

# Śródmiejski Hufiec Harcerzy im. Powstania Warszawskiego Kurs Wodzów Zuchowych TRAKT

## ZUCHOWE FORMY PRACY

### ZABAWA TEMATYCZNA

Jedna z podstawowych zuchowych form pracy polegająca na odtwarzaniu działalności ludzi dorosłych w zabawie z podziałem na role.

#### Cele:

- Rozszerzenie wiedzy o świecie i przygotowanie do dorosłego życia (Żeby zabawa wzbogacała wiedzę zuchów muszą one wcześniej dowiedzieć się jak najwięcej o tym w co będą się bawić. Wiedza dostarczana zuchom musi być rzetelna i sprawdzona – drużynowy nie może ufać tylko własnym wiadomościom).
- Stworzenie możliwości oddziaływania wychowawczego poprzez kształtowanie pozytywnych nawyków i cech charakteru, nauka odróżniania dobra od zła (Trzeba chwalić za porządną, solidną pracę; zwracać uwagę na zachowania nie fair, ale nie moralizować).
- Kształtowanie własnej inicjatywy zuchów (Zabawa powinna być jak najbardziej swobodna, a drużynowy pełnić w zabawie rolę a nie stać i dyrygować).
- Wykorzystanie zdobytej wiedzy i pożytecznych umiejętności.

#### Cechy zabawy tematycznej:

- nie jest prawdziwą pracą, która przynosi społecznie pożyteczny efekt (temu służą prace pożyteczne), jej jedynym widocznym efektem jest radość płynąca z działania,
- nie występuje współzawodnictwo jako metoda pobudzania do działania (zabawa to nie jest gra),
- jej zadaniem jest kompleksowe odtwarzanie działalności danej grupy ludzi, a nie tylko nabycie i wyćwiczenie pożytecznych umiejętności (temu służy nauka pożytecznych umiejętności i ćwiczenia),
- przebiega swobodnie, nie ma gotowego scenariusza (nie mylcie jej z teatrem).

#### Czas trwania zabawy tematycznej:

- Zabawa na kilka zbiórek (zwykle zawiera elementy innych form pracy), np. budowa i życie w osadzie słowiańskiej (rozpoczynamy gawędą o czasach Słowian, majstrujemy ziemianki-szałasy, wał obronny, bramę, świątynię, ćwiczymy strzelanie z łuku i ciskanie włócznią, uczymy się lepić garnki, odbywa się gra z podchodzeniem zwierzyny, zwiad w osadzie nieprzyjaciela, itp.).
- Zabawa wypełniająca całą zbiórkę (wymaga przygotowań na poprzednich zbiórkach – wykonania zwiadu w miejscu, w które będziemy się bawić, wykonania majsterek, wyćwiczenia pożytecznych umiejętności, potrzebnych do zabawy), np. zabawa w sklep wymaga odwiedzenia prawdziwego sklepu, wykonania produktów i zbudowania lady, kasy i półek, wyprodukowania kartek z cenami i pieniędzy, nauczania rozpoznawania i liczenia pieniędzy, ważenia produktów.
- Zabawa – element zbiórki, np. akcja strażacka, obrona karawany kupieckiej przed zbójcami, „ranny”, którego trzeba ratować.

#### Rodzaje zabawy tematycznej:

- Zabawy w skali makro – zuchy bezpośrednio przyjmują obowiązki osób w które się bawią. Przykłady: sklep, wioska Indiańska, podróż (statkiem, samolotem, karawaną, statkiem kosmicznym...), sąd, sejm, fabryka, szpital lub przychodnia, komisariat policji, poczta, bal królewski, bitwa, akcja Małego Sabotażu, kuchnia, plan filmowy, wykopaliska, wyprawa polarna, reporterzy.

Zabawy w skali mikro – zabawa przy pomocy zabawek-rekwizytów, którymi kierują zuchy, zwykle silnie połączona z majsterką (głównie tzw. majsterką ziemną), np. zabawa w wojnę przy pomocy żołnierzyków, w miasto z autobusami i tramwajami, w port z łódkami z kory nad woda lub kałużą, w kolej z pociągami z pudełek od zapalek, w lotnisko na ubitej ziemi z papierowymi samolotami, w kopalnię z szybami wydobywczymi i wózkami, w tor wyścigowy, w kosmodrom z mikro-rakietami, w domki lub pałace dla lalek.