

22 w 2024 (502)

3 Dobre rady na kolonię zuchową

Data publikacji: 12.06.2024 / Autor: Michał Topolski

Spakuj materiały z głową

Dla kolonii zuchowej typowe jest to, że kadra aby przeprowadzić zajęcia musi zabrać ze sobą bardzo dużą ilość materiałów programowych. Zwykle są wśród nich rzeczy typowe, takie jak bloki rysunkowe, kredki, kleje i podobne przybory, ale znajdziemy też dużo przedmiotów bardziej niszowych: nasiona, metalowe wpinki, stare jeansy, odczynniki chemiczne, co kto potrzebuje do przeprowadzenia atrakcyjnych dla zuchów zajęć. Przy takiej ilości przedmiotów trudno się szuka tych konkretnych, potrzebnych w danej chwili. Większa jest też szansa, że coś nam się zgubi.

Sprawdzonym w boju sposobem na uporządkowanie materiałów jest spakowanie ich w pakiety na każdy dzień. Trzymasz je wszystkie w jednej skrzyni lub walizce i tylko wyciągasz wieczorem dnia poprzedniego, żeby naszykować wszystko na zajęcia. Rzeczy wykorzystywane częściej możesz spakować w osobny pakiet lub trzymać luzem. Dobrą praktyką jest posiadanie przestrzeni, w której można odłożyć wykorzystane już materiały. Warto mieć zatem jeszcze jakiś drugi pojemnik, w którym będziesz składował materiały zapasowe, oraz odkładał te już wykorzystane.

Często też spotykam się z praktyką zabierania na kolonie „skrzyni różności”, w której składuje się dużo przebrań i materiałów, które mogą się przydać, ale jeszcze nie wiemy do czego. Nie jest to z założenia zły pomysł, o ile nie jest to efekt braku dobrze przemyślanej części zajęć lub fabuły i brania losowych przedmiotów, żeby improwizować coś na bieżąco. To nigdy nie wychodzi dobrze. Zanim spakujecie taką skrzynię, przemyślcie czy rzeczy w niej faktycznie pasują do fabuły kolonii i mogą być jakkolwiek praktycznie wykorzystane, żeby co roku nie wozić skrzyni, której zawartości nawet dobrze nie znamy.

Ułoż wieczorny plan działania kadry

Gdy zuchy pójną spać, nadchodzi moment podsumowania dnia z kadrami. Często w gruncie rzeczy przybiera ono formę nocnej imprezy trwającej do późna, co daje efekt niewyspania kadry, a cel podsumowania niekoniecznie jest spełniony. Kolonie są zazwyczaj na tyle intensywne, że i tak kadra będzie zmęczona, więc tym lepiej do tego zmęczenia nie dokładać, wszak trzeba być przytomnym, aby wziąć

odpowiedzialność za bezpieczeństwo zuchów z naszej gromady. Dodatkowo ci, którzy chcą skategoryzować się na poziomie tropu wilka, są systemowo zmuszani (słusznie) do minimum 7 godzin snu.

Aby pilnować snu, warto stworzyć ramowy plan działania kadry wieczorem. Przewidzieć X minut na uzupełnienie punktacji, Y na omówienie cięższych przypadków z tego dnia, Z na naszykowanie materiałów na kolejny dzień. Swobodne rozmowy, czy małą posiadówkę przy herbacie i delicjach także warto rozpisac czasowo i uwzględnić w takim planie, żeby nasze działanie wieczorem pozwoliło na „odhaczenie” najważniejszych spraw, przy jednoczesnym pójściu spać o względnie cywilizowanej porze.

Zaplanuj czas na odpoczynek

Jak to czas na odpoczynek? Dopóki zuchy nie śpią, ciągle trzeba przecież czuwać nad ich bezpieczeństwem. Realnie nie da się zrobić czegoś takiego jak „cisza dla kadry”, bo nie będzie nikogo do zajęcia się zuchami. Odpowiedzią na ten problem jest przewidzenie w planie pracy pauz dla poszczególnych członków kadry. Nie musi być tak, że całość kadry jest zawsze na zajęciach. Wpiszcie w dany blok programu „osobę odpowiedzialną za odpoczywanie”. Zapewne nie będzie tak, że zawsze się da to zrobić, ale warto postawić sobie cel: danego dnia będzie choć jeden blok, na którym ktoś się regeneruje.

* * *

Oczywiście jest dużo więcej dobrych rad, które można opisać i podzielić się nimi na łamach Azymutu, do czego gorąco zachęcam!

Zbiór bardzo wartościowych artykułów, zawierających również dużo praktycznych rad na kolonię (i nie tylko kolonię) znajdziesz w zbiorczym artykule: [Koloniamy za pasem!](#)

Życzę udanych i owocnych kolonii!

[Michał Topolski](#)

Zuchmistrz, instruktor z pięknej Opolszczyzny, w latach 2019-2023 drużynowy 0 KGZów „Łowcy z Pradawnej Puszczy” (tak - „zerowej”) z którą zdobył trop wilka, a w latach 2023-2024 drużynowy 0 KDWów „Krzyk”. Obecnie robi dużo rzeczy, ale przede wszystkim kieruje Wydziałem Zuchów GKHy. Z wykształcenia inżynier cyberbezpieczeństwa, posiada kolekcję piór wiecznych i lubi dyskutować na różne

tematy.