

Majsterka - pomysły różnych technik

Chcę przedstawić kilka pomysłów na zuchową majsterkę. Jest sporo ciekawych technik, dających zuchom dużo zabawy i łatwych do wykorzystania. Część z Was uczestniczyła na różnych kursach w zajęciach z majsterki, także takich, które prowadziłam. Na pewno niektóre rzeczy będą Wam już znane. Mam jednak nadzieję, że coś inspirującego tu znajdziecie.

Origami

To dobrze rozpowszechniona sztuka składania papieru, o której więcej w tym numerze pisze Iwona. Jest zwykle dosyć trudna dla zuchów, ale równocześnie daje im bardzo dużo satysfakcji. Bez wątpienia uczy staranności i bycia cierpliwym.

Szablony

Jeśli mamy wybrany konkretny temat majsterki, szczególnie jeśli jest w nim dużo elementów rysunkowych trudnych dla dzieci, można zrobić ich szablony. Przygotowujemy przed zbiórką zestaw kilku, kilkunastu gotowych szablonów, które mogą być odrysowywane przez zuchy w czasie robienia własnych prac. Mogą być odwzorowywane ołówkiem lub kredką, albo możemy zabrać farby i wałkiem nanosić je na pracę. Szablony mogą być tylko dodatkiem do rysunków wykonywanych kredkami. Zabawy jest przy tym co niemiara. Przy okazji wymagana jest współpraca między dziećmi, które wymieniają się różnymi wzorami; mogą też wyspecjalizować się w konkretnym kształcie.

Wzór wzoru

Chodzi tu o malowanie warzywami o owocami. Przekrojone owoce po zanurzeniu w farbie, mogą być wspinałymi stemplami. Z ich kształtów można tworzyć różne wzory, obrazy. Technika ta rozwija dobrze wyobraźnię

Wykorzystaj elementy

Zuch dostaje do rysowania kartkę, na której są umieszczone wcześniej jakieś kształty. Mogą być to dowolne linie, koła; różne elementy, najlepiej trudne do skojarzenia od razu, które należy wykorzystać w rysunku. To ćwiczenie także bardzo rozwija wyobraźnię. Można wszystkim zuchom dać takie same kształty do wykorzystania i na zakończenie porównać, w jak oryginalny sposób te elementy były wykorzystane przez różne osoby.

Kucharzenie

Nie mam tu na myśli jakiejś konkretnej potrawy. Sama z zuchami zabierałam się za kanapki i sałatki. Jeśli tylko mamy możliwości, by z zuchami zrobić coś do jedzenia, coś ugotować (choćby kisiel!) warto tą możliwość wykorzystać. Dzieci mają ogromną satysfakcję, z tego, że same coś wykonają; coś co zwykle robią tylko dorośli. To znacznie większa radość niż narysowanie kolejnego obrazka.

Temat prosty - majsterka jaka jest, każdy widzi. Majstrować można wszystko i nie warto rezygnować z tej formy pracy podczas zbiórki. Rozwija ona sprawność manualną i kreatywność zucha. Co więc można majstrować?

- stroje obrzędowe
- stroje do danego cyklu zabawowego
- wystrój zuchówki
- wszelkiego rodzaju skarbcze, laski głosu, totemy
- rekwizyty i stroje do teatryku
- rzeczy które przydadzą się później w zabawie

Oczywiście trzeba brać pod uwagę kwestie sprawności manualnej zucha w danym wieku - różnie to bywa, czasami zuch z pierwszej klasy nie potrafi z powodu swojego mniejszego rozwoju zrobić czegoś co okazuje się banalne dla zucha z klasy trzeciej.

Druga sprawa to bezpieczeństwo! Majsterka lepienie z gliny zagrożenia nie stwarza, lecz bardziej wymyślne sposoby gdzie trzeba używać ostrych narzędzi bądź ciąć coś trzeba twórczo przemyśleć. (choć wg. Kamińskiego z tego co wyczytałem w jego książkach podstawowym wyposażeniem zucha podczas majsterki jest nóż i siekierka - cóż hm. tu bym nie stosował się do literatury). Bezpieczeństwo przede wszystkim.

Jest to forma długa - trzeba być bardzo sprytnym żeby tak wpasować ją w zbiórkę żeby zajęła konkretną ilość czasu (zuchy lubią się babrać (szczególnie w glinie) a przebieg konstrukcji bywa nieprzewidywany). Najlepszym więc miejscem na majsterkę jest rzecz jasna kolonia bądź zimowisko.

Ćwiczenie czyni mistrza - czyli zamieszczajcie swoje pomysły na ciekawą majsterkę!

majsterka

Czym jest zuchowa majsterka?

Zacznę od tego, że jest to zuchowa forma pracy. Żeby móc ją zatem wykorzystywać w gromadzie, należałoby się czegoś o niej dowiedzieć. Po pierwsze, jeśli Wasze doświadczenia z majsterką przywodzą Wam namysł skojarzenia ze szkolnymi zajęciami plastycznymi czy technicznymi, to tylko częściowo takie skojarzenia są słuszne. Majsterka zuchowa nie jest zwykłą pracą plastyczną, czy techniczną. Ma ona swój cel, fabułę i zazwyczaj ma swoje praktyczne zastosowanie. To, co robimy podczas majsterki, ma nam do czegoś posłużyć. I tak na przykład, kiedy robimy maski na bal, to dlatego, że gdzieś będzie organizowany bal karnawałowy, na który zostaliśmy zaproszeni i maski te posłużą nam jako element naszego

stroju. Majsterka, o czym już wspomniałam na początku, jest zuchową formą pracy. Dodam jeszcze do tego, że jest to statyczna forma pracy. Co to znaczy? Oznacza to tyle, że wykorzystujemy ją na zbiórce (pamiętając o zasadzie przemienności elementów) w celu uspokojenia naszych zuchów, po jakiejś ruchowej zabawie, lub po jakimś dynamicznym elemencie naszej zbiórki. Majsterka hamuje nadmierną ruchliwość zuchów.

Czas i skala trudności majsterki.

Należy pamiętać przy tym zagadnieniu o kilku zasadach. Jeśli chodzi o czas, to ustalamy go tak, aby każdy zuch zdążył wykonać swoje zadanie. Jeśli jakiś zuch skończy wcześniej, możemy poprosić go o pomoc przy sprzątanii, dać mu coś do zrobienia lub też poprosić przybocznego o zorganizowanie jakiejś krótkiej zabawy jeśli pracę skończyło kilkoro zuchów. Nie możemy doprowadzić do sytuacji, w której majsterka będzie dla zuchów zbyt długa, przez co zaczną się nudzić, tym co robią. Zdarzają się jednak takie majsterki, które wymagają więcej czasu. Warto wtedy przerwać pracę zuchom poprzez krótką grę, płas, ćwiczenie. Jestto jednak bardzo ryzykowne, ponieważ zuchy mogą już nie chcieć wrócić do wcześniej wykonywanej pracy, zwłaszcza jeśli gra, którą zaproponowaliście bardzo im się spodobała. Innym sposobem urozmaicenia majsterki jest śpiewanie w trakcie majsterkowania, jeśli oczywiście to co wykonujemy, nie wymaga całkowitego skupienia i koncentracji. Ze względu na czas trwania, majsterki dzielimy na „minutki” (krótkie), oraz majsterki długie (takie, które mogą trwać nawet całą zbiórkę). Trudność majsterki musi być dostosowana do wieku i możliwości naszych zuchów. Musimy wziąć pod uwagę również nasze możliwości. Jeśli sami nie potrafimy wykonać karmnika dla ptaków, to nie wymagajmy, aby zrobiły go zuchy. Pamiętajmy też o tym, że jeśli będziemy wykonywać coś na przykład w technice origami, to musimy potrafić to zrobić. Przecież nie damy zuchom książki objaśniającej jak złożyć z papieru żurawia? Musimy sami im pokazać, jak się to robi.

Jak często można stosować majsterkę?

Tak naprawdę zależy to tylko od Was. Jeśli macie dobre, ciekawe pomysły, które zainteresują zuchy, to możecie stosować majsterkę nawet na każdej zbiórce. Dlaczego warto stosować majsterkę? Ponieważ:

- pobudza wyobraźnię dzieci,
- koordynuje ruchy dzieci,
- rozwija zdolności manualne,
- sprzyja twórczemu myśleniu dzieci,
- pomaga w koncentracji i skupieniu,
- uczy pracy w zespole, w grupie.

Majsterka pomaga w stworzeniu ciekawej obrzędowości, czy to w gromadzie, czy też na kolonii. Ileż radości sprawia zuchom tworzenie rekwizytów do obrzędowości gromady, czy obrzędowości kolonijnej. Majsterkę wykorzystujemy również przy zdobywaniu sprawności zespołowych jak i indywidualnych. Na przykład przy sprawności Ptasiego Opiekuna możemy zrobić karmnik, przy Zielarzu – zielniki, przy Grosiku –portfel (na przykład z origami), przy Kuchciku – jakąś prosta sałatkę owocową lub warzywną, przy Malarzu –możemy pomalować butelki, lub inne szklane naczynia, przy Przyjacielu Książek – zakładkę, przy Mistrzu Gieri Zabaw – kostkę do gry, itp.

Jak zorganizować majsterkę?

Zazwyczaj zajęcia z majsterki odbywają się indywidualnie, ale nie jest to regułą i są takie prace, które możemy, a nawet powinniśmy, wykonywać wspólnie (na przykład wspólnie

możemy narysować mapę Stumilowego Lasu przy zdobywaniu sprawności Kubusia Puchatka). W czasie majsterki każdy zuch musi mieć przydzielone dla siebie zadanie, musi mieć miejsce i materiały do pracy. Najlepiej byłoby, gdyby każdy miał swoje przybory do majsterkowania. Po pierwsze ułatwi to i usprawni pracę, a po drugie (a może właśnie po pierwsze) zapewni to nam bezpieczeństwo. Nie trudno sobie przecież wyobrazić, co może się stać, gdy zuchy będą sobie podawały między sobą nożyczki. Bezpieczeństwo! Nie ma tu jakiejś złotej zasady, która powie nam, co należy zrobić, aby zuchom nic się nie stało podczas majsterkowania. Wykażmy się zatem wyobraźnią i umiejętnością przewidywania zachowań naszych dzieci. Z bezpieczeństwem wiąże się również kwestia czystości. Jeśli malujemy rękami, to trzeba te ręce później umyć, jeśli robimy sałatki, to przed zabraniem się do pracy również idziemy myć ręce i używamy do tego nie tylko wody, ale i mydła. Pamiętajmy nie tylko o czystości naszego ciała, ale również o czystości terenu, na którym majsterkujemy. Jeśli będziemy używali farb, to zabezpieczmy wcześniej podłogę czy stół przed ubrudzeniem, rozkładając stare gazety. Wszyscy wiemy jak drogi jest papier, kredki czy farby. Cenne może się okazać nauczenie zuchów oszczędzania materiałów. Nie jest to sprawa prosta, ale przyzwyczajajmy zuchy, pokażmy im swoim przykładem, jak to można robić. Przy sprzątaniu po majsterce sprawdźmy, co nadaje się jeszcze do ponownego wykorzystania, czego nie zużyliśmy oraz dopilnujmy, żeby wszystkie kredki zna-lażyły się w pudełku, a nie w koszu na śmieci.

Materiały do majsterki

Wiadomo, że są takie materiały, które po prostu trzeba kupić. Niemniej jednak możemy oszczędzić trochę pieniędzy jeśli poprosimy o pomoc w ich zdobyciu zuchy i ich rodziców. Nie chodzi o to, żeby zuchy kupowały bloki rysunkowe, ale żeby zaangażowały się w gromadzenie materiałów (pudełek, puszek, karto-nów, itp.). Sami również pamiętajmy o tym, że pudełko po czekoladkach, które chcemy wyrzucić, może się nam jeszcze do czegoś przydać. Ja na przykład często jeszcze korzystam w takich sprawach z pomocy swoich znajomych. Zazwyczaj coś, im jest już zupełnie nieprzydatne, dla mnie okazuje się potrzebne. Jakich materiałów możemy użyć do majsterki? Papier, plastelina, glina, masa solna, ścinki materiałów, składniki z kuchni jeśli coś gotujemy, drewno, plastik, inne tworzywa sztuczne, obiekty przyrodnicze (suche liście, szyszki, muszelki), również jakieś przedmioty z dziedziny elektroniki.

Podział majsterek

Majsterki dzielą się przede wszystkim na dwie części:

- **majsterkę minutkę** (trwającą dłużej niż minutę, zwykle do 10 minut)
- **majsterkę długą**, która może zajmować nawet całą zbiórkę.

Różnorodność majsterek jest olbrzymia i wciąż poznajemy nowe, zależy to od naszej pomysłowości. Pomocny może być dla was podział majsterek ze względu na materiały, które się wykorzystuje do ich wykonania.

Majsterki plastyczne – wykonanie technik plastycznych, takich jak: rysowanie, malowanie farbami, kredą, węglem, malowanie plasteliną,

Majsterki z papieru – origami, wydzieranki, korale z papieru itp.

Majsterki przyrodnicze - wykorzystanie darów natury, witraże z liści, kasztanowe, żółdziowe ludziki, ikebany, łódki z kory, szałas, igloo

Majsterki szyte – czyli wyszywanie, haftowanie, dzierganie, wyszywanie obrazków, tworzenie z włóczki

Kucharzenie – czyli gotowanie, robienie sałatek, deserów, kanapek, leśnych potraw, robienie podplomyków, napojów wzmacniających itp.

Lepienie z plasteliny, modeliny, gliny, masy solnej, masy papierowej

Majsterka z drewna – zdobnictwo kolonijne, łuki, oszczepy, tarcze

Majsterki elektrotechniczne – latarki, dzwonki

Majsterki z tworzyw sztucznych –czyli wykorzystanie opakowań po kosmetykach, po jajkach, itp.

Majsterki dzielą się przede wszystkim na dwie części: majsterkę minutkę (trwającą dłużej niż minutę zwykle do 10 minut) oraz majsterkę długą, która może zajmować nawet całą zbiórkę. Różnorodność majsterek jest olbrzymia i wciąż poznajemy nowe, zależy to od naszej pomysłowości. Pomocny może być dla was podział majsterek ze względu na materiały, które się wykorzystuje do ich wykonania-może natchnie was to do stworzenia zupełnie nowej majsterki?

- Ø Majsterki plastyczne - wykonanie technik plastycznych, takich, jak: rysowanie, malowanie farbami, kredą, węglem, malowanie plasteliną,
- Ø Majsterki z papieru - origami, wydzieranki, korale z papieru itp.
- Ø Majsterki przyrodnicze - wykorzystanie darów natury, witraże z liści, kasztanowe, żółodziowe ludziki, ikebany, łódki z kory, szałas, igloo
- Ø Majsterki szyte - czyli wyszywanie, haftowanie, dzierganie, wyszywanie obrazków, tworzeni z włóczki
- Ø Kucharzenie - czyli gotowanie, robienie sałatek, deserów, kanapek, leśnych potraw, robienie podpłomyków, napojów wzmacniających itp.
- Ø Lepienie z plasteliny, modeliny, gliny, masy solnej, masy papierowej
- Ø Majsterka z drewna - zdobnictwo kolonijne, łuki, oszczepy, tarcze
- Ø Majsterki elektrotechniczne - latarki, dzwonki
- Ø Majsterki z tworzyw sztucznych - czyli wykorzystanie opakowań po kosmetykach, po jajkach, itp.

Źródło: poradnik drużynowego gromady zuchowej

REGULAMIN MAJSTERKOWANIA

1. Każda nawet mała rzecz, musi swoje miejsce mieć.
2. Każdy zuch pamięta o tym, by mieć sprawne narzędzia.
3. Piła ostre ma ząbki, nie podkładaj pod nią rączki.
4. To także jest oczywiste, że narzędzia chcą być czyste

Autor nieznan

Majsterka

Po usłyszeniu opowieści o dalekiej krainie zamieszkaney przez czerwonoskórych ludzi i stada bizonów zuchy są gotowe na spotkanie nowej przygody. Lecz jakoś trudno wyobrazić sobie, że Basia z drugiej szóstki jest piękną Indianką, a Antek dzielnym wojownikiem... Z pomocą szybko przychodzi drużynowy wyciągając kolorowe kartki, nożyczki i farby. Dwadzieścia par rąk pracuje szybko i sprawnie, wycinając, strzępiąc i kolorując. W kilka chwil głowy wszystkich zuchów przystrojone są indiańskimi piórami, a na buziach pojawiają się kolorowe znaki. W jednej chwili harcówka zamienia się w indiańską wioskę, a zuchy w pracowitych i dzielnych Indian...

Po co?

- Ø Uatrakcyjnia zuchowe działania, dodając im aury niepowtarzalności
- Ø Rozwija kreatywność i działa na wyobraźnię
- Ø Może uczyć zarówno pracy w grupie, jak i samodzielności
- Ø Daje szansę wykazania się i zaistnienia w grupie rówieśniczej
- Ø Rozwija wyobraźnię przestrzenną, umiejętności techniczne i manualne
- Ø Daje możliwość wyciszenia, pomaga się skupić
- Ø Uczy przezwycięzania trudności i pomaga uwierzyć we własne siły
- Ø Kształtuje zmysł estetyki

Kiedy?

Zuchowa majsterka stale towarzyszy nam w naszej pracy. Pojawia się zwykle podczas zbiórek - nie więcej niż raz podczas spotkania i niekoniecznie na każdym. Majsterkować możemy także podczas biwaków i kolonii zuchowej, co daje nam możliwość przeprowadzenia dłuższej i wymagającej większych nakładów pracy majsterki. Przeprowadzamy ją zwykle po zabawie ruchowej, kiedy zuchy są zmęczone i potrzebują czasu na regenerację sił. Kiedy potrzebujemy rekwizytów do kolejnej zabawy najlepiej będzie jeśli zuchy przygotują je samodzielnie, bo dużą satysfakcję sprawi ich korzystanie z owoców własnej pracy.

Czym?

Do każdej majsterki musimy wcześniej przygotować odpowiednie narzędzia i materiały. Zastanówmy się najpierw, jaki efekt chcemy osiągnąć, a następnie czym będziemy mogli tego dokonać. Pamiętajmy przy tym, żeby dopasować to do możliwości naszych zuchów - może warto zrezygnować z robienia wprasowanek jeśli wiemy, że dziecko nie potrafi posługiwać się żelazkiem i może to stanowić dla niego zagrożenie. Zamiast przynosić na zbiórkę nożyki do papieru lepiej pokazać jak umiejętnie wykorzystają nożyczki do osiągnięcia zamierzonego efektu.

Najczęściej używane materiały do majsterki: nożyczki, dziurkacze, zszywacze, pędzle, papier, kredki, farby, plastelina, gips, masa solna, balony, taśma klejąca...

Jak?

Zanim rozpoczniemy z zuchami majsterkę dokładnie określmy co i jak będziemy robić. Jasnym i zwięzłym językiem opiszcie cały przebieg majsterki, mówiąc jakich narzędzi i materiałów kiedy i w jaki sposób trzeba używać. Przypomnijcie o zasadach bezpieczeństwa i o tym, że po skończonej pracy należy posprzątać. Pamiętajcie by wręczyć zuchom materiały dopiero po tym, jak powiecie im co mają robić, dzięki czemu możecie liczyć na ich uwagę. Majsterka może być przeprowadzona indywidualnie lub w grupach (zwykle szóstkach). Może trwać od kilku do kilkunastu minut (dłuższe niż 20 minut występują rzadziej, zwykle na wyjazdach). Podczas trwania majsterki zadaniem drużynowego i przybocznych jest nadzorowanie pracy, czuwanie nad bezpieczeństwem i pomoc w trudniejszych etapach pracy. Po skończonej pracy zuchy z Waszą niewielką pomocą lub najlepiej wskazówkami powinny posprzątać po sobie i (jeśli zachodzi taka potrzeba) umyć ręce. Jeśli część zuchów skończy wcześniej niż reszta gromady to zaproponujcie im krótką zabawę, najlepiej związaną z wykonywaną przed chwilę pracą. Pamiętajcie jednak by te osoby nie przeszkadzały reszcie zuchów w majsterkowaniu.

Do czego?

Bez względu na to jaki rodzaj majsterki wykonywały zuchy to ich prace powinny zostać wykorzystane w dalszej części zbiórki, przedstawione lub omówione. Jeśli tworzyliście czapki kolejarza to nie zapomnijcie założyć ich przy „wsiadaniu do pociągu”, a gdy zrobicie lupę z folii to poobserwujcie przez nią roślinki. W przypadku prac, których nie można w ten sposób wykorzystać możecie zrobić wystawę (zarówno długotrwałą jak i kilkuminutową przeznaczoną dla samych zuchów) lub poprosić by chętne zuchy powiedziały kilka słów o swoim dziele.

Podstawowe rodzaje majsterek:

Ø Rysowanie i malowanie

- Ø Wyklejanie
- Ø Lepienie z gipsu lub masy solnej
- Ø Origami
- Ø Przygotowywanie jedzenia
- Ø Lepienie z plasteliny
- Ø Witraże
- Ø Koláže
- Ø Stemplowanie
- Ø Wycinanki

Każdą z powyższych majsterek można zmodyfikować i uatrakcyjnić, np. wystarczy, że zuchy będą rysować na kartce wyciętej w ciekawy (łączący się z fabułą zbiórki) sposób. Różne techniki można z powodzeniem łączyć, w czym często możemy liczyć na dziecięcą inwencję.

Majsterka ma wiele wspólnego z pracą. Zawiera element celowości i daje w efekcie coś, co zuchom jest potrzebne. Jest częścią zbiórki i jej temat oraz cel muszą wynikać z realizowanego tematu (cyklu) i potrzeb zbiórki. Majsterka nie może być całkiem odrębnym zajęciem, które tylko służy do wypełnienia czasu. Musi wynikać z realizowanego cyklu, być jego elementem.

Przy planowaniu zajęć z majsterkowania, trzeba wziąć pod uwagę wiek zuchów: mniej skomplikowane prace dla młodszych; trudniejsze i bardziej samodzielne dla starszych. Majsterka musi zuchy zainteresować, a także pomóc drużynowemu w np. przygotowaniu się do następnego punktu zbiórki.

Czego majsterka uczy zuchy?

- - Uczy dokładności, wytrwałości, cierpliwości;
- - Zuch wyrabia w sobie zdolności manualne (np. drobne mięśnie dłoni, co pomaga mu w pisaniu);
- - Wyrabianiu wytrwałości pomaga widoczny cel majsterkowania. Realizując cykl Strażak - robimy czapki oraz akcesoria strażackie, bawimy się w Indian - robimy pióropusze, idziemy na bal karnawałowy - wykonujemy maski i inne elementy stroju, itd.
- - Majsterkowanie uczy obowiązkowości i odpowiedzialności. Drużynowy uczy zucha, że ma obowiązek skończyć rozpoczętą pracę, jest odpowiedzialny za otrzymany materiał.
- - Majsterkowanie uczy samodzielności i zaradności, bo zuch majsterkuje sam i powinien sobie sam radzić z materiałem.

- - Uczy twórczego myślenia, wyrabia wyobraźnię i koncentrację;
- - Uczy pracy w grupie i rozwija warsztat form pracy;
- - Uczy różnych technik wykonania prac, pozwala poznać paletę barw;

Planując majsterkę musisz uwzględnić 4 elementy: czas, miejsce, surowce i wiek zuchów.

Majsterka może trwać nie więcej niż 20 minut w grupie dzieci młodszych. Wskazane jest by każdy zuch wykonywał swoją pracę.

Starsze zuchy mogą majsterkować dłużej i wykonywać ją zespołowo.

Co daje:

- radość tworzenia;
- kształtuje sprawność manualną, zręczność;
- uczy zaradności, pracowitości, wytrwałości, samodzielności, dokładności;
- rozwija wyobraźnię i pomysłowość, poczucie estetyki.

Zasady:

- . przydzielaj pracę zuchom według stopnia trudności;
- . przygotuj się do majsterki, sam wykonaj przedmiot, który mają zrobić zuchy;
- . nie proponuj zuchom robienia przedmiotów, które uznają za nieużyteczne;
- . podczas majsterki uważaj na wszystkie zuchy;
- . zawsze oceń pracę zuchów.

Rodzaje zuchowych majsterek:

- majsterki - minutki (łatwe majsterki, które można wykonać w 10 min., np. składanki z papieru, wydzieranki);
- wykonanie broni typu łuk, dzida (potrzebne przy realizacji sprawności np. Indianin, Rycerz, Żołnierz, itd.);
- zbudowanie latawca, samolotu, statku (potrzebne przy realizacji sprawności np. Marynarz, Lotnik, itd.);
- majsterki tzw. "elektryczne", np. sygnalizator (potrzebne przy realizacji sprawności np. Przechodzień, Radiowiec, itd.);
- zabawki, np. telefon (potrzebne przy realizacji sprawności np. Sprzedawca, Poczowiec, itd.);
- szycie (potrzebne przy realizacji sprawności np. Igiełka, Krawcowa, itd.);
- robienie kukiełek (potrzebne przy realizacji sprawności np. Aktor, itd.);
- wykonanie rzeźb, obrazów, (potrzebne przy realizacji sprawności np. Plastyk, Dekorator, Archeolog, itd.);
- wykonanie ozdób choinkowych, (potrzebne przy realizacji sprawności np. Święty Mikołaj, itd.);
- wykonanie karmników, (potrzebne przy realizacji sprawności np. Przyjaciel zwierząt, Ornitolog, itd.);
- wykonanie kanapek, ciasta, nakrywanie do stołu (potrzebne przy realizacji sprawności np. Kuchcik, itd.);

Majsterka jest formą pracy w czasie której możemy nauczyć zuchy „Pożytecznych umiejętności” i „Pożytecznych prac” potrzebnych w czasie realizacji cyklu oraz w życiu codziennym.