

## **Biwak Maczkowy**

### Pierwszy dzień biwaku:

Przyjazd na miejsce biwakowe, zakwaterowanie, apel i posiłek.

### **Kominek wprowadzający w fabułę:**

Drużyna siedzi w kręgu, rozpoczynają obrzędowy kominek zgodnie z tradycją drużyny. Po zapaleniu ognia i śpiewie drużynowy daje zastępowym do rozdania kolorowe kartki z wypisanymi fragmentami życiorysu generała Stanisława Maczka. Każdy uczestnik kominka otrzymuje jedną kartkę i ma za zadanie, kiedy usłyszy w gawędzie drużynowego fragment, o którym napisano na kartce, którą otrzymał, zawiesić ją spinaczami na rozwieszanej przy kręgu linie – symbolizującej linię życia bohatera hufca. Harcerze muszą mieć chwilę czasu na zapoznanie się z treścią swojej kartki, by w odpowiednim momencie ją zawiesić na linie. Drużynowy opowiada życiorys generała, od czasu do czasu wspomagając się fragmentami wspomnień, czy najciekawszych opisów z różnych pozycji książkowych lub internetowych. Całość podzielona jest na wiele części, w których drużyna śpiewa. Harcerze muszą uważać by nie przegapić czasu zawieszenia swojej kartki z opisem tej części życia generała we właściwym miejscu gawędy. Wszyscy kontrolują właściwą kolejność na linii życia.

„Linia życia generała” zostaje rozwieszona do końca biwaku. W ten sposób po kominku zostaje materiał pomocniczy dla harcerzy do innych zadań na biwaku.

### Drugi dzień biwaku:

Po posiłku i apelu harcerze wyruszają na grę terenową po okolicy. Gra ma utrwalić znajomość życiorysu bohatera hufca.

### **Gra terenowa**

Przykładowe zadania na punktach:

- Przewiezenie na czas wózkiem kompanie lotnie
- Budowa ostów – dwie deski
- Maczek starał się zawsze unikać dużych zniszczeń – zad: podchody od jednego punktowego do drugiego punktowego omijając Niemców
- Maczek ukończył? studia polonistyczne – ułożyć wiersz o maczku
- Był barmanem – przenieść butelkę wody na tacy
- Po znalezieniu punktowego patrol otrzymuje radiotelefon wojskowy i musi go nastawić, nawiązać łączność z drugim punktowym i wypytując go o jego miejsce pobytu, ma go odnaleźć.

Po południu:

### **Budowa czółgów**

zadaniem zastępów jest wybudowanie z kartonów i innych dostępnych materiałów czołg. Może to być konkurs. Harcerze poprzez to zadanie powinni nauczyć się zdrowej rywalizacji, współdziałania. Muszą wynegocjować między sobą projekt i go wspólnie zrealizować.

## **Harceatr**

W dalszej części bloku zajęć zadaniem zastępów będzie przygotowanie 10 minutowego przedstawienia z wylosowanego fragmentu życia generała Stanisława Maczka. Zastępy dostają do wykonania zadania niezbędne materiały do wykonania scenografii i strojów.

Przykładowe fragmenty z życiorysu do przedstawienia przez zastępy:

1. Dzieciństwo w Szczercu i Drohobyczu.
2. Obrona Rzeszowa w 1939r.
3. Kampania wrześniowa (walki o Wysoką i Jordanów).
4. Przyjęcie kapitulacji dowództwa twierdzy Kriegsmarine w Wilhelmshaven 4 maja 1945 i otrzymanie awansu do stopnia generała dywizji 1 czerwca 1945 w Paryżu.
5. Wyzwolenie Bredy, powitanie przez mieszkańców, otrzymanie honorowego obywatelstwa .
6. Lata powojenne w życiu generała.

Zastępy prezentują swoje teatrzyki i otrzymują punkty. Każdy zastęp ma swój koszyczek, do którego wrzucane są punkty. Każdy harcerz ma jeden punkt, który może przyznać innemu zastępowi. Kadra ma po trzy punkty do przyznania. Ostatecznie (gdyby punktacja była wyrównana) decyduje o zwycięstwie drużynowy.

Wieczorem: **Kominek „Od podwoły do czołgu”**

1. Obrzędowe rozpoczęcie, rozpalenie ognia, pieśń.
2. W zupełnie zaciemnionym pomieszczeniu zapala się punktowe światło i na białym ekranie ukazują się sylwety przedmiotów i maszyn, których dźwięk rozlega się przez głośniki. Konie, wozy, śpiew maszerującego wojska, karabin, czołg... Wszystko się kończy wyświetleniem sentencji generała S. Maczka: „Żołnierz polski bije się za wolność wielu narodów, ale umiera tylko dla Polski”. Powoli zapalają się światła.
3. Piosenka
4. Rozpoczyna się gawęda o losach Stanisława Maczka – od narodzin w Szczercu do kampanii wrześniowej. Z pomocą rzutnika przedstawiane są zdjęcia z tamtego czasu.
5. piosenka
6. Scenka przedstawiająca fragment bitwy o Mont Ormel we Francji. Krótka informacja czego dotyczyła scenka.
7. Piosenka
8. Włączenie uczestników kominka do działania. Podzieleni na grupy przyporządkowują skany zdjęć z czasów dowodzenia przez S. Maczka dywizją pancerną, ich opisom. Sprawdzenie poprawności, poprzez płynne przejście do gawędy o generale i cechach, które posiadał jako dobry dowódca.
9. Gawęda
10. Piosenka
11. Obrzędowe zakończenie ogniska, pieśń pożegnalna i iskierka przyjaźni.

Trzeci dzień biwaku:

Po posiłku, porządkach i apelu rozpoczynają się ostatnie zajęcia. Drużyna udaje się na grę wojenną.

Pomysły na grę: Opaski źródło: <http://www.gry.harcerskie.webpark.pl/>

Gra wojenna

Teren: las ograniczony drogami

Czas gry: 2 godziny

Rekwizyty: bandaż zwykły wąski oraz 6 chust

Ekipy wyruszają z miejsca startu z opaskami z bandażem na ramieniu. Wybierają dowolne miejsce na wyznaczonym terenie i budują tam swój obóz. Są to trzy szalasy. W każdym z nich znajduje się chusta. Następnie zostawiają 3 osoby w obozie, reszta idzie szukać obozu przeciwnika. W razie spotkania się obu ekip dochodzi do walki, w której należy zdjąć opaskę przeciwnikowi poprzez złapanie go. Z walki można się wycofać poprzez ucieczkę, ale dotknięcie przeciwnika skutkuje wyeliminowaniem go. Każda osoba pozbawiona opaski może podróżować ze swoją ekipą, lecz nie może brać udziału w następnej walce. Dopiero, gdy dostanie od członka swojego zespołu zdobyczną opaskę zakłada ją na rękę i staje się z powrotem aktywna. Drużyna, która odnalazła obóz przeciwnika ma za zadanie zdobyć chusty. Może to zrobić tylko osoba posiadająca bandaż na ramieniu. Ze wszystkimi trzema zdobycznymi chustami ekipa, która wygrała krzyczy umówione wcześniej hasło: "zwycięstwo".

Po powrocie do miejsca biwakowego posiłek, porządkowanie obiektu, pakowanie i powrót do domu. Rozwiązanie biwaku.