

HUFIEC ZHP W ŁAŃCUCIE

PROGRAM BIWAKU ZUCHOWEGO

KOŚCIELISKO

„ W KRAINIE JANOSIKA ”

Kościelisko 8-10.08.2017

„W KRAINIE JANOSIKA”

ZAŁOŻENIA PROGRAMOWE

- a) W czasie biwaku zuchy zdobędą sprawność zespołową: „Janosik”
- b) Przez cały biwak zuchy będą miały możliwość zdobywania sprawności indywidualnych: „Higienistka/ Higienista” „łazik”

1. CEL STANICY

- Zapoznanie zuchów z treści legendy o Janosiku
- Rozbudzenie u dzieci zainteresowania legendami, zwyczajami i kulturą góralską
- Nauka różnorodnych technik harcerskich, plastycznych, gier, piosenek i płaśów
- Wyczulenie i uwrażliwienie na piękno otoczenia oraz potrzebę ochrony różnych środowisk przyrodniczych.
- Poznanie i przestrzeganie zasad przebywania: w lesie, w wodzie, podczas spacerów, na terenie biwaku.
- Rozwijanie u dzieci poczucia: przynależności do grupy i przestrzegania prawa zuchowego, harcerskiego.

2. FABUŁA

Koncepcja obrzędowości opracowana została na podstawie legend i zwyczajów górali.

3. RAMOWY ROZKŁAD POSZCZEGÓLNYCH DNI

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 płaśy

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 – „W krainie Janosika”

Totem – czapka góralska i ciupaga

Flaga – flaga zarys gór

Kronika - na tablicy czapka góralska i co dnia nakleja się na nią informację od szóstek, co im się najbardziej podobało.

Lista spraw - szkatułka smutków - smutki wypisuje się na małych karteczkach i wrzuca do szkatułki i zamyka, aby smutek został w środku i nie uciekł - na wierzchu wieczka jest uśmiechnięta buzia, a od środka - smutna.

Krąg rady –

W Krainie Janosika tajna narada,

tu poważnym być wypada.

Wszystkie spory, tu kończymy

w zgodzie na kominek wychodzimy.

Rozkład dnia - tablica wykonana z zielonego materiału i naklejonymi górskimi kwiatami

Pacholik - ciupaga

Świetlica – Jaskinia zbójnika

Piosenka – „Hej bystra woda...”

Hej bystra woda, bystra wodzicka

Pytało dziewczę o Janicka

Hej lesie ciemny, wirsku zielony

Ka mój Janicek umilony?

Hej powiadali, hej powiadali

Hej ze Janicka porubali

Hej porubali go Orawiany

Hej za łowiecki, za barany.

Hej dziewczę ślocha, hej dziewczę płace

Uz go Janicka nie obace

U orawskiego zamecku ściany

Leży Janicek porubany.

Hej dolom, dolom, od skalnych Tater

Hej poświstuje halny wiater

Hej poświstuje, hej ciska bidom
Hej po dolinach chłopcy idom.

Hej, to nieprawda, Janicek żyje
Hej z góralami tańcuje
Hej, to nieprawda, Janicek żyje
Hej z góralami tańcuje.

Szóstki

– wybierają losowo nazwę żyjących w górach zwierząt, które zawieszają na drzewach.

Skarbiec kolonii

–tajemniczy kufer, którego na wyprawę będą zbierać najpotrzebniejsze przedmioty i wkładać do niego najcenniejsze zdobycze

Apel

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

Tablica ogłoszeń

-tablica wykonana z zielonego materiału z naklejonymi górskimi kwiatkami – na niej znajdują się wszystkie najważniejsze wiadomości dotyczące życia kolonii, tzn. rozkład dnia, piosenka kolonijna, „chmurka” (pogoda), regulaminy;

Codzienne budzenie na biwaku

- zuchy będą budzone specjalną melodią, co rano śpiewaną przez oboźnego

Powitanie dnia

- każdego dnia po pobudce zuchy zbierają się we wspólnym kręgu i witają dzień śpiewając piosenkę.

Zakończenie dnia

– odbywa się przy totemie – tam śpiewają piosenkę biwaku i modlitwę.

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!

Zuch pomocny zostać chce -
więc pomaga całe dnie!

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: „Zbudzone owieczki ” - zuchy rozbiegają się po terenie, biegają, podskakują leciutko na palcach, naśladując małe baranki .

Na hasło: „Zbójnik patrzy” - zuchy szybko biegają w różnych kierunkach po usłyszeniu hasła stają w bezruchu. Odpada ta osoba, która się poruszy.

PORANEK DRUGI

Zbiórka w kole.

Na hasło – „Łapiemy motylka” -w parach wyznaczone role -zuch łapie motylka, po złapaniu wymiana ról.

Zabawa "Łapiemy susła " -zuchy ustawiają się w dużym półkolu o20 kroków od "Susła " (wyznaczone dziecko), które jest obrócone tyłem do zucha. Zuch idzie do "Susła ".

Z chwilą, gdy "Suseł " odwróci się, zuchy muszą znieruchomieć. Kto nie zdąży, odpada z gry. Wygrywa ten zuch, który dotknie pierwszy "susła ".

PORANEK TRZECI

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

"Budzi się Harnaś ” -przeciąga się, staje na palcach, gimnastykuje się, wykonując parę przysiadów i skłonów.

„Janosik schodzi z gór ” – zuchy naśladują zeskakiwanie ze skałek i poruszają się po kole jedno za drugim.

„Zbójnik w niewoli ” – zuchy zamykają oczy i łapią ręce kolegów, ale każdy ma podać ręce dwojgu dzieciom. Po otwarciu oczu rozplątują się do momentu, aż wszyscy będą stali w kole.

Apel -

Plac apelowy wyznaczony obok tablicy ogłoszeń.

Ustawienie na placu apelowym przy totemie biwaku.

Przebieg apelu -

– Zwołanie zuchów sygnałem do totemu

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

- Meldowanie szóstek po zuchowemu (na migi).

- Odśpiewanie hymnu biwaku.

- Przekazanie najważniejszych informacji o nadchodzącym dniu.

- Okrzyk biwaku.

Podsumowanie dnia

- Spotykamy się z zuchami przy totemie.

- Zapalamy świeczkę, która zapewni nam spokojną noc.

- Następuje rundka z Pacholikiem,

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

- Okrzyk:

D:Już Janosik żegna nas!

Z: Bo na spanie przyszedł czas!
D: Śpij, więc smacznie zuchu miły!
Z: Wtedy wzmocnie swoje siły!
- Modlitwa harcerska

PLAN PRACY

DZIEŃ 1 -Urządzamy zbójecką kryjówkę

Po południu:

Szukamy miejsca na zbójecką kryjówkę (zakwaterowanie) , podjęcie decyzji o zdobywaniu sprawności – Janosik.

Wieczorem :

1. Krąg Rady
2. Kominek : Przed zbójnickim ślubowaniem Gawęda o Harnasiu poznajemy zbójnickie zwyczaje, legendy i tajniki zbójnickiego rzemiosła.

„ I nauczcie się tańców. Być może zdobędziecie zaufanie harnasia i zostaniecie przyjęci do Janosikowej bandy.”

Złożenie zbójnickiego ślubowania.

3. Obrzędowe zakończenie dnia.
4. Obrzędowe pożegnanie

DZIEŃ 2- W jaskini zbójców

Przed południem :

1. Pobudka
2. Apel.
3. Bawimy się w „Janosików”, przyjmujemy obrzędy i zwyczaje zbójnickie ,poznajemy kilka wyrazów z gwary góralskiej. Wykonujemy czapkę, ciupagę i pas zbójnicki , inne element stroju góralskiego (majsterka)

Po południu:

Robimy zwiad aby sprawdzić jak żyli zbójnicy i na jakich terenach działali, wyprawa do jaskini lub na Gubałówkę itp.

Wieczorem :

1. Krąg Rady

2. Kominek : podsumowanie zwiadu., prezentacja góralskich strojów , legend np. w formie teatrzyków.
3. Obrzędowe zakończenie dnia.
4. Obrzędowe pożegnanie.

DZIEŃ 3 – Skarb Janosika

Przed południem :

1. Pobudka
2. Apel.
3. „Zbójnicy planują kolejną wyprawę w poszukiwaniu ukrytego skarbu zbójników .
Przyłączcie się do nich! Strzeżcie się, bo czekają Was ryzykowne przygody , będziecie poznawać tajemnice przyrody.”
Dowiadujemy się, jak ubrać się na leśną wyprawę. Uczymy się cicho chodzić, przekradać się przez krzaki, lub inne przeszkody nie pozostawiać śladów - gra tematyczna.

Po południu:

1. Przyrządzamy własnoręcznie leśny posiłek np. z jagód, wyprawa w poszukiwaniu góralskich przysmaków
2. Podsumowanie dotychczasowych dokonań zbójników przyznanie sprawności Janosik i pamiątkowych dyplomików

Wieczorem :

1. Przygotowanie do bezpiecznego opuszczenia kryjówki
2. Powrót do domu.

Opracowała: phm. Grażyna Bytnar,
phm. Renata Salach
phm. Katarzyna Babiarz