



Wrześniowe poruszenie

Autorzy: Anna Pospieszna, Przemysław Kowalski, Damian Grzegorzczak, Dominika Pająk, Anna Bednarska, Emilia Kulczyk-Prus, Joanna Kolanowska, Agata Szolc, Anna Książek

Recenzenci: Emilia Kulczyk-Prus, Malwina Siwczak, Szymon Gackowski, Ewa Sidor

Korekta: Lucyna Czechowska, Emilia Kulczyk-Prus

Skład i łamanie: Wiktoria Drozd

Okładka: Marcin Pietrzak

Fotografie: Piotr Rodzoch, Biuro Światowe WOSM



© 2014 Związek Harcerstwa Polskiego – Główna Kwatera

Warszawa 00-491, ul. M. Konopnickiej 6

Wrześniowe poruszenie

Poradnik na temat akcji naborowych
pod redakcją **hm. Anny Pospiesznej**

Warszawa 2014

SPIS TREŚCI

ZAMIAST WSTĘPU	7
1. PRZYGOTOWANIA	8
1.1. KIEDY PRZEPROWADZIĆ NABÓR?	8
1.2. PRZYGOTOWANIA KROK PO KROKU	8
1.2.1. NOWE ŚRODOWISKO DZIAŁANIA	8
1.2.2. PLANOWANIE NABORU	9
1.2.3. CO MÓWIĆ?	10
1.3. JAK PRZYGOTOWAĆ MATERIAŁY NABOROWE?	11
1.4. TRUDNE ROZMOWY	12
1.4.1. Z CZYM MOŻESZ SIĘ SPOTKAĆ	12
1.4.2. O CZYM MUSISZ PAMIĘTAĆ	13
1.4.3. ASY W RĘKAWIE	13
1.5. GDZIE SZUKAĆ PORADY	14
2. NABOROWE POMYSŁY	15
2.1. ZUCHY	16
2.1.1. PORAD KILKA	16
2.1.2. ...I POMYSŁÓW KILKA	16
2.2. HARCERZE	19
2.2.1. DIAGNOZA	19
2.2.2. POMYSŁY	19
2.3. HARCERZE STARSI	22
2.3.1. WYMAGANIA	22
2.3.2. POMYSŁY	22
2.4. WĘDROWNICY	24
2.4.1. MOŻLIWOŚCI	24
2.4.2. POMYSŁY	24
3. NABÓR TO NIE WSZYSTKO	25
3.1. ZBIÓRKA PONABOROWA	25
3.2. TROCHĘ INTEGRACJI	27
3.3. SPOTKANIE Z RODZICAMI	29
3.3.1. CO POWINIENIEŚ WIEDZIEĆ PRZED ZEBRANIEM?	29
3.3.2. LISTA TEMATÓW NA PIERWSZE ZEBRANIE Z RODZICAMI	29
3.4. EWALUACJA NABORU I DALSZE DZIAŁANIA	30
4. MATERIAŁY DO WYKORZYSTANIA	30







ZAMIAST WSTĘPU

Druhno Drużynowa! Druhu Drużynowy!

Przed Tobą poradnik na temat ważnej części pracy Twojej drużyny – naboru. Nabór to przecież nie tylko Twoja wizyta w szkole czy rozwieszenie plakatów, lecz proces, którego zaplanowanie i dobre przygotowanie gwarantuje sukces działania Waszego zespołu w czasie najbliższego roku, a nawet lat.

Poradnik podzielony jest na cztery działy. Pierwszy to przygotowania. Dowiesz się, nad czym należy się zastanowić i od czego zacząć akcję naborową. Drugi dotyczy konkretnych, bardzo różnorodnych pomysłów na nabór dla wszystkich grup metodycznych. Trzecia część to opis działań drużyny po akcji naborowej. Czwarta to linki do materiałów, które możesz wykorzystać do zorganizowania naboru. Zwróć uwagę na wyróżnienia – pomarańczowe kropki sygnalizują ważne informacje, w zielonych ramkach zamieściliśmy opisy konkretnych i autentycznych akcji naborowych.

Cały zespół redakcyjny życzy Ci powodzenia!

hm. Anna Pospieszna



1. PRZYGOTOWANIA

1.1. KIEDY PRZEPROWADZIĆ NABÓR?

Termin przeprowadzenia naboru to pierwsza decyzja, przed którą staniesz. Przede wszystkim musisz wziąć pod uwagę pracę zastępów. Może warto je wzmocnić, a może lepiej, jeśli działać będą przez kolejny rok w aktualnym składzie... Decyzja o naborze niesie za sobą zmiany w programie działania. Przemysł dokładnie program pracy i wybierz najlepsze rozwiązanie.

Jak pewnie wiesz, nowych harcerzy zapraszamy do drużyn najczęściej we wrześniu, na wiosnę lub... ciągle!

1. Początek roku harcerskiego. Wrzesień i październik to okres, kiedy drużyny i gromady prowadzą intensywny nabór. Warto wykorzystać ten czas na zorganizowanie takiej akcji, ponieważ później młodzi ludzie będą mieli zaplanowany grafik zajęć pozalekcyjnych na cały rok szkolny. Plusem jest również możliwość zaplanowania całorocznej pracy drużyny już z nowymi członkami.

2. Wiosna. Część drużyn prowadzi akcję naborową wiosną. Ze względu na coraz dłuższy dzień czas ten sprzyja dokonywaniu zmian i większemu zaangażowaniu w zajęcia organizowane po lekcjach. Wiosenny nabór organizujemy w takim czasie, by potencjalni uczestnicy obozu mogli jeszcze zintegrować się z drużyną i zdążyć ze wszystkimi formalnościami.

3. Nabór ciągły. Dobra praca drużyny obroni się sama i zapewni chętnych do wstąpienia do drużyny/gromady. Potencjalni nowi członkowie dowiadują się o was tzw. pocztą pantoflową. Pomóc w tym mogą internetowe serwisy społecznościowe. Pamiętać jednak trzeba, że nie możemy promować byle czego! Dobry program nie tylko pozwala nam na zrealizowanie celów wychowawczych, ale też zawiera działania atrakcyjne dla młodych osób. Kiedy oznaczymy uczestników zbiórki na zdjęciach – ich znajomi zainteresują się zdjęciem, zbiórką, drużyną... Również kiedy piszemy informację na tablicy FanPage swojej jednostki, udostępniamy zdjęcia i posty również na prywatne tablice, ponieważ posty FanPage widzą tylko fani, a posty na tablicy już wszyscy znajomi z klasy, szkoły, rodzice harcerzy itd.



Uwaga! By wykorzystywać wizerunek członka drużyny na portalu społecznościowym lub stronie internetowej – musisz zdobyć zgodę rodziców/prawnych opiekunów. Najlepiej zrobić to na pierwszym zebraniu.



1.2. PRZYGOTOWANIA KROK PO KROKU

1.2.1. NOWE ŚRODOWISKO DZIAŁANIA

Decyzja zapadła – przeprowadzasz nabór. Jeśli chcesz zacząć działać z młodymi ludźmi w innej szkole niż dotychczas lub zakładasz zupełnie nową jednostkę – musisz zadać sobie kilka pytań.

1. Czy szkoła jest dostępna? Czy nie działa tam inna drużyna? Zrób wywiad w szkole oraz zapytaj w hufcu.

2. Czy szkoła jest otwarta na harcerstwo? Dyrekcja może nie być zainteresowana waszymi działaniami, stawiać duże wymagania. W szkole mogą być organizowane inne zajęcia pozalekcyjne, które będą poważnie konkurować z działalnością drużyny/gromady.

3. Czy w szkole jest możliwość wygospodarowania pomieszczenia na harcówkę?
4. Czy miejsce zbiórek jest dobrze skomunikowane? Ile czasu zajmie ci dotarcie na zbiórkę? Jeśli w drużynie będą osoby dojeżdżające z innego miejsca (na przykład wędrownicy uczący się w liceum oddalonym od miejsca zbiórek), jak długo będą jechać?
5. Jaki jest teren wokół szkoły? Gdzie będziesz przeprowadzać zbiórki? Czy masz otwarty teren na świeżym powietrzu? Czy bezpiecznie będzie organizować zbiórki poza budynkiem? Czy w pobliżu są ciekawe i dostępne miejsca (park, las)? Ile czasu będziesz tam iść ze swoimi harcerzami?



Nie zniechęcaj się opiniami na temat danej szkoły. To, że komuś kiedyś coś nie wyszło, nie oznacza, że z tobą będzie tak samo.



1.2.2. PLANOWANIE NABORU

Planowanie to podstawa – ale od czego zacząć?

1. Sprawdź, jakie są możliwości członków i kadry drużyny/gromady uczestnictwa w naborze. Przygotuj kilka propozycji terminów, gdyż dyrekcja nie musi się zgodzić na zaplanowany przez ciebie dzień.
2. Sprawdź, jakie masz dostępne środki. Czy masz możliwość wydrukowania ulotek i plakatów? Czy możesz wydrukować duże ilości kolorowych materiałów? Jeśli nie – najlepiej przygotuj kolorowy plakat przyciągający uwagę, a ulotki wydrukuj najtaniej, jak to jest możliwe, czarno-białe, jedynie jako informację. Dostępne środki to nie tylko pieniądze, ale i sprzęt możliwy do wykorzystania. Jeśli marzy ci się stworzenie miniobozu na boisku szkolnym, a drużyna nie posiada namiotu – zapytaj w hufcu, czy ktoś jest w stanie go pożyczyć. Nie rezygnuj od razu z pomysłu, który na pierwszy rzut oka może wydawać się trudny do zrealizowania.
3. Mierz siły na zamiary – wiedząc, kogo i co masz do dyspozycji, możesz zaplanować najciekawszy możliwy w danym wariantcie nabór. Pamiętaj o twojej grupie docelowej. Jeśli chcecie w drużynie zwiększyć liczbę dziewcząt lub czwartoklasistów – skup się na potrzebach tej grupy i dostosuj zajęcia do wieku lub płci.
4. Masz już propozycję, którą możesz przedstawić dyrekcji szkoły. Możliwe, że podczas rozmowy będzie ona zmodyfikowana. Dla przykładu: proponujesz grę na boisku szkolnym dla każdej klasy na innej lekcji. Dyrekcja może się nie zgodzić na takie rozwiązanie i prosi, by skrócić nabór, tak by na jednej lekcji trzy klasy mogły uczestniczyć w grze.
5. Po rozmowie z dyrekcją znasz już dokładny termin naboru. Ustal termin pierwszej zbiórki. Przygotuj dane do materiałów takich jak ulotka czy plakat.
6. Zbierz wcześniej potrzebny sprzęt. Nie rób nic na ostatnią chwilę. Jeśli tusz w drukarce się skończy podczas drukowania ulotek a do naboru została godzina – nic nie zdasz.
7. Pamiętaj, że nabór to takie działanie, które z łatwością możesz zrealizować z przybocznymi i zastępowymi. Jeśli robisz nabór do już działającej jednostki – zaangażuj zastęp zastępowych, przybocznych, a nawet całą drużynę. Nawet jeśli nie mogą przyjść, bo mają lekcje – mogą brać udział w przygotowaniach. To członkowie drużyny będą wiedzieli, co zachęci ich rówieśników do wstąpienia w wasze szeregi. Starsi mogą przygotować ulotki, szukać potrzebnego sprzętu itp. Jeśli jest to nowa drużyna – powinieneś mieć już przybocznego lub przybocznych, którzy pomogą ci w przygotowaniu i przeprowadzeniu akcji.

1.2.3. CO MÓWIĆ?

Jeśli będziesz mówił coś w klasie, na korytarzu szkolnym podczas przerwy czy nawet na boisku – przygotuj się! Poniżej kilka zasad, które ułatwią ci sformułowanie wypowiedzi.

- Mów krótko, zwięźle i na temat.
- Jasno określ, po co przychodzisz, jaki jest twój cel.
- Mów wolno i wyraźnie.
- Staraj się nie dominować, ale nawiązywać partnerski dialog. Staraj się być liderem, ale nie dyktatorem.
- Nie używaj zbyt często „harcerskiego slangu”. Niektóre nazwy i sformułowania mogą być niezrozumiałe.
- Nie opowiadaj bajek! Nie obiecuj cudów i złotych gór, bo tylko sobie zaszkodzisz. Obietnice bez pokrycia mogą się bardzo szybko obrócić przeciwko tobie, jeśli po pewnym czasie harcerze dostrzegą, że to była zwykła „ściema”.
- Pokaż, że harcerska droga jest pełna przygód i można wiele osiągnąć, ale nie chwal siebie i swoich osobistych osiągnięć.
- Opowiedz jednak o waszych wspólnych dokonaniach (przeszłości), pracy (teraźniejszości) i planach (przyszłości).
- Nie czytaj z kartki, ale i nie ucz się tekstu na pamięć. Staraj się formułować własne wypowiedzi – naturalność to podstawa.

TAJEMNICZE HASŁA – 64 Warszawska Drużyna Harcerska, Hufiec Warszawa Praga-Północ, metodyka harcerska.

Na plakatach naborowych widniały napisy „Czy spałeś kiedyś na własnoręcznie wykonanym łóżku?”, „Czy chciałbyś poznać przyjaciół na całe życie?”, „Czy marzyłeś kiedyś o wspólnym spędzeniu czasu z młodymi ludźmi w Twoim wieku, z różnych krajów, a nawet kontynentów?”, „Czy już czasem trochę nudzi Cię wielogodzinne przesiadywanie przed komputerem w czterech ścianach?” itp. Wszystko potem wyjaśniał film pokazywany na przerwie, na który zapraszaliśmy, chodząc po klasach.

Potraktuj nabór jak bardzo ważny sprawdzian, bo w rzeczywistości on nim jest. Niestety nie ma gotowej „formułki”, a nawet jeśli by ją ktoś chciał stworzyć, to będzie ona po prostu niepraktyczna ze względu na różnice środowisk. Przecwicz swoje wystąpienia i dostosuj je do różnych wariantów odbiorców. Czwartoklasistów dzieli olbrzymia przepaść od ich starszych o dwa lata kolegów i każda grupa potrzebuje i oczekuje od ciebie czego innego. Przed naborem nie myśl „co, jeśli się nie uda”. Musisz być wyluzowany i pozytywnie nastawiony, twoi odbiorcy od razu wyczują stres i niestety mogą to wykorzystać przeciwko Tobie. Poniżej kilka sprawdzonych sformułowań mogących pomóc w naborze.

1. – Która to klasa?
– 4a.
– Czy 4a składa się z twardzieli czy mięczaków? Bo ja gadam tylko z twardzielami...
2. Nie czujecie się trochę zmęczeni szkołą? Wyglądacie na strasznie zmęczonych, pewnie was katują sprawdzianami i kartkówkami? Mam dla was propozycję odpoczynku...
3. Przyjdźcie i chociaż zobaczcie, jak to u nas wygląda, a potem sami podejmiecie decyzje, nikt was do niczego nie będzie zmuszał. Ale sprawdźcie, żebyście potem nie żałowali.
4. Harcerstwo to miejsce, gdzie będziecie mogli rozwinąć każdą waszą pasję. Nieważne, czy interesujecie się sportem, sztuką, czy zwierzętami.

5. Ja też nie chciałem należeć do harcerstwa, wydawało mi się, że nie mam na to czasu, ale teraz wiem, że to była najlepsza decyzja w moim życiu. Mam masę przyjaciół i nauczyłem się wielu naprawdę przydatnych umiejętności. Przeżyłem mnóstwo przygód i podróżowałem po wielu nieznanym zakątkach kraju.

6. Pewnie harcerstwo kojarzy wam się z dziwakami w krótkich spodenkach, którzy tylko biegają po lesie albo sprzedają znicze. Może i coś w tym jest... nie wiem, ja w każdym razie w harcerstwie przede wszystkim dobrze się bawię i przeżywam super przygody.

7. Ja też kiedyś byłem „nowy”, ale u nas w drużynie wszyscy jesteśmy jak jedna wielka rodzina, nikt nikogo nie odrzuca, nie wyśmiewa się... Przyjaźń to podstawa.

1.3. JAK PRZYGOTOWAĆ MATERIAŁY NABOROWE?

Pomyśl, w jakim celu przygotowujesz materiały - chcesz zachęcić, poinformować, być zauważonym, może przekazać jakąś wiedzę? Pewnie wszystko po trochu. Myśląc jednak nad formą, pamiętaj, że wszystkiego naraz zrobić się nie da. Można jednak przygotować kilka różnych materiałów, np. plakat z miejscem na ulotkę do wzięcia. Plakat będzie przyciągał uwagę, a ulotka będzie typowo informacyjna. Pamiętaj, by dostosować formę do grupy docelowej.



Czy wiesz, że każdy może stworzyć kod QR? W Internecie znajdziesz bezpłatne generatory kodów, które można tworzyć w różnych wielkościach. Cokolwiek będzie ci potrzebne, możesz zaszyfrować w ten sposób. Grafikę kodu możesz umieścić na plakacie czy ulotce.



Gotowe plakaty do wykorzystania są do ściągnięcia na stronie <http://program.zhp.pl> w dziale Harcerski Start. Chcąc jednak samemu przygotować materiały, tak by były np. związane z barwami drużyny czy środowiskiem działania, możesz skorzystać z tak zwanej identyfikacji graficznej oraz galerii zdjęć, które są dostępne na stronach ZHP. Przygotowując materiały, spróbuj ułatwić sobie pracę – inspiruj się tym, co znajdziesz. Najlepiej poszukaj tego, co chcesz, w wyszukiwarce internetowej. Sprawdź różne możliwości, np. wpisz w wyszukiwarkę internetową to, co chcesz znaleźć, ale... po angielsku. Zamiast „nabór” wyszukaj „recruitment scout” – znajdziesz w ten sposób pomysły, które nie przyszły ci do tej pory do głowy.

Pamiętaj również o ważnych sprawach dotyczących grafik i publikacji w ZHP.

- Związek Harcerstwa Polskiego używa konkretnych kolorów – zieleni, fioleto, czerwieni, żółci i koloru niebieskiego – wszystkie dostępne są w Katalogu Identyfikacji Wizualnej ZHP (<http://promocja.zhp.pl>).
- Używaj niezmiennego logotypu ZHP – jest nowoczesny i schludny. Użycie loga jest również opisane w Katalogu Identyfikacji.
- Używaj oficjalnej czcionki ZHP, czyli Museo – jest ona dostępna bezpłatnie.



Jak zainstalować czcionkę na komputerze.

1. Czcionkę znajdziesz w repozytorium szablonów na stronie <http://promocja.zhp.pl>.
2. W przypadku systemu Windows zapisz pliki czcionki (jest ich dziesięć) w folderze C:/Windows/Fonts.
3. Uruchom program graficzny – czcionki powinny być już tam dostępne!



- Nagłówki, hasła – dla wyróżnienia według identyfikacji graficznej – są obracane. Ale uwaga! Jest to obrót tylko w przeciwną stronę wskazówek zegara o 6 stopni! Nie w drugą stronę i nie o inny stopień.
- Jeśli chcesz zapewnić sobie przyciągnięcie uwagi, nie przesadzaj z ilością tekstu – nikomu nie będzie się chciało go czytać.
- Na materiałach umieszczaj zdjęcia dynamiczne, ukazujące ciekawe zajęcia ruchowe.
- Osoby na zdjęciu wyglądają lepiej, jeśli są jednolicie ubrane, np. w koszulki drużyny lub mundury.
- Pamiętaj również, że członkowie drużyny mogą nie chcieć być umieszczonymi na plakacie. Pamiętaj o ich zgodzie i zgodzie rodziców na wykorzystanie wizerunku.
- Poszukaj kogoś, kto zajmuje się grafiką. Poproś go o pomoc, nie musisz znać się na wszystkim. Plakat czy ulotka zrobiona w programie graficznym będzie wyglądała bardziej profesjonalnie!

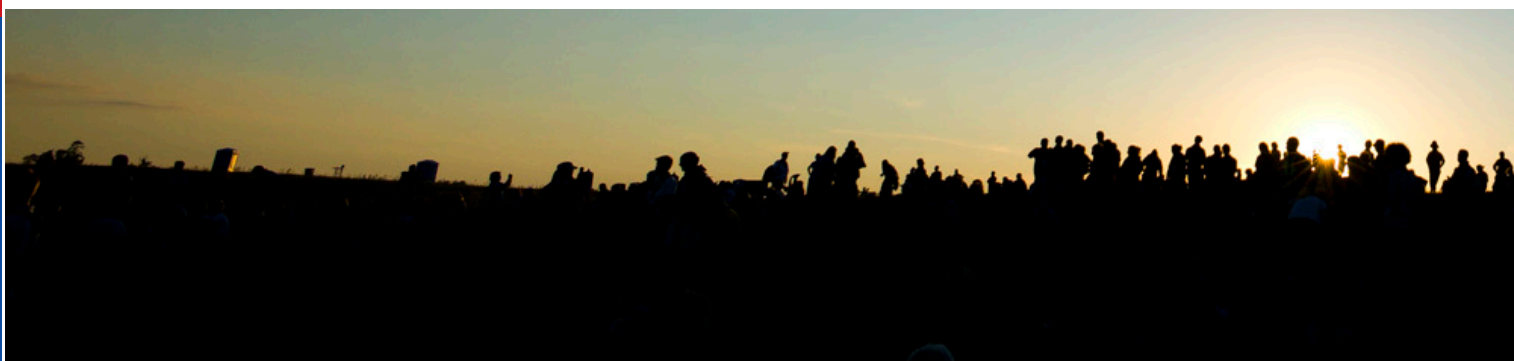
1.4. TRUDNE ROZMOWY

Kiedy zaplanujesz już wszystko, będziesz mieć pomysł i dobry plan naboru – trzeba zacząć wcielać go w życie. Prawie zawsze najważniejszym organem umożliwiającym przeprowadzenie akcji jest dyrekcja szkoły. Do rozmowy dobrze się przygotuj, nawet jeśli twoja drużyna współpracowała już z tą placówką. Może się zdarzyć, że będziesz rozmawiać z kimś mało Ci znanym, np. z wicedyrektorem.

1.4.1. Z CZYM MOŻESZ SIĘ SPOTKAĆ

Przychodząc na spotkanie, nie do końca wiemy, czego się można spodziewać. **Może szkoła nagle potrzebuje składziku na niepotrzebne rzeczy, a wtedy harcerstwo (a konkretnie harcówka) będzie im przeszkadzać?** Oby nie! Zobacz, z jakim typem dyrekcji możesz się spotkać.

- **NADOPIEKUŃCZA** – chce mocno ingerować w działalność drużyny, otrzymywać bieżące i bardzo szczegółowe informacje. Często powołuje się na przepisy. Czasami ma własne pomysły na działalność drużyny i wie lepiej, co powinno się robić na zbiórkach.
- **PRZYJAZNA** – z entuzjazmem przyjmuje nabór. Wspiera działalność drużyny i sama zachęca uczniów do działania. Udostępnia pomieszczenia i zapewnia o swojej gotowości do pomocy.
- **WYMAGAJĄCA** – stawia twarde warunki działalności drużyny, wiele oczekuje również w kwestii „papierologicznej”. Chce działalności drużyny na forum szkoły, ale trudno z nią porozumieć się w kwestiach techniczno-organizacyjnych. Możliwe, że będzie oczekiwać pomocy drużyny przy okazji każdej uroczystości szkolnej.
- **TOLERUJĄCA** – z trudem wyraża zgodę na przeprowadzenie naboru, jest bardzo sceptyczna wobec wszystkich podejmowanych działań. Kontrola, ocena działań i własne kryteria bywają podstawowym narzędziem jej pracy. Może sprawiać problemy w dalszej działalności, np. gdy poprosimy o udostępnienie holu na wigilię drużyny.



Pamiętaj, że szkoła stawia wymagania, ale i ona jest rozliczana przez organ prowadzący na podstawie obowiązujących przepisów. Warto wysłuchać argumentów. Nie musisz odpowiadać od razu – możesz umówić się na następne spotkanie lub propozycje rozwiązań jakiegoś problemu wysłać pocztą elektroniczną. Spisz tematy ważne dla dyrekcji – zastanów się nad nimi, konsultuj. Potem odpowiedz. Jeśli nie czujesz się pewnie – spróbuj iść na spotkanie ze szczepowym, namiestnikiem czy po prostu bardziej doświadczonym instruktorem.

1.4.2. O CZYM MUSISZ PAMIĘTAĆ

1. Przygotuj się do rozmowy. Przemyśl, co jest celem twojej wizyty i jakie są twoje oczekiwania.
2. Spisz na kartce, czego oczekujesz – tak by nie zapomnieć niczego. Napisz również pismo, które zostawisz. Zawrzyj w nim:
 - plan naboru,
 - oczekiwania lokalowo-sprzętowe, np. świetlica, hol, klasa z rzutnikiem,
 - krótką informację o działaniu po naborze, np. planowany biwak (dyrekcja będzie wiedzieć, że mamy pomysł na rozwój uczniów – tym bardziej, jeśli napiszemy, jakie umiejętności lub cechy planujemy rozwijać),
 - kontakt do siebie lub/i innej osoby odpowiedzialnej za nabór (oczywiście musi być to osoba będąca w trakcie naboru w szkole),
 - kontakt do szczepowego, do hufca.
3. Ubierz się schludnie. Zastanów się, jaki ubiór będzie odpowiedni – mundur czy oficjalny strój jedynie z akcentem organizacyjnym (np. miniaturką lilijki w klapie żakietu)? Jeśli będzie to mundur – spodnie i buty przypadkiem mogą być jeszcze zabrudzone od czasu zajęć polowych. Sprawdź wcześniej, by móc je jeszcze wyprać czy wyczyścić ubranie.
4. Bądź zdecydowany. Dyrekcja musi widzieć w tobie osobę konkretną i pewną swych działań.
5. Zwróć uwagę na słownictwo. Powinno ono świadczyć o wysokiej kulturze osobistej. Pamiętaj też o tym, że nie wszystkie słowa są zrozumiałe dla osób spoza harcerstwa – przykładem mogą być nazwy grup metodycznych, jak harcerze starsi czy wędrownicy.

1.4.3. ASY W RĘKAWIE

Jeśli wiesz, że osoby, z którymi będziesz rozmawiał, nie są przychyłne lub w danej szkole chcesz zrobić nabór po raz pierwszy, możesz przygotować się jeszcze lepiej.

1. Przygotuj informację o drużynie. Najlepiej opracuj ją graficznie zgodnie z identyfikacją wizualną ZHP.
2. Wydrukuj program pracy drużyny. Na początek dla dyrekcji wystarczy okres trzech miesięcy, ważne są konkrety.
3. Zaoferuj pomoc szkole. Nie nachalnie, ale zasugeruj waszą gotowość do udziału w uroczystościach.



4. Przynieś dokumenty pokazujące, że na funkcję w tej szkole zaakceptowały cię władze ZHP. Takimi dokumentami może być zaświadczenie o ukończeniu kursu drużynowych i kursu przewodnikowskiego, o ukończeniu kursu ratowników lub kursu pierwszej pomocy, deklaracja drużynowego i pismo, w którym komendant hufca wyraża zgodę na prowadzenie przez ciebie drużyny.
5. Przygotuj się na pytanie o pełnoletnią osobę na zbiórkach.
6. Pamiętaj o porozumieniu między Związkiem Harcerstwa Polskiego a Ministrem Edukacji Narodowej. Dokument ten znajdziesz na stronie <http://dokumenty.zhp.pl>. Przeczytaj go przed rozmową, zobacz, jakie korzyści szkole może przynieść współpraca z harcerstwem. W razie potrzeby odwołaj się do tych zapisów.
7. Możesz zaproponować podpisanie porozumienia w sprawie współpracy między twoją jednostką a szkołą.



Z takiego rozwiązania korzysta hufiec Toruń. Na stronie www.torun.zhp.pl w plikach do pobrania znajdziesz wzór, z którego możesz skorzystać.



1.5. GDZIE SZUKAĆ PORADY

Ten poradnik to nie pierwsze źródło informacji o naborze. Poczta Harcerska Szczecin II wydała mały poradnik „45 pomysłów na nabór” – to publikacja, która na pewno cię zainspiruje! Na portalach harcerskich znajdziecie również dyskusje na ten temat. Przykładem może być zapytaj.zhp.pl oraz forum Mini Portalu Harcerskiego. Ogólnopolską akcją naborową „Wskocz do gry” w roku 2012 zorganizował Ruch Programowo-Metodyczny „21”. Pamiętaj też o starszej kadrze w hufcu – szczerpocy, namiestnik i programowiec są osobami, do których możesz się zwrócić o pomoc.



2. NABOROWE POMYSŁY

W tym dziale znajdziesz przeróżne pomysły na nabór dostosowane do danej metodyki. Są to propozycje, które możesz wykorzystać w całości lub tylko w części. Pamiętaj, aby dostosować zajęcia do odbiorców, których chcesz zachęcić do harcerstwa, a także do możliwości drużyny i środowiska (szkoły). Jeśli prowadzisz drużynę na jednym poziomie metodycznym, nie ograniczaj się do propozycji dotyczących tego wieku. Może inne pomysły też cię zainspirują.

Są też działania ważne przy naborze we wszystkich grupach metodycznych. Plakaty i ulotki przydadzą się zawsze. Jedynie ich forma i treść może być różna, dostosowana do potrzeb twojej drużyny. Informację związaną z naborem przekazać można również w gazetce szkolnej. Drużyna może też wydać z tej okazji swoje okolicznościowe pismo. Jeśli macie w szkole harcówkę, możecie (za zgodą dyrektora) nakleić na podłodze strzałki prowadzące do niej. Na drzwiach umieścicie informację o zbiórce. Ale pamiętaj, że zachęcać do harcerstwa można również w innych instytucjach. Plakaty i ulotki rozwieście w domach kultury, bibliotekach itp. Jeśli jest taka możliwość – poproście proboszcza, aby w ogłoszeniach parafialnych zachęcił dzieci do wstąpienia do harcerstwa. Dodatkowo zawsze warto pamiętać o Internecie. Wiele szkół ma swoje grupy i FanPage na Facebooku. Wrzuć tam elektroniczną wersję plakatu naborowego. Zadbaj o wygląd i aktualność strony internetowej/bloga drużyny/zastępu. Zamieść w jednym miejscu wszystkie materiały dotyczące naboru, tak aby nowe osoby miały do nich łatwy dostęp. Starsza młodzież sama je przejrzy, w przypadku młodszych – najprawdopodobniej informacje trafią do rodziców.

A MOŻE ZACZAĆ OD RODZICÓW?

Anna Zaroślińska, Hufiec Praszka, **metodyka harcerska**.

Naszą akcję rozpoczęliśmy od przygotowania broszur informacyjnych dla rodziców, w których znalazła się między innymi informacja o nas, naszym doświadczeniu, kompetencjach, dane kontaktowe do nas oraz do naszego hufca, krótkie informacje o tym, jak pracuje hufiec, jakie formy wypoczynku organizuje, jak „zapisać dziecko do drużyny/harcerstwa”, jaka jest wysokość składki członkowskiej itd. oraz informacje pobrane ze strony GK z zakładki dla rodziców, przedstawiające, czym jest harcerstwo, co może dać ich dzieciom... Z naszymi ulotkami udałyśmy się na zebranie rodziców do szkoły, w której przeprowadzałyśmy nabór, aby spotkać się z nimi bezpośrednio, a kilka dni później poszłyśmy w czasie trwania zajęć lekcyjnych do szkoły, aby przeprowadzić nabór – zachęcić jak najwięcej czwartoklasistów, którym rozdałyśmy kolorowe karteczki z częściowo zaszyfrowanym zaproszeniem na zbiórkę (do szyfru dołączyłyśmy klucz). Podczas długiej przerwy poprowadziłyśmy pias. Przed opuszczeniem szkoły na tablicy ogłoszeń zamieściłyśmy plakat z informacją – zaproszeniem na pierwszą zbiórkę naszej drużyny.

2.1. ZUCHY

2.1.1. PORAD KILKA...

Pracując z dziećmi w wieku zuchowym, wiemy, że najbardziej na świecie lubią się one bawić. Jeśli chcemy, aby do naszej gromady dołączyli nowi członkowie, musimy ich do tego zachęcić – a nic nie zadziała na dzieci tak, jak dobrze sprzedana obietnica wspaniałej przygody i zabawy. Dorzucimy do tego szczyptę tajemnicy i obrzędów a nabór zakończy się sukcesem!

Dobrze, gdy nabór jest wprowadzeniem do zdobywania sprawności, jaką zuchy będą zdobywać w ramach zbiórek pierwszego miesiąca. Zaczniemy więc planowanie od spojrzenia do programu pracy. Kiedy wiemy, jaka to sprawność, można zacząć myśleć nad naborowym scenariuszem. Przypuśćmy, że pierwszą sprawnością jest „Indianin”.

W takim wypadku możemy założyć piękne pióropusze, a twarze mieć wymalowane w indiańskie barwy. Wejście do klasy nie musi być nudne, warto potraktować je jak zabawę, wymyślić fabułę. Dla przykładu – jesteśmy z wioski Arapaho, do której ktoś się włamał i ukradł bardzo ważne przedmioty. Oczywiście poszukujemy młodych śmiałków do pomocy w akcji poszukiwawczej. Jednak żeby kogoś przyjąć do plemienia, najpierw musimy sprawdzić, czy w ogóle dzieci potrafią jeździć konno. Można wtedy poprowadzić zabawę w wyścig konny (która zresztą świetnie się sprawdza w takiej sytuacji). Po zabawie zmęczone i szczęśliwe dzieci możemy nauczyć tajnego indiańskiego powitania – Howgh! – połączonego z wymyślnym gestem ramionami.

Wprowadźmy dzieci w zabawę, jaka je czeka na zbiórkach, opowiedzmy im o przygodach i misjach, o polowaniach na bizona, o treningach celności, szybkości i podchodzenia, o poszukiwaniu zaginionych skarbów i o ich magicznych właściwościach. Dla każdego dziecka przygotujmy ulotkę, poprośmy o wklejenie jej do dzienniczków. Ulotki też nie muszą być nudne, możecie zawiązać je rafią i wsunąć w nie małe piórko. Możecie też przypalić narożniki – wymaga to dłuższej pracy, ale pamiętajcie – bez pracy nie ma kołaczy! Zaprosicie dzieci na zbiórkę zuchową, na której będą miały szansę przenieść się do wioski Indian, przeżyć niesamowitą przygodę i zostać prawdziwymi zuchami!

Co dalej? Od naboru do zbiórki pozostaje przeważnie kilka dni, co więc zrobić, żeby dzieci w tym czasie nie zapomniały o całej akcji? Możecie zostawiać dzieciakom w szkole rebusy, zagadki, tajne wiadomości z zadaniami do wykonania. Jeśli macie swoją tablicę w szkole, to jest to świetny moment, żeby ożyła. Możecie ukryć wiadomości w łazienkach, pod parapetami czy na boisku. Gwarantuję wam, że jeśli w szkole pojawia się coś nowego i tajemniczego, to w bardzo szybkim czasie dowiaduje się o tym cała szkoła. Takie regularne i przemyślane działania zwiększą wasze szanse na udany nabór.

Pamiętajcie, że każde działanie musi być wykonywane za zgodą dyrekcji szkoły!

A teraz do dzieła! Puśćcie wodze fantazji i bawcie się dobrze w czasie naboru!

2.1.2. ...I POMYSŁÓW KILKA

1. **NABÓR Z FABUŁĄ** – Wspomniany wcześniej – przeprowadzany jest z konkretną fabułą, często związaną z obrzędowością gromady (choć nie jest to konieczne). Sama forma naboru powinna być wstępem do zbiórki – ci, co przejdą próbę kosmonautów, będą mogli przyjść na zbiórkę i razem z nami wybrać się na planetę Małego Księcia. Ci, którzy zdadzą egzamin do szkoły policyjnej, będą mogli w niej kontynuować naukę. Osoba przebrana za Hagrida wręcza bilet na pociąg do Hogwartu itp.
2. **ZABAWA** – To standardowa i najskuteczniejsza forma naboru. Podczas uzgodnionej z dyrekcją i nauczycielami lekcji prowadzimy zabawy, gry, płasy dla poszczególnych klas, zachęcając przy tym do przyjscia na zbiórkę. Najlepiej, jeśli w każdej klasie mamy całą lekcję, ale jeśli to niemożliwe, to możemy przygotować zabawy trwające 15-20 min.

- 3. TAJEMNICZE LISTY** – Taki nabór kierowany jest do niewielkiej liczby dzieci (jest to np. sposób na nabór, gdy nie potrzebujemy znacznie powiększać gromady, a jedynie uzupełnić ją o kilka zuchów, bo przekazaliśmy wcześniej cały zastęp do drużyny harcerskiej). Przed rozpoczęciem naboru warto porozmawiać z wychowawcami i dowiedzieć się, kto jest liderem w danej klasie – to do nich najlepiej zaadresować listy z zaproszeniem na zbiórkę. Oczywiście o zbiórce nikomu (oprócz rodziców) nie wolno im powiedzieć. To wielka tajemnica! Jeśli chcemy do gromady zaprosić więcej osób niż tylko te, które dostały listy – wówczas po świetnie przeprowadzonej zbiórce liderów, którym daliśmy listy, możemy zaproponować, by założyli swoje szóstki. Jeśli rzeczywiście trafiliśmy na klasowych przywódców, powinno się udać.
- 4. NIECODZIENNE OGŁOSZENIE** – W tym przypadku potrzebujemy jedynie zgody dyrekcji na wywieszenie ogłoszenia w ogólnodostępnym miejscu w szkole. Ogłoszenie powinno mieć niesamowity wygląd, być bardzo atrakcyjne dla zuchów, nieco tajemnicze, wskazywać konkretną datę, miejsce i czas wydarzenia, o którym mowa. Jego formy również mogą być różne, np. Wodnik Szuwarek informuje dzieci, że w młynie, jego królestwie, nie najlepiej się dzieje. W ostatnim czasie strumień wody poruszający koło młyna stał się jakiś dziwny – jest bardzo zabrudzony i a prąd zmniejszył swą siłę. Prosi zatem wszystkie chętne dzieci o pomoc i przybycie we wskazane miejsce w celu rozwiązania zagadki w królestwie Wodnika Szuwareka.
- 5. INTRYGUJĄCY BILET OD RODZICA** – Idź na spotkanie z rodzicami (oczywiście uzgodnij je z dyrekcją i nauczycielem). Podczas spotkania poinformuj rodziców, że w szkole działa gromada, zaprezentuj sposób jej działania i zachęć do zapisania dzieci. Niech rodzice, którzy chcą wystać swoje dziecko na zbiórkę, wpiszą się na listę. To pozwoli na określenie liczby uczniów, którzy prawdopodobnie przybędą na zbiórkę. Masz już zaskarżoną przychylność rodziców – teraz zadbaj o wrażenia zucha. Zaopatrz każdego rodzica w kopertę, którą przekaże swojemu dziecku. Koperta może np. zawierać list do zucha oraz bilet. List informuje go, że został on wytypowany do niesamowitej i bardzo ekscytującej podróży po galaktyce śladami Małego Księcia. Bilet zaś jest przepustką do wstępu na pierwszą planetę – planetę Małego Księcia.
- 6. ZUCH POTRAFI** – W tym przypadku musimy posłużyć się zuchami, które już jakiś czas należą do gromady. Podczas pierwszych zbiórek we wrześniu każdy zuch dostaje za zadanie zaprosić na zuchową zbiórkę kolegę lub koleżankę. Można to zrobić w dwojakiej formie. Przyprowadzenie kolegi lub koleżanki na zbiórkę powinno być dla naszego zucha konkretnym zadaniem, które będzie mógł zrealizować np. podczas zdobywania gwiazdek lub sprawności („przewodnik po szkole”; „dobry opiekun”). Innym sposobem jest wplecenie elementu naboru w fabułę pierwszej zdobywanej sprawności. Na pierwszej powakacyjnej zbiórce każdy zuch dostaje tajemniczo wyglądający zawinięty pergamin. W domu po odszyfrowaniu okazuje się, że jest to list od Króla Artura, który pisze, że po długich obserwacjach postanowił właśnie z waszej gromady stworzyć bractwo rycerskie, znane jako Rycerze Okrągłego Stołu. Jedyne problemy widzi w tym, że część zuchów przeszła do drużyny harcerskiej, a zadania wymagają siły i odwagi wielu zuchów. Dlatego prosi, aby na następną zbiórkę każdy zuch przyprowadził swojego kolegę lub koleżankę. Taki list zuchy mogą otrzymać jeszcze w sierpniu, wtedy praca gromady podczas wakacji nie ograniczy się tylko do kolonii zuchowej.
- 7. ŚLADAMI CZARNYCH STÓPEK** – Dzieci, wychodząc na przerwę na korytarz lub szkolne boisko, zauważają na ziemi ślady czarnych stópek (powycinanych z kolorowego papieru i umiejętnie porozkładanych w odpowiednich miejscach). Zaintrygowane wyruszają sprawdzić trop. W pewnym momencie znajdują list. List opowiada o przygodach, jakie przeżył jeden z zuchów na swej pierwszej w życiu kolonii. Opisuje on, jak zbudowali sobie własny wehikuł czasu i przenieśli się do starożytnego Egiptu. Odnalazł tam bardzo stary papirus, który zdradzał miejsce ukrycia legendarnego skarbu. Papirus zapisany był bardzo niewyraźnym pismem i było wiele trudności, żeby go odszyfrować, na szczęście jednak z pomocą przyszedł... – i tu list się urywa. Zaciekwiłone dzieci kroczą dalej. Znajdują kolejną kopertę. W kopercie jest kartka z kalendarza lub pamiętnika z dobrze zaznaczoną datą i godziną zbiórki. Tutaj jest opisany przebieg zuchowej zbiórki, kiedy to nasz zaprzyjaźniony zuch wraz z pozostałymi członkami gromady dowiedział się, że w okolicznych lasach przebywa Robin Hood i jego przyjaciele. Wszyscy bardzo chcieli go spotkać, znaleźli starą mapę i... – tu znów list się urywa. Dzieci podążają dalej za stópkami, które tym razem prowadzą do drzwi szkolnej zuchówki (lub innego

miejsca, jeśli takowej w szkole nie ma). Na miejscu siedzi już przyboczny lub drużynowy i wita dzieci pytając, czy chcą dowiedzieć się, jak zakończyły się przygody chłopca. Opowiada gawędę o zuchowych przygodach, przeprowadza kilka gier lub płaśów, pokazuje kronikę gromady (a jeśli gromada jeszcze nie istnieje, to np. kronikę zaprzyjaźnionej gromady). Na koniec zaprasza dzieci na zuchową zbiórkę i każdemu wręcza karteczkę z informacją gdzie, kiedy i o której godzinie się ona odbędzie.

8. **CZARODZIEJSKA WIZYTA** – Jest to pomysł, który oczywiście należy omówić z nauczycielem. Podczas lekcji w niespodziewanym momencie do klasy wchodzi drużynowy przebrany za czarodzieja. Ma na sobie długą szatę, na głowie tiarę, w dłoni trzyma różdżkę. Za nim podążają przyboczni lub zuchy trzeciej gwiazdki, które przebrane są za pomocników czarodzieja. Czarodziej i pomocnicy przechadzają się między dziećmi, obsypują ich magicznym pyłkiem a później prezentują kilka magicznych sztuczek. Triki nie muszą być bardzo skomplikowane, wystarczy, że będą choć trochę intrygujące. Po tych kilkunastu minutach drużynowy opuszcza klasę i opowiada dzieciom, że właśnie poszukuje chętnych, którzy zostaliby jego pomocnikami. Wskazuje miejsce, termin i czas spotkania.
9. **ZUCHOWE ANDRZEJKI** – Sposób bardzo prosty i skuteczny. Zuchy (najlepiej przy współpracy z drużyną harcerską) organizują wieczór andrzejkowy. Kilka dni wcześniej w szkole pojawia się ogłoszenie o Zuchowym Wieczorze Wróżb i Magii, na który zaproszone są wszystkie dzieci z klas od 0 do III. Rolą drużynowego jest zadbanie o to, aby ów wieczór był przepięknym tajemniczą obrzędowością, niesamowitymi szyframi, interesującymi grami i zabawami. Warto zadbać, aby zuchy były w pełnym umundurowaniu – wtedy na koniec stanie się jasne, kiedy ogłosisz, że zachęcasz wszystkie dzieci do wstąpienia do zuchowej gromady. Podobną formę można przeprowadzić nie tylko podczas Andrzejek. Może to być również Zuchowy Bal Karnawałowy lub Zuchowy Wieczór Gier i Zabaw. Akcja naborowa będzie inaczej przeprowadzona w różnych środowiskach. Trzeba dostosować formę do specyfiki szkoły, świetlicy czy miejscowości, w której mieszkasz. Różnie też będzie z miejscem naboru. Takim miejscem może być nie tylko szkoła. Podobne akcje można przeprowadzić również podczas festynu z okazji dnia dziecka, przy miejskiej bibliotece dla dzieci, w świetlicy osiedlowej itd.

LIST I WSPÓŁPRACA Z NAUCZYCIELAMI – Natalia Perlińska, Hufiec Kalisz

Akcja naborowa była zorganizowana przy współudziale wychowawców klas 0-III. Pewnego dnia w klasach pojawił się list od ducha lasu, który przeczytała dzieciom wychowawczyni, a po 3-4 dniach pojawił się następny – mówiący, że duch lasu niedługo pojawi się w tej szkole. Po dwóch dniach każda klasa mogła poznać ducha lasu – drużynową oraz przejść test odwagi (25-minutowe zajęcia).



2.2. HARCERZE

2.2.1. DIAGNOZA

Między uczniami czwartej a szóstej klasy są duże różnice w zainteresowaniach i sposobie myślenia. O ile czwartoklasiści potrzebują jeszcze zabawy i stale szukają wzorców, to o dwa lata starsi uczniowie sami poszukują wokół siebie autorytetów, potrzebują też więcej ruchu i oczekują, iż harcerstwo będzie dla nich wielką przygodą. Nabór (oczywiście w zależności od warunków, jakie są w szkole) powinien odbywać się osobno dla każdego poziomu wiekowego.

Planując nabór do drużyny harcerskiej zwróć uwagę, że podstawą metodyki jest gra i przygoda. Zaprezentuj więc ją w praktyce. Jeśli nie masz takiej możliwości – pokaż to choćby na zdjęciach. Działaj na zmysły. Prezentacja, film, plakat, album, muzyka, wystawa. Te „materiały” pomogą ci pokazać, co robimy w harcerstwie. Nie zanudzaj dzieci, mózg przyswaja informacje przez około 2 minuty. Zaciekaw je, początek jest najważniejszy. Pamiętaj o wszechstronnych zainteresowaniach i różnorodności potrzeb harcerzy. Śmiało zapraszaj na zbiórkę. „Opanuj” szkołę we wszystkich możliwych miejscach, ale pamiętaj o posprzątaniu po sobie.

2.2.2. POMYSŁY

1. GRA PO SZKOLE/BOISKU – W porozumieniu z nauczycielami zaproszcie uczniów na krótką grę po szkole. Pamiętajcie, aby gra była łatwa – wystarczy odrobina współzawodnictwa i tajemniczości, np. odnajdywanie punktów w celu ułożenia hasła. W trakcie przejścia po klasach można rozdać zaszyfrowaną wiadomość z zaproszeniem na grę lub z informacją ułatwiającą uczestnictwo w zabawie. Klucz do szyfru można powiesić na drzwiach wejściowych do klas i świetlicy.

GRA (PRAWIE) SAMOOBSŁUGOWA – Marta Modelska, Hufiec Warszawa Centrum.
Gra zorganizowana była w szkole. Miała dwie trasy oznaczone różnymi kolorami (sportowa i artystyczna). Polecenia rozłożone były na całym terenie szkoły – w budynku i na boisku, na tablicach, pod kaloryferami, na lustrach. Znalezienie poleceń ułatwiały widoczne strzałki. Na końcu tras znajdowało się opakowanie z krótkami i lizakami – na każdej trasie inne słodycze. We wnętrzu opakowania była także krótka informacja o zbiórce.

2. OBÓZ NA BOISKU SZKOLNYM – Można rozłożyć na boisku szkolnym namioty i pokazać uczniom, jak wygląda obozowe życie. W obozie mogą odbywać się pokazy pierwszej pomocy, zajęcia z terenoznawstwa itp.

BIWAK HARCERSKI – Karol Wiraszka, Hufiec Kielce-Powiat.
W biwaku harcerskim oprócz harcerzy wzięła udział cała jedna klasa ze szkoły, w której przeprowadzaliśmy nabór. Na biwaku ciągle coś się działo, nie zapomnieliśmy też o musztrze i obrzędowości.

3. IMPREZA SZKOLNA – Zorganizowanie przez kadrę drużyny i zaprzyjaźnionych wędrowników imprezy w szkole, np. Dnia Ziemi.

4. IMPREZA SPORTOWA, ALE INACZEJ – Przed akcją naborową rozwieście informacje z prośbą o przyniesienie do szkoły skakanek, gum do skakania itp. Ustanówcie lokalny rekord w liczbie osób skaczących w jednym momencie. Dyscyplinę można dowolnie zmieniać. Sprawdzonego sposobem jest również rajd rowerowy.

5. PREZENTACJA O DRUŻYNIE – Przyszłych harcerzy można zachęcić do wstąpienia w nasze szeregi za pomocą filmu promującego harcerskie działania – można zaprosić każdą klasę do sali z projektorem, przedstawić się, zaprezentować film i rozdać ulotki – jeśli film będzie bardzo ciekawy, to na pewno wystarczy, aby nabór był efektywny.

TAJEMNICA ZAWSZE PRZYCIĄGA – Jakub Lis, Hufiec Kalisz.

Przeszliśmy się po klasach i napisaliśmy na tablicy szyfrem „czekoladka” zdanie „Przygoda czeka!” lub tp. Zadaniem było samemu znaleźć sposób, by to odszyfrować i przyjść z rozwiązaniem na zbiórkę. Przewidziane były nagrody.

6. UDZIAŁ DRUŻYNY W FESTYNACH SZKOLNYCH/OSIEDLOWYCH – Jest to idealna okazja do zaprezentowania tego, co ma drużyna do zaoferowania, i zaproszenia młodych mieszkańców osiedla do wstąpienia do harcerstwa. Ważne, żeby członkowie drużyny byli jednakowo ubrani – w mundury, koszulki drużyny, bluzy czy kurtki. Wasza postawa na takich imprezach może zachęcić lub zniechęcić (widzą was nie tylko dzieci i młodzież, ale także rodzice i sąsiedzi), dlatego musicie się zaprezentować z jak najlepszej strony. Można na takim festynie rozdać ulotki, zorganizować jakąś atrakcję (strzelanie z łuku, malowanie twarzy, zjazdy na linach, przeciąganie liny, grę w bule, rzucanie do celu itd.). Można wręczyć osobom, które wezmą udział w waszych konkurencjach, zaproszenia na zbiórkę.



Uwaga! Wszelkie zajęcia związane z linami, wiatrówkami, łukami, wspinaczką itp. wymagają bardzo dużej ostrożności a także posiadania przez organizatora konkretnych uprawnień. Jeśli nie jesteś instruktorem danego sportu, zapytaj w komendzie hufca, jakie zajęcia możesz przeprowadzić, a jakich nie. Tam też znajdziesz podpowiedź, gdzie można szukać pomocy i jakich przepisów bezpieczeństwa należy bezwzględnie przestrzegać.



WSZYSTKO MA ZNACZENIE – Ewa Kątowska, Hufiec Sopot (Uwaga – pomysł można wykorzystać w klasie 4 oraz klasach 1-3).

Nasza drużyna to 16 SDH Ad Astra, a nabór przeprowadzony był w klasach 4-6 szkoły podstawowej i miał jako temat „Złodzieja Gwiazd”. Akcja rozpoczęła się rozwieszeniem plakatów. W kolejne dni wokół szkoły pojawiały się na chodniku i dziedzińcu kolorowe obrazki harcerzy, narysowane kredą. Pojawiały się też napisy informujące, że coś się stanie. Kilka dni później przyszlismy rano do szkoły w kilkuosobowej grupie. Na holu mieliśmy stoisko z kroniką, menażką cukierków, lornetką, śpiewnikami, koszulkami z obozów itp.

Pukaliśmy do klasy, wchodziliśmy i mówiliśmy „dzień dobry, cześć, czuwaj” – nie przedstawiliśmy się. Mówiliśmy tylko: – Szukamy bystrych, zdolnych i sprytnych uczniów. Chcemy sprawdzić, czy w tej klasie są takie osoby. Mamy kilka zagadek, dzięki którym sprawdzimy, czy się nadajecie. Zasada jest prosta: kto podniesie rękę i zostanie wyznaczony do odpowiedzi – dostaje nagrodę. Jeśli będziecie krzyzczeć, to nikt nie dostanie nagrody. Zaczynamy! – Gdy zgadywanki się skończyły, kontynuowaliśmy: – Dobrze wam idzie, a co powiecie na to! Będziemy zastaniać jedną osobę na chwilę i coś zmieniać, a wy zgadujcie, co się zmieniło. – Do akcji wchodzi koc trzymany przez dwie osoby, które będą zastaniać trzecią stojącą między nimi. Osoba w środku kolejno zdejmuje chustę, zakłada берет i przykleja sobie sztuczne wąsy itp. Pojawiają się następne zagadki. Ostatnia z nich poprzedzona jest wstępem: – Widzę, że jest tu wiele sprytnych osób, więc powiem wam, o co chodzi. Jesteśmy z 16 Sopotkiej Drużyny Harcerskiej. Wiecie, harcerze, super wyjazdy, przygody, ogniska, nocowanie poza domem – normalka. Jeden z nas niestety stał się zły. – Na umówiony znak wchodzi „złodziej” i mówi: – Wszystkie wasze gwiazdki pochowałem tak, że nigdy ich nie znajdziecie! – i wychodzi. Tu pojawia się ostatnie zadanie: – Jak słyszeliście, nasze gwiazdki są pochowane. Pomóżcie nam je znaleźć podczas przerwy. Każdą gwiazdkę wymieniamy na nagrodę!

Zgadywanki wykorzystane w klasach

1. Ma cztery ściany, lecz to nie dom, harcerze na obozie pod nim śpią.
2. Będziemy przy nim wesoło śpiewać, a ono nas będzie za to ogrzewać.
3. A teraz zagadka będzie prosta: zielony lub szary, a na nim chusta.
4. Z plecakiem przygód idzie przez świat, przyjaciół ma wielu ten dzielny chwyt.
5. Chowam do niego picie i jedzenie, bo będę głodny po przygodach w terenie.
6. Jest naszym wzorem i stoi na czele, z nią przeżywamy przygód wiele.
7. Co tydzień się odbywa, jest wesoła jak słońce, bawimy się na niej w lesie i na łące.
8. Jem z niej obiad na biwaku przepyszny, raz używam widelca, a raz łyżki.
9. Jedziemy na niego, gdy lato gorące, przeżywać będziemy przygód tysiące.
10. Małe, żółte i mrugają z nieba, zły człowiek je schował, więc pomoc nam trzeba.

Podczas przerwy panowało ogromne pozytywne zamieszanie, bo dzieci wybiegały szukać gwiazdek i przynosiły je, aby dostać w zamian cukierka. Każda papierowa gwiazdka miała z jednej strony wypisane zaproszenie na zbiórkę, a z drugiej strony stawialiśmy pieczętkę, żeby nie przychodzili po kilka razy z tą samą gwiazdką. Po dwóch przerwach trzeba było chować je w mało widocznych miejscach, bo dzieci z łatwością znajdowały żółte kartoniki. Był to doskonały pretekst do tego, aby uczniowie – także ci, którzy się wstydzili – podeszli do stoiska. Rozdając cukierki, pytaliśmy, czy przyjdą na zbiórkę.

Na zbiórce oprócz przedstawienia się i gier integracyjnych kontynuowaliśmy zabawę fabularną: – Pamiętacie złodzieja z czwartku? Jest nam smutno, że chce nam zabrać całe niebo... Dlatego musimy go nawrócić na naszą stronę! Znajdźmy go! Musimy jeszcze odzyskać kawałki nieba, które przez niego zniknęły... Do dzieła! – Zastępami harcerze wykonywali zadania sprawdzające ich sprawność, kreatywność, spryt i zgranie grupy. Na każdym punkcie otrzymywali składniki do napoju przyjaźni. Gdy zastępy przeszły wszystkie punkty, zebraliśmy się razem i stworzyliśmy napój przyjaźni (kakao z bitą śmietaną). Pojawił się „złodziej gwiazd”. Wszyscy wypiliśmy eliksir. „Złodziej” przeszedł przemianę i już razem z nim zasiedliśmy w kręgu.

2.3! HARCERZE STARSI

2.3.1. WYMAGANIA

Harcerze starsi to bardzo wymagająca grupa metodyczna. Wśród tej młodzieży pojawia się ogromna różnorodność zainteresowań oraz skłonność do uczestnictwa w subkulturach. Gimnazjum to również czas zmian rozwojowych, które zachodzą w bardzo szybkim tempie, dlatego bardzo delikatna staje się sfera emocjonalna i uczuciowa. System wartości u osób w tym wieku może ulegać ciągłym zmianom. Dobrym sposobem jest skupienie konkretnych osób na konkretnych działaniach.

Organizując nabór, można postawić na pocztę pantoflową, bardzo sprawną w tym wieku. Podczas zbiórki po naborze wspartym takim działaniem należy pamiętać o dostosowaniu jej elementów do zainteresowań uczestników. Warto spotkanie poprzedzić wywiadem z aktualnymi członkami drużyny na temat potencjalnie nowych osób i pod tym kątem przygotować zajęcia. Pamiętajmy również o tajemniczym wejściu. Nie może być ono zbyt infantylne, ale i nie za trudne. Można kilka dni przed planowanym dniem naborowym rozwiesić kartki z tajemniczymi napisami, np. „zostało tylko kilka dni”, „przybędziemy niebawem”, „ten dzień jest blisko”. Ważne, aby kilka razy zmienić kartki i aby pojawiły się w możliwie wielu miejscach.

2.3.2. POMYSŁY

1. **GRA RATOWNICZA** – W trakcie naboru nie możemy wykorzystać elementów pierwszej pomocy (choć, oczywiście, nie lekceważymy ich!), ale skupiamy się przede wszystkim na tym, żeby była to atrakcyjna, ciekawa gra dla młodych ludzi. „Poszkodowani” mogą być rozmieszczeni w różnych miejscach, które trzeba znaleźć np. na mapie. Uczestnicy niech się wczują w rolę bohaterów, którzy mają uratować wielu rannych w jakiejś katastrofie i tylko oni mogą im pomóc. Żeby pierwsza pomoc nie straciła na wartości, a do tego wystąpił element edukacyjny – z każdą grupą idzie wcześniej wskazana przez was osoba, która co prawda nie koordynuje działań patrolu (niech sami wybiorą lidera), ale podpowiada, jak opatrzyć rannych, jak postąpić z bandażem, jak przetransportować rannego itp.
2. **MISJA W GAZECIE** – Pewnie dla każdego ucznia byłoby szokiem, gdyby przyszedł do niego człowiek w mundurze harcerskim i zaprosił go do gry z zadaniami, które będą ukazywały się w każdym nowym wydaniu lokalnej gazety w ciągu na przykład dwóch tygodni. To pomysł przede wszystkim dla tych, którzy mają możliwości dogadania się z jakąś gazetą, ale warto zawsze spróbować i zapytać, bo pomysł jest nietuzinkowy!



WYBRAŃCY – Klaudia Kamińska, Hufiec Łódź-Górna.

Harcerz wchodzi do klasy i siada normalnie w ławce, po jakimś czasie podnosi rękę i pyta nauczyciela, czy może wyjść do toalety, a następnie prosi nauczyciela (z którym wszystko zostało wcześniej ustalone), aby jedna osoba poszła z nim. Osoba ta otrzymuje list, w którym napisane jest, że została wybraną i musi się udać w pewne miejsce. Gdy już tam dotrze, czeka na nią koperta. W kopercie znajduje informacje, gdzie ma iść oraz że ma uważać na dziwne przedmioty. Na trasie do następnego miejsca stoi walizka. Na końcu drogi znajduje się już ostatnia koperta, w której jest zaszyfrowana wiadomość (klucz do walizki), gdy ją odszyfruje, już wie, co zrobić z walizką. Gdy ją otworzy – w środku ukaza się ulotki do rozdania w klasie.

Można też organizować nabór z kilkoma wybranymi. Do klasy wchodzi 2-3 osoby i opowiadają, że są z pewnej organizacji (nie ujawniamy od razu, że jesteśmy harcerzami). Rozdają kilku wybranym uczniom jakiś symbol. Może być to np. wydrukowane logo drużyny. Mówią, że te osoby zostały wybrane i zaproszone na pewne wydarzenie, że muszą się zgłosić na długiej przerwie do sali nr... z otrzymanym symbolem. W tej sali pokazywany jest filmik. W trakcie seansu można dać wybranym więcej symboli, by na następnej przerwie przyprowadzili więcej osób. Po drugim seansie przez radiowęzeł można powiedzieć, że zainteresowanie jest tak duże, że zapraszamy po lekcjach na seans każdego chętnego.

Możemy zaangażować jeszcze większą grupę wybrańców. Zakładając, że w piątek mamy pierwszą zbiórkę, w poniedziałek wywieszamy puste kartki np. w kształcie łapki, następnego dnia dopisujemy dzień, kolejnego dnia – miejsce, a jeszcze następnego – godzinę itp. W piątek dwie osoby z drużyny chodzą po klasach i rozdają niektórym osobom tajne wiadomości z informacją, że muszą odnaleźć „łapki” i przyjść w ustalone miejsce o określonej godzinie z jak największą liczbą osób. Tym miejscem może być sala gimnastyczna. Tam może odbyć się flashmob. Po flashmobie każdy dostaje ciastko, w którego środku jest zaproszenie na zbiórkę.

- 3. WIELKI OBRAZ** – Całą powierzchnię boiska szkolnego wykładacie kartonami (na boisku najlepsze są kartony, w sali gimnastycznej może być szary papier). Temat – oczywiście harcerski – na przykład namiot od frontu. Celem jest, żeby cała szkoła stworzyła wspólnie jeden wielki obraz – tak, żeby z lotu ptaka wyszło coś konkretnego. Na koniec zrób zdjęcie z najwyższego piętra szkoły.
- 4. GRA PLANSZOWA** - Ostatnio bardzo popularna forma spędzania czasu. Stwórzcie taką planszę na żywo – tym razem „pionkami” niech będą potencjalni kandydaci do drużyny. Zaproszcie ich do gry!

2.4. WĘDROWNICY

2.4.1. MOŻLIWOŚCI

Ten etap rozwoju młodzieży daje nam olbrzymie możliwości. Warto działania oprzeć na kształceniu i rozwoju osobistym. Praca z formami wędrowniczymi powinna się odbywać w zależności od potrzeb i zainteresowań. Jednak rolą drużynowego jest, aby te działania proponować i inicjować. Należy trzymać się zasady primus inter pares (łac. pierwszy spośród równych). W sytuacji, kiedy budujemy środowisko wędrownicze od podstaw, ważną rzeczą jest jego integrowanie.

Podczas naboru zwróć uwagę, na jakie potrzeby młodzieży w tym wieku odpowiada ZHP. Kluczem jest szeroko rozumiane szukanie miejsca w społeczeństwie. Pokaż, że w harcerstwie można czuć się potrzebnym, a pola służby są wielorakie. Zwróć uwagę na możliwości zawierania przyjaźni opartych na wspólnych zainteresowaniach i wartościach. Pokaż, że można je nawiązać podczas harcerskich działań, np. wędrówek. Zainteresuj wyczynem – niech potencjalni członkowie twojej drużyny wiedzą, że w harcerstwie mogą dokonać rzeczy, o których tylko marzyli. Pokaż umiejętności przydatne w planowanym życiu zawodowym. Zaprezentuj sylwetki znanych instruktorów, skautów lub po prostu harcerzy, którzy odnieśli sukces.

2.4.2. POMYSŁY

- 1. ZIELONA SZKOŁA** – We współpracy z nauczycielami zaproponuj zajęcia podczas zielonej szkoły czy wycieczki klasowej. Impreza taka niech odbędzie się daleko od szkoły, w lesie, na stancy harcerskiej itp. Postaw na wyczyn (pamiętaj o bezpieczeństwie) i wspólnotę w działaniach. Im więcej atrakcji, tym lepiej!
- 2. KONCERT** – Jeśli twoja drużyna jest uzdolniona muzycznie, spróbujcie stworzyć repertuar, który możecie zaprezentować w szkole podczas przerwy albo na lekcji (trzeba oczywiście porozumieć się z dyrekcją). Można nabór zorganizować również jeszcze w inny sposób – jeśli macie znajomych w mieście, lokalną kapelę, która wam pomoże – organizujecie koncert, na którym zagrają w czasie naboru. Ważne, żeby teksty ich piosenek nie były oderwane od wartości harcerskich, bo muzyka może być naprawdę dowolna!
- 3. LINY** – Zorganizujcie stanowisko do zjazdu linowego. Każdy, który przejedzie przez zjazd, może wziąć z dostępnego tylko dla niego miejsca kartkę z datą pierwszej zbiórki.



Uwaga! Tak jak pisaliśmy w części poradnika z pomysłami naboru do drużyn harcerskich, zajęcia, w czasie których występuje potencjalne zagrożenie dla zdrowia uczestników (zajęcia na wysokości, strzelnicze, wspinaczkowe, na wodzie, wysokogórskie itp.), mogą być organizowane wyłącznie przez osoby z odpowiednimi uprawnieniami. Porozum się w tej sprawie z komendą hufca, pamiętaj, że czasem trzeba uczestników takich zajęć dodatkowo ubezpieczyć.



- 4. ZAJĘCIA DOTYCZĄCE BUDOWANIA ZESPOŁU OPARTE NA WYZWANIU** – W harcerstwie dość często spotykamy się z zajęciami, które nie są znane młodzieży. Przykładem może być zadanie przełożenia koca, na którym stoją uczestnicy, na drugą stronę w taki sposób, by nie stanęli oni na ziemi. Można również dać do wykonania inne zadanie, np. napisanie nazwy drużyny markerem, którego nikt nie trzyma – ale każdy trzyma sznurek, do którego ten marker jest przywiązany.

3. NABÓR TO NIE WSZYSTKO

3.1. ZBIÓRKA PONABOROWA

Przed tobą i twoją drużyną następne wyzwanie. Tak jak nabór zachęca do wstąpienia do harcerstwa – tak i pierwsza zbiórka (ale także następne!) musi być bardzo atrakcyjna. Jeśli spotkanie z nowymi osobami będzie nudne, mało aktywne, niezrozumiałe – to następne będzie znów zbiórką w starym niewielkim gronie.



Od atrakcyjności pierwszej zbiórki zależy frekwencja na następnej. Pamiętaj również, że jeśli kolejne zbiórki nie będą atrakcyjne, to nawet zbiórka ponaborowa nic nie pomoże!



To, co będziecie robić na zbiórce, będzie zależało od wieku, możliwości, środowiska, zainteresowań drużyny. Poniżej znajdują się nietuzinkowe pomysły, które możesz modyfikować i dostosowywać do potrzeb drużyny. Planując nabór, musisz równocześnie mieć już przygotowaną zbiórkę ponaborową – gdyż te dwa wydarzenia powinny stworzyć logiczny ciąg. Pamiętaj również, żeby podczas pierwszego spotkania poinformować uczestników o czasie rozpoczęcia, jak i zakończenia najbliższej zbiórki oraz o tym, co muszą na nią przygotować.

WAŻNA RZECZ – Malwina Siwczak, Hufiec Toruń.

Warto dać dzieciom coś na „odpowiedzialność”. Mogą dostać jakąś rzecz, którą muszą przynieść ze sobą na zbiórkę, bo inaczej zbiórka się nie odbędzie – będzie brakowało elementu. W zależności od tego, jaka będzie tematyka i jaki to będzie przedmiot, można taki pomysł zastosować w gromadzie zuchowej lub w drużynie harcerskiej. My rozdawaliśmy miecze i tarcze na turniej rycerski – w każdej klasie po jednej sztuce – i zadziało! Przyszło ok. 40 dzieciaków.

1. INTERAKTYWNY ŁAŃCUCH – Korzystając z kodów QR w trakcie spotkania naborowego podaj zaszyfrowane hasło, np. park miejski. Gdy spotkacie się w umówionym czasie i miejscu, podziel przybyłe osoby na grupy (niech w grupie będą zawsze osoby nowe i należące do drużyny wcześniej, wtajemniczone w zadania gry). Przekaż list, w którym grupy znajdą polecenie: „Na terenie zaszyfrowanym przez małe kwadraty odszukaj klucz do kłódki”. Gdyby uczestnicy nie pamiętali o kodzie na plakacie naborowym, w odległości kilku metrów można zostawić kartkę z kodem do odczytania. Natomiast kluczem niech będzie zdjęcie wycięte w kształcie klucza. Na zdjęciu pokazane będzie miejsce, do którego muszą się udać grupy. Tam znajdują kartkę z nazwą gazety codziennej, numerem strony oraz numerami wierszy i liter w wierszach. Po odszyfrowaniu wiadomości udają się do wskazanego miejsca – do harcówki. Pamiętaj o obudowaniu gry w fabułę, np. poszukiwaczy, odkrywców, podróżników, strażników itp. Wszystko musi mieć swój cel.



Nie siedź tylko w harcówce. Grę, turniej, zajęcia, zadania zorganizuj tak, by większość czasu spędzić na powietrzu. Harcówka może być miejscem rozpoczęcia lub zakończenia spotkania.



2. WYPRAWA/WYPRAWA ROWEROWA – W zdrowym ciele – zdrowy duch. Rodzicom zawsze podoba się, że dbamy o zdrowy tryb życia naszych harcerzy w aktywnej formie. Wycieczka taka przede wszystkim nie może być samą w sobie trasą do przebycia, trzeba na niej pokazać coś ciekawego lub coś zrobić. Wyprawa ma być formą, a w jej trakcie można zorganizować: zbiórkę, grę terenową, ognisko, śpiewanki, zwiedzanie jakiegoś miasta, szukanie zagubionego miejsca (gra fabularna) albo pokazanie czegoś, o czym nieliczni wiedzą (opuszczone budynki, zabytki, ciekawostki itp.). Wycieczka nie musi być daleka – bardzo możliwe, że w twojej okolicy znajdzie się kilka miejsc, ciekawostek, których historię nie wszyscy znają. Pamiętaj o bezpieczeństwie (rozdaj kamizelki, przypomnij o kaskach, pamiętaj o odpowiedniej liczbie osób pełnoletnich, jeśli nie jedziecie ścieżkami rowerowymi, koniecznie przypomnij zasady ruchu drogowego).

3. GRA MIEJSKA – Lasy, pola, parki to niejedyne miejsca, gdzie możemy zorganizować grę. Wyobraź sobie, że wasze miasto to teren gry. Pomyśl, że sklepy, w których masz znajomych, mogą być punktami w grze, możesz w lokalnej gazecie napisać tekst, który jest częścią gry (szyfr, ukryty tekst między wierszami, wskazówki, zadanie itp.), wykorzystać placówki, znajomości w mieście (rodziny, sąsiadów, rodziców), żeby stworzyć sobie jak najwięcej możliwości, które naprawdę można wykorzystać do gry. Celem może być odnalezienie harcówki.

4. ZAGADKOWE TECHNIKI HARCERSKIE – Osoby, które przybyły na zbiórkę, dostają mapy. W zależności od frekwencji każda cztero-, pięcioosobowa grupa po jednej. Na mapach napisane jest pytanie: „Czym jest harcerstwo?” oraz zaznaczone są miejsca, do których należy się udać, by wykonać zadanie. Za każde wykonane zadanie dostaje się odpowiedź. Odpowiedzi to m.in. pojęcia mogące naprowadzać na hasła: Robinson Crusoe, Indiana Jones, las, wyprawa, podróż, odkrycie itp. Odpowiedź na pytanie brzmi „Przygoda”. Zadania na punktach dotyczą technik harcerskich; samarytanki, szyfrów, węzłów itd. Jednak jako że będą to nowe osoby i nie będą umiały rozwiązać zadań jak wprawni harcerze – na każdym punkcie można dostać odpowiedź – możliwość skorzystania z poradnika harcerskiego. Można go otrzymać po odpowiedzi na proste pytania z wiedzy ogólnej.

5. FILM – I nie chodzi o organizowanie seansu filmowego! Nakręćcie sami film lub klip! Pobawcie się w reżysera, scenarzystę, aktorów. Miej już przygotowany ciekawy temat, najlepiej związany z lokalnym wydarzeniem lub ciekawostką. Jednak bądź przygotowany na modyfikacje. Jeśli pomysł się spodoba – Twoja drużyna będzie chciała od razu zrobić następny film, do którego scenariusz wymyśli już sama.

6. SZTAFETA Z DĘTKĄ ROWEROWĄ – Zmodyfikujmy nieco sztafetę, żeby był w niej element aktywizujący i uczący. Sztafeta rowerowa, tyle że podczas przekazywania roweru następna osoba musi zmienić sobie dętkę. Każda osoba w kolejce ma swoją dętkę rowerową, albo są dwie, którymi się wymieniają w grupach. Pozytywny akcent edukacyjny – każda osoba po takiej sztafecie będzie potrafiła wymienić dętkę w rowerze. Można przed sztafetą zrobić mały warsztat z tej umiejętności albo podczas sztafety na żywo (więcej emocji i dajecie szansę na większą inicjatywę i kreatywność uczestników). Sztafetę można modyfikować, wykorzystując różne przedmioty i czynności.



PORADY ZUCHMISTRZA

Należy zadbać o to, aby zbiórka, na którą przyjdą nowe dzieci, była jak najbardziej niesamowita. Powinna je tak zachwycić, aby chciały przychodzić na kolejne zbiórki. Trzeba pamiętać, że najczęściej dzieci rezygnuje z przynależności do gromady w ciągu trzech pierwszych tygodni. Ważne, żeby przy pierwszym spotkaniu z dziećmi sprawić, aby poczuły się wyjątkowo. Należy zwracać się do nich indywidualnie, powitać na początku, pożegnać na końcu, zaprosić do gry lub zabawy, osobiście wręczyć każdemu bilecik z miejscem, datą i godziną następnej zbiórki oraz zaprosić je (koniecznie z uśmiechem na twarzy) na kolejną zbiórkę. Typowe dla dzieci w tym wieku jest zapominanie. Zapamiętanie po dniu pełnym wrażeń nowego miejsca, nowej godziny i nowego terminu zbiórek może być ponad ich siły. Dlatego trzeba pamiętać, aby każde dziecko dostało do ręki karteczkę, na której będą podane wszystkie niezbędne informacje. Jeśli nabór przeprowadzany jest bezpośrednio w klasie, dobrze jest zapisać wszystko na tablicy, jeśli formą naboru jest ogłoszenie – ważne jest, by umieścić tam dane bardzo wyraźnie, podkreślając kolorami.

Pamiętaj, by nabór i pierwsza zbiórka były ze sobą powiązane. Jeśli pierwszym cyklem sprawnościowym będzie sprawność „elfa” – podczas naboru można ogłosić poszukiwania pomocników elfów. Podczas pierwszej zbiórki niech odbędzie się spotkanie z elfem, który podziękuje za przybycie i chęć pomocy oraz powie, jakie są wymagania, by zostać prawdziwym pomocnikiem elfa. Te wymagania będą kanwą kolejnych zbiórek.



7. POZNAWCZA FLAGA – Osoby na zbiórce podzielone są na dwie lub trzy grupy. Na wyznaczonym terenie zakładają bazę i stawiają flagę. Zadaniem jest wyniesienie flagi z przeciwnej bazy. Każdy uczestnik ma na ręce zawiązany kawałek krepiny. W przypadku zerwania opaski uczestnik musi przyjść do punktu, gdzie może znów założyć krepinę. Ale przyjść musi z inną osobą ze swojego zespołu – z taką, którą najmniej zna. Na miejscu oboje dostają zadania, których celem jest poznanie się. Para musi wymienić ulubiony kolor, potrawę drugiej osoby itp. Pamiętaj, by powiązać zabawę np. z obrzędowością drużyny. Na flagach mogą być symbole zastępów.

3.2. TROCHĘ INTEGRACJI

Pierwsza zbiórka bez względu na to, ile lat mają jej uczestnicy – powinna mieć charakter zapoznawczy, integracyjny, zachęcający. Nigdy nie wiadomo, ile osób lub czy ktokolwiek przyjdzie po naborze, jednakże powinniśmy być przygotowani na każdą ewentualność. Poniżej znajdują się gry i zabawy, które pomogą ci uatrakcyjnić zbiórkę.

Ważne jest obrzędowe rozpoczęcie zbiórki – już na samym początku pokazujemy nasze zwyczaje. Istotne jest, by drużynowy przedstawił siebie oraz drużynę, którą prowadzi. W ten sposób wzbudza zaufanie oraz ułatwia zwracanie się z problemami lub pytaniami osobom, które są nowe. Przedstawianie się nie może być za długie, by nie zanudzić uczestników. Poniżej znajduje się kilka gier integracyjnych, które można wykorzystać.

KRÓWKA, KOC I NASZE DŁONIE – Anna Zaroślińska, Hufiec Praszka, metodyka harcerska.

Zbiórkę rozpoczęliśmy od „zwiedzania” naszej harcówki i przywitania. Aby poznać się dobrze – każdy musiał opowiedzieć o sobie (jak ma na imię, skąd jest, co lubi, czego nie lubi, co jadł na obiad itd. – co tylko przyszło mu do głowy) w czasie, w którym poprzednia osoba w kręgu jadła krówkę. Na zbiórce również bawiliśmy się w grę integracyjną. Podzieliliśmy się na dwie grupy, następnie rozciągnęliśmy między nimi koc, po którego opuszczeniu jedna osoba z każdej grupy musiała powiedzieć jak najszybciej imię osoby z drugiej grupy siedzącej naprzeciwko. Odbiliśmy również farbami nasze dłonie na papierze i odbitki później podpisaliśmy.

- **GRA Z PIŁKĄ** – celem jest zapamiętanie imion oraz zdobycie informacji o członkach grupy. Uczestnicy stoją w kręgu. Prowadzący podaje swoje imię i jakąś informację o sobie, a potem rzuca piłkę do któregoś z uczestników. Zadaniem tej osoby, która otrzymała piłkę, jest powtórzenie tego, co usłyszała, np. „To jest Kasia, Kasia lubi jeść”. Następnie ta osoba podaje swoje imię i informację o sobie i rzuca piłkę do kogoś innego. Zabawa trwa dotąd, aż wszyscy wezmą w niej udział.

- **LUDZIKI** – celem jest lepsze poznanie się członków grupy. Zadaniem każdej osoby jest wydarcie ludzika z kartki. Po wydarciu mówimy, że każdy ma napisać na środku swoje imię, na jednej ręce język, którego się uczy lub chciałby się uczyć, na drugiej miejsce, do którego chciałby się udać, na jednej nodze numer buta, na drugiej ulubioną potrawę. Można wymyślić

swoje kryteria. Następnie uczestnicy szukają osób, które mają takie same wpisy i podpisują się sobie wzajemnie na ludzikach.

- **NIECH WSTANĄ WSZYSCY CI, KTÓRZY...** – uczestnicy siedzą w kole, jedna osoba stoi w środku. Osoba stojąca w środku mówi „Niech wstaną wszyscy ci, którzy, na przykład, mają buty za „kostkę”. Osoba ta musi podać coś, co ma na sobie lub się tym interesuje. Jeżeli znajdują się osoby, które również lubią lub mają daną rzecz, muszą wstać i zmienić miejsce. Jest tyle miejsc, że zawsze jedna osoba zostanie na środku.

OSWOJENIE Z HARCERSTWEM – Monika Fabka, Hufiec Szczecin Dąbie,
metodyka harcerska.

Pamiętaj o oswojeniu nowych osób z harcerskimi symbolami i zwyczajami – zbiórka ponaborowa to nie tylko integracja. Możesz zacząć od krzyża harcerskiego. Na wyznaczonych punktach zastępy mogą dostać elementy układanki, która na koniec będzie ukazywała wizerunek krzyża. Oczywiście należy wytłumaczyć, dlaczego jest on dla nas ważny. Idealnie zrobią to harcerze, którzy dłużej są w drużynie – poczują się potrzebni.

- **CHRONOLOGIA** – W absolutnej ciszy uczestnicy muszą ustawić się według miesięcy, w których się urodzili (od stycznia do grudnia). Można wybrać też inną klasyfikację, np. rocznik, numer buta.

Kończymy zbiórkę w sposób obrzędowy – na końcu jeszcze raz przypomnij kiedy, gdzie i o której godzinie odbywają się wasze zbiórki. Poinformuj o ewentualnych wydarzeniach i zaproś na kolejne spotkanie.



Pamiętaj! Żaden element zbiórki nie może być za długi, tak by nie znudził się uczestnikom. Każda kolejna zbiórka może mieć również element integracyjny, nie musimy wykorzystywać wszystkich gier od razu.



Należy pamiętać o tym (i nie zrażać się tym!), że nawet jeśli na pierwszej zbiórce pojawi się dwudziestka dzieci/młodzieży, to na następnej zapewne będzie ich mniej. Prawie nigdy nie jest tak, że wszystkie dzieci zostają, choć wszystko zależy od atrakcyjności pierwszych zbiórek. Jeśli pierwsza zbiórka będzie atrakcyjna, a druga nie – na trzeciej nie będzie już większości świeżaków. Jeśli na naborze zaczęłaś jakąś fabułę – kontynuuj ją – nie tylko na pierwszej zbiórce, ale i na kilku kolejnych.

Zabawy, gry muszą być przemyślane i dobrze zorganizowane. Nowe osoby nie powinny czuć się gorsze ze względu na brak wiedzy harcerskiej. Dla przykładu – jeśli coś będzie zaszyfrowane – szyfr również musi być dostępny. Nie można stworzyć takiej sytuacji, by tylko starsi stażem harcerze wykonywali dane zadanie. W przypadku szyfru znajdź taki, którego do tej pory nie używaliście w drużynie. Dla każdego uczestnika zbiórki będzie to niespodzianka.

3.3. SPOTKANIE Z RODZICAMI

Jesteś już po naborze, po pierwszej zbiórce, czas na pierwsze spotkanie z rodzicami.

3.3.1. Co powinieneś wiedzieć przed zebraniem?

1. Przygotuj sobie listę spraw, które chcesz poruszyć na zebraniu (przykładowa lista poniżej).
2. Zebranie powinno się odbyć najlepiej od razu po pierwszej zbiórce lub maksymalnie po drugiej.
3. Najlepszym miejscem jest sala w szkole, przy której działacie (pamiętaj, że wtedy musisz nawiązać kontakt z dyrekcją!) lub harcówka (jeśli jest na tyle duża, że zmieszczą się wszystkie osoby zaproszone i przystosowana – rodzice mogą nie chcieć siedzieć na ziemi lub pieńkach).
4. Na zebranie zaproś tylko rodziców, zuchy lub harcerzy pozostaw pod opieką przybocznych.
5. Przygotuj swojego przybocznego, by miał w zanadrzu kilka gier i zabaw dla zuchów lub harcerzy.
6. Pamiętaj, że jest to spotkanie z rodzicami, z którymi będziesz współpracować przez następne lata – liczy się pierwsze wrażenie! Wyprasuj mundur, załóż spodnie (u dziewcząt zalecana jest spódnica harcerska), zwróć uwagę na buty (czy są czyste i w odpowiednim kolorze).

3.3.2. LISTA TEMATÓW NA PIERWSZE ZEBRANIE Z RODZICAMI

- **PRZEDSTAWIENIE SIĘ** – Ważne jest, żeby zdobyć zaufanie rodziców. Przedstaw nie tylko to, co robisz w harcerstwie, ale również prywatnie. Jeśli drużynowy nie jest pełnoletni, opiekun drużyny musi być również na spotkaniu i on także powinien zostać przedstawiony.
- **PRZEDSTAWIENIE DRUŻYNY/GROMADY** – Rodzice muszą wiedzieć, do jakiej drużyny/gromady są zapisane ich dzieci (nawet jeśli nie zapamiętają pełnej nazwy), jak działa dana jednostka – zaczynamy od najprostszych spraw, takich jak: kiedy i gdzie odbywają się zbiórki (rodzic jest spokojny, gdy wie, gdzie jego dziecko przebywa w danym momencie i o której wróci do domu), co robimy w harcerstwie. Szczególnie należy podkreślić wartości i umiejętności, które daje ZHP. Należy powiedzieć również parę słów na temat wyjazdów (biwaków i obozów), przebiegu zbiórek i ich tematyki.



Warto przeczytać artykuł Marty Tittenbrun „Drogi rodzicu”, który zamieszczony był w magazynie wędrowniczym „Na Tropie”. Znajdziesz tam dużo inspiracji i zobaczysz, które kwestie właśnie dla rodzica mogą być najważniejsze.



- **SKŁADKI** – Warto na pierwszym zebraniu podać wysokość składek członkowskich, co jaki czas będą one zbierane oraz do kiedy należy wpłacić pierwsze składki (jest to bardzo ważne z tego względu, że jeśli rodzic ma wyznaczony termin zapłaty, zwykle się go trzyma, a my możemy być spokojni, że składki zostaną uregulowane w odpowiednim czasie).
- **ZGODA NA UCZESTNICTWO W ZBIÓRKACH, WYJAZDACH, NA WYKORZYSTANIE WIZERUNKU** – To jest idealny czas, żeby przekazać rodzicom do podpisania oświadczenia wyrażające zgodę na uczestnictwo dziecka w zbiórkach oraz wyjazdach. Dlatego zabezpiecz się w dużą liczbę długopisów.
- **UMUNDUROWANIE** – Warto przygotować miniporadnik, gdzie szukać munduru, co dokładnie jest potrzebne na sam początek, co harcerz/zuch otrzyma od drużynowego. Pamiętaj, żeby poinformować rodziców o tym, że nie ma konieczności kupowania całego umundurowania od razu – jest to ważna informacja dla mniej zamożnych rodzin, które nie mają możliwości

zakupienia całego umundurowania na samym początku działalności dziecka w drużynie lub gromadzie. Warto również stworzyć system odkupywania mundurów od starszych osób, które już wyrosły ze swoich rozmiarów. Jeśli taki już masz w drużynie – poinformuj o tym rodziców.

- **KONTAKT** – Podaj strony www waszej jednostki, swoje dane kontaktowe i inne źródła, z których rodzic będzie mógł korzystać, żeby skontaktować się z drużynowym lub dowiedzieć się więcej o ZHP.
- **PYTANIA OD RODZICÓW** – Przygotuj się na to, że po zebraniu przez kolejne 10 minut (a nawet dłużej!) będziesz odpowiadał na pytania rodziców. Najpierw poproś o pytania na forum. Cierpliwie słuchaj i udzielaj rzeczowych odpowiedzi. Pamiętaj, że nie wszyscy rodzice chcą pytać przy innych. Po spotkaniu zarezerwuj czas na odpowiedzi indywidualne.



Pamiętaj – rodzice to sojusznicy! Dlatego warto od samego początku starać się nawiązać z nimi jak najlepszy kontakt. Mogą oni wiele wnieść w działalność twojej drużyny lub gromady.



3.4. EWALUACJA NABORU I DALSZE DZIAŁANIA

By wyciągnąć wnioski, sprawdzić odbiór społeczności szkolnej – zadbaj o dobry wizerunek po przeprowadzonej akcji. Tym działaniem możesz jeszcze bardziej polepszyć stosunki z dyrekcją.

1. Umów się na spotkanie z dyrekcją jak najszybciej po pierwszej zbiórce.
2. Przyniesz ze sobą listę uczestników zbiórki (imię, nazwisko, klasa).
3. Omów sprawy harcówki, terminy i godzinę spotkań.
4. Warto zapoznać się z pracownikami szkoły, to z nimi będziesz się najczęściej spotykał i od ich opinii przekazanych dyrekcji może zależeć przyszłość drużyny.
5. Dopilnuj, aby na terenie szkoły zawsze znajdowały się aktualizowane na bieżąco ogłoszenia o terminie zbiórek, zachęcające nowe osoby (nie każdy był w szkole, kiedy odbywał się nabór).
6. Zorientuj się, kiedy odbywa się najbliższa szkolna uroczystość i postaraj się (po ustaleniu z dyrekcją) pojawić na niej z zastępem w mundurach albo przynajmniej koszulkach drużyny.

4. MATERIAŁY DO WYKORZYSTANIA

Materiały, z których możesz korzystać, udostępniamy pod adresem:

<http://goo.gl/CDuZfd>





dodatek do numeru 7-8/2014
miesięcznika instruktorów ZHP

 **zuwaj**