

Temat: „Sojusznik każdego strażaka” –zbiórka o wyposażeniu strażaków w czasie akcji ratunkowych.

Autor konspektu: 114 PWGZ Młodzi Piraci

Zamierzenia:

- Zuch wymienia co najmniej 4 elementy ekwipunku strażaka.
- Zuch rozszyfrowuje krótkie hasła zaszyfrowane hasłem MALINOWEBUTY.
- Zuch orientuje się w położeniu najważniejszych miejsc w szkole.
- Zuch wskazuje na zdjęciu miejsca, gdzie powinny znajdować się dane elementy ekwipunku strażaka.

Czas trwania: 1 godzina

Miejsce: Zuchówka, część zbiórki odbywa się na terenie szkoły

Grupa wiekowa (uczestników zbiórki): 6-10 lat, zuchy

Formy pracy: ZZZOiT, ćwiczenie, gra, zabawa

Materiały (to, co musimy mieć, by przeprowadzić zbiórkę): sprzęt strażacki(kask, toporek, gaśnica, latarka, wąż gaśniczy), 4 zestawy kartek z zaszyfrowanymi nazwami ekwipunku strażaka w kolorze szóstki, 4 obrazki strażaka A3 z miejscami do przyklejenia nazw ekwipunku, mapa terenu szkoły, 4 butelki wody, rury różnej grubości(około 25), woreczek, 4 kartki w różnych kolorach, 4 zestawy puzzli(po drugiej stronie jeden zestaw ma wspólny kolor), worek, 4 małe latareczki, 4 koce, piłka, dwa sprzęty do baniek mydlanych,

Uwagi organizacyjne: zbiórka przewidziana jest dla gromady, w której działają 4 szóstki. Z racji tego, że zbiórka jest przeprowadzana na dworze nie może się odbyć zimą. Trudnością może być sprowadzenie prawdziwego strażaka, ale każdy harcerz ma na tyle bogatą sieć kontaktów, że szybko powinien uporać się z tym problemem.

Szczegółowy przebieg zajęć:

1. Temat: obrzędowe rozpoczęcie zbiórki –ZZZOiT.

Opis: zgodne ze zwyczajami gromady, w której realizowana jest zbiórka.

2. Temat: Krzyczy, wrzeszczy Pan... Strażak! – gawęda.

Opis: do zuchówki wchodzi gość, zawodowy strażak, który zostaje przedstawiony zuchom przez prowadzącą. Strażak mówi kim jest oraz prosi zuchy o pomoc, ponieważ



pewien dowcipniś schował mu sprzęt ratunkowy. Aby go mieć z powrotem potrzebuję dobrze współpracującego zespołu, a on sam nie jest w stanie odzyskać całego sprzętu, dlatego prosi o pomoc zuchy. Zuchy zgadzają pomóc strażakowi.

3. **Temat: Alarm, kod 321. – ZZZOiT, ćwiczenie.**

Opis: zuchy na znak prowadzącej ustawiają się w szóstkach, po czym strażak oznajmia, że na korytarzach w szkole są ukryte kartki z zaszyfrowanymi nazwami wyposażenia strażaka. Zuchy w szóstkach muszą odnaleźć kartki w kolorach danej szóstki tak szybko jak tylko potrafią.

4. **Temat: To jasne, że już wyruszać czas – ćwiczenie.**

Opis: Miejsce, zuchówka. Każda szóstka po odnalezieniu kartek(5 sztuk) powraca do zuchówki, po czym odszyfrowuje nazwy. Odszyfrowane kartki szóstki naklejają na wizerunek strażaka, w specjalnie zaznaczonych do tego miejscach. Po naklejeniu kartek strażak przedstawia im mapę terenu szkoły, na której są ponumerowane punkty. Zuchy wraz z kadrą oraz strażakiem udają się na pierwszy punkt zaznaczony na mapie.

5. **Temat: Jedna luka zepsuje wszystko – zabawa.**

Opis: Miejsce, plac zabaw. Na tym punkcie zuchy muszą odzyskać wąż. Aby to zrobić zuchy w szóstkach jak najszybciej muszą stworzyć z różnej grubości rurek jedną rurę, którą popłynie woda. Po zbudowaniu rur, strażak wraz z kadrą sprawdza szczelność rur. Po sprawdzeniu szczelności i tego czy woda przepłynie, zuchy wraz z kadrą i strażakiem udają się na kolejny punkt.

6. **Temat: Ciemno wszędzie, głucho wszędzie – gra, ćwiczenie.**

Opis: Miejsce, korytarz szkolny bez okien. Zuchy muszą odzyskać na tym punkcie latarkę oraz toporek, aby tego dokonać muszą w szóstkach najpierw wylosować kolor z woreczka, który posiada strażak. Po czym w szóstkach, jak najszybciej, za pomocą małych latareczek odnajdują na terenie korytarza wszystkie kartki(10 sztuk) w kolorze, które wylosowali. Po odnalezieniu przez wszystkie szóstki kartek zostaje zapalone światło, a zuchy odwracają kartki na drugą stronę i układają z nich puzzle. Efektem końcowym puzzli jest obrazek toporka. Zuchy odzyskują toporek i latarkę, udają się na kolejny punkt.

7. **Temat: Unikając spadającego stropu – gra.**



Opis: Miejsce, boisko szkolne. Na punkcie trzecim zuchy muszą odzyskać kask. Zuchy chcąc odzyskać kask muszą nawzajem zagrać w odmianę zbijaka. Na terenie całego boiska rozstawiają się wszystkie zuchy, a jedna osoba z kadry jest osobą zbijającą zuchy za pomocą piłki. Zuchy muszą w co najmniej połowie liczebności przetrwać półtorej minuty. Aby odzyskać kask swój wyczyn muszą powtórzyć trzy razy z przerwami minutowymi. Po odzyskaniu kasku zuchy udają się na kolejny punkt.

8. Temat: Zbijając wodne kule – gra.

Opis: Miejsce, miejsce na trawie obok boiska szkolnego. Zuchy w szóstkach na tym punkcie muszą odzyskać gaśnicę. Zuchy w szóstkach stają na wskazanym przez kadre kocu. Po czym ich zadaniem jest przebić palcem jak największą ilość baniek mydlanych, które będzie w ich stronę wysyłał strażak. Przy każdej z grup stoi jedna osoba kadry licząca zbite banki. Całość trwa 2-3 minuty.

9. KR – ZZZOiT

Opis: Miejsce, zuchówka. Krąg Rady zgodnie ze zwyczajami gromady.

10. OZZ – ZZZOiT

Opis: Miejsce, zuchówka. Obrzędowe zakończenie zbiórki zgodnie ze zwyczajami gromady.

