

## Zwiad jako forma pracy

Z wojska: zwiad to **rozpoznanie terenu** – jak najszybsze i najpełniejsze zdobywanie informacji o przeciwniku, albo o danym obszarze.

Rzeczy do wzięcia pod uwagę:

- Zwiad też powinien mieć cele – tak jak każda inna forma pracy.
- Poprzez zwiad, harcerki powinny nauczyć się czegoś nowego.
- Zwiad nie powinien być nudnym, monotonnym, lub bezcelowym znajdowaniem informacji – powinien być ciekawy. Oczywiście różne harcerki mają różne zainteresowania. Ważne jest znać swoje harcerki – a jeśli nie znacie, trzeba (a) je poznać (poprzez właściwe zaplanowanie pracy zastępu), (b) jak najlepiej przewidzieć ich potrzeby i zainteresowania.
- Zastanówcie się, co chcecie wyćwiczyć w waszych harcerkach. Czy mają problem z ...? Uważnością? Matematyką? Współpracą? Rozmową z obcymi ludźmi? Pisaniem pełnymi zdaniami i poprawnie ortograficznie? Ładnym charakterem pisma? Dobrze wtedy jest, kiedy znacie swoje harcerki – ich mocne strony, ale też słabe strony, wyzwania, z którymi mają problem i nad którymi mogą pracować. Ale też musicie wziąć pod uwagę to, co wasze harcerki potrafią – powinny wyjść ze strefy komfortu, aby czegoś się nauczyć. Na tym ostatecznie polega harcerstwo – na nieustannym stawaniu się lepszym.
- Zwiad powinien mieć widoczny efekt – nie powinno być tak, że ktoś każe wam przeprowadzić zwiad, robicie go, a potem w sumie nie podsumowujecie go, nie dzielicie się wiedzą na forum, i w ogóle nic się z tym zwiadem później nie dzieje – można się poczuć wtedy, że ten zwiad był bez sensu, niepotrzebny. Ważne jest, żeby harcerki czuły, że ich praca miała sens – w końcu spędziły na tym swój czas, energię, i pokonywały trudności. Muszą czuć się docenione i że zauważyłaś ich ciężką pracę!
- Po zwiadzie, jako jego organizatorka, powinnaś wyciągnąć wnioski. Co poszło po Twojej myśli? Co nie poszło tak, jak chciałaś? Może coś poszło lepiej, niż myślałaś? Czy cele zwiadu zostały osiągnięte? Co mogłabyś zrobić inaczej następnym razem? Czy harcerkom podobał się zwiad, czy nie były z niego zadowolone?
- Czy w ciągu zwiadu powinnyśmy angażować społeczność lokalną? (Np. na obozie – zadanie „upieczcie bochenek chleba”). Czy widzisz tego potrzebę?
- **Plan B – co, jeśli w czasie planowanego zwiadu jest ulewa?** Odłożyć go na inny dzień? Czy zrobić coś zamiast tego np. w harcówce, w jakimś pomieszczeniu?

## Gra jako forma pracy

- Forma pracy harcerskiej polegająca na wykonywaniu określonych zadań przez grupę poruszającą się wzdłuż określonej trasy.
- Juliusz Dąbrowski w wydanej w 1934 r. książce "Gry i zabawy w izbie harcerskiej" podzielił gry harcerskie na:
  - Ćwiczące spostrzegawczość i pamięć wzrokową
  - Ćwiczące orientację
  - Ćwiczące zmysły słuchu i dotyku
  - Towarzyskie
  - Ćwiczące zwinność i zręczność
  - Służące jako pomoc przy pracy
  - Ćwiczące umiejętności harcerskie: sygnalizacyjne, samarytańskie, terenoznawcze

## Do wzięcia pod uwagę przy planowaniu gry – wiele odpowiedzi będzie zależało od kontekstu, czyli jaką grę dokładnie planujesz:

- **Cele gry**
  - Gra nie może być bez celu, ot tak – postaw harcerkom cele! Mogą to być np.
    - Poprawienie swojej umiejętności X (np. szyfrowania)
    - Poprawa współpracy w grupie, z innymi harcerkami
    - Poznanie miejsca X (gdzie odbywa się gra)
    - Zweryfikowanie wiedzy harcerek na temat X (np. terenoznawstwa, historii harcerstwa, przyrodoznawstwa, pierwszej pomocy...)
    - Zdobywanie sprawności (patrz dalej)
    - Spełnienie określonego zadania na stopień (np. jeśli harcerki w zastępie zdobywają stopień ochotniczki, a któreś z ich zadań mogą zrealizować poprzez uczestnictwo w grze, którą zaprojektujesz)
- **Zadania**
  - Jedna z najbardziej czasochłonnych rzeczy przy planowaniu gry – bo zadania muszą być interesujące, trudne, ale jednocześnie nie za trudne – zadanie musi być ciekawym wyzwaniem!
  - Skąd harcerki będą mieć dostęp do zadań? Czy dostaną listę zadań na samym początku? Czy dostaną mapę z zaznaczoną lokalizacją punktów, gdzie muszą się udać, a tam punktowe dadzą im zadanie do wykonania? A może mają listę zadań i mają je wykonać w wyznaczonych miejscach? To jest podstawowe pytanie – **mechanizm gry – jak działa gra?**
    - Jeśli używasz modelu "punkty z punktowymi," musisz upewnić się, że masz punktowe, i że punktowe dokładnie wiedzą, co mają robić! (Jakie mają zadania, gdzie mają być, jakich materiałów potrzebują, jak mają przyznawać punkty, itd.)
- **Punktacja**
  - Czy gra będzie punktowana? Czy będzie zwycięzca? Jeśli tak, to co decyduje o tym, kto zwycięży? W jaki sposób będą przyznawane punkty? W jaki sposób upewnić się, że punktacja będzie sprawiedliwa? Czy mogą wybuchnąć konflikty o liczbę punktów? (Oby nie!)

- Gra nie musi być punktowana! Ale wtedy harcerki też muszą wiedzieć, że gra ma cel – którym nie jest zdobycie największej liczby punktów. (Na przykład – odwiedzić wszystkie punkty, wypełnić jak najwięcej zadań, zdobyć określoną rzecz (np. proporczyk, list w butelce, skarb...) w czasie gry, dowiedzieć się jak najwięcej na temat X...)
- Teren
  - Gdzie odbędzie się gra? Czy teren będzie ściśle wyznaczony? Jak harcerki będą się poruszać po terenie? (pieszo, rowerem, komunikacją miejską?)
  - Czy jest możliwość, że harcerki zgubią się podczas gry? Jak temu zapobiec?
- Czas trwania gry
  - Czy czas jest określony? (Zazwyczaj tak!) Ile czasu harcerki mają na wykonanie zadań?
- Materiały
  - Jakich materiałów potrzebujesz do przygotowania gry? Czy harcerki na grze będą potrzebować określonych rzeczy (choćby tak banalnych, jak papier, długopis, kredki)? Jeśli tak – musisz upewnić się, że będą je mieć!
- Utrudnienia
  - Aby gra była bardziej ciekawa i większym wyzwaniem, możesz określić utrudnienia dla wszystkich lub wybranych harcerek. Np. jedna osoba w patrolu nie może mówić, albo ma zawiązane oczy, a reszta harcerek w patrolu musi o nią zadbać, lub ta osoba jest niezbędna w określonym zadaniu, gdzie jej brak mowy sprawia trudność i harcerki muszą pomysłowo rozwiązać ten problem.

### **Bezpieczeństwo:**

- Zadania podczas gry nie mogą wystawiać harcerek na niebezpieczeństwo.
- Przed wysłaniem harcerek w teren, upewnij się, że ktoś w patrolu ma telefon i ma zapisany Twój numer telefonu. Upewnij się też, że harcerki wiedzą, na jaki numer telefonu dzwonić w nagłych wypadkach zagrożenia zdrowia lub życia (112 – numer alarmowy, 999 – pogotowie medyczne, 997 – policja, 998 – straż pożarna – wszystkie podane numery są bezpłatne)
- Jak upewnisz się, że harcerki nie zgubią się?

Więcej na temat zapewnienia bezpieczeństwa swoim druhom możesz przeczytać na stronie Bezpieczny ZHR: <https://zhr.pl/bezpieczny-zhr/>

### **Nieprzewidywalne przypadki...**

Poniżej znajdziesz przykładowe scenariusze "z życia wzięte," które mogą zdarzyć się każdemu. Przeczytaj je i zastanów się, co mogłabyś zrobić w danej sytuacji – pamiętaj, że zawsze możesz zapytać drużynową o poradę:

- Harcerki dzwonią do Ciebie i mówią, że zgubiły swoją kopertę z zadaniami. Od rozpoczęcia gry minęło 30 minut, a zostały jeszcze 2 godziny. Co teraz?
- Harcerki dzwonią do Ciebie i mówią, że jedna z dziewczyn wpadła do jeziora podczas gry i teraz jest przemoczona, jest jej zimno. Co im powiesz?
- Harcerki wróciły po grze na wyznaczone miejsce w słabych humorach i narzekają, że zadania były za trudne i wszystkie osoby, z którymi chciały porozmawiać w ramach

swojego zadania, nie chciały z nimi rozmawiać i były dla nich bardzo nie mile. Przed Wami jeszcze dwa dni wspólnego biwaku. Co robisz w takiej sytuacji?

### Zdobywanie sprawności w ramach gry/zwiadu

- Możesz wpleść zdobywanie sprawności w grę/zwiad, np.
  - Czerwone korale \* (historia harcerstwa żeńskiego)
  - Harcownicza \* (różne harce)
  - Przyjaciółka lasu \* (wiedza o lesie i praca leśna)
  - Syrenka \* (znajomość Warszawy)
  - Przewodniczka po ... [mieście] \*\* (znajomość miasta)
  - Sygnalistka \*\*
  - Terenoznawczynie \*\*
- **Pamiętaj, że Ty też, jako zastępowa, możesz (a nawet powinnaś!) zdobywać sprawności poprzez organizowanie gier i zbiórek!** Zadaniem na wiele sprawności może być, a nawet powinna, organizacja zajęć, zbiórki, gry, rajdu itp. na dany temat dla swojego zastępu lub całej drużyny. Im wyższy stopień sprawności (pod względem gwiazdek, aż do sprawności M – mistrzowskiej), tym wyższy szczebel organizacji, dla którego powinna zorganizować wydarzenie (np. na sprawność mistrzowską oczekiwane będzie zorganizowanie czegoś dla hufca, chorągwi). Dlatego dla zastępowej idealne sprawności do zdobycia poprzez organizację gry lub zwiadu to sprawności dwugwiazdkowe lub trzygwiazdkowe (jeśli masz wyższy stopień – tropicielka, samarytanka). Zawsze w tej sprawie skonsultuj się ze swoją drużynową, która będzie mogła rozpisać/zatwierdzić zadania na sprawność oraz otworzyć ją rozkazem.

*Zadanie 1:* Przejrzyj książeczkę sprawności i znajdź sprawność, którą chciałabyś zdobyć (na poziomie \*\*). Zastanów się, co mogłabyś zorganizować dla swojego zastępu w ramach zdobywania tej sprawności:

*Zadanie 2:* Przejrzyj książeczkę sprawności i wybierz losową sprawność na poziomie jednej gwiazdki (\*). Spróbuj zaplanować zwiad lub grę dla zastępu harcerek, w czasie której każda harcerka mogłaby zrealizować zadania na tę sprawność w pełni.