

Instrukcja Tworzenia Nowych Sprawności Zuchów

1. Zasady Ogólne

- 1.1. Sprawność zuchowa to wybrany temat, w który zuchy bawią się w kogoś lub w coś (np. Strażaka, Marco Polo, Leśnego Ludka) i przez tę zabawę poznają ten temat, ćwiczą zmysły i zręczność oraz wyrabiają dobre cechy charakteru. Naszywka jest znakiem tego, że zuch brał udział w tej zabawie z zapalem i starał się jak najlepiej.
- 1.2. Zdobywamy jedynie sprawności zatwierdzone przez Naczelnika Harcerzy.
- 1.3. Nowe sprawności można tworzyć odpowiednio do zainteresowań zuchów oraz potrzeb i możliwości gromady. „Rybak na przynętę zakłada to co lubi ryba, a nie co lubi rybak.”
- 1.4. Zamiast listy wymagań do zaliczenia, sprawność opisuje cele (w co się bawimy i czego zuch ma się nauczyć) oraz propozycje zajęć (gry, zabawy, majsterka, wycieczki, opowiadania), z których wódz wybiera i które rozwija we własnej gromadzie. Sprawność przyznaje się zuchowi według jego (1) obecności na zajęciach, (2) zaangażowania i zapалу do zabawy, a dopiero potem (3) tego, jak dobrze wykonał zajęcia.
- 1.5. Każda sprawność musi spełniać następujące warunki:
 - 1.5.1. Bezpieczeństwo.
 - Być bezpieczna dla życia oraz zdrowia fizycznego i psychicznego zucha oraz innych osób biorących udział w zabawie lub nią dotkniętych,
 - Nie narażać nikogo na nieuzasadnione ryzyko,
 - Jeśli zajęcie wiąże się z ryzykiem (np. ogień, woda, narzędzia), trzeba opisać warunki bezpieczeństwa.
 - 1.5.2. Zgodność z prawem: Być zgodna z prawem państwowym i lokalnym kraju, w którym sprawność będzie zdobywana,
 - 1.5.3. Metodyka i wartości zuchowe.
 - Sprzyjać rozwojowi osobistemu zucha, zgodnie z Prawem zuchowym,
 - Być osiągalna wysiłkiem typowego zucha i dostosowana do wieku (np. zajęcia krótkie, ruchliwe, oparte na zmysłach i fantazji),
 - Rozwijać współzawodnictwo między szóstkami, nigdy między pojedynczymi zuchami,
 - Kształtować szacunek wobec ludzi, zwierząt i przyrody – bez zadawania niepotrzebnego cierpienia, marnowania zasobów ani niszczenia przyrody.
- 1.6. Wódz prowadzący zabawę nie może zmieniać celów sprawności w sposób sprzeczny z warunkami z punktu 1.5. Także nie zamieniamy zabawy zuchowej w ćwiczenie harcerskie ani w lekcję szkolną.

2. Struktura Nowej Sprawności

2.1. Nazwa sprawności

- Jasna, zwięzła, oddająca istotę,
- Bez cudzysłowów i bez nawiasów,
- Jest długoterminowa, czyli nie związana z chwilową marką, technologią lub modą,

2.2. **Kategoria sprawności** służy łatwemu odnalezieniu sprawności według zainteresowań, tematów pracy i celów wychowawczych.

2.2.1. Każdą sprawność zuchów przypisuje się do jednej z **8 kategorii**:

- Bóg i Polska: wiara, kościół, polskość, historia i geografia (np. *Ministrant, Pan Twardowski, Partyzant, Wojtek spod Monte Cassino*),
- Pomoc Bliźnim: niesienie pomocy, obrona słabszych (np. *Doktor Ojboli, Dżentelmen, Giermek, Robin Hood*),
- Bystry Zuch: zmysły, spostrzegawczość, główka (np. *Detektyw, Łamigłówka, Mistrz Gier Planszowych, Szyfrant*),
- Zręczny Zuch: ruch, sprawność fizyczna (np. *Mistrz Gier Ruchowych, Łyżwiarz, Pływak*),
- Mały Twórca: majsterka, sztuka, rękodzieło (np. *Aktor, Fotograf, Konstruktor Samolotów, Malarz, Mistrz Piasku, Muzykant, Tancerz*),
- Jak to Działa: maszyny, pojazdy, mechanizmy i ich obsługa (np. *Artylerzysta, Kierowca, Kolejarz, Lotnik, Listonosz, Marynarz, Mechanik, Saper, Spadochroniarz*),
- Przyroda i Świat: zwierzęta, las, natura (np. *Leśny Ludek, Paleontolog, Rybak, Traper*),
- Krainy i Ludy: dawne lub dalekie ludy oraz krainy (np. *Egipcjanin, Marco Polo, Staś i Nel, Wiking*)

2.2.2. W razie wątpliwości sprawność umieszcza się w kategorii, która najlepiej odpowiada jej głównemu działaniu praktycznemu.

2.2.3. Przy kategoriach „Bóg i Polska” i „Pomoc Bliźnim” decyduje wartość, którą sprawność wyraża, a nie samo działanie. Np. „Partyzant” trafia do „Bóg i Polska” ze względu na polskość, choć jego działaniem jest skradanie się i zręczność.

2.3. **Typ**: stała lub okazjonalna (odnosząca się do konkretnego zajęcia lub rocznicy, np. zlot)

2.4. **Krótki opis**. (2-3 zdania) W kogo lub w co zuch się wciela i co z tego wynika dla zabawy. (np. „Zuch bawi się w strażaka: gasi pożary, ratuje, dba o bezpieczeństwo i odwagę.”)

2.5. **Czego zuch dotknie / pozna / poćwicz**y. 2-4 sprawności zmysłów lub ciała + 1-2 rzeczy do poznania (np. ostrość wzroku, szybka reakcja, poznanie sprzętu strażackiego).

- 2.6. Cechy charakteru.** Wymień kilka cech, które sprawność wyrabia (orientacyjnie 1-3, np. odwaga, współpraca w szóstce).
- 2.7. Propozycje zajęć.** Lista konkretnych pomysłów (orientacyjnie 4-8), z których wódz wybiera i które rozwija we własnej gromadzie (gry tematowe, zabawy, majsterka, wycieczka, opowiadanie, śpiew, płas itp.). To propozycje, nie wymagania do zaliczenia: wódz nie musi przeprowadzić wszystkich i może dodać własne.
- 2.7.1.** Dbaj o różnorodność: nie same gry ruchowe ani samo opowiadanie.
- 2.7.2.** Jeśli pomysł odwołuje się do lokalnego miejsca lub zasobu (np. wizyta w remizie, polska parafia, konkretne muzeum), podaj też wersję możliwą wszędzie, żeby gromada w każdym kraju mogła się tym bawić.
- 2.7.3.** Co najmniej jeden pomysł powinien nadawać się na wycieczkę a drugi na majsterkę, oba związane z tematem sprawności.
- 2.7.4.** Nie wymagamy pełnych cykli od tworzących sprawność, bo to wpada w zakres wykonawców. Jednak, możesz wypełnić dodatkową rubrykę programową, jeżeli chcesz podzielić się pomysłami na pełny cykl sprawnościowy (detale na zbiórki, nazwy szóstek, wskazówki programowe itp.).
- 2.8. Dodatkowe komentarze.** Opisz, jeżeli stosowne, na co zwracać uwagę i jak zapewniać, że zajęcia będą bezpieczne (patrz punkt 1.5.1.). Dodaj wszelkie inne uwagi, które uważasz za ważne w zrozumieniu lub planowaniu wykonania danej sprawności.
- 2.9. Język.** Sprawność opisuję się prostym, poprawnym językiem polskim, zrozumiałym dla młodzieży i kadry w naszej organizacji.
- 2.10.** Sprawność powinna być opisana tak, aby mogła być zdobywana indywidualnie lub w ramach szóstki czy gromady, z zachowaniem indywidualnego wykazania się przez każdego zucha.
- 2.11. Grafika Sprawności**
- Format SVG wektorowy, do przechowywania i edycji,
 - Format PNG lub JPG rastrowy, do wyświetlania na stronie i w aplikacjach,
 - Wymiary: 400x400 px minimum, dla czytelności,
 - Kolorystyka i kształt zgodne z Regulaminem Mundurowym,
 - Symbol prosty, wyraźny i rozpoznawalny, czytelny także w jednym kolorze i w małym rozmiarze (trójkąt równoramienny o boku 3 cm),
 - Przesyłamy sam symbol, bez tła i bez ramki (tzn. bez trójkąta).

2.12. Przykład

- Nazwa: Strażak
- Kategoria: Pomoc Bliźnim (strażak gasi i ratuje, czyli przede wszystkim jest pomocny)
- Typ: stała
- Opis: Zuch bawi się w strażaka: rusza na sygnał, gasi pożary, ratuje zwierzęta i ludzi, dba o bezpieczeństwo swoje i innych. Uczy się, że strażak jest odważny, ale nigdy nie działa lekkomyślnie
- Czego zuch dotknie / pozna / poćwicz:
 1. *Szybka reakcja na sygnał i sprawny zbiór szóstki (refleks, szybkość),*
 2. *Celność i pewna ręka (gaszenie „ognia” strumieniem wody, rzut do celu),*
 3. *Poznanie sprzętu strażaka i numeru alarmowego w swoim kraju,*
 4. *Co robić, gdy pali się w domu (droga ucieczki, nie chować się).*
- Cechy charakteru: odwaga, opanowanie, współpraca w szóstce
- Propozycje zajęć:
 1. **Alarm w gromadzie.** Na sygnał szóstka zbiera się i „rusza do akcji”; ćwiczenie szybkości i porządku,
 2. **Tor przeszkód strażaka.** Czołganie pod „dymem”, przejście po równoważni, „uratowanie” pluszaka,
 3. **Gaszenie ognia.** Celowanie strumieniem wody z butelki/sikawki do tarczy z namalowanym ogniem (zabawa zręcznościowa),
 4. **Numer alarmowy.** Zuchy uczą się numeru ratunkowego swojego kraju i ćwiczą krótką rozmowę: co powiedzieć (zabawa w telefon),
 5. **Majsterka.** Wykonanie hełmu strażaka z papieru lub kartonu,
 6. **Wycieczka do remizy.** Odwiedziny w straży, obejrzenie wozu i sprzętu.
Alternatywnie: spotkanie ze strażakiem-ochotnikiem, rodzicem-strażakiem albo film o pracy straży,
 7. **Żywa bajka.** Gromada przeżywa opowieść o pożarze w lesie i zwierzętach, którym strażacy ruszają na pomoc.

3. Procedura Zatwierdzenia

Krok 1: Opracowanie

- 3.1. Autor sprawności (instruktor, drużynowy, hufcowy) opracowuje projekt zgodnie z wytycznymi.
- 3.2. „Projekt sprawności” jest omówiony w drużynie lub z co najmniej jednym instruktorem.

Krok 2: Przesłanie drogą służbową

- 3.3. Gotowy „projekt sprawności” jest przesłany drogą służbową do Komendanta Chorągwi w celu sprawdzenia zgodności z instrukcją, zainteresowania młodzieży oraz przydatności programowej.
- 3.4. Po uzyskaniu poparcia Komendanta Chorągwi, autor przekazuje projekt do Głównej Kwatery Harcerzy (GKH) e-mailem, wraz z informacją o poparciu Komendanta Chorągwi, w celu zatwierdzenia.
- 3.5. Pytania i projekty dotyczące nowych sprawności wysyłamy na **sprawnosci.gkhrzy@zhp.org**

Krok 3: Zatwierdzenie sprawności

- 3.6. GKH sprawdza „projekt sprawności” wedle wytycznych oraz całokształtu systemu sprawności i przekazuje Naczelnikowi swoją opinię.
- 3.7. Naczelnik zatwierdza lub odsyła do Komendanta Chorągwi z uzasadnieniem.
- 3.8. Po zatwierdzeniu, sprawność jest oficjalnie wprowadzana do regulaminu i na stronę internetową.

4. Sprawdź przed przesłaniem do GKH

- ☐ Nazwa sprawności jest jasna i zwięzła;
- ☐ Kategoria jest prawidłowo przypisana;
- ☐ Grafika sprawności jest przesłana w formatach SVG i PNG/JPG (minimum 400x400 px);
- ☐ Opisuje czego zuch dotknie/poćwicz (sprawności zmysłów lub ciała, rzeczy do poznania);
- ☐ Podaje kilka cech, które sprawność wyrabia (orientacyjnie 1-3);
- ☐ Wymienia kilka konkretnych i różnorodnych pomysłów na zajęcia (orientacyjnie 4-8);
- ☐ Co najmniej jeden pomysł nadaje się na wycieczkę związaną z tematem, jeżeli stosowne;
- ☐ Zajęcia są bezpieczne, legalne i zgodne z Prawem zuchowym;
- ☐ Zajęcia są osiągalne wysiłkiem typowego zucha;
- ☐ „Projekt sprawności” został omówiony w drużynie lub z instruktorem;
- ☐ Składający „projekt sprawności” otrzymał poparcie Komendanta Chorągwi.

Projekt Sprawności (część obowiązkowa)

[NAZWA] <i>[Kategoria: Bóg i Polska, Pomoc Bliźnim, Bystry Zuch, Zręczny Zuch, Mały Twórca, Jak to Działa, Przyroda i Świat, Krainy i Ludy]</i> <i>[Typ: Stała lub Okazjonalna]</i>	[Grafika] min. 400x400 px
<u>Opis sprawności:</u> ...	

Cele

Czego zuch dotknie, pozna, poćwicz	•
Cechy charakteru	•

Propozycje zajęć

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Majsterka	
Wycieczka	

Dodatkowe komentarze

[np. warunki, uwagi, bezpieczeństwo itp.]

Autor: [stopień Imię i Nazwisko albo Nazwa jednostki]

Projekt Sprawności (część dowolna) – RUBRYKA PROGRAMOWA

Poniższy opis to propozycja dla prowadzącego cykl sprawnościowy. Można ją zmieniać i dostosowywać do warunków lokalnych, o ile pozostaje zgodny z instrukcją tworzenia sprawności ruchów.

1. Fabuła

[Opis fabuły, czyli w kogo lub w co się bawią ruchy]

2. Nazwy szóstek:

[Podać przykładowe nazwy, dostosowane do fabuły]

3. Ilość zbiórek w cyklu:

[Podać ilość proponowanych zbiórek oraz temat każdej zbiórki (jeżeli stosowne)]

4. Wskazówki programowe

5. Bajki

6. Majsterkowanie

7. Śpiew/pląsy

8. Gry tematowe