

## XX. Traktorzysta

1. Chętnie wykonuje swoje obowiązki. Nie boi się „brudnej” roboty.
2. Bawi się w traktorystę. Jechał traktorem, ma traktorystę ze swojej lub sąsiedniej miejscowości. Objeżdżał piece traktora w polu lub w transporcie.
3. Rozpoznaje kilka typów traktorów i ma ich przedstawienie. Wie, jak się uruchamia i zatrzymuje traktor, jak obsługiwać jego docierający pług wieloskładkowy. Rozpoznaje kilka znaków drogowych.
4. Był w warsztacie naprawczym. Zna główne części traktora i potrafi je naprawić.
5. Śpiewa piosenki o traktorystach.
6. Wykonuje model traktora i przyrędy (pług, brona, niewiele, żniwiarki, łopaty i t.p.) „obudowy ochronnej” lub inne.
  - stworzył III r.
  - cyfel zabawowy
  - wiosna, lato i jesień.

## XXI. Hutnik

1. Nie boi się ciężkiej pracy, nigdy nie kwęka.
2. Był na wyuczenie w hucie żelaza, stali, lub w zakładach obróbki metalu. Bawi się w hutnika ze swojej okolicy.
3. Wykonuje jakiś odlew z żelaza, sam przygotowuje formę. Potrafi przetworzyć żelazo, przetworzyć ciekły sztabkę, ocucić jakiś mały przedmiot z ręki. Linie ogniami topi się lub topi.
4. Zna kilka fachowych słów używanych przez hutników. Wymieni nazwy najważniejszych w Polsce hut, oprócz o jej nazwie i miastach.
5. Zapewnia jakiś próbkę hutników, zabawny płos.
6. Wykonuje dla siebie łopaty wyhapiające, fary, pogrzebacz



Kowalski „tyżkę” lub gręć oraz dułany odmowa.

- chłopcy III r.

- zabawy - cały rok.

## XXII. Ogrodnik.

1. Jest posiadaczem zieleni. Czuje się gospodarzem działki zielonej lub mego ogrodu.
  2. Wraz z innymi założymi zieloniec na jakimś placu lub ulicy, opiekując się nim w dobrym ciągu. Pracować w ogrodzie przy pieczeniu grządek.
  3. Stawie około 10 spośród roślin, które rosną w jego ogrodzie, rozpoznaje je ze pomocą dotyku, smaku i węchu. Obserwować jak rosną i rozwijają się.
  4. Mamie przyrządkie prosty portek z warzyw.
  5. Śpiewa piosenkę i tańczy pios ogrodników.
  6. Sprządać sobie narzędzia potrzebne do pracy w ogrodzie: motykę, grabie, kołki do sadzenia, tabliczki z imionami roślin, przygotować naczynia do posadzenia lub fasoli.
- wysocy (miasto).
  - zabawy lub imitowanie.
  - mona, lato.

## XXIII. Przędka - Tkaczka

1. Jest szybka, zwinna i dokładna jak ścieś.
2. Była na wyścigach w warkach ścieś lub przedziału. Czuła, bawiła się w przędzenie i tkanie wełny. Wie, jakie naczynia wykorzystuje się do sprząkania tkanin.
3. Leczenie tkanin w potężne, myłone jednak z następujących rzeczy: balik rydeltu na dmuch, koronki na klocek.



z własnoręcznie wykonanej własnej ciastki lub dynami na krosienkach.

4. Opowie jakiegoś bohatera lub legendę o zdobywaniu przez ludzi szlaku handlowego oraz jak ubierali się ludzie zaimu naukowy i t. p.

5. Zapisane prozule przedk lub lud. prozule o tej tematyce.

6. Lubię sobie krosienka, kłochi do wypańki koronek lub inne.

- drzewce

- cały rok - zimno

- zabawa lub indywidualne

## XXIV. Wopista

1. Jest sprytny, ostrożny i zwinny. Sprytnie sobie radzi w najtrudniejszych sytuacjach.

2. Był na stałym WOP-u lub w innych istotnych lokalizacjach.

Bawił się w istotny WOP-u. Stał na czołach, brał udział w paroli, uczestniczył w poszukiwaniach.

3. Dobrze orientuje się w terenie, wiruje przez, umiejętnie wykorzystuje maszynę. Potrafi jako żołnierz zrobić wiele olbrzymiego maszyn.

4. Opowie o swoim przeżyciu walczenia wroble lub innych WOP-istek - bohaterach spośród istotnych WOP-u. Powie trochę o nich.

5. Sprytnie prozule istotnie, wiele materiałów i ich kłochi.

6. Sprytnie sobie bawi i wystrzelał potężny do pełnienia kluczy grami.

- czołach II i III r.

- zabawy. - cały rok.

## XXV. - Reorganizator.



## Część II.

W lesie, nad wodą, w polu, na łące.

### I. Ptasi opiekun.

1. Opiekuje się ptasiami i nie pozwala cygnić im krzywoły.
  2. Potrafi posuwać pięć ptaków po wygolone, głone i w łonie. Zebrał wował które z nich przebywają u nas w zimie, a które odle-  
tają do ciepłych krajów.
  3. Wraz z innymi zbierał karmuik lub ptasi domcek.
  4. Lubi jaskółczy ptaki kuchni, wyciąga ptaki szostomulicy,  
dolaruie ptaki zimę lub opiekuje się mion ptakim domem.
  5. Opowie o jakimś przytępnym ptaku, którego obserwował,  
nasładował jego głos.
- wypisy II i III rok
  - cykl.
  - próba jesien, zima, wiosna wiosna.

### II. Przyjaciel lasu.

1. Wie, jak zachować się w lesie.
2. Był na wielkiej wyprawie w lesie.
3. Wraz z innymi zbierał "starzy lasne" np. jagody,  
grzyby, bursli, ziołowe i t.p.
4. Lubi najbardziej spychane drzewa i krzewy lasne. Ropa  
mają ich lasne i more. Odwołuje w lesie roztyny jałalane.
5. Podprężował życie mieszkańców lasu i rozstrawiał z lasni-  
kami. Opowie o tym co widział i słyszał.



- wyspy II; III r.
- cykl - wiosna, lato, jesień.

### III. Zielona

1. Lubi las, łąkę, pole; interesuje się spotkanymi roślinami.
  2. Lubi około 5 gatunków najczęściej spotykanych iot leśnych, potrzebę je rozpoznać i nazwać, wie, kiedy się je zbiera. Wskazuje w zbieraniu i suszeniu iot leśnych (mniatki, mięta, rozmaryn).
  3. Hoduje w domu roślinę doniczkową.
  4. Lubi i chce opisać rośliny charakterystyczne tego regionu.
  5. Sprawia prośbę o „zielarkę”.
  6. Sprawdza „zielarkę”. Lubi i przechowuje iot. Zmiesza rośliny z innymi zebrane iot.
- wyspy II; III r.
  - równoległe do innych opowieści.
  - od V. do X.

Cze



## Część III.

### Lawosze i wędkie sobie rozdzi.

#### I. Porządniczi.

1. Żyje w przyjaźni z wodą, myśliwiec i obojętny do ryb.
2. Przedstawi w wyszukach lub zainscenizuje „Dzień żołniewego cirowieka”. Opowie o swoim porządnie dniu.
3. Przygajimuj pmes mierzyć codziennie wetny klasz lub izba, w której żyje.
4. Brai uoliat w porządkowaniu białoty, izby karsening; lub wpolnie mylonat kot do imięci, myciencoty do kutów, miotły.
5. Potraf: opatrzeć szkieletowy potec, stłucione holano, zatkoma weci krew z nora.

- wtrysy.

- cały rok (kolowio)

- rozmoległe do innych opowiadani ugleimycel

#### II. Porządnicza

1. j.w. + grebiu.
2. Chodzi schłodnie ubrana, porządnie ulfado swoje mecy, stonanie iwele moji Toiko.
3. Sba o opomplek w swoim domu i w aliole. Tamnie poob. ge bez wznowienia kurku, porządnie rozważone mecy, zetrze kurk i ustawi smęty tak, jak stęc porówny. Zuberi wodę kurashom, podlega rożony w dawnychach.
4. Iżronie drobny pmesluist (stotel, Tawle) upierke drobne rzeuy.



5. j. W.

6. Zdzi lion do smieci, sierecily do kurzu, iuniehuicily.

- j. W.

### III. Majsterklepka.

#### Chłopcy

1. Chce umieci więcej niż umie. Wymyśli go ciekawo - wymyśli ciekawo wrednieci.
2. Był z dmuzup na wyucenie "fabryce, POM-ie lub jechał do wo- chodemu obok kierowcy.
3. Umie wlepić siemkę, w drzewo, wbić gwóźdź i wysięgnąć go przy pomocy obęgow. Łatwiej bakenę do latarki i wysięgnąć ją.
4. Zbiere i przechowuje w porzeczku rzeczy, które mogą się przy- dać (murek, dmut, opulki od ruci i.t.d.) - wybiera z nich jakieś przytekmy przedmiot.
5. Przygryzli lilej i spomękli na przechowaniu trzy zabawki z paprem.

#### Dziwczęta

1. j. W.

2. Zdzi dla domu, siesty cy na kolonii drobny przedmiot codziennego użytku np. wienaki, sierecily do kurzu, koryciek.
  3. Stawia drobne uszkodzenie, np. zacięcie rozłazły se- pienię, siesty zbity drzewek, wymieni przepaloną siemkę, doprowadzi do porzeczku zwinione lisigę, wybiera 3 zabawki, naprawi zabawki sepiute.
  4. Brata uchiał w zolobremu siamy, w klasie, domu lub izbie druz.
  5. Głównie posługują się nożem, igłą, nożem, nożem, obę- gami, przygryzli lilej.
- wymyśli II i III r. - wymyśle do innych - laty ról.



## IV. Sobiervadok.

1. chitonu nie zmauia křopotu: pilnuje pranzollu, sam po sobie zmagte, olbe o swoje ubranie.
2. Potrafi uprosowei; wycyyci' ubranie, wysunuc' umiejt-  
nie buty, zyc' sãgicem proshym i obzřaci, unyc' ubranie  
olbe lalki, (sciepoluie olukowycze), wbi' gmořoli w olesty,  
trzenie uolereuiamui i wycyycupi korek z brukellu.
3. Zawne sam sobie vadu. cte wycieue zmauue zep-  
luje owoj oluipunku, przycuhye jolukue, pomore u myholo  
lwaniu rãřasu. Loli sam jãlu: pmeduuiot pomebny olo  
zabawy.
4. Wymysli i opowie przypadek cłuopie ey olukowadpulu, kłoy  
wpađu u kãmpaz olukogo, ie nie umia' sam sobie  
vadui'.

- wysocy <sup>III</sup> r.
- roinnoległe olo cyfukimych
- koloniã, potkoloniã - cãty rolu.

## V. Wszęolobyłski.

1. cte orzy ne wnyptu otwarte. cte celawego nie ujdzie  
jgo. uwarke.
2. Byt co najmuiej ne 3 wycieńkock zuchowych, potrefi  
zefamujki pmebyř chore.
3. Lue dobre kwoj oluolue w pmauuiuu 500-1000 m.  
Wie, gduie mafejnej mořue siã bawie.
4. Potrefi wsluare' oluogę do najbliřnej pãrsty, postemnuu  
MO, leluarne, epklei, stocji lubelowej i autobusewej.



5. Rozróżnić ślady pojazdów, zne najmniejszych śladów wycisków.

- wyciski II, III r.
- cykl zabawowy (zgniata i jego inżynieria).
- wiadomości, loty, jechać, kolonie, protokole

## VI. Ciotnik zimny.

1. Jest zachowawczy, nie boi się mrozu.
  2. Mnie zjechać na saulech, w czasie jazdy potrafi podwoić lepsze przedmioty i kochać inżynieria do celu.
  3. Wie, jak ustrec się przed zamarznięciem i przyskoczeniem, potrafi przetransportować chorego na saulech.
  4. Zna kilka zabaw na śniegu i lodzie, Brat udziela w zawodach naukowych dmuszy.
  5. Powaga słabym: wozu małe dzieci na saulech, przyciąga swoje saule lub zwozi małe drzewce typy.
- wyciski II, III r.
  - cykl zabawowy
  - zimno.

## VII. Kuchcik.

1. ciekawie się do gotowania z brudnymi rękami.
2. Mnie rozpalic ognisko i protokole ognia. Wieknie popiół z piasek i rozpal w nim ogień.
3. Zopary herbat, umiary jajecznicę lub jajko sadzone, upieczone ziemniaki w popiele. Dobrze obiekty ziemniaki, przegonić kraj chleb.
4. Cypci nozę, mleczec i typy; ułożymy i grzeje se stół.
5. Znamy w mrozie naszego grzebiącego.



6. śpiewa piosenki, "repeciako".

- chłopy II - III r.

- równoległe do innych

- holonic - wnyzy lub nielotny.

## VIII. Dobra siostryczka

1. Jest zawsze wesół, i uśmiechnięta. Lubi dzieci i chętnie bawi się z nimi.
  2. Opiekuje się swoim młodszym rodzeństwem, dzieciom kocha-  
dów lub koleśków z innej klasy.
  3. Potrafi ubrać, umyć, ucieszyć dziecko. Doprowadzi do  
porządku jego ubranie.
  4. Potrafi przygotować mleko, ugotować kaszkę i jajko, na-  
karmić dziecko, zmyć naczyń, których używała.
  5. Opowie lub przeczyta młodszym dzieciom wiersze, ro-  
bowe historyjkę, ciekawą bajkę. Lubi 5 piosenek i piosenki, które  
gier i zabaw - potrafi je przeprowadzić z <sup>rodzeństwem</sup> ~~rodzeństwem~~.
  6. Wykonała kilka zabawek dla młodszych dzieci, w tym  
jedną kwiat.
- najstarsze dziewczynki - sprzątnięcie "złoty - gospodarz".
  - równoległe z innymi pracami.

## IX. Zbiórka

1. Każde dziecko doprowadza do końca.
2. Posiada kolekcję znaczków, przedmiotów do zapamiętania lub papier-  
ków, pocztówek, opaliwanych po zylotkach, ciułowach, etykiet,  
monet, odznak pamiątkowych, kamieni, muszli, zaskro-  
panych ziół, owadów i t.p.



3. Uporządkuj swoje zbiory w/g jakiegoś planu, i zapatruj go objaśnieniami.
  4. Potrzebujesz sprawiedliwie o kraju, którego masz w swoich zbiorach.
  5. Prowadzi systematyczny myślenie i innymi zbieraniem.
  6. Sprządać klasę na zewnątrz, album na powietrzu; lub słyszysz z pogroblami na swoje zbiory.
- wyspy.
  - równoległe - cały rok

## X. Zablwa (płymiech / stopnie).

1. chce być nie wody.
  2. Być ze swoje zbiory przynajmniej 5 x na basenie, most jezioru lub strumienia i uprząć je w nim.
  3. Potrzebujesz przepływać 15 m. dowolnym stylem. Wytrzymać 3 sek. trzymając głowę pod powierzchnią wody.
  4. Prowadzić w naturalnym porządku swój kraj i przelowy.
  5. Sprządać sobie "pas naturalny" z korka, pszczy lub innych materiałów.
- 1 rok. - wyspy
  - równoległe - lato
  - dymyony musi mieć przynajmniej.

## XI. Szczupak (płymiech II stopnie).

1. W wodzie czuć się jak ryba. Potrzebujesz sprawności "zabli".
2. Być ze swoje zbiory 5 x na basenie j.w. i przynajmniej.
3. Przepływać stylem dowolnym 25 m. Nurkować i słuchać do wody niegającej po rybie.
4. Prowadzić karkiem z dwa 1,5 m głębokiego zbiornika



wodnego. Jonef: bawić się w pięć gier i zabaw w wodzie. Wytrzymać 5 sek. pod powierzchnią wody.

5. W materijku poprosić przechować swój strój kąpielowy.

6. Brać udział w budowie paucy kąpielowego lub innego urządzenia "zuchowej pływali".

- II; III r. nauki.

- Lat.

## XII. Kwalifikacje lub inny region.

1. Kocioł swoje okolic i uchwycić coś, by jej miasteczko, wieś czy osada były jeszcze piękniejsze.

2. Zwiększyć najbliższe okolic swojej miejscowości, zolobytą sprawność "węzłobylstaj".

3. Zna legendy i basnie swego regionu, służyć opowiadani najstarszej "bajarki" w okolicy.

4. Poznać kilka myśli gwarowych ze swego regionu, przekazać w kręgu z obywateli ludowych i potrafi o nim opowiedzieć.

5. Śpiewać 3 piosenki ludowe, tańczy jeden taniec ze swego regionu.

6. Zrobić sobie strój regionalny. Brać udział w urządzeniu wystawy regionalnych tekstów, myślanek, malowanek i cenników. Wygłaszać 1 ekspozycja do tej zabawy.

- Osiemnaście III r.

- cykl zabawowy - cały rok.

## XIII. Lyrizm.

1. W czasie zawodów przetrwać zawody "ucieczki gry".

2. Dobrze jeździć na łyżwach w różnych pozycjach (na polu wody, tuteż, w pozycji lżejszej). Wykonać sześć przesłonek na łyżwach



destkę oraz dowolną figurę białą. Brat udukał w zawodach  
tyżmianach dmigany.

3. Potrzebuję wstąpić do ubrać, aby nie zamarznąć, nie zgorzeć i  
nie przemoknąć. Muszę konsekwentnie ograć tyżmianki.
4. Znać nazwisko mistrza Polski w jeździe figurkowej; rybniej nie  
lodu, potrzebuję coś opowiedzieć o gracie tyżmianki.
5. Ułożyć pewnej porównywałki konsekwentnie na lodzie  
mnie (zima nie ciele, krowka z nosa i t.p.)
6. Wykonać sobie zagle do rybniej jaskółki lub drewniane  
tyżmianki z dmiganiem. Wierzę, że w białym lub niegdyś lodowisku  
- II, III rok wycieczki  
- indywidualnie - zimno.

#### XIV. Majster Lepigłina.

1. Dba, aby w jego otoczeniu było zawsze Taduś.
2. Być w pracowni rzeźbiarstwa, warsztacie, gdzie wykonuje się  
sokółki gipsowe, na wystawie rzeźby lub ogólnie jaskółki  
ciężarów album z tej dmiganki.
3. Lepić z gliny dowolne przedmioty, zabawki, figurki; postać  
z gawędy. Przedstawić swoje prace na wystawie majsterkome-  
nie w dmiganiu.
4. Brat udukał w sportowaniu z gliny obrabianego płaskiego  
do izby lub łóżka dmigany.
5. Potrzebuję przygotować dobrą glinę do lepienia, masę papier-  
ową, płaską. Muszę zabawić <sup>haczyk</sup> (haczyk) na pomysł lodu.  
- wycieczki  
- indywidualnie - cały rok.



## XV. Marciak

1. Koledze - marciakowi nigdy nie odumawia na imięu polacy.
2. Dobrze jeździć na nartach różnymi sposobami; w różnych pozycjach; potrafi namowić „pędzić”, zaliczyć w prawoi ukoń, podchwycić różnymi sposobami pod górę, biegać i chłodzić na nartach z udzielen kijów.
3. Brat ukończy w zawodach marciańskich śmieszny (bierz jas. słowy płaszczy, łachy słalom). Potrafi namowić się ubrać i chłodzić przed przemierzaniem.
4. Zawsze marciański występować nartami polski; oprócz co o pronie marciańskim.
5. Stać się łoboz jeździć na nartach.
6. Potrafi zrepować niemiellie ukończeniu migracji lub kijów. Mieszkać sobie rękawice marciańskie; sprzątnąć ślady.  
- wysyła „i” „i” r.  
- indywidualnie - zimno.

## XVI. Saneczkarz

1. Chętnie przyciąga swoje saulki kolegom, wozu nielobne oluści na saulkach.
2. Dobrze jeździć na saulkach; potrafi robić to w różnych pozycjach (różne tyłem do kierunku jazdy, kłęcząc, leżąc). Umie namowić innych jeździć ze sobą serpentyną. Brat ukończy w zawodach saneczkarskich śmieszny.
3. Potrafi ubrać się wdasami, aby nie zamarznąć, nie zgnać się i nie przemoknąć. Umie namowić swoje luty i saulki.
4. Odgadnąć ze śladów kierunku jazdy saulka (nieg. ukończenie).
5. Opowie coś o polskich saneczkarskich i bobleistkach.



6. Ilustruj w budowie kom zauszowego lub zeprowat zepsute zausz.

- wysy

- indywidualnie - w zimie.

## Część IV

### Wielkie przygody - Szeroki świat.

#### I. Pan Twardowski - Karłowiczka.

1. Jest odważny, nie boi się wejść sam do ciemnego poligoni, wie że nie istnieją strachy.
2. Wie legendę o Panu Twardowskim, niektóre basnie „Z tygiel i jednej noży” i inne ciemoligistkie historie.
3. Stał się z killek szkie magimych, wie proste szkieciy skone: zonglye 2-3 przedmiotami, utrzymuje kij na palcu i t.p. Robi przedmioty „ciemoligistkie” i sam przygotowuje je do march skonek, pokazując je na zbiorce lub kominku zuchomym.
4. Nie zasmieja się nigdy rozsmierania „Zabły” zuchom- ciemoligistki notychmianst.
5. Potrafi zmyć z nogi zuchę, farbę depnu, myślenie killek przedmiotów powstających z węgla, piasku i gliny.

- wysy

- cykl zabawowy

- cały rok (kato nie).

#### II. Eskimos.

1. Tak jak Eskimos - nikomu nie odważnie powoły. 57



2. Brat udkiał "wyprawie polarniej", swojej ośmieszającej pomocy "jej przygotowaniu".

3. Ze śniegiem jest "za pan brat". Lmnie się ubrać na każdą zimową pogodę, trochę się o ubranie i buty, potrzebując domku ze śniegu i ulepić białe. Lmnie różne sposoby "ogrzewanie się" na mrozie.

4. Wie, jak żyją Eskimosi i opowie o ich życiu.

- miłośni wyspy
- cykl zabawowy
- zima.

### III. Bolkowy woj.

1. Jest karmy jak woj. W razie niebezpieczeństwa nie traci głosu.

2. Zastawia, aby nazywać się wojem. "Broni grodu przed napadami obcych rycerzy, chodził na wypawy, brat udkiał w łazienkach kurmiejach i polowaniach".

3. Brat udkiał w budowaniu umocnień obronnych grodu.

4. Wykłada potrzebny do zabawy broni: kuszę, straty, miecz, włócznię, osier, łanun oraz hełm, szbroję i torbę.

5. Sprawność wchodzi na drzewa, polonuje różne metody celnie strzela z kuszy, chodził na nemiach. Lmnie byli wojem.

6. Opowie, jak Bolkowy woj walczył w obronie Goryszu.

- chłopcy starsi
- cykl zabawowy

Wallu prowadzone przez Bolestawoś od Chrobrego do Krzywańskiego.

### IV. Janosik. (Omdrańek i typ.)

1. Jest mocny wobec mocnych, słabszemu zawsze uoliłi pomocy.

2. Bawi się w wojowników; opowie o Janosiku i Janosikowych chłopach, o ich życiu i czynach.

3. Wraz z drugim posiada jasłnię lub rătă wojowników.



W lesie; trafić doń bez pomocy zuchów.

4. Przesłuchując w wyprawie zbojnickiej, dokonać „zbojnickiego czynu”. (podkreślenie myślnego organiz. w tajemny sposób).
  5. Wykonać stroj zbojnicki (kołpaki, czapkę, pas) i inne przedmioty potrzebne do zabawy (ciurpaga).
  6. Śpiewać pieśni o zbojnikach, tańczyć zbojnicki ples.
- Stawi
  - cykl zabawowy - pieśń mowa, lato, wesołe jeniec.

## V. Krasnoludek.

1. Kaidemu chętnie pomożę. Pięta krasnoludka figle.
  2. Zue killed bajek o krasnoludkach; opowieść jeolup z ręk.
  3. Brań nokiak w imię krasnoludka /pominiemy mowę potu- kimanie kmiaru prapoci, naradę w gracie krole krasnoludki. Utrzymać z całą dźwięką krasnoludkową zabawę lub przed- stawienie dla młodych dzieci.
  4. Wspólnie z innymi zuchami budować; wykonać krasno- ludkową grę. Zrobić sobie stroj krasnoludka.
  5. Podpatrzeć luźnowanie rośliny, rozmówić krasnoludki, lub. powrot ptaków.
  6. Śpiewać pieśni o krasnoludkach, tańczyć krasnolud. ples.
- dźwiękowe - Tr.
  - cykl zabawowy - mowa.

## VI. Partyzant.

1. Jak partyzantowi nie trzeba mu nikomu powtarzać. Nie opuszczać przyjaciół w potrzebie.
2. Brań nokiak „w partyzanckich walkach”, obudować ulotki i „tajne” drukarnie, celnie strzelać. Wykonać potrzeby do zabawy broń lub inne przedmioty. Opom, jak partyzanci.



walczyli o wolność Polski.

3. Postępuję się tajnymi znakami swego oddziału, zue sposoby pisania tajnych melodiów, umie dochować tajemnicy.
4. Spędził jeden dzień w partyzanckim obozisku; wygolił się, mianke, trzymał wałę, gotował pottek.
5. llokili prawy nannem, zabandarije palec, zabamuje knwotek z nosa.
6. Śpiewa partyzanckie piosenki.  
- wysy - stasi  
cył zabawowy - joius morus, lato, wiesz jeńcu.

## VII. Powstaniec

1. Umie dochować tajemnicy. Nie udzielić się nikiegogo wroga.
2. "Być powstańcem". Śpiewa hymn Polski, zue banvy i godio narodowe; umie oddać honory standardowi swego "oddziału".
3. Ukierunki w tańcu alarmowym "oddziału", postępuję się trasteu lub tajemniczemu znakami; sprawuje ićko staje na alarm.
4. Być "powstańcym kurierem", przewieźć melodiów ushy ziojowy z 10 stów na odległość 200 m.
5. Wykonać broń lub inne przedmioty potrzebne do zabawy, llun się ubrać do boju; albo o broń, utrzymuje i porzollu trojaka.
6. Śpiewa pieśni powstańcze, zainscenizuje jedup z nuch.  
- ciópy stawi  
- cył zabawowy - saty rok.

## VIII. Stowiarin

1. Nie zacieraj mię mapastuje nikogo, zabalowany broń i oluclun.
2. Bawić się w stowiarin : brać udział w obronie grodu i w polu



waniu, uczestniczyć w obrzędzie „postnyżyn”, „kupaty”, „makenny  
i, rękaweli”.

3. Ze swymi współbraćmi zbudować „godzisho”, „osadę na-  
wodną” lub katas w lesie. Wykładać w lesie podymienie, jadt  
„maśmo” lub suszyć jabłko i gruski w popiele ogniska.
4. Wykonować tuki i straty lub okrop i mieć. Ulepić naczynek  
z gliny i próbować je wypalić.
5. Wchodzić sprawnie na okrop i mieć przez różne metody.  
Celnie strzelać z łucem lub rżnąć okropem. Musie chronić się przy  
uzyciu ławy przed atakiem.
6. Spiewać przyjaźniwej jednogłoszki o domach, katusi płos-  
domański, że nie jadtym instrumentem „kopeli domostw”.

## IX. Stowianka

1. Jest gościnnie, mieć jak nie braku domostwa. Dzielnie  
możi łudy.
2. Banić się „doma”: przygotować ucis, przygotować gość, onie  
następnie lub rochn, uczestniczyć „okropnie”, makany lub  
kupaty.
3. Wraz z innymi zbudować; układać okropnie domostwa  
ziemniaki lub „osadę nawodną”. Rozpalić ognisko przy pomocy  
krzesiw i hubli.
4. Wykonować stroj domostwa; ozdoby do niego, kopie ławie, my-  
ję z łosci lub instrument muzyczny. Ulepić naczynek  
z gliny i próbować je wypalić.
5. Musie zachować się w lesie, że jego najmainiejsze zwierzę  
i rośliny. Wykładać w lesie podymienie lub tomie ryby.
6. j-w.  
- stawi - myny  
- cykl zabawy. - wiosna.



## X. Lesny luděk.

1. Żyje w przyjaźni z lasem i jego mieszkańcami. Pomaga im łowić się lasu.
  2. Ma swój domek w lesie, ale chce zrobić domek i pomieścić 200 ludzi i wskazać co zamieszkuje tam ciekawego.
  3. Zna kilka mieszkańców "tego" lasu, nasłuchując ich głosy. Zna rośliny jadające rosnące w lesie, wie, gdzie ich szukać.
  4. Zna tajemnicę najgłębszej nocy i dnia. Opowie i zainicjuje baśni z życia lasu.
  5. Śpiewa pieśni o lesie, tańczy przy lesnych ludkach.
  6. Wykonaj dla siebie stroj leśnego ludka, brać udział w budowie i ozdabianiu leśnego domku.
- młodzi - 1 v. wyspy.
  - cykl zabawowy - holowanie leśnis. Poimno monne, lato i wiosna jesień.

## XI. Robinson.

1. Jak Robinson poradzi sobie nawet na bezludnej wyspie.
2. Wraz z innymi zamierza na długi, bezludny ustroju polować wiele trudności, mieć różne przygody. Wybrał najodpowiedniejsze miejsce na "chatę" Robinsona, urządził ją. Czuję się gospodarzem otuliny swego "domu".
3. Zna dokładnie ciekawostki miejsca w najbliższym otoczeniu. Wie, gdzie rosną takie drzewa, jakie zwierzęta i ptaki. Łowi i przygotowuje mięsne potrawy i zwierzęta.
4. Rozprawia smętny i wesoły z kowpasaem oraz bez użycia kowpasa. Lubi najmniejszych zwierząt huc - wysnuć niemowlęcego myślnika. Kreuje bez zachowania śladu i użycia kowpasa. Zmienia topograficznych odkrytych śladu pobytu ludzi i zwierząt.



5. Mnie podawaj sygnały i porozumiewaj się bez słów.

6. Wykonaj przydatne Robinsonowi przedmioty: narzędzia, łódź, gwizdek, zegar słoneczny, kalendarz Robinsona, młyniec i gilotyna lub łódź, łódź z wiatłami. Sprzątaj sobie strój leśny i parasol. Zbuduj najprostszą kuchnię. Potraf: utrzymać w niej ogień. Lękać się jednego potwora.

7. Twoja historia i plansze zuchow - robinsonów.

- wyspy II i III v.

- cykl zabawowy. Lato. Kolonia zuchowa.

## XII. Skrzat.

1. Jest zawzięty, wesoły i radosny. Podobnie jak skrzat piąto "domu" i w otoczeniu różne przydatne figle.

2. Sprawnie wykonuje najprostsze czynności domowe. Utrzymuje porządek w swoim miejscu i zabawianiu. Zręcznie reperuje zabawki lub myłone naczynia. Zabawi małe dzieci i chętnie z nimi przeskakuje. Jest czysty i schludnie ubrany, umie pomieścić się cicho i zwinnie. Potrafi zachować tajemnicę.

3. Twoja historia jednego z przedmiotów domowych.

4. Opiekuje się zwierzęciem domowym lub rośliną doniczkową.

5. Ćwiczy i kładzie słuch planszy. Zanimkują obracając z życia domu.

6. Porządki myłowane przez siebie swój skrzat.

- rysunki i ok.

- cykl zabawowy lub indywidualnie.

- cały rok.

## XIII. Staś i Nel.

1. Nie boją się trudności i dalekich wypraw. Jest dzielny, zaradczy, i pomysłowy, bystry i uczynny.

2. Twoja historia Stasia i Neli, przeżywa "w puszczy" i w przyrodzie.



2. Siemudmoro. Wre, dheriego Kali i Meo. byli braćmi Stasio i etel. Opowie o przygodach wirnych podróżników.
3. Podróżować "poes pustynie i puszcze", przeyt mypody Stasio i etel. Tuo mowę mawyskła tam-tamion.
4. Wre, co to jest pustynia, puszcza, diunglo, i tp. porasi kilka roślin i zwierząt egzotycznych.
5. Wraz z drugim zuchai "Kryjonię", "Kralion", ukpoluť ję i przygodoliť. Potraf ułonyć się przed nieprzyjacielem wlasnyu krenie.
6. Płote tamieć podróżników lub eturynion i sprawa piodulii o podróżach lub dalekich krajach.
7. Wykai mawowioć ze piodulnictwem samowolnictwem tyhonawego lotawo. Wykonai piodulniczy mydatne w zabawie: karlin, tute, dziele, kaski tropikalny, stęj ciarowitko Kamby lub tp. Przelienai się ze etelie lub eturynio. Wraz ze swojō rōstke, "ucharakteryzowai" wielkōpōle, Honie, luo. lub jōe łabę.

- rhyky III role
- cykl zabawowy
- lano. Kolonue letnie.

## XIV. Astronauta.

1. Me "głowe do wynalazków". Zrobiť jaiwie obrobne ulepne mie lub wynalazek.
2. Inecykai 2 kripki o przytych podróżach do "gwiazd". Bawiť się z drugim w astronautōw. Wre, co to są "zuchai".
3. Potraf mawoić kilka planet najbliższych Ziemi. Wre, czym rōniť się planety od gwiazdy.
4. Zbiere wycięte z czasopism mawowioć i ilustraci