

Temat: „HBT w czasie wojny” – powtórzenie z technik harcerskich

Autor konspektu: Katarzyna Jachimska HO

Cele:

- Sprawdzenie oraz poszerzenie wiedzy dotyczącej technik harcerskich.
- Integracja w zastępach.
- Ukazania historii Szarych Szeregów jako istotnego etapu w historii Polski oraz harcerstwa

Zamierzenia:

- Harcerz szyfruje krótką informację za pomocą szyfrów literowych.
- Harcerz transportuje poszkodowanego z miejsca wypadku.
- Harcerz idzie na azymut.

Czas trwania: ok. 2 h

Miejsce: Harcówka drużyny + okolice (otwarte przestrzenie)

Grupa wiekowa (uczestników zbiórki): harcerze, harcerze starsi

Formy pracy: szyfry, gra, zabawa, samarytanką, rysowanie, terenoznawstwo (azymuty), kuźnia

Materiały (to, co musimy mieć, by przeprowadzić zbiórkę): Co najmniej 3 osoby kadry, butelka, list z wiadomością, koce, pałatki, prześcieradła, stary budzik, odgłosy bomb i strzałów☺, apteczka (dużo bandaży), ulotki i gazety stylizowane na stare, kartki z symbolami i hasłami okupacyjnymi, gwizdek, plastikowa broń, kartki, mazaki, patyczki, „diabełki”, pamiątkowa kotwiczka

Uwagi organizacyjne:

Kadra musi wcześniej dobrze się dogadać, aby wszystko poszło płynnie. Polecam tę zbiórkę przeprowadzić na zakończenie roku harcerskiego w drużynie lub na biwaku. Dobrą okazją będzie również, jako zakończenie cyklu zbiórek o historii harcerstwa lub z okazji wydarzeń związanych

z okupacją np. akcja pod arsenalem, powstanie warszawskie.

Szczegółowy przebieg zajęć:

1. LIST W BUTELCE 8 min



Harcerze wchodzą do harcówki odnajdują starą butelkę, w której znajduje się list. Na pierwszy rzut oka kartka jest pusta jednak, aby odczytać treść należy przyłożyć ją nad ogień (napisy są wykonane sokiem z cytryny). Treść: POMOCY 1944 WARSZAWA

2. BUDOWA WEHIKUŁU CZASU *10 – 15 min*

Harcerze oczywiście chcą pomóc i budujemy wehikuł czasu z pałatek, koców itp. Stary budzik służy do ustawienia roku. (wskazówka godzinowa 19, minutowa 44). Osoba z kadry A ustawia budzik na 19:39 w tajemnicy przez harcerzami. Wszyscy wchodzą do wehikułu, zasłaniają wszystko żeby było ciemno, trzęsiemy szkieletem i buczymy, aby udawać turbulencję. (w tym czasie 2 osoby z kadry B i C przygotowują się do pogotowia harcerskiego).

3. POGOTOWIE HARCERSKIE *1939 20 min*

Harcerze wychodzą z wehikułu i widzą, harcerzy w starych (stylizowanych na takie) ubraniach/mundurach kadra B (przedstawia się, jako komendant tego obszaru) i C. Okazuje się, że jesteśmy w 1939 r. i trafiliśmy na spotkanie pogotowania harcerskiego. Uczymy się badania poszkodowanego, zachowania przy złamaniach i ranach różnego typu.

4. POMOC ANGLII I FRANCJI *5 min*

Jedna z osób kadry A, puszcza z telefonu odgłosy wybuchów i strzałów. Wszyscy wybiegają przed szkołę. Tam leżą „stare gazety” o najeździe Niemców na Polskę oraz ulotki anglików i francuzów zrzucone w czasie wojny w akcie wsparcia. Kadra B zaznacza, że trzeba walczyć okupantami.

5. MAŁY SABOTAŻ *15 min*

Wokół szkoły jest rozwieszony na murach szary papier. Harcerze muszą namalować na nim obrazi napisy znane z czasów okupacji. np. żółw, kotwiczka, „tylko świnie siedzą w kinie”. Dzielą się na grupy 3 – 4 osobowe. Każda grupa losuje swój obrazek czy napis. Jednakże jest utrudnienie – Niemcy. Wszyscy zaczynają z tego samego miejsca i mają porównywalną odległość do kartonu w drodze do niej muszą się ukrywać przed wzrokiem Niemców. Gra na zasadzie snajpera, polegająca na cierpliwości i umiejętnych podchodach. Osoba z kadry B – Niemiec ma gwizdek i stoi tyłem. 1 gwizd to ostrzeżenie, że będzie patrzeć, 2 gwizdki – odwraca się i mówi, kogo widzi, wówczas ta osoba jest „spalona” i zaczyna wędrówkę do kartonu od początku. Tyczy się to też osób przy kartonach, muszą się ukryć póki nie namalują wszystkiego. Gra toczy się póki ostatnia grupa nie skończy zadania.



6. PRZYGOTOWANIE DO POWSTANIA 10 -15 min

Osoba z kadry B mówi, że wykazali się odwagą i sprytem, więc mogą dostać ważniejsze zadanie. Harcerze muszą zdobyć broń dla powstańców. Podział na zastępy, w jakich działają (chyba, że są znaczące różnice liczebne, wtedy dzielimy się na równe grupy).

Najlepiej, jeśli to będą 3 grupy:

2 grupy harcerzy i grupa Niemców. Rozbudowana wersja gry „2 berety”. Pierwsza grupa dostaje wskazówki gdzie jest magazyn broni, muszą ją wykraść. W połowie boiska jest „skrytka” tam zostawiają broń i Niemcy nie mogą jej odbić. Od drugiej połowy musi 2 grupa harcerzy ją zabrać

i zanieść do bazy. Niemcy są na obu połówkach boiska i mogą zabrać broń. Każdy uczestnik ma „życie” z bibuły po zerwaniu go jest chwilowo wyeliminowany z zabawy.

7. POWSTANIE WARSZAWSKIE 5-8 min

Jesteśmy nareszcie w 1944 roku. Komendant (kadra B) oznajmia, że właśnie wybiła 17.00 i rozpoczęło się powstanie, dlatego teraz muszą przekazać ważne raporty do sztabu.

Każdy zastęp losuje szyfr, jakim musi zaszyfrować wiadomość: ZAJELIŚMY PRAGĘ, NIEMCY SIĘ WYCOFUJĄ, KILKA DNI I PO WALCE.

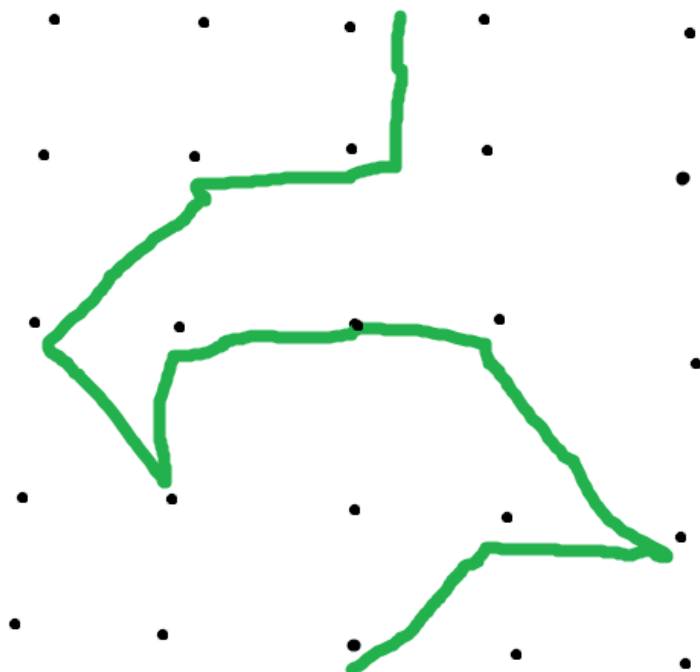
8. KURIERZY 10-15 min

Muszą dotrzeć do szkoły z wiadomościami, wychodzą po kolei zastępami. Po drodze leżą ranni (tylu ile jest zastępów (np.3), mogą to być osoby z ich zastępu, ale pokazują się po jednym). Sanitariuszka/sanitariusz ma rozbity głowę i nie może chodzić, złamana noga, przy niej jest apteczka. Harcerze muszą ją/jego opatrzyć i stworzyć noszę, lub w jakiś inny sposób zabrać do sztabu.

9. EWAKUACJA WARSZAWY 10 min

Harcerze docierają do sztabu, dowódca (osoba z kadry C) dziękuję za wiadomość, ale Warszawa już upadła. Należy się ewakuować na drugą stronę Wisły, ale trzeba uważać na miny.

Harcerze poruszają się po azymutach przez „patyczki”. Gdy stają przy złym wybucha mina (osoba C rzuca diabełkiem – tą taką małą „petardą” w ziemię), mogą wybuchnąć max.3 inaczej odpada osoba.



przykładowe przejście

10. POWRÓT DO WSPÓŁCZESNOŚCI 10-15 min

Wszyscy, którzy się ewakuowali wracają do wehikułu i przenosimy się do współczesności. Następuje krótka pogadanka o strasznym wymiarze wojny i bohaterskich działaniach Szarych Szeregów. Każdy dostaje na pamiątkę kotwiczkę powstania warszawskiego.

