



województwo
łódzkie

dotacje
2023

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu
Województwa Łódzkiego.

WYCHOWANIE PRZEZ WYZWANIE

- czyli istotna rola turystyki w wychowaniu dzieci i młodzieży

Konspekty dla czterech grup wiekowych
2023

 **Związek
Harcerstwa
Polskiego**
Chorągiew Łódzka
im. hm. Aleksandra Kamińskiego



**SPRAWNOŚCI
NA
CAŁE
ŻYCIE**



województwo[®]
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

ZUCHY (dzieci 7-10 lat)

Temat zajęć:

Idzie zuch, a wicher dmucha - małymi nogami po zabytkowym parku w Ośrodku Szkoleniowo Wypoczynkowym Małecz.

Cele i zamierzenia zajęć:

- Aktywne spędzenie czasu na łonie natury
- Pokazanie dzieciom, że historyczne obiekty mogą być ciekawe
- Uświadomienie dzieciom, że przyroda, która nas otacza jest ważna i trzeba o nią dbać
- Rozwijanie w zuchach nowych umiejętności

Czas trwania zajęć: 180 minut

Materiały: wydrukowane załączniki, obręcz, pachotki, tunel animacyjny, skakanka, wiaderko piłki (3 sztuki), materac, tablica korkowa, pacholik gromady

Realizowane instrumenty metodyczne: trop kulturoznawczy, realizacja zadań z gwiazdek zuchowych

PRZEBIEG:

1. Rozpoczęcie gry (10 minut):

Zuchy spotykają się z druhną przed dworkiem w Małczu. Dzielą się na szóstki. Prowadząca wprowadza dzieci w tematykę gry.

"Drogie dzieci, za chwilę rozpoczniemy grę, podczas której lepiej poznacie miejsce, w którym się znajdujemy. Czy wiecie, że przed laty w tym dworku ostatnie dni życia spędził Andrzej Frycz Modrzewski – polski pisarz. A ponieważ zmarł w 1572 roku, to chyba sami widzicie, że było to bardzo, bardzo dawno temu. Za chwilę rozpoczniemy grę, będziecie mieli na swojej trasie 5 zadań do wykonania. Będą to zadania związane z miejscem, w którym się znajdujemy jak również z turystyką tego regionu. Życzę Wam powodzenia i do zobaczenia w Kręgu Rady na mecie.

2. Gra tematyczna (150 minut)

Zuchy rozpoczynają grę. Przed nimi 6 punktów rozmieszczonych po Ośrodku:

a) Miejsce: Przy stawie obok dworku.

Zadanie: dzieci dostają pocięte zdjęcie dworku w Małczu. Ich zadaniem jest ułożyć obrazek i przykleić na wcześniej naszykowanej kartce. (zdjęcie Załącznik nr 1)

b) Miejsce: Brama wejściowa do Ośrodka.

Zadanie: Memory: Zuchy siadają w kole. Przed nimi są nazwy różnych przedmiotów, wykorzystywanych w turystyce. Prowadzący punkt pokazuje dzieciom zdjęcie przedmiotu, a one muszą je odpowiednio dopasować z nazwą. (Przedmioty: kompas, buty trekkingowe, bidon, mapa, lornetka, plecak, apteczka, stuptuty, krem z filtrem, czapka z daszkiem)



województwo[®]
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

c) Miejsce: Boisko do piłki nożnej

Zadanie: tor przeszkód: Zuchy na tym punkcie mają za zadanie pokonać tor przeszkód jednocześnie na końcu układając wielki herb gminy Lubochnia. Na starcie tory otrzymują kawałek herbu, który muszą trzymać przez cały tor. Zadanie na torze: przeskok w obręczach, slalom przez pachotki, rzut do celu (wiaderko i 3 piłki), przewrót do przodu (materac), 5 przeskoków na skakance, przejście przez animacyjny tunel, przyklejenie kawałka herbu do tablicy korkowej.

d) Miejsce: Krąg ogniskowy

Zadanie: Andrzej Frycz Modrzewski z darów natury. Na tym punkcie zadaniem zuchów jest wykonanie portretu: Andrzeja Modrzewskiego (wzór pokaże im prowadzący) z darów natury, które najdą na tym punkcie. Praca musi być zespołowa, a jednocześnie nie może powodować niszczeń przyrody. Osoba prowadząca punkt musi przypomnieć dzieciom, że znajdujemy się na terenie zabytkowego parku, o który w szczególności trzeba dbać. (Załącznik 4: zdjęcia A. Frycza Modrzewskiego)

e) Miejsce: brama wyjściowa do lasu

Zadanie: poszukiwacze skarbów. Na tym punkcie zadaniem zuchów będzie odnalezienie 11 liter porozkładanych w obrębie punktu, a następnie ułożenie z nich nazwy: DWÓR W MAŁCZU. Po ułożeniu prowadzący przekaze patrolowemu, krótką charakterystykę tego miejsca, którą zuchy przeczytają po ponownym dotarciu do Dworku.

3. Punkt kulminacyjny gry (15 minut)

Każda szóstka po zakończeniu 5 punktów udaje się z powrotem pod dworek, jednak tym razem na jego tył. Gdy tam dotrą muszą odczytać krótką historię tego miejsca przekazaną na punkcie 5. Historia to załącznik nr 5. Po przeczytaniu patrolowy zadaje swojej grupie 3 pytania dotyczące tekstu:

- W którym wieku został zbudowany Dwór? W jakiej wsi mieści się Dwór? Jak nazywa się jego właściciel?

4. Krąg rady (5 minut)

“Wszystkie spory, wszystkie zwady, załatwiamy w kręgu rady”. Wszyscy uczestnicy gry zbierają się na podsumowaniu do Kręgu Rady. Krąg Rady to dla zuchów szczególne miejsce, tam podsumowują co się przed chwilą wydarzyło, opowiadają sobie swoje najlepsze momenty oraz podsumowują najciekawsze momenty podczas spotkania. Podczas tego kręgu każdy zuch, który trzyma w ręku pacholik gromady mówi krótko czego nowego się dziś dowiedział podczas tej gry, oraz który element podobał mu się najbardziej.

5. Obrzędowe Zakończenie (5 minut)

Zuchy dobierają się w pary. Śpiewają i tańczą piosenkę na pożegnanie: “Wszyscy są żegnam Was pożegnania już czas, byłam ja byłeś Ty raz dwa trzy...” - utwór powtarzamy 3 razy zmieniając przy tym pary.



województwo
łódzkie

dotacje
2023

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

Temat zajęć:

Zuchowy zwiad leśny

Cele i zamierzenia zajęć:

- poznanie roślin znajdujących się w lesie,
- nauka warstw gleby,
- przedstawienie zasad obowiązujących w lesie

Czas trwania zajęć: 90 minut

Materiały: mapa Załęczańskiego Parku Krajobrazowego, wiaderka

Realizowane instrumenty metodyczne: sprawność zuchowa Przyjaciel lasu, realizacja zadań z gwiazdek zuchowych

PRZEBIEG:

1. Wprowadzenie do zajęć (10 minut):

Zuchy dowiadują się, że dzisiaj poznają lepiej życie w lesie. Aby móc do niego wejść, drużynowy prezentuje zasady, które w nim obowiązują.

2. Gatunki drzew i innych roślin (15 minut):

Podczas wędrówki drużynowy przypomina, jakie rośliny można spotkać w lesie. Po kilku minutach marszu wraz ze wskazywaniem odpowiednich roślin i ich nazw, zuchy w parach idąc odpytują się wzajemnie (jeden wskazuje, drugi ma powiedzieć rodzaj rośliny). Drużynowy czuwa, by nie popełniali błędów.

3. Warstwy gleby (20 minut):

Zuchy doszły nad rzekę Wartę. W niektórych miejscach woda podmyła glebę, więc zostały uwidocznione jej poszczególne warstwy. Drużynowy uczy zuchy kolejnych warstw.

4. Płask "Płyną statki z bananami" (5 minut)

Skoro jesteśmy nad rzeką, to wtedy mogą pływać statki! Drużynowy przeprowadza płask "Płyną statki z bananami". Jest to krótka zabawa ruchowa, podczas której zuchy śpiewają i powtarzają gesty drużynowego. (ruchy i melodia z portalu youtube.com)

5. Owoce lasu (20 minut):

Teraz zuchom przydadzą się wiaderka. Mają za zadanie zebrać jak najwięcej owoców lasu: malin, jagód, jeżyn (w zależności od pory roku realizacji zbiórki). Przy okazji przypominamy zuchom, że nie wolno zrywać grzybów, bo wiele z nich jest trujących. Na koniec tego elementu zuchy porównują swoje wiaderka. Ten, który zebrał najwięcej, otrzymuje prezent – ciastka owsiane.

6. Podsumowanie (20 minut):

Drużynowy podsumowuje zbiórkę i przypomina zuchom najważniejsze rzeczy, których się nauczyły. Podkreśla, że zuchy zdobędą sprawność Przyjaciel lasu.



województwo
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

6. Krąg rady (10 minut):

Zuchy w kręgu mówią swoje wrażenia o zbiórce, dzielą się swoimi emocjami. Podczas tego kręgu każdy zuch, który trzyma w ręku pacholik gromady, mówi krótko czego nowego się dziś dowiedział podczas tego spotkania oraz który element podobał mu się najbardziej.

Temat zajęć:

Zuchy pomagają Zduńskiej Woli

Cele i zamierzenia zajęć:

- poznanie miasta Zduńska Wola,
- krzewienie postawy patriotycznej i obywatelskiej,
- realizacja zuchowych instrumentów metodycznych

Czas trwania zajęć: 90 minut

Materiały: telefon komórkowy, grabie min. 6 szt., odbłaski

Realizowane instrumenty metodyczne: trop Przewodnicy/przewodniczki po mieście, realizacja zadań z gwiazdek zuchowych

Zbiórka odbywa się w ramach cyklu realizującego trop Przewodnicy/przewodniczki po mieście. Zuchy wcześniej już uczestniczyły w spacerach po mieście, podczas których miały zadanie odnalezienia miejsc wymagających pomocy. Przed zbiórką należy uzgodnić szczegóły współpracy z muzeum i pracownikami urzędu miasta.

PRZEBIEG:

1. Rozpoczęcie zbiórki i wprowadzenie tematu (5 minut):

Drużynowy przypomina zuchom o podjętym wcześniej wyzwaniu pomocy miastu Zduńska Wola. Zostały odnalezione miejsca, w których należy się pomoc i teraz w małych grupach należy udać się w te miejsca, by zrealizować zuchowe prace użyteczne.

2. Przejście do celu realizacji prac użytecznych (5 minut):

Szóstki (małe grupy) wędrują do swoich celów prac użytecznych: Muzeum Miasta Zduńska Wola, dziurawe ulice miasta oraz park Złotnickiego. Zuchy zakładają odbłaski.

3. Realizacja użytecznych prac (60 minut):

Grupa 1: grabienie liści na tyłach muzeum

Grupa 2: wypełnianie przy pomocy drużynowego elektronicznego zgłoszenia interwencyjnego <https://zdunskawola.pl/e-interwencje-re-aktywacja/>

Grupa 3: zazielenianie parku przy pomocy pracowników UM Zduńska Wola

4. Podsumowanie (15 minut):

Grupy podsumowują podjęte działania. Kadra kładzie nacisk na to, by dzieci były świadome sensu działań, które podjęły.



województwo
łódzkie

dotacje
2023

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

Temat zajęć:

Jednodniowy spływ kajakowy rzeką Pilicą dla gromad zuchów ZHP

Cele i zamierzenia zajęć:

- Nauczenie podstawowych technik kajakarstwa,
- wzmocnienie współpracy i pracy zespołowej między zuchami,
- rozwijanie świadomości ekologicznej i szacunku dla przyrody,
- zapewnienie bezpiecznego i przyjemnego doświadczenia na wodzie.

Czas trwania zajęć: 8 godzin

Materiały: Kajaki i wiosła, Kamizelki asekuracyjne, Pierwsza pomoc, Mapy i kompasy, Środki ochrony przeciwsłonecznej, Pakiety żywnościowe i woda.

Realizowane instrumenty metodyczne: sprawność ekolog/ekolożka, elementy tropów przyrodniczych i turystycznych realizacja zadań z gwiazdek zuchowych

PRZEBIEG:

1. Spotkanie i Przygotowanie (60 minut):

Zbiórka i przedstawienie się.

Podział na grupy i przydział kajaków.

Krótkie szkolenie dotyczące bezpieczeństwa i techniki wiosłowania. Przypomnienie o ochronie przyrody i zachowaniu na wodzie.

2. Rozpoczęcie Spływu (120 minut)

Wejście do kajaków i rozpoczęcie spływu, Ćwiczenia praktyczne podstaw wiosłowania.

3. Przerwa i Zajęcia Edukacyjne (60 minut)

Przystanek na brzegu rzeki.

Zajęcia edukacyjne o ekosystemie rzeki Pilicy.

Gry integracyjne i zespołowe, w takie mające przypomnieć zuchom, co należy zabierać na takie wyprawy

4. Druga Część Spływu (120 minut):

Kontynuacja spływu z zadaniami zespołowymi.

Obserwacja przyrody i zadania orientacyjne.

5. Postój na Biwaku (60 minut):

Ognisko i wspólne przygotowanie posiłków.

Rozmowy o doświadczeniach i refleksje z dnia.

Zabawy i gry ruchowe.

6. Zakończenie i Powrót (60 minut):

Zakończenie spływu i wyjście z wody.

Podsumowanie i refleksje z dnia.

Powrót do miejsca zbiórki



województwo[®]
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

HARCERZE (dzieci 10-13 lat)

Temat zajęć:

Służba harcerska na rzecz skansenu kolejowego w Karsznicach

Cele i zamierzenia zajęć:

- zapoznanie harcerzy z ideą służby,
- pokazanie ciekawego miejsca na mapie turystycznej Zduńskiej Woli,
- rozpoczęcie zdobywania sprawności Złota rączka

Czas trwania zajęć: 120 minut

Materiały: wskazane przez filię skansenu kolejowego w Karsznicach w zależności od prac do podjęcia

Realizowane instrumenty metodyczne: ochotniczka/młodzik, sprawność Złota rączka

PRZEBIEG:

1. Wprowadzenie (15 minut):

Harcerze spotykają się na terenie skansenu kolejowego w Karsznicach. Drużynowy opowiada krótką historię o skansenie kolejowym i przedstawia zadania do wykonania w ramach służby na rzecz filii. Przed przystąpieniem do pracy drużynowy fotografuje miejsca, których dotyczyć będzie służba.

2. Realizacja służby (90 minut):

Harcerze podzieleni są na mniejsze grupy, które mają zadanie wspomóc funkcjonowanie skansenu przez drobniejsze naprawy, m.in.: malowanie elementów lokomotyw, zdrapywanie starej farby, nakładanie podłoża, szlifowanie papierem ściernym, uprzątnięcie wnętrza lokomotyw, umycie szyb w parowozach, naoliwienie części ruchomych, wymiana żarówek. Zakres prac zostanie wskazany przez dyrekcję obiektu. Dodatkowym zadaniem harcerzy jest wykonanie spisu dalszych napraw, które zostaną zgłoszone pracownikom skansenu.

3. Podsumowanie służby (15 minut):

Drużynowy po zakończeniu działań chwali harcerzy za efekty służby. Wspomina o tym, że przy okazji uczestnicy zrealizowali wymagania dotyczące sprawności Złota rączka i każdemu zalicza zadania w karcie sprawności zgodnie z wykonaną pracą. Motywuje ich do dokończenia reszty wymagań sprawności w domu pod nadzorem rodziców. Dodatkowo robi zdjęcia pracy harcerzy, co później wykorzysta do prezentacji podsumowującej. Dzięki temu harcerze szybko się przekonają, że ich działania miały sens i wymierny efekt.



województwo
łódzkie

dotacje
2023

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

Temat zajęć:

Spacer z leśniczym

Cele i zamierzenia zajęć:

- poznanie śladów zwierząt,
- wytropienie wybranych gatunków żyjących na terenie Załęczańskiego PK,
- poznanie pracy leśniczych,
- zdobycie sprawności Leśnik

Czas trwania zajęć: 120 minut

Materiały: mapa Załęczańskiego Parku Krajobrazowego, książeczka z tropami zwierząt, lornetki, upominek dla leśniczego

Realizowane instrumenty metodyczne: ochotniczka/młodziak, sprawność Leśnik

PRZEBIEG:

1. Wprowadzenie (10 minut):

Harcerze spotykają się na skraju Załęczańskiego Parku Krajobrazowego. Tam czeka na nich leśniczy, który jest przedstawiony przez drużynowego. Harcerze dowiadują się, że będą mieli za zadanie wytropić zwierzęta znajdujące się w lesie dzięki wskazówkom leśniczego książeczce z tropami zwierząt.

2. Spacer z leśniczym - droga leśna (30 minut):

Początkowo leśniczy prowadzi drużynę drogą, by przy okazji udowodnić, że wprawne oko już na dykcie leśnym wychwyci ślady zwierząt. Można odnaleźć odchody, odcisk łapy, odchodzące w bok zwierzęce ścieżki. W ciepłe dni w nasłonecznionych miejscach znajdziemy jaszczurki czy węże.

3. Spacer z leśniczym - rzeka (30 minut):

Dochodzimy do Warty w miejscu, gdzie nie ma śladów człowieka. Harcerze starają się za pomocą lornetek znaleźć gatunki ptactwa wodnego, płazów lub ryb. Leśniczy udziela wskazówek.

4. Spacer z leśniczym - jaskinie (30 minut)

W trakcie wędrówki harcerze dochodzą do jaskiń (Rezerwat Węże). Tam leśniczy opowiada o nietoperzach i ich trybie życia. Jeśli harcerze będą mieli szczęście, uda im się któregoś zobaczyć. Jeśli nie, będą mogli skorzystać z tablic edukacyjnych znajdujących się na w pobliżu jaskiń.

5. Podsumowanie (20 minut)

Na zakończenie zbiórki leśniczy wypytuje harcerzy z wiedzy, którą przyswoili. Na koniec (jeśli nie zdążył w trakcie wędrówki) opowiada o swojej pracy i przedstawia największe plusy i minusy tej profesji. Drużynowy dziękuje za poświęcony czas wręczając prowadzącemu spacer drobny upominek. Najbardziej aktywni harcerze otrzymują sprawność Leśnik.



województwo
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

Temat zajęć:

Z mapą ku historii Małcza

Cele i zamierzenia zajęć:

- zapoznanie uczestników zajęć z najważniejszymi obiektami historycznymi Małcza
- wykorzystanie różnych form pracy w celu zaciekawienia uczestników tematem turystyki
- zdobywanie nowych umiejętności przez uczestników zajęć

Czas trwania zajęć: 7 godzin

Materiały: koc, przykładowe rzeczy do włożenia pod koc: busola, mapa, mapnik, kompas, plecak, bidon, buty trekkingowe, apteczka, gwizdek, worek na śmieci, czapka, itp., mapy podzielone na części dla grup, mapy dla punktowych, kleje x2, taśma x2, linijka x2, długopis x6, notes x2, telefony polowe x2, ciekawostki o Małczu x2 zestawy, znaki patrolowe do powieszenia, azymut x2, busole x2, dwie flagi do Morse'a, litery tworzące hasło „Turystyka” do powieszenia, koordynat ukrytej skrzynki, skrzynka, odpowiedź do skrzynki, produkty na obiad, sprzęt do gotowania, upominek dla zwycięskiej grupy.

Realizowane instrumenty metodyczne: ochotniczka/młodziak, sprawność łazik, sprawność kartograf/kartografka, sprawność krajoznawca/krajoznawczyni,

PRZEBIEG:

1. Wstęp do tematu (20 minut):

Uczestnicy spotykają się na Ośrodku Wypoczynkowym Hufca ZHP Pabianice w Małczu. Prowadzący wita wszystkich, po czym siadają w kręgu. Na środku znajduje się koc, pod którym ukryte są przedmioty. Każdy uczestnik po kolei podchodzi, wybiera jedną rzecz spod koca i nie wyciągając jej, próbuje odgadnąć co to jest za przedmiot. Po odgadnięciu, wyciąga daną rzecz oraz mówi swoje imię. Na koniec ćwiczenia prowadzący przedstawia temat i cel zajęć.

Przykładowe rzeczy do włożenia pod koc: busola, mapa, mapnik, kompas, plecak, bidon, buty trekkingowe, apteczka, gwizdek, worek na śmieci, czapka, itp.

2. Losowanie grup (5 minut):

Każdy uczestnik losuje jedną część mapy, zawierającą oznaczenie grupy. Po połączeniu się odpowiednich elementów mapy, powstają dwie grupy, które zmierzają się ze sobą w grze terenowej.

3. Wyjaśnienie zasad gry (15 minut):

Uczestnicy otrzymują klej i taśmę, aby móc połączyć swoją mapę w całość i zapoznać się z zaznaczonymi punktami. Uczestnicy na wstępie sami ustalają w jakiej kolejności chcą się udać na poszczególne punkty. Prowadzący zachęci ich do wyliczenia jak najkrótszej drogi, za pomocą skali na mapie oraz linijki.



województwo[®]
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

4. Gra terenowa (240 minut):

Uczestnicy w dwóch grupach wyruszają na punkty. Na trasie znajduje się 7 punktów z zadaniami. Na każdym z nich grupa może być maks. 15 minut.

a) Telefony polowe – zadaniem grupy jest prawidłowe podłączenie telefonów polowych, a następnie przekazanie punktowemu zaszyfrowanego szyfrem GADERYPOLUKI hasła „Małecz”.

b) Znaki patrolowe – zadaniem grupy jest przejście z punktu A do punktu B za pomocą wyznaczonych znaków patrolowych i odnalezienie ciekawostki o miejscowości Małecz.

c) Azymut – grupa poruszając się po azymutach, zbiera po drodze części puzzli, które na koniec stworzą ciekawostkę o Małczu.

d) Alfabet Morse’a – uczestnicy za pomocą flag używanych do nadawania Morse’a muszą poprosić prowadzącego o przekazanie im ciekawostki o Małczu.

e) Geocaching – uczestnicy otrzymują koordynat ukrytej skrzynki wraz z podpowiedzią. Po jej odnalezieniu mogą wyciągnąć ciekawostkę o Małczu.

f) Ciepło/zimno – uczestnicy grają w zabawę ciepło/zimno, w której wszyscy trzymając się za ręce, będą szukali ciekawostki o Małczu. Punktowy będzie podpowiadał ciepło, gdy uczestnicy będą blisko, natomiast zimno, gdy będą się oddalać.

g) Baba Jaga patrzy – na drzewach przyklejonych będzie kilka literek. Uczestnicy będą musieli przemierzyć drogę z punktu startowego do Baba Jagi wtedy kiedy będzie odwrócona do nich plecami. Po odwróceniu się w kierunku dzieci, będą musieli stać nieruchomo. W tym samym czasie będą musieli zapamiętać jak najwięcej literek z drzew, a następnie ułożyć z nich hasło „Turystyka”.

5. Pora obiadowa (110 minut):

Po powrocie z gry, uczestnicy otrzymają produkty oraz niezbędny sprzęt do ugotowania samodzielnie obiadu.

6. Podsumowanie gry (30 minut):

Każda z grup zaprezentuje ciekawostki, które udało im się zdobyć w czasie gry. Punktowi wskażą natomiast punktację i wyłonią zwycięską grupę, dla której przygotowany będzie drobny upominek.

7. Opowieść o Małczu (20 minut):

Prowadzący na koniec zajęć opowie uczestnikom historie związane z Małczem – jako podsumowanie zdobytych ciekawostek i odwiedzonych miejsc.



województwo[®]
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

Temat zajęć:

Jednodniowy Sptyw Kajakowy Rzeką Pilicą dla Drużyn Harcerskich ZHP

Cele i zamierzenia zajęć:

- Doskonalenie technik kajakarstwa i nawigacji wodnej,
- promowanie współpracy i budowanie ducha zespołowego,
- rozwijanie świadomości ekologicznej i odpowiedzialności za środowisko naturalne,
- zdobywanie praktycznych umiejętności związanych z bezpieczeństwem na wodzie.

Czas trwania zajęć: 8 godzin

Materiały: Kajaki, wiosła, kamizelki asekuracyjne, mapy, kompasy, zestawy pierwszej pomocy, środki ochrony przeciwsłonecznej, pakiety żywnościowe i woda, materiały do gier i zabaw.

Realizowane instrumenty metodyczne: ochotniczka/młodzik, sprawność kajakarz, krajoznawca/krajoznawczyni, sprawności przyrodnicze, zadania z tropu Natura

PRZEBIEG:

1. Spotkanie i Przygotowanie (60 minut):

Zbiórka, przedstawienie się i podział na zespoły.

Instruktaż dotyczący bezpieczeństwa i technik kajakarstwa.

Przegląd sprzętu i przygotowanie do sptywu.

2. Rozpoczęcie Sptywu (60 minut):

Wprowadzenie do technik manewrowania kajakami.

Początek sptywu z zadaniami nawigacyjnymi.

3. Zadania Wodne i Integracja (120 minut):

Praktyczne zadania nawigacyjne i techniczne na wodzie.

Zabawy integracyjne i gry zespołowe na wodzie.

4. Przystanek Edukacyjny (60 minut):

Postój na brzegu rzeki.

Zajęcia na temat ekologii wodnej i ochrony środowiska.

5. Druga Część Sptywu i Ćwiczenia Ratunkowe (120 minut):

Kontynuacja sptywu z ćwiczeniami ratunkowymi.

Scenariusze awaryjne i postępowanie w sytuacjach kryzysowych.

6. Zakończenie Sptywu i Podsumowanie (60 minut):

Zakończenie sptywu i wyjście z wody.

Podsumowanie dnia, omówienie zdobytych umiejętności.

Wręczenie odznak i sprawności związanych z kajakarstwem.



województwo[®]
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

HARCERZE STARSI (młodzież 13-16 lat)

Temat zajęć:

Rowerlove Małecz

Cele i zamierzenia zajęć:

- Zapoznanie uczestników z obiektami historycznymi miejscowości Małecz
- Zainteresowanie uczestników turystyką rowerową
- Zdobywanie przez uczestników nowej wiedzy i umiejętności związanych z obsługą rowerów

Czas trwania zajęć: 5 godzin

Materiały: rowery, questy

Realizowane instrumenty metodyczne: sprawność rowerzysty/rowerzystka, sprawność krajoznawcy/krajoznawczyni,

PRZEBIEG:

1. Powitanie, przypomnienie zasad jazdy na rowerze (15 minut):

Prowadzący wita uczestników oraz przypomina im cel spotkania. Następnie uczestnicy wspólnie tworzą kodeks zasad jazdy na rowerze.

2. Sprawny rower = udana wycieczka

Każdy uczestnik staje przy swoim rowerze i na rzucone hasło przez prowadzącego wskazuje odpowiednią część roweru. Następnie prowadzący instruuje, jak sprawdzić czy wszystko w rowerze jest odpowiednio przygotowane do drogi np. napompowane opony, działające hamulce, działające światła, itp.

3. Wprowadzenie do questu (10 minut):

(źródło: <https://lubochnia.pl/dla-turysty-t126/geocaching/questy-t323/questy-t329>)

Prowadzący dzieli uczestników na dwuosobowe zespoły i wręcza im kartę questu. Zadaniem zespołów jest przemierzenie wg instrukcji trasy oraz zdobycie hasła.

4. Realizacja questu „Wyprawa po skarby Gminy Lubochnia” (210 minut):

Trasa wiedzie przez 3 rezerваты przyrody oraz ukryte w lasach bunkry z czasów II wojny światowej.

5. Podsumowanie realizacji questu (10 minut)

Uczestnicy po powrocie przedstawiają zdobyte hasło, a zwycięskie zespoły otrzymują upominek.

6. Podsumowanie zajęć (25 minut):

Prowadzący na koniec podsumowuje całą wyprawę rowerową oraz przedstawia historię Małcza.



województwo[®]
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

Temat zajęć:

Jednodniowy spływ kajakowy rzeką Pilicą dla harcerzy starszych ZHP

Cele i zamierzenia zajęć:

- Wzmacnianie umiejętności kajakowych i nawigacyjnych na wodzie,
- rozwijanie kompetencji liderowania i pracy zespołowej w warunkach wodnych,
- podnoszenie świadomości ekologicznej i odpowiedzialności za środowisko naturalne,
- zdobywanie praktycznej wiedzy na temat bezpieczeństwa na wodzie

Czas trwania zajęć: 8 godzin

Materiały: Kajaki, wiosta, kamizelki asekuracyjne, mapy rzeki, kompasy, GPS, zestawy pierwszej pomocy, materiały edukacyjne do zajęć na temat bezpieczeństwa wodnego

Realizowane instrumenty metodyczne: sprawność kajakarz, krajoznawca/krajoznawczyni, sprawności przyrodnicze, zadania z tropu Natura

PRZEBIEG:

1. Zbiórka i Przygotowanie (60 minut):

Zbiórka, rozdanie sprzętu i instruktaż bezpieczeństwa.

Podział na załogi kajakowe z uwzględnieniem umiejętności uczestników.

2. Początek Spływu i Ćwiczenia na Wodzie (120 minut):

Ćwiczenia z podstawowej techniki kajakowej i manewrowania.

Nauka nawigacji rzecznej i orientacji na mapie.

3. Przerwa i Zajęcia Edukacyjne (60 minut):

Przerwa na posiłek i odpoczynek.

Krótkie warsztaty na temat ekologii rzek i bezpieczeństwa wodnego.

4. Kontynuacja Spływu i Zadania Zespołowe (120 minut):

Praktyczne ćwiczenia nawigacyjne w trakcie spływu.

Zadania zespołowe i gry terenowe związane z tematyką wodną.

5. Zakończenie Spływu i Podsumowanie (120 minut):

Zakończenie spływu i podsumowanie dnia.

Refleksje, omówienie zdobytych umiejętności i postępów.

Wręczenie odznak i sprawności starszoharcerskich.



województwo[®]
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

Temat zajęć:

Rowerowy rajd na orientację

Cele i zamierzenia zajęć:

- Zdobyć umiejętności korzystania z mapy, kompasu i punktów odniesienia podczas rajdu rowerowego.
- Motywowanie do aktywności fizycznej na świeżym powietrzu poprzez udział w rajdzie rowerowym.
- Poznanie i szacunek dla otaczającej przyrody, stosowanie zasad ochrony środowiska, zwłaszcza zasady "Leave No Trace"

Czas trwania zajęć: 180 minut

Materiały: rowery, kaski, kamizelki odblaskowe, mapy, znaczniki do biegów na orientację, karty patrolowe

Realizowane instrumenty metodyczne: sprawność Rowerzysty

PRZEBIEG:

1. Przygotowanie do biegu, odprawa (30 minut):

Uczestnicy wypożyczają rowery z ośrodka Nadwarciański Gród wraz z kaskami. Zakładają kamizelki odblaskowe i zapoznają się z mapą. Organizatorzy objaśniają zasady i dzielą uczestników na 2-osobowe patrole.

2. Rajd rowerowy (120 minut):

W Załęczańskim Parku Narodowym przy drogach znajdują się 9 punktów (patrz załącznik) oznaczone znakiem X. Punktami są znaczniki do biegów na orientację. Zadaniem uczestników rajdu jest jak najszybsze przejechanie trasy tak, by zebrać wszystkie 9 punktów na kartach patrolowych. Ten, kto przejedzie wyznaczony dystans najszybciej, wygrywa. Bez względu na realizację zadania najpóźniej po 2 godzinach od startu wszyscy muszą znaleźć się na terenie ośrodka. Zawodnicy startują patrolami w tym samym momencie. Od nich zależy, jaką drogę wybiorą do pokonania dystansu.

3. Podsumowanie (30 minut):

Na koniec drużynowy podsumowuje rywalizację i gratuluje najlepszemu patrolowi. Na koniec każdy robi przegląd roweru i dokonuje drobnych napraw. Harcerze zdobyli nowe umiejętności! Drużynowy przyznaje sprawność Rowerzysty.



województwo
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

Temat zajęć:

Tajemnicza Zduńska Wola

Cele i zamierzenia zajęć:

- Zapoznanie uczestników zajęć z najważniejszymi obiektami historycznymi Zduńskiej Woli
- Szukanie przez uczestników możliwości podjęcia służby w obiektach historycznych Zduńskiej Woli
- Zdobycie nowej wiedzy i umiejętności przez uczestników zajęć

Czas trwania zajęć: 5,5 godzin

Materiały: rebus, mapy, upominek dla grup

Realizowane instrumenty metodyczne: sprawność kartograf/kartografka, sprawność krajoznawca/krajoznawczyni, sprawność łazik

PRZEBIEG:

1. Powitanie, przedstawienie tematyki zajęć (15 minut):

Prowadzący wita uczestników zajęć, a następnie pokazuje rebus, który po rozszyfrowaniu tworzy temat zajęć „Tajemnicza Zduńska Wola”.

2. Wprowadzenie do gry terenowej (15 minut):

Prowadzący dzieli uczestników na 3 niewielkie grupy. Następnie każda grupa otrzymuje mapę z zaznaczonymi najważniejszymi obiektami historycznymi Zduńskiej Woli do której będzie musiała się udać w dowolnej kolejności. Tam czekać będą na nich punktowci z zadaniami do wykonania. Po realizacji zadań, grupy ustalają z punktowym oraz pracownikiem/kierownikiem danego miejsca jak harcerze mogą zaangażować się w prace na rzecz danego miejsca – jak mogą podjąć stałą służbę.

3. Gra terenowa (240 minut):

Zespoły ruszają na grę, na której znajduje się 5 punktów do odwiedzenia i zrealizowania zadań:

a) Muzeum Historii Miasta Zduńska Wola – uczestnicy oglądają wystawy, a następnie realizują przygotowaną przez Muzeum kartę zadań.

b) Zgromadzenie Sióstr Małych Misjonarek Miłosierdzia – uczestnicy wcielają się w fotoreporterów i przeprowadzają wywiad z siostrami na temat ich działalności.

c) Parafia pod wezwaniem Św. Maksymiliana – uczestnicy zapoznają się z biografią Św. Maksymiliana Kolbe, a następnie na jej podstawie przeprowadzają dyskusję na temat „Co dało Św. Maksymilianowi praktykowanie ubóstwa?”

d) Park im. Stefana Żółtnickiego – uczestnicy otrzymują azymuty. Poruszając się w odpowiedniej kolejności, odnajdują znajdujące się tam pomniki przyrody: m. in. wiąz polny, dąb i wiąz szypułkowy, lipa drobnolistna, wierzby białe, klony srebrzyste.

e) Skansen Lokomotyw i Urządzeń Technicznych – uczestnicy po obejrzeniu wystawy mają za zadanie napisać artykuł do lokalnych mediów promujący obiekt historyczny.



województwo^Ł
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

4. Podsumowanie gry (20 minut):

Uczestnicy po dotarciu na metę dzielą się swoimi efektami realizacji zadań, a także przedstawiają pomysły na realizację służby.

5. Dyskusja (20 minut):

Uczestnicy podejmują się dyskusji na temat „Służba kiedyś, a dziś. Jak działać ze służbą w kontekście lokalnego patriotyzmu”.

6. Zakończenie zajęć (20 minut):

Uczestnicy wspólnie podsumowują zajęcia oraz otrzymują drobny upominek.



województwo
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

WĘDROWNICY (młodzież 15-21 lat)

Temat zajęć:

Fabrycznyexpress – szlak Fabryczny Zduńskiej Woli

Cele i zamierzenia zajęć:

- Zapoznanie uczestników zajęć z najważniejszymi miejscami związanymi z XIX i XX-wiecznymi fabrykami Zduńskiej Woli
- Podjęcie tematu służby na rzecz turystyki
- Zdobycie nowej wiedzy i umiejętności przez uczestników zajęć

Czas trwania zajęć: 5 godzin

Materiały: lista budynków do odwiedzenia, długopisy, kartki, worek, upominek dla zwycięskiej grupy, brytol, markery

Realizowane instrumenty metodyczne: sprawność krajoznawca/krajoznawczyni, sprawność łazik

PRZEBIEG:

1. Powitanie uczestników, wyjaśnienie zasad gry (15 minut):

Prowadzący wita uczestników, a następnie dzieli na dwuosobowe zespoły. Uczestnicy wcielają się w uczestników programu Fabrycznyexpress (inspiracja telewizyjna: Azja Express) podczas których będą musieli w jak najszybszym czasie, za pomocą wybranych przez siebie środków lokomocji, a także wędrowki pieszej zdobyć 12 budynków, w których działały największe zduńskowolskie fabryki.

2. Gra Fabrycznyexpress (180 minut):

Uczestnicy w dwuosobowych zespołach ruszają na grę, podczas której muszą zdobyć w jak najszybszym czasie 12 budynków – największych zduńskowolskich fabryk z XIX i XX-wiecznej Zduńskiej Woli tj.

- Manufaktura Złotnickiego
- Browar Zenona Anstadta
- Fabryka Rozena, Wiślickiego i Gecowa
- Fabryka Henryka Bąkowskiego
- Fabryka Braci Pinczewskich od ul. Dąbrowskiego
- Fabryka Braci Pinczewskich od ul. Królewskiej
- Fabryka Braci Pikielnych
- Fabryka Józefa Sznajdra
- Parowozownia Karsznice
- Garbarnia Antoniego Kozłowskiego
- Stary Skogar
- Fabryka Wolmana



województwo[®]
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

Uczestnicy po dotarciu do konkretnego punktu muszą zrobić sobie zdjęcie na tle budynku, a także dowiedzieć się jak najwięcej na jego temat.

3. Teleturniej – pytania do worka (40 minut):

Uczestnicy po zakończeniu gry, spotykają się we wcześniej określonym miejscu, na którym prezentują stan zdobytych budynków za pomocą wykonanych zdjęć. Następnie każdy zespół ma za zadanie opracować do każdego odwiedzonego miejsca jedno pytanie. Wszystkie pytania zostają wrzucone do worka i prowadzący losując je po kolei rozpoczyna teleturniej. Za każdą prawidłową odpowiedź zespół otrzymuje punkt. Zespół, który zdobędzie najwięcej punktów zwycięży i otrzyma drobny upominek.

4. Burza mózgów (40 minut):

Uczestnicy zajęć zastanawiają się wspólnie jak mogą podjąć się służby na rzecz turystyki w Zduńskiej Woli. Pomysły spisują na brystolu. Następnie każdy uczestnik wybiera 2 które jego zdaniem są najciekawsze. Pomysły o największej ilości podkreśleń zostają poddane dalszej rozmowie w kontekście ustalenia faktycznych możliwości ich realizacji.

5. Podsumowanie zajęć (25 minut):

Uczestnicy wspólnie podsumowują zajęcia.

Temat zajęć:

Nocny bieg na orientację

Cele i zamierzenia zajęć:

- sprawdzenie sprawności fizycznej
- umiejętności orientacji w terenie w ciemności
- zdobycie sprawności Zwiadowca i Leśny człowiek

Czas trwania zajęć: 180 minut

Materiały: zegar do biegów na orientację, apteczka, busole, znaczniki do punktów z QR kodami, odblaski, nagrody

Realizowane instrumenty metodyczne: sprawność Zwiadowca, sprawność Leśny człowiek

PRZEBIEG:

1. Odprawa zawodników (15 minut):

Każdy uczestnik ma sprawdzone wyposażenie - odblaski, telefon komórkowy, latarki. Zawodnicy sprawdzają punkt testowy czy działa im odpowiednio aplikacja. Organizator przypomina najważniejsze zasady bezpieczeństwa.

2. Apel rozpoczynający bieg (15 minut):

Tradycyjny apel ma pokreślić rangę tego wyczynu, którego podejmują się śmiatkarze. Na nim powtarzane są obowiązujące godziny i procedura postępowania w momencie zagubienia.



województwo[®]
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

3. Bieg na orientację (120 minut):

Zawodnik ma do pokonania wskazaną trasę. Każdy z nich ma te same punkty, ale w różnej kolejności. Wszyscy zawodnicy pokonują 10 kilometrów. Na pokonanie trasy startujący ma 1,5 h. Podczas biegu uczestnik jest zobowiązany do posiadania włączonej aplikacji Endomondo, by organizatorzy mogli śledzić jego lokalizację. Trasa biegu będzie wymagała nie tylko sprawności, ale i sprytu, ponieważ część punktów zostanie rozlokowana w trudno dostępnym terenie leśnym. Zwycięzcą będzie ta osoba, która w pierwszej kolejności zdobędzie najwięcej punktów w wyznaczonym czasie. Jeśli będzie takich osób więcej niż 1, wygranym zostaje osoba, która wykonała zadanie w krótszym czasie.

4. Podsumowanie, wyniki i wręczenie nagród (30 minut):

Po przybiegnięciu na metę wszystkich uczestników organizatorzy podsumowują ich dokonania i wręczają nagrody.

Temat zajęć:

Dwudniowy spływ kajakowy rzeką Pilicą dla wędrowników ZHP

Cele i zamierzenia zajęć:

- Doskonalenie zaawansowanych technik kajakarstwa i nawigacji rzecznej,
- rozwijanie umiejętności survivalowych i organizacji biwaku,
- promowanie samodzielności, inicjatywy i liderowania wśród wędrowników,
- wdrażanie zasad odpowiedzialności ekologicznej i zrównoważonego korzystania z przyrody.

Czas trwania zajęć: 2 dni

Materiały: Kajaki, wiosła, kamizelki asekuracyjne, namioty, sprzęt biwakowy, kuchenki turystyczne, mapy, kompasy, GPS, zestawy pierwszej pomocy, materiały do zajęć edukacyjnych i gier terenowych.

Realizowane instrumenty metodyczne: sprawność kajakarz, krajoznawca/krajoznawczyni, sprawności przyrodnicze, zadania z tropu Natura

PRZEBIEG:

1. Dzień 1: Zbiórka i Przygotowanie (120 minut):

Zbiórka i instruktaż bezpieczeństwa.

Podział na zespoły i przygotowanie sprzętu kajakowego.

2. Dzień 1: Początek Spływu (180 minut):

Praktyczne ćwiczenia z manewrowania kajakami.

Nauka nawigacji i orientacji na wodzie.



województwo
łódzkie

dotacje
2023

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

3. Dzień 1: Przygotowanie Biwaku (120 minut):

Wybór miejsca i rozstawianie namiotów.

Warsztaty survivalowe i przygotowanie posiłków na ognisku.

4. Dzień 1: Wieczorne Aktywności (120 minut):

Gry integracyjne i zadania zespołowe.

Omówienie planu na drugi dzień.

5. Dzień 2: Reaktywacja i Śniadanie (120 minut):

Poranne ćwiczenia i śniadanie.

Sprzątanie biwaku i przygotowanie do drugiego dnia spływu.

6. Dzień 2: Druga Część Spływu (240 minut):

Zadania nawigacyjne i techniczne na wodzie.

Ćwiczenia z zakresu ratownictwa wodnego i pierwszej pomocy.

7. Dzień 2: Zakończenie Spływu i Podsumowanie (120 minut):

Zakończenie spływu i wyciąganie kajaków z wody.

Podsumowanie wyprawy, refleksje i omówienie zdobytych umiejętności.

Wręczenie odznak i sprawności wodnych.

Temat zajęć:

Służba w zabytku

Cele i zamierzenia zajęć:

- Nauka dbania o lokalne dobro kulturowe
- Poszerzenie wiedzy na temat zabytku jakim jest Dwór w Małczu
- Poznanie jego historii oraz historii osób z nim związanych

Czas trwania zajęć: 5 godzin

Materiały: wydrukowane opisy zabytku, jego historii oraz historii życia Andrzeja Frycza Modrzewskiego,

Materiały niezbędne do sprzątania: szczotki, ścierki, mopy, woda, płyny, rękawiczki jednorazowe

Realizowane instrumenty metodyczne: sprawności Regionalista/regionalistka, trop ze ścieżki Ojczyzna



województwo
łódzkie

**dotacje
2023**

Zadanie publiczne jest współfinansowane z budżetu Samorządu Województwa Łódzkiego.

PRZEBIEG:

1. Spotkajmy się w Zabytku (10 minut):

Wędrownicy spotykają się w holu głównym Dworku w Małczu. Tam zostają podzieleni na 3 grupy (po 4 osoby). Zadaniem grup jest przeprowadzenie służby na terenie zabytku z jednoczesnym poznaniem jego historii oraz biografii pisarza, który był jego właścicielem Andrzeja Frycza Modrzejewskiego. Każda z grup udaje się na inną kondygnację dworu (piwnica, parter, piętro).

2. Służba w zabytku (180 minut):

Służba to najbardziej naturalna forma pracy dla wędrowników. W ramach troski o lokalne dobro, wspólnie z wędrownikami chcemy uporządkować harcerski zabytek poznając przy tym jego historię.

Trzy grupy podzielone na 3 kondygnację budynków przemieszczają się po pomieszczeniach. Ścierają kurze, porządkują zabytkowe meble, podziwiają zachowane elementy wystroju. Jednocześnie w każdym z pomieszczeń znajdują kartkę, na której jest opisana krótka historia budynku oraz biografia Andrzeja Frycza Modrzejewskiego. Grupy pracują na swojej kondygnacji. Informacje w pomieszczeniach różnią się od siebie.

3. Reportaż o zabytku (60 minut):

Po wykonaniu służby, zadaniem wędrowników we wcześniej ustalonych grupach będzie nagranie krótkiego reportażu o miejscu, w którym się znajdują, wykorzystując zdobytą na jego temat wiedzę.

4. Debata wędrownicza (45 minut):

Wszyscy spotkają się w sali kominkowej Dworku. Na początku każda grupa prezentuje swój reportaż, a następnie wędrownicy prowadzą debatę nt: Lokalne Dobro kulturalne – jak o nie dbać?

5. Podsumowanie (15 minut):

Podsumowanie służby: wędrownicy na małych karteczkach wpisują swoje przemyślenia nt. dbania o zabytek. Wszystko przymocujemy do wspólnego plakatu, tworząc z niego jednocześnie bank pomysłów na temat dalszej pracy przy harcerskim zabytku.