

Pierwsza część materiałów z metodyki zachowej
z publikacji hm. PI Urszuli Gałęskiej

Zebrał hm. Andrzej Gawłowski

Planowa zbiórka zachowa. - 29. IX. 1970.

Porządek dzienny.

- 1) Losowy plan pracy dwujęzycznego.
- 2) Okres przygotowania.
- 3) Ciąg wychowania.
- 4) Grywalizacja.

Ad. 1). Lotu nauki "Asymet - Polska 1980".

Lotów sprawności - Nowy regulamin grywalizacji.

Plan pracy dwujęzycznego

- I. część opisowa. 1 - Charakterystyka dwujęzycznej - losol.
które klasy, token, krowka, kpiak zachowy.
- 2 - Zamięcenia wychowania. -
punktualności, kłótnie - mały. Zacięcie
miejscowości, jak bpoliency przesłoni
z 7 głównymi zacięciami dwujęzycznego.
"Uczyć powołanie imię prawoliny, polu-
zynce prawo, bohaterów godnych
nasładowania."

II część przygotowawcza.

Literatura: "Zachowe nauki".

"Zachowe urzęci" - Zmienneści Lipie-remien-
"Zachy." 1965v.

"H dwujęzyczne zachów" - 1959v.

Każdy punkt god. 16 - to dwuchne, Polębnick.
ul. Poestowe 16.

"Jak zorganizować dwujęzyczne zachów"

"Książka pracy dwujęzycznego zachów."

Kuuklio -

W psach piór.
gwóide'

— - shachaulie - melieg pod shachaulp.
Pneupgane liny. Scuv.

I dazji Dun Matli - was ker. - mame
was pnyry - babie.

cto dicitur - kaidy eade pnyry mój uskipie.
Kroniko - co robilimy.

Mate - no mój nymala.

Luch Luch Luch w shachaulie Hancenliu'

cto zbiochach występuje 10 form pracy.

- 1). Obgolonosci - porspek, lopy - pioskulie, spawdzenie obecnosi,
np. „polue luniatli” - luniatli do lora. Ne koniec tez. Olengli
np. zuchy cny! zuchy cny! ^{zuchy} cny! cny! cny!
i w czasie zabawy : zuchy! cny!
 - 2). Gawęda no kaidiej zbioce - z mój wyply mój inne formy pracy.
 - 3). Zabawa tematyczna - no kaidiej zbioce zabawa w cos.
 - 4). Gry i zabawy
 - 5). Majsterkowanie
 - 6). Technyk samondny
 - 7). Zwiad np. jalue shlepy, spis. i.t.p.
 - 8). Porzeczne prace
 - 9). Porzeczne umiejhaci
 - 10). Pioskulie i pleny.
- No kaidiej zbioce Krog Rady - kaidimy co, z kim, jak zrobic.
„Wystukie spony, wystukie sprawy zatebiamy
w lrygu Rady.”

Sprawność "Leśnik"

Tematy zbiorów.

- 1.) W leśniczówce z lasem.
- 2.) Obejmujemy leśne posady.
- 3.) Walka z kłusownikami.
- 4.) Łajcie powołanie.
- 5.) Lesny przemysł.
- 6.) Leśna szkoła.
- 7.) Władanie sprawności.

Najważniejsze zajęcia

I zbiórka.

1. Zwiad.
2. Porównanie z leśniczym.
3. Zwrócenie leśniczówce.
4. Krog Rady - co będziemy robili jakouchy "leśnicy".

II zbiórka

1. Incepcja przychodzącej ^{nam} części lasu.
2. Urządzenie bazy.
3. Krog Rady "Gry i ćwiczenia /porównanie drzew/

III zbiórka.

1. Gawełda - alarm - zwiad.
2. Gra terenowa
3. Krog Rady - jak walczyć z kłusownikami.

IV. zbiórkę

- 1). Zabawa tematyczna: zbiór masion (aluzja „kuno”) - budowa kamienic.

V. zbiórkę

- 1). Zabawa tematyczna - (głównie majsterkowanie): myślenie leśnych pomocy naukowych.
- 2). Gry i ćwiczenia
- 3). Płynięcie słabów do słabca.

VI. zbiórkę

- 1). Kontury - myślenie o możliwościach lasu.
- 2). Gry i ćwiczenia leśne.
- 3). Zawieszanie kamienic, przekształcanie bary w „jadłakę” obojczy.

VII. zbiórkę

- 1). Odwołanie pomocy naukowych obojczy.
- 2). Leśna zgodziny - zgodzina.
- 3). Leśnicy nie są obojczy sprawozdanie - na koncie.

Gawędy

I zbiórkę

— rozmowa z leśniczym

II zbiórkę

— Jak to będzie w nowej barze, jak potem powstanie ta stółka dla sam.

III zbiórkę

— małe dzieci przedkładać obojczy kici - sownikom.

IV zbiórkę - Dziś nie możemy tego - tylko ^{solowanie} pracujemy.

V. zbiórka - o lasach w Polsce i na świecie, o tym co wytworamy z leśnych surowców.

VI. zbiórka - Prezentacja o różnych typach i urodzajach lasów.

VII. zbiórka - Główny leśniczego.

Najważniejsze sprawy.

I. zbiórka - 1. Jak pracuje leśniczy? zebranie informacji przydatnych do następujących zbiorów.

II. zbiórka - 1. Odpowiedzialne prowadzenie opielu nad lasem.

2. Las należy karmować - bieżące ukosowanie bez wincentu drzew.

III. zbiórka - 3) Kształtowanie postawy obrońcy lasu, obrońcy dobre rozpolnego.

IV. zbiórka - 1. Odpowiedzialne pełnienie funkcji leśniczego: funkcji "kierownika pracowni" (ze zmianami ról).

V. zbiórka - 1. Las to bogactwo - umysłowanie dzieciom wszelkich pożytków przydatnych z posiadania lasów.

VI. zbiórka - 1. Należy prace choć drobne powinny być starannie wykonane.

VII. zbiórka - 1. Za pracę należy się uznać i posłuchać.
2. Nadal będziemy opiekować się lasem.

Piosenki

"Kaidy such to najlepszy dach
Moim zdrowie ujęć mu.

Kaidy such ujęć się ze słowach
A symawość mu ze stu.

Trę le le ^{le} le le le le
- " -

Gdy me zbiorę tyłko grę
Trę le le le le / bit

Kaidy do peregru grę
W kłucie chwał miłknie gwar i rum
Kaidy miejsce swoje zuch.

Hebel jui wali brum, brum, brum
Do wymianki słaję wach.

Trę le - - i. heł.

— " —

I. Herot i imiaty, dachy chot maty, oto jest chłopotach wach.
Szemotów, tuch cy lantów, latawiec, słuchawka
W zabawach same ze słowach. / bit.

II. Pres win przesłocy, do gier ochocy, oto jest chłopotach such.
Same sobe luemę, sławny usłupę, alle brył pnyłociot

III. Such pływoc umie, zwierzo rocznie
emjny me stuch nuch i stuch.

W miście, w polu i w lesie sprawa i imię się
oto jest chłopotach such!

Wądołybski.

Zbiórka po zbiórce, dzień po dniu, wspominamy tam i tu
Noga za nogą, za kielichem kielich, przez długie dni.

Ref. Wierzy, wierzy głowie i kto
wierzy, wierzy jak i co.

Nie ma dla nas tajemnicy
w murach domu i obojętne

co, kto, jak i gdzie

Wądołybski mi - Hej!

Wierzy już owożec F.K.T.

Głowa jest po prostu głowa mi

Kiedy się o coś zapyta nas

Odpowiemy nam.

Ref. Wierzy, wierzy.

Legitymację wydać teraz -

przy złobyciu 1-ego gwiazdki -

1) nps - symbol - myślowa

2) kto pracuje

3) co zrobił

4) 2 majsterki

5) chęć prędkości i. kol.

Charakter Osiołka du. 28. X 1970
Cieplice.

Komendat : Kudrjaw. (mieszka w domu Pol.)
Osiołek Kłotenia Dmiznowych w Cieplicach - niedługo
duża instruktor zuchowy. Pomoc - instruktor.

Gry i ćwiczenia ruchowe.

Dotykające stoki - cła ziemi nysujemy kółka (kółka).

Zuchy mają przesłuchiwać od jednego do drugiego kółka
na obu nogach. (stopy trzymają złączone).

"Chowany" ze zmiennym miejscem punktem do zaklepania.
Gry normalnej zabawy w chowanego ustala się punkt
zaklepania przed rozpoczęciem zabawy. Na wyścieśle do lasu
możemy wprowadzić dodatkowe utrudnienie. Wzrusz
wiedzą, że zaklepanie należy z raportem dmiznowego
albo w piąsach któregoś z zuchów. Ale raportem albo
piąs dmiznowa wiedza na którymś z drzew wtedy,
gdzie wszyscy już są w utyczu. O miejscu do zakle-
pywania wie tylko zuchowy, uczestnicy gry powinni
je wypatrzyć jeszcze z utyczu.

Wyniki gry obliczamy na podstawie ilości zuchów
z której rośliny, którzy "zaklepani" się.

Gry i ćwiczenia terenowe:

Ile kłobów?

- Ile kłobów jest stąd do tej samotnej brzozy? - dmiznowy
zapisuje listy podane przez zuchy, po czym

następuje sprawdzenie.

Ten rodzaj ćwiczenia można stosować bardzo często, stosując ona przemianę, uszy przy tym ćwiczyć odległości na oko.

Kto to jest? - Jakiś drzewo?

Z większej odległości rozpoznaje idącą osobę, lub nazwę drzewo jakie rośnie samotnie na polu.

Gry i ćwiczenia zręcznościowe.

Jeż.

Jeż chodzi pod drzewami i zbiera zeschnięte liście.

Luźny do tego ćwiczenia wykonują kołce: na kij wbijają kawałek drutu, potem na ten drut można nadzwisać liście (przy pomocy olwiji łatwiej liść może być przydeć do zbierania sznurek i papierosów). Luźny zbierają zeschnięte liście bez pomocy nóg, można przy tym zastosować utrudnienie: np. na karolym dmucie mają znaleźć się melonadawce: liści trzech rodzajów drzew.

Kartomowe ludziki.

Kto wykona najbardziej statecznego ludzika z kartomów lub zółteń? Stateczność sprawdzamy w ten sposób, że wszystkie ludziki ustawia się na desce lub na ławeczce w parku, a dmuchawą uderza (morglowo bardzo lekko, a potem coraz mocniej) patykami w deskę. Cuij ludzik najdłużej będzie stał?

Tręgle

Wylonane do poprzedniego ćwiczenia ludziki możemy wylonyszeć do gry w tręgle. Ludziki ustawie się na ziemi i z odległości np. 10 knoliów zuchy toczą po ziemi piłeczkę palantową. Kto w trzech kolejnych rzutach przewodzi najwięcej ludzików? (po każdej serii 3 rzutów ludziku ustawie się ponownie).

Łopianowe Towy.

Karoly zuchy rozpoczną się w 6 kuleczek Łopianu. Następnie wypisujemy trasę o długości np. 30 knoliów. Wzdłuż tej trasy, lecz w odległości co najmniej 5 knoliów od niej, ustawiają się rośliny „myśliwych”. Na dany znak, przez trasę przebiegają na ciworach „zwierząt” (zuchy z prostych szostek), które „myśliwi” kucają kuli Łopianu. Duszynowy oblicza ilość napętu, ile kulek przylgnęło do „zwierząt”. Następnie potem zmieniają rolę: „myśliwi” stają się zwierzętami.

Gry i ćwiczenia ruchowe

Bieg z zadaniami:

Na określonej trasie zuchy mają wylonąć kilka jednokrotnych zadań, np. przylgnąć: 1) wrzucić piłkę do dołka, 2) chwycić kłosa gąsienicy drzewa i podciągnąć ją w górę, tak, aby dotknąć głowy gąsienicy, 3) przetrząsnąć kółko (obserwując obrót) po mienowym terenie.

Sersowa sztafeta.

W odległości 5-7 krółów wbijamy w ziemię patyki.
Kasdy such posiada drewniane koło, jak do gry
w serno. Suchy startuje kolejno. I miły należy za-
rzucić koło na najbliższy patyk. Kto nie trafi, po-
staje na miejscu oczekując na następną koleję ruchu.
Kto natomiast trafi, może rzucać jeszcze raz - sta-
jąc przy tym na miejscu koła na następnym patyku.
Kto pierwszy przejdzie w ten sposób przez całą trasę?

Gry i ćwiczenia orientacji.

Cebulowa trasa.

Kto ściana jaśniejszego brzośnika dwukrotnie wyrzuci
cebule ślad (linia falista na wysokości od 80
do 120 cm). Suchy z zawieszonymi oczyma kolejno
podchodzi do ściany i przy pomocy węchu odszukuje
ślad. (po pierwszym czasie trzeba ślad namalować na
nowo - cebule więknie).

Trójdło okrzyku.

Suchy siedzą w kole, krzakami do inołów. Przybieramy
odchodzą do sąsiedniego polu (albo ze brzośnika); każ-
dy wypadać krzaki okrzykiem, np.

- szukam o siebie dwoma kawałkami zielona,
- melkwa wodę z jednego naczynia do drugiego
- klasnę w dłonie
- hasła.

Suchy mają zapamiętać kolejność okrzyków i podać

ich ziółta - zapisujj na kartkach: odcłajj dnu.

Kto prowadzi?

Każde ziółta wybiera swego przedstawiciela.

Wypisy przedstawiciele wychodzą ze drzwi.

Pozostate zuchy stają w kole. Jeden z zuchów myśli. myśli jakiś ruch - pozostate wykonują takie same ruchy. Rodzaje ruchów zmienia się - któryś z nich wybiera ruch, który sam zmienia rodzaj wykonywanych ruchów, a wszystkie zuchy zaraz je naśladują.

Ten sam wólcowy kolejno przedstawiciele każdej ziółty. Obserwujemy ruchy i ich zmiany; mają oni wskazać kto będzie zmieniał ruchy. Długim wyrażeniem, przy której zmianie ruchów delegat ziółty myśli prowadzącego. Wypisuje ta ziółta, której przedstawiciel najbardziej myśli prowadzącego.

La znakami.

Próbujemy wypisać w kren, wypisać strażni. Strażni u-
miećca naególnie na surzyowaniach drog i ścieżek.
Kartamiast przy drodze lub ścieżce. przypina do pra-
drzew albo do skłachet pióni karteczek z numerkami.
W jednym miejscu przypina tyle karteczek ile jest
ziółty w dnu. Zuchy idą za strażni. Mają
przy tym zbierać wszystkie karteczki z numerkami swojej
ziółty. Po przejściu całej trasy, długim wyrażeniem, które ziółty mają wszystkie numerki.

Gry i ćwiczenia terenowe

Wyzwolenie Jasia i Małgosi:

Jas i Małgosia (olwój zuchów) przebywa w więzieniu u Baby Jagi, która wraz z pomocnikami jednorazowo skradła piłę i ich, dzięki której uciekli.

Jas napisał list z prośbą o pomoc. Który z zuchów z porośniętymi kostkami potrafi przebrać się do Jasia lub Małgosi i przynieść ^{do przetrzeżenia} list, aby nikt ze strażników nie dostrzegł go. (olwijnymy pełni rolę samotnego przemyślnika).

Gry i ćwiczenia intelektualne.

Przyrodnicze Terminologiczne:

Olwijnowy myśli kilka popularnych stworzeń wymyślonych wraz z pomocnikami. Dzielny przez stworze obserwuje je, wymieniając nazwy. Następnie olwijnowy rozkłada stworzenia cyfry: osobno kołnierz, Topygi, kwiarty i nacięcia. Każde stworze otrzymuje jednolity komplekty stworzenia z podziałem na kawałki 4-5 rodzajów stworzenia i ma je prawidłowo złożyć. Kto stworze wyłoży to bez błędów?

Znamy trochę miejscowości (eliminacja)

Dzielny staje w kole. Olwijnowy wymienia nazwy różnych przedmiotów i zawsze ludzi. Jeśli olwijnowy wymieni coś, co istnieje w danej miejscowości, dzielny staje w kole do innego kota, jeśli nie.

miast wymiennie nawzajem czegoś, co to naszej miejscowości
nie istnieje - zuchy staję ~~zmarznięcie~~ na zewnątrz
łota. Kto się ponuryli - wychodzi z łota. W łote pozostają
najlepsi zechwy ^{naszej} miejscowości.

Zgaduj - zgadula.

Impreza taka może polegać na odgaadywaniu
różnych rzeczy albo odpowiadania na pytania.

- Np.
- kto pierwszy odgadnie jakiś metodęucci oluwi.
 - kto odgadnie jakiś zawód przedstawiający minimum
 - kto wymyśli tematykę np. o rybie
 - kto poda gdzie znajduje się najbliższy telefon.

Ło. każdy przedstawia odpowiedź zuchy występuje dla
naszej haktli jeden punkt.

Pożytkowność - ~~pożytkowność~~ - pożytkowność

Sprawność : „wopista”

- wynopienie kieszonnika albo sprawy cystego
deftowania kłopotliwego ogrodnika.
- szczerne zaskanie dżur, przez które przedstawiają
ty kury myzopolakji kłopoty w ogrodnictwie i na polu.

„Lawsze, wszęokie tu i tam
Każdy gość jest miły nam.”

Wszękie bywać -
wystupić znów -
Tawrze dobrą radę dać!

- garść ziemi leci na zalatowaną butelkę z namiętnymi
nowych suchów. Dniowy wiersz ~~zawiera~~ legitymację,
mądrze ~~zawiera~~.

" Zbiórka - skomponowana!
Do domu - czas!
Nowe zadanie - czeka nas!"

Wniosek

Sąd - suchy dowodowy, że wiomo już na-
desła, jeden z dwunastu - że jętnie two czasu.
Prozę wstę - Spół odczyta myśli! - wolażnoici.
Ponieważ tu obecne suchy, dostarczył spójni
prekonsumpcyjach słowodów, że Wiomo nadleża
- ogłosi prewoculację - a mianowicie /tu myślic
nia słowody dostarczone przez suchy: barie,
kmitacje przemienuli i.t.p.).

Sąd stwierdza: - Wiomo nadleża: ogłosi
wielkie śmieszko Wiomo!

Zwiad - jest to element z biórki zachowy, który ma
na celu skumulowanie informacji.

Zadanie najdłuższe - określenie tematu.

Zwiad na zbiórkę 10-15-20 min.

Pracowanie na zuchy - miernem.

Stwierdzenie obiektyw - odciążanie palców
przez uchy.

Laureli na święto Maryi - święto by tu

Piętka dla mamy. (od 1. III - 7. III).

data przedmiot ocena podpis nauczyciela.

Odprawa dnia 14. XII. 1970 roku.

W związku z asymetrem "Polska 1980"

materyjnie "i" planie pracy "główność"

"Wopisze" na "Regionalizator".

Sprawy różne -

a) przysłać plan pracy i terminarz zbiórek
do Komendanta Odrodzenia B. Kuźniarskiego.

b) Zmiana Henryka Smoleńskiego - instruktor uchy
przyjmując "załatwi" tel. 95-10-48 - prokurator.

c) kasa dla dwunastu zachowy. 8. II - 17. II.
i C.S.R. J. Z.

-11-

Pan Pauli L.O.P. - Sobieńów ul. Rybnicka 1.

telefon 292 - Sobieńów. Sroda godz. 14⁰⁰ - 18⁰⁰

sobota godz. 12⁰⁰ - 14⁰⁰

na dzień 20. I.

Organizacja drużyny suchów.

- 1). Liczy od 12-24 członków
- 2). Może być koedukacyjne.
- 3). Zbiórki 1x w tygodniu.
- 4). Kuchnia też z koskami.

170 Drużyna Suchów "Hasło stonceda" w Łochowie.

Zerwanie na zorganizowanie drużyny. Zerwanie
old. handyslate na drużynowego.

- drużynowy ubiórzone 16 lat
- przybory ubiórzone 14 lat

Drużyna posiada - wiele drużyny uczniowskiej na terenie
- podstawę sprzętu.

Drużynowy suchów równorzędny z drużynowym harcerza

Drużynowy nie ma prawa.

- przyjmowania suchów do drużyny
- odwrócenie obietnicy suchowej
- przyjmowanie gwiazdek suchowych
- przyjmowanie sprawozdań suchowych
- decydowanie o meliorowaniu suchów do
drużyny harcerskiej
- skierowanie suchów ze zgru drużyny
- występowanie do naczelnika z wnioskiem
o mianowanie przybory.

Drużynowy nie ma prawa bez zgody komendy
Kuchnia występuje do władz i gwarant pomocy

Jeńalnej jeńeli jeń bliszo kufco. Jeńeli daleko uore
występowei do FG RN, wadli i inszyneji na
tym scebleu.

Inszyne do zuchoi pomniuo następie u cęru 6
tygodni od chwili zgłoszenia jeń do ołniyuy.

- Obzeol - uoiemie obietuly zuchowej
- urocyste wyśadue do „Krygi Dniyuy”
- pyrycie oduakui i ucyenie regizuiacji.

Od chwili pyrycie - prawo uorenie uiuolueu.
Luchy nie pęc słuaolek.

Polmimistueja.

- „Kryga Dniyuy” - krouie pmerije zuchoi
- Krypisie pmerie ołniyuewego
- krouie ołwooloi rochodolomyl i krouanich pmerch.
- krouie uoryprouoleueji ostkuyt. pmerch. Krou. Kry.
- krouie rosharoi Kouueuoly kufco i wadli ucyieji.

Pieręć - oługoić 60 mm

L. H. P.

110. Druzyna Luchoiw
„Wesote stouecika”.

Lachetmie (Chomęgieu uiouaiueu).
pieręć zarejstroweć na opecalnym arkusiu
w Kouueuolue kufco.

Komenda Hufca wyłoży:

- 1). Zezwolenie na zorganizowanie drużyny uchów (2 eq.).
- 2). Oświadczenie drużynowego uchów (kandydata na drużynowego uchów).
- 3). Melunek o zorganizowaniu drużyny uchów
- 4). Zezwolenie rożniców na wstąpienie do drużyny uchów

1. — List do rożniców.

pieczęć

..... dn. 197.....r.

Do

Ob.....

W

Syn (córnica) obywatela (żoł. zgłosz.) chce wstąpienia
do Drużyny Uchów
nr innej drużyny "

Zadaniem naszej drużyny jest wychowanie uchów na
dzielnych (e) i uczynnych (e) chłopów (obywateli).
Na zbiorach uchów przodają nas na pożytecznych
zabawkach, grach i ćwiczeniach oraz uciech i wózków
muzyk. przystających w życiu codziennym.
Zbiórki drużyny odbywają się na me. godzin ".....
od godz. do godz.