

# **Suplement sprawności**

IV Poznański Hufiec Harcerzy "Rotunda"

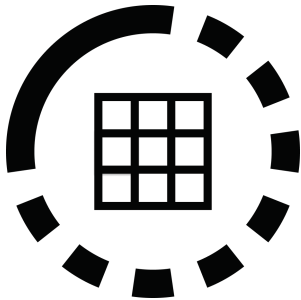
Poznań, 2021

**WĘDKARSTWO**

**ŁUCZNICTWO**

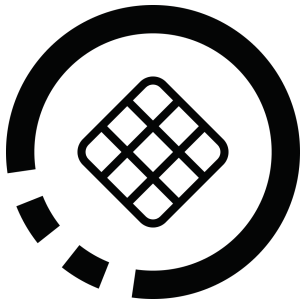
# KOSTKA RUBIKA

#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 Baden-Powell

**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 potrzebuje. 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