

<i>Miesiąc</i>	<i>Data</i>	<i>Zbiórka</i>	<i>Cykl sprawnościowy</i>	<i>Zbiórki pojedyncze</i>	<i>Sprawności indywidualne</i>	<i>Wyjścia, wyjazdy, zebrania</i>	<i>Uwagi/ przebieg</i>
WRZESIEŃ	07.09.2017r.	„Wizyta w Stumilowym Lesie”	Kubuś Puchatek				Pierwsza zbiórka pierwsza zbiórka z cyklu sprawnościowego. Podczas tej zbiórki przeniesiemy się w świat Kubusia Puchatka. Poznamy jego przyjaciół poprzez uczestnictwo w grze terenowej- poszukiwanie ogona Kłapołuchego (gra „coś za coś”). Poza grą terenową zorganizowane zostaną gry i zabawy integracyjne służące poznaniu się nawzajem.
WRZESIEŃ	14.09.2017r.	„Raz, dwa trzy, rymujesz i Ty!”	Kubuś Puchatek		Bajarz, Łamigłowa		Zbiórka ta swym tematem będzie nawiązywać do trzeciego punktu Prawa Zucha, czyli Zuch mówi prawdę. Podczas tej zbiórki zuchy nauczą się trochę o prawdomówności poprzez specjalnie skonstruowane ku temu zadania. Po tej części, która też będzie zawierać elementy nawiązujące do

							drugiej części, będziemy razem z Kubusiem tworzyć rymowanki, a następnie je inscenizować. Na tej zbiórce również nauczymy się naszej pierwszej piosenki, jaką będzie „Bajka zachowa”.
WRZESIEŃ	21.09.2017r.	„W ogródku Królika”	Kubuś Puchatek		Dobra opiekunka/ dobry opiekun, Kropelka życia, Hodowca kwiatów		Zbiórka ta będzie dotyczyła czwartego punktu Prawa Zucha, czyli Zuch pamięta o swoich obowiązkach. Każdy wie, że jednym z obowiązków domowych jest podlewanie roślin. Tak też zostanie przedstawione zuchom. Poprzez krótkie zadanie zgadną one, jak brzmi treść tego punktu Prawa Zucha. Po tej części zadbamy o ogródek Królika. Ktoś zostawił tam niezły bałagan. Naszym zadaniem będzie jego uprzątnięcie, a także posadzenie nowych roślinek (rzeżucha, marchewka, koperek, itp.). Nasze roślinki będziemy pielęgnować co zbiórkę. Po

							tym etapie nauczymy się naszego uroczystego i obrzędowego pożegnania, które od teraz będziemy stosować już co zbiórkę, na jej zakończenie.
WRZESIEŃ	28.09.2017r.	„Wyprawa na biegun północny”	Kubuś Puchatek		Dama, Dżentelmen, Przyjaciółka/ Przyjaciel innych		Zbiórka ta będzie nawiązywać do piątego punktu Prawa Zucha, które brzmi Wszystkim jest z zuchem dobrze. Zgodnie z jego przesłaniem, udając się na wyprawę, powinniśmy lubić i szanować naszych współtowarzyszy, aby czuli się z nami dobrze. Wszystko to możemy sami uczynić, wystarczy tylko chcieć. Zuchy dostają kilka zadań, które sprawdzą, czy potrafią oni być mili, uczynni i koleżeńscy, a także i pomocni. Po tej części udamy się na wspomnianą wyżej wyprawę. Po wykonaniu kilku zadań i odnalezieniu bieguna, udamy się na nasz pierwszy Krąg Rady.

							Tutaj druźna wytłumaczy nam jego istotę i zasady funkcjonowania.
PAŹDZIERNIK	05.10.2017r.	„Z czego się składa i skąd się bierze małe co nieco?”			Kuchmistrz		Podczas tej zbiórki udajemy się na grę terenową do pobliskiego lasu. Spotykamy się u jego wejścia. Tam też zaczynamy naszą wędrówkę. Ważne jest to, że podczas zbiórki będziemy poruszać temat związany z ostatnim punktem Prawa Zucha, czyli Zuch stara się być coraz lepszy. Przedstawione zostanie to jako zdobycie przez zuchów pierwszej sprawności. Na kolejnych punktach zdobywamy kolejne składniki do przyrządzenia naszego małego co nieco (kociółek). Po zakończeniu trasy, z koszyczka niesionego przez druźny, wydajemy plastikowe naczynia i napoje, deski do krojenia, noże i inne przekąski.

							Urządzamy sobie piknik przy ognisku. Ze zdobytych przez nas produktów druhá przyrządza pyszny kociołek, a podczas jego przygotowania zuchy zostają przywołane przez Krzysia, który coś dla nas przygotował. Okazuje się, że dla każdego z nas przygotował list gratulacyjny, w którym składa nam podziękowania za pomoc w Stumilowym Lesie, a także gratuluje za wytrwałość. Wręcza każdemu osobno list, a oprócz niego w kopercie znajduje się także znaczek sprawności, który zuchy mogą przyszyć na rękaw munduru.
PAŹDZIERNIK	12.10.2017r.	„Witajcie w detektywistycznym świecie!”			Badacz, Łamigłowa		Na tej zbiórce poznamy historię Sherlocka Holmesa. Zuchy podejmą decyzję w Kręgu Rady, czy chcą zdobywać sprawność detektywa i razem z naszym bohaterem rozwiązywać różne

							zagadki. Zbiórka ta będzie nawiązywać do pierwszego punktu Prawa Zucha, czyli Zuch kocha Boga i Polskę. Zaznaczamy, że Sherlock kochał swoją ojczyznę, działał na jej terenie i był z nią mocno związany (tam też miał rodzinę i przyjaciół). Tak jak i on musimy ją kochać. Wierzył on również w Boga, gdyż on dawał mu siłę, więc i my powinniśmy. Na koniec tworzymy Kodeks Detektywów, który będzie jednocześnie regulaminem postępowania na naszych zbiórkach.
PAŹDZIERNIK	19.10.2017r.	„Trening detektywistyczny”			Łamigłowa, Badacz		Na tej zbiórce przejdziemy szkolenie na prawdziwych detektywów. Tak jak Holmes był dzielny, my także musimy mu udowodnić, że tacy jesteśmy (jak głosi drugi punkt Prawa Zucha). Sprawdzimy swoją sprawność fizyczną we wcześniej przygotowanej

							przez nas sali treningowej. Poznajemy także przedmioty niezbędne w pracy detektywa (lupa, mikroskop). Tworzymy własny tajemniczy znak, który wykorzystamy jako pieczęć gromady.
PAŹDZIERNIK	26.10.2017r.	„W poszukiwaniu podwórkowej szajki zaśmieczaczy trawników”			Badacz, Łamigłowa		Na tej zbiórce będziemy musieli rozwiązać nasze pierwsze śledztwo. Dostajemy wiadomość dostarczoną przez posłańca. W niej zawarta jest informacja, iż grasuje szajka zaśmiecająca trawniki. Musimy ich wytropić. Potrzebujemy znać do tego tajny język, którym będziemy się posługiwać (podstawowe szyfry, jak GA-DE-RY-PO-LU-KI). Po tym dzielimy się na 4 grupy. Aby się między nimi porozumieć, to możemy używać tylko krótkich zdań, literując je szyfrem przez krótkofalówki. To pozwoli nam na utrzymanie

							dyskrecji. Po drodze zbieramy różne dowody, każda grupa co innego, jak włos, nitka z ubrania, odcisk palca, kroki w postaci odcisków butów. Wszystkie poszlaki analizujemy poprzez wcześniej poznane narzędzia detektywistyczne. Zakładamy kartotekę sprawy, w której umieszczamy wszelkie ślady dotyczące śledztwa, tworzymy kartę śledztwa, w której zapisujemy datę zgłoszenia, opisujemy sprawę i zapisujemy najważniejsze rzeczy z nią związane. Po tym dowiemy się, że na kolejnej zbiórce dołączymy do kartoteki zeznania kolejnych świadków. Wtedy też uda nam się rozwiązać zagadkę.
LISTOPAD	09.11.2017r.	„Kartoteka, dokumentacja i ujęcie szajki”			Badacz, Łamigłowa		Na tej zbiórce uzupełnimy wcześniej zaczęłą kartotekę sprawy.

							Odbędzie się to dzięki krótkiej gry terenowej na terenie przy szkole, gdzie punktowymi będą świadkowie tej sprawy, którzy mogą coś powiedzieć o szajce podwórkowej zaśmiecającej trawniki. Oni, w zamian za wykonanie kilku zadań, udzielą nam informacji. To przybliży nam rozwiązanie sprawy. Oczywiście każde zeznania musimy dokładnie spisać, udokumentować i dołączyć do kartoteki sprawy. Po grze już jesteśmy prawie pewni, kto stoi za zaśmiecaniem trawników. Udajemy się w podejrzone miejsce, gdzie ujmujemy sprawców i zmuszamy do przyznania się do winy. Pierwsza sprawa kończy się sukcesem.
<i>LISTOPAD</i>	16.11.2017r.	„Wizyta w pracowni detektywa”				Udajemy się na wycieczkę w celu	

						zwiedzenia komisariatu policji- głównie część dotyczącą zbierania śladów, odcisków palców, itp. (część kryminalistyczna).	
--	--	--	--	--	--	---	--

ZBIÓRKA PIERWSZA (NABOROWA)- „W STUMILOWYM LESIE”

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	Gawęda	Fragment książki pt. „Kubuś Puchatek” (w nawiązaniu do poszukiwań Kłapouchego, a właściwie jego własnego ogona).	10 minut	Książka pt. „Kubuś Puchatek.
2.	Gry i ćwiczenia	Niestety, przyjaciele ze Stumilowego Lasu nie znają nas na tyle, aby nam zaufać. Przede wszystkim nie znają naszych imion. Ta część zbiórki będzie służyła lepszemu zapoznaniu się i tak oto odbędzie się kilka zadań: a) „ARBUZ”- każdy wypowiada swoje imię, po czy pokazuje ruch jakby jadł arbuza i przekazuje go osobie obok. b) „KOC”- gromadę dzielimy na 2 grupy. Każda z nich siada naprzeciwko siebie, a pomiędzy grupami stają 2 osoby trzymające koc. Jedna osoba z grupy zostaje przez nią wytypowana i siada twarzą do koca, wyraźnie oddzielając się od grupy. Po opuszczeniu koca osoby te muszą jak najszybciej wykrzyknąć imię	25 minut	Koc.

		osoby z naprzeciwka. c) „<i>KTO TAK JAK JA...</i>”- zuchy stają w kręgu. Jedna osoba stoi w środku z przyszykowaną prawą dłonią. Wypowiada ona zdanie „kto tak jak ja lubi...” i wtedy osoba, która ma podobnie, wstaje i jak najszybciej łapie za dłoń osoby w środku, tak, aby nie uprzedził jej ktoś inny i szybszy.		
3.	Majsterka	Dla utrwalenia imion, tworzymy własne identyfikatory (na wydrukowanych konturach postaci [w zależności od nazwy gromady- „<i>Błyszczące Sopolki Olafa</i>”- bałwanek Olaf, „<i>Mrugające Gwiazdki</i>”- gwiazdka, itp.] druhnny napiszą imię zucha i przyczepią je spinaczem do koszulki). Zuchy muszą je wyciąć i ładnie pokolorować. W ten sposób każdy będzie znał swoje imię.	15 minut	Kartki z konturami (po jednej dla każdego zucha), mazaki, kredki, nożyczki, spinacze biurowe.
4.	Gry i ćwiczenia	Gra terenowa „coś za coś”: a) <i>KRÓLIK</i>- uwielbia roślinki, hoduje głównie marchewki, ale nie tylko. Niestety, ktoś ostatnio ukradł mu pęczek marchewek. Zuchy muszą przynieść mu owy pęczek, wtedy to on ofiaruje im coś w zamian (czyli to będą okulary- otrzymał je od znajomego, który polecił, aby znalazł marchewki w ogródku, bo może niedowidzi, ale nie przydały mu się, a marchewek jak nie było, tak nie ma). b) <i>KUBUŚ PUCHATEK</i>- uwielbia miodek, tylko on mógłby dla niego istnieć. Ostatnio ktoś ofiarował mu przepis na domowy miodek, ale on go zgubił. Zadaniem zuchów jest odnalezienie owego przepisu (puzzle porozrzucane wokół Kubusia). Po odnalezieniu zuchy otrzymują jeszcze jedno zadanie od Kubusia, a mianowicie muszą przyozdobić herbatniki dżemem i nutellą, ale i posypką (które mogą zjeść, ale jedno mają zabrać ze sobą na talerzyku). c) <i>MALEŃSTWO</i>- ciągle narzeka, że jest małe i nikt nie traktuje go poważnie. Jest mu z tego powodu bardzo	40 minut	Pęczek marchewek, okulary, miód, puzzle, herbatniki, dżem, nutella, posypka, talerzyki, wskazówka dotycząca ogona Kłapołuchego

		przykro. Żeby tak nie było już dłużej, to zuchy na pocieszenie przynoszą mu coś słodkiego- ciasteczka (od Kubusia). Po tym też jego humor się poprawia, dzięki czemu ofiaruje on zuchom coś w zamian- pęczek marchewek, z których mama zrobiła mu dzisiaj ciasto marchewkowe (jego ulubione), a zostało ich im jeszcze troszkę za dużo. d) SOWA- jest ona bardzo mądra, zna dużo przysłów, a także jest bardzo obeznana. Niestety, ostatnio zapomniała, jak brzmi definicja „domu”. Aby mogła sobie to przypomnieć, potrzebuje odzyskać swoje okulary, gdyż zgubiła je ostatnio, a to one umożliwiają jej odczytanie informacji w słowniku. W zamian za okulary od zuchów jest ona w stanie ofiarować im wskazówkę, gdzie znajduje się ogon Kłapouchego.		
5.	Gry i ćwiczenia	Po odnalezieniu ogona dociera do zuchów list, który jest od Kłapouchego. Dziękuje on w nim nam za pomoc i wsparcie. Razem z listem wręcza bilet umożliwiający nam wstęp do Stumilowego Lasu (od przyszłej zbiórki).	10 minut	List, bilet
6.	Krąg Rady	Podsumowanie zbiórki. Wytlumaczenie zasad i istoty Kręgu Rady.	10 minut	
7.	ZZZOiT- OZZ	Krąg na koniec zbiórki i odśpiewanie piosenki (nowo poznanej).	10 minut	

ZBIÓRKA DRUGA- „RAZ, DWA, TRZY, RYMUJESZ I TY!” (ZUCH MÓWI PRAWDĘ)

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ	Uczymy się, jak będzie ono wyglądało- tajemnicze sprawdzenie listy obecności, w sposób znany tylko zuchom ;)	5 minut	Rzeczy ku temu niezbędne.
2.	Gawęda	Krótką część bajki pt. „Kubuś Puchatek”, dotycząca rymowania przez Kubusia. W tej części także przypominamy swoje imiona.	10 minut	Książka pt. „Kubuś Puchatek”.
3.	Gry i ćwiczenia	Aby móc nauczyć się rymować, to musimy najpierw nauczyć posługiwać się prawdowością, jak i kłamstwem (musimy umieć to rozróżniać przede wszystkim). Zadaniem zuchów jest wskazanie (w	10 minut	Kolorowe karteczki z postacią Kubusia Puchatka, rymowanki ukryte w kopertach (w ilości dla

		grupach) 5 sytuacji, w których ludzie lubią kłamać. Owe 5 rzeczy wypisują na kolorowych karteczkach w kształcie Kubusia Puchatka. Na grupy dzielimy się również w charakterystyczny sposób- każda osoba musi znaleźć kopertę umieszczoną na korytarzu. W każdej znajduje się rymowanka wskazująca na pewną postać z bajki. Każdy zuch musi zgadnąć, co to za postać i na tej podstawie dobrać się w grupy.		każdego zucha- podział na grupy).
4.	Majsterka	Zuchy tworzą słoik z miodem. Do tego potrzebują słoika szklanego, do którego włożą kuleczki z żółtej bibuły (imitujące miodek). Na słoiku tworzą etykietę z napisem „MIÓD”. Do pokrywki przyczepiają druciki kreatywne z postaciami Kubusia Puchatka, na których wypisane są różne sytuacje, w których ludzie kłamią.	15 minut	Szklane słoiki (tyle, ile jest grup), żółta bibuła, druciki kreatywne, kartki, mazaki.
5.	Gry i ćwiczenia	Kolejnym zadaniem zuchów jest stworzenie wykrywacza kłamstw i instrukcji do niego. Nie będzie to jednak zwykły i materialny wykrywacz. Zuchy muszą stworzyć go z siebie. Nie będzie on funkcjonował dopóki nie wymyślą oni odpowiedniego hasła powodującego start maszyny. Będzie to niczym zaklęcie. Jedynym warunkiem jest to, że musi zawierać ono co najmniej 15 słów i być rymowanym wierszykiem.	10 minut	
6.	Gawęda	Zuchy dowiadują się właśnie jak brzmi drugi punkt Prawa Zucha. Dostają one także informację, że aby tworzyć prawdziwe rymowanki, autorzy nie zawsze posługują się prawdą- zwykle jest to także kłamstwo. Od teraz my będziemy posługiwać się tylko prawdą, a naszego wykrywacza kłamstw będziemy używać do sprawdzenia danego wierszyka, czy jest prawdą, czy też kłamstwem. Dlaczego ludzie kłamią? Co im to daje? Czy warto kłamać? KŁAMSTWO MA KRÓTKIE NOGI- jak to rozumiecie? Jak uniknąć kłamstwa? LEPSZA NAJGORSZA PRAWDA NIŻ NAJLEPSZE KŁAMSTWO. Na tym etapie drużyna przyczepia do tablicy pierwszy poznany przez nas punkt Prawa Zucha.	10 minut	Wydrukowana treść pierwszego punktu Prawa Zucha.
7.	Gry i ćwiczenia	Zadaniem zuchów jest opanowanie sztuki rymowania- tak jak opanował to Kubuś Puchatek. W grupach, których pracowaliśmy	10 minut	

		wcześniej, zuchy mają za zadanie stworzyć rymowaną nawiązującą do nazwy grupy. Rymowaną ową zuchy muszą przedstawić w formie scenki.		
8.	Teatr zuchowy	Scenki przedstawiane przez zuchy.	10 minut	
9.	Piosenki i płyśy	Teraz nadejdzie istotna chwila, gdyż zuchy nauczą się swojej pierwszej piosenki. Będzie nią piosenka gromady. Zuchy poznają ją w dość nietypowy sposób. Najpierw druhna będzie śpiewać sama (po jednej zwrotce tekstu). W tekście pozostawione są luki, a część słów zastąpiona jest obrazkami. Zuchy muszą wychwycić owe słowa i uzupełnić tekst piosenki. Po owym elemencie druhna zdejmuje tekst piosenki. Teraz nadejdzie czas na naukę melodii. Druhna zaczyna mruczeć w rytm piosenki. Kiedy zuchy opanują już ten element, to druhna dołączy gitarę, a zuchy nadal kontynuują. Kiedy druhna stwierdzi, że zuchy już opanowały melodię, zleca im kolejne zadanie. W poprzednich grupach muszą odnaleźć fragmenty tekstu z zaznaczonym na odwrocie symbolem ich grupy. Owe teksty w całości przylepiają na kartkę papieru. Teraz nastąpi moment wspólnego śpiewania.	25 minut	Tekst piosenki, gitara, marker.
10.	Gry i ćwiczenia	Ćma (kangur-junior ucieka przed mamą kangurzą- klucze).	10 minut	Klucze.
11.	Krąg Rady	Omawiamy ważne kwestie dla gromady, podsumowujemy zbiórkę.	10 minut	
12.	ZZZOiT- OZZ	Krąg na koniec.	5 minut	

ZBIÓRKA TRZECIA- „W OGRÓDKU KRÓLIKA”

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	Piosenki i płyśy	Nietypowo rozpoczniemy zbiórkę. Ostatnio uczyliśmy się nowej piosenki. Nie chcielibyśmy jej zapomnieć, więc teraz właśnie przypomnimy ją sobie i zaśpiewamy. W tym momencie śpiewamy z zuchami piosenkę gromady (tak że dwa razy na pewno).	15 minut	
2.	Gawęda	Gawęda nawiązująca do 4. Punktu Prawa Zucha. Następnie, druhny pytają zuchów, co było najważniejsze w gawędzie? Co jest ważne? A także, kto w bajce miał swoje obowiązki związane chociażby z	15 minut	Tekst na gawędę.

		pielegnowaniem domu? (taka dluzsza dyskusja, zeby fajnie przejść z tej gawędy do ogródka Królika w nawiązaniu do pamiętania o obowiązkach przez każdego z nas) (załączniki) Dobrze wiemy, że dbanie o ogródek należało do obowiązków Królika. Tak jak on, to i my musimy dbać o dom i ogródek. Każdy z nas ma swoje obowiązki. Tak też brzmi czwarty punkt Prawa Zucha (drugi, który poznajemy i musimy zapamiętać), czyli „Zuch pamięta o swoich obowiązkach. Jako podsumowanie gawędy zadajemy dodatkowe 2 pytania w formie krótkiej dyskusji z zuchami: - rozmowa, jakie mają obowiązki domowe i czy wgl mają - wytłumaczenie, co oznacza owy punkt Prawa Zucha (wszyscy mamy obowiązki, o których musimy pamiętać i dobrze je wypełniać; bez tego nasze rodziny nie funkcjonowałyby dobrze- ktoś musi wynosić śmieci, ktoś odkurzać i sprzątać, ktoś gotować, a ktoś się uczyć; każdy w domu jest za coś odpowiedzialny i tak my na zbiórkach musimy pamiętać o obowiązkach i dbaniu o inne zuchy, chociażby te młodsze- itp. rozmyślania)		
3.	Gry i ćwiczenia	Zadaniem zuchów jest rozwiązanie zagadki dotyczącej włamania się chuliganów do ogródka Królika i zostawienie tam niezłego bałaganu. Zanim to nastąpi, to zuchy otrzymują list od Królika, który informuje zuchy w nim o całej sytuacji (załączniki). Po tym informuje też, że na korytarzu są rozmieszczone zadania i informacje dla nich. Jest ich 5. W każdym punkcie muszą wykonać jakieś zadanie. Po wykonaniu danego zadania i zaprezentowania go druhom, otrzymują od nich jedną odpowiedź dotyczącą całej sprawy (załączniki). Należy zaznaczyć zuchom, że liczy się dokładność wykonania zadania. Mają na to tylko 50 minut i ani chwili dłużej. Kto się nie wyrobi, to po prostu dostanie mniejszą ilość wskazówek dotyczących chuliganów. Oto kolejne punkty: a) WIELKI ŚMIETNIK. Tutaj możecie zobaczyć, jak wiele śmieci zostało po owym włamaniu. Niestety, trzeba je uporządkować. Ale dla Was to zapewne nie jest kłopot, gdyż przecież w domu też segregujecie i	50 minut	Śmieci, materiały plastyczne do gry, załączniki, brudne naczynia, płyn do mycia naczyń, zmywak, sucha ściereczka, klucze dla każdej z grup.

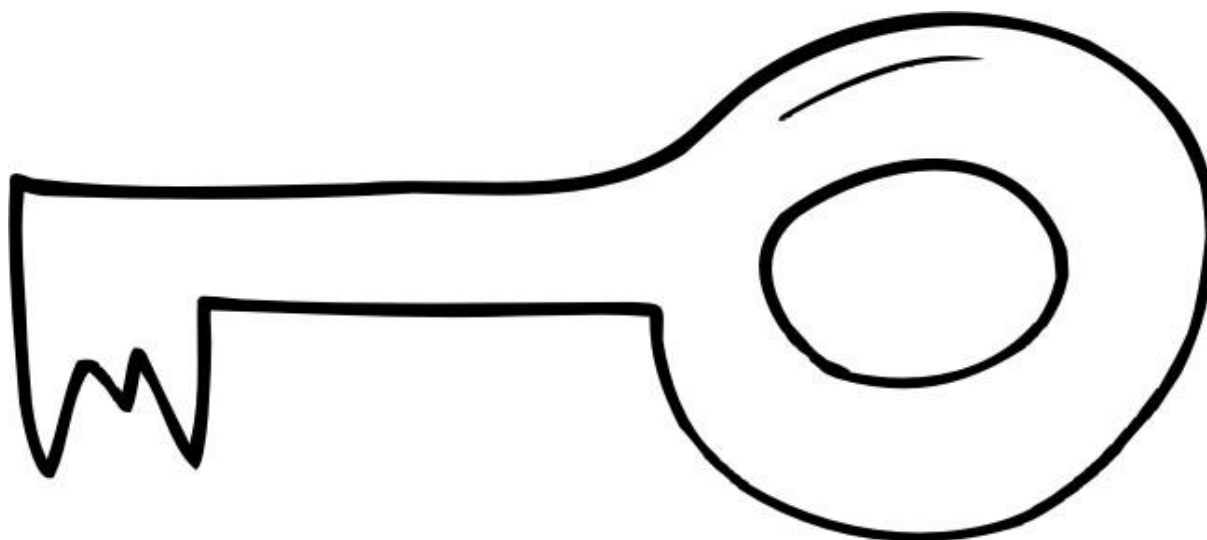
		wyrzucacie śmieci. Macie rozłożone obok karteczki z napisami identycznymi, jak znajdują się na koszach na śmieci do segregacji. Ułóżcie je, proszę, zgodnie z zasadami segregacji. Ale to nie wszystko! Waszym zadaniem kolejnym jest także stworzenie ciekawego pomysłu na kosz na śmieci do ich segregacji tak, aby nie był on nudny i zachęcał ludzi do segregowania odpadków. Owy projekt możecie narysować i pięknie pokolorować, ale też możecie wykonać go na przykład z bibuły i innych dostępnych Wam materiałów. Pamiętajcie! Nie jesteście sami i musicie podzielić się materiałami z innymi grupami 😊 b) <i>ZAŁAMANY KRÓLIK</i>. Królik bardzo się załamał, gdy tylko ujrzał swój ogródek cały zniszczony. Waszym zadaniem jest zapewnienie rozrywki dla Królika, aby on się mógł odprężyć, czyli musicie wykonać dla niego kabaret. Powodzenia! 😊 c) <i>BRUDNE NACZYNIA</i>. Nie dosyć, że chuligani zniszczyli ogródek, to także zjedli posiłek Królika i pozostawili po sobie brudne naczynia. Waszym zadaniem jest zabranie ze sobą jednego brudnego talerza, a także gąbeczki i płynu, a następnie umycie dokładnie naczynia. Musicie go także osuszyć ściereczką i postawić na stoliku w świetlicy. d) <i>UKRYTY SKARB</i>. Chuligani nie tylko zdewastowali cały majątek Królika, ale także zrobili mu niezły psikus. Zostawili mu liścik, iż schowali mu ostatnie marchewki w pojemniczku zamykanym na kluczyk (<i>załączniki</i>), a owy kluczyk ukryli gdzieś na terenie posesji Królika (teren szkoły- świetlica, dolny korytarz- NIE WCHODZIMY NA GÓRNY KORYTARZ!). Wiadomo, że do obowiązków Królika należało także przygotowanie posiłków dla siebie i swoich przyjaciół w razie		
--	--	--	--	--

		odwiedzin. Teraz, kiedy mają oni odwiedzić Królika, nie może on nawet przygotować im ciasta marchewkowego- jego specjału. Musicie pomóc Królikowi w odnalezieniu ukrytego w pobliżu klucza. Podpowiedź: znajdujecie tylko 1 klucz, który należy do Waszej grupy. Jeśli znajdziecie więcej niż jeden klucz- odkładacie go po cichu na miejsce, w którym go znaleźliście. Dodatkowo, po odnalezieniu klucza, musicie pokolorować Wasz klucz, aby odróżniał się on od drugiej grupy, a także musicie wymyśleć hasło, które będzie otwierało pojemnik na marchewki, aby w razie zgubienia przez Królika klucza, mógł on spokojnie otworzyć owy pojemnik. Hasło to musi być rymówką, a najlepiej zaśpiewaną (tak, aby nikt nie mógł podrobić naszego hasła). Możecie wybrać dowolną melodię, do której ułożycie rymówkę. e) <i>ZAGUBIONY UMYSŁ KRÓLIKA</i>. Królik przez to całe zamieszanie nie wie co się dzieje. Zapomniał też, jak nazywają się jego najbliżsi przyjaciele. Musicie mu pomóc. Dostał tylko szczegóły i opis każdego z przyjaciół (<i>załączniki</i>). Owe opisy są porozwieszane w pobliżu, a jest ich 9. Znajdzie wszystkie, ale nie zrywajcie pod żadnym pozorem! Odpowiedzi do każdego numeru zanieście druhnie 😊 Dodatkowo spróbujcie narysować na kartce każdego z nich, aby Królikowi było łatwiej 😊		
4.	Gawęda	Podsumowanie gry (która grupa odgadła zagadkę, kto zniszczył ogródek, a także które zadania podobały się najbardziej, które były najtrudniejsze, itp.). Kolejna część gawędy będzie dyskusją na 3 pytania: - czy warto jeść owoce i warzywa oraz dlaczego? - jak często jemy owoce i warzywa? - które warzywo było najważniejsze dla Królika?	10 minut	

5.	Majsterka	Każdy z nas musi umieć dbać o roślinki domowe. Jest to jeden z naszych codziennych obowiązków. Jako że Królikowi zostało zniszczone pole z marchewkami, to my musimy je teraz od nowa zasadzić. Niestety, nie mamy tyle czasu, aby obsadzić całe pole, dlatego też pokażemy tylko Królikowi, który bacznie nas obserwuje z ukrycia, jak poprawnie posadzić marchewki od nowa. Do doniczki nasypujemy ziemi, ale nie do pełna, nasypujemy nasion, z których wyrośnie następnie marchewka. Całość zasypujemy praktycznie do końca doniczki, pozostawiając tylko około 2-3 cm od góry. Podlewamy nasze roślinkę. Gotowe doniczki pozostawiamy w świetlicy wraz podstawkami. Musimy teraz wyznaczyć osobę, która uczęszcza na świetlicę, aby była odpowiedzialna za dbanie i podlewanie naszych roślinek. Druhna tłumaczy, że nie należy podlewać jej zbyt często, a tylko wtedy, gdy po dotknięciu ziemi palcem stwierdzimy, że jest ona zbyt sucha.	15 minut	Doniczki i nasiona marchewki dla każdego zucha, ziemia.
6.	Krąg Rady	Podsumowanie zbiórki.	10 minut	
7.	ZZZOiT- OZZ	Krąg na zakończenie zbiórki.	5 minut	

1. GAWĘDA (czytajcie powoli, tak, żeby zuchy dobrze usłyszały i zrozumiały ☺):
Nie wiem, czy mi się śniła, czy ktoś mi ją opowiedział. Wiem, że była bardzo tajemnicza. Może nie tyle sama historia, co miejsce, w którym się działa.
Za siedmioma górami, za siedmioma lasami, a może zupełnie niedaleko stąd, stał Szmaragdowy Zamek. W zamku tym mieszkała Szmaragdowa Królowa wraz ze Szmaragdowym Dworem. Panował na tym dworze, jak na wielu innych, bardzo duży porządek. Nie tylko na zewnątrz, ale i wewnątrz. Można było to odczuć wszędzie – wchodząc do kuchni, komnat, łaźni, a nawet przebywając z jedną ze szlachcianek. Każdy przedmiot, każda osoba miała tu swoje miejsce. Wszystkie kwiaty były podlane, suknie wisały w szafach, naczynia były pozmywane. W takim porządku mijały noce i dni.
Raz Królowa dostała zaproszenie od Króla z sąsiedniej Kariny na przyjęcie. Z chęcią je przyjęła i spokojnie, mając nadzieję, że dwór pozostanie w dobrych rękach szlachcianek, wyjechała. Nie przeczuła jednak, że gdy jej zabraknie, wszyscy zapomną o swoich obowiązkach i będzie bałagan. Tak niestety się stało – Damy, zamiast sprzątać, klóciły się, która co ma robić. Królowa, po swoim powrocie, bardzo się zdziwiła nie rozumiejąc, jak to możliwe, że jej cudowny zamek, w tak krótkim czasie stał się starym, zniszczonym budynkiem. Władczyni porozmawiała ze swoimi szlachciankami i poprosiła je o pomoc w odnowieniu zamku. Kosztowało to dużo siły i pracy i czasu zanim wszystko wróciło do normy, a Damy na długo to zapamiętały.

2. List (na ostatniej stronie w dokumencie).
3. – Był to ktoś nieznany Królikowi.
 - Ten ktoś zniszczył cały dorobek Królika, zostawiając mu tylko bałagan i nie dbając o nic.
 - Chuligani byli niskiego wzrostu i ubrani w czarne stroje.
 - Nie pochodzili oni ze Stumilowego Lasu.
 - Chuliganami byli przybysze ze świata ludzi, a nie ze świata bajkowego. Dlatego mieszkańcy Stumilowego Lasu nam nie ufają. Jeśli pokażecie na tej zbiórce, że zasługujecie na ich zaufanie, to w zamian dostaniecie bilet wstępu do Stumilowego Lasu.
- 4.



5. Kot ogromny, pręgowany, ostre zęby, gniewna mina.
Z takim kotem, mój kochany, lepiej nigdy nie zaczynać.
/Tygrysek/

Różowiutki malec, zawsze przestraszony,
widząc zagrożenie, gotów do obrony.

/Prosiaczek/

Choć się w ciemnej dziupli chowa,
mówią, że to mądra głowa.

/Sowa Przemądrzała/

Krążą o mnie plotki, że jestem uparty.
A ja myślę sobie, że to tylko żarty.

/Kłapouchy/

Kłapoucha rodzina mieszka w klatce na sianie,
sałatę i marchew jada na śniadanie.

/Królik/

Kto najlepiej zimą śpi,
kiedy mu się miodek śni?

/Kubuś Puchatek/

Który maluch świetnie się czuje,
gdy go do torby mama pakuje?

/Kangurek-Maleństwo/

Choć ma wielką torbę – nie jest listonoszem.
W swej torbie na brzuchu własne dzieci nosi.

/Kangurzyca/

Mały chłopiec – najlepszy przyjaciel Kubusia Puchatka.

/Krzyś/

DO ROZWIESZENIA OBOK TREŚCI PUNKTU:

- 1) Kot ogromny, pręgowany, ostre zęby, gniewna mina.
Z takim kotem, mój kochany, lepiej nigdy nie zaczynać.

2) Różowutki malec, zawsze przestraszony,
widząc zagrożenie, gotów do obrony.

3) Choć się w ciemnej dziupli cowa,
mówią, że to mądra głowa.

4) Krążą o mnie plotki, że jestem uparty.
A ja myślę sobie, że to tylko żarty.

5) Kłapoucha rodzina mieszka w klatce na sianie,
sałatę i marchew jada na śniadanie.

6) Kto najlepiej zimą śpi,
kiedy mu się miodek śni?

7) Który maluch świetnie się czuje,
gdy go do torby mama pakuje?

8) Choć ma wielką torbę – nie jest listonoszem.
W swej torbie na brzuchu własne dzieci nosi.

9) Mały chłopiec – najlepszy przyjaciel Kubusia Puchatka.

Stumilowy Las, 17.03.2016r.

DROGIE ZUCHY!

Witam Was serdecznie! Słyszałem, że pragniecie zdobyć zaufanie mieszkańców Stumilowego Lasu. Nie jest to jednak takie proste. Ja sam już nikomu nie ufam od pewnego wydarzenia. Stało się to stosunkowo niedawno. Wracając sobie od mojego serdecznego przyjaciela Puchatka. Kiedy byłem już niedaleko swojego domu, zauważyłem, że w moim pięknym ogródku, moim szczęściu, stało się coś okropnego- cały był zniszczony! Jacyś chuligani wtargnęli na moją posesję i zdewastowali ją! Ale jakby tego było mało, to jednak nadal nie wszystko. Oprócz ogródka wtargnęli oni także do wnętrza mojego domu. Wiecie zapewne doskonale, jak ważny jest dla mnie mój ogródek i mój domek. Teraz zostali mi tylko wielki bałagan. Nie wiem kto to zrobił i nie potrafię ich nawet ukarać.

Dowiedziałem się, że jesteście nową gromadą zuchową, która dodatkowo chce wejść w nasz świat i poznać mieszkańców Stumilowego Lasu. Będziecie mieć teraz okazję, gdyż jeśli mi pomożecie i pokażecie moim serdecznym przyjaciołom, że jesteście dobrzy, uczynni i pomocni, to ja ich poproszę o to, aby i oni dali Wam szansę. Mówię Wam, to musi się udać, ale jest jeden warunek- pomożecie rozwiązać mi zagadkę, kto wkraść się na moją posesję. Na terenie szkoły, czyli na dolnym korytarzu i w świetlicy, rozmieszczone zostało 5 zadań. Będziecie wykonywać je w grupach, na które podzielił Was drużyny. Po poprawnym wykonaniu zadania czeka na Was nagroda- przyjdźcie do drużyny na świetlicę, zaprezentujcie jej to, co wykonaliście na danym punkcie, a ona ofiaruje Wam jedną odpowiedź dotyczącą tego, kto zniszczył mój ogródek.

Mam nadzieję, że uda Wam się rozwiązać tę trudną zagadkę. Trzymam za Was kciuki. Pamiętajcie, ja bacznie Was obserwuję z ukrycia i z pewnością zdecyduję podczas zbiórki, czy mam Was wpuścić do Stumilowego Lasu, czy też nie. Wykonajcie zadania jak najlepiej potraficie. Powodzenia!

Z wyrazami szacunku

Wasz Królik.

ZBIÓRKA CZWARTA- „WYPRAWA NA BIEGUN PÓŁNOCNY”

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ		5 minut	
2.	Gawęda	Audiobook, w którym opowiadana jest historia wyprawy na Biegun Północny Kubusia Puchatka i przyjaciół. Krótkie opowiadanie czytane w ramach podsumowania i zwięźczenia treści. Druhna mówi także, iż aby wyprawa się udała, to trzeba czuć się dobrze z każdym współtowarzyszem wyprawy. Teraz przejdziemy krótki test, który sprawdzi, czy tak właśnie jest, jak być powinno.	15 minut	Sprzęt do otworzenia audiobooka.
3.	Gry i ćwiczenia	Zuchy dostają informację, iż na terenie szkoły znajdują się 4 osoby, które mają różne problemy. Gromadę dzielimy na 4 grupy. Każda z nich zajmuje jeden punkt w tym samym czasie. Zadaniem zuchów jest znalezienie rozwiązania dla danego problemu. Zuchy muszą odnaleźć wszystkie punkty i je odbyć. a) PŁACZKA (Maleństwo)- osoba na tym punkcie płacze, gdyż uważa, że jest brzydka i nikt jej nie lubi. Zuchy muszą znaleźć taki sposób, aby skutecznie ją pocieszyć i wyprowadzić z owego błędu. b) SPRZĄTACZKA (Kangurzyca)- osoba na tym punkcie jest zbyt smutna, żeby rozmawiać wesoło z zuchami. Pod jej nieobecność w domu swego gospodarza ktoś wymieszał jej ryż z grochem na obiad. Nie wie ona w co włożyć ręce, bo zostało czasu, a ona sama tego nie rozdzieli. Niestety, oba te składniki musi ugotować osobno. Zadaniem zuchów jest jak najdokładniejsze rozdzielanie tych produktów do dwóch misek. c) ŚPIOCH (Kubuś Puchatek)- jest smutny, bo nie może iść spać po obiadku. Ktoś rozwalił jego łóżko. Zadaniem zuchów jest odnalezienie w kanadyjki, a następnie zaścielenie jej i przygotowanie do dobrego snu. d) CUKIERNIK (Królik)- posiada paczkę cukierków.	30 minut	Groch, ryż, dwie miski, kanadyjka, dwa koce, śpiwór, cztery paczki cukierków.

		Niestety, nie wie on, jak dobrze i sprawiedliwie rozdzielić owe cukierki. Chciałby podzielić się ze wszystkimi i tak, aby nikt nie poczuł się urażony. Zadaniem zuchów jest rozdzielenie cukierków między sobą, jak i pomiędzy przyjaciół Królika, których jest siedmioro. Owe zwykłe postacie podadzą na wstępie swój odpowiednik postaci z bajki pt. „Kubuś Puchatek” (np. „Jestem śpiochem. Lubię spać, podobnie jak Kubuś Puchatek...”).		
4.	Gawęda	Już teraz wiemy, że należy szanować i lubić wszystkich ludzi, mimo ich wad, gdyż każdy powinien czuć się dobrze w naszym towarzystwie. W szczególności musimy dbać o swoich bliskich i przyjaciół, czyli jednocześnie o swoich współtowarzyszy wyprawy, aby zapewnić im szczęście i dobre samopoczucie w naszym otoczeniu. Wystarczy tylko chcieć, a na pewno tak się stanie. Kiedy już nauczyliśmy się być mili, uczynni i koleżeńscy, czy pomocni, to możemy nazwać się prawdziwymi zuchami- a to wszystko dzięki krótkiemu szkoleniu i testowaniu. Tak jak jest to musi zostać i musimy się do tego stosować, gdyż tak też brzmi 5. punkt Prawa Zucha, czyli WSZYSTKIM JEST Z ZUCHEM DOBRZE. W tym momencie przypominamy sobie poprzednie punkty Prawa Zucha. Teraz jesteśmy już gotowi do udania się na wyprawę.	10 minut	
5.	Majsterka	Tak jak na każdą prawdziwą wyprawę przysłało, powinniśmy stworzyć wspólny koszyk piknikowy na przerwę, abyśmy nie byli głodni. Do wiklinowego koszyka pakujemy przedmioty i produkty, które mogą nam się przydać. Zanim to jednak nastąpi, to owe przedmioty musimy wypisać na liście rzeczy niezbędnych do zabrania, rozdzielić pracę (kto jest za co odpowiedzialny), a następnie stworzyć je z bibuły, czy bloku kolorowego.	20 minut	Materiały plastyczne, kosz.
6.	Gry i ćwiczenia	Tak jak Kubuś i przyjaciele napotkaliśmy na swojej drodze szereg kałuż. Już Prosiaczek wpadł w jedną głęboką po uszy i nie mógł się sam	10 minut	Rzeczy niezbędne do stworzenia toru przeszkód.

		wydostać, gdyż była ona zbyt głęboka. Wydostał się dzięki pomocy przyjaciół. Naszym zadaniem jest pokonanie toru przeszkód, aby później móc sprawnie pokonać kałuże. Zadanie wykonujemy we wcześniejszych 4 grupach.		
7.	Piosenki i pąsy	Ostatnim zadaniem jest wyćwiczenie umiejętności odnajdywania się głosem w dużych przestrzeniach. Musimy umieć posługiwać się echem. W tej części bawimy się w ścianę krzyku, a zaraz po tym, aby dobrze wyćwiczyć nasze głosy- śpiewamy piosenkę gromady.	15 minut	
8.	Krąg Rady	Podsumowanie zbiórki.	10 minut	
9.	ZZZOiT- OZZ	Krąg kończący zbiórkę.	5 minut	

ZBIÓRKA PIĄTA- „ZWARIOWANI JAK TYGRYSEK”

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ		5 minut	
2.	Gawęda	Bajka (fragment) pt. "Kubuś Puchatek"- dotycząca wątku z brykaniem Tygryśka. Drużynowa mówi, iż Tygryśek był bardzo zakręcony, szalony i rozbrykany. Lubił doświadczać nowych rzeczy i eksperymentować. W tym momencie do harcówki wchodzi Tygryśek. Ma dla nas ciekawą propozycję. Chce, abyśmy razem z nim wzięli udział w przygotowywaniu różnych eksperymentów i pomogli mu przyszykować się właśnie tym do pokazu talentów przed swoimi przyjaciółmi ze Stumilowego Lasu.	15 minut	Fragment tekstu bajki pt. „Kubuś Puchatek”, strój Tygryśka.
3.	Gry i ćwiczenia	Najpierw musimy stać się rozbrykani jak Tygryśek, więc pobawimy się z nim w zabawę pt." Woogi-boogi"- gdyż to właśnie Tygryśek uwielbia najbardziej.	5 minut	
4.	Majsterka	„Poznajmy Tygryśka". Wiemy już, że Tygryśek jest szalony i zwariowany, a przez to także wystrzałowy na swój sposób. Chcemy zaprezentować mu- z pomocą druhen- jego autoportret w postaci wybuchającego wulkanu. Na jego cześć tworzymy wulkan i: - dzielimy się na 4 grupy	25 minut	Materiały do wulkanu, materiały plastyczne

		- każda grupa dostaje materiały programowe do wykonania wulkanu - po wykonaniu wulkanu (obudowy) grupy dostają: butelkę, ocet, sodę oczyszczoną i farbę plakatową		
5.	Piosenki i piosy	Bawimy się w pios pt. "Niedźwiadek". Tygrysek tłumaczy, że bardzo szanuje Kubusia i to na jego cześć będzie ten pios, gdyż sam Kubuś nie mógł być dzisiaj z nami osobiście.	10 minut	
6.	Majsterka	Teraz Tygrysek jest smutny, gdyż okazało się, że on nie zna takich fajnych sztuczek. Nie wie, co mógłby zaprezentować przed przyjaciółmi. Postanawiamy, że z pomocą druhny zaprezentujemy Tygryskowi kilka sztuczek: - zapalanie płomienia magicznym proszkiem zamiast ogniem (gliceryna plus nadmanganian) - magiczny palec, który rozsuwa wszystko na wodzie (pieprz, naczynie z wodą, płyn do naczyń) - sok z czerwonej kapusty plus sok z cytryny, mydło, woda, napój (zmiana barwy odczynnika)	30 minut	Niezbędne materiały do eksperymentowania.
7.	Gry i ćwiczenia	Zuchy pomogły wystarczająco Tygryskowi. Zauważył on, że staramy się być lepsi, ale musimy jeszcze się wykazać. Wykonujemy z zuchami (każdy indywidualnie) swoją tablicę dochodzenia do mistrzostwa. Każdy wymyśla, co lubi robić i co sprawia mu przyjemność. Ważne, aby owa tablica była wykonana na tekturze i kolorowym papierze i zawierała następujące elementy: - będę mistrzem w - data postanowienia - data mistrzostwa - mój plan, czyli co muszę zrobić, aby tak się stało - potwierdzenie kogoś po osiągnięciu mistrzostwa	15 minut	Materiały plastyczne.
8.	Krąg Rady	Podsumowujemy zbórkę.	10 minut	
9.	ZZZOiT- OZZ	Krąg kończący zbórkę.	5 minut	

ZBIÓRKA SZÓSTA- „MAŁE CO NIECO Z KUBUSIEM”

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ		5 minut	
2.	Gawęda	Drużynowa opowiada, jak to Kubuś lubił swój miodek i jak ważną rolę pełnił on w jego życiu. Zaznacza, iż nie mógł on żyć bez niego. Mówi też, że dzisiaj pomożemy Puchatkowi znaleźć zamiennik miodku, który jest na pewno zdrowszy. Zuchy muszą wyrazić chęć pomocy.	5 minut	
3.	Piosenki i płąsy	Zaczynamy nietypowo, gdyż bawimy się w "Niedźwiadka" (Kubuś zna to z poprzedniej zbiórki, gdyż Tygrysek go tego nauczył).	5 minut	
4.	Majsterka	Zuchy już wiedzą, że to miodek jest najważniejszy. Muszą teraz namówić Puchatka, aby zamienił on miodek na coś zdrowszego. Zuchy dzielimy na 4 grupy. Każda grupa ma za zadanie wykonać plakat, który zachęci Puchatka do zdrowszego odżywiania się.	15 minut	Materiały plastyczne.
5.	Gry i ćwiczenia	Teraz zuchy wyruszają na wielkie poszukiwania składników do wykonania małego co nieco. Będą one dobrze ukryte (wydrukowane na kartce). Zanim to jednak nastąpi, to zuchy muszą wykonać kilka zadań. Pierwszym z nich będzie zadanie nawiązujące do Prawa Zucha "zuch stara się być coraz lepszy". Każdy zuch przypomina sobie swoją tablicę dążenia do celu. Na jej podstawie teraz może wykonać kolejne zadanie. Będzie nim pokonanie toru przeszkód, jako że na drodze do realizacji celu jest wiele przeszkód. Teraz już zuchy mogą poszukać składników.	15 minut	Składniki na kociołek, materiały do toru przeszkód.
6.	Piosenki i płąsy	Piosenka gromady- utrwalenie.	10 minut	
7.	Gry i ćwiczenia	Zuchy teraz udają się na poszukiwania kopert. W nich ukryte są bony upoważniające ich do odbioru pierwszej sprawności. Tutaj jest czas na podsumowanie cyklu, a w zasadzie- ostatniego poznanego punktu Prawa Zucha.	10 minut	Koperty imienne z bonami.
8.	Majsterka	W tym momencie zuchy pomagają w dokończeniu już wcześniej rozpoczętego kociołka przez druhny. Po jego przyrządzeniu następuje czas na poczęstunek i wspólne biesiadowanie.	40 minut	
9.	Krąg Rady	Podsumowanie zbiórki.	10 minut	
10.	ZZZOiT- OZZ	Krąg kończący zbiórkę.	5 minut	

ZBIÓRKA SIÓDMA- „WITAMY W DETEKTYWISTYCZNYM ŚWIECIE”

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ		5 minut	
2.	Gawęda	Fragment tekstu pt. "Sherlock Holmes". Druhna pyta, czy zuchy wiedzą, kto to był, czym się zajmował oraz na czym polega praca detektywa.	10 minut	Książka pt. „Sherlock Holmes”.
3.	Gry i ćwiczenia	Dostajemy zlecenie na rozwiązanie naszej pierwszej zagadki detektywistycznej. Nie wiemy jednak, co nią jest. Dowiemy się tego na jednej z kolejnych zbiórek. Druhna mówi nam tylko, jak dobrze przygotować się do podjęcia śledztwa. Po pierwsze, zuchy zostaną podzielone na 4 grupy. Każda z nich uda się do jednej z drухen na korytarzu. Druhny będą symulować, że mają problem i opisują sprawcę (złodziej cukierków, złodziej ciasteczek, niszczyciel ogródka i fałszer dokumentów). Każda z nich opowiada o podejrzanym. Zadaniem zuchów jest wychwycenie jak największej ilości informacji o tej osobie (wzrost, kolor oczu, kolor włosów, ubranie, itp.). Jedna grupa wybiera tylko jedną drухnę.	15 minut	
4.	Majsterka	Teraz zuchy, w grupach, muszą wykonać na podstawie zebranych wcześniej informacji, portret pamięciowy sprawcy. Musimy przy tym pamiętać, że portret ten musi być bardzo dokładnie wykonany, aby umożliwił odnalezienie danej osoby.	15 minut	Materiały plastyczne.
5.	Gry i ćwiczenia	Już teraz powoli przygotowujemy się do poznania tajemnic rozwiązania śledztwa. Teraz dowiadujemy się, że Sherlock Holmes kochał swój kraj i bardzo go szanował. Pomagał ludziom żyjącym na jego terenie- swoim rodakom. Tak jak i on, to i my musimy kochać Polskę. Teraz zrobimy mały konkurs. Każda z 4 grup dostanie kartkę i mazak. Będą mieć za zadanie wypisać, po kolei, jak największą ilość (w czasie 1 minuty): - polskich miast - polskich rzek - ciekawych polskich zabytków - zwierząt występujących w Polsce	30 minut	

		- polskich potraw Następnie drużna pokaże na mapie największe polskie przykładowe miasta (Warszawa, Poznań, Kraków, Szczecin, Gdańsk, Łódź, Opole, Wrocław, Zielona Góra), a także nasze Skierniewice. Pokaże także 2 najważniejsze rzeki w Polsce. Następnie schowa mapę i da minutę każdej grupie na zaznaczenie tego, co zapamiętali, na wydrukowanych konturach Polski. Na koniec drużna opisuje, skąd pochodzi nazwa Polska, przedstawia barwy narodowe, co one oznaczają, a także godło.		
6.	Piosenki i piosenki	Tak jak Polska ma swój hymn, tak i zuchy z całej Polski mają swój hymn. Teraz nadszedł czas na jego poznanie.	20 minut	Tekst hymnu zuchowego.
7.	Gry i ćwiczenia	Drużna przedstawia zuchom różne wyznania religijne. Na koniec mówi, że w każdej z nich ludzie wierzą w różne bóstwa. Większość z nas wierzy w Boga, jednakże nie wszyscy. Teraz zuchy dostają obraz kościoła, jego nazwę i nazwę wyznania oraz ewentualnie symbol charakterystyczny dla danej religii. Muszą teraz w grupach wszystko odpowiednio uporządkować. Zwracamy uwagę, iż wśród nas są koledzy, którzy mogą być innego wyznania, chodzą do innego kościoła. Nie można ich odrzucać, wyśmiewać i pokazywać palcem, gdyż Bóg kocha wszystkich ludzi, więc my też powinniśmy ich szanować.	10 minut	Symbole do przyporządkowania wyznań.
8.	Krąg Rady	Podsumowujemy zbiórkę.	10 minut	
9.	ZZZOiT- OZZ	Krąg podsumowujący zbiórkę.	5 minut	

ZBIÓRKA ÓSMA- „TRENING DETEKTYWISTYCZNY”

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ		5 minut	
2.	Gawęda	O dzielności. Będzie ona nawiązywać do drugiego punktu Prawa Zucha. Na koniec, po krótkiej rozmowie z zuchami, drużna doda, iż żaden detektyw nie może bać się ciemności ani starych opuszczonych budynków. Musi wykazywać się dzielnością. W tym momencie poznajemy kolejny punkt Prawa Zucha i przypominamy sobie wszystkie.	10 minut	

3.	Gry i ćwiczenia	Aby jednak każdy detektyw mógł dobrze spełniać swoje obowiązki, to musi znać kanon zasad, według których powinien postępować. Właśnie teraz stworzymy regulamin detektywów, który stanie się jednocześnie regulaminem naszej gromady. Pod nim wszyscy się podpisujemy.	10 minut	Brystol, marker.
4.	Gry i ćwiczenia	Zabawa w "uciekiniera i detektywa" (przekształcona zabawa w "kotka i myszkę").	5 minut	
5.	Majsterka	Zanim przystąpimy do testu dzielności i tego na prawdziwych detektywów, to musimy wyglądać jak oni. Tworzymy kapelusze- prawdziwe, takie, jakie noszą prawdziwi detektywi (i jaki miał Sherlock Holmes).	20 minut	Materiały plastyczne.
6.	Gry i ćwiczenia	Udajemy się na trening detektywistyczny, który będzie jednocześnie testem sprawdzającym naszą dzielność. I tak kolejne stanowiska to: a) skakanka- kto zrobi najwięcej podskoków w ciągu 30 sekund (wyniki zapisywane u druhen) b) koktajle zapachowe- wiemy, że każdy detektyw musi mieć wyostrzony zmysł węchu (czyli ma dobry nos). Z racji tego druha szykuje dla 4 grup zestawy kubków, w których będą zgadywać, co za zapach jest w środku. Każda osoba z grupy będzie miała możliwość odgadnięcia zapachu, a druha zapisuje punkty dla każdej grupy. I do rozpoznania będzie: pieprz, cynamon, wanilia, majeranek, cebula i miód. c) co tak smakuje?- podobnie jest ze zmysłem smaku. Również w 4 grupach druha podają kolejne rzeczy, a grupy mają zasłonięte oczy. Muszą zjeść daną rzecz i zgadnąć, co to jest. I tak: cytryna, sól, cukier, pieprz, kiwi, marchew. d) słyszę, ale co?- teraz czas na zmysł słuchu. Zuchy siedzą w grupach. Druha puszcza odgłosy różnych rzeczy, a zuchy, w ciszy, piszą w grupach na kartkach, co to za odgłos. I tak: szelest liści, szum drzew,	60 minut	Skakanki, produkty do koktajli zapachowych, produkty do zmysłu smaku, radio, płyty z dźwiękami natury, kredka, spinacz biurowy, koralik, liść, moneta, orzech, rzeczy do toru przeszkód

		padający deszcz, burza, śpiew ptaków, sowa, morze. e) kto pierwszy?- czas na sprawdzenie swojej sprawności fizycznej, która także jest niezmiernie istotna w pracy detektywa. Przed zuchami tor przeszkód. Musi przebyć go każdy, a między sobą zuchy rywalizują w grupach. f) rozpoznaj kształt- grupy dostają torebki zawierające kilka przedmiotów (kredka, spinacz biurowy, koralik, liść, moneta, orzech). Z zamkniętymi oczami badają zawartość torby jedynie rękoma. Zuchy próbują rozpoznać, ile i jakich przedmiotów się w niej znajduje. Kiedy uczestnicy są pewni, że znają prawidłową odpowiedź, sprawdzają, co naprawdę jest w torbie.		
7.	Krąg Rady	Podsumowujemy zbiórkę.	5 minut	
8.	ZZZOiT- OZZ	Krąg na zakończenie zbiórki.	5 minut	

ZBIÓRKA DZIEWIĄTA- „W POSZUKIWANIU PODWÓRKOWEJ SZAJKI ZAMIECZACZY TRAWNIKÓW”

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ		5 minut	
2.	Gawęda	Do zuchów ktoś puka do drzwi. Okazuje się, że po ich otwarciu znajdują one za nimi kopertę, a w niej list. W trakcie jego czytania dowiadujemy się, iż został on dostarczony przez detektywa, który ma pewien problem. Ma za dużo zleconych sobie spraw i nie daje sobie rady z realizacją ich. Prosi nas o pomoc przy rozwiązywaniu podejrzanej sprawy- pewna szajka zaśmiecaczy trawników grasuje na osiedlu Rawka. Ludzie skarżą się, ale są bezradni. Prosi zuchów, aby pomogły mu wytropić ową szajkę.	10 minut	List od detektywa.
3.	Gry i ćwiczenia	Zuchy wiedzą, że nie mogą posługiwać się między sobą zwykłym językiem, a zakodowanym i tajemniczym, znanym tylko im. Teraz nadszedł czas na poznanie szyfru znanego tylko detektywom, a będą to szyfry z rodziny GA-DE-RY-PO-LU-KI. Po zapoznaniu zuchów z owym	15 minut	Kartki, mazaki.

		szyfrem, każdy z nich ma za zadanie zaszyfrować swoje imię.		
4.	Gry i ćwiczenia	Zuchy dzielimy na 4 grupy. Każda z nich będzie musiała przebyć trasę z 4 punktami. Na każdym z nich każda grupa będzie miała do wykonania inne zadanie, po którym otrzyma pewną rzecz, istotną do kolejnej części zbiórki. I tak: a) FRYZJER- opowiada, że widział ową szajkę z daleka. Jeden z jej uczestników był u niego na ścinaniu włosów. Tym sposobem udało mu się zdobyć włosy podejrzanego. Może przekazać je zuchom, ale tylko wtedy, gdy wykonają pewne zadanie. A mianowicie, w tym momencie muszą one uczesać jedną drużnę tak, aby jej się spodobało. Po tym zadaniu muszą stworzyć listę rzeczy, które powinny znaleźć się w każdym salonie fryzjerskim. Po tym etapie fryzjer decyduje się podarować zuchom włos podejrzanego do analizy DNA. b) LEŚNICZY- podczas codziennej przechadzki napotkał coś dziwnego. Na kilku drzewach znalazł strzępki ubrań. Domyślił się, że ktoś tędy uciekał. Dodatkowo, na końcu tych poszlak, znalazł worek ze śmieciami, porzucanymi wokół. Nie był zachwycony tym faktem. Teraz chce jak najszybciej dopaść ową szajkę. Jednakże nie do końca może zaufać zuchom. Muszą one zdobyć jego zaufanie i wykonać pewne zadanie, a w zamian za to otrzymają one od niego owe strzępki ubrań. Jako, że leśniczy poświęcił sporo czasu na znalezienie rozwiązania tej zagadki, to zaniedbał swoje obowiązki. Nie rozniósł jedzenia dla zwierząt i nie naprawił paśników. Zadaniem zuchów jest wykonanie paśnika, który można by wstawić w miejsce zepsutego. W zamian za to otrzymają strzępki ubrań. c) PRACOWNIK BUDOWY- niedawno naprawiał on dziwną ulicę, zdzierając stary asfalt, a nakładając nowy. Zauważył w pewnym momencie odciski butów na świeżo wylanym asfalcie. Było ich sporo, co najmniej 7 osób. Zrobił zdjęcie jednego śladu. Może on ofiarować je zuchom, ale muszą one pomóc w naprawieniu szkód. Po pierwsze- muszą zebrać dużą ilość kamyków i wypełnić nimi braki w ulicy. W zamian za to otrzymają od niego zdjęcie śladu buta. d) PRACOWNIK FABRYKI GARNCARSTWA- podczas jego codziennej	45 minut	Włosy, strzępki ubrań, worek ze śmieciami, śmieci, zdjęcie, odcisk palca.

		pracy zauważył coś podejrzanego. Podczas pracy postanowił naprawić swoje drzwi, a szczególnie klamkę. Poświęcił na to cały dzień, gdyż tylko on potrafi tak dobrze zrekonstruować ubytki w drzwiach i klamce. Zaniechał swoich obowiązków, czyli nie zrealizował zamówienia na garnki z gliny. Ma dużo braków. Tego dnia na świeżo wykonanej klamce dostrzegł odciski palców, a tym samym- zniszczoną pracę całego dnia. Musi teraz poświęcić na to kolejny dzień, ale nie może teraz zaprzestać produkcji garnków, gdyż ma sporo zamówień. Proponuje zuchom, że jeśli one ulepią mu piękny garnek z gliny, to on podaruje im odcisk palca, a tym samym- będzie mógł ponownie naprawić klamkę w tym czasie, a produkcja nie ustanie ani na chwilę.		
5.	Gry i ćwiczenia	Zadaniem każdej grupy jest teraz zaszyfrować wszystkie 4 otrzymane przedmioty na punktach wybranym przez siebie szyfrem. Posłuży to nam za tytuły do wykonania kartoteki sprawy.	10 minut	Kartki, mazaki.
6.	Majsterka	Teraz zuchy w grupach mają za zadanie wykonać kartotekę sprawy. Muszą w niej umieścić datę zgłoszenia, opis sprawy, zebrane dowody. Zanim to nastąpi, to używamy różnych przyrządów detektywistycznych (lupa, mikroskop), aby lepiej przyjrzeć się naszym zdobytym dowodom. Zuchy dostają informację, iż na kolejnej zbiórce będą kończyć swoje kartoteki i wzbogacać je o zeznania kolejnych świadków.	20 minut	Materiały plastyczne.
7.	Gry i ćwiczenia	Teraz bawimy się w ścianę krzyku, gdyż wiemy, że każdy detektyw musi być spostrzegawczy i wyczulony w każdej sytuacji- nawet tej jemu niesprzyjającej.	5 minut	
8.	Krąg Rady	Podsumowujemy zbiórkę.	5 minut	
9.	ZZZOiT- OZZ	Krąg na zakończenie zbiórki.	5 minut	

ZBIÓRKA DZIESIĄTA- „ŻEGNAMY DETEKTYWISTYCZNY ŚWIAT”

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ		5 minut	
2.	Gawęda	<i>Ala wyszła na podwórko i sprawdziła, czy w schowku nie ma sekretnej</i>	5 minut	

		wiadomości. Znalazła list takiej treści: Przeczytajcie wiadomość za strzałką. Podpis: Detektyw Holmes. Rozejrzała się i zauważyła na ścianie narysowaną strzałkę, a pod nią wiadomość. Tu każemy zuchom poszukać strzałki z wiadomością. Obok strzałki zuchy znalazły wiadomość od Tarantul: Hehehehe, ciągle nie znacie prawdy. Takie z was zuchy?! Może znajdziecie jakieś wskazówki i zadania wokół szkoły? Do dzieła!		
3.	Gry i ćwiczenia	Zuchy udają się na wyprawę. Zostają podzieleni na 4 grupy. Drużynowa informuje, iż wokół szkoły znajduje się 5 zadań do wykonania. Każde z nich zostało umieszczone i pozostawione przez świadków zdarzeń. Po ich wykonaniu wracają do sali, gdzie za każde zadanie otrzymają jedną wskazówkę, która pomoże im rozwiązać zagadkę. Należy przy tym pamiętać, iż trzeba wszystkie zeznania świadków spisać w nasze kartoteki. a) Fryzjerka- jak już wspomniała tydzień temu, sprawcy byli u niej w salonie fryzjerskim. Wie, jak wyglądał ich przywódca. Teraz wystarczy, że zdradzi nam szczegóły jego wyglądu. Aby tak się stało, musimy wykonać pewne zadanie: w okolicy ukryte zostały różne rzeczy (a jest ich łącznie 10). Fryzjerka nie należy do osób dbających o porządek i niestety zapodziała kilka rzeczy. Waszym zadaniem jest odnaleźć te rzeczy (bierzemy po jednej rzeczy z danej kupki- reszta musi zostać dla innych grup) i dostarczyć na koniec gry do sali. Dodatkowo musicie stworzyć organizier (druhna wytłumaczy, co to znaczy), w którym fryzjerka będzie mogła ułożyć i przechowywać w porządku przyrządy fryzjerskie. b) Pracownik budowy- wiecie już, że znalazł on odcisk buta na świeżo wyłożonym asfalcie. Dodatkowo wie, jakie dokładnie buty miał na sobie i jaki rozmiar. Może	45 minut	Rzeczy fryzjerki, materiały plastyczne, miski, łyżki, śmieci.

		tą wskazówkę dać Wam tylko wtedy, kiedy stworzycie dla niego coś w podobie do asfaltu, aby móc go odbudować. Możecie użyć dowolnie czego chcecie (woda, piasek, kamyki, itp.). Dodatkowo możecie wykorzystać miskę i łyżkę (ale tylko jedną, aby starczyło dla wszystkich grup). Po wykonaniu waszego tajnego przepisu na asfalt musicie go ładnie przepisać na kartkę i ozdobić ją, aby móc przekazać go pracownikowi budowy- będzie mógł on szybciej i prościej pracować. Po wykonaniu tego znajdźcie dowolną dziurę koło boiska na trawie i załatajcie ją. Na koniec pokażcie druźnie swoje zmagania, wtedy na koniec gry dostaniecie wskazówkę. c) Leśniczy- wiecie, że znalazł on tylko bałagan w lesie i skrawki ubrań. Jednakże przez ten tydzień dodatkowo dostrzegł, jaką czapkę mieli zaśmiecacz, a także co trzymali w ręku. Udało mu się także usłyszeć ich ksywki. Wszystko to może podarować Wam tylko wtedy, kiedy wykonacie dla niego projekt domku dla ptaków (z papieru, taśmy i nożyczek, a też możecie ozdobić mazakami). W zamian za to podaruje on Wam swoją wiedzę na temat sprawców. d) Garncarz- wiecie, że znalazł on odcisk palca. Dodatkowo wie, ilu było mężczyzn, a ile kobiet. Może to Wam zdradzić, ale tylko wtedy, gdy namalujecie dla niego wzory, które będzie mógł umieścić na nowej kolekcji garnków. Każdy z Was musi zaprojektować jeden wzór, namalować go farbami, dodatkowo z całego musicie zrobić wspólny album. Po wykonaniu owego zadania będzie on skłonny podarować Wam wskazówkę.		
--	--	--	--	--

		e) Pracownik wysypiska śmieci- jest to osoba, której do tej pory nie mieliście okazji spotkać. Mówi on Wam, że widział całą szajkę, wie dużo, ale wszystkie informacje przekazał druźnie. Jeśli wykonacie zadanie u niego, to w nagrodę będziecie mogli zadać tylko JEDNO pytanie, na które odpowie Wam druźna. Musicie dobrze przemyśleć to pytanie, gdyż macie do dyspozycji tylko jedno. A za zadanie macie wykonać 4 kosze na śmieci służące do ich segregacji, a dodatkowo napisać po 5 śmieci, które mogłyby się w nich znaleźć. Następnie posegregujcie owe śmieci i wrzucie do Waszych śmietników.		
4.	Majsterka	W ramach podsumowania gry, dokańczamy nasze kartoteki: spisujemy dokładne zeznania świadków, wyciągamy wnioski, tworzymy portret pamięciowy i zapisujemy wszystko, umieszczając w naszych kartotekach. Teraz możemy przekazać naszą dokumentację druźnie, która przekaże wszystko dla policji. Sprawa została rozwiązana.	15 minut	Materiały plastyczne.
5.	Teatr zuchowy	W ramach zakończenia i podsumowania sprawności zuchy mają za zadanie w owych grupach wymyślić scenkę pt. „Jaki powinien być zuch detektyw?”.	15 minut	
6.	Gry i ćwiczenia	Zuchy poszukują wskazówek, gdzie zostały ukryte dla nich zaproszenia na spotkanie z detektywem (imienne). Gra w podchody, łącznie ze znakami patrolowymi.	20 minut	Zaproszenia imienne dla zuchów.
7.	Krąg Rady	Sprawa została rozwiązana. Teraz czekamy na analizę wszystkiego przez policję i Sherlocka. Za tydzień otrzymamy odpowiedź, czy wszystko się udało i czy na coś przydadzą się nasze długie starania. Podsumowujemy zbiórkę.	10 minut	
8.	ZZZOiT- OZZ	Krąg na pożegnanie.	5 minut	