 1 → Samuel		
<p>0 W Sherwood dzieją się złe rzeczy, złodzieje napadają na ludzi, a w całym Państwie Panuje chaos. Postanawiamy zobaczyć co się dokładnie dzieje i ruszamy na zwiad 1, 2. Na drzewie znajdujemy przybity list strzałą z wskazówkami jak dotrzeć do kryjówki słynnego dobrego zbrojnika Robin Hooda. Postanawiamy wyruszyć za śladami i wskazówkami. 3 Po długiej wyprawie (coś na wzór podchodów: znaki patrolowe, elementy ubrań pozostawione, zagadki, kawałki mapy itp.) znajdujemy stare drzewo przy którym śpi Robin. Musimy go podejść 4. Gdy nam się to udaje Hood mówi nam, że rozmawia tylko z osobami znającymi zbrojnicką piosenkę 5, dlatego chcemy się jej nauczyć. Po odśpiewaniu piosenki, Robin opowiada nam historię 6, 7, 8.</p>		
Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p>0 - ORZ + Apel 1 - KR 2 - Zwiad Fabularny 3 - Gra: Podchody 4 - Ćwiczenia 5 - Śpiewanki 6 - Gawęda 7 - KR 8 - OZZ</p>	<p><i>Przyjaciel Lasu</i></p> <p>Często przebywa w lesie podczas spacerów i zabaw</p> <p>Chroni Las</p>	<p>Wiadomości strzała</p> <p>Wskazówki i inne elementy na podchody</p>

### Cykl 3

Zbiórka 2 → Rafał

**O** Robin Hood postanawia włączyć nas do swoich oddziałów leśnych, ale żeby stać się prawdziwym tropicielem trzeba przejść ciężki test. Po krótkiej naradzie **1** postanawiamy wykonać test. W tym celu musimy odnaleźć 4 pomocników Hooda **2**, którzy mają dla nas przygotowane zadania sprawdzające. Po wykonaniu zadań przybiega do nas braciszek Tuck, który mówi, że rycerze Szeryfa zaatakowali mieszkańców, naszym zadaniem jest odnaleźć ich **3** oraz udaremnić ich atak szykując zasadzkę. W tym celu wymyślamy scenkę **4**, która musi skupić uwagę rycerzy, a w tym czasie reszta zuchów pomaga uciec do naszej kryjówki mieszkańcom **5**. Po udanej akcji wracamy do kryjówki, żeby podsumować dzień **6, 7, 8**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p><b>0</b> - ORZ + Apel <b>1</b> - KR <b>2</b> - Ćwiczenia: - tor przeszkód - szukanie roślin oraz śladów zwierząt - skradanie i maskowanie - zagadki i łamigłówki <b>3</b> - Zwiad <b>4</b> - Teatr samorodny <b>5</b> - Pożyteczne prace <b>6</b> - Gawęda <b>7</b> - Kominek <b>8</b> - OZZ</p>	<p><i>Przyjaciel Lasu</i></p> <p>Zna i potrafi wskazać warstwy lasu oraz rozróżnia roślinność w nich występującą.</p> <p>Znajduje ślady życia zwierząt ptaków i owadów w lesie.</p> <p>Zbiera dary lasu, nie niszcząc przy tym przyrody. Potrafi je wykorzystać.</p> <p><i>Rycerz</i></p> <p>Opiekuje się młodszymi i słabszymi; stanie w ich obronie.</p> <p>Zna i przestrzega zasad savoir – vivre; dba o schludny wygląd</p> <p>Podjął trudne wyzwanie – wbrew swoim lękom i</p>	<p>Materiały na tor przeszkód</p> <p>Zagadki i łamigłówki</p> <p>Poroże, pióra itp.</p>

	obawom.	
--	---------	--

<b>Cykl 3</b>		
<i>Zbiórka 3 → Samuel</i>		
<p><b>0</b> Po ostatnim ataku szeryfa mieszkańcy są ranni i wycieńczeni, dlatego postanawiamy <b>1</b> przygotować im posiłek, dzięki któremu szybciej wrócą do zdrowia. Naszym zadaniem jest odnaleźć farmę <b>2</b> Małego Johna, na której musimy znaleźć jajka oraz grzyby do jajecznicy. Niestety farmy strzeże zły pies, dlatego musimy cichutko odnaleźć składniki, tak żeby nas nie zobaczył <b>3</b>. Po udanej akcji wracamy do Braciszka Tucka i gotujemy wraz z nim jajecznicę <b>4</b>. Postanawiamy również zająć czas chorym bawiąc się z nimi <b>5</b> oraz śpiewając <b>6</b>. Po wszystkim zasiadamy do kręgu <b>7</b>, <b>8</b>.</p>		
<i>Formy Pracy</i>	<i>Sprawności</i>	<i>Materiały</i>
<p><b>0</b> - ORZ  <b>1</b> - KR  <b>2</b> - Zwiad fabularny  <b>3</b> - Ćwiczenia  <b>4</b> - Pożyteczne umiejętności  <b>5</b> - Płasy i zabawy  <b>6</b> - Śpiewanki  <b>7</b> - Gawęda  <b>8</b> - OZZ</p>	<p style="text-align: center;"><i>Przyjaciel Lasy</i></p> <p>Zna kilka gatunków grzybów. Wie, które z nich można zbierać, a które są trujące</p> <p style="text-align: center;"><i>Kuchcik</i></p> <p>Przygotował prosty posiłek, prawidłowo parzyć herbatę, gotuje mleko, kakao.</p> <p>Pomaga w domu podczas pracy w kuchni.</p> <p>Umie posługiwać się książką kucharską, odnajdzie przepis na wybraną potrawę.</p> <p>Zachowuje czystość podczas prac kuchennych – myje ręce przed i po pracy,</p>	<p>Pieczarki, masło oraz jajka</p> <p>Instrumenty gromady</p>

	<p>pamięta o myciu warzyw i owoców</p> <p><b>Rycerz</b></p> <p>Jak prawdziwy rycerz traktuje każdego z szacunkiem</p>	
--	---	--

<b>Cykl 3</b>		
Zbiórka 4 → Rafał		
<p>0 Dostajemy list z wiadomością, że za tydzień armia szeryfa chce zaatakować naszą kryjówkę, dlatego postanawiamy się przygotować do obrony 1. W tym celu musimy poszukać 2 najlepszego przyjaciela Hooda - Szkarłatnego Willa, który robi najlepsze łuki w całym królestwie. Naszym zadaniem jest wykonać taki łuk oraz strzały 3. Gdy mamy już broń idziemy wraz z Robinem ćwiczyć strzelanie do celu 4. Na koniec zbiórki Robin opowiada nam o swojej jednej z potyczek, a naszym zadaniem jest opowiedzieć o naszych bojach jako Rycerzy Okrągłego Stołu w ramach scenek 5. Po wszystkim płąsamy 6, a następnie śpiewamy naszą piosenkę 7. Na końcu siadamy do kręgu 8, 9.</p>		
Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p>0 - ORZ + Apel 1 - KR 2 - Zwiad 3 - Majsterka 4 - Ćwiczenia 5 - Teatr Samorodny 6 - Płasy 7 - Śpiewanki 8 - Gawęda 9 - OZZ</p>	<p><b>Rycerz</b></p> <p>W dowolnej formie przedstawił historię wybranego rycerza, który mógłby być dla niego wzorem</p>	<p>Listewki na łuki, sznurki oraz piłka i noże</p> <p>Tarcze do strzelania</p> <p>List</p>

<b>Cykl 3</b>
Zbiórka 5 → Samuel
<p>0 Dziś nasza kryjówka łowców w ma zostać zaatakowana przez oddziały</p>

szeryfa, dlatego postanawiamy **1**, przygotować się do bitwy. W tym celu wzmacniamy naszą bazę tworząc mury **2**. Następnym krokiem jest zamaskowanie samych siebie **3**. Po zamaskowaniu ruszamy na zwiad **4**, aby zobaczyć jak liczny jest oddział wroga. Następnie naradzamy się jak pokonać Szeryfa **5**.

Po wygranej nad oddziałami siadamy razem do kręgu **6, 7, 8**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p>0 - ORZ + Apel            1 - KR            2 - Majsterka            3 - Pożyteczne umiejętności            4 - Zwiad fabularny            5 - KR            6 - Śpiewanki            7 - Gawęda            8 - OZZ</p>	-	<p>Łuki z poprzedniej zbiórki             Farby do twarzy</p>
<p>ZDOBYTE SPRAWNOŚCI: <i>Rycerz, Przyjaciel Lasu, Kuchcik</i></p>		

### Zbiórka Wielkanocna → Paweł

**0** Dostajemy tajemniczy list w kształcie jaja. Według niego wszystkie pisanki zaginęły, a nadawca prosi nas o pomoc. Prosi byśmy zrobili chociaż kilka bo: "grosz do grosza..." itp. **1** Zabieramy się do roboty. dy każdy robi swoją pisankę znajdujemy drugi list: **2** nadawca prosi nas byśmy się spotkali przy pobliskiej szkole, ale musimy uważać by nikt nas nie zauważył. **3** W lasku przy szkole spotykamy ZAJĄCA WIELKANOCNEGO! W ramach nagrody za pomoc przygotował małą grę, gdy ją ukończymy otrzymamy skarb. Zadaniem jest strzelanie do celu z pistoletów na wodę, zawody w szukaniu jaj, oraz rozgrywka o najwyższą nagrodę: łapanie zająca. Po skończonej zabawie Zając dziękuje nam za pomoc i ma nadzieję, że spotkamy się za rok. **4, 5** Na kominku podsumowujemy dzień i dzielimy się czekoladowym skarbem od Zająca.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p><b>0</b> - ORZ  <b>1</b> - Majsterka  <b>2</b> - przejsie</p>	<p><i>Baranek Wielkanocy</i>             Zrealizował postanowienie wielkopostne, które</p>	<p>Pisanki             cekiny/farbki oraz pędzle</p>

<p><b>3</b> - spinka fabularna + gry i zabawy  <b>4</b> - kominek  <b>5</b> - OZZ</p>	<p><i>było dla niego wyrzeczeniem.</i></p> <p><i>Wziął udział w nabożeństwie wielkopostnym i wielkanocnym.</i></p> <p><i>Zna tradycje świąteczne. Stara się zachowywać je w swoim domu.</i></p> <p><i>Uczestniczył w rekolekcjach wielkopostnych i potrafił się podczas nich odpowiednio zachować.</i></p> <p><i>Pomógł w domu w przygotowaniach świątecznych.</i></p>	<p><i>pistolety na wodę</i></p> <p><i>jajka do szukania</i></p> <p><i>czekoladowe jajka jako nagroda</i></p>
---	--	--

<b>Cykl 4</b>		
<i>Zbiórka 1 → Samuel</i>		
<p><b>o</b> Po rozpoczęciu zbiórki zauważamy człowieka leżącego w krzakah wołającego o pomoc. Postanawiamy mu pomóc <b>1</b>. Przedstawia nam się jako poszukiwacz przygód Indiana Jones. Mówi, że był właśnie w drodze na terytoria należące niegdyś do starożytnego plemienia Majów. Proponuje nam byśmy dołączyli do jego wyprawy. <b>2</b> Jednak zanim wyruszymy musimy zrobić sobie torbę podróżnika. <b>3</b> Gdy jesteśmy gotowi wsiadamy w samolot i ruszamy do Ameryki Południowej. <b>4</b> Tam spotykamy kupca Marco, który oferuje nam różne mapy, między innymi do Zaginionej Świątyni Majów. Obiecuje, że nam ją sprzeda za małą przysługę: jego syn ma dzisiaj urodziny, ale niestety Marco nie zdążył przygotować do końca przyjęcia niespodzianki i jest z tego powodu bardzo zasmucony. Musimy ozdobić salę i nałożyć jedzenie na stół i zrobić laurki. <b>5</b> Później odbywa się impreza. <b>6, 7</b> Na końcu siadamy do kominka na którym podsumowujemy co dziś osiągnęliśmy i otrzymujemy mapę od Marco.</p>		
<i>Formy Pracy</i>	<i>Sprawności</i>	<i>Materiały</i>

<p><b>0</b> - ORZ + przedstawienie postaci <b>1</b> - KR <b>2</b> - Majsterka <b>3</b> - Zabawa tematyczna - samolot <b>4</b> - Pożyteczne umiejętności <b>5</b> - Gra <b>6</b> - Gawęda <b>7</b> - OZZ</p>	<p style="text-align: center;"><i>Promyczek</i></p> <p><i>Jest pogodny i koleżeński, nie złości się i nie gniewa</i></p> <p><i>Potrafi stawić czoła trudnej sytuacji</i></p> <p><i>Opowiada, rysuje zabawne historie</i></p>	<p><i>Materiał</i></p> <p><i>Nici</i></p> <p><i>Sznurek</i></p> <p><i>Balony</i></p> <p><i>Ciastka</i></p> <p><i>Bibuła</i></p> <p><i>Soki</i></p>
---	--	--

<b>Cykl 4</b>		
zbiórka 2 → Rafał		
<p><b>0</b> Dzisiaj wyruszamy z doktorem Jonesem do dżungli. Jednak nie jesteśmy na to gotowi. <b>1</b> Ćwiczymy wpierw nasze umiejętności na torze przeszkód. <b>2</b> Następnie wyruszamy w głąb puszczy, po jakimś czasie napotykamy grupkę Majów. Przedstawiają się jako strażnicy Świątyni Wspaniałej Kuli. Deklarują się, że nas przeprowadzą, jednak najpierw musimy udowodnić, że mamy czyste serca. <b>3</b> Postanawiamy przedstawić im kilka historyjek których morałem lub tematem przewodnim jest dobroć. Docieramy do Świątyni Wspaniałej Kuli, gdzie okazuje się właśnie trwają przygotowania do turnieju w Pok-ta-Pok, które do złudzenia przypomina piłkę nożną. Nagrodą w turnieju jest starożytna złota kula! <b>4</b> Postanawiamy wziąć udział w turnieju. Aby być gotowy już dzisiaj zaczynamy trening, poznajemy zasady gry i ćwiczymy. <b>5, 6</b> Na końcu siadamy do kręgu kominkowego i podumowujemy dzień.</p>		
Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p><b>0</b> - ORZ</p>	<p style="text-align: center;"><i>Promyczek</i></p> <p>Umie pocieszyć innych swoim zachowaniem, mimiką lub wykonaną przez siebie prostą majsterką</p> <p style="text-align: center;"><i>Sportowa</i></p>	<p><i>Piłka</i></p>

<p><b>1 - Ćwiczenia</b>  <b>2 - Zwiad</b>  <b>3 - Teatr</b>  <b>4 - Gra</b>  <b>5 - Gawęda</b>  <b>6 - OZZ</b></p>	<p>Trenuje wybraną dyscyplinę sportową. Doskonali się w niej. Zawsze dba o odpowiednią rozgrzewkę</p> <p>Zna historię wybranej dziedziny sportu</p> <p>Zna zasady obowiązujące w tej dyscyplinie, zawsze ich przestrzega. Wie, jaki jest wymagany strój i sprzęt.</p>	<p><i>Liny</i></p> <p><i>Kłody</i></p> <p><i>Pacholki</i></p>
--	---	---

<b>Cykl 4</b>		
<i>Zbiórka 3 → Samuel</i>		
<p><b>0</b> Dzisiaj odbywa się wielki turniej Pok-ta-Pok, zaraz po rozgrzewce stajemy do zawodów. <b>1</b> Choć gra nie była łatwa odnosimy zwycięstwo. Jednak jeden z rywali nagle gdzieś ucieka. Po chwili gdy ma zostać przyznana nam nagroda, okazuje się, że zaginęła! Po krótkiej naradzie <b>2</b> postanawiamy ruszyć tropem zawodnika-uciekiniara <b>3</b>. Gdy w końcu go odnajdujemy mówi, że ukrył nagrodę by nie wpadła w ręce cudzoziemców. Tłumaczymy mu, że tak nie wolno i po chwili rozmowy zgadza się powiedzieć gdzie ukrył Kule, ale robi to w zagadce. <b>4</b> Po rozwiązaniu zagadki odnajdujemy trofeum i idziemy świętować razem z Majami. <b>5, 6</b> Zapraszamy ich na wspólny kominek.</p>		
<i>Formy Pracy</i>	<i>Sprawności</i>	<i>Materiały</i>
<p><b>0 - ORZ</b>  <b>1 - Gra</b>  <b>2 - KR</b>  <b>3 - Zwiad</b>  <b>4 - Zabawa</b>  <b>5 - Gawęda</b>  <b>6 - OZZ</b></p>	<p style="text-align: center;"><i>Sportowa</i></p> <p>Nauczył inne zuchy podstaw danej dyscypliny lub zaprezentował swoje umiejętności</p> <p>Zna i potrafi zastosować różne techniki związane</p>	<p><i>Piłka</i></p> <p><i>Zagadka</i></p>

	z daną dziedziną sportową	
ZDOBYTE SPRAWNOŚCI: <i>Promyczek, Sportowa.</i>		

<b>Cykl 5</b>		
Zbiórka 1 → Rafał		
<p><b>0</b> Na naszą krainę napadł Dzik Gon i wywołał Wieczna Zamięć. <b>1</b> Zastanawiając się jak powstrzymać wroga postanawiamy poprosić o pomoc specjalistów - wiedźminów. <b>2</b> Gdy docieramy do Kaer Morhen zastajemy jednak tylko jednego wiedźmina i to bardzo starego - Vesemira. Sam nie może wypędzić Gonu, jednak postanawia wyszkolić nas na wiedźminów. <b>3</b> Jako pierwsze zadanie musimy wytropienie gryfa i zakraść się do jego gniazda, gdzie każdy musi wykraść po 1 piórze. <b>4</b> Następnie przystępujemy do szkolenia wiedźmińskich zmysłów:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-wzrok : muszą opisać (podzieleni na szóstki) co robi osoba oddalona o około 25m</li> <li>-słuch : zuchowi pokazywane jest pięć obrazków, później puszczone są odgłosy np. skrzypiących drzwi, a zuch musi dopasować dźwięk do obrazka</li> <li>-zwinność : zawody w szybkości zbierania zapalek</li> <li>-smak i węch : zuch rozpozna smak i zapach przypraw i owoców</li> </ul> <p><b>5, 6, 7.</b> Na końcu przy "ognisku" poznajemy piosenkę "Grosza daj wiedźminowi".</p>		
Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p><b>0</b> - ORZ + Apel  <b>1</b> - KR  <b>2</b> - Zwiad  <b>3</b> - Gra (podchody)  <b>4</b> - Ćwiczenia  <b>5</b> - Śpiewanki  <b>6</b> - Gawęda  <b>7</b> - OZZ</p>	<p style="text-align: center;"><i>Obserwator</i></p> <p>Szczegółowo zapamiętuje sytuacje  Po upływie czasu potrafi je prawidłowo odtworzyć</p> <p>Odczytał ślady pozostawione na śniegu, miękkim gruncie, w trawie</p> <p>Ćwiczy zmysły</p>	<p>Pióra</p> <p>Obrazki</p> <p>Głośnik</p> <p>Zapalki</p> <p>Przyprawy</p> <p>Mapa</p>

## Cykl 5

### Zbiórka 2 → Rafał

**0** Vesemir mówi, że zdaliśmy wstępne testy, ale musimy jeszcze przejść Próbę Traw. **1** Stary wiedźmin pokazuje nam mapę prowadzącą do Druida. **2** Mędrzec pokazuje nam drugą mapę, która prowadzi do jego skrytek z ziołami. Naszym zadaniem jest wybrać odpowiednie zioła na podstawie zagadek-wskazówek, które nam przekazał Druid. **3** Po odnalezieniu składników Druid przygotowuje wywar, a w tym czasie Vesemir tworzy z nami wiedźmińskie medaliony z masy solnej. **4, 5** Podsumowując dzień wypijamy magiczny eliksir **6**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<b>0</b> - ORZ + Apel <b>1</b> - Zwiad <b>2</b> - Ćwiczenia (szukanie składników) <b>3</b> - Majsterka (tworzenie medalionów) <b>4</b> - Śpiewanki <b>5</b> - Gawęda <b>6</b> - OZZ	<b>Obserwator</b>  Umie obserwować	Mapa  Zioła  Zagadki  Składniki na masę solną

## Cykl 5

### Zbiórka 3 → Samuel

**0, 1** Zauważamy już gotowy wywar w ramach Próby Traw. **2** Po wypiciu Vesemir mówi, że jesteśmy prawie gotowi by zostać Wiedźminami, ale musimy przejść jeszcze ostatni egzamin. Naszym zadaniem będzie stworzyć swoje bestiariusze. Zuchy dzielą się na szóstki i uzupełniają swój ekwipunek razem:

- Dwóch punktowi przebrani za 2 różne bestie, zuchy muszą je naszkicować i opisać ich zachowanie.

- Dwie bestie muszą zuchy naszkicować na podstawie opisów Vesemira.

- Trzy bestie muszą zuchy przerysować i dopasować ich opisy do wyglądu.

**3** Po zdaniu testu wracamy do Kaer Morhen, jednak coś jest nie tak! Zuchy muszą zauważyć wszystkie zmiany jakie zaszły podczas ich nieobecności oraz biały ślad pozostawiony na ziemi. To musiał być Dzik Gon. **4, 5, 6** Radzimy co zrobić dalej.

Formy pracy	Sprawności	Materiały
<b>0</b> - ORZ + apel <b>1</b> - Pląs	<b>Obserwator</b>	Wywar

<b>2</b> - Pożyteczne umiejętności <b>3</b> - Ćwiczenie <b>4</b> - Śpiewanki <b>5</b> - Gawęda <b>6</b> - OZZ	<i>Umie obserwować: znalazł nieprawidłowości w ubiorze, rysunkach, swoim otoczeniu</i>	<i>Kartki Kredki</i>
---	--	--------------------------

<b>Cykl 5</b>		
<i>Zbiórka 4 → Rafał</i>		
<p><b>0</b> Postanawiamy odnaleźć Dziki Gon, który jak powszechnie wiadomo zawsze pędzi z wiatrem. <b>1</b> Postanawiamy wykonać wiatrowskazy. W tym celu odwiedzamy meteorologa. <b>2</b> Opowiada nam skąd się wzięła Wieczna Zamięć i śnieg oraz zimne powietrze. <b>3</b> Po wykonaniu wiatrowskazów odnajdujemy Dziki Gon, okazuje się, że właśnie rozbili obozowisko. Postanawiamy je obserwować, zauważamy, że:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pilnują Berła Gromów które odpowiada za śnieg oraz podtrzymują zły czar.</li> <li>- jak zmieniają warte oraz kiedy to robią.</li> <li>- dowódcy planują zmianę miejsca obozowiska oraz szkolą żołnierzy.</li> </ul> <p><b>4, 5, 6</b> Po rozeznaniu obozowiska wroga postanawiamy ustalić plan. Meteorolog za pomocą sposobów ludowych przewiduje, że za tydzień nadejdzie ciepłe powietrze, co osłabi moc Dzikiego Gonu <b>7</b>.</p>		
<i>Forma pracy</i>	<i>Sprawność</i>	<i>Materiały</i>
<b>0</b> -ORZ <b>1</b> - Majsterka (wiatrowskazy) <b>2</b> - KR <b>3</b> - Zwiad <b>4</b> - KR <b>5</b> - Gawęda <b>6</b> - Śpiewanki <b>7</b> - Ozz	<p style="text-align: center;"><i>Wicherek</i></p> <p><i>Zna obieg wody w przyrodzie. Za pomocą wykonanego przyrządu dokonał pomiaru świadczącego np. o zmianach ciśnienia.</i></p> <p><i>Wie, skąd i dlaczego napływa ciepłe i zimne powietrze. Potrafi odczytać mapę pogody</i></p> <p><i>Poznał ludowe sposoby przepowiadania</i></p>	<p style="text-align: center;"><i>Materiały na wiatrowskazy</i></p>

	pogody	
--	--------	--

<b>Cykl 5</b>		
Zbiórka 5 → Samuel		
<p><b>0, 1</b> Aby przygotować się do ataku odtwarzamy zmianę warty przed tygodnia, ćwiczenia, naradę dowódców, oraz wzmacnianie mocy Berła Gromów. <b>2</b> Gdy przypomnimy sobie zwyczaje najeźdźców postanawiamy ostatni raz przećwiczyć nasze umiejętności - walkę (walki kogutów), zakradanie się (baba jaga patrzy/ninja), okrzyki wojenne. <b>3</b> Zakradamy się do obozu wroga, w czasie zmiany warty przystępujemy do ataku (Zuchy 3*/najstarsze/wybrane łapią i związują dowódców i szamana). <b>4</b> Po schwytaniu dowódców armii wyprawiamy im sąd za spowodowanie wiecznej zimy. <b>5</b> Szaman zobowiązuje się odczynić urok ciążyący na krainie. Podczas płąsu pokazujemy zachowania zwierząt/roślin jako reakcję na zmianę pogody. <b>6, 7</b> Kończąc przygodę dziękujemy Vesemirowi i zapraszamy go po raz ostatni na wspólne "ognisko".</p>		
Forma pracy	Sprawność	Materiały
<p><b>0</b> - ORZ  <b>1</b> - Teatr  <b>2</b> - Ćwiczenia  <b>3</b> - Zwiad  <b>4</b> - Zabawa            Tematyczna (sąd)  <b>5</b> - Płás  <b>6</b> - Gawęda  <b>7</b> - OZZ</p>	<p><b>Wicherek</b></p> <p>Zaobserwował, jak przy różnej pogodzie zachowuje się przyroda</p>	-
<p>ZDOBYTE SPRAWNOŚCI: <b>Obserwator</b>, <b>Wicherek</b>.</p>		

<b>Cykl 6</b>
Zbiórka 1 → Rafał
<p><b>0</b> Zaraz po rozpoczęciu zbiórki, ktoś podrzuca nam list, jednak on nie zawiera zawartości. <b>1</b> Nie wiedząc co robić przeszukujemy okolicę licząc, że znajdziemy tego, kto podrzucił nam pustą wiadomość. Natykamy się na plakat Tropicielei Prawdy i postanawiamy prosić ich o pomoc. <b>2</b> Oni jako specjaliści nie mają pojęcia co robić, ale szybko sprawdzają w internecie. Odczytujemy kartę z której wynika, że firma Tesla chce przejąć świat za</p>

pomocą robotów i sztucznej inteligencji. List podpisał niejaki Edison. Nie wiemy jednak kto to jest. **3** Szybko dowiadujemy się, że obaj byli wynalazcami jednak nie powinni już dawno żyć! (gra - poszukiwanie po pokojach i zdobywanie od bibliotekarzy informacji: zuchy muszą wykazywać się umiejętnością prowadzenia wywiadu, szybkiego szukania informacji (ktoś zadaje pytanie a zuch musi szybko odpowiedzieć zgodnie z tym co widzi na obrazku np. ile jest ludzi w czerwonych butach na zdjęciu), spostrzegawczość (obejrzą krotki filmik, później odpowiedzą na pytania z nim związane). **4** Po zdobyciu informacji staramy się ułożyć to co mamy w jedną całość - tablica ze szpilkami i zdjęciami łączona włóczką. **5, 6** Po podsumowaniu zasiadamy wspólnie do kominka. Po kominku pod drzwiami do zuchowki widzimy kolejny list - tym razem czytelny. Edison podaje w nim miejsce i czas spotkania - za tydzień.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<b>0</b> - ORZ <b>1</b> - KR <b>2</b> - Zwiad <b>3</b> - Ćwiczenia (doświadczenie) <b>4</b> - Gra <b>5</b> - KR(podsumowanie) <b>6</b> - Gawęda <b>7</b> - OZZ	<p><b>Dziennikarz</b></p> <p>Zebrał informacje dotyczące wybranej osoby i przeprowadził z nią wywiad.            Napisany tekst oddał do autoryzacji</p> <p><b>Doświadczalski</b></p> <p>Szuka odpowiedzi na pytania dotyczące otaczającego go świata</p> <p>Zna historię kilku wynalazków, postacie znanych wynalazców, badaczy.</p>	Pusty List  Laptop  Film Tablica  Szpilki  Włóczka czerwona

## Cykl 6

Zbiórka 2 → Samuel

**0, 1** Dzisiaj odbędzie się spotkanie z Edisonem, jednak zanim na nie pójdziemy, musimy poznać zasady dobrego wywiadu. Spotykamy się w umówionym miejscu z Edisonem. Z wywiadu wynika, że to nie firma, a Nikola Tesla przeniósł się w te czasy by zawładnąć światem za pomocą

sztucznej inteligencji. **2** Edison namawia nas byśmy się zakradli pod jedną z jego placówek. Chodzimy po mieście i szukamy rzeczy które mogą być dziełem Tesli - robimy im zdjęcie. W końcu odnajdujemy jego bazę. Po krótkiej obserwacji zauważył dziwne zachowania u pracowników oraz to, że niektóre części mają zrobione z metalu - robimy im zdjęcia. Zauważamy też tajemnicze drzwi. Edison jako specjalista twierdzi, że żeby je otworzyć trzeba odtworzyć przedmiot stojący obok (lampa typu wulkan własnej roboty). **3** Postanawiamy ją zrobić. Jednak gdy chcemy wrócić do drzwi okazuje się, że są strzeżone. **4, 5** Będziemy mogli wejść za nie dopiero za tydzień. podsumowujemy dzień z naszą planszą korkową i zasiadamy do kominka **6, 7**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<p><b>0</b> - OZZ  <b>1</b> - KR (jak przeprowadzić wywiad)  <b>2</b> - Zabawa Tematyczna  <b>3</b> - Zwiad  <b>4</b> - Majsterka  <b>5</b> - Płasy  <b>6</b> - Śpiewanki  <b>7</b> - Gawęda  <b>8</b> - OZZ</p>	<p style="text-align: center;"><i>Sobieraek</i></p> <p>Skonstruował drobny przedmiot potrzebny w gromadzie lub jako podarunek dla innych.</p> <p>Dokonał prostych napraw (przybił, wyczyścił, podkleił, przyszył itp.)</p> <p>Utrzymuje w porządku swoje przybory do majsterkowania, po wykonanej pracy sprzęta.</p> <p>W czasie pracy zachowuje należytą staranność i ostrożność.</p> <p style="text-align: center;"><i>Dziennikarz</i></p> <p>Zna podstawowe formy wypowiedzi dziennikarskiej</p> <p>Zebrał informacje dotyczące wybranej osoby i przeprowadził z</p>	<p>Aparat</p> <p>Tablica</p> <p>Notesy i długopisy</p>

	<p>nią wywiad. Napisany tekst oddał do autoryzacji.</p> <p>W swojej pracy wykorzystuje różne sposoby pozyskiwania informacji i materiałów .</p> <p style="text-align: center;"><i>Doświadczalski</i></p> <p>Przeprowadził w bezpieczny sposób doświadczenie naukowe.</p> <p>Posługuje się przyrządami pomiarowymi. Używa fachowego słownictwa związanego z eksperymentem.</p> <p>Odnalazł dorosłego specjalistę, który zweryfikował jego badania</p>	
--	--	--

## Cykl 6

### Zbiórka 3 → Rafał

● Ponownie planujemy spotykać się z Tropicielami Prawdy, jednak Edison się nie zjawia. Jest to nieco podejrzane. **1** Po chwili czekania na niego postanawiamy wyruszyć do kwatery Tesli licząc, że będzie czekał na miejscu. Nie spotykamy go tam, jednak mimo tego wchodzimy do bazy robotów która jest niestrzeżona. W środku znajdujemy pracownię i związanego Edisona. **2** Jest on jednak nieco inny - mówi dziwnym głosem i jest obudowany metalem. Nie poznaje nas wydaje się jakby zapomniał czym jest otaczający go świat. Po naradzie postanawiamy mu przypomnieć kim jest oraz kim my jesteśmy i czym jest nasz świat **3**. Gdy udaje nam się przywrócić pamięć Edisona, opowiada nam, co się stało i mówi, że każdy powinien się dowiedzieć - proponuje abyśmy opublikowali to w prasie. Tropiciele prawdy zaprawieni w pisaniu artykułów pomagają nam tworzyć

gazetę (zabawa tematyczna w tworzenie gazety: osoba kompletująca jaki temat się nada (podróże w czasie, tworzenie z ludzi cyborgów, sztuczna inteligencja itp.), osoba tworząca układ stron i wybierająca zdjęcia, osoba tworząca kopie i drukująca, osoba tworząca tekst). **4, 5** Postanawiamy tradycyjnie podsumować dzień z naszą tablicą korkową i zasiąść do kręgu kominkowego **6**.

Formy Pracy	Sprawności	Materiały
<b>0</b> - ORZ <b>1</b> - KR <b>2</b> - Zwiad <b>3</b> - Teatr <b>4</b> - Zabawa Tematyczna <b>5</b> - Gawęda <b>6</b> - OZZ	<p><i>Dziennikarz</i></p> <p>Interesuje się ciekawymi wydarzeniami w Polsce, na świecie lub w swoim otoczeniu</p> <p>Opisał starannie i bez błędów zaobserwowane zdarzenie i opublikował swój tekst</p>	<p>Folia spożywcza i NRC na strój Edisona</p> <p>Kartki do gazety</p> <p>Zdjęcia</p> <p>Drukarka</p> <p>Laptop</p>

## Cykl 6

Zbiórka 4 → Samuel

**0** Nadszedł czas byśmy zniszczyli armię Tesli, jednak jak to zrobić? Rozwiązanie przysłała nam mail od hackera który usłyszał o całej sytuacji z gazet i postanowił nam pomóc. Stworzył wirusa który może zniszczyć złe roboty. Przekaze go nam, ale nie może tego zrobić przez internet ponieważ mogliby go wykryć. **1** Ruszamy w drogę. Niestety w okolicy jest mnóstwo robotów które nas ewidentnie poszukują. Musimy się do nich upodobnić: zrobimy stroje robotów, nauczymy się mówić jak oni i chodzić jak oni. **2** Gdy wykonamy stroje zakradamy się i spotykamy z hackerem. Jednak gdy przekazuje nam wirusa napadają na nas roboty które musiały nas śledzić. Udaje się nam uciec wraz z hackerem, jednak takiego szczęścia nie mieli Tropiciele i Edison. **3** Podłączamy z hackerem wirusa do anteny i zwabiamy roboty do nas. Przychodzi nawet sam Tesla. Gdy obezwładniamy roboty, okazuje się że Tesla też jest kierowany przez sztuczną inteligencję. **4** Haker oczyszcza Teslę ze sztucznej inteligencji, a on będąc już "uleczony" przeprosza nas i tłumaczy jak doszło do całego zajścia: chciał stworzyć system operacyjny który mógłby przewidywać zagrożenia, jednak stał się

*zbyt mądry i sprzeciwił się ludziom. Wiedząc, że w 1943 roku nie zdołała zbyt wiele zawładnąć ciałem Tesli i przeniosła się w nasze czasy. 5, 6, 7 Postanawiamy mu wybaczyć. Podsumowujemy po raz ostatni całą misję i kompletujemy tablice korkową oraz zasiadamy do kręgu kominkowego.*

<i>Formy Pracy</i>	<i>Sprawności</i>	<i>Materiały</i>
<b>0</b> - ORZ <b>1</b> - Majsterka <b>2</b> - Zwiad <b>3</b> - Ćwiczenie <b>4</b> - Gawęda <b>5</b> - KR <b>6</b> - Śpiewanki <b>7</b> - OZZ	-	<i>Mail od hakera</i>  <i>Folia Nrc</i>  <i>Folia spożywcza</i>  <i>Taśma</i>  <i>Pendrive z wirusem</i>
<b>ZDOBYTE SPRAWNOŚCI:</b> <i>Sobieradek, Doświadczalski, Dziennikarz.</i>		

*\* Plany biwaków, wycieczek, zimowiska oraz kolonii, będą pisane oraz udostępnione do zatwierdzenia w hufcu w terminie wskazanym w regulaminie organizacji wyjazdów ZHR \**

*\* Zbiórki trzeciej gwiazdki będą rozpisywane przez odpowiedniego zuchmistrza na tydzień przed rozpoczęciem zbiórki i zatwierdzone przez Referenta Zuchów Górnośląskiej Chorągwi Harcerzy\**

**PLAN ZATWIERDZIŁ W WSKAZANYM TERMINIE  
KS. PHM. MAREK RÓŻYCKI**