



Realizując zadania Wielkiej Gry 2018 jej uczestnicy będą mieli okazję realizować wymagania **znaków służb**. Charakter tych instrumentów metodycznych wymaga, by korzystając z nich wędrownicy wyszli na zewnątrz swojego środowiska, organizacji. Z tego powodu zespoły, powołane w celu realizacji prób na nie, będą musiały, wykorzystując zdobyte doświadczenie podczas WG'18 lub bazując na własnej pomysłowości, wyruszyć w świat, pełniąc służbę o charakterze zgodnym ze zdobywaną odznaką.

Poniżej zostały przedstawione dwie propozycje znaków służb, które wędrownicy z powodzeniem będą mogli realizować przy okazji uczestniczenia w Wielkiej Grze 2018. Charakter pozostałych znaków służb nie jest zbieżny z zadaniami stawianymi przed patrolami podczas WG'18.



ZNAK SŁUŻBY PAMIĘCI

Od swojego zarania ruch harcerski w Polsce, w sposób szczególny, akcentował przywiązanie do narodowych dziejów tradycji, odnajdując w bogatej, a zarazem dramatycznej często przeszłości, wzorce do naśladowania i drogowskazy do wędrówki przez życie. Historia – narodowa, skarbnica wiedzy o ludziach, ich dokonaniach i ideach, o umiłowaniu Ojczyzny – towarzyszyła kolejnym harcerskim pokoleniom. Skutecznie uczyła, jak należy bronić wolności i niepodległości

w czasach wojen i jak budować życie naszego kraju i społeczeństwa w czasie pokoju.

Potrzebę rozumienia dziejów i wyciągania aktualnych wniosków dostrzegamy, obserwując wydarzenia współcześnie rozgrywane się na naszych oczach w Europie i na świecie. Pamięć „historyczna” jest niezbędna, aby się przygotować do pełnego i świadomego uczestnictwa w życiu społecznym. Musimy zachować pamięć o dziejach naszej rodziny, swojej lokalnej społeczności i całego narodu. Każde ludzkie pokolenie staje się dłużnikiem swoich przodków i właśnie przez tych, którzy wstąpili już w „czas przeszły” i stali się częścią historii – także dłużnikiem jej samej. „Z książki można powrywać kartki, a groby zostają”. Na listopadowych cmentarzach też można uczyć się historii... O ileż łatwiej pojąć wówczas prawdę o „narodach, które tracą PAMIĘĆ – tracą ŻYCIE”. Taka oto jest idea tego znaku wędrowniczej służby – zachować pamięć!

Wypełniać tę wędrowniczą służbę i zdobyć znak można na przykład:

- dokumentując ważniejsze wydarzenia z życia waszej społeczności;
- obejmując stałą opieką lokalne miejsca pamięci narodowej, groby zmarłych instruktorów harcerskich, nauczycieli z waszego środowiska; *W trakcie wykonywania zadań WG'18 uczestnicy trafią do wielu miejsc pamięci narodowej, wyłączenie od ich decyzji będzie zależało czy obejmą je stałą opieką, wypełniając tym samym służbę.*
- organizując zwiad historyczny, mający na celu odnalezienie miejsc poboju, śladów umocnień, zapomnianych mogił z okresu powstań narodowych, I i II wojny światowej; *W trakcie wykonywania zadań WG'18 uczestnicy będą mieli okazję trafić do takich miejsc w Warszawie i okolicy.*
- nawiązując kontakt z ludźmi, którzy uczestniczyli w walkach o niepodległość i pracowali w latach pokoju, zbieranie ich wspomnień; *Wykonując dodatkowe, punktowane, zadania WG'18 uczestnicy będą mieli możliwość nawiązania kontaktu i pomocy bohaterom walk o niepodległość Polski.*
- katalogując miejsca pamięci narodowej: cmentarze, tablice pamięci, miejsca martyrologii, obiekty historyczne;

- odwiedzając pracownie konserwacji zabytków, zapoznając się ze sposobami zabezpieczania zabytków;
- organizując zwiad dotyczący stanu zabytków architektury, zainteresowanie wynikami waszego zwiadu lokalnej prasy, radia, telewizji;
- podejmując interwencje u odpowiednich władz w przypadku niszczenia obiektów historycznych;
- popularyzując wiedzę historyczną, organizując konkursy wiedzy historycznej i kluby miłośników historii;
- opracowując folder lub trasę wędrowki po miejscach pamięci narodowej (danego regionu) – również z myślą o skautach (z objaśnieniami w języku obcym); Na bazie tworzonych przez patrol relacji z każdego punktu, będzie możliwe stworzenie folderu odwiedzonych miejsc historycznych i umiejscowienie ich na mapie. Pogłębienie wiedzy na ich temat i zamieszczenie tych informacji pozwoli na stworzenie wartościowego przewodnika historycznego po okolicy.
- podejmując współpracę z muzeami, izbami tradycji, poznając sposoby inwentaryzowania materiałów historycznych; Podczas wykonywania dodatkowego, punktowanego zadania uczestnicy WG'18 będą mieli okazję nawiązać kontakt z wyjątkową izbą pamięci oraz osobą, dzięki której ona istnieje. Miejsce potrzebuje stałej opieki i może stanowić pole służby dla nie jednego wędrownika. Ponad to w trakcie rozgrywki uczestnicy odwiedzą kilka muzeów, od nich będzie zależało czy wykażą się inicjatywą i zaproponują im współpracę.
- dokumentując historię harcerstwa, zabezpieczając kroniki, wydawnictwa, fotografie, sztandary, proporce, informując o takich działaniach i nawiązując współpracę z hufcowymi i chorągwiowymi komisjami historycznymi oraz z Muzeum Harcerstwa;
- odwiedzając i udzielając pomocy samotnym, starym, często chorym instruktorom naszego Związku.



ZNAK SŁUŻBY TURYSTYCE

Harcerskie życie jest nieustanną wędrowką. Nasze wędrowanie to nie tylko pokonywanie przestrzeni. To przede wszystkim otwarcie na świat: ciekawość i umiejętność szukania przygody. Chęć dotarcia tam gdzie znajdziemy coś interesującego i wartego poznania. Czegoś, co pogłębi naszą wiedzę i wzbogaci nas wewnątrz. Jest odkrywanie nieznanych dotąd miejsc i spotkania nowych ludzi. Wyruszajcie więc na szlak z otwartymi oczyma, a to, co zobaczycie, wzbogaci ścieżkę

waszego własnego rozwoju.

Aby móc w pełni korzystać z poznania nowych krajów, społeczeństw i kultur, należy harcerską wędrowkę zacząć od swojego otoczenia – miejsca, w którym żyjemy. Od odkrycia wszystkich jego walorów – historii i tradycji, kultury i dorobku przeszłych pokoleń, przyrody i piękna krajobrazu, spotkania ludzi tam żyjących, poznania ich spraw i problemów.

Wędrowka jest okazją do wykazania się harcerskimi umiejętnościami – znajomością zasad obowiązujących na szlaku, samodzielnością, sprawnością organizacyjną, wiedzą zaczerpniętą ze wszystkich technik harcerskich. Wędrowka łączy, umacnia harcerskie bractwo, jednoczy nas wobec zadania dotarcia do wspólnego celu. Wędrowka to także odpoczynek. Niewiele rzeczy daje



tyle odprężenia, co kontakt z przyrodą. Dlatego musimy dbać, by ciągle mieć gdzie wędrować. Jest to więc także służba tym, którzy przyjdą po nas, tak, by i oni mogli wyruszyć na swój szlak, by mieli szansę zobaczyć i poznać nowe rzeczy.

Taka jest idea tej służby – przez turystykę i krajoznawstwo otworzyć się na świat, wędrować, poznawać i odkrywać to, co przynosi szlak i przecierać nowe ścieżki dla innych. Zachęcać do takiego właśnie sposobu spędzania czasu, pomóc zrozumieć innym, co daje wędrowka.

Wypełniać tę wędrowniczą służbę i zdobyć znak można na przykład:

- organizując innym – zaprzyjaźnionej drużynie, koleżankom i kolegom ze szkoły, młodszym dzieciom, rodzicom, znajomym i nieznajomym – wędrowki do wybranego celu, na wybranej trasie, na wybrany temat (np. wyprawy etnograficzne, historyczne, społeczne, przyrodnicze); Wielka Gra 2018 to 9 unikatowych, historycznych tras po Warszawie i okolicach. Całość materiałów potrzebnych do ich przygotowania zostanie zebrana w konspekcie gry, który zostanie zamieszczony w CBP ZHP. Dzięki temu każde środowisko będzie mogło podjąć służbę organizując wędrowkę dla innych.
- uczestnicząc w inwentaryzacji zabytków, obiektów przyrody, obejmując je stałą opieką; Podczas wykonywania dodatkowego, punktowanego zadania uczestnicy WG'18 będą mieli okazję nawiązać kontakt z wyjątkową izbą pamięci oraz osobą, dzięki której ona istnieje. Miejsce potrzebuje stałej opieki i może stanowić pole służby dla nie jednego wędrownika.
- nawiązując współpracę i podejmując wspólne przedsięwzięcia turystyczne z PTTK, SKKF, TKKF, PTSM i innymi organizacjami (np. sportowymi);
- uprawiając turystykę kwalifikowaną, zdobywając odznaki turystyczne (np. OTP, GOT) i krajoznawcze własnego miasta, regionu, Polski; Podczas wykonywania zadań WG'18 uczestnicy będą mogli zdobywać odznaki PTTK oraz realizować wymagania na nie – WOK, OTP i KOT.
- zdobywając uprawnienia PTTK: Organizatora Turystyki (OT), Młodzieżowego Organizatora Turystyki (MOT);
- porządkując, znakując lub konserwując trasy turystyczne, opracowując mini-przewodniki, popularyzując wędrowkę (wystawy, audycje w radiowęźle szkolnym, artykuły w pisemkach szkolnych i prasie młodzieżowej); Zespoły będą mogły rozpowszechniać na różnych polach relacje z wykonywania zadań WG'18, przyczyniając się tym samym do popularyzowania turystyki.
- prowadząc stanicę, bazę turystyczną i organizując dla korzystających z niej program turystyczny;
- organizując obozy, złazy, tematyczne obozy wędrowne etc.;
- organizując rajdy prezentując folklor, kulturę, historię i współczesność różnych regionów Polski; Na podstawie doświadczeń wyniesionych z WG'18 środowisko będzie mogło zorganizować imprezę tematyczną dla drużyn z innych rejonów Polski.
- organizując harcerskie muzeum etnograficzne;
- nawiązując współpracę z Państwową Służbą Ochrony Zabytków;
- zbierając legendy, opowiadania, podania ludowe z różnych regionów Polski;
- nawiązując współpracę za skautami z innych krajów i organizując i organizując wspólnie wyprawy zagraniczne;
- opracowując folder, informator, album o swojej miejscowości (także w języku obcym, z przeznaczeniem dla zaprzyjaźnionej drużyny skautowej) Na bazie tworzonych przez patrol relacji z każdego punktu, będzie możliwe stworzenie folderu odwiedzonych miejsc historycznych i umiejscowienie ich na mapie. Pogłębienie wiedzy na ich temat i zamieszczenie tych informacji pozwoli na stworzenie wartościowego przewodnika historycznego po okolicy.