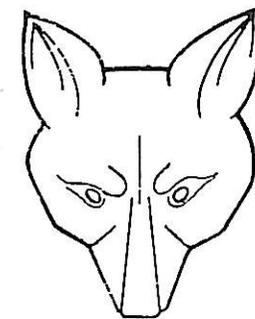


Opracował  
Marian Sciciński hm.

# ZUCHY

**O CZYM WÓDZ GROMADY  
WIEDZIEĆ POWINIEN**



Z.H.P.  
GŁÓWNA KWATERA HARCERZY  
WYDZIAŁ METODYCZNO-PROGRAMOWY  
LONDYN 1990

Opracowania graficzne,  
Ilustracje i Tytuły  
dł-na Ania Scicińska

Opracował  
Marian Sciciński hm.

## ZUCHY

### O CZYM WÓDZ GROMADY WIEDZIEĆ POWINIEN

Krótki zarys wiadomości o zuchu i pracy w gromadzie,  
który ma posłużyć jako drogowskaz do dalszego poszerzania  
wiadomości i zrozumienia pracy z zuchami.



## ZAMIAST WSTĘPU

Kiedy podejmujemy się jakiejś funkcji w Harcerstwie, powinniśmy zawsze widzieć cel naszej pracy, - po co to robimy?

Druh Henryk Glass w swojej książce "Gawędy z Drużynowym" pisze:-

"Chłopiec i jego dobro  
jest celem Harcerstwa"

To jest nasz Cel, do którego dążymy. Przy tym Przyrzeczenie i Prawo Harcerskie wytyczy nam drogę działania, a sposoby realizowania celu osiągniemy przez lekturę harcerską, kursy z zakresu specjalizacji i własną praktykę, w czasie której będziemy szukali "...nowych, nieodkrytych dróg" (A. Asnyk) ;- naszych własnych pomysłów i sposobów.

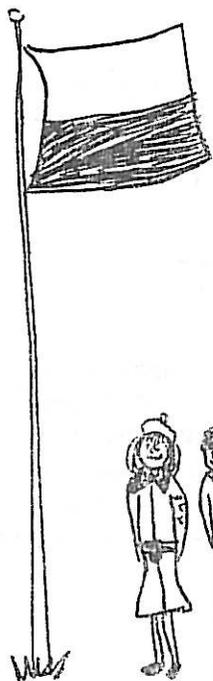


Kochamy Ciebie,  
Polsko ...



Kochamy Ciebie, Polsko,  
W Twojej ziemi chcemy żyć,  
Dopóki w sercach naszych  
Serduszka będą bić.

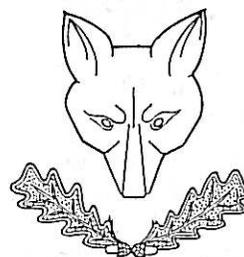
Jak kochał Polskę ojciec  
I ojciec pradziada,  
Tak my kochamy Ciebie,  
My, zuchów gromada.



Mieszkałem pod Krakowem,  
Ja jestem z Lublina,  
A moja aż pod Lwowem  
Piastowa dziedzina.

Tam mieszkał ojca ojciec  
I ojciec pradziada.  
I my tam mieszkać chcemy,  
My, zuchów gromada.

Z. Bernaś



RUCH  
ZUCHOWY

Co to jest ruch zuchowy ?

- to harcerstwo dla dzieci od 7 do 12 lat, prowadzone metodą harcerską (skautową) przez zabawę, gry, pąsy i śpiew.

Czym jest ruch zuchowy ?

- to wielka zabawa w dzielnych chłopców - zuchów, którzy :
  - są odważni w grach i ćwiczeniach i mówieniu prawdy
  - są zwinni i zręczni
  - mają bystre oczy, palce i głowy
- to odkrywczą zabawą w "coś" i "kogoś" z otaczającego nas świata
- to zabawa, wyrabiająca karność i współdziałanie, opanowanie i poświęcenie
- to zabawa porywająca i radosna, w której nabiera się dobrych przyzwyczajeń
- to zabawa trwająca całe dni, tygodnie i miesiące

## Co daje ruch zuchowy chłopcu?

Pomaga chłopcu w rozwoju jego sił duchowych i fizycznych;-

- uczy kochania Boga i Ojczyzny
- uczy umiłowania ludzi, zwierząt i przyrody
- wyrabia dobre cechy charakteru
- wyrabia dzielność, zaradność, spostrzegawczość
- uczy współżycia i współpracy w zespole

## A czym ruch zuchowy nie jest :

Nie jest ani szkołą, gdzie:

- siedzą cicho i grzecznie w ławkach
- słuchają lekcji i odrabiają zadania domowe
- zajęcia na zbiórkach pokrywają się z programem zajęć prawdziwej szkoły

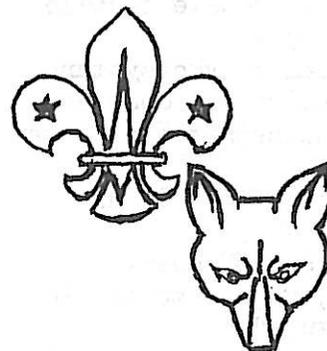
Nie jest też harcerstwem, gdzie:

- jest rozkaz i musztra
- są ćwiczenia z samarytanki, sygnalizacji, terenoznawstwa itp.
- odbywają się wędrówki i obozy pod namiotami

"Drużyna to solidna organizacja, gromada to grupa dzieci, która przyszła na zbiórkę, aby się bawić."

A. Kamiński

\*\*\*\*\*



## I TROCHĘ HISTORII...

Podobnie jak skauting dla starszych chłopców (w roku 1907), tak i "skauting dla dzieci" od 7 lat powstał w Anglii pod kierunkiem Baden-Powella w latach 1912-1916.

Nazwano tych najmłodszych skautów "Wolf Cubs" - Wilczęta.

Tematyka gier i zabaw wilcząt oparta była na życiu ludów i zwierząt podzwrotnikowych, szczególnie w Afryce.

Gromady Wilcząt zaczęły powstawać w Polsce już w roku 1918.- Oparte na wzorach i tematyce angielskiej, nie bardzo odpowiadały polskim potrzebom wychowawczym. Sam temat zabaw był daleki i obcy dla polskiego dziecka.

Gromad Wilcząt było niewiele, a praca niezorganizowana.

Już od wczesnych lat dwudziestych podjęto w Polsce próby zreformowania prac gromad wilczących i przystosowania ich do warunków polskich.

Przodowały w tych próbach Polskie Harcerki. I one też pierwsze, w roku 1926, zorganizowały przy Głównej Kwaterze Harcerek Wydział Zuchów, który uchwycił centralnie organizację gromad i nadał wspólny kierunek pracy zuchowej.

W roku 1931 harcerstwo męskie zaczęło organizować ruch zuchowy chłopców.

Do opracowania programów wykorzystano doświadczenie z prowadzenia wilcząt i doświadczenie harcerek, wnosząc równocześnie wiele własnych pomysłów i założeń.

Zmieniono nazwę gromad Wilczków na gromady Zuchów.

Wilczek stał się Polskim Zuchem, dzielnym, polskim chłopcem, a jego zawołaniem i pozdrowieniem stało się "Czuj!".

Duszą i sercem ruchu zuchowego, a także jego współtwórcą był hm. Aleksander Kamiński, autor wspaniałych książek "Antek Cwaniak", "Krażg Rady", "Książka Wodza Zuchów" i wielu innych książek i prac z dziedziny psychologii i wychowania.

\*\*\*\*\*



## Pieśń Dżungli

Gdy noc zapadła w dżungli,  
Stary tygrys Bingo szedł na łów,  
By sobie na gazele i bawoły  
Zapolować znów.  
-Do dżungli! do dżungli!- Au-au-au!  
Zapolować znów.

Na wzgórzu pod palmami  
Tańczyły pawiany dziki tan.  
Kręcił się dookoła świat pijany  
Pośród splotów lian.  
-Pawiany, pawiany!- Au-au-au!  
Pośród splotów lian.

## O POLSKIM ZUCHU

### PRAWO ZUCHOWE

1. Zuch kocha Boga i Polskę.
2. Zuch jest dzielny.
3. Wszystkim jest zuchem dobrze.
4. Zuch stara się być coraz lepszy.

Treść Prawa Zuchowego określa jakim powinien być polski zuch.

Wyraźnie podaje nam kierunek naszych dążeń w zabawach i grach.

### Wiec jaki ma być ten zuch?

pkt.1.Prawa:

- modli się, chodzi do kościoła i poznaje główne święta kościelne.
- wie, że jest Polakiem i stara się jak najwięcej dowiedzieć o Polsce.
- mówi po polsku.

pkt.2.Prawa:

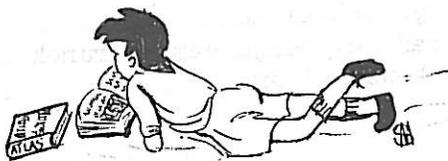
- nie obawia się pokonywać trudności.
- potrafi przezwyciężyć strach i obawy.
- jest śmiały w czynach i rozmowie.
- nie boi się przyznać, że coś "zbroił".
- mówi prawdę-nie kłamie.
- poradzi sobie z różnymi kłopotami na zbiórkach, w domu czy szkole.

pkt.3.Prawa:

- jest uprzejmy dla wszystkich,
- koleżeński,
- posłuszny w domu i szkole  
(i oczywiście na zbiórkach),
- zawsze chętny pomóc innym.

pkt.4.Prawa:

- zawsze, co zrobił, czego dokonał,  
chce zrobić jeszcze lepiej.



Zuchy powinny znać swoje Prawo Zuchowe, jak harcerze Prawo Harcerskie.

Wódz skorzysta z każdej sposobności na zbiórce, aby je przypominać.

Wódz oczywiście nie będzie uczył swoich zuchów prawa zuchowego jak nauczyciel w szkole żadnego wierszyka!

Na miejscu zbiórki zawiesi duży, kolorowy afisz z tekstem Prawa Zuchowego.

Wykorzysta sytuacje w czasie zabaw i gier, żeby nawiązać do Prawa i zacytować odpowiedny jego punkt.

Np: -"Postąpiłeś jak prawdziwy zuch!  
Pomogłeś koledze. Wiadomo:"Wszystkim  
jest z zuchem dobrze".

- "Wspaniale! Jesteś dzielny! -

"Zuch jest dzielny" to 2gi punkt  
Prawa Zuchowego."

- "Przeprosiliście się już?- Dobrze!  
I nigdy już więcej, bo "Zuch stara się  
być coraz lepszy".

A kiedyś znów nadarzy się okazja, prze-  
myślana przecież, że wódz będzie mógł wymienić  
wszystkie punkty Prawa, już w odpowiednim brzmie-  
niu i kolejności.

W ten sposób, niewiadomo kiedy, gromada  
będzie znała na pamięć całe Prawo Zuchowe i rozu-  
miała je.



## OBIETNICA ZUCHOWA

Harcerz składa Przyrzeczenie Harcerskie,  
a zuch Obietnicę Zuchową.

Zuch składa Obietnicę przy otrzymaniu  
każdej gwiazdki.

" Obiecuję być dobrym zuchem -  
Pierwszej Gwiazdki."  
(lub) Drugiej Gwiazdki."  
(lub) Trzeciej Gwiazdki."

Obietnicę składają zuchy na specjalnie zorganizowanym kominku, lub na specjalnym kominku na kolonii zuchowej.

Kominek ten powinien być "specjalny", a samo składanie obietnicy "bardzo uroczyste".

Każdy hufiec czy szczepek ma własną tradycję obrzędu składania obietnicy i nadawania gwiazdek.

Często zapraszani są na tę uroczystość goście: rodzice, przedstawiciele Polskiego Ośrodka i Parafii, drużyna harcerzy lub jej komenda.

Często składanie obietnicy odbywa się przy płonąącym zniczu, czy palącej się dużej świecy.

Gromada tworzy "krąg parady", wywołani występują z kręgu i każdy z osobna składa Obietnicę na ręce Namiestnika Zuchowego Hufca, lub upoważnionego przez niego instruktora.

Wszystkie zuchy powtarzają głośno Prawo Zuchowe i okrzykiem gromady witają zdobywców gwiazdek.

\*\*\*\*\*



## OZNAKA ZUCHOWA

Oznaką zucha jest głowa wilczka z brązowego metalu.

Oznakę tę nosi zuch nad lewą kieszonką koszuli zuchowej, powyżej gwiazdek a także na berecie.

-Ale dlaczego właśnie głowa wilczka?

-Dlatego, że:

- międzynarodową oznaką zuchów jest właśnie wilczek.
- obecne zuchy "pochodzą" z dawnych polskich "Wilcząt".
- wilczek chociaż mały, ale jest dzielny. Zuch!

Oznakę Wilczka dostaje chłopiec, wstępujący do gromady, po pewnym okresie próbnym.

W czasie tego okresu wódz ma możliwość przekonać się, czy kandydat na zucha :

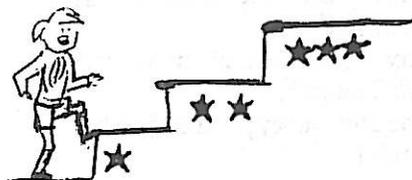
- wykazuje zainteresowanie,
- okazuje chęć należenia do gromady,
- stara się włączyć w tryb zabaw,
- przychodzi na zbiórki regularnie.

Nie tylko wódz zdecyduje o przyjęciu do gromady, ale i chłopiec. Potrzebna jest także zgoda rodziców.

Okres próbny nie powinien być dłuższy niż 2 miesiące.

\*\*\*\*\*





## GWIAZDKI ZUCHOWE

Gwiazdki zuchowe są szczeblami wyrobienia zuchowego, osiąganymi w czasie zuchowania w gromadzie.

Wymagania na gwiazdki powinny być uwzględnione przez wodza w jego programie rocznym i przeprowadzone w czasie zbiórek gromady w ciągu roku.

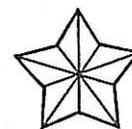
Wódz wykorzysta "zbiórki oderwane" z okazji świąt kościelnych i narodowych na uzyskanie wiadomości wymaganych na wychowanie religijne i narodowe.

Dopuszczenie zucha do gwiazdki powinno być równocześnie stwierdzeniem, że zuch osiągnął w pełni poziom na daną gwiazdkę.

Sama próba, przeprowadzona w czasie gier na uroczystym kominku i złożenie obietnicy, jest tylko obrzędem i przeżyciem nie tylko dla otrzymującego gwiazdkę ale i dla całej gromady. (patrz str. I3-I4)

Ruch zuchowy męski i żeński jest podobny w swoich założeniach, a przy tym coraz częściej tworzą się gromady mieszane chłopców i dziewcząt, dlatego też, żeby nie wprowadzać zbyt dużych różnic, przyjmujemy w pełni "Wymagania i Próby na Gwiazdki" opracowane przez Główną Kwaterę Harcererek.

Gwiazdki zuchowe nosi się rzędem, dwa palce nad lewą kieszenią koszuli zuchowej.



## Pierwsza Gwiazdka

Gwiazdkę I może otrzymać po 10-ciu miesiącach od zakończenia okresu próbnego w gromadzie chłopiec co najmniej 8-letni, który:

1. Przychodzi regularnie na zbiórki w mundurku.  
Mówi na zbiórkach po polsku. (jeśli nie umie-uczy się mówić po polsku)
2. Jest pożyteczny w domu, stara się wyręczyć matkę, ojca i rodzeństwo.
3. Jest grzeczny i pomaga wszystkim.
4. Dbą o czystość osobistą, porządny mundur, ma zawsze oczyszczone buciki.
5. Zdobył jedną sprawność indywidualną, np. porządnickiego i jedną sprawność cyklową z całą gromadą.
6. Wykona warunki próby.

### PRÓBA

Z wychowania narodowego:

1. Zna flagę i godło Polski.
2. Zna nazwę stolicy Polski, wymieni dwa inne miasta polskie oraz główną rzekę Polski.
3. Zna jedną legendę z historii Polski.
4. Zna dwie piosenki ludowe.

Z wychowania religijnego:

1. Mówi pacierz po polsku (Ojciec Nasz i Zdrowaś Mario)

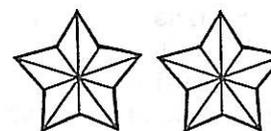
2. Spiewa jedną pieśń kościelną, umie zachować się w kościele.
3. Opowie w kilku słowach o Bożym Narodzeniu i Wielkanocy.

Z wychowania zuchowego:

1. Zna nazwę, godło (totem) i zawołanie (okrzyk) gromady i umie wytłumaczyć ich znaczenie.
2. Zna ogólną oznakę zuchową (wilczka), pozdrowienie (Czuj!).  
Umie stawać na zbiórkę i składać ukłon zuchowy.
3. Umie na pamięć prawo i obietnicę zuchową.
4. Zna imię i nazwisko wodza.
5. Tańczy jeden taniec zuchowy, zna dwie piosenki zuchowe, maszeruje przy śpiewie.

Ze sprawności fizycznych:

1. Orientacji - np. znajdzie ukryty zegarek (słuch), ołówek (wzrok), cebulę (węch).
2. Zręczność - np. biegnie z książką na głowie, skacze z kamienia na kamień. Umie bawić się w 3 gry ruchowe i 3 ze śpiewem.  
Łapie piłkę kilkoma sposobami.
3. Odwagi - np. zeskoczy ze zawiązanymi oczyma z niskiego stołeczka.



## Druga Gwiazdka

Gwiazdkę II może otrzymać w 12 miesięcy po uzyskaniu gwiazdki I chłopiec co najmniej 9-letni, który:

1. Przychodzi regularnie na zbiórki w mundurku.  
Mówi na zbiórkach po polsku.
2. Jest pożyteczny w domu i w szkole. Umie zachować się na ulicy i wśród obcych, wobec starszych i przełożonych.
3. Umie bawić się i pracować zgodnie (nie kłóci się, nie skarży, nie obraża).
4. Szybko i cicho wykonuje polecenia wodza przy grach i zabawach. Wykona dwa polecenia z życia codziennego - np. zaadresuje list, zatelefonuje.
5. Dbą o swój wygląd, ubranie, książki i zabawki.
6. Opiekuje się zwierzęciem albo roślinką.
7. Zdobył od czasu pierwszej gwiazdki sprawność indywidualną i oraz 2 sprawności cyklowe.
8. Wykona warunki próby.

### PRÓBA

Z wychowania narodowego:

1. Narysuje godło Polski i opowie legendę o jego powstaniu.

2. Zna przynajmniej 5 miast i 2 rzeki Polski, umie coś o nich powiedzieć, oraz wskazać je na mapie.
3. Zna kilka legend polskich i potrafi przynajmniej jedną opowiedzieć.  
Zna 3 piosenki ludowe.
4. Wie w jakiej części Polski urodzili się jego rodzice (dziadkowie).

#### Z wychowania religijnego:

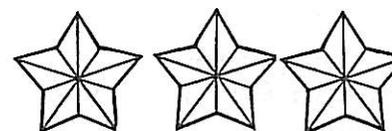
1. Umie zrobić rachunek sumienia i akt żalu.
2. Wyliczy 3 święta kościelne i umie o nich opowiedzieć.
3. Śpiewa 2 pieśni kościelne.

#### Z wychowania zuchowego:

1. Umie wytłumaczyć na czym polegają 4 punkty prawa zuchowego.
2. Tańczy taniec gromady, śpiewa piosenkę gromady i zna musztrę zuchową.
3. Zna 5 piosenek zuchowych i 3 pląsy zuchowe.
4. Narysuje ilustracje do kroniki lub do kącika zuchów.

#### Z sprawności fizycznej:

1. Orientacji - określi czas według zegarka.
2. Zręczności - ubiera się szybko i sprawnie, przyszywa guziki.  
Przeskoczy rów, przejdzie przez płot, wejdzie na drzewo, wywraca koziołki.  
Umie bawić się w 5 gier ruchowych, 5 gier towarzyskich.  
Skacze przez skakankę z utrudnieniami.
3. Odwagi - np. nie boi się wejść do ciemnego pokoju.



## Trzecia Gwiazdka

Gwiazdkę III może otrzymać w 12 miesiący po uzyskaniu gwiazdki II chłopiec co najmniej 10-letni, który:

1. Przychodzi regularnie na zbiórki w mundurku.  
Mówi na zbiórkach po polsku.
2. Jest dzielny i pożytecznym zuchem w swojej gromadzie.  
Pełnił jakąś funkcję w gromadzie np. szóstkowego, kronikarza.
3. Jest punktualny i dotrzymuje obietnicy, szanuje swoje i cudze rzeczy.
4. Stara się postępować według prawa zuchowego.
5. Zdobył od czasu gwiazdki III dwie nowe sprawności indywidualne oraz dwie nowe sprawności cyklowe.
6. Wykona warunki próby.

#### PRÓBA

#### Z wychowania narodowego:

1. Umie na pamięć "Jeszcze Polska nie zginęła".  
Umie zachować się przy sztandarze i fladze.
2. Opowie o polskim bohaterze narodowym.
3. Przeczyta i opowie fragment z polskiej książki.
4. Zna parę legend związanych z miastami Polski.
5. Zna 5 piosenek ludowych z różnych dzielnic Polski i potrafi jedną z nich zainscenizować.

#### Z wychowania religijnego:

1. Mówi po polsku "Wierzę w Boga".
2. Wymieni paru polskich świętych i umie o nich powiedzieć.
3. Śpiewa kilka pieśni kościelnych, w tym "Boże, coś Polskę".

#### Z wychowania zuchowego:

1. Opowie o chłopcu, który zasługuje na miano zucha.
2. Opisz w kronice ciekawe zdarzenie z życia zuchów.
3. Wie jak dbać o zdrowie na wycieczce. Opatrzy skaleczony palec, stłuczone kolano.  
Umie pomóc choremu (podać lekarstwo, dać pić, przynieść wodę do mycia).
4. Zna język i pismo tajemnicze zuchów.
5. Zna imię, nazwisko, adres i telefon swojego wodza.  
Wie do jakiego szczeptu i hufca należy jego gromada.

#### Z sprawności fizycznych:

1. Orientacji - wskaże cztery strony świata po słońcu.
2. Zręczności - skacze przez długi sznur kilkoma sposobami.  
Gra w dwa ognie.  
Brał udział w grach i ćwiczeniach na wycieczce w lesie lub parku.
3. Zaradności - wyczyści swoje buty, upierze np. skarpetki, ładnie pościeli łóżko.
4. Majsterkowania - przedstawi jeden przedmiot własnej roboty, porządnie wykonany np. huk, latawiec, model samolotu itp.



## UKŁON I ZAWOŁANIE ZUCHOWE

Zawołaniem zuchów i równocześnie pozdrowieniem jest hasło "CZUJ".

"Czuj", jak harcerskie "Czuwaj", jest znakiem gotowości do dobrego czynu, przypomnieniem, że jestem posłuszny Prawu Zuchowemu i że wszystko widzę, wszystko słyszę i spostrzegę i, jak trzeba, pomogę.

Zuch pozdrawia swych kolegów-zuchów, a także harcerzy i oczywiście swojego wodza i instruktorów harcerskich przez zawołanie "czuj" i ukłon zuchowy.

Przy ukłonie zuch zgina prawe ramię w łokciu równocześnie układając wskazujący i średni palec w znak "V", a resztę palców składa.

Znak "V", jak uszy małego wilczka, które są zawsze czujne.

\*\*\*\*\*

### Hasło

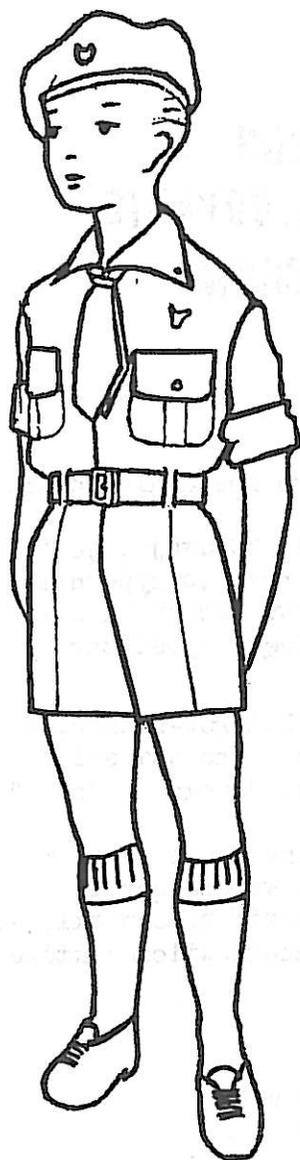
Starśmy w koło

I wesoło

Hasło zaśpiewajmy swe:

- Czuj, czuj, czuj, czuj!

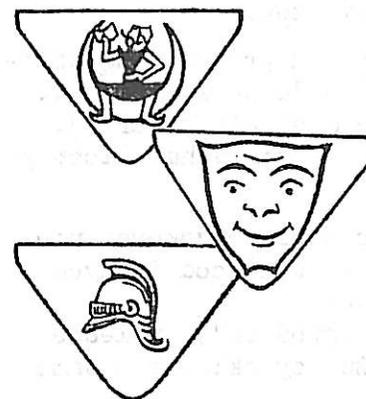
Czuj, czuj, czuj!



## MUNDUR ZUCHA

- Nakryciem głowy zucha jest beret koloru czarnego lub koloru gromady z oznaką zuchową - wilczkiem.
- Koszula koloru khaki, kroju harcerskiego lecz bez naramienników ze wszystkimi oznakami (wilczek, gwiazdki, sprawności).
  - Spodenki koloru khaki, krótkie, do kolan.
  - Chusta koloru gromady, noszona pod kołnierzem koszuli.
  - Pas zuchowy.
  - Skarpety długie, zielone, jednakowe dla całej gromady.
  - Buciki czarne.

Na zimę długie spodnie koloru khaki i sweter koloru polowego, nakładany, gdy potrzeba, na koszulę zuchową.



## SPRAWNOŚCI ZUCHOWE

Realizujemy naszą pracę z zuchami za pomocą t.zw. "Cykliów Sprawnościowych".

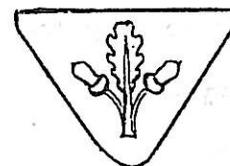
Cykl sprawności - to wielka zabawa na ten sam temat przez pewną ilość zbiórek.

To wspaniała zabawa w "kogoś", która:

- przyciąga,
- daje zadowolenie,

ale także:

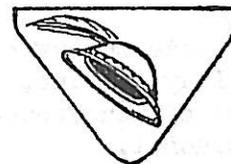
- ćwiczy zmysły i sprawność fizyczną,
- wyrabia charakter i dobre skłonności,
- rozszerza wiadomości



Tematy cyklów są przeróżne:

- historyczne np. "Giermek", "Strzelec", "Legionista", "Partyzant".

- regionalne n.p. "Góral", "Indianin"
- przyrodnicze n.p. "Leśnik", "Ogrodnik"
- z codziennego życia n.p. "Strażak", "Kierowca", "Policjant", "Doktor Ojboli".



A każdy cykl zawiera serię odpowiednio dobranych gier, ćwiczeń, płaśw, inscenizacji,

piosenek, majsterkowania i krótkich, niemużących opowiadań-gawęd iwycieczek.

Wycieczki, w związku z przerabianą sprawnością, mogą być nie tylko do parku, ogrodu, czy lasu, ale np. na stację straży pożarnej, komisariatu policji, obserwację ruchu ulicznego czy muzeum it.p.

Rozpoczęcie a szczególnie zakończenie cyklu sprawności odbywa się w niecodziennych okolicznościach, obrzędowo.

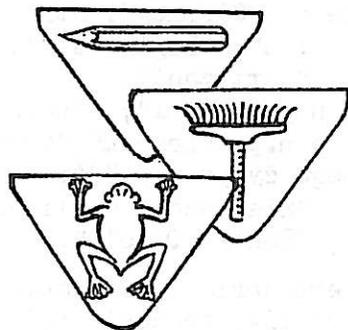
Np. w ogrodzie ("Ogrodnik"), w lesie ("Leśnik"), gdzieś w garażu czy sklepie z samochodami ("Kierowca") itp.

Można zaprosić do wręczenia oznaki sprawności policjanta, strażaka, doktora w białym fartuchu.

Temat cyklu dobiera wódz po zorientowaniu się:

- w co jego zuchy chętnie będą się bawiły,
- co ich interesuje,
- na co w tym okresie należało by położyć nacisk w wychowaniu,
- co przerobić z programu wymagań na gwiazdki.

\*\*\*\*\*



Zuchy mogą także zdobywać Sprawności Indywidualne, w zależności od ich upodobań czy zdolności. A więc np. "Rysownik", "Majsterklepka", "Pływak", "Porządnicki".

Oznaką sprawności zuchowych jest trójkąt równoramienny o boku 3 cm., z białego materiału z wyszytym lub wydrukowanym odpowiednim symbolem koloru czerwonego.

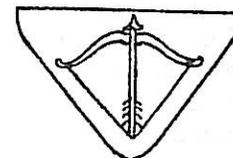
Sprawności nosi zuch naszyte na prawym rękawie koszuli zuchowej, powyżej łokcia, po trzy w rzędzie.

\*\*\*\*\*

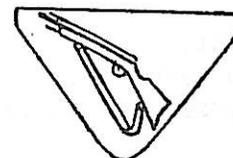
## Marsz Zuchów Żołnierzy



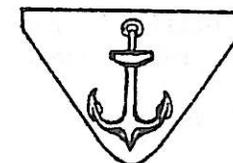
Dalej, zuchy, szeregami.  
Lewa, prawa, lewa, prawa!  
Cała Polska idzie z nami  
Lewa, prawa, lewa, prawa.



Wolnej Polski my żołnierze.  
Lewa, prawa, lewa, prawa.  
Nikt nam Polski nie odbierze!  
Lewa, prawa, lewa, prawa.



Sztandar z Orłem jest nad nami.  
Lewa, prawa, lewa, prawa.  
Dalej, zuchy, szeregami!  
Lewa, prawa, lewa, prawa.



Piosenka Gromady Łódzkiej  
do sprawności cyklowej  
"Żołnierz", "Legionista",  
"Dzieci Leśnego Batalionu"



## Z KIM MAMY DO CZYNIEŃIA ?...

Rzeźbiarz, przed rozpoczęciem swego dzieła, musi poznać materiał, w którym będzie pracował.

A także wódz powinien wiedzieć, jacy są jego chłopcy w gromadzie;-

- ich możliwości fizyczne,
- ich sposób myślenia,
- sposób reagowania.
- i ich upodobania.

Nasz chłopiec w gromadzie:-

- jest w wieku 7-II lat,
- przeszedł już okres bajkowy, w którym bajkę przeżywał jak rzeczywistość,
- zaczyna się interesować tym, co go otacza,
- zaczyna naśladować ludzi i sytuacje z codziennego życia (lubi przedstawiać).
- kocha ruch, krzyk i walkę i dużo jeść,
- jest gotowy w każdej chwili do zaczepki i bójki,
- pragnie przygód i nadzwyczajnych wyczynów.

- A więc wniossek:

- musimy mu pomóc w uzyskaniu wiadomości, których pragnie,
- razem z nim naśladować i odkrywać,
- biegać i hałasować,
- walczyć i zwyciężać.

Ale w każdej sytuacji, w najgorętszym, szczytowym momencie gry czy zawodów, nie możemy zapomnieć naszego Głównego Celu:-

"Mamy wychować prawego, szlachetnego, dzielnego człowieka i Polaka".

I będziemy przestrzegali, że:-

" Dobro i Szlachetność, Prawda i Prawość zawsze zwycięża".

I co jeszcze o chłopcu ?-

Ten okres rozwoju chłopca, lata zachowania, nazywają lekarze "Najpomysłniejszym okresem rozwojowym człowieka".

- płuca, mięśnie i organy wewnętrzne pracują jak doskonałe maszyny,
- wspaniałe samopoczucie,
- niespożyte zasoby energii.

Ale - jeden z organów wewnętrznych nie nadąża z szybkością rozwoju: serce.

Serce jest stosunkowo słabe.

A więc musimy czuwać, żeby się nie przemęczyło,

- musimy dać sercu odpoczynek
- gdy zauważymy objawy większego zmęczenia, musimy zmienić tempo zabawy,
- powiedzenie: "Ja mogę - to i on może" nie powinno istnieć w wodzowaniu.

\*\*\*\*\*



## GROMADA ZUCHOWA

" Gromada - to grupa dzieci, która przyszła na zbiórkę, aby się bawić".

A. Kamiński

Gromada zuchowa jest jednostką organizacyjną Związku Harcerstwa Polskiego.

Wchodzi w skład szczebu harcerskiego.

Gromady samodzielne podlegają bezpośrednio Namiestnikowi Zuchowemu Hufca.

Prócz własnych zajęć (zbiórek), gromada bierze udział w imprezach organizowanych przez szczeb, a także przez namiestnika zuchowego hufca ("Dzień Zucha", "Choinka Zuchowa", wycieczka w Dzień św. Jerzego, kolonie letnie).

## Władze Gromady

Odpowiedzialnym za pracę gromady zgodnie z wytycznymi ideowymi i organizacyjnymi jest

Wódz Gromady- Drużynowy Gromady Zuchowej.

On się z nią bawi i wychowuje.

Wódz ma do pomocy w zajęciach gromady swego Przybocznego.

### Przyboczny Gromady:

- jest harcerzem, co najmniej w stopniu ćwika,
- jest przydzielony na funkcję po uprzednim uzgodnieniu z drużynowym druż. harcerskiej,
- lubi dzieci i potrafi się bawić,
- jest kandydatem na przyszłego wodza zuchów,
- bierze udział w kursach i zjazdach wodzów zuchowych.

### Opiekun Gromady.

W wypadku niepełnoletności wodza, gromada powinna mieć Opiekuna Gromady.

Opiekunem może być instruktor harcerski, mieszkający na tym terenie, osoba wybrana spośród członków miejscowego Koła Przyjaciół Harcerstwa, lub zaufany przyjaciel harcerstwa.

Do obowiązków opiekuna gromady należy:

- reprezentowanie gromady w starszym społeczeństwie,
- troska o bezpieczeństwo i zdrowie gromady,
- troska o potrzeby i fundusze
- ma prawo doradcze we wszystkich przejawach życia gromady
- obecność na wszystkich zajęciach i imprezach gromady.

Opiekuna gromady zatwierdza rozkazem hufcowy po uprzednim porozumieniu z namiestnikiem zuchowym.

XXXXXXXXXX

# Organizacja Gromady - Szóstki

Gromada podzielona jest na Szóstki po 6-ciu do 8-miu zuchów.

Na czele każdej szóstki stoi Szóstkowy, wybrany przez szóstkę - lub wodza.

Szóstkowy, to któryś z dzielniejszych i samodzielniejszych zuchów, wykazujący cechy wodzowskie.

Szóstkowi dbają o porządek w szóstce, prowadzą ją w zawodach, zabawach i zajęciach szóstkami.

Szóstki powinny mieć swoje nazwy:

- numery kolejne jak: "Szóstka Pierwsza" itd.
- kolory: "Szóstka Zielona", "Niebieska"
- lub nazwy związane z przerabianym cyklem sprawności, jak: "Eskadra 3" (spr. "Lotnika"), "Ród Biały" (spr. "Słowianina").

## Nazwa i Barwa Gromady

Każda gromada posiada oficjalną nazwę, np. "Wesołki", "Wszędobylscy", "Krakowiaczy" itp.

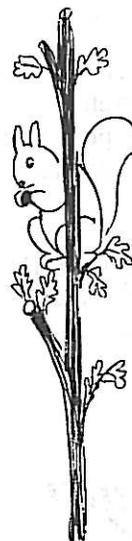
I pod tą nazwą występuje w wykazie jednostek hufca.

W odróżnieniu od drużyn harcerskich, gromady nie przyjmują imion patronów jak np. "Drużyna im. Stefana Batorego", "im. gen. Władysława Andersa" itd.

Gromada nosi jednolity dla wszystkich

zuchów gromady kolor chusty, bez obszywek innego koloru, które przysługują drużynom harcerskim.

Nazwę gromady i kolor chusty zatwierdza na wniosek hufcowego komendant chorągwi.



## Godło i Zawołanie

Gromada posiada własne  
Godło--Totem

Totem bierze cały czas udział w życiu gromady.

Noszony jest na wszystkich uroczystościach zewnętrznych, w których gromada bierze udział, na specjalnych zbiórkach gromady i przy obrzędach.

Jest otaczany specjalną opieką i poważaniem. - Nosi go wyróżniony zuch, w nagrodę za jakiś wyczyn w grach, czy zachowanie zgodne z prawem zuchowym.

Dlatego też totem powinien być estetyczny, starannie wykonany i oczywiście związany motywem z nazwą gromady.

Totem składa się z drążka ( a może z nieobdarłej z kory suchej gałęzi) wysokości około 2 metrów, na którego czubie znajduje się umocowany, zasadniczy znak gromady.

Na przykład: gromada "Wyrwidębów" ma gałąź z listkami dębowymi i wiewiórką, gryzącą żołędziowy orzech.

-gromada "Wszędobylskich" za godło

ma korzeń, przypominający ptaka z rozportartymi skrzydłami.

-gromada "Krakowiaków" krakuskę z pawim piórem.

Zawołanie- Okrzyk Gromady jest jak zawołanie dawnych rodów słowiańskich czy rycerzy spod tego samego znaku.

Gromada wita się tym okrzykiem, zwołuje na wycieczkach i innych imprezach.

Oczywiście zawołanie-okrzyk powinien być związany tematycznie z nazwą gromady.

I tak np.: wódz woła: -"Wszędobylscy!"  
gromada odpowiada: "I tu!-I tam!  
- I wszędzie!"

albo: wódz: "Wesołki!"  
gromada: "Hi!-Hi! -Ha! Ha!"



## Musztra i Szyki Zuchowe

Musztra i szyki zuchowe różnią się od musztry harcerskiej - Nie ma w niej nic z "wojskowego drylu", a raczej traktowana jest swobodnie.

Trudno żądać od małego chłopca bezwzględnej dyscypliny i mechanicznego wykonywania ruchów.

Jest to sprzeczne z charakterem chłopca i - właściwie nudne.

Chyba że bawimy się "w wojsko"; ale i wtedy nie należy zbyt gorliwie przestrzegać dyscypliny "oddziału".

Zawołaniem wszystkich, polskich zuchów jest okrzyk "Czuj!".

### Komendy.

"Zuchy!-Czuj!" Na zawołanie wodza "Zuchy!" zuchy przerywają swe czynności i rozmowy i z odzewem "Czuj!" stają w ciszy w podstawie zasadniczej, zwróceniu twarzami w stronę wodza oczekując następnego polecenia.

" Zuchy!-Czar!". - Zuchową komendą "Baczność" jest: "Zuchy!- Czar!". -Zuchy stają bez rozmów i ruchu w podstawie zasadniczej.

Komendę "Spocznij" zastępuje: "Zuchy!-Czar minął." -Zuchy stają swobodnie, ale bez rozmów i gwałtownych ruchów.

### Rodzaje Szyków.

"Kraż Rady!" Po uprzednim zawołaniu "Zuchy!" i odzwie "Czuj!" na komendę wodza: "Kraż Rady!" gromada ustawia się w koło (w kraż), jeden zuch koło drugiego, twarzą do środka koła.

Na polecenie wodza: "Siad" zuchy siadają na skrzyżowanych nogach (po turecku).

Wódz i jego przyboczny siedzą w krażu razem z zuchami. Odstęp pomiędzy wodzem i zuchami jest trochę większy niż pomiędzy zuchami.

W szyku tym gromada słucha gawęd, instrukcji i poleceń wodza.

- "Kraąg Parady". Po uprzednim zawołaniu "Zuchy!" i odzwie "Czuj!", wódz podaje komendę: "Kraąg Parady!". Zuchy stają w kole na odległość wyciągniętych ramion, nogi lekko rozstawione, ręce skrzyżowane na piersiach, głowa lekko uniesiona ku górze.-Wódcy przyboczny stoją także w kręgu.

Tym obrzędowym szykiem rozpoczyna się i kończy zbiórki.

W szyku tym stoi gromada w czasie uroczystych wydarzeń; przywitania nowego zucha, wręczenie oznaki wilczka i gwiazdek, przywitania gości.

- "Marsz". Zależnie od potrzeby, wódz ustawi gromadę do marszu w rzędzie (wycieczka w lesie, polu), dwójkami (wycieczka w mieście).  
Pamięta, że na przodzie maszerują zawsze najmłodsze i najniższe zuchy.  
Przy czym wódz bardziej zwraca uwagę na ładny marsz "w nogę", niż równoczesne wykonywanie zwrotów, a także uczy zuchy, bez specjalnej komendy, równania w szeregu.

- Inne Szyki. Oprócz podanych wyżej szyków, mogą być i inne: związane z przerabianą sprawnością lub różnymi okolicznościami.

Ale, w "zapale" wykonywania musztry, wódz nie może zapominać słów A.Kamińskiego:

- "Gromada- to grupa dzieci, która przyszła na zbiórkę, aby się bawić".



## Obrzędowość Zuchowa

Nastrojowe uroczystości, tajemniczość to jeszcze jeden przejaw upodobań młodych chłopców.

Żywa, bogata fantazja domaga się "przeżyć nadzwyczajnych".

Cechy obrzędowości zuchowej to właśnie:

Uroczystość - Nastrój - Tajemniczość

Wódz gromady wykorzysta te elementy, gdyż wie, że:

- są zgodne z upodobaniami i potrzebą jego zuchów,
- pomagają w osiągnięciu celów wychowawczych,
- urozmaicają życie gromady i zespala ją gromadę,
- przyczyniają się do większego zainteresowania na zbiórkach.

- Pole do popisu dla wodza niebawem!
- Pozostawia mu się w tym wypadku wolną rękę.

Dlatego też jednym z wymagań na dobrego wodza jest: posiadanie fantazji i wyobraźni.

Uwaga: - Obrzędy nigdy nie powinny wzbudzać uczucia strachu (duchy) i uczyć przesądów i zabobonów!

### Rozróżniamy Trzy Rodzaje Obrzędów:

1. obrzędy na zbiórkach,
2. obrzędy "chwythane na gorąco",
3. obrzędy wielkie.

#### -Obrzędy na zbiórkach:

- \* Rozpoczęcie i zakończenie zbiórki:
  - Krąg Parady ze śpiewem "Hasła Zuchowego" czy piosenki gromady,
  - sprawdzanie listy obecności i zbieranie składek,
  - ogłaszanie punktacji i wpisywanie jej na "Tablicę Punktacji",
  - uroczyste wpisanie się "najdoskonalszych zuchów do Księgi Gromady, co jeszcze? - sam wódz sobie odpowie!
- \* W czasie zbiórki:
  - obrzędy związane z przerabianym cyklem sprawności, Na zbiórkach specjalnych - Oderwanych:
    - obrzęd przywitania wiosny, zimy,
    - obrzędy zwyczajów ludowych,
    - świąt Bożego Narodzenia i Wielkanocy.

#### -Obrzędy "chwythane na gorąco!":

- zażegnanie nieporozumienia w czasie zbiórki,
- zuchowy sąd (to już większa awantura!),
- rozstrzygnięcie pierwszeństwa w rozpoczęciu gry itd.

#### - Obrzędy Wielkie:

- przyjęcie nowego zucha do gromady,
- nadanie oznaki zuchowej (Wilczka),
- składanie obietnicy zuchowej i nadanie gwiazdek,
- nadanie sprawności,
- pasowanie zuchów na harcerzy.

Święta i rocznice narodowe zuchy obchodzą w swoim gronie, w gromadzie.

Branie udziału w uroczystych akademiach, organizowanych przez dorosłych, zostawiamy naszym starszym braciom-harcerzom.

Święta te i rocznice gromada obchodzi na specjalnych zbiórkach, "oderwanych", na których znaczenie święta podkreśli gawęda wódza i uroczysty obrzęd.

\*\*\*\*\*



## Kronika - "Księga Gromady"

"Księga Gromady" lub Kronika jest, poza Totemem, drugim co do ważności skarbem gromady.

Uroczyście wnoszona przez przybocznego na zbiórki, położona na "honorowym" miejscu, aby wszystkie zuchy widziały ją i jej ważność.

Księga ta powinna być dużych rozmiarów i grubości, pięknie oprawiona, a może zamknięta na jakąś fantastyczną klamrę?

Każdy ją może obejrzeć (-tylko ostrożnie!) i każdy z gromady może coś do niej dołożyć.

Księga jest historią przeżyć gromady,  
a autorami wszystkie zuchy gromady.

Znajdują się w niej:

- opisy zbiórek, wycieczek i specjalnych wydarzeń (pisane przez zuchy)
- dużo fotografii z życia gromady
- i jeszcze więcej rysunków, nalepianek i wycinanek
- są tam zamaszyste podpisy "najdoskonalszych zuchów" z notatką z jakiej okazji.
- są podpisy ważnych gości, wizytujących gromadę
- i jeszcze wiele niez użytých kart, które proszą się o zapełnienie.

Księga powinna być tak pomyślana, aby można było łatwo wkładać nowe karty.

Opiekuje się nią i pomaga w wypełnianiu sam wódz, albo jego przyboczny.

\*\*\*\*\*

*Piosenka*  
**Gromady**

"Gromada Cwaniaków"

Tak się nasza zowie  
Im tylko figielki  
I zabawa w głowie!

-Dlaczego?-Dlatego!

-Dlaczego?-Dlatego!

Bo w naszej fest gromadzie  
Same zuchy są!-Tra!-la!-la! ] bis

Z buzią roześmianą  
Od ucha do ucha  
Każdy zuch rozkazów  
Wodza swego słucha!

-Dlaczego?-Dlatego!

.....

## ZBIÓRKI GROMADY



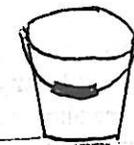
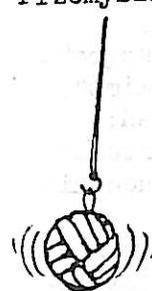
Zajęcia z gromadą przeprowadzamy za pomocą zbiórek.

Cotygodniowe zbiórki gromady trwają około półtora do dwóch godzin.

Postaramy się, aby zbiórki odbywały się, o ile to możliwe, na świeżym powietrzu; zdrowiej, przyjemniej i więcej przestrzeni!

Aby zbiórka się udała; sprawiła zuchom radość i przyniosła im pożytek, a wodzowi satysfakcję, powinna być przemyślana i zaplanowana.

Przemyślana: - Więc wódz powinien pamiętać:  
- że wszystkie elementy zbiórki muszą mieć cel wychowawczy,  
- że przez gry, zabawy, ćwiczenia wychowuje swoje zuchy i pomaga im w ich rozwoju,  
- że zbiórka powinna być źródłem wiadomości i przeżyć,  
- że zbiórka powinna być ciekawa i pełna dziecięcej radości,  
- powinna być tak przeprowadzona, aby każdy element zbiórki wpływał z innego, bez wahań i nudnych przerw, tworząc jedną całość.



Zaplanowana to znaczy,

- że obecna zbiórka jest częścią okresowego Programu Pracy Gromady,
- że program zbiórki zawiera materiał wymagań na gwiazdki,
- że plan każdej zbiórki jest opracowany i zapisany przed każdą zbiórką. -Plan zbiórki, na małej kartce papieru w kieszeni wodza, pomoże mu pamiętać "co teraz" i "co po tym."

\*\*\*\*\*

Rozróżniamy dwa rodzaje zbiórek:

- zbiórki sprawności cyklowej (zbiórki cyklowe)
- zbiórki oderwane

Zbiórki Cyklowe.

Cykl sprawności składa się z 6-10 ciu zbiórek, powiązanych wspólnym tematem.

Dla zuchów to seria zabaw w "kogoś", która dostarczy im wiadomości o tym "kimś", da możliwość nowych przeżyć i doświadczeń;- a wodzowi posłuży do wypuklenia i podkreślenia dodatnich cech tego "kogoś" i zachęcenia do naśladowania.

Zbiórki cyklowe nie powinny ograniczać się tylko do zbiórek na sali czy dziedzińcu.

Wycieczki związane z tematem cyklu wprowadzają urozmaicenie i przybliżają do rzeczywistości.

Wycieczki np. do muzeum, żeby zobaczyć prawdziwe zbroje i miecze, na stację straży pożarnej, komósariatu policji, nad rzekę, czy nad morze itp.

Rozpoczęcie i zakończenie cyklu, połączone z nadaniem sprawności, będzie uroczystym obrzędem na specjalnej zbiórce. (patrz - str.25)

Wydano już wiele opracowań sprawności cyklowych;- sporo z nich znajdzie wódz w miesięczniku harcerskim "Na Tropie".

Ale i każdy, bardziej doświadczony, wódz z fantazją i świadomy celów sprawności, potrafi taki cykl opracować sam, wykorzystując warunki i możliwości lokalne.

Zbiórki Oderwane.

Zbiórki oderwane to zbiórki niezwiązana z cyklem sprawnościowym.

Stanowią one same w sobie całość tematyczną.

Tematem tych zbiórek mogą być:

- święta i tradycje kościelne (Boże Narodzenie, Wielkanoc, Zadzuszki)
- święta, rocznice i wydarzenia historyczne, (3ci Maj, II Listopad, Zaślubiny Polski z Morzem)
- zwyczaje ludowe, (Andrzejki, Wianki, Kaziuki)
- powitanie pór roku,
- Dzień Matki, Dzień Ojca,
- Dzień Lasu, połączony z wycieczką (ochrona przyrody)



Zbiórki takie:-

- zapoznają zuchy z polską historią i tradycją,
- podkreślą znaczenie osób i zjawisk,
- przybliżą do przyrody.

Wodzowi pomogą:-

- zrealizować część programu na gwiazdki,
- dadzą możliwość przeprowadzenia sprawności indywidualnych,
- a zuchom dadzą okazję do nowych przeżyć i wrażeń.

\*\*\*\*\*

## ELEMENTY ZBIÓRKI

Każdy wódz zna swoje zuchy, ich potrzeby rozwojowe, a także cały czas pamięta, co chce osiągnąć w swoich zajęciach z gromadą:

- pomóc w zdrowym rozwoju,
- nauczyć,
- wychować.

Dlatego też każda zbiórka powinna być tak opracowana, żeby odpowiadała wszystkim tym wymaganiom.

Oczywiście, przez gry, zabawy, ćwiczenia.

W każdej zbiórce powinno się znajdować:-

1. Uroczyste rozpoczęcie zbiórki.
2. Taniec (pląs).
3. Gawęda.
4. Ćwiczenia.
5. Spiew.
6. Gry i Zabawy
7. Majsterkowanie.
8. Zawody.
9. Zakończenie zbiórki.

Powinno się znajdować, to nie znaczy, że wódz ma się trzymać szablonu i każda zbiórka ma być podobna w układzie do drugiej.

Często sam temat zbiórki narzuci taki czy inny układ elementów;-

coś trzeba opuścić, czegoś więcej dodać.

-Kompozycja zbiórki: to pomysłowość, fantazja i wycucie wodza.

Pamiętać jednak należy, aby elementy zbiórki były tak powiązane, że po spokojnej następuje ruchliwa akcja, po powodującej zmęczenie - coś, co uspokoi i da odpoczynek.

Oczywiście wódz, jak i jego przyboczny, biorą czynny udział we wszystkich grach i zabawach.

## Rozpoczęcie Zbiórki

Rozpoczęcie zbiórki jest obrzędem poważnym i ważnym.

Gromada staje w Kręgu Parady (-czy może totem pośrodku kręgu?) i śpiewa "Hasło Zuchowe".

Następuje, także uroczyste i obrzędowe, sprawdzenie listy obecności i notowanie wpłaconych składek.

Po tym, na komendę wodza, gromada może stanąć w szyku, związanym z przerabianym cyklem, gotowa do akcji zbiórki.

## Gawęda

Zuchy chętnie słuchają wszystkiego, aby tylko nie było nudne i zadługie.

Więc gawęda powinna być:

- ciekawa
- niedługa
- tworząca całość (bez "ciąg dalszy nastąpi")

Temat do gawęd podsunie przerabiany cykl sprawności, lub rodzaj zbiórki oderwanej.

Wódz wie, że gawęda nie służy tylko do zaspokojenia ciekawości i wyobraźni jego chłopców, ale także pomaga mu w ich wychowaniu.

Dlatego w swych gawędach podkreśli dobre cechy bohaterów opowiadanej historii; szlachetność ich postępowania, odwagę, dzielność, mądrość itp.

Ze względów wychowawczych wódz unika opowiadań o gangsterach, złodziejach.

Może wyjątkiem będzie legendarny, tatarski zbójnik- Janosik, co to "zabierał bogatym, a dawał biednym".

Każda gawęda powinna być przygotowana i przemyślana, aby spełniła swoje zadanie.

Przy tym napisany plan gawędy na małej karteczce, pomoże, szczególnie początkującym, nie w opowiadaniu nie opuścić, lub nie "utknąć" w jego połowie.

\*\*\*\*\*

Gawędzenie ma w sobie dużo z aktorstwa. Aktor, przedstawiając, zmienia głos, posługuje się mimiką i gestem.

Żeby jeszcze bardziej udoskonalić swoją gawędę, wódz, właśnie jak aktor

- będzie zmieniał modulację i nasilenie głosu,
- podkreśli akcję opowiadania wyrazem twarzy i ruchem rąk.

Oczywiście będzie to robił bez przesady, aby to "aktorstwo" nie stało się śmieszne i nie wywołało wręcz przeciwnej reakcji słuchaczy, niż wódz zamierzał.

Chyba, że opowiadanie jest śmieszne i wódz świadomie to robi.

Pamiętać należy, aby mówić

- nie za szybko
- nie za cicho;

wszystkie zuchy muszą dobrze słyszeć i zrozumieć.

Aby dobrze gawędzić, trzeba dojść do pewnej wprawy.

Druh A.Kamiński w swojej "Książce Wodza Zuchów" podaje wspaniałe wskazówki jak ćwiczyć gawędzenie: mówić do jakiegoś przedmiotu, czy samego siebie, stojąc przed lustrem.

Na pewno wódz nie będzie czytał zuchom książki zamiast mówić gawędę.

Nawet najciekawszy fragment książki nie zastąpi tego "co opowie wódz".

Zresztą książek zuch ma dosyć w szkole.

## Ćwiczenia, Gry i Zabawy



Większość ludzi nie zauważa pewnych rzeczy dlatego, że ich zmysły nie są dostatecznie rozwinięte; - bo nikt o ich rozwój nie zadbał.

Racjonalne zachowanie lukę tę wypełni.

Dziecko w wieku zuchowym, przy swoim pędzie do poznania świata i chęci wrażeń,

znajdzie w ćwiczeniach nie tylko zadowolenie, ale i "te nowe odkrycia", których pożąda.

Więc co mamy ćwiczyć z zuchami?

- oczywiście przez różne i odpowiednio dobrane gry i zabawy!

A więc:

- Wzrok (rozróżnianie barw, kształtów, pamięć wzrokowa)
- Słuch (rozróżnianie dźwięków, głosów, zapamiętanie znaków dźwiękowych)
- Węch (rozróżnianie zapachów, znajdowanie źródła zapachu)
- Dotyk (rozpoznanie kształtów z zamkniętymi oczyma, wyczucie długości, grubości, ciężaru)
- Spostrzegawczość (wzrokowa, słuchowa i węchu)
- Orientację (ćwiczenia umysłowe, zagadki, gry językowe, szybka reakcja)
- Poznanie zegara i wyczucie czasu
- Ocenę odległości, ilości
- Pamięć (zapamiętanie poleceń)

Ćwiczenia te powinny być przerabiane na każdej zbiorce.

Wiele z nich można przeprowadzać nie tylko na sali, ale także na dziedzińcu, w parku i w lesie.

\*\*\*\*\*

Wodząc zuchom nie możemy przecież zapomnieć o ćwiczeniach pomagających w rozwoju fizycznym.

Przeprowadzamy je całą gromadą lub zespołami-szóstkami.

Do tych ćwiczeń należą:

- Gimnastyka Zuchowa (ze śpiewem, inscenizacje piosenek, wykonywanie ruchów w czasie opowiadania wodza)
- Biegi i Wyścigi (z przeszkodami!)
- Skoki (przez przeszkody, skakanka)
- Rzuty (piłką, twardą, małą piłką do celu)
- Ćwiczenia zręczności (marsz po linii, po kładce)

Wódz postara się zaopatrzyć gromadę w potrzebny sprzęt do gier jak: piłki, piłki małe, szczudła, skakanki, liny do przeciągania itd.

Przy tych wszystkich grach i ćwiczeniach wódz pamięta zawsze:

- o możliwościach fizycznych chłopców,
- o stopniu zaawansowania zuchów w ćwiczeniach i grach. (stopniowe wprowadzanie)

A oto uwagi, które należy pamiętać i przestrzegać:

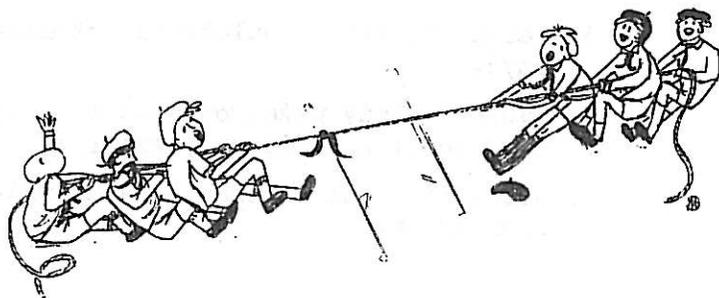
#### Organizowanie Gier

1. Gry należy układać według stopnia ich trudności od łatwych poczynając.
2. Ćwiczenie winno być przeprowadzone w formie ciekawej zabawy lub zawodów.
3. Każdą grę trzeba należycie wytłumażyć.
4. Zabawy należy przeprowadzać w miarę możliwości na świeżym powietrzu.
5. Wskazaniem jest mieszanie zabaw różnych typów.

6. Gry staną się ciekawsze, jeśli wprowadzony zostanie do nich element współzawodnictwa.
  - Rozumniej jest przy tym wysunąć hasło "kto lepiej" a nie "kto prędzej".
  - Pamiętać również warto, że współzawodnictwo zbiorowe jest lepsze od indywidualnego.
7. Jeśli jakaś gra nudzi zuchów, zmienić ją na inną.
8. Gry powinny odbywać się w atmosferze beztroskiej radości.
  - Unikać przymusu!
9. Jeśli zuch nie chce brać udziału w zabawie, nie należy go do tego zmuszać.

#### Uwagi natury higienicznej.

1. Jeśli dziecku brak tchu lub zbladło, - niech odpocznie.
2. Intensywne gry należy często przerywać krótkimi wypoczynkami.
3. Nie urządzać zawodów-turniejów w czasie upałów.
4. W czasie wypoczynków nie siadać na wilgotnej ziemi.
5. Pić dopiero po ochłonięciu.



## Zawody -Turnieje



Zawody między szóstkami zawsze cieszą się największym powodzeniem i radością wśród zuchów.

Tu nie tylko wchodzi w grę sprawność fizyczna, zręczność i szybka orientacja.

Tu jest walka - tak bliska nastrojom chłopca!

Tu się wygrywa - lub przegrywa!  
Zdobywa się punkty dla szóstki  
i ważność i sławę!

Zawody są podsumowaniem wszystkich gier-ćwiczeń przeprowadzonych na zbiorce i z zakresu ćwiczeń zmysłowych i ćwiczeń fizycznych.

Przy czym dochodzą do nich tzw. "gry wielkie", jak "dwa ognie", "piłka ręczna", "palant".

Zawody zuchowe przedstawiają wielką wartość wychowawczą: - nie tylko pomagają w rozwoju fizycznym, ale także kształtują pewne cechy charakteru:

- wolę zwycięstwa,
- odwagę,
- podporządkowanie się zasadom gry,
- podporządkowanie się orzeczeniom sędziego,
- skromność w zwycięstwie,
- nieugiętość w przegranej  
(-następnym razem wygramy!)

- uczciwość,
- rycerskość.

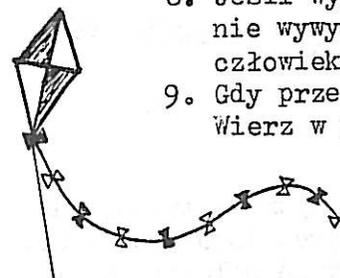
Wódz powinien to przemyśleć i zrozumieć, a w czasie gier:

- pilnować przestrzegania zasad gry,
- rozstrzygać spory,
- podkreślać słuszność postępowania,
- korygować błędy.

Poniżej podane prawidła gier proszę "głęboko wziąć do serca" i zachować na zawsze w pamięci.

#### Prawidła Gier.

1. Gra musi być otwarta bez oszustw czy podstępów. (uczciwość)
2. Silniejszy powinien dać słabszemu okazję do wygrania. (altruizm)
3. Ten postępuje po rycersku, kto pierwszy potrafi, w razie nieporozumienia, ustąpić przeciwnikowi.
4. Należy ściśle przestrzegać zasad gry oraz dokładnie wypełniać polecenia wodza czy sędziego. (karność, posłuszeństwo, lojalność)
5. Jeśli jakieś ćwiczenie wydaje się ci za trudne, jeśli cię strach przed nim ogarnia, - przemóż się, spróbuj jeszcze raz i trzeci, aż cię lęk opuści. (odwaga)
6. Nie wolno się dąsać, kłócić, obrażać czy przezywać kolegów. (panowanie nad sobą)
7. Jeśli jakiś zuch jest niezdarny i popsuje grę, nie trzeba się na niego gniewać - trzeba mu pomóc i uczyć go.



8. Jeśli wygrasz, nie chwal się, nie wywyższaj.- Czyni to tylko człowiek niemądry. (skromność)
9. Gdy przegrałeś, nie rozpaczaj. Wierz w przyszłe zwycięstwo. (nieugiętość)

"Teoretyczny Kurs Wodźów"  
hm. J. Hebda

Opracowane ćwiczenia, gry i zabawy  
znajdzie wódz w:-

- "Książka Wodza Zuchów"- A.Kamiński
- "Gry, Zabawy, Inscenizacje"-W.Kurzejówna  
wyd.Veritas-Londyn
- "Gry i Zabawy"-St.Skysz wyd.w Polsce
- "Zabawy i Gry Ruchowe"-R.Trzeźniowski  
wyd. w Polsce  
Wydawnictwa skautingu w kraju zamieszkania.
- Własny, podręczny "komputer" pod czapką.

\*\*\*\*\*



Wesoły i śmiały,  
dzielny, choć mały,  
oto jest chłopak zuch.  
Szcudła, łuk, czy lanka,  
latawiec, skakanka;  
w zabawach sam za dwóch.

Przez rów przeskoczy,  
do gier ochoczy,  
oto jest chłopak zuch.  
Sam sobą kieruje,  
starszym ustępuje,  
dla swych przyjaciół druh.



## Majsterkowanie

Tak przykro patrzeć, jak wiele, nawet dorosłych osób, ma "sztywne palce"; nic im nie wychodzi. - Częściej pospują niż coś zrobią.

Na pewno nie byli zuchami!

Widocznie sama natura chce zapobiec tym "sztywnym palcom", gdyż palce dziecka są bardzo ruchliwe i chętne do jakiegoś tam dźbania.

Wódz i tym razem pomoże swoim zuchom. Będzie z gromadą - majsterkował,

- podsuwał sposoby wykonania,
- zwracał uwagę na estetyczne, ładne wykonanie
- i doprowadzenie "dzieła" do końca. (aspekt wychowawczy)

Okazji do majsterkowania jest wiele:

1. majsterkowanie w związku z przerabianym cyklem sprawności. (czapka, miecz, hełm, waga, chorągiewka itp.)
2. przyrządy do ćwiczeń i gier (łuk, latawiec, skakanka)
3. modele (domy, samochody, kolej)
4. zabawki (pajacyki, kukiełki, zabawki na choinkę)



Zważywszy długość zbiórki (2godz.), przyjdziemy do wniosku, że na majsterkowanie nie wiele czasu możemy poświęcić. - Chyba, że wódz zorganizuje specjalną zbiórkę majsterkowania, nie zapominając, że i na takiej zbiórce nie może zabraknąć ani ruchu (zabawy), śpiewu i obrzędowego zaczęcia i zakończenia zbiórki.

W związku z ograniczonym czasem i oczywiście możliwościami zuchów, wódz użyje łatwego materiału do robót: papier, karton, różnej wielkości pudełka, orzechy, szyszki, patyki.

Materiał jak i potrzebne narzędzia (nożyczki, scyzoryki, sznurek, klej itp.) wódz przygotowuje przed zbiórką.

Majsterkowanie jest czynnością twórczą, tak, jak i rysowanie, które może zastąpić na niektórych zbiórkach majsterkowanie.

Będzie wielkim wydarzeniem, które przyczyni wiele radości i dumy, gdy wódz zorganizuje wystawę "dzieł zuchowych" i pokaże ją rodzicom zuchów.

Wiele pomysłów do majsterkowania znajdzie wódz w :-

"Książce Wódza Zuchów" A. Kamińskiego  
"Majsterklepka" I. Zgrychowej  
wyd. w Polsce

Przy tym istnieje wiele wydawnictw w innych językach o robotach ręcznych dla dzieci; - należy i z nich korzystać.

Inicjatywa i pomysłowość wódza odgrywa tu wielką rolę!





## Piosenki i Pląs Zuchowy

Śpiew i taniec jest wewnętrzną potrzebą człowieka. Wyraża jego nastroje, a równocześnie stwarza poczucie wspólnoty, gdy śpiewa w grupie.

Różne piosenki wywołują różne nastroje.

"Piosenki wesołe i skoczne wytwarzają nastrój pogodny, budzą żywość, rzutkość, radość, chęć czynu.

Piosenki bohaterские, chwalące dzielność i zwycięstwa, dają poczucie siły, rodzą myśli górne i dumne, wzbudzają tęsknoty do wielkich czynów.

Porywające pieśni patriotyczne i pieśni o krasie ziem polskich rzucają w duszę ziarną miłości do ojczyzny.

Pieśni sentymentalne- rozmarzają, wprowadzają uczucia niemocy i jakichś dziwnych tęsknot.-Smutne przygnębiają.- Beznadziejne serce przepełniają rozpaczą i łzami.

Banalne i nudne męczą."

A.Kamiński

Wódz pamięta o celu wychowania swoich zuchów. - W związku z tym dobór piosenek i pląsów nie będzie przypadkowy.

A.Kamiński pisze w "Księdze Wodza": "Piosenka zuchowa powinna wyrażać dzielność, nawet brawurę chłopięcą, musi być energiczna w melodii i treści, może być

poważna lub bohaterska, wesoła lub dowcipna, lecz zawsze dopasowana do dziesięcioletnich chłopców."

Pląs zuchowy połączony jest ze śpiewem. -Idealnie jest, jeśli śpiewom i pląsom towarzyszy jakiś instrument: harmonia, skrzypce czy harmonijka ustna. Fortepian, wspaniały instrument, ale jakoś nie zuchowy i nieporęczny.

Pląs zuchowy powinien być wyrazem tężyzny i dzielności chłopców, tańczony z zapętem i entuzjazmem.

Nie trzeba uczyć zuchów wielkiej ilości pląsów.

Parę pląsów wystarczy, ale takich, które sprawią zuchom wiele radości, zadowolenia i wyładowania energii.

Nauka piosenki nie zacznie się od przepisywania słów przez zuchy czy nudnego "wkuwania" na pamięć.

Wódz z przybocznym śpiewają- zuchy słuchają, podchwytują słowa i melodię, aż na drugiej czy trzeciej zbiorce wszyscy będą znali i słowa i melodię.

To samo z pląsem; - początki będą niezgrabne i niepewne, aż podczas pewnej zbiórki gromada "pójdzie w tan, że ha!"

Duży wybór piosenek i pląsów znajdzie wódz w "Piosenki i Tańce Zuchów" J.Zwolakowskiej i śpiewniku zuchowym "Dyl-Dyl", wydanym przez G.K.Harcerek.





## Zakończeniu Zbiórki

Zbiórka się kończy.  
Trzeba mocno zaakcentować  
jej zakończenie.  
Oczywiście suchowym obrzę-  
dem !

Na komendę wodza suchy siadają w krę-  
gu rady;- to chwila "złapania oddechu" po ostat-  
niej grze czy zawodach, chwila uspokojenia.

Wódz w paru słowach:-

- opowiada, czego dokonała  
gromada w czasie tej zbiórki,
- odczytuje punktację z gier  
i zawodów,
- zwraca uwagę, co było dobrze  
zrobione, a co można byłoby  
zrobić lepiej,
- co trzeba dokończyć w domu  
z majsterkowania,
- co starać się zrobić, czego  
dokonać do następnej zbiórki.

Potym gromada staje w kręgu parady,  
lub w kręgu trzymając się za ręce (zależnie od  
przyjętego zwyczaju).

Wódz powolnym, głębokim głosem przypo-  
mina polecenia do wykonania.

Np. -"Postarajcie się, suchy, dokończyć  
w domu chorągiewki."  
Suchy przeciągle odpowiada  
chórem: -"Postaramy się."

Wódz:- "Postarajcie się pamiętać  
doręczyć rodzicom komunikat  
o wycieczce".

Suchy;- "Postaramy się".

Teraz następuje piosenka z przerabia-  
nego cyklu czy piosenka gromady.  
Z okrzykiem "Suchy!-Czuj! gromada roz-  
chodzi się do do domów.

Pozostał z dawnego okresu "Wilczą"   
wspaniały obrzęd zakończenia zbiórki.

A więc - zamiast stawać w kręgu para-  
dy, gromada kuca po wilczęcemu w kręgu.

I w tej pozycji wódz wydaje polecenia  
międzyzbiórkowe głosem przeciągłym, przypomi-  
nającym wycie wilka;-w ten sam sposób odpo-  
wiada gromada.

Na okrzyk wodza "Suchy!", gromada pod-  
skokiem wstaje i odpowiada zawołaniem "Czuj!"  
I tym kończy się zbiórka.

\*\*\*\*\*

## Pląs

Z nas się każdy postara,  
postara,postara,  
Żeby nie być ofiara,  
ofiara,-leń!

Fason trzymać całą rzecz!  
Śmiech to zdrowie!Z płaczem precz!  
Humor grunt-troski w ką!  
Suchy robią wielki bunt!



## WYCIECZKA DO LASU

Wycieczka gromady, to też zbiórka, tylko różna od cotygodniowych.

Więc, jak każda zbiórka, powinna być przemyślana i zaplanowana, tym dokładniej, że odbywa się w innych okolicznościach i miejscu.

Temat wycieczki związany będzie z tematem przerabianego cyklu czy zbiórki oderwanej.

Przystępując do opracowania programu wycieczki, wódz:-

1. powinien rozpoznać teren wycieczki,
2. określić zasięg wycieczki, pamiętając, że trasa marszu gromady nie powinna przekraczać 5 km. od miejsca dojazdu,
3. określić czas trwania wycieczki, pamiętając, że zuchy powinny być w domu przed zmrokiem.

Rodziców zuchów trzeba zawiadomić o zamierzonej wycieczce specjalnym komunikatem, zawierającym:-

1. datę wycieczki
2. miejsce wycieczki
3. dokładną godzinę i miejsce wyjazdu
4. dokładną godzinę i miejsce przyjazdu
5. szczegóły ubrania zuchów
6. wyżywienie

Wódz, nawet wódz pełnoletni i w pełni odpowiedzialny, powinien zaprosić do wzięcia udziału w wycieczce i ewentualnej pomocy dwie

osoby dorosłe z miejscowego K.P.H. czy spośród rodziców zuchów.

W czasie wycieczki, wódz powinien przestrzegać, po uprzednim omówieniu z gromadą:-

1. dokładne spełnianie poleceń wodza,
2. nie wydalania się poza granice ściśle określonej przestrzeni,
3. nie chodzenia w pojedynkę,
4. stawiania się na zbiórkę natychmiast po usłyszeniu umówionego sygnału.

Tak wiele spraw trzeba pamiętać!  
Ala warto!-aby uniknąć niepotrzebnych "przygód" i nieprzyjemności.

\*\*\*\*\*



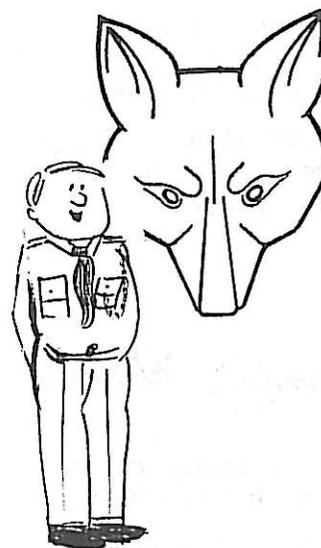
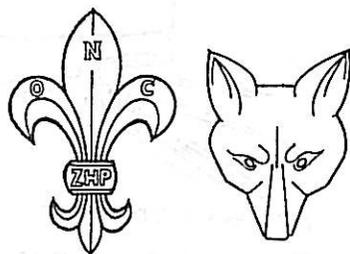
NA WYCIECZKĘ  
ZUCHY JADĄ , RAZ , DWA , TRZY ...



## HYMN WODZÓW ZUCHOWYCH

Kochanej Rzeczypospolitej  
Oddajem codzienny nasz trud,  
Wodząc zuchowym gromadom  
Na drodze najlepszej wśród dróg!

Idziemy gromadą i ławą,  
Z pieśnią radosną, zabawą,  
Pragnieniem czynu i mocą,  
Służąc Ci wiernie, ochoczo,  
Najdroższa Rzeczypospolita!



## WÓDZ - DRUŻYNOWY GROMADY

Odpowiedzialnym za pracę  
gromady, zgodnie z wytycz-  
nymi ideowymi i organiza-  
cyjnymi jest

Wódz Gromady - Drużynowy Gromady  
Zuchowej.

On się z gromadą bawi i wychowuje.  
Odpowiedzialność to duża - praca wymaga-  
jąca wiele umiejętności i znajomości nie tylko  
założeń ideowych, ale i znajomości samych chłó-  
pców w gromadzie, ich potrzeb i możliwości.

A. Kamiński w "Księżce Wodza Zuchów" pisze,  
że "wodzem zuchowym trzeba się urodzić".

- Pięknie! - ale co to znaczy?
- Wódz powinien posiadać zdolności
  - zyskiwania sobie otoczenia,
  - organizowania,
  - prowadzenia.

- I to jeszcze nie wszystko!
- powinien lubić dzieci i je rozumieć,
  - powinien potrafić się bawić,
  - posiadać rozwagę i opanowanie,

- ale i mieć fantazję i pomysły,
- powinien znać istotę i cele Harcerstwa i Ruchu Zuchowego.

Dlatego też Związek Harcerstwa Polskiego stawia kandydatowi na pełnego i samodzielnego wodza pewne wymagania organizacyjne.

## Wymagania na Funkcję Wodza

1. Wódz zuchowy jest harcerzem, który przeżył harcerstwo w drużynie harcówników.
2. Ukończył 16 lat i uzyskał stopień Harcerza Orlego.
3. Ukończył Kurs na Przewodnika ze specjalnością zuchową.
4. Odbył pomyślnie próbę na Przewodnika ze specjalnością zuchową.
5. Podpisał Zobowiązanie Wodza Zuchowego.
6. Rozszerza swe wiadomości z zakresu pełnionej funkcji i dąży do uzyskania stopnia podharcemistrza.
7. Bierze udział we wszystkich konferencjach i zjazdach wodzów zuchowych.

-Wódz zatwierdza i zwalnia Komendant Chorągwi na wniosek Hufcowego.



## Mundur i Oznaki Wodza

Wódz gromady obowiązują pełny mundur harcerski, określony Regulaminem Mundurowym.  
- Nosi go w czasie wszystkich imprez i zbiórek zuchowych z chustą barwy drużyny macierzystej lub krajką, w zależności od zwyczaju środowiska (Hufca).

Oznaką wodza zuchowego po próbie jest niebieska głowa wilczka, wycięta z sukna, wysokości 4 cm., naszyta na lewym rękawie pod oznaką środowiska.

Sznur funkcyjny barwy niebieskiej nosi wódz na lewym ramieniu pod naramiennikiem.

## P.O. Wodza

W braku wodza po próbie, gromadę może prowadzić p.o. wódz - pełniący obowiązki wodza.

P.o. wodzem jest harcerz, który:

1. Pełnił przez pewien okres funkcję przybocznego gromady,
2. Ukończył Kurs Wodzów Zuchowych przy hufcu czy chorągwi.
3. Ukończył lat 15 i uzyskał stopień Cwika.
4. Prowadzi gromadę pod kierownictwem instruktora z terenu szczepu.

Oznaką funkcji jest sznur barwy nie-

bieskiej, noszony na lewym ramieniu i metalowa głowa wilczka pośrodku lewej kieszeni bluzy harcerskiej.



## WODZOWIE- HARCERKI

Wspaniałymi wodzami gromad zuchowych chłopców są także harcerki.

Serdecznie witane w naszej organizacji, wnoszą wiele nowych elementów, szczególnie specyficzne

podejście do dzieci, tylko im właściwe.

Bądź co bądź dziewczynki zuchy i chłopcy zuchy różnią się między sobą i zachowaniem i buńczuszością i upodobaniami.

Należy więc być pełnym uznania dla umiejętności przedstawienia się z jednej do drugiej "atmosfery".

Harcerki-Wodzowie są na równi traktowane w naszej organizacji z Wodzami-Harcerczami.

Pracę harcerek w naszych szeregach określają specjalne Regulaminy Harcerek i Harcerzy.

*Piosenka  
Drużynowych  
Zuchów*

"Co tygodnia w każdym mieście  
Zimą, wiosną, cały rok,  
Nasza praca jest dla zuchów,  
Ku nim kierujemy krok.  
Czy to w parku, czy na sali,  
Czy z poparciem, czy też nie,  
Naszym celem są ci mali,  
A dlaczego - każdy wie.  
....."

M. Bielska hm.



## - "PAPIERKOWA ROBOTA"

"Papierkowa robota!" Często słyszy się to określenie, wypowiedziane z pewnym grymasem i mudy i lekceważenia.

Ale daleko nie zajechalibyśmy bez tych właśnie papierków!

Gdy się jej (tej papierkowej robocie) bliżej przyjrzymy, okaże się nie tylko bardzo potrzebna ale nawet...ciekawa.

Z książek, prowadzonych przez wodza i w części przez całą gromadę, dowiemy się szczegółów o każdym zuchu, zobaczymy jak gromada postępuje naprzód w swej pracy, jak się rozwija, nabiera wiadomości, jak się bawi.

Z nich przemawia entuzjazm pracy wodza, zapał i zainteresowanie zuchów.

### Zasadnicze Książki Gromady.

1. Książka Pracy Wodza
2. Kronika Gromady
3. Książka Kasowa i Inwentarzowa

### Książka Pracy Wodza zawiera:

- I. Ewidencję zuchów ze wszystkimi informacjami jak:
  - a. imię i nazwisko
  - b. data urodzenia
  - c. adres - telefon
- a także -
  - d. zdobyte przez zucha gwiazdki i sprawności

- e. uwagi wodza:- jak się zuch bawi,  
jakim jest,
- f. obecność zucha na zbiórkach.

## II. Roczny Plan Pracy podaje:

- a. na co ma wódz zwrócić szczególną uwagę na zbiórkach (cel wychowawczy)
- b. jakie przewiduje cykle sprawności,
- c. jakie przewiduje wycieczki,
- d. które święta religijne i narodowe chciałby obchodzić z gromadą.  
(bardzo pomocnym w tym jest kalendarz świąt kościelnych i uroczystości narodowych)
- e. specjalne zbiórki oderwane.

## III. Plan Pracy na każdy Tydzień w miesiącu

- a. szczegóły zbiórek przerabianej sprawności,  
np. sprawność "Kupca"- zakładamy sklep.
- b. wycieczki w związku z przerabianą sprawnością,
- c. zbiórki oderwane, (jeśli wypadają w tym miesiącu)

## IV. Szczegółowe Plany Cotygodniowych Zbiórek

Plan każdej zbiórki opracowuje wódz przed zbiórką i wpisuje go w kolumnę "Zaplanowane". Po zbiórce w kolumnie "Wykonane" opisuje przebieg zbiórki z uwagami i wnioskami na przyszłość.

Poszczególne elementy zbiórek i ich przeprowadzenie omówiliśmy w rozdziale "Zbiórki Gromady" str.41-53.

## Kronika Gromady.

Tę "Wielką Księgę", dumę całej gromady i jej znaczenie opisaliśmy na stronie 39.

## Książka Kasowa i Inwentarzowa.

-Każdy wódz ma wydatki; przecież potrzebujemy materiału do majsterkowania i piłki, skakanki itp. do ćwiczeń i gier.

-A "jak niebo zdarzy" i pięknie poprosimy, to możemy mieć i przychody z K.P.H., szczepu, czy nawet drużyny.

-Warto więc to wszystko zapisać, żeby był porządek.

-Wystarczy mała książeczka kasowa.

Po lewej stronie rozłożonej książki zapisujemy co otrzymaliśmy, włącznie ze składkami zuchowymi.

Po prawej stronie co wydaliśmy i na co.

Mała koperta na końcu książki przewidziana będzie na rachunki i kwity.

W tej samej książce można zamieścić spis naszego sprzętu, skarbu gromady: ilość piłek, skakanek, szczudeł, nożyczek do papieru, książki należące do gromady itp.

Posiadając tę książkę, na pierwszy rzut oka, bez specjalnego zastanawiania się, będziemy wiedzieli, jak bogatą jest gromada, co posiada, a czego jeszcze brakuje.

\*\*\*\*\*

# Karta Rejestracyjna

I jeszcze jedna sprawa "papierkowa". Corocznie z hufca każdy wódz otrzymuje t.z. Kartę Rejestracyjną z gotowymi rubrykami do wypełnienia. A więc stan gromady, ilość zdobytych sprawności i gwiazdek, ilość wycieczek.

Po wypełnieniu, kartę tę należy odesłać na wskazany adres w określonym terminie.

Karta ta jest bardzo ważnym dokumentem. Z niej kierownictwo naszej Organizacji dowiadyuje się o stanie i działaniu gromady.

Poza tym ambicja wodza nakazuje, aby zwierzchnicy wiedzieli jak "fantastycznie" gromada pracuje i jakie miała zdobycze w ubiegłym roku.



## BIBLIOTECZKA WODZA

Każdy dobrze wie, że chociaż jesteśmy "genialni", ale od czasu do czasu potrzebujemy jakiegoś wsparcia w naszym procesie myślowym, czy to w poszukiwaniu pomysłów, czy też wewnętrznej potrzeby rozszerzenia naszej znajomości przedmiotu.

W tym pomaga nam "stary przyjaciel" każdego kulturalnego człowieka - Książka.

Wskaże, podsunie, wyjaśni i jest zawsze "pod ręką", gotowa do współpracy.

Dlatego każdy wódz w swojej prywatnej bibliotece posiada dział harcerski i zuchowy.

O zuchach i dzieciach w tym okresie rozwojowym napisano wiele książek;- trzeba je wyszukiwać i gromadzić.

Należy korzystać nie tylko z książek polskich, ale także z wydawnictw innojęzycznych i wydawnictw miejscowego skautingu.

- Oto niektóre, polskie wydania:

- A.Kamiński "Antek Cwaniak".
- A.Kamiński "Książka Wodza Zuchów".
- A.Kamiński "Krąg Rady".
- J.Zwolakowska "W Gromadzie Zuchów".
- J.Zwolakowska "Piosenki i Tańce Zuchów".
- Spiewnik Zuchowy "Dyl Dyl".
- Miesięcznik "Na Tropie"-dział zuchowy "Gromado-Czuj"
- W.Kurzejówna "Gry, Zabawy, Inscenizacje"

-Z wydawnictw krajowych:

- M.Wardecki "Zuchy"
- St.Słysz "Gry i Zabawy".
- R.Trześniowski "Zabawy i Gry Ruchowe".
- I.Zgrychowa "Majsterkowanie".
- A.Kiewicz "W Drużynie Zuchów".
- Wyd. Horyzonty "Regulaminy Sprawności Zuchowych".

Przy tym chciałbym zwrócić uwagę, że w ubiegłych latach w Polsce kierunek wychowania i samo podejście do ideologii harcerskiej i ruchu zuchowego było różne od naszych założeń.

Dlatego też z wydawnictw krajowych należy wybierać tylko to, co jest zgodne z naszą metodą i ideologią zawartą w Prawie i Przyrzeczeniu.

W biblioteczce wodza powimny się znajdować także, odpowiednie dla wieku zuchów, opowiadania, przygody, podróże, legendy i baśnie i opowiadania historyczne.

Bardzo się także książki przydają przy opracowywaniu i przerabianiu sprawności cyklowych i przygotowaniu gawęd wodza.



**"NA BOGA I MARYJI CHWAŁĘ  
TEN CIOS PO RAZ OSTATNI CI ZADAŁEM,  
PRAWOŚĆ I DZIELNOŚĆ MIŁUJ SZCZERZE  
NIE SŁUGĄ LICHYM JESTEŚ - LECZ  
RYCERZEM"**

Słowa wypowiedane przez  
Instruktora w czasie  
pasowania Zucha na Harcerza.

## *Drogi Wodzu...*

Kiedykolwiek przyglądam się obrzędowi Pasowania Zucha na Harcerza w moim macierzystym Hufcu, ogarnia mię głębokie wzruszenie.

Namiestnik Zuchowy uderza w ramię klęczącego zucha prawdziwą, polską szablą i wypowiada uroczyste słowa "Pasowania Rycerskiego";- giermek staje się rycerzem.

Przed tym klęczącym, wzruszonym chłopcem otwiera się świetlana Droga Służby Harcerskiej.

Pójdzie tą Droga, tą samą, którą szły przed nim od tak dawna Hufce Harcerskie, pełniąc służbę Ojczyźnie nie tylko na polu pracy społecznej, ale i w "rycerskiej potrzebie"- w Jej obronie.

Wyobrażam sobie, jak czujesz się dumny, gdy pasują Twojego zucha.

I może wtedy obudzi się w Twoim sercu obawa czy dobrze przygotowałeś go na tą dalszą drogę? - A moja skromna książeczka jest tylko drogowskazem.

Przyjdiesz do wniosku, że jeszcze bardziej musisz pracować nad sobą, rozwijać swą wiedzę, doskonalić się, aby dać z siebie jeszcze więcej niż dałeś.

- Szczęść Boże! - Czuwaj!

Czuj!

*Druh Marian*

# Spis Rozdziałów

1. Wstęp .....	str. 5
2. Ruch Zuchowy.....	7
3. O Polskim Zuchu.....	11
4. Gromada Zuchowa.....	31
5. Zbiórki Gromady.....	41
6. Wódz Gromady. ....	63
7. Papierkowa Robota.....	67
8. Biblioteczka Wodza.....	70
9. List do Wodza.....	73

\*\*\*



