

HUFIEC ZHP W ŁAŃCUCIE

PROGRAM STANICY ZUCHOWEJ

POD NAMIOTAMI

W MAJDANIE SOPOCKIM

„ MIESZKAŃCY KRAINY Oz”

Majdan Sopocki, 3-6 sierpnia 2015 r.

„MIESZKAŃCY KRAINY Oz”

„CZARY-MARY”

Kiedy w Majdanie się zjawiamy,
zaraz czary oglądamy.
Najpierw karminowe trzewiczki
prowadzą nas przez kręte uliczki,
żółtą drogę pokazują
i na stanicę z nami wędrują.
Tam wróżki już na nas czekają
o Dorotce opowiadają.
Następnie szukamy Lwa,
wieczorem, przychodzi Drwal,
a na końcu Strach się zjawia
i o Krainie Oz z nami rozmawia
Razem tam wędrujemy
Czarnoksiężnika rozszyfrujemy.
Na koniec wracamy do domu,
bo tu już nie ma pomagać, komu.

ZAŁOŻENIA PROGRAMOWE

- a) W czasie biwaku zuchy zdobędą sprawność zespołową: "Czarodziejka/ Czarodziej".
b) Przez cały biwak zuchy będą miały możliwość zdobywania sprawności indywidualnych: „Mistrzynie/Mistrz węzłów”, „Mistrzynie/Mistrz ringa”, „Higienistka/Higienista”.

1. CEL STANICY

- * Zapoznanie zuchów z treści bajki „Czarnoksiężnik z Krainy Oz” Franka Bauma.
- * Rozbudzenie u dzieci zainteresowania książką i zachęcenie ich do czytania.
- * Nauka różnorodnych technik harcerskich, plastycznych, gier, piosenek i płaśów
- * Wyczulenie i uwrażliwienie na piękno otoczenia oraz potrzebę ochrony przyrody.
- * Poznanie i przestrzeganie zasad przebywania w lesie.

2. FABUŁA

Koncepcja obrzędowości opracowana została na podstawie książki Franka Bauma „Czarnoksiężnik z Krainy Oz”, a także wielu jej adaptacji filmowych. Motyw przewodni,
to intryga z elementami misji.

Wyruszamy z dobrymi humorami przekonani, że w końcu czeka nas zwykła, zuchowa stacja. Jedyne, co nas niepokoi, to prośba Komendantki o zamknięcie na chwilę oczu, jednak nic nie zapowiada, by miało wydarzyć się coś dziwnego. Po przyjeździe rozglądamy się i obok autokaru znajdujemy dwa karminowe, dziwne buty, które zabieramy do stacji, a prowadzi nas tam żółta droga. Po obiedzie trafiamy na Tajne Zebranie Czarodziejek. Dwie Czarodziejki, z południa i północy, opowiadają,

że w wyniku nieznanymi okoliczności zamiast Dorotki do Krainy Oz trafiliśmy my. Dowiadujemy się, że Krainą Oz włada oszust - Czarnoksiężnik, który tak naprawdę jest tylko człowiekiem. Dorotka miała go zdemaskować i wszystko miało się dobrze skończyć. Jeśli do tego nie dojdzie, władzę przejmie zła Wiedźma ze Wschodu, do czego nie mogą dopuścić Czarodziejki. Dlatego właśnie proszą nas o pomoc. Naszym zadaniem będzie odtworzenie losów Dorotki i zdemaskowanie Czarnoksiężnika z Krainy Oz. Nie możemy jednak nikomu zdradzić prawdy, gdyż kontinuum czasoprzestrzeni zostanie zachwiane. Możemy jednak liczyć na pomoc trzech przewodników, których wkrótce spotkamy. Dodatkowo Czarodziejki powiadają nas, że nasz autokar w czasie jazdy spadł na inną złą Wiedźmę - z zachodu. Zostały po niej tylko karminowe trzewiczki, dzięki którym można przenosić się w przestrzeni. Można ich jednak użyć tylko 3 razy. Czarodziejki radzą nam, abyśmy zatrzymali się w Szmaragdowym Grodzie (stolicy Krainy Oz). Musimy go jednak odnowić, gdyż jest zapuszczony z powodu ciągłej nieobecności Czarnoksiężnika. Wkrótce po pracach renowacyjnych i otwarciu Grodu organizujemy zasadzkę na lwa, który kręci się po okolicy. Okazuje się on być pierwszym, choć bardzo tchórzliwym przewodnikiem. Obiecuje doprowadzić nas do Czarnoksiężnika pod warunkiem, że wręczymy mu odwagę. W tym celu wykonujemy różnorodne zadania i zdobywamy artefakt odwagi. Po powrocie do Grodu naszą uwagę zwracają dziwne odgłosy. Okazuje się, że to Blaszący Drwal tak skrzypi. Chcemy z nim porozmawiać, jednak trzyma się od nas w bezpiecznej odległości. Dlatego polewamy go oliwą. Wtedy chętnie zasiada z nami do rozmowy. Okazuje się być drugim przewodnikiem, który w zamian za doprowadzenie do Czarnoksiężnika żąda dla siebie serca. W tym celu używamy srebrnych trzewików po raz drugi. Tak trafiamy do Krainy Wędrowników, gdzie zdobywamy artefakt serca. Następnie spotykamy trzeciego przewodnika. To strach na wróble. Okazuje się jednak tak głupi, że myli nas z ptakami. Sami dochodzimy do wniosku, że musimy znaleźć dla niego rozum, bo inaczej się z nim nie dogadamy. Trafiamy więc do Krainy Szyfrów i tak zdobywamy artefakt rozumu. Po powrocie okazuje się, że zła Wiedźma ze Wschodu przy pomocy swych latających małą wykradła nam artefakty dla przewodników, chcąc uniemożliwić nam realizację misji. Pomagają więc naszym przewodnikom zrozumieć, że Lew ma swoją odwagę, Drwal empatię, a Strach rozum. W ten sposób dzięki nam odkrywają, że to, czego pragnęli, zawsze było w nich. Wreszcie odnajdujemy Czarnoksiężnika, w trakcie spotkania przed wszystkimi odkrywamy jego tajemnice. Oszust okazuje skrucę i opowiada nam swoją historię. Pozwalamy mu odejść. Krainą Oz odtąd będą rządzić dobre Czarodziejki a my możemy spokojnie wrócić do domów...

3. RAMOWY ROZKŁAD DNIA

- 7.30 – 7.35 – Powitanie dnia - pobudka
- 7.35 – 7.50 - Gimnastyka poranna
- 7.50 - 8.25 – Toaleta poranna, sprzątanie
- 8.25 - 8.30 – Przygotowanie do śniadania
- 8.30 – 9.00 - Śniadanie
- 9.00 – 9.15 – Przygotowanie do apelu
- 9.15 – 9.30 - Apel
- 9.30 – 9.45 – Przygotowanie do zajęć

9.45 - 10.30 – Zajęcia programowe
10.30 - 12.45 – Wyjście nad wodę
12.45 – 13.00 – Przygotowanie do obiadu
13.00 – 14.00 – Obiad
14.00 - 15.30 – Zajęcia w gromadach, czas na zaliczanie zadań realizowanych
sprawności indywidualnych, możliwość dzwonienia do rodziców
15.30 - 16.00 – Podwieczorek
16.00-17.15 – Zajęcia programowe
17.15 – 17.50 – Piosenki i pąsy
17.50 – 18.00 – Przygotowanie do kolacji
18.00 – 18.30 - Kolacja
18.30-19.30 – Toaleta wieczorna
19.30 - 20.00 – Przygotowanie do kominka
20.00 – 20.30 – „Wszystkie sprawy. Wszystkie zwady....” – Krąg Rady w gromadach
20.30 - 21.30 – Kominek
21.30 – 21. 50 – Przygotowanie do snu
21.50 – 22.00 – Pożegnanie dnia, słuchanie bajki
22.00 - 7.30 - Cisza nocna

4. OBRZĘDOWOŚĆ

Nazwa stancji - Mieszkańcy Krainy Oz

Totem - to karminowe trzewiki trzymane w specjalnej skrzyneczceprzymocowanej do drzewca

Flaga – flaga państwowa

Kronika - listy z opisem dnia, wkładane do butelek i przywiązywane do drzewca

Lista spraw - szkatułka żali - żale wypisuje się na małych karteczkach i wrzuca do szkatułki

i zostawia otwartą - na wierzchu wieczka jest uśmiechnięta buzia, a od środka - smutna.

Krąg rady –

W Krainie Oz tajna narada,
tu poważnym być wypada.

Wszystkie spory, tu kończymy
w zgodzie na kominek wychodzimy.

Rozkład dnia - tablica z rozkładem odlotów balonów

Pacholik - szmaragdowe okulary

Świetlica - sala tronowa Szmaragdowego Grodu (tron, świeczniki, tarcze, różne ozdoby)

Piosenka – „Księga z czarami”

1. Leży w kącie stara księga,
dawno po nią nikt nie sięgał.
Leży taka zakurzona,
zapomniana, porzucona.
Ref. Księga z czarami, księga z czarami,
wielką ma siłę i moc.
Księga z czarami, włada mocami,
poruszy dzień i noc.
2. Dawno nikt z niej nie czarował,
pewnie jej nie potrzebował.
Teraz nagle się zjawiała,
tajemniczy świat odkryła.
Ref. Księga z czarami, księga z czarami,
wielką ma siłę i moc.
Księga z czarami, włada mocami,
poruszy dzień i noc.

Szótki – Pozostają nazwy, jakie noszą gromady

Skarbiec kolonii – udekorowany pojemnik - tajemniczy kufer mieszkańców grodu, z którego na wyprawę będą zbierać najpotrzebniejsze przedmioty i wkładać do niego najcenniejsze zdobycze

Apel - prowadzimy zgodnie z musztrą zuchową; na placu apelowym szótki ustawiają się w przyjętym szyku; zuchy meldują się obrzędowo, krzyczą okrzyk i śpiewają obrzędową piosenkę stanic

Tablica ogłoszeń - chusta animacyjna – na niej znajdują się wszystkie najważniejsze wiadomości dotyczące życia kolonii, tzn. rozkład dnia, piosenka kolonijna, „chmurka” (pogoda), regulaminy oraz regulaminy sprawności indywidualnych;

Codziennie budzenie na kolonii - zuchy będą budzone specjalną melodią, co rano śpiewaną;

Powitanie dnia - każdego dnia po pobudce zuchy mogą zbierać się we wspólnym kręgu i witać dzień śpiewając piosenkę

Zakończenie dnia – będzie odbywać się przy totemie – tam piosenką i modlitwą pożegnamy dzień ,natomiast w namiocie przed zaśnięciem codziennie czytany będzie fragment książki: „Czarnoksiężnik z Krainy Oz”.

Imieniny bądź urodziny zucha - w dniu urodzin (imienin) podczas apelu solenizantowi/jubilatowi odśpiewajmy „Sto lat”, wręczmy upominki (wykonane poprzedniego dnia przez inne zuchy w tajemnicy na ciszy poobiedniej)

Okrzyki -

Zuch – pomaga wszystkim w koło!
Dlatego jest nam wesoło!

Czary - mary!
Hokus - pokus!
Czeka na nas wiele pokus!

Zuch czarodziejem zostać chce -
więc trenuje całe dnie!

Czarownice!
Wróżki!
Czary!
W Krainie Oz jest ich bez miary!

Idzie Lew – dzielny za trzech!
Idzie Drwal – ma w sercu żar!
Idzie Strach – ma dużo do rozwiązania spraw!

Gimnastyka zuchowa -

PORANEK PIERWSZY

Szyk: zwarte koło z chwytem za ręce w przysiadzie skulnym.

Na hasło: „Słońce wschodzi” - zuchy wolno wstają, podnosząc ręce do góry, stają na palce i wznoszą radosny okrzyk - hura!

Na hasło: „Szukamy Lwa” - zuchy rozbiegają się po terenie, biegają, podskakują obunóż, stąpają cicho, naśladując ruchy szukania.

Na hasło: „Nadlatują mały” - zuchy składają dłonie w lornetkę, wykonują skłony w przód, prostują się i zadzierają głowę do tyłu.

Na hasło: „Jesteśmy wrózkami” - zuchy szybko biegają w różnych kierunkach udając wróżki, motyle, naśladując ich lot rękami oraz ich głosy itp.

Zabawy:

Taniec integracyjny - "Żółta dróżka" - zuchy chwytają się za ręce zwiја się w kłębek, rozwijają drogę . Co jakiś czas zmieniamy kierunek.

PORANEK DRUGI

Zbiórka w kole. Drużynowy pyta, jakie postacie spotkaliśmy wczoraj. Zuchy głośno wymieniają. Następnie wyznacza zuchom ich role Lew, Drwal, Wróżki. Zuchy rozbiegają się po grodzie naśladując ich chód i głosy.

Na hasło - Lew! zuchy idą jak Lew za przewodnikiem, stąpając bezszelestnie w ślady poprzednika.

Na hasło - Wróżki! zuchy biegają w różne strony. Co jakiś czas zatrzymują się, „czarują”.

Na hasło – „Gonimy Lwa” - w parach wyznaczone role - zuch goni Lwa, po złapaniu wymiana ról.

Zabawa "Zuchy i Drwal" - zuchy ustawiają się w dużym półkolu o 20 kroków od

"Drwala" (wyznaczone dziecko), które jest obrócone tyłem do zucha. Zuch idzie do "Drwala". Z chwilą gdy "Drwal" odwróci się, zuchy muszą znieruchomieć. Kto nie zdąży, odpada z gry. Wygrywa ten zuch, który dotknie pierwszy "Drwala".

PORANEK TRZECI

Zbiórka w kole. Drużynowy objaśnia i demonstrowa, zuchy naśladują.

"Strach budzi się" - przeciąga się, staje na palcach, gimnastykuje się, wykonując parę przysiadów i skłonów. Potem idzie do Szmaragdowego Grodu- szyk rzędem. Zuchy starają się iść cicho i bezszelestnie. Następnie skrada się, kryjąc za drzewami.

Rozgląda się, obserwuje, zadziera głowę do góry i w skłonie szuka śladów złej wróżki.

Pije wodę ze strumyka - w kłuku podpartym, uginając ręce i pochylając głowę

(kilkakrotnie). Przechodzi kładkę z rękami u boku po leżącym drzewie lub

narysowanej linii. Przeskakuje rów - zuchy z rozbiegu pokonują zagłębienie terenu lub wyznaczoną patykami przestrzeń. Wspina się na drzewo - zuchy na współwiczających -

obserwuje teren. Zmiana. Na dany sygnał „Strach” biegnie do Szmaragdowego Zamku.

Apel -

Plac apelowy wyznaczony obok tablicy ogłoszeń.

Ustawienie na placu apelowym.

Przebieg apelu -

- Zwołanie zuchów sygnałem do totemu

- Ustawienie w szyku – totem i od niego 7 wstążeczek w różnych kolorach, które trzymają szóstki, a za nimi ustawiają się pozostałe zuchy.

- Meldowanie szóstek na migi.

- Odśpiewanie hymnu kolonii.

- Przekazanie najważniejszych informacji o nadchodzącym dniu.

- Okrzyk biwaku.

Podsumowanie dnia -

- Spotykamy się z zuchami w sali tronowej.

- Zapalamy świeczkę, która zapewni nam spokojną noc.

- Następuje rundka z Pacholikiem (kto założy okulary, może mówić) - dokończanie zaczętego zdania:

* Dzisiaj dowiedziałem się...

* Postaram się...

* Chciałbym...

* Moim marzeniem jest...

- Odśpiewanie piosenki pożegnalnej – „Słoneczko już...”

- Okrzyk :

D: Strach, Drwal i Lew żegna Was!

Z: Bo na spanie przyszedł czas!

D: Śpij więc smacznie zuchu miły!

Z:Nabierzemy wtedy siły !

- Najdzielniejszy zuch zanoszą świeczkę pod kapliczkę.

- Modlitwa harcerska

SZCZEGÓŁOWY PLAN PRACY **DZIEŃ 1 – „Kraina Oz wita Was!”**

Przed południem

1. Odprowadzenie zuchów przez Braci i Siostry do pojazdu. W czasie drogi śpiewamy, bawimy się w różne gry i zabawy, najlepiej o tematyce związanej z czarowaniem. Zwracamy uwagę zuchom, jak tajemniczo wygląda kraina, do której się udają. Dojeżdżając prosimy o zamknięcie na chwilę oczu. Wysiadając zuchy znajdują dwa buty i widzą żółtą drogę, która doprowadza ich do miejsca stancy.
2. Rozlokowanie w Szmaragdowych Komnatach.
3. Poznanie terenu stancy.

Po południu

4. Zuchy wraz z kadrą skradają się na „Tajne zebranie czarodziejek” – Czarodziejki opowiadają historię Krainy Oz i pojawienia się zuchów w tym miejscu. Proszą zuchy o pomoc i przedstawiają zuchom regulaminy jakie obowiązują w grodzie.
5. Resztę dnia wykorzystujemy na „Odbudowę Szmaragdowego Grodu” – wykorzystanie szarego papieru, kredek, farb, naturalnego tworzywa, itp.
6. „Zasadzka na Lwa” – Ustawiamy zuchy do wyjścia nad wodę i zauważamy Lwa, który zagląda do Stancy. Spłoszony ucieka i co jakiś czas pokazuje się idącym za nim zuchom. Lew zaprowadza zuchy na plażę, ale aby go złapać trzeba związać koło i w środku zamknąć Lwa. Złapany Lew opowiada swoją historię i zaczyna się bawić z zuchami. Na koniec prosi zaprzyjaźnionego „Magika” o pokaz kilku sztuczek magicznych.

Wieczorem

7. Krąg Rady
8. Kominek – zuchy idą zaznaczoną żółtą dróżką.
 - śpiewanie hymnu stancy i piosenek zuchowych
 - z ciemności dobiega dźwięk metalu i przy dzieciach zatrzymuje się „Drwal”, który prosi o naoliwienie, bo nie może się ruszyć ani kroku dalej
 - gawęda „Drwala”
 - płąsy i zabawy integracyjne
9. Obrzędowe zakończenie dnia.
10. Obrzędowe pożegnanie

DZIEŃ 2 – „Gdzie szukać mam, odwagi dla Lwa i serca dla Drwala?”

Ranek

1. Pobudka - łaskoczemy zuchy czarodziejską różdżką.
2. Apel.

* „Zdobywamy odwagę dla Lwa” – zuchy wykonują różnorodne zadania np. nalewają wodę dla Czarnoksiężnika łyżeczką do kubka pokonując odległość 4m, itp. Za poprawne wykonanie zadań zuchy otrzymują czarodziejski dzwoneczek odwagi.

Po południu

4. "Szukamy serca dla Drwala" – Rajd do Kamieniołomów po wyznaczonej trasie. Na trasie zuchy wykonują zadania, za które otrzymują po kawałku serca. Z wszystkich kawałków gromady układają jedno serce dla Drwala.

Wieczór

5. Krąg Rady

8. Kominek – Spotkanie ze Strachem na wróble

- śpiewanie hymnu stancy i piosenek zuchowych

- z ciemności dobiega szelest i przy dzieciach zatrzymuje się „Strach

- gawęda „Stracha”

- płąsy i zabawy integracyjne

- zuchy poszczególnych namiotów prezentują przygotowane magiczne sztuczki

- umieszczenie zdobytych dziś atrybutów w specjalnym schowku przy totemie

9. Obrzędowe zakończenie dnia.

10. Obrzędowe pożegnanie

DZIEŃ 3 – „Szukamy rozumku dla Stracha”

Ranek

1. Pobudka – zuchy budzi piosenka.

2. Apel.

3. „Gdzie ukrył się rozumek dla Stracha” – zuchy rozwiązują krzyżówki, odczytują zaszyfrowane wiadomości. Za poprawne wykonanie zadań zuchy otrzymują czarodziejski dzbanuszek z rozumem.

Po południu

4. "Małpy ukradły atrybuty" – Zuchy zostają podzielone na trzy grupy, przygotowują teatrzyki: I – odwaga, II – serce, III – rozum.

Wieczór

5. Krąg Rady

6. Kominek – Spotkanie z Czarnoksiężnikiem

- śpiewanie hymnu stancy i piosenek zuchowych

- z ciemności dobiega szelest i przy dzieciach zatrzymuje się „Czarnoksiężnik”

- gawęda „Czarnoksiężnika”

- poszczególne grupy zuchów prezentują przygotowane teatrzyki

- płąsy i zabawy integracyjne

- Czarnoksiężnik przekazuje berło władzy Strachowi na wróble

7. Obrzędowe zakończenie dnia.

8. Obrzędowe pożegnanie

DZIEŃ 4 „Czarnoksiężnika żegnamy i do domu wracamy”

Ranek

1. Pobudka – zuchy budzi szum wiatru i delikatne dmuchanie na policzek.
2. Apel.
3. „Pożegnanie z Czarnoksiężnikiem i przyjaciółmi” – Czarnoksiężnik, Lew, Drwal i Strach dziękują zuchom za pomoc, a Strach wręcza im Akty nadania miana „Honorowy Obywateli Szmaragdowego Grodu”, a wróżki wręczają przygotowane plakietki i zdobytą sprawność.

Po południu

4. Powrót do domu.