



Czas trwania bloków:

DP- zajęcia DO POŁUDNIA 3,5h

PP- zajęcia PO POŁUDNIU 3,5h

W- zajęcia wieczorne 2h

zuchy przywożą na biwak strój kowboja (ważne, żeby każdy miał kapelusz i bandankę (chustkę na szyję)

Dzień	Zajęcia	zadania do wykonania/osoby odpowiedzialne	Materiały
<p>czwartek 6.08.2019</p> <p>godz.9.00</p>	<p><b>DP-</b> wyjazd i jazda do Zalesia - przyjazd i zakwaterowanie, -apel, -nauka podstaw biwakowania pod namiotem (ścielenie łóżek, wytrzepywanie koców) -zapoznanie z regulaminami/ <b>drogami ewakuacyjnymi</b> (<u>ważne, żeby padła ta nazwa</u>) Zagadnienia bezpieczeństwa/ alarmy, pożar, urazy ciała, poruszanie się po terenie ośrodka, reagowanie na dziwne sytuacje/.Zapoznanie z terenem ośrodka, zasady poruszania się po ośrodku.</p> <p><b>12:00 szkolenie policji i straży/ próbna ewakuacja</b></p> <p>zajęcia integracyjne w gromadach: każdy drużynowy przygotowuje jakiś pląs - najlepiej w tematyce NAL-u- którego nauczy swoją</p>	<p>Podział na gromady i szóstki, wybór nazw gromad i szóstek, wybór szóstkowych., zapoznanie z nazewnictwem obowiązującym podczas biwaku, <b>(Drużynowi, przyboczni)</b></p> <p><b>cała kadra</b></p> <p>zabawy integracyjne w gromadach 1h <b>(Drużynowi, przyboczni)</b></p>	<p>Tasiemki odblaskowe do oznaczenia dróg ewakuacyjnych, (takerem do drzewa), plan ewakuacji) regulaminy, listy do podpisu.</p> <p>Gry planszowe, piłki,, szarfy, kartki rysunkowe, kredki, farby</p>

	<p>gromadę, a następnie na ognisku gromada nauczy pozostałych.</p> <p><b>PP</b></p> <p>W Zalesiu uczestników wita szeryf miasteczka. Wyjaśnia zuchom, że przyjechały do naszego miasteczka Eldorado w poszukiwaniu złota i że mamy nadzieję, że wyjedziemy stąd bardzo bogaci. Przedstawia też swoich ludzi:</p> <p>przygotowanie do prezentacji gromad (prezentują swój kapelusz - wizytówkę, okrzyk szóstki, płas, wykonują mieszek na monety)</p> <p><b>W</b>- ognisko, prezentacja szóstek i gromad, nauka płasów, rozdanie śpiewników</p>	<p>Uroczyste powitanie <b>cała kadra</b></p> <p>- nazwa gromady/ szóstek  - okrzyk gromady  - wybór szóstkowych  -kapelusze na wizytówki  <b>(Drużynowi, przyboczni)</b></p> <p>Uroczyste nadanie nazw gromad i szóstek, pasowanie szóstkowych wręczenie gwiazd pomocników szeryfa</p>	<p>Materiały biurowe: klej, brystol, bibuła, kolorowe sznurki, kapelusze na wizytówki</p> <p>Śpiewniki, gwiazdy pomocników szeryfa</p>
--	--	--	--

<p>piątek 7.08.2019</p>	<p><b>DP:</b> W ELDORADO CITY (metoda stacji) cz.1</p> <p><b>PP:</b> W ELDORADO CITY cz.2</p> <p><b>msza św. pierwszopiątkowa</b></p> <p><b>W</b> - teatr</p>	<p><b>(cała kadra)</b></p> <p>(nauka rzutu lassem, złoto prerii, robienie gwiazdy szeryfa, taniec kowbojski, wizyta u golibrody, poskromić byka, napad na bank, nakarm kuca, zwinny kowboj, rzut w ułożone butelki</p> <p>-Mustangi z Dzikiej Doliny ; <a href="https://zszywka.pl/u/anioleeek26/diy-580873.html?page=3">https://zszywka.pl/u/anioleeek26/diy-580873.html?page=3</a></p> <p>-Przygotowanie inscenizacji do teatru wieczornego, wykonanie dekoracji i rekwizytów</p> <p><b>(Drużynowi, przyboczni)</b></p>	<p>(konspekt)</p> <p><a href="https://docs.google.com/document/d/1HeWhl028BopOr7JHQATNWOCuEh9aVax0VMFyL_hr-S8/edit">https://docs.google.com/document/d/1HeWhl028BopOr7JHQATNWOCuEh9aVax0VMFyL_hr-S8/edit</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-kij od miotły;</li> <li>-skarpetka;</li> <li>- wypełnienie,</li> <li>-sznurki, włóczki,</li> <li>guziki, papier kolorowy, filc, igły, nici</li> </ul> <p>teksty scenek</p>
<p>sobota 8.08.2019</p>	<p><b>DP-</b> My jesteśmy Indianami - poznajemy życie Indian - (strategia stwórz ten świat)</p>	<p>1.STAŃ SIĘ -tworzenie pióropuszy, malowanie twarzy</p> <p>2.ZBUDUJ SCHRONIENIE</p>	<p><a href="https://docs.google.com/document/d/1GCLsYC0dOy3l0sGbORScMGRgkOmQ7VJ2-dugEdqHkrU/edit">https://docs.google.com/document/d/1GCLsYC0dOy3l0sGbORScMGRgkOmQ7VJ2-dugEdqHkrU/edit</a></p>

	<p><b>PP</b> - "Tropiciele" zabawa w podchody - zastosowanie znaków patrolowych / Kąpiel</p> <p><b>W film:</b>"Mustang z Dzikiej Doliny"</p>	<p>-budowa wigwamu 3. BĄDŹ - taniec deszczu -o czym szumią drzewa -łapacze snów</p> <p><b>Drużynowi, przyboczni</b></p>	<p>(konspekt)</p> <p>tabliczki ze znakami patrolowymi</p>
niedziela 9.08.2019	<p><b>DP:</b> udział we mszy św.</p> <p><b>PP:</b> Super ranczer</p>	<p>oprawa mszy: techniczna - muzyczna</p> <p>Gra fabularyzowana o tytuł "Super ranczera" Level 1 -budowa farmy Level 2 -budynki gospodarcze</p>	<p>(konspekt)</p>

		Level 3 -uprawy, pasza Level 4 hodowla zwierząt Level 5 -pozyskanie produktów	<a href="https://docs.google.com/document/d/1xfgyYT1_a6XsFrSHE14AJEJWw2YgW4gK0hbcEsBUhPQ/edit">https://docs.google.com/document/d/1xfgyYT1_a6XsFrSHE14AJEJWw2YgW4gK0hbcEsBUhPQ/edit</a>
	<b>W:</b> ognisko podsumowujące NAL, potańcówka		
poniedziałek 10.08.2019 POWRÓT	<b>DP</b> pakowanie,  <b>PP</b> wycieczka	<b>Drużynowi, przyboczni</b>	

- śpiewnik-
- bajki na dobranoc- legendy:
- dekoracje na teatr -
- ogniska -
- współzawodnictwo- monety (za czystość i grzeczność, zajęcia) -
- pobranie filmów -
- oprawa mszy -
- lista dla uczestników -

- wycieczka -
- muzyka na potańcówkę -
- opracowanie scenek na teatr -
- znaki patrolowe-
- kapelusze na wizytówki-
- mapa miasteczka (do zajęć w piątek) -
- tablica z nazwą miasta, nazwami terenu: Eldorado City -

### **OBRZĘDOWOŚĆ:**

**Okrzyk:** Gdzie jak gdzie! W Eldorado nie jest źle!

**Piosenka** - "Dziki, dziki zachód" - <https://youtu.be/0IG2XtG2-m8>

nazwy na terenie - , saloon (jadalnia), bank (budynek/kadrówka), golibroda (umywalnia), preria (polana ogniskowa)

**Pobudka** - "W samo południe na Dzikim Zachodzie"

[https://www.youtube.com/watch?v=SUG7\\_2\\_6mSq&feature=share&fbclid=IwAR3v22YHjO79IzV9kxIwZC1rAZUJL4ti-T-0\\_EV4jqFswY50JNSHDQGaEmo](https://www.youtube.com/watch?v=SUG7_2_6mSq&feature=share&fbclid=IwAR3v22YHjO79IzV9kxIwZC1rAZUJL4ti-T-0_EV4jqFswY50JNSHDQGaEmo), rozgrzewka w piżamach na placu apelowym

**Zakończenie dnia** - krąg zachowy z iskierką, śpiewamy "Dobranoc"

**Iskierka:** - stoimy w kręgu (oczywiście nie trzymamy się za ręce), iskierkę przekazujemy przez lekkie kopnięcie nogą.

**Krąg Rady:** ponieważ szóstek będziecie mieli po 3, to bajkę na dobranoc czytamy na Kręgu Rady (nie przed samym snem w namiotach), potem tylko szybka toaleta i zuchy zasypiają ;)

**Film:** "Mustang z Dzikiej Doliny" -

"Bolek i Lolek na Dzikim Zachodzie" (film jako alternatywa jakiejś dziury w programie)

### **FABUŁA:**

Fabuła ogólnie: zuchy przyjeżdżają do legendarnego miasteczka Eldorado, jako poszukiwacze złota - na zaproszenie szeryfa. Szeryf upewnia ich w tym, że w miasteczku odnajdą wielkie bogactwo. Zuchy przez cały NAL wykonują różne zadania związane z dzikim zachodem, jednak nie odnajdują "upragnionego złota". Na ognisku kończącym biwak szeryf mówi im, że pomimo, iż nie odnaleźliśmy złota, ani innych skarbów materialnych, to tak naprawdę, wracamy do domu bardzo bogaci: w nowe przyjaźnie, nową wiedzę, nowe umiejętności, w to, że udało nam się pokonać własne słabości. Zuchy wracają z przeświadczeniem, że materialne bogactwo wcale nie jest najważniejsze. Podczas biwaku zuchy zdobywają sprawność "Zdobycyca Dzikiego Zachodu".

### **ELEMENTY NIEZBEDNE W WYPOSAŻENIU ZUCHA:**

- kapelusz kowbojski

- skarpetka
- kij od miotły (podpisany) - chyba, że kupimy dla wszystkich, ale nie wiem, czy budżet NALu to udźwignie;
- bandanka (chustka) do zawiązania za szyję - będzie wykorzystywana zamast maseczki na zajęciach
- 2 maseczki wielorazowe

proponowane kolory koszulek:

- kadra - (150 brown) - taki kowbojski kolor
- zuchy -gold

### **TERMINY:**

**1 -sze spotkanie kadry:**( spotkanie organizacyjne, przydzielenie zadań)

**2 -gie spotkanie kadry:** (opracowanie powierzonych zadań + lista materiałów, pakowanie programu)

**Spotkanie z rodzicami:**

**Zakupy programowe:**

**WAŻNE:** Kadra przywozi ze sobą lusterka - kto ile ma (takie, które można postawić i przed którymi zuchy mogłyby się pomalować na dniu indiańskim (możecie przywieźć już podpisane, zabezpieczone przed stłuczeniem na spotkanie, to spakujemy razem z programem).



Załącznik 1.

W ELDORADO CITY - gra metodą stacji

Zuchy wychodzą na punkty w kapeluszach kowbojskich.  
Drużynowy zabiera na grę kartkę, długopis i stoper (może być w komórce)

Jesteśmy w miasteczku Eldorado City. Każdy zuch musi się nauczyć kowbojskiego życia.

Zuchy poruszają się gromadami od punktu do punktu wg mapy. Punkty są bezosobowe (nie ma punktowych - z wyjątkiem punktu tanecznego). Pozostałe osoby z kadry dezynfekują miejsca między grupami (jeśli jest taka konieczność). Gra przewidziana na 3 h. przed południem i 2 h po południu. 1,5 h po południu zuchy robią konika i dekorują śpiewnik.

<b>nazwa punktu/ lokalizacja</b>	<b>opis zabawy</b>	<b>materiały</b>	<b>czas</b>	<b>uwagi</b>
1. nauka rzutu lassem /polana ogniskowa	<b>Kowboj musi sprawnie złapać uciekające bydło na lasso</b> - każdy zuch rzuca lassem, aby złapać bawoła (pieniek)	-pieniek -hula hop uwiązany na linie	25 min.	zapisujemy, kto znalazł najwięcej grudek złota
2. złoto prerii /piaskownica	<b>Każdy, kto przyjeżdża do Eldorado, marzy, aby odnaleźć złoto</b> - zuchy po kolei próbują wypłukać drobinki złota z piasku	-piaskownica -kamyczki imitujące złoto -sitka do piasku	25 min.	
3. poczuć się jak szeryf /stołówka	<b>Szeryf, to najważniejsza osoba w Eldorado City, teraz każdy może się zamienić w szeryfa robiąc sobie jego gwiazdę</b> - zuchy wycinają po 1 gwieżdzie z kartki i nakleją ją na karton, żeby usztywnić. Ozdabiają wg swojego pomysłu, na koniec klejem na gorąco doklejamy agrafkę do przypięcia.	-szablony gwiazd na białych kartkach -karton do podklejenia -nożyczki -klej biurowy	25 min.	

		- kredki, pisaki - agrałki -pistolet + klej na gorąco		
4. <a href="#">potańcówka</a> / teren poniżej budynku- przy ogrodzeniu	<b>Kowboje uwielbiają potańcówki i mają wiele swoich ulubionych tańców - oto jeden z nich</b> - zuchy uczą się kowbojskiego tańca	-muzyka - głośnik	25 min.	
5. <a href="#">wizyta u golibrody</a> /przy umywalniach	<b>Jednym z zawodów bardzo cenionych przez kowboi był golibroda, który golił kowboi brzytwą. Dzisiaj każdy zuch posmakuje tego fachu</b> - Każdy zuch dostaje do ręki balon na plastikowej rurce. Balony pryskamy pianką do golenia i rozcieramy ją po całym balonie ( każdy sobie). Zuchy mają za zadanie ogolić balony drewnianą szpatułką. Po zadaniu zuchy dokładnie myją ręce z resztek pianki.	-napompowany balon na rurce (po 1 na zucha, kilka na rezerwę - pianka do golenia/ lub jakaś inna piana - szpatułki drewniane (jak lodów)	25 25min.	
6. <a href="#">poskromić byka</a> /boisko	<b>Jedną z ulubionych kowbojskich rozrywek jest rodeo. To tam kowboje wykazują się siłą i sprytem, aby ujarzmić dzikie byki</b> - Zuch siada na piłce do skakania, trzyma się jedną ręką, drugą rękę i nogi podnosi do góry. <b>Musi</b> przez kilka sekund utrzymać równowagę na piłce. Mierzymy czas, kto wytrzyma najdłużej.		25 min.	mierzymy i zapisujemy zuchom czas
7. <a href="#">napad na bank</a> /wolny podest na 1 podoboże na przeciwko budynku	<b>Na Dzikim Zachodzie bardzo często zdarzały się napady na bank.</b> Każdy zuch ma 10 cennych przedmiotów. Zuchy po kolei próbują trafić z jednej linii do: obręczy hula hop, następnie do mniejszej obręczy z szarfy, i do najmniejszej ze sznurka. Za każdym razem, aby rzucić do mniejszej obręczy, może wziąć tylko te skarby,, które wpadły do większej. Te, które spadły poza nią, przepadają. Skarby, które wpadły do najmniejszej monety, są łupem zucha i zabiera je dla siebie.	-hula hop - szarfa - pętla ze sznurka -kreda	25 min.	zapisujemy, który zuch zdobył najwięcej skarbów

8. nakarm mustanga/ przy studni	<b>Każdy kowboj musi dbać o swojego konia, koń musi regularnie jeść</b> Każdy zuch ma 10 szyszek. Zadaniem jest kolejno wrzucanie szyszek do pyska konia.	-szyszki, po 10 na osobę - pysk konia z kartonu	25 min.	zapisujemy ilość trafień
9. zwinny kowboj /ławeczki przy ognisku	<b>Kowboj musi być sprawny i zwinny. Czasem musi sobie z czymś poradzić bez użycia rąk-</b> zuchy siedzą z kapeluszem na kolanach odwróconym otworem na głowę do góry. Zadaniem jest ubranie kapelusz bez użycia rąk	Kapelusze zuchów	25 min.	
10. rzut w ułożone puszki lub butelki /przed budynkiem	<b>Jedną z rozrywek kowbojskich jest strzelanie do butelek-</b> zuchy mają ustawione (jak kręgle 3-2-1) puste butelki plastikowe po wodzie (0,5l). Celują w nie piłką.	-6 pustych butelek po wodzie mineralnej 0,5l - piłki	25 min.	liczymy ilość strąconych butelek przez całą gromadę

Punkty uzyskane przez zuchy przełożą się na punkty we współzawodnictwie gromad.

Po zakończonej grze każdy zuch wykonuje swojego mustanga - czas 1,5h.

<https://zszywka.pl/u/anioleeek26/diy-580873.html?page=3>

Załącznik 2

## MY JESTEŚMY INDIANAMI - strategia stwórz ten świat

Zuchy, aby poznać życie Indian, muszą się w nich zmienić i przeżywać ich przygody. Odbywać się to będzie w 3 etapach:

1. Stań się,
2. zbuduj schronienie,
3. bądź

Zuchy działają w gromadach pod opieką drużynowego i przybocznych. Drużynowy na grę (poza materiałami niezbędnymi do gry) zabiera telefon, kartkę i długopis. Teren działań gromady, to wybrane miejsce na terenie obozu i lasu.

nazwa zadania	opis zadania	materiały	czas	uwagi
<b>1. STAŃ SIĘ</b>	Każdy uczestnik wykonuje dla siebie pióropusz indiański /stołówka/ <i>(wycinamy 2 jednakowe paski papieru, które ze sobą sklejamy, a między nimi wkładamy 1 piórko, zszywamy zszywaczem na obwód głowy)</i> Następnie malujemy sobie barwy wojenne na twarzy	- paski kolorowego papieru (z kolorowego bloku technicznego A3) - po 2 na uczestnika - kolorowe piórka - po 1 na uczestnika - klej - zszywacz - kredki do twarzy - gilotyna	0,5 h	
<b>2. ZBUDUJ SCHRONIENIE</b>	Zabieramy materiały potrzebne do punktu 2 i 3, idziemy do lasu i szukamy dogodnego miejsca na zbudowanie naszego indiańskiego wigwamu. Budujemy 1 wigwam (lub 2). Wszystkie zuchy mają się w nim zmieścić. Kiedy już Indianie są w środku, wódz (drużynowy) robi im zdjęcie. Przed powrotem do obozu, wigwamy należy rozmontować i wszystkie rzeczy zabrane z bazy, przynieść z powrotem.	-2 koce na gromadę -sznurek -nożyczki - (gałęzie i inne dary lasu)	1,5 h	
<b>3. BĄDŹ</b>	W naszej indiańskiej wiosce mamy 3 zadania: 1. Taniec deszczu:		0,5h	

	<p>wymyślamy choreografię do naszego tańca deszczu i nagrywamy filmik;</p> <p>2. Tworzymy wspólną opowieść "O czym szumią drzewa" i zapisujemy ją na kartce;</p> <p>3. Każdy Indianin robi sobie łapacz snów  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ewM5w0ha1QA">https://www.youtube.com/watch?v=ewM5w0ha1QA</a></p>	<p>-drut          -sznurek          -piórka          -koraliki          -tasiemki</p>		
--	---	---	--	--

Po zakończonej grze, drużynowi przesyłają Mateuszowi zdjęcia wigwamów i filmiki z tańcem deszczu. Wieczorem przed filmem wyświetlamy to na dużym ekranie. Czytamy opowieści "O czym szumią drzewa".

Załącznik 3

### **SUPER RANCZER** - gra fabularyzowana

Zuchy przemieniają się w ranczerów, których zadaniem jest stworzenie własnej farmy. Działamy w gromadach. Na początku każda gromada losuje swój kolor ( będzie on potrzebny w ostatnim etapie gry).

#### **orientacyjny czas:**

level 1-3 - 2h

level 4 - 1h

level 5 - 0,5 h

#### Level 1

-budowa farmy

Każda grupa otrzymuje karton, który będzie tłem i podstawą farmy. Malujemy na nim niebo, słońce, góry, drzewa - co tam zuchy chcą. Na podstawie można namalować pastwiska, drożki itp. /kartony, farby, pędzle, kubki z wodą, talerzyki papierowe na farby/

#### Level 2

-budynki gospodarcze

Z pudełek i rolek po papierze toaletowym przygotowujemy zabudowania gospodarcze (można je pomalować lub okleić). /pudełka, rolki po papierze, klej, nożyczki, papier kolorowy, bibuła, farby, pędzle, kubki z wodą, talerzyki papierowe na farby/

#### Level 3

-uprawy, pasza

Do naszej makiety doklejamy uprawy, które mogą być paszą dla zwierząt ( z plasteliny, papieru kolorowego, ale można też przykleić żdźbła trawy. /klej, klej na gorąco, nożyczki, papier kolorowy, bibuła, plastelina, gałuszki (można z nich zrobić drzewa), trawa/

#### Level 4

hodowla zwierząt

Aby wyhodować zwierzątko, trzeba wykonać konkretne zadanie. Zuchy dostają szablony zwierząt do kolorowania i przyklejenia na swojej farmie:

- **krowa** - kolorowe mleko - <https://www.youtube.com/watch?v=stg9EYDGn4g> (ważne, żeby każdy zuch brał udział w eksperymencie /mleko, barwniki spożywcze, pipetki, patyczki do uszy, płyn do naczyń, talerz)
- **kura i kaczka** - zuchy śpiewają piosenkę "Wlazł kotek" głosami ptactwa domowego (ko,ko, kwa, kwa)
- **kot** - każdy robi najpiękniejszy koci grzbiet
- **królik** - wyścigi królików (na boisku) - dzielimy gromadę na 2 szóstki. Dzieci ustawiają się w rzędach. Po kolei kucają do pachołka i z powrotem. Kiedy królik minie pierwszego w kolejce, to tamten startuje. /przygotować trasę na boisku, 2 pachołki, 2 szarfy na linię startu /
- **konik** - podkuwamy konia - każdy zuch wbija gwóźdź w deseczkę /deseczka, gwoździe (po 1 dla uczestnika), młotek 1 na gromadę
- **świnkę i pieska** otrzymają gratis

#### Level 5

##### -pozyskanie produktów

Na polanie ogniskowej ukryte są obrazki w wylosowanym przez gromadę kolorze (10 obrazków), zuchy je odnajdują i zapisują na kartce, jakie produkty możemy pozyskać od tych zwierząt. /zalamowane obrazki zwierząt, podklejone na kartkach w różnych kolorach/

Jeśli gromada skończy zadania przed czasem, to może jeszcze dopracować makietę. Makiety będą brane pod uwagę przy współzawodnictwie.