

Suplement sprawności

IV Poznański Hufiec Harcerzy "Rotunda"

Poznań, styczeń 2022

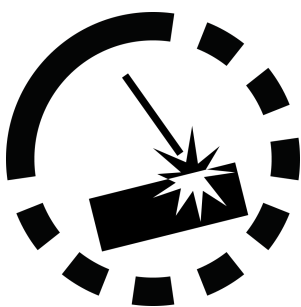
19pdh.zhr.pl/sprawnosci

SPAWANIE

#metal #spawarka #łuk_elektryczny #zgrzewanie #spoiwo

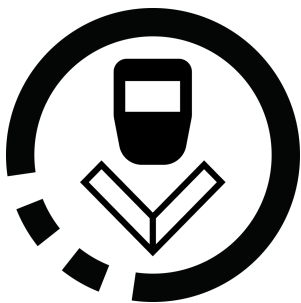
Praca spawacza mnie przeistacza, z piórka na wietrze w lodotamacza.
Gdy ściskam w dłoni pręt spawalniczy, wtedy nie umiem myśleć o niczym.
Jak tylko trwale łączyć metale spawam na oślep w obłądnym szale:
stale, żelaza, chromy, tytany ten dar od niebios został mi dany.
Na miejsce pracy wybrałem stocznię, lecz przyszło stocznię rzucić niezwłocznie.
A to za sprawą niewinnej wpadki, gdy zespawałem ze sobą statki.
Wpadka znalazła miejsce w papierach, więc umów ze mną nikt nie zawiera.
I ludzi dobrych teraz wciąż proszę, bym mógł zespawać coś choć za grosze.

T-Raperzy, Piosenka spawacza



* Luź

- Potrafi połączyć dwa metale.



** Spawacz

- Potrafi zespawać dwa kątowniki pod kątem prostym.

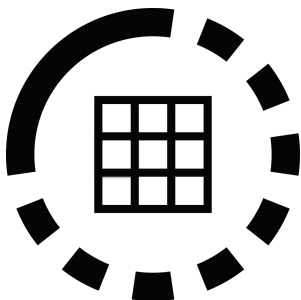


*** Metalowiec

- Jest mistrzem spawania.

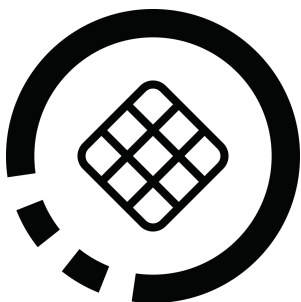
KOSTKA RUBIKA

#kostka #rubika #na_czas #turniej #3x3



* Kostek

- Potrafi ułożyć kostkę rubika.



** Rubik

- Potrafi ułożyć 3 różne rodzaje kostki rubika.
- Potrafi ułożyć kostkę 3x3 w 5 minut.



*** Mistrz Kostki

- Wystąpi w zawodach układania kostki rubika na czas.
- Potrafi ułożyć kostkę bez patrzenia (z pamięci).

ORGANIZACJA ZBIÓREK

#awangarda #zastępowy #wódz #co_dziś_robimy

Gdybym mógł wybierać miejsce, które chciałbym zajmować w ruchu, to chciałbym być zastępowym.

gen. Robert BadenPowell

Sprawności z tego drzewka przyznawane są w ramach kursu zastępowych naszego hufca. Każdy może zawsze i wszędzie zdobywać tą sprawność, ale przyznawana ona jest tylko raz w roku, na apelu kończącym kurs zastępowych



* Awangarda I

- Zdobył 3 sprawności **/** z kategorii Obozownictwo i przyroda.
- Potrafi rozpisać cykl 4 zbiórek, którego efektem jest zdobycie umiejętności na wybraną sprawność.
- Potrafi zaplanować i przeprowadzić grę na nauczanie i sprawdzenie wybranej umiejętności.



** Awangarda II

- Potrafi zaplanować cykl zbiórka ZZ + zbiórka drużyny sprawdzająca umiejętności zastępów z wybranej techniki i umożliwi zdobywanie sprawności na wszystkich poziomach (*, **, ***)
- Potrafi przygotować i przeprowadzić grę, która wyłoni najlepszy zastęp w wybranej technice
- Potrafi ocenić zbiórkę pod względem skuteczności i Zasad Dobrej Zbiórki oraz dać pomysł na ulepszenie planu.

Np.: Zakradnij się na zbiórkę zastępu jednego z kursantów i zanotuj co harcerze robili na zbiórce. Potem przekaz uwagi zastępowemu.



*** Awangarda III

- Potrafi zorganizować kurs zastępowych.

Próby dla wywiadowców

W naszych środowiskach wyszło się z założenia, że można się podejmować prób dopiero, gdy się zdobędzie ćwika. A ponieważ **kto ducha harcu nie pozna, harcerzem nie będzie** potrzebne były też próby dla młodszych harcerzy. Takie ot stopniowanie trudności.

Leniwiec

#siła #duch

Dziś noc spędzisz na drzewie

Wymagane sprawności: Chatka robinsona



Pierwsze pióro

#duch #hart

Uti szedł za Szarym Zającem już trzeci dzień. Lecz to dopiero początek drogi. I początek jego nauki w Szkole Wilków.

Przez pierwsze 12 godzin zachowasz całkowite milczenie, przez kolejne 12 powstrzymasz się od spożywania pokarmu i napojów, z wyjątkiem czystej wody. Na ostatnie 12 godzin wyjdiesz do lasu, niepostrzeżony przez innych i żyjąc w samotności znajdziesz pióro. Przynieś je.

Próby



Kolarz wyścigowy

#duch #siła

Nasmaruj łańcuch, bo czeka Cię długa droga. Masz 24h aby przejechać 300km. Pamiętaj, nie koła cię niosą, tylko umysł prowadzi.

Wymagane sprawności: Sanitariusz, Wędrowiec, Kolarz



Puszczanin

#duch #hart

Prawdziwy puszczan w lesie znajdzie wszystko co mu potrzebne. Ubierz się w mundur, a do plecaka spakuj śpiwór, nóż, baniak wody i pół chleba. Wyjdź do lasu i żyj z nim w zgodzie przez 48h. Podczas próby pozostań w ukryciu i nie zostawiaj po sobie śladów.

Wymagane sprawności: Rosomak, Kamyk