

pamięci
harcmistrza Macieja Radnickiego

Związek Harcerstwa Rzeczypospolitej
Główna Kwatera Harcerzy

Regulamin Sprawności harcerzy i wędrowników ZHR

*Zatwierdzony przez Naczelnictwo ZHR
30 maja 2009 roku*

*Wprowadzony Rozkazem Naczelnika Harcerzy
L.06/2009 z dnia 13 czerwca 2009 roku*



Warszawa 2010

Wydawca: Związek Harcerstwa Rzeczypospolitej
Główna Kwatera Harcerzy
ul. Litewska 11/13, 00-859 Warszawa

Opracowanie: Zespół d/s Sprawności GKH-y

Nakład:

Łamanie: Ireneusz Dzieszko

Druk i oprawa:

Wydanie II poprawione

Warszawa 2010

ISBN 978-83-87896-29-4



Odnaki sprawności zostały ustanowione w celu rozwinięcia w każdym chłopcu zamiłowania do zajęć ręcznych i rzemiosła, które może mu ostatecznie stworzyć karierę i nie zostawia go na progu życia bezradnego i zrozpaczonego.

Odnaki te pomyślane są jako *z a c h ę t a* dla chłopca do zajęcia się pracą fizyczną i do robienia postępów na tym polu. Są znakiem dla widza, że je osiągnął; nie mają jednak wcale świadczyć, że ich posiadacz jest *m i s t r z e m* w danej dziedzinie. Jeżeli tylko uczynimy ze Skautingu formalny schemat poważnego szkolenia w sprawnościach, utracimy całą istotę i wartość wychowania skautowego i przekształcimy się w coś w rodzaju szkoły, tylko bez doświadczonych znawców przedmiotu nauczania.

My chcemy, by chłopcy nasi zdobywali **WSZYSTKO** poprzez radosne wychowywanie samych siebie, płynące z wewnątrz, a nie drogą narzucania im formalnego szkolenia z wewnątrz.

Celem systemu odznak sprawności w Skautingu jest również chęć dania drużynowemu narzędzia, którym mógłby obudzić w chłopcach gorliwość, aby wszyscy chłopcy zajmowali się pracami, które mogą być im przydatne w kształtowaniu charakteru czy rozwijaniu zręczności.

Jest to narzędzie, które zastosowane ze zrozumieniem i sympatią musi obudzić nadzieję i ambicję nawet w najlepszych i opieszalszych, którzy w innych wypadkach byłiby szybko zdystansowani i pozbawieni wszelkich szans w wyścigu życia. (...) Naszym kryterium zdobycia odznaki nie jest osiągnięcie pewnego poziomu umiejętności, wiedzy lub zręczności lecz **IŁOŚĆ WYSIŁKU WŁOŻONEGO PRZEZ CHŁOPCA DLA ZDOBYCIA TEJ UMIEJĘTNOŚCI, CZY ZRĘCZNOŚCI**. Daje to nawet tym na szarym końcu możliwość stanąć na równi ze świetnymi i lepiej wyposażonymi braćmi. (...)

Tak więc znaczenie systemu sprawności skautowych zależy w dużym stopniu od samego drużynowego i od jego mądrego postępowania. (...)

Robert Baden-Powell „Wskazówki dla skautmistrzów”



Alarm! Alarm!

Obozową głośzę rozdarł przeraźliwy krzyk wartownika. Po chwili poły namiotu gwałtownie się rozchyliły i do kadrówki wbiegł przerażony dowódca warty.

– Druhu drużynowy, księga... – rozpoczął mówić, lecz zadyszka sprawiała, że głos jego nikał – nasza księga talentów... Ona zniknęła! Ktoś ją wykradł i to podczas naszej warty! Co mamy zrobić? Jak ją odnaleźć? – z zatroskaniem zadawał kolejne pytania wiedząc, że to jego zastęp zawinił.

Drużynowy spokojnie stał i słuchał. W pewnym momencie zrobił krok ku wartownikowi, położył rękę na jego ramieniu i z uśmiechem odrzekł:

– Tomku, nic się nie stało. Nasza księga talentów jest bezpieczna. To ja ją wziąłem. Przez lata służyła naszej drużynie rozwijając nas w każdej dziedzinie życia. Sprawiała wiele dobra, ale nadszedł czas, by pomogła nie tylko nam, ale i innym harcerzom...

I oto jest!
Tu przed Tobą!

Drogi Druhu, trzymasz właśnie w rękach księgę talentów kryjącą w sobie wiele tajemnic i wskazówek. Mówiącą o tym jak być lepszym, rozwijać się, a przy tym dobrze bawić. Zdobywaniu sprawności towarzyszy zawsze wiele przygód i niezapomnianych wrażeń. Czy jesteś na to gotowy? Nie boisz się podjąć wyzwania? Jeżeli tak, to zapraszam dalej, a na pewno znajdziesz coś interesującego.



Podziękowania

Za pracę nad Regulaminem Sprawności kryje się cały „sztab” Dobrych Ludzi. Pragniemy ich w tym miejscu szczególnie wyróżnić:

Dziękujemy!

Organizacji Harcerek ZHR

Druhnice Naczelnicze hm. Marii Brzeskiej-Deli i Głównej Kwaterze Harcerek.

Dziękujemy!

Zespołowi do spraw Sprawności z Wielkopolski:

pwd. Jarek Kowalski – szef zespołu

phm. Sławomir Kużaj – sprawności: sportowe, turystyczne, obozowe

o. phm. Marcin Wrzos – sprawności charakteru, duchowe, PR oraz korekta edytorska

oraz instruktorkom i instruktorom dodatkowo włączającym się w prace zespołu:

hm. Robert Betcher – okładka - Opole

phm. Bolesław Bezeg – Opole

ś.p. hm. Maciej Radnicki – sprawności wodniackie – Małopolska

phm. Franciszek Bandurski – sprawności narciarskie i snowboardowe – Wielkopolska

phm. Roman Ficek – sprawności jeździeckie – Górny Śląsk

phm. Paweł Lisowski – Małopolska

phm. Jan Pastwa - junior – sprawności sportowe, przedsiębiorcze – Mazowsze

phm. Marek Piątkowski – sprawności narciarskie i snowboardowe – Wielkopolska



*phm. Milena Ratajczak – sprawności z astronomii –
Wielkopolska*
*HO Radosław Palczyński – sprawności cyrkowe
– Wielkopolska*
HO Tomasz Brosz – część logotypów – Opole
zespół KHS „Matrix” – sprawności informatyczne, techniczne
HO Adam Bartosik – Małopolska
phm. Szymon Fiedler – Wielkopolska
phm. Wiktor Kołodziej – Małopolska
pwd. Adam Przymusiata – Łódź
ćw. Łukasz Taczuk – Małopolska

Dziękujemy!

Głównym konsultantom:

Komendantom Chorągwi i Namiestnikom Naczelnika

<i>hm. Ireneusz Dzieszko</i>	<i>phm. Rafał Rak</i>
<i>hm. Krzysztof Kasprzak</i>	<i>phm. Karol Siergiej</i>
<i>hm. Leszek Krzyżanowski</i>	<i>hm. Bartłomiej Surowski</i>
<i>hm. Michał Kuczmierowski</i>	<i>hm. Witold Szady</i>
<i>phm. Adam Kralisz</i>	<i>phm. Bartłomiej Szepielak</i>
<i>phm. Artur Mamys</i>	<i>hm. Szymon Tatar</i>
<i>phm. Tomasz Nowacki</i>	<i>phm. Miłosz Trukawka</i>
<i>hm. Artur Nowak</i>	<i>phm. Leszek Węgrzyn</i>
<i>phm. Bartłomiej Paprocki</i>	<i>phm. Arkadiusz Witer</i>
<i>phm. Krzysztof Radzimowski</i>	

oraz Głównej Kwaterze Harcerzy:

<i>hm. Jerzy Mika</i>	<i>hm. Adam Komorowski</i>
<i>hm. Robert Kowalski</i>	<i>hm. Rafał Obarzanek</i>
<i>hm. Konrad Obrębski</i>	<i>hm. Paweł Zarzycki</i>
<i>phm. Maciej Klim</i>	<i>ks. phm. Andrzej Majcherek</i>
<i>phm. Piotr Wiśnioch</i>	<i>phm. Marcin Wujczyk</i>

jak również Wydziałowi Harcerskiemu i referentom:

<i>phm. Sebastian Adamus</i>	<i>hm. Lech Najbauer</i>
<i>phm. Kamil Bartoszek</i>	<i>phm. Wojtek Smolak</i>
<i>phm. Łukasz Borek</i>	<i>phm. Bohdan Sobiecki</i>



phm. Paweł Burakowski
phm. Kamil Cieślak
phm. Jan Czuma
phm. Krystian Wochna

phm. Tomasz Staszewski
phm. Stanisław Szombara
phm. Andrzej Jaworski

Dziękujemy!

Naczelnictwu ZHR:

hm. Michał Butkiewicz
hm. Krzysztof Piaseczny
hm. Anna Zagrajek
hm. Tomasz Maracewicz
hm. Adam Niemkiewicz

hm. Maria Brzeska-Deli
hm. Jarosław Błoniarz
hm. Wojciech Hausner
ks. hm. Krzysztof Masiulanis

CZUWAJ!

hm. Michał Sternicki
Naczelnik Harcerzy

hm. Radosław Radomski
Szef Wydziału Harcerskiego

Warszawa, dnia 13 czerwca 2009 roku,
Rok Rzeczypospolitej



REGULAMIN SPRAWNOŚCI HARCERZY

1. Czym jest sprawność?

Sprawność jest to wykazana praktycznie biegłość harcerza w określonej dziedzinie.

2. Zdobywanie sprawności

Harcerz w czasie pracy w drużynie wykonuje szereg zadań zdobywając różne umiejętności.

Jeżeli harcerz zdobywa biegłość w określonej dziedzinie, winien znaleźć sprawność jej odpowiadającą i zgłosić się do drużynowego lub drużynowej komisji stopni i sprawności (jeżeli taka działa w drużynie) celem ułożenia odpowiedniej próby. Szczególnie w przypadku młodych harcerzy w wyborze sprawności wskazana jest pomoc drużynowego bądź zastępowego.

Zadania próby należy zapisać w karcie próby lub notatniku harcerskim (treść zadania, termin realizacji, zaliczający). Ostateczny kształt próby zależy od drużynowego (komisji). Próba powinna przebiegać sprawnie i zakończyć się w określonym czasie. Drużynowy (komisja) może podjąć decyzję o przedłużeniu próby.

Zdobycie sprawności drużynowy ogłasza rozkazem i wpisuje do książeczki służbowej harcerza.

W sytuacji niewykonania zadań, próba na sprawność zostaje zamknięta z wynikiem negatywnym przez drużynowego (komisję). Harcerz może ponownie podjąć próbę na tę samą sprawność nie wcześniej niż po upływie 3 miesięcy.



SPRAWNOŚCI		POZIOM	CZAS PRÓBY	ZALICZAJĄCY
Harcerskie	I – stopnia *	Do zdobycia młodzika	1-2 tygodnie	Drużyny lub harcerz-specjalista, któremu powierzy to zadanie drużyny
	II – stopnia **	Do zdobycia wywiadowcy	3-4 tygodnie	
Wędrownicze	III – stopnia ***	Bez ograniczeń	1-2 miesiące	
	Mistrzowskie M	Po zdobyciu sprawności III-stopnia w określonej dziedzinie	1-6 miesięcy	

3. Oznaczenia

Harcerz jest zobowiązany do wyszczenia sprawności w ciągu 3 dni od ogłoszenia rozkazem; drużyny może wydłużyć ten okres, jednak nie więcej niż do 21 dni.

Symbole sprawności są wpisane w krąg o średnicy 3 cm.

Sprawności wyszywane są na prawym rękawie po trzy w rzędzie, w odstępach 0,5 cm., pierwszy rząd 10 cm od wszycia rękawa lub odpowiednio poniżej plakietki środowiska.



Sprawności mistrzowskie, samarytańskie i okolicznościowe np. BS wyszywa się ponad pierwszym rzędem.

Sprawności wyszywa własnoręcznie harcerz czerwoną nicią lub na wniosek drużynowego, hufcowy może wyrazić zgodę na naszywanie oznaczeń sprawności w sposób jednolity dla całej drużyny.

W przypadku zdobycia sprawności wyższego stopnia wskazane jest wyprucie odpowiadającej im sprawności niższego stopnia.

4. Uprawnienia i obowiązki

Harcerz posiadający określoną sprawność zobowiązany jest do udzielania wszystkim potrzebującym pomocy i porady z zakresy swoich umiejętności.

Część sprawności może być formą zadań na stopień harcerski. Proponuje się także korzystanie z uprawnień i wskazań zamieszczonych przy części sprawności.

Prowadzący próbę na sprawność mistrzowską, powinien umożliwić zdobywającemu, przygotowanie się w ten sposób, do zdobycia adekwatnych do sprawności uprawnień państwowych.

5. Odbieranie sprawności

W przypadku niewykazania się umiejętnością z zakresu zdobytej sprawności, bądź niewłaściwego wykorzystania posiadanych umiejętności, drużynowy bądź komisja, po zasięgnięciu opinii Rady Drużyny, może odebrać sprawność.

6. Nowe sprawności

Wymagania sprawności nie objętych niniejszym regulaminem zatwierdza dla jednostki organizacyjnej jej przełożony (np. dla drużyny - hufcowy) i ich kopię przesyła do Głównej Kwatery Harcerzy ZHR w terminie do 1 miesiąca od zatwierdzenia. Naczelnik Harcerzy może wprowadzić te sprawności jako obowiązujące w całej Organizacji Harcerzy.



SPRAWNOŚCI TERENOWE

DZIEDZINA	*	**	***	M
Zwiad	lekka stopa	tropiciel	zwiadowca	
Tereno- znawstwo	obserwa- tor	tereno- znawca	topograf	mistrz mapy
Łączność	łącznik	sygnalista	łączno- ściowiec	
Harce	harcownik	miłośnik harców	organiza- tor harców	mistrz harców
Ogień	plomień	strażnik ognia	ogniowiec	ognio- mistrz
Bytowanie zimą	człowiek zimy	eskimos	polarnik	

SPRAWNOŚCI TERENOWE



LEKKA STOPA

*



- Skrycie podejście strzeżony teren lub obiekt, nie zostawiając po sobie śladów.
- Będzie poruszał się bezszelestnie i dobrze zamaskuje.
- Sprawnie pokona terenowe przeszkody: przeskoczy rów 1,5 m, przejdzie po belce ponad ziemią, wejdzie na drzewo, wspina się po linie na różne obiekty, pokona minimum dwumetrowe ogrodzenie, czołga się przez 20 m.
- Zapamięta przebytą drogę długości ok. 1 km i samodzielnie nią powróci.
- Pomyślnie przejdzie drogę znaczoną znakami patrolowymi.

TROPICIEL

**



- Podejście skrycie strzeżony teren, w dzień i w nocy, wykazując się dużym sprytem i umiejętnościami maskowania. Po wykonanym zadaniu wycofa się niepostrzeżenie. Wykona dokładny szkic z przebytej drogi wskazując najtrudniejsze miejsca zwiadu.
- Narysuje szybkie szkice podpatrzonych zwierząt, ptaków lub owadów.
- Wytyczy w terenie ciekawą trasę używając wielu znaków patrolowych.



- Samodzielnie wybierze odpowiednie miejsce i przygotuje punkt do wielogodzinnych sesji obserwacji wybranego zwierzęcia. Efekty swojej obserwacji przedstawi w formie krótkiego filmu lub relacji fotograficznej.

ZWIADOWCA



- Wykaże się szczególną wprawą w tropieniu. Rozpozna ślady pozostawione przez różne pojazdy, ludzi i zwierzęta, wyciągając z nich trafne wnioski. Przedstawi na podstawie tych obserwacji opis zdarzenia lub osoby śledzonej. Bezbłędnie rozpozna 5 śladów zwierząt żyjących na swobodzie oraz 5 gospodarskich. Przejdzie, nie gubiąc tropu, około kilometra.
- Przeprowadzi zwiad na określony temat, stosując różne sposoby (wywiad, obserwacja, dedukcja, przewidywanie zdarzeń oraz badanie dokumentów i śladów). Efekty zwiadu przedstawi w ciekawej formie.
- Według ustalonego planu przeprowadzi kilkudniowe obserwacje wybranego środowiska przyrodniczego w profesjonalnie przygotowanym punkcie. Posłuży się różnymi sposobami dokumentowania obserwacji: dyktafon, aparat fotograficzny, noktowizor, kamera.
- W nieznanym terenie trafi nocą do wyznaczonego celu, pokonując około 5 km, postępując się tylko szkicem drogi.
- Przygotuje nocną grę terenową dla drużyny.



OBSERWATOR

*



- Wyznaczył strony świata wg busoli, Słońca i gwiazd.
- Narysuje plan harcówki, dobierając skalę i posługując się wymiarami własnego ciała.
- Dokona krokami pomiaru odcinka długości ok. 1 km.
- Zorientuje mapę turystyczną, wskaże na niej charakterystyczne punkty terenowe i miejsca postoju.
- Dojdzie do celu odległego o ok. 3 km wg szkicu trasy.
- Zapamięta przebytą drogę w terenie leśnym i miejskim, powrócił nią samodzielnie bez błędzenia.

TERENOZNAWCA

**



- Wyznaczy strony świata wg przedmiotów terenowych oraz Słońca i zegarka.
- Oceni odległość „na oko” z dopuszczalnym błędem 10%.
- Dokona pomiarów niedostępnych obiektów w terenie (wysokość drzewa, wieży, szerokość rzeki).
- Wyznaczy azymut w terenie. Przejdzie wg azymutu 2 km w lesie lub 4 km w terenie otwartym.
- Rozróżni formy ukształtowania terenu na mapie i w terenie. Wyznaczy na mapie: miejsca postoju, planowaną drogę marszu i jej punkty orientacyjne. Odczyta z pamięci znaki umowne na mapie.
- Posługując się znakami topograficznymi wykona szkic



„z miejsca” i szkic trasy marszu. Trafi do wyznaczonego miejsca w nieznanym terenie na podstawie szkicu lub mapy.

- Określi godzinę wg Słońca, rozróżni fazy Księżyca. Wskaże na niebie trzy gwiazdozbiory przydatne do orientacji w terenie.
- Poprowadzi zastęp w terenie posługując się busolą i bezbłądnie trafi do wyznaczonego miejsca.
- Weźmie udział w biegu terenowym poruszając się wg znaków patrolowych.

TOPOGRAF



- Posłuży się mapami przy projektowaniu zajęć terenowych – ustali i wymierzy wg mapy drogę marszu, wykreśli profil terenu.
- Uzyska informacje o ważnych obiektach w nieznanym terenie, korzystając z internetu i naniesie je na przygotowany, dla potrzeb drużyny, fragment planu miasta.
- Trafi do celu odległego o co najmniej 20 km w dzień i 3 km w nocy wg wyznaczonych azymutów.
- Wykona z pamięci szkic sytuacyjny terenu.
- Pokieruje wykonaniem szkicu sytuacyjnego (mapy) terenu o powierzchni ok. 1 km² w podziałce 1:5000.
- Zorganizuje szkolenie lub grę terenową z zakresu terenoznawstwa (wyznaczanie stron świata, własnego położenia na mapie, wysokości wieży lub drzewa, szerokości rzeki, ocena odległości „na oko” i w marszu, itp.).
- Sprawnie i zgodnie z zasadami bezpieczeństwa poprowadzi grupę w terenie leśnym i miejskim, zimą i latem, zarówno w dzień jak i w nocy. Wytypuje w nowym terenie miejsce na biwak drużyny, rozplanuje jego rozbicie.



MISTRZ MAPY M

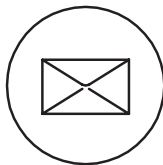


- Wykaże się wiedzą na poziomie sprawności Topografa.
- Dokona pomiaru terenu nadającego się na urządzenie obozu lub dziecięcego placu zabaw. Wykona jego dokładny plan.
- Wykreśli mapę wybranego terenu oraz zaktualizuje starą mapę na potrzeby obozu, gry terenowej, rajdu. itp.
- Przygotuje i poprowadzi minimum 3 imprezy na orientację.
- Sprawnie posłuży się minimum jednym programem komputerowym wykorzystywanym w kartografii do tworzenia map.



ŁĄCZNIK

*



- Korzysta z książki telefonicznej, biura numerów, telefonu stacjonarnego i komórkowego. Potrafi nadać fax, wezwać pogotowie ratunkowe, straż pożarną, policję.
- Zaadresuje list, wypełni blankiet listu poleconego, przekazu pieniężnego, paczki, posłuży się sprawnie pocztą elektroniczną. Wie ile dni trwa doręczanie poszczególnych listów.
- Bezbłędnie przekaże ustny meldunek lub rozkaz złożony z 15 – 20 słów, przenosząc go do punktu odległego o 1 km.
- Zapisze i odczyta list napisany prostym szyfrem i alfabetem Morse'a.

SYGNALISTA

**



- Zorganizuje w terenie pracę stacji sygnalizacyjnej, z uwzględnieniem warunków ukrycia, tła, odległości, podziału pracy.
- Nada chorągiewkami i odbierze depeszę alfabetem Morse'a zawierającą min. 20 słów, z szybkością 15 liter na minutę.
- Przekazuje znaki umowne dźwiękami (gwizdek), światłem (latarką, ogniskiem), ręką.
- Zorganizuje grę dla zastępu wykorzystując elementy sygnalizacji.

ŁĄCZNOŚĆ
SPRAWNOŚCI TERENOWE



- Zna i stosuje 5 rodzajów szyfrów, wymyśli własny szyfr zastępu.
- Sprawnie wyśle wiadomości i dokumenty przez internet. Potrafi je spakować i zabezpieczyć hasłem. W krótkim czasie odnajdzie w sieci potrzebne dane o firmie, instytucji, organizacji.

ŁĄCZNOŚCIOWIEC

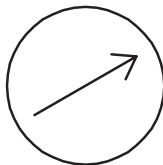


- Zorganizuje tanią sieć komunikacji na obozie.
- Zna zasady posługiwania się radiem CB, zorganizuje łączność radiową w konkretnym celu (gra terenowa, kontakt ze służbą leśną, itp.). Potrafi wezwać pomoc – policję, pogotowie ratunkowe.
- Wie, na czym polega działanie sieci WLAN.
- Wie jakie są zasady i sposoby przekazu oraz gromadzenia poufnych informacji (np. danych osobowych), szczególnie w internecie.



HARCOWNIK

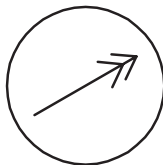
*



- Weźmie udział w 8 grach terenowych, będzie przestrzegał zasad w nich obowiązujących.
- Pozna 8 ćwiczeń rozwijających spostrzegawczość, refleks, pamięć. Dwa z nich systematycznie ćwiczy przez dwa tygodnie.
- Wykona 3 harce.

MIŁOŚNIK HARCÓW

**



- Przeprowadzi 12 gier terenowych i harcówkowych, sprawnie wykorzystując zastane możliwości lokalowe i terenowe.
- Zorganizuje ćwiczenia z KIM – a, w harcówce i w terenie.
- Prowadzi własny notatnik, zawierający zbiór gier i ćwiczeń do wykorzystania w pomieszczeniu i terenie. Zaznaczył w nich czas, warunki i ekwipunek potrzebny do ich przeprowadzenia.
- Przejdzie tygodniowe próby ćwiczenia wzroku, słuchu, dotyku, smaku, powonienia i pamięci.
- Wykona 2 jednodniowe harce.



ORGANIZATOR HARCÓW



- Zorganizuje całonocną grę terenową zawierającą elementy ćwiczące: spostrzegawczość, wnioskowanie, taktykę, komenderowanie.
- Przeprowadzi kilkanaście mniejszych gier, zawodów, harców w terenie, ćwiczących: słuch, wzrok, zwinność, refleks, zaradność.
- Poprowadzi bieg harcerski sprawdzający w ciekawy sposób zdobytą wiedzę i umiejętności.
- W czasie planowania gier weźmie pod uwagę wymogi bezpieczeństwa uczestników. Sprecyzuje i przekaze reguły gry uczestnikom. Gry i harce powiąże z programem aktualnie zdobywanych w drużynie stopni i sprawności.

MISTRZ HARCÓW

M

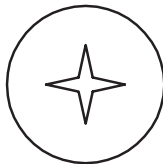


- Zorganizuje co najmniej 4 – dniowy biwak drużyny lub zlot kilku drużyn, w formie Turnieju Zastępów, w czasie którego zorganizuje kilka gier terenowych i harców.
- W czasie planowania gier weźmie pod uwagę wymogi bezpieczeństwa uczestników. Sprecyzuje i przekaze reguły gry uczestnikom. Gry i harce powiąże z programem aktualnie zdobywanych w drużynie stopni i sprawności.



PŁOMIEŃ

*



- Poprawnie zbuduje i rozpali stos ogniskowy. Zatrze ślady ogniska po jego wygaszeniu.
- Pozna obrzędowość związaną z harcerskim ogniskiem.
- Będzie pełnił trzy służby przy ognisku, umiejętnie podkłada drwa lub gałęzie, regulując wysokość płomienia i ograniczając iskrzenie.
- Pozna przepisy ppoż. obowiązujące na zbiórkach, obozach i biwakach. Dowie się, jak ugasić na człowieku płonące ubranie. Nauczy się posługiwać podstawowym sprzętem gaśniczym.
- Rozróżni trzy podstawowe stopnie oparzenia i będzie potrafił udzielić pierwszej pomocy przedmedycznej w przypadku oparzenia.

STRAŻNIK OGNI

**



- Nauczy się rozpoznawać różne gatunki drewna, dowie się, czym się charakteryzuje i w jaki sposób się pali.
- Sprawnie porąbie drewno, naostrzy i oprawi siekiere lub toporek.
- Ułoży różne rodzaje stosów ogniskowych, w tym jeden o wyższym poziomie trudności – na specjalną okazję.
- Rozpali ogień bez użycia zapalek.
- Nauczy się układać i rozpalać ognisko obrzędowe w trud-



nych warunkach atmosferycznych (wiatr, deszcz, śnieg).

- Wygłosi gawędę na ognisku harcerskim, dobierając odpowiednie piosenki.
- Nosi w mundurze niezbędnik potrzebny do rozpalania ognia.

OGNIOWIEC



- Rozpali ogień na lodzie z zachowaniem zasad bezpieczeństwa.
- Rozpali ogień w niesprzyjających warunkach (ulewny deszcz, silny wiatr, głęboki śnieg).
- Roznieci ogień lupą.
- Wykona krzesiwo.
- Roznieci ogień krzesiwem w czasie krótszym niż 1 min.
- Roznieci ogień łukiem ogniowym w czasie poniżej 2 min.
- Pozna conajmniej kilka praktycznych sposobów układania ognisk.
- Pozna zastosowanie wielu gatunków drzew na ogólne potrzeby ogniowca.
- Przekáže kilku harcerzom z drużyny umiejętności krzesania ognia i budowy ognisk.



OGNIOMISTRZ M

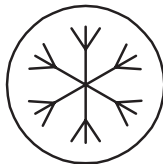


- Roznieci ogień krzesiwem w czasie krótszym niż 30 sek.
- Przenieś ogień, żar na odległość ponad 10 km.
- Roznieci ogień tarciami drewna dłońmi w czasie poniżej 1 minuty.
- Roznieci ogień łukiem ogniowym poniżej 1 min.
- Pozna historię niecenia ognia od neolitu aż po czasy współczesne. Pozna symbolikę ognia w kulturze chrześcijańskiej.
- Pozna co najmniej kilkanaście praktycznych sposobów układania ognisk.
- Sam wykona dla siebie i innych narzędzia i materiały do roznecania ognia.
- Na kursie drużynowych poprowadzi zajęcia z krzesania ognia i budowy ognisk.
- Nauczy się zabarwiać ognień.



CZŁOWIEK ZIMY

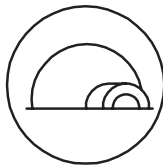
*



- Uczestniczył w kilku wycieczkach zimowych.
- Odpowiednio ubierze się na zimową wycieczkę, zabezpieczy przed przemarznięciem i przemoczeniem.
- Będzie tropić na śniegu człowieka lub zwierzę przez 1 km.
- Wykona z zastępem budowlę lub rzeźbę ze śniegu.

ESKIMOS

**



- Nie korzystając z pojazdów mechanicznych dotrze w zimie do celu oddalonego o 15 km.
- Przygotuje na śniegu ciepły posiłek.
- Zbuduje jamę śnieżną.
- Wykona i wykorzysta sprzęt do wypraw zimowych (np. rakiety śnieżne, raki, czekan). Potrafi zabezpieczyć buty przed przemoczeniem śniegiem.
- Zorganizuje z zastępem grę na śniegu.



POLARNIK



- Przejdzie na nartach 30 km.
- Weźmie udział w narciarskiej wycieczce górskiej. Skompletuje odpowiedni ekwipunek.
- Spędzi noc w zimie w warunkach polowych (np. igloo, jamie śnieżnej, namiocie).
- Poradzi sobie w trudnych warunkach (w czasie mgły, zamieci, w głębokim śniegu).
- Zademonstruje sposób transportowania rannego na saniach i w sporządzonym samodzielnie w terenie toboganie.
- Zorganizuje dla drużyny wycieczkę zimową z zadaniami tropicielskimi lub na śniegu.
- Opowie gawędę o historii wypraw polarnych.
- Skompletuje ekwipunek na kilkudniową zimową wyprawę.
- Zbuduje z zastępem igloo.



SPRAWNOŚCI TURYSTYCZNE

DZIEDZINA	*	**	***	M
Turystyka	łazik	włóczęga	wędrowiec	wyga
				dromader
Turystyka górska	łazik górski	wędrowiec górski	turysta górski	przewodnik górski
		wędrowiec górski zimowy		wyga górski
Krajoznaw- stwo	wskazidroga	przewodnik po...	krajoznawca	pilot wycieczek
Miasta Polski	odkrywca...	znawca...		
Odkrycia	szperacz	poszukiwacz	badacz	

SPRAWNOŚCI TURYSTYCZNE



ŁAZIK

*



- Skompletuje ekwipunek na dwudniową wycieczkę z nocowaniem.
- Podczas wędrowki zastępu/drużyny przejdzie 15 km.
- Prawidłowo spakuje plecak na wędrowkę, tak by nie utrudniał marszu.
- Wskaże na mapie własne położenie.
- Sporządzi stronę do kroniki zastępu/drużyny z odbytej wyprawy.

WŁÓCZĘGA

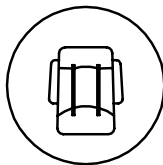
**



- Wykaże się sprawnością na poziomie Łazika lub Łazika górskiego.
- Zorganizuje dwudniową wędrowkę zastępu/drużyny, korzystając z map, przewodników, itp.
- Podczas wędrowki zastępu/drużyny przejdzie 30 km.
- Pokieruje rozbiem i likwidacją obozowiska zachowując zasady ekologii i puszczaństwa.
- Na mapie wskaże własne położenie, zna oznaczenia szlaków.
- Sprawnie posłuży się GPS-em, zna zasady jego pracy oraz podstawowe funkcje przydatne w czasie wędrowki.
- Potrafi wezwać pomoc w przypadku wypadku.



WĘDROWIEC



- Wykaże się sprawnością na poziomie Włóczęgi.
- Skompletuje własny ekwipunek turystyczny (plecak, śpiwór, karimata, kuchenka turystyczna, apteczka, itp.).
- Zorganizuje trzydniową wycieczkę drużyny, korzystając z map, przewodników, rozkładów jazdy PKS i PKP itp.
- Rozliczy pod względem finansowym zorganizowaną wycieczkę.
- Zorganizuje nocleg bez namiotu.
- Przejdzie pieszo 70 km.

WYGA M



- Wykaże się umiejętnościami na poziomie sprawności Wędrowca.
- Przygotuje i przeprowadzi, co najmniej siedmiodniową wycieczkę drużyny lub obóz wędrowny, a po jej zakończeniu rozliczy go pod względem finansowym.
- Odbędzie próbę szlaku o charakterze wyczynu harcersko-turystycznego.



DROMADER M

100

- W czasie 24 godzin przejdzie pieszo 100 km.

Uwaga:

Sprawność przeznaczona dla harcerzy pełnoletnich w stopniu min. ćwika.



ŁAZIK GÓRSKI

*



- Skompletuje ekwipunek na dwudniową wycieczkę z nocowaniem.
- Podczas wędrówki zastępu/drużyny przejdzie 15 km w terenie górskim (minimum 70% trasy 700 m. n. p. m.).
- Prawidłowo spakuje plecak na wędrówkę, tak by nie utrudniał marszu.
- Wskaże na mapie własne położenie.
- Sporządzi stronę do kroniki zastępu/drużyny z odbytej wyprawy.

WĘDROWIEC GÓRSKI

**



- Odbędzie kilkudniową wędrówkę górską z nocowaniem w terenie.
- Dobrze orientuje się w terenie górskim, prawidłowo zlokalizuje z mapy doliny, granie, szczyty, przełęcze.
- Zabezpieczy się na wypadek zmian pogody.
- Wskaże na mapie najważniejsze pasma górskie w Polsce. Opowie czym się charakteryzują.
- Pozna oznaczenia szlaków turystycznych.
- Zadbą o czystość szlaku – zabierze z niego swoje i znalezione po drodze śmieci.



WĘDROWIEC GÓRSKI ZIMOWY

**



- Odbędzie 5 górskich wycieczek zimowych.
- Będzie dobrze orientował się w terenie górskim, prawidłowo zlokalizuje z mapy doliny, granie, szczyty, przełęcze.
- Zabezpieczy się przed zimnem i odmrożeniami.
- Zbuduje biwakową jamę śnieżną, rozpali ognisko ogrzewcze.
- Pozna różne rodzaje lawin śnieżnych i stopnie zagrożenia lawinowego.

TURYSTA GÓRSKI



- Przejdzie granie głównych 4 pasm górskich w Karpatach lub Sudetach.
- Przejdzie 15 km przez góry "na przełaj", nie korzystając z dróg i szlaków (w rejonie, w którym jest to dozwolone).
- Pozna niebezpieczeństwa gór i zasady zachowania się w czasie burzy, mgły, śnieżycy, przy przemęczeniu. Pozna przepisy poruszani się po terenie górskim grup zorganizowanych.
- Posiędzie wiedzę na temat działalności GOPR i zasad ratownictwa górskiego.
- Odbędzie 5 wycieczek górskich zimowych.



PRZEWODNIK GÓRSKI

M



- Nie korzystając z żadnych zorganizowanych form wyjazdów turystycznych zaplanuje wyprawę drużyny w mało znane pasmo górskie Europy (w Rumunii, Bułgarii, Ukrainie, Norwegii itp.):
 - zadba o odpowiednie wyposażenie uczestników (ubiór sprzęt), przeszkolenie i trening kondycyjny,
 - zgromadzi przewodniki, mapy, ustali trasę, miejsca biwakowania i zaopatrzenia w żywność,
 - zdobędzie wiedzę na temat kraju, do którego jedzie – życia ludności, obyczajów oraz przepisów prawnych dotyczących obozowania.
- Poprowadzi wyprawę ciekawie i bezpiecznie.

WYGA GÓRSKI

M

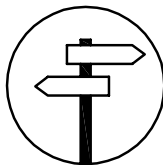


- Przygotuje i przeprowadzi, co najmniej siedmiodniową wyprawę drużyny lub obóz wędrowny po terenie górskim (minimum 70% trasy 700 m. n. p. m.), a po jego zakończeniu rozliczy go pod względem finansowym.
- Odbędzie próbę szlaku o charakterze wyczynu harcersko-turystycznego.
- Zdobędzie uprawnienia przewodnika SKPB lub PTTK przy najmniej na jedno pasmo górskie.



WSKAZIDROGA

*

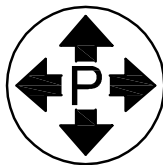


- Na konturowej mapie swojej miejscowości (dzielnicy, miasta) zaznaczysz nazwy głównych ulic i placów oraz ważniejsze obiekty: ośrodek zdrowia, apteka, poczta, straż pożarna, posterunek policji itp.
- W czasie gry terenowej, po najbliższej okolicy, poprowadzi do określonego miejsca i odszuka zadany obiekt.
- Pozna usytuowanie najbliższych obiektów użyteczności publicznej: dworzec, hotel, teatr, bank, biblioteka, kościół.
- Pozna najbliższy obiekt godny zwiedzania (zabytek historyczny, osobliwość przyrodniczą, muzeum itp.). Opowie o nim w czasie zbiórki zastępu.
- Pozna rodowód herbu swojego (lub najbliższego) miasta, będzie potrafił go narysować. Pozna sylwetkę patrona miasta.
- Będzie wiedział skąd się wzięła nazwa miasta, opowie legendę z nią związaną oraz 2 inne legendy dotyczące miasta.
- Pozna co najmniej 3 wybitne postaci związane z miastem lub pochodzące z niego, wie czym się te osoby zaśłużyły.



PRZEWODNIK PO...

**



- Opracuje plan zwiedzania swojego lub najbliższego miasta, posiadając podstawowe wiadomości o jego zabytkach i osobliwościach przyrodniczych.
- Sprawne posłuży się planem miasta, wskaże najkrótszy dojazd do określonego miejsca.
- Pozna drogi wylotowe z miasta, dworce autobusowe, kolejowe, ew. lotnicze i funkcje każdego z nich w komunikacji dalekobieżnej.
- Weźmie udział w kilku wycieczkach turystyczno – krajoznawczych, w tym przynajmniej raz jako przewodnik.
- Odszuka i w miarę potrzeby zadba (uporządkuje) miejsca pamięci związane z miastem lub jego wybitnymi mieszkańcami.
- Pozna 5 nieznanych sobie dotychczas miejsc/zabytków w mieście, potrafi wskazać do nich drogę, po jednym z nich oprowadził zastęp.
- Pozna szczególnie chwalebne wydarzenia z historii miasta, opowie o jego wybitnych mieszkańcach.
- Odwiedzi z zastępem muzeum związane z miastem lub regionem.
- Pozna z rodziną zwyczaje regionalne dotyczące świąt, potraw i strojów.



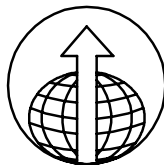
KRAJOZNAWCA



- Oprowadzi 3 wycieczki po swoim mieście, jego okolicy lub regionie, wykazując znajomość jego historii, zabytków, ciekawych obiektów.
- Zaplanuje cykle wycieczek po Polsce o tematyce: historycznej, przyrodniczej, architektonicznej i geograficznej, posługując się mapami oraz przewodnikami.
- W każdym z regionów geograficznych Polski potrafi wskazać miejsca o wybitnych walorach krajoznawczych, kompletuje mapy, przewodniki, foldery z tych terenów.
- Weźmie udział w 3 wycieczkach krajoznawczych w różne regiony Polski.
- Wykorzysta w pracy harcerskiej zdobyte wiadomości z zakresu historii sztuki lub etnografii (zorganizuje zwiad etnograficzny, konkurs znajomości stylów architektonicznych itp.).
- Zorganizuje grę zapoznającą harcerzy z historią miasta, zabytkami i władzami samorządu lokalnego.



PILOT WYCIECZEK M

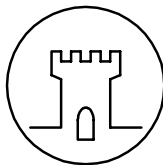


- Pozna dokładnie jeden region turystyczny Polski (np. Pieńiny, Puszcę Białowieską, Góry Świętokrzyskie, Bory Tucholskie):
 - zna dokładnie topografię regionu i nazewnictwo z nią związane,
 - zna historie regionu, pamiątki historyczne (budynki, pomniki, kościoły) oraz miejsca związane z wydarzeniami historycznymi,
 - posiada wiadomości z etnografii tych terenów (obyczaje, stroje, pieśni, zabytki budownictwa wiejskiego itp.),
 - wskaże najpiękniejsze przyrodniczo miejsca, zabytki przyrody martwej i ożywionej, rośliny i zwierzęta typowe dla regionu,
 - wymieni sławne postaci związane z regionem, przedstawi ich życiorysy, osiągnięcia, pamiątki po nich,
 - zna sieć komunikacyjną, bazy noclegowe, sieć usług oraz podstawowe ceny,
 - posiada kilku znajomych wśród miejscowej ludności.
- Zorganizuje obóz wędrowny po regionie lub oprowadzi, służąc za przewodnika, 3 wycieczki.



ODKRYWCA ... (NAZWA MIASTA)
– NIE DOTYCZY MIEJSCA ZAMIESZKANIA

*



- Pozna godło/herb miasta, narysuj go.
- Pozna od 2 do 4 legend związanych z miastem, w tym legendę lub historię związaną z powstaniem miasta i jego nazwą.
- Pozna min. trzy wybitne postacie związane z miastem lub pochodzące z niego, wie czym się te osoby założyły.
- Pozna najważniejsze w mieście zabytki i miejsca pamięci narodowej, każde z nich odwiedź.
- Weźmie udział w grze tematycznej związanej z poznawaniem miasta.
- Sprawnie posługuje się planem miasta.



ZNAWCA ... (NAZWA MIASTA)
– NIE DOTYCZY MIEJSCA ZAMIESZKANIA

**

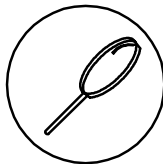


- Odszuka 2 zwyczaje związane z miastem, jeśli to możliwe weźmie udział w uroczystości specyficznej dla tego miasta (np. w Krakowie – nabożeństwie bractwa kurkowego, w Poznaniu – pochodzie św. Marcina).
- Pozna najważniejsze miejsca/zabytki w mieście, potrafi wskazać do nich drogę z głównego dworca, po jednym z nich oprowadzi zastęp.
- Wraz z zastępem przeprowadzi zwiad dotyczący wybranych zabytkowych obiektów na terenie poznawanego miasta, udokumentuje zwiad.
- Odszuka (np. za pomocą internetu) najdogodniejsze połączenia kolejowe lub autobusowe z rodzinnej miejscowości do poznawanego miasta oraz przedstawi koszt takiej podróży (uwzględniając zniżki). Zna najdogodniejsze połączenia komunikacją miejską z miejsca swojego zakwaterowania do głównych punktów miasta, wie, jakie są koszty przejazdów.
- Pozna historię powstania miasta, w tym wybitne postaci lub wydarzenia.
- Odszuka i złoży kwiaty w miejscu pamięci lub grobie związanym z harcerstwem.



SZPERACZ

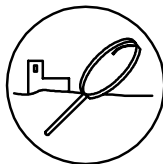
*



- W nieznannej sobie miejscowości odszuka i zlokalizuje ważniejsze obiekty: ośrodek zdrowia, straż pożarna, dworzec lub przystanek PKS itp.
- Weźmie udział w zwiadzie terenowym dotyczącym poznania historii miejscowości i życia jej mieszkańców.
- Na mapie lub planie zaznaczy zabytkowy obiekt wyznaczony zadaniem, zapozna się z jego historią.
- Z wycieczki leśnej przyniesie ciekawe zbiory lub trofea.
- Umie posłużyć się przewodnikiem i encyklopedią.

POSZUKIWACZ

**



- Kierując grupą zwiadowcza przeprowadzi zwiad terenowy na określony temat.
- W czasie zwiadu skorzysta z książek i przewodników, przeprowadzi rozmowy z ludźmi.
- Sporządzi dokładny raport ze zwiadu.
- Przedstawi wyniki zwiadu na ognisku lub kominku, zilustruje opowiadanie zdjęciami, rysunkami bądź ekspozycjami.



BADACZ



- Dokona podziału Polski na regiony geograficzne, przyrodnicze, historyczne i etnograficzne – charakteryzując je uzasadni podział.
- Korzystając z czytelni i biblioteki sporządzi bibliografię na zadany temat. Zainteresuje się jedną z dziedzin wiedzy (np. astronomią, oceanologią, meteorologią itp.), przedstawi tytuły 3 książek przeczytanych w tej dziedzinie, zaintryguje harcerzy w drużynie opowiadaniem z jej zakresu.
- Przedstawi drużynie zbiory kolekcjonerskie lub zademonstruje doświadczenie.



SPRAWNOŚCI OBOZOWE

DZIEDZINA	*	**	***	M
Kuchnia obozowa	kuchcik	kucharz	kuchmistrz	
Pionierka	sobieradek obozowy	technik obozowy	wyga obozowy	mistrz obozownictwa
Puszczają-skie	chatka robinsona	leśny człowiek		
		przyjaciel lasu	puszczanin	
Obozowe - charakteru		pierwsze pióro	trzy pióra	
Służba wartownicza	wartownik	starszy wartownik		

SPRAWNOŚCI OBOZOWE



KUCHCIK

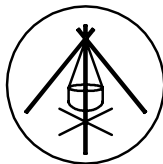
*



- Będzie pełnił z zastępem służbę kuchenną, weźmie udział w przygotowaniu śniadania, obiadu złożonego z dwóch dań, kolacji.
- Wybierze dobre miejsce na kuchnię polową, zbuduje ją i ugotuje na niej herbatę.
- Przygotuje posiłki w terenie: pokroi chleb, ugotuje jajka, upiecze ziemniaki w popiele.
- Wyczyści z sadzy, w warunkach polowych, kociołek lub menażkę.
- Zamaskuje miejsce po kuchni polowej.
- Zabierze na wycieczkę lub biwak odpowiedni prowiant, prawidłowo go spakuje, naostry nóż.

KUCHARZ

**



- Zbuduje 3 rodzaje kuchni polowych i osłoni je przed deszczem.
- Obsługuje różne typy kuchenek turystycznych.
- Pokieruje przygotowaniem trzech posiłków przez zastęp służbowy w tym obiadu złożonego z 2 dań.
- Sporządzi posiłek bez użycia naczyń, np. ryba w liściach lub glinie, ciasto na kiju, pieczone jaja.
- Przygotuje dwie trudniejsze potrawy (mięso na dwa sposoby, ryż lub kaszę na sypko, sos itp.)
- Ułoży jadłospis na trzydniowy biwak.



KUCHMISTRZ

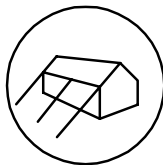


- Będzie pełnił obowiązki kucharza na obozie przez 3 dni:
 - ułoży jadłospis i zapotrzebowanie na żywność,
 - punktualnie przygotuje smaczne i estetyczne posiłki,
 - utrzyma higienę w kuchni,
 - sporządzi próbki posiłków i odpowiednio je opisze,
 - umiejętnie pokieruje pracą zastępu służbowego.
- Urządzi kuchnię obozową:
 - według własnego spisu sprzętu,
 - rozplanuje rozmieszczenie poszczególnych elementów zaplecza kuchennego (obieralnia, dół chłonny, magazyn żywności, zmywalnia, parniki itp.).
- Zaprezentuje swoją wiedzę na temat prawidłowego żywienia.
- Zastosuje różne sposoby przechowywania żywności na obozie, zabezpieczy ją przed zepsuciem.
- Przygotuje ciekawą potrawę dla obozu na specjalną okazję.



SOBIERADEK OBOZOWY

*



- Zaprojektuje i wykona drobny przedmiot pionierki obozowej (drogowskaz, ławka, wieszak itp.).
- Bezpiecznie rozpali ognisko, zagasi i zatrze po nim ślady.
- Sprawnie posłuży się sprzętem pionierskim: piłą, toporkiem, młotkiem, zakonserwuje je po skończonej pracy.
- Wraz z zastępem wykona wyposażenie swojego namiotu stosując przydatne węzły.
- W pracach pionierskich posłuży się swoimi wymiarami ciała (rozstaw palców, ramion, długość palców, wzrost).
- Samodzielnie w dobrym tempie rozbije namiot dwuosobowy, a z zastępem dziesięcioosobowy, w razie potrzeby okopie go.
- Szanuje sprzęt obozowy (wysuszy i wyczyści namiot, odkłada sprzęt pionierski na miejsce).

TECHNIK OBOZOWY

**



- Zaprojektuje i wykona dowolne urządzenie obozowe typu: latryna, prycza, brama, półka namiotowa.
- Rozpali ognisko w trudnych warunkach atmosferycznych.
- Pokieruje zastępem w czasie stawiania namiotu, będzie potrafił prawidłowo zwinąć i zakonserwować namiot, naprawi proste uszkodzenia.



- Przygotuje narzędzia obozowe (naostrzy piłę i siekiere, osadzi trzonki).
- Zbuduje most linowy.
- Wykona pomysłowe i estetyczne urządzenie pionierskie służące członkom jego zastępu.

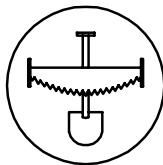
WYGA OBOZOWY



- Pokieruje rozbijaniem namiotów różnych typów.
- Wykaże się sprawnością w ścinaniu drzewa o średnicy 20 cm.
- Rozpozna w terenie gatunki drzew przydatne do prac pionierskich, właściwie je zastosuje.
- Wykona wg własnego projektu duże urządzenie obozowe (np. pomost, zadaszenie kuchni, bocianie gniazdo, prycz bez użycia gwoździ).
- W zdobnictwie obozowym zastosuje zasady puszczańskiej estetyki, wykona element zdobnictwa obozowego.
- Pokieruje naprawą i konserwacją sprzętu obozowego, suszeniem i talkowaniem namiotów, osadzaniem i ostrzeniem siekier, konserwacją sprzętu pływającego.



MISTRZ OBOZOWNICTWA M

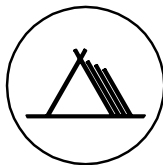


- Pokieruje budową obozu stałego w terenie leśnym:
 - dokona zwiadu kwatermistrzowskiego przed obozem (rozpoznanie terenu, szkic terenu, zamówienie budulca, ujęcie wody itp.),
 - rozplanuje zabudowę obozu (podział na części funkcjonalne: mieszkalną, gospodarczą, sanitarną, rozmieszczenie namiotów),
 - sporządzi projekty urządzeń obozowych lub zatwierdzi projekty wykonane przez innych harcerzy,
 - przygotuje potrzebny sprzęt obozowy,
 - pokieruje pracami pionierskimi otwierając obóz w ustalonym czasie,
 - pokieruje likwidacją obozu pozostawiając teren w bardzo dobrym stanie,
 - obóz zostanie dobrze oceniony pod względem przepisów ochrony środowiska, ppoż. zarządzeń sanitarnych.
- Nauczy młodszych harcerzy jednej z trudniejszych prac pionierskich.
- Zaprojektuje i wykona nowatorski projekt dużego urządzenia pionierskiego.



CHATKA ROBINSONA

*



- Przebywał z zastępem 24 godziny w lesie, od śniadania do śniadania, z dala od obozu i skupisk ludzkich.
- W czasie wyprawy brał udział w budowie szałas, legowiska i przygotowaniu posiłków.
- Przygotuje posiłek z darów lasu.
- Na wieczornym ognisku w ciekawej formie przedstawi przygodę z tej wyprawy.

Uwaga:

Zaleca się zdobywanie sprawności z tryptyku puszczańskiego na kolejnych obozach.

LEŚNY CZŁOWIEK

**



- Spędzi noc na drzewie w wykonanym przez siebie legowisku.
- Upiecze na ogniu drób lub rybę.
- Przygotuje smaczny posiłek z owoców leśnych.



PRZYJACIEL LASU

**



- Zdobył sprawność Chatka Robinsona, posiada stopień młodzika.
- Przebywał 24 godziny w lesie, z dala od obozu i skupisk ludzkich.
- Następnego dnia po powrocie do obozu będzie pracował na rzecz lasu.
- Zbuduje szałas i legowisko.
- Będzie dobrze gospodarować posiadanym prowiantem.
- Przygotuje ciepły posiłek z darów lasu.



PUSZCZANIN



- Wykazał się umiejętnościami na poziomie sprawności Przyjaciel lasu.
- Przebywał 48 godzin w lesie, z dala od obozu i skupisk ludzkich, niezauważony przez ludzi. W trakcie pobytu w lesie przeanalizuje swoją harcerską drogę.
- Następnego dnia po powrocie do obozu znajdzie sobie pracę w zamian za posiłek.
- Zbuduje szałas, legowisko, żywi się darami lasu.
- Przedstawi na ognisku relację ze zdobywania sprawności i swoich przemyśleń.

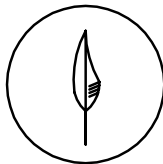
Uwaga:

Ekwipunek: mundur, okrycie przeciwdeszczowe, śpiwór, nóż, menażka, 6 zapatek i draska. Prowiant na dwa dni: 0,5 kg chleba, bidon wody pitnej.



PIERWSZE PIÓRO

**



- Przejdzie pomyślnie przez 12 godzinne 3 próby głodu, milczenia i samotności:
 - w czasie pierwszej próby 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 próby zachowa całkowite milczenie i przeznaczy ten czas na zastanowienie się nad swoim życiem harcerskim,
 - trzecią próbę 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 jedno ptasie pióro.

Uwaga:

- sprawność przeznaczona dla harcerzy posiadających stopień młodzika,
- próby można odbywać tylko w dzień z przerwami nocnymi do rozpoczęcia następnego próby,
- sprawność można zdobywać tylko na obozie letnim. Dopuszczenie do próby następuje w czasie ogniska, przez harcerza posiadającego sprawność trzech piór lub instruktora – najlepiej drużynowego. Nieudaną próbę można powtórzyć tylko raz na tym samym obozie po tygodniu od poprzedniej próby.



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.

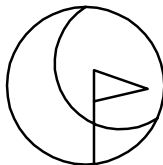
Uwaga:

- sprawność przeznaczona dla harcerzy posiadających stopień ćwika,
- sprawność można zdobywać tylko na obozie letnim. Dopuszczenie do próby następuje w czasie ogniska, przez harcerza posiadającego tę sprawność lub instruktora – najlepiej drużynowego.
- Nieudaną próbę można powtórzyć dopiero po upływie roku.



WARTOWNIK

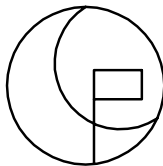
*



- Będzie dobrze pełnić na obozie służbę wartowniczą dzienną, zadba o porządek na terenie obozu. Prawidłowo będzie zachowywał się w kontaktach z gośćmi, osobami obcymi, instruktorami harcerskimi.
- Czujnie będzie pełnić wartę nocną.
- Będzie sprawnie poruszał się w nocy bez światła, tropiąc za głosem. Wie jak używać na warcie latarki.
- Będzie stawał w nocy na sygnał alarmowy w czasie 5 minut. Szybko reaguje na dźwięk porannej pobudki.

STARSZY WARTOWNIK

**



- Prawidłowo zorganizuje służbę wartowniczą dla obozu.
- Prawidłowo będzie pełnić wartę honorową, potrafi rozprowadzić warty.
- Wie, kiedy i dlaczego wystawia się warty honorowe.
- Wymieni najważniejsze miejsca pamięci narodowej w swojej okolicy, odwiedzi je z zastępem.



SPRAWNOŚCI PRZYRODNICZE

DZIEDZINA	*	**	***	M
Las	przyjaciel lasu	duch puszczy	leśnik	
Botanika	przyrodnik	botanik	zielnik	
Rolnictwo			rolnik	
Grzybiarstwo	zbieracz grzybów	grzybiarz		
Zwierzęta leśne	obserwator zwierzęziny	tropiciel zwierzęziny	zoolog	
Zwierzęta domowe	przyjaciel zwierząt	opiekun zwierząt	hodowca	
Akwarystyka	akwarysta	wodnik	oceanolog	

SPRAWNOŚCI PRZYRODNICZE



LAS

DZIEDZINA	*	**	***	M
Meteorologia	progno- styk	znawca pogody	meteo- log	
Ekologia	młody ekolog	ekolog	obrońca przyrody	zielony
Wędkarskie	począ- kujący wędkarz	wędkarz	rybak	

SPRAWNOŚCI PRZYRODNICZE



PRZYJACIEL LASU

*



- Spędzi z zastępem kilka godzin w lesie obserwując jego życie (żerujące zwierzęta, zachowanie ptaków, życie mrowiska itp.). Opíše swoje spostrzeżenia dołączając rysunki ciekawych roślin lub zwierząt.
- Zbierze z każdego piętra lasu po 5 gatunków liści i rozpozna je.
- Wymieni i opíše 10 ssaków, 10 ptaków i 5 gadów zamieszkujących polskie lasy.
- Rozpozna po 10 gatunków roślin i zwierząt chronionych.

DUCH PUSZCZY

**



- Przeprowadzi samotną, trzygodzinną obserwację życia lasu, o wschodzie słońca.
- Przedstawi kilka fotografii, szkiców lub opisów podpatrzonych przez siebie scen z życia zwierząt leśnych.
- Zbierze 5 gatunków leśnych owoców jadalnych i 5 gatunków ziół leśnych. Opowie o ich zastosowaniu.
- Przepracuje 2 dni w szkółce leśnej lub przy wykonywaniu innych zabiegów pielęgnacyjnych.
- Odwiedzi z zastępem rezerwat przyrody, leśny park narodowy lub ścieżkę dydaktyczną w nadleśnictwie. W czasie zwiedzania podzieli się z innymi wiadomościami przyrodniczymi.



LEŚNIK



- Przeprowadzi całodobową samotną obserwację lasu (po 3 godziny rano, w południe, wieczorem i w nocy). Przedstawi notatki i zdjęcia.
- Rozpozna po liściach, korze i owocach 15 gatunków drzew i krzewów leśnych. Nazwie 15 gatunków roślin runa leśnego.
- Zna pospolite szkodniki drzew, objawy ich żerowania oraz zagrożenia ekologiczne lasów w Polsce.
- Opowie o leśnych parkach narodowych i najciekawszych rezerwach na terenie kraju.
- Będzie uczestniczył w obchodzie lasu, pozna jego pracę. Potrafi wymieni kilka czynności jakie wykonuje leśniczy.
- Zorganizuje dla drużyny spotkanie z leśniczym - „zielona lekcja”, na ścieżce dydaktycznej w nadleśnictwie lub poprowadzi całodniową wycieczkę przyrodniczą po puszczy.



PRZYRODNIK

*



- Przyniesie z wycieczki 15 roślin leśnych i 15 roślin łąkowych, rozpozna je.
- Założy zielnik roślin dziko żyjących.
- Zaobserwuje rozkwit wybranej rośliny od pąka do momentu przekwitnięcia. Sporządzi dziennik obserwacji.
- Zbierze nasiona 5 znanych gatunków roślin dziko żyjących.
- Zbierze owoce jadalne 5 gatunków roślin leśnych.

BOTANIK

**



- Poprowadzi zielnik. Ma w nim co najmniej 10 gatunków: drzew, krzewów, roślin łąkowych, roślin leśnych oraz po 5 gatunków: mchów, porostów, roślin wodnych i bagiennych, roślin górskich.
- Korzystając z „klucza” określi gatunek nieznaney sobie rośliny.
- Zna najładniejsze skupiska roślin, różnych środowisk, w okolicznych terenach wycieczkowych.
- Rozróżni 20 gatunków roślin chronionych w Polsce.
- Zwiedzi z zastępem najbliższy dostępny rezerwat roślin lub ogród botaniczny.



ZIELARZ



- Sporządzi zielnik roślin leczniczych, w którym dla 15 gatunków ziół określi: nazwę, środowisko występowania, porę wzrostu, kwitnienia i owocowania, części roślin o właściwościach leczniczych, porę i sposób zbioru/przechowywania i zastosowania lecznicze, sposób przesadzania.
- Zorganizuje z zastępem zbiór ziół do apteczki drużyny.
- Przeprowadzi szkolenia z zakresu zielarstwa.
- Sporządzi zielnik roślin trujących, w którym dla 5 gatunków określi: nazwę, środowisko występowania, części trujące rośliny, objawy zatrucia, poda odpowiednie informacje i ostrzeżenia innym.



ROLNIK



- Wykona samodzielnie, przez co najmniej 3 dni, prace przy orce, siewie, żniwach, sianokosach, wykopkach lub innych pracach polowych.
- Przez 2 miesiące będzie doglądać plonów – zniszczy chwasty, szkodniki, rozpozna etapy wegetacji i stopień dojrzałości roślin uprawnych, itp.
- Wyklepie, założy i naostrzy kosę.
- Naprawi grabie, założy trzonek do motyki lub łopaty, wprawi szczelbel do drabiny lub naprawi inne urządzenie gospodarskie.
- Obsłuży prosty zmechanizowany sprzęt rolniczy (sieczkarkę, kopaczkę do ziemniaków, siewnik, roztrzascz nawozu itp.) z zachowaniem koniecznych środków ostrożności.



ZBIERACZ GRZYBÓW

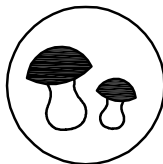
*



- Weźmie udział w grzybobraniu, zbierze koszyk grzybów jadalnych (pod kontrolą osoby doświadczonej).
- Będzie zbierał grzyby nie niszcząc grzywni. Oczyszczy grzyby, posegreguje wg przeznaczenia (suszenie, marynowanie, duszenie).
- Ususzy grzyby oraz udusi je lub usmaży.
- Potrafi korzystać z atlasu grzybów.

GRZYBIARZ

**



- Rozpozna po 10 gatunków grzybów jadalnych, niejadalnych i trujących.
- Przyrządzi 4 potrawy z wykorzystaniem grzybów.
- Wykona przetwory z grzybów.
- Zorganizuje zbiór grzybów w zastępie.
- Zna objawy zatrucia grzybami, potrafi udzielić pierwszej pomocy.



OBSERWATOR ZWIERZYNY

*



- Spośród zwierząt żyjących w Polsce, rozpozna: 10 gatunków ssaków, 10 gatunków ptaków, 5 gatunków gadów, 5 gatunków ryb.
- Nauczy się naśladowania odgłosów 5 zwierząt, w tym ptaków.
- Dokona półgodzinnej obserwacji zwierzęcia lub zwierząt żyjących na wolności (mrówki, żaby, ptaki, zaskrońce itp.), bez straszenia ich i bez żadnej ingerencji w ich życie.
- Zwraca uwagę na niewłaściwe traktowanie zwierząt przez innych.

TROPICIEL ZWIERZYNY

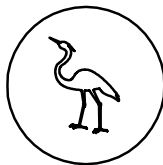
**



- Dokona kilkugodzinnej obserwacji życia zwierząt. Wskaże leśne ścieżki jednego z nich.
- Rozpozna 7 gatunków zwierząt po wyglądzie, tropach, głosach.
- Wie, jakie charakterystyczne gatunki zwierząt można spotkać w różnych regionach Polski.
- Zimą będzie systematycznie dokarmiać zwierzynę.
- Rozpozna i nazwie zwierzęta chronione w naturze lub na okazanych fotografiach.
- Zorganizuje dla zastępu zajęcia z życia zwierząt. Podczas zajęć wytłumaczy młodszemu zachowania w lesie.



ZOOLOG

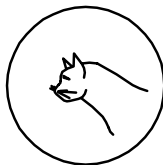


- Interesuje się światem zwierząt: zbiera artykuły, albumy i atlasy zwierząt.
- Wykaże się znajomością zwierząt żyjących w okolicy i umiejętnością rozpoznania ich tropów.
- Weźmie udział w pracach na rzecz ochrony zwierzyny (budowanie paśników, budek lęgowych, dokarmianie zwierząt, walka z kłusownictwem itp.).
- Zorganizuje dla zastępu lub drużyny wycieczkę o tematyce zoologicznej.



PRZYJACIEL ZWIERZĄT

*



- Będzie samodzielnie opiekował się zwierzęciem domowym (pies, kot, chomik, rybki, ptaki lub inne), karmi je, czyści siedlisko, ewentualnie wyprowadza na spacer.
- Będzie obserwował zachowanie swojego zwierzęcia, potrafi po zachowaniu odgadnąć jego potrzeby.
- Przeczyta książkę na temat zwierzęcia które posiada. Opowie o zachowaniu swojego zwierzęcia innej osobie posiadającej takie samo zwierzę. Wymieni doświadczenia z opieki nad nimi.
- Będzie zwracał uwagę dzieciom, które niewłaściwie odnoszą się do swoich zwierząt.

OPIEKUN ZWIERZĄT

**



- Przeczyta książkę na temat hodowli zwierzęcia, które posiada.
- Samodzielnie będzie się opiekować nowonarodzonym zwierzęciem do osiągnięcia przez nie samodzielności. Będzie odpowiednio troszczyć się o matkę, będzie przygotowywać stosownie do wieku zwierzęcia posiłki, czyścić legowisko, sprzątać.
- Przez 3 miesiące od urodzenia zwierzęcia, będzie wykonywać cotygodniowe notatki z obserwacji rozwoju i zdobywania nowych umiejętności przez młode.



- Wymieni swoje spostrzeżenia z innym hodowcą. Orientuje się w rasach zwierząt hodowlanych, potrafi scharakteryzować ich przedstawicieli.
- Pomoże zwierzętom bezpańskim, porzuconym lub zagubionym.

HODOWCA

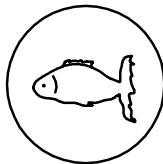


- Zaopiekuje się przez ok. 2 miesiące zwierzęciem gospodarskim (np. krową, koniem, świnia, kurami, królikami, pszczołami).
- Przygotuje i utrzyma w czystości pomieszczenia dla zwierzęcia.
- Przygotuje pokarm, będzie poić i karmić zwierzę.
- Oporządzi zwierzę (wydoi krowę, zaprzęgnie konia, ostrzyże owcę, wybierze miód itp.).
- Potrafi rozpoznać objawy pospolitych chorób zwierzęcia, wezwać weterynarza i zaradzić w prostych przypadkach (zranienie, złamanie, wzdęcie).



AKWARYSTA

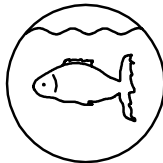
*



- Założy akwarium dobierając odpowiedni zbiornik.
- Urządzi estetyczne wnętrze zbiornika.
- Zaplanuje system oczyszczania i napowietrzania wody oraz oświetlenia.
- Dobierze zestaw roślin i ryb harmonizujących ze sobą.
- Pamięta o systematycznym karmieniu ryb i czyszczeniu akwarium.

WODNIK

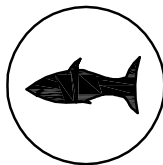
**



- Hoduje przynajmniej od roku ryby lub inne zwierzęta wodne (żaby, żółwie), opiekuje się nimi samodzielnie.
- Rozróżnia podstawowe choroby zwierząt akwariowych i potrafi z nimi walczyć.
- Przeczyta kilka książek na temat życia w morzu lub zbiornikach słodkowodnych.
- Zna 15 roślin wodnych i 30 gatunków zwierząt wodnych (nazwa, wygląd, środowisko występowania, inne charakterystyczne).
- Opowie na zbiórce zastępu o najciekawszych zwierzętach żyjących w morzach i oceanach.



OCEANOLOG



- Kolekcjonuje książki o tematyce morskiej i inne ekspozyty (egzotyczne muszle, kraby, kawałki raf koralowych itp.).
- Potrafi scharakteryzować faunę i florę oceanów i mórz na różnych szerokościach geograficznych.
- Zapozna się ze zbiorami muzeum morskiego.
- Próbuje nurkować, zapisał się na kurs płetwonurków, kompletuje sprzęt.
- Zorganizuje harcerską grę o charakterze dydaktycznym, zapoznającą harcerzy z geografiami mórz i życiem w oceanach.



PROGNOSTYK

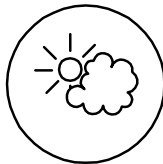
*



- Zmierzy temperaturę powietrza zachowując wymagane warunki dla pomiarów meteorologicznych.
- Odczyta z barometru ciśnienie powietrza i określi czy jest to ciśnienie niskie, wysokie czy normalne dla danej okolicy.
- Zmierzy wysokość opadu atmosferycznego.
- Pozna zasadę działania wiatromierza, oceni kierunek i prędkość wiatru.
- Rozróżni 3 główne typy chmur: kłębiaste, pierzaste, warstwowe.
- Poprowadzi dzienniczek obserwacji atmosfery, gdzie systematycznie wpisuje wyniki własnych obserwacji pogody.

ZNAWCA POGODY

**

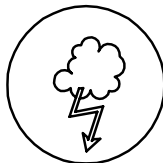


- Poda charakterystyczne cechy (rozkład ciśnienia, temperatury, kierunek i prędkość wiatru, rodzaj chmur): pogody słonecznej, pogody zimnej, pogody złej dla klimatu Polski.
- Rozróżnia 10 rodzajów chmur, masy powietrza, oznaki ich zbliżania się.
- Będzie obserwował życie lasu w czasie deszczu.
- Potrafi przewidzieć zmianę pogody w dniu następnym:



- na podstawie danych meteorologicznych (np. odczytu z mapy meteorologicznej),
- z obserwacji zjawisk atmosferycznych (zmiana temperatury, ciśnienia, wiatr, rodzaj chmur, kolor zachodzącego słońca, zorza, mgły itp.),
- z obserwacji zjawisk przyrodniczych (zachowanie roślin, zwierząt).

METEOROLOG



- Scharakteryzuje poszczególne warstwy atmosfery ziemskiej pod względem składu, zjawisk w nich występujących i roli, jaką pełnią dla życia ziemi.
- Wytłumaczy zasady cyrkulacji atmosfery na kuli ziemskiej dla obszaru Polski, na terenach górzystych i nad morzami.
- Zwiedzi z zastępem stację meteorologiczną służąc za przewodnika.
- Opowie ciekawie młodszym o burzy, tajfunie, trąbie powietrznej, zorzy polarnej, mirażu itp.
- Przez miesiąc będzie dokonywał pomiarów i obserwacji meteorologicznych oraz poprowadzi notatki i kalendarz pogody.
- Wykona prosty przyrząd meteorologiczny (deszczomierz, wiatromierz).



MŁODY EKOLOG

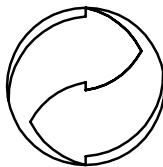
*



- Będzie zwracał szczególną uwagę na zgodność swojego postępowania z przyrodniczym punktem Prawa Harcerskiego, zrealizuje wynikające stąd postępowania.
- Z zastępem lub drużyną weźmie udział w leśnym rajdzie lub biwaku, zwróci szczególną uwagę na swoje zachowanie w lesie i przeprowadzi obserwacje przyrodnicze.
- Zamaskuje miejsce po ognisku, latrynie, dole na śmieci. Będzie uczestniczył w maskowaniu obozu lub biwaku pozostawiając teren w stanie nie odbiegającym od zastanego.
- Pozna najważniejsze rośliny i zwierzęta chronione, będzie wiedział, jakie można spotkać w najbliższej okolicy.
- Oszczędza surowce, wodę, energię elektryczną.
- Pozna zasady „4 śmietników”, stara się segregować śmieci.

EKOLOG

**



- Grzecznie i odważnie będzie zwracał uwagę wszystkim, którzy przyczyniają się do niszczenia środowiska: śmiecią, niszczą zielenią itp.
- Wspólnie z zastępem lub drużyną podejmie działanie poprawiające stan środowiska naturalnego lub zapobiegające jego dewastacji. Zna zasady produkcji zdrowej żywności. Wyliminuje ze swoich posiłków najbardziej szkodliwe produkty dla środowiska (opakowania).



- Przeprowadzi zwiad ekologiczny, rozpozna główne źródła zagrożenia, upowszechni wyniki.
- Będzie odpowiedzialny za maskowanie terenu po obozie lub biwaku. Stosuje zasady ekologicznego biwakowania.
- Wzbogaci biblioteczkę harcerską o wybraną pozycję ekologiczną.
- Zapozna się z postacią patrona ekologów św. Franciszka z Asyżu.

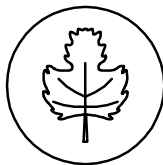
OBROŃCA PRZYRODY



- Pozna stan zagrożenia ekologicznego wybranego obszaru Polski i w interesujący sposób przedstawi o nim raport w drużynie.
- Nawiąże współpracę z organizacją bądź instytucją zajmującą się ekologią, zorganizuje działanie na rzecz środowiska naturalnego przy wsparciu odpowiedniej instytucji lub organizacji opracowując je metodycznie.
- Pozna podstawowe przepisy dotyczące ochrony środowiska, potrafi je zastosować.



ZIELONY M

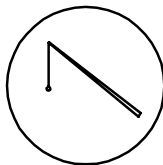


- Zorganizuje i przeprowadzi obóz wędrowny o tematyce ekologicznej, na którym uczestnicy:
 - wędrując uczyć się będą nienagannego zachowania,
 - zapoznają się z pięknem przyrody ojczystej,
 - przeprowadzą zwiady ekologiczne,
 - podejmą kilka prac pożytecznych dla środowiska,
 - opracują i zrealizują zadania zapoznające mieszkańców danego regionu z zagrożeniem ekologicznym,
 - rozpropagują wśród ludności wiejskiej zasady produkcji zdrowej żywności.



POCZĄTKUJĄCY WĘDKARZ

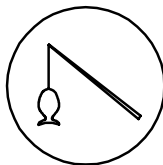
*



- Założy prawidłowo żyłkę na wędkę.
- Zna 5 rodzajów ryb słodkowodnych i słonowodnych zdalnych do jedzenia.
- Zakupi w sklepie wędkarskim odpowiedni sprzęt i przynętę.
- Wie kiedy ryby biorą najlepiej, samodzielnie złowi rybę.

WĘDKARZ

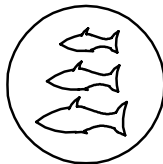
**



- Przyuczy dwóch harcerzy jak prawidłowo nałożyć żyłkę, przynętę i jak dobrze zarzucić.
- Zna 10 gatunków ryb słodkowodnych i słonowodnych.
- Upiecze samodzielnie złowione ryby na ognisku, z przyprawami.
- Wyplynie na połów z doświadczonym rybakim lub wędkarzem. Przez ten czas nauczy się tajników połowu i zaobserwuje zachowania ryb.



RYBAK



- Spędzi dzień na wodzie łowiąc ryby najlepszymi znanymi sposobami.
- Zda egzamin na kartę rybacką.
- Przyrządzi dwa posiłki ze złowionych przez siebie ryb.
- Zna 20 gatunków ryb słodkowodnych i słonowodnych.
- Potrafi wykonać w warunkach polowych przyrządy do połowu na własny użytek.
- Zorganizuje harcerski turniej wędkarski.

WĘDKARSKIE

SPRAWNOŚCI PRZYRODNICZE



SPRAWNOŚCI PATRIOTYCZNE

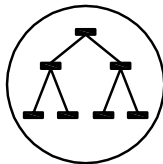
DZIEDZINA	*	**	***	M
Historia Polski	tropiciel korzeni	tropiciel dziejów	historyk	
	szperacz historyczny	badacz historii Polski	historia Polski	
	młody historyk	badacz przeszłości	badacz dziejów	historiograf
	Polak mały	rodak	krajan	więź pokoleń
Kresy	gnot	fifak	makabunda	baciar
Martyrologia		strażnik pamięci	golgota Wschodu	
Obywatelska	chorąży	powiernik flagi	powiernik godła	
			patriota	
Polska w świecie	Polak w Europie	Polak w świecie		

SPRAWNOŚCI PATRIOTYCZNE



TROPICIEL KORZENI

*



- Pozna rodowód swojej rodziny, z informacji rodziców i dziadków stworzy drzewo genealogiczne, opowie o najciekawszych postaciach wśród swoich przodków.
- Odwiedzi wybrane miejsce, gdzie rozegrało się ważne wydarzenie historyczne, potrafi o nim opowiedzieć.
- Odwiedzi miejscowy cmentarz, odnajdzie groby znanych ludzi.
- Weźmie udział w grze historycznej, wieczornicy historycznej lub obchodach ważnej rocznicy.

TROPICIEL DZIEJÓW

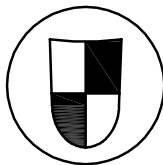
**



- Pozna historię swojej miejscowości, wie kiedy powstała, jakie są jej najciekawsze obiekty i pamiątki, jakie znane postacie są z nią związane.
- Zwiedzi co najmniej: 1 zamek królewski, 2 pałace magnackie, 3 kościoły z różnych epok, pozna zabudowę wybranego starego miasta.
- Potrafi podzielić historię Polski na okresy, scharakteryzuje każdy z nich.
- Zorganizuje grę historyczną dla zastępu, której wątkiem będzie konkretne wydarzenie historyczne (np. Bitwa pod Grunwaldem, odsiecz Wiednia, Akcja pod Arsenalem, itp.)



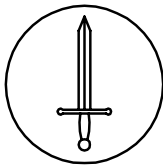
HISTORYK



- Przeczyta co najmniej 20 książek o tematyce historycznej.
- Zapozna się jednym z zabytków archeologicznych Polski z okresu słowiańskiego lub przedśłowiańskiego (Biskupin, Ostrów Tumski, Ostrów Legnicki lub inne).
- Opopie 3 gawędy biorąc za wątek ciekawe i pouczające wydarzenie historyczne.
- Zorganizuje w drużynie jedno ze świąt narodowych, nawiązując w wieczornicy, grze lub biegu do wydarzeń z dawnych lat.
- Wprowadzi do obrzędowości obozowej lub na biwaku jeden z okresów historycznych (pokieruje wystrojem obozu, nazewnictwem, scenkami odgrywanymi przez zastęp na podstawie wybranych lektur).

SZPERACZ HISTORYCZNY

*



- Poszerza swoją widzę z historii ponad materiał obowiązujący w szkole.
- Wykona drzewo genealogiczne ważnej postaci dla Polski, uzupełni je w miarę możliwości wizerunkami.
- Odwiedzi miejsce związane z historycznymi wydarzeniami.
- Na obozie, biwaku wcieli się w jedną z postaci historycz-

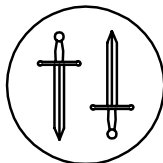


nych, swoim zachowaniem, strojem oddając klimat tamtych czasów.

- W czasie zbiórki opowie ciekawą historię związaną z wybranym przedmiotem należącym do drużyny.
- Przeczyta książkę o tematyce historycznej.

BADACZ HISTORII POLSKI

**



- Zapozna się z datami panowania poszczególnych królów Polski, wie z jakich dynastii pochodzili.
- Przygotuje plan wycieczki po rodzinnej miejscowości, uwzględniając ciekawe miejsca historyczne.
- Wykona mapę Polski na której zaznaczy jak zmieniały się w czasie granice Polski.
- Opowie 3 legendy związane z historią Polski.
- Przedstawi w dowolnej formie sposób życia i funkcjonowania pierwszych osadników na ziemiach polskich (opowiadanie, komiks, kronika...).
- Przedstawi proces kształtowania się godła państwowego na przestrzeni wieków.

HISTORYK POLSKI



- Zapozna się z wiedzą o powstaniach, które zapisały się w naszej historii. Potrafi opowiedzieć jakie przyniosły skutki polityczne, przyporządkować je do odpowiednich

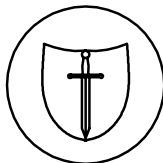


epok. Odnajdzie grób powstańcy.

- Przeprowadzi wywiad z osobą będącą świadkiem ważnych wydarzeń historycznych i opublikuje go.
- Zorganizuje w ciekawej formie wystawę historyczną dla drużyny.
- Przygotuje dla hufca grę o tematyce historycznej, związanej z obchodami święta narodowego.

MŁODY HISTORYK

*

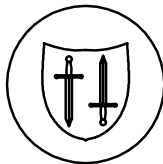


- Wie na czym polega praca historyka, zgromadzi pomoce przydatne w pracy historyka.
- Zaznaczy na osi czasu poszczególne wydarzenia. Prawidłowo przelicza lata na wieki.
- Ustali datę powstania prostych przedmiotów (monet, książek itp.).
- Narysuje lub wykona inną techniką dowolny herb i umie opowiedzieć o nim.
- Odnajdzie w domu, harcówce stary przedmiot – wyszuka informacje o jego historii i opowie o nim na zbiórce zastępu.



BADACZ PRZESZŁOŚCI

**



- Poszerza swoją wiedzę o pracy historyków dziś i w przeszłości.
- Określi w przybliżeniu w jakiej epoce historycznej powstały wskazane budynki czy przedmioty.
- Opracuje drzewo genealogiczne rodziny z uwzględnieniem różnych źródeł (rozmowa z rodziną, napisy na grobach, akty urodzenia itp.).
- Pozna 10 podstawowych herbów i opowie o ich symbolice.
- Umie przeprowadzić analizę tekstu historycznego (treść, język, styl). Opowie czego tekst dotyczył i kto jest jego autorem.
- Ceni stare przedmioty (w domu, harcówce itp.) czerpie z nich wiedzę, którą wykorzystuje np. w pracy zastępu (stare kroniki, zdjęcia, nagrania, odznaczenia, umundurowanie itp.).

BADACZ DZIEJÓW



- Stale pracuje nad poszerzaniem warsztatu pracy historyka.
- Umie opowiedzieć o trudnościach czekających na badacza przeszłości.
- Zdobędzie wiedzę praktyczną: np. nauczy się wyznaczać



datę Wielkanocy w poszczególnych latach lub przeliczać kalendarz itp. Zdobyte wiadomości wykorzysta w pracy drużyny.

- Wykorzysta wiedzę o heraldyce, numizmatyce, genealogii do tego, by pasją historyczną zarazić innych kolegów.
- Zgodnie z zasadami pracy historyka (krytyka źródeł, bezstronność itp.) opracuje np. część historii drużyny. Swą pracę udostępni innym (opowie, umieści na stronie www itp.).
- Przeczyta książkę o tematyce związanej z badaniami historycznymi.

HISTORIOGRAF M

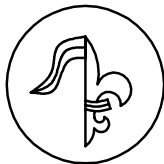


- Swą pracą historyczną wniesie wkład w badania związane z historią harcerstwa, rodziny, miejscowości lub historią Polski.
- Pracę skonsultuje z profesjonalnym historykiem, wzbogaci ją badaniem różnorodnych źródeł.
- Swoją pracę opublikuje w prasie lub internecie.



POLAK MAŁY

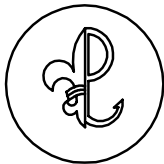
*



- Z szacunkiem będzie odnosił się do ludzi starszych.
- Zrozumie pojęcie patriotyzmu, zna swoją powinność względem Polski.
- Wskaże na swoim osiedlu (w swojej miejscowości) miejsca związane z walkami o niepodległość Polski.
- Wraz z zastępem (drużyną) odwiedzi i uporządkuje mogiły, pomnik lub inne miejsce pamięci.
- Weźmie udział w spotkaniu z seniorami.
- Weźmie udział razem z drużyną w obchodach uroczystości patriotycznych.

RODAK

**

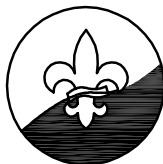


- Będzie potrafił uszanować miejsca pamięci narodowej. Daje przykład postawy patriotycznej w swojej rodzinie.
- Zgłębi, poprzez kontakt z seniorami, przedwojenne zwyczaje i tradycje polskie w tym również harcerskie. Przeoczyta książkę na temat II Wojny Światowej, w ciekawy sposób przedstawi zdobytą wiedzę na zbiorce zastępu lub drużyny.
- Zrozumie pojęcie „Więź pokoleń”.
- Przygotuje zbiórkę zastępu związaną z działaniami wojennymi.
- Będzie pełnił służbę na rzecz seniorów.



- Będzie pełnił służbę w czasie uroczystości patriotycznych (np. wartę honorową, służbę w poczcie sztandarowym itp.).

KRAJAN



- Własną postawą będzie dawał wyraz patriotyzmu i pamięci narodowej w swoim środowisku. Może być przykładem dla innych.
- Wie, czym była druga konspiracja młodzieży, przeczyta na ten temat książkę, obejrzy film.
- Pogłębia swoją widzę nt. działań harcerskich w czasie II Wojny Światowej (np. przeczyta kolejne książki, przeprowadzi wywiady), zna powojenne losy wybranych postaci.
- W ciekawy sposób zaprezentuje zdobyte materiały i wiedzę (wystawa, film, gazetka itp.).
- Nawiąże trwałe kontakty z seniorką/em lub środowiskiem seniorów (zorganizuje pole służby, pozna tradycje, przeprowadzi ankietę itp.).
- Zorganizuje harcerskie obchody uroczystości patriotycznych na szczeblu lokalnym (w miejscowości, gminie, wraz z drużyną, hufcem).



WIĘZI POKOLEŃ M

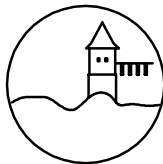


- Będzie wiedział jak współcześnie rozumieć pojęcie patriotyzmu. Potrafi w swojej postawie łączyć pamięć o przeszłości z bieżącą służbą Polsce.
- Uzbiera i zaprezentuje materiały dotyczące dziedzictwa organizacji harcerskich. Współpracuje w tym zakresie z odpowiednimi archiwami.
- Zbuduje ogniwo „Więzi pokoleń” lub koordynuje pracę ogniwa już istniejącego przez przynajmniej 3 miesiące (trwała współpraca konkretnych środowisk, przekazanie barw, sztandaru, przyjęcie patrona itp.).
- Skoordynuje harcerskie obchody uroczystości patriotycznych na dużą skalę (chorągiew, związek).
- Posiada konkretne pole służby, w którym uczy innych postawy patriotycznej (w harcerstwie lub innych organizacjach, ruchach, grupach).



GNOT

*



- Będzie wiedział, co to są Kresy. Zainteresował się tą tematyką, zbiera materiały na ten temat.
- Wziął udział w służbie na rzecz Polaków na Kresach.
- Wziął udział w zbiorce harcerskiej poświęconej tematyce kresowej.
- Zaprezentuje na zbiorce zastępu album lub książkę poświęconą jednemu z miast kresowych lub historii kresów.

FIFAK

**



- Odwiedzi dawne Kresy Rzeczypospolitej lub nawiąże kontakt z Polakami na Kresach.
- Potrafi krótko opowiedzieć o sytuacji Polaków na Łotwie, Litwie, Białorusi i Ukrainie.
- Weźmie udział w służbie na Kresach lub na ich rzecz.
- Współorganizuje spotkanie związane z tematyką kresową.
- Zapozna się z książką o tematyce kresowej.



MAKABUNDA



- Zorganizuje lub weźmie udział w organizacji wyjazdu na Kresy Rzeczypospolitej.
- Odnajdzie i przygotuje dla jednostek harcerskich służbę na kresach lub na ich rzecz.
- Zorganizuje wydarzenie edukacyjne promujące tematykę Kresową.
- Napisze i zamieści w jednym z wydawnictw harcerskich recenzje książki poświęconej Kresom.
- Weźmie udział w programie dotyczącym Kresów.
- Podejmie współpracę ze stowarzyszeniem działającym na rzecz Polaków poza Krajem.

BACIAR M

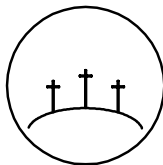


- Skoordynuje chorągwaną lub ogólnopolską służbę na rzecz Kresów.
- Wnieśnie trwałą wkład w porządkowanie i promowanie wiedzy o Kresach.
- Będzie utrzymywał kontakty z polskimi środowiskami na Kresach.
- Podejmie współpracę ze stowarzyszeniem działającym na rzecz Polaków na Wschodzie.



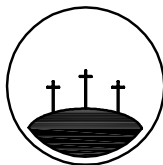
STRAŻNIK PAMIĘCI

**



- Odwiedzi miejsca związane z „Golgotą Wschodu”. Przy jednym z nich podejmie służbę (np. trzymanie warty, sprząatanie).
- Wyjaśni pojęcie „Golgota Wschodu”. Przedstawi, w dowolnej formie, w środowisku pozaharcerskim informacje dotyczące Zbrodni Katyńskiej.
- Weźmie udział w uroczystościach związanych z „Golgotą Wschodu”.
- Razem z zastępem nawiąże kontakt ze środowiskiem Rodziny Katyńskiej, który zaowocuje konkretnymi działaniami.
- Zacznie ćwiczyć hart ducha, jest wierny wartościom narodowym.

GOLGOTA WSCHODU



- Jest przewodnikiem po miejscach związanych z „Golgotą Wschodu”.
- Zbierze jak najwięcej informacji dotyczących „Golgoty Wschodu” i zaprezentuje je w środowisku pozaharcerskim podczas seminarium czy debaty historycznej, itp.
- Weźmie udział w wyjeździe do Katania.
- Wraz z drużyną weźmie udział w uroczystościach związanych z „Golgotą Wschodu”.

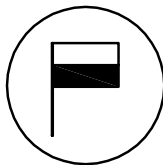


- Nawiąże kontakt ze środowiskiem Rodziny Katyńskiej, który zaowocuje konkretnymi działaniami.
- Będzie potrafił zdefiniować, czym są dla niego wartości narodowe.



CHORAŻY

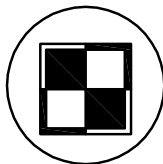
*



- Nauczy się i zaśpiewa 4 zwrotki hymnu narodowego. Wie jak się zachować przy śpiewaniu hymnu.
- Pozna historię godła narodowego, potrafi je narysować.
- Weźmie udział w obchodach święta narodowego.
- Posiada flagę, wie kiedy ją wywieszać i będzie pamiętał o tym obowiązku.
- Jest dumny z tego, że jest Polakiem.

POWIERNIK FLAGI

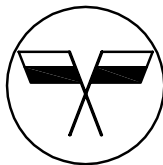
**



- Pozna historię powstania hymnu narodowego, umie wymienić poprzednie pieśni pełniące rolę hymnu.
- Wykona godło narodowe ciekawą techniką.
- Przeprowadzi w zastępie ciekawą zbiórkę z okazji święta narodowego.
- Wraz z harcerzami z zastępu przeprowadzi akcję „Flaga” promującą wywieszanie flag na święta narodowe.
- Odwiedzi miejsce związane z hymnem narodowym lub wystawę związaną z polskimi symbolami narodowymi.
- Będzie umiał wytłumaczyć, dlaczego jest dumny z tego, że jest Polakiem.



POWIERNIK GODŁA



- Przeprowadzi ciekawe obchody święta narodowego dla drużyny lub hufca.
- Odwiedzi Muzeum Hymnu Narodowego w Będzinie.
- Wykaże się znajomością historii polskich symboli narodowych. Wie jakie miały znaczenie w historii narodu polskiego.

PATRIOTA



- Aktywnie uczestniczy w tworzeniu współczesnej kultury polskiej w skali lokalnej. Swoje uczestnictwo potrafi udokumentować.
- Nawiąże kontakt z polskim harcerstwem poza granicami kraju.
- Zorganizuje wycieczkę dla harcerzy w miejsce ważne dla polskiej historii.
- Zrealizuje projekt reklamowania kultury polskiej w społeczności lokalnej (szkole, dzielnicę itd.).



POLAK W EUROPIE

*



- Będzie potrafił pokazać na mapie wszystkie państwa Unii Europejskiej.
- Pozna symbolikę flagi UE.
- Wykona plakat promujący Polskę w Europie.
- Krótko opowie o swojej drużynie w jednym z języków europejskich (poza polskim).

POLAK W ŚWIECIE

**



- Wie, do jakich głównych organizacji międzynarodowych należy Polska i jakie ma to dla niej konsekwencje.
- W ciekawy sposób opowie o wybranym wydarzeniu z historii Polski, które wpłynęło na historię świata.
- Zbierze informacje o harcerstwie polskim w innych krajach i podzieli się nimi z innymi harcerzami.
- Weźmie udział w wydarzeniu kulturalnym o światowym zasięgu organizowanym przez Polaków lub w Polsce.



TRADYCJA HARCERSKA

DZIEDZINA	*	**	***	M
Historia harcerstwa		kronikarz	dziejopisarz	
		badacz historii harcerstwa	znawca historii harcerstwa	
Historia ZHR		badacz historii ZHR	znawca historii ZHR	
Musztra	znawca musztry	mistrz Musztry	instruktor musztry	



KRONIKARZ

**



- Poprowadzi kronikę zastępu lub drużyny przynajmniej przez 3 miesiące lub jeden obóz, dbając o jej wartość historyczną (daty, miejsca, nazwiska) i aktualności.
- Sporządzi notatki w kronice na podstawie opowiadania lub wywiadu.
- Zaprojektuje oprawę graficzną kroniki.
- Zaprojektuje oprawę plastyczną kroniki.
- Zastosuje kilka rodzajów pisma ozdobnego i technik ilustracyjnych.
- Umiejętnie skorzysta w prowadzeniu kroniki z pomocy innych członków zastępu lub drużyny, zamówi u nich fotografie, rysunki, teksty.
- Zadbą aby kronika była zabierana na wycieczki i uroczystości harcerskie, postara się o wpisy ciekawych osób i interesujące pamiątki.

DZIEJOPISARZ



- Zbierze materiały i opracuje wraz z zespołem historię swojego środowiska (drużyny, szczechu):
 - zarys dziejów, historia drużyn,
 - sylwetki instruktorów,
 - chronologia większych wydarzeń, obozów i funkcyjnych,



- opis tradycji i zwyczajów,
- podanie bibliografii.
- Zapozna się z lokalnym seniorem harcerskim, przygotuje w ciekawej formie jego wspomnienia z czasów harcerskiej służby.

BADACZ HISTORII HARCERSTWA

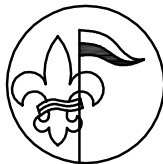
**



- Scharakteryzuje główne okresy działalności harcerstwa od powstania po dzień dzisiejszy, przedstawi daty, wydarzenia, główne postacie z tych okresów, symbolikę i obyczaje.
- Odwiedzi z zastępem miejsce związane z historią harcerstwa (wystawa, miejsce zlotu, tablicę pamiątkową), będzie pełnił rolę przewodnika.
- Pozna historię lokalnej organizacji harcerskiej działającej podczas II wojny światowej lub w ramach tzw. drugiej konspiracji.
- Weźmie udział w przygotowaniu i prowadzeniu wieczornicy dla drużyny (kominek, ognisko, teatr) poświęconej wybranemu zagadnieniu z historii harcerstwa.



ZNAWCA HISTORII HARCERSTWA

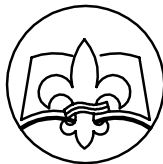


- Przeczyta 8 książek i wiele artykułów związanych z historią harcerstwa.
- Będzie potrafił scharakteryzować sylwetki i przedstawić fakty z życia znanych instruktorów, o trzech z nich opowie gawędę.
- Nawiąże bezpośredni kontakt z byłym instruktorem, pozna dzieje jego służby, zapozna się z posiadanymi przez niego pamiątkami, będzie utrzymywać z nim kontakt z okazji świąt, rocznic itp.
- Wykona sam lub w zespole pracę obrazującą dzieje i dorobek polskiego harcerstwa (wystawa, album, prezentacja multimedialna).



BADACZ HISTORII ZHR

**



- Zna genezę powstania ZHR. Przeprowadzi wywiad z instruktorem na temat historii ZHR (wyjaśnienie pojęć mały, średni i duży ZHR, ważne wydarzenia itd).
- Potrafi wymienić Naczelników Harcerzy w ZHR i ZHP – r. zał. 1918.
- Odwiedzi jedno z miejsc, w którym rozegrało się ważne wydarzenie dla ZHR – potrafi o tym wydarzeniu opowiedzieć.
- Rozpocznie kolekcjonowanie dokumentów związanych z działalnością ZHR w jego środowisku.

ZNAWCZA HISTORII ZHR



- Przeczyta 3 książki i kilka artykułów związanych z historią ZHR.
- W ciekawej formie napisze do lokalnej prasy artykuł o genezie i rozwoju ZHR.
- Opracuje sam lub z zespołem kalendarium swojego hufca lub chorągwi.
- Kolekcjonuje wybrane dokumenty obrazujące historię ZHR (czasopisma, fotografie, plakietki itp.).



ZNAWCA MUSZTRY

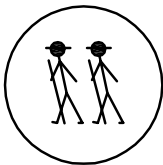
*



- Posiada pełne umundurowanie o które dba.
- Pozna symbolikę elementów munduru.
- Pozna musztrę pojedynczego harcerza, potrafi się zameldować, rozróżnia stopnie i funkcje.
- Będzie pełnił wartość honorową.
- Zaśpiewa piosenkę marszową.
- Poprowadzi musztrę zastępu.

MISTRZ MUSZTRY

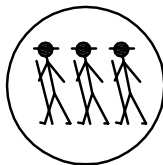
**



- Posiada wzorowe umundurowanie, samodzielnie przyszywa guziki, naprawia uszkodzenia, wyszywa sprawności. Ma nienaganną prezencję.
- Pozna doskonale zasady musztry w różnych szykach, musztrę z proporcem i sztandarem, zasady harcerskiego zachowania się w kościele. Potrafi właściwie i w sposób płynny zameldować podległy oddział (zastęp/patrol na grze), zawsze wie jak należy tytułować osobę, której składa meldunek.
- Zadbaj o poziom musztry w zastępie. Zna przynajmniej dwie gry wspomagające jej naukę.
- Pozna trzy piosenki marszowe, nauczy ich kolegów z zastępu.



INSTRUKTOR MUSZTRY



- Będzie pełnił funkcję oboźnego na zlocie bądź obozie harcerskim, utrzymując porządek, prowadząc apele itp. Z obowiązków wywiązał się w stopniu co najmniej zadowalającym.
- Sporządzi dla harcerzy kieszonkowy „regulamin umundurowania” streszczając regulamin związkowy, uwzględniając środowiskowe odmienności.
- Harcerska musztra nie ma przed nim tajemnic. Dbą o to by „Regulamin musztry” był konsekwentnie stosowany w jego hufcu, szczepie
- Zachęci harcerzy do stosowania musztry. Opowie ciekawą gawędę uzasadniającą jej niezbędną.



SPRAWNOŚCI CHARAKTERU

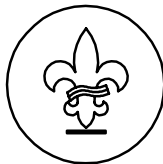
DZIEDZINA	*	**	***	M
	dobry duch		mistrz ducha	
		skrzat		
		tarcza św. Jerzego	włócznia św. Jerzego	
			społecznik	
			twórca siebie	

SPRAWNOŚCI CHARAKTERU



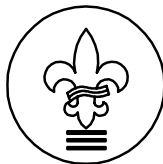
DOBRY DUCH

*



- Zna Prawo Harcerskie.
- Przejdzie pomyślnie próbę charakteru, zaproponowaną przez drużynowego.
- Przez dwa tygodnie będzie prowadził kronikę dobrych uczynków.

MISTRZ DUCHA

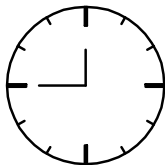


- Posiada własny system wartości, który zaprezentuje i uzasadni.
- Osiągnie sukces w pracy nad swoim charakterem w czasie trwania próby.
- Pogłębi wiedzę w wybranej przez siebie dziedzinie.
- Będzie samodzielny finansowo.
- Przedstawi plan swojego działania na najbliższe lata, oceni stopień jego realizacji.



SKRZAT

**



- Jest samodzielny nie potrzebuje na co dzień obsługi.
- Według planu będzie ćwiczył swoją spostrzegawczość, sprawność i dobrą orientację.
- Posiada swoje hobby przedstawi je kolegom z zastępu.
- Podejmie wraz z zastępem pracę w celu zarobienia na sprzęt lub ekwipunek.

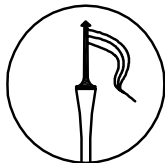
TARCZA ŚW. JERZEGO

**



- Wystąpi odważnie sam przeciw dużej grupie rówieśniczej, broniąc słusznej sprawy lub potępiając czyn moralnie zły.

WŁÓCZNIA ŚW. JERZEGO



- Sam lub z grupą kolegów podejmie długotrwałą walkę szlachetnymi metodami z grupą rówieśników mających zły wpływ na innych.

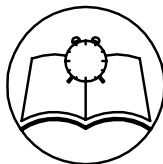


SPOŁECZNIK



- Podejmie stałą służbę jako wolontariuszy.
- Rozpropaguje pomysł na realizację zadań służby w środowisku lokalnym i harcerskim.
- Zorganizuje wraz z grupą harcerzy imprezę na rzecz społeczności lokalnej np. obchody świąt narodowych, Dzień Dziecka.
- Współpracując z lokalnym Ośrodkiem Pomocy Społecznej stworzy bank informacji o osobach potrzebujących harcerskiej opieki. Zaprosi do tej służby inne jednostki harcerskie.
- Udokumentuje swoją pracę w atrakcyjnej formie np. artykuł do gazety lokalnej lub dla portalu internetowego.
- Pozyska pieniądze potrzebne na prowadzenie służby społecznej.

TWÓRCA SIEBIE



- Będzie w swoim otoczeniu przykładem harcerskiego stylu, szczególnie w postępowaniu w zgodzie z Prawem Harcerskim.
- Samodzielnie ułoży plan pracy nad sobą, starając się wyeliminować swoje wady, konsekwentnie go realizuje.
- Będzie doskonalił swoje talenty i uzdolnienia.
- Osiągnie wymagany przez drużynowego wynik w nauce.



- Przewycięży słabość, wykonując na rzecz swojego środowiska trudne zadanie organizacyjne.
- W pracy drużyny lub zastępu wykorzysta wiedzę i umiejętności nabyte na zajęciach poza programowych (kurs tańca, dyskusyjny klub filmowy).



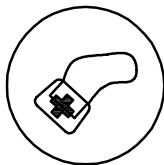
SPRAWNOŚCI SAMARYTAŃSKIE

DZIEDZINA	*	**	***	M
Pierwsza pomoc	higienista	sanitariusz	ratownik	samarytanin
Ratownictwo		adept BLS	ekspert BLS	propagator BLS



HIGIENISTA

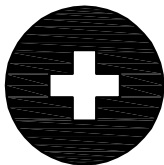
*



- Skompletuje osobistą apteczkę na rajd/biwak/obóz, potrafi z niej skorzystać.
- Będzie umiał zapobiegać przeziębieniu, zabezpieczy się przed odparzeniem nóg, odmrożeniem, przegrzaniem.
- Bezpiecznie dla siebie założy prosty opatrunek – zbandażuje rękę/stopę, opatry skaleczenie, umie postugiwać się chustą trójkątną.
- Będzie potrafił zaradzić w prostych przypadkach krwotoku z nosa, stłuczenia, itp.
- Zmierzy temperaturę dorosłemu, wie jak mierzyć temperaturę dziecku.
- Zadbaj o czystość urządzeń sanitarnych.
- Rozumie niebezpieczeństwo zakażeń krwią i innymi płynami ustrojowymi.

SANITARIUSZ

**



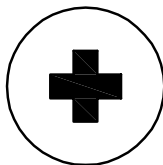
- Skompletuje połowę apteczki zastępu i pokaże jak z niej prawidłowo korzystać.
- Zaradzi w prostym przypadku omdlenia, odmrożenia, oparzenia, udaru cieplnego, zaproszenia oka, ukąszenia przez owady.
- Bezpiecznie dla siebie założy opatrunek na ranę, zbandażuje palec, przedramię, łokieć, głowę, wie jak unieru-



chomić złamaną/zwichniętą kończynę.

- Sporządzi prowizoryczne nosze, zorganizuje transport chorego.
- Zmierzy tętno – zna miejsca pomiaru tętna, zmierzy temperaturę dorosłemu i dziecku.
- Pokaże jak zgasić palące się na człowieku ubranie.
- Będzie pełnił służbę sanitarną na biwaku.

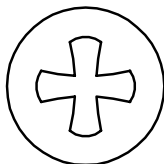
RATOWNIK



- Skompletuje apteczkę drużyny, nauczy dwóch harcerzy jak z niej korzystać.
- Zaradzi w przypadku omdlenia, odmrożenia, oparzenia, udaru cieplnego, zaprószenia oka, zatrucia, ukąszenia przez zwierzęta dzikie.
- Będzie umiał zaradzić w przypadku krwotoku, zaczadzenia, porażenia prądem, utonięcia, pamiętając o swoim bezpieczeństwie.
- Pomógł w ambulatorium obozowym przygotować dla chorego pomieszczenie i zorganizował opiekę.
- Poprowadzi zajęcia z zakresu pierwszej pomocy przedmedycznej dla harcerzy.
- Wykona sztuczne oddychanie oraz zewnętrzny masaż serca.
- Wie, jakie jest niebezpieczeństwo zakażeń podczas kontaktu z krwią i innymi wydzielinami, przeprowadzi szkolenie na powyższy temat.



SAMARYTANIN M

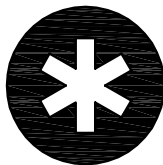


- Pokieruje patrolom ratowniczym podczas Białej Służby lub w czasie innej służby. Prawidłowo wykona swoje obowiązki pamiętając o swoim bezpieczeństwie oraz członków patrolu.
- Umie przeciwdziałać wywołaniu paniki wśród tłumu.
- Zaradzi w poważnym wypadku (uraz kręgosłupa, rany brzucha, niedocukrzenie, uraz głowy).
- Zorganizuje i skorzysta w czasie służby z łączności z innymi patrolami i dowodzącym akcją.



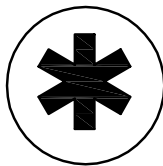
ADEPT BLS

**



- Zna zasadę „złotej godziny”, wie jak szybko wezwać pomoc w różnych warunkach (w lesie, na wodzie, na stoku itd.).
- Ukończy kurs pierwszej pomocy, uzyska certyfikat (np. HOPR, PCK, Fundacji św. Kamila).
- Odwiedzi placówkę ratunkową, np. TOPR, GOPR, WOPR, SOR, izbę przyjęć.
- Wie, na jakiej zasadzie są w Polsce finansowane służby ratownicze.
- Kompletuje sprzęt niezbędny do udzielenia pierwszej pomocy.

EKSPERT BLS



- Zorganizuje i ukończy kurs pierwszej pomocy zakończony certyfikatem, (np. HOPR, PCK, Fundacji św. Kamila).
- Zorganizuje akcję promującą wiedzę o udzielaniu pierwszej pomocy w swojej szkole, na osiedlu, w parafii.
- Zapozna się z zasadami funkcjonowania HOPR, swoją wiedzę podzieli się z innymi.
- Współpracuje jako wolontariusz z Pogotowiem Ratunkowym, WOPR, TOPR lub inną służbą ratowniczą.

RATOWNICZE

SPRAWNOŚCI SAMARYTAŃSKIE



PROPAGATOR BLS M



- Zdobędzie wyższe kwalifikacje w ratownictwie (kurs instruktorski, kurs II stopnia, kurs ratownika WOPR itd.).
- Będzie współpracował z placówką ratownictwa w swoim otoczeniu np. przy organizacji pokazów ratownictwa, itd.
- Propaguje szkolenia ratownicze w swoim środowisku harcerskim, udokumentuje swoją pracę.
- Nawiąże współpracę z HOPR.



SPRAWNOŚCI NAUKOWE I TECHNICZNE

DZIEDZINA	*	**	***	M
Architektura	młody projektant	projektant	młody architekt	architekt
Bibliofilstwo	czytelnik	bibliofil	bibliotekarz	
Kolekcjonerstwo	kolekcjoner	starszy kolekcjoner	młody Muzealnik	muzealnik
Dziennikarstwo	młody reporter	reporter	dziennikarz	redaktor
Geologia	skała	adept geologii	geolog	
Chemia	alchemik	laborant	chemik	
Logika	młody pitagoras	matematyk	alfa & omega	



DZIEDZINA	*	**	***	M
Astronomia	obserwator nieba	młody astronom	astronom	znawca astronomii
Obsługa komputera	młody komputerowiec	sekretarz	sekretarz doskonały	
		młody webmaster	webmaster	webmaster doskonały
		informatyk	programista	programista doskonały
			administrator	administrator doskonały
			project manager	
Grafika komputerowa	grafik	starszy grafik	grafik doskonały	
Języki obce	poliglota		tłumacz	
Wizerunek ZHR			specjalista PR	rzecznik harcerstwa
			znawca multimedialnych	ekspert multimedialny



DZIEDZINA	*	**	***	M
Przedsiębiorczość	oszczędny	finansista	biznesmen	
			inwestor	rekin giełdowy
		mistrz organizacji	kwatermistrz	kontroler finansowy
			kierownik	menadżer
				przedsiębiorca



MŁODY PROJEKTANT

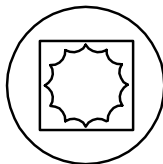
*



- Na papierze narysuje aktualny układ swojego mieszkania, zachowując odpowiednią skalę i znaki umowne projektu.
- Zna różne wielkości papieru i ich rozmiary.
- Wykona według własnego pomysłu projekt urządzenia obozowego (brama, maszt, kapliczka itp.).
- Wymyśli projekt wnętrza własnego pokoju marzeń.
- W ciągu tygodnia będzie ćwiczył swoje umiejętności z rysunku odrębnego.

PROJEKTANT

**



- Zinventaryzuje swoją harcówkę i wykreśli ją w skali w wybranym programie projektowym.
- Pozna podstawowe zasady projektowania, potrafi odczytać dane z rysunku.
- Wykona projekt obozowy wnętrza namiotu swojego zastępu lub harcówki. Uzasadni przyjęty pomysł do realizacji.
- Złoży większe arkusze papieru do formatu A4 zgodnie z zasadami.
- Przygotuje na zbiórkę zastępu ciekawą prezentację dokonań ulubionego architekta.
- Narysuje odręcznie budynek wykonany w ulubionym stylu architektonicznym.



MŁODY ARCHYTEKT



- Wykona w wybranym programie architektonicznym projekt domu swoich marzeń, który składa się z rzutów, przekrojów i elewacji.
- Wykona w wybranym programie komputerowym wizualizację projektowanego najbliższego obozu drużyny.
- Poprowadzi zajęcia dla młodszych harcerzy z umiejętności odczytywania projektów architektonicznych.
- Wykona projekt małej architektury dla swojej lokalnej społeczności. Zaprezentuje go w lokalnej prasie lub portalu internetowym.
- Rozpoznaje główne style architektoniczne, wskaże najciekawsze obiekty z różnych okresów w swojej okolicy.
- Systematycznie szkoli swoje umiejętności rysunku odręcznego, zaprezentował swoje dokonania na wystawie w szkolnej.



ARCHITEKT M

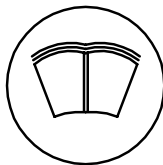


- Wykona w wybranym programie projekt koncepcyjny budynku wraz z wizualizacją, służący ludziom młodym (dom kultury, świetlica młodzieżowa).
- Opracuje mały podręcznik dla harcerzy z pomysłami na pionierkę obozową.
- Poprowadzi zajęcia dla młodszych harcerzy z obsługi jednego z programów architektonicznych.
- Przeprowadzi obozowy cykl zajęć z historii architektury.
- Ukończy profesjonalny kurs rysunku odręcznego.



CZYTELNIK

*



- Lubi czytać książki, posiada swojego ulubionego autora, przeczyta kilka jego książek.
- W swoim zastępie na wycieczce lub „na dobranoc” opowie fragment mało znanej, a ciekawej książki tak, że zainteresuje nią innych harcerzy do jej przeczytania.
- W ciągu jednego dnia obozowego życia wcieli się w postać książkową, którą według niego warto naśladować, umiejętnie ją przedstawi w różnych sytuacjach (charakteryzacja, sposób postępowania, cytaty z jej wypowiedzi).

BIBLIOFIL

**



- Pomoże w bibliotece:
 - porządkować i oprawiać książki,
 - poprowadzi katalog,
 - będzie pełnił dyżur przy wypożyczaniu.
- Wykona drobne naprawy kilku książek.
- Zamówi książkę w księgarni wysyłkowej lub prenumeratę czasopisma.
- Sporządzi plakat reklamujący książki harcerskie.
- Przeprowadzi na zbiórce grę lub zabawę opracowaną na podstawie ulubionej książki.



BIBLIOTEKARZ

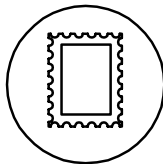


- Odwiedzi kilka dużych bibliotek i czytelni, zapozna się z organizacją ich pracy.
- Posługując się katalogami zgromadzi i przeczyta kilka książek z określonej dziedziny, zdobyte wiadomości wykorzysta w czasie zajęć harcerskich.
- Prowadzi biblioteczkę harcerską drużyny, uzupełnia ją cennymi pozycjami.
- Kompletuje własny księgozbiór, posiada jego katalog.
- Zorganizuje wieczór autorski, spotkanie z książką harcerską, zbiórkę książek na upominki itp.



KOLEKCJONER

*



- Odwiedzi dwa różne muzea, opowie w zastępie o odwiedzonych wystawach.
- Potrafi zachować się odpowiednio w muzeum.
- Zbiera przedmioty (np. znaczki, monety, książki). Umie opowiedzieć o posiadanej kolekcji.
- Wie, jakie znaczenie mają zbiory muzealne.

STARSZY KOLEKCJONER

**



- Odwiedzi trzy różne typy muzeów (np. galerię, skansen, muzeum historyczne).
- Wie, kiedy i gdzie powstało pierwsze muzeum na świecie i w Polsce.
- Zaplanuje wyjście zastępu do muzeum: sprawdzi koszty, godziny otwarcia itp. Prawidłowo rozliczy się z powierzonych pieniędzy.
- Wraz z drużyną weźmie udział w zajęciach edukacyjnych w muzeum (pokazy, lekcja lub warsztaty muzealne).
- Zbiera przedmioty (np. fotografie, monety). Prawidłowo przechowuje zbiory, korzysta z pomocy w ich opracowywaniu i uzupełnianiu z katalogów, internetu, pomocy profesjonalistów.
- W ciekawy sposób wyjaśni młodszym harcerzom, co to jest dziedzictwo narodowe i dlaczego powinniśmy dbać o jego zachowanie.



MŁODY MUZEALNIK



- Nawiąże współpracę z wybranym muzeum.
- Zorganizuje udział drużyny w zajęciach edukacyjnych (pokazy, lekcja muzealna, warsztaty muzealne). Przygotuje młodszych harcerzy do udziału w zajęciach.
- Posiada własne zbiory. Stale powiększa swoją kolekcję. Zabezpiecza zbiory i uzupełnia wiedzę na ich temat.
- Przeczyta książkę związaną z wybraną dziedziną kolekcjonerstwa.
- Nawiąże kontakt z innymi kolekcjonerami: wymieni doświadczenia i ew. zbierane przedmioty.

MUZEALNIK M



- Przygotuje wystawę muzealną (w muzeum, domu kultury lub szkole):
 - będzie odpowiedzialny za opracowywanie zbiorów (dobór eksponatów, ich zabezpieczenie) oraz opracowanie ekspozycji,
 - opracuje materiały promujące wystawę (katalog, plakat itp.).
- Opracuje materiał informacyjno – edukacyjny dotyczący zbiorów muzealnych, kolekcji, ew. ciekawych obiektów zabytkowych znajdujących się w okolicy jego miejsca zamieszkania, który będą mogły wykorzystywać drużyny

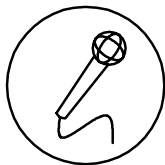


z innych miast przy planowaniu wędrowek obozowych
czy zimowisk (wskazana forma elektroniczna np. CD,
www albo artykuł w prasie harcerskiej).



MŁODY REPORTER

*



- Na ognisku drużyny, rzeczowo i ciekawie zda relację z wycieczki lub zwiadu zastępu.
- Posłuży się dyktafonem, przedstawi wykonane przez siebie nagranie.
- Zamieści w kronice lub gazetce reportaż dotyczący wydarzenia z życia drużyny lub zastępu.
- Zilustruje rysunkami lub zdjęciami reportaż w kronice lub gazetce szkolnej.

REPORTER

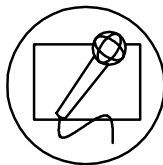
**



- Przeprowadzi wywiad, na zadany temat, opracowując go pisemnie do wybranej gazetki.
- Przygotuje kilka artykułów do gazetki drużyny/środowiska lub będzie redagował jej wybrany dział (min. 6 numerów).
- Opracuje w ciekawej formie wyniki podejmowanych zwiadów, wykorzysta je w pracy z młodszymi harcerzami.
- W pracy redaktorskiej posługuje się dyktafonem, komputerem; wie jak odnaleźć interesujące go informacje w internecie.



DZIENNIKARZ



- Będzie redagować przez 6 miesięcy lub w trakcie obozu gazetkę harcerską (min. 6 numerów).
- Prześle kilka swoich artykułów do pisma harcerskiego.
- Zapozna się z zasadami sporządzania notatki prasowej. Sporządzi notatkę z przebiegu istotnego dla środowiska wydarzenia (np. imprezy, zlot hufca, rajd, obóz) – postara się o jej umieszczenie w czasopiśmie szkolnym, lokalnym lub parafialnym.
- Opracuje bibliografię na zadany temat.

REDAKTOR

M



- Weźmie udział w pracach redakcji pisma harcerskiego (lokalnego lub ogólnopolskiego) przez pół roku (co najmniej 6 numerów):
 - będzie zbierał materiały z danej dziedziny i opracuje je w formie artykułów,
 - będzie publikować w nim swoje artykuły,
 - wykorzysta zdjęcia i rysunki własne oraz przekazane przez innych,
 - zapozna się z techniką składania i druku pisma,
 - weźmie udział w kolportażu.
- Przekaze do prasy lokalnej artykuł promujący ideę harcerską.



SKAŁA

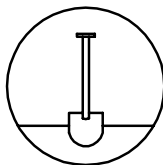
*



- Odwiedzi kamieniołom lub żwirownię, znajdzie skamieliny z odciskami roślin lub zwierząt.
- Przeczyta książkę o prehistorii Ziemi.
- Znajdzie okazy kamieni rzeźbione przez wodę, lodowiec, atmosferę.
- Korzysta z dołów kopalnych na obozie lub robi własną odkrywkę do głębokości 1,30 m pobierze próbki gruntu z trzech poziomów i wytłumaczy zmiany jego barwy i struktury.

ADEPT GEOLOGII

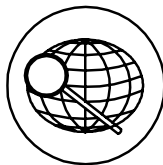
**



- Pozna w czasie podróży i wycieczek podstawowe typy krajobrazu Polski: wysokogórski, górski, wyżynny, nizinny, krajobraz pojezierzy i nadmorski; scharakteryzuje każdy z nich i opowie, w jaki sposób był kształtowany.
- Odwiedzi teren wydmy (nadmorski lub sandrowy), obejrzy meandry rzeczne i pradolinę rzeki.
- Zwiedzi jaskinię, wie jaki proces ją kształtował, potrafi nazwać podstawowe formy naciekowe.
- Rozróżnia kilka rodzajów skał i podstawowe materiały, posiada zbiór kamieni, który zaprezentuje innym harcerzom.



GEOLOG

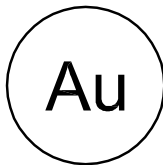


- Przeczyta 10 artykułów lub fragmentów książek przedstawiających opis wulkanów lub trzęsień ziemi, podzieli się ciekawostkami z innymi harcerzami. Zwiedzi czynną kopalnię lub wyeksploatowaną, przyniesie z niej ciekawe eksponaty.
- Sporządzi wystawę geologiczną, gdzie przy poszczególnych erach i okresach historii Ziemi znajdą się odpowiednie skały, skamieliny i rysunki obrazujące krajobraz i formy życia.
- Zorganizuje dla harcerzy grę, w której wędrować będą przez dzieje Ziemi.



ALCHEMIK

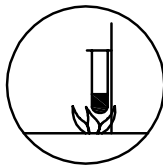
*



- Napisze list atramentem sympatycznym i wywoła jego treść.
- Ozdobi materiał monogramem uzyskanym drogą chemiczną (część ubrania).
- Uzyska ładne, duże kryształy z przesyconego roztworu.
- Wymieni kilka związków chemicznych, które są truciznami oraz kilka szkodliwie działających na skórę.

LABORANT

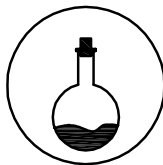
**



- Posiada podstawowe przybory do doświadczeń chemicznych (kolby, menzurki itp.).
- Sporządzi samodzielnie barwniki w 3 kolorach.
- Stosując odpowiednie czynniki chemiczne uzyska płomień w 4 różnych barwach.
- Potrafi ugotować jajko bez rozpalania ognia.
- Zademonstruje przed zastępem ciekawe doświadczenie grupy „czarnych czarów” (np. zmieni barwę kwiatów w wazonie, stworzy podwodny ogród chemiczny itp.).



CHEMIK

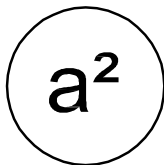


- Posiada własne małe laboratorium chemiczne, w którym często demonstruje innym ciekawe doświadczenia.
- Wyprodukuje sztuczne ognie na choinkę.
- Sporządzi proch dymny lub bawełnę strzelniczą. Wykona drobną pracę grawerską (np. utrwali w metalu swój monogram).
- Przygotuje harcerski wieczór sztuk iluzjonistycznych lub wróżb andrzejkowych, na którym zaprezentuje swoje doświadczenia.
- Zabarwi płomień ogniska obrzędowego drużyny na wybrany kolor.



MŁODY PITAGORAS

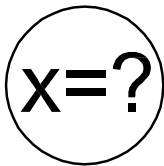
*



- Zręcznie układając pytania pokona 3 przeciwników w grze 10 pytań.
- Zna i przedstawi innym 5 zagadek matematycznych.
- Ułoży rebus szyfrując hasło obozu, biwaku czy temat zbiórki.
- Pomnoży w pamięci liczbę jednocyfrową przez dwucyfrową w czasie krótszym niż 30 sek.

MATEMATYK

**



- Poda zasadę odszukania drogi w labiryncie przy zabłądzeniu oraz zasadę pozwalającą zwiedzić wszystkie korytarze labiryntu.
- Opowie o tajemnicach piramid egipskich.
- Zna 15 zagadek matematycznych, wykorzysta je tworząc gry dla zastępu.
- Ułoży krzyżówkę sprawdzającą wiadomości harcerskie na stopień młodzika.
- Pomnoży w pamięci 2 liczby dwucyfrowe przez siebie w krótszym czasie niż 1 min.



ALFA & OMEGA

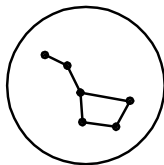


- Zna kilka kwadratów magicznych.
- Sporządzi ciekawy algorytm przydatny w szkoleniu harcerskim (np. postępowanie w przypadku spostrzeżenia wypadku samochodowego).
- Opowie o osiągnięciach różnych kultur w zakresie wiedzy matematycznej.
- Przygotuje „Turniej łamania Głowy” dla zastępów dobierając zagadki odpowiednie do wieku uczestników.



OBSERWATOR NIEBA

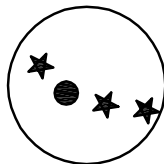
*



- Orientuje się w stronach świata, potrafi wyznaczyć kierunki świata wg Słońca, gwiazd. Zna fazy Księżyca, potrafi je wytłumaczyć.
- Wskaże 4 gwiazdozbiory na niebie.
- Wytłumaczy istnienie dnia, nocy, pór roku.
- Wie co to Układ Słoneczny, zna kolejność jego planet.

MŁODY ASTRONOM

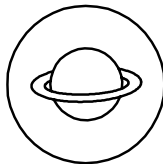
**



- Zna 8 gwiazdozbiorów.
- Wie jaką gwiazdą (poza Słońcem) jest gwiazdą najbliższą Ziemi i najjaśniejszą na nocnym niebie.
- Opowie o jednej planecie poza Ziemią (wygląd, warunki).
- Posłuży się obrotową mapą nieba. Za jej pomocą wyznaczy układ gwiazd o różnych porach nocy, zimą i latem.
- Przeprowadzi na zbiórce zastępu zajęcia z wyznaczania kierunków świata wg Słońca i gwiazd.
- Wytłumaczy zjawisko zaćmienia Słońca i Księżyca. Wie kiedy będzie następne.

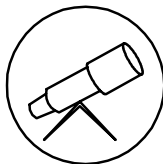


ASTRONOM



- Pozna 10 gwiazdozbiorów (bez zodiakalnych).
- Systematycznie obserwuje niebo przez przyrząd optyczny, zaprosi do obserwacji harcerzy ze swojej drużyny.
- Na zbiórce drużyny w ciekawej formie przedstawi współczesną wiedzę na temat powstania wszechświata.
- Zorganizuje dla drużyny wycieczkę do planetarium lub do innego miejsca związanego z astronomią.
- Wie jak zbudowany jest teleskop oraz wymieni 5 największych teleskopów na świecie.

ZNAWCA ASTRONOMII M

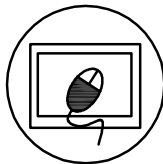


- Jest członkiem stowarzyszenia/grupy zajmującej się astronomią. Czynnie uczestniczy w spotkaniach.
- Zorganizuje kurs/biwak, którego motywem przewodnim będzie astronomia.
- Swoją wiedzę astronomiczną potwierdzi w formie naukowej (publikacja, artykuł w specjalistycznym czasopiśmie).
- Włączy się w czynną pomoc przy współtworzeniu jednego z portali astronomicznych.
- Odwiedzi 3 obserwatoria, zna ich specyfikę i teleskopy.



MŁODY KOMPUTEROWIEC

*

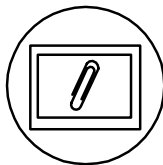


- Zna podstawy budowy i działania komputera, podłączy do niego urządzenia peryferyjne, przyłączy do sieci.
- Wykaże się umiejętnościami obsługi jednego z systemów operacyjnych (zmiana ustawień, podstawowe operacje na plikach).
- Posługuje się podstawowymi programami użytkowymi, potrafi zapisać dane na przenośnym nośniku (optycznym, flash); umie odtworzyć film, sformatować prosty tekst.
- Potrafi zainstalować potrzebne mu aplikacje: komunikator, program antywirusowy, przeglądarkę internetową (uzasadni jej wybór).
- Założy swoją skrzynkę pocztową, skonfiguruje klienta poczty, wyśle e-mail z załącznikiem; przeprowadzi rozmowę głosową przez Internet.
- Korzystając z wyszukiwarki internetowej, znajdzie adresy 10 zadanych stron (np. stronę domową Rządu, program telewizyjny konkretnej stacji TV, stronę organizacji włoskich skautów itp.).



SEKRETARZ

**



- Umie obsługiwać edytor tekstu i prosty arkusz kalkulacyjny.
- Wykona estetyczną prezentację w przeznaczonej do tego aplikacji.
- Poprowadzi dokumentację zastępu w formie elektronicznej.
- Wyszuka potrzebne informacje w internecie.

SEKRETARZ DOSKONAŁY



- Zna bardzo dobrze wybrany pakiet biurowy (z innych dostępnych potrafi skorzystać), wykorzystuje go w pracy harcerskiej.
- Poprowadzi bazę danych wybranej jednostki ZHR (np. drużyna, hufiec, chorągiew).
- W miejscu swojej służby sprawnie pokieruje przepływem informacji, skorzysta z pomocnych narzędzi (listy dyskusyjne, forum itp.)
- W swojej pracy wykorzysta pełne możliwości Internetu.



MŁODY WEBMASTER

**

<html>

- Założy stronę www zastępu (HTML+CSS lub gotowy CMS), która będzie się poprawnie wyświetlać w co najmniej dwóch wiodących przeglądarkach.
- Potrafi w sposób czytelny prezentować treść strony.
- Pomoże przy prowadzeniu portalu drużyny, umie dodać newsy, artykuły, zdjęcia.
- Połączy się przez ftp i umieści stronę na serwerze.
- Potrzebne informacje wyszuka w Internecie.

WEBMASTER

~ ZHR.PL

- Założył rozbudowaną stronę www drużyny lub hufca opartą o wybrany zaawansowany język skryptowy.
- Do przechowywania informacji skorzysta z relacyjnej bazy danych (MySQL, PostgreSQL itp.).
- Na własnym komputerze uruchomi serwer WWW (np. apache).
- Jego projekty spełnią podstawowe normy bezpieczeństwa sieciowego (zabezpieczenia przed SPAMem, bezpieczne hasła itp.).



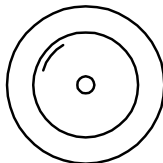
WEBMASTER DOSKONAŁY M



ZHR.PL

- Weźmie udział w tworzeniu i administrowaniu jednego z portali na poziomie Związku lub innym projekcie realizowanym przez jednostkę opiekującą się ZHR.pl (np. KHS „Matrix”).
- Przeprowadzi szkolenie/warsztaty na poziomie co najmniej hufca nt. sztuki webmasterskiej.
- W swojej pracy wykorzysta pełne możliwości Internetu.

INFORMATYK **



- Dobrze posługuje się wybranym systemem operacyjnym, potrafi wymienić inne systemy, wskaże podstawowe różnice między nimi.
- Potrafi podzielić dysk twardy na partycje, zainstalować system operacyjny oraz skonfigurować go do pracy (instalacja oprogramowania, połączenie sieciowe itp.).
- Podłączy i zainstaluje w komputerze nowe urządzenie (drukarka, kamera internetowa itp.).
- Potrzebne informacje wyszuka w Internecie.



PROGRAMISTA

010

110

011

- Biegłe posługuje się wybranym językiem programowania wysokiego poziomu (obiektywnym).
- Tworzony przez niego kod źródłowy charakteryzuje się czytelnością i posiada własności samodokumentujące.
- Napisze złożoną aplikację, użyteczną pracy harcerskiej.
- Zna podstawy co najmniej dwóch innych języków programowania.

PROGRAMISTA DOSKONAŁY

M



- Zaprojektuje, pokieruje implementacją oraz przetestuje system informatyczny pomocny w pracy hufca czy też innej jednostki organizacyjnej.
- Przeprowadzi szkolenie/warsztaty na poziomie co najmniej hufca dotyczące technik programowania.
- Zna podstawy UML.



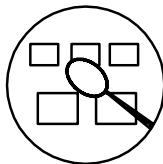
ADMINISTRATOR



- Zaprojektuje oraz skonfiguruje bezpieczną sieć lokalną (przewodową i bezprzewodową) z dostępem do internetu.
- Zainstaluje i skonfiguruje ogólnodostępny serwer (www, wymiany plików itp.), dobierając odpowiedni system operacyjny.
- Posługuje się wybranym językiem skryptowym, który pomaga zautomatyzować czynności administracyjne.

ADMINISTRATOR DOSKONAŁY

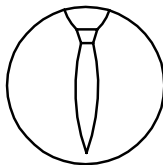
M



- Administruje serwerem przez okres 6 miesięcy (np. we współpracy z jednostką opiekującą się ZHR.pl) kładąc szczególny nacisk na bezpieczeństwo i prowadząc szczegółowy „changelog”.
- Przeprowadzi szkolenie z zakresu dotyczącego administracji serwerem (bezpieczeństwo, optymalizacja).



PROJECT MANAGER

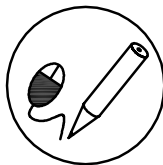


- Zbierze z przyszłych użytkowników systemu wymagania odnośnie funkcjonalności i potrzeb nowego projektu (np. serwis www).
- Określi priorytety zebranych wymagań.
- Zorganizuje odpowiedni zespół, sprzęt, materiały, literaturę konieczną do realizacji projektu
- Na bieżąco pokieruje pracami zespołu umiejętnie rozwiązując napotkane problemy, tak by osiągnąć zamierzony cel.
- Wykaże się elastycznością w zarządzaniu wymaganiami.
- Zrealizuje projekt w zakładanym terminie.



GRAFIK

*



- Stworzy ciekawą plastycznie szatę graficzną do dowolnej strony www, zastosuje przy tej pracy różne techniki i możliwości.
- Zna przynajmniej 2 programy do tworzenia i doskonalenia grafiki – potrafi je obsługiwać, opowiedzieć o ich działaniu.
- Przeczyta książkę/poradnik o jednym z programów graficznych/grafice komputerowej.
- Zna podstawy grafiki 2D, ogólnie orientuje się w temacie grafiki 3D.
- Zaprojektuje logo zastępu, drużyny, akcji harcerskiej.

STARSZY GRAFIK

**



- Zaprojektuje logo/plakietkę w formacie wektorowym.
- Wykona prosty retusz grafiki bądź zdjęcia.
- Stworzy proste dynamiczne elementy graficzne, np. do strony www.
- Zabezpieczy swoje grafiki przed kradzieżą w internecie (np. wykona „znak wodny”).
- Wykona atrakcyjny plakat naborowy dla swojej drużyny.
- Zna podstawy kompozycji barw.



GRAFIK DOSKONAŁY



- Potrafi wykonać atrakcyjną grafikę dynamiczną w różnych formatach.
- Stworzy własne narzędzia graficzne (np. pędzle, filtry, czcionki).
- Zapozna się z prawem autorskim dotyczącym grafiki.
- Potrafi połączyć grafikę z programami komputerowymi.
- Nauczy 2 harcerzy podstaw obsługi nowego programu graficznego.
- Pozna zasady działania tabletu.



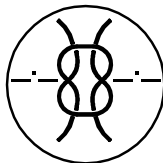
POLIGLOTA

*



- Nauczy się podstawowych zwrotów grzecznościowych w językach: angielskim, francuskim, niemieckim, rosyjskim, hiszpańskim.
- W wybranym przez siebie języku obcym nauczy się podstawowego słownictwa związanego z harcerstwem (co najmniej 20 słów).
- Uczy się systematycznie wybranego języka obcego.
- Poprowadzi piosenkę w języku obcym.

TŁUMACZ



- Opanuje wybrany język obcy w stopniu wystarczającym do porozumienia się w sprawach związanych z życiem codziennym, stale pogłębia znajomość wybranego języka.
- Przeczyta książkę w języku obcym i zaprezentuje jej treść w trakcie zajęć harcerskich.
- Nawiąże kontakt korespondencyjny za skautami z innego kraju.
- Przetłumaczy, przy pomocy słownika, artykuł o charakterze specjalistycznym (techniczny, naukowy, z prasy skautowej) przydatny do zajęć harcerskich.
- Wywiąże się z roli tłumacza „na żywo”.



SPECJALISTA PR



- Zaprojektuje kampanię mającą na celu poprawienie wizerunku harcerstwa w społeczności lokalnej.
- Zaprojektuje gadżet promocyjny, skalkuluje koszty jego wykonania.
- Włączy się w program promujący własną szkołę, dzielnicę, gminę.
- Zapozna się z badaniami na temat tego, jak reklama wpływa na zachowania konsumenckie. Swoją wiedzę podzieli się w ciekawy sposób z drużyną.

WIZERUNEK ZHR

RZECZNIK HARCERSTWA

M

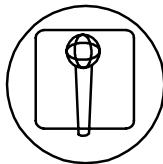


- Przeczyta trzy pozycje książkowe dotyczące przekazywania informacji.
- Pozna specyfikę strony internetowej ZHR, śledzi na bieżąco informacje dotyczące ZHR.
- Napisze artykuł do lokalnej gazety o przebiegu dowolnego przedsięwzięcia hufca, chorągwi.
- Zaprosi lokalnych dziennikarzy i pokieruje nimi podczas imprezy.
- Ukończy warsztaty dziennikarskie. Weźmie udział w pracach zespołu promocji i informacji w hufcu lub chorągwi.

SPRAWNOŚCI NAUKOWE I TECHNICZNE



EKSPERT MULTIMEDIALNY



- Wykona prezentację multimedialną pomocną w pracy harcerskiej.
- Wykorzysta nowoczesne media do promowania harcerstwa w swoim otoczeniu (np. przy organizacji akcji naborowej).
- Wie jakie zagrożenia niosą ze sobą mass media. Swoją wiedzę wykorzysta by ograniczać ich negatywny wpływ.
- Umie wyretuszować zdjęcia za pomocą dostępnego programu komputerowego.
- Wskaże wady i zalety korzystania z internetu.

MISTRZ MULTIMEDIÓW M

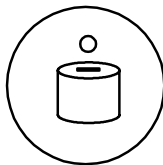


- Profesjonalnie posługuje się wybranym sprzętem multimedialnym. Swoje umiejętności wykorzystuje w pracy harcerskiej.
- Zorganizuje kurs związany z wybraną dziedziną multimedii (np. kurs tworzenia stron internetowych, obróbki obrazów cyfrowych, itd.).
- Poprowadzi dyskusje o piractwie w internecie lub wpływie internetu na kulturę polską.



OSZCZĘDNY

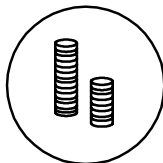
*



- Weźmie udział w akcji zarobkowej drużyny /zastępu.
- Kontroluje swoje wydatki, przedstawi rozliczenie swojego kieszonkowego.
- Zaoszczędzi pieniądze na większy zakup.

FINANSISTA

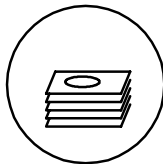
**



- Wie jak wygląda prawidłowo wystawiona faktura.
- Ma konto oszczędnościowe, gromadzi na nim oszczędności.
- Zorganizuje i rozliczy akcję zarobkową drużyny / zastępu.

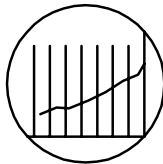


BIZNESMEN



- Zarobi pieniądze własną pracą i zainwestuje je.
- Pozna rodzaje umów o pracę i związane z nimi sposoby i stawki opodatkowania.
- Wypełni zeznanie podatkowe, pomoże w jego wypełnieniu komuś, kto ma z tym problemy.
- Przeprowadzi grę ekonomiczną dla drużyny.
- Samodzielnie wymyśli ciekawą, niecodzienną akcję zarobkową dla drużyny, pokieruje i rozliczy ją.

INWESTOR



- Przez okres 2 miesięcy zainwestuje w grze inwestycyjnej, osiągnie ponadprzeciętny zysk (co najmniej tyle ile wynosi zysk z instrumentu odzwierciedlającego rynek, np. indeksu WIG), podczas gry wesprze się niektórymi elementami analizy fundamentalnej i technicznej.
- Wie jak jest zorganizowana Warszawska Giełda Papierów Wartościowych.
- Zna podstawy mikro i makro ekonomii (popyt, podaż, wie jak ustala się ceny, rozumie wpływ polityki fiskalnej i monetarnej na gospodarkę).



REKIN GIEŁDOWY M



- Inwestując, przez okres co najmniej 3 miesięcy, osiągnie ponadprzeciętny zysk, biegle posłuży się różnymi instrumentami rynku kapitałowego: akcjami, obligacjami, funduszami inwestycyjnymi, kontraktami terminowymi, opcjami.

MISTRZ ORGANIZACJI **



- Poprowadzi terminarz.
- Potrafi określać sobie cele i realizować je.
- Przeczyta jedną książkę dotyczącą samorozwoju i przygotował jej streszczenie, aby móc do niej wracać.

KWATERMISTRZ ***



- Weźmie udział w kursie kwatermistrzowskim.
- Bez uwag rozliczy śródroczną książkę finansową drużyny /innej jednostki.
- Napisze wniosek i uzyska dotację na działalność harcerską, prawidłowo ją rozliczy i napisze sprawozdanie.

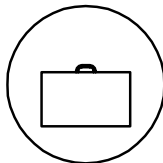


KONTROLER FINANSOWY M



- Weźmie udział w sprawdzaniu ksiąg finansowych w Okręgu po obozie lub zimowisku.
- Poprowadzi zajęcia na kursie kwatermistrzowskim/komendantów obozów.
- Jako kwatermistrz rozliczy w terminie i bez uwag obóz lub zimowisko.

KIEROWNIK



- Weźmie udział w szkoleniu biznesowym (określenia celów, planowania czasu, negocjacje, prezentacja).
- Skutecznie pokieruje zespołem przy powierzonym mu zadaniu, np. organizacja imprezy harcerskiej, akcji zarobkowej.
- Obejmie funkcję np. oboźnego na obozie, zimowisku, rajdzie, wykazując się odpowiedzialnością w tym co robi.



MENEDŻER M



- Zaplanuje pracę hufca/zespołu w hufcu lub chorągwi: przeanalizuje sytuację, wyznaczy cele, zorganizuje zespół i zrealizuje plan. Napisze raport, w którym oceni wykonanie celów (minimum 60% celów).
- Przeprowadzi szkolenie ze specjalistycznej dziedziny zarządzania (zarządzanie projektami, przywództwo) dla hufcowych lub szefów zespołów chorągwianych. Użytkownik uzyska pozytywną ocenę programu szkolenia od specjalisty (praktyka lub nauczyciela akademickiego).
- Przeczyta książkę z zakresu zarządzania i przygotuje streszczenie najważniejszych myśli dla zainteresowanych instruktorów.

PRZEDSIĘBIORCA M



- Przeprowadzi grę dla wędrowników/harcery starszych jak najdokładniej odwzorowującą kroki, jakie musi przejść przedsiębiorca, aby zarejestrować własną firmę.
- Napisze biznesplan dla dowolnej działalności, który zostanie pozytywnie oceniony przez praktykującego przedsiębiorcę.
- Nawiąże kontakt z Inkubatorami Przedsiębiorczości lub inną organizacją zrzeszającą młodych przedsiębiorców, lub weźmie udział w szkoleniu z przedsiębiorczości.



SPRAWNOŚCI SPORTOWE

DZIEDZINA	*	**	***	M
Piłka nożna	futbolista	piłkarz	trener piłkarski	sędzia piłkarski
Siatkówka	młody siatkarz	siatkarz	siatkarz doskonały	
Koszykówka	młody koszykarz	koszykarz	koszykarz doskonały	
Lekkoatletyka	młody lekkoatleta	lekkoatleta	mistrz lekkoatletyki	
Rower	cyklista	rowerzysta	kolarz	kolarz wyścigowy
			technik rowerowy	
Wspinaczka	węzelek	wspinacz	alpinista	taternik
Sporty ekstremalne	łowca wrażeń	łowca adrenaliny	łowca przygód	

SPRAWNOŚCI SPORTOWE

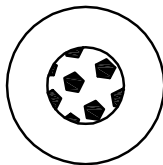


DZIEDZINA	*	**	***	M
Narciarstwo	młody narciarz	narciarz	narciarz doskonały	instruktor narciarstwa
Snowboard	młody snowboardzista	snowboardzista	snowboardzista doskonały	mistrz snowboardu
Rolki		rolkarz	rolkarz doskonały	
Tenis	tenisista	mistrz rakiетки		
Łucznictwo		łucznik		
Saneczkarstwo	saneczkarz			
Łyżwiarstwo	łyżwiarz	łyżwiarz doskonały		
Gry zimowe	sopel	organizator gier zimowych		
Gry zespołowe		organizator gier	miłośnik gier	
Gry planszowe	mistrz warcabów	szachista	arcymistrz	
Sportowe	kibic	sportowiec	olimpijczyk	



FUTBOLISTA

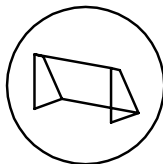
*



- Wykaże się znajomością podstawowych przepisów piłki nożnej.
- Rozegra 3 mecze z zastępem, drużyną, grając na różnych pozycjach.
- Potrafi wykonać prawidłowy strzał, podanie, chwyt bramkarski lub wślizg.

PIŁKARZ

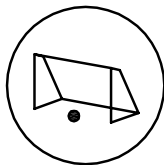
**



- Rozumie przepisy piłki nożnej takie jak spalony czy zasady łapania piłki przez bramkarza. Wyjaśni je laikowi.
- Prawidłowo wykona wyrzut z autu, rzut wolny i karny.
- Weźmie udział w turnieju piłki nożnej (drużyn harcerskich, międzyszkolnym itp.)



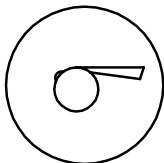
TRENER PIŁKARSKI



- Poprowadzi rozgrzewkę przed meczem z piłką i bez piłki.
- Pozna różne taktyki gry, ich wady i zalety.
- W czasie meczu, wykaże się dyscypliną taktyczną (wykona zalecenia trenera co do pozycji i stylu gry).

SĘDZIA PIŁKARSKI

M

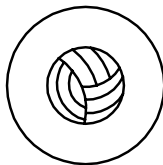


- Zdobędzie uprawnienia sędziego piłkarskiego.



MŁODY SIATKARZ

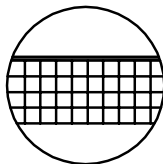
*



- Wykaże się znajomością podstawowych przepisów siatkówki.
- Rozegra trzy mecze, grając na różnych pozycjach.
- Potrafi wykonać prawidłowe odbicie górne i dolne.

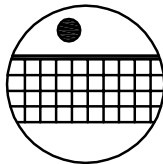
SIATKARZ

**



- Rozumie przepisy piłki siatkowej, wyjaśnić je laikowi.
- Umie wykonać prawidłowy: atak, blok, rozegranie.
- Weźmie udział w turnieju piłki siatkowej (drużyn harcerskich, międzyszkolnym itp.).

SIATKARZ DOSKONAŁY

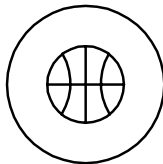


- Poprowadzi rozgrzewkę siatkarską.
- Specjalizuje się w wybranej technice siatkarskiej: atak, blok.
- Zorganizuje turniej siatkówki dla drużyn harcerskich.



MŁODY KOSZYKARZ

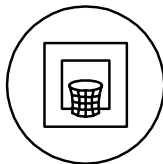
*



- Wykaże się znajomością podstawowych przepisów koszykówki.
- Rozegra 3 mecze zdobywając w każdym 10 pkt.
- Potrafi wykonać dwutakt, a także przebiec boisko koźlując.

KOSZYKARZ

**



- Rozumie przepisy koszykówki, wyjaśnił je laikowi.
- Wykona prawidłowy: atak, blok, rozegranie.
- Weźmie udział w turnieju koszykówki (drużyn harcerskich, międzyszkolnym itp.).

KOSZYKARZ DOSKONAŁY

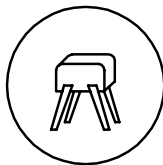


- Poprowadzi rozgrzewkę koszykarską.
- Umie wykonać prawidłowy: rzut osobisty oraz rzut za 3 (6 trafień na 10 rzutów).
- Zorganizuje turniej koszykówki dla drużyn harcerskich.



MŁODY LEKKOATLETA

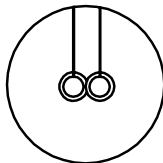
*



- Weźmie udział w zawodach sportowych.
- Wybierze dla siebie 1 dyscyplinę lekkoatletyczną, którą będzie ćwiczyła przez min. 3 tygodnie (3 stałe dni w tygodniu po min. 30 minut).
- Czynn timer uczestniczy w zajęciach wf.
- Na skutek ćwiczeń skonsultowanych z drużynowym, nauczycielem wf, trenerem itp. poprawi swoje wyniki w biegu na: 60 m i 600m, skoku w dal, rzucie piłką palantową.

LEKKOATLETA

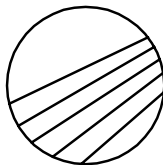
**



- Weźmie udział w zawodach lekkoatletycznych lub w zawodach terenowych w sztafecie wahadłowej, zakwalifikuje się do niej.
- Wykaże się znajomością zasad i technik różnych dyscyplin lekkoatletycznych – odczyta czas na stoperze, zmierzy długość skoku w dal, poprowadzi punktację zawodów, itp.
- Wykona rekwizyty do zawodów (np. stojaki do skoku wzwyż, chorągiewki) lub przygotuje teren (np. wyznaczy bieżnię, wykona skocznnię, itp.) lub weźmie udział w budowaniu „małego gaju”.
- Uzyska dobre wyniki (np. na zawodach sportowych) w zależności od wieku i terenu w dyscyplinach: bieg na 60m, bieg na 600m, skok w dal lub wzwyż, rzut piłką palantową.



MISTRZ LEKKOATLETYKI



- Zna zasady prawidłowego treningu w dyscyplinach lekkoatletycznych (dopuszcza wysiłek, jego częstość, potrzebny odpoczynek, czas ćwiczeń, tryb życia, żywienie itp.), stosuje się do nich.
- Zorganizuje zawody sportowe i przygotuje grupę osób do udziału w nich.
- Systematycznie ćwiczy 1 dyscyplinę sportu.
- Zna pojęcie długu tlenowego, kiedy powstaje, zna pojęcie tętno maksymalne i wie jak je obliczyć.



CYKLISTA

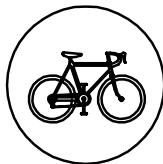
*



- Zna znaki drogowe, potrafi odpowiednio zachować się na drodze.
- Weźmie udział w jednodniowej wycieczce rowerowej.
- Sprawnie pokona rowerowy tor przeszkód.
- Potrafi wykonać podstawowe naprawy i regulacje przy rowerze (regulacja kierownicy i siodełka, wymiana dętki, założenie łańcucha).

ROWERZYSTA

**



- Na zbiórce zastępu przeprowadzi zajęcia z przepisów ruchu drogowego.
- Wyjedzie na 3 wycieczki rowerowe, przebywając łącznie 100 km.
- Sprawnie pokona różne przeszkody terenowe.
- Pomoże harcerzowi z zastępu naprawić rower.
- Przygotuje i poprowadzi rowerową wycieczkę zastępu.

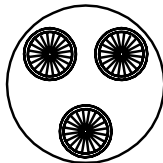


KOLARZ



- Weźmie udział w obozie rowerowym i odpowiednio przygotowuje swój ekwipunek do podróży.
- Zorganizuje w swojej społeczności lokalnej turniej rowerowy.
- Wykona samodzielnie poważne naprawy swojego roweru.
- Wykaże się sprawną jazdą w zmiennym terenie podczas wycieczek rowerowych w różnych częściach kraju.

TECHNIK ROWEROWY



- Uprawia wyczynowo wybraną z technik jazdy na rowerze (kolarstwo, mtb, freeride, street itd.).
- Zorganizuje w swojej społeczności lokalnej zawody lub pokazy z ulubionej techniki rowerowej.
- Nauczy innego harcerza podstawowych technik/tricków w uprawianym stylu rowerowym.
- Samodzielnie wykona bieżące naprawy używanego roweru.



KOLARZ WYŚCIGOWY M

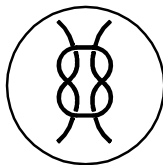


- W ciągu 24 godzin przejedzie na rowerze 300 km.
- Zorganizuje w swoim mieście profesjonalny wyścig / turniej rowerowy.
- Wytyczy nową trasę rowerową w swojej okolicy.
- Przeprowadzi zajęcia dla młodszych harcerzy z fachowej naprawy roweru.
- Był na wielu wyprawach rowerowych, potrafił się do nich dobrze przygotować fizycznie i sprzętowo.



WĘZEŁEK

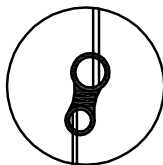
*



- Zawiąże węzły: kapitański, kluczkę, ósemkę, cumowy.
- Wspiął się po linie na wysokość 3 metrów.
- Przejdzie po przeprawie linowej.

WSPINACZ

**



- Wypełni wymagania na sprawność węzełka.
- Przejdzie szkolenie z zakresu podstaw asekuracji.
- Zawiąże węzły: zderzakowy, ratowniczy tatrzański, ósemka podwójna, taśmowy.
- Zamocuje linę na drzewie trzema różnymi sposobami.
- Zbuduje drabinę linową.
- Zbuduje przeprawę linową poziomą.
- Zjedzie na linie pionowej korzystając z przyrządu zjazdowego.

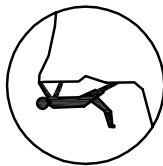


ALPINISTA



- Wypełni wymagania na sprawność wspinacza.
- Ukończy kurs wspinaczkowy.
- Zbuduje most linowy.
- Zbuduje zjazd linowy poziomy i pionowy.
- Gromadzi własny sprzęt wspinaczkowy.
- Zna oznaczenia trudności dróg wspinaczkowych.
- Przejdzie drogę IV+ OS oraz V+.

TATERNIK M

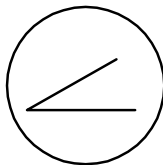


- Wypełni wymagania na sprawność alpinisty.
- Ukończy kurs autoratownictwa.
- Przeprowadzi szkolenie z zakresu podstaw asekuracji.
- Posiada własny sprzęt wspinaczkowy (Lina, kask, expresy, lonża, karabinki, przyrządy asekuracyjne itp.).
- Przejdzie drogę V OS oraz V+.



ŁOWCA WRAŻEŃ

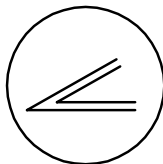
*



- Zna i rozróżnia sporty ekstremalne, potrafi opowiedzieć o jednym z nich.
- Będzie miał do czynienia z jednym ze sportów: paintball, ASG, bungi jumping, „le parkour” i inne.
- Pozna zasady bezpieczeństwa związane z uprawianiem sportów ekstremalnych.

ŁOWCA ADRENALINY

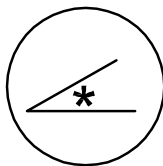
**



- Wypełni wymagania na sprawność łowcy wrażeń.
- Interesuje się i uprawia jeden ze sportów: paintball, ASG, bungi jumping, „le parkour” i inne.
- Weźmie udział w imprezie masowej promującej sporty ekstremalne, zaprezentował jeden podczas zbiórki zastępu.
- Kolekcjonuje własny sprzęt niezbędny do uprawiania sportu tego typu.



ŁOWCA PRZYGÓD

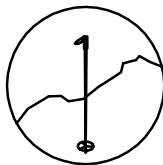


- Wypełni wymagania na sprawność łowcy adrenaliny.
- Aktywnie uprawia jeden ze sportów: paintball, ASG, bungi jumping, „le parkour” i inne.
- Zorganizuje wyjazd zastępu/drużyny na imprezę poświęconą sportom ekstremalnym (turniej, zawody itp.).
- Zbiera własny sprzęt niezbędny do uprawiania sportu tego typu.
- Zachęci jedną osobę do uprawiania sportu tego typu.



MŁODY NARCIARZ

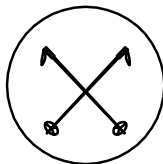
*



- Wjedzie na wyciągu orczykowym.
- Podejdzie bokiem fragment stoku o nie dużym nachyleniu.
- Utrzyma równowagę na nartach (sprawdzenie: wyprowadzony z równowagi przez np. nierówność terenu spróbuje sam ją odzyskać).
- Wykona następujące ewolucje na stoku o małym pochyleniu: skręt pługiem, jazda równoległa na wprost, jazda równoległa w skos stoku, ześlizg boczny, zatrzymanie przy użyciu techniki płużnej, robi to płynnie.
- Samodzielnie wstaje bez zdejmowania nart, potrafi wpiąć narty na stoku (pochyłym terenie).
- Umie obchodzić się ze sprzętem podczas przenoszenia go i transportu.
- Sprawnie skorzysta z niebieskich tras narciarskich.

NARCIARZ

**

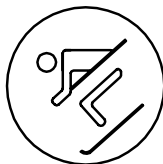


- Doskonali swoją jazdę na nartach: większą część skrętu wykona na nartach równoległych i robi to płynnie i skutecznie, skręt z półpługu, ześlizg skośny, skręt równoległy dostokowy, sprawnie porusza się po stokach o małym i średnim nachyleniu (niebieskie i czerwone trasy).
- Podchodzi pod stok o dowolnym nachyleniu bokiem i jodełką.



- Korzysta z wszystkich rodzajów wyciągów (orczykowych, krzeselkowych, gondolowych).
- Pozna i stosuje dekalog narciarza (FIS).
- Pokonuje niewielkie przeszkody terenowe np. mulda, garb.
- Żadba o swój sprzęt potrafi go przygotować do jazdy.
- Weźmie udział w zawodach narciarskich.
- Zatrzyma się skrętem stop.

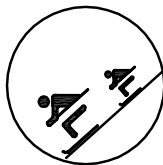
NARCIARZ DOSKONAŁY



- Doskonali swoją technikę jazdy: całe skręty nart prowadzone są równoległe śladem ślizgowym i ciętym (krawędziowym), przechodzi płynnie ze skrętu w skręt, potrafi jechać skrętami zarówno krótkimi (śmig), długimi (podjechać pod stok), jazda carvingowa, jazda w puchu, jazda po muldach.
- Poradzi sobie w trudnych warunkach narciarskich takich jak: stok zmuldzony, gęsty kopny śnieg, twardy zmrożony śnieg lub lód, czarne trasy narciarskie.
- Zaprezentuje jazdę w jednym z poniższych stylów (technik) – 2-3 ewolucji: freeride (pozycja trasowa), freestyle (wyczynowa), jazda demonstracyjna (pokazowa).
- Poprowadzi zajęcia dla początkującego narciarza.
- Przygotuje zawody narciarskie.
- Zna i rozróżnia konkurencje narciarstwa alpejskiego (przepisy NRS zawodów narciarskich).
- Pozna podstawowe zasady udzielania pierwszej pomocy i postępowania przy wypadkach narciarskich.



INSTRUKTOR NARCIARSTWA M

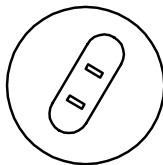


- Wypełni wymagania na sprawność narciarza doskonałego.
- Ma przynajmniej jedno znaczące osiągnięcie w dziedzinie jazdy na nartach.
- Przygotuje i przeprowadzi szkolenie narciarskie dla grupy narciarskiej (ok. 4 dni) lub zorganizuje zawody narciarskie w dowolnej konkurencji (ślalom carvingowy, konkurencje alpejskie, jazda freestyle, jazda freeride itp.) na poziomie co najmniej szczebu lub hufca.
- Zorganizuje warsztaty na śniegu doskonalące jakiś konkretny styl jazdy: freeride (poza trasowa), freestyle (wyczynowa), jazda sportowa, jazda synchroniczna, funcarving.
- Pozna zasady i metody nauczania narciarstwa, cechy „dobrego” instruktora, zasady korekty błędów, przyczyny braku postępów, czynniki wspierające proces nauczania.
- Potrafi dobrać narty dla innego narciarza (na różnym poziomie i o różnym zastosowaniu).
- Zna niebezpieczeństwa gór: przyczyny wypadków, zagrożenia lawinowe (postępowanie w terenie zagrożonym lawinami), zna i rozpoznaje rodzaje śniegu (firn, gips, puch świeży i zsiadły).
- Potrafi wyjaśnić kinematykę – siły i mechanizmy działające na narciarza, anatomia skrętu.



MŁODY SNOWBOARDZISTA

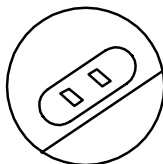
*



- Umie dobrać dla siebie odpowiedni sprzęt snowboardowy z uwzględnieniem ochraniaczy.
- Wykona na desce skręty w obie strony, potrafi się bezpiecznie zatrzymać.
- Odpowiednio dobierze smar do deski, w zależności od pogody i rodzaju śniegu.
- Poprowadzi rozgrzewkę przed jazdą.
- Pozna podstawowe nazewnictwo skoków snowboardowych.

SNOWBOARDZISTA

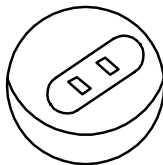
**



- Wjedzie z deską wyciągiem krzeselkowym i orczykowym.
- Zjedzie po średnio-zaawansowanej trasie z muldami oraz nartostradą.
- Doskonali konkretny styl jazdy: zjazdowy lub freestyle.
- Wyreguluje wiązania w zależności od stylu jazdy.
- Przygotuje deskę na nowy sezon.



SNOWBOARDZISTA DOSKONAŁY



- Zapanuje nad deską na lodzie, ćwicząc jazdę w trudnych warunkach.
- Pozna zasady szybkiej, bezpiecznej jazdy na snowboardzie, unika jazdy ryzykownej.
- Weźmie udział w zawodach snowboardowych lub przejedzie trasę takich zawodów.
- Wie jak radzić sobie z typowymi kontuzjami po zjeździe na desce.
- Interesuje się zawodami snowboardowymi, potrafi wymienić polskich zawodników.

MISTRZ SNOWBOARDU M



- Regularnie przygotowuje się do sezonu zimowego (np. przez specjalną suchą zaprawę).
- Uprawia wybrany styl jazdy na snowboardzie, wykazując się wysokim profesjonalizmem
- W bezpieczny sposób zjeździe z trudnej (czarnej) lub zawodniczej trasy.
- Potrafi udzielić pierwszej pomocy na stoku.
- Propaguje jazdę na snowboardzie np. poprzez organizowanie zawodów, szkółek jazdy, itp.
- Czyta prasę specjalistyczną, interesuje się zawodami.
- Zna wymagania jakie musi spełnić instruktor snowboardu w Polsce.



ROLKARZ

**



- Wykona kilka ćwiczeń-jazdę na rolkach przodem i tyłem, przekładanką, przeskoczenie małej przeszkody, zatrzymanie się na sygnał, łuki w przód i w tył prawą i lewą nogą na zewnątrz i wewnątrz, jazdę slalomową.
- Przebiegnię na rolkach 300m.
- Weźmie udział w organizowaniu harcerskich zawodów na rolkach.
- Wykona dowolny układ figurowy.
- Zakonserwuje rolki.

ROLKARZ DOSKONAŁY

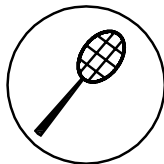


- Dobrze jeździ na rolkach przodem i tyłem. Pokona w jeździe przodem 2 km w ciągu 6 minut.
- Wykona serię trików w dobrym czasie, wysokim poziomie zaawansowania.
- Zorganizuje zawody rolkarskie.
- Systematycznie ćwiczy jazdę na rolkach, uzyskuje dobre wyniki.



TENISISTA

*



- Wykona kilka ćwiczeń - elementów gry w tenisa stołowego, ziemnego lub kometkę (prawidłowe trzymanie rakiетки, odbicie z prawej i lewej strony, zagrywka, ścięcie).
- Rozegra 5 spotkań w grze pojedynczej i 2 w grze podwójnej, wykaże się znajomością zasad i techniki gry w tenisa stołowego lub kometkę.
- Zakonserwuje lub naprawi rakiетkę, lotkę, siatkę, stół do ping - ponga lub wyznaczy boisko do gry w kometkę.

MISTRZ RAKIETKI

**

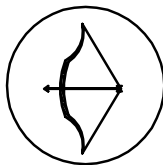


- Dobrze gra w tenisa, wykorzystuje prawidłowy serwis, forhand, back-hand, voley-orhand i voley-back-hand.
- Systematycznie trenuje grę w tenisa przez min. 3 miesiące, wykaże się postęпами.
- Nauczy 2 osoby gry w tenisa.
- Zorganizuje turniej gry w tenisa stołowego, ziemnego lub gry w kometkę.



ŁUCZNIK

**

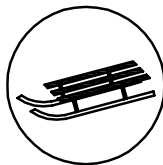


- Wykona w warunkach terenowych łuk i 3 strzały lub tarcze łuczniczą.
- Rozróżni i nazwie części łuku i strzały.
- Uzyska min. 100 punktów strzelając z odległości 10 m do tarczy łuczniczej o średnicy 80 cm w 6 seriach po 3 strzały.
- Rzuci prawą i lewą ręką (piłeczkami, rzutkami, szyszkami, itp.) do celu wielkości 20 cm z odległości 5 m i uzyska po min. 5 trafień na 10 rzutów.



SANECZKARZ

*

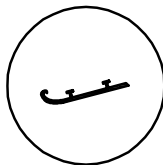


- Pokona 3 zjazdy wymijając przeszkody i stosując różne techniki skrętu, hamowania i jazdy.
- Podniesie leżące przedmioty w czasie zjazdu z łagodnego stoku.
- Zbuduje z zastępem tor saneczkowy.
- Weźmie udział w zawodach saneczkowych.
- Konserwuje lub naprawi sanki lub wykona rekwizyty do zawodów saneczkowych (chorągiewki, napisy, itp.).
- Przetransportuje na sankach chorego.



ŁYŻWIARZ

**



- Wykona kilka ćwiczeń – jazdę na łyżwach lub rolkach przodem i tyłem, przekładanką, przeskoczenie małej przeszkody, zatrzymanie się na sygnał, łuki w przód i w tył prawą i lewą nogą na zewnątrz i wewnątrz, jazdę slalomową.
- Przebiegnie na łyżwach lub rolkach 300 m.
- Weźmie udział w organizowaniu harcerskich zawodów łyżwiarskich lub na rolkach lub w przygotowaniu z zastępem lodowiska.
- Wykona dowolny układ figurowy.
- Zakonserwuje łyżwy i buty.

ŁYŻWIARZ DOSKONAŁY

**



- Dobrze jeździ na łyżwach przodem i tyłem. Pokona w jeździe przodem 2 km w ciągu 6 minut.
- Wykona układ figurowy przy muzyce.
- Zorganizuje zawody łyżwiarskie lub rolkarskie.
- Systematycznie ćwiczy jazdę na łyżwach lub rolkach, uzyskuje dobre wyniki.



SOPEL

*



- Weźmie udział w 10 grach śnieżnych.
- Zorganizuje 2 krótkie gry śnieżne.
- Trafi kulką śnieżną do celu wielkości 20 cm z odległości 5 m i uzyska min. 50% trafień.
- Wykona rzeźbę ze śniegu o wymiarach min 1 x 3 m.
- Weźmie udział w budowie schronienia z wykorzystaniem śniegu.

ORGANIZATOR GIER ZIMOWYCH

**

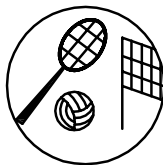


- Zorganizuje 10 gier śnieżnych.
- Wykona schronienie ze śniegu.
- Zorganizuje konkurs rzeźb śnieżnych.
- Zorganizuje całodniową olimpiadę zimową zgodną z zasadami bezpieczeństwa i zdrowia dla zastępu lub drużyny.



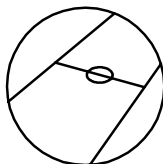
ORGANIZATOR GIER

**



- Zna po 10 gier, zabaw ruchowych i towarzyskich wykorzysta je w pracy drużyny, zastępu.
- Zorganizuje i poprowadzi wieczór zabaw w drużynie.
- Ułoży i poprowadzi całonocną grę fabularną.
- W formie gry nauczy harcerzy nowych umiejętności, przekaze wiedzę. W innej grze sprawdzi wyniki.

MIŁOŚNIK GIER

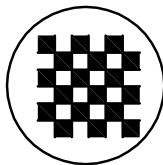


- Zna 30 gier i zabaw ruchowych, przedstawi sporządzony przez siebie zbiór, wykorzysta go w pracy z młodszymi harcerzami. Będą w nich również propozycje gier w izbie harcerskiej i do wykorzystania podczas niepogody.
- Zorganizuje duże zawody, będzie pełnił na nich funkcję sędziego, wykaże się znajomością zasad i techniki różnych dyscyplin sportowych.
- Nauczy harcerzy zasad gry w koszykówkę, piłkę ręczną lub siatkówkę.
- Zagra z dokładną znajomością prawideł: 3 gry sportowe, gry towarzyskie odpowiednie dla harcerzy w wieku rówieśniczym.
- Wykona rekwizyty do gier.
- Zorganizuje 5 gier terenowych, w tym 2 nocne.



MISTRZ WARCABÓW

*



- Weźmie udział w turnieju warcabów.
- Nauczy się 2 gier, które powstały na podstawie warcabów.
- Uczy się grać w szachy – zna figury i ich ruchy oraz ogólne zasady gry w szachy.
- Wykona zestaw do gry w warcaby.

SZACHISTA

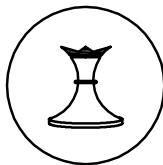
**



- Wykaże się znajomością zasad gry w szachy (znajomość figur i ich znaków, umiejętność stosowania roszady, bicia w przelocie itp.).
- Zna wartość figur i ich podział.
- Rozegra 20 partii szachów wygrywając co najmniej połowę z nich.
- Rozegra odtwórczo jedną partię meczu arcymistrzowskiego (np. Karpow – Kasparow).
- Weźmie udział w turnieju szachowym.



ARCYMISTRZ

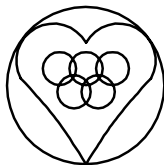


- Zdobędzie sprawność szachisty.
- W czasie gry w szachy stosuje wymyślną taktykę (potrafi przejść z obrony do ataku, przegrupować figury z centrum na skrzydła lub odwrotnie).
- Zorganizuje turniej szachowy. Będzie pełnił w nim rolę sędziego.
- Nauczy 2 osoby gry w szachy.



KIBIC

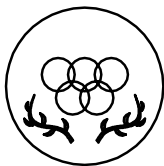
*



- Pozna cechy charakteru i tryb życia dobrego sportowca i przedyskutuje je z drużynowym.
- Ułoży plan swojego rozwoju uwzględniający: odpowiednią ilość snu, wypoczynku, ruchu, właściwe odżywianie, skonsultuje go z drużynowym i zrealizuje przez okres 2 tygodni.
- Pozna ideę ruchu olimpijskiego i symbolikę kół olimpijskich.
- Czynn timeruczestniczy w zajęciach wf.

SPORTOWIEC

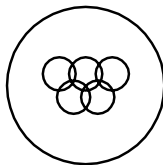
**



- Wyróżnia się bardzo dobrymi wynikami w określonej dziedzinie sportu.
- Trenuje systematycznie, starając się ciągle poprawiać swoje wyniki.
- Zademonstruje swoje umiejętności podczas zawodów w drużynie.
- Zainteresuje 2 innych harcerzy swoją dziedziną sportu.
- Stosuje się do zasad zdrowego trybu życia.



OLIMPIJCZYK



- Uprawia wyczynowo określają dziedzinę sportu nie objętą wymaganiami innych sprawności.
- Trenuje codziennie, osiąga sukcesy w zawodach.
- Zademonstruje swoje umiejętności w danej dyscyplinie podczas zawodów jako reprezentant drużyny lub hufca.
- Zorganizuje dla harcerzy zajęcia zaznajamiające z uprawianym sportem (np. pokazy, zawody, naukę zasad i techniki, rozgrzewki właściwe dla niej dziedziny, obserwacja zawodów na obiekcie sportowym).
- W ciekawiej formie przekáže harcerzom zasady zdrowego trybu życia.
- Zaplanuje i zorganizuje wyjazd drużyny zgodny z zasadami zdrowego trybu życia (uwzględni w nim również elementy sportowe).



SPRAWNOŚCI ARTYSTYCZNE

DZIEDZINA	*	**	***	M
Śpiew	śpiewak	wokalista	pieśniarz	menadżer artystyczny
Muzyka	grajek	muzykant	muzyk	
	werblista	dobosz		
		trębacz		
Cyrk	klaun	cyrkowiec	kuglarz	
			tancerz ognia	
Rysunek		rysownik	malarz	

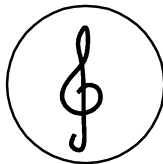


DZIEDZINA	*	**	***	M
Gra na gitarze	początkujący gitarzysta	gitarzysta	gitarzysta doskonały	
Taniec	tancerz początkujący	tancerz	tancerz doskonały	instruktor tańca
	pląsik		wodzirej	
Gawędziarstwo			gawędziarz	sabała
Aktorstwo	komediant	aktor	asystent reżysera	reżyser
Film		wielbiciel kina	klaps	kinoman
Fotografia	fotoamator	fotograf	fotoreporter	mistrz fotografii
Film			operator filmowy	twórca filmowy



ŚPIEWAK

*



- Zaśpiewa 30 piosenek, w tym 10 harcerskich.
- Poprowadzi śpiewnik harcerski.
- Nauczy zastęp nowej piosenki.
- Wystąpi z zastępem na kominku lub ognisku śpiewając kilka piosenek oraz weźmie udział w inscenizacji jednej z nich.

WOKALISTA

**



- Zaintonuje piosenki na ognisku, kominku, wycieczkach.
- Zna przynajmniej po 10 piosenek żołnierskich i ludowych oraz 6 pieśni narodowych.
- Zaśpiewa 20 piosenek harcerskich.
- Nauczy drużynę 3 nowych piosenek.
- Wystąpi w konkursie piosenki.



PIEŚNIARZ



- Przygotuje i poprowadzi ognisko tematyczne lub kominek proponując odpowiedni zestaw piosenek.
- Weźmie udział w przygotowaniu festiwalu piosenki.
- Prawidłowo poprowadzi śpiew drużyny w marszu.
- Zna autorów wielu piosenek oraz okresy i okoliczności ich tworzenia. Opowie na zbiorce ciekawą historię powstania wybranej pieśni patriotycznej lub harcerskiej.
- Potrafi zanucić melodię z nut.

MENADŻER ARTYSTYCZNY M



- Zorganizuje festiwal piosenki harcerskiej na szczeblu hufca lub chorągwi, który:
 - będzie rozpropagowany w sposób zachęcający do wzięcia w nim udziału,
 - odbędzie się miłej atmosferze,
 - odbędzie się w plenerze lub w sali z ciekawą dekoracją i dobrym nagłośnieniem,
 - zawierać będzie, poza konkursem piosenki, wiele innych atrakcji i niespodzianek.



GRAJEK

*



- Zagra 3 melodie na prostym instrumencie (grzebień, flet, dzwonki itp.).
- W swoim otoczeniu odnajdzie kilka przedmiotów wydających ciekawe dźwięki.
- Odgadnie 8 dźwięków na 10 wydawanych przez niewidoczne przedmioty (test).
- Wykona 4 instrumenty perkusyjne z dostępnych materiałów (garnki, puszki, talerze, dzbany itp.), będzie na ich akompaniować do 3 piosenek.

MUZYKANT

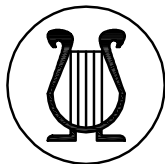
**



- Gra na wybranym instrumencie muzycznym (nie dotyczy gitary – patrz Gitarzysta).
- Zagra kilkanaście piosenek harcerskich i innych.
- Przygotuje oprawę muzyczną na imprezie harcerskiej.
- Zorganizuje naukę piosenki akompaniując na instrumencie.
- Nauczy drużynę nieznaną piosenki wg zapisu nutowego.



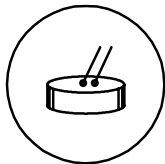
MUZYK



- Gra dobrze na jednym instrumencie, rozpoczyna naukę na dwóch innych instrumentach.
- Posługuje się zapisem nutowym.
- Rozśpiewa drużynę akompaniując na instrumencie.
- Przygotuje z drużyną imprezę harcerską, w której weźmie udział orkiestra niekonwencjonalnych instrumentów (grzebienie, organki, piła, pokrywki, puszki itp.).
- Przygotuje jednego harcerza do próby grajka.

WERBLISTA

*

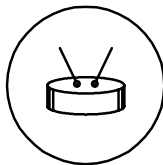


- Gra na werblu podstawowe sygnały (bacznosc, spocznij, zbiórka itp.).
- Wykorzysta grę na werblu podczas zbiórki zastępu, drużyny.
- Przygotuje werbel do gry, właściwie go przechowuje.



DOBOSZ

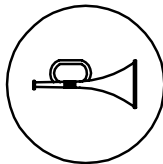
**



- Pełni funkcję dobosza w paradzie harcerskiej.
- Zagra na werblu apel poległych.
- Wybije na werblu rytm znanej piosenki.
- Nauczy gry na werblu 3 osoby.

TRĘBACZ

**



- Zagra na fanfarze lub sygnatówce kilka prostych melodii.
- Zagra sygnały harcerskie: baczność, spocznij, marsz, cisza, posiłek, alarm.
- Pełni funkcję trębacza na obozie lub biwaku.

MUZYKA

SPRAWNOŚCI ARTYSTYCZNE



KLAUN

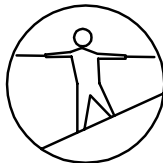
*



- Zna kilka prostych i ciekawych sztuczek cyrkowych.
- Krótco zabawi zastęp/drużynę na zbiórce znanymi sobie sztuczkami cyrkowymi.

CYRKOWIEC

**



- Trenuje regularnie wybraną sztukę kuglarską (żonglerka, szrudlarstwo, jazda na monocyklu, iluzja itp.).
- Zna podstawowe ćwiczenia.
- Da pokaz swych umiejętności na zbiórce drużyny.
- Nauczy innego harcerza kilku sztuczek.

KUGLARZ



- Przeprowadzi kurs/szkolenie/warsztaty jednej ze znanych sobie technik cyrkowych.
- Rozwija swoje umiejętności i poznaje nowe techniki i sztuki kuglarskie.



- Zna elementy dobrego występu i prowadzi interakcje z publiką.
- Zorganizuje ciekawy pokaz na imprezie harcerskiej.
- Potrafi wykonać co najmniej dwie sztuki cyrkowe (żonglerka, jazda na monocyklu, iluzja itp.).
- Wykona własnoręcznie rekwizyty do pokazu.
- Zaimprovizuje na biwaku/obozie kilka rekwizytów (maczugi, piłeczki do żonglerki, strój klauna, szczudła itp.).

TANCERZ OGNI

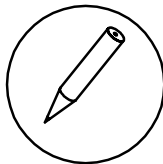


- Przeprowadzi kurs/szkolenie/warsztaty tańca z ogniem.
- Zna zasady bezpieczeństwa przy pracy z ogniem i stosuje je.
- Rozwija swe umiejętności i poznaje nowe techniki.
- Zna elementy dobrego występu i prowadzi interakcje z publiką.
- Zorganizuje ciekawy pokaz na imprezie harcerskiej.
- Posłuży się co najmniej dwoma różnymi rekwizytami (poikij, dwa kije, wachlarze itp.).
- Posiada swój sprzęt i umiejętnie dba o niego.
- Zna historie tańca z ogniem.



RYSONNIK

**



- Zawsze posiada przy sobie papier i ołówek, wykorzystując wolne chwile na rysowanie.
- Przedstawi po 3 szkice:
 - postaci ludzkich (sceny obozowe, wędrówka, zbiórka, karykatury),
 - obiektów architektonicznych (mała architektura, detale architektoniczne, ciekawe budynki),
 - pejzaży.
- Dostarczy kilka swoich prac do kroniki.
- Przygotuje wystawę swoich prac.

MALARZ

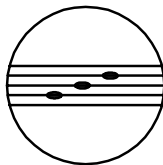


- Interesuje się malarstwem współczesnym i dawnym, zwiedzi kilka wystaw, gromadzi reprodukcje i książki z tej dziedziny.
- Scharakteryzuje style malarskie na przestrzeni dziejów.
- Zna różne techniki malarskie.
- Przedstawi kilka szkiców wykonanych w plenerze ołówkiem lub węgłem oraz 5 prac malarskich (olej lub akwarela).
- Zorganizuje wycieczkę zastępu lub drużyny na ciekawą wystawę malarstwa lub do muzeum, będzie pełnił na niej rolę przewodnika.



POCZĄTKUJĄCY GITARZYSTA

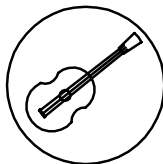
*



- Zna zasady strojenia gitary i stroi instrument przed każdym użyciem.
- Wie jak nazywają się poszczególne części gitary oraz zna nazwy strun gitary.
- Zna podstawowe akordy C, D, d, E, e, G, A, a, H7.
- Potrafi akompaniować do 10 piosenek.

GITARZYSTA

**



- Zawsze stroi gitarę przed jej użyciem.
- Zna wszystkie akordy podstawowe: C, c, D, d, E, e, F, f, G, g, A, a, H, h.
- Wie co oznacza cyfra 7 przy akordzie i zna kilka chwytów septymowych.
- Dobierze zestaw piosenek do tematyki ogniska lub kominika i poprowadzi śpiew akompaniując na gitarze.
- Nauczy drużynę 3 nowych piosenek.
- Posłuży się kapodastrem.



GITARZYSTA DOSKONAŁY



- Zawsze stroi gitarę przed jej użyciem; wytłumaczy młodszym harcerzom, po co i w jaki sposób stroi gitarę.
- Odczyta z nut piosenkę.
- Dobierze chwyt do 5 piosenek.
- Przygotuje i poprowadzi śpiewaną Mszę św. harcerską.
- Akompaniuje drużynie na ogniskach, kominkach, prowadzi śpiew. W swoim repertuarze posiada większość piosenek śpiewanych w drużynie.
- Ułoży piosenkę obozową, lub przyśpiewki, np. na „smacznego”, itp.
- Potrafi grać piosenki w różnym metrum.
- Ciągłe doskonalili swoje umiejętności gry na gitarze (poznaje nowe chwyt, nowe sposoby strojenia, inne rodzaje gitar, nowe sposoby wydobywania dźwięku przy użyciu gitary itp.).



TANCERZ POCZĄTKUJĄCY

*



- Regularnie uczęszcza na zajęcia tańca towarzyskiego lub współczesnego.
- Umie zatańczyć 3 tańce (np. walc, polonez, kujawiak, polka).
- Był na występie grupy tanecznej.
- Na imprezie harcerskiej postara się zaprezentować swoje umiejętności.

TANCERZ

*



- Zatańczy poloneza, zna kilka figur.
- Zatańczy po 2 tańce:
 - towarzyskie klasyczne,
 - towarzyskie nowoczesne,
 - ludowe.
- Weźmie udział w zorganizowaniu zabawy tanecznej lub balu harcerskiego, przygotuje muzykę.
- Nauczy innego harcerza 2 nowych tańców.



TANCERZ DOSKONAŁY



- Pozna historię wybranego tańca (walc, polonez, kujawiak, polka) i przedstawi zdobyte informacje w interesujący sposób drużynie.
- Zorganizuje konkurs taneczny.
- Pozna mało popularny taniec i nauczy się go.

INSTRUKTOR TAŃCA M

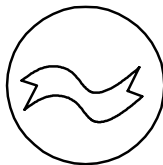


- Należy do teatru tańca.
- Poprowadzi kurs tańca.
- Założy w hufcu zespół taneczny, gdzie będzie pełnił funkcję choreografa i instruktora. Swój repertuar razem z zespołem, zaprezentuje na lokalnym wydarzeniu kulturalnym.
- Poprowadzi z młodszymi harcerzami lub zuchami zabawy z tańcem.



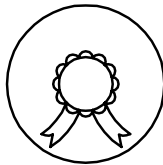
PLĄSIK

*



- Chętnie bierze udział w zabawach ze śpiewem.
- Zna 4 płąsy. Nauczy się jednego nowego płąsu, pokaże go następnie harcerzom z zastępu.
- Zobrazuje tańcem jedną z piosenek śpiewanych w drużynie.
- Weźmie udział w zabawie tanecznej.
- Będzie na występach zespołu pieśni i tańca.

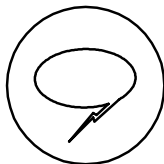
WODZIREJ



- Przygotuje i przeprowadzi bal harcerski o określonej tematyce, będzie pełnił na nim rolę wodzireja.
- Zaprojektuje wystrój sali i określi stroje zgodnie z tematyką balu.
- Poprowadzi zbiorowe zabawy towarzyskie lub konkursy w przerwach między tańcami.
- Poprowadzi naukę 3 tańców.
- Zorganizuje poczęstunek w czasie zabawy.
- W dowolnej grupie towarzyskiej, zabawi rozmową wszystkich, wprowadzi przyjacielski, wesoły nastrój.



GAWĘDZIARZ



- Powie 3 ciekawe gawędy 10-15 minutowe na wybrany oraz zadany temat, oprze się na obserwacji życia i wiedzy książkowej.
- Prezentowane gawędy zawierać będą coś, co dla słuchaczy posiada trwałą, zasadniczą wartość mogącą wpłynąć na jego życie.
- Opowie z wyraźnie widocznym planem, zachowując równowagę między pierwiastkiem ogólnym (abstrakcyjnym) a konkretnym (obserwacyjnym).
- Opowiada barwnie, z mocą i wiarą we własne słowa, umiejętnie dobiera nastrój do swoich gawęd (czas, sceneria, piosenki itp.).
- Posiada prosty, bezpośredni kontakt ze słuchaczami, łatwo nawiązuje dialog.
- Poprowadzi ognisko, na które zaprosi gości i które poświęcone będzie konkretnemu tematowi.



SABAŁA M



- Opracuje pisemnie i wyda jako pomoc dla drużynowych, cykl swoich gawęd, co najmniej 10, do wyboru:
 - dotyczących jednego tematu, ujętego z różnych punktów widzenia i przeznaczonych dla harcerzy w różnym wieku.
 - będących przykładem gawęd różnotematycznych (np. dotyczących Prawa Harcerskiego – wybranego punktu, święta narodowego, rocznicy związanej ze sławnym człowiekiem, aktualnego wydarzenia w kraju, wigilii itp.).



KOMEDIANT

*



- Wystąpi przynajmniej 3 razy z zastępem na ognisku lub kominku dobrze odgrywając przydzieloną sobie rolę.
- Opanuje treść w czasie występów.
- Zna kilka ćwiczeń związanych z poprawną dykcją.
- Samodzielnie przygotowuje strój i rekwizyty.
- Obejrzy przedstawienie w teatrze.

AKTOR

**



- Przygotuje z zastępem przedstawienie zaczerpnięte z literatury odgrywając dobrze jedną z głównych ról.
- Wygłosi z pamięci wiersz lub fragment prozy prawidłowo dobrany do tematyki ogniska lub kominka.
- Wykona scenkę pantomimiczną.
- Umiejętnie zinterpretuje nieznaną sobie utwór.
- Przygotuje ognisko lub kominek dla drużyny.



ASYSTENT REŻYSERA



- Przygotuje i przeprowadzi 2 duże ogniska harcerskie, w tym 1 ognisko tematyczne.
- Przygotuje i zrealizuje inscenizację bajki dla dzieci.
- Zapozna się z pracą reżysera teatralnego lub filmowego, weźmie udział w 1 próbie.
- Pokieruje przygotowaniem dużej imprezy artystycznej (konkursu śpiewu, rysunkowego, festiwalu teatralnego, itp.).
- Nauczy młodszych harcerzy recytacji i wykonywania kostiumów.

REŻYSER M

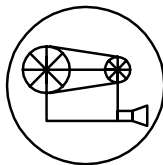


- Przygotuje przedstawienie teatralne dla osób spoza środowiska harcerskiego (np. w szkole, domu dziecka) – ułoży program, dobierze teksty i ilustrację muzyczną, podzieli role, ustali kolejność występów i słowo wiążące:
 - poprowadzi próby i nauczy aktorów poprawnie mówić,
 - pokaże różne elementy gry aktorskiej, interpretację tekstu oraz ćwiczenia na opanowanie głosu, dykcji i mimiki,
 - pokieruje stworzeniem projektów dekoracji, rekwizytów, doбором oświetlenia,
 - weźmie udział w przygotowywaniu kostiumów i charakteryzacji postaci.



WIELBICIEL KINA

**



- Posiada kanon swoich ulubionych filmów. Potrafi uzasadnić swój wybór.
- Zapozna się z sylwetką jednego wybranego twórcy kina polskiego lub europejskiego. Swoją wiedzę podzieli się z innymi.
- Odwiedzi plan filmowy lub studio montażowe bądź telewizyjne.
- Obejrzy film niekomercyjny i przedstawi z niego relację.

KLAPS



- Weźmie udział w produkcji krótkiego filmu (np. napisał scenariusz, był operatorem itd.).
- Zorganizuje mały festiwal filmowy.
- Odwiedzi festiwal filmów amatorskich lub kina niezależnego.
- Opracuje projekt poznania jednego z wybranych zjawisk kina polskiego (np. kina moralnego niepokoju) zawierający np. wycieczkę, wywiad z twórcą. Podsumuje projekt na forum drużyny lub hufca.



KINOMAN M

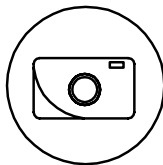


- Zrealizuje krótki film, np. promujący harcerstwo.
- Z dowolnego opowiadania stworzy poprawny scenariusz.
- Odwiedzi festiwal filmowy i przedstawi z niego relację.
- Czyta prasę poświęconą kinu.
- Zorganizuje i poprowadzi przez min. 3 miesiące dyskusyjny klub filmowy dla hufca lub chorągwi.



FOTOAMATOR

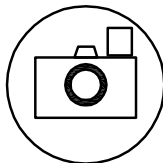
*



- Nazwie podstawowe części aparatu fotograficznego, którym fotografuje.
- Zadba o sprzęt fotograficzny, potrafi przygotować go do pracy i obsłużyć:
 - aparat analogowy – pamięta o bateriach, potrafi założyć i wyjąć film, stosuje filmy o różnej czułości w zależności od warunków w których fotografuje, umie obsługiwać lampę błyskową.
 - aparat cyfrowy – pamięta o bateriach i miejscu na karcie, potrafi zgrać zdjęcia do komputera, korzysta z różnych funkcji aparatu.
- Przedstawi po 5 zdjęć w różnej tematyce: osoby, krajozraz, reportaż.
- Prezentowane zdjęcia odznaczać się będą prawidłową kompozycją i będą dobre technicznie.

FOTOGRAF

**



- Fotografuje często, wykona serię zdjęć z życia zastępu, drużyny.
- Zna różne rodzaje aparatów (analogowe i cyfrowe), wykona dobre technicznie zdjęcia różnymi rodzajami aparatów, potrafi w lustrzance manualnie ustawić odpowiednio do potrzeb czas i przysłonę.



- Przechowuje swoje zdjęcia w uporządkowany sposób, w albumie lub komputerze czy na płytach, prawidłowo przechowuje negatywy.
- Dostarcza zdjęcia do kroniki lub na stronę www.
- Przedstawi kilka wybranych fotografii o ciekawym temacie, ładnej kompozycji i nienagannej technice.

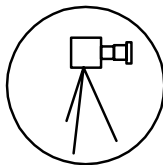
FOTOREPORTER



- Fotografuje często, dokumentuje życie drużyny, swoje zdjęcia wykorzystał w przygotowaniu zbiórki lub gry dla drużyny.
- Samodzielnie wywoła czarno – biały film i sporządzi odbitki przy pomocy powiększalnika.
- Wykona dobre kompozycyjnie i technicznie portret, zdjęcie w ruchu różnymi rodzajami aparatów (cyfrowym i analogowym lustrzanką), zna pojęcie głębi ostrości i potrafi je zastosować.
- Doborem oświetlenia potrafi wytworzyć odpowiedni nastrój zdjęcia.
- Sporządzi reportaż fotograficzny z obozu, wycieczki lub imprezy harcerskiej, przygotowuje zdjęcia do umieszczenia w kronice drużyny i zamieszczenia na stronie www.
- Potrafi dokonać obróbki komputerowej zdjęcia.
- Nauczył dwie osoby dobrze fotografować.



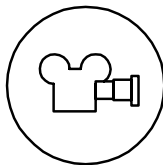
MISTRZ FOTOGRAFII M



- Fotografia jest jego pasją, wykorzystuje ją w pracy harcerskiej.
- Wykona serię dobrych kompozycyjnie i technicznie zdjęć w studiu, plenerze, reportaż.
- Samodzielnie wywoła film kolorowy i sporządzi odbitki na fotolabie.
- Wykona reprodukcję i retusz zdjęcia (metodą dowolną).
- Zaprezentuje własne zdjęcia w formie wystawy.
- Zorganizuje cykl zajęć „szkółki fotograficznej”, podczas których zaprezentuje informacje o sprzęcie, możliwościach technicznych, zasadach dobrej kompozycji zdjęcia i podstawowe fakty z historii fotografii.



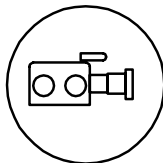
OPERATOR FILMOWY



- Posługując się kamerą sporządzi trzy filmy przydatne w szkoleniu zastępowych lub drużynowych (dotyczące np. pionierki obozowej, obrzędowości innych drużyn i zastępów, musztry, itp.). Zareklamuje i rozpowszechni film.

TWÓRCA FILMOWY

M



- Stworzy film np. z historii harcerstwa, fabularny, komediowy z dopasowanymi eksponatami, wnętrzami. Napiše do filmu scenariusz przygotuje aktorów (amatorów) do odgrywania ról. Opracuje gotowy film w programie montażowym. Wyświetli film dla szerokiej publiczności nie tylko harcerskiej po wcześniejszej reklamie seansu.

— TWÓRCA FILMOWY

— SPRAWNOŚCI ARTYSTYCZNE



SPRAWNOŚCI RĄK

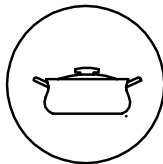
DZIEDZINA	*	**	***	M
Kuchnia	kucharek	gospodarz	mistrz kuchni	
Cukiernictwo	cukiernik	ciastkarz	ciastkarz doskonały	

SPRAWNOŚCI RĄK



KUCHAREK

*



- Lubi przygotowywać w kuchni różne potrawy, pozostawia po sobie porządek.
- Przygotuje trzykrotnie śniadania i kolacje dla rodziny, zadbą o różnorodność produktów i prawidłowo je dobierze.
- Poda do stołu punktualnie.
- Zabezpieczy prawidłowo pozostałą żywność (pieczywo, wędlinę, nabiał, jarzyny).
- Ułoży jadłospis na jeden dzień dla rodziny lub zastępu z podaniem ilości produktów. Zrobi zakupy, rozliczy się z pieniędzmi.

GOSPODARZ

**



- Urządzi domową spiżarnię, prawidłowo zabezpieczy przed szkodnikami, psuciem różne typy produktów.
- Rozmrozi i umyje lodówkę.
- Rozpozna świeżość mięsa, pieczywa, nabiału oraz sprawdzi przydatność do spożycia konserw i soków.
- Posługuje się mikserem, maszynką do mięsa, młynkiem do kawy ewentualnie robotem kuchennym.
- Przyrządzi 2 pełne (różne) obiady z deserem dla rodziny.



MISTRZ KUCHNI

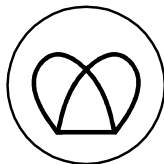


- Poprowadzi przez tydzień kuchnię domową wg ustalonego przez siebie jadłospisu.
- Samodzielnie przyrządzi: 5 różnych zup (nie z koncentratów), 3 potrawy mięsne (pieczone, duszone, gotowane), potrawę z ryb, potrawę z ryżu lub kaszy, 2 rodzaje deserów, 3 rodzaje sałatek i potrawę z mąki.
- Korzystając z książki kucharskiej przyrządzi 2 potrawy staropolskie i 2 potrawy wybranej kuchni narodowej.



CUKIERNIK

*



- Upiecze proste ciasto wg przepisu.
- Upiecze kruche ciastka.
- Przyrządzi proste desery: kisiel, budyń, galaretkę, krem.
- Przyrządzi herbatę, kawę, czekoladę, kakao.

CIASTKARZ

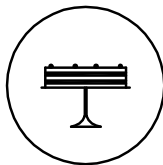
**



- Upiecze dwa rodzaje ciasta oraz kilka rodzajów ciastek.
- Zrobi lukier, masę do tortu, dowolne cukierki lub czekoladę.
- Zrobi ciasto, które nie wymaga pieczenia.
- Obliczy koszt wykonanych przez siebie wyrobów cukierniczych.
- Wie, jakie ciasto się piecze zwyczajowo w Polsce i innych krajach na Boże Narodzenie i Wielkanoc.



CIASTKARZ DOSKONAŁY



- Upiecze po jednym cieście wybranym z każdej grupy:
 - babka, placek, pączki (ciasto drożdżowe),
 - chrust, mazurek, biszkopt, ptysie,
 - sernik, piernik,
 - tort.
- Przygotuje zbiór przepisów ciast łatwych do wykonania na obozie, zimowisku.
- Nauczy młodszych pieczenia.



SPRAWNOŚCI WODNIACKIE

DZIEDZINA	*	**	***	M
Pływanie		pływak	pływak doskonały	
			delfin	
			młodszy ratownik	ratownik wodny
Kajakarstwo	wioślarz	kajakarz	kajakarz górski	mistrz kajakarstwa
Woda	wodnik	canoe		
	szantyman			
		marynista	przyjaciel morza	

SPRAWNOŚCI WODNIACKIE



DZIEDZINA	*	**	***	M
Żeglarstwo	wioślarz szalupowy	szotmen		żeglarz jachtowy
		żeglarz	junga	
			szturman	
		nawigator		
		synoptyk		
			bosman	
			szkutnik	
			znawca żeglarstwa	
			motorzysta	

SPRAWNOŚCI WODNIACKIE



PŁYWAK

**



- Zdobędzie kartę pływacką lub wykaże się biegłością w tym zakresie.
- Skoczy do wody z wysokości 0,5 m, wyjdzie z wody na łódkę lub ponton, wyciągnie z głębokości 2 m przedmiot wielkości menażki.
- Przepłytnie w ubraniu 20 m.
- Potrafi posłużyć się kamizelką ratunkową, kołem i rzutką, wie, jakie skutki grożą pływakom nie przestrzegającym zasad bezpieczeństwa (np. kąpiel po posiłku, po dużym wysiłku, wypływanie na odległe lub nieznane rejony zbiornika wodnego).
- Pomoże przy organizacji nauki pływania czy zawodów pływackich albo zorganizuje grę lub zabawę w wodzie pod opieką ratownika.

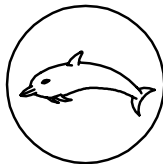
PŁYWAK DOSKONAŁY



- Przepłytnie co najmniej dwoma stylami 750 m w wodzie stojącej lub 1 500 m z prądem.
- Przepłytnie pod wodą 15 m.
- Przepłytnie w ubraniu 50 m, rozbierze się w wodzie z ubrania (koszuli, spodni, butów).
- Zademonstruje w wodzie sposób ratowania tonącego.
- Nauczy pływać co najmniej 2 osoby.

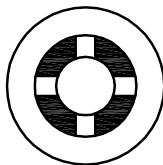


DELFIN



- Pływa co najmniej trzema stylami.
- Przepłytnie dowolnym sposobem i w dowolnym czasie 1 500 m.
- Przepłytnie w czasie 60 s. dystans o długości 50 m.
- Zademonstruje skok ratowniczy.
- Zademonstruje holowanie co najmniej jednym sposobem.
- Skoczy do wody z wysokości 3 m.
- Przepłytnie w ubraniu i trampkach dystans 50 m. oraz rozbiere się w głębokiej wodzie.
- Utrzyma się na wodzie przez 30 min.
- Wyłowi z głębokości 3 m przedmiot wielkości menażki.
- Zapozna zastęp z zasadami bezpieczeństwa i higieny kąpieli i pływań.
- Nauczy pływać co najmniej 2 osoby.
- Zna regulamin szkolenia WOPR.

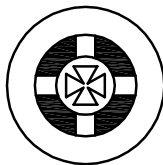
MŁODSZY RATOWNIK



- Posiada Patent Młodszego Ratownika.
- Pomoże ratownikowi na obozie lub koloni.
- Pokieruje przygotowaniem kąpieliska.
- Przeprowadzi cykl zajęć nauki pływania.



RATOWNIK WODNY M

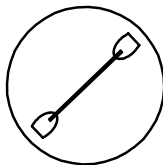


- Posiada patent ratownika WOPR.
- Przygotuje kąpielisko.
- Pełni na obozie lub rejsie funkcję ratownika.



WIOŚLARZ

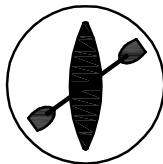
*



- Umie pływać.
- Wykaże się umiejętnością prawidłowego sterowania pontonem lub łodzią (bączkiem).
- Weźmie udział w wycieczce pontonowej z biwakowaniem.
- Sprawnie wchodzi i wychodzi z pontonu lub bączka na wodzie.
- Prawidłowo przycumuje do brzegu (pomostu), wybierze wodę, umyje ponton.
- Zabezpieczy bagaż przed przemoczeniem, prawidłowo ułoży go w pontonie.

KAJAKARZ

**



- Posiada co najmniej sprawność pływaka.
- Weźmie udział w kilkudniowym spływie kajakowym.
- Zademonstruje przybijanie do brzegu, sposób postępowania w razie wywrócenia się kajaka, przenoszenie kajaka oraz wsiadanie i wysiadanie z wody i pomostu.
- Poprowadzi spływ z mapą na trasie 10 km. przez sieć odnóg rzecznych, przez jeziora.
- Poradzi sobie na jeziorze w trudnych warunkach (mgła, wysoka fala).
- Naprawi nieduże uszkodzenie kajaka: złamane wiosło, siodelko, uszczelnił kajak, pomalował go.



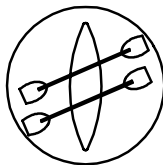
KAJAKARZ GÓRSKI



- Posiada co najmniej sprawność pływaka.
- Weźmie udział w kilkudniowym spływie kajakowym po rzece górskiej.
- Zorganizuje zawody kajakowe dla drużyny lub hufca.
- Pozna szlaki kajakowe w Polsce.
- Weźmie udział w zawodach kajaków górskich.
- Naprawi poważne uszkodzenia kajaka.
- Poprowadzi w drużynie zajęcia z kajakarstwa.

MISTRZ KAJAKARSTWA

M

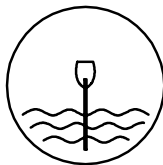


- Posiada co najmniej sprawność kajakarza.
- Zorganizuje i poprowadzi krótki spływ kajakowy dla swojej drużyny.
- Zna różne rodzaje kajaków; potrafi nimi pływać.
- Przedstawi na zbiórkach kilka opowieści kajakowych (z historii kajakarstwa, wypraw kajakowych, o ciekawych konstrukcjach, akcjach komandosów z II wojny światowej, Eskimosach itd.).
- Posiada zbiór materiałów ilustracyjnych i pisanych z dziedziny kajakarstwa.



WODNIK

*

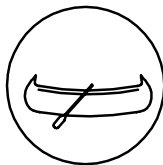


- Weźmie udział w wycieczce wzdłuż potoku, rzeki najbliższego miejsca zamieszkania.
- Opíše, narysuje lub sfotografuje urządzenia wodne; młyny, jazy, zapory itp.
- Odwiedzi najbliższy port rzeczny.
- Zbuduje mostek lub kładkę.
- Zna urządzenia hydrotechniczne na dużej rzece lub sztucznym jeziorze zaporowym.
- Rozróżni rodzaje małych i wielkich zbiorników wodnych.
- Zna typy dawnych i współczesnych statków śródlądowych.
- Zna wszystkie potoki, rzeki i jeziora swojego powiatu, najważniejsze szlaki wodne i jeziora regionu i kilka w skali kraju.
- Zna budowę koryta rzecznego.
- Pływa na kajaku lub łodzi.



CANOE

**



- Posiada co najmniej sprawność pływaka.
- Sprawnie wiosłuje z przodu i z tyłu na kanadyjce po jeziorze i rzece, wsiada i wysiada na brzeg i pomost.
- Przeniesie i przewiezie canoe.
- Weźmie udział w kilkudniowych spływach po rzece i jeziorze.
- Weźmie udział w spływie rzeką górską.
- Opowiedział ciekawie na ognisku o łodziach indiańskich.
- Pozna różne rodzaje canoe krajowców, z różnych części świata.
- Pozna budowę współczesnej kanadyjki turystycznej i sportowej.
- Wie jak zrobić pagaj.

WODNE - RÓŻNE

SPRAWNOŚCI WODNIACKIE



SZANTYMEN

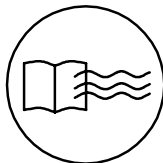
*



- Posiada własny śpiewnik z szantami, piosenkami żeglarskimi (przynajmniej 25).
- Potrafi zaśpiewać 20 z nich i zaakompaniować na dowolnie wybranym przez siebie instrumencie (najlepiej własnoręcznie wykonanym).
- Napisze słowa do szanty mówiące o rejsie harcerskim, na którym się znajduje.
- Nauczy swoją załogę dwóch szant lub piosenek.
- Poprowadzi ognisko (zapropnuje piosenki, ewentualnie wykona je).

MARYNISTA

**



- Narysuje lub opíše jacht wykazując się w tym walorami artystycznymi.
- Dla celów poznawczych, na zbiórkę lub rejs wykona szereg rysunków lub opisów np. sylwetek jachtów.
- Napisze opowiadanie wodne, żeglarskie z przesłaniem harcerskim, namaluje pejzaż morski.
- Zna wiele przykładów literatury lub plastyki marynistycznej.
- Zapoczątkuje zbiór „nautykwariat”.
- Opracuje bibliografię dla drużyny, zastępu lub kursu specjalistycznego. Zaprowadzi do miejsc gdzie znajdują się



obrazy marynistyczne. Przedstawi na ognisku recenzję dzieła marynistycznego.

PRZYJACIEL MORZA



- Przeczyta 2 książki beletrystyczne i 1 popularnonaukową o tematyce morskiej, w ciekawy sposób je zareklamuje.
- Zna czasopisma morskie i żeglarskie.
- Przygotuje zbiórkę tematyczną o znanym żeglarzu.
- Przekáže harcerzom wiadomości z dziejów Marynarki Wojennej i Polskiej Marynarki Handlowej, stopnie MW i PMH.
- Opíše szkolnictwo morskie i żaglowce szkolne.
- „Wydobędzie” skarby morza (gospodarcze, zdrowotne, artystyczne itd.).
- Zna wszystkie polskie porty i latarnie morskie.
- Narysuje najważniejsze części portu morskiego (np. Gdyni).
- Zna ideę tego hasła „Tym co nie powrócili z morza”.
- Przedstawi kontury najważniejszych typów współczesnych statków.
- Pozna problemy ekologiczne Bałtyku, oraz efekt cieplarniany, podnoszenie się poziomu wód w skali globalnej.
- Interesuje się geografią, florą i fauną Bałtyku.
- Archeologia morska (opíše i wykaże aktywność w tej dziedzinie).
- Potrafi przedstawić regaty: podstawowe zasady udziału, trasa, przepisy, słynne regaty, klasy jachtów, kilku polskich zawodników, funkcje załogi na jachcie regatowym, itp.
- Napisze artykuł lub notatkę z historii żeglarstwa i harcerstwa wodnego.
- Zorganizuje spotkanie z ciekawym człowiekiem morza.



WIOŚLARZ SZALUPOWY

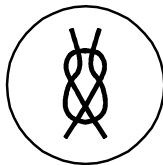
*



- Pozna funkcje i konstrukcje szalupy, typy i rodzaje łodzi wiosłowych.
- Sprawnie wyda i wykona komendy wiosłarskie na szalupie.
- Weźmie udział w wodowaniu i wyciąganiu łodzi na brzeg.
- Wykaże się umiejętnością wiosłowania na szalupie, na kajaku i kanadyjce, na bączku dwoma wiosłami i na śrubkę, na odkrytym jachcie mieczowym pagajami, pynch, sposobem rybackim „z ręki”.
- Przygotuje i poprowadzi manewry: odchodzenie i dochodzenie do pomostu, boi; kotwiczenie, cumowanie, holowanie, „człowiek za burtą”.
- Wspólnie z zastępem zorganizuje zbiórkę wiosłarką.

SZOTMEN

**



- Wykaże biegłość na poziomie sprawności pływaka lub wiosłarza.
- Zademonstruje podstawowe nazewnictwo części składowych typowego jednomasztowego jachtu śródlądowego.
- Sprawnie wykona 7 podstawowych węzłów.
- Wyjaśni innym kursy względem wiatru, wiatr rzeczywisty i pozorny, zawietrzność i nawietrzność, praca żagli, działanie steru.



- Prawidłowo odpowie na wszystkie komendy.
- Wykona sprawnie wszystkie komendy związane z manewrami żegluga na jachtach, (praca na cumach szpringach, kotwicy, odbijaczach, bosakiem, przy żaglach: na fałach, szotach, refowanie, marlowanie).
- Wykona rzutkę, przeprowadzi ćwiczenia w rzucaniu.
- Wykaże się umiejętnością sondowania, nabierze wodę wiadrem podczas żeglugi.
- Wykona log burtowy.
- Potrafi sprawnie wykonać każde zadanie członka załogi, a w szczególności: otaklować łódź, sklarować łódź w każdej sytuacji, poprawnie balastować bez komendy dowódcy, pełnić służbę na oku, sterować, poprawnie prowadzić foka w stosunku do kierunku wiatru i ustawienia grota.
- Utrzyma klar jachtu w czasie pływania i postoju.
- Stosuje zasady etyki jachtowej.
- Opisz zasady zachowania załogi podczas wywrotki jachtu.
- Zna alarmy: „człowiek za burtą”, pożarowy, opuszczania jachtu.
- Umie zachować się w czasie alarmu „człowiek za burtą”.
- Sklaruje jacht do wypłynięcia, po zakończeniu pływania.
- Zapozna innych z pracą na jachtach morskich i dużych żaglowcach.
- Umie sklarować kotwicę.
- Wie jak przygotować jacht do sztormowania, usunąć awarię: żagli, steru, pęknięcie drzewc, przebicie burt, zerwanie lin stalowych.



ŻEGLARZ

**



- Pozna zasady techniki jachtowej i komendy żeglarskie.
- Pozna zasady postępowania podczas alarmu: „człowiek za burzą”, ppoż., opuszczanie jednostki.
- Potrafi obsłużyć poszczególne żagle na fałach i szotach, cumy, bosak, odbijacze, rzuć kotwicę.
- Nauczy się obsługiwać rzutkę lub sondę, nabierze wody do wiadra podczas żeglugi.
- Potrafi zachować się podczas wywrócenia małej jednostki.

JUNGA

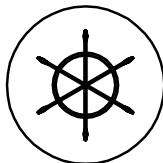


- Wykaże biegłość na poziomie sprawności wioślarza szalupowego i szotmena.
- Zademonstruje ze znanstwem na zbiorce kursy względem wiatru, wiatr rzeczywisty i pozorny, zawietrzność i nawietrzność, pracę żagli, działanie steru (powtórka).
- Wie jak zapobiec wywrotkom – objaśni stateczność.
- Pozna środki bezpieczeństwa i sposoby posługiwania się nimi: wywrotka jachtu – zachowanie załogi i ratowanie wywróconego jachtu; człowiek w wodzie – niebezpieczeństwa; zagrożenia pożarowe.
- Zademonstruje prace bosmańskie: 10 podstawowych węzłów i mocowanie lin do osprzętu.



- Wykaże się praktyczną (i bezpieczną) umiejętnością manewrowania małą żaglówką; wszystkie manewry.
- Pozna prawo drogi na wodach wśród lądowych.
- Przygotuje fragment zbiórki z historii harcerstwa wodnego.
- Pozna zarys historii żagla, jachtingu, żeglarstwa w Polsce, regat: wykonał plansze, model, prezentacje z tego tematu.
- Zapozna zastęp z systemem patentów PZŻ; uprawnieniami.
- Potrafi przekazać wiadomości z geografii Bałtyku; (porty – ich specyfika, stocznie itp.).
- Pokaże podstawowe typy statków, morskich i śródlądowych.
- Narysuje i opíše najważniejsze jeziora i rzeki.

SZTURMAN



- Wykaże biegłość na poziomie sprawności szotmena.
- Wykaże się znajomością oznakowania nawigacyjnego na wodach śródlądowych.
- Wskaże zagrożenia i przeszkody żeglugowe, zebrał informacje o budowlach hydrotechnicznych na terenie działania swojej drużyny.
- Zapozna zastęp ze skalą Beauforta, potrafi ją opisać.
- Pokaże typowe zjawiska meteorologiczne - bryzy, odbicia, szkwały itp., opisał zjawiska niebezpieczne i ich oznaki.
- Potrafi korzystać z komunikatów meteorologicznych.
- Wyjaśni pojęcia: stateczność jachtu, metacentrum, wyznaczy środek ożaglowania, poprawi zrównoważenie jachtu.



- Zademonstruje i wyjaśni jak wiatr działa na żagle, wzajemny układ dwóch żagli, rozkład sił wiatru.
- Przeprowadzi dostrajanie jachtu.
- Pozna podstawowe zasady regatowe.
- Wykaże się umiejętnością: sterowania na punkt na lądzie, (na fali i na kompas), sterowania podczas manewrów (na śródlądziu), dowodzenia jachtem podczas manewrów – komendy.
- Sprawnie określi odległość i postuży się miarą kątową w rumbach.
- Umie postugiwać się kompasem (wstęp do nawigacji terrestycznej – próby na śródlądziu).
- Obliczy prędkość jachtu, drogę, dryf.

NAWIGATOR

**



- Wykaże biegłość na poziomie sprawności szotmena.
- Opíše najbliższy szlak żeglowny na odcinku 20 km.
- Opracuje plan wędrówki wodnej dla zastępu w oparciu o mapy i przewodniki.
- Wskaże na mapie i na wodzie różne przeszkody nawigacyjne. Zna ich podział i sposoby oznakowania.
- Narysuje i opíše wszystkie elementy koryta rzeki, wytyczy najlepszą trasę jachtu przy różnych wiatrach.
- Posługując się mapą opíše warunki żeglowne na górskim zbiorniku retencyjnym.
- Zna polskie rzeki, jeziora i kanały żeglowne.
- Wie jak należy się zachować w pobliżu budowli i urządzeń hydrotechnicznych, zna zasady bezpieczeństwa podczas ślizowania, przechodzenia przez kanały.
- Wie jak zejść z mielizny.



- Pozna oznaczenia szlaku żeglownego, znaki żeglowne i sygnalizację dźwiękową na wodach śródlądowych.
- Pozna i stosuje różę wiatrów. Umie posługiwać się kompasem morskim.
- Przeprowadzi jacht w ciągu jednego dnia na trasie rejsu wędrownego po jeziorze według mapy i kompasu.

SYNOPTYK

**



- Na wycieczce, biwaku lub obozie przez trzy dni określi prędkość wiatru w skali Beauforta i jego kierunek według róży wiatrów.
- W ciekawy sposób zaprezentuje całą skalę Beauforta z opisem lub nauczy jej kogoś.
- Pozna przyczyny powstawania wiatru i nazwy wiatrów charakterystycznych.
- Wskaże w przyrodzie typowe zjawiska meteorologiczne, a szczególnie bryzę, odbicia, szkwały.
- Opisz zjawiska niebezpieczne i ich oznaki.
- Pozna chmury; ich nazwy, wysokości, przyczyny powstawania.
- Przynajmniej przez 2 tygodnie poprowadzi szczegółowy zapis w dzienniku obserwacji zjawisk meteorologicznych.
- Będzie umiał przewidzieć zmianę pogody na podstawie:
 - odczyty wskazań barometru, termometru, higrometru,
 - nadciągających chmur,
 - zachowania wiatru,
 - zjawisk optycznych w atmosferze (tęcza, lisia czapa, halo).
- Pozna przyczyny powstawania i rodzaje opadów atmosferycznych.



- Będzie umiał skorzystać z różnych komunikatów meteorologicznych, przygotował prognozę pogody na wycieczkę zastępu.
- Pozna w praktyce pracę służb meteorologicznych.

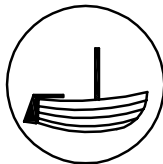
BOSMAN



- Przygotuje na zbiórkę podstawowe nazewnictwo części składowych typowego jednomasztowego jachtu śródlądowego.
- Sprawnie przedstawi zastosowanie 20 węzłów, splotów, i innych robót linowych i żaglowych.
- Wykaże się umiejętnością naprawy żagli, zna zasady ich szycia.
- Na własnoręcznie wykonanych rysunkach lub zdjęciach wykazał znajomość takielunku jachtów i żaglowców (dawnych i współczesnych), rodzaje i typy ożaglowania.
- Weźmie udział w konserwacji posezonowej jachtu, kadłuba, osprzętu i wyposażenia.
- W literaturze wyszuka i przedstawi siedem opisów pokładowych prac bosmańskich.
- Dokona przeglądu bosmańskiego jachtu od topu aż do zęz.
- Pokieruje pracami bosmańskimi na jachcie (mycie, malowanie, młotkowanie, „obracanie mechanizmów”, roboty linowe, naprawa żagli).
- Wykona drobne naprawy sprzętu pływającego.



SZKUTNIK



- Pozna podstawowe nazewnictwo części składowych typowego jednomasztowego jachtu śródlądowego.
- Wykaże się znajomością dokładnej budowy jachtów (rodzaje różnej wielkości kadłuba, typy i rodzaje ożaglowania itp.).
- Weźmie udział w budowie lub remoncie sprzętu pływającego.
- Wykona dla siebie pagaj.
- Odwiedzi stocznice lub warsztaty szkutnicze.
- Zapozna zastęp z historią budowy statków i okrętów.
- Zapozna zastęp z dawnymi konstrukcjami ludowymi różnych ludów etnograficznych.
- Przedstawi na zbiórce zastępu współczesne tendencje w budowie jachtów różnego przeznaczenia.

ZNAWCA ŻEGLARSTWA

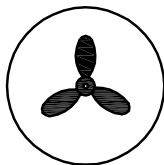


- Pozna podstawowe nazewnictwo części składowych typowego jednomasztowego jachtu śródlądowego.
- Opracuje dla swojego zastępu historię żeglugi.
- Przygotuje na zbiórkę historię żeglarstwa.
- Pozna żeglarstwo w Polsce, od małej łódki do wielkich żaglowców.
- Wie „wszystko” o regatach.



- Wykaże się znajomością następujących tematów:
 - era odkryć geograficznych,
 - wielkie i znane podróże żeglarskie,
 - rodzaje żaglowców,
 - wielkie żaglowce dawne i współczesne,
 - literatura i ikonografia,
 - zdobnictwo,
 - ludzie pod żaglami; etykieta, zwyczaje, ceremoniał, bandery, mundury itd.
 - życie na morzu.

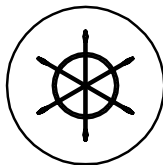
MOTORZYSTA



- Wykaże biegłość na poziomie sprawności pływaka lub wioślarza.
- Przedstawi zasady bezpiecznego posługiwania się instalacjami jachtowymi.
- Pozna podstawowe elementy i obsługę współczesnego jachtowego silnika przyczepnego.
- Wykaże się umiejętnością manewrowania jachtem żaglowym na silniku, (odejście i dojsie do nabrzeża i boi, „człowiek za burtą”).
- Potrafi sklarować łódź do wyptynięcia na silniku.
- Potrafi przygotować mieszankę paliwową i napętnić bak.
- Zademonstruje na zbiórce: prawo drogi jachtu na silniku, podstawowe przepisy kierowania jachtem na silniku.
- Pozna rodzaje napędów mechanicznych statków dawnych i obecnych.



ŻEGLARZ JACHTOWY M



- Posiada następujące sprawności:
 - junga,
 - szturman (albo nawigator śródlądowy i synoptyk),
 - motorzysta,
 - bosman albo skutnik albo znawca żeglarstwa.
- Zna na pamięć:
 - prawo drogi na wodach śródlądowych,
 - sygnały wzywania pomocy.
- Zna:
 - znaki i sygnały stosowane na wodach śródlądowych,
 - zasady postępowania w razie wypadku i awarii, ubezpieczenia,
 - zasady zachowania się na jachcie; obrzędy żeglarskie, flagi i bandery,
 - zasady w organizacji regat; podstawowe przepisy,
 - podstawowe zasady ochrony środowiska.
- Potrafi wyszukać przepisy lokalne,
- Sprawnie będzie manewrował jachtem kabinowym o powierzchni żagli min. 16 m² lub na jachcie dwumasztowym przy sile wiatru 2-6°B:
 - klar do wy płynięcia i portowy,
 - podstawy cumowania i kotwiczenia,
 - obsługa żagli i osprzętu,
 - manewrowanie jachtem (zwrot przez sztag i rufę, odejście i dojscie do nabrzeża, dojscie do boi, odejście od boi, stawanie na kotwicy, odejście z kotwicy, refowanie, praca cumami),
 - manewr „człowiek za burtą” (wszelkie rodzaje).
- Wykaże się umiejętnościami dowodzenia i kierowania załogą.



SPRAWNOŚCI JEŹDZIECKO – KAWALERYJSKIE

DZIEDZINA	*	**	***	M
Jeździectwo	jeździec początkujący	jeździec	jeździec zaawansowany	
Kowalstwo	pomocnik podkuwacza	podkuwacz	kowal	
Masztalstwo	stajenny	masztalerz	koniuszy	
Powózienie	pomocnik luzaka	luzak	woźnica	
Rymarstwo	skórnik	czeladnik rymarski	rymarz	
Szwolężerka	szermierz	lansjer	szwoleżer	

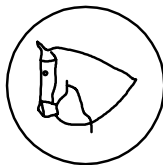


DZIEDZINA	*	**	***	M
Woltyżerka	adept woltyżerki	woltyżer	woltyżer doskonały	
Weterynaryjna	sanitariusz weterynaryjny	pomocnik weterynarza	weterynarz	



JEŹDZIEC POCZĄTKUJĄCY

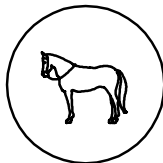
*



- Pozna budowę zewnętrzną, maści i odmiany koni. Wiedzę tę przekazuje swojemu zastępowi podczas zbiórki.
- Pozna zasady bezpieczeństwa podczas jazdy konnej i przebywania z końmi i stosuje je w praktyce.
- Pozna budowę siodła ogólnoużytkowego i ogłowia.
- Wyczyści konia i prawidłowo założył rząd jeździecki (siodło i ogłowie).
- Jeżdżąc konno potrafi anglezować na prawidłową nogę.

JEŹDZIEC

**



- Pozna sposoby użytkowania, typy i rasy koni w Polsce.
- Rozróżni typy i rodzaje siodła.
- Pielęguje konia czyszcząc go, przed i po jeździe.
- Pozna zasady poruszania się konno w terenie.
- Zna zasady zachowania na ujeżdżalni. Wie jak wykonuje się figury na ujeżdżalni.



JEŹDZIEC ZAAWANSOWANY

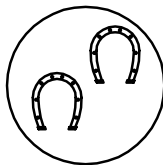


- Wie jak postąpić w przypadku wypadku podczas wyjazdu w teren.
- Pozna rodzaje jeździeckich dyscyplin sportowych, potrafi je opisać
- Weźmie udział w pracach stajennych, pomagając przy żniwach lub zwózce siana, konserwując sprzęt jeździecki, zadając paszę i sprzątając stanowiska lub boksy. Nauczył zastęp podstawowych umiejętności w obsłudze stajennej koni.
- Potrafi rozpoznać objawy kolki, wskazać na którą nogę koń kuleje.
- Pewnie jeździ we wszystkich chodach na ujeżdżalni i urozmaiconym terenie.



POMOCNIK PODKUWACZA

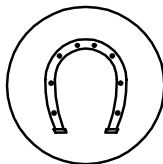
*



- Umie właściwie wejść do stanowiska, boksu zna zasady BHP pracy z końmi.
- Potrafi prawidłowo wyczyścić kopyta.
- Wie czym różni się podkova przednia od tylnej.
- Wie jak wyglądają różne podkowy wykorzystywane do pracy z końmi i dlaczego je podkuwamy.

PODKUWACZ

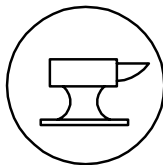
**



- Pozna budowę anatomiczną końskiego kopyta.
- Uczestniczy w podkuwaniu koni jako pomocnik.
- Nauczy harcerzy zasad brania nóg do pielęgnacji kopyt.
- Potrafi wkręcić hacele, wie do czego służą.



KOWAL



- Pozna budowę anatomiczną końskiego kopyta oraz zasadę narastania rogu kopytowego.
- Pozna narzędzia kowalskie i wie jak się nimi posługiwać.
- Nauczy młodszych harcerzy zasad trzymania nóg do rozczyszczania lub kucia.
- Dociągnie obluzowaną podkowę pod okiem kowala lub instruktora.



STAJENNY

*



- Pozna podstawowe zasady bezpieczeństwa pracy przy koniach.
- Rozróżni stanowisko i boks, omawiając ich wady i zalety,
- Uczestniczy w karmieniu koni, zadając paszę według przyjętej kolejności.
- Weźmie udział w pracach konserwacyjnych sprzętu jeździeckiego, sprzątał stajnię.

MASZTALERZ

**



- Pozna maści i odmiany koni.
- Pozna rasy polskich koni, potrafi je opisać, wie co to są palenia.
- Pozna najczęstsze narowy i nałogi koni.
- Współpiekuje się koniem przez wyznaczony czas (czyszczenie, siodłanie, karmienie, pojenie, ścielenie boksu/ stanowiska), zachowując zasady bezpieczeństwa.



KONIUSZY

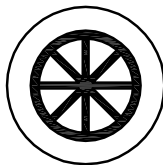


- Pokieruje pracą wachty stajennej na obozie lub w klubie.
- Pozna pasze stosowane w żywieniu koni (treściwe, objętościowe, uzupełniające).
- Pokieruje żywieniem koni (pod nadzorem instruktora), zna zasady zmian paszy.
- Zaopiekuje się jednym lub kilkoma końmi.
- Przygotuje spis ekwipunku, paszy, na dwudniowy rajd konny, z podaniem miejsc na popas.



POMOCNIK LUZAKA

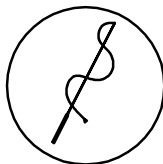
*



- Odróżni kietzna zaprzęgowe od jeździeckich.
- Wie, czym różni się uprząż szorowa od chomątowej.
- Uczestniczy w pracach konserwacyjnych dowolnego rodzaju uprzęży.
- Wyczyści konia przed pracami zaprzęgowymi oraz zadba o niego po pracy.

LUZAK

**



- Rozróżnia różne typy powozów: paradny, sportowy, turystyczny, roboczy.
- Pozna zasady i obowiązki, jakie spoczywają na luzaku w trakcie prac z zaprzęgiem.
- Weźmie udział w pracach konserwacyjnych dowolnego typu powozu.
- Będzie pełnił funkcję luzaka podczas prac zaprzęgowych.



WOŹNICA

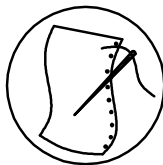


- Pozna przepisy dotyczące ruchu pojazdów zaprzęgowych.
- Potrafi scharakteryzować style zaprzęgów: angielski, węgierski, bałagulski.
- Powozi zaprzęgiem jedno lub parokonnym pod okiem osoby pełnoletniej.
- Wie jaki strój powożącego i jaki bat obowiązuje do danego stylu zaprzęgu.
- Potrafi opisać zasady zawodów w powożeniu.



SKÓRNIK

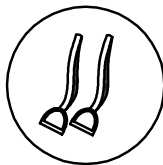
*



- Zakonserwuje skórzane elementy ekwipunku jeździeckiego.
- Pozna podstawowe narzędzia pracy rymarskiej (igły rymarskie, szydło, konik rymarski, nóż, dratwa, dziurkacz), posłuży się nimi.
- Prawidłowo przygotuje dratwę do szycia, szył na dwie igły.
- Wszyje oderwaną sprzączkę, wytnie nową dziurkę w skórze.
- Pozna ogólną budowę siodła ogólnoużytkowego i ogłowia.

CZELADNIK RYMARSKI

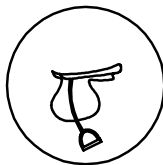
**



- Połączy skórę różnymi sposobami.
- Zszyje rozerwany kantar lub puśliska.
- Pozna różne rodzaje rzędów jeździeckich, rozróżnia różne rodzaje uprzęży.
- Wykona najprostszy kantar dla konia (np. z taśmy lub sznurka).



RYMARZ

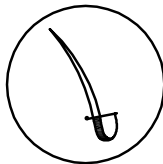


- Zgromadzi własny zestaw narzędzi potrzebny do prostych napraw rymarskich.
- Potrafi wykonać szablon dowolnego przedmiotu ze skóry i skopiować go.
- Estetycznie zreperuje wodze, ogłowcie lub siodło.
- Nauczy harcerzy prostych prac rymarskich.



SZERMIERZ

*



- Ukończy podstawowy kurs jazdy konnej.
- Wie, jakich szabli używano w polskiej kawalerii w II RP.
- Pozna budowę szabli i pochwy wz. 1921.
- Potrafi wykonać komendy z szablą: szable w dłoń, szable schroń, temblak włóż, do boju szable, potrafi maszerować z dobytą szablą.
- Potrafi wykonać trzy prawidłowe cięcia łoży znajdującej się w pozorniku w pozycji stój i pieszo.

LANSJER

**



- Pozna budowę, zastosowanie i rodowód lancy. Zna kilka ich rodzajów.
- Przygotuje pokaz władania lancą konno dla swojego środowiska, prezentując prawidłowe pchnięcia i zasłony.
- Pomoże w szkoleniu jeździeckim, pod okiem instruktora nauczyć władania lancą pieszo innych harcerzy.
- Doskonali umiejętność powodowania koniem jedną ręką.
- Jeździ konno na poziomie Brązowej Odznaki PZJ.



SZWOLEŻER

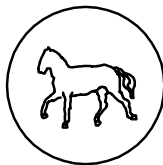


- Jeździ konno na poziomie Srebrnej Odznaki PZJ.
- Władza lancą i szablą z konia: w oparciu o „Regulamin Kawalerii”, część I, tom I, Wyszkolenie kawalerzysty, Warszawa 1938.
- Zaprezentuje swoje umiejętności przed szerszą publicznością.
- Przygotuje młodszych harcerzy do zdobycia sprawności Sermierza lub Lansjera. Nauczy ich musztry z szablą lub lancą pieszo.
- Potrafi prawidłowo stoczyć i założyć na konia rząd wojskowy szeregowego wz. 36.
- Wykona lub wyremontuje dla drużyny dowolny pozornik do władania białą bronią.



ADEPT WOLTYŻERKI

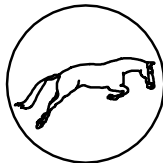
*



- Bez problemu wsiada i zsiada z konia zarówno z lewej, jak i prawej strony.
- Prawidłowo wykona następujące ćwiczenia:
 - na koniu gimnastycznym: nożyce, wskok, flaga, stanie,
 - na stojącym koniu: młynek, martwy Indianin, rybka w przód i w tył,
 - na koniu chodzącym na lonży w stępie: dosiad woltyżerski, młynek, zeskok.
- Potrafi nazwać ćwiczenia woltyżerskie, które widzi wykonywane przez inną osobę.

WOLTYŻER

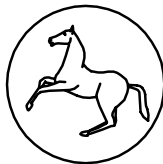
**



- Regularnie jeździ konno (stęp, kłus, galop).
- Potrafi wskoczyć na konia stojącego trzema sposobami.
- Wykona następujące ćwiczenia w stępie i kłusie: stanie na siodle, nożyce, młynek, martwy Indianin, rybka w przód i w tył, w galopie dosiad woltyżerski.
- Pozna budowę rzędu woltyżerskiego.
- Wie, kto i kiedy wprowadził woltyżerkę.



WOLTYŻER DOSKONAŁY



- Zna korzyści płynące z uprawiania woltyżerki.
- Prawidłowo założy rząd woltyżerski (ogłowie, wypinacze, siodło lub pas woltyżerski).
- Wykona następujące ćwiczenia w galopie: wskok na konia, rybki w przód i tył, nożyce, młynek, flaga, zeskok - wskok, zeskok.
- Nauczy młodszych podstawowych ćwiczeń np. na koniu gimnastycznym.



SANITARIUSZ WETERYNARYJNY

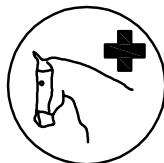
*



- Pozna zewnętrzną budowę konia.
- Wie dlaczego codziennie potrzeba zapewnić koniowi ruch.
- Weźmie udział w stajennych pracach porządkowych.
- Wie czym dezynfekujemy otarcie skóry lub drobne skaleczenie u konia.

POMOCNIK WETERYNARZA

**



- Pozna dokładnie budowę kostnoszkieletową konia.
- Potrafi zmierzyć temperaturę, tętno i liczbę oddechów konia, zna ich prawidłowe wartości.
- Udzieli pierwszej pomocy w przypadku zranienia konia, zna objawy kolki u konia, wie co należy zrobić w przypadku jej wystąpienia.
- Pozna skład apteczki weterynaryjnej i podstawowe leki i maści, zna ich zastosowanie.



WETERYNARZ



- Pozna budowę konia (szkielet, położenie narządów).
- Będzie potrafił udzielić pierwszej pomocy przy zranieniu, ochwacie, kolce, zmierzyć temperaturę, tętno i liczbę oddechów
- Zaopiekuje się koniem według zaleceń weterynarza.
- Weźmie udział w obozie, rajdzie lub wycieczce konnej przygotowuje podręczną apteczkę weterynaryjną.



SPRAWNOŚCI DUCHOWE

DZIEDZINA	*	**	***	M
Biblia		biblista	znawca Biblii	
Ekumenizm	młody ekumenista	ekumenista	propagator ekumenizmu	
Jan Paweł II	Lolek	Karol	Wujek	JP II
Liturgia	ministrant	lektor	liturgista	
Misje	przyjaciół misji	znawca misji	misjolog	misjonarz
Pielgrzymki			pątnik	pielgrzym
Bł. phm. S. W. Frelichowski	Wicek	Wicek - kapelan	Wicek - męczennik	Frelichowski



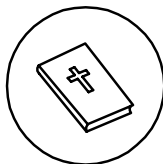
BIBLISTA

**

Mt 5.1-48

- Posiada swoją Biblię i zna historię jej powstania.
- Wie co to są sigła biblijne i wg nich potrafi znaleźć fragmenty perykop biblijnych.
- Przeczyta i zna jedną z Ewangelii.
- Przygotuję swoją modlitwę poranną i wieczorną w oparciu o Biblię.
- Weźmie udział w przygotowaniu nabożeństwa lub rekolekcji harcerskich.

ZNAWCA BIBLII

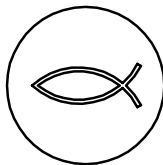


- Zdobędzie wiedzę na temat tłumaczeń Biblii.
- Zna najstarsze rękopisy Biblii.
- Będzie czytał regularnie Biblię ze zrozumieniem, postępując się komentarzem.
- Poprowadzi dla innych modlitwę, rozważania lub czuwanie w oparciu o perykopy biblijne.
- Odnajdzie ślady inspiracji Biblią w kulturze (np. malarstwo, literatura, film, teatr), podzieli się nimi z innymi.
- Poprowadzi zajęcia dla harcerzy ukazujące bogactwo Biblii.
- Zna biblijną historię zbawienia.



MŁODY EKUMENISTA

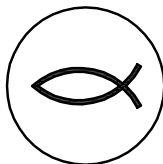
*



- Odwiedzi świątynie innego wyznania chrześcijańskiego (cerkiew prawosławną, zbor itp.)
- Pozna, czym różnią się nabożeństwa w różnych Kościołach chrześcijańskich.
- Będzie potrafił rozróżnić religie od wyznań chrześcijańskich.
- W czasie trwania próby będzie się modlił o pokój między wyznawcami Chrystusa.

EKUMENISTA

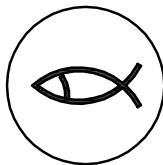
**



- Weźmie udział w nabożeństwie w innym Kościele chrześcijańskim.
- Pozna główne różnice między Kościołami chrześcijańskimi (np. zwyczaje, dogmaty, architektura sakralna).
- Poprowadzi modlitwy w duchu ekumenicznym np. Taizé w swoim środowisku.



PROPAGATOR EKUMENIZMU

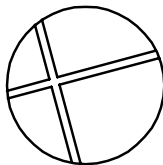


- Przeprowadzi dla harcerzy z drużyny zbiórkę o innych Kościołach chrześcijańskich i ekumenizmie.
- Współorganizuje nabożeństwo ekumeniczne.
- Współorganizuje spotkania młodych chrześcijan różnych Kościołów.
- Zna nauczanie Papieży dotyczące ekumenizmu.



LOLEK

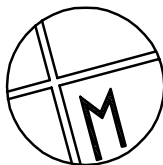
*



- Odwiedzi miejsce związane z Janem Pawłem II. Opowie o tym w jakich okolicznościach Wojtyła przebywał w tym miejscu.
- Weźmie udział w inscenizacji scenki z życia Jana Pawła II.
- Pozna cztery najważniejsze daty z życia Jana Pawła II (urodzenia, święceń kapłańskich, wyboru na papieża, śmierci).
- Wie ile razy Jan Paweł II pielgrzymował do Ojczyzny. Wyimieni 5 odwiedzonych miejscowości.
- Odmówi modlitwę w intencji Jana Pawła II.

KAROL

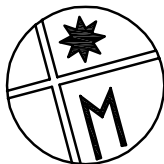
**



- Zorganizuje wyprawę zastępu do miejsca związanego z Janem Pawłem II, ciekawie oprowadzi po tym miejscu.
- Pokieruje zastępem w przygotowaniu scenki z życia Jana Pawła II lub pokieruje elementem przygotowania scenki z życia Jana Pawła II (scenografia, oprawa muzyczna itp.) i weźmie w niej udział.
- Przeczyta Kwiatki Jana Pawła II.
- Na zbiórce zastępu opowie gawędę nt. wybranego okresu życia Karola Wojtyły.
- Zna hasła przewodnie poszczególnych pielgrzymek Jana Pawła II do Ojczyzny.
- Poprowadzi koronkę do Bożego Miłosierdzia.



WUJEK



- Weźmie udział w spływie kajakowym lub górskiej wędrówce szlakiem Karola Wojtyły. Opublikuje relację.
- Zwiedzi rodzinny dom Wojtyłów w Wadowicach i w ciekawej formie opowie o tym na zbiórce drużyny.
- Wyreżyseruje wieczornicę o Janie Pawle II.
- Przeczyta książkę Jan Paweł II, np. „Przekroczyć próg nadziei” lub „Pamięć i tożsamość”.
- Napisze artykuł o Janie Pawle II do harcerskiej gazety lub portalu.
- Na zbiórce drużyny opowie gawędę o znaczeniu pontyfikatu Jana Pawła II oraz przybliży sylwetki dwóch świętych bądź błogosławionych wyniesionych na ołtarze przez Jana Pawła II.
- Podczas modlitewnego czuwania poprowadzi rozważanie o Janie Pawle II.



JPII M



- Odwiedzi grób Jana Pawła II.
- Weźmie udział w inscenizacji utworu Jana Pawła II.
- Przeczyta „Tryptyk rzymski”.
- Zorganizuje w swojej miejscowości przedsięwzięcie poświęcone pamięci Janowi Pawłowi II.
- Pozna tematykę encyklik Jana Pawła II. Przybliżył harcerzom treść co najmniej dwóch z nich.
- Odprawi nabożeństwo dziewięciu pierwszych piątków miesiąca.



MINISTRANT

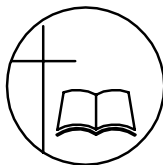
*



- Służy do Mszy świętej (w okresie próby), umie posługiwać księdzu w różnych sytuacjach.
- Pozna znaczenie poszczególnych części Mszy św., potrafi o tym opowiedzieć.
- Weźmie udział w harcerskich dniach skupienia.

LEKTOR

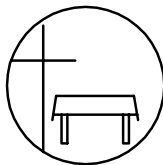
**



- Czytał tekst biblijny ze zrozumieniem.
- Pozna podstawy fonetyki, które wykorzystuje do prawidłowego czytania lekcji podczas Mszy św.
- Ma podstawowe wiadomości o Biblii, wie czym jest natchnienie biblijne, otacza szacunkiem Słowo Boże.
- Potrafi pełnić wszystkie funkcje przy ołtarzu. Potrafi opowiedzieć o postawach i gestach liturgicznych.
- W swoim życiu codziennym kieruje się zasadami wiary, modli się, żyje sakramentami św., potrafi uzasadnić swoją wiarę.



LITURGISTA



- Przygotuje Mszę świętą: rozdzieli zadania pomiędzy ministrantów, przygotuje ołtarz, naczynia liturgiczne i pomoże ubrać się księdzu.
- Przygotuje wprowadzenia do czytań na Mszy św., poprowadzi modlitwę wiernych, przygotuje zestaw pieśni.
- Zbuduje wraz z innym harcerzem kapliczkę obozową.
- Poprowadzi modlitwy poranne, wieczorne oraz przy posiłkach na biwaku/obozie.
- Poprowadzi zbiórkę zastępu z wiedzy na temat liturgii.



PRZYJACIEL MISJI

*



- Należy do organizacji promującej misje.
- Weźmie udział w akcji środowiska na rzecz misji.
- W trakcie próby, pomodli się za misjonarza i misje.

ZNAWCA MISJI

**



- Należy do wspólnoty modlącej się za misje przez okres co najmniej 3 miesięcy.
- Przygotuje gazetkę na temat misji dla swoich rówieśników (parafii, drużyny, szkoły, klasy).
- Weźmie udział w zbiórce środków na rzecz misji.
- Napisze list do misjonarza.
- Zapozna się z czasopiśmie misyjnym i podzieli się swoimi wrażeniami z rówieśnikami.



MISJOLOG



- Założy i animuje modlitewną wspólnotę w swoim środowisku przez okres co najmniej pół roku.
- Ukończy kurs animacji misyjnej.
- Weźmie aktywny udział w wybranym spotkaniu misjologicznym.
- Przedstawi historię misji danego kontynentu.
- Poprowadzi korespondencję z misjonarzem.
- Przeczyta: „Ad gentes” lub „Redemptoris Missio”. W swojej grupie rówieśniczej podzielił się refleksją nad odkrywaniem swojego powołania.

MISJONARZ

M



- Weźmie udział w wyprawie misyjnej do wybranego kraju.
- Jest misjonarzem w swoim środowisku.
- Pozna nauczanie papieskie dotyczące misji.



PAŃNIK



- Przygotuje ognisko lub kominek na temat sensu pielgrzymowania.
- Weźmie udział jako harcerz w mundurze w trzech pielgrzymkach do miejsc świętych w Polsce.
- W jednej z nich pełnił służbę (liturgiczną, sanitarną, porządkową).
- Będzie współorganizatorem pielgrzymki drużyny.

PIELGRZYM M

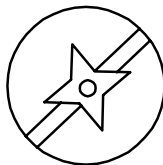


- W prasie harcerskiej, czasopiśmie lokalnym lub na portalu opublikuje własne rozważania nad pielgrzymowaniem terazniejszym.
- W mundurze harcerskim odbędzie pielgrzymkę do Santiago de Compostello, do Ziemi Świętej lub Rzymu.
- Zorganizuje pielgrzymkę harcerską własnego środowiska harcerskiego.
- W czasie pobytu na pielgrzymce stara się ewangelizować napotkane osoby, szczególnie dając przykład własnej wiary.



WICEK

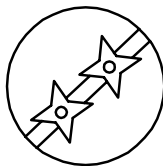
*



- Będzie uczestniczył w uroczystościach religijnych związanych z osobą bł. ks. phm. S. W. Frelichowskiego.
- Spełni trzy dobre uczynki na wzór tych, które czynił błogostawiony Wincenty.
- Przeczyta życiorys błogostawionego i potrafi wymienić miejsca jego życia i pracy.
- Wziął udział w harcerskim dniu skupienia.
- Odmówił codziennie rano albo wieczorem dodatkową modlitwę w wybranej intencji lub o kanonizację Błogostawionego.

WICEK – KAPELAN

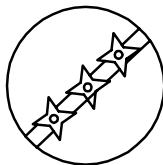
**



- Zaangażuje się w uroczystości religijne związane z osobą bł. Ks. S. W. Frelichowskiego w swoim środowisku.
- Weźmie udział w niesieniu pomocy dla potrzebujących.
- Zaprezentuje osobę - dzieło błogostawionego w dowolnie wybrany sposób – np. gazetka, kominek, gra lekcja religii, itp.
- Potrafi wytłumaczyć w zastępie, dlaczego bł. Ks. S. W. Frelichowski jest patronem harcerstwa polskiego.
- Będzie uczestniczył w rekolekcjach harcerskich lub dniach skupienia i pomagał w ich przygotowaniu.
- Odmawia codziennie dodatkową modlitwę wybranej intencji lub o kanonizację błogostawionego.



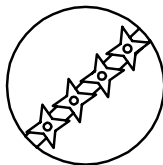
WICEK – MĘCZENNİK



- Nawiedzi symbolicznie grób błogosławionego w Toruniu lub inne miejsce związane z jego osobą np. Chełmżę, Toruń, Dachy.
- Jest zaangażowany w uroczystości religijne związane z osobą bł. ks. phm. S. W. Frelichowskiego w swoim środowisku.
- Zorganizuje lub weźmie udział w niesieniu pomocy dla potrzebujących.
- Przeczyta życiorys błogosławionego i homilię Papieża wygłoszoną w czasie pielgrzymki do Ojczyzny w Toruniu 1999 roku. Podzielił się refleksją na kominku drużyny. Zaprezentuje osobę-dzieło błogosławionego w prasie lokalnej lub na portalu internetowym.
- Potrafi wytłumaczyć, jakie znaczenie w życiu bł. ks. phm. S. W. Frelichowskiego odegrało harcerstwo.
- Współorganizuje rekolekcje harcerskie lub dzień skupienia w swoim środowisku.
- Odmówi przy codziennej modlitwie dodatkową w intencję o kanonizację błogosławionego.



FRELICHOWSKI M



- Zorganizuje pielgrzymkę, rajd, wycieczkę, do miejsca, związanego z osobą błogosławionego np. Chełmża, Toruń, Dachy.
- Przygotuje uroczystości religijne związane z osobą bł. ks. phm. S. W. Frelichowskiego w swoim środowisku.
- Wskaże i zorganizuje pole służby dla siebie i innych inspirowaną działalnością błogosławionego.
- Przeczyta życiorys błogosławionego i homilię Papieża wygłoszoną w czasie pielgrzymki do Ojczyzny w Toruniu 1999 roku. Podzieli się refleksją na kominku drużyny/środowiska.
- Zaprezentuje osobę-dzieło błogosławionego w formie gry harcerskiej.
- Wytłumaczy w ciekawy sposób młodszym harcerzom, dlaczego bł. ks. phm. S. W. Frelichowski jest naszym patronem i jakie znaczenie odegrało w jego życiu harcerstwo.
- Zorganizuje harcerskie rekolekcje lub dni skupienia.
- Odmawia przy codziennej modlitwie dodatkową w intencji o kanonizację błogosławionego.
- Ma swojego patrona (autorytet) w swej harcerskiej służbie, opowiedział o jego znaczeniu w życiu harcerskim.



SPRAWNOŚCI KLERYCKIE

DZIEDZINA	*	**	***	M
Biblia		Mojżesz	Dawid	Rabbi
Teologia			dogmatyk	mistrz mapy
			Dominik	apostoł
			moralista	
Filozofia		Heraklit	Sokrates	Arysto- teles
Duszpaster- stwo		ewangeli- zator	misjonarz	kazno- dzieja
Duchowość		mnich	pustelnik	Szymon słupnik

SPRAWNOŚCI KLERYCKIE



DZIEDZINA	*	**	***	M
Liturgia		klyryk litur- gista	ceremoniarz	mistrz ceremonii
			kantor	
Zdobnictwo obozowe kościelne			obozowy zdobnik liturgiczny	
			zdobnik litugiczny	mistrz zakrystii



MOJŻESZ

**

- Przeprowadzi egzegezę trzech fragmentów biblijnych, w których występuje słowo Czuwaj, korzystając z tekstów oryginalnych.
- Postara się o skompletowanie wszystkich tomów Biblii Jerozolimskiej.
- Przygotuje dla Kręgu ciekawą i oryginalną zbiórkę w oparciu o fragment z Księgi Wyjścia mówiący o Passze Żydowskiej (np. w formie prawdziwej uczy). Odnajdzie wspólne elementy wieczerzy Paschalnej i Eucharystii, zasygnalizowałem je w czasie zbiórki.
- Wspólnie z harcerzami przygotuje pantomimę przedstawiającą fragment Pisma Świętego, podczas harcerskich rekolekcji lub dnia skupienia.
- Przygotuje i przeprowadzi harcerską Drogę Krzyżową w oparciu o Ewangelię ośmiu błogosławieństw i tekst Prawa Harcerskiego.
- Poszerzy swoją wiedzę na temat Ziemi Świętej.

DAWID

- Wypełni wymagania na sprawność Mojżesz.
- Przygotuje i przeprowadzi harcerski dzień skupienia w oparciu o teksty wybranych Psalmów i Prawa Harcerskiego.



- Przeczyta płynnie, wybrany obszerny fragment Pisma Świętego w języku hebrajskim lub greckim.
- Napisze obszerny komentarz do Prawa Harcerskiego w formie gawęd dla instruktorów, w oparciu o wybrane fragmenty Biblii. Postara się o publikację opracowania na łamach prasy harcerskiej.
- Podejmie wyzwanie zaprowadzenia dziennika duchowego, w którym przez czas określony podczas rozmowy ze spowiednikiem, będzie notował duchowe poruszenia biblijne, w oparciu o fragmenty Pisma Świętego z codziennej liturgii.
- Przygotuje i przeprowadzi cykl zbiórek, poświęcony najważniejszym miejscom kultu, związanym z Historią Zbawienia.

RABBI M

- Wypełni wymagania na sprawność „Dawid”.
- Odbędzie pielgrzymkę do Ziemi Świętej odwiedzając najważniejsze miejsca związane z ziemskim życiem Jezusa.
- W każdym z odwiedzonych miejsc świętych zagłębi się w teksty Biblii z nim związane, sporządzając dziennik pielgrzyma.
- Sporządzi album własnoręcznych fotografii z Ziemi Świętej, opatrzony komentarzem biblijnym.



DOGMATYK

- Przygotuje materiał (np. recenzja książki) poświęcony zagadnieniom pastoralno–dogmatycznym, do lokalnej prasy kościelnej.
- Przygotuje i przeprowadzi podczas kursu zastępowych proste, oryginalne i ciekawe zajęcia na temat wagi sakramentów (chrzest, bierzmowanie, Eucharystia, sakrament pojednania) w życiu chrześcijańskim i harcerskim, uwzględniając w tym pracę zastępu.
- Napisze i opublikuje pogłębiony mariologicznie komentarz do Aktu Zawierzenia ZHR Matce Bożej.
- Poszerzy prywatną biblioteczkę o pozycje książkowe z dziedziny teologii dogmatycznej, która stanowi dla niego szczególnie interesujący temat.
- Weźmie udział w teologicznym sympozjum naukowym poświęconym zagadnieniom dogmatycznym, z którego krótką relację przedstawiłem podczas zbiórki Kręgu.



DOMINIK

- Napisze prosty artykuł do prasy harcerskiej, w którym wskaże na absolutną niepowtarzalność Orędzie ewangelicznego w stosunku do innych wielkich religii świata. Zaakcentuje w nim szczególnie postać Jezusa, jako Zbawiciela świata.
- Przygotuje zbiórkę dla młodszych harcerzy, podczas której porozmawia o trudnościach i wątpliwościach wiary jakie napotykają w swoim życiu.
- Podczas Wielkiego Postu przygotuje i przeprowadzi w oryginalny sposób spotkanie (cykl spotkań) instruktorskie, o wadze wspólnotowego i hierarchicznego wymiaru Kościoła. Podczas spotkania posłużył się fragmentami świadectw z pierwszych wieków chrześcijaństwa oraz tekstami Soboru Watykańskiego II.
- Przygotuje i wspólnie z braćmi z Kręgu przeprowadzi grę dla wędrowników, podczas której uczestnicy zrozumieją podstawowe różnice doktrynalne w Kościołach chrześcijańskich. Wskaże jednocześnie podobieństwa, które ułatwiają dialog ekumeniczny trwający między Kościołami.
- Z kulturą i bez narzucania poglądów, włączy się w dyskusję instruktorską, prowadząc apologię fundamentalnych prawd wiary, w sytuacji wymagającej takiej postawy.
- W rocznicę lub w dzień wyboru, papieża Jana Pawła II, przygotuje harcerskie wspominki poświęcone Białej Służbie. Jako wstęp powie prostą i interesującą gawędę o „prymacie Piotra”, w oparciu o Pismo Święte.



APOSTOŁ M

- Wypełni wymagania na sprawność „Dominik”.
- Przygotuje konferencję instruktorską dla kadry lokalnych hufców (męskiego i żeńskiego), podczas której zaproszony specjalista poprowadzi zajęcia na temat sekt oraz realnych zagrożeń związanych z tym problemem. Szczególną uwagę zwróci na treści, które powinny być znane osobom prowadzącym działania wychowawcze.
- Postara się zorganizować lub przynajmniej zainspirować środowiskową pielgrzymkę do grobów Apostołów Piotra i Pawła w Rzymie.



MORALISTA

TEOLOGIA MORALNA

SPRAWNOŚCI KLERYCKIE

- Na podstawie encykliki Jana Pawła II „Veritatis splendor”, napisze artykuł do gazetki harcerskiej, w którym podstawowe wskazania, co do zagrożeń etycznych o moralnych, przeniesie na grunt harcerski.
- Przygotuje ciekawą zbiórkę dla wędrowników na temat 10 punktu Prawa Harcerskiego.
- Poprowadzi zajęcia dotyczące zagadnień przygotowania do życia w rodzinie, podczas kursu przewodnikowskiego.
- Nawiąże kontakt z ruchem na rzecz obrony życia.
- Podczas rekolekcji harcerskich, zaplanuje i przeprowadzi nabożeństwo pomagające w rachunku sumienia, przygotowując harcerzy do sakramentu pojednania.



HERAKLIT

- Zorganizuje oraz będzie prowadził przez pewien czas, harcerskie kółko filozoficzne, w którym skupi zainteresowanych filozofią instruktorów, harcerzy starszych i wędrowników z lokalnego środowiska.
- Podczas warsztatów wędrowniczych zorganizuje i poprowadzi dyskusję panelową na wybrany temat filozoficzny, w oparciu o określone źródła.
- Napisze krótką i interesującą recenzję wybranej pozycji współczesnego filozofa polskiego, zachęcając instruktorów do lektury tekstów filozoficznych. Postara się o publikację tego materiału w prasie harcerskiej.
- W oparciu o wybrane pozycje literatury filozoficznej, przeprowadzi analizę dostrzeżonego w środowisku harcerskim problemu natury filozoficznej, który związany jest z zaobserwowanymi zmianami w optyce wychowawczej. Przygotowany materiał opublikuje w prasie harcerskiej.
- Weźmie udział w wykładach monograficznych dotyczących problematyki filozoficznej. Zrelacjonuje najciekawsze treści wykładów podczas zbiórki Kręgu.



SOKRATES

- Weźmie udział w sympozjum filozoficznym, które w ciekawy sposób zrelacjonuje podczas zbiórki Kręgu.
- Przygotuje prosty quiz filozoficzny, np. dla wędrowników, zachęcając uczestników do zapoznania się z podstawowymi nurtami filozofii starożytnej.
- Wspólnie z braćmi z Kręgu przygotują i przeprowadzą terenową grę filozoficzną dla członków harcerskiego kółka filozoficznego.
- Przeprowadzi analizę filozoficzną wybranego problemu społecznego, pisząc artykuł do poważnej gazety.

ARYSTOTELES

M

- Wypełni wymagania na sprawność Heraklit lub Sokrates.
- Przeczyta w języku oryginalnym proste dzieło lub znany artykuł, wybranego filozofa obcojęzycznego. Na podstawie lektury napisze obszerny artykuł do prasy filozoficznej.



EWANGELIZATOR

**

- Zorganizuje dla drużyny grę terenową, w oparciu o ker-rygmat apostołski. Gra zakończy się Eucharystią, podczas której harcerze odnowią przyrzeczenia chrzcielne.
- Poznam 10 nowych metod aktywizujących i wykorzystam je organizując cykl zbiórek, podczas których wprowadzę harcerzy w czas Wielkiego Postu.
- Wezmę czynny udział w harcerskich rekolekcjach wielkopostnych, pomagając duszpasterzowi w ich przeprowadzeniu.
- Zorganizuję wędrowkę zastępu do szczególnego miejsca kultu, podczas której uświadomię harcerzom duchowe zalety pielgrzymowania.

MISJONARZ

- Wypełni wymagania na sprawność „Ewangelizator”.
- Przygotuję wspólnie z duszpasterzem czy też kapłanem, rekolekcje ewangelizacyjne dla kadry instruktorskiej szczepla bądź hufca.
- Napisze artykuł o tematyce biblijnej poruszając w nim problematykę Przyrzeczenia i Prawa Harcerskiego. Postaram się o jego publikację w prasie harcerskiej.
- Podczas wakacji odwiedzi 5 obozów harcerskich, w których zaznaczy swoją obecność na płaszczyźnie duszpasterskiej (np. opowie gawędę o harcerskiej służbie Bogu).



KAZNODZIEJA M

DUSZPASTERSTWO

SPRAWNOŚCI KLERYCKIE

- Zaaranżuje lub wykorzysta nietypową sytuację, podczas której opowie harcerzom o wielkiej dobroci Boga względem człowieka.
- Opracuje program duszpasterski hufcowej pielgrzymki do lokalnego sanktuarium oraz podejmie działania zmierzające do jego przeprowadzenia.
- Weźmie udział w opracowaniach ważnego elementu programu ogólnopolskiej pielgrzymki harcerzek i harcerzy na Jasną Górę.
- Wspólnie z lokalną radą duszpasterską, opracuje roczny plan pracy duszpasterskiej dla hufca. Czynnie włączy się w jego realizację przez okres dwóch miesięcy.
- Zorganizuje konferencję instruktorską hufców (męskiego i żeńskiego) na temat wychowania seksualnego i przygotowania do życia w rodzinie. Podczas konferencji instruktorzy będą mieli możliwość spotkania się z zaproszonym specjalistą wysokiej klasy.



MNICH

**

- Za zgodą ojca duchownego, razem z jednym z zachęconych braci, przez jeden tydzień Adwentu odprawi nocne (np. 2:00 w nocy) Oficjum (godzina czytań).
- Zaśpiewa stałą część Mszy św. Gregoriańskiej w języku łacińskim (np. Msza De Angelis).
- Napisze komentarz poświęcony słowu Czuwaj, w oparciu o pięć fragmentów Ewangelii, w których to słowo występuje. Postara się o publikację tego komentarza w prasie harcerskiej.
- Sporządzi plan pustelni wraz z programem dnia.
- Przez okres sześciu tygodni, będzie przygotowywał się do niedzielnej Eucharystii organizując dla braci z Kręgu, sobotnie rozważania biblijne, oparte na niedzielnych czytaniach liturgicznych.
- W puszczański sposób oprawi swoją Biblię.

PUSTELNIK

- Zdobędzie sprawność Mnich.
- Podczas wakacji urządzi w lesie pustelnię, w oparciu o plan sporządzony wcześniej. Będzie przebywał w samotności, unikając kontaktów z ludźmi przez kilka dni, realizując plan dnia zatwierdzony przez prowadzącego Krąg i ojca duchownego (plan powinien uwzględnić –



codzienną pieszą wędrówkę do najbliższego Kościoła na Eucharystię, modlitwę medytacyjną, post, liturgię godzin, proste prace ręczne). W miarę możliwości postara się żywić chlebem i wodą oraz darami lasu.

- Sporządzi puszczańską dokumentację (dziennik duchowy), z czasu spędzonego w pustelni.

SZYMON SŁUPNIK

M

- Zdobędzie sprawność Pustelnik.
- Ukończy wakacyjny kurs wspinaczki skałkowej, opanowując podstawowe umiejętności związane ze wspinaczką.
- Zdobędzie skałkę, na której odprawię sześciogodzinną medytację, w oparciu o fragmenty Ewangelii mówiącej o Przemienieniu Jezusa.



KLERYK LITURGISTA

**

- Przyjmie posługę lektora.
- Będzie służył jako akolita podczas uroczystych nieszpórów śpiewanych.
- Sprawnie obsłuży mszał podczas uroczystej Mszy św.
- Będzie pełnił funkcję ceremoniarza podczas Mszy św. święceń (diakonatu lub prezbiteratu).
- Przeprowadzi prosty instruktaż liturgiczny dla harcerzy, przygotowując ich do służby liturgicznej podczas uroczystej Eucharystii.

CEREMONIARZ

- Przyjmie posługę akolity.
- Zdobędzie sprawność Kleryk liturgista.
- Kilkakrotnie podczas kilku, różnych uroczystych celebr, pełni funkcję ceremoniarza.
- Zadbą o oprawę liturgiczną (służenie, śpiew itp.) przygotowaną przez harcerzy podczas kilku uroczystości religijnych w środowisku harcerskim.
- Będzie pełnił funkcję ceremoniarza podczas Świętego Triduum Paschalnego.
- Podejmie starania stworzenia reprezentacyjnej służby liturgicznej w hufcu lub w chorągwi.



KANTOR

- Wypełni wymagania na sprawność Grajek.
- Potrafi zaśpiewać psalm responsoryjny w pięciu melodiach.
- Potrafi zaśpiewać: Exultet, Aklamację Wielkanocną oraz cztery Ewangelie procesji Bożego Ciała.
- Prowadzi śpiew podczas Eucharystii dla środowiska harcerskiego.
- Zorganizuje oraz prowadzi przez pewien okres czasu harcerską szkołę liturgiczną, oprawiając śpiewem kilka uroczystości kościelnych.

MISTRZ CEREMONII

M

- Przyjmie święcenia diakonatu.
- Zdobył sprawność Ceremoniarz.
- Będzie pełnił posługę diakona podczas bardzo ważnej uroczystości religijnej na skalę ogólnopolską.
- Zaśpiewa Ewangelię podczas procesji Bożego Ciała.
- Zorganizuje harcerską wartę przy Grobie Pańskim.



OBOZOWY ZDOBNIK LITURGICZNY

- Wypełni wymagania na sprawność technik obozowy.
- Podczas obozu wybierze odpowiednie miejsce na ołtarz polowy i kapliczkę obozową wykorzystując naturalne niespotykane ukształtowanie przyrody ożywionej i nieożywionej.
- Zaprojektuje i wspólnie z harcerzami wykona oryginalny ołtarz polowy o wysokich walorach estetycznych i pionierskich w stylu puszczańskim. Elementami, które będą składać się na ołtarz powinny być: krzyż, ołtarz, świeczniki, fotel dla celebransa, krzesła dla ministrantów oraz w pobliżu polowy konfesjonał.
- Zaprojektuje i wspólnie z harcerzami wykona kapliczkę obozową, zaznaczając w niej lokalne elementy sztuki ludowej.
- Na oryginalnej i dużej desce, wypali emblemat harcerski oraz duży fragment Aktu Zawierzenia ZHR Matce Bożej. Postara się o pozwolenie, aby wykonana praca została powieszona na korytarzu domu seminaryjnego.



ZDOBNIK LITURGICZNY

- Pomoże w przygotowaniu dekoracji do czterech ołtarzy przed uroczystością Bożego Ciała. Włączy do tej pracy drużynę harcerską.
- Weźmie udział w przygotowaniu dekoracji przed Świętym Triduum (ciemnica, Grób Pański).
- Przez okres trzech miesięcy regularnie zaprojektuje i wykona gazetkę w gablocie kościelnej.
- Zorganizuje w siedzibie hufca tablicę poświęconą duszpasterstwu harcerskiemu oraz zadba o jej regularne uaktualnianie przez okres sześciu miesięcy, włączając do tej pracy harcerzy.

MISTRZ ZAKRYSTII

M

- Wypełni wymagania na sprawność Zdobnik liturgiczny.
- Zaprojektuje oraz pokieruje wykonaniem dekoracji (Boże Ciało – 4 ołtarze, Wielkanoc – ciemnica i grób, Boże Narodzenie – szopka), włączając do pracy harcerzy.
- Potrafi układać kwiaty różnego rodzaju, przez pewien okres czasu zadba o przyozdobienie ołtarzy w naszym kościele.
- Zaprojektuje oraz pokieruje wykonaniem ołtarza polowego i kapliczki obozowej.



ALFABETYCZNY SPIS SPRAWNOŚCI

Adept BLS **	117
Adept geologii **	132
Adept woltyżerki *	257
Administrator ***	145
Administrator doskonały M	145
Aktor **	206
Akwarysta *	71
Alchemik *	134
Alfa & Omega ***	137
Alpinista ***	169
Apostoł M	283
Architekt M	124
Arcymistrz ***	185
Arystoteles M	286
Astronom ***	139
Asystent reżysera ***	207
Baciar M	92
Badacz ***	45
Badacz dziejów ***	86
Badacz historii harcerstwa **	101
Badacz historii Polski **	84
Badacz historii ZHR **	103
Badacz przeszłości **	86
Bibliofil **	125
Bibliotekarz ***	126
Biblista **	262
Biznesmen ***	153
Bosman ***	238
Botanik **	63
Canoe **	229



Ceremoniarz ***	291
Chatka Robinsona *	53
Chemik ***	135
Chorąży *	95
Ciastkarz **	218
Ciastkarz doskonały ***	219
Cukiernik *	218
Cyklista *	165
Cyrkowiec **	196
Czeladnik rymarski **	253
Człowiek zimy *	28
Czytelnik *	125
Dawid ***	279
Delfin ***	224
Dobosz **	195
Dobry duch *	108
Dogmatyk ***	281
Dominik ***	282
Dromader M	34
Duch puszczy **	61
Dziejopisarz ***	100
Dziennikarz ***	131
Ekolog **	75
Ekspert BSL ***	117
Ekspert Multimedialny ***	151
Ekumenista **	263
Eskimos **	28
Ewangelizator **	287
Fifak **	91
Finansista **	152
Fotoamator *	210
Fotograf **	210
Fotoreporter ***	211
Frelichowski M	275
Futbolista *	159
Gawędziarz ***	204



Geolog ***	133
Gitarzysta **	199
Gitarzysta doskonały ***	200
Gnot *	91
Golgota Wschodu ***	93
Gospodarz **	216
Grafik *	147
Grafik doskonały ***	148
Grajek *	193
Grzybiarz **	66
Harcownik *	23
Heraklit ***	285
Higienista *	114
Historiograf M	87
Historyk ***	83
Historyk Polski ***	84
Hodowca ***	70
Informatyk **	143
Instruktor musztry ***	105
Instruktor narciarstwa M	174
Instruktor tańca M	202
Inwestor ***	153
Jeździec **	245
Jeździec początkujący *	245
Jeździec zaawansowany ***	246
JPII M	267
Junga ***	234
Kajakarz **	226
Kajakarz górski ***	227
Kantor ***	292
Karol **	265
Kaznodzieja M	288
Kibic *	186
Kierownik ***	155
Kinoman M	209
Klaps ***	208



Klaun *	196
Kleryk liturgista **	291
Kolarz ***	166
Kolarz wyścigowy M	167
Kolekcjoner *	127
Komediant *	206
Koniuszy ***	250
Kontroler finansowy M	155
Koszykarz **	162
Koszykarz doskonały ***	162
Kowal ***	248
Krajan ***	89
Krajoznawca ***	40
Kronikarz **	100
Kucharek *	216
Kucharz **	48
Kuchcik *	48
Kuchmistrz ***	49
Kuglarz ***	196
Kwaternistrz ***	154
Laborant **	134
Lansjer **	255
Lekka stopa *	16
Lekkoatleta **	163
Lektor **	268
Leśnik ***	62
Leśny człowiek **	53
Liturgista ***	269
Lolek *	265
Luzak **	251
Łazik *	32
Łazik górski *	35
Łącznik *	21
Łącznościowiec ***	22
Łowca adrenaliny **	170
Łowca przygód ***	171



Łowca wrażeń *	170
Łucznik **	179
Łyżwiarz **	181
Łyżwiarz doskonały **	181
Makabunda ***	92
Malarz ***	198
Marynista **	230
Masztalerz **	249
Matematyk **	136
Menadżer artystyczny M	192
Menedżer M	156
Meteorolog ***	74
Miłośnik gier ***	183
Miłośnik harców **	23
Ministrant *	268
Misjolog ***	271
Misjonarz ***	287
Misjonarz M	271
Mistrz ceremonii M	292
Mistrz ducha ***	108
Mistrz fotografii M	212
Mistrz harców M	24
Mistrz kajakarstwa M	227
Mistrz kuchni ***	217
Mistrz lekkoatletyki ***	164
Mistrz mapy M	20
Mistrz Multimediiów M	151
Mistrz musztry **	104
Mistrz obozownictwa M	52
Mistrz organizacji **	154
Mistrz raketki **	178
Mistrz snowboardu M	176
Mistrz warcabów *	184
Mistrz zakrystii M	294
Młodszy ratownik ***	224
Młody architekt ***	123



Młody astronom **	138
Młody ekolog *	75
Młody ekumenista *	263
Młody historyk *	85
Młody komputerowiec *	140
Młody koszykarz *	162
Młody lekkoatleta *	163
Młody muzealnik ***	128
Młody narciarz *	172
Młody Pitagoras *	136
Młody projektant *	122
Młody reporter *	130
Młody siatkarz *	161
Młody snowboardzista *	175
Młody webmaster **	142
Mnich **	289
Mojżesz **	279
Moralista ***	284
Motorzysta ***	240
Muzealnik M	128
Muzyk ***	194
Muzykant **	193
Narciarz **	172
Narciarz doskonały ***	173
Nawigator **	236
Obozowy zdobnik liturgiczny ***	293
Obrońca przyrody ***	76
Obserwator *	18
Obserwator nieba *	138
Obserwator zwierzyny *	67
Oceanolog ***	72
Odkrywca ... (nazwa miasta) *	42
Ogniomistrz M	27
Ogniwiec ***	26
Olimpijczyk ***	187
Operator filmowy ***	213



Opiekun zwierząt **	69
Organizator gier **	183
Organizator gier zimowych **	182
Organizator harców ***	24
Oszczędny *	152
Patriota ***	96
Pątnik ***	272
Pielgrzym M	272
Pierwsze pióro **	56
Pieśniarz ***	192
Pilot wycieczek M	41
Piłkarz **	159
Płąsik *	203
Płomień *	25
Pływak **	223
Pływak doskonały ***	223
Początkujący gitarzysta *	199
Początkujący wędkarz *	78
Podkuwacz **	247
Polak mały *	88
Polak w Europie *	97
Polak w świecie **	97
Polarnik ***	29
Poliglota *	149
Pomocnik luzaka *	251
Pomocnik podkuwacza *	247
Pomocnik weterynarza **	259
Poszukiwacz **	44
Powiernik flagi **	95
Powiernik godła ***	96
Prognostyk *	73
Programista ***	144
Programista doskonały M	144
Project Manager ***	146
Projektant **	122
Propagator BLS M	118



Propagator ekumenizmu ***	264
Przedsiębiorca M	156
Przewodnik górski M	37
Przewodnik po... **	39
Przyjaciela lasu *	61
Przyjaciela lasu **	54
Przyjaciela misji *	270
Przyjaciela morza ***	231
Przyjaciela zwierząt *	69
Przyrodnik *	63
Pustelnik ***	289
Puszczanin ***	55
Rabbi M	280
Ratownik ***	115
Ratownik wodny M	225
Redaktor M	131
Rekin Giełdowy M	154
Reporter **	130
Reżyser M	207
Rodak **	88
Rolkarz **	177
Rolkarz doskonały ***	177
Rolnik ***	65
Rowerzysta **	165
Rybak ***	79
Rymarz ***	254
Rysownik **	198
Rzecznik harcerstwa M	150
Sabała M	205
Samarytanin M	116
Saneczkarz *	180
Sanitariusz **	114
Sanitariusz weterynaryjny *	259
Sekretarz **	141
Sekretarz doskonały ***	141
Sędzia piłkarski M	160



Siatkarz **	161
Siatkarz doskonały ***	161
Skąpa *	132
Skórnik *	253
Skrzat **	109
Snowboardzista **	175
Snowboardzista doskonały ***	176
Sobieradek obozowy *	50
Sokrates ***	286
Sopel *	182
Specjalista PR ***	150
Spółecznik ***	110
Sportowiec **	186
Stajenny *	249
Starszy grafik **	147
Starszy kolekcjoner **	127
Starszy wartownik **	58
Strażnik ognia **	25
Strażnik pamięci **	93
Sygnalista **	21
Synoptyk **	237
Szachista **	184
Szantymen *	230
Szermierz *	255
Szcutnik ***	239
Szotmen **	232
Szperacz *	44
Szperacz historyczny *	83
Szturman ***	235
Szwoleżer ***	256
Szymon Słupnik M	290
Śpiewak *	191
Tancerz *	201
Tancerz doskonały ***	202
Tancerz ognia ***	197
Tancerz początkujący *	201



Tarcza św. Jerzego **	109
Taternik M	169
Technik obozowy **	50
Technik rowerowy ***	166
Tenisista *	178
Terenoznawca **	18
Tłumacz ***	149
Topograf ***	19
Trener piłkarski ***	160
Trębacz **	195
Tropiciel **	16
Tropiciel dziejów **	82
Tropiciel korzeni *	82
Tropiciel zwierzyny **	67
Trzy pióra ***	57
Turysta górski ***	36
Twórca filmowy M	213
Twórca siebie ***	110
Wartownik *	58
Webmaster ***	142
Webmaster doskonały M	143
Werblista *	194
Weterynarz ***	260
Wędkarz **	78
Wędrowiec ***	33
Wędrowiec górski **	35
Wędrowiec górski zimowy **	36
Węzełek *	168
Wicek *	273
Wicek – kapelan **	273
Wicek – męczennik ***	274
Wielbiciel kina **	208
Więź pokoleń M	90
Wioślarz *	226
Wioślarz szalupowy *	232
Włóczęga **	32



Włócznia św. Jerzego ***	109
Wodnik *	228
Wodnik **	71
Wodzirej ***	203
Wokalista **	191
Woltyżer **	257
Woltyżer doskonały ***	258
Woźnica ***	252
Wskazidroga *	38
Wspinacz **	168
Wujek ***	266
Wyga górski M	37
Wyga M	33
Wyga obozowy ***	51
Zbieracz grzybów *	66
Zdobnik liturgiczny ***	294
Zielarz ***	64
Zielony M	77
Znawca astronomii M	139
Znawca Biblii ***	262
Znawca historii harcerstwa ***	102
Znawca historii ZHR ***	103
Znawca misji **	270
Znawca musztry *	104
Znawca ... (nazwa miasta) **	43
Znawca pogody **	73
Znawca żeglarstwa ***	239
Zoolog ***	68
Zwiadowca ***	17
Żeglarz **	234
Żeglarz jachtowy M	241



SPIS TREŚCI

REGULAMIN SPRAWNOŚCI HARCERZY	11
SPRAWNOŚCI TERENOWE	15
Lekka stopa *	16
Tropiciel **	16
Zwiadowca ***	17
Obserwator *	18
Terenoznawca **	18
Topograf ***	19
Mistrz mapy M	20
Łącznik *	21
Sygnalista **	21
Łącznościowiec ***	22
Harcownik *	23
Miłośnik harców **	23
Organizator harców ***	24
Mistrz harców M	24
Płomień *	25
Strażnik ognia **	25
Ogniowiec ***	26
Ogniomistrz M	27
Człowiek zimy *	28
Eskimos **	28
Polarnik ***	29
SPRAWNOŚCI TURYSTYCZNE	31
Łazik *	32
Włóczęga **	32
Wędrowiec ***	33
Wyga M	33
Dromader M	34
Łazik górski *	35
Wędrowiec górski **	35



Wędrowiec górski zimowy **	36
Turysta górski ***	36
Przewodnik górski M	37
Wyga górski M	37
Wskazidroga *	38
Przewodnik po... **	39
Krajoznawca ***	40
Pilot wycieczek M	41
Odkrywca ... (nazwa miasta) *	42
Znawca ... (nazwa miasta) **	43
Szperacz *	44
Poszukiwacz **	44
Badacz ***	45
SPRAWNOŚCI OBOZOWE	47
Kuchcik *	48
Kucharz **	48
Kuchmistrz ***	49
Sobieradek obozowy *	50
Technik obozowy **	50
Wyga obozowy ***	51
Mistrz obozownictwa M	52
Chatka Robinsona *	53
Leśny człowiek **	53
Przyjaciel lasu **	54
Puszczanin ***	55
Pierwsze pióro **	56
Trzy pióra ***	57
Wartownik *	58
Starszy wartownik **	58
SPRAWNOŚCI PRZYRODNICZE	59
Przyjaciel lasu *	61
Duch puszczy **	61
Leśnik ***	62
Przyrodnik *	63
Botanik **	63



Zielarz ***	64
Rolnik ***	65
Zbieracz grzybów *	66
Grzybiarz **	66
Obserwator zwierzyny *	67
Tropiciel zwierzyny **	67
Zoolog ***	68
Przyjaciel zwierząt *	69
Opiekun zwierząt **	69
Hodowca ***	70
Akwarysta *	71
Wodnik **	71
Oceanolog ***	72
Prognostyk *	73
Znawca pogody **	73
Meteorolog ***	74
Młody ekolog *	75
Ekolog **	75
Obrońca przyrody ***	76
Zielony M	77
Początkujący wędkarz *	78
Wędkarz **	78
Rybak ***	79
SPRAWNOŚCI PATRIOTYCZNE	81
Tropiciel korzeni *	82
Tropiciel dziejów **	82
Historyk ***	83
Szperacz historyczny *	83
Badacz historii Polski **	84
Historyk Polski ***	84
Młody historyk *	85
Badacz przeszłości **	86
Badacz dziejów ***	86
Historiograf M	87
Polak mały *	88
Rodak **	88



Krajan ***	89
Więź pokoleń M	90
Gnot *	91
Fifak **	91
Makabunda ***	92
Baciar M	92
Strażnik pamięci **	93
Golgota Wschodu ***	93
Chorąży *	95
Powiernik flagi **	95
Powiernik godła ***	96
Patriota ***	96
Polak w Europie *	97
Polak w świecie **	97
TRADYCJA HARCERSKA	99
Kronikarz **	100
Dziejopisarz ***	100
Badacz historii harcerstwa **	101
Znawca historii harcerstwa ***	102
Badacz historii ZHR **	103
Znawca historii ZHR ***	103
Znawca musztry *	104
Mistrz musztry **	104
Instruktor musztry ***	105
SPRAWNOŚCI CHARAKTERU	107
Dobry duch *	108
Mistrz ducha ***	108
Skrzat **	109
Tarcza św. Jerzego **	109
Włócznia św. Jerzego ***	109
Społecznik ***	110
Twórca siebie ***	110
SPRAWNOŚCI SAMARYTAŃSKIE	113
Higienista *	114



Sanitariusz **	114
Ratownik ***	115
Samarytanin M	116
Adept BLS **	117
Ekspert BSL ***	117
Propagator BLS M	118
SPRAWNOŚCI NAUKOWE I TECHNICZNE	119
Młody projektant *	122
Projektant **	122
Młody architekt ***	123
Architekt M	124
Czytelnik *	125
Bibliofil **	125
Bibliotekarz ***	126
Kolekcjoner *	127
Starszy kolekcjoner **	127
Młody muzealnik ***	128
Muzealnik M	128
Młody reporter *	130
Reporter **	130
Dziennikarz ***	131
Redaktor M	131
Skafa *	132
Adept geologii **	132
Geolog ***	133
Alchemik *	134
Laborant **	134
Chemik ***	135
Młody Pitagoras *	136
Matematyk **	136
Alfa & Omega ***	137
Obserwator nieba *	138
Młody astronom **	138
Astronom ***	139
Znawca astronomii M	139
Młody komputerowiec *	140



Sekretarz **	141
Sekretarz doskonały ***	141
Młody webmaster **	142
Webmaster ***	142
Webmaster doskonały M	143
Informatyk **	143
Programista ***	144
Programista doskonały M	144
Administrator ***	145
Administrator doskonały M	145
Project Manager ***	146
Grafik *	147
Starszy grafik **	147
Grafik doskonały ***	148
Poliglota *	149
Tłumacz ***	149
Specjalista PR ***	150
Rzecznik harcerstwa M	150
Ekspert Multimedialny ***	151
Mistrz Multimediów M	151
Oszczędny *	152
Finansista **	152
Biznesmen ***	153
Inwestor ***	153
Rekin Giełdowy M	154
Mistrz organizacji **	154
Kwaternistrz ***	154
Kontroler finansowy M	155
Kierownik ***	155
Menedżer M	156
Przedsiębiorca M	156
SPRAWNOŚCI SPORTOWE	157
Futbolista *	159
Piłkarz **	159
Trener piłkarski ***	160
Sędzia piłkarski M	160



Młody siatkarz *	161
Siatkarz **	161
Siatkarz doskonały ***	161
Młody koszykarz *	162
Koszykarz **	162
Koszykarz doskonały ***	162
Młody lekkoatleta *	163
Lekkoatleta **	163
Mistrz lekkoatletyki ***	164
Cyklista *	165
Rowerzysta **	165
Kolarz ***	166
Technik rowerowy ***	166
Kolarz wyścigowy M	167
Węzełek *	168
Wspinacz **	168
Alpinista ***	169
Taternik M	169
Łowca wrażeń *	170
Łowca adrenaliny **	170
Łowca przygód ***	171
Młody narciarz *	172
Narciarz **	172
Narciarz doskonały ***	173
Instruktor narciarstwa M	174
Młody snowboardzista *	175
Snowboardzista **	175
Snowboardzista doskonały ***	176
Mistrz snowboardu M	176
Rolkarz **	177
Rolkarz doskonały ***	177
Tenisista *	178
Mistrz raketki **	178
Łuczniczka **	179
Saneczkarz *	180
Łyżwiarz **	181



Łyżwiarz doskonały **	181
Sopel *	182
Organizator gier zimowych **	182
Organizator gier **	183
Miłośnik gier ***	183
Mistrz warcabów *	184
Szachista **	184
Arcymistrz ***	185
Kibic *	186
Sportowiec **	186
Olimpijczyk ***	187
SPRAWNOŚCI ARTYSTYCZNE	189
Śpiewak *	191
Wokalista **	191
Pieśniarz ***	192
Menadżer artystyczny M	192
Grajek *	193
Muzykant **	193
Muzyk ***	194
Werblista *	194
Dobosz **	195
Trębacz **	195
Klaun *	196
Cyrkowiec **	196
Kuglarz ***	196
Tancerz ognia ***	197
Rysownik **	198
Malarz ***	198
Początkujący gitarzysta *	199
Gitarzysta **	199
Gitarzysta doskonały ***	200
Tancerz początkujący *	201
Tancerz *	201
Tancerz doskonały ***	202
Instruktor tańca M	202
Pląsik *	203



Wodzirej ***	203
Gawędziarz ***	204
Sabała M	205
Komediant *	206
Aktor **	206
Asystent reżysera ***	207
Reżyser M	207
Wielbiciel kina **	208
Klaps ***	208
Kinoman M	209
Fotoamator *	210
Fotograf **	210
Fotoreporter ***	211
Mistrz fotografii M	212
Operator filmowy ***	213
Twórca filmowy M	213
SPRAWNOŚCI RĄK	215
Kucharek *	216
Gospodarz **	216
Mistrz kuchni ***	217
Cukiernik *	218
Ciastkarz **	218
Ciastkarz doskonały ***	219
SPRAWNOŚCI WODNIACKIE	221
Pływak **	223
Pływak doskonały ***	223
Delfin ***	224
Młodszy ratownik ***	224
Ratownik wodny M	225
Wioślarz *	226
Kajakarz **	226
Kajakarz górski ***	227
Mistrz kajakarstwa M	227
Wodnik *	228
Canoe **	229



Szantymen *	230
Marynista **	230
Przyjaciół morza ***	231
Wioślarz szalupowy *	232
Szotmen **	232
Żeglarz **	234
Junga ***	234
Szturman ***	235
Nawigator **	236
Synoptyk **	237
Bosman ***	238
Szkutnik ***	239
Znawca żeglarstwa ***	239
Motorzysta ***	240
Żeglarz jachtowy M	241
SPRAWNOŚCI JEŹDZIECKO – KAWALERYJSKIE	243
Jeździec początkujący *	245
Jeździec **	245
Jeździec zaawansowany ***	246
Pomocnik podkuwacza *	247
Podkuwacz **	247
Kowal ***	248
Stajenny *	249
Masztalerz **	249
Koniuszy ***	250
Pomocnik luzaka *	251
Luzak **	251
Woźnica ***	252
Skórnik *	253
Czeladnik rymarski **	253
Rymarz ***	254
Szermierz *	255
Lansjer **	255
Szwolężer ***	256
Adept woltyżerki *	257
Woltyżer **	257



Woltyżer doskonały ***	258
Sanitariusz weterynaryjny *	259
Pomocnik weterynarza **	259
Weterynarz ***	260
SPRAWNOŚCI DUCHOWE	261
Biblista **	262
Znawca Biblii ***	262
Młody ekumenista *	263
Ekumenista **	263
Propagator ekumenizmu ***	264
Lolek *	265
Karol **	265
Wujek ***	266
JPII M	267
Ministrant *	268
Lektor **	268
Liturgista ***	269
Przyjaciel misji *	270
Znawca misji **	270
Misjolog ***	271
Misjonarz M	271
Pątnik ***	272
Pielgrzym M	272
Wicek *	273
Wicek – kapelan **	273
Wicek – męczennik ***	274
Frelichowski M	275
SPRAWNOŚCI KLERYCKIE	277
Mojżesz **	279
Dawid ***	279
Rabbi M	280
Dogmatyk ***	281
Dominik ***	282
Apostoł M	283
Moralista ***	284



Heraklit ***	285
Sokrates ***	286
Arystoteles M	286
Ewangelizator **	287
Misjonarz ***	287
Kaznodzieja M	288
Mnich **	289
Pustelnik ***	289
Szymon Słupnik M	290
Kleryk liturgista **	291
Ceremoniarz ***	291
Kantor ***	292
Mistrz ceremonii M	292
Obozowy zdobnik liturgiczny ***	293
Zdobnik liturgiczny ***	294
Mistrz zakrystii M	294
ALFABETYCZNY SPIS SPRAWNOŚCI	277

KARTA PRÓBY NA SPRAWNOŚĆ

.....

Imię i nazwisko:

Stopień:

Drużyna:

Zastęp:

L.p.	Zadania	Termin realizacji	Potwierdzenie

Sprawność przyznana rozkazem z dnia

podpis drużynowego

