

# PROPONOWANY REGULAMIN SPRAWNOŚCI HARCERZY



Złaz Organizacji Harcerzy  
29.11-1.12.2019 r.





# Instruktorze!

W Twoje ręce i do Twojej recenzji oddajemy pierwszą, poglądową wersję proponowanego regulaminu sprawności harcerzy. Jest to efekt wielu godzin pracy instruktorów, instruktorek i sympatyków harcerstwa. (Dziękujemy! :))

Niestety nie udało nam się jeszcze stworzyć wszystkich symboli graficznych - nadrobimy to niebawem.

Mamy poczucie, że stworzyliśmy pełny, wyważony wachlarz umiejętności do zdobycia przez młodego chłopaka (11-15 lat). W sumie jest to 55 ścieżek (kategorii), a w nich 226 unikalnych sprawności. Chcemy, aby te ścieżki sprawności stanowiły podstawowy zestaw sprawności harcerzy w naszej organizacji (w przyszłości być może podejmiemy się stworzenia pakietów specjalistycznych, które rozwijałyby wybrane dziedziny).

Sprawności podzieliliśmy na 6 nieoczywistych, wzajemnie uzupełniających się działów:

1. Obozownictwo i przyroda
2. Muzyka i ekspresja
3. Sport, turystyka i krajoznawstwo
4. Sztuka i technika
5. Nauka i kultura
6. Duch i charakter

Dodatkowo stworzyliśmy załączek nowego działu/dziedziny - 7. Próby. Chcemy, aby to tam znalazły się wszelkie powtarzalne, atrakcyjne wyczyny i zadania takie jak Trzy Pióra czy Dromader. Próby, które być może nie są umiejętnościami "per se", ale na ich widok/wzmiankę o nich harcerzom świecą się oczy. Może masz pomysł co jeszcze mogłoby się tam znaleźć?

Jeśli chodzi o sprawności Mistrzowskie to dla nich również widzimy miejsce, ale w formie samodzielnego systemu dostosowanego do pracy z harcerzami w wieku wędrowniczym.

Wiele z tych sprawności na pewno wymaga jeszcze poprawy - i tu liczymy na Was i Wasze zaangażowanie! Jeżeli masz jakiegokolwiek uwagi, pomysły, zastrzeżenia czy po prostu chcesz się z nami czymś podzielić napisz koniecznie mejla na **sprawnosci@zhr.pl**. Chętnie przyjmujemy wszelką informację zwrotną!

Na wszelkie uwagi czekamy do stycznia 2020 roku. To wtedy zamierzamy wejść w ostatni etap reformy i wydać docelową książeczkę sprawności i uruchomić dystrybucję gotowych krążków.

Zapraszamy do lektury!

Czuwaj!

hm. Kajetan Kapuściński wraz z zespołem

# Druhu!

Sprawność jest to wykazana praktycznie biegłość harcerza w określonej dziedzinie - to najkrótsza i najlepsza definicja. Pamiętaj zatem, że aby ją zdobyć, nie wystarczy wiedzieć jak coś zrobić, trzeba to przede wszystkim umieć zrobić i potwierdzić w praktyce realizacją zadania. To nie może być też jednorazowy łut szczęścia i sprzyjające umiejętności - zdobyta przez Ciebie sprawność oznacza, że dane umiejętności posiadasz i jesteś w stanie zawsze z nich korzystać!

Jeśli więc chcesz zdobywać sprawność wchodząc na jedną ze ścieżek opisanych w tej książeczce - zgłoś się do zastępowego (lub bezpośrednio do drużynowego) z prośbą o wyznaczenie zadania (zadań) do wykonania. Zdarzyć się też może, że wcześniej wykonałeś zadanie, które zawierało w sobie wymagania danej sprawności. Wówczas drużynowy ma prawo zaliczyć je na poczet próby na sprawność i dodać jedynie zadania wypełniające pozostałe wymagania, lub nawet przyznać sprawność od razu - jeśli uzna, że wymagania zostały spełnione w 100%.

W niektórych przypadkach, aby móc zdobywać konkretną sprawność trzeba wcześniej zdobyć sprawność z innej ścieżki. To bardzo ważne! Takie wymagania pojawiają się tam, gdzie wymagają tego zasady bezpieczeństwa bądź kompetencje zawarte w innej sprawności są niezbędne do rozwoju w danej dziedzinie. Zawsze jednak wymagana jest sprawność niższego poziomu niż zdobywana.

Niektóre ze sprawności można również zdobywać kilkakrotnie - zmieniając dziedzinę sportu, instrument czy język którym się posługujesz.

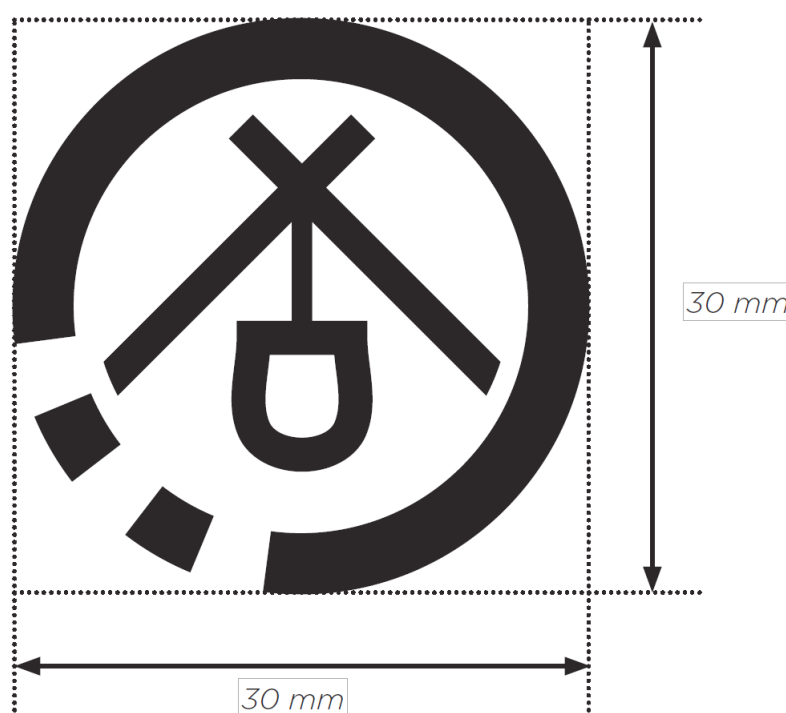
Zwróć też uwagę, że sprawność \*\*\* co do zasady zawiera w sobie wymagania na sprawności \* i \*\* z danej ścieżki (a czasem nawet dwóch sprawności \*\*). Przystępując do jej zdobycia powinieneś zatem posiadać wszystkie sprawności do niej prowadzące, bądź wykazać się dodatkowo umiejętnościami w nich zawartymi. Jeśli pojawią się wątpliwości - to zdanie rozstrzygające ma drużynowy!

Wybieraj sprawności ambitnie - zgodnie z twoim harcerskim doświadczeniem i posiadanymi umiejętnościami. Pamiętaj - wymagania na sprawności opisane poniżej nie są gotowymi zadaniami, są wykazem umiejętności, które harcerz musi nabyć, aby zdobyć daną sprawność!

*"- Druhu, druuuuuuuuu! Ja już umiem wszystko na „Technika Obozowego”!  
- Tak? Udowodnij!”  
~ autor nieznany  
listopad 2019 r.*

# Regulamin sprawności Organizacji Harcerzy ZHR:

1. Sprawność jest potwierdzeniem posiadanej przez harcerza umiejętności.
2. Harcerz może zdobywać dowolną sprawność, jaką wybierze.
3. Aby zdobyć sprawność wyższego poziomu (\*\* i \*\*\*) harcerz musi zdobyć, bądź spełnić wymagania odpowiedniej sprawności niższego poziomu z danej ścieżki (np. żeby zdobyć Stolarza\*\*\* musi spełnić wymagania bądź posiadać sprawność Kreślarza\*\*).
4. Aby zdobyć sprawność, należy zgłosić drużynowemu chęć przystąpienia do próby i ustalić z nim zadanie bądź zadania do wykonania. Zadania muszą być dobrane w ten sposób, aby ich wykonanie stanowiło dowód posiadania umiejętności określonych w wymaganiach danej sprawności.
5. Drużynowy może, po stwierdzeniu posiadanych umiejętności spełniających wymagania danej sprawności, przyznać sprawność harcerzowi bez konieczności otwierania próby.
6. Odznaką sprawności jest naszywany (lub wyszywany) znak w kształcie koła o średnicy 30 mm zawierający określony regulaminem symbol, noszony na prawym rękawie bluzy mundurowej.
7. Sprawność może być odebrana przez drużynowego w przypadku stwierdzenia braku wymaganych umiejętności.
8. Zdobywanie i odebranie sprawności ogłaszane jest rozkazem drużynowego.
9. Wymagania na sprawności których nie zawiera regulaminowy wykaz układu, zgodnie z metodą i ideą harcerską, i zatwierdza drużynowy – instruktor ZHR w stopniu minimum phm., lub zatwierdza właściwy hufcowy na wniosek drużynowego. Wymagania na nową sprawność, opisane zgodnie z wytycznymi, powinny być przekazane drogą służbową do Głównej Kwatery Harcerzy ZHR.



# Spis treści:

## 1. OBOZOWNICTWO



## 2. BIWAKOWANIE



## 3. ORIENTACJA W TERENIE



## 4. ROZPALANIE OGNIA



## 5. ŁĄCZNOŚĆ



## 6. BEZPIECZEŃSTWO OBOZOWE



## 7. PUSZCZAŃSTWO



## 8. PODCHODY I ZWIADY



## 9. MUSZTRA



## 10. SAMARYTANKA



## 11. KWATERMISTRZOWSTWO



## 12. TROPIENIE ZWIERZĄT



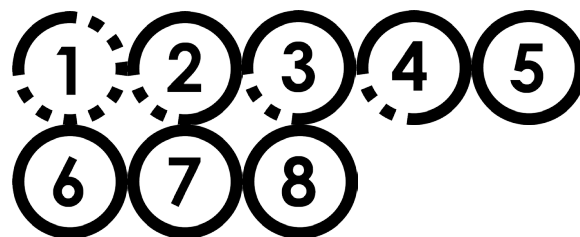
## 13. ZIELARSTWO



## 14. GRA NA GITARZE



## 15. GRA NA INSTRUMENTACH



## 16. ŚPIEWANIE



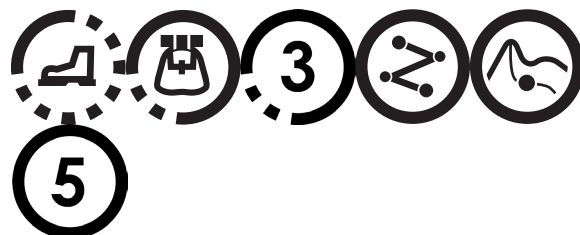
## 17. TANIEC



## 18. AKTORSTWO I TEATR



## 19. KRAJOZNAWSTWO I WĘDROWANIE



20. SPORTY ZESPOŁOWE



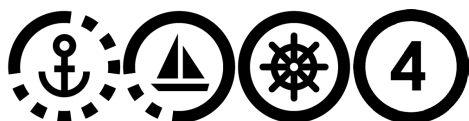
21. PŁYWANIE



22. KAJAKARSTWO



23. ŻEGLARSTWO



24. JAZDA NA ROWERZE



25. AKROBATYKA



26. STRZELECTWO



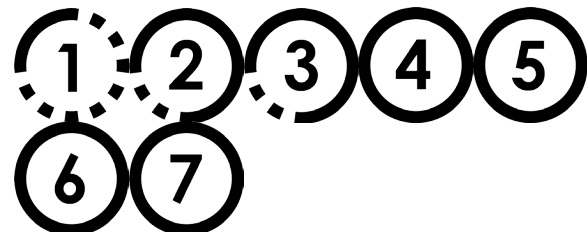
27. BIEGANIE



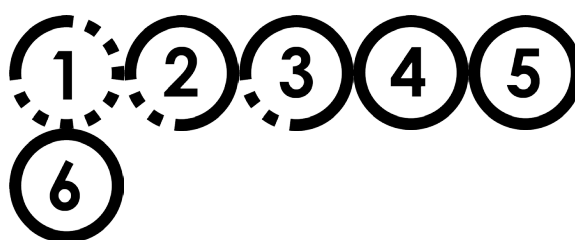
28. SPORTY ZIMOWE



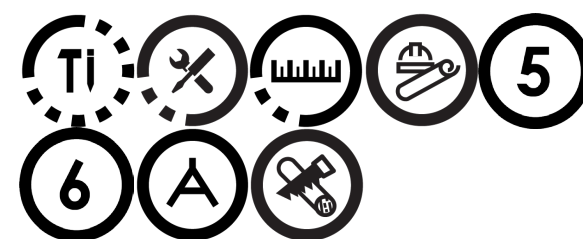
29. ELEKTROTECHNIKA



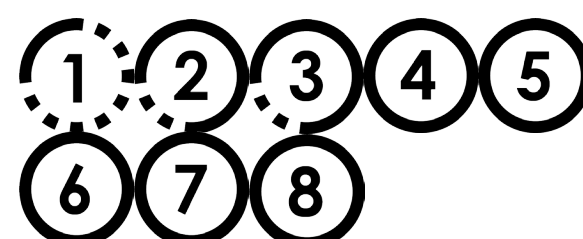
30. PROGRAMOWANIE



31. RZEMIOSŁO TECHNICZNE



32. RZEMIOSŁO PLASTYCZNE



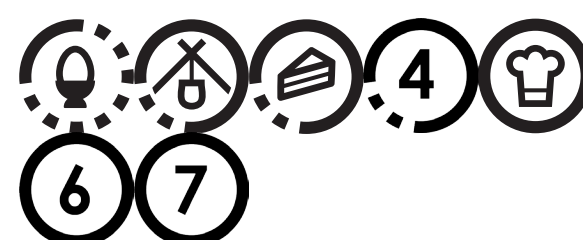
33. FOTOGRAFIA



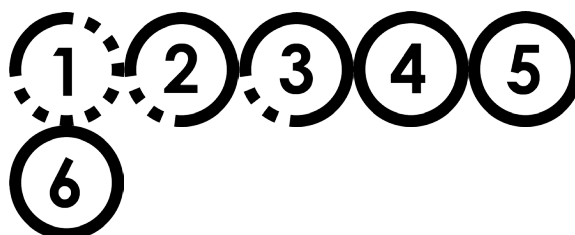
34. FILM



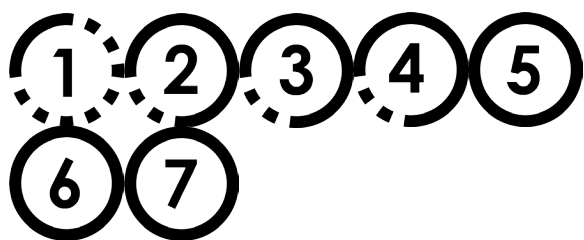
35. GOTOWANIE



36. HODOWLA



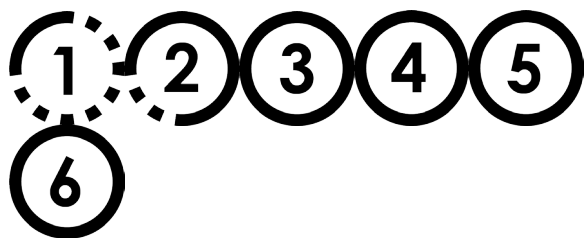
37. NAUKA



38. OBSERWACJA NIEBA



39. LITERATURA



40. KRONIKARSTWO I HISTORIA



41. BADANIE ŚWIATA



42. OBYWATELSTWO



43. KOMUNIKACJA



44. LINGWISTYKA



45. KOLEKCJONERSTWO



46. GRY



47. SŁUŻBA LITURGICZNA



48. SŁOWO BOŻE



49. ANIMACJA ŻYCIA DUCHOWEGO



50. ROZWAGA



51. DZIELNOŚĆ



52. PRÓBY







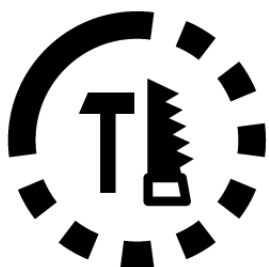
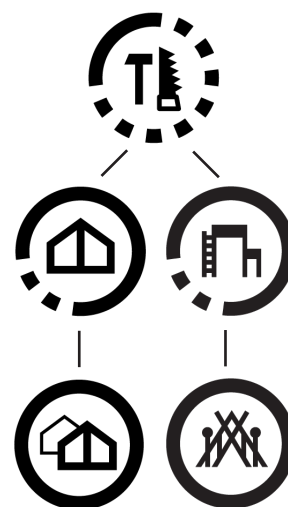
# **OBOZOWNICTWO I PRZYRODA**

# 1. OBOZOWNICTWO

#obozownictwo #pionierka #obóz #las #wakacje #młotek #siekiera #piła #zacios #żerdka #prycz

„Obozowanie jest prostym życiem, ograniczonym do rzeczywistych potrzeb i jest równocześnie najwyższym stopniem przebywania w przyrodzie. Autentyczne obozowanie nie jest dziś bardzo lubiane, dlatego że mężczyźni uważają, że w tym celu potrzebny jest wyjazd gdzieś bardzo daleko do odległych miejsc i za duże pieniądze, a kobiety uznają je za niewygodne, niehigieniczne, a czasami nawet niebezpieczne. Są to błędne wyobrażenia, a powstały dlatego, że ludzie nie pojmują obozowania jako rodzaju sztuki. Rozsądnie przeprowadzone obozowanie powinno wykazać się jako przyjemne odprężenie ciała i ducha ludzi, wyczerpanych pośpiechem i nerwowością życia.”

- Ernest Thompson Seton



## Sobieradek Obozowy \*

- Potrafi sprawnie posługiwać się sprzętem pionierskim (młotek, toporek, piła) i zabezpieczyć go po skończonej pracy.
- Umie zaprojektować i wykonać drobny przedmiot pionierki obozowej (np. drogowskaz, wieszak, ławkę).
- Potrafi samodzielnie i sprawnie rozstawić namiot dwuosobowy.



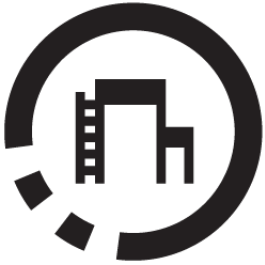
## Technik Obozowy \*\*

- Potrafi zaprojektować i wykonać pomysłowe i estetyczne urządzenie obozowe (np. bramę, latrynę, prycz i wyposażenie namiotu) korzystając z przygotowanych przez siebie do pracy narzędzi pionierskich (naostrzona piła, osadzone toporki i młotki).
- Potrafi pokierować rozstawianiem namiotu dziesięcioosobowego.



## Wyga Obozowy \*\*\*

- Potrafi sprawnie pokierować rozstawianiem namiotów według określonego planu (np. w kręgu, w kwadracie czy szeregu).
- Umie zadbać o puszczańską estetykę w podoboziu (prostota urządzeń, minimalizowanie tworzyw sztucznych w urządzeniach, zdobnictwo).
- Potrafi zaprojektować i pokierować budową dużego urządzenia obozowego (np. pomost, zadaszenie kuchni, stołówka, elektrownia solarna czy obozowy układ hydrauliczny - wieża ciśnień, prysznic).
- Potrafi konserwować sprzęt pionierski i namioty.



### **Zdobnik \*\***

- Potrafi samodzielnie wykonać prosty totem lub inny element zdobnictwa obozowego z wykorzystaniem materiałów znalezionych w terenie.
- Potrafi przygotować odpowiednie narzędzia i materiały niezbędne do prac zdobniczych w warunkach polowych (np. gwoździe, farby, linki).



### **Mistrz Zdobnictwa \*\*\***

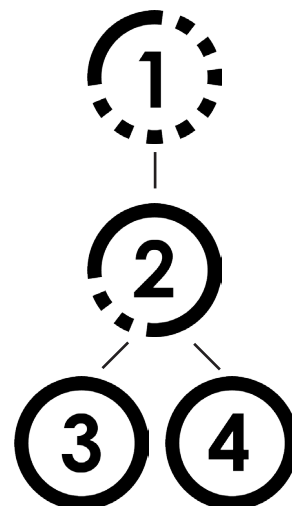
- Umie wykonać totem przedstawiający w rozpoznawalny sposób charakterystyczne zwierzę lub postać, z wykorzystaniem materiałów znalezionych w terenie.
- Potrafi ozdobić mebel lub inny sprzęt użytkowy, wykorzystując odpowiednie farby, szablony, materiały obiciowe, tkaniny, skórę itp.
- Potrafi opracować dokładny projekt plastyczny, a na jego podstawie wykonać samodzielnie trwały element zdobniczy (np. element wystroju harcówki, proporzec, herb, inny element obrzędowy lub element wystroju).
- Umie przygotować projekt i pokierować pracą kilku osób przy wykonaniu elementu zdobnictwa/wystawy.
- Posiada sprawność Rękodzielnika \*\* [RZEMIOSŁO PLASTYCZNE].

## 2. BIWAKOWANIE

biwak #namiot #las #noc #kuchnia\_polowa #ognisko #śpiwór #karmiata

“Osobiście nie dostrzegam niczego przyjemnego w biwakowaniu na świeżym powietrzu. Na kemping nie dowożą pizzy, a po krzakach włączą się podejrzane stwory. Nie mówiąc już o tym, że telewizory na baterie mają słaby odbiór. No i jeszcze te ohydne robale. Bzyczą, skradają się i pełzają. Są bardziej natrętne niż najgorsi akwizytorzy. I po co komu ognisko? W domu mam piekarnik, w którym można upiec trzy kilo ziemniaków i żadnego nie spalić. Jedźcie na biwak sami. Jeżeli będę chciał nocować w ekstremalnych warunkach, wybiorę hotel bez obsługi pokoi.”

- kot Garfield



### Biwakowicz \*

- Potrafi wraz kolegami z zastępu sprawnie rozstawić namiot turystyczny.
- Potrafi zapewnić sobie komfort ciepły podczas biwakowania - odpowiednia izolacja od ziemi, śpiwór dopasowany do temperatury.
- Potrafi zbudować prostą kuchnię polową i zagotować na niej wodę.
- Potrafi odpowiednio spakować się na biwak.



### Traper \*\*

- Potrafi pokierować sprawnym rozstawieniem namiotu turystycznego.
- Potrafi zabezpieczyć przygotowane legowisko przed zalaniem wodą - np. podczas intensywnych opadów deszczu.
- Zna i potrafi wykorzystać 3 węzły przydatne podczas biwakowania - np. do zbudowania zadaszania z plandeki biwakowej (tarp).
- Potrafi w bezpieczny sposób posługiwać się turystyczną kuchenką gazową.
- Potrafi przygotować listę niezbędnego ekwipunku na biwak zastępu i odpowiednio rozdzielić go między uczestników.



### Włóczykij \*\*\*

- Potrafi przygotować się i skompletować ekwipunek odpowiedni do biwakowania w każdych warunkach terenowych.
- Umie wysuszyć ubranie i obuwie w warunkach terenowych.
- Umie właściwie wybrać miejsce biwakowania (uwzględniając np. dostępność wody, osłonięcie od wiatru).
- Posiada sprawność Strażnika Ognia \*\* [ROZPALANIE OGNIĄ].



### Polarnik \*\*

- Potrafi skompletować i spakować ekwipunek odpowiedni do biwakowania w warunkach zimowych.
- Potrafi przygotować legowisko, które przy temperaturze ujemnej pozwoli mu spędzić noc w komforcie ciepłym.
- Podczas biwaku zimowego potrafi przygotować sobie ciepły posiłek.
- Posiada sprawność Sanitariusza \*\* [SAMARYTANKA].

# 3. ORIENTACJA W TERENIE

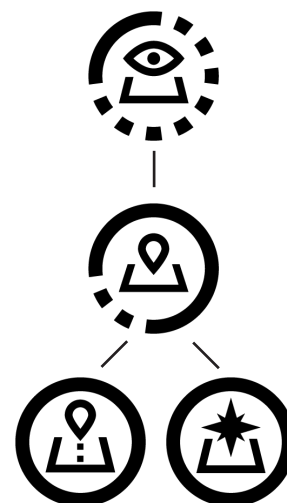
#orientacja #teren #INO #kompas #azymut #szkic #mapa #topografia #terenoznawstwo

Zorientowanie się w nieznannej okolicy, czyli zdanie sobie dokładnie sprawy, gdzie się w danej chwili znajduje, przedstawia nieraz wielkie trudności. Nie zawsze dysponuje się mapą, która w wysokim stopniu orientację ułatwia, nieraz tylko pobeżnym szkicem okolicy. Często otrzymuje się tylko bardzo ogólne objaśnienie o drodze, często nie posiada się nawet kompasu i zwiadowca jest wtedy zdany na swój własny zmysł orientacyjny.

~ Zygmunt Wyrobek, "Harcerz w polu"

„Skaut musi umieć znaleźć drogę równie łatwo w nocy jak w dzień.”

~ Robert Baden-Powell



## Obserwator \*

- Umie posłużyć się mapą papierową (zorientować ją i odczytać), żeby trafić za dnia do wyznaczonego miejsca.
- Potrafi wyznaczyć kierunki świata według busoli, słońca (w dzień) i gwiazd (w nocy).
- Potrafi ocenić przebyłą odległość, mierząc ją krokami.



## Terenoznawca \*\*

- Umie w dzień i w nocy odnaleźć się na mapie w nieznanym terenie według punktów terenowych i ukształtowania terenu.
- Umie bez mapy pokonać zapamiętaną trasę, nanieść na mapę trasę wędrówki, narysować szkic terenu i przebytej drogi.
- Umie zmierzyć odległość na mapie, a w terenie oceniać trafnie odległość „na oko”.



## Topograf \*\*\*

- Umie zmierzyć odległość na mapie, a w terenie oceniać trafnie odległość „na oko”.
- Potrafi wykonać odpowiednie pomiary i staranny rysunek zadanego terenu.
- Wie jak posłużyć się dalmierzem i/lub niwelatorem.
- Potrafi z pamięci narysować dokładny szkic przebytej drogi.



## Mistrz Orientacji \*\*\*

- Umie w każdych warunkach trafić do wyznaczonego miejsca - w dzień i w nocy, w górach i na nizinie, niezależnie od warunków pogodowych i pory roku, z pomocą map, GPS-a, kompasu albo bez nich.

## 4. ROZPALANIE OGNIA

#ogień #iskra #zapałka #ciepło #płomień #krzesiwo #rozpałka #dym #żywiot

„Tu zapalimy ognisko” rzekł wódz. Na hasło to cała gromada rozbiega się, by poszukać materiału potrzebnego do budowy ogniska. Wódz zaznacza pierwszy krąg - Krąg ognia. Koło ułożone z kamieni, symbol doskonałości, koło życia. W kręgu tym zapalą ogień - Symbol Kultu, Wielkiej Mocy (dawne ogniska ofiarne). W kręgu tym dzieją się najważniejsze obrzędy harcerskie: przyrzeczenie i nadania miana wodzowi. Do kręgu nie wejdzie nikt do tego nie uprawniony. Do ognia nikt śmieci dorzucać nie będzie, nie wolno tam także podgrzewać stawy.

- Leopold Ungeheuer, „Próby Wodzów”



### Płomień \*

- Potrafi poprawnie ułożyć i rozpaść ognisko, zgodnie z zasadami bezpieczeństwa (przygotowanie miejsca, okopanie, wiadro z wodą do gaszenia itd.).
- Potrafi zatrzeć ślady ogniska po jego całkowitym wygaszeniu.
- Umiejętnie podkłada drwa lub gałęzie, regulując wysokość płomienia i ograniczając iskrzenie.
- Umie posługiwać się podstawowym sprzętem gaśniczym oraz wezwać straż pożarną.



### Strażnik Ognia \*\*

- Potrafi przygotować drewno przed ogniskiem (porządkować, potłamać odpowiedni zapas, przygotować odpowiednią do warunków rozpałkę).
- Potrafi ułożyć i skutecznie rozpaść różne typy ognisk (ognisko do gotowania, do podtrzymania żaru, do oświetlenia kręgu, stos na mokry teren itd.).
- Potrafi przygotować i zabezpieczyć przybory do rozpalania ognia.
- Potrafi pełnić służbę strażnika ognia podczas ogniska, zna zasady zachowania w kręgu ogniskowym (wie kiedy dokładać, zna zwyczaje ogniskowe itd.).
- Posiada sprawność Higienisty \* [SAMARYTANKA], potrafi rozpoznać i opatrzyć różne typy oparzeń.



### Ogniowiec \*\*\*

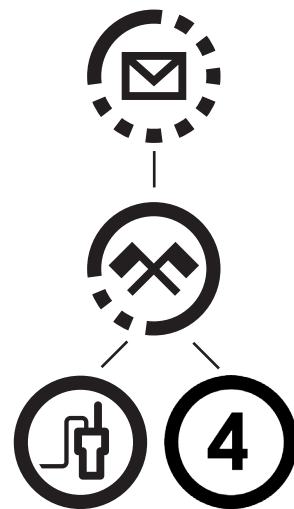
- Potrafi rozpaść ogień w niesprzyjających warunkach (ulewny deszcz, silny wiatr, głęboki śnieg).
- Potrafi rozpaść ogień bez zapałek samodzielnie wykonanym narzędziem (łuk ogniowy, ręczny świder).
- Rozróżnia różne typy gaśnic (materiału gaśniczego) i ich zastosowanie.
- Potrafi przygotować pochodnię, która będzie płonęła minimum 2 godziny.
- Umie rozpoznawać różne gatunki drewna, wie czym się charakteryzują, w jaki sposób się palą oraz do czego najlepiej je wykorzystać.

# 5. ŁĄCZNOŚĆ

#szyfry #kody #nadawanie #odbieranie #meldunek #wiadomość #łączność #radio #telefon #alfabet #Morse'a #Semafor #chorągiewki #sygnały

„Łączność w wojsku podczas wojennych wypadków jest taką samą bronią jak armata, karabin maszynowy, jak kuchnia polowa, jak wóz amunicyjny kompanji. (...) Bez łączności bowiem niema i być nie może skoordynowanej pracy wojska, niema złączenia wysiłków krwawych żołnierza dla odniesienia zwycięstwa i krew ludzka leje się darmo, leje się niepotrzebnie, tak jak w jakiejś awanturze karczemnej bezcelowe i bez żadnej korzyści dla celu postawionego wojska szukania zwycięstwa nad nieprzyjacielem. Dlatego też powtarzać zawsze będę, że lepsza jest dobra łączność niż armata, niż karabin maszynowy, niż kuchnia polowa i wóz amunicyjny.”

~ Józef Piłsudski



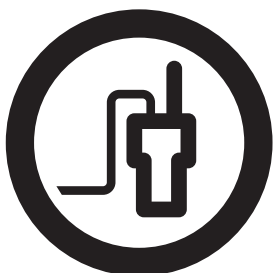
## Łącznik \*

- Potrafi bezbłędnie zapamiętać i przenieść wiadomość ustną złożoną z kilkunastu słów.
- Potrafi zaszyfrować i odczytać wiadomość przynajmniej trzema różnymi szyframi.
- Potrafi w razie konieczności wezwać telefonicznie pomoc oraz zdać rzeczowy raport służbom.



## Sygnalista \*\*

- Potrafi wymyślić własny szyfr i nauczyć go innych harcerzy.
- Potrafi wykonać prosty przyrząd sygnalizacyjny (chorągiewka sygnalizacyjna, pochodnia itp.) i wykorzystać go do nadawania wiadomości wcześniej ustalonym kodem sygnałowym.
- Potrafi bezbłędnie nadać i odebrać wiadomość kodowaną Alfabetem Morse'a przy pomocy chorągiewek, sygnałów dźwiękowych oraz świetlnych.
- Umie obsługiwać radiotelefon lub telefon polowy.



## Krótkofalarz \*\*

- Zna i stosuje zasady BHP w zakresie obsługi sprzętu łączności.
- Umie posłużyć się alfabetem fonetycznym ICAO oraz jego polskim odpowiednikiem.
- Umie zmierzyć prąd, napięcie, moc wychodzącą do anteny, WFS.
- Zna najczęściej słyszane podczas łączności kody Q oraz slang krótkofalarski, umie przekazać raport RST oraz informacje o własnym QTH Locator.



## Łącznościowiec \*\*\*

- Potrafi zorganizować w terenie sprawną sieć łączności opartą na urządzeniach kablowych lub radiowych (przygotować i rozstawić sprzęt, ustalić zasady korzystania z sieci, przeszkolić operatorów).
- Potrafi zorganizować wieloosobową "stację" sygnalizacyjną do nadawania i odbierania sygnałów alfabetem Morse'a – wyznaczyć zadania, podzielić pracę.
- Umie złamać prosty szyfr (np. szyfr Cezara).



# 6. BEZPIECZEŃSTWO OBOZOWE

#bezpieczeństwo #obóz #warta #noc #latarka #czuwaj #ochrona #spokój #czujność #cisza #ciemność

Gdy całe obozowisko smacznie śpi lub harcuje nieopodal, to Ty jesteś tym, na którym spoczywa cała odpowiedzialność!

Musisz mieć nie tylko sokoli wzrok, słuch nietoperza i węch psa tropiącego, aby dobrze wykonać powierzone zadanie, ale też reagować z szybkością geparda na każde niebezpieczeństwo, które może wydarzyć się Twojemu obozowisku.

Niezależnie czy to będzie pożar, harcerze z innego obozu, bambry z wioskiczy wizytacja z hufca - Ty musisz to zauważyć pierwszy i poinformować cały obóz!

„Masz być jak bulterier! Jak wściekły byk! Jak Tommy Lee Jones w „Ściganym!”  
- nadinspektor Policji Zenek do komisarza Ryby



## Czujka \*

- Potrafi prawidłowo pełnić służbę wartowniczą w dzień i w nocy.
- Umie, wyłącznie przy pomocy własnego słuchu, określić z której strony zbliża się człowiek.
- Potrafi zachować się w wypadku zauważenia obcych osób w obozie, pożaru bądź gwałtownej zmiany pogody.
- Potrafi skutecznie ogłosić alarm.
- Zna komórkowy numer alarmowy i potrafi złożyć prawidłowe zawiadomienie.



## Wartownik \*\*

- Potrafi samodzielnie pełnić nocną służbę wartowniczą.
- Potrafi ocenić strzeżony teren i wybrać najlepsze stanowiska do pełnienia warty.
- Potrafi wykonać prosty i bezpieczny wykrywacz (suche gałęzie, ukryty dzwonek) w dogodnym dla podchodzenia miejscu.
- Potrafi przyjąć obozowych gości oraz wizytacje zgodnie z właściwymi procedurami oraz należytymi manierami.
- Potrafi złożyć prawidłowy raport Dowódcy Warty z wykonanej służby.



## Dowódca Warty \*\*\*

- Gdy rozkłada z zastępem obozowisko, potrafi umiejscowić je tak, aby jak najbardziej kamuflowało się.
- Potrafi mądrze ustalić grafik wart; wie, w których godzinach warta jest najtrudniejsza i potrafi adekwatnie dobrać wartujących.
- Zna i potrafi stosować zasady harcerskich podchodów. Potrafi przygotować i przeprowadzić próbę alarmów obozowych: ewakuacja, alarm wartowniczy, stan zagrożenia pogodowego.

# 7. PUSZCZAŃSTWO

#las #szataś #chatka #robinson #leśny #rosomak #schronienie #natura #survival

*Któż zbadał puszczy litewskich przepastne krainy  
Aż do samego środka, do jądra gęstwiny?  
Rybak ledwie u brzegów nawiedza  
dno morza; Myśliwiec krąży koło puszczy litewskich łoża,  
Zna je ledwie po wierzchu, ich postać, ich lice,  
Lecz obce mu ich wewnętrzne serca tajemnice;  
Wieść tylko albo bajka wie, co się w nich dzieje.  
Bo gdybyś przeszedł bory i podszyte knieje,  
Trafisz w głębi na wielki wał pniów, kłód, korzeni,  
Obronny trzęsawicą, tysiącem strumieni  
I siecią zielsk zarosłych, i kopcami mrowisk,  
Gniazdami os, szerszeniów, kłębami wężowisk.*

*(...) Za temi jeziorkami już nie tylko krokiem,  
Ale daremnie nawet zapuszczać się okiem,  
Bo tam już wszystko mglistym zakryte  
obłokiem, Co się wiecznie ze trzęskich oparzelisk wznosi.  
A za tą mgłą na koniec (jak wieść gminna głosi)  
Ciągnie się bardzo piękna, żyzna okolica:  
Główna królestwa zwierząt i roślin stolica.  
(...) Słychać, że tam w stolicy, między zwierzętami  
Dobre są obyczaje, bo rządzą się sami;  
Jeszcze cywilizacją ludzką nie popsuci,  
Nie znają praw własności, która świat nasz kłóci,  
Nie znają pojedynków ni wojennej sztuki.  
Jak ojce żyły w raju, tak dziś żyją wnuki,  
Dzikię i swojskie razem, w miłości i zgodzie,  
Nigdy jeden drugiego nie kąsa ni bodzie.*

*(...) Te puszczy stołeczne, ludziom nie znane tajniki  
W języku swoim strzelcy zowią: m a t e c z n i k i.  
- Adam Mickiewicz, „Pan Tadeusz”*



## Chatka Robinsona \*

- Potrafi przeżyć 24 godziny w lesie wraz z zastępem, z dala od obozu i skupisk ludzkich.
- Wspólnie z zastępem potrafi zbudować szataś zabezpieczony od deszczu oraz przygotować własne legowisko.
- Potrafi zabezpieczyć prowiant na czas biwakowania (np. przed deszczem, przed mrówkami itd.).



## Leśny Człowiek \*\*

- Potrafi znaleźć odpowiednie miejsce, zaprojektować i zbudować szataś optymalnie wykorzystując dostępne materiały.
- Potrafi zamaskować ślady swojego pobytu.
- Posiada sprawność Przyrodnika \*.
- Potrafi przygotować ciepły posiłek polowy z wykorzystaniem darów lasu.



## Rosomak \*\*\*

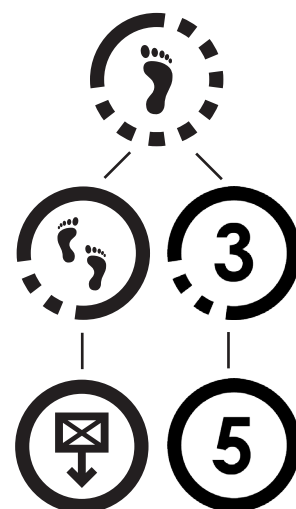
- Potrafi zbudować legowisko na drzewie i spędzić w nim noc.
- Potrafi przygotować pełnowartościowe posiłki (w tym ciepły) korzystając wyłącznie z surowych produktów i darów lasu.
- Umie pozyskać wodę zdatną do picia.
- Potrafi biwakować w sposób niezauważalny dla osób postronnych.
- Posiada sprawność Botanika \*\* [ZIELARSTWO].
- Posiada sprawność Tropicielea Zwierząt \*\* [TROPIENIE ZWIERZĄT].

# 7. PODCHODY I ZWIADY

#zwiad #taktyka #strategia #podchody #zarzadzanie #gry #terenowe #lekka\_stopa

Spośród wielu planów, jeden może się powieść, a pozostałe nie. Może też powieść się kilka planów, a ten jeden (na który się postawiło) może zawieść. Z pewnością ten, kto w ogóle nie robi kalkulacji, zaprzepaszcza szansę zwycięstwa. Z tego powodu, zawsze dokładnie analizuję sytuację, aby warunki konfrontacji były zupełnie jasne.

Sun Tzu – “Sztuka wojny”



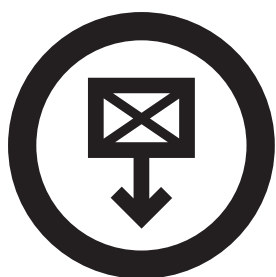
## Lekka Stopa \*

- Porusza się bezszelestnie i umie przygotować kamuflaż odpowiedni do otoczenia.
- Potrafi sprawnie pokonać różne terenowe przeszkody (wejść na drzewo, przeskoczyć rów o szerokości 1,5 m, przejść przez dwumetrowe ogrodzenie).
- Potrafi zapamiętać przebytą drogę i samodzielnie nią powrócić.



## Tropiciel \*\*

- Potrafi opisać przebytą trasę, wykonać jej dokładny szkic i opisać spotkane osoby.
- Bezbłędnie rozpoznaje znaki patrolowe, potrafi z ich pomocą wyznaczyć trasę.
- Potrafi posprzątać i zamaskować miejsce odpoczynku lub biwaku.
- Na podstawie śladów potrafi określić kierunek marszu i szacunkową liczbę osób, jeśli trafi na miejsce biwakowania potrafi określić jego czas i podejmowane aktywności.



## Zwiadowca\*\*\*

- Potrafi dobrać trasę podejścia odpowiednio wykorzystując warunki terenowe.
- Potrafi trafić do wyznaczonego miejsca na podstawie szkicu i zapamiętanej trasy, bez użycia narzędzi nawigacyjnych i mapy.
- Umie ocenić wzrokiem odległość do wskazanych obiektów na podstawie sylwetek. Potrafi dyskretnie stworzyć szkic obozu obserwowanego z pewnej odległości.
- Potrafi przeprowadzić zwiad, stosując różne techniki (wywiad, obserwacja, dedukcja, przewidywanie zdarzeń oraz badanie dokumentów i śladów) i przedstawić jego efekty w zrozumiały sposób.



### **Czytry Lis \*\***

- Potrafi skrycie podejść strzeżony teren lub obiekt, nie pozostawiając po sobie śladów.
- Umie skutecznie zamaskować się w różnych warunkach terenowych - np. w lesie, zaroślach, na terenie otwartym.
- Potrafi poruszać się w nocy nie wykorzystując sztucznych źródeł światła.



### **Taktyk \*\*\***

- Potrafi przeprowadzić analizę gry terenowej (np. podchodów) oraz ustalić wspólną taktykę i przydzielić zadania.
- Umie w trakcie gry na bieżąco analizować sytuację oraz przeprowadzać zmiany w założonym planie.
- Po grze potrafi przeprowadzić analizę osiągniętych celów oraz wspólnie z grupą wyciągnąć wnioski i spostrzeżenia na przyszłość.
- Potrafi współpracować w grupie (prowadzić burzę mózgów, słuchać rozwiązań innych, dzielić zadania odpowiednio do umiejętności każdej osoby w grupie).

# 9. MUSZTRA

#musztra #mistrz\_musztry #werblista #chorąży #dowódca #trębacz #komendy #szyk #szereg #bacność

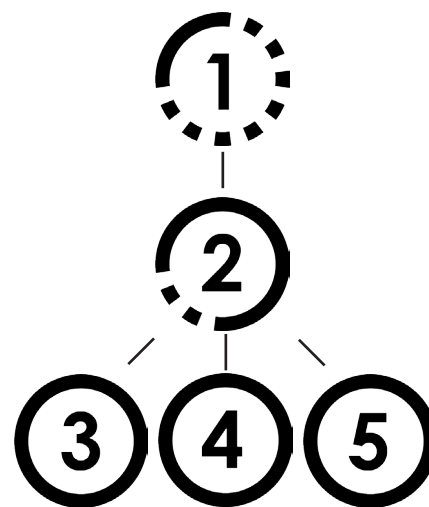
"(...)– A równo mi! – ryczał Barclay Els. – Równy krok! Dzierż szyk! I kupą! Kupą!

Nie uwierzą mi, pomyślał kornet Aubry. Nigdy mi nie uwierzą, gdy będę o tym opowiadał. Ten czworobok walczy w pełnym okrążeniu... Otoczony ze wszystkich stron kawalerią, szarpany, sieczony, tłuczony i dźgany... I ten czworobok idzie. Idzie, równy, zwarty, pawęż przy pawęzy. Idzie, depcząc i przestępując trupy, pcha przed sobą konnicę, pcha przed sobą elitarną dywizję „Ard Feainn”... I idzie!

(...) Z kilku tysięcy krasnoludzkich gardet wydarła się słynna mahakamska pieśń bojowa.

Hooouuuu! Hooouuu! Hou!  
Czekajcie, klienty!  
Wnet wam pójdzie w pięty!  
(...)"

- Andrzej Sapkowski, "Pani Jeziora"; Saga o Wiedźminie



## Mistrz musztry \*

- Potrafi wykonać wszystkie podstawowe komendy musztry harcerskiej w czasie apelu lub przemarszu.
- Umie zadbać o wygląd i czystość swojego munduru.



## Chorąży \*\*

- Potrafi poruszać się ze sztandarem lub proporcem zgodnie z regulaminem musztry.
- Umie zadbać o proporzec lub sztandar.



## Dowódca \*\*\*

- Umie poprowadzić apel dla jednostki zgodny z regulaminem musztry.
- Umie dowodzić jednostką podczas przemarszu, uroczystości lub pokazu musztry.
- Potrafi zorganizować i zaplanować udział sztandaru w przemarszu lub uroczystości.
- Potrafi sprawnie zwołać i opanować jednostkę w czasie paniki lub zamieszania.



### **Dobosz \*\*\***

- Umie stroić i konserwować instrument perkusyjny.
- Potrafi dobrać odpowiednie dla grupy tempo do marszu i przy pomocy instrumentu perkusyjnego wybić stosowny rytm.
- Umie poprowadzić asystę perkusyjną wybijając odpowiedni rytm na wejście pocztu sztandarowego, złożenie wieńca czy apel poległych.
- Posiada sprawność Walibębna [GRA NA INSTRUMENTACH] \*\*.



### **Trębacz \*\*\***

- Umie stroić i konserwować instrument dęty sygnałowy.
- Zna i umie zagrać podstawowe Sygnały Wojska Polskiego np. pobudka wojskowa, baczność, spocznij, hasło wojska polskiego.
- Umie zastosować stosowne sygnały do kierowania jednostką.
- Posiada sprawność Instrumentalisty \*\* [GRA NA INSTRUMENTACH].

# 10. SAMARYTANKA

#pierwsza #pomoc #pierwsza\_pomoc #samarytanka #eskulap #medyczna #medycyna #ratownictwo #ratowanie #sanitariusz #higienista

“Jeśli człowiek ratuje jedno życie, to jest tak, jak gdyby uratował cały świat” (Talmud Babiloński, Sanhedryn, 37a).



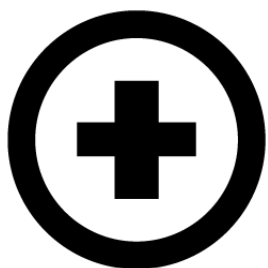
## Higienista \*

- Potrafi opatrzyć drobne zranienie, oparzenie, zwichnięcie.
- Umie ułożyć poszkodowanego w pozycji bezpiecznej (bocznej ustalonej).
- Zna numery alarmowe i potrafi wezwać pomoc w różnych sytuacjach.



## Sanitariusz \*\*

- Potrafi poprawnie przeprowadzić resuscytację krążeniowo-oddechową.
- Potrafi skompletować [prostą] apteczkę zastępu na dłuższą wycieczkę. Wie, co może, a co nie powinno się w niej znaleźć. Umie wykorzystać znajdujące się w niej przedmioty.
- Potrafi zaradzić w sytuacji przemarznięcia, udaru cieplnego, omdlenia i przemoczenia.
- Potrafi unieruchomić kończynę w razie złamania.



## Ratownik \*\*\*

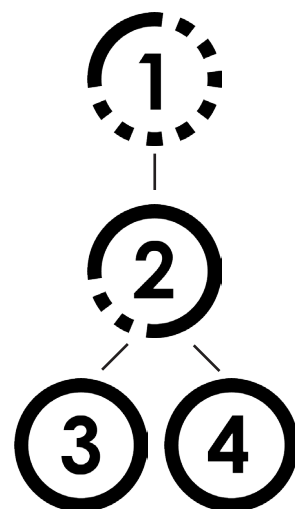
- Potrafi zatamować krwotoki oraz usztywnić ciało obce.
- Potrafi przeprowadzić wywiad z poszkodowanym.
- Potrafi unieruchomić poszkodowanego urazowego, stosuje szyny, kołnierze i deskę ratowniczą.
- Potrafi pokierować małym zespołem sanitariuszy w czasie akcji ratowniczej.
- Potrafi zorganizować tzw. triaż - punkt selekcji poszkodowanych (podczas ćwiczeń ratowniczych).
- Umie skompletować wyposażenie dużej apteczki drużyny, określić sposób przechowywania medykamentów oraz powiedzieć, jaki jest ich termin przydatności.
- Wie, jak należy postępować w razie wypadku samochodowego.

# 11. KWATERMISTRZOSTWO

#kwatremistrz #grosik #faktura #finanse #dotacje #akcjezarobkowe #budzet #gospodarka #magazyn #sprzet

“Gdybym miał osiem godzin na ścięciu drzewa, spędziłbym sześć na ostrzeniu siekiery.”

- Abraham Lincoln, 16. Prezydent Stanów Zjednoczonych Ameryki



## Sakwa \*

- Potrafi odłożyć na większy wydatek, umie policzyć, ile czasu potrzeba na zebranie określonej kwoty.
- Umie właściwie (bezpiecznie) przechowywać pieniądze.
- Potrafi rozróżnić typy namiotów, łopat, siekier czy młotków. Umie zadbać o powierzony sprzęt (właściwie przechowywać i transportować, skompletować).



## Gospodarz \*\*

- Umie rozliczać się z powierzonych pieniędzy. Wie, co to jest faktura, umie prowadzić zeszyt wpływów i wydatków (np. w excelu).
- Potrafi wybrać i spakować odpowiednie narzędzia dla zastępu na potrzeby biwaku/wędrówki/obozu.
- Umie konserwować narzędzia pionierskie, a także odpowiednio je oznakować.
- Potrafi prowadzić rejestr drobnego sprzętu (np. zastępu).



## Kwatremistrz \*\*\*

- Potrafi zaplanować budżet wyjazdu/biwaku, sprawować nadzór nad wydatkami i rozliczyć powierzone (zebrane) na ten cel środki.
- Potrafi przygotować kompletną listę zadań kwatremistrzowskich (dojazd/ aprowizacja/noclegi) związanych z organizacją biwaku lub wędrówki i przynajmniej jedno wykonać samodzielnie.
- Wie, co to jest książka inwentarzowa i finansowa, potrafi prawidłowo dokonać w nich wpisu.
- Umie opisywać faktury. Wie, co to są kategorie wydatków.
- Umie dokonać zamówienia/zakupu przez internet, wykonać przelew, wypłacić pieniądze z bankomatu.





### **Magazynier \*\*\***

- Potrafi wykonać samodzielnie i kierować wykonaniem prac konserwacyjnych/naprawczych dużego sprzętu (np. namioty, sprzęt pływający, kanadyjki).
- Potrafi wysuszyć namioty każdego typu, zabezpieczyć je przed zawilgoceniem, właściwie przygotować do zimowania.
- Potrafi dokonać przeglądu sprzętu i wskazać jaki sprzęt wymaga wymiany lub naprawy. Umie wybrać sprzęt do zakupu kierując się kryteriami użyteczności, solidności, ceny.
- Potrafi właściwie (bezpiecznie i wygodnie) spakować sprzęt drużyny do transportu (np. w TIRze) i praktycznie ułożyć go w magazynie.
- Potrafi właściwie (odpowiednio do warunków użytkowania i estetycznie) oznakować każdy rodzaj sprzętu używany w drużynie.
- Potrafi prowadzić kompletny rejestr sprzętu, wie jak dokonać wpisu w książce inwentarzowej.
- Posiada sprawność Technika \*\* [RZEMIOSŁO TECHNICZNE].

# 12. TROPIENIE ZWIERZĄT

#trop #zwierzęta #ślady #tropienie #las #puszcza #zwierzyna

(...) W ścianie Puszczy pary ogników zapalały się i gasły. Od czarnej, posuwającej się wolno plamy oddzielała je jeszcze duża przestrzeń gładkiej powierzchni. Nagle czarna plama zatrzymała się. Krępe cielsko odyńca zamarło w bezruchu. Koniec ryja wyciągniętego ku ścianie Puszczy drgał nerwowo - wietrzył. Fukuł groźnie, zawrócił gwałtownie i w pełnym galopie rzucił się brudą z powrotem ku rzeczułce.

Wilczyca ruszyła naprzód, a za nią ruszyła cała zgraja. Rozpoczął się pościg za odyńcem. (...)

- J.J. Karpiński, „W prastarej Puszczy”



## Bystre Oko \*

- Potrafi rozpoznać na podstawie sylwetki i odgłosów po 6 gatunków ssaków i ptaków występujących w stanie wolnym w polskich lasach. Zna określenia na samców i samice tych gatunków.
- Na podstawie atlasu lub innych źródeł naukowych potrafi rozpoznać zwierzynę zaobserwowaną wcześniej w warunkach polowych.



## Tropiciel Zwierzyny \*\*

- Potrafi rozpoznać tropy 10 zwierząt występujących w stanie wolnym w polskich lasach.
- Potrafi zaplanować i przeprowadzić udaną obserwację zwierzyny podchodząc zwierzę po zaobserwowanych tropach.
- Zna kilka ściśle chronionych gatunków zwierząt i potrafi je rozpoznać na podstawie charakterystycznych cech.
- Wie jak odpowiednio zachowywać się w lesie, aby nie płoszyć zwierzyny i nie tworzyć dla niej zagrożenia.



## Znawca Zwierzyny \*\*\*

- Zna zwyczaje co najmniej 6 zwierząt występujących w stanie wolnym, włącznie ze zwyczajami godowymi, typowymi preferencjami dotyczącymi pokarmu, wydawanymi odgłosami i chowem potomstwa.
- Ma podstawową wiedzę z zakresu anatomii omawianych zwierząt i cyklu biologicznego gatunku.
- Na podstawie tropów i śladów potrafi znaleźć odpowiednie miejsce do obserwacji zwierzyny.
- Umie wyznaczyć i przygotować stanowisko do wielogodzinnej obserwacji (potrafi przygotować z niej odpowiednią dokumentację: notatki, zdjęcia, rysunki lub film z ukrycia).
- Na podstawie znalezionych w lesie tropów i śladów potrafi wysnuć wnioski i opisać zdarzenie z udziałem danych zwierząt.
- Potrafi rozróżnić kilka gatunków ptaków po odgłosach, piórach oraz locie.

# 13. ZIELARSTWO

#zielarstwo #rośliny #dary\_lasu #las #natura #liście #zioła

## UWAGA!!!

**PONIŻSZE SPRAWNOŚCI NALEŻY ZDOBYWAĆ POD CZUJNYM OKIEM  
\*\*\* ZIELARZA BĄDŹ INNEJ OSOBY, KTÓRA PRZESZŁA ODPOWIEDNIE  
SZKOLENIE.**

(...) Wracając do kanapek: lebiodę, lipę i pokrzywę proponuję z chlebem, masłem i na przykład serem lub bez niczego przy każdej okazji. Krwawnik zaś, babkę, łopian, szczaw, szczypiorek, a także te trzy już wspomniane, radzę drobno pokroić, dodać śmietany, można wkroić w to jajko na twardo lub twarożek i stosować jako pastę lub sałatkę. Zasada doboru składników: wedle smaku i tego, co rośnie w okolicy. Może to być nawet sama pokrzywa wkrojona do pasztetu z puszki albo sama lebioda w twarożku ze śmietaną (...) Zwróć też uwagę, ażeby zastęp za bardzo nie wczuwał się w roślinne wyżywienie, bo zamiast na obiad będziesz ich musiał wyprowadzać na pastwisko.



Krzysztof Kowalczyk, „Podręcznik ekologicznego obozowania”



### Przyrodnik \*

- Potrafi samodzielnie rozpoznać (przy pomocy atlasów roślin) i znaleźć w lesie co najmniej 6 roślin jadalnych (np. maliny, jeżyny, jagody, poziomki, lipa, jarzębina (jarząb pospolity), pokrzywa, mięta, mniszek lekarski, mokosa biała, szczawik zajęczy, bez czarny) i 3 trujące (np. jałowiec, wilcza jagoda, cis pospolity).
- Potrafi przygotować danie na zimno z samodzielnie zebranych darów lasu.



### Botanik \*\*

- Zna co najmniej 10 roślin jadalnych i potrafi je wykorzystać.
- Wie, które części roślin są jadalne; jeżeli wymagają przed spożyciem specjalnej obróbki, to potrafi ją przeprowadzić (dotyczy np. jarzębiny i liści mniszka lekarskiego).
- Potrafi przygotować napar (herbatę) z pokrzywy, mięty lub liści (pędów) malin.
- Zna gatunki co najmniej 6 roślin ściśle chronionych, potrafi je opisać i odszukać w terenie.
- Potrafi rozpoznać w naturze 5 roślin trujących podobnych do roślin jadalnych, wskazując istotne różnice.



### Zielarz \*\*\*

- Potrafi przygotować przynajmniej 10 dziesięć potraw (min. 3 ciepłe) z wykorzystaniem samodzielnie zebranych dziko rosnących ziół i owoców (min. 8 różnych roślin), korzystając przy tym z prostych surowych produktów (np. mąka, kasza, surowe warzywa).
- Potrafi rozpoznać kilkanaście ziół o właściwościach leczniczych, odnaleźć wybrane z nich w terenie i poprawnie zastosować (np. napar z mięty na trawienie).
- Ma podstawową wiedzę o systematyce roślin występujących w Polsce, potrafi posługiwać się atlasem dla odszukania lub opisanie danego gatunku.

**MUZYKA  
|  
EKSPRESJA**

# 14. GRA NA GITARZE

#GITARA #OGNISKO #AKOMPANIAMENT #AKORDY #MUZYKA #ŚPIEWANIE #KRAĞ #ŻAR #RYTM #STRUNY  
#DŹWIĘKI #MELODIE

Gdy gitarę biorę w swe kończyny przednie,  
Mina melomanom rzędzie.  
I powstaje zamęt i wrażenie mylne,  
Że to są kończyny tylne.  
Cała reszta jednak znosi to cierpliwie  
(czemu nawet się nie dziwię),  
Bo choć gram nietęgo, jak już wspominałem,  
Grunt, że robie to z zapałem.

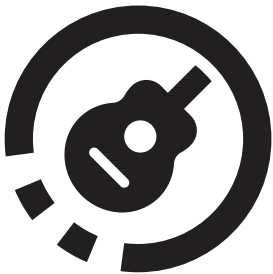
~Piotr Bukartyk

Ta ścieżka sprawności powstała z uwagi na popularność gitary jako instrumentu ogniskowego. Jeśli chcesz rozwijać się jako gitarzysta solowy lub akompaniować na innym instrumencie, zdobywaj sprawności ze ścieżki Instrumentalnej.



## Grajek \*

- Potrafi zagrać na gitarze dwie proste piosenki, zagrać i nazwać kilka akordów.
- Potrafi nastroić gitarę (np. przy pomocy stroika elektronicznego) oraz zabezpieczyć ją po graniu.



## Gitarzysta \*\*

- Potrafi akompaniować do minimum 5 piosenek (np. przy ognisku).
- Umie chwycić akordy barowe i płynnie przechodzić z nich na zwykłe i odwrotnie.
- Umie nastroić gitarę ze słuchu przy użyciu podanego dźwięku (np. z kamertonu).
- Potrafi zaśpiewać do swojego akompaniamentu i ocenić czy śpiewany utwór nie jest w zbyt niskiej/wysokiej tonacji dla grupy.
- Potrafi wymienić struny w gitarze.



## Bard \*\*\*

- Potrafi poprowadzić muzycznie ognisko - nawet bez śpiewnika - umie poprowadzić grupę kilku akompaniatorów.
- Potrafi ze słuchu dobrać akordy do piosenki.
- Zna zasady budowy akordów, potrafi wymyślić jak zagrać na gitarze nieznaną akord.
- Potrafi przetransponować akordy z jednej tonacji do drugiej.
- Potrafi dobrać technikę gry do nastroju piosenki. Umie zastosować różne techniki lewej i prawej ręki.

# 15. GRA NA INSTRUMENTACH

#gitarra #ognisko #instrument #akompaniament #akordy #muzyka #śpiewanie #krąg #żar #rytm #struny  
#dźwięki #melodie

Muzyka otacza nas niemal bez przerwy i często pozwala nam wyrazić nastrój, emocje a nawet opowiedzieć jakąś historię lepiej niż najlepszy tekst. To jedyny język zrozumiały na całym świecie. Weź instrument w ręce i spróbuj!

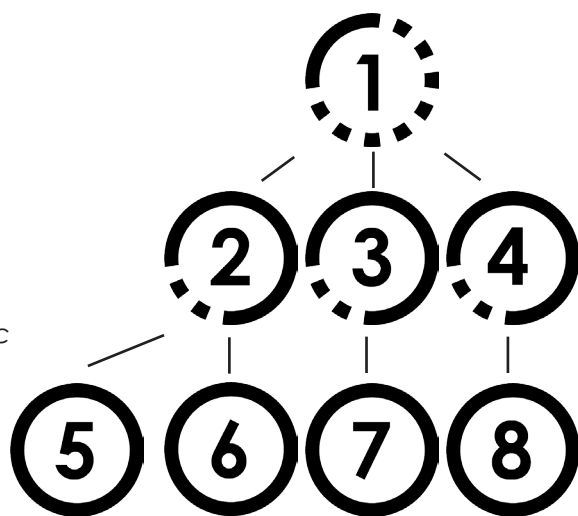
"Muzyka zapala płomień w sercu mężczyzny i napętnia łzami oczy kobiet."

Autor: Ludwig van Beethoven

UWAGA!

Sprawności z tej ścieżki można zdobywać kilkakrotnie zmieniając instrument.

Ta ścieżka ma swoją gitarową wersję: Grajek -> Gitarzysta -> Bard. Jeśli chcesz akompaniować na gitarze, zdobywaj sprawności z tamtej ścieżki.



## Muzykant \*

- Potrafi zagrać na wybranym instrumencie 2 proste piosenki, melodie lub rytmy, a także zagrać i nazwać kilka akordów lub dźwięków.
- Potrafi przygotować instrument do grania, np. złożyć, nastroić (np. przy pomocy stroika elektronicznego) oraz odpowiednio zabezpieczyć (np. na czas transportu).



## Instrumentalista \*\*

- Potrafi zagrać średnio skomplikowaną melodię na podstawie zapisu nutowego lub uproszczonego (np. tabulaturowego).
- Potrafi grać w kilkuosobowym zespole trzymając wspólny rytm i tonację.
- Umie dbać o instrument i konserwować go, a jeśli to możliwe potrafi nastroić instrument ze słuchu przy użyciu podanego dźwięku (np. z kamertonu).



## Wirtuoz \*\*\*

- Potrafi przygotować się i wystąpić przed większą publicznością.
- Umie zagrać 3 skomplikowane utwory (o różnym charakterze) napisane na konkretny instrument.
- Umie zagrać z nut a vista nieskomplikowaną melodię.
- Umie wskazać wybitnego instrumentalistę którego chciałby naśladować, a także wskazać swoje ulubione utwory z jego repertuaru i techniki gry, które go inspirują.



## Improwizator \*\*\*

- Umie improwizować do akompaniamentu.
- Potrafi wymyślić i zagrać własną melodię (np. do istniejącego tekstu).
- Potrafi ułożyć melodię i zagrać solo w wybranej skali (np. schemacie bluesowym).
- Potrafi poruszać się po pentatonice i dwóch innych skalach (np. modalnych).



### **Akompaniator \*\***

- Potrafi akompaniować do minimum 5 piosenek (np. przy ognisku) stosując zaawansowane techniki gry (np. rozgrywając akordy - "palcowo"/za pomocą pasaży/etc.).
- Potrafi zaśpiewać do swojego akompaniamentu i ocenić czy śpiewany utwór nie jest w zbyt niskiej/wysokiej tonacji dla grupy.
- Umie dbać o instrument i konserwować go, a jeśli to możliwe potrafi nastroić instrument ze słuchu przy użyciu podanego dźwięku (np. z kamertonu).



### **Człowiek Orkiestra \*\*\***

- Potrafi zaplanować i poprowadzić akompaniament ogniskowy, nawet bez śpiewnika.
- Potrafi ze słuchu ułożyć akompaniament do piosenki (np. dobrać akordy).
- Zna zasady budowy akordów, potrafi wymyślić jak zagrać na instrumencie nieznaną akord.
- Potrafi dobrać technikę gry do nastroju piosenki (np. walking bass).
- Umie "dyrygować" grupą kilku akompaniatorów.
- Zna podstawowe zależności harmoniczne między akordami, umie znaleźć tonację równoległą (molową lub durową), a także przetransponować akordy z jednej tonacji do drugiej.



### **Walibęben \*\***

- Potrafi zagrać średnio skomplikowany rytm na perkusji na podstawie zapisu nutowego. Potrafi powtórzyć kilkuktaktowy rytm na werblu zagrany przez kogoś innego.
- Potrafi stosować różne rodzaje artykulacji dźwięku na instrumentach perkusyjnych (w tym tremolo).
- Potrafi w zespole nadać poprawnie odpowiednie tempo i akompaniować rytmicznie do kilku piosenek utrzymując je (nie przyspieszając i nie zwalniając, jeśli nie jest to przewidziane).
- Zna nazwy poszczególnych instrumentów w zestawie perkusyjnym. Umie rozstawić i złożyć jego podstawowe elementy (werbel, stopę, hi-hat, crush, tom), dopasować ułożenie instrumentów do swoich potrzeb.



### **Perkusista \*\*\***

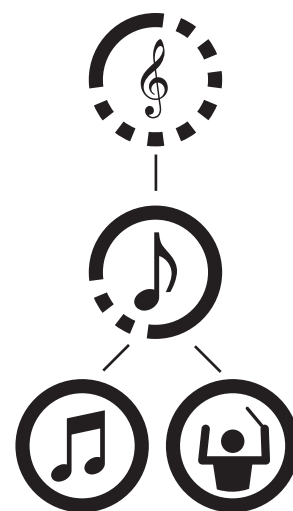
- Potrafi improwizować na zestawie perkusyjnym do utworów w wybranym stylu muzycznym (np. rock, jazz, metal, r'n'b, reggae).
- Umie wyjaśnić różnice między różnymi stylami muzyki popularnej (np. rockiem, jazzem, metalem, reggae, r'n'b) oraz w jaki sposób to się przekłada na grę na zestawie (dobór instrumentów, pałeczek, rytmów, styl gry).
- Potrafi wykonać ułożoną przez siebie partię solową na perkusji złożoną z różnych elementów rytmicznych.
- Potrafi rozstawić i złożyć zestaw (werbel, stopę, hi-hat, crush, tomy); potrafi go wygłuszyć w razie potrzeby. Umie rozłożyć i podłączyć zestaw padów perkusji elektronicznej.
- Umie wskazać wybitnego perkusistę, ulubione utwory i techniki gry, które go inspirują.

# 16. ŚPIEW

#OGNISKO #MUZYKA #ŚPIEWANIE #piosenki #RYTM #DŹWIĘKI #MELODIE

Śpiewać każdy może,  
trochę lepiej, lub trochę gorzej,  
ale nie oto chodzi,  
jak co komu wychodzi. (...)  
Stoję przy mikrofonie,  
niech mnie, który przegoni,  
różne sceny, brygady,  
już nie dadzą mi rady  
bo ja się wcale nie chwale  
ja po prostu niestety mam talent.

- Jonasz Kofta (wyk. Jerzy Stuhr)



## Zapiewajło \*

- Potrafi zaśpiewać 5 wybranych piosenek (zna teksty na pamięć).
- W swoim śpiewie trzyma się rytmu i melodii.



## Śpiewak \*\*

- Potrafi zaśpiewać 10 wybranych piosenek (zna teksty na pamięć).
- Potrafi powtórzyć prostą linię melodyczną ze słuchu i wystukać do niej odpowiedni rytm i tempo.
- Potrafi intonować śpiew w grupie (zastępie, drużynie).
- Potrafi zaśpiewać od podanego dźwięku.
- Potrafi wykonać trzy ćwiczenia na rozśpiewanie.



## Wokalista \*\*\*

- Potrafi zaśpiewać 3 trudniejsze utwory o zróżnicowanym charakterze i nastroju (np. poezja śpiewana, piosenka musicalowa, pieśń modlitewna) odpowiednio je interpretując, umie wymienić autorów i kompozytorów tych utworów.
- Potrafi zaśpiewać nieskomplikowaną melodię z nut.
- Potrafi śpiewać w chórze i na głosy.
- Zna podstawowe zasady emisji głosu i potrafi zastosować je w śpiewie.



## Wodzirej \*\*\*

- Potrafi poprowadzić ognisko/kominek (dobrać repertuar, ustalić scenariusz, zaintonować piosenki).
- Potrafi poprowadzić zaśpiew (np. w marszu).
- Potrafi zebrać i pokierować zespołem, który poprowadzi imprezę (np. leśny festiwal teatralny, festyn w szkole itp.).
- Potrafi poprowadzić kilka zabaw towarzyskich ad hoc, w tym z udziałem nieznanym sobie osób.
- Posiada sprawność Gawędziarza \*\* [AKTORSTWO I TEATR].



# 17. TANIEC

#taniec, #Muzyka, #ekspresja, #rytm, #sport

Taniec jest obecny wśród ludzi od początku kultury. Zanim umieliśmy czytać ludzie już grali i tańczyli. Czemu ludzie podrygują sobie od wieków?

Po pierwsze jest to świetna zabawa, która pomaga się rozluźnić. Zawsze warto być na parkiecie zamiast pod ścianą na imprezie ;)

Po drugie jest to okazja do kontaktu z innymi ludźmi (nie tylko płcią piękną).

Po trzecie taniec nas rozwija w nieoczekiwane sposoby!

W Stanach Zjednoczonych zrobiono badania, w których części uczniów dodano 2 lekcje matematyki, a części 2 lekcje tańca. W końcowej ocenie lepsze wyniki z matematyki mieli ci, którym dodano... 2 lekcje tańca!

O tańcu nie da się pisać (...) taniec trzeba tańczyć  
- Paulo Coelho



## Hołubiec \*

- Potrafi zatańczyć krok podstawowy i 2 figury w wybranym stylu tańca.
- Potrafi określić rytmikę swojego tańca i rozliczyć rytmicznie znane figury.



## Tancerz \*\*

- Potrafi zatańczyć krok podstawowy i minimum 6 figur w wybranym stylu tańca towarzyskiego.
- Potrafi przetańczyć piosenkę nie gubiąc rytmu.
- Potrafi poprosić dziewczynę do tańca.



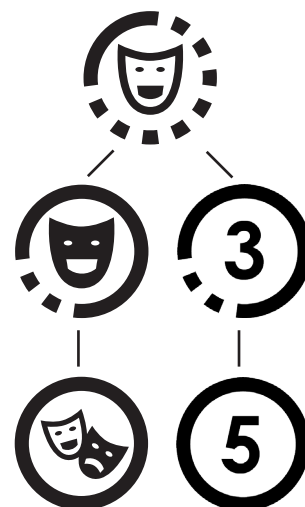
## Król Parkietu \*\*\*

- Zna i potrafi zatańczyć krok podstawowy i przynajmniej 5 figur w 3 różnych stylach tanecznych (towarzyskich lub solowych).
- Potrafi improwizować i łączyć figury taneczne w spójną całość nie gubiąc rytmu.
- Potrafi dobrać muzykę odpowiednią do wybranego stylu tanecznego na imprezę.
- Potrafi poprowadzić partnerkę w tańcu, nawet jeżeli nie jest zaznajomiona z danym stylem tanecznym.

# 18. AKTORSTWO I TEATR

#aktor #teatr #sztuka #dramat #komedia #standup #publika #postać #narracja #metoda

Na przedzie maszerują karty. Ciąta ich potwornie rozdęte, nogi wykrzywione w pałąk, a głowy wciśnięte w tułów. Postacie te wyglądają tak, jakby kształtująca je moc w ostatnim twórczym dotknięciu uderzona olbrzymią dłońią z góry i wysokość zmniejszyła o połowę. W rękach niosą długie i cienkie oszczepy. W takt marszu wykrzykują; „Karta marła bum bum bum! Karta marła bum bum bum!” Za nimi idą wielkoludy. O ile poprzedni oddział robił ważenie tworów od góry spłaszczonych, o tyle ten drugi składa się z istot jakby nadmiernie w górę wyciąganych. (...) Za wielkoludami pełźnie bazyliżek. Olbrzymie cielsko, długości kilkunastu metrów, posuwa się wężowymi skrętami. Raz po raz otwiera się straszna paszcza i odzywa się przeraźliwy ryk. Jedne oko świeci na przemian światłem czerwonym i zielonym. (...) Najpierw orszak Złych Mocy obszedł dookoła ognisko, a potem na musztrujący ryk bazyliżka zaczął zmieniać szyki i defilować przed potworem.



- Antoni Wasilewski, „Pod totemem słońca”



## Debiutant \*

- Potrafi nauczyć się prostej roli na potrzeby występu i ją odegrać (np. podczas przedstawienia szkolnego lub ogniska).
- Potrafi wykonać prosty element stroju lub rekwizyt potrzebny do wykonywanej przez siebie roli.



## Komediant \*\*

- Umie przygotować się do pierwszoplanowej roli w przedstawieniu dla większej publiczności (nauczyć się dialogów, zinterpretować postać i śmiało ją odegrać).
- Potrafi posługiwać się różnymi formami ekspresji (np. wykonać scenkę pantomimiczną, zinterpretować piosenkę, deklamować wiersz).
- Umie wykonać kilka ćwiczeń dykcji i emisji głosu.



## Aktor \*\*\*

- Potrafi właściwie przygotować się do występu scenicznego (np. teatru amatorskiego) współpracując nad interpretacją postaci z reżyserem i scenografem i wystąpić przed publicznością.
- Potrafi wymyślić i nadać realizowanej postaci cechy szczególne (zarówno w dykcji jak i ruchach), a także pokazać różne emocje (np. smutek, gniew, radość).
- Wie, czym różnią się dramaty właściwy, komedia i tragedia; potrafi wskazać różne przykłady utworów literackich/filmowych/teatralnych w tych gatunkach.
- Potrafi wymienić kilku lubianych przez siebie aktorów (teatralnych bądź filmowych), wskazać ich najlepsze role i uzasadnić swoje zdanie.
- Zna i potrafi poprowadzić kilka ćwiczeń aktorskich (np. z teatru improwizowanego).



### **Gawędziarz \*\***

- Potrafi przygotować krótką wypowiedź na zadany temat (np. relację ze swojej próby na stopień) i wygłosić ją publicznie w sposób uporządkowany, zachowując logiczny ciąg wypowiedzi i nie zacinając się.
- W trakcie wypowiedzi potrafi zachować właściwą postawę ciała i utrzymać kontakt ze słuchającymi.
- Umie wykonać kilka ćwiczeń dykcji i emisji głosu.



### **Mówca \*\*\***

- Potrafi przygotować i wygłosić wypowiedź dłuższą niż 10 minut (np. gawędę lub referat).
- Umie dobrać formę i ton wypowiedzi adekwatne do tematu, celu i grona słuchaczy (modulacja głosu, ułożenie treści, dynamika wypowiedzi, argumentacja, postawa).
- Potrafi wypowiedzieć się na wybrany temat w krótkiej improwizowanej formie (bez kartki).
- Potrafi użyć różnych figur retorycznych (np. pytanie retoryczne, porównanie, hiperbola, metafora) w celu uatrakcyjnienia wypowiedzi.
- Potrafi korzystać z różnych źródeł przygotowując wypowiedź i umiejętnie powoływać się na nie w trakcie wypowiedzi.

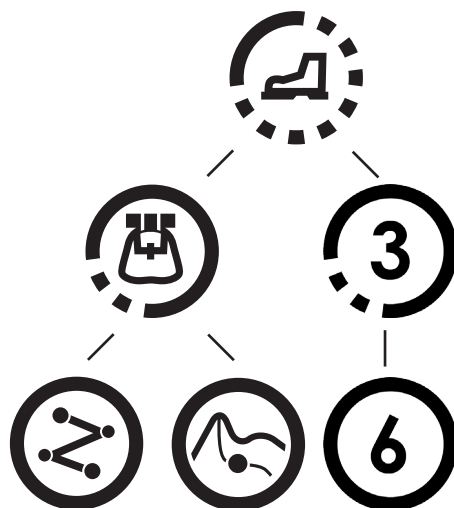
**SPORT, TURYSTYKA  
|  
KRAJOZNAWSTWO**

# 19. KRAJOZNAWSTWO I WĘDROWANIE

#wędrowanie #droga #plecak #buty #wędrowka #włóczykije #szlak #wskazidroga #rozdroża

„Poszukiwani mężczyźni na niebezpieczną wyprawę. Niskie wynagrodzenie, siarczasty mróz, długie godziny w zupełnej ciemności. Powrót wielce niepewny. Honor i uznanie w przypadku powodzenia.”

Ogłoszenie zamieszczone zimą 1913 roku w jednej z brytyjskich gazet w związku z rekrutacją załogi na ekspedycję na Biegun Południowy pod kierownictwem polarnika, podróżnika i brytyjskiego oficera Sir Ernesta Shackletona.



## Łazik \*

- Potrafi odpowiednio się ubrać i skompletować ekwipunek na krótką (1/2-dniową) wycieczkę.
- Na planie miasta lub mapie turystycznej potrafi wskazać ważne obiekty (miejsca) oznaczone w legendzie i do nich dotrzeć.
- Potrafi opowiedzieć o różnych obiektach/osobliwościach przyrodniczych poznanych w czasie wycieczki.



## Włóczęga \*\*

- Umie spośród różnych form komunikacji (przemieszczania się) na zadanej trasie wybrać najszybszy, najtańszy lub najkrótszy wariant.
- Potrafi (w zadanym czasie) posługując się mapą, odwiedzić wskazane miejsca i zdobyć informacje na temat ich historii, wartości kulturowych lub przyrodniczych.
- Umie prowadzić zastęp trasą według mapy.
- Potrafi planować podróż różnymi środkami komunikacji.



## Wędrowiec \*\*\*

- Potrafi zaplanować i przeprowadzić kilkudniową wycieczkę w nieznanym mieście lub regionie, którego wcześniej nie znał, obejmującą poznanie historii lub zabytków kultury, etnografii lub wartości przyrodniczo-krajobrazowych.
- Umie, przygotowując wycieczkę, wykorzystać różne źródła informacji (książki historyczne, przewodniki, informacje z Internetu).
- Potrafi zorganizować zdalnie nocleg, posiłek i przewodnika po danym miejscu, rozliczyć wycieczkę.
- Umie samodzielnie dobrać ekwipunek adekwatny do planowanej wyprawy.
- Jest zaprawiony w pieszych wędrowkach, posiada sprawność Traper \*\* [BIWAKOWANIE].



### **Wędrowiec Górski \*\*\***

- Ma doświadczenie w wyprawach po górach, potrafi przeliczać trasę (odległość i przewyższenia) na punkty GOT, ocenić trudność oraz dobrać odpowiednią trasę dla danej grupy.
- Potrafi się przygotować do górskiej wędrówki, zna zasady bezpieczeństwa górskiego wędrowania (zwraca uwagę na pogodę, prowiant, ubiór, samopoczucie grupy).
- Zna zasady poruszania się po górach powyżej 10 m n.p.m.; wie, jak reagować w sytuacjach kryzysowych.
- Jest zaprawiony w pieszych wędrówkach, posiada sprawność Trapera \*\* [BIWAKOWANIE].



### **Wskazidroga \*\***

- Umie opowiedzieć o minimum 3 postaciach zasłużonych dla swojej miejscowości.
- Potrafi opowiedzieć skąd wzięta się nazwa rodzinnej miejscowości oraz narysować jej herb.
- Umie wskazać na mapie swojej miejscowości obiekty użyteczności publicznej: np. teatr, kino, dom kultury, sklep, biblioteka, bank, dworzec, kościół.
- Potrafi wskazać drogę z okolic miejsca swojego zamieszkania do apteki, ośrodka zdrowia, kościoła, sklepu, przystanku komunikacji publicznej, poczty, straży pożarnej i komisariatu policji.



### **Przewodnik \*\*\***

- Potrafi zaplanować, zorganizować i merytorycznie przeprowadzić tematyczną wycieczkę po rodzinnym mieście/regionie.
- Zna przynajmniej 5 miejsc w swoim mieście/regionie, które warto odwiedzić i umie o nich opowiedzieć.
- Potrafi znaleźć w dostępnych źródłach (internet, książki, przewodniki) informacje poszerzające jego wiedzę na temat jego miasta/regionu.

# 20. SPORTY ZESPOŁOWE

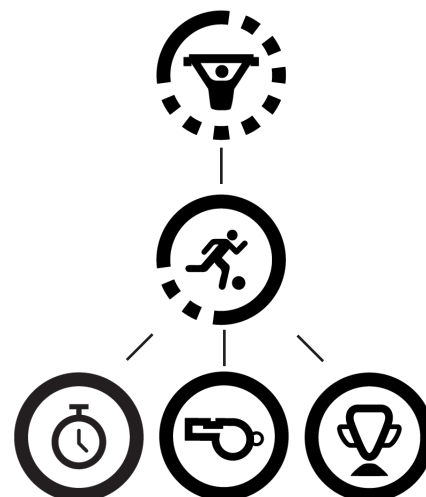
#sport #zespół #współpraca #podanie #piłka\_nożna #trener #sędzia #fair\_play #gra

„Dopóki piłka w grze, wszystko jest możliwe.”

~ Kazimierz Górski

**UWAGA!**

Sprawności z tej ścieżki można zdobywać kilkakrotnie zmieniając dziedzinę sportu.



## Sportowiec \*

- Potrafi uczestniczyć w rozgrywce dwóch wybranych gier zespołowych i stosować się do ich zasad.
- Rozróżnia funkcje poszczególnych graczy i potrafi objąć różne role w zespole.



## Zawodnik \*\*

- Ma doświadczenie w grze na wybranej pozycji (roli) w zespole.
- Zna dokładnie (szczegółowo) zasady dotyczące wybranego sportu zespołowego.
- Zawsze stosuje się do zasad gry fair play i potrafi przekazać je innym członkom zespołu.



## Trener \*\*\*

- Potrafi przygotować drużynę (np. zastęp) do zawodów sportowych z uwzględnieniem następujących elementów: - zaznajomienie z zasadami - strategia gry na boisku - przydział pozycji - plan treningowy (systematyczne spotkania, adekwatne ćwiczenia) - wykorzystanie innych dziedzin (gier) do treningu ogólnorozwojowego.
- Potrafi przeprowadzić prawidłowo rozgrzewkę.
- Zdobył sprawność Zawodnika \*\* w tej dziedzinie sportu.



## Sędzia \*\*\*

- Zna dokładnie zasady wybranej dziedziny sportu zgodnie z międzynarodowym regulaminem.
- Potrafi sędziować w tym sporcie, zachowując bezstronność i nie przeszkadzając w rozgrywce.
- Potrafi skoordynować pracę zespołu sędziowskiego na boisku (np. sędziowie liniowi, pomocnicy, sekretarz).
- Potrafi przeprowadzić instruktaż dotyczący zasad gry.
- Potrafi ocenić jakość i przygotowanie obiektu do przeprowadzenia zawodów.
- Zdobył sprawność Zawodnika \*\* w tej dziedzinie sportu.



### **Organizator Sportowy \*\*\***

- Potrafi zorganizować rozgrywki (turniej) w wybranej dziedzinie sportu zespołowego (przygotować boisko i sprzęt sportowy, załogę sędziowską, nagrody, jasny regulamin), oraz je przeprowadzić (harmonogram, zapisy, podsumowanie wyników, ogłoszenie zwycięzców).
- Orientuje się w profesjonalnych rozgrywkach tego sportu. Umie zadbać o bezpieczeństwo graczy i widzów podczas zawodów.
- Zdobył sprawność Zawodnika \*\* w tej dziedzinie sportu.



# 21. PŁYWANIE

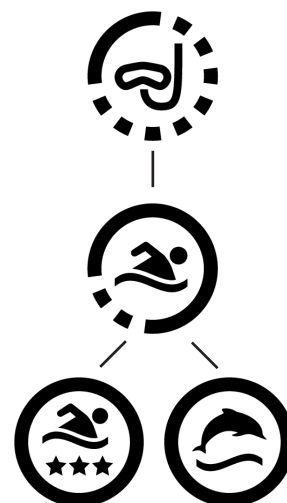
#pływanie #woda #basen #jezioro #kąpielówki #czepek #chlapanie #orzeźwienie #ryba

„Pływanie jest jednym z najbardziej wszechstronnych sportów, który hartuje człowieka nie tylko fizycznie, ale i psychicznie. Człowiek, zostawiony samemu sobie w walce z żywiołem, musi wyężyć wszystkie swe siły, gdyż od jego wytrzymałości, odwagi i spokoju zależy zwycięstwo nie tylko w zawodach o sekundy czy kilometry, ale w walce z istotnym trudem i niebezpieczeństwem.”

~ Aleksander Zaleski, Tadeusz Semadeni „Pływanie”, 1928

## UWAGA!

Spełniając wymagania na Pływaka \*\* bez problemu możesz podjąć się zdobycia państwowej Karty Pływackiej. Tak samo posiadając sprawność Delfina \*\*\* z łatwością zdobędziesz “Żółty Czepek”. Na obozie poproś Ratownika WOPR o organizację stosownego egzaminu!



### Kijanka \*

- Potrafi przepłynąć bez przerwy dystans 100 m w wodzie stojącej lub dystans 200 m z nurtem.
- Umie stabilnie utrzymywać się na powierzchni wody.
- Potrafi skoczyć do wody z wysokości ok. 0,5 metra.
- Potrafi wstrzymać oddech pod wodą na 10 sekund.



### Pływak \*\*

- Potrafi przepłynąć dystans 200 metrów w wodzie stojącej, w tym przynajmniej 50 metrów stylem grzbietowym lub dystans 400 metrów z nurtem, w tym przynajmniej 100 metrów stylem grzbietowym.
- Potrafi, startując z wody, przepłynąć dystans 5 metrów pod powierzchnią (w wodzie stojącej) lub 15 metrów (z nurtem).
- Potrafi bezpiecznie wskoczyć do wody z wysokości co najmniej 0,7 metra.
- Potrafi przepłynąć 20 metrów w ubraniu.
- Potrafi wyłowić z głębokości 2 metrów przedmiot wielkości menażki.
- Potrafi wyjść z wody na łódkę lub ponton.



### Pływak Doskonały \*\*\*

- Potrafi przepłynąć w wodzie dystans 1000 metrów co najmniej dwoma stylami.
- Potrafi przepłynąć 15 metrów pod wodą, przepłynąć 50 metrów w ubraniu, a także zdjąć ubranie w wodzie (koszulę, spodnie i buty).
- Umie wyznaczyć bezpieczne kąpielisko dla osób w różnym wieku.
- Potrafi pływać z płetwami oraz maską i rurką oraz wyłowić z głębokości 3 metrów przedmiot wielkości menażki.
- Umie posługiwać się kołem ratunkowym, rzutką, linką ratowniczą.
- Potrafi udzielić pierwszej pomocy osobie podtopionej, posiada sprawność Sanitariusza \*\* [SAMARYTANKA].



### **Delfin \*\*\***

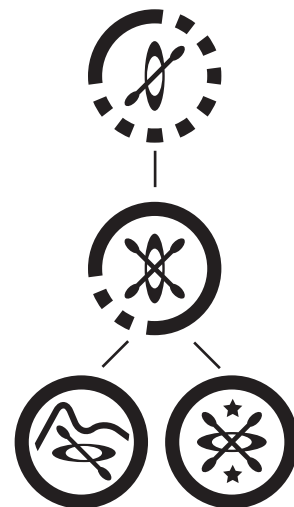
- Potrafi przepłynąć w wodzie stojącej (co najmniej dwoma stylami) dystans 1500 metrów z czego przynajmniej po 200 metrów stylem dowolnym i grzbietowym.
- Potrafi wykonać bezpieczny skok do wody z wysokości 1 metra.
- Potrafi, startując z powierzchni wody, zanurkować na głębokość co najmniej 3 metrów i przepłynąć 15 metrów pod wodą.
- Potrafi poprawnie pływać co najmniej czterema stylami w tym delfinem (stylem motylkowym).
- Potrafi przepłynąć 50 metrów w czasie co najwyżej 60 sekund.

## 22. KAJAKOWE

#KAJAK #WODA #WIOSŁO #PŁYWANIE #MOKRO #SPŁYW #FALE

Biebrza, wijąc się kręto wśród łąk zielonych i gęstych stogów siana, w brzasku porannym dymiła ławami oparów. Różowa łuna rannej zorzy zwiastowała dolinie rychłe przybycie zza lasu słońca, któremu przyroda zgotowała na powitanie nieporównaną woń świeżości łąk i gajów nadbiebrzańskich. Oddychałem głęboko całą pierśią i myślałem sobie w tej chwili, jacy też to są biedni i godni politowania ci mieszczanie po wielkich miastach, którzy w swych okazałych kazamatach, w kajdanach puchowych pościeli i w zaduchu pachnideł, nigdy tak uroczego wschodu słońca nie widzą i krwi swojej wonią rosy porannej nie krzepią, ani duszy widokami tej dziewiczej natury, która wychowuje na niwie umysłu najszlachetniejszy ze wszystkich kwiatów, kwiat miłości do rodzinnej zagrody i domowego ogniska ojców swoich.

- Zygmunt Gloger, „Dolinami rzek”



### Pagaj \*

- Potrafi wykonywać kajakiem podstawowe manewry: skręcać, cofać, obrócić się w miejscu.
- Potrafi samodzielnie przepłynąć kajakiem trasę o długości kilometra.
- Potrafi się właściwie ubrać i przygotować do jednodniowej wycieczki kajakowej.
- Potrafi zacumować kajak we wskazanym miejscu, zadbać i zabezpieczyć sprzęt.



### Kajakarz \*\*

- Potrafi przygotować się i poradzić sobie w czasie kilkudniowego spływu kajakowego, w tym zabezpieczyć bagaż przed przemoczeniem.
- Potrafi radzić sobie z przeszkodami na rzece takimi jak zwalone drzewa, płycizny, mosty, bystry nurt itp.
- Potrafi wejść do kajaka na wodzie nie wywracając go.
- Potrafi pływać kajakiem bez wpadania do wody; w razie wypadku jest na to przygotowany i potrafi sobie z tym poradzić.
- Zna zasady bezpieczeństwa na wodzie (przepisy, kamizelka, co zrobić w przypadku urazu lub zranienia) na rzece i jeziorze.
- Posiada sprawność Kijanki \* [PŁYWANIE].



### Kajakarz Doskonały \*\*\*

- Jest zaprawiony w spływach kajakowych, zna szlaki kajakowe w Polsce i potrafi polecić atrakcyjne miejsca do turystyki kajakowej.
- Umie zaplanować i przygotować kilkudniowy i kilkusobowy spływ (mapy, wyposażenie biwakowe, rozdział ekwipunku na kajaki, miejsca noclegowe).
- W czasie spływu potrafi ocenić poziom bezpieczeństwa, wie kiedy należy go przerwać. Jest w stanie prowadzić spływ po zadanej trasie w trudnym akwenu (rzeka z odnogami, jezioro z zatokami i trzcinowiskami itd).
- Zna i stosuje przepisy dotyczące turystyki kajakowej.
- Potrafi naprawić podstawowe uszkodzenia kajaka i wiosła.
- Posiada sprawność Pływaka \*\* [PŁYWANIE] i Sanitariusza \*\* [SAMARYTANKA] - potrafi udzielić pierwszej pomocy poszkodowanemu wyciągniętemu z wody.



### **Kajakarz Górski \*\*\***

- Potrafi spłynąć jednoosobowym kajakiem z kapturkiem rzeką z odcinkami górskimi.
- Potrafi przygotować się do niebezpiecznego spływu (kask, odpowiedni ubiór, odpowiedni kajak).
- Zna zasady spływania po rzece górskiej, wie jak zachować się w trudnych sytuacjach.
- Potrafi wyjść bezpiecznie z kajaka w razie wywrotki.
- Posiada sprawność Pływaka \*\* [PŁYWANIE] i Sanitariusza \*\* [SAMARYTANKA] - potrafi udzielić pierwszej pomocy poszkodowanemu wyciągniętemu z wody.

# 23. ŻEGLARSTWO

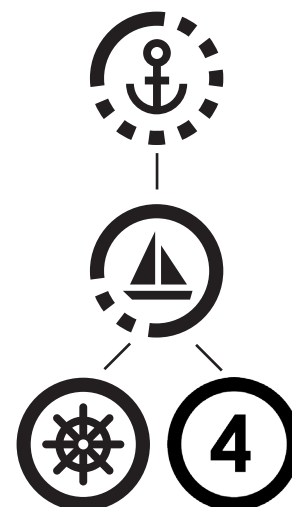
#wodniacy #woda, #rzeka, #jezioro, #morze #żeglarze

„Rower to koń, który nie potrzebuje siana” - powiedział twórca skautingu gen. Robert Baden-Powell. Łódź żaglowa nie potrzebuje nawet siana żeby płynąć. Potrzebuje tylko wiatru, doświadczonej załogi i sternika, który potrafi wykorzystać każdy delikatny podmuch. Zostaniesz w przyszłości sternikiem. Zapręgniesz wiatr żeby pracował dla Ciebie. Sam zdecydujesz jakim kursem popłynie łódź, której ster trzymasz w dłoni.

Chcesz dotrzeć do miejsc za zakolem rzeki, za cyplem na jeziorze, za horyzontem?

„Człowiek nie jest w stanie odkryć nowych oceanów dopóki nie będzie miał odwagi, aby stracić z widoku brzeg.”

– Andre Gide



## Załogant \*

- Potrafi zacumować samodzielnie łódź przy nabrzeżu lub pomoście w taki sposób, by była bezpieczna.
- Potrafi sklarować (wyczyścić) łódź przed wypłynięciem i po wypłynięciu: zęzy, pokłady, bakisty.
- Potrafi posługiwać się pagajami i wykonywać prawidłowo polecenia sternika na pagaje.
- Potrafi zastosować min. 3 węzły przydatne w żeglarstwie.



## Szotmen \*\*

- Potrafi pokierować cumowaniem łodzi, wydając poprawne komendy na cumy i szpringi.
- Potrafi otaklować łódź żaglową - uzbroić w żagle, szoty.
- Potrafi sprawnie postawić i zrzucić na komendę żagle (grot, fok), prawidłowo obsługiwać szoty foka.
- Potrafi wykonać proste prace bosmańskie.



## Sternik łodzi \*\*\*

- Potrafi dokonać przeglądu stanu łodzi (takielunek, kadłub, ster) przed i po pływaniach.
- Potrafi wykonać prawidłowo podejście oraz odejście od i do nabrzeża (pomostu) na żaglach wydając poprawne komendy załodze.
- Potrafi pokierować łodzią (wykonać manewr) w trakcie alarmu "człowiek za burtą".
- Potrafi wykonać prawidłowo zwrot przez sztag i przez rufę, wydając poprawne komendy załodze.
- Potrafi (w roli sternika łodzi) pokonać łączną trasę co najmniej 20 km.



### **Bosman \*\*\***

- Potrafi uzbroić łódź - postawić i wytrzymować (napiąć wanty i sztagi) maszt, prawidłowo zamontować ster i miecz.
- Potrafi wykonać kompletny spis (na obóz, inwentaryzację, itp) osprzętu łodzi - wszystkiego, co jest niezbędne do jej używania do zajęć.
- Potrafi przygotować łódź do transportu, tak żeby nie uległa uszkodzeniu i była zabezpieczona przed zdekompletowaniem. Potrafi złożyć maszt, sklarować fały i takielunek.
- Potrafi pokierować pracami bosmańskimi (m.in.: wyznaczyć zadania, nauczyć drobnych prac naprawczych).
- Zna i umie zastosować 10 węzłów przydatnych przy obsłudze łodzi.
- Posiada sprawność Technika \*\* [RZEMIOSŁO TECHNICZNE].

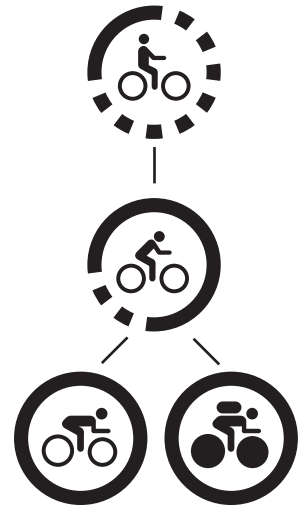
# 24. JAZDA NA ROWERZE

#rower #koła #pedały #łańcuch #przerzutki #cyklista #peleton

Życie jest jak jazda na rowerze. Żeby utrzymać równowagę, musisz się poruszać naprzód.

„A rower jest wielce OK  
Rower to jest świat”

- Lech Janerka, „Rower”



## Rowerzysta \*

- Potrafi jeździć na rowerze; wymienić dętkę lub dokręcić błątnik albo pedały.
- Umie odpowiednio zamontować dodatkowy osprzęt w rowerze (światła, bagażnik itp.).
- Potrafi przygotować się kondycyjnie i sprzętowo oraz odbyć jednodniową wycieczkę rowerową (ok. 25km).



## Cyklista \*\*

- Potrafi samodzielnie serwisować rower (regulacja hamulców, regulacja przerutek, smarowanie łańcucha itp.).
- Potrafi poruszać się rowerem po ulicach (stosuje się do przepisów ruchu drogowego).
- Jest zaprawiony w wyprawach rowerowych, umie przygotować się i poradzić sobie podczas 2-3 wycieczki rowerowej.



## Kolarz \*\*\*

- Potrafi przejechać 100km w ciągu jednodniowej wycieczki.
- Potrafi zaplanować i przebyć kilkudniową wyprawę rowerową, umiejętnie pakując bagaż, przygotowując rower (przeгляд, odpowiednie opony, osprzęt).
- Potrafi naprawić rower podczas wyprawy.
- Posiada sprawność co najmniej Sanitarusza - zna zasady udzielania pierwszej pomocy w typowych urazach rowerzystów.



## Kurier rowerowy \*\*\*

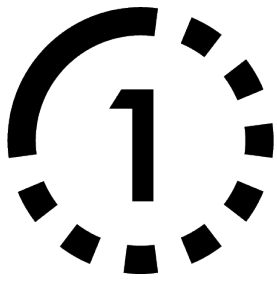
- Potrafi samodzielnie złożyć rower.
- Wie jak efektywnie poruszać się rowerem po mieście, korzystając ze ścieżek rowerowych, stosując się do zasad ruchu drogowego, nie utrudniając poruszania się pieszym i samochodom.
- Potrafi w bezpieczny i szybki sposób przewieźć bagaż (plecak, torba, pudło) na rowerze na odległość minimum 10 km.
- Potrafi dobrze oszacować czas przejazdu na zadanej trasie z uwzględnieniem warunków drogowych, pogodowych, pory dnia, kondycji i wytrzymałości sprzętu.
- Posiada sprawność co najmniej Sanitarusza - zna zasady udzielania pierwszej pomocy w typowych urazach rowerzystów.

# 25. AKROBATYKA

#street #workout #akrobatyka #kalistenika #gimnastyka #drążek #ćwiczenia

“Na początku będą pytać, po co to robisz. Później zapytają jak to zrobisz.”

- autor nieznany



## Gibki \*

- Umie sprawnie wykonać poprawny przewrót w przód i w tył oraz kilkanaście pompek, przysiadów i brzuszków.
- Potrafi zawisnąć na drążku przez 15 sekund na rękach oraz 10 sekund trzymając się wyłącznie nogami.



## Gimnastyk \*\*

- Potrafi poprowadzić prawidłową rozgrzewkę uwzględniając różne ćwiczenia i partie ciała.
- Potrafi stabilnie stać na rękach opierając nogi o ścianę.
- Umie podciągnąć się oburącz na drążku podchwycem i nachwytem.
- Potrafi przeskoczyć przeszkodę sięgającą do pasa, opierając się o nią wyłącznie rękami.
- Potrafi przejść kilka metrów po linii typu slackline.



## Akrobata \*\*\*

- Potrafi zrobić wymyk przodem.
- Potrafi stabilnie stać na rękach (bez podparcia nogami) przez kilkanaście sekund.
- Potrafi bezpiecznie wejść na wysokość 4 metrów po linii stosując odpowiednią technikę.
- Potrafi wykonać wejście siłowe (muscle up) wspomagając się ruchem całego ciała.
- Potrafi zawisnąć przez 60 sekund na drążku.



# 26. STRZELECTWO

#bieganie #truchcik #walker #maratończyk #biegacz

Mówi się: "Człowiek strzela, Pan Bóg kule nosi".

Spróbuj inaczej!

Trafiaj tam gdzie celujesz. Poznaj zasady bezpiecznego postępowania się sprzętem strzeleckim i sprawdź z druhami kto ma najsprawniejsze oko.

\* UWAGA: zajęcia i sprawności strzeleckie mogą odbywać się wyłącznie pod okiem właściwie przygotowanego instruktora. Zajęcia z bronią palną mogą być prowadzone wyłącznie przez instruktora strzelectwa.



## Fuks \*

- Umie postępować z wiatrówką lub karabinkiem pneumatycznym z zastosowaniem zasad bezpieczeństwa.
- Strzelając z wiatrówki lub karabinku pneumatycznego potrafi trafić do celu o średnicy ok. 15 centymetrów z odległości 10 metrów.
- Umie rozszyfrować skrót BLOS (broń/lufa/otoczenie/spust) i wyjaśnić czego on dotyczy.



## Terminator \*\*

- Potrafi postępować zgodnie z podstawowymi zasadami bezpieczeństwa (BLOS) przy postępowaniu się replikami broni, wiatrówkami lub bronią. Umie zastosować adekwatne środki ochrony oczu, słuchu, twarzy i ciała.
- Potrafi celnie strzelać z wybranej broni lub repliki broni (np. dla wiatrówki wynik powyżej 70/100pkt w tarczy o śr. 155,5mm z odl. 10m).
- Potrafi obsługiwać i w miarę potrzeb odpowiednio czyścić i konserwować replikę ASG, paintball lub wiatrówkę (naładować baterię, uzupełnić gaz, wyczyścić, nasmarować, dokręcić).
- Potrafi zorganizować bezpieczne miejsce do strzelania.



## Strzelec \*\*\*

- Potrafi rozłożyć i złożyć karabin oraz pistolet (broń centralnego zapłonu) i wytłumaczyć ich działanie.
- Potrafi bezpiecznie i samodzielnie obsługiwać broń palną (zając stanowisko, załadować, odbezpieczyć, ustawić przyrządy celownicze).
- Potrafi naprawić drobne usterki i wyregulować repliki ASG, paintball lub wiatrówkę (np. przystrzelać wiatrówkę z użyciem regulowanych przyrządów celowniczych).
- Posiada umiejętności na poziomie podstawowego szkolenia strzeleckiego. Oddał po 15 strzałów z karabinu (3 postawy) i z pistoletu.
- Potrafi udzielić pierwszej pomocy w ranach postrzałowych, umie korzystać ze staży taktycznej. Posiada sprawność Sanitariusza \*\*.

# 27. BIEGANIE

#bieganie #truchcik #walker #maratończyk #biegacz

*"Nieważne kim jesteś, nieważne co robisz, nieważne jak bardzo jesteś skoncentrowany, nieważne jak bardzo jesteś gotowy. I tak mnie nie dogonisz!"*

- Usain Bolt,  
ośmiokrotny mistrz olimpijski



## Truchcik \*

- Potrafi przygotować swój organizm do wysiłku poprzez prawidłową rozgrzewkę.
- Umie wystartować do biegu ze startu niskiego i wysokiego.
- Potrafi przebiec bez przerwy 1 kilometr, a dystans 100 metrów poniżej 20 sekund.



## Sprinter \*\*

- Umie poprowadzić dla drużyny prawidłową rozgrzewkę przed biegiem.
- Umie przeprowadzić 5 ćwiczeń, które można wykorzystać w treningu siłowym.
- Potrafi przebiec bez przerwy dystans 2 kilometrów.



## Biegacz \*\*\*

- Wie jak i potrafi przygotować swój organizm do konkretnego treningu (siłowy, kondycyjny, stretching, wysokogórski).
- Wie co to jest głód tlenowy oraz tętno maksymalne i potrafi je obliczyć.
- Potrafi pokonać dystans 5 kilometrów w czasie mniejszym niż 25 minut.
- Potrafi wykonać 10 ćwiczeń siłowych wzmacniających trening biegowy.
- Potrafi dobrać typ obuwia do terenu.

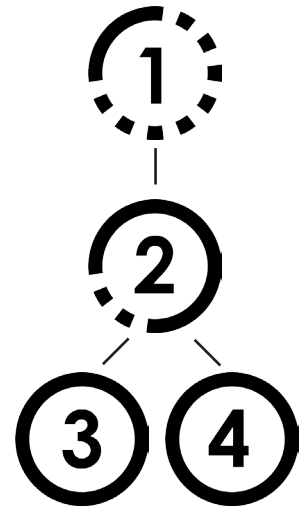
# 28. SPORTY ZIMOWE

#narty #snowboard #góry #zima

Baca żali się juhasowi:

-Telewizja kłamie i manipuluje nawet w prognozie pogody! Jak w Warszawie spadło 15 centymetrów śniegu, to alarmowali, że katastrofa pogodowa. A jak mi całą chałupę zasypało, to mówili że są świetne warunki narciarskie.

- autor nieznany



## Stok \*

- Potrafi samodzielnie przygotować się do aktywności na stoku: założyć wszystkie elementy stroju, zapiąć kask, założyć gogle, założyć i zapiąć buty w wiązaniach.
- Potrafi wstać z zapiętymi nartami/deską i przejechać na łagodnym stoku (np. oślej łączce) przynajmniej 12 metrów i w razie potrzeby bezpiecznie upaść.
- Umie poruszać się w butach narciarskich/snowboardowych i odpowiednio przenosić sprzęt.



## Stoczek \*\*

- Potrafi samodzielnie wjechać na stok korzystając z wyciągu orczykowego.
- Potrafi przejechać przynajmniej 30 metrów na stoku o małym nachyleniu (np. niebieska trasa) wykonując przy tym skręty w obie strony, a także zatrzymać się w wyznaczonym miejscu.
- Umie zaprezentować oraz utrzymać w trakcie jazdy poprawną pozycję narciarską/snowboardową.



## Snowboardzista (Parapet) \*\*\*

- Potrafi przejechać trudną trasę zjazdową (np. czerwoną) utrzymując poprawną pozycję, korzystając z takich technik jak jazda na krawędzi i skręty cięte.
- Potrafi przejechać z tylną nogą z przodu (switch) przejechać stok o małym nachyleniu z zachowaniem poprawnej pozycji, a także wjechać wyciągiem orczykowym.
- Potrafi przeskoczyć (ollie) nad małą przeszkodą np. muldą śniegu i przejechać prosty box.
- Zna różne techniki jazdy na desce, wie jakie mają zastosowania i potrafi dopasować sprzęt do wybranej z nich.



#### **Narciarz (Boazeria) \*\*\***

- Potrafi przejechać trudną trasę zjazdową (np. czerwoną) utrzymując poprawną pozycję, korzystając z takich technik jak jazda na krawędziach, skręt długi i krótki.
- Potrafi sprawnie i poprawnie technicznie przejechać slalom bądź slalom gigant.
- Zna różne techniki jazdy na nartach, wie jakie mają zastosowania i potrafi dopasować sprzęt do wybranej z nich.
- Potrafi przejechać stok o małym nachyleniu na jednej nartce oraz tyłem do przodu (switch).

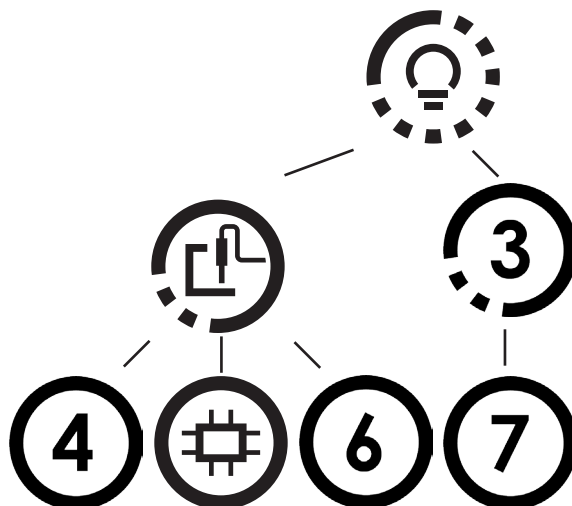
**SZTUKA**  
**|**  
**TECHNIKA**

# 29. ELEKTROTECHNIKA

#ELEKTRONIKA #elektryka #LUTOWANIE #OBWODY #prąd #napięcie #moc

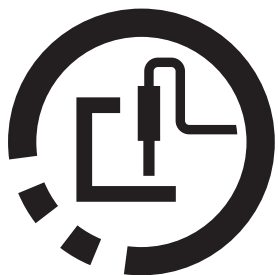
Szósta była wyprawa Selektrytów. Diody, Triody i Heptody inaczej sobie poczynali. Mieli zapasy nieprzebrane trytu, litu i deuteru i zamysłali sforsować wybuchami ciężkiego wodoru wszystkie drogi wodące w krainę Bładawców. Nie wiadomo było jednak, gdzie tych dróg początek. Chcieli pytać Ognionogich, ale ci się przed nimi w złotych murach swej stolicy zamknęli i płomieniami wierzgali; bitni Selektryci szturmowali, deuteru ani trytu nie żałując, aż piekło otwierających się wewnątrz atomowych niebu w gwiazdy zazierało. Mury grodu lśniły jak złoto, lecz w ogniu ukazywały prawdziwą swą naturę, bo obracały się w żółte chmury siarkowego dymu, z piryków-iskrzyków bowiem je wznesiono.

Stanisław Lem, "Bajki Robotów"



## Diodak \*

- Potrafi wykonać prosty obwód elektryczny z baterii, drucików, kabelków, żarówek, diod, magnesów itp. Przykłady: zabawkowy silnik elektryczny (z magnesu, baterii i drutu), elektromagnes (z baterii, gwoździa i grubego izolowanego drutu), prymitywny tester przewodności elektrycznej (z baterii, żarówki i kabli).



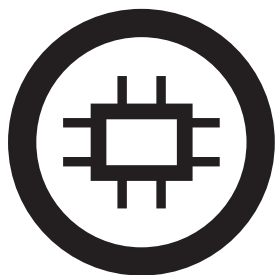
## Elektronik \*\*

- Umie rozpoznać, nazwać i spolaryzować podstawowe elementy elektroniczne: diody, oporniki, kondensatory itp.
- Umie w bezpieczny sposób posługiwać się lutownicą.
- Potrafi zbudować na płytce prototypowej nieskomplikowany układ elektroniczny i wyjaśnić jego działanie.
- Potrafi dokonać prostej naprawy bądź modyfikacji urządzenia zasilanego bateryjnie (np. zabawki, alarmu, budzika) z użyciem lutownicy.



## Analogowiec \*\*\*

- Potrafi znaleźć w Internecie schemat układu analogowego i dostosować do własnych potrzeb (np. w oparciu o timer 555).
- Potrafi zaprojektować prostą płytkę PCB (np. w środowisku EAGLE) i wytrawić ją w domu bądź zlecić jej wyprodukowanie.
- Potrafi prawidłowo zlutować i uruchomić zaprojektowany układ.



## Cyfrowiec \*\*\*

- Odbędzie krótki internetowy kurs podstaw elektroniki (np. Praktyczny Kurs Elektroniki czasopisma Młody Technik).
- Potrafi programować rodzinę prostych mikrokontrolerów w wybranym środowisku (np. ATMEL AVR przy użyciu Arduino IDE).
- Umie zaprojektować i zrealizować przydatny układ w oparciu o mikrokontroler (np. czujnik, sensor, sterownik).



### **Komputerowiec \*\*\***

- Potrafi dokonać trudniejszej naprawy bądź modyfikacji komputera, laptopa lub tableta (np. wymiana wbudowanej baterii czy płyty głównej).
- Potrafi lutować elementy SMD za pomocą gorącego powietrza.
- Potrafi wykonać samodzielnie tzw. "overclocking" wybranego starszego urządzenia (mając na względzie ryzyko uszkodzenia).



### **Elektryk \*\***

- Zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z urządzeniami elektrycznymi. Umie udzielić pierwszej pomocy w przypadku porażenia prądem.
- Potrafi bezpiecznie wykonać drobną pracę przy domowej instalacji elektrycznej: podłączyć włącznik, gniazdko, wtyczkę.
- Umie za pomocą multimetru dokonać pomiaru podstawowych wielkości elektrycznych: napięcia, natężenia prądu, oporu elektrycznego.



### **Elektrotechnik \*\*\***

- Potrafi wykorzystać prawo Ohma, żeby obliczyć podstawowe wielkości elektryczne: napięcie, natężenie prądu, opór elektryczny. Rozumie zasadę działania transformatora, silnika prądu stałego, prądnicy.
- Potrafi prawidłowo naładować akumulator i podłączyć do niego obciążenie.
- Potrafi bezpiecznie i prawidłowo przygotować do pracy (w tym uziemić) i obsłużyć agregat prądotwórczy lub: potrafi prawidłowo podłączyć połowę instalację fotowoltaiczną (wybrać miejsce i ustawić panele fotowoltaiczne, podłączyć regulator ładowania, obliczyć dopuszczalną moc obciążenia). W obu przypadkach potrafi zabezpieczyć instalację przed wpływem warunków pogodowych.
- Wie jak jest zbudowana domowa instalacja elektryczna, rozumie jaką rolę pełnią w niej obwody oświetleniowe, zasilające, trójfazowe, tablica rozdzielcza.
- Zna i rozumie zasadę działania wyłączników nadprądowych i różnicowych. Potrafi sprawdzić ich działanie. Zna zasady bezpieczeństwa związane z wymianą bezpieczników topikowych (w starych instalacjach).

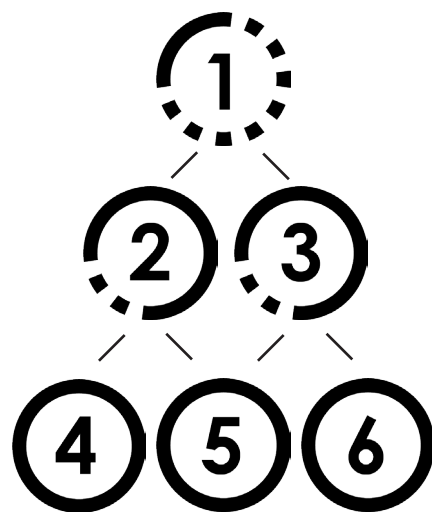
# 30. PROGRAMOWANIE

#obozownictwo #pionierka #obóz #las #wakacje #młotek #siekiera #piła #zacios #żerdka #prycz

Każdy głupiec może napisać kod zrozumiały dla komputera. Dobry programiści potrafią stworzyć kod zrozumiały dla ludzi.

-Harold Abelson

(autor książki „Struktura i interpretacja programów komputerowych”, która jest przez wielu uważana za jeden z najlepszych podręczników programowania)



## Koder \*

- Umie poprawnie podłączyć urządzenia peryferyjne do komputera (np. monitor, mikrofon, głośniki, drukarka itp.).
- Potrafi zabezpieczyć plik hasłem (np. spakowany do .zip) oraz przestać go w formie załącznika mailowego.
- Potrafi stworzyć prosty program w dowolnym wybranym języku programowania (np. Java, C/C++, Python), który będzie potrafił pobrać od użytkownika tekst i wyświetlić go na ekranie.



## Programista \*\*

- Potrafi napisać prosty program (np. wykonywanie działań matematycznych, przeliczanie jednostek miary) w dowolnym wybranym języku programowania (np. Java, C/C++, Python).
- Umie skonstruować opis swojego rozwiązania przedstawiając szkic (np. z wykorzystaniem schematu blokowego).
- Potrafi wskazać podstawowe właściwości wykorzystywanego języka programowania oraz porównać z innym wybranym językiem.



## Deweloper \*\*\*

- Potrafi tworzyć zaawansowane programy (np. grę saper, punktację, listę obecności na zbiórce) w wybranym języku programowania z wykorzystaniem odpowiednich typów danych i funkcji (tablice, listy, wbudowane funkcje, zapisywanie/odczytywanie danych do/z pliku itp.).
- Potrafi zabezpieczyć program przed wprowadzeniem niepoprawnych danych wyświetlając odpowiednie komunikaty błędów.
- Potrafi skonstruować intuicyjną dla użytkownika instrukcję obsługi w dowolnej formie (odpowiednie komunikaty wyświetlane w programie/dodatkowy dokument z informacjami).
- Umie wyeksportować/skompilować program do pliku, który może być w prosty sposób uruchamiany na innych urządzeniach (np. plik z .exe na komputerach z systemem operacyjnym Windows).





### **Webjunior \*\***

- Potrafi samodzielnie stworzyć prostą stronę internetową korzystając z języków HTML i CSS.
- Potrafi skonfigurować podstawowe funkcjonalności (newsy, logowanie użytkowników, import plików np. zdjęć itp.) serwisu internetowego korzystającego z CMS np. Wordpress.
- Potrafi umieścić swoją stronę w Internecie.
- Umie utworzyć kopię zapasową strony oraz wczytać ją z powrotem poprawnie na serwer.



### **Webmaster \*\*\***

- Potrafi uruchomić własną witrynę www opartą o popularny CMS (np. Wordpress), znaleźć i zaimplementować dodatkowe, gotowe moduły do posiadanej strony www, które wspomogą realizację zadań witryny.
- Potrafi skonfigurować połączenie HTTPS i zna podstawowe różnice między nim a połączeniem HTTP.
- Umie uruchomić serwer www (np. Apache) w swojej sieci lokalnej, na maszynie wirtualnej oraz wywołać ją w tej sieci na innym komputerze.
- Potrafi połączyć się z serwerem zdalnie przez Internet (np. przez protokół SFTP) i umieścić pliki na serwerze.
- Umie zaimplementować dowolny mechanizm zwiększający bezpieczeństwo strony www (np. mechanizm antyspamowy, wymuszenie wykorzystywanie bezpiecznych haseł, weryfikację importowanych rozszerzeń plików itp.).



### **Administrator \*\*\***

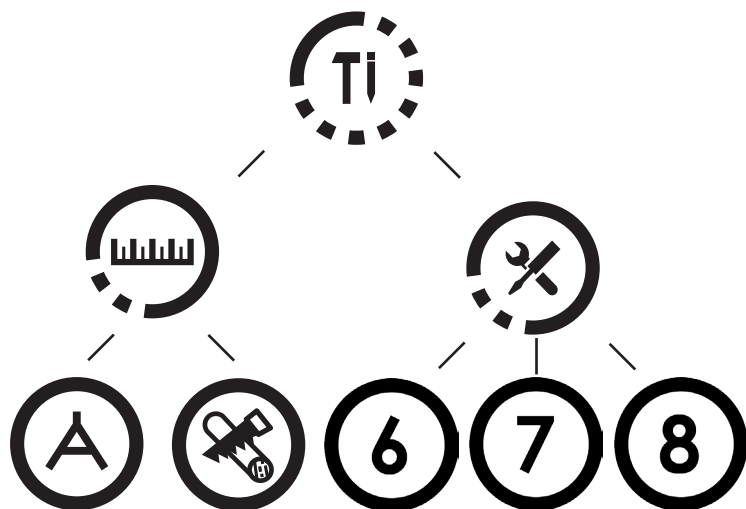
- Potrafi zaprojektować oraz skonfigurować bezpieczną sieć lokalną (przewodową lub bezprzewodową) z dostępem do internetu.
- Umie zainstalować i skonfigurować ogólnodostępny serwer (WWW, wymiany plików, itp.), dobierając odpowiedni system operacyjny.
- Posługuje się wybranym językiem skryptowym, który pomaga zautomatyzować czynności administracyjne.
- Potrafi podzielić dysk twardy na partycje, zainstalować system operacyjny oraz skonfigurować go do pracy (instalacja oprogramowania, połączenie sieciowe itp.).
- Potrafi uruchomić usługę pulpitu zdalnego, a następnie (np. w swojej sieci lokalnej) połączyć się z innym serwerem/komputerem wykorzystując tą metodę.

# 31. RZEMIOSŁO TECHNICZNE

#architektura #stolarstwo #majsterka #rzemiosło #inżynieria #zdun #mechanika #robotyka

"Inżynier wie, że osiągnął doskonałość nie wtedy, kiedy nie można nic już dodać, ale kiedy nie można nic już zabrać."

- Antoine de Saint-Exupéry



## Majster \*

- Umie zorganizować miejsce do majsterkowania i zabezpieczyć najbliższe otoczenie.
- Potrafi wykonać prosty element wyposażenia pokoju, mieszkania lub namiotu np. świecznik, przybornik, pudełko.



## Technik \*\*

- Potrafi posługiwać się narzędziami ręcznymi oraz elektronarzędziami z zachowaniem zasad bezpieczeństwa pracy.
- Potrafi wykonać prosty mebel odpowiadający proporcjom człowieka.
- Potrafi naprawić uszkodzony przedmiot przy użyciu odpowiednich narzędzi i materiałów.
- Potrafi naostrzyć nóż i naoliwić zamek lub kłódkę.
- Umie zastosować różne rodzaje trwałych połączeń (np.: zbijanie skręcanie, sklejanie) w sposób adekwatny do potrzeby.



## Inżynier \*\*\*

- Potrafi samodzielnie, przy użyciu odpowiednich narzędzi, złożyć proste urządzenie mechaniczne (np. pompa typu abisyńska, rower).
- Zna różne maszyny proste (obrotowe i przesuwne), potrafi zastosować w praktyce wybrane z nich, wyjaśnić zasadę ich działania.
- Sprawnie korzysta ze wzorów stosowanych w geometrii, potrafi wykreślać różne figury i bryły geometryczne, obliczać ich podstawowe parametry.
- Poradzi sobie z zaprojektowaniem i budową złożonego urządzenia obozowego, rozstawieniem obozowiska i precyzyjnym wykonaniem elementu wyposażenia (np. mebla) używając do pomiarów jedynie sznurka i własnego ciała.



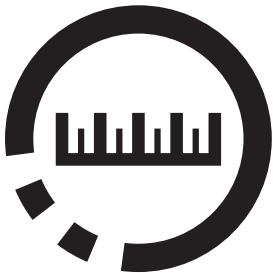
### **Mechanik \*\*\***

- Potrafi samodzielnie wykonać maszynę prostą (kołowrót, przekładnia, blok itp.), składającą się z różnych materiałów, używając własnoręcznie wykonanego szkicu technicznego, suwmiarki oraz narzędzi ręcznych.
- Potrafi samodzielnie, za pomocą kluczy nasadowych, kluczy płaskich, wkrętaaków, szczypiec, młotka, klucza dynamometrycznego, dokonać podstawowych czynności obsługowych pojazdu: sprawdzić i uzupełnić płyny eksploatacyjne (paliwo, olej silnikowy, płyn chłodniczy, płyn do spryskiwaczy), wymienić koło, zmienić przepaloną żarówkę, wymienić dowolny filtr.
- Zna zasady działania i potrafi wytłumaczyć różnice pracy: - skrzyni biegów manualnej i automatycznej; - silnika o zapłonie samoczynnym i zapłonie iskrowym; - silnika dwusuwowego oraz czterosuwowego.



### **Robotyk \*\*\***

- Potrafi samodzielnie zaprojektować i wykonać prosty układ automatyczny (fotokomórka, migająca lampka) posługując się stworzonym przez siebie schematem, multimetrem i lutownicą.
- Zna podstawy jednego z języków programowania i potrafi je zastosować do stworzenia użytecznego programu na płytce typu Arduino/Raspberry Pi.
- Potrafi zbudować i zaprogramować prostego robota typu: sumo, wążacz, line follower.
- Posiada sprawność Elektronika \*\* [ELEKTROTECHNIKA] lub Programisty \*\* [PROGRAMOWANIE].



### **Kreślarz \*\***

- Umie sporządzić i opisać plan (np. domu, pomieszczenia, ogrodu) w określonej skali.
- Umie wykorzystać zasady perspektywy dla odwzorowania rzeczywistości.
- Potrafi wykonać prosty model mebla, konstrukcji, pomieszczenia, w odpowiedniej skali i zachowaniem precyzji adekwatnej do przedmiotu zadania.



### **Architekt \*\*\***

- Potrafi wykonać projekt urządzenia pomieszczenia lub niewielkiego terenu, w sposób pozwalający na realizację prac większemu zespołowi osób, z wykorzystaniem rzutowania i rysunków przekrojowych, wymiarowania i opisów.
- Umie wykonać „schronienie” w warunkach polowych.
- Potrafi wymodelować swój projekt w prostym programie do modelowania 3d (np. SketchUp).
- Zna współczesnych architektów (zespoły) i obiekty architektury oraz potrafi o nich opowiedzieć.
- Zna główne style architektoniczne (np. gotyk, barok), potrafi opisać ich cechy i je rozpoznawać.



### **Stolarz \*\*\***

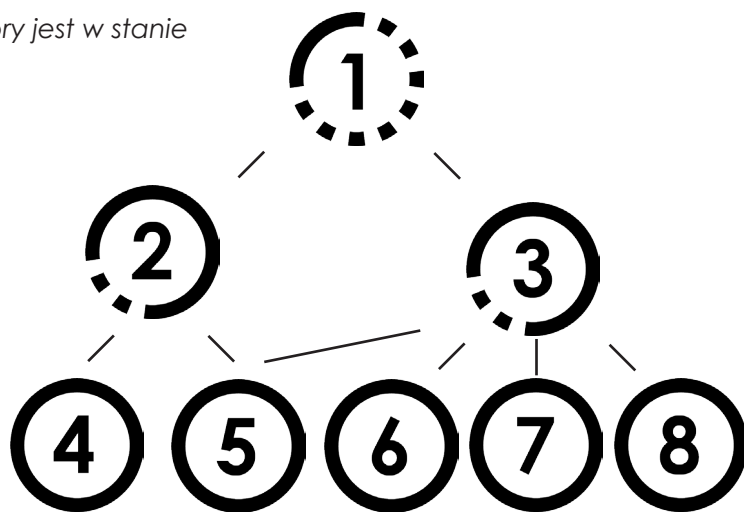
- Potrafi samodzielnie wykonać solidny mebel (np. stołek, stół, skrzynię) z wykorzystaniem różnych stolarskich technik łączenia elementów.
- Potrafi posługiwać się narzędziami stolarskimi np: heblem, ściskiem, imadłem, dłutem i pilnikiem.
- Umie w odpowiedni sposób zabezpieczyć drewno np. przed działaniami warunków atmosferycznych, zachowuje przy tym zasady bezpieczeństwa pracy.
- Zna przynajmniej 5 różnych typów drewna oraz kilka różnych materiałów drewnopochodnych, potrafi je scharakteryzować i wytłumaczyć jakie mają lub mogą mieć zastosowanie.

# 32. RZEMIOSŁO PLASTYCZNE

#rysowanie #malarstwo #ilustrowanie #rzeźbienie #plastyka #grafika #rękodzieło #modelarstwo #sztuka #artystyczne

“Malarz to nie ten kto jest natchniony, lecz ten, który jest w stanie natchnąć innych.”

- Salvador Dali



## Plastyk \*

- Umie przygotować odpowiednie narzędzia i materiały do wybranych działań plastycznych np. modelowania, rysowania.
- Potrafi wykonać model albo rysunek na podstawie opisu lub szczegółowo odwzorować drobny przedmiot z natury (np. liść, totem).
- Umie zaprezentować stworzoną pracę (np. oprawić ilustrację samodzielnie wykonaną ramką, wypalić gliniany model i go opisać).



## Grafik \*\*

- Umie wykorzystać 3 różne techniki plastyczne do wykonania ilustracji lub innej formy graficznej.
- Potrafi zaprojektować i wykonać plakat, ogłoszenie lub ozdobną kartę kroniki, zwracając uwagę na czytelność informacji, kompozycję i precyzję wykonania.
- Potrafi wykonać szkic z natury z zachowaniem proporcji i odwzorowaniem charakterystycznych cech.



## Ilustrator \*\*\*

- Potrafi przedstawić historię, lub zobrazować tekst ilustracją bądź sekwencją ilustracji, akcentując charakterystyczne i ważne dla narracji elementy.
- Potrafi wykonać reprodukcję własnych ilustracji z wykorzystaniem techniki cyfrowej.
- Umie posługiwać się min. 5 różnymi technikami plastycznymi (rysunek węgłem, pastele, akwarele, malarstwo olejne/temperowe, linoryt, grafika rastrowa lub wektorowa) potrafi dobrać odpowiednią z nich do realizowanego dzieła.
- Zna podstawowe zasady kompozycji, wie co to jest “złota proporcja” [albo: złoty podział], wie jak wygląda koło barw i co to są barwy dopełniające, jak powstają kolory pochodne, itp. Potrafi wykorzystać je w swoich pracach i także na ich przykładzie wytłumaczyć powyższe zasady.
- Zna twórczość wybranych ilustratorów, malarzy i grafików - umie wskazać co mu się w nich podoba i czym charakteryzuje się ich twórczość.



### Scenograf \*\*\*

- Potrafi zaprojektować scenografię na potrzeby większego przedstawienia prezentowanego szerszej publiczności (np. „jasełka”, utwór dramatyczny np. „noc listopadowa” lub interpretację regionalnej legendy).
- Potrafi samodzielnie wykonać złożony element scenografii - strój, dekorację lub rekwizyt.
- Umie przygotować oświetlenie w sposób właściwy dla podkreślenia treści przedstawienia.



### Rękodzielnik \*\*

- Potrafi sprawnie i estetycznie naprawić lub przerobić przedmiot – wymienić guziki w koszuli, naprawić uszkodzoną okładkę książki lub przemalować niewielki mebel.
- Potrafi wykonać według własnego projektu drobny ozdobny element aranżacji pokoju, namiotu lub harcówki - np. abażur, skrzynkę, wieszak na proporce.
- Umie samodzielnie wykonać za pomocą szczyryka lub innego narzędzia drobny element ozdobny lub użytkowy z drewna lub kory (np. pierścień, list na korze, pieczęć zastępu).



### Rzeźbiarz \*\*\*

- Potrafi samodzielnie wykonać model obiektu z natury z odwzorowaniem charakterystycznych cech i proporcji wykorzystując do tego np: glinę, gips, masę plastyczną, drewno.
- Potrafi posługiwać się narzędziami rzeźbiarskimi do drewna (np.: dłutami, rylcami, tarnikami), zna przynajmniej 3 rodzaje drewna przydatne w rzeźbie i, potrafi je scharakteryzować.
- Umie zaprojektować i wykonać w technice rzeźby lub linorytu ilustrację (na podstawie cytatu z książki lub opisu wydarzenia).
- Zna twórczość wybranych rzeźbiarzy, umie opowiedzieć o głównych tematach rzeźbiarskich od antyku po czasy współczesne, potrafi rozpoznać charakterystyczne cechy rzeźby z różnych epok.



### Modelarz \*\*\*

- Potrafi złożyć model pojazdu, budynku lub innego obiektu w przynajmniej 2 technikach.
- Umie wykonać dioramę z zachowaniem skali i precyzji adekwatnej do przedstawianego wydarzenia oraz wybranej techniki.
- Potrafi wykonać model ruchomy napędzany mechanicznie lub elektrycznie.
- Zdobył sprawność Technika \*\* [RZEMIOSŁO TECHNICZNE].



### Krawiec \*\*\*

- Sprawnie posługuje się igłą i nicią, potrafi obsługiwać maszynę do szycia (np. wykonać szwy różnym ścięciem).
- Potrafi zaprojektować i wykonać element garderoby. Umie przy tym skorzystać z wykrojników, odpowiednio dobrać technikę łączenia.
- Umie skorzystać z umiejętności krawieckich w warunkach polowych - naprawić plecak, wszyć troczki w namiot, zszyć żagiel.
- Potrafi samodzielnie wykonać użytkowy element aranżacji przy wykorzystaniu umiejętności krawieckich - np. zastonę, poduszkę.

# 33. FOTOGRAFIA

#Fotografia #zdjęcia #fotografika #aparat #migawka #przełona #kompozycja #obiektyw #sztuka #obraz

Teraz wszystkim wydaje się, że potrafią robić zdjęcia, ale to nieprawda. Jak każdy - obserwujesz codziennie setki i tysiące obrazów. Ale ile z nich zapamiętujesz? Ile skłania Cię do myślenia, ile wzrusza, ile zachwyca? Prawda, że niewiele?

Chciałbyś umieć wzruszać ludzi obrazem i opowiadać historie za pomocą zdjęć, bez używania słów?

Jeśli tak, to ścieżka fotograficzna jest dla Ciebie. Naucz Cię widzieć i dostrzegać, a nie tylko patrzeć i oglądać. Pamiętaj, że jedno zdjęcie potrafi powiedzieć więcej niż tysiąc słów.



## Pstryk \*

- Potrafi przygotować relację z imprezy harcerskiej w formie zestawu maks. 10 zdjęć, w taki sposób, by ze zdjęć można było się dowiedzieć, kto uczestniczył w wydarzeniu, jak i na czym ono polegało.
- Potrafi zrobić pojedyncze, ładne i sugestywne zdjęcie na zadany temat lub abstrakcyjne hasło np. "noc", "kolor czerwony", "kula", "wzrok", "fale" itp. (ilość tematów jest nieskończona).



## Fotograf \*\*

- Potrafi zrobić serię zdjęć portretowych, np. harcerzom swojej drużyny. Umie zadbać przy tym o odpowiednie dobranie tła, światła, parametrów głębi ostrości swego aparatu tak, aby zdjęcia były spójne wizualnie.
- Potrafi dobrać odpowiedni program swego aparatu do fotografowanej sytuacji w zależności od tego, co chce fotografować: pejzaż, ruch, sport, portret, portret zbiorowy, scenę na ulicy itp.
- Potrafi dokonać podstawowej obróbki zdjęć w wybranym programie graficznym postępując się takimi parametrami jak: kontrast, jasność, ostrość, kadrowanie, nasycenie kolorów itp.
- Potrafi przygotować swoje zdjęcia do publikacji w Internecie oraz do druku. Umie sporządzić wydruk swoich fotografii.



## Fotografik \*\*\*

- Potrafi dobrać sprzęt fotograficzny do fotografowanej sytuacji: obiektyw, filtry, lampę błyskową, itp.
- Potrafi zrobić zdjęcia i przygotować wydruki bez użycia technologii cyfrowej: negatyw, slajd, ciemnia, kolodion, fotografia otworkowa itp.
- W pełni świadomie potrafi postępować się trybem manualnym swojego aparatu – odpowiednio do fotografowanej sytuacji ustawić przysłonę, czas naświetlania, czułość, balans bieli. Umie kreatywnie wykorzystać ich właściwości w celu osiągnięcia zamierzonego efektu wizualnego.
- Potrafi opowiedzieć zaobserwowaną przez siebie historię za pomocą 6-8 zdjęć w formie reportażu. Potrafi przygotować wydruk swego reportażu w formacie wystawowym.
- Potrafi wskazać swego mistrza w dziedzinie fotografii i opowiedzieć innym dlaczego właśnie on go inspiruje.

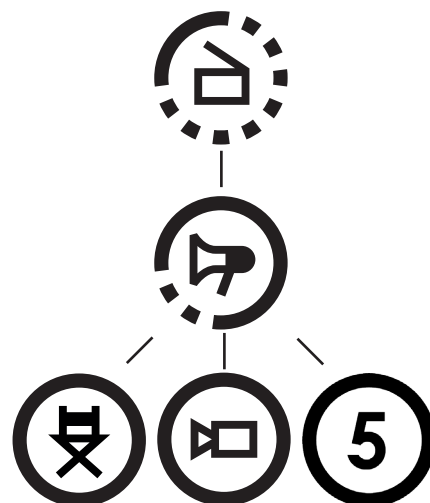
# 34. FILM I KINO

#sztuka #filmowa #film #kino #reżyser #operator #scenarzysta #hollywood #hollytódz #kamera #ekspozycja #ujęcie #cięcie #akcja #montaż #efeky\_specjalne #narracja

Chcesz znaleźć się na dzikim zachodzie? Wziąć udział w wyścigu Formuły 1? Walczyć w międzygalaktycznym pojedynku flot kosmicznych? A może rozwiązać kryminalną zagadkę i zdobyć względy wybranki swojego serca? Nie ma problemu! Sprawny filmowiec bez problemu pozwoli Ci przeżyć takie i wiele innych przygód. Zabierze do filmowego świata, opowie niezwykle historie, da powód do ekscytacji, wzruszenia czy śmiechu.

A wszystko to bez wychodzenia z sali kinowej!

„Dajcie mi tylko kamerę i kilku przyjaciół – a ja zrobię film.”  
- Michael Hanegbi



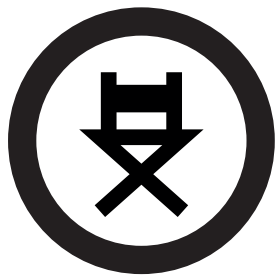
## Klaps \*

- Samodzielnie bądź z małym zespołem (np. zastępem) potrafi nakręcić scenę opowiadającą prostą historię, lub obrazującą działania zespołu (np. wideorelacja z gry terenowej, scena wyjaśniająca genezę nazwy zastępu itd.)



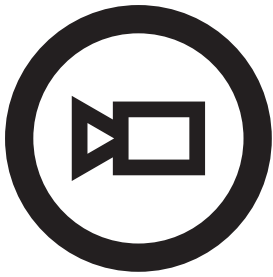
## Filmowiec \*\*

- Potrafi zorganizować i pokierować tworzeniem krótkiego klipu czy sceny według własnej wizji.
- Umie zebrać zespół, podzielić zadania (operator, aktorzy itd.) i czuwać nad ich realizacją.
- Nakręconą scenę potrafi zmontować i zaprezentować szerszej publiczności (np. na zbiórce drużyny lub udostępniając ją w Internecie).



## Reżyser \*\*\*

- Potrafi zrealizować krótki (5-15 minut) film fabularny lub dokumentalny, w roli reżysera.
- W czasie jego powstawania jest w stanie kierować całą ekipą filmową, dawać wskazówki, instruować aktorów, dbać o spójność stylu i obrazu.
- Zna podstawy języka filmowego i wie jak korzystać z nich świadomie przy realizacji filmu.



### **Operator Filmowy \*\*\***

- Potrafi pełnić funkcję operatora (reżysera obrazu) przy realizacji krótkiego filmu fabularnego lub dokumentalnego.
- Umie kierować pracą kamery - potrafi ją obsługiwać, zna jej ograniczenia i walory techniczne.
- Umiejętnie komponuje kadry, dobiera odpowiednie plany i światła. Potrafi twórczo współpracować z reżyserem filmu.



### **Animator \*\*\***

- Potrafi zrealizować krótki (1-2 minuty) film animowany wykorzystując dowolną technikę (animacja rysunkowa, animacja cyfrowa (2d/3d), animacja poklatkowa).
- Zna różne zasady teoretyczne i sztuczki animacyjne oraz potrafi z nich korzystać w swoich dziełach (np. 12 podstawowych technik animacyjnych z "Animacja Disneya: Iluzja Życia").
- Posiada sprawność Grafika \*\* [RZEMIOSŁO PLASTYCZNE].



# 35. GOTOWANIE

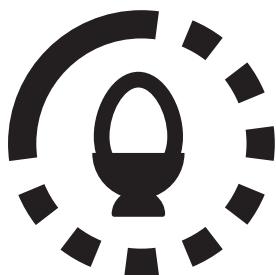
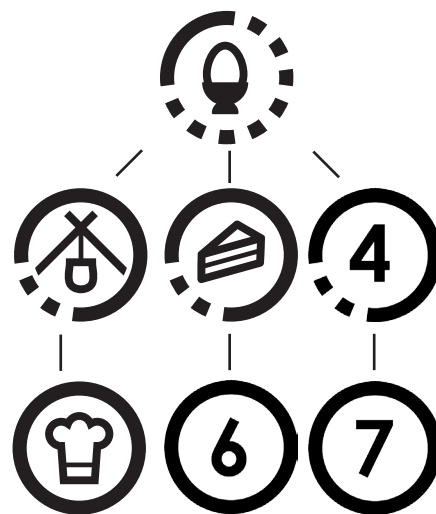
#Gotowanie #kuchnia #polowa #beefjerking #beefjerker #jedzenie #kucharz #sztu¿ce #obiad #śniadanie #kolacja #kociótek #strawa#sprzeta

Ka¿dy wie, ¿e nawet najwspanialszy dzieñ potrafi zepsuóć przesolony rosół lub przypalony schabowy. Wóród harcerzy przez lata wspominate sã "Panie Basie", które potrafiły w obozowej kuchni wyprodukowaó dania lepsze ni¿ u mamy.

Je¿eli zapanujesz nad garnkiem i patelnią, mo¿esz dołączyó do grona osób, o których zawsze będzie się pamietaó. W czasie spotkania czy wyjazdu, kucharz potrafi łatwo zyskaó sympatię innych, zapewniając "maóe co nieco", zaó pysznoóci spod wychodzące spod ręki cukiernika będaó przedmiotem niejednych westchnieñ.

Łatwiej mieó zasady, kiedy się jest najedzonym.

- Mark Twain



## Kuchcik \*

- Umie przygotowaó i podaó prostã potrawę na ciepło np. jajecznicę na boczku, naleóniki, jajko sadzone z ziemniakami.



## Kucharz \*\*

- Umie przyrzãdzió trzydaniowy posiłek dla 4-6 osób (rodzina lub zastęp) np. zupa pomidorowa lub przystawka, makaron z sosem, prosty deser z twaro¿ku i owoców.
- Rozpoznaje i umie korzystaó w swoich potrawach z podstawowych przypraw.



## Kuchmistrz \*\*\*

- Zna i potrafi ugotowaó min. 10 ró¿nych dañ.
- W przygotowywanych posiłkach umie zadbaó o odpowiednie proporcje warzyw, mięsa i węglowodanów.
- Umie zaplanowaó i przygotowaó obiad dla 15-20 osób skłãdajãcy się z dwóch dañ (wie, ile potrzeba produktów, tak ¿eby wszyscy się najedli).
- Potrafi przygotowaó listę zakupów, pozwalajãcã na przygotowanie kilku posiłków.
- Rozpoznaje i umie korzystaó z wielu przypraw, wie które sã podstawowe dla poszczególnych kuchni regionalnych.
- Potrafi pokierowaó 3-5 osobowym zespołem przygotowujãcym posiłek.



### **Cukiernik \*\***

- Potrafi przygotować deser i atrakcyjnie go podać (np. ciasto, ciastka, tort).
- Potrafi przygotować prostą dekorację do deseru (z lukru, czekolady, bitej śmietany).



### **Cukiernistrz \*\*\***

- Zna i potrafi przygotować min. 7 różnych deserów.
- Potrafi dobrać i przygotować deser na wyjątkową okazję, dla dużej grupy osób (np. podczas święta obozu, rodzinnego spotkania, urodzin znajomego).
- Umie zachować balans słodkości deseru za pomocą innych smaków (np. kwaśności).
- Umie wykorzystać i wykonać niebanalne efekty dekoracyjne (fantazyjne wzory z kremu, trójwymiarowe kształty z czekolady, żywe jadalne kwiaty).



### **Słoik \*\***

- Potrafi przygotować żywność (przekąski, drugie śniadanie, podwieczorek), które nie zepsuje się w czasie 24 godzinnej wędrówki.
- Potrafi zadbać o odpowiednie warunki przechowywania i transportu produktów lub przetworzonej żywności.
- Potrafi przygotować proste przetwory (np. dżem, ogórki kiszane).



### **Przetwornik \*\*\***

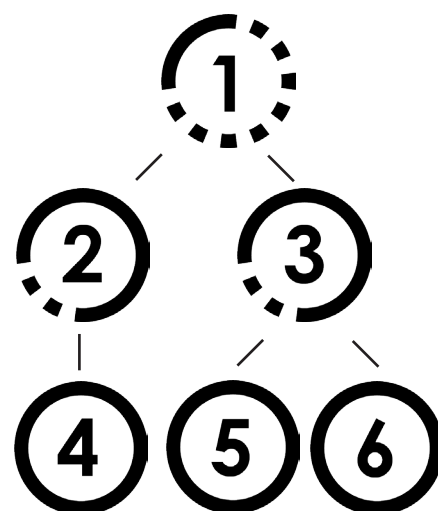
- Potrafi samodzielnie przygotować smaczne i zdrowe wyżywienie na kilkudniową wędrówkę, które nie zepsuje się w jej czasie (np. suszone mięso i owoce, weki, batoniki energetyczne).
- Potrafi przygotować jadłospis na wyjazd (wędrówkę) z uwzględnieniem zwiększonego zapotrzebowania kalorycznego grupy.
- Potrafi przygotować min. 5 różnych przetworów, zarówno słodkich, jak i słonych.
- Wie, na czym polega pasteryzacja i potrafi ją przeprowadzić w celu długoterminowego zabezpieczenia żywności.

# 36. HODOWLA

#hodowla #zwierzęta #pies #kot #pszczoły #chów

"Faktem jest, że żaden gatunek kiedykolwiek, nie miał tak masowej kontroli nad wszystkim na Ziemi, nad życiem i śmiercią, jaką my mamy teraz. To stawia nas, czy nam się to podoba czy nie, przed ogromną odpowiedzialnością. W naszych rękach leży teraz nie tylko nasza własna przyszłość, ale także przyszłość wszystkich innych istot, z którymi dzielimy tę planetę."

- David Attenborough



## Hodowca \*

- Potrafi samodzielnie wykonać proste czynności związane z opieką nad zwierzęciem - karmieniem i czystością (np. wyprowadzić psa, wyczyścić kuwetę kota, nakarmić rybki).
- LUB
- Potrafi samodzielnie przesadzić sadzonkę i zadbać o roślinę przez kilka dni - właściwie podlewać (odpowiednia pora i ilość wody, właściwe usytuowanie).



## Opiekun Zwierząt \*\*

- Potrafi zaopiekować się zwierzęciem przez okres kilku dni (właściwie przygotować i podać karmę, dbać o czystość).
- Potrafi wykonać skomplikowaną czynność związaną z regularną opieką nad zwierzęciem (przyciąć szpony, wyczesać futro, ew. wyczyścić akwarium).
- Potrafi opisać jak tryb życia zwierzęcia wpływa na opiekę nad nim (pory czuwania i odpoczynku, sposób zdobywania pokarmu, środowisko bytowania).



## Mistrz Chowu \*\*\*

- Potrafi wykonywać wszystkie regularne i skomplikowane czynności wiążące się ze stałą opieką nad zwierzęciem - zgodnie z wymogami gatunku i rasy: umie posługiwać się kalendarzem szczepień, zna przepisy prawa związane z danym gatunkiem; wie i umie opisać jaki stan wskazuje na problemy zdrowotne.
- Potrafi przewieźć duże zwierze (psa, kota, dużego szczura) komunikacją zbiorową - zgodnie z przepisami prawa.
- Potrafi rozróżnić kilka podgatunków lub ras zwierzęcia wybranego gatunku (którym się stale opiekuje - interesuje).
- Zna 10 ras psów i 10 gatunków zwierząt hodowlanych. Potrafi wyjaśnić w czym pomocna może być dla człowieka hodowla każdego z nich.
- Potrafi wykonać proste czynności związane z hodowlą zwierząt gospodarskich - dla min. 2 gatunków (np. wydoić krowę, wyczesać konia, ogolić owcę, nakarmić świnie).



### **Terrarium patronus \*\*\***

- Potrafi dobrać gatunki rybek do akwarium aby utrzymać jego bioróżnorodność przez dłuższy czas - lub - potrafi właściwie przygotować terrarium dla hodowanych owadów lub pajęczaków.
- Potrafi dobrać do akwarium lub terrarium odpowiednie rośliny i elementy przyrody nieożywionej aby właściwie odtworzyć (symulować) dany biotop.
- Umie samodzielnie wyczyścić akwarium lub terrarium i potrafi opisać jak należy dbać o jego higienę.
- Umie sprawdzić i kontrolować parametry w akwarium lub terrarium - umie wyjaśnić jakie parametry powinien spełniać mikroklimat dla hodowanego gatunku.
- Zna przepisy dotyczące hodowli gadów, płazów i pajęczaków w Polsce, wie jak sprawdzić jakie warunki powinny być zapewnione dla zwierząt bytujących w terrariach, umie opisać te, których spełnienie jest niezbędna dla gatunków jakie hodzi.



### **Ogrodnik \*\***

- Potrafi wyhodować min. 5 gatunków roślin z rozsady lub z nasion.
- Potrafi samodzielnie wyhodować dwa szybko rosnące warzywa i zebrać plon pozwalający na przygotowanie posiłku (np. rzodkiew, szczaw).
- Umie właściwie przyciąć wybrany krzew (odpowiedni okres, odpowiedni sposób).
- Potrafi posługiwać się narzędziami ogrodniczymi (np. sekator, łopata, nożyce).



### **Plantator \*\*\***

- Potrafi samodzielnie rozmnożyć min. 5 gatunków roślin (w tym min. 3 przez sadzonki).
- Potrafi wyhodować min. 5 różnych warzyw i zebrać plon pozwalający na przygotowanie posiłku z każdego z nich. Wie co decyduje o efektywności hodowli, umie samodzielnie zapylać kwiaty.
- Umie odpowiednio zasilić rośliny nawozem lub kompostem (dobrać odpowiedni nawóz). Wie w jaki sposób nawozić warzywa lub owoce, aby były w pełni bezpieczne do spożycia i ekologiczne.
- Umie posługiwać się kalendarzem ogrodniczym, wie kiedy dane gatunki warzyw i owoców sadi się w gruncie i kiedy zbiera plon.
- Wie co to jest symbioza międzygatunkowa. Potrafi wykorzystać tę wiedzę w hodowli lub uprawie roślin (np. pomidory i fasola).
- Umie wykonać prosty system nawadniania działający w warunkach domowych, pozwalający pozostawić roślinę doniczkową bez opieki na kilka dni.

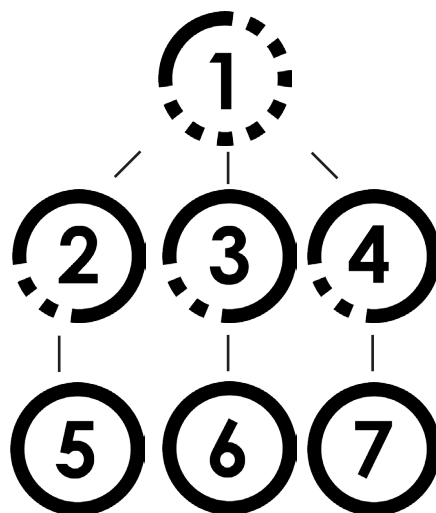
**NAUKA  
|  
KULTURA**

# 37. NAUKOWA

#nauka, #fizyka, #biologia, #chemia, #eksperymenty

„U podstaw wszystkich nauk przyrodniczych leży zasada, którą można nieledwie uważać za ich definicję: sprawdzianem wszelkiej wiedzy jest doświadczenie... Doświadczenie jest jedyną miarą «prawdy» naukowej.”

-- Richard Feynman



## **Eksperymentator \***

- Potrafi przeprowadzić ciekawy eksperyment naukowy i pokazać go harcerzom z zastępu.



## **Fizyk \*\***

- Potrafi w prostym eksperymencie zademonstrować jedno z praw fizycznych (przykłady: prawo Archimedesesa, zasada zachowania pędu, wytwarzanie pola magnetycznego przez prąd elektryczny itp.).
- Umie podać praktyczne przykłady, gdzie to prawo ma zastosowanie.



## **Newton \*\*\***

- Potrafi samodzielnie zaplanować i przeprowadzić eksperyment fizyczny, żeby potwierdzić jedno z praw fizycznych (np. prawo Ohma, drugą zasadę dynamiki) albo zmierzyć wartość jakiejś stałej fizycznej (np. pomiar prędkości dźwięku, wyznaczenie przyspieszenia ziemskiego).
- Umie przeanalizować wyniki doświadczenia oraz wytłumaczyć ewentualną niezgodność wyników z teorią.
- Umie ocenić niepewność (błąd pomiaru) wykonywanych pomiarów zastosowaną metodą.



## **Chemik \*\***

- Potrafi w bezpieczny sposób przeprowadzić prostą reakcję chemiczną (np. mieszanie sody oczyszczonej z octem, spalanie cukru).
- Umie wskazać praktyczne zastosowania tej reakcji.



### **Mendelejew \*\*\***

- Potrafi w warunkach domowych wytworzyć substancję (taką jak atrament sympatyczny, mydło) albo przeprowadzić eksperyment (np. węże faraona z sody i cukru) samodzielnie dobierając składniki w odpowiednich proporcjach, przygotowując i przeprowadzając cały proces.
- Umie wyjaśnić przebieg doświadczenia, wskazać jakie reakcje chemiczne miały miejsce, zapisać równania tych reakcji.
- W czasie pracy umie zastosować zasady bezpieczeństwa. Zna sposoby oznakowanie substancji niebezpiecznych.



### **Biolog \*\***

- Potrafi przeprowadzić eksperyment, żeby pokazać wybrane zjawisko ze świata bakterii, grzybów, roślin lub zwierząt (np. wpływ temperatury i wilgotności na pleśnienie jedzenia; zjawisko osmozy).
- Umie zaprezentować wnioski z przeprowadzonego eksperymentu.



### **Linneusz \*\*\***

- Umie zaplanować prosty eksperyment z dziedziny biologii (np. wpływ różnych czynników: wilgotności, światła, obecności osobników innych gatunków na kiełkowanie nasion; wpływ mydlin na wzrost roślin lądowych i wodnych.): postawić cel, sformułować hipotezę, przygotować potrzebne materiały i składniki.
- Umie przeprowadzić zaplanowany eksperyment zgodnie z wymogami rzetelnej pracy naukowca: minimum 20 powtórzeń w próbie (np. 20 nasion hodowanych w tych samych warunkach), porównanie z próbą kontrolną.
- Umie przeprowadzić prostą analizę statystyczną otrzymanych wyników, wyciągnąć z nich wnioski i zaprezentować je w czytelnej postaci (np. wykresu).
- Potrafi obsługiwać prosty mikroskop optyczny i wykorzystać go do obserwowania przygotowanych przez siebie preparatów, takich jak np. skórka cebuli, liść, pyłki, włosy.

# 38. OBSERWACJA NIEBA

#astronomia, #niebo, #gwiazdy, #planety

*Cóż jest piękniejszego nad niebo, które przecież ogarnia wszystko, co piękne?*

-- Mikołaj Kopernik



## Obserwator Nieba \*

- Potrafi odnaleźć na niebie Gwiazdę Polarną.
- Potrafi rozpoznać na niebie 3 gwiazdozbiory.



## Astronom \*\*

- Zna i potrafi odnaleźć na niebie pięć wybranych gwiazdozbiorów, w tym co najmniej po jednym charakterystycznym dla nieba letniego i zimowego.
- Potrafi korzystać z mapy nieba, aby odnaleźć lub nazwać widoczne gwiazdozbiory i najjaśniejsze gwiazdy.
- Potrafi przy pomocy danych astronomicznych (np. z internetu) odnaleźć na niebie widoczne w danym okresie planety.



## Kopernik \*\*\*

- Potrafi używać teleskopu: wie do czego służą jego poszczególne części, jak go przechowywać i przygotować do obserwacji.
- Potrafi przez teleskop obserwować obiekty (np. bliskie galaktyki, powierzchnię Księżyca, księżycy Jowisza) i zjawiska astronomiczne (np. fazy Wenus). Umie pokazać je kolegom.
- Potrafi pokrótce wytłumaczyć wybrane zagadnienie współczesnej astronomii (np. przesunięcie ku czerwieni odległych obiektów, soczewkowanie grawitacyjne, badanie składu chemicznego i ewolucji gwiazd).
- Potrafi wyjaśnić obserwowany ruch planet po niebie za pomocą teorii heliocentrycznej.

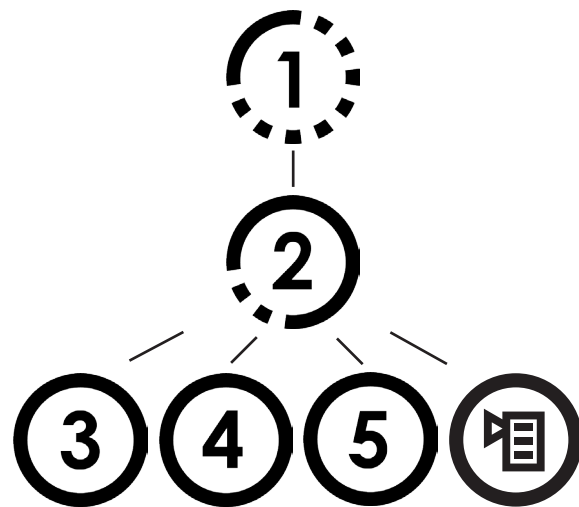


# 39. LITERATURA

#sztuka #poezja #proza #pisanie #literatura #opowiadanie #słowa

„Żeby napisać jedno własne zdanie, trzeba przeczytać tysiące cudzych”.

- Ryszard Kapuściński



## Pióro \*

- Potrafi napisać krótkie, interesujące opowiadanie, chwytliwy wierszyk lub przerobić tekst piosenki pod obrzędowość wyjazdu (np. do gazetki obozowej, szkolnej czy innej) zachowując podstawowe zasady obranego gatunku.
- Potrafi posługiwać się w podstawowym zakresie komputerowym edytorem tekstu (np. Microsoft Word, OpenOffice Writer).



## Pisarz \*\*

- Zna i potrafi stosować trójpodział narracji (początek, środek i zakończenie) w swoich utworach literackich (np. opowiadaniach, felietonach).
- Potrafi w ciekawy i poprawny językowo sposób napisać recenzję znanego mu dzieła (np. filmu, sztuki teatralnej, książki, gry komputerowej, wystawy) opisując jego zalety i wady, a także cechy, które zwróciły jego uwagę.
- Potrafi wskazać swój ulubiony gatunek literacki, i opowiedzieć o swojej ulubionej książce z tego gatunku.



## Poeta \*\*\*

- Potrafi pisać wiersze zgodne z różnymi zasadami wersyfikacji (np. wiersz toniczny, sylabiczny lub sylabotoniczny).
- Potrafi wskazać swojego ulubionego poetę i opisać konkretne, stosowane przez niego techniki literackie, które mu się podobają.
- Potrafi rozróżnić i opisać liryczne gatunki literackie (elegia, fraszka, hymn, oda, pieśń, sonet, tren, psalm) charakteryzując każdy z nich.



#### **Powieściopisarz \*\***

- Potrafi napisać opowiadanie lub powieść w obranym przez siebie gatunku (np. detektywistyczne, fantastyczno-naukowe, sensacyjne) zawierające dialogi między postaciami, opisy świata przedstawionego i atrakcyjną strukturę narracyjną.
- Potrafi wskazać kilku pisarzy, którzy go inspirują, analizować ich styl i wskazać cechy charakterystyczne w ich twórczości.
- Potrafi opisać epickie, dramatyczne i mieszane gatunki literackie (m.in.: komedia, tragedia, nowela, opowiadanie, powieść, bajki, przypowieść, felieton czy reportaż). Wskazać ich cechy charakterystyczne i opisać różnice.



#### **Popularyzator \*\*\***

- Potrafi napisać rzetelny artykuł popularno-naukowy na temat zagadnienia, które go interesuje.
- Wie, jak przebiega publikacja artykułów popularno-naukowych w konkretnej dziedzinie i potrafi przygotować do niej swój artykuł.
- Potrafi wskazać kilku lubianych przez siebie autorów artykułów popularno-naukowych, a także wskazać w ich twórczości konkretne zabiegi i tematy, które go inspirują.



#### **Scenarzysta \*\*\***

- Potrafi przygotować scenariusz adaptowany bądź oryginalny, na którym może oprzeć się praca ekipy filmowej.
- Umie korzystać w swojej twórczości z różnych figur narracyjnych (np. triady elementarne [trójpodział], bajkowa podróż bohatera itd.).
- Wie czym jest paradygmat filmowy i potrafi korzystając z niego przeanalizować dany film.
- Posiada sprawność Filmowca \*\* [FILM].

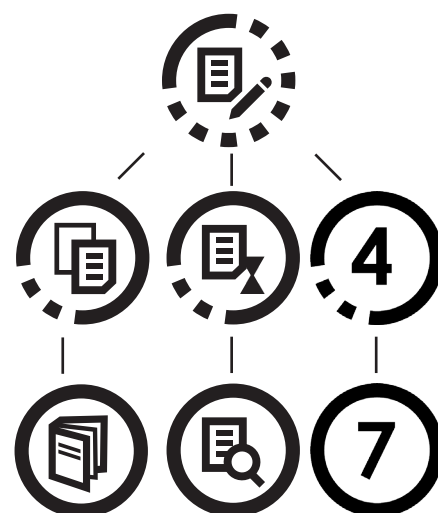
# 40. KRONIKARSTWO I HISTORIA

#kronika #kronikarz #relacje #news #historia #historiografika #historyk #dzieje

Do dziś bylibyśmy przekonani, że grecka Troja jest jedynie bajką wymyśloną przez Homera, gdyby nie Henryk Schliemann. On jeden uwierzył, że strzępki informacji pozostawione w Iliadzie mogą być śladem istnienia wielkiego i bogatego miasta, pojechał do Turcji, wbił łopatę w ziemię i odnalazł nie jedno, nie dwa, ale dziewięć miast zbudowanych jedno po drugim w tym samym miejscu, co odmieniło naszą wiedzę o starożytnej Grecji. Podobne wyzwania stoją przed historykami i dziś!

"Historia jest siłą. Historię nie tylko stanowią wiarogodne zbiorowiska nagich faktów ale i pojęcia, jakie naród o swej własnej wyrabia historii."

- Cyprian Kamil Norwid



## Skryba \*

- Potrafi w ciekawy i poprawny językowo opisać wydarzenie, w którym uczestniczył.
- Potrafi opracować wpis do kroniki (fizycznej bądź internetowej) w formie relacji zawierającej tekst i zdjęcia/ilustracje oraz wykonać go w estetyczny sposób.
- Potrafi posługiwać się w podstawowym zakresie komputerowym edytorem tekstu (np. Microsoft Word, OpenOffice Writer).



## Kronikarz \*\*

- Potrafi opisać wydarzenia, w których uczestniczył lub których był świadkiem, dbając nie tylko o prawdę i fakty, ale także oddając nastrój i towarzyszące im emocje korzystając z własnych wspomnień, a także konfrontując ze sobą relacje różnych uczestników tego samego wydarzenia (np. będących w przeciwnych zespołach podczas gry terenowej).
- Potrafi zaprojektować i wykonać cykl kronikarski (np. na stronie lub fanpage'u drużyny) opisujący kilka wydarzeń i łączący je w całość zarówno pod względem treści jak i stylistyki oraz struktury.
- Zna i stosuje zasady kompozycji tekstu i fotografii.



## Reporter \*\*\*

- Potrafi zebrać i udokumentować relacje świadków bieżących wydarzeń, posługując się dyktafonem lub kamerą.
- Potrafi rzetelnie, ale i ciekawie (wywołując u czytelnika zamierzone reakcje np. wzruszenie lub rozbawienie) opisać fakty z odniesieniem do zebranych relacji, dokumentów i materiałów multimedialnych.
- Potrafi pisać z zachowaniem reguł poprawności stylistycznej.
- Potrafi zredagować i przygotować zebrane przez siebie informacje i relacje do publikacji drukiem lub w internecie.
- Zna kilka postaci polskich reporterów lub dziennikarzy. Potrafi opowiedzieć o ich twórczości wskazując cechy charakterystyczne i konkretne zabiegi, które stosują aby zainteresować czytelników.



### **Dziejopis \*\***

- Potrafi zbadać i opisać wydarzenie, które miało miejsce w przeszłości, posługując się różnymi źródłami informacji (wspomnieniami uczestników, zdjęciem, artykułem prasowym, książką).
- Potrafi odnaleźć i wykorzystać różne źródła oraz opracowania dotyczące zadanego, interesującego okresu historii.
- Umie posłużyć się internetowym katalogiem biblioteki uniwersyteckiej, miejskiej i Biblioteki Narodowej (w razie konieczności z pomocą osoby pełnoletniej), umie posłużyć się katalogiem biblioteki szkolnej.
- Potrafi wskazać muzea i izby pamięci w swojej okolicy, umie odszukać muzeum dotyczące interesujących go tematów.



### **Historyk \*\*\***

- Potrafi zredagować tekst historyczny za pomocą aparatu redakcyjnego, tj. przypisów, spisu treści, spisu źródeł i spisu ilustracji, umie sporządzić opis bibliograficzny.
- Potrafi, we własnym tekście, skonfrontować ze sobą dwa różne opisy tego samego wydarzenia historycznego autorstwa historyków i wskazać różnice.
- Potrafi przygotować rozmowę ze świadkiem historii, wie jakie powinien zebrać informacje wcześniej, umie zadać pytania w sposób pozwalający na swobodną wypowiedź.
- Umie tworzyć i modyfikować treści dostępne w witrynach typu wiki, korzystając z pomocy źródeł książkowych lub archiwalnych, podając źródła z jakich korzystał.
- Zna kilka postaci polskich historyków i potrafi opowiedzieć o ich działalności wskazując obszary zainteresowań i specjalizacji, a także konkretne metody, które stosują w swoich badaniach historycznych.



### **Kopista \*\***

- Potrafi płynnie i czytelnie pisać odręcznie.
- Umie korzystać z narzędzi o różnych końcówkach (np. flamastry o końcówkach okrągłych i ściętych).
- Potrafi określić linie bazową, dolną, górną, środkową i wydłużoną. Korzystając z nich potrafi pisząc zachować stałą wysokość liter małych i wielkich.
- Zna pojęcia takie jak szeryf wersalik, kapitalik, majuskuła i potrafi znaleźć krój pisma (font) o interesujących go parametrach (np. w internecie).



### **Kaligraf \*\*\***

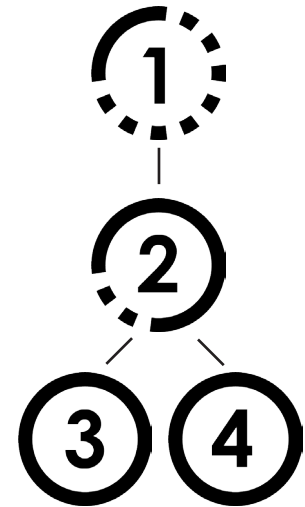
- Umie płynnie posługiwać się przynajmniej dwoma odręcznymi krojami pisma zarówno w odmianie prostej jak i pochylonej.
- Zna i potrafi wykorzystać w swoim piśmie różne rodzaje szeryfów.
- Wie czym są i do czego służą inicjały, a także potrafi od ręki wykonać ozdobny inicjał każdej litery.
- Wie czym jest grzbiet, wąs, oko, łuk, pętla w literze i potrafi oceniając te składowe zdefiniować rodzinę z jakiej pochodzi dany krój pisma.
- Potrafi posługiwać się różnymi narzędziami do kaligrafii, w tym piórem o stalówce ściętej oraz miękkiej.
- Wie czym jest grzbiet, wąs, oko, łuk, pętla w literze i potrafi oceniając te składowe zdefiniować rodzinę z jakiej pochodzi dany krój pisma.
- Potrafi posługiwać się różnymi narzędziami do kaligrafii, w tym piórem o stalówce ściętej oraz miękkiej.

# 41. BADANIE ŚWIATA

#Badacz #OBSERWATOR #Moderator #ankiety #wywiad #analizy #socjolog #analityk

“Wszechświat byłby równie niepojęty, gdyby składał się tylko z jednego kamienia wielkości pomarańczy. Pozostałoby to przeklęte pytanie: skąd wziął się ten kamień?”

- Jostein Gaarder - Świat Zofii



## Poszukiwacz \*

- Potrafi znaleźć przyczynę ciekawego zjawiska zaobserwowanego w najbliższym otoczeniu (np. popularne skróty którymi koledzy chodzą do szkoły, najpopularniejsze piosenki na ogniskach).
- Potrafi użyć prostych narzędzi badawczych do sprawdzenia swojej tezy np. cyklicznej obserwacji, sondy korytarzowej.



## Szperacz \*\*

- Potrafi określić cel oraz pytania badawcze w planowanym badaniu na wybrany temat np. “zadowolenie harcerzy z posiłków na ostatnim obozie”, “atrakcyjność zajęć pozalekcyjnych dostępnych w szkole”.
- Potrafi zrealizować badanie odpowiadające na postawiony cel za pomocą przygotowanych przez siebie narzędzi badawczych np. ankiety, serii wywiadów osobistych.
- W swojej pracy badawczej potrafi zachować obiektywizm, np. nie sugeruje odpowiedzi na zadawane przez siebie pytania.



## Badacz \*\*\*

- Potrafi przygotować scenariusz i na jego podstawie przeprowadzić osobisty wywiad pogłębiony, a także wypisać główne wnioski z niego płynące.
- Potrafi przygotować pełen kwestionariusz do badania zgodnie z zasadami (zna typowe błędy w konstruowaniu ankiet do badania i potrafi ich unikać) i korzystając z niego przeprowadzić badanie ankietowe w dowolnej formie (np. ankietę papierową, internetową).
- Potrafi na wybranym zbiorze danych (np. zebranych podczas własnego badania) przeprowadzić wybrane testy statystyczne, zaobserwować ciekawe tendencje i przedstawić wnioski w sposób graficzny.
- Zna różne formy zbierania opinii (np. ankietę, pudełko na postulaty, plakat na wpisywanie pomysłów, głosowanie przez stawianie kropek).



#### **Moderator \*\*\***

- Potrafi przygotować scenariusz i materiały pomocnicze (np. dane statystyczne związane z problematyką dyskusji) i przeprowadzić dyskusję moderowaną w gronie min. 4 osób.
- Umie określić zasady spotkania (np. kolejność i czas wypowiedzi) i pilnować ich w czasie dyskusji.
- Potrafi napisać sprawozdanie lub artykuł z przeprowadzonej dyskusji uwzględniając w nim różne pojawiające się w jej czasie punkty widzenia, określone problemy lub pomysły i zaplanowane rozwiązania.
- Wie, czemu stosuje się dyskusję moderowaną i potrafi określić gdzie w jego otoczeniu mogłaby mieć zastosowanie.
- Umie zadawać pytania otwarte, które mogą pomóc uczestnikom dyskusji w opisanu ich pomysłów. Posiada sprawność Rozjemcy \*\* [KOMUNIKACJA].

# 42. OBYWATELSTWO

#Obywatel #społeczeństwo #przewodniczący #aktywista #DZIAŁAĆ #działacz #służba

Nie jest łatwo być dobrym obywatelem podobnie, jak nie jest łatwo być dobrym przywódcą. Funkcjonowanie w społeczeństwie, dbanie o dobro wspólne, o Rzeczpospolitą, wymaga często trudnych i zarazem odważnych decyzji. Wymaga wiedzy, intuicji, inicjatywy oraz odwagi, by zaproponować działanie, a także wziąć odpowiedzialność za losy wspólnoty.

“Ponieważ prawa ogólne i ustawy publiczne dotyczą nie pojedynczego człowieka, ale ogółu narodu, przeto (...) za słuszne i sprawiedliwe uznaliśmy, jakoż postanowiliśmy, iż odtąd na potomne czasy nic nowego stanowionem być nie ma bez nas i naszych następców, bez wspólnego zezwolenia senatorów i postów ziemskich.”

~ Konstytucja radomska z 1505 roku, tzw. “Nihil novi”



## Swojak \*

- Umie doprowadzić do zgodnego podjęcia decyzji w gronie kolegów lub w zastępie, którą zaakceptują także nieprzekonani.
- Potrafi przeprowadzić uczciwe wybory lub losowanie (np. prezentów na mikołajki w zastępie).



## Niewidzialna Ręka \*\*

- Potrafi przygotować zrozumiałe i czytelne ogłoszenie/informację adresowaną do społeczności pozaharcerskiej (szkoły, domu, podwórka), w określonej sprawie (np. naborowa informacja o zbiórkach zastępu).
- Na podstawie obserwacji i rozmów potrafi zaplanować i samodzielnie lub w grupie kolegów zrealizować zadanie służące konkretnej osobie lub społeczności - w taki sposób, aby jej adresat nie wiedział o wykonaniu (np. pomoc starszej osobie, naprawa uszkodzonego elementu wyposażenia podwórka).
- Potrafi skutecznie zgłosić inicjatywę w samorządzie szkolnym (np. zbiórkę darów na rzecz schroniska dla zwierząt).



## Obywatel \*\*\*

- Umie skutecznie zainicjować i doprowadzić do realizacji przedsięwzięcia związanego z życiem szkoły lub życiem sąsiedzkim (np. obchody święta szkoły, porządkowanie podwórka).
- Umie znaleźć informację o aktualnych konsultacjach społecznych lub innych formach dialogu społecznego prowadzonych w swojej miejscowości.
- Umie skutecznie przeprowadzić akcję promującą aktywność obywatelską (np. akcję “wywieś flagę”, akcję “szlachetna paczka”) wśród społeczności nieharcerskiej.
- Potrafi złożyć na piśmie pytanie/ zgłosić sprawę dotyczącą społeczności lokalnej lub przestrzeni wspólnej (np. niedziałająca sygnalizacja świetlna). Umie ustalić, kto jest odpowiedzialny za daną kwestię na szczeblu samorządu lokalnego, spółdzielczego lub osiedlowego.

# 43. KOMUNIKACJA

#komunikacja #komunikować #komunikat #rozmowa #dialog #zrozumienie #potrzeby

*“Przeważnie nie szuka się sposobu rozwiązania konfliktów. Przeszkodą jest tu przeświadczenie, że inni są źli, a my jesteśmy dobrzy, i dlatego uratujemy świat przed tymi złymi.”*

- M. Rosenberg



## Zgodny \*

- Potrafi rozwiązać swój konflikt z kolegą uwzględniając zarówno swoje jak i jego potrzeby.
- W różnych sytuacjach umie nazwać swoje uczucia i wskazać ich przyczyny.



## Rozjemca \*\*

- Umie oddzielić fakty od opinii i ocen. Na przykład podsumowując grę potrafi wskazać realne przyczyny zwycięstwa lub porażki i wskazać rozwiązania na przyszłość.
- W swoich wypowiedziach potrafi opisać zdarzenie wskazując, jakie wystąpiły fakty, a także jakie uczucia i emocje kierowały jego uczestnikami oraz umie wykorzystać tę umiejętność do opisu konfliktu, którego był świadkiem bądź uczestnikiem.



## Mediator \*\*\*

- Potrafi rozwiązać konflikt podejmując się roli mediatora.
- Potrafi udzielić informacji zwrotnej stosując 4 kroki komunikacji opartej na empatii: potrafi w różnych sytuacjach określić swoje uczucia ich adekwatnymi nazwami i podzielić się nimi z rozmówcą, wskazując ich źródła (fakty, które uczucia wywołały) oraz wyrazić prośby określające jego potrzeby.



# 44. LINGWISTYKA

#język\_obcy #języki #lingwistyka #fiszki #BABEL #komunikacja #rozmowa #dialog #podróże

“Granice mojego języka są granicami mojego świata.”

- Ludwig Wittgenstein



## Lingwista \*

- Potrafi krótko opowiedzieć o sobie i o wydarzeniu, w którym uczestniczył (np. ostatniej zbiórce drużyny, wycieczce klasowej) w obcym języku.
- Potrafi załatwić proste sprawy w obcym języku, np. dogadać się w sklepie, zapytać o drogę.



## Tłumacz \*\*

- Potrafi porozmawiać w języku obcym na kilka tematów (np. szkoła, zainteresowania, wakacje czy miejscowość z której pochodzi).
- Potrafi obejrzeć z ogólnym zrozumieniem obcojęzyczny film z napisami w danym języku.
- Potrafi pisemnie porozumieć w języku obcym, np. pisząc komentarze/wpisy na internetowym forum.
- Potrafi czytać ze zrozumieniem krótkie formy w obcym języku, np. artykuły z interesującej go dziedziny, wpisy na blogach.



## Poliglota \*\*\*

- Potrafi przeprowadzić dłuższą prezentację w języku obcym, np. oprowadzić obcokrajowców po swoim mieście, zaprezentować klasie/drużynie swoje hobby.
- Potrafi ze zrozumieniem przeczytać dłuższy tekst w języku obcym np. opowiadanie, krótką książkę.
- Potrafi napisać dłuższy tekst w języku obcym (np. relację z obozu, artykuł na interesujący go temat).
- Rozumie i potrafi korzystać z wyrażen potocznych/slangu/wyrażen specjalistycznych w interesującej go dziedzinie (np. oglądając i komentując vlogi czy teksty związane z jego zainteresowaniem - technologiczne, sportowe, historyczne).
- Potrafi zdobyć potrzebne informacje ze strony internetowej w nieznanym sobie języku - sprawdzając pojedyncze słowa, domyślając się znaczenia z kontekstu (np. sprawdzić połączenia pociągów, godziny otwarcia sklepu).

# 45. KOLEKCJONERSTWO

#kolekcjoner #kolekcja #hobby #zbieractwo #zbierz\_je\_wszystkie #pasja

“Najbardziej lubię rzeczy mające swoje legendy. Ogląda się je wtedy jeszcze uważniej i szuka w historii rzeczywistych śladów prawdy.”

- Franciszek Starowieyski  
(autor książki „Przewodnik zacnego kolekcjonera”)



## Zbieracz \*

- Potrafi zebrać co najmniej siedmioelementową kolekcję tematyczną i wyjaśnić, co łączy poszczególne przedmioty w kolekcji.
- Umie zaprezentować kolegom swoją kolekcję.



## Hobbysta \*\*

- Umie podać nazwę dziedziny w jakiej gromadzi kolekcję i opowiedzieć co go w niej interesuje.
- Potrafi barwnie i szczegółowo opowiedzieć historię związaną z wybranym elementem własnej kolekcji.
- Umie określić ramy całej gromadzonej kolekcji oraz wyróżnić (opisać) w niej podzbiory.
- Potrafi właściwie opisać kilka elementów swojego zbioru za pomocą 3 kryteriów (np. kraj pochodzenia, rok wykonania, miejsce wydania).
- Potrafi przechowywać i konserwować swoje zbiory we właściwy (tzn. bezpieczny, zgodny ze sztuką) dla nich sposób.



## Kolekcjoner \*\*\*

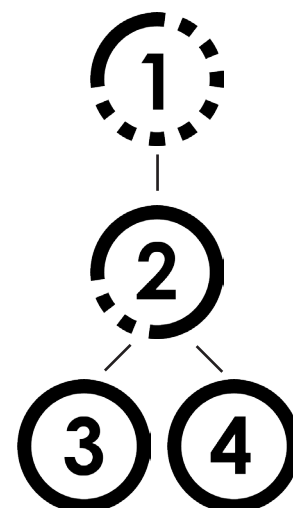
- Umie skatalogować swój zbiór - opisać go wykorzystując informacje encyklopedyczne, profesjonalne katalogi i inne dane źródłowe.
- Potrafi ciekawie opowiedzieć o różnych elementach swojej kolekcji - np. w kontekście historycznym, geograficznym lub artystycznym.
- Wie, gdzie można obejrzeć zbiory z dziedziny jaką się interesuje, jakie instytucje lub osoby zajmują się gromadzeniem podobnych zbiorów.
- Potrafi praktycznie wykorzystać wiedzę o swoich zbiorach (np. do przygotowania zadań w ramach gry zastępu/drużyny).
- Umie przedstawić kilka zasad (wskazówek) związanych z kolekcjonowaniem, jakie mogą być pomocne początkującym zbieraczom.
- Umie wskazać źródła, z których można pozyskiwać nowe elementy zbiorów.

# 46. GRY

#tworzenie #gier #gry #komputerowe #planszowe #karciane #testy #prototyp

Przy grze bądź przeciwnikiem rycerskim. Naucz się wygrywać bez zbytnej radości i przegrywać bez gniewu. Nie podkreślaj słowami swego zwycięstwa i nie umniejszaj sukcesu przeciwnika. Nie okazuj lekceważenia nawet najbliższemu partnerowi. Nie przeszkadzaj mu gdy myśli – nie rozmawiaj i nie krytykuj jego ruchów. Nie śpiewaj i nie gwizdź podczas partii – zwłaszcza jeśli nie masz słuchu.

- Tadeusz Czarnecki, Nauka gry w szachy



## Harcownik \*

- Potrafi wytłumaczyć zasady, a także uczestniczyć w min. 6 różnych grach (np. terenowych, słownych lub logicznych).
- We wszelkich grach potrafi postępować honorowo (zgodnie z zasadami fair-play).



## Organizator Gier \*\*

- Potrafi przygotować i przeprowadzić min. 5 różnych gier (np. terenowych, słownych, logicznych) dla niedużej grupy kolegów.
- Zna różne rodzaje gier (np. kooperacyjna, logiczna) i uczestnicząc w grze potrafi ocenić, do którego z nich ona należy.
- Potrafi przerobić i dostosować znaną sobie grę do potrzeb sytuacji - np. zmieniając lekko mechanikę czy fabułę, aby pasowała do ilości graczy, miejsca rozgrywki czy tematu wyjazdu.



## Twórca Gier Terenowych \*\*\*

- Potrafi wymyślić, przygotować i kierując małym zespołem przeprowadzić min. godzinną, atrakcyjną grę terenową dla wielu zespołów (np. zastępów w drużynie).
- Zna różne rodzaje gier terenowych i potrafi opracowywać zadania adekwatne do wieku i umiejętności uczestników gry.
- Potrafi opracować konspekt i dokumentację swojej gry, który pozwoli na jej odtworzenie przez osobę, która wcześniej jej nie знаła.
- Po realizacji gry potrafi ocenić (na podstawie własnych obserwacji, a także opinii uczestników), które elementy należałoby w niej poprawić, aby podnieść jej atrakcyjność.
- Zna podstawowe elementy, z których składają się gry (fabuła, mechanika, technologia, estetyka), potrafi określić ich cechy i świadomie je kreować w swoich grach.



### **Twórca Gier Logicznych/Planszowych \*\*\***

- Potrafi wymyślić i stworzyć własną, atrakcyjną grę planszową lub logiczną dla grupy 4-10 osób.
- Potrafi opracować instrukcję do swojej gry, która umożliwi samodzielne zrozumienie i rozegranie gry osobom, które jej nie znają.
- Po każdorazowym rozegraniu własnej gry potrafi ocenić (na podstawie własnych obserwacji, a także opinii uczestników), które elementy należałoby w niej poprawić, aby podnieść jej atrakcyjność.
- Potrafi zorganizować turniej gier planszowych lub logicznych dla większej ilości osób, ustalając odpowiednie zasady i kryteria oceniania.
- Zna podstawowe elementy, z których składają się gry (fabuła, mechanika, technologia, estetyka), potrafi określić ich cechy i świadomie je kreować w swoich grach.

**DUCH**  
**|**  
**CHARAKTER**

# 47. SŁUŻBA LITURGICZNA

#ministrant #ołtarz #komunia #msza\_święta #służyć #liturgia #liturgista #Bóg

*“Wasza służba nie powinna się ograniczać tylko do świątyni; musi ona promieniować na otoczenie, w którym żyjecie na co dzień: na szkołę, rodzinę i inne dziedziny życia społecznego. Ten bowiem, kto może służyć Jezusowi Chrystusowi w Kościele, musi być Jego świadkiem także w świecie.”*

- Jan Paweł II

Słowo „ministrant” pochodzi od łacińskiego ministrare – służyć, pomagać. Piękne posługiwanie podczas Mszy Świętej czy nabożeństwa, jest konkretnym i dostępnym dla każdego krokiem ku budowaniu w sobie postawy Służenia Bogu, która będzie realizowaniem harcerskiego ideału, zawartego w naszym Przyrzeczeniu.



## Ministrant \*

- Potrafi służyć do zwykłej Mszy Świętej (obsłużyć dzwonki, ampułki, kielich).



## Ministrant Ołtarza \*

- Potrafi pełnić asystę ministrancką w trakcie uroczystej Mszy Świętej (obsłużyć trybularz, akolitki, ewangeliarz) oraz innych nabożeństw (np. podanie welonu, mikrofonu itp.).



## Liturgista \*

- Potrafi zorganizować i służyć do uroczystej liturgii.
- Potrafi zorganizować Mszę Świętą w warunkach polowych, aby zapewnić jej godne sprawowanie.

# 48. SŁOWO BOŻE

#religia #kościół #pismo\_święte #słowo\_boże #ambona #biblia

„Nie znając Biblii przypominamy człowieka idącego w ciemnościach. Słowo Biblii jest lampą umożliwiającą dostrzeżenie drogi.”

- Ojciec Święty Benedykt XVI



## Biblista \*

- Potrafi odnaleźć właściwy fragment Pisma Świętego na podstawie skrótów biblijnych (sigła).
- Wie, które fragmenty Pisma Świętego czyta się w czasie liturgii podczas głównych świąt w kościele katolickim.



## Librysta \*\*

- Zna rodzaje, treść i układ ksiąg liturgicznych.
- Potrafi zaznaczyć odpowiednie czytania w lekcjonarzu i ewangeliarzu oraz przygotować księgi liturgiczne do celebracji.
- Potrafi z należyтым szacunkiem zadbać o księgi liturgiczne tak w czasie liturgii, jak i poza nią.



## Lektor \*\*\*

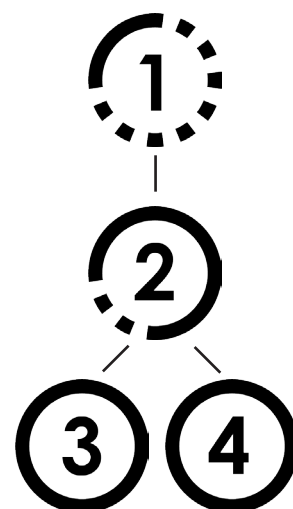
- Potrafi poprawnie pod względem interpretacji, intonacji, odpowiednio stawianych akcentów zdaniowych, dykcji i emisji głosu, proklamować Słowo Boże.

# 49. ANIMACJA ŻYCIA DUCHOWEGO

#religia #wiara #pielgrzymka #modlitwa #sanktuarium #intencja #wyprawa #pielgrzym #pątnik  
#duchowość #modlitwa #BÓG

*“Owoce ciszy jest modlitwa.  
Owoce modlitwy jest wiara.  
Owoce wiary jest miłość.  
Owoce miłości jest służba.  
Owoce służby jest pokój.”*

- Matka Teresa z Kalkuty



## Inicjator Życia Duchowego \*

- Potrafi poprowadzić modlitwę zastępu lub drużyny w różnych sytuacjach - np. modlitwę przed posiłkiem, poranną, wieczorną.



## Organizator Życia Duchowego \*\*

- Zna różne rodzaje i formy modlitwy oraz potrafi ją animować w życiu drużyny.
- Potrafi zapewnić odpowiednią oprawę do modlitwy (miejsce, symbole, wystrój, muzyka itp.).



## Animator Życia Duchowego \*\*

- Potrafi zorganizować wydarzenie związane z życiem religijnym w drużynie (np. czuwanie adwentowe, spotkanie wigilijne drużyny, drogę krzyżową) dbając przy tym o scenariusz, wykorzystanie obrzędów i element skupienia (rozważania i modlitwę).



## Pielgrzym \*\*\*

- Potrafi określić duchową intencję swojego pielgrzymowania, dobierając odpowiednią trasę i cel.
- Potrafi opowiedzieć innym pątnikom o znaczeniu religijnym i historii miejsca będącego celem pielgrzymki.
- Potrafi zaśpiewać trzy piosenki religijne/marszowe, animować śpiew w grupie oraz poprowadzić modlitwę różańcową.
- Posiada sprawność Włóczęgi \*\* [KRAJOZNAWSTWO I WĘDROWANIE].



# 50. ROZWAGA

#rozwaga #roztropność #sprawiedliwość #pamięć #domyślność #osąd #przewidywanie #zapobiegliwość

(...) Prawa legowiska:

Pierwszą zasadą gromady puszczańskiej Przemyszków, Kaziuków i innych znajdujących drogi i ścieżki i tropy puszczy jest: „Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego”, a drugą: „Co powiedział Stary Wilk - powiedział” i trzecią „Wszyscy myślą, jeden mówi i razem czynią”.

Niechaj się więc nikt z gromady puszczańskiej nie waży w czemkolwiek szukać swego żeru z krzywdą drugiego lub zapomnieniem o którymkolwiek z braci ani zmienić choćby na jotę co powiedzianem zostało przez wodzów gromady, ani oddawać się bezmyślności i składaniu na innych, lub bezczynności albo zbytnej gadaninie - a zaś wszędzie ma panować miłość uczynna, karność żelazna, ład i porządek i roztropność i współdziałanie i wielka moc i siła, aby wszystko stężało, zjedrniało, wzmocniło się jak ściana boru nieugięta, jak toń jeziora nieprzenikliwa. (...)

- O tradycji kursów wigierskich



## **Chudy Jastrząb \***

- Umie przedstawić konkretne argumenty potwierdzające jego zdanie lub opinię.
- Umie spierać się z szacunkiem do adwersarza niezależnie od medium i formy dyskusji (stosując odpowiednie słownictwo, ton, sposób wypowiedzania się).



## **Czarna Pantera \*\***

- Umie ocenić i zweryfikować wiarygodność zastyszanej informacji, konfrontując różne źródła.
- Potrafi wyjaśnić na czym polegają efekty uprzedzenia i generalizacji, a sam nie ulega im w swoich wypowiedziach.
- Potrafi przedstawić różne racje i spojrzenia na tę samą sprawę oraz wyjaśnić jakie mogą być przyczyny różnych poglądów.



## **Stary Wilk \*\*\***

- Potrafi poprowadzić debatę, w której obowiązują określone zasady.
- Potrafi przedstawić swoje racje, również w sytuacji kiedy są niepopularne w grupie.
- Umie wysłuchać cudzych argumentów i zważyć różne racje w odniesieniu do zagadnień moralnych np. wynikających z Prawa Harcerskiego.
- Posiada sprawność Rozjemcy \*\* [KOMUNIKACJA].

# 51. DZIELNOŚĆ

#rozważa #roztropność #sprawiedliwość #pamięć #domyślność #osąd #przewidywanie #zapobiegliwość

Nie w tym jest wart człowiek, co przemyślał i co przeżył, ale co zrobił dobrego na świecie. Bądźmy dzielni na co dzień. Dzielność jest fundamentem charakteru.

- Aleksander Kamiński



## Kamień \*

- Umie zaplanować swój dzień tak, aby zrealizować swoje regularne obowiązki oraz mieć czas na przyjemności i odpoczynek.
- Umie dotrzymać zobowiązania (np. nowego, regularnego obowiązku domowego lub zmiany złego nawyku - np. spóźniania) przez określony czas (np. 2 tygodni).



## Głaz \*\*

- Umie dobrze zorganizować (tj. zaplanować i wykonać) realizację projektu, który zajmuje czas kilkunastu dni lub kilku tygodni (np. konieczna jest jego realizacja codziennie przez dwa, trzy tygodnie).
- Potrafi okresowo (np. na 2 tygodnie) zrezygnować z konkretnej przyjemności, żeby zrealizować postawiony sobie cel.



## Skała \*\*\*

- Umie wskazać swoje mocne i słabe strony oraz uwzględnić je w podejmowanych działaniach, aby jak najlepiej wykorzystać swój potencjał.
- Potrafi wyznaczyć sobie realny do osiągnięcia cel, wspierający rozwój jednej z mocnych stron lub niwelujący jedną ze słabości, a także go zrealizować wyznaczając konkretne zadania i terminy.
- Potrafi właściwie ocenić swoje możliwości przy przyjmowaniu nowych zobowiązań tak, aby móc ich dotrzymywać bez zaniebywania swoich dotychczasowych potrzeb i obowiązków.

**PRÓBY**

# 52. PRÓBY

#próba #siła #harpagan #dromader #trzy\_pióra #charakter #hart\_ducha #niezłomność



## Trzy Pióra

- Przejdzie pomyślnie przez kolejne 3 doby próby głodu, milczenia i samotności: w czasie pierwszej doby powstrzyma się od spożywania jakichkolwiek pokarmów i napojów uczestnicząc we wszystkich zajęciach obozowych. Podczas dużych upałów dozwolone jest ugaszenie pragnienia czystą wodą. w czasie drugiej doby zachowa całkowite milczenie i przeznaczy ten czas na zastanowienie się nad swoim życiem harcerskim, trzecią dobę spędzi w lesie niespostrzeżony przez ludzi, żywiąc się pokarmem leśnym i obserwując życie przyrody. Zabierze ze sobą do lasu tylko konieczny ubiór, nóż, 5 zapalek i apteczkę osobistą.
- Niepostrzeżenie powróci do ogniska po odbyciu 3 próby. Przyniesie ze sobą z lasu 3 ptasie pióra. Uwaga: próba przeznaczona dla harcerzy posiadających stopień ćwika, próbę można realizować tylko na obozie letnim. Nieudaną próbę można powtórzyć dopiero po upływie roku.



## Dromader

- W czasie 24 godzin przejdzie pieszo 100 km.



## Harpagan

- Ukończył bieg z przeszkodami (np. Runmagedon, Man Survival Race) na dystansie min. 15 km.



**Opracowane pod kierunkiem:**

hm. Kajetana Kapuścińskiego

**Projekty graficzne:**

Bart Różalski

**Elektroniczny system STAMPS:**

Jan Dąbrowski

**Specjalne podziękowania dla:**

hm. Jana Kamińskiego, hm. Andrzeja Jaworskiego, hm. Marcina Gierbisza, hm. Marka Gajdzińskiego, hm. Wiktora Maracewicza, hm. Przemysława Stawickiego, hm. Kacpra Kozaneckiego, hm. Macieja Sadowskiego, hm. Michała Markowicza, ks. hm. Radosława Jurewicza, hm. Konrada Miętusa, hm. Grzegorza Nowaka, hm. Marcina Gierbisza, hm. Jarosława Błoniarza, hm. Roberta Mogietki, hm. Katarzyny Bieroń, hm. Doroty Kapuścińskiej, hm. Magdaleny Masiak, hm. Bartłomieja Bajdy, hm. Lecha Pastwy, hm. Grzegorza Majchra, phm. Maksymiliana Wesołowskiego, phm. Michała Orlika, phm. Mikołaja Opalińskiego, phm. Jarosława Kowalskiego, phm. Małgorzaty Chusteckiej, phm. Grzegorza Majchera, phm. Jakuba Deląga, phm. Mateusza Grzyba, phm. Jakuba Pajkowskiego, phm. Zuzanny Wojnarowskiej, phm. Andrzeja Wysockiego, phm. Adriana Barańskiego, phm. Marceliny Koprowskiej, pwd. Karola Kaszyńskiego, pwd. Maji Koszewskiej, Witolda Głazka, Dyzmy Zawadzkiego i wszystkich innych, którzy przyczynili się do opracowania regulaminu sprawności.

Osoby, które przez nieopatrność zostały pominięte najmocniej przepraszamy, w docelowej książeczce zadbamy o wymienienie wszystkich z imienia i nazwiska  
:)