

# WIELKA WYPRAWA GUMISIÓW



# Charakterystyka kolonii

- Organizator kolonii: Komenda Hufca Strzelce Krajeńskie ZHP
- Termin kolonii: 01-06 lipca 2019 r.
- Miejsce kolonii: Radęcin, jez. Radęcińskie
- Charakterystyka kadry:
  - o Wielki Gum - Komendantka kolonii – phm. Ewa Grzankowska
  - o Gummi Gwizd - Oboźny kolonii – pwd. Waldemar Grzankowski
  - o Gummi Twist - Kwatermistrz kolonii – pwd. Józef Pater
  - o Opiekunowie (drużynowi i przyboczni)
    - \_ Grafi – Agnieszka Gawet
    - \_ Tami – Sara Gawet
    - \_ Kabi – Daria Czernicka
    - \_ Sani – Klaudia Sosin
    - \_ Zami – Jessica Gulajew
    - \_ Toadi – Viktoria Sarbiewska
    - \_ Bunia – Sylwia Kowalewska
    - Gusto - Julia Młynarek
- Charakterystyka uczestników:

W kolonii zuchowej wezmą udział zuchy z Hufca Strzelce Krajeńskie należące na co dzień do gromad zuchowych:

  - 1 DDHiZ
  - 8 SGZ „Nocne Ptaszki”
  - 22 DGZ „Mali Odkrywcy”
  - 49 DGZ „Mali Apacze”

W większości zuchy dobrze się znają, ponieważ w ciągu roku często spotykały się na różnych imprezach. Większość zuchów jedzie na kolonię po raz kolejny, ale są i dzieci, które pierwszy raz wyjeżdżają bez rodziców.

## Cele programowo – wychowawcze

Kolonia zuchowa jest kontynuacją całorocznej pracy gromady, w najbardziej sprzyjających warunkach. Jest to końcowy egzamin drużynowego z jego umiejętności organizatorskich i wychowawczych, a zarazem próba zuchowej dojrzałości samych zuchów. Kolonia to kropka nad „i” postawiona po dziesięciomiesięcznej pracy gromady.

Kolonia zuchowa wyróżnia się tym, że całość życia zorganizowana jest na sposób zuchowy. Kodeksem postępowania jest Prawo Zucha. Podczas kolonii zuchy żyją w zespole, uczą się samodzielności, samoobsługi, samorządności, dyscypliny, porządku, rozwijają swoje zainteresowania, wzmacniają swoją kondycję fizyczną, zdobywają pożyteczne umiejętności, uczą się poszanowania przyrody i tego, co jest własnością wszystkich.

Celami głównymi do osiągnięcia w ramach pracy kolonii są:

- zapewnienie radosnego i bezpiecznego wypoczynku
- zapoznanie dzieci z tradycjami związanymi z życiem marynarzy i leśników: chęć pomocy innym, poznawanie nowych miejsc i rzeczy, poprawianie swojej sprawności fizycznej, rozwijanie spostrzegawczości, uczynności oraz życzliwości. Wynikające stąd ideały i zasady będziemy się starać powiązać z Prawem Zucha i pokazać, że życie zgodne z nim jest ważne i możliwe w każdej sytuacji
- przyczynienie się do rozwoju indywidualnego dzieci, dzięki zdobywaniu sprawności i gwiazdek zuchowych
- ćwiczenie zaradności i umiejętności zadbania o siebie (pranie, utrzymanie porządku wokół siebie i nie tylko, zacerowanie mniejszych dziurek)
- ćwiczenie dyscypliny oraz umiejętności pracy w grupie
- kształtowanie odpowiedzialnej postawy wobec siebie i innych, nauka wspólnego rozwiązywania problemów, między innymi poprzez aktywne uczestnictwo w Kręgu Rady oraz współzawodnictwo zespołowe i indywidualne,

- kształtowanie postaw patriotycznych oraz poszerzanie swojej wiedzy o naszym kraju, w szczególności w związku z niedawną 100. rocznicą odzyskania Niepodległości (kontynuowanie jubileuszu rozpoczętego w zeszłym roku w hufcu)
- odkrywanie nowych miejsc ważnych dla historii i kultury naszego państwa.

## Fabula kolonii

Kolonia przyjmie nazwę „Gumisie z Gumisiowego Lasu”. Cała baza obozowa będzie lasem Dunwyn, w którym żyją nie tylko Gumisie, ale i ludzie, zwierzęta oraz Ogry. Pod nazwą „Dunwyn” ukryta jest również nasza ojczyzna – a przeżywane wydarzenia obozowe będą nawiązywać do historii naszego państwa, tak aby dzieci pośrednio poznały ją lepiej. Na początku kolonii odnajdziemy Starożytny Medalion oraz Wielką Księgę Gumisiów, które będą nam pomagać w poszukiwaniach Wielkich Gumisiów. Po poznaniu okolicy oraz codziennego życia Gumisiów, wybierzemy się w podróż w poszukiwaniu Wielkich Gumisów – pradawnej wielkiej cywilizacji naszego plemienia. Nasza wyprawa zaprowadzi nas, aż do odległych krańców Dynwyn. Dotrzemy do pradawnej osady, by poznać początki osadnictwa (Biskupin), odwiedzimy grób wielkiego mędrca (św. Wojciecha). Znajdziemy tam też wskazówkę, że Wielkie Gumisie mieszkają za wielką wodą i potrzebujemy zrobić łódź, aby do nich dotrzeć. Po powrocie z podróży postaramy się sprowadzić Wielkie Gumisie, aby wspólnie z nami uczcić wielki jubileusz królestwa Dynwyn. Będzie to wymagało nie tylko majsterki, sprytu, sprawności, ale także wykazania się przed Radą Wielkich Gumisiów wiedzą o Dynwyn i jego historii, ale także pokazaniem, że zasłużyliśmy swoją postawą na spotkanie z nimi. Na koniec kolonii dostaniemy Medaliony Gumisiów, abyśmy pamiętali, że zawsze i wszędzie należy być pomocnym i uczynnym. Dowiemy się też, że najlepszym świętowaniem jubileuszu Dynwyn, jest wspólne zbudowanie czegoś dla przyszłości tego królestwa – a tym czym są Gumisie (ludzie) o złotym sercu i rękach gotowych do służby innym.

## Obrzędowość kolonii

Sprawności zdobywane zespołowo: przyjaciel misiów, marynarz, szkutnik

Sprawności, które zuchy będą mogły zdobywać indywidualnie: bajarz, dama, dekorator, dżentelmen, fryzjer, gimnastyk, higienista, lekkoatleta, meteorolog, mistrz kometki, piłkarz, pływak, pomocna dłoń, porządnicki, ptasi opiekun, sobieradek, śpiewak, zielarz, złota rączka.

Tryb zdobywania: W czasie instytucji kolonijnych, każdy opiekun będzie prowadził zabawy, zajęcia oraz wymyślał z zuchami zadania do wybranych przez zuchy sprawności. Każdy zuch będzie miał możliwość zdobycia tylu sprawności ile tylko będzie chciał.

Elementy obrzędowości:

- **Nazewnictwo kolonijne** - Kolonia – Gumisie, Miejsce kolonijne – Gumisiowy Las,

Stołówka – Kuchnia Bunii, Latryna – Wychodek, Tablica informacyjna – Gumisiowe Wieści

- **nazwy szóstek** – będą wymyślane przez zuchy na kolonii, ale muszą być powiązane z postaciami opiekunów poszczególnych szóstek czyli Tami, Grafi, itp. Każda szóstka wykona na kolonii swój totem.

- **budzenie i powitanie dnia** – obrzędowe Gumisiowe

- **gimnastyka zuchowa** – codziennie Gumisie będą się budzić i witać nowy dzień skacząc i harcując. Codziennie będzie inna gimnastyka nawiązująca do tematyki rozpoczynającego się dnia.

- **piosenka kolonii** – piosenka z bajki Gumisie: Misie harcują po lesie szarżują....

- **współzawodnictwo szóstek** - każda szóstka będzie miała swój pojemnik na gummisok, do którego codziennie będziemy odmierzać odpowiednią ilość soku. W punktacji będą brane pod uwagę:

· ład i porządek w ciągu dnia

· sprawność stawania na zbiorkach

· zachowanie zuchów w ciągu dnia

· inicjatywa zuchów i wykazanie pomysłowości

· aktywność i udział w różnych zadaniach

· osobno punktowane będzie zachowanie na posiłkach

· warty: w czasie instytucji kolonijnych szóstka wartownicza pilnuje kto wychodzi i wchodzi do naszej kolonii,

- szóstka porządkowa w kolonii – będzie odpowiadać za porządek na terenie kolonii, oraz za przyczepienie do tablicy Gumisiowych Wieści nowego harmonogramu, piosenki itp.
- szóstka kronikarska –w czasie instytucji kolonijnych, będzie opisywać pod okiem opiekuna, wcześniejszy dzień
- **punktacja indywidualna** - zuchy będą zbierać gummi jagody w różnych kolorach, odpowiednią ilość kolorów będą mogły zamienić na flakoniki z gumisokiem. Jagody będą przyznawane m.in. za: ładnie pościelone łóżka i porządek, zdobycie sprawności, wygranie konkursu,
- **flaga** – Codziennie rano najgrzeczniejszy Gumiś poprzedniego dnia będzie wyciągał flagę na maszt, a wieczorem ją ściągał.
- **szyfr** – będzie znany tylko Gumisiom z Gumisiowego Lasu dlatego nie możemy zdradzić. Będziemy pisać nim wszystkie informacje, które nie będą mogły być znane dla ludzi a szczególnie Ogrów.
- **lista spraw** – będzie to wielka waga. Zuchy będą zapisywały swoje sprawy na karteczkach, obwijały naokoło kamyczka i kładły odpowiednio dobre sprawy i złe na szalce. Wieczorem będziemy porównywać, których było więcej i co z tym fantem zrobić.
- **kronika** – Wielka Księga Gumisiów - na początku kolonii znajdziemy tam zapis o Wielkich Gumisiach. Podczas kolejnych dni będą się w niej pojawiać kolejne informacje i zadania. Prócz Wielkiej Księgi każda szóstka codziennie będzie wypełniać jedną kartę, która będziemy dołączać do Wielkiej Księgi na pamiątkę naszych poczynań.
- **imiona zuchów** – będą to normalne imiona zuchów ale z odpowiednią końcówką np. Ania – Ani.
- **okrzyk kolonii** – gumisiowy płas
- **podsumowanie i pożegnanie dnia**
- rozpoczynając podsumowanie dnia najlepszy Gumie poprzedniego dnia będzie przekazywał noszony przez siebie medalion gumisiów Zamieju, który dzięki niemu otworzy Wielką Księgę Gumisiów. W Księdze tej będziemy codziennie zapisywać Ważne sprawy lub odczytywać różne informacje.
- każdy zuch będzie mógł wypowiedzieć się na temat danego dnia, podsumować
- buławą będzie pióro Zamiego
- codziennie zuchy będą miały dokończyć zdanie typu: Dzisiaj dowiedziałem się... , Postaram się..., Chciałbym...
- odśpiewanie piosenki na pożegnanie Dobranoc
- każda szóstka będzie kolejno gasić swoją latarenkę a Bunia będzie przykrywać ich kocykiem danej szóstki. W ciągu dnia kocyki będą wisieć w widocznym miejscu i zuchy z danej szóstki będą mogły zapisywać na nich ważne dla siebie rzeczy
- **poczta** – będzie działać nie tylko w kolonii, ale i na terenie całego obozu 😊
- **pieczęć** – będziemy nią objąć listy, ważne informacje, mapki itp.
- **apel** – będzie także obrzędowy gumisiowy
- **tablicy informacyjnej** (np. piosenka dnia, hasło dnia, ramowy rozkład dnia, harmonogram dnia, zegar gumisiowy, regulaminy) będą to rozmieszczone w Gumisiowym Lesie wielkie misie z wykładziny, na których będziemy przyczepiać różne informacje.

## Ramowy plan dnia:

Dla zuchów będzie wywieszony specjalny wierszykowany plan dnia. Będzie on zamontowany na zegarze, tak że o danej godzinie zuchy będą wiedziały na co jest teraz pora. Harmonogram może się przesunąć w zależności od czasów posiłków.

### PRZEBIEG DNIA:

7<sup>50</sup> - Pobudka, czas na toaletę poranną  
8<sup>00</sup> - 8<sup>15</sup> - powitanie dnia, gimnastyka  
8<sup>15</sup> - 8<sup>30</sup> - Mycie buziek, wietrzenie pościeli  
8<sup>30</sup> - 9<sup>00</sup> - śniadanie  
9<sup>00</sup> - 9<sup>40</sup> - kończenie porządków  
9<sup>40</sup> - 10<sup>00</sup> - apel  
10<sup>00</sup> - 13<sup>00</sup> - zajęcia programowe  
13<sup>00</sup> - 13<sup>20</sup> - przygotowanie do obiadu  
13<sup>20</sup> - 14<sup>00</sup> - obiad  
14<sup>00</sup> - 14<sup>40</sup> - cisza poobiednia  
14<sup>40</sup> - 15<sup>50</sup> - czas wolny + instytucje kolonijne (sprawności indywidualne, szycie, pranie, uzupełnianie kroniki)  
15<sup>50</sup> - podwieczorek  
16<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup> - zajęcia programowe  
18<sup>00</sup> - 18<sup>30</sup> - kolacja  
18<sup>30</sup> - 19<sup>15</sup> - wieczorne porządki (segregacja ubrań itd.)  
19<sup>15</sup> - 21<sup>15</sup> - zajęcia wieczorne  
21<sup>15</sup> - 21<sup>40</sup> - Ścielenie łóżek, mycie ząbków  
21<sup>40</sup> - 22<sup>00</sup> - Krąg Rady, pożegnanie dnia  
22<sup>00</sup> - 8<sup>00</sup> - cisza nocna

# Harmonogram kolonii:

Zajęcia programowe przewidziane na pogodę, zajęcia na niepogodę zapewniają wychowawcy, poszczególne zajęcia – kto prowadzi – wyznacza komendant w porozumieniu z kadrą

Data, dzień tygodnia	Temat dnia	Pora	Zajęcia	Skrócony opis zajęć	Pamiętać o...
01.07.2019 (1, pon.)	<b>I tak się zaczęło...</b>	do południa	Dojazd i zakwaterowanie, poznajemy teren,	Po zakwaterowaniu, regulaminach, w trakcie obejścia terenu jedna z szóstek odnajduje Wielki Medialon, inna układankę o Wielkich Gumisiach, Dwie pozostałe elementy obrzędowe, WAGĘ i FLAGĘ	Mapkach, rekwizytach, listach i regulaminach, ściągawkach z obrzędowości
		po południu	Pionierka obozowa - Stajemy się Gumisiami	Urządzamy swoje obozowisko, dzielenie obowiązków w szóstkach	Wymyślamy imiona
		wieczorem	Światło niesie moc – odnajdujemy gumiskop, probujemy pierwszy raz skontaktować się z innymi Gumisiami,	Oglądanie i poznawanie mapy nieba (w razie brzydkiej pogody, oglądamy na sucho w książkach a obserwacje przekładamy na najbliższy ładny dzień) przydział do szóstek, nadanie imion gumisiowych	Wprowadzenie w fabułę!
02.07.2019 (2, wt.)	<b>Gumisiowy Las i Dynwyn</b>	do południa	A co to za wioska?	Wycieczka piesza do pobliskiej miejscowości	Przypominamy regulaminy poruszania się po drodze!
		po południu	Wielkie budowle - W tym lesie są też piękne zamki, Toadi wam pokaże!	Konkurs budowy fortyfikacji z piasku	Liczy się wielkość zamku oraz współpraca grupy
		wieczorem	Odstraszamy Ogrów	Zajęcia plastyczne	Balony, na których dzieci

					przy pomoc farb będą tworzyły postacie, a następnie białe koszulki do prasowanek
03.07.2019 (3, śr.)	<b>Wielkie Gumisie i ich czyny</b>	do południa	Podchody po lesie - wpadamy na trop naszych Wielkich Przodków	Gumisie odszukują informację o Wielkich Gumisiach, w trakcie spaceru znajdują kawałki pradawnych symboli (odnoszących się do historii Polski), i na ich podstawie muszą wieczorem zaprezentować ciekawą historię dawnych lat	Gra wprowadzająca do wieczornego ogniska i teatrzyku zuchowego, opiekunowie muszą w trakcie zajęć wyjaśnić czego dotyczyła ta historia, można śniadanie zrobić w formie pikniku szóstek gdzie, odnalezione puzzle wyjaśni opiekun
		po południu	Olimpiada Sportowa - Chcemy się spotkać z innymi Wielkimi Gumisiami	Gumisie szykują się do wyprawy, ćwicząc swoją tężyznę	każda szóstka przygotowuje jedną konkurencję
		wieczorem	Ognisko zuchowe z gawędą - Zami snuje opowieść dziejów	Teatrzyk zuchowy o dziejach Danwyn (Polski)	Dobrze przygotować scenę pod występy
04.07.2019 (4, czw.)	<b>Gumisiowa wyprawa</b>	do południa	Wycieczka autokarowa - Sani zabiera nas na wycieczkę	Wyjazd do Biskupina i Gniezna	Zadbać o ekwipunek
		po południu wieczorem			
05.07.2019 (5, pt.)	<b>Wielkie statki, wielki test</b>	do południa	Tworzymy Gummi Flotę - Grafi pomaga nam poznać węzły i morze	poznanie węzłów, sygnalizacji, najważniejszych mórz i portów, rodzaje statków, z czego składa się statek, czemu statek pływa	Załatwić liny
		po południu	Gusto uczy nas budować tratwy	budowanie tratw	Załatwić drewno – bele,

					materiały na maszt
		wieczorem	Stajemy się marynarzami - Tami jest morskim wygą!	Chrzest obozowy *zagadki, rebusy i quizy *wyspa pułapka *zawody w łowieniu *maskowanie (malowanie twarzy i ciała)	Czas nadania sprawności indywidualnych
06.07.2019 (6, sob.)	<b>Powrót Wielkich Gumisiów</b>	do południa	Bunia krzyczy: Ratujmy Gummi Jagody	Bieg zuchowy (każdy zuch weźmie zebrane przez siebie gummijagody. Na każdym punkcie Żartoczne ptaki będą stawiać przed zuchami łamigłówki i różne zadania, po złym wykonaniu ptaki będą porywać Gumisiom jagody.	Podsumowanie obrzędowości, dostawać do mszy św.
		po południu	Zami pokazuje nam ukryty rozdział Wielkiej Księgi Gumisiów	Apel podsumowujący poprzedzony paradą oszustów	Czas nadania sprawności grupowych, parada ma za zadanie zweryfikować wiedzę uczestników
		wieczorem	Wyjazd i rozkwaterowanie	Sprzątamy elementy obrzędowe	Pamiętać o protokole przekazania dla tumusu harcerskiego