

Techniki i ich tajniki



Techniki i ich tajniki

propozycja programowa Karkonoskiego Hufca ZHP



Autorzy: phm. Eliza Jarmakowicz, phm. Magdalena Załoga

Projekt okładki: pwd. Aleksander Zid

Publikacja przeznaczona wyłącznie do użytku wewnętrznego ZHP

Jelenia Góra 2021



Druhno drużynowa! Druhu drużynowy!

Czy w ubiegłym roku zrobiłeś ze swoimi harcerzami kuchnie polowe?

Lubisz jeździć na biwaki pod namiotami?

Czy któryś z Twoich harcerzy zrealizował jakąś sprawność?

Mamy nadzieję, że odpowiedź na wszystkie pytania brzmi TAK! Na tych kilku stronach chcemy pokazać i przypomnieć Ci jak ważne i ciekawe są techniki harcerskie i jak dużo można z nimi zrobić i dzięki nim osiągnąć.

Przed tobą zbiór zadań związanych z technikami harcerskimi: Prawem i Przymierzeniem Harcerskim, szyframi, stosami, samarytanką, węzłami, pionierką, symboliką, historią, strukturą i terenoznawstwem. Korzystając z nich będziesz miał/a okazję zdobyć z drużyną tytuł **Mistrzów Technik Harcerskich 2021/2022**.

Co zrobić żeby zdobyć tytuł mistrzowskiej jednostki? To proste:

- wybierzcie minimum dziewięć zadań z przedstawionych poniżej
- wykonajcie zadania z minimum trzech różnych technik
- z wybranych przez Was technik zrealizujcie minimum trzy zadania

Po wykonaniu zadania prześlij krótką notatkę ze zdjęciami do Elizy Jarmakowicz przez messenger lub maila (eliza.jarmakowicz@zhp.net.pl)

Jeśli przeprowadziłeś/eś jakąś inną zbiórkę/wyjazd/element zbiórki związany z technikami harcerskimi i chciałabyś/chciałbyś otrzymać za to punkt, prześlij relację do Elizy Jarmakowicz. Każda taka sytuacja będzie rozpatrywana indywidualnie.

Uwaga! Niektóre zadania związane są ze sprawnościami z nowego SIM, można także realizować ich odpowiedniki z poprzedniego systemu.

Tytuł **Mistrzów Technik Harcerskich 2021/2022** może otrzymać każda jednostka, która zrealizuje powyższe wymagania. Dla zdobywców tytułu przewidziane są nagrody

Na stronie hufca oraz w budynku hufca będą znajdowały się informacje na jakim etapie współzawodnictwa jest dana jednostka. Podsumowanie propozycji będzie miało miejsce na Zakończeniu Roku Harcerskiego 2021/2022.

Być może poniższe zadania masz już wpisane w plan pracy, a może chętnie wybierzesz coś z tych inspiracji i wykorzystasz na jakimś wyjeździe. Miłego korzystania i powodzenia!

phm. Magdalena Załoga

phm. Eliza Jarmakowicz



Terenoznawstwo

- Zorganizujemy biwak w miejscowości, w której do tej pory nie byliśmy. Na miejscu odbędzie się quiz dynamiczny sprawdzający wiedzę z terenoznawstwa lub gra w tematyce terenoznawstwa.
- Zorganizujemy w drużynie podchody (mogą być w formie zbiorów zastępów).
- Zorganizujemy minimum dwie piesze wycieczki, podczas których minimum jedna osoba zdobędzie sprawność Kartografa.
- Na dwóch wyjazdach drużyny zorganizujemy zwiad, w którym minimum 5 zadań będzie związanych z mapą.
- Minimum 1/3 drużyny zdobędzie sprawność z zakresu terenoznawstwa.
- Zorganizujemy w drużynie minimum trzy gry podczas, których uczestnicy będą korzystali z mapy.
- Przeprowadzimy w drużynie minimum dwie Imprezy na Orientację (jedna może być w formie wystawienia patrolu w imprezach miejskich).
- Wystawimy minimum dwa patrole na hufcowym INO.

Struktura

- Na zbiórkę drużyny zaprosimy osoby związane z różnymi szczeblami struktury ZHP (powyżej drużyny).
- Przeprowadzimy szkolenie ze struktury – przynajmniej połowa zbiórki będzie w formie dynamicznej.
- Przeprowadzimy w drużynie symulację Zjazdu Hufca (HS, W)
- W ramach zadania dla zastępów (np. część zbiórki) harcerze wykonają plakat związany ze strukturą wymyślą krótką grę, np. memory, grę karcianą, domino, planszową i wykonają ją.
- Na wyjeździe/zbiórce drużyny/zastępów skorzystamy z propozycji programowej „ZHP strukturalnie” (<https://cbp.zhp.pl/program/zhp-strukturalnie-gra-planszowa/>)
- $\frac{3}{4}$ członków drużyny zda bieg harcerski ze struktury.
- Członkowie drużyny mają na mundurach odpowiednio oznaczone stopnie i funkcje,



Historia

- Zaprosimy na zbiórkę osobę, spoza drużyny/szczepu, która opowie jak wspomina czas kiedy sama była harcerzem/harcerką.
- Przygotujemy w dowolnej formie oś czasu z najważniejszymi wydarzeniami z historii harcerstwa i skautingu.
- Zdobędziemy trop dotyczący ojczyzny, np. tropiciele historii.
- Weźmiemy udział w rajdzie, którego fabuła będzie dotyczyła historii, np. Rajd Arsenał.
- Przygotujemy wystawę związaną z historią harcerstwa, np. gazetka w szkole, w której mamy zbiórki (H), wystawa w centrum kultury (HS, W).
- Przygotujemy zbiórkę, która będzie dotyczyła Szarych Szeregów, przynajmniej połowa zbiórki będzie w formie dynamicznej,

Pionierka

- Przynajmniej dwa razy w ciągu roku zrobimy kuchnie polowe. Podczas tych kuchni polowych przygotujemy dwa różne posiłki.
- Przeprowadzimy konserwację sprzętu pionierskiego drużyny lub przynajmniej 1/3 członków drużyny weźmie udział w konserwacji sprzętu pionierskiego szczepu.
- Weźmiemy udział w przynajmniej jednym biwaku pod namiotami. Harcerze będą sami rozbijali namioty, w których będą spali.
- Na zbiórce/wyjeździe drużyny/zastępów zbudujemy szałasy, w których będzie można spędzić noc.
- Zorganizujemy warsztaty z prawidłowego użytkowania sprzętu pionierskiego



Szyfry

- Zorganizujemy grę podczas, której będziemy przekazywać wiadomość morsem na odległość – za pomocą chorągiewek lub świetlnie.
- Wymyślimy własny, drużynowy szyfr. Użyjemy go przynajmniej dwa razy podczas gier i zbiórek.
- Przeprowadzimy przynajmniej dwie gry podczas, których harcerze będą mieli za zadanie przekazać sobie wiadomość za pomocą różnych szyfrów. Przynajmniej jeden szyfr powinien być nowopoznany.
- Minimum 1/3 członków drużyny zdobędzie sprawność Enigma.
- Przynajmniej 1/3 członków drużyny weźmie udział w hufcowym konkursie szyfratorskim (w okolicach lutego 2022).
- Zorganizujemy w drużynie Ligę Szyfrów.
- Zorganizujemy zbiórkę związaną z Polskim Językiem Migowym. Przynajmniej 1/2 członków drużyny pozna 10 dowolnych znaków PJM.

Samarytanka

- Zorganizujemy w drużynie szkolenie z pierwszej pomocy.
- Przynajmniej 1/3 członków drużyny zdobędzie sprawność Lider Zdrowia.
- Zorganizujemy grę samarytańską podczas, której harcerze będą musieli udzielić pomocy w minimum 5 różnych przypadkach.
- Przeprowadzimy kontrolę stanu apteczki drużyny. Uzupelnimy brakujące elementy wyposażenia.
- Przygotujemy i przeprowadzimy akcję promującą (np. wśród rodziców harcerzy) udzielanie pierwszej pomocy.
- Podczas wycieczek i wyjazdów drużyny będziemy mieli ze sobą dobrze wyposażoną apteczkę.
- Minimum 1/3 członków drużyny zdobędzie sprawność Ratownik.



Stosy

- Podczas wycieczki drużyny harcerze poznają rodzaje rozpałki. W miarę możliwości zbiorą korę brzożową na zapas i będą zabierali ją ze sobą na zbiórki i wyjazdy.
- Zorganizujemy zbiórkę o stosach podczas, której członkowie drużyny ułożą stosy i rozpalą je jedną zapałką.
- Minimum 1/3 członków drużyny zdobędzie sprawność Strażnik Ognia.
- Podczas zbiórek i wyjazdów harcerze poznają i sami postawią przynajmniej dwa stosy ogniskowe.
- Zorganizujemy przynajmniej jedno ognisko obrzędowe.
- Zorganizujemy spotkanie ze Strażą Pożarną dotyczące bezpieczeństwa przeciwpożarowego.

Węzły

- Zorganizujemy zajęcia specjalnościowe związane z węzłami, np. wspinaczkę, żeglarskie.
- Podzielimy się naszą wiedzą z innymi. Przygotujemy instruktaż, np. film, dotyczący wiązania przynajmniej jednego wybranego węzła. Instruktaż udostępnimy innym drużynowym lub na fb jednostki.
- Zorganizujemy w drużynie bicie rekordu – kto zawiąże więcej węzłów w ciągu minuty,
- Minimum 1/2 członków drużyny będzie znała symbolikę węzła płaskiego.
- Zorganizujemy zajęcia z węzłów – przynajmniej połowa zbiórki będzie w formie dynamicznej.
- Zorganizujemy minimum dwie gry podczas, których harcerze będą musieli zawiązać węzły.



Prawo i Przyrzeczenie Harcerskie

- Zorganizujemy kuźnicę lub kominek o wybranym punkcie/punktach Prawa lub o kodeksie wędrowniczym.
- Przeprowadzimy sondę uliczną podczas, której zapytamy przechodniów o znajomość Prawa Harcerskiego oraz o działalność harcerzy z Hufca Karkonoskiego.
- Przygotujemy krótki film, w którym przedstawimy wybrany punkt PH (przynajmniej jeden) w życiu codziennym. Udostępnimy film na fb jednostki.
- Stworzymy drużynową interpretację PH, w dowolnej formie.
- W ramach zadania w zastępach, harcerze stworzą memory związane z Prawem Harcerskim.

Symbolika

- W ramach jednej z gier przygotujemy puzzle 3d związane z jednym z symboli harcerskich.
- W ramach zbiórki zorganizujemy bicie rekordu - kto w ciągu 30 sekund wymieni więcej elementów Krzyża Harcerskiego.
- W ramach zbiórki/wyjazdu drużyny/zastępu zorganizujemy zajęcia, podczas których poznamy symbole innych organizacji harcerskich i skautowych z Polski lub zagranicy.
- W ramach gry terenowej przygotujemy zadania związane z technikami harcerskimi. Celem rozwiązania tych zadań będzie ułożenie makiety Krzyża Harcerskiego z prawdziwych elementów, z których się składa np. żołądzi, jagód.
- Przygotujemy w dowolnej formie interpretację znaczka naszej drużyny. Efekt pracy udostępnimy na fb lub stronie drużyny.



