



prototyp

TURNIEJ ZASTĘPÓW

WSKAZÓWKI DLA DRUŻYNOWEGO

Wstęp

INTEGRALNYMI ELEMENTAMI TEGO PROGRAMU SĄ:

- 1** Karty zdobywania stopni zapisane w otwartym pliku. Drużynowy może karty te dostosować do swoich potrzeb:
 - wizualnie – ubierając je w szatę graficzną z barwami drużyny, dodając jej symbole itp.,
 - metodycznie – usuwając zaproponowane wymagania dodatkowe (muszą zostać regulaminowe) lub dodając swoje własne obowiązujące w jego drużynie.
- 2** Onlineowy katalog pomysłów na zbiórki, adresowany do zastępowych i zawierający zestaw kilkudziesięciu gier i ćwiczeń pozwalających uczyć się, ćwiczyć i zaliczać wszystkie obowiązkowe i zaproponowane wymagania na stopnie młodzika i wywiadowcy. Dzięki tym propozycjom zastępowy dysponuje gotowymi formami na zbiórki i skutecznymi narzędziami pozwalającymi mu przygotować swoich harcerzy do biegów na stopnie.

Program polega na stworzeniu w planie pracy drużyny, osobnego, ciągnącego się przez cały rok wątku służącego przygotowaniu harcerzy do biegów na stopnie (czytaj – do zdobycia i utrwalenia wymaganych umiejętności). Przygotowanie to ma się odbywać głównie w zastępach. Kluczową rolę w tym programie odgrywają zastępowi. W celu zmotywowania zastępów, do skierowania ich uwagi w tę właśnie stronę należy uruchomić w drużynie turniej/punktację zastępów. Zawody tego turnieju powinny być organizowane podczas zbiórek i wycieczek (biwaków) drużyny.

Poszczególne konkurencje tych zawodów mają polegać na szybkim (lub precyzyjnym, estetycznym itd.), wykonaniu zadań indywidualnych lub zespołowych, gdzie konieczne jest posłużenie się wymaganymi na stopnie umiejętnościami. Pomysł opiera się na tym, że wbudowana w psychikę chłopców silna skłonność do rywalizacji powinna zmotywować zastępowych do uczenia harcerzy i ćwiczenia z nimi umiejętności, tak aby na kolejnej zbiórce drużyny, zastęp uzyskał jak najlepsze wyniki poszczególnych konkurencjach kolejnych zawodów turnieju. Zbiórek i wycieczek (biwaków) drużyny, na których powinny się odbyć zawody turnieju, powinno być minimum osiem. Na takiej zbiórce lub wycieczce, poza kilkoma konkurencjami turniejowymi, mogą się oczywiście odbywać także zajęcia wynikające z innych celów drużyny. Najlepiej jest jednak wykorzystać wszystkie dziesięć miesięcy pracy śródrocznej. Każde zawody powinny być zapowiedziane z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem, tak aby zastępy miały dość czasu na rzetelne przygotowanie się do nich.

To jest właśnie istota tego programu – atrakcyjne i pożyteczne zbiórki zastępów, na których zastępowi trenują z harcerzami techniki harcerskie. Sam turniej służy tylko stworzeniu dodatkowych mechanizmów motywacyjnych. Wszystko razem ma stworzyć liczne okazje także do potwierdzenia spełnienia wymagań w karcie zdobywania stopnia.

Cele turnieju i spodziewane efekty

- 1** Pierwszym celem turnieju jest zmotywowanie zastępowych do poświęcenia zbiórek zastępów przygotowaniom do zawodów, a tym samym do wypełnienia zbiórek atrakcyjnymi i pożytecznymi ćwiczeniami w terenie. Harcerze wracając ze zbiórki powinni czuć, że nauczyli się czegoś pożytecznego, przybliżającego ich do zdobycia stopnia. Zastępowi, o ile mają w sobie ducha harcerskiego będą chcieli, aby ich zastępy odnosiły sukcesy w zawodach, a do tego jest tylko jedna droga – uczenie się i ćwiczenie ze swoimi harcerzami umiejętności wykorzystywanych z poszczególnych konkurencjach – czyli umiejętności wymaganych na stopnie.
- 2** Drugim celem turnieju jest intensyfikacja gry w zdobywanie stopni, a tym samym mobilizowanie harcerzy do uczenia się i trenowania wymaganych umiejętności oraz dostarczanie okazji do ich wykorzystywania.
- 3** Trzecim celem turnieju jest stworzenie licznych okazji do zaliczania obowiązkowych wymagań w karcie zdobywania stopnia.

Wyjaśnienia metodyczne

- Jeśli zastępowi są starsi i mają wyższe stopnie od swoich chłopców, można ich upoważnić do zaliczania im wymagań w karcie zdobywania stopnia. Podstawą do zaliczenia może być stwierdzenie, że harcerz brał aktywny udział w zbiorce zastępu, na której odbyło się odpowiednie ćwiczenia wymaganej umiejętności i że ją opanował.
- Inną okazję do dokonywania zaliczeń są same zawody turniejowe. Jeśli harcerz brał w nich udział i wykazał się posiadaniem umiejętności będącej treścią rozgrywanej konkurencji, od razu można zaliczyć odpowiednie wymaganie w jego karcie. Może, ale nie musi robić tego sam drużynowy. Zadanie to mogą także spełniać przybocznicy, sędziowie poszczególnych konkurencji, a nawet zastępowi.
- Należy zadbać, przynajmniej na samym początku o to, aby harcerze nosili ze sobą na zbiórki karty zdobywania stopnia i zbierali w nich zaliczenia przy każdej nadarzającej się okazji. Jeśli turniej osiągnie swoją dynamikę, a harcerze świadomość, że zdobywanie stopnia trwa przez cały rok, sami zaczną o tym pamiętać i dbać o zbieranie zaliczeń.
- Turniej i poszczególne jego zawody na zbiórkach drużyny nie zastępują próby końcowej. Nie jest to ostateczny sprawdzian umiejętności harcerskich poszczególnych harcerzy. Dlatego nie trzeba się przesadnie martwić o rzetelność

zaliczeń. Wypełniona karta zdobywania stopnia z zaliczeniami wymagań jest tylko podstawą do dopuszczenia do próby końcowej – biegu harcerskiego. Chodzi o to, aby do biegu dopuszczać tylko tych harcerzy, co do których drużynowy ma uzasadnione przekonanie, że mają szansę go ukończyć, bo wcześniej wykazali się już umiejętnościami, które będą na biegu sprawdzane. Dopiero bieg harcerski jest ostatecznym sprawdzianem weryfikującym posiadanie wymaganych umiejętności decydującym o przyznaniu stopnia (obok biegu są też inne warunki przyznania stopnia, np. zrealizowanie zadań indywidualnych, zdobycie odpowiedniej liczby dowolnie wybranych sprawności).

- Dzięki poprawnie przeprowadzonemu turniejowi gra w zdobywanie stopni staje się systematyczna, a tym samym bardziej wciągająca. Harcerze mają okazję do uczenia się i wykorzystywania (przynajmniej w grach) wymaganych umiejętności. Przez to biegi harcerskie mogą być bardziej wymagające, bo harcerze startują do nich lepiej przygotowani. A nic tak nie podnosi w oczach harcerzy prestiżu pierwszych stopni jak atrakcyjność i wysoki poziom trudności biegu. Tym samym zwiększa się atrakcyjność całej gry w zdobywanie stopni i motywacja do pracy nad sobą w próbach indywidualnych.
- Dzięki poprawnie przeprowadzonemu turniejowi, drużynowy może w pewnym sensie „zapomnieć” o indywidualnej obsłudze wymagań dotyczących wiedzy i umiejętności. Zadanie to przejmą zastępowi, wzmacniając przy okazji siłę oddziaływania systemu zastępowego. Sam drużynowy może skoncentrować swoją uwagę na wyznaczaniu i monitorowaniu zadań indywidualnych, tak aby odpowiadały one potrzebom i możliwościom każdego chłopca z osobna. W ten sposób

zwiększa się celowość i pożyteczność wyznaczanych zadań, zaś harcerze odnoszą lepsze korzyści oraz nabywają wartościowych doświadczeń w pracy nad sobą.

A o to przecież głównie chodzi w zdobywaniu stopni i temu powinien poświęcać swoją uwagę drużynowy, bo nikt go w tym zadaniu nie może wyręczyć.

Dobre rady

Turniej spełni swoje zadanie tylko wtedy, gdy zastępowi będą dobrze do niego przygotowani. To oni są postaciami kluczowymi w tej grze. Dlatego:

- 1** Staraj się rozgrywać zawody turniejowe w terenie, a nie w harcówce czy na korytarzu szkolnym. W pobliskim parku, najlepiej podczas wycieczek i biwaków. Większość wymagań dotyczy technik harcerskich, czyli umiejętności koniecznych w harcerskim życiu polowym. Ćwiczcie je tam, gdzie są potrzebne. To najbardziej naturalne. I najlepiej pokazuje sens uczenia się tych umiejętności. W ten sposób wyprowadzisz też zbiórki zastępów z harcówek na świeże powietrze.
- 2** Zwiększaj wszelkimi sposobami atrakcyjność turnieju i motywację zastępowych do współzawodnictwa. Jeśli będą zmotywowani, znaczny ciężar pracy metodycznej ze stopniami przeniesie się na nich i na zbiórki zastępów.
- 3** Cały turniej w rozbiciu na zbiórki i wycieczki drużyny zaplanuj wspólnie z radą drużyny. Niech stanie się elementem, a może nawet główną ośną, planu pracy drużyny. W ten sposób zastępowi będą znali plan i wiedzieli jaki jest sens i waga tego turnieju. To wpłynie na ich motywację.
- 4** Każdą zbiórkę lub wycieczkę, na której odbędą się zawody turniejowe zacznij przygotowywać z radą drużyny lub

zastępem zastępowym z odpowiednim, najlepiej miesięcznym wyprzedzeniem. Ustalcie dokładnie jakie konkurencje zostaną rozegrane i jakie będą zasady punktacji. Chodzi o to, aby zastępowi dokładnie wiedzieli do czego mają przygotować swoje zastępy. Nie oślaniaj turnieju aurą tajemniczości. To zwykle podnosi atrakcyjność gier harcerskich, ale nie w tym przypadku. Tym razem nie chodzi o efekt zaskoczenia, ale o to, aby zastępowi wykonali konkretną pracę polegającą na przeprowadzeniu pożytecznych ćwiczeń na swoich zbiórkach i przygotowaniu zastępów do zawodów, a tym samym harcerzy do biegu harcerskiego.

5 Zastępowi powinni otrzymać dostęp do katalogu online zawierającego zestaw gier i ćwiczeń służących nabywaniu i trenowaniu wymaganych umiejętności harcerskich. Każdą z opisanych tam gier i każde ćwiczenie można przeprowadzić na zbiórce lub wycieczce zastępu. Są one przewidziane na 6-10 uczestników. Jest to bank pomysłów odpowiadających na pytanie jakie stawia sobie prawie każdy zastępowy: co robić na zbiórkach zastępów, aby były one atrakcyjne i pożyteczne zarazem.

6 Zaproponowane w katalogu gry i ćwiczenia są pomyślane w taki sposób, aby można je było, z niewielkimi tylko modyfikacjami, wykorzystać w programie zmagani turniejowych jako gotowe konkurencje. Warto używać właśnie tych ćwiczeń do budowania konkurencji, ponieważ wówczas zastępowi będą mieli gotowe narzędzia do przeprowadzenia odpowiednich przygotowań w swoich zastępach. Zachęcamy jednak również do wymyślania własnych!

7 Niektóre z tych gier i ćwiczeń wymagają wykorzystania pewnych materiałów pomocniczych. Zostały one

przygotowane i są gotowe do pobrania i wydrukowania. Każdy zastępowy może zrobić to na własną rękę, ale równie dobrze możesz ich w tym wyręczyć. Dysponujesz większym budżetem niż oni, więc jeśli wydrukujesz kilka zestawów tych materiałów i je zalaminujesz, to zyskasz trwałość, która pozwoli wykorzystywać je przez wiele lat w zastępach i podczas zawodów turniejowych.

8 Konkurencje zawodów oparte na zaproponowanych grach i ćwiczeniach można rozgrywać na zbiórce drużyny na dwa sposoby:

- indywidualnie (zadania wykonują poszczególni harcerze, a suma ich wyników decyduje o wyniku całego zastępu)
- zespołowo (zadanie wykonuje cały zastęp).

9 Proponowane gry i ćwiczenia oparte są na umiejętnościach wymaganych na dwa pierwsze stopnie. Podczas zawodów turniejowych organizowanych w drużynie można przyjąć różne zasady uczestniczenia w nich harcerzy w zależności od posiadanego stopnia harcerskiego:

- W konkurencjach opartych na wymaganiach na młodzika, mogą brać udział wszyscy harcerze, natomiast konkurencje oparte na wymaganiach na wywiadowcę przeznaczone są dla harcerzy posiadających już stopień młodzika oraz ewentualnie dla chętnych, którzy go jeszcze nie posiadają.
- W konkurencjach opartych na wymaganiach na młodzika, mogą brać udział tylko szeregowcy, a w opartych na wymaganiach na wywiadowcę – tylko młodzicy.

10 Trudno powiedzieć, która z tych dwóch zasad okaże się bardziej korzystna dla wytworzenia odpowiedniego napięcia w grze, a tym samym do stworzenia silniejszych mechanizmów motywacji. Zależy to od rozkładu stopni posiadanych przez harcerzy w drużynie. Przyjęcie każdej z tych dwóch zasad

implikuje inne szanse zastępów w punktacji ogólnej turnieju. Jest to kwestia, którą drużynowy musi dokładnie przemyśleć jeszcze przed uruchomieniem całej gry, biorąc pod uwagę składy swoich zastępów.

- 11** Do przygotowania i przeprowadzenia każdej konkurencji zawodów, potrzebna jest minimum jedna osoba. Można do tego wykorzystać przybocznych i harcerzy z wyższymi stopniami (od ćwika wzwyż). Można posiłkować się zaprzyjaźnionymi wędrownikami lub kadrą zaprzyjaźnionych drużyn na zasadzie wzajemnej pomocy w turniejach. Ale równie dobrze, a może nawet lepiej, jest wciągnąć w to zastępowych. W ten sposób osiąga się kilka celów na raz. Zastępowi organizując i przeprowadzając poszczególne konkurencje zyskują:
- większą świadomość wagi sprawy,
 - większy autorytet i podnosi się ich znaczenie w drużynie,
 - większą motywację do właściwego przygotowania swoich harcerzy – sami nie będą brać udziału w zmaganiach turniejowych, a więc wynik zastępu w większym stopniu będzie zależał od umiejętności wszystkich jego członków,
 - większą wiedzę o tym jak zawody i poszczególne konkurencje będą przebiegały, a tym samym będą mogli lepiej przygotować swoje zastępy,
 - większy poziom odpowiedzialności za drużynę i swoje zastępy,
 - większe doświadczenie w przygotowywaniu i prowadzeniu gier.

- 12** Dbaj o to, aby zastępowi posiadali umiejętności jakich mają uczyć swoich harcerzy oraz o to, by potrafili ich uczyć i je z nimi ćwiczyć.

- Możesz przyjąć ogólną zasadę, że zastępowy powinien być nieco starszy od chłopców w zastępie lub posiadać wyższy stopień.
- Jeśli masz zastępowych równych wiekiem i stopniem ze swoimi harcerzami lub nie masz pewności co do poziomu ich umiejętności, możesz przyjąć następujący tryb pracy. Na około miesiąc przed planowanymi zawodami zwołaj zbiórkę zastępu zastępowych - niech ma ona formułę pokazową. Na tej zbiórce przeprowadź instruktaż oraz kilka ćwiczeń i gier wykorzystujących umiejętności, które będą treścią planowanych zawodów (możesz skorzystać z gotowych propozycji lub wykorzystać własną inwencję). Jednym słowem, urządz tę zbiórkę tak jak byś chciał, aby wyglądały przygotowawujące do zawodów zbiórki zastępów. W ten sposób upewnij się, że zastępowi sami opanowali dane umiejętności i że będą wiedzieć jak ich atrakcyjnie i skutecznie nauczyć swoich chłopców. Zapewne powielą pokazane przez ciebie instruktaże, gry i ćwiczenia. Jeśli sam zrobisz to dobrze, będzie większa szansa, że i na zbiórkach zastępów wypadnie to jak należy.

Karty zdobywania stopni młodzika, wywiadowcy i ćwika

Obowiązujące obecnie wymagania oraz proponowane wymagania dodatkowe znajdują się w kartach zdobywania stopni (materiał do pobrania). Pliki te są edytowalne, możesz zatem usunąć wybrane wymagania dodatkowe, jakie są tam zaproponowane lub dodać własne, które chciałbyś wprowadzić w drużynie.

Wymagania dodatkowe możesz wykorzystać by zintensyfikować program turnieju, a tym samym również życie zastępów. W efekcie uzyskasz lepsze wyrobienie swoich harcerzy, a to oznacza efekt wychowawczy w postaci większego stopnia ich zaradności życiowej i samodzielności oraz większej wiary w siebie. Jest też efekt praktyczny. Mając w drużynie lepiej wyrobionych technicznie harcerzy możesz sobie pozwolić na bardziej intensywne i zaawansowane zajęcia w polu (na wycieczkach, biwakach i obozach). Zwiększysz w ten sposób nie tylko atrakcyjność tych zajęć i uprawianego w drużynie harcerstwa, ale także radykalnie zwiększysz wachlarz najprzeróżniejszych możliwości oddziaływania metodą harcerską.

Program turnieju jest pomyślany tak, aby wspierał nabywanie i trenowanie umiejętności wymaganych na dwa pierwsze stopnie – młodzika i wywiadowcy. Każdy drużynowy wie, że chłopcy w wieku przewidzianym dla zdobywania tych stopni potrzebują silnych i systematycznych bodźców do różnego rodzaju aktywności i wysiłków zmierzających do zdobycia stopnia. Jest to bowiem proces długotrwały (zwykle roczny) znacznie przekraczający możliwości koncentracji ich uwagi na tego typu zadaniu.

Inaczej jest w przypadku harcerzy zdobywających stopień ćwika, którzy z racji wyższego wieku powinni charakteryzować się znacznie większą dojrzałością pod tym względem. Dlatego w zdobywaniu tego stopnia zakładana jest znacznie większa ich samodzielność i wewnętrzna motywacja. Nie ma potrzeby tworzyć im bodźców w typie turnieju, stymulujących ich zainteresowanie sprawą i podejmowanie odpowiednich wysiłków. Byłoby to wręcz niewskazane, gdyż tworzyłoby mechanizmy przeciwne osiągnięciu dojrzałości w tej dziedzinie. Niemniej, jest wiele wymaganych na stopień ćwika umiejętności, które można wykształcić przy okazji pomocy w organizacji turnieju. I chodzi tu nie tylko o organizację zawodów podczas zbiórek i wycieczek drużyny, ale także o pomoc zastępowym w organizowaniu ćwiczeń i gier na zbiórkach zastępów. Dlatego w kartach zdobywania stopni znalazła się również karta zdobywania ćwika. Warto, aby również harcerze znajdujący się na progu wędrownictwa, mieli je przy sobie i starali się je wypełnić zaliczeniami.

Powiązanie z systemem sprawności

W obecnym regulaminie istnieje wymaganie dotyczące zdobycia odpowiedniej liczby sprawności na każdy z trzech pierwszych stopni. Ponieważ wymagania sformułowane na potrzeby pilotażu mają inną postać – dotyczą tylko umiejętności praktycznych i umiejętności posługiwania się wiedzą – zdobycie sprawności nie znalazło się wśród tych wymagań. Nie mniej rozwijanie zainteresowań jest sprawą niezwyklej wagi w rozwoju osobistym harcerza i dlatego wymóg ten został ujęty w prototypie w inny sposób. Jest mianowicie dodatkowym warunkiem przyznania stopnia uwzględnionym w karcie jego zdobywania. Każdy harcerz aby otrzymać kolejny stopień musi zdobyć w trakcie jego zdobywania przynajmniej pięć dowolnie wybranych sprawności. Drużynowy, który zechce zintensyfikować ten obszar pracy nad sobą w swojej drużynie, może oczywiście zwiększyć ten limit sprawności, ale w taki sposób, by wszyscy chłopcy zdobywający dany stopień mieli ten limit taki sam. Tego wymagają sprawiedliwe warunki gry.

Dlaczego chodzi o dowolnie wybrane sprawności i dlaczego nie ma powiązania stopnia zaawansowania (gwiazdki) ze stopniem harcerskim, tak jak to jest w obecnym regulaminie? Wynika to z przeprowadzonej w międzyczasie reformy systemu sprawności. Zdobywanie sprawności ma za zadanie ułatwić identyfikację własnych uzdolnień, a może i talentów, po czym w oparciu o nie eksplorację adekwatnych do tych uzdolnień pól zainteresowań. Dlatego zależy nam, aby harcerze zdobyli jak najwięcej

różnorodnych sprawności jednogwiazdkowych, bo w ten sposób próbując się na wielu polach i tym samym zwiększy się szansa, że odnajdą te właściwe dla siebie. Jeśli harcerz wyczuje, że coś go w zdobytej sprawności pociągnęło albo próba poszła nad wyraz dobrze, zapragnie zrobić drugi krok, czyli zdobyć bardziej zaawansowaną sprawność dwugwiazdkową w tej samej dziedzinie. Jeśli i ta próba się powiedzie i da mu satysfakcję, prawdopodobnie odnalazł zarówno ukryte dotąd uzdolnienie jak i związane z nim pole zainteresowań. Dla nich są przewidziane jeszcze bardziej zaawansowane sprawności trzygwiazdkowe, jako sprawdzian ostateczny. Aby jednak ten mechanizm mógł zadziałać, potrzeba aby harcerze kierowali się własną intuicją w wyborze zdobywanych sprawności i podążali tam, gdzie ich ta intuicja prowadzi. Dlatego w tym pilotażu zostawiamy ten wybór im, motywując tylko do zdobywania jak największej liczby sprawności.

Propozycja terminarza i programu zawodów turnieju zastępów

Poniżej znajduje się proponowany harmonogram zawodów turniejowych. Zamiast opisu poszczególnych konkurencji, posłużyliśmy się odniesieniem do opisu gier i ćwiczeń z katalogu dla zastępowych, które po odpowiednim zmodyfikowaniu świetnie się do tego nadadzą. W opisie tych gier i ćwiczeń znajdują się wymagane na stopnie umiejętności, których zaliczenie jest możliwe po poprawnym wykonaniu zadania podczas zawodów.

Oczywiście, zaproponowany tu harmonogram, forma oraz zestaw konkurencji składających się na poszczególne zawody drużynowy ma możliwość kształtować ostatecznie względem własnych potrzeb i możliwości. Niemniej pokazuje on, jak intensywne może być życie zastępów i drużyny przy zastosowaniu tego programu.

Październik

ZAWODY 1

Wskazane, aby odbyły się na wycieczce lub biwaku drużyny. Ale można je też zorganizować podczas zbiórki w miejscu działania drużyny.

- gotowanie wody na ognisku na czas
- rozpoznawanie drzew i krzewów
- karty ze zwierzętami
- prognoza pogody
- połów i przyrządzanie ryb do zjedzenia
- posiłek z darów lasu

- maskowanie się
- obserwacja z ukrycia

Listopad

ZAWODY 2

Wskazane, aby odbyły się na wycieczce lub biwaku drużyny. Ale można je też zorganizować podczas zbiórki w miejscu działania drużyny.

- opatrywanie skaleczenia
- wzywanie pomocy do wypadku
- usztywnianie złamanych kończyn
- tamowanie krwotoków
- transportowanie rannego

Połowa grudnia

ZAWODY 3

bieg na chustę (dla harcerzy, którzy ostatnio wstąpili do drużyny i zdobywają stopień młodzika)

W połowie grudnia mija już zwykle trzymiesięczny okres próbny liczony od akcji naborowej organizowanej najczęściej w połowie września. W tym czasie kandydaci do drużyny powinni dowiedzieć się czym jest harcerstwo, czego się od harcerzy wymaga i jakie panują w nim zwyczaje oraz posiadać podstawowe umiejętności pozwalające im dobrze czuć się w drużynie, a także powinni skompletować regulaminowe umundurowanie. Te trzy miesiące to dobry czas na zdobycie wiedzy i umiejętności z zakresu idei oraz historii harcerstwa i drużyny, symboliki, obrzędów, zwyczajów, a także nauczenie się kilku wymaganych piosenek harcerskich, musztry i zakupienie munduru.

Zawody wykorzystujące tę wiedzę i umiejętności najlepiej jest przeprowadzić na zbiórce drużyny w połowie grudnia

i połączyć je z indywidualnym sprawdzianem/biegiem kończącym trzymiesięczny okres próbny do drużyny np. zwieńczonym nadaniem chusty lub krajki. Zastępy będą miały dość czasu by solennie przygotować do tego sprawdzianu harcerzy, którzy we wrześniu wstąpili do drużyny. W ten sposób kandydaci odbywając okres próbny zaliczają jednocześnie część wymagań na stopień młodzika. Październik, listopad i grudzień to miesiące, w których warunki pogodowe nie sprzyjają zajęciom na świeżym powietrzu i warto wykorzystać ten czas na zdobycie wiedzy i umiejętności możliwych do nauczenia się pod dachem po to, aby w kolejnych miesiącach oddawać się harcowaniu w terenie.

Zawody/bieg organizują i obstawiają wszyscy harcerze, którzy już są członkami drużyny i posiadają minimum stopień młodzika (zdobywają wywiadówkę). Może to być dla nich jedno z zadań np. na plakietkę drużyny, bądź inny, kolejny stopień wtajemniczenia w drużynie.

Bieg można przeprowadzić w jednej z trzech formuł:

- szeregowej (wszyscy startują kolejno z jednego punktu w odstępach ok. pięciominutowych, pokonują tę samą trasę i przeszkody w tej samej kolejności i kończą a w jednym punkcie, na ostatniej przeszkodzie).
- równoległej (wszyscy otrzymują listę przeszkód, do których muszą dotrzeć i startują w tym samym momencie, samodzielnie decydując w jakiej kolejności dotrą do poszczególnych przeszkód). W tym układzie trzeba jednak zapewnić możliwość wykonywania zadań na przeszkodzie przez kilku harcerzy równocześnie, gdyż w przeciwnym wypadku utworzą się na przeszkodach kolejki.
- zegarowej (przeszkody rozmieszczone na planie zbliżonym do okręgu, każdy startuje z innej przeszkody i po wyznaczonym czasie na wykonanie zadania przechodzi do kolejnej zgodnie

z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). W tym układzie trzeba jednak zapewnić organizację tylu przeszkód, ilu jest uczestników biegu.

Ze względu na propozycję ostatniej przeszkody (ognisko) najbardziej korzystna jest formuła zegarowa.

Po przeprowadzeniu zawodów i ustaleniu wyników poszczególnych uczestników biegu (dla celów przyznania chusty) wystarczy zsumować wyniki członków poszczególnych zastępów i na tej podstawie ustalić wyniki na potrzeby turnieju zastępów.

Trasa biegu – bieg terenowy po ważnych punktach najbliższej okolicy

Przeszkoda nr 1 – śpiewanie hymnu państwowego i zachowanie się podczas jego wykonywania

Przeszkoda nr 2 – puzzle z Prawa Harcerskiego

Przeszkoda nr 3 – karty z symboliką Krzyża Harcerskiego

Przeszkoda nr 4 – karty z postaciami ruchu harcerskiego (A. Małkowski, R. Baden-Powell)

Przeszkoda nr 5 – karty ze stopniami i funkcjami harcerskimi

Przeszkoda nr 6 – musztra

Przeszkoda nr 7 ognisko (w przypadku formuły zegarowej i ew. równoległej)

- śpiewanie hymnu, modlitwy i obrzędowych pieśni harcerskich
- śpiewanie piosenek harcerskich
- zwyczaje ogniskowe

Jest to ostatnia przeszkoda, do której należy dotrzeć po zaliczeniu wszystkich innych - na samym końcu biegu. Gdy na miejsce dotrą wszyscy (uczestnicy i sędziowie), przyboczny zarządza zbiórkę i apel drużyny. Przed frontem stoją sędziowie, tylu ilu jest uczestników biegu i każdy obserwuje jednego przydzielonego mu

uczestnika. Po raportach pada komenda do hymnu. Po apelu wszyscy zbierają się w kręgu wokół ułożonego ogniska. Każdy sędzia staje przy przydzielonym sobie uczestniku biegu. Następuje obrzędowe rozpalenie ogniska, które toczy się według obowiązujących w drużynie zwyczajów. Pieśń obrzędowa, gawęda drużynowa np. na temat historii drużyny i wspólnoty jaką tworzy. Śpiewane są piosenki harcerskie (minimum 5 ustalonych na początku akcji przygotowawczej przez radę drużyny, których kandydaci powinni się w tym czasie nauczyć). Na strażnika ognia wyznaczany jest harcerz posiadający wywiadownicę lub odpowiednią sprawność, tak aby młodsi mogli widzieć poprawnie wykonywaną służbę. Przy końcu ogniska drużynowy zapowiada, że wyniki biegu zostaną podane do wiadomości na następnej zbiórce drużyny (np. opłatkowej). Ognisko wieńczy odśpiewanie obrzędowych pieśni w kręgu, a następnie Modlitwy Harcerskiej. Przez cały czas sędziowie obserwują swoich podopiecznych ich zachowanie i znajomość pieśni.

ZAWODY 3

bieg na plakietkę drużyny, bądź inny kolejny stopień wtajemniczenia w drużynie (na potrzeby przykładu będziemy używać właśnie plakietki) (dla młodzików zdobywających stopień wywiadowcy)

Bieg można zorganizować bezpośrednio przed lub po biegu na chustę. Można też zorganizować te dwa biegi w ramach jednej gry, jeśli drużyna dysponuje odpowiednią liczbą harcerzy ze stopniami ćwika i wyższymi do przeprowadzenia obu biegów naraz.

Plakietka drużyny noszona na lewym rękawie munduru swoim kształtem zwykle symbolicznie nawiązuje do nazwy i patrona drużyny. Jej zdobycie powinno być oznaką, że dany harcerz jest mocnym ogniwem wspólnoty jaką tworzą wszyscy jej harcerze.

Dlatego powinien być już pełnoprawnym harcerzem (a więc zdobyć pierwszy stopień – zdobywać wywiadownicę – i złożyć Przysiężenie Harcerskie). Oprócz tych warunków wstępnych powinien wykazać się zaangażowaniem w życie drużyny oraz wiedzą i umiejętnościami wytwarzającymi poczucie tożsamości i pozwalającymi na kultywowanie jej tradycji i zwyczajów. Są one wymagane na stopień wywiadowcy. Jeśli drużyna posiada już jakąś znaczącą historię, jej znajomość jest nieodłącznym składnikiem tej tożsamości. Wtedy dobrze jest, jeśli drużynowy uzupełni ogólnie obowiązujące wymagania na wywiadownicę o własne odnoszące się do bardziej zaawansowanej wiedzy historycznej. Można więc połączyć zdobywanie plakietki drużyny z zaliczaniem części wymagań na wywiadownicę. Doskonałym czasem na zdobycie i ugruntowanie tej wiedzy i umiejętności jest okres, gdy młodszy harcerze – kandydaci do drużyny przechodzą okres próbny i przygotowują się do biegu na chustę. Starsi mogą im w tym pomagać podczas zbiórek zastępów, które ze względu na młodszych poświęcone są prawie tym samym zagadnieniom, jakie składają się na wymagania na plakietkę i zarazem wywiadownicę. W wymaganiach na plakietkę można dodatkowo określić, że aby ją zdobyć należy przeprowadzić przynajmniej jedno, dobrze ocenione zajęcia zastępu mające na celu przygotowanie młodszych do wypełnienia ich wymagań oraz zorganizować przeszkodę na biegu na chustę. W ten sposób, zdobywając jednocześnie wywiadownicę można zaliczyć jedno z dodatkowych wymagań.

- Zorganizować grę dla zastępu.
- Nauczyć młodszych harcerzy wybranej umiejętności z zakresu technik harcerskich.

Sprawdzeniem wiedzy i umiejętności wymaganych na plakietkę drużyny i jednocześnie na stopień wywiadowcy jest bieg na plakietkę.

Trasa biegu – bieg terenowy po miejscach związanych z historią drużyny

Przeszkoda nr 1 – karty z historii harcerstwa

Przeszkoda nr 2 – karty z historii drużyny

Przeszkoda nr 3 – poznaj bohatera naszej drużyny

Przeszkoda nr 4 – rozpoznawanie drużyn hufca

Przeszkoda nr 5 – kto jest kim (znajomość przełożonych)?

Przeszkoda nr 6 – prowadzenie musztry zastępu

Przeszkoda nr 7

- śpiewanie piosenek harcerskich
- strażnik ognia

W przypadku, gdy oba biegi (na chustę i na plakietkę drużyny) organizowane są w ramach jednej gry, ostatnią przeszkodą jest wspólne ognisko. Propozycja sposobu przeprowadzenia tego ogniska a zarazem konkurencji zawodów jest w dużym zarysie zawarta w opisie biegu na chustę. Dodatkowo, jeden lub dwóch uczestników biegu na plakietkę może pełnić służbę strażnika ognia.

Styczeń

ZAWODY 4

Wskazane, aby odbyły się na zimowisku, wycieczce lub biwaku drużyny. Ale można je też zorganizować podczas zbiórki w miejscu działania drużyny.

- szyfrowanie i odszyfrowywanie wiadomości przy pomocy znanego klucza
- przenoszenie ustnych meldunków
- gwizdanie na palcach
- karty ze znakami patrolowymi

- bieg po znakach patrolowych
- odbieranie depech nadawanych alfabetem Morse'a
- stacja nadawczo-odbiorcza
- gonitwa po kanałach łączności

Luty

ZAWODY 5

Ze względu na dostęp do magazynu, zawody można zorganizować podczas zbiórki w miejscu działania drużyny.

- alarm mundurowy
- zszywanie rozdarcia
- gotowanie zupy
- przyszywanie plakietki do munduru
- przygotowanie roweru do sezonu
- domowa złota ręczka
- ostrzenie noża
- budowa bramek
- wiązanie prostych węzłów
- rozpalanie ognia po deszczu
- wiązanie i wykorzystanie węzłów
- naprawa i ostrzenie narzędzi pionierskich
- pionierka bez śrub i gwoździ
- samodzielne rozbijanie dychy na czas

Marzec

ZAWODY 6

Wskazane, aby odbyły się na wycieczce lub biwaku drużyny. Ale można je też zorganizować podczas zbiórki w miejscu działania drużyny.

- wykaz ekwipunku i sposób jego pakowania w plecaku
- rozstawianie i składanie namiotu turystycznego na czas
- wchodzenie na rozłożyste drzewo
- pokonywanie ogrodzenia
- wędrówka
- zaprawa poranna
- rowerowy tor przeszkód
- wchodzenie na drzewo bez gałęzi
- kuchcik
- konkurs projektów i modeli urządzeń namiotowych

Kwiecień

ZAWODY 7

Wskazane, aby odbyły się na wycieczce lub biwaku drużyny. Ale można je też zorganizować podczas zbiórki w miejscu działania drużyny.

- wyznaczanie kierunku północnego za pomocą słońca i gwiazd
- orientowanie mapy według busoli
- oznaczanie swojego miejsca na mapie według trzech widocznych punktów terenowych
- poruszanie się po drogach według mapy
- wyznaczanie azymutu
- pomiar odległości krokami
- składanka azymutów
- marsz na azymut z omijaniem przeszkód terenowych
- udostępnianie własnej lokalizacji i nawigowanie przy pomocy GPS
- określanie azymutu na widoczne przedmioty terenowe i ocena odległości do nich

Maj

ZAWODY 8

Wskazane, aby odbyły się na wycieczce lub biwaku drużyny. Ale można je też zorganizować podczas zbiórki w miejscu działania drużyny.

- alarm ewakuacyjny
- alarm ciężki
- karty ze znakami topograficznymi
- posługiwanie się skalą mapy
- rysowanie szkicu terenu z miejsca
- rzut – odnajdywanie się w terenie i docieranie do celu za pomocą mapy
- mierzenie wysokości drzewa i szerokości rzeki
- bezkrawowe łowy
- tropienie rannego po zostawionych przez niego śladach

Czerwiec

ZAWODY 9

Wskazane, aby odbyły się na wycieczce lub biwaku drużyny. Ale można je też zorganizować podczas zbiórki w miejscu działania drużyny.

- pranie
- zawody pływackie
- przeprawa linowa
- obiad dla zastępu w warunkach polowych
- budowa szałasów i spędzenie w nim nocy
- przeprawa przez przeszkodę wodną wraz z ekwipunkiem za pomocą tratwy
- toaleta z litrem wody
- podchodzenie ślepego wartownika

Proponowane zasady punktacji turniejowej

Konkurencja zespołowa rozgrywana między zastępami – punkty zaliczane zastępowi.

LICZBA ZASTĘPÓW W DRUŻYNIE

3	4	5	6	7	8
1m – 10 pkt	1m – 10 pkt	1m – 10 pkt	1m – 10 pkt	1m – 10 pkt	1m – 10 pkt
2m – 5 pkt	2m – 6 pkt	2m – 7 pkt	2m – 7 pkt	2m – 8 pkt	2m – 8 pkt
3 m – 2 pkt	3m – 4 pkt	3m – 5 pkt	3m – 5 pkt	3m – 6 pkt	3m – 7 pkt
	4m – 2 pkt	4m – 4 pkt	4m – 4 pkt	4m – 5 pkt	4m – 6 pkt
		5m – 2 pkt	5m – 3 pkt	5m – 4 pkt	5m – 5 pkt
			6m – 2 pkt	6m – 3 pkt	6m – 4 pkt
				7m – 2 pkt	7m – 3 pkt
					8m – 2 pkt

Zastęp, który nie wystartuje w konkurencji otrzymuje zawsze 0 pkt.

Konkurencja indywidualna – punkty zaliczane zastępowi, do którego należy harcerz, który zdobył:

- 1m – 5 pkt
- 2m – 4 pkt
- 3m – 3 pkt
- 4-10m – 2pkt
- 11-20m – 1pkt

Można oczywiście zastosować inne zasady punktacji byle promowała ona:

- zdobycie pierwszego miejsca w konkurencji,
- przystąpienie do konkurencji,
- ogólny poziom indywidualnego wyszkolenia harcerzy w zastępie.

Być może, biorąc pod uwagę rozkład posiadanych przez harcerzy stopni, najbardziej odpowiednie będzie wprowadzenie dwóch oddzielnych punktacji i dwóch rankingów – jednego na poziomie szeregowców a drugiego na poziomie młodzików.

Wsparcie metodyczne

Gdybyś miał jakiekolwiek pytania dotyczące tego programu lub problemy w jego realizacji, kontaktuj się z referentem harcerzy w swojej chorągwi lub wydziałem harcerzy przy Głównej Kwaterze Harcerzy. Postaramy się pomóc.

Na koniec nie pozostaje nic innego, jak życzyć Ci powodzenia!

Czuwaj!
hm. Marek Gajdziński
wraz z Zespołem ds. reformy stopni

