

PODRÓŻNIK POSZUKUJĄCY ZUCHOWYCH PRAW

Zaspokaja:

- dziecięcą ciekawość świata;
- daje możliwość poznania innych kultur, narodów;

Uczy:

- życzliwości oraz jak powinien zachować się prawdziwy podróżnik;
- Szacunku religii, zwyczajów i kultury innych ludzi.

Ten cykl sprawnościowy przenosi zuchy w różne miejsca na świecie. Poznając nowe kultury, poznają także prawa zucha, które powinny im przyświecać w codziennym życiu.

Został opracowany na podstawie cyklu „Podróżnik” .

Zbiórka 1. Wyruszamy w podróż – Zuch kocha Boga i Polskę

Cele:

- Zuchy znają pierwszy punkt prawa zuchowego.
- Wiedzą jak dobrze przygotować się do podróży.
- Potrafią powiedzieć, dlaczego właśnie Polska jest dla nas szczególnym miejscem.

L p.	PRZEBIEG	CZ AS	MATERIAŁY/ UWAGI
1.	Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki	10'	
2.	Wyruszamy w podróż dookoła świata w poszukiwaniu ważnych zuchowych zasad. Gawęda – zuchy otrzymują tajemniczy list napisany sympatycznym atramentem. Po odczytaniu treści dowiadują się, że nadawcą listu jest tajemnicza osoba „Podróżnik”, który będzie przynosić zuchy co tydzień w inne miejsce. Podróżnik opisuje swoją magiczną maszynę, która potrafi to uczynić. Jeśli mamy podróżować po świecie, to na pewno przydadzą nam się paszporty. Przygotowujemy paszporty tak, żeby oprócz naszych danych i miejsca na pieczętki znalazło się też miejsce ważna zasady poznane podczas podróży.	30'	kartki, mazaki, sznurek, papier kolorowy
3.	Zabawa: pierwsza osoba mówi: „Wyruszam na wyprawę dookoła świata i zabieram na nią (tutaj przedmiot na „a”) „, druga osoba powtarza i dodaje przedmiot na b, itd.	10'	
4.	Gawęda. Zostanie przeczytany wiersz M. KONOPNICKIEJ „A jak ciebie ktoś zapyta” A jak ciebie kto zapyta: Kto ty taki, skąd ty rodem? Mów, żeś z tego łanu żyta,	15'	wiersz M. KONOPNICKIEJ „A jak ciebie ktoś zapyta”

	<p>Żeś z tych łąk, co pachną miodem; Mów, że jesteś z takiej chaty, Co Piastową chatą była, Żeś z tej ziemi, której kwiaty Gorzka rosa wykarmiła...</p> <p>rozmowa z zuchami kto to jest Polak nawiązując do zasady: „Cudze chwalicie, swego nie znacie”.</p>		
5.	<p>Majsterka-praca szóstkami zadaniem będzie wykonanie plakatu na tematy: I szóstka- ma zachęcić innych do zwiedzania naszego kraju II szóstka- ma zachęcić innych do czytania polskich pisarzy i poetów III szóstka- ma zachęcić innych do zwiedzania i wypoczywania w ciekawych regionach polski. IV szóstka- ma zachęcić innych do korzystania z polskiej kuchni- najsmaczniejsze polskie przysmaki.</p> <p>Nauka piosenki Jestem Polakiem https://www.youtube.com/watch?v=plug6OIrRM&ab_channel=Niezwyk%C5%82eLekcjeRytmiki</p>	30'	Kartki, kredki, farby
6.	<p>Obrzędowe zakończenie zbiórki przy okazji tej sprawności: Doklejanie poszczególnych części mapy świata na makietę.</p>	5'	Mapa Polski
7.	<p>Krąg Rady: punktacja, podsumowanie zbiórki, powiedzenie o pierwszym punkcie prawa zuhowego, zapisanie go w paszporcie i odbicie pieczętki. Iskierka</p>	20'	Paszporty, pieczętka

Zbiórka 2. Kierunek Ameryka Północna, Południowa - Indianie – Zuch jest dzielny

Cele:

- Zuchy znają kolejny punkt prawa zuhowego
- Wiedzą jak mają go interpretować
- Potrafią same przygotować przedstawienie dla wodza i różne ozdoby

Lp.	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY/UWAGI
1.	Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki, wyciągnięcie paszportów i podróż	10'	Paszporty
2.	Okazuje się, że wylądowaliśmy trochę za bardzo na południe i spotykamy plemię dzikich tubylców – Indianie . Potrzebna jest pomoc w robieniu indiańskiego talizmanu oraz do ich obrzędowego tańca „My idziemy na bizona”.	10'	Plemię tubylców

3.	Narada gromady- boimy się tubylców, ale pokażemy im, że zuchy są dzielne i są w stanie im pomóc bez względu na wszystko.	5'	
4.	Dzielimy się na dwie grupy – jedna przygotowuje indiański talizman, druga pod okiem wodza uczy się tańczyć.	30'	Układ taneczny, papiery, bibułka, nożyczki, kleje, taśmy itp.
5.	Występujemy na festiwalu zdobywając ogromny szacunek wodza. W podziękowaniu oferuje nam stado koni, żebyśmy mogli dotrzeć do naszego celu	15'	
6.	Wsiadamy na konie i jedziemy dalej – trochę zmodyfikowana zabawa „Wyścigi konne” “Konie ustawiają się, są troszkę nerwowe /prychanie/ ale my klepiemy je po szyjach. Uwaga... ruszamy! Już są w galopie, pędzą jak wichry (uderzanie rękoma o uda w takt biegu koni). Już pędzą przez most (uderzanie dłońmi w klatkę piersiową), przeskakują przez rów z wodą (obie dłonie równocześnie uderzają o uda), dotarli do bagna (klaskanie dłońmi o nadęte policzki). A przejęte Indianki machają chusteczkami i piszczą radośnie /niski pisk/, a za Indiankami – Indianie śledzą, który koń jest najszybszy /zuchy przykładają lornetkę z rąk do oczu i wodzą głową z lewa na prawo, basem wydając odgłos: UUUUUU/. Konie pędzą dalej, a teraz czeka na nie przeszkoda, skok przez płotek (jeden raz obie dłonie jednocześnie o uda). Uwaga, zbliża się ostry zakręt w prawo (wychylenie) i w lewo. Uwaga, dwie przeszkody /2 uderzenia o uda/ i zaraz za nimi trzy przeszkody /3 uderzenia!/ już są na betonie (stukanie stopami o podłogę), zbliżamy się do celu (okrzyk hurra! Z rękami uniesionymi). Teraz zwalniają bieg, zatrzymują się.	10'	
7.	Obrzędowe zakończenie zbiórki przy okazji tej sprawności: Doklejanie poszczególnych części mapy świata na makietę.	5'	Fragment mapy
8.	Krąg Rady: punktacja, podsumowanie zbiórki, powiedzenie o drugim punkcie prawa zuhowego, zapisanie go w paszporcie i odbicie pieczętki. Iskierka	20'	

Zbiórka 3. Podróż do Japonii - Zuch mówi prawdę

Cele:

- Zuchy znają trzeci punkt prawa zuchowego i potrafią go zinterpretować
- Wiedzą, że kłamstwo się nigdy nie opłaca
- Potrafią zrobić żurawia metodą origami

Lp.	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY/UWAGI
1.	Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki, wyciągnięcie paszportów i podróż	10'	
2.	Docieramy do Kraju Kwitnącej Wiśni tam dowiadujemy się od tajemniczego nieznajomego, że mała córeczka cesarza jest bardzo chora. Japończycy wierzą, że choremu człowiekowi należy podarować żurawie z origami – ma mu to pomóc.	5'	
3.	Zuchy postanawiają mu pomóc i robią żurawie z orgiami. A dlaczego orgiami? To trzeba wyjaśnić. Ten zwyczaj składanie papieru pochodzi właśnie z Japonii.	20'	Kwadratowe kartki
4.	Kiedy zbieramy żurawie, żeby zanieść je córce cesarza, przychodzi do nas list. „Drogie dzieci, nie oddawajcie tych pięknych żurawi temu człowiekowi. Nie miał racji mówiąc, że córka cesarza jest chora on ich potrzebuje. Po prostu chce je sprzedać na targu, żeby się wzbogacić. Oszukał Was, nie wierzcie mu. Tajemniczy gość”. Kiedy człowiek przychodzi po żurawie opowiadamy mu o liście i faktycznie przyznaje się do kłamstwa.	10'	list

5.	<p>Żeby udowodnić że kłamstwo ma krótkie nogi przeprowadzimy pewien eksperyment. Zabawa, która polegała na tym, że podzieliliśmy się na dwa zespoły. Jeden zespół symbolizował Prawdę, a drugi Kłamstwo. Zadaniem tych zespołów było biegnąc w rzędzie i trzymając się za ramiona, w jak najszybszym czasie dotrzeć do mety, która symbolizowała Ideał i Dobro. Jednak, jak już stwierdziliśmy wcześniej: kłamstwo ma krótkie nogi, więc zespół symbolizujący Kłamstwo musiał biec kucając. Nie było to takie łatwe i wygrała Prawda. Ale dobrze wiemy, że każdy ma szansę do poprawy, więc Kłamstwo postanowiło się poprawić i również zostać Prawdą i wyścigi odbyły się ponownie. Dzięki tej zabawie zauważyliśmy, że tylko dzięki Prawdzie możemy być coraz lepsi.</p>	15'	
5.	<p>Rozdajemy zuchom kartki papieru i pozwalamy im rozejść się po pomieszczeniu tak, aby każdy zuch mógł zachować intymność. Niech każdy z nich napisze na swojej karteczce swój postępek, o którym wie, że nie jest godny zucha. Gdy wszystkie zuchy skończą to zadanie, mają podrzeć karteczki na bardzo drobne kawałki, zrobić z nich bardzo małe kuleczki, które następnie zbierzemy do jakiegoś pojemnika i wspólnie je spalimy. Niech będzie to rzucenie czaru, aby spalone uczynki nigdy nie zawitały do waszej gromady.</p> <p>(Przy paleniu karteczek zachowajcie szczególną ostrożność. Najlepiej zrobić to na podwórku czy boisku, w wyznaczonym miejscu. Na wszelki wypadek zabezpiecz wodę bądź piasek.)</p>	20'	Kartki, zapalki, naczynie
6.	<p>Obrzędowe zakończenie zbiórki przy okazji tej sprawności: Doklejanie poszczególnych części mapy świata na makietę.</p>	5'	mapa
7.	<p>Krąg Rady: punktacja, podsumowanie zbiórki, powiedzenie o trzecim punkcie prawa zuchowego, zapisanie go w paszporcie i odbicie pieczętka. Iskierka</p>	20'	Paszporty, pieczętka

Zbiórka 4. Podróż do Rosji - Zuch pamięta o swoich obowiązkach

Cele:

- Zuchy poznają czwarty punkt prawa zuchowego i wiedzą, co on oznacza
- Potrafią określić, co należy do ich zakresu obowiązków
- Wiedzą, że nigdy nie można zostawiać po sobie bałaganu

Lp.	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY/UWAGI
1	Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki, wyciągnięcie paszportów i podróż	10'	
2.	Zuchy wchodzą do bardzo zaniedbanej sali, przewracane krzesła, brudno, ogólnie jest bałagan. Na środku sali znajdują jednak tajemniczą wiadomość: „ Я уберусь, когда вернусь, теперь я не хочу ” / „Posprzątam jak wrócę, teraz mi się nie chce.” Podpisane imię po rosyjsku Борис/ Borys. Zuchy dowiadują się iż dziś odwiedzą Rosję i zastanawiają się czy takie zachowanie jest odpowiednie i czy Borys dobrze zrobił pisząc nam wiadomość. Dochodzą do wniosku, że tak być nie powinno, że skoro nabałagał to powinien posprzątać, bo taki jest jej obowiązek. Wiedzą jednak, że nie mogą zostawić takiego bałaganu i postanawiają posprzątać, żeby pokazać koledze z Rosji, że są dobrymi zuchami.	10'	Bałagan w sali, list, rosyjskie materiały, słownik rosyjski
3.	Sprzątanie sali	20'	
4.	Zuchy siadają w kręgu i zastanawiają się, co jeszcze jest ich obowiązkiem. Tworzymy słoneczko.	10'	Karteczki i długopisy
5.	Nauka refrenu piosenki „Kalinka” - podobieństwo języków słowiańskich – rozgryzanie tekstu „Kim jest Kalina? Czy to drzewo czy dziewczyna?” Kalinka Калинка, калинка, калинка моя! В саду ягода малинка, малинка моя! Калинка, калинка, калинка моя! В саду ягода малинка, малинка моя! Kalinko, kalinko, kalinko moja! W sadzie jagodo malinko, malinko moja!	10'	

	Kalinko, kalinko, kalinko moja! W sadzie jagodo malinko, malinko moja!		
6.	Teraz, kiedy już każdy wie, czym są obowiązki zucha, każdy może stworzyć dziennik swoich codziennych obowiązków. Tworzą dzienniczek, zapisują sobie różne obowiązki na każdy dzień tygodnia, oczywiście mogą się powtarzać. Np. rano wstaję i ściele swoje łóżko, po południu odrabiam lekcje, bawię się z siostrą, pomagam sprzątać po obiedzie, itd.	25'	Kartki, materiały plastyczne
7.	Obrzędowe zakończenie zbiórki przy okazji tej sprawności: Doklejanie poszczególnych części mapy świata na makietę.	5'	
8.	Krąg Rady: punktacja, podsumowanie zbiórki, powiedzenie o trzecim punkcie prawa zuchowego, zapisanie go w paszporcie i odbicie pieczętki. Iskierka	20'	Paszporty

Zbiórka 5. Temat: Podróż do Włoch – wszystkim z zuchem jest dobrze

Cele:

- Zuchy znają piąty punkt prawa zuchowego i wiedzą jak mają go interpretować
- Wiedzą, że dobrze jest pomagać innym, bo ktoś może być za to bardzo wdzięczny.
- Potrafią posługiwać się słownikiem języka obcego

Lp.	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY/UWAGI
1.	Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki, wyciągnięcie paszportów i podróż	10'	Paszporty
2.	Dziś w Sali widzimy ogromny plakat. Jest napisany po Włosku. La Torre Pendente di Pisa è crollata e dobbiamo aiutare a ricostruirla. Mówi o tym, że zawaliła się Krzywa Wieża w Pizie i musimy pomóc ją odbudować.	20'	plakat Krzywej Wieży w Pizie, słownik włoski
3.	Zuchy postanawiają pomóc, zastanawiają się jak.	5'	
4.	W szóstkach budujemy Krzywą Wieżę. Z gazet zwijamy rulony i sklejamy – to jest jedno ogniwo.	30'	Gazety min 1 na szóstkę, taśma klejąca,

	Ogniwa łączymy i tworzymy z nich budowlę.		nożyczki
5.	Nagle pojawia się włoski inżynier, który niezwykle chwali zuchowe dzieło. Co więcej jednak, jest zaskoczony, że takie dzieci chciały pomóc i powiedział, że z takimi dziećmi wszystkim musi być dobrze. W podziękowaniu uczy ich włoskiej zabawy: Zasady tej zabawy są bardzo proste, osoba prowadząca jest Starym Włochem, stoi tyłem do biegających zuchów. Gdy Stary Włoch wypowiada słowa „raz dwa trzy Stary Włoch patrzy” odwraca się, a zuchy muszą w tym momencie zatrzymać się bez ruchu w rozmaitych pozach. Stary Włoch chodzi między zuchami przyglądając się im tak długo aż któryś się poruszy. Ten, kto nie ustoi w miejscu zostaje nowym Starym Włochem i zabawa zaczyna się od początku.	10'	Plas
6.	Obrzędowe zakończenie zbiórki przy okazji tej sprawności: Doklejanie poszczególnych części mapy świata na makietę.	5'	Fragment mapy
7.	Krąg Rady: punktacja, podsumowanie zbiórki, powiedzenie o trzecim punkcie prawa zuchowego, zapisanie go w paszporcie i odbicie pieczętki. Iskierka	20'	Paszporty, pieczętka

Zbiórka 6. Podróż do Afryki - Zuch stara się być coraz lepszy

Cele:

- Zuchy znają całe prawo zuchowe.
- Wiedzą jak wygląda Afryka
- Potrafią pomóc swoim kolegom, jednocześnie ucząc się jak stawać się coraz lepszym

Lp.	PRZEBIEG	CZAS	MATERIAŁY/UWAGI
1.	Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki, wyciągnięcie paszportów i podróż	10'	Paszporty
2.	Podróż do Afryki – wyruszamy samolotem. Zabawa przy piosence „Mucha w Mucholocie” https://www.youtube.com/watch?v=tSiglM-Y8Mo&ab_channel=PiterKorn . Zuchy udają	10'	

	samoloty.		
3.	<p>Zabawa z wyobrażaniem sobie afrykańskich miejsc. Zamykają oczy, a druhna opowiada gawędę o Afryce:</p> <p>Ali wstaje wcześniej rano i wraz ze swym licznym rodzeństwem (ma trzy siostry i trzech braci) pomaga w porannych obowiązkach – trzeba przynieść wodę, wyprowadzić zwierzęta, przynieść drewno, żeby rozpalić ogień. Rodzina Alego nie jest zamożna i rano dzieci nic nie jedzą. Zwykle dostają tylko jeden posiłek – dopiero wieczorem. Potem Ali razem z kolegami ze swojej wioski idzie do szkoły. Przedmioty są takie, jak u nas – matematyka, przyroda, języki, w-f... W szkole są tablice i ławki, tylko Ali i jego koledzy mają dużo mniej niż wy książek, zeszytów, długopisów i kredek. W klasie Alego jest bardzo dużo dzieci – prawie 100 uczniów! Tak jak u nas, nauczyciele robią im klasówki i zadają prace domowe. Mimo to Ali uwielbia swoją szkołę – jest dla niego czasem bez pracy, pełnym radości i nauki. A nauka znaczy przyszłość! Po szkole Ali znów pracuje – pomaga rodzicom uprawiać warzywa i zbierać owoce, przynosi z daleka wodę i drewno na opał, zajmuje się młodszym rodzeństwem (najmłodszego brata nosi w chuście na plecach). Jego starsze siostry pomagają мамie przygotowywać posiłki i prac. Dopiero wieczorem Ali ma czas na odrobienie lekcji – często musi to robić przy świetle świecy. Wieczorem też jest pora na zabawę... i upragniony ciepły posiłek. Później cała rodzina układa się do snu na rozłożonych na ziemi matach i materacach. Inaczej niż Ali żyją dzieci w afrykańskich wielkich miastach. Te miasta są podobne do naszych – są w nich supermarkety, autobusy, bloki, prąd, woda, Internet, kina i place zabaw. Tam dzieci mają wiele szkół do wyboru, jeżdżą do nich autobusami lub rodzice zawożą je własnymi samochodami. Po szkole mają różne zajęcia pozalekcyjnych i tylko trochę domowych obowiązków.</p> <p>Zuchy w wyobraźni docierają do jednej z Afrykańskich szkół. (W tym samym czasie ,w</p>	15'	Komiksowe obrazki, gawęda o Afryce

	<p>salce rozklejane są obrazki, ukazujące sytuacje, w których człowiek musi nad czymś popracować. Coś w rodzaju jednoobrazkowego komiksu do każdej sytuacji).</p> <p>„Nie umiem zrobić zadania z matematyki” „Wciąż nie dałem rady strzelić gola” „Nie potrafię biegać tak długo jak moi koledzy” „Nie pomogłem mamie przy noszeniu wody” „Nie umiem narysować ładnego pieska tak jak moja koleżanka”.</p> <p>„Mama wciąż mi powtarza, że jestem bałaganiarzem”</p> <p>Gdy dzieci „budzą się” dostrzegają obrazki i mogą je dokładnie obejrzeć. Prowadzący zbiórkę mówi, że problemy te dotyczą dzieci ze szkoły, o której im opowiadał.</p>		
4.	<p>Zuchy zastanawiają się jak można im pomóc. W szóstkach wybierają jeden problem i ich zadaniem jest wymyślić sposób, w jaki można go pokonać. Rysują podobny obrazek i piszą o co im chodzi.</p>	20'	Materiały plastyczne
5.	<p>Pogadanka o tym, że zuch stara się być coraz lepszy i szybko się nie poddaje, wie, że zawsze wszystkiego można się nauczyć, trzeba tylko tego chcieć.</p>	5'	
6.	<p>Doklejanie ostatniej części mapy świata na makietę.</p> <p>Odbicie pieczętka w paszporcie i napisanie ostatniego punktu prawa.</p>	15'	Mapa, paszporty, pieczętka
7.	<p>Podsumowanie prawa zuchowego. Każda szóstka otrzymuje jedno słowo do odszyfrowania. Przy okazji nauka szyfru NO-WE-BU-TY-LI-SA. Słowa do odszyfrowania to: POLSKA, DOBRZE, PRAWDA, OBOWIĄZKI, LEPSZY, DZIELNY. Jak odszyfrują muszą zapisać na plakacie cały punkt prawa, którego to słowo dotyczy. Obok rysują symbol danego punktu prawa.</p>	20'	Plakat (zuch, a wokół niego miejsca na wpisanie punktów prawa i narysowanie symboli)
8.	<p>Krąg Rady: podsumowanie zdobywanej sprawności. Nadanie sprawności. Podsumowanie prawa zuchowego. Iskierka</p>	10'	Rozkaz o nadaniu sprawności

