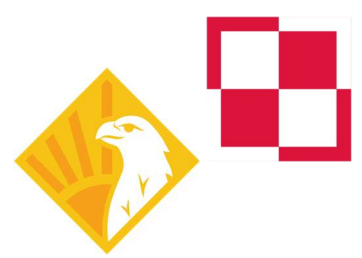


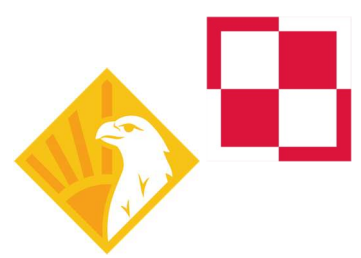
# Propozycja Programowa Chorągwi Lubelskiej ZHP Kampania Bohater im. Polskich Lotników





## Propozycja dla metodyki zachowej





## Zuchowe propozycje ogólne

W pierwszej chwili możemy odnieść wrażenie, że Kampania Bohater na poziomie gromad zuchowych będzie nastęrczać wiele problemów. Po głębszej analizie można dostrzec, że Polscy Lotnicy stwarzają mnóstwo możliwości do pracy z najmłodszymi. Mamy do wyboru wiele sprawności zespołowych, które ładnie wpisują się w tego bohatera. Poszukiwacz nieznanego lądu, Podróżnik po..., Lotnik, Radiowiec, Żołnierz, Tytus. Poniżej przedstawiamy propozycję cyklu najmniej spodziewanej sprawności - Tytusa.

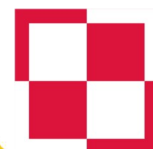
### Cykl sprawnościowy "Tytus"

#### Sprawność „Tytus”

1. Czytaliśmy komiksy o Tytusie, Romku i A'Tomku lub oglądaliśmy film o tych bohaterach.
2. Urządziliśmy pracownię profesora T. Alenta.
3. Odwiedziliśmy Wyspy Nonsensu.
4. Odwiedziliśmy ojczyznę Tytusa – Trapezfik.
5. Zbudowaliśmy pojazd, którym wyruszyliśmy po przygody.
6. Inscenizowaliśmy przygody trójki przyjaciół.
7. Uczłowieczaliśmy Tytusa poprzez zdobywanie wiedzy i rozwój różnych umiejętności, np. uplastycznianie, umuzykalnianie lub w inny sposób, sami też przy tym zdobywając wiedzę i umiejętności.
8. Walczyliśmy z fiołem lub księciem Saligią.

Jest to bardzo wdzięczny cykl, który uczy zuchy pracy w grupie, ale również uwrażliwia ich empatię. Warto połączyć go z Kampanią Bohater, ponieważ przygody, które przeżywali Tytus, Romek i A'Tomek idealnie wprowadzą dzieci w świat polskich lotników i pozwolą im przeżyć wspaniałe przygody, ucząc się nowych rzeczy o polskich bohaterach.

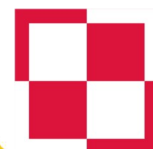
Zdobywając tę sprawność zespołową, warto zaproponować zuchom zdobywanie takich sprawności indywidualnych: modelarz, łamigłowa, kronikarz, meteorolog, sobieradek.



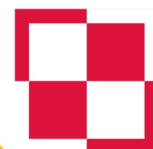
## Konspekty zbiórek metodyki zachowej

### Konspekt 1.

Temat	Wizyta w pracowni profesora T.Aleanta		
Cel	Zapoznanie zuchów z zasadami pracy w grupie.		
Zamierzenia	<p>Po zbiórce zuchy będą:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Znały zasady pracy w grupie.</li> <li>• Lepiej funkcjonowały w grupie rówieśniczej.</li> <li>• Nawiązywały nowe przyjaźnie z zuchami z gromady.</li> </ul>		
Miejsce	Harcówka		
Potrzebne materiały	kartki, kredki, długopisy, szary papier, marker		
Optymalna liczba uczestników	20		
Czas trwania	90 minut		
<b>PRZEBIEG</b>			
Nr	Forma	Czas	Materiały
1.	ZZ, ZiO - obrzędowe rozpoczęcie zbiórki zgodnie z tradycją gromady. Razem z zuchami bierze w nim udział dwóch harcerzy – Romek i A'Tomek (mogą to być ucharakteryzowani przybocznymi), ewentualnie może zuchy odwiedzić tylko jeden z przyjaciół Tytusa (w zależności od możliwości gromady).	5 min.	-
2.	<p>Romek i A'Tomek opowiadają zuchom o Tytusie i prośbie Papias Chmiela:</p> <p>Papcio Chmiel chciał coś narysować, żeby zostać sławnym. Nie miał pomysłu, co by to mogło być, był więc trochę zdenerwowany i przez przypadek wylał mu się tusz w kolorze sjeny palonej. Powstała na podłodze plama bardzo przypominająca małą matkę – Papcio dorysował kilka kresek, oczy, nos i... jego rysunek ożył, a na dodatek mówił po ludzku!</p> <p>Papcio nazwał swoją małą matkę Tusz de Zoo i chciał się z nią zaprzyjaźnić, ale ta zamiast przytulić się do Papias – ugryzła go i zaczęła demolować pracownię. Papcio wezwał więc zuchy na pomoc, abyśmy pomogli mu ją uczłowieczyć! Zmieniliśmy jej imię na bardziej ludzkie – Tytus (ponieważ nie ma imienia Tusz i nie mógłby obchodzić imienia),</p>	5 min.	-



	<p>ubraliśmy Tytusa po ludzku i... musimy go teraz wszystkiego nauczyć.</p> <p>Gawędę gości drużynowy może zastąpić oglądaniem filmu „Narodziny Tytusa”, po którym poinformuje zuchy, że Romek i A'Tomek poprosili o pomoc w ucztowieczeniu Tytusa.</p>		
3.	Krąg Rady - zuchy postanawiają pomóc w ucztowieczeniu Tytusa.	5 min.	-
4.	<p>Piosenki i płaśy - zuchy uczą się piosenki z filmu „Tytus, Romek i A'Tomek”, po zaśpiewaniu której przychodzi do nich Tytus.</p> <p>Kto nas rozweseli dziś, Ani kotek ani miś, Tytus, który chce zostać człowiekiem, Od wygłupów jest on spec, Życie nudne jest bez hec. Pewnie przejdzie mu jednak to z wiekiem. Już nie mała, lecz nie ludź, Tytus, dokąd? – wróć! – Słucham? Zaraz zacznie się akcja, Bez ciebie to żadna atrakcja, Tytus, my kochamy cię. – No, to do was spadam, – No, to do was spadam. Hej!</p> <p>Tytus przyłącza się do śpiewających dzieci, zadając pytanie: „Słucham?” oraz śpiewając „No, to do was spadam” i siada z zuchami w kręgu.</p>	15 min.	-
5.	<p>Gry i ćwiczenia - drużynowy proponuje zuchom i Tytusowi wykonanie kilku ćwiczeń, żeby zobaczyć, co potrafią. Tytus przerywa mu i proponuje ćwiczenia według swojego pomysłu: pisanie oburącz, równoczesne czytanie przez zuchy na głos różnych tekstów i zapamiętywanie ich.</p> <p>Podsumowując te ćwiczenia, drużynowy zadaje zuchom pytania: Czy łatwo jest pisać obiema rękami? Czy można się nauczyć czegoś, kiedy wszyscy równocześnie głośno czytają? Czy zuchy zapamiętały coś z tego, co czytały inne dzieci?</p>	15 min.	kartki, kredki, długopisy
6.	<p>Piosenki i płaśy- Wykonując płaś „Głowa, ramiona”, zuchy razem z drużynowym sprawdzają, czy Tytus zna części ciała:</p> <p>Głowa, ramiona, Kolana, pięty. (x 3) Głowa, ramiona, Kolana, pięty, Oczy, uszy, usta, nos.</p> <p>Zuchy pokazują na sobie to, o czym śpiewają. Drużynowy może utrudniać zadanie i pokazywać</p>	10 min.	-



	dla zmylenia ich w tym czasie inne części ciała. Płś należy powtórzyć kilka razy, przyspieszając tempo śpiewania i wykonywania ruchów.		
7.	Krąg Rady - zuchy wspólnie z Tytusem zastanawiają się, jak powinna wyglądać praca w grupie i spisują zasady, do których będą się stosować razem z małą. Jest to kolejny krok ku uczłowieczeniu Tytusa.	10 min.	szary papier, marker
8.	Majsterka - zuchy razem z Tytusem mają za zadanie narysowanie swojej paczki przyjaciół.	10 min.	kartki, kredki
9.	ZZ, ZiO - obrzędowe zakończenie zbiórki zgodne ze zwyczajem gromady.	10 min.	-



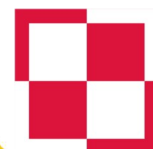
## Konspekt 2.

Temat	Budujemy wehikuł czasu		
Cel	Rozwinięcie wśród zuchów umiejętności orientacji w terenie.		
Zamierzenia	Po zbiórce zuchy będą: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Znały podstawowe znaki patrolowe.</li> <li>• Znały zasady panujące w lesie.</li> <li>• Potrafiły poruszać się po lesie.</li> </ul>		
Miejsce	Park, las		
Potrzebne materiały	tektura, bibuła, nożyczki, kleje, taśmy klejące, kolorowe kartki, flamastry		
Optymalna liczba uczestników	20		
Czas trwania	90 minut		
PRZEBIEG			
Nr	Forma	Czas	Materiały
1.	ZZ, ZiO - obrzędowe rozpoczęcie zbiórki zgodne z tradycją gromady.	5 min.	-
2.	Krąg Rady - Tytus opowiada zuchom, że przechadzając się po lesie, zgubił materiały na tajemniczą maszynę. Jego przyjaciele już wyruszyli w ich poszukiwaniu, ale żeby wszystko przyspieszyć Romek i A'Tomek zostawili pewnie znaki dla zuchów.	5 min.	-
3.	Gry i ćwiczenia - zuchy dzielą się na szóstki. Z każdą szóstką porusza się opiekun. Szóstki podążają za znakami pozostawionymi przez Romka i A'Tomka. Każda szóstka ma znaki patrolowe w innym kolorze. Oprócz tego otrzymują po drodze zadania do wykonania jak w klasycznych podchodach. Na koniec każda szóstka odnajduje paczkę z materiałami.	40 min.	kolorowe kartki, paczki z materiałami (wyszczególnione poniżej)
4.	Majsterka - Tytus, Romek i A'Tomek opowiadają zuchom o tajemniczym wehikule czasu. Wspólnie ze znalezionych materiałów konstruuja jeden, żeby móc się przenieść w przeszłość.	20 min.	tektura, bibuła, nożyczki, kleje, taśmy klejące, kolorowe kartki, flamastry
5.	Krąg Rady - Tytus opowiada zuchom, że chciałby się przenieść do Wielkiej Brytanii 1942 roku, żeby poznać lotników z polskich dywizjonów. Wspólnie z zuchami decydują się, żeby to zrobić. Po odpaleniu maszyny do zuchów przychodzi Jadwiga Piłsudska-Jaraczewska i opowiada zuchom, kim jest.	10 min.	-



6.	ZZ, ZiO - obrzędowe zakończenie zbiórki zgodne ze zwyczajem gromady.	10 min.	-
----	--	---------	---





### Konspekt 3.

Temat	A kim jest ta pani?		
Cel	Zapoznanie zuchów z sylwetką Jadwigi Piłsudskiej-Jaraczewskiej.		
Zamierzenia	<p>Po zbiórce zuchy będą:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wiedziały, kim była Jadwiga Piłsudska-Jaraczewska.</li> <li>• Znały najważniejsze fakty z życia Jadwigi.</li> <li>• Chętniej poznawały historię polskich lotników.</li> </ul>		
Miejsce	Harcówka		
Potrzebne materiały	kartki, sznurek, dziurkach, informacje o JPJ, puzzle o JPJ		
Optymalna liczba uczestników	20		
Czas trwania	90 minut		
PRZEBIEG			
Nr	Forma	Czas	Materiały
1.	ZZ, ZiO - obrzędowe rozpoczęcie zbiórki zgodne z tradycją gromady.	5 min.	-
2.	Gry i ćwiczenia - zuchy otrzymują w szóstkach puzzle z faktami z życia Jadwigi Piłsudskiej-Jaraczewskiej, ich zadaniem jest ułożenie tych rozsypanek.	10 min.	Puzzle o Jadwidze
3.	Teatr samorodny - zuchy w szóstkach mają przedstawić scenki z życia Jadwigi Piłsudskiej-Jaraczewskiej.	15 min.	-
4.	Majsterka - zuchy wykonują papierowe samoloty origami, do których przyczepiają krótką informację na temat Jadwigi Piłsudskiej-Jaraczewskiej.	20 min.	Kartki, sznurek, dziurkach, informacje o JPJ
5.	<p>Zwiad - zuchy szóstkami przeprowadzają zwiad po okolicy, pytając przechodniów o polskich lotników, a w szczególności o Jadwigę Piłsudską-Jaraczewską.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Czy zna Pan/Pani jakichś polskich lotników?</li> <li>• Czy wie Pan/Pani, kim była Jadwiga Piłsudska-Jaraczewska?</li> </ul> <p>Na zakończenie każdej rozmowy zuchy opowiadają o Jadwidze Piłsudskiej-Jaraczewskiej każdej osobie, z którą rozmawiali i wręczają jej papierowy samolot z informacją o lotnicze.</p>	30 min.	-

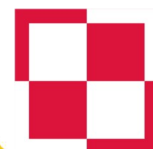


6.	ZZ, ZiO- obrzędowe zakończenie zbiórki zgodne ze zwyczajem gromady.	10 min.	-
----	---	---------	---



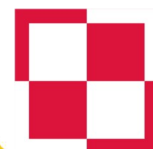
#### Konspekt 4.

Temat	Od samolotu braci Wright po myśliwce Dywizjonu 303		
Cel	Zapoznanie zuchów z historią lotnictwa.		
Zamierzenia	Po zbiórce zuchy będą: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wiedziaty, jak wyglądał pierwszy samolot.</li> <li>• Znały najważniejsze i najbardziej znane typy samolotów.</li> <li>• Znały wkład Polaków w historię lotnictwa.</li> </ul>		
Miejsce	Harcówka		
Potrzebne materiały	rzutnik, laptop, głośniki, przedłużacz, farby		
Optymalna liczba uczestników	20		
Czas trwania	90 minut		
PRZEBIEG			
Nr	Forma	Czas	Materiały
1.	ZZ,ZiO - obrzędowe rozpoczęcie zbiórki zgodne z tradycją gromady.	5 min.	-
2.	Film - Jadwiga P-J zaprasza wszystkie zuchy wraz z Tytusem do obejrzenia filmu "Byli sobie wynalazcy- bracia Wright i lotnictwo".	30 min.	rzutnik, laptop, głośniki, przedłużacz
3.	Gry i ćwiczenia - Tytus proponuje zuchom zabawę w samoloty i lotniska. Zuchy dobierają się w trójki. Dwie osoby z trójki łapią się za ręce, tworząc w ten sposób lotnisko, a osoba w środku jest samolotem. Jeden samolot pozostaje bez lotniska. Na sygnał wszystkie samoloty wylatują w powietrze, a na kolejny muszą zlecieć na lotniska. Ponownie zostaje ktoś bez lotniska.	10 min.	-
4.	Gawęda - Jadwiga opowiada Tytusowi i zuchom gawędę o lotnikach z Dywizjonu 303.	10 min.	-
5.	Majsterka - zuchy mają za zadanie namalowanie wybranego samolotu z tych, które dzisiaj widzieli. Do malowania mają używać palców i farb.	20 min.	farby
6.	Krąg Rady - Tytus opowiada, że dzieje się z nim coś złego. Wciąż ma ochotę psocić. Prosi zuchy, żeby mu pomogły zapanować nad fiołem. Żeby to zrobić muszą wykonać jak najwięcej dobrych uczynków między zbiórkami.	5 min.	-
7.	ZZ, ZiO - obrzędowe zakończenie zbiórki zgodne ze zwyczajem gromady.	10 min.	-



## Konspekt 5.

Temat	Czas pokonać fiola!		
Cel	Wykształcenie w zuchach umiejętności pracy w grupie oraz szukania nietypowych rozwiązań.		
Zamierzenia	Po zbiórce zuchy będą: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potrafiły działać razem,</li> <li>• Wspólnie szukać rozwiązań problemów,</li> <li>• Znały siłę pracy grupowej.</li> </ul>		
Miejsce	Park		
Potrzebne materiały	zaszyfrowane wiadomości, kartki, długopisy, piłki, pytania do quizu		
Optymalna liczba uczestników	20		
Czas trwania	90 minut		
PRZEBIEG			
Nr	Forma	Czas	Materiały
1.	ZZ,ZiO- obrzędowe rozpoczęcie zbiórki zgodne z tradycją gromady.	5 min.	-
2.	Krąg Rady - Romek i A'Tomek opowiadają, że Tytus dostał fiola i zaczął szaleć. Potrzebuje, żeby przypomnieć mu wszystko, co się dotąd działo i jak być człowiekiem, żeby się uspokoić.	5 min.	-
3.	Gry i ćwiczenia - zuchy biorą udział w quizie wiedzy o lotnictwie i Jadzwidze PJ. W quizie biorą udział całe szóstki, zdobywając punkty.	20 min.	pytania do quizu
4.	Gry i ćwiczenia - zuchy biorą udział w wyścigu rzędów, w którym pokazują Tytusowi, w jaki sposób powinno się skakać na jednej nodze, chodzić na czworaka, podawać sobie piłkę pod nogami, itp.	20 min.	piłki
5.	Gry i ćwiczenia- szóstki dostają zaszyfrowane wiadomości, w których ukryte jest wytłumaczenie, co mają zrobić, żeby Tytus przestał mieć fiola i żeby mogły wrócić do terazniejszości.	10 min.	zaszyfrowane wiadomości, kartki, długopisy
6.	Krąg Rady - odczarowujemy fiola Tytusa oraz przenosimy się do terazniejszości, żegnając się z Jadwigą PJ. Po powrocie do pracowni profesora T.Alenta razem z Tytusem, Romkiem i A'Tomkiem rozmawiają o zdobywanej sprawności. Wspólnie zastanawiają się, czy powinni zdobyć sprawność zespołową Tytusa.	10 min.	-



7.	ZZ,ZiO - obrzędowe zakończenie zbiórki zgodne ze zwyczajem gromady.	10 min.	-
----	---	---------	---