

## Cykl sprawnościowy



Policjantka  
policjant

Temat	Forma pracy	Działanie	Uwagi
Zbiórka 1 „ ZAWSZE NA POSTERUNKU”	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ORZ</li><li>2. Wycieczka (zwiad)</li> <li>3. Krąg Rady</li> <li>4. OZZ</li></ol>	<p>Wyjście/wyjazd</p>  <p>Postanawiamy, że zdobynamy sprawność policjanta</p>	<p>Zorganizowanie dla zuchów wycieczki na posterunek lub komendę policji. Podczas wycieczki dzieci zapoznają się z codzienną pracą policjantów. Godna polecenia jest wycieczka do KPP w Wadowicach. Wystarczy umówić się telefonicznie na dogodny termin i godzinę (warto zrobić to z dużym wyprzedzeniem 😊). Podczas wycieczki zuchy mogą zapoznać się ze sprzętem policyjnym, z pracą kryminalistyka, zobaczyć radiowozy.</p>
Zbiórka 2			

<p>„ WSTĘPUJEMY DO AKADEMII POLICYJNEJ”</p>	<p>1. ORZ 2. Gawęda  3. Gry i ćwiczenia       4. Krąg Rady    5. OZZ</p>	<p>Drużynowy proponuje zuchom wstąpienie do Akademii Policyjnej</p> <p>Zuchy w szóstkach wykonują zadania</p> <p>Postanawiamy, że zdobywamy sprawność policjanta</p>	<p>Zuchy, aby dostać się do AP, muszą przejść serię testów. Policjant musi być silny, szybki, zwinny, spostrzegawczy i musi umieć współpracować z innymi, dlatego zuchy przejdą specjalny test. Podczas testu będą musiały ze sobą współpracować w szóstkach. Muszą też dbać o bezpieczeństwo swoje i innych.</p> <p>Test sprawnościowy dla zuchów (Jeśli jest taka możliwość, to najlepiej przygotować na boisku lub łące, żeby zuchy miały dużo miejsca). Zadania wykonują w swoich szóstkach. Za każde zadanie otrzymują fragment odznaki policyjnej. (zał. 1) Na koniec gry, przyklejają całość na kartce. ( kartki, klej) Jest to potwierdzenie, że zostali przyjęci do Akademii Policyjnej.</p> <p><b><u>Zadanie 1: Przeciąganie liny - siła</u></b> Zuchy przeciągają linę w szóstkach. Każda szóstka „walczy” z każdą. Nie ma przegranych, bo wszyscy dali z siebie wszystko. (lina)</p> <p><b><u>Zadanie 2: Tor przeszkód – szybkość i zwinność</u></b> Na wyznaczonej przestrzeni przygotowujemy tor przeszkód. Mogą to być pachołki do ominięcia. Każdy zuch z szóstki musi wykonać zadanie ( dobrze jeśli 2 szóstki mogą rywalizować równocześnie, jeśli nie ma takiej możliwości, mierzymy szóstce czas). (pachołki, stoper)</p> <p><b><u>Zadanie 3: Sokole oko – spostrzegawczość</u></b> Zuchy dostają 2 obrazki. Muszą znaleźć wszystkie różnice. (zał.2) (obrazek, przybory piśmiennicze)</p> <p>Ustalamy obrzędowość do zbiórek z cyklu Policjant/Policjantka: Okrzyk na początek zbiórki: drużynowy: Do akademii policyjnej wstępujemy! Zuchy: Bo policjantami bardzo być chcemy! Okrzyk na koniec zbiórki: drużynowy: Nic się złego nie przydarzy! Zuchy: Gdy policjanci stoją na straży!</p>
---	--	--	---



	<p>6. Majsterka</p> <p>7. Krąg Rady</p> <p>8. OZZ</p>	<p>Wykonywanie lizaka policyjnego</p>	<p>Każdy zuch wykonuje dla siebie lizak. Odrysowuje na kartonie szablon, wycina koloruje, dokleja patyczek (karton, szablon koła, klej, nożyczki, kredki, patyczki do szaszłyków,)</p>
<p>Zbiórka 4</p> <p>„A PAN POLICJANT PORZĄDKU PILNUJE”</p>	<p>1. ORZ</p> <p>2. Gawęda</p> <p>3. Ćwiczenia i Gry</p> <p>4. Piosenki i pąsy</p> <p>5. Majsterka</p>	<p>Tajemniczy list od policjanta</p> <p>Nauka piosenki „Alarmowy 112”</p> <p>Radiowóz z rolki po papierze toaletowym</p>	<p>Każda szóstka otrzymuje kopertę, w której znajduje się zaszyfrowany list.</p> <p>List od policjanta – zuchy dostaną zaszyfrowany list od Policjanta Przemka, który prosi je o pomoc. Zaszyfrował informacje ( np. GA -DE-RY-PO-LU-KI), ponieważ nie chce, aby przechwycił ją, ktoś niepożądany (np. Rzezimieszek Ryszard albo Zbigniew Złodziej). Zuchy muszą według legendy odczytać prawidłowo list i wykonać zawarte w nim zadania – np. dobrać odpowiedni klucz do skrytki, złożyć z części obrazek i odczytać adres chronionego obiektu (CZEKOLADKA).</p> <p>Nauka piosenki</p> <p>Każdy zuch wykonuje swój radiowóz z rolki po papierze (rolki po papierze dla każdego zucha 1 szt., klej, nożyczki, papier kolorowy)</p>

	6. Krąg Rady		
	7. OZZ		
Zbiórka 5 „RATUNKU! NA POMOC!”	1. ORZ 2. Gawęda	Uświadomienie zuchom zagrożeń, nauka wzywania pomocy	Drużynowy prowadzi gawędę o tym, że nawet jak bardzo uważamy, może nam się przydarzyć coś złego lub możemy być świadkiem wypadku. Prezentuje właściwy sposób dzwonienia po pomoc. Przypomina numery telefoniczne 112, 997,998,999.
	3. Ćwiczenia i Gry	Ćwiczenia w wzywaniu pomocy.	Drużynowy wymyśla zdarzenie, do którego zuchy muszą wezwać pomoc.
	4. Piosenki i płąsy	Alarmowy 112	Ćwiczenie piosenki
	5. Majsterka	Pierwsza pomoc	Zuchy uczą się opatrywania ran. (bandaż 1 na parę)
	6. Krąg Rady	Podsumowanie cyklu. Rozdanie znaczków sprawności	
	7. OZZ		