

Propozycja Programowa Chorągwi Lubelskiej ZHP Kampania Bohater im. Polskich Lotników





Propozycja dla metodyki starszoharcerskiej





Starszoharcerskie propozycje ogólne:

- Akcja kartka - opracowanie projektu kartek z polskimi/lokalnymi bohaterami lotnictwa, następnie sprzedaż ich w ramach akcji zarobkowej.
- Kartka dla bohatera - własnoręczne wykonanie i rozesłanie podziękowań do żyjących bohaterów lotnictwa, w celu okazania im pamięci i wdzięczności.
- Spotkanie z legendą - organizacja dla środowiska lokalnego spotkania z żyjącą legendą lotnictwa - bohaterem historycznym lub zwycięzcami zawodów lotniczych.
- Zawody modelarskie - organizacja w środowisku (np. szkole) zawodów prostych modeli (latawców, rzutków, rakiet itp.) wraz z promocją wydarzenia i opracowaniem instrukcji budowy takich modeli dla potencjalnych uczestników.
- Gra miejska - stworzenie gry polegającej na chodzeniu po danym obszarze (np. mieście), szukając miejsc związanych z lotnictwem i lotnikami - przy okazji wypełniając zadania np. zacznij pod pomnikiem x. Po prawej widzisz tablicę 1,8,10, 15, 20 litera powie Ci, gdzie udać się dalej.
- Promocja lotnictwa - przygotowanie zestawu KRÓTKICH ciekawostek (np. Czy wiesz, że w Polsce...?) o polskim lotnictwie na małych kartkach i rozwieszenie ich w swojej okolicy, w miejscach często uczęszczanych, np. na tablicach informacyjnych w centrum miasta. Podpisując się np. stroną internetową czy kodem QR może być to dobra promocja środowiska.
- Jak zostać pilotem/mechanikiem lotniczym - opracowanie krótkiego biuletynu/wpisu na blogu co i gdzie trzeba zrobić, aby w przyszłości pracować w danym zawodzie, aby było to zebrane w jednym miejscu. Wyszukanie konkretnych szkół i ośrodków szkolących. Wypisanie, co jest wymagane do danego uprawnienia. Można się również pokusić o porównanie cen itp.

Konspekty zbiórek metodyki starszoharcerskiej

Konspekt 1.

Temat	Audycja radiowa z Bohaterem			
Metodyka	Harcerze starsi			
Cel	<ul style="list-style-type: none"> • Poznanie biografii bohatera. • Rozwój czytania ze zrozumieniem i interpretacji tekstu. • Zaciśnięcie więzi w grupie/zastępie. 			
Zamierzenia	<p>Po zakończeniu zajęć uczestnik będzie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • znał najciekawsze fakty z życia bohatera, • rozumiał, jak wygląda proces fabularyzacji historii, • potrafił postugiwać się dyktafonem i obrabiać nagrania, • rozwinął umiejętności reporterskie. 			
Miejsce	Pomieszczenie			
Potrzebne materiały	Urządzenie do nagrywania i obróbki dźwięku (np. smartfon)			
Optymalna liczba uczestników	16			
Czas trwania	2h (trochę dłużej przy większej ilości grup)			
PRZEBIEG				
Nr	Nazwa elementu	Forma	Czas	Materiały
1.	Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki	wg. obrzędu drużyny	2 min	-
2.	Wprowadzenie	monolog	10 min	opis zadania
	Dokładny opis elementu	Prowadzący tłumaczy, na czym ma polegać zadanie. Dzieli drużynę na grupy (zastępy). Grupy losują postać, która będzie „gościem” ich audycji (każda grupa inną osobę). Ważne, aby znane biografie były wystarczająco szczegółowe do realizacji zadania.		
3.	Zapoznanie z postacią, podział zadań	praca w grupie	10 min	opisy postaci
	Dokładny opis elementu	Harcerze otrzymują krótką biografię postaci (1-2 str. A4). Po zapoznaniu się z nią, ustalają podział zadań – kto będzie grał postać historyczną, kto		



		będzie reporterem, kto odpowiada za dźwięk i montaż, kto za scenariusz itp.		
4.	Rozpisanie scenariusza	praca w grupie	40 min	kartki, długopisy
	Dokładny opis elementu	<p>Przeoglądając zadany materiał, uczestnicy wymyślają pytania zadawane przez „reportera” i odpowiedzi, których mógłby udzielić bohater. Cała sztuka polega na tym, żeby nie były to krótkie fakty, a odpowiedź osoby starszej rozbudowana, z czasem na zastanowienie i pauzy itp.</p> <p>Np.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Od dziecka jest Pan harcerzem. Pamięta Pan jak to się zaczęło, jakie były tego początki? - W wieku chyba 7 lat poszedłem na pierwszą zbiórkę Gromady Wilczków, pamiętam, że bardzo mi się to spodobało. Zdobywałem kolejne stopnie, angażowałem się w życie środowisk aż pewnego dnia otrzymałem propozycję zastania wodzem gromady, z której się wywodziłem. (...) 		
5.	Próba przed nagraniem	warsztaty	10 min	napisany scenariusz
	Dokładny opis elementu	Zespół przygotowuje się do nagrania. Osoby rozmawiające wczuwają się w role, myślą, w jaki sposób powiedzieć konkretne fragmenty itp.		
6.	Nagrywanie	audycja	15 min	sprzęt do nagrywania
	Dokładny opis elementu	Grupa nagrywa wywiad, robi ewentualne powtórki itp.		
7.	Montaż	warsztaty	15 min	smartfon lub komputer z programem do obróbki dźwięku (np. Audacity)
	Dokładny opis elementu	Osoba odpowiedzialna za część montażową składa wywiad, przycina, może dodać przygrywki na wstęp i zakończenie, tak żeby ostateczny materiał przypominał audycję radiową.		
8.	Prezentacja efektów pracy	prezentacja	15 min (zależny od ilości grup i długości materiałów)	głośnik
	Dokładny opis elementu	Materiały zostają zebrane i zaprezentowane wszystkim obecnym na zbiórce. Następnie odbywa się krótkie podsumowanie z każdą grupą, jak im się pracowało, co było dla nich wyzwaniem, czy wyszło tak jak chcieli itp. Za zgodą autorów, można pomyśleć o publikacji prac w internecie, po sprawdzeniu zgodności treści z biogramami.		



9.	Obrzędowe zakończenie zbiórki	wg. obrzędu drużyny	3 min	-
----	-------------------------------	---------------------	-------	---

Powyższy konspekt zastęp/patrol może zrealizować jako projekt starszoharcerski, poszerzając o rozpisanie karty projektu, zatwierdzenie go przed Radą Drużyny, zwiększając obszerność materiałów źródłowych (lub przeprowadzając prawdziwy wywiad z osobą żyjącą do dziś/ jej najbliższymi). Podsumowanie powinno odbyć się przed Radą Drużyny, która zaliczy realizację projektu poszczególnym członkom zespołu. Pełen opis sposobu realizacji projektu, wzór karty itp. można znaleźć w poradniku dla drużynowych SH pt. „W poszukiwaniu przygody” dostępnym w Centralnym Banku Pomysłów.



Konspekt 2.

Temat	Własna konstrukcja latająca			
Metodyka	Harcerze starsi			
Cel	<ul style="list-style-type: none"> • Przybliżenie tematyki lotnictwa i konstrukcji lotniczych. • Rozwój zdolności manualnych. • Trening cierpliwości i dokładności. • Zaznajomienie z modelarstwem lotniczym. 			
Zamierzenia	<p>Po zakończeniu zajęć uczestnik będzie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • znał podstawowe zasady działania konstrukcji latających, • umiał obchodzić się z delikatnymi instalacjami, • umiał się posługiwać precyzyjnymi narzędziami. 			
Miejsce	Pomieszczenie i większa przestrzeń			
Potrzebne materiały	Dwie proste listewki (dosyć wytrzymałe, np. sosna 5x5 mm), taśma bezbarwna, duży arkusz papieru (np. szary do pakowania), mocna nić (najlepiej dratwa, lub nić szewska), na hol dobra też jest gruba żyłka (najgrubsza w sklepie wędkarskim), nożyczki, nóż lub pilnik (drobny, nie zdzierak), klej np. „wikol” lub introligatorski, kolorowa bibuła, opcjonalnie kredki, pisaki, farby			
Optymalna liczba uczestników	12			
Czas trwania	Ok 2h (zależnie od grupy), najlepiej rozłożone na 2 dni (schnięcie kleju)			
PRZEBIEG				
Nr	Nazwa elementu	Forma	Czas	Materiały
1.	Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki	wg. obrzędu drużyny	2 min	-
2.	Wprowadzenie	-	5 min	-
	Dokładny opis elementu	Prowadzący tłumaczy na czym ma polegać zadanie, dzieli na grupy 2-3 os. Każda grupa robi własny latawiec (należy to uwzględnić w ilościach materiału, szczególnie listewek, papieru i sznurka). Przy małej grupie każdy sam może budować swój.		
3.	Rozdanie materiałów	-	10 min	przygotowane materiały do budowy, przemyślane stanowiska
	Dokładny opis elementu	Harcerze otrzymują listewki i papier, są informowani w jaki sposób mogą uzyskać pozostałe materiały.		



4.	Budowa latawców	praca w grupie	60 – 120 min	-
	Dokładny opis elementu	Grupy budują zgodnie z instrukcją przedstawianą na bieżąco przez prowadzącego lub rozdana w formie papierowej. Dobrze by było, gdyby prowadzący wcześniej sam spróbował zbudować działający latawiec, aby potrafić wspierać harcerzy. Pamiętać należy o czasie na wyschnięcie kleju. Czas schnięcia zależy od warunków w pomieszczeniu. Kleje wodne (np. wikol, introligatorski) szybciej schną w ciepłe przy niższej wilgotności. Jeżeli istnieje taka możliwość, najlepiej zostawić na co najmniej 24h przed kontynuacją, szczególnie przed lotem. Jeżeli jest to nie możliwe, można delikatnie kontynuować budowę po wstępnym przeschnięciu, a oblot przeprowadzić na kolejnej zbiórce.		
5.	Podsumowania i wnioski	-	10 min	-
	Dokładny opis elementu	Prezentacja efektów poszczególnych grup, umówienie się na testy lotów, może zawody latawców.		
6.	Obrzędowe zakończenie zbiórki	wg. obrzędu drużyny	3 min	-

Przykładowa instrukcja budowy najprostszego latawca:

https://www.it.mragowo.pl/media/art/2376/file/Jak_zbudowac_latawiec.pdf

Zespoły mające więcej czasu i materiałów mogą spróbować sił przy budowie latawców skrzynkowych lub prostych szybowców z kartonu i listewek.



Konspekt 3.

Temat	W poszukiwaniu Lotnika			
Metodyka	Harcerze starsi			
Cel	<ul style="list-style-type: none"> • Poznanie biografii bohatera. • Sprecyzowanie cech, które naszym zdaniem powinien posiadać bohater. • Motywacja do bycia coraz lepszym, do stawania się „bohaterem dnia codziennego”. • Rozwój umiejętności pracy w grupie. 			
Zamierzenia	<p>Po zakończeniu zajęć uczestnik będzie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafił wyróżnić cechy bohatera, • znał najciekawsze fakty z życia bohatera. 			
Miejsce	przestrzeń otwarta, las,			
Potrzebne materiały	Mapy, tekst gawędy, 2 biografie lotników, 8 gazet, skrzynka, 2 klucze, chorągiewki do nadawania Morse’a, świeczki na świeczowisko lub drewno na ognisko, nożyczki			
Optymalna liczba uczestników	20			
Czas trwania	2,5 h			
PRZEBIEG				
Nr	Nazwa elementu	Forma	Czas	Materiały
1.	Zbiórka w wyznaczonym miejscu	Monolog-wprowadzenie	10min	Opis zadania
	Dokładny opis elementu	<p>Drużyna spotyka się z Drużynowym w wyznaczonym miejscu (terenie odpowiedni do przeprowadzenia gry).</p> <p>Drużynowy zapoznaje drużynę z celem zbiórki. Zbiórkę miał poprowadzić zaproszony gość- lotnik, ale został uprowadzony. Zadaniem drużyny jest odnaleźć i uwolnić lotnika. Drużynowy dzieli drużynę na dwa równe patrole (trzeci patrol stanowi Rada Drużyny, który jest patrolom technicznym).</p> <p>Patrolom zostają wręczone mapy z zaznaczonymi 3 miejscami, w których może znajdować się lotnik (patrole mogą wyruszyć do dowolnie wybranego miejsca, ale muszą sprawdzić wszystkie punkty). Jednocześnie drużynowy informuje patrole, że w czasie poszukiwań będą musieli poruszać się ostrożnie, gdyż na trasie znajdują się członkowie grupy porywaczy (Rada Drużyny), którzy mogą im przeszkodzić w poszukiwaniach. W okolicy zaznaczonych miejsc znajdują się członkowie grupy porywaczy i patrole w tych miejscach muszą przejść niezauważeni, skradać się. Łącznicy muszą zwracać</p>		



		uwagę, jak patrol się skrada. Na trasie czekają na nich również łącznicy i emisariusz z bardzo ważną wiadomością.		
2.	Patrole wyruszają w trasę	zwiad/ gra	100 min	mapy, biografie Lotników, 2 klucze, gazety, chorągiewki, skrzynka z wiadomością nożyczki.
	Dokładny opis elementu	<p>Zadania na punktach:</p> <ol style="list-style-type: none"> W zaznaczonym miejscu na patrol czeka łącznik Patrol otrzymuje od łącznika: - karty do gry Bohater (załącznik 1.), - biografie lotników z terenu naszego województwa. Patrol zapoznaje się z biografiami lotników i przystępuje do gry. Patrol, odchodząc z punktu, dostaje zadanie, by przekazali do emisariusza ważne dokumenty. Tymi dokumenty są biografie lotników. Ze względów bezpieczeństwa muszą podzielić się dokumentami z drugim patrolem. Każdy patrol powinien w trakcie poszukiwań opanować swoją biografię tak, by mógł ją ustnie przekazać drugiemu patrolowi, gdy spotka emisariusza. W zaznaczonym miejscu patrol spotyka łącznika. Zadaniem jest nawiązanie łączności alfabetem Morse'a z drugim łącznikiem za pomocą chorągiewek. Po poprawnym przekazaniu wiadomości łącznik przekazuje patrolowi klucz do celi, w której przetrzymywany jest lotnik. Na miejscu na patrol czeka kolejny łącznik, informujący patrol, że w tym miejscu miał miejsce zrzut spadochroniarzy. Niestety jeden ze spadochroniarzy w trakcie skoku zgubił skrzynkę z ważnym meldunkiem. Zadaniem patrolu jest odnalezienie skrzynki z meldunkiem (meldunek zawiera zaszyfrowane informacje o miejscu pobytu emisariusza). Po znalezieniu meldunku łącznik informuje patrol, że może wyruszyć na spotkanie z emisariuszem, gdy sprawdził wszystkie zaznaczone miejsca na mapie. Na wskazanym miejscu emisariusz pojawia się wtedy, gdy zameldują się tam obydwaj patrole (do tego czasu się ukrywa). Zadaniem patroli jest - zaznajomienie drugiego patrolu ze swoją częścią biografii, - wspólne ułożenie z wyróżnionych (zaznaczonych liter w biografiiach) hasła - Akcja bohater. Na poprawne hasło emisariusz prowadzi patrole do miejsca, gdzie przetrzymywany jest lotnik. Informuje także patrole, że to miejsce jest zaminowane. Na miejscu, zadaniem dla patroli (każdego z osobna) jest uwolnić lotnika, czyli dostarczyć do wyznaczonego miejsca, gdzie stoi lotnik z kluczem. Jednak tak, by nie dotknąć ziemi (tylko za pomocą gazet), gdyż teren wokół jest zaminowany - Zabawa Spacer po gazetce (opis gry załącznik 2.). 		



3.	Spotkanie z Lotnikiem	Krąg ogniskowy / świeczowisko	50 min	Drewno / świece, zapałki, tekst Gawędy, tekst piosenki „Mały mundur”
	Dokładny opis elementu	<p>Po uwolnieniu Lotnika wszyscy przechodzą do przygotowanego nieopodal kręgu ogniskowego/ świeczowiska.</p> <ol style="list-style-type: none"> Obrzędowe rozpoczęcie. Gawęda (załącznik 3.). Piosenka „Mały mundur” (Załącznik 4.) „Zgadnij, kim jestem” <p>Zabawa polega na tym, że każdy z patroli, by dowiedzieć się, którego lotnika z listy biografii uwolnili, zadają pytania dotyczące biografii tak by lotnik mógł na nie odpowiedzieć „tak” lub „nie”. Gdy pierwszy wyznaczony przez drużynowego patrol zada pytanie i lotnik odpowie na nie twierdząco „tak” to patrol ma prawo zadać kolejne pytanie i tak aż do momentu, gdy zada pytanie, na które lotnik odpowie „nie”. Wtedy prawo zadania pytania przechodzi na drugi patrol. Zabawa trwa do momentu, gdy któryś z patroli odgadnie, którym lotnikiem jest gość.</p>		
4.	Obrzędowe zakończenie zbiórki	wg. obrzędu drużyny	5 min	-

Załączniki do konspektu 3.

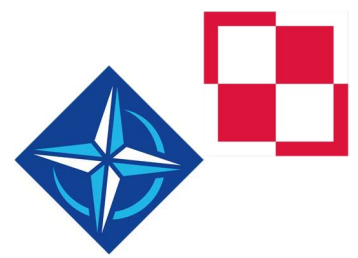
Załącznik 1.

Gra „bohaterowie” – każda osoba otrzymuje zestaw 10 kart. Na każdej karcie widnieje nazwisko znanej osoby, która uchodzić może za bohatera. Każdy harcerz w pięciu wykropkowanych punktach wypisuje w wybranej kolejności 5 cech (narzuconych poprzez prowadzącego), przy czym cech przy numerku 1 najmniej charakteryzuje daną osobę, przy numerku 5 najbardziej. Przykładowe cechy: wierność ideałom, poświęcenie, odwaga, odpowiedzialność, charyzma. Następnie harcerze rozchodzą się, by rozpocząć grę. Grać mogą z każdym napotkanym harcerzem tylko raz. Zaczynają od jednej rundy w słynną grę „kamień, nożyczki, papier”. Osoba, która wygrała wybiera kartę, którą ona będzie grała i kartę, która grał będzie przeciwnik. Następnie osoba, która wygrała odczytuje cechę, która ma na 4 miejscu. Jeżeli przeciwnik ma ową cechę na miejscu wyższym (5) wygrywa, jeśli na niższym (1, 2, 3) przegrywa, jeśli na tym samym (4) gramy jeszcze raz. Osoba przegrana odcina róg swojej karty i wręcza ją przeciwnikowi. Karta ta zostaje wycofana z gry, a przeciwnik zdobywa punkt.



Karty do gry „Bohater”

<p>Bohater Zygmunt Rafał Puławski</p> <p>Cechy: 1. 2. 3. 4. 5.</p>	<p>Bohater Rafał Wiszniowski</p> <p>Cechy: 1. 2. 3. 4. 5.</p>
<p>Bohater Klemens Felicjan Lechnicki</p> <p>Cechy: 1. 2. 3. 4. 5.</p>	<p>Bohater Antoni Ostowicz</p> <p>Cechy: 1. 2. 3. 4. 5.</p>
<p>Bohater Franciszek Jach</p> <p>Cechy: 1. 2. 3. 4. 5.</p>	<p>Bohater Franciszek Żwirko</p> <p>Cechy: 1. 2. 3. 4. 5.</p>
<p>Bohater Stanisław Wigura</p> <p>Cechy: 1. 2. 3. 4. 5.</p>	<p>Bohater Jadwiga Piłsudska -Jarczewska</p> <p>Cechy: 1. 2. 3. 4. 5.</p>
<p>Bohater Jan Chojnacki</p> <p>Cechy: 1. 2. 3. 4. 5.</p>	<p>Bohater Michał Bertler</p> <p>Cechy: 1. 2. 3. 4. 5.</p>



Załącznik 2.

Potrzebne materiały: 4 gazety na zastęp 6 osobowy.

Cel: przemieścić się z jednego miejsca na drugi stąpając jedynie po gazetach.

Przebieg:

- Patrole stają wyznaczonym miejscu w pewnej odległości jeden obok drugiego, mają przy sobie klucz.
- Czas jest określony- 10 minut.
- Za dotknięcie ziemi poza gazetą - punkty karne.

Podsumowanie:

Wygrywa ten patrol, który dotrze pierwszy na wyznaczone miejsce i uwolni lotnika przekazując mu klucz.

Załącznik 3.

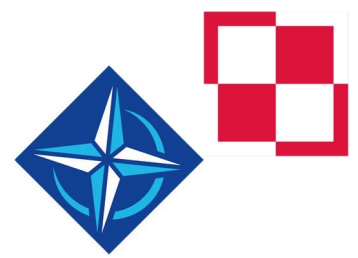
Gawęda

Męstwo = Odwaga

Co to jest honor? Honor to jest uczucie, które mówi Ci, że postąpiłaś zgodnie z tym co uważasz za ważne w swoim życiu. Jeśli dla Ciebie ważnym jest żyć według Prawa i Przysiężenia Harcerskiego to Twoje poczucie honoru pomoże Ci ocenić w każdej sytuacji:

- Dobrze zrobiłam czy źle?
- Postąpiłam jak harcerka czy nie?
- Czy robiąc to pełniłam służbę czy nie?
- Wybrałam dobrą drogę czy złą?

Poczucie honoru pomoże Ci pracować nad twoimi słabościami. Każdy człowiek się boi. To normalne. Męstwo polega na tym, że człowiek potrafi być silniejszy niż strach. Potrafi stawiać czoła próbom i prześladowaniom, potrafi nawet przezwyciężyć strach przed śmiercią i oddać swoje życie w obronie słusznej sprawy. Kto zdobył cnotę męstwa, jest wytrwały w trudnościach i stale dąży do dobra. Zdecydowanie opiera się pokusom i potrafi przezwyciężać przeszkody w życiu moralnym. Wady przeciwne cnotie odwagi to strach i zuchwałość. Strach prowadzi do zbyt łatwego poddawania się. A zuchwałość to jakby przesadna odwaga, czyli szukanie niebezpieczeństwa, ryzykowanie bez żadnej potrzeby. To zwykła głupota, a nie męstwo.



Załącznik 4.

Mały Mundur

Harcerski mundur włożył, gdy miał 12 lat
Na czapce biały orzeł a w sercu dumny hart
Przemykał się zaułkiem by patrol wroga zwieść
Pod bluzą miał bibułkę bo mały walczył też

Mały mundur, szary mundur
Na łokciach kilka łąt
Mały mundur pod mundurem 12 tylko lat
Mały mundur, wielka duma
i wielki, wielki hart
Mały mundur, pod mundurem 12 tylko lat

Uprasuj mamó mundur, trza fason zawsze mieć
Nie żałuj swego trudu, choć tak już późno jest
Zmęczona jesteś mamó i lekasz się ja wiem
Lecz miłość twoja mamó uchroni mnie przed złem.

Mały mundur, szary mundur...

Gdy nadszedł dzień sierpniowy płonący ogniem z dział
Najmłodszy szeregowy na posterunku stał
Zwycięstwo jest już blisko Warszawa będzie żyć
Padł strzał i to już wszystko, a matce został dziś...

Mały mundur, szary mundur...



Konspekt 4.

Temat	Nasz Bohater			
Metodyka	Harcerze starsi			
Cel	<ul style="list-style-type: none"> Zdefiniowanie pojęć idol, bohater, autorytet. Wskazanie roli bohaterów w naszym codziennym życiu. 			
Zamierzenia	<p>Po zakończeniu zajęć uczestnik będzie:</p> <ul style="list-style-type: none"> znał pojęcia idol/bohater/autorytet, potrafił wskazać rolę bohatera w codziennym życiu. 			
Miejsce	pomieszczenie			
Potrzebne materiały	kartony, mazaki, tekst piosenki „Ballada rajdowa”, hasła do „Koła fortuny”, karteczki samoprzylepne			
Optymalna liczba uczestników	16-20			
Czas trwania	1,5 h			
PRZEBIEG				
Nr	Nazwa elementu	Forma	Czas	Materiały
1.	Obrzędowe rozpoczęcie	wg. obrzędu drużyny	5 min	-
2.	Gawęda	dyskusja	15 min	kartony, mazaki
	Dokładny opis elementu	Wspólne zdefiniowanie pojęcia idol, autorytet, bohater poprzez dopisywanie cech poszczególnych postaci na specjalnych kartonach. Podsumowanie w formie krótkiego porównania.		
3.	Koło fortuny	Gra	20 min	hasła do koła fortuny
	Dokładny opis elementu	Harcerze podzieleni na zastępy, kolejno wybierają litery z hasła. Za każdą literę mogą uzyskać 10 punktów, za odgadnięcie całego hasła dodatkowe 20. Hasłami są nazwiska bohaterów.		
4.	„Ballada rajdowa”	piosenka	5 min	tekst piosenki
	Dokładny opis elementu	Załącznik 1.		
5.	Puste krzesło	Dyskusja Temat czy prawdziwym bohaterstwem jest	25 min	4 krzesła, 4 kartony, mazaki



		„pięknie żyć” czy „pięknie umierać”?		
	Dokładny opis elementu	<p>Podajemy jasno sprecyzowany temat dyskusji. Na trzech plakatach przygotowujemy trzy różne opinie dotyczące tego tematu, trzy różne głosy. Dwie opinie są sformułowane jako głosy skrajne, jedna zaś jest zapisana jako głos pośredni, wyważony pomiędzy skrajnościami. Proponujemy, żeby uczestnicy zapoznali się z opiniami i zgromadzili w grupy przy tym plakacie, który w pełni lub w części odpowiada ich sądom. Dla osób, które nie mogą się utożsamić z żadną z trzech opinii, jest jeszcze plakat ze znakiem zapytania (?). Po krótkiej rozmowie w małych grupach proponujemy, aby każda z grup wydelegowała swojego przedstawiciela na obrady plenarne. Delegacie siadają na 4 przygotowanych krzesłach i rozpoczynają dyskusję. Grupy już nie mają prawa głosu, chyba, że ktoś chce usiąść na „pustym krześle” przygotowanym w tym celu, krótko włączyć się do rozmowy i powrócić do grupy. Prowadzący kieruje ruchem przy pustym krześle.</p>		
6.	Podsumowanie zbiórki – Wskazanie roli bohatera w życiu codziennym	Dyskusja/burza mózgów	10 min	markery, karteczki samoprzylepne, karton
	Dokładny opis elementu	<p>Prowadzący kładzie karton, na którym na środku jest napisane „Rola bohatera w życiu codziennym”. Następnie rozdaje harcerzom po karteczce i mazaku. Każdy ma napisać jedną rolę. Następnie każdy czyta po kolei swoją odpowiedź i przykleja ją powyżej pytania, a odpowiedzi podobne/ takie same są przyklejane jedna pod drugą (w taki sposób tworząc promienie słońca). Gdy już wszyscy przykleją swoje karteczki, prowadzący odczytuje te grupy odpowiedzi, gdzie karteczek jest najwięcej.</p>		
7.	Obrzędowe zakończenie i sprzątnięcie	wg. obrzędu drużyny	10 min	

Załączniki do konspektu 4.

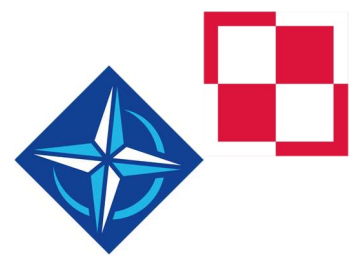
Załącznik 1.

Ballada Rajdowa

Właśnie tu na tej ziemi, młody harcerz meldował
 Swą gotowość umierać za Polskę
 Tak, jak ty niesiesz plecak, on niósł w ręku karabin
 W sercu miłość, nadzieję i troskę

Może tu w Nowej Słupi, Daleszycach, Bielinach
 Brzozowymi krzyżami zanczony
 Swą dziewczynę pożegnał nic nie wiedząc, że tylko
 Kilka dni życia mu przeznaczone

Refren:



Naszej ziemi śpiewajmy, ziemi pokłon składajmy
Taki prosty, serdeczny, harcerski
Niechaj echo poniesie tę balladę rajdową
W nowe jutro i przyszłość nową

Na pomniku wryto, że szesnaście miał wiosen
Ze był śmiały, odważny, radosny
Kiedy padał płakała cała puszcza jodłowa
Nie doczekał czekanie tak wiosny

I choć on nie doczekał, to nie zginął tak sobie
Przetarł szlak, którym dzisiaj wędrujesz
Kiedy tak przy ognisku śpiewasz sobie balladę
Tak jak on w sercu ojczyzny czujesz

Refren:

Naszej ziemi śpiewajmy, ziemi pokłon składajmy
Taki prosty, serdeczny, harcerski
Niechaj echo poniesie tę balladę rajdową
W nowe jutro i przyszłość nową