

## **GRA TERENOWA – Gwiazdki Zuchowe**

**Miejsce:** Teren miasta Przemyśl (park)

**Czas:** ok.1,5 godziny (w zależności od kreatywności zuchów ☺)

**Uczestnicy:** Gromady zuchowe Hufca Ziemi Przemyskiej ZHP.

**Zapotrzebowanie:**

- Zmodyfikowane Prawo Zucha na kartce formatu A4 w formie puzzli dla każdego patrolu (zadanie nr 1);
- Koperty do wszystkich zadań dla każdego patrolu;
- Kartki A4 do zadania nr 4 wraz z kredkami dla każdego patrolu;
- Mapa parku koło muzeum wraz z zaznaczonymi punktami kontrolnymi dla każdego z patroli.

**Przebieg:**

Patrole tworzą w całości gromady zuchowe wraz z drużynowymi. Gromady po dotarciu do miejsca otrzymują mapę miasta, na którym zaznaczone są 4 punkty kontrolne, gdzie będzie czekać na nie zadanie do wykonania. Za poprawne wykonane zadanie ,patrole otrzymują jedną część układanki, która utworzy rozwiązanie oraz zaliczenie zadań.

**Zadania do wykonania w załączniku.**

***Gra przeprowadzona do zucha oboczego.***

## Zuchowa Gra terenowa nt. gwiazdek

**Założenia:** Gra dla zuchów : 8-10 lat, grupa zgrana pracująca w szóstkach.

**Cel:** zapoznanie z zuchowymi gwiazdkami.

**Miejsce:** Przemyśl.

**Data:** 04.2019r.

**Grę przygotowały:** dh. phm. Anna Hawrylak.

### I. GWIAZDKI ZUCHOWE

**„Każdy zuszek zdobyć może  
gwiazdki trzy w żółtym kolorze...”**

Jak mówią słowa piosenki zuchowej, każdy zuch może zdobyć gwiazdki. Gwiazdki zuchowe pozwalają na rozwój zucha. Zdobywanie każdej gwiazdki jest długofalowe, dlatego też nie wolno mylić ich ze sprawnościami indywidualnymi. Każdy zuch jest inny, toteż *wszystkie zadania na gwiazdki będą inne dla każdego zucha w zależności od jego potrzeb, wieku, umiejętności i oczywiście zainteresowań oraz aktywności w życiu gromady*. To drużynowy i przyboczni muszą zadbać, aby ułożone zadania były dla zucha atrakcyjne i z chęcią je wykonywał oraz mógł dzięki nim samodzielnie zdobywać wiedzę i umiejętności.

Zuchy po poznaniu Prawa Zucha i złożeniu Obietnicy mogą rozpocząć zdobywanie kolejno trzech gwiazdek: Zucha Ochoczego, Zucha Sprawnego i Zucha Gospodarnego. Każda z nich określa pewien etap rozwoju intelektualnego, duchowego, emocjonalnego, społecznego i fizycznego zucha. Zdobywanie każdej gwiazdki mówi nam, jaki powinien być zuch po zrealizowaniu zadań. I tak:

Zuch Ochoczy – chętnie bierze udział w życiu gromady, przychodzi na zbiórki, uczestniczy w zabawie, jest zdyscyplinowany, wypełnia swoje obowiązki, chętnie pomaga innym, jest koleżeński.

Zuch Sprawny – aktywnie uczestniczy w życiu gromady, stara się współtworzyć zespół, potrafi zorganizować zabawę dla grupy rówieśników, potrafi określić swoje zainteresowania i umie nimi zaciekać innych, podejmuje decyzje kierując się Prawem Zucha.

Zuch Gospodarny – jest współgospodarzem gromady, pomaga młodszym zuchom, organizuje dla nich zabawy, doskonali się w wybranej dziedzinie, stara się być samodzielny.

## II. Nauka płaśu

### Gwiazdki

1. Każdy zusek zdobyć może  
gwiazdki trzy w żółtym kolorze.  
Pierwszą gwiazdkę gdy zdobędzie,  
zuch ochoczy będzie wszędzie.

Ref: Szaba daba da tibi tibi ti x3  
zuch ochoczym będzie wszędzie.

2. Gwiazdki dwie tłumaczą wiele,  
zuch jest sprawny w każdym dziele.  
Nie ma przeszkód dlań przy pracy,  
tacy z zuchów są wojacy.

Ref: Szaba daba da tibi tibi ti x3  
tacy z zuchów są wojacy.

3. Teraz trzecia gwiazdka leci,  
tu uwaga wszystkie dzieci.  
Mówiąc w sposób lapidarny  
zuch być musi gospodarny.

Ref: Szaba daba da tibi tibi ti x3  
zuch być musi gospodarny.

## III. Gra terenowa

### **Zuchy wyruszają na zabaw-grę w szóstkach z dorosłym opiekunem!**

Zadania na trasie: odnaleźć wszystkie listy ukryte i zrealizować zadania, za które każda szóstka otrzymuje punkty. Wszystkie szóstki powinny być wygrane – od tego jest opiekun, by tak pokierować szóstką by odniosła własne zwycięstwo. Zadania poniższe tworzą 3 gry dla zuchów. Nie można zrobić tego w całości, bo za dużo i może za trudno by zuchom było. A poza tym bez sensu jest wtlaczać zuchom zasady wszystkich gwiazdek na raz. Zuch powinien zdobywać jedną gwiazdkę na rok!

Dobrej ZABAWY!!!

## **Pierwsza gra: ZUCH OCHOCZY**

### **1. Zna Prawo Zucha**

**1.1.** Układanie Prawa Zucha (w rozsypanym Prawie jest zmyłka- inne słowa). Należy wskazać błąd i ułożyć poprawnie Prawo Zucha.

Dopasować rysunki do poszczególnych punktów Prawa Zucha.

Zuch kocha Boga i Polskę	Zuch kocha Boga i Ojczyznę	Zuch wierzy w Boga i Polskę
Zuch jest odważny	Zuch jest dzielny	Zuch postępuje po rycersku
Zuch mówi prawdę	Zuch nie kłamie	Zuch jest złotousty
Zuch zawsze pamięta o drugim człowieku	Zuch pamięta o bliźnim	Zuch pamięta o swoich obowiązkach
Wszystkim z zuchem jest wspaniale	Wszystkim z zuchem jest dobrze	Wszystkim z zuchem się dobrze bawi
Zuch stara się być doskonalszy	Zuch stara się zostać harcerzem	Zuch stara się być coraz lepszy

**1.2.** Po ułożeniu prawa szóstka ma za zadanie zaśpiewać piosenkę patriotyczną lub turystyczną. Za piosenkę patriotyczną powinna być wyższa nota.

### **2. Zna Symbole Narodowe**

**2.1. Mapa Polski.** Szóstka zbiera różne materiały przyrodnicze. Zuchy oglądają chwilę kontur Polski i muszą zgadnąć, że to jest mapa Polski. Na znak muszą ułożyć z zebranych materiałów przyrodniczych kontur granic Polski.

### **2.2. Recytacja wiersza "Kto Ty jesteś?" Władysława Bełzy**

Zuchy mówią albo cały wiersz (wyżej punktowane), albo poprzez dopowiedzenie odpowiedzi.

*Kto Ty jesteś? Polak mały.*

*Jaki znak twój? Orzeł biały.*

*Gdzie Ty mieszkasz? Między swymi.*

*W jakim kraju? W Polskiej ziemi.*

*Czym ta ziemia? Mą ojczyzną*

*Czym zdobyta? Krwią i bliźnią.*

*Czy ją kochasz? Kocham szczerze.*

*A w co wierzysz? W Polskę wierzę.*

*Czym Ty dla niej? Polskie dziecię.*

*Co jej winien? Oddać życie.*

### **2.3. Jaki to szyfr ???**

Zuchy mają wymyśleć jak działa szyfr i rozszyfrować nazwy miast:

**Wószezr** ( **Rzeszów**),

**Wreazargfsmnzerakuwbga** (Warszawa)

**Kówkra** ( **Kraków**)

## **3. Poznaję przyrodę**

### **3.1. Leśne abecadło**

Na małych kartkach papieru pisze się pojedyncze litery alfabetu, bez takich jak ą, ę, y czy x. Karteczki zwijamy w ruloniki i wrzucamy do plastikowej torebki lub czapki. Każda szóstka po kolei z zamkniętymi oczyma wyciąga po 5 kartek z literami. Zadanie polega na znalezieniu w terenie zwierząt, roślin lub jakichś przedmiotów o nazwach zaczynających się na wylosowane litery. Wszyscy mają 10 minut na poszukiwanie. Potem zbierają się, pokazują swoje litery i opowiadają co znaleźli i zaobserwowali. Na przykład: W - winniczek - ślimak, ma spiralną muszlę i duże rogi, zostawia za sobą ścieżkę śluzu. D - dzięcioł - ma bardzo kolorowe upierzenie, tak szybko kuje dziobem w drzewo, że ledwie można zauważyć. R - ropucha - nie przestraszona nie skacze, ale idzie powoli przebierając łapami, ma przednie i tylne łapy prawie jednakowej długości. I tak dalej...

### **3.2. Poszukiwacze Ekolodzy**

Szóstka losuje karteczkę, na której napisano polecenia co zuchy mają poszukać i przynieść do drużynowego:

- Znaleźć coś miękkiego i zielonego
- Kłujące, twarde
- Lekkie i małe
- Pachnące i kolorowe
- Coś miłego w dotyku
- Zimne i mokre

### **3.3. Jakie to zwierzątko ?**

Jedna osoba z szóstki mimiką pokazuje jakiegoś zwierzę, a pozostali odgadują. ( nazwę zwierzątka na kartce podaje drużynowy: np. kot, pies, żaba, chomik)

## **4. Emocje zucha**

### **4.1. Płaż**

Szóstka ma zaśpiewać i pokazać płaż.

### **4.2. Symbole i zwyczaje gromady**

Zuchy mają opowiedzieć o wszystkich symbolach swojej gromady i szóstki (nazwa, kolor, pacholik, totem, skarbczyk, kronika, okrzyk, piosenka)

### **4.3. Zuchowy meldunek**

Wybrany zuch wykonać meldowanie swojej szóstki.

## **Druga gra: ZUCH SPRAWNY**

### **1. Pomoc-odwaga**

#### **1.1. Zuch pomocny.**

„Pomóż staruszce” Szóstki pokazują scenę pomocy drugiemu człowiekowi. Przy pomocy materiałów w parku usztywniają staruszce nogę i przyprowadzają ją do punku udzielania pierwszej pomocy.

**1.2.** Zrobić palemkę na Święta Wielkanocne (materiały) i wręczyć ją komuś w prezencie.

### **2. Mały poszukiwacz**

**2.1.** Wypisać zabytki, ważne miejsca w swojej miejscowości. Zadanie na czas.

**2.2.** Z materiałów przyrodniczych znalezionych w terenie ubrać konturowego zuszka (zał. kontur) ( w razie niepogody zrobić zuszka z figury geometrycznej)

### **3. Zuch przyjaciel**

**3.1.** Zrobić zabawkę dla młodszego zucha z darów przyrody znajdujących się w terenie.

### **4. Jestem sprawny i szybki**

**4.1.** Sprawnie szybko pokonuje tor przeszkód

## „Slalom”

Dzielimy zuchy na pary, których zadaniem jest pokonanie toru przeszkód. W każdej parze znajduje się przewodnik oraz „niewidomy” – osoba z zawiązanymi oczyma. Przewodnik używając zwrotów: „w lewo”, „w prawo”, „prosto”, „do tyłu”, prowadzi „niewidomego” przez slalom.

**4.2. Płaskuchowy.** Cały patrol wykonuje płaskuch

## **Trzecia gra: ZUCH GOSPODARCZY**

### **1. Zuch pamięta o Świętach Narodowych.**

#### **1.1. Czy pamiętasz ważne daty:**

Na karteczkach napisane są daty i święta- szóstka dopasowuje pary i wybiera tylko te, które mówią o **Świętach Państwowych**.

11 XI - Narodowe Święto Niepodległości

3 V - Święto Uchwalenia Konstytucji

1 XI - Święto Zmarłych

1 V Święto Pracy

2 V Święto Flagi

1 marca – Narodowy Dzień Pamięci „Żołnierzy Wyklętych”

1 sierpnia – Narodowy Dzień Pamięci Powstania Warszawskiego

26 V Dzień Matki

21 I Dzień Babci

9 maja – Narodowe Święto Zwycięstwa i Wolności

22 lipca - Narodowe Święto Odrodzenia Polski

8 maja – Narodowy Dzień Zwycięstwa

### **1.2.Rota lub hymn państwowy**

Zuchy wpisują brakujące słowa Roty jeśli na zbiórce poznały Rotę lub słowa Mazurka Dąbrowskiego

## **2. Polska Moja Ojczyzna**

### **2.1. Legendy i opowieści**

Każda szóstka opowiada jakąś legendę z dziejów Polski lub swojej miejscowości.

### **3.Regulamin**

**3.1.** Szóstka opracowuje regulamin zachowania się w lesie.Zapisują na kartkach i przedstawiają punktowemu.

### **4. Zuch sumienny i obowiązkowy.**

#### **4.1. „Obiad”**

Zadaniem szóstki jest przygotować „obiad” dla drużynowego/przybocznego.

Opracować jadłospis i sporządzić kosztorys.

Koszt ma być jak najniższy, ale obiad smaczny i pożywny.

#### **4.2.Piosenka.**

Zaśpiewać piosenkę lub płaś do posiłku (przed lub po posiłku).

#### **4.3.Mój przyjaciel harcerz.**

Zuchy mają zaprzyjaźnić się z harcerzem z bratniej drużyny i dopytać się o zwyczaje w jego drużynie. W szóstce wybrać dwóch przedstawicieli: harcerz i zuch, mają ze sobą porozmawiać, następnie zuch mówi o tym czego dowiedział się o nowym przyjacielu.

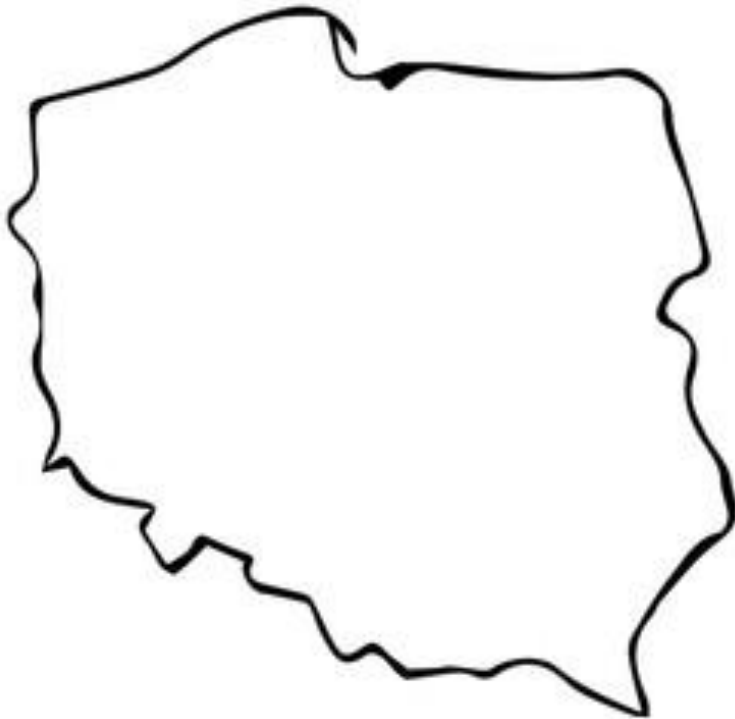


Złącznik do zadania 1.1. w grze pierwszej:

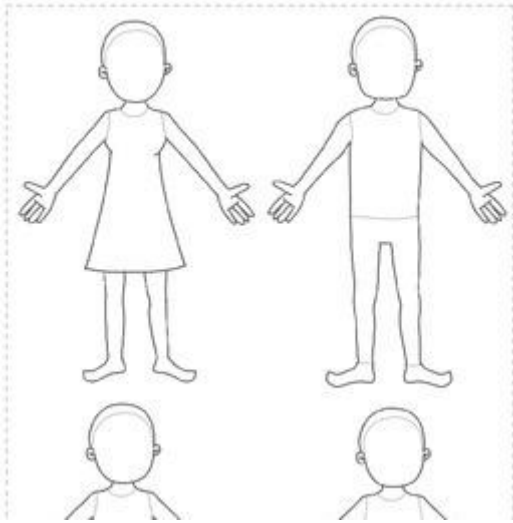
### **Prawo Zucha**

1. Zuch kocha Boga i Polskę. **Ojczyznę.**
2. Zuch jest dzielny. **tchórzliwy**
3. Zuch mówi prawdę. **Dużo i szybko**
4. Zuch pamięta o swoich obowiązkach. **o drugim człowieku.**
5. Wszystkim jest z zuchem dobrze. **wspaniale.**
6. Zuch stara się być coraz lepszy. **doskonalszy.**

Załącznik do zadania 2.1. w grze pierwszej:



Załącznik - Kontur dzieci - do zadania 2.2. w grze drugiej:



**Załącznik do zadania 1.2. Gra trzecia**

**Rota**

Nie ..... ziemi skąd nasz ród!  
Nie damy pogrześć.....  
.....my naród, polski lud,  
Królewski ..... Piastowy.

Nie damy, by ..... wróg!  
..... dopomóż Bóg!  
Tak nam .....

Nie rzucim ziemi  
skąd nasz ród!  
Nie damy pogrześć mowy.  
Polski my naród, polski lud,  
Królewski szczep Piastowy.

Nie damy, by nas gnębił wróg!  
Tak nam dopomóż Bóg!  
Tak nam dopomóż Bóg!

Mazurek Dąbrowskiego:

*Jeszcze Polska nie .....  
Kiedy ..... żyjemy.  
Co nam ..... wzięła,  
..... odbierzemy.*

*Marsz, marsz, .....  
Z ziemi ..... do .....  
Za ..... przewodem  
..... z narodem.*

Jeszcze Polska nie zginęła,  
Kiedy my żyjemy.  
Co nam obca przemoc wzięła,  
Szablą odbierzemy.

Marsz, marsz, Dąbrowski,  
Z ziemi włoskiej do Polski.  
Za twoim przewodem  
Złączym się z narodem.

wószezr, wreazargfsmnzerakuwbga, kówkra

wószezr, wreazargfsmnzerakuwbga, kówkra

wószezr, wreazargfsmnzerakuwbga, kówkra

wószezr, wreazargfsmnzerakuwbga, kówkra

wószezr, wreazargfsmnzerakuwbga, kówkra

wószezr, wreazargfsmnzerakuwbga, kówkra

# PRAWO ZUCHA

1. ZUCH KOCHA BOGA  
I OJCZYZNĘ.
2. ZUCH JEST TCHÓRZLIWY.
3. ZUCH MÓWI DUŻO I SZYBKO.
4. ZUCH PAMIĘTA O DRUGIM  
CZŁOWIEKU.
5. WSZYSTKIM JEST Z ZUCHEM  
WSPANIALE.
6. ZUCH STARA SIĘ BYĆ CORAZ  
DOSKONALSZY.

W

S

F

K

N

P

ž

B

M

O

Z

L

**SŁOŃ**

**ŻYRAFA**

**PIES**

**KURA**

**BOCIAN**

**ŚLIMAK**

**ŻABA**

**Świnka**

**Skunks**

**Krowa**

**Kret**



