

## WSPÓŁZAWODNICTWO

Zamiast oceny, która kojarzy się ze szkołą i prowadzi do porównania się z innymi wywołać refleksję o mocnych stronach, o rozwoju, o własnych możliwościach i skłonić do porównania ze sobą samym na przestrzeni czasu. We współzawodnictwie nie ma przegranych ani najgorszych. W punktacji i w ocenie są.

Do współzawodnictwa z samym sobą, z własnym ciałem, zmęczeniem, czasem i przestrzenią gotowi są stanać jedynie najlepsi. Trzeba mieć hart ducha i silną wolę, aby w tej grze zwyciężyć. Tu nie ma nagród, tu nie ważne jest, co się opłaca, tu ważne jest wewnętrzne przekonanie, że warto podjąć wysiłek, mimo, że może się nie udać. Chodzi o to, by nie przestać stawać się lepszym niż się było. Łatwo jest dać się ponieść emocjom, często kusić będzie ominięcie zasad, lecz wygrają Ci, którzy staną przed samym sobą w prawdzie i sami ocenią swój postęp. Wygrać może każdy, trzeba tylko mieć wolę i odwagę pokonania własnych słabości. Niech Wasze wysiłki i wasze osiągnięcia staną się powodem do dumy.

Na azymut.

Są cztery trasy i trzy zastępy. Co wieczór każda zastępowa zgłasza na ile wskazówek dziś zastąpi zastęp (1, 2 albo 3) i do którego skarbu dziś chce iść. Ma do wyboru:

- Coś, co trzyma ciepło - 11 kroków
- Coś, co chroni od wody - 8 kroków
- Coś, co kieruje - 14 kroków
- Coś, co jest w komplecie - 9 kroków

Dostaje odpowiednią ilość wskazówek (kroków) do wybranej trasy. Jak zdobędzie wszystkie wskazówki z danej trasy to po rozwiązaniu zagadki otrzymuje punkt startowy i może wyruszać po skarb. Można równocześnie iść do dwóch skarbów. Można zmieniać trasy. Ważna jest strategia.

Dźwięki.

Każdego wieczoru zastępowa wchodzi do ciemnego pomieszczenia i mówi, ile dźwięków może dziś usłyszeć ( o ilości decyduje wcześniej z zastępem). Musi je zapamiętać i jakoś sobie je nazwać. Gdy zdobędzie odpowiednią ilość (tyle dźwięków ile wyrazów w zdaniu, które opisuje jak znaleźć wybrany przez zastęp cel) po wykonaniu harcowego zadania zespołowego otrzymuje słownik dźwięków ( darcie papieru = idźcie, brzdęk tyżki o szkło =słup telegraficzny, huknięcie sowy = ścieżką, kłaśnięcie = wzdłuż, itp.)

Empiria

Na podsumowaniu dnia z zastępowymi każdy zastęp otrzymuje swój fragment mapy odwrócony treścią do dołu. Zastępowa odcina nożyczkami taką część powierzchni, ile w ciągu dnia zastępowi zabrakło do stanu idealnego. Kawałki mapy zbierało się do woreczka z makramy, splecionego z 9 kawałków sznurka, otrzymanego za wykonanie zadań przedkursowych. Sztuki wyplatania makrami uczył się ZZ kursowy pierwszego dnia podczas wędrowki wawozem Homole i miał nauczyć później swój zastęp. Z zebranych fragmentów z odciętymi dziurami ostatniego dnia składają mapę, na której jest narysowane miejsce docelowe. Tam zastępy znajdują swoje nagrody i wskazówkę, gdzie odbywa się zakończenie kursu. Możliwe jest, że odcięte kawałki nie zaburzą obrazu na odwrotnej stronie, a jeśli zostaną odcięte kluczowe miejsca trzeba sobie radzić z pomocą zwykłej mapy.

Gra

Za poszczególne osiągnięcia zastępu (zadania zespołowe, przygotowanie zbiórki, służby, punktualność, porządek) harcerki otrzymują garść mąki, zapałki, korę brzożową, rodzynki, kawałek sznurka, jajko, nitkę, materiał. Ostatniego dnia odbywa się gra, w której zdobyte przedmioty okazują się być bardzo przydatne. Lecz ich brak nie dyskwalifikuje nikogo, tylko zmusza do radzenia sobie w trudniejszych warunkach. Kto pracował w trakcie na wysokim poziomie i się starał o kolejne produkty i wyposażenie, ten ma większe szanse na pomyślne ukończenie gry i dotarcie do celu.

Zebrane z doświadczeń Małopolskiej Szkoły Instruktorów  
hm. Katarzyna Bieroń