

Zbiórka dla zastępu harcerzy młodszych – PATRON RZESZOWSKIEGO HUFCA GEN. S. MACZEK

Temat: **Generał Stanisław Maczek – bohater rzeszowskich harcerzy.**

Cel: przybliżenie harcerzom sylwetki generała oraz wyjaśnienie dlaczego jego osoba jest naszym bohaterem.

Zamierzenia:

- harcerz będzie wiedział, kto jest bohaterem rzeszowskiego hufca;
- harcerz pozna życiorys gen. S. Maczka;
- harcerz będzie wiedział dlaczego osoba generała jest warta naśladowania;
- harcerz będzie wiedział jakie cechy ma dobry dowódca.

Czas: 1,5 godz.

Treść (opis działań)	czas	materiały
Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki	5 min.	świeczki
Gawęda o generale Stanisławie Maczku ukazująca cechy dobrego dowódcy	10 min.	Może być wspomagana zdjęciami przy pomocy rzutnika lub zdjęć rozwieszanych na linie.
Praca w zastępach: wypisanie cech, które zapamiętali z gawędy, dowodzące, że generał S. Maczek był wzorem dowódcy	10 min.	Kartony, markery dla każdego zastępu
Prezentacja plakatów wszystkich zastępów	5 min.	Taśma klejąca lub pinezki
Skoro dobry dowódca umie szybko podejmować decyzje, to zabawimy się w miotłę.	15 min.	miotła
Dowódca powinien być zdeterminowany i inteligentny, dlatego zabawimy się sprawdzając co zapamiętaliście z gawędy. Zabawa „TAK i NIE”	15 min	Karteczki z napisem TAK i NIE dla każdego zastępu
Generał był świetnym strategiem, dlatego poćwiczmy tę umiejętność bawiąc się w czołgi.	10 min.	
Po zabawie drużyna siada w kręgu, do którego dosiada się przyboczny ubrany w mundur żołnierza generała Maczka. Prezentuje mundur, krótko opowiada jak walczyli żołnierze 10 BK i 1 DP. Następuje podsumowanie tego, o czym mówiliśmy na zbiórce	15 min.	Umundurowanie pożyczone z hufca
Obrzędowe zakończenie zbiórki	5 min.	

Cechy dobrego dowódcy, które powinny się zawrzeć w gawędzie:

- okazuje szacunek wszystkim, z którymi pracuje, dba o dobrą atmosferę w zespole [był lubiany, nazywali go „Bacą”, zawsze dowodził będąc blisko swoich żołnierzy]
- daje dobry przykład swoim podwładnym, jest sprawiedliwy [wydał rozkaz dzienny nr 40 podczas lądowania dywizji w Normandii, w którym pisał, że Polacy nie mogą walczyć jak barbarzyńcy, ale po rycersku];
- potrafi delegować zadania, ale wymaga od siebie tego, samego czego wymaga od podwładnych [zawsze dowodził będąc blisko swych żołnierzy, miasteczko Haren w polskiej strefie okupacyjnej nazwano na jego cześć Maczkowem]
- dokładny, kompetentny [nigdy nie wydawał rozkazów pochopnie, zbierał informacje o panującej sytuacji]
- upór, determinacja [zdobycie wzgórza Maczuga w Normandii]
- miał intuicję [potrafił dostrzec możliwości, których nie widzieli inni – zdobycie wzgórza Maczuga]
- sprytny, bystry [wymyślił lotne kompanie]

- inteligentny [tak obmyślała posunięcia dywizji, aby czyniła jak najmniejsze szkody – za to został honorowym obywatelem Bredy]

Zabawa: „Miotła”

Harcerze stoją w kole i każda osoba dostaje numer. Prowadzący staje w środku koła, trzymając miotłę, wymienia dowolny numer i puszcza miotłę. Harcerz, którego numer został wypowiedziany musi podbiec i złapać miotłę zanim upadnie ona na podłogę. Jeśli złapie miotłę, zastępuje prowadzącego w środku koła. Jeśli nie złapie, odpada z gry. Trzeba pamiętać numery tych, którzy odpadli, bo jeśli prowadzący wywoła numer, który już odpadł, wtedy sam odpada. Grę kończy się ostatni, czyli zwycięski gracz.

Zabawa „TAK i NIE”

Zastępy siadają w rzędach. Pierwszy w rzędzie otrzymuje dwie karteczki z napisem Na jednej „TAK”, a na drugiej „NIE”. Drużynowy czyta pytania, które dotyczą treści jego gawędy i na które musi być jednoznaczna odpowiedź - tak lub nie. Np. "Czy Stanisław Maczek studiował filozofię?". Harcerze pierwsi w rzędzie mają 3 sekundy na zastanowienie się, potem kadra mówi: "Raz - dwa - trzy!". Na słowo trzy każdy z graczy podnosi nad głowę jedną z kart. Będzie to "tak" lub "nie" w zależności od tego, jakiej chce udzielić odpowiedzi. Każdy powinien opierać się na własnej wiedzy, nie wolno podglądać u innych, byłoby to nie fair. Potem drużynowy podaje prawidłową odpowiedź: Tak, Stanisław Maczek studiował filozofię i polonistykę. Zastęp, którego harcerz podniósł prawidłową odpowiedź otrzymuje punkt. Punkty zapisywane są w widocznym miejscu. Następnie pierwszy w rzędzie przechodzi na koniec rzędu i gra kolejny harcerz. Gra toczy się, aż wszyscy członkowie zastępu otrzymają pytanie. Po zliczeniu punktów wiadomo, który zastęp wygrywa. Drużyna wyraża aplauz okrzykiem na cześć zwycięskiego zastępu.

Zabawa: „Czołg”

Zastępy 5-6 osobowe stoją w rzędach, jedna osoba za drugą. Pierwsze dwie osoby są pociskami, dwie lub trzy kolejne tworzą maszynę czołgu, ostatnia to dowódca czołgu. Każdy łapie osobę stojącą przed nią za ramiona. Wszyscy prócz dowódcy mają zamknięte oczy lub przewiązane chustą. Dowódca kieruje czołgiem w następujący sposób: klepięcie w prawe ramię, przekazywane kolejno przez elementy czołgu aż do pierwszej osoby oznaczają polecenie „skręć w prawo”, analogicznie klepięcie w lewe, oznacza „skręć w lewo”. Klepięcie w oba ramiona naraz powoduje „wypuszczenie” pocisku – wówczas pierwsza osoba otwiera oczy i biegnie wprost przed siebie. Jeżeli natrafi na inny czołg, rozbija go i ten odpada z gry. Jeżeli nie, pocisk odchodzi z pola zabawy, a czołg krąży dalej, mając do dyspozycji jeszcze jeden pocisk. Jeżeli czołgowi zabraknie pocisków, jego celem jest uchronienie się przed atakiem innych czołgów, ale sam już nie może atakować. Zespół może wymyślić własne gesty oznaczające różne inne polecenia (np. zwolnij, przyspiesz). Wygrywa czołg, który jako ostatni zejdzie z pola walki.

Inny wariant zbiórki:

Treść (opis działań)	czas	materiały
Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki	5 min.	świeczki
Gawęda o generale Stanisławie Maczku ukazująca cechy dobrego dowódcy	10 min.	Może być wspomagana zdjęciami przy pomocy rzutnika lub zdjęć rozwieszanych na linie.
Praca w zastępach: tworzenie portretu generała S. Maczka, tak by ukazać zapamiętane z gawędy cechy dobrego dowódcy	20 min.	Kartony, markery, pastele dla każdego zastępu
Prezentacja i omówienie plakatów wszystkich zastępów	15 min.	Taśma klejąca lub pinezki
Skoro dobry dowódca umie szybko podejmować decyzje, to zabawimy się w miotłę.	10 min.	miotła
Dowódca powinien być zdeterminowany, dlatego zabawimy się	10 min	

w „Czołg”		
Po zabawie drużyna siada w kręgu , do którego dosiada się przyboczny ubrany w mundur żołnierza generała Maczka. Prezentuje mundur, krótko opowiada jak walczyli żołnierze 10 BK i 1 DP. Następuje podsumowanie tego, o czym mówiliśmy na zbiórce	15 min.	Umundurowanie pożyczone z hufca
Obrzędowe zakończenie zbiórki	5 min.	