

ZBIÓRKA Z OKAZJI DNIA DZIECKA

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ	Według ustaleń gromady.	5 minut	
2.	Gawęda	Do zuchów przychodzi clown, który ma dla nich nietypową wiadomość. Wszyscy jego znajomi z cyrku zapomnieli, co i jak się robi. Totalna dziura w pamięci. Przyszedł do zuchów z prośbą o pomoc i przywrócenie im owej pamięci. Jest to możliwe tylko wtedy, kiedy pomogą im w wykonywaniu ich zadań. Co więcej! Za niedługo rozpoczyna się wielki spektakl. Do dzieła!	10 minut	Strój clowna.
3.	Gry i ćwiczenia	Na zuchów czekają 4 osoby: a) Akrobatka- mówi, że zapomniała swoich sztuczek. Zadaniem zuchów jest wymyślenie dla niej układu tanecznego na zastępstwo. W nagrodę tworzy zuchom symbol swoich występów- tancerkę. A tworzy ją z henny, jako tatuaż. b) Makijażystka- zapomniała, jak ucharakteryzować aktorów na spektakl. Zadaniem zuchów jest pomalować jej twarz. W nagrodę- maluje twarze wszystkim zuchom, bo dzięki nim odzyskała pamięć. c) Zabawiacz tłumu- zapomniał, jak tworzyć ogromne bańki zuchowe. Zadaniem zuchów jest pomoc przy ich stworzeniu. W nagrodę za odzyskanie pamięci- tworzy dla zuchów pokaz z ogromnych baniek mydlanych. d) Clown- też ma problem z pamięcią. Zapomniał, jak robić kawały ludziom. Zadaniem zuchów jest zrobienie kawałów 3 osobom. W zamian za to pobawi się z nimi chustą animacyjną, a także nauczy tworzyć zwierzęta z balonów. e) Artystka- zapomniała, jak tworzy swoje dzieła. Prosi zuchów o ich stworzenie na folii spożywczej umocowanej pomiędzy drzewami. W zamian za to urządza zuchom mini festiwal kolorów- puszczając nad nimi bomby kredowe.	50 minut	Henna, farbki do twarzy, miski, płyn do baniek mydlanych, chusta animacyjna, balony do skręcania, pompka do balonów, folia spożywcza, farby, bomby kredowe.
4.	Majsterka	Clown, wraz z zuchami, tworzy wystroj na festyn.	20 minut	Materiały plastyczne.

5.	Gry i ćwiczenia	Nastał czas wspólnego festynu. Wybuchy konfetti, serpentyn, muzyka, dyskoteka, a także liczne konkursy: - taniec z balonem - taniec na gazecie - konkursy indywidualne. Z atrakcji dodatkowych- dmuchańce, zamówione z zaprzyjaźnionej firmy. Wszystko to jest nagrodą od clowna, który nie może się nacieszyć odzyskaną pamięcią- podobnie jak jego przyjaciele.	70 minut	Balony, gazety, głośnik, radio, muzyka, materiały do konkursów indywidualnych, nagrody, dmuchańce.
6.	Krąg Rady	Podsumowujemy zbiórkę.	10 minut	
7.	ZZZOiT- OZZ	Krąg na pożegnanie.	5 minut	

ZBIÓRKA Z OKAZJI DNIA MATKI I DNIA OJCA- propozycja na dwie zbiórki

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ	Według ustaleń gromady.	5 minut	
2.	Gawęda	Druhny siadają w zuchówce i zaczynają śpiewać, przy akompaniamencie gitary, „A ja wolę moją mamę”. Następnie zastanawiają się, a także dochodzą do wniosku, że o czymś zapomnieli- recytują wierszyk z okazji Dnia Ojca. Po tym etapie mówią zuchom, co za dni się zbliżają. Pytają zuchów, czy chcieliby świętować tę uroczystość razem z druhnami i ich rodzicami.	10 minut	
3.	Majsterka	Tworzymy podarunki dla swoich mam- kwiatki z bibuły, umieszczone na drucikach kreatywnych, a także tworzą wazony ze słoiczków- malując je farbami do szkła.	50 minut	Bibuła, druciki kreatywne, sznurek, papier kolorowy, taśma, nitka, słoiczki, farby do szkła.
4.	Gry i ćwiczenia	Zadaniem zuchów jest znalezienie materiałów do zrobienia podarunków dla tatusiów- dostają mapę terenu otaczającego zuchówkę. Na owej mapie zaznaczone są miejsca, w których druhny ukryły owe materiały. Zuchy, w szóstkach, udają się na poszukiwania.	10 minut	Mapy dla każdej szóstki, materiały do tworzenia podarunków dla tatusiów.
5.	Majsterka	Tworzymy podarunki dla tatusiów. Zadaniem zuchów jest zrobienie skrzyneczek z powodami, dla których zuchy kochają swojego tatę. W drewnianych skrzyneczkach umieszczamy kilka drucików	40 minut	Skrzyneczki drewniane dla każdego zucha, taśmy, kleje, mazaki, czerwone karteczki w

		kreacyjnych, powyginanych. Na ich końcu umieszczamy czerwone karteczki w kształcie serc. Na nich piszemy powody, za co kochamy swoich tatusiów. W środku, na wieczku, piszemy napis „Tatusiu, kocham Cię za...”. Ozdabiamy skrzyneczki naklejkami od zewnątrz.		kształcie serca, drucziki kreatywne, naklejki.
6.	Gry i ćwiczenia	Zabawa ruchowa.	5 minut	
7.	Piosenki i pąsy	Nauka piosenki pt. „A ja wolę moją mamę” oraz wierszyk na Dzień Ojca.	30 minut	
8.	Teatr ruchowy	Zapraszamy rodziców. Przedstawiamy im to, czego się nauczyliśmy i dajemy im nasze podarunki.	15 minut	
9.	Krąg Rady	Podsumowujemy zbiórki.	10 minut	
10.	ZZZOiT- OZZ	Krąg na pożegnanie.	5 minut	

ZBIÓRKA Z OKAZJI DNIA BABCI I DNIA DZIADKA (zadanie na koniec zbiórki poprzedzającej- tworzenie zaproszeń na przedstawienie dla babć i dziadków)

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ	Według ustaleń gromady.	5 minut	
2.	Gawęda	Druhá opowiada o dziadku i babci, jednakże w tajemniczy sposób- ani razu nie wypowiadając bezpośrednio o kim mówi, a stosując zagadki. Na koniec mówi, że jeśli chcą dowiedzieć się, o kim mowa, muszą na to zasłużyć. Pyta zuchy, czy chcą się dowiedzieć.	10 minut	
3.	Gry i ćwiczenia	Zuchy mają do przebycia pewną trasę, a na niej grę. Na każdym kolejnym etapie zuchy mają odpowiedź, w jakie miejsce udać się następnie. Na każdym kolejnym punkcie są wypisane kolejne litery z dwóch wyrazów: BABCIA (w kolorze zielonym), a także DZIADEK (w kolorze niebieskim). Zuchy mają za zadanie przynieść gotowe hasła do druhy, która jest w zuchówce.	15 minut	Gra na karteczkach.
4.	Teatr ruchowy	Uczymy się przedstawienia z okazji Dnia Babci i Dziadka. Zanim to jednak nastąpi, to jego kolejne elementy zuchy muszą znaleźć. Są one ukryte na terenie szkoły. Zadaniem zuchów jest ich odnalezienie. Następnie podział ról, a także pierwsze próby.	50 minut	Tekst przedstawienia pocięty na kawałki.
5.	Piosenki i pąsy	Dowolny pąs ruchowy, w celu rozruszania.	5 minut	
6.	Majsterka	Tworzymy choreografię i scenografię na wielkie przedstawienie. Na	30 minut	Materiały plastyczne.

		koniec tworzymy stroje odpowiednie do sytuacji.		
7.	Teatr ruchowy	Prezentujemy swoje wielkie przedstawienie dla swoich babć i dziadków	10 minut	
8.	Krąg Rady	Podsumowujemy zbiórkę.	10 minut	
9.	ZZZOiT- OZZ	Pożegnalny krąg.	5 minut	

ZBIÓRKA Z OKAZJI PIERWSZEGO DNIA WIOSNY

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ	Według ustaleń gromady.	5 minut	
2.	Gawęda	Pani Wiosna przychodzi do zuchów. Chciałaby już móc na dobre zagościć. Niestety, pogoda za oknem tego nie wskazuje. Prosi zuchów o pomoc- zorganizowała dla nich Wiosenną Olimpiadę, która ma pomóc przywołać wszystkie pierwsze oznaki wiosny. Rozmowa z zuchami na temat pierwszych oznak wiosny.	10 minut	Ubiór Pani Wiosny
3.	GiĆ	Gra terenowa na temat poszukiwań oznak wiosny: 1) Bociany- dobrze wiemy, że to one symbolizują nadejście wiosny. Bociany, pokonują ogromną drogę, aby dotrzeć z ciepłych krajów do Polski. Być może w tym roku trwa to tak długo, bo po drodze zgłodniały? Aby pomóc bocianom w ich szybszym przylocie, zadaniem zuchów jest stworzenie mapy otaczającego terenu (zbiórka w terenie- na przykład las, polana). Następnie, muszą znaleźć Panią Wiosnę, która schowała się gdzieś w pobliżu. Po tym, na mapach kolejno docierających do niej szóstek, zaznacza X (dokładnie 10). Informuje zuchy, iż w tych miejscach ukryte są żabki. Zadaniem zuchów jest znalezienie wszystkich w jak najkrótszym czasie (od tego zależy przylot bocianów). Według czasu, przyznajemy punkty dla szóstek (w postaci przyznawanych im zdjęć Pani Wiosny). 2) Kwiaty- wiadomym jest, że wiosnę charakteryzują także zakwitające pierwsze kwiaty. Rozmowa z punktowym	1 h 30 minut	- żabki - kartki - długopisy - mazaki - zdjęcia Pani Wiosny - kwiaty w doniczkach - ziemia - saperka - doniczki - cebulki kwiatowe - zapalki - świece - słoiki - zdjęcie znaczka zucha- puzzle - twister - tabliczki PRAWDA i FAŁSZ - pytania (dające odpowiedź

		(kimś, kto zna się na roślinach- na przykład z ogrodnikiem) na temat kwiatów kwitnących wiosną. Zuchy, według obserwacji roślinek obecnych na punkcie (w doniczkach), mają za zadanie stworzyć album kwiatów wiosennych. Po tym, ich zadaniem jest znalezienie minimum 5 w ich okolicy. Na sam koniec, na znak przyjaźni z kwiatami, jak też po to, aby już zakwitło ich jak najwięcej, każdy zuch sadi swojego wiosennego kwiatka (z cebulki kwiatu). Przyznajemy punktu dla szóstek. 3) Roztapiający się śnieg- nie jest to nowością. Aby nadeszła wiosna, nieodłącznym elementem jest roztopienie śniegu. Aby mogło to nastąpić, potrzebne jest ciepło i większa temperatura, czyli słońce. A co oznacza słońce na znaczku zucha? Szóstki układają puzzle. Poznajemy ową symbolikę. Żeby zapewnić więcej ciepła, zuchy poznają eksperymenty ze świeczką. Uczą się także układać odpowiednie stosy ognisk. Poza tym, uczestniczą w warsztatach z osobą znającą takie techniki (na przykład surwiwalowiec). Dzięki temu, starają się rozpalić swoje ognisko. Komu uda się szybciej? Przyznajemy punkty dla szóstek. 4) Wszystko staje się zielone-poszukujemy koloru zielonego...ale nie tylko! Na wiosnę wszystko nabiera barw. Szukamy różnych kolorów wiosny dzięki grze w twistera. Najpierw szóstkami, wyłaniamy najlepszą osobę z szóстки, a następnie- osoby najlepsze konkurują ze sobą, aby wyłonić najlepszą szóstkę. Przyznajemy punkty dla szóstek. 5) Zwierzęta leśne budzą się do życia- wokół robi się cieplej i przyjemniej, więc i zwierzęta budzą się do życia. Zadaniem zuchów jest gra w „prawda/fałsz” (w odległości naszykowane są dwa miejsca; przy jednym tabliczka niczym znak drogowy z napisem PRAWDA, zaś przy drugim miejscu tabliczka z napisem FAŁSZ; zadaniem zuchów, w szóstkach, jest odgadnięcie jak najwięcej haseł, jednakże dotarcie do		prawda lub fałsz) dotyczące zwierząt leśnych
--	--	--	--	---

		miejsca w jak najszybszym czasie; punkt zdobywa ta szóstka, która dobiegła na odpowiednią odpowiedź jako pierwsza- mogą biegać 4 szóstki na raz, 2 szóstki na raz, ale też tylko jedna- wtedy to zliczamy tylko poprawne odpowiedzi i dzięki temu wyłaniamy zwycięzcę). Pytania dotyczą zagadek ze zwierzętami leśnymi, jak też ich cyklu życiowego, czy też żywienia. Przyznajemy punkty dla szóstek.		
4.	Majsterka	Wszystkie szóstki przebyły grę terenową składającą się z 5 punktów- tyle, ile kół olimpijskich. Zuchy wysłuchują symboliki owych kół. Następnie każda szóstka wykonuje swoje kółka olimpijskie, na znak przebycia trudnej drogi do nadejścia wiosny.	15 minut	- bibuła - papier kolorowy - klej i taśma - nożyczki
5.	Krąg Rady	Podsumowanie zbiórki, przyznanie gwiazdek dla najlepszych zuchów, wręczenie nagród w postaci gwiazdek dla najlepszej szóstki.	10 minut	
6.	ZZZOiT- OZZ	Krąg na zakończenie zbiórki.	5 minut	

ZBIÓRKA Z OKAZJI PIERWSZEGO DNIA ZIMY

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ	Według ustaleń gromady.	5 minut	
2.	Gawęda	Dwójka dzieci ma dość zimy bez śniegu i mrozu i postanawia wyruszyć na poszukiwanie Dziadka Mrozu w celu rozwiązania problemu śniegowego. Po drodze spotyka małe niedźwiadki, które chciały by już zimę bo są śpiące, kilka zajęczków które zmieniły kolor futerka na biały by lepiej się maskować a tu nie ma śniegu, kilkoro dzieci które zjeżdżają z góry na sankorowerach. Gdy wreszcie dochodzą do domu dziadka Mroza okazują się, że ten jest bardzo smutny i chory. Twierdzi, że ludzie nie lubią zimy więc ją odwołał. Dzieci jednak chcą mu pomóc zmienić zdanie i postanawiają wykonać zadania dane przez dziadka Mroza.	10 minut	
3.	GiĆ	Mamy przed sobą wykrywacz kłamstw. Każdy zuch ma za zadanie	10 minut	Wykrywacz kłamstw

		odpowiedzieć na jedno pytanie: Czy narzekałeś kiedyś na zimę? (wtedy nasz wykrywacz kłamstw- druhna wszechwiedząca- pokazuje odpowiednią tabliczkę- tak lub nie).		
4.	GiĆ	Kolejnym zadaniem będzie zajęczkowy tor przeszkód. Zuchy mają do pokonania mini tor przeszkód, który pokonują zajęczki w każdą zimę. Ma to nakłonić dziadka Mroza do przywrócenia zimy dzięki pokazaniu, że nawet zajęczki nie mogą doczekać się jej nadejścia (mają wspaniały ubaw przy zabawach na śniegu).	15 minut	Atrybuty do przeprowadzenia toru przeszkód
5.	Majsterka	Kolejnym zadaniem jest stworzenie płatków śniegu- każdy zuch swojego- technika decoupage.	15 minut	Kartki, mazaki, nożyczki
6.	GiĆ	Ubieranie jednej osoby z szóstki na czas (każda z nich ma przypominać bałwanka). Zuchy mają na to minutę. Do dyspozycji mają 4 rzeczy- po jednej dla każdej grupy (kapelusz, marchewka, biała bibuła, szalik).	10 minut	Atrybuty do ubrania na bałwanka
7.	GiĆ	Śnieżny tunel (czołganie się w śpiworze na danym odcinku).	10 minut	Śpiwór
8.	GiĆ	Sowa Mądra Głowa. Każda grupa dostaje po 2 śnieżne, zimowe zagadki, które musi rozwiązać. Która szóstka zwycięży, ta wygrywa nagrodę. Ale najpierw zostaną zsumowane punkty z toru przeszkód, jak i z ubierania bałwanka na czas, ale i ze śnieżnego tunelu.	10 minut	Zagadki zimowe
10.	Majsterka	Podsumowanie zawodów. Każda szóstka wykazała się najmocniej jak potrafiła, dlatego też każda zwyciężyła. W zamian za to, na znak prezentów wręczanych z okazji Bożego Narodzenia, każda szóstka wykonuje prezent dla innej szóstki za jej starania w Igrzyskach.	20 minut	Papier kolorowy, bibuła, klej, nożyczki, taśma, mazaki, kartki, druczki kreatywne, ścinki materiałów.
11.	Krąg Rady	Podsumowanie zbiórki i przyznanie gwiazdek.	10 minut	
12.	ZZZOiT- OZZ	Zakończenie zbiórki kręgiem.	5 minut	

ZBIÓRKA Z OKAZJI PIERWSZEGO DNIA LATA

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ	Według ustaleń gromady.	5 minut	
2.	Gawęda	Dyskusja z zuchami na temat form spędzania czasu wolnego	10 minut	

		podczas wakacji. Przychodzi ratownik z basenu, który prowadzi prelekcję dla zuchów. Zaprasza nas na wspólne zajęcia w wodzie.		
3.	GiĆ	Ratownik przygotowuje dla nas zajęcia w wodzie- mini turniej wodny, zajęcia z kajak polo, wyścigi rzędów, czy też wycieczki w motorówce.	1 h	Atrybuty niezbędne ratownikowi
4.	GiĆ	Zajęcia z trenerem sportowym- lekcja judo i zumby, prelekcja o rozważnej jeździe na rowerze, czy innej rozważnej aktywności.	1 h	Atrybuty niezbędne trenerowi
5.	Majsterka	Tworzymy kartki pocztowe, na których umieścimy bezpieczne formy spędzania czasu w wakacje, o których dzisiaj się dowiedzieliśmy. Adresujemy ją, przyklejamy znaczek pocztowy i udajemy się na pocztę w celu wysłania jej do kogo tylko chcemy.	30 minut	Mazaki, kartki, nożyczki, klej, bibuła, kredki
6.	Krąg Rady	Podsumowujemy zbiórkę i przyznajemy gwiazdki.	10 minut	
7.	ZZZOiT- OZZ	Krąg na zakończenie zbiórki.	5 minut	

ZBIÓRKA Z OKAZJI PIERWSZEGO DNIA JESIENI

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ	Według ustaleń gromady.	5 minut	
2.	Gawęda	Do zuchów przychodzi jeż. Jest on bardzo zmartwiony, gdyż dawno nie widział Pani Jesieni. A ostatnim razem, gdy ją widział, była bardzo niepokieszona, gdyż jej kosz z darami jesieni był pusty. Prosi zuchów o pomoc- w odnalezieniu darów jesieni z kosza Pani Jesieni, a następnie- odnalezienie samej Pani Jesieni. Rozmowa z zuchami na temat darów jesieni.	10 minut	Strój jeża
3.	Majsterka	Aby zacząć poszukiwania, najpierw należy wiedzieć, kogo szukamy. Każda szóstka tworzy portret pamięciowy Pani Jesieni. Jak? Wychodząc na korytarz, szukając 5 gości, którzy mają cenne informacje na temat wyglądu jesieni (ma na sobie suknię z kolorowymi liśćmi, ma kapelusz z owoców, korale z jarzębiny, kosz bez darów, jak też babie lato w tle). Dadzą oni zuchom wskazówkę, o której się dowiedzieli, dopiero wtedy, gry odgadną zagadkę związaną z zimowaniem zwierząt.	20 minut	Zagadki, kartki, mazaki, kredki, bibuła, klej, nożyczki

4.	GiĆ	Udajemy się na grę terenową w celu poszukiwania darów jesieni: 1) Jabłka- na tym punkcie otrzymamy jabłka, jeśli pomożemy gospodyni upiec prawdziwą szarlotkę. 2) Bukiet z kwiatów- zajęcia z florystką, uczymy się tworzyć kwiaty z suszonych liści, a następnie- układać z nich kompozycję. 3) Jarzębina- tworzymy biżuterię z jarzębiny, na warsztatach z osobą znajdującą się na tworzeniu biżuterii. Wszystkie dary układamy w wiklinowym koszu przyniesionym przez jeża, aby móc wręczyć go Pani Jesieni.	1 h 30 minut	Jabłka, składniki na ciasto, piekarnik, suszone liście, nitka, nożyczki, blacha do pieczenia ciasta, nóż, jarzębina, igły, wiklinowy kosz
5.	GiĆ	Przychodzi Pani Jesień, bardzo smutna. Wtedy to my wręczamy jej nasz wspaniały kosz. Jest bardzo szczęśliwa i nie może opisać swojej radości. W zamian za to pozwala zuchom poczęstować się szarlotką na cześć odzyskania jej radości.	10 minut	
6.	Krąg Rady	Podsumowanie zbiórki i przyznanie gwiazdek.	10 minut	
7.	ZZZOiT	Zakończenie zbiórki w kręgu	5 minut	

CYKL SPRAWNOŚCIOWY Z OKAZJI ŚWIĄT BOŻONARODZENIOWYCH

Zanim dołączę cykl sprawnościowy, załączam pytania do gry ślimak, dotyczące okresu świątecznego. Gra jest grą planszową. Polega na poruszaniu się po planszy z narysowanym ślimakiem: start, meta oraz ilość pól z pytaniami. Pytania, wraz z ich numerem, umieszczone są wokół pewnego terenu. Szóstki rzucają kolejno kostką. Po wylosowaniu pytania o danym numerze- szukają go na wyznaczonym terenie. Następnie czytają, szukają odpowiedzi w głowie i przychodzą tylko z gotową odpowiedzią (bez zrywania pytania). Po podaniu prawidłowej odpowiedzi- ponownie rzucają kostką, zaś po podaniu błędnej odpowiedzi, cofają się o 2 pola. Wygrywa ta szóstka, która jako pierwsza zajmie miejsce „META”. Pytania:

1. Którego grudnia obchodzimy Wigilię Bożego Narodzenia?
2. Którego grudnia obchodzimy Boże Narodzenie?
3. Którego grudnia obchodzimy jeden z dni świątecznych, zwanym dniem Szczepana?
4. Kiedy można otworzyć prezenty od św. Mikołaja?

5. O której godzinie rozpoczyna się Pasterka?
6. Jakie święto obchodzimy 6 grudnia?
7. Ile potraw jest na stole wigilijnym?
8. Co oznacza ilość potraw na stole wigilijnym?
9. Czy potrawy na wigilijnym stole mogą zawierać w sobie mięso?
10. Jaką zupę podaje się na Wigilię?
11. Jakie danie na słodko podawane jest w Wigilię?
12. Jak nazywa się przedstawienie świąteczne?
13. Gdzie urodził się Jezus?
14. Kto zmierzał na narodziny Jezusa?
15. Co kierowało Trzema Królami szukając szopki?
16. Jak nazywa się matka Jezusa?
17. Jak nazywa się ojciec Jezusa?
18. Który z pięciu posiłków spożywamy uroczyście w dzień Wigilii?
19. Co ubieramy na święta?
20. Czym dzielimy się na święta?
21. Jak nazywają się specjalne ciasteczka, o różnych kształtach, przygotowywane na święta?
22. Jak nazywają się piosenki śpiewane na święta?

23. Wymieńcie 5 kolęd.
24. Zaśpiewajcie kolędę „Przybieżeli do Betlejem”.
25. Zaśpiewajcie kolędę „Lulajże Jezuniu”.
26. Zaśpiewajcie kolędę „Wśród nocnej ciszy”.
27. Zaśpiewajcie kolędę „Cicha noc”.
28. Zaśpiewajcie kolędę „Gloria, in excelsis deo”.
29. Kto ma biały strój i aureolę?
30. Kto był wiernym towarzyszem rodziny bożej?
31. Co kładziemy pod obrus na Wigilię?
32. Czy coś i co zmienia się podczas nakrycia wigilijnego stołu?
33. Po co zostawiamy dodatkowe nakrycie na stole?
34. Kto ciągnie powóz św. Mikołaja?
35. Kto pomaga św. Mikołajowi w zrobieniu i pakowaniu prezentów?
36. Jakie imiona nosili Trzej Królowie?
37. Jakie dary przynieśli Trzej Królowie dla Jezusa?
38. Jak nazywa się msza, która rozpoczyna się o 6 w okresie adwentu?
39. Co oznacza adwent?
40. Ile trwa adwent?

41. Jaką rybę spożywamy podczas Wigilii?
42. Gdzie mieszka św. Mikołaj?
43. Stwórzcie upominek dla innej drużyny z okazji nadchodzących świąt?
44. Stwórzcie wiersz dla innej drużyny z okazji nadchodzących świąt?
45. Kiedy obchodzimy Sylwester?

ZBIÓRKA Z OKAZJI ŚWIĄT WIELKANOCNYCH

L.P.	FORMA PRACY	CO ROBIMY?	CZAS TRWANIA	UWAGI/MATERIAŁY
1.	ZZZOiT- ORZ	Według ustaleń gromady.	5 minut	
2.	Gawęda	Rozmowa z zuchami na temat Świąt Wielkanocnych. Jakie są symbole, jakie są nazwy kolejnych dni, jakie tradycje i z czym się te święta wiążą i kojarzą.	10 minut	
3.	Majsterka	Teraz po kolei poznamy symbole wielkanocne. Pierwszym z nich są pisanki. Aby je wykonać, najpierw uczymy się tworzyć farby z cebuli. Jeśli już się uda, to wspólnie, krok po kroku, tworzymy wydmuszki. Kiedy wszystko jest już gotowe, tworzymy własne pisanki- po jednej dla gromady i jednej dla siebie.	30 minut	Jajka, materiały na wykonanie farb, mazaki, nóż
4.	GiĆ	Na korytarzu ukryte są różne rzeczy- gałązki borówek i bukszpanu, nitki, baze, wstążki, pistolet do kleju, klej na gorąco, itp. ozdoby. Dla każdego zucha zaadresowany jest osobny zestaw i informacja zaszyfrowana „W RAZIE POTRZEBY- PODZIEL SIĘ Z INNYMI”. Po rozszyfrowaniu i znalezieniu swoich pakietów, zuchy zasiadają w zuchówce.	20 minut	Pakiety dla zuchów, zaadresowane karteczki do zuchów z zaszyfrowaną informacją
5.	Majsterka	Tworzymy fabrykę palemkową. Każdy zuch tworzy swoją palemkę, jak też jedną dla gromady.	30 minut	
6.	Majsterka	Wspólnie pieczemy babkę wielkanocną, a także kilka miniaturowych. Miniaturowe ozdabiamy i dekorujemy, pakujemy w ozdobne opakowanie, zaś dużą- kosztujemy 😊	30 minut	Składniki na ciasto, materiały ozdobne
7.	GiĆ	Poznajemy znaczenie jajka, kurczaczka, Śmigusa Dyngusa (zgodnie	20 minut	Przebranie baranka, jajko,

		z zasadami bezpieczeństwa), baranka, potraw wielkanocnych- poprzez wysłuchanie opowieści przybyłego do nas baranka. Dyskusja na tematy wielkanocne.		kurczaczek, pistolet na wodę, pisanka, potrawy wielkanocne
8.	Krąg Rady	Podsumowanie zbiórki, przyznanie gwiazdek, jak też podjęcie decyzji o sprzedaży naszych dzisiejszych wyrobów, dzięki czemu gromada zyska fundusze na wyjazdy i biwaki.	10 minut	
9.	ZZZOiT- OZZ	Zakończenie zbiórki w kręgu.	5 minut	