

## Sprawozdanie opisowe z Harcerskiej Akcji Letniej 2007 w Hufcu ZHP w Jaworznie.

W ramach HAL' 2007 hufiec był organizatorem 7 form wypoczynku, w których uczestniczyły 484 osoby (60 sucharów, 217 harcerzy, 207 niechrześciana) pod opieką 58 osób kadry. Były to następujące jednostki obozowe:

1. Obóz sucharów w Wisławie: 186 uczestników (81 z Jaworzna, 54 z Hufca ZHP Łańcut, 51 z Hufca ZHP Poznań) – 16 kadry
2. Obóz sucharów w Rekownicy: 40 uczestników – 3 kadry
3. Kolonia sucharowa w Wilkowicach: 60 uczestników – 8 kadry
4. Obóz sucharowy w Drogomyślu I: 80 uczestników – 13 kadry
5. Obóz sucharowy w Drogomyślu II: 82 uczestników – 14 kadry
6. Zlot ZHP w Kielcach: 18 uczestników – 2 kadry
7. Biwak w Piekarach Śląskich (Odnowienie Przysiężenia Harcerskiego): 18 uczestników – 2 kadry.

W trakcie obozów realizowany był różnorodny program dostosowany do wieku, zainteresowań uczestników oraz przyjętej dla danej jednostki obozowej fabuły:

### **Rekownica**

Na bazę Hufca Konstancin wyjechali harcerze i harcerki z 6 JDH „Zodiak” i VI Szczepu Harcerskiego „Chwały”. Obóz typowo harcerski. Drużyny doskonaliły swoje umiejętności z zakresu wiedzy ogólnie harcerskiej i techniki.

### **Wisławka**

Miejsce dziwne i tajemnicze okolice Hoogwartu, ulicy Pokątnej, peronu 9 i 3/4, Akademia Magii.

Adeptci magii to 81 uczestników z terenu Jaworzna w wieku od 12 do 17 lat, są to harcerze naszego hufca oraz młodzież nie zorganizowana podzielona na 3 domy Hoogwartu - Grifindor - Rawenclaw - Slytherin.

Każdy dom liczył od 10 do 15 adeptów magii.

Kalambury - pantomima każdy dom przedstawiał hasła związane z magią i przygodami Harrego Pottera.

Festiwal Magicznej Piosenki - tyle magii w całym obozie.

Wycieczki - magowie zawędrowali do Międzyzdrojów, Świnoujścia - magiczne miejsca latarnia morska 300 schodów, Fort Pruski, park linowy muzeum morskie.

Gra Terenowa - pod patronatem 8 JDH Tropiciele - wiedza w zakresie terenoznawstwa, szyfrowania, przyrodoznawstwa, zadania sportowe wymagające sprawności fizycznej, plądownisko, zakończenie gry Zachód Słońca.

Magia Mody - pokaz mody adeptów magii obfitował w żarty i śmieszne komentarze.

Kominki - noc czarów, każdy przygotował coś specjalnego: piosenki, skecze, dużo piosenek, gwoździem programu były zabawy - Tak Nie Tak - Kogo Kochasz.

Olimpiada Sportowa - konkurencje zespołowe, indywidualne, sportowa rywalizacja i dobra zabawa.

Zwierciadło Prawdy - Chrząst biszkoportów, ślubny - dyskoteki, ogniska echa mistrzów.

Gara terenowa - tematyka magiczna sprawdzająca umiejętności zdobyte na obozie, wymyślanie zaklęć, robienie talizmanów, wykonywanie mioteł, nauka latania, próba milczenia w zaczarowanym lesie, ćwiczenia spostrzegawczości, usiłowanie odszukania złych mocy - gra była igraszką magiczną.

Pottersitkm - Magiczna Rodzina - turniej rodzin.

Galeria Magii - prace wykonywane przez adeptów magii różną techniką.

Akademia Magii - Mundia! - drużyny męskie, żeńskie, mieszane.

Pakowanie kufrów, podróż na peron 9 i 3/4.

Rozdanie kamieni Filozoficznych - dyplomy, nagrody, wyróżnienia.

### **Kolonia sucharowa - Wilkowice**

Suchary zamieniły się w Blade Twarze i starały się o przyjęcie do grona Wojowników Prerii. Tworzyły prawdziwą wioskę indiańską, wykonały stroje i narzędzia indiańskie. Po przejściu próby Indianina stały się prawdziwymi Uti. Wymyśliły sobie nowe imiona, uczyły się indiańskiego alfabetu i indiańskich piosenek i piosen. Aby zdobyć pożywienie urządziły polowanie na bizona. Po wybudowaniu tipi suchary urządziły ucztę przyjaźni i przyjęły na niej Ambasadora Przyjaźni. Wraz z nim wybrały się w podróż do różnych krajów europejskich. Poznały zagranicznych przyjaciół i wzięły udział w Suchwizji. Niestety podróż z ambasadorem

trwała krótko – statek rozbił się i wszyscy lądują na bezludnej wyspie. Musieli nauczyć się jak zdobywać pożywienie, rozpałać ognisko i posługiwać się znakami patrolowymi. Po dokładnym zapoznaniu się z wyspą okazało się, że nie jest ona do końca bezludna. Zamieszkiwali ją Robinson i Piętaszek, którego zuchy uwolniły z rąk handlarzy niewolnikami. Po kilku dniach spędzonych w towarzystwie nowych przyjaciół zbudowały wehikuł czasu, dzięki któremu wyruszyliśmy w dalszą drogę. Po wykonaniu paszportów udaliśmy się prosto do Włoch: zuchy stworzyły operę włoską, stały się doskonałymi włoskimi kucharzami i przygotowały pizzę. Ale Europa czekała. Nasz wehikuł przeniósł nas prosto do Anglii. Wszystkie zuchy wiedzą, z czego słynie ten kraj. Szybciutko wzięły się do pracy i przygotowały pole golfowe, na którym odbyły się rozgrywki gry w golfa. Po ciężkich i męczących zmaganiach na boisku wspólnie piliśmy herbatkę i wyruszyliśmy w dalszą podróż. Celem dalszej wędrówki była Loara i Mont Blanc, czyli Francja. Prosto znad loarskich zamków, które wykonaliśmy, wyruszyliśmy na szczyt góry (MAGURKA), aby po jego zdobyciu rozpocząć dalszą wędrówkę. A który kraj był naszym kolejnym celem? Kolebka igrzysk olimpijskich, czyli Grecja. Tam sprawdzaliśmy i ćwiczyliśmy tężyznę fizyczną, tam odbył się Bal Mistrzów, wybór najlepszego sportowca i przyznanie sprawności. Po tak długiej, aczkolwiek wspaniałej podróży musieliśmy odpocząć w naszej indiańskiej wiosce. Odbyły się Juwenalia i Festiwal Piosenki. Wioskę indiańską i okolice pożegnaliśmy wspólnym ogniskiem. Zuchy otrzymały sprawności indywidualne, które zdobyły w ciągu całej kolonii: lekkoatleta, higienista, piłkarz, śpiewak, plastyk, gimnastyk oraz sprawności zespołowe: Europejczyk, Indianin, Ambasador Przyjaźni, Olimpijczyk, Marynarz.

### **Drogomyśl (turnus I i II)**

Uczestnicy obozu stanęli przed niepowtarzalną okazją spróbowania swoich sił jako pracownicy lokalnej telewizji. Swoją karierę rozpoczęli od uczestnictwa w castingu, podczas którego zostali zatrudnieni na różne stanowiska (scenograf, kamerzysta, stylist, reporter itp.). W momencie podpisania umowy (regulaminu obozu) stali się pełnoetatowymi pracownikami. Każdego dnia obozowicze mieli okazję tworzenia i uczestnictwa w rozmaitych programach telewizyjnych (famiłada, Sopot festiwal, jarmark tele mango itp.). Jednym z punktów programu było codzienne pytanie na śniadanie, w którym to jeden uczestnik z każdej grupy otrzymywał pytanie dotyczące wydarzeń obozowych w dniu poprzednim, na które odpowiedź musiał dostarczyć o odpowiedniej godzinie do dyrektora telewizji, jeśli chciał otrzymać nagrodę w tym konkursie. Uczestnicy brali też udział w Letnich Igrzyskach Olimpijskich, których transmisja odbywała się na żywo. Wraz z upływaniem terminu umowy odbyła się gala wręczenia statuetek w różnych kategoriach jako podsumowanie osiągnięć pracowników.

We wszystkich organizowanych przez Hufiec Jaworzyno w trakcie tegorocznych wakacji formach obozowych, poza obozem w Rekownicy i zlotem ZHP, brały udział dzieci i młodzież nie zrzeszona. Angażowali się oni w przedsięwzięcia programowe zaplanowane i przeprowadzone na każdej z baz. Byli zintegrowani z grupą harcerską i chętnie poznawali zwyczaje i obrzędy harcerskie wykazując zainteresowanie specyfiką pracy. Część środowisk harcerskich zwerbowała uczestników spoza organizacji do swoich gromad i drużyn. To że tegoroczna Akcja Letnia była udana programowo i bezpieczna jest sukcesem i zasługą pracy kadry.

Dzięki zainteresowaniu i współpracy władz oświatowych i samorządowych wakacyjnym wypoczynkiem dzieci i młodzieży, Hufiec Jaworzno otrzymał dotacje finansowe na obozy w Wilkowicach i Drogomyślu ze środków Gminnej Komisji Rozwiązywania Problemów Alkoholowych w Jaworznie oraz na obóz w Drogomyślu z Kuratorium Oświaty w Katowicach. Natomiast planowana Nieobozowa Akcja Letnia nie doszła do skutku w związku z nieotrzymaniem wsparcia finansowego od Fundacji Energetyka na Rzecz Polski Południowej pomimo braku zastrzeżeń merytorycznych do przedłożonej propozycji obozowej.

KOMENDANT HUFCA

hm. Artur Zięba