

ZIMA

Zimowe Igrzyska Mieszanych Aktywności

ZHP CHORĄGIEW WIELKOPOLSKA
Propozycja Programowa
Ferie 2021



Narodowy Instytut Wskazki
Organizacja Wspierająca



ROHIS



ZHP realizuje działania sfinansowane ze środków Rządowego Programu
Wsparcia Rozwoju Organizacji Harcerskich i Skautowych na lata 2018-2030

Autorzy:

hm. Justyna Hyża - Chmielewska, Hufiec ZHP Konin

hm. Magda Pabin - Majchrzak, Hufiec ZHP Jarocin

hm. Kinga Pelec, Hufiec ZHP Jarocin

hm. Joanna Walachowska, Hufiec ZHP Mosina

phm. Joanna Muszyńska, Hufiec ZHP Poznań Wilda

phm. Anita Walachowska, Hufiec ZHP Mosina

pwd. Joanna Mikołajczak, Hufiec ZHP Poznań Wilda

Konsultacja:

phm. Ewa Nowicka, Szefowa Referatu Zuchowego

phm. Bartosz Wilczek, Szef Referatu Harcerskiego

phm. Weronika Gilska, Szefowa Referatu Starszoharcerskiego

phm. Agata Pruss, Szefowa Referatu Wędrowniczego

hm. Marcin Osuch, Członek Referatu Wędrowniczego





ZAŁOŻENIA PROGRAMOWE

Czas ferii w roku harcerskim 2020/2021 jest dla nas, instruktorów, czasem wyjątkowo wymagającym. Przedłużająca się izolacja społeczna oraz obostrzenia sanitarne sprawiają, że dzieci i młodzież większość czasu spędzają w domach.

Ograniczenie czasu spędzanego z rówieśnikami, przemęczenie czy wyzwania związane ze zdalną edukacją mogą mieć negatywny wpływ na naszych podopiecznych. Chcąc przeciwdziałać konsekwencjom nadmiernego użytkowania technologii oraz negatywnemu wpływowi izolacji społecznej na naszych podopiecznych, przygotowaliśmy dla Was Propozycję Programową „ZIMA - Zimowe Igrzyska Mieszanych Aktywności”.

Zadania oraz wyzwania opisane w dokumencie, uwzględniając aktualne obostrzenia sanitarne, motywują zuchy, harcerzy, harcerzy starszych i wędrowników do spotkania się w małych grupach oraz wykonania przeróżnych wyzwań i zadań na świeżym powietrzu.

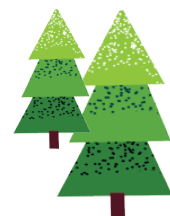
Propozycja jest systemem motywowania oraz inspirowania do realizowania zadań lub projektów przez szóstki zuchowe, zastępy harcerskie i starszoharcerskie oraz patrole wędrownicze, a także dokumentowania tych działań. Propozycja jest formą harcerskiej grywalizacji, w której wyłania się najaktywniejsze szóstki, zastępy i patrole Chorągwi Wielkopolskiej w danej metodyce.

PROPOZYCJA A PÓŁKOLONIE

Propozycja została stworzona, aby promować działania #harcerskiejzimy we wszystkich hufcach naszej chorągwi. Jeśli zatem realizujecie mini-projekty, zbiórki czy inne aktywności, możecie się nimi pochwalić raportując je zdjęciem lub filmikiem na specjalnie przygotowanej do tego platformie. Planując harcerskie półkolonie możecie poniższy materiał potraktować jako ich element bądź całkowicie się na nim oprzeć.

Zaproponowane aktywności podzieliliśmy na cztery kategorie, które mają nie tylko rozruszać, ale również holistycznie rozwijać umiejętności uczestników propozycji. Kategorie „Baw się!”, „Podejmij wyzwanie!”, „Rozwiń się!” oraz „Zdobądź Trefl!” stwarzają szanse, by nasze szóstki, zastępy i patrole zacieśniły więzi, wykazały się kreatywnością i wyobraźnią, zrealizowały wyzwanie na rzecz lokalnej społeczności, zdobyły nowe umiejętności oraz w ciekawej formie mogły poznawać historię Powstania Wielkopolskiego.

Jeśli Wasze Środowisko nie podjęło się realizacji własnych inicjatyw czy aktywności, to przygotowaliśmy dla Was zestaw zadań, abyście równie aktywnie mogli włączyć się do naszej harcerskiej ZIMY.





CELE

1. Uatrakcyjnienie programu wychowawczego dla zuchów, harcerzy, harcerzy starszych oraz wędrowników, który wesprze pracę programową hufców w czasie ferii zimowych 2021.
2. Zachęcenie młodzieży do aktywnego spędzania tegorocznych ferii,
3. Przeciwdziałanie konsekwencjom nadmiernego użytkowania technologii oraz negatywnemu wpływowi izolacji społecznej na podopiecznych organizacji,
4. Aktywizowanie młodzieży do podejmowania wyzwań płynących z walorów i potrzeb środowiska lokalnego,
5. Pogłębianie wiedzy i rozwijanie umiejętności z zakresu technik harcerskich,
6. Wdrażanie w pracę programową postaw ekologicznych,
7. Zintensyfikowanie działań zuchów, harcerzy, harcerzy starszych oraz wędrowników w Propozycji Programowej "Zdobycy Trefla".





REGULAMIN

Organizacyjne:

1. Propozycja przeznaczona jest dla szóstek, zastępów i patroli działających w wielkopolskich hufcach.
2. Propozycja trwa od 04.01.2021 do 17.01.2021.
3. Zgłoszenia udziału w propozycji należy dokonać poprzez wypełnienie specjalnie przygotowanego formularza do dnia 31.12.2020 roku.
4. Zgłoszenia szóstki, zastępu czy patrolu dokonuje drużynowy, po wcześniejszym zebraniu zgód na uczestnictwo w propozycji od prawnych opiekunów niepełnoletnich członków (wzór zgody dostępny na stronie www.zhp.wlkp.pl w zakładce „ZIMA - Turniej Zastępów”)
5. Realizacja propozycji odbywa się w ramach czterech grup zadań tematycznych: „Baw się!”, „Podejmij wyzwanie!”, „Rozwiń się!” oraz „Zdobądź Trefl!”.
6. Propozycja programowa umieszczona jest na interaktywnej oraz intuicyjnej planszy zadań dostępnej na stronie chorągwi w zakładce „ZIMA- Turniej Zastępów”.
7. Raportowanie zadań odbywa się za pomocą aplikacji PADLET, która połączona jest bezpośrednio z interaktywną planszą zadań.
8. Propozycja dostępna jest również w formie pliku z rozszerzeniem .pdf gotowego do pobrania i wydrukowania.
9. W kategorii „Własne zadania” możecie realizować, nie tylko własne projekty, ale także zadania związane z np. Wielkopolską Odznaką Wędrowniczą.
10. Wszystkie pytania i wątpliwości prosimy kierować pod adres: zima@zhp.wlkp.pl

Punktacja:

1. Warunkiem zaliczenia zadania jest opublikowanie wpisu z nazwą zastępu, hufcem oraz zdjęciem prezentującym zastęp w czasie trwania zadania na PADLECIE (platformie, do której link znajduje się na stronie internetowej chorągwi w zakładce „ZIMA - Turniej Zastępów”).
2. Zdjęcie potwierdzające wykonanie zadania należy opublikować możliwie szybko po jego zrealizowaniu, ponieważ pomoże to koordynatorom w usprawnieniu bieżącego raportowania punktów zdobywanych przez zgłoszone szóstki, zastępy i patrole.
3. Każda szóstka, zastęp czy patrol otrzymuje jeden punkt za wykonanie zadania.
4. Za wyjątkową kreatywność i zaangażowanie koordynator zadania może przyznać drugi, dodatkowy punkt.
5. Punktacja dostępna jest na stronie internetowej chorągwi w zakładce „ZIMA -Turniej Zastępów”. Przyznawane punkty są aktualizowane co dwa dni.
6. Punkty można otrzymać za wykonanie własnych projektów (każdy unikalny projekt – 1pkt) oraz za wykonanie zadań zaproponowanych w propozycji. Każde zadanie można wykonać tylko raz (jedno zadanie – 1pkt).
7. W czasie gry mogą się pojawiać nowe zadania, punktowane mogą być w skali od 1-2 punktów.
8. Jediną formą raportowania zadań jest platforma PADLET.





Podsumowanie rywalizacji:

1. Koordynatorzy propozycji gromadzą dane o zrealizowanych projektach i przyznanych punktach.
2. Zgłoszone szóstki, zastępy oraz patrole gromadzą punkty w poszczególnych kategoriach: zuchowa, harcerska, starszoharcerska oraz wędrownicza.
3. Najbardziej aktywne ze zgłoszonych grup (te, które zrealizują największą ilość ciekawych i angażujących projektów, wyzwań i działań) zwyciężą w rywalizacji w danej kategorii.
4. Nie istnieje maksymalna ilość punktów do zdobycia.
5. Szóstki, zastępy i patrole uczestniczące w propozycji otrzymają dyplom.
6. Szóstki, zastępy i patrole, które uzyskają co najmniej 5 punktów, otrzymają plakietkę ZIMY.
7. Zwycięskie zastępy otrzymają dyplom zwycięstwa oraz symboliczne nagrody rzeczowe.

Bezpieczeństwo:

1. Ze względu na reżim sanitarny, uczestników propozycji obowiązuje przestrzeganie aktualnych zasad bezpieczeństwa, również tych, dotyczących ilości osób, które mogą wspólnie spędzać czas na świeżym powietrzu.
2. W sprawie organizowania półkolonii oraz aktywności w czasie ferii zimowych 2021 organizatorów obowiązują Wytyczne MEN, MZ i GIS dla organizatorów półkolonii w szkołach podstawowych.
3. Szóstki, zastępy oraz patrole działają odpowiednio zgodnie z Prawem Harcerskim lub Prawem Zucha, ogólnie przyjętymi aktualnymi zasadami bezpieczeństwa oraz przepisami ruchu drogowego.
4. Realizacja zadań powinna przebiegać pod odpowiednim nadzorem pełnoletniego opiekuna.

Ostateczne prawo do interpretacji powyższego regulaminu posiadają autorzy i koordynatorzy propozycji .





KATEGORIE I ZADANIA

I Baw się!

Koordinator: JUSTYNA HYŻA - CHMIELEWSKA

Zadania realizowane w tej kategorii powinny oddawać atmosferę, jaką niosą za sobą ferie zimowe. Tutaj znajdziecie moc inspiracji do dobrej zimowej zabawy, na uprawianie sportów zimowych oraz przede wszystkim do budowania tożsamości i więzi wewnątrz Waszej grupy. Możecie śpiewać, grać, po prostu świetnie się ze sobą bawić!

Polecamy wybór zadań adekwatny dla danej metodyki. Nie chodzi przecież o to, by było łatwo! Wędrownikom polecamy szczególnie realizację zadania 2, 5 i 6.

1. „Adam Małysz i renifery”

Wykonajcie wspólne zdjęcie szóstki/zastępu/patrolu, które odzwierciedli powyższy tytuł. Niech nie zabraknie Wam kreatywności! Czekamy na Wasze czerwone nosy i policzki, czapki oraz rogi renifera. Może uda Wam się zbudować zimową fotobudkę lub wykorzystać akcenty świąteczne, które znajdziecie w swojej okolicy. Ogranicza Was tylko Wasza wyobraźnia!

2. Quest

Sprawdźcie, czy w Waszej miejscowości został stworzony quest, podczas którego możecie świetnie się bawić, rozwiązując zadania i zagadki dotyczące Waszej okolicy. Dostępność questów możecie sprawdzić w bazie pod tym linkiem <https://regionwielkopolska.pl/turystyka/gry-terenowe/questy>. Jeśli Wasza miejscowość nie widnieje w bazie, nie martwcie się, nic straconego, macie co najmniej trzy opcje wyjścia z tej sytuacji:

1. Możecie stworzyć swój własny quest, umieścić w nim przynajmniej dwa zadania. Jak to zrobić? Krótką instrukcję znajdziecie pod tym linkiem <http://odkrywcy.zhp.pl/questing>.
2. Możecie wziąć udział w grze miejskiej, być może Wasze środowisko włączyło się kiedyś w tworzenie takiej gry.
3. Możecie odszukać pobliski szlak turystyczny i udać się na niego ze śpiewem na ustach i gorącą herbatą w termosie.

3. Bałwan

Ulepcie najprawdziwszego na świecie bałwana takiego z garnkiem i marchewkami. Jeśli nie będzie śniegu, nie poddawajcie się tak łatwo, stwórzcie go mimo wszystko.



4. Bitwa śnieżna

Czy kiedykolwiek braliście udział w bitwie na śnieżki? Jeśli nie - nie czekajcie ani minuty dłużej! Nie zapomnijcie jednak o tym, by było przede wszystkim bezpiecznie. Ustalcie zasady, których będziecie wzajemnie przestrzegać. Niech brak śniegu nie będzie dla Was przeszkodą. Zastąpcie kule śnieżne czymś innym (np. kulki z niepotrzebnych gazet). Bądźcie przy tym EKO i pamiętajcie, by nie marnować czystego papieru! Gazety możecie potem wykorzystać do stworzenia masek karnawałowych!

5. Zapomniane zabawy podwórkowe

Zapytajcie starsze rodzeństwo, rodziców lub dziadków, jakie zabawy królowały na podwórku czy przed blokiem w dzieciństwie. Spróbujcie zagrać w jedną z nich! Inspiracje możecie znaleźć na tych stronach: <https://www.matczynefanaberie.pl/gry-podworkowe-zabawy-klasy/>; <https://mamy-mamom.pl/stare-podworkowe-zabawy-jak-to-lecialo/>. Dajcie tym zabawom drugie życie i bawcie się!

6. Gra planszowa

Stwórzcie ogromną wersję znanej Wam gry planszowej, w której to Wy wcielicie się w postaci lub pionki. Możecie też wymyślić swoją własną! Poruszając się po polach realizujcie zadania i zdobywajcie kolejne punkty!





II Podejmij wyzwanie!

Koordinator: MAGDA PABIN – MAJCHRZAK

Zadania realizowane w tej kategorii powinny być działaniem na rzecz lokalnej społeczności. To czas, w którym pokażecie, że jesteście pożyteczni oraz pomocni. Kategoria ta stwarza przestrzeń do realizacji wyzwań, których rezultatem będzie jakiś dobry uczynek na rzecz drugiego człowieka lub Waszej miejscowości.

1. Przed i po

Jeśli jesteście fanami ekologii i obserwujecie na portalach społecznościowych ludzi, którzy są z nią związani, mogliście zauważyć ciekawą inicjatywę nazwaną „przed i po”. Zadanie polega na odnalezieniu w Waszej okolicy miejsc, które warto posprzątać. Sfotografujcie je przed sprzątnięciem oraz tuż po nim. Zdjęcia połączcie w kolaż! W ten sposób sami przekonacie się, jak wielki wpływ mają nasze małe inicjatywy. Wraz z zastępem przygotujcie się do zmiany własnego otoczenia, bądźcie zmianą! Pamiętajcie, by podczas akcji odpowiednio segregować odpady.

2. Reksio i Burek

Nasi czworonożni przyjaciele uwielbiają spędzać czas na spacerach z Nami. Przygotujcie się i zorganizujcie dla nich psią wycieczkę, w której udział wezmą wszystkie psiaki, jakie posiadacie. Nie macie własnych czworonogów? Może to dobry czas na odwiedzenie okolicznego schroniska lub sąsiadów?

3. Akcji charytatywna

Weźcie udział w akcji charytatywnej. Szóstką, zastępem lub patrolem możecie przygotować zbiórkę datków lub przedmiotów na dany cel czy zaangażować się w akcję w Waszej okolicy, która już trwa. „Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy”, akcje organizowane przez Caritas Polska - to tylko nieliczne przykłady takich działań! Pamiętajcie, działaniem charytatywnym jest też inicjatywa dokarmiania zwierząt zimą, zawiezenie do schroniska kilku paczek karmy czy koców.

4. Pocztówka

Wykonajcie, wypełnijcie i wyślijcie pocztówkę do wybranej przez siebie osoby. Jak chcecie, to wyślijcie nawet dwie. Podejmijcie wyzwanie harcerskiego postcrossingu – czyli wymiany kartek. Pokażcie komuś, że o nim ciepło myślicie w te chłodne dni. Możecie również zarejestrować się na <https://www.postcrossing.com/> i wziąć udział w prawdziwej międzynarodowej wymianie kartek!



5. Tropy Miasta

Czy wiedzieliście, że tropić można nie tylko dzikie zwierzęta? W tym wyzwaniu chcielibyśmy zaprosić Was do poznania tropów Waszej miejscowości. Każdy mur, chodnik, płyta, a nawet ściana ma swój własny wyjątkowy kształt i wzór! Spróbujcie stworzyć album tropów miasta. Wykorzystajcie do tego kartkę papieru, kredki lub ołówki. Przyłóżcie kartkę do ściany, napisu czy fragmentu płyty i zacznijcie kolorować kartkę. Po chwili Waszym oczom ukaże się odbity wzór. To właśnie jest prawdziwy trop miasta. Może wykorzystacie Wasze tropy do stworzenia questu lub gry miejskiej?



III Rozwiń się!

Koordinatorzy: JOANNA MUSZYŃSKA, JOANNA MIKOŁAJCZAK

W tej kategorii czekamy na zadania i projekty, w których zmierzycie się z technikami harcerskimi w zimowej odsłonie. Będziecie mogli pochwalić się m.in. znajomością terenoznawstwa, samarytanki, łączności i szyfrów, musztry czy pionierki. Pamiętajcie, że ta kategoria to idealna przestrzeń do zdobycia nowych sprawności!

Zuchy

1. Na przykład Duopis!

Z rzeczy, które macie pod ręką, stwórzcie coś kreatywnego. Mogą to być różne przydatne urządzenia lub ciekawe gadżety np.: Duopis, czyli dwa długopisy połączone w jeden. Proste? Dajcie ponieść się inwencji twórczej! Może dacie niektórym przedmiotom drugie życie?

2. Kierunek Północ!

Wybierzcie się na spacer po okolicy wraz ze swoim opiekunem. Wyznaczcie kierunek północny za pomocą co najmniej dwóch sposobów. Znaków szukajcie zarówno na ziemi, jak i na niebie. Prześlijcie nam zdjęcie wykonanego zadania, w którym pokażecie zastosowane przez Was metody.

3. Saneczkarz w potrzebie!

Wracając z rajdu, jesteście świadkami niegroźnego upadku saneczkarza. Wchodząc na górkę, ten niefortunnie się poślizgnął i uderzył w nos, w wyniku czego zaczęła lecieć mu krew. Nikogo innego nie ma w pobliżu, więc to Wy musicie udzielić mu pierwszej pomocy. Na szczęście macie ze sobą apteczkę. Do dzieła! Podczas akcji ratunkowej orientujecie się, że Wasza apteczka jest źle wyposażona - tym razem jeszcze sobie poradzicie, ale upewnijcie się, co powinna zawierać, uzupełnijcie ją. Sprawdźcie także, czy mieszczą się w niej również potrzebne numery telefonów.

4. 4xPstryk!

Wykonajcie 4 elementy musztry zuchowej*. Sfotografujcie siebie wykonujących je. Wywołajcie zdjęcia i zapakujcie je do własnoręcznie wykonanej koperty. Następnie dostarczcie ją do swojego drużynowego. Na pewno będzie z Was dumny!



5. Emotikoszyfry

Wybierzcie jeden z szyfrów harcerskich. Wykorzystajcie go do zaszyfrowania tajnej zimowej wiadomości bądź tytułu Waszej ulubionej piosenki. Na potrzeby tego zadania możecie wymyśleć swój własny obrazkowy szyfr lub wykorzystać do tego istniejące emotikony, które znaleźć możecie w swoich telefonach. Ten sposób polecamy Wam najgoręcej! Sfotografujcie swoją wiadomość i opublikujcie, a my spróbujemy ją rozszyfrować!

6. Eko-ćwirki

Kolejne zadanie dla majsterkowiczów. Stwórzcie karmnik dla zwierząt lub "kule dla ptaków". Będą one doskonałym źródłem pożywienia dla skrzydlatych przyjaciół w czasie nieprzyjemnej zimy. Zainspirujcie się zamieszczonym przez nas filmikiem. To, jak rozwiniecie pomysł, zależy tylko od Was! Pamiętajcie, by być przy tym ekologiczni!

DIY: 3 pomysły na eko-karmidła dla ptaków | Dom z duszą

***Musztra zuchowa** - element obrzędowości gromad zuchowych, który zrodził się na potrzeby ich ZZZOit - zuchowych znaków, zwyczajów, obrzędów i tajemnic. Różni się od tradycyjnej, wzorowanej na wojskowej, musztry harcerskiej przede wszystkim tym, że do wydawania komend używa się gestów. Przykładowo: klaśnięcie - bacność, dwa klaśnięcia - spocznij, pochylenie się do przodu z rękoma na łokciach - pozdrowienie zuchowe (Czuj!). Gromady często wprowadzają swoje własne komendy, np. "poprawcie mundury". Kiedy zuchy znają już wszystkie komendy, można spróbować wydawać je samymi gestami, bez użycia głosu. To już najwyższy stopień zuchowego wtajemniczenia! Nie istnieje żadne odgórne ustalenie czy uchwała wprowadzająca w życie musztrę zuchową, ale od kiedy pamiętamy jest ona przekazywana pocztą pantoflową z drużynowego na przybocznego, na kursach, zbiórkach namiestnictwa itp.



Harcerze

1. Bieg harcerski

Wspólnie stwórzcie trasę Waszego biegu harcerskiego z wykorzystaniem azymutów, map, punktów kontrolnych czy znaków patrolowych.

2. Zimowa musztra

Ubierzcie się w mundury i zorganizujcie pokaz musztry w najbardziej nietypowym miejscu, jakie przyjdzie Wam do głowy.

3. Tajne przez poufne

Wymyślcie własny szyfr, który wykorzystacie do zaszyfrowania tajnej wiadomości bądź tytułu Waszej ulubionej piosenki.

4. Ranny łyżwiarz

Niedaleko Was, na lodowisku, doszło do niesłychanego wypadku - przypadku! Podczas wykonywania potrójnego salta, łyżwiarz, ubrany cały na żółto, złamał rękę. Nikogo innego nie ma w pobliżu, więc to Wy musicie udzielić mu pierwszej pomocy. Do dzieła!

5. Tajna siedziba

Stwórzcie zimowy szałas. Wykorzystajcie wszystko, co przychodzi Wam do głowy. Jeśli w Waszej okolicy znajduje się las, koniecznie zróbcie go właśnie tam! Pamiętajcie bądźcie ekologiczni i koniecznie po sobie posprzątajcie.

6. Dziury w krajobrazie

Znajdźcie ładne i charakterystyczne miejsce. Wybierzcie element, fragment tego, co widzicie i narysujcie to na kartce. Następnie zróbcie zdjęcie, na którym stworzony rysunek zastępuje wybrany przez Was wcześniej element.





Harcerze Starsi

1. Gwiazdozbiory

Zimą szybko zapada zmrok, więc przy bezchmurnym niebie można wieczorami obserwować gwiazdy – udajcie się w miejsce, gdzie latarnie i miejskie światła nie będą Wam przeszkadzać w obserwacji nieba i spróbujcie rozpoznać jak najwięcej gwiazdozbiorów - naszkicujcie te, które uda Wam się znaleźć. Pomocna może być aplikacja z mapą nieba, np. darmowa Night Sky. Może uda Wam się dostrzec zwierzę Waszego zastępu na niebie?

2. Kropki-Kreski

Nadajcie tajny sygnał alfabetem Morse'a - wykorzystajcie chorągiewki, latarki lub własne ręce. Efekty Waszej pracy nagracie.

3. Eko-Ćwirki

Kolejne zadanie dla majsterkowiczów. Stwórzcie karmnik dla zwierząt, który oprócz tego, że będzie źródłem pożywienia dla zwierząt, będzie też ekologiczny, np. dzięki wykorzystaniu biodegradowalnych materiałów lub znalezionych w lesie patyków.

4. Szarlotka na gorąco

Spotkajcie się, znajdźcie przepis na przepyszne ciasto, kupcie wszystkie potrzebne produkty i upieczcie coś pysznego. Ciasta, babeczki, torty lub tarty – czekamy na Wasze zdjęcie oraz dołączony przepis!

5. Lego i Pyssla

Zapewne wielu z Was pamięta te klocki z dziecięcych zabaw. Teraz spróbujcie wykorzystać je do czegoś innego – wybierzcie dowolny obraz i odtwórzcie go przy użyciu np. klocków Lego lub koralików Pyssla.

6. Żywa okładka

Rozejrzyjcie się po swojej domowej biblioteczce i poszukajcie książek, których okładki możecie wkomponować w otoczenie - tworząc ich kontynuację „na żywo”.



Wędrownicy

1. Żywa okładka

Rozejrzyjcie się po swojej domowej biblioteczce i poszukajcie książek, których okładki możecie wkomponować w otoczenie, tworząc ich kontynuację "na żywo".

Wykonanie pięknego zdjęcia to nie lada wyzwanie, dlatego musicie poznać podstawy fotografii. Dowiedzcie się, czym są parametry ISO, przysłony oraz czas naświetlania. Pochwalcie się zdobytą wiedzą podczas realizacji zadania. Wykonacie dwa zdjęcia tradycyjne oraz tę samą scenę z „dużą głębią ostrości”.

2. Kostki opowieści

Stwórzcie własnoręcznie drewniane kostki, a na ich ściankach umieśćcie, z wykorzystaniem dowolnej techniki (np. wypalania), wybrane symbole. Wykorzystajcie kostki do ćwiczeń z zakresu opowiadania historii bazujących na wyrzuconych symbolach. Podzielcie się zdjęciem wykonanych kostek.

3. Wirtualna rzeczywistość

Zbudujcie własne urządzenie do korzystania z wirtualnej rzeczywistości i za pomocą dowolnej aplikacji zwiedźcie wybrane przez Was miejsce. Szczegółowe informacje możecie znaleźć np. na stronie Google Cardboard (https://arvr.google.com/intl/pl_pl/cardboard/). Zróbcie sobie zdjęcia w nałożonych okularach.

4. Gotuj z wędrownikiem

Pewnie już wiele razy przygotowywaliście pyszne potrawy na ognisku. Jednak, czy zdarzyło się Wam gotować coś w ten sposób zimą? Wybierzcie Waszą ulubioną potrawę lub tę związaną z kuchnią wielkopolską i przyrządźcie pyszne danie na ognisku. Nagrajcie film z przygotowań, dodając do niego, tak jak zrobiłyby to pan Makłowicz, odrobinę rysu historycznego i kulturowego!

5. Szkic drogi z marszu

Wędrownik powinien wędrować, a do tego potrzebna jest mapa. Tym razem spróbujcie przygotować własne szkice terenu najbardziej uczęszczanych przez Was tras. Możecie korzystać ze wszystkich posiadanych narzędzi, w tym np. busoli. Wykonany szkic i naniesione na nim odległości porównajcie z mapą, którą znajdziecie np. na Google Earth [<https://earth.google.com/web/>].



6. Geocaching

To znana wielu osobom gra, w której dzięki współrzędnym geograficznym odszukujecie ukrytych skrzynek. Spróbujcie odnaleźć razem taką skrzynkę w Waszej okolicy. Jeśli nie ma takowej w pobliżu, możecie ją przygotować i ukryć - wskazówki znajdziecie na stronie Geocaching Polska.

IV Zdobądź Trefla!

Koordynatorki: ANITA WALACHOWSKA, KINGA PELEC

W tej kategorii możecie dalej aktywnie pracować z Propozycją Programową "Zdobywcy Trefla". Pamiętajcie, możecie zrealizować każde zadanie, które nie jest oznaczone gwiazdką.

Pewnie zastanawiacie się, dlaczego nie możecie realizować zadań z *, otóż chcemy, by zadania z gwiazdką, rozliczane były tylko i wyłącznie w jednym miejscu. Unikniemy w ten sposób wielu logistycznych kłopotów.





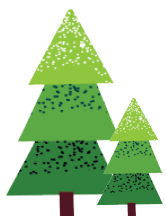
JAK PRZYGOTOWAĆ UCZESTNIKÓW DO GRY

W pierwszej kolejności:

1. Jeśli to konieczne, podzielcie się na szóstki, zastępy lub patrole,
2. Zapoznaj szóstki, zastępy lub patrole z zasadami bezpieczeństwa oraz obowiązującymi obostrzeniami sanitarnymi,
3. Wyślij wszystkim uczestnikom zgody na udział w grze. Znajdziesz je na ostatniej stronie tej broszury jako przykładowy wzór. Pamiętaj także o „Oświadczeniach Covid”. Wysyłamy je w załączeniu do poniższego maila.
4. Wy tłumacz szóstkowym, zastępowym i patrolowym regulamin turnieju,
5. Opowiedz im jak przygotować się do spędzania dłuższego czasu na dworze. Podpowiedz, że warto zabrać kanapki i termos z ciepłą herbatką.
6. Opowiedz im o systemie przyznawania punktów. Koniecznie zwróć uwagę, że za pomysłowość oraz zaangażowanie mogą otrzymywać dodatkowe punkty.
7. Pomóż im zaplanować działania związane z turniejem. Może warto, by od razu wybrali daty i godziny spotkań oraz zadania, które będą podczas nich realizować. Dzięki temu zabiorą ze sobą wszystkie niezbędne rekwizyty.
8. Podpowiedz im, że warto, by co najmniej dwie osoby dokumentowały ich pracę. Jeśli ktoś usunie przez przypadek zdjęcia będziecie mieć opcję rezerwową.

Następnie, tuż przed samym turniejem:

1. Pokaż im w praktyce jak działają padlety. Jeśli to konieczne potrenujcie tutaj: https://padlet.com/ZHP_WLKP/e027jfnbe6y8n56f
2. Pokaż im jak działa strona Chorągwi Wielkopolskiej, zaprowadź ich do zakładki turnieju oraz pokaż, gdzie mogą sprawdzać swoje punkty. (Podstrona zostanie opublikowana 01.01.2021 w godzinach popołudniowych).





Zalacznik 1

ZGODA NA UDZIAŁ W PROPOZYCJI PROGRAMOWEJ "ZIMA"

Skrót regulaminu:

1. Wszystkie zastępy, za wyjątkiem metodyki zachowawczej, realizują zadania samodzielnie, w bliskiej okolicy swojego zamieszkania. Wyjątkiem jest sytuacja, w której drużynowy postanowi inaczej.
2. Wykonanie niektórych zadań wymaga przebywania poza domem po zapadnięciu zmroku.
3. W grze uczestniczą dzieci zdrowe, nie przebywające na kwarantannie, w zgodzie ze wszystkimi przepisami oraz wytycznymi sanitarnymi.
4. Szóstki, zastępy oraz patrole działają odpowiednio zgodnie z Prawem Harcerskim lub Prawem Zucha, ogólnie przyjętymi zasadami bezpieczeństwa oraz przepisami ruchu drogowego.

ZGODA

Informuję, że zostałem zapoznany z regulaminem Propozycji Programowej "ZIMA"

Wyrażam zgodę na udział mojego syna/ mojej córki w realizowaniu zadań Propozycji Programowej "Zima - Zimowe Igrzyska Mieszanych Aktywności" w dniach od 04.01.2021 do 17.01.2021.

.....

Data

.....

Podpis prawnego opiekuna



Narodowy Instytut Wzrostu
Centrum Innowacji i Systemów Wzrostowych



ZHP realizuje działania sfinansowane ze środków Rządowego Programu
Wsparcia Rozwoju Organizacji Harcerskich i Skautowych na lata 2018-2030



ZHP Chorągiew Wielkopolska im. Powstańców Wielkopolskich 1918/1919

Poznań 2020