

Vf 180802
XX 00 223921

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053188

3920





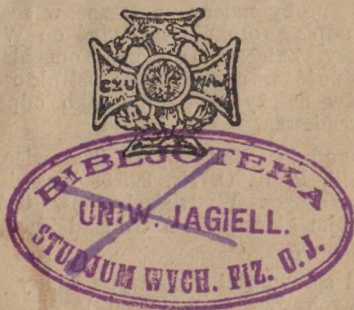
BIBLIOTEKA GŁÓWNEJ KWATERY HARCERZY

POD REDAKCJĄ STANISŁAWA SEDLACZKA

Serja B. Nr. 5.

REGULAMINY ZUCHOWE

WPROWADZONE ROZKAZAMI
NACZELNIKA GŁÓWNEJ KWATERY
HARCERZY Z DNIA 10.IX.1931 i 24.X.1931.



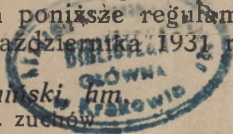
WARSZAWA 1932

HARCERSKIE BIURO WYDAWNICZE PRZY
NACZELNICTWIE ZWIĄZKU HARCERSTWA POLSKIEGO.

ROZKAZ NACZELNIKA G. K. M. 1. 8
z dnia 10-go września 1931 r.

Na podstawie upoważnienia Naczelnictwa Z P. ogłaszam poniższe regulaminy jako obowiązujące od dnia 1 października 1931 r.

(—) *A. Kamiński, hm.* (—) *A. Olbromski,*
Kier. wydz. zuchów Naczelnik G. K.



459

ROZKAZ NACZELNIKA GŁÓWNEJ KWATERY
HARCERZY L. 12 z dnia 24 października 1931 r.

Zuchy.

W uzupełnieniu rozkazu Głównej Kwatery L. 8 z 10 września 1931 r. (Wiadomości Urzędowe Nr. 10) polecam:

1) próbę na instruktora zuchów przeprowadzać mogą misje specjalne powoływane przez Komendantów Chorągwi. Wynik dodatni próby należy ogłaszać w rozkazie Komendantów Chorągwi, zaś odpis protokołu nadsyłać do Wydziału Zuchów Głównej Kwatery. Zalecam Druhom Komendantom Chorągwi specjalną ostrożność w mianowaniu instruktorów zuchów. Instruktor zuchów należy traktować jako odpowiednik dla nowego — harcymistrza.

2) dwutygodnik „Na Tropie“ (Katowice, ul. Szafra Domek Harcerski, P. K. O. Nr. 305.330) zawiera dział z wyredagowany przez Wydział Zuchów Głównej Kwatery. Zalecam wszystkim kierownikom Gromad Zuchowych przesyłać do niego kopie tego pisma.

3) Oznaki sprawności zuchowych winny być robione według następujących wzorów (załącznik).

(—) *Aleksander Kamiński, hm.* (—) *Antoni Olbromski,*
Kierownik Wydz. Zuchów Naczelnik Głównej Kwatery

329.48 „1918/1939”

REGULAMIN GROMAD ZUCHOWYCH.

1. *Nazwa.* Gromady chłopców w wieku przedharcerskim, otrzymują nazwę gromad zuchowych.

2. *Prawo.* Zuchów obowiązuje następujące prawo:

1. Zuch słuca starszych;
2. Zuch nie ulega samemu sobie.

3. *Obietnica.* Po odbyciu próby na zucha składają chłopcy następującą obietnicę: „Obiecuję uczynić wszystko co tylko będę mógł, aby służyć Bogu i Polsce, wypełniać prawo gromady zuchów, codziennie wyświadczać komuś przyjacielską usługę“.

4. *Instruktor zuchów.* Kandydat na instruktora zuchów musi poddać się próbie, której wymagania są następujące:

1. Posiadanie warunków osobistych, umożliwiających oddziaływanie wychowawcze własnym przykładem.

2. Znajomość dokładna literatury zuchowej, a mianowicie:

a) Baden - Powell — „Wilczęta“ 2 tomy;

b) E. Piasecki — „Zabawy i gry ruchowe“ lub M. Germanówna: „Ćwiczenia cielesne w szkole powszechnej, część druga — Gry, zabawy oraz ćwiczenia na boisku“.

- c) śpiewnik zachowy;
- d) część psychologiczna żeńskiego podręcznika pracy zachowej;
- e) podręcznik pracy zachowej dla hm. Aleksandra Kamińskiego (w druku).

3. Znajomość regulaminów zachowych.

4. Wykazanie się umiejętnością prowadzenia zbiórki zachowej, t. j. gawędy, ćwiczenia, gry, tańców, śpiewu, pracy ręcznej, wycieczki.

5. Przedstawienie na piśmie ułożonego przez siebie programu pracy gromady zachowej na pewien okres czasu.

6. Znajomość i rozumienie zasad ideologii, metody i organizacji harcerstwa, w szczególności zaś ciągłości wychowania harcerskiego od zucha do starszego harcerza.

7. Umiejętność prowadzenia księgi gromady, oraz znajomość sposobu składania raportów z prac gromady do drużyny lub komendy chorągwi.

Próbe przeprowadza komisja mianowana przez komendanta chorągwi.

5. *Instruktorzy zuchów.* Pracę w gromadach zuchów mogą prowadzić również instruktorzy.

6. *Organizacja.* Gromada zuchów dzieli się na szóstki, na czele których stoją szóstkowi.

7. *Znak.* Symbolicznym wyrazem jedności i trwałości gromady jest jej znak. Znaki są robione z gałęzi drzew możliwie fantastycznie zakończonych (naśladowanie dziobu ptaka, głowy jakiegoś zwierzęcia etc.). Wysokość znaku wynosi 2 m., średnica ok. 3 cm. Na korze wyryte być mają z dołu do góry kolejno nazwiska instruktorów — wodzów gromady i la-

ta ich wodzowania. Na znak nakłada się pierścień, do którego przymocowywać należy wstążeczki kolorowe. Na wstążeczkach wypisywane będą nazwiska zuchów, którzy zdobyli drugą gwiazdkę.

Znak może sobie gromada zrobić dopiero po uzyskaniu świadectwa.

8. *Świadectwo.* Ostatnim etapem legalizowania gromady jest uzyskanie od właściwej Komendy Chorągwi świadectwa następującej treści:

Świadectwo.

X-tej Gromady Zuchów przy (nazwa drużyny lub szkoły) w (nazwa miejscowości).

Komenda Chorągwi. zaświadcza, że w dniu. X-ta Gromada Zuchów przy. w wpisana została do Związku Harcerstwa Polskiego.

Komendant Chorągwi

Uwaga: Numerację porządkową otrzymują jedynie gromady samodzielne.

Komendy Chorągwi wystawiają świadectwa dopiero wtedy gdy: 1) instruktor gromady odbędzie pomyślnie próbę i 2) przedstawiciel komendy zwizytuje gromadę.

8. *Mundurek.* Mundurek zuchów składa się z krótkich spodni i bluzy (koszuli) oraz czapki lub beretu — jednolitych w całej gromadzie.

9. *Oznaki.* Oznaką zasadniczą zuchów jest głowa wilczka, symbol zuchowej dzielności, sprężystości i odwagi. Oznakę tę, barwy kontrastującej z mundurem, wyciętą z sukna, nosi się z przodu na

berecie lub czapce. Oznakę metalową nosi się na bluzce nad lewą kieszenią. Prawo do noszenia oznaki ma zuch, który złożył obietnicę.

Oznakami stopni są gwiazdki pięcioramienne, metalowe, białe. Pierwszą gwiazdkę umocowuje się na piersi po prawej stronie główki wilczka, drugą — po lewej.

Oznakę zuchową i gwiazdki nadaje się: a) rozkazem drużyny, o ile gromada jest przy drużynie, b) postanowieniem kierownika gromady, zapisaniem w księdze, o ile gromada jest samodzielna.

Oznaki sprawności zuchowych są trójkątne o bokach wynoszących 3 cm., starannie obrębionych. Rysunki wyhaftowane według wzorów oficjalnych. Oznaki sprawnościowe noszone są na lewym ramieniu.

Szóstkowi noszą nad lewym łokciem dwa paski z żółtej taśmy 1 cm. szerokie i 4 cm. długie. Odstęp między paskami 2 cm.

Starszy z pośród szóstkowych, zastępca instruktora, nosi dwa takie same paski barwy czerwonej.

Instruktorzy zuchów chodzą ubrani w mundury starszyny harcerskiej z metalową posrebrzaną główką wilczka w lewej klapie frencza. Na koszuli harcerskiej noszą instruktorzy głowę wilka wyciętą w suknie barwy czerwonej — na lewym ramieniu powyżej łokcia.

10. *Ukłon i zawołanie.* Zuchy witają się między sobą, z harcerzami i starszynną zginając prawe ramię w łokciu, podnosząc dłoń do wysokości barku z rozwartymi palcami wskazującym i średnim przy reszcie zwartych. Przypomina to czujnie stojące uszy wilczka. Zawołaniem zuchów jest hasło „Czuj!”.

II. REGULAMIN PRÓB ZUCHOWYCH.

Zuch.

Dopuszczenie. Zuchem może zostać chłopiec od 8 do 11 lat po jednomiesięcznej próbnej służbie w gromadzie.

Próba. Starający się o stopień zucha: 1) umie na pamięć obietnicę i prawo zuchów, wytłomaczy ich znaczenie, 2) zna ukłon i zawołanie zuchów, 3) umie stanąć na zbiórkę.

Uwaga: Po tej próbie zuch składa obietnicę.

I gwiazdka.

Dopuszczenie. Do próby na I gwiazdkę może być dopuszczony zuch po 6 miesięcznej służbie w gromadzie, w czasie której wykaże, że stara się postępować według prawa zuchowego oraz robi przyjaciel-skie usługi, szczególnie w domu i szkole.

Próba.

Kandydat starający się otrzymać I gwiazdkę:

1. Zna chorągiew Rzeczypospolitej, umie ją wywieszać, umie się zachować przy oddawaniu czci sztandarowi i w czasie wykonywania hymnu narodowego.

2. Zna kilka legend z historii Polski.

3. Umie się zachować wobec starszych i przełożonych.

4. Ma czyste ręce i nogi, paznokcie czyste i obcięte, zęby wyczyszczone, oraz wie czemu należy oddychać przez nos.

5. Określi czas podług zegarka.

6. Zna pismo tajne swojej gromady.

7. Zna sposób życia jakiegoś zwierzęcia.

8. Wykona 2 wskazane polecenia z życia codziennego (np. wyśle list, zatelefonuje, załatwi sprawunek w sklepie, zaprowadzi do lekarza).

9. Szybko i cicho wykonywuje polecenia instruktora przy grach i ćwiczeniach (wydawane głosem i znakami).

10. Przeskoczy rów, przejdzie przez płot, wejdzie na drzewo, wywraca koziolki, skacze przez długi sznur — skakankę.

11. Umie bawić się w 5 gier ruchowych,, bieżnych, rzutnych i skocznych, np. przewrót — postaw, piłka do dołka, szczur, wyścig piłek i t. p.

II gwiazdka.

Dopuszczenie. Do próby na II gwiazdkę może być dopuszczony chłopiec w 6 miesięcy po otrzymaniu I gwiazdki, który:

1) zachowuje się jak na zucha przystało;

2) wypełnia wszystkie polecenia rodziców, nauczycieli i instruktora z chęcią i dokładnie;

3) utrzymuje w porządku zeszyty i książki;

4) w zabawach gra wesoło, nie przezywa kolegów.

Próba.

Starający się otrzymać II gwiazdkę:

1. Umie na pamięć „Jeszcze Polska nie zginęła“, wie kto jest Prezydentem Rzeczypospolitej.

2. Umie opowiedzieć o kilku bohaterach narodowych.

3. Wie co zrobić jeżeli przemoczy nogi, zmoknie na deszczu.

4. Wie jak opatrzyć zacięty palec, co zrobić w razie uderzenia się lub oparzenia; rozumie niebezpieczeństwo zabrudzenia skałeczeń. Umie zręcznie i cicho posłużyć choremu (podać lekarstwo, dać pić, przynieść wodę do mycia).

5. Wyczyści parę butów, oczyści i złoży porządnie ubranie.

6. Ułoży i rozpali ognisko, albo napali w piecu.

7. Przedstawi przedmiot z drzewa, metalu, tektury lub gliny, albo przedmiot klejony, lepiony, pleciony lub wycinany — własnej roboty, porządnie wykonanej (np.: latawiec, okręt, łuk, szczudła i t. p.).

8. Hoduje roślinę lub zwierzę albo utrzymuje żerowisko dla ptaków (sam lub z gromadą).

9. Wskaże cztery strony świata w punkcie swego zamieszkania.

10. Przebiegnie wyznaczoną drogę z ustnem zleceniem, złożonem z 10 wyrazów i poprawnie powtórzy zlecenie.

11. Narysuje lub opíše w kronice gromady ciekawe zdarzenie z życia zuchów.

12. Zna alfabet głuchoniemych. Umie pisać sympatycznym atramentem.

13. Umie grać w trzy gry z pośród następujących: klipa (kiczka), parzak, krąg, świnka, forteca, serso, dwa ognie, palant prosty.

OZNAKI SPRAWNO



AKTOR



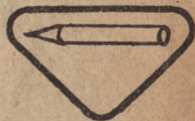
GIERMEK



KUCHARZ



LEŚNY DUCH



MRÓZ



BIELJO
UNIW. JAGIE
STUDJUM WYCH. PIZ.

ŚCI ZUCHOWYCH.

PRZYJACIEL
ROŚLIN



SYGNALISTA

PRZYJACIEL
DZIKICH
ZWIERZĄT



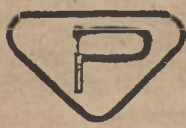
RATOWNIK

PRZYJACIEL
ZWIERZĄT
DOMOWYCH



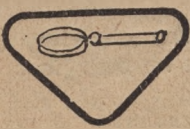
PAN
TWARDOWSKI

RYSOWNIK



RZEMIEŚLNIK

PORZĄDNICKI



ZBIERACZ

3. Umie skleić stłuczony spodeczek, kubek i t. p.
4. Umie wbijać i wyjmować pluskiewki i małe gwoździe.
5. Zrobi drobny przedmiot, nadający się do użytku np. lichtarz, ramki, krzyżyk.

Mróz.

1. Jeździ na łyżwach.
2. Lepi bałwany ze śniegu i bawi się w śnieżki.
3. Jeździ na saneczkach i umie nimi kierować.
4. Odróżnia w śniegu ślady człowieka skaczącego, idącego, biegnącego.
5. Opiekuje się wróblami lub innymi ptakami mieszkającymi koło domu.
6. Narysuje zime.

Pan Twardowski.

1. Pokażę zręcznie kilka „sztuk magicznych“ np. wcieranie pieniądza w skórę, łamanie zapałki w chusteczce, wyciąganie pieniądza z pod szklanki, przechylenie szklanki pełnej wody, pokaże cały sznurerek mimo przecięcia, ginięcie kulek pod spodeczkiem i t. d.
2. Pokazuje na ścianie chińskie cienie.
3. Umie rozplątywać jakąkolwiek łamigłówkę z drutu.
4. Potrafi ułożyć rebus lub łamigłówkę sylabową, zna przynajmniej 5 zagadek.
5. Narysuje, wystruga lub wytnie jakiś przedmiot czarodziejski.
6. Opowie o Panu Twardowskim.

Pływak.

1. Umie przepłynąć (jakkolwiek) 20 metrów.
2. Przynajmniej parę chwil utrzyma się na grzbiecie bez ruchu.

3. Przepłynięcie na wznak z rękami na piersiach 12 metrów.

4. Umie dać „kaczego nurka“ (stojąc w wodzie lub pływając), albo też skoczyć w wodę z brzegu lub z deski, obejmując rękoma kolana.

Porządnicki.

1. Umie wybrać popiół z pieca i napalić w nim.

2. Potrafi zamieść bez kurzu, wyczyścić parę butów, posłać łóżko, umyć naczynia, czyścić noże i widelce, szyby i rzeczy mosiężne.

3. Zetrze kurze i ustawi meble tak jak stać powinny.

Przyjaciół roślin.

1. Posiada wyhodowaną przez siebie roślinkę w doniczce lub gruncie.

2. Wie jak ta roślina rośnie, kwitnie, owocuje.

3. Zna jej potrzeby, umie wytworzyć najlepsze warunki dla jej rozwoju (podlewanie, przesadzanie i t. p.).

4. Chroni roślinkę od szkodników.

5. Narysuje i opisze swoją roślinkę.

6. Zna najpospolitsze rośliny trujące również i grzyby trujące.

7. Zna nazwy i wygląd 15 krajowych drzew, krzewów i kwiatów.

Przyjaciół zwierząt domowych.

1. Wychowuje jakieś zwierzę lub ma możliwość obserwowania go codziennie.

2. Opowie jak to zwierzę spędza dzień t. j. jak się układa na spoczynek, jak śpi, jak szuka pożywienia, jak się bawi, kogo z otoczenia najlepiej lubi.

3. Wie jak należy chodzić ulicami miasta, jak przechodzić przez jezdnię.

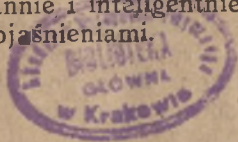
4. Zna służbę gońca, umie przekradać się wśród wrogów z ustnem zleceniem złożonem najmniej z 10 wyrazów, które powtórzy wiernie.

5. Zna sygnały alarmowe (pożar) i ostrzegawcze: kolejowe, automobilowe, ruchu ulicznego i t. d.

6. Sygnalizuje alfabetem semaforycznym.

Zbieracz.

1. Wykaże się zbiorem znaczków pocztowych albo okazów roślinnych czy geologicznych, pocztówek, nalepek, wycinków i t. d., uporządkowanym starannie i inteligentnie z czysto i wyraźnie wypisanemi objaśnieniami.



HARCMISTRZ

miesięcznik starszyny harcerskiej organ
NACZELNICTWA ZWIĄZKU
HARCERSTWA POLSKIEGO.

kwartalnie 3.50

konto P.K.O. 10020

HARCERZ

miesięcznik młodzieży

półrocznie 4 zł.

konto P.K.O. 22806

zamawiać w ADMINISTRACJI:
WARSZAWA, ZIELNA 35 m. 9.







KOLEKCJA
SWF UJ

A

459

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053188