

Opis próby harcerskiej i wędrowniczej

21. Warszawska Drużyna Wędrownicza „Stare Żbiki”

27 marca 2016

Przed otwarciem próby zachustowana osoba chętna do zdobywania Krzyża i Naramiennika wybiera sobie opiekuna spośród posiadających Naramiennik członków drużyny (w szczególnych wypadkach, za zgodą KSH, opiekunem może też zostać osoba spoza drużyny). Opiekun musi powiadomić KSH, że w planach jest taka, a taka próba. Wspólnie z opiekunem próbant ustala plan próby, tj. wymyśla konkretne zadania realizujące poszczególne wymagania zapisane w karcie próby (poza umiejętnościami i ogólną wiedzą) oraz sposoby i terminy ich realizacji (z tego wynika również planowany termin zamknięcia próby). Czas trwania próby powinien mieścić się między dwoma a trzema kwartałami. W uzasadnionych przypadkach może wynosić rok. Zadania powinny być: szczegółowe, mierzalne (jasno zdefiniowane kryterium sukcesu), akceptowalne, realne (do wykonania), terminowe (połączone z terminem realizacji), ekscytujące (a raczej po prostu fajne, zadania powinny być takie, że chce się je zrobić, a nie tylko się powinno), rozwijające (powinny być pewnym wyzwaniem) – w skrócie smart(er).

Próba powinna wpisywać się w życie. ;) Nie jest od tego, żeby je utrudniać, a raczej po to, żeby ułatwiać. W szczególności zadania należy układać pod kątem aktualnych potrzeb. Próba jest po to, by wszystko uporządkować, a nie po to, by dodawać tonę nowych rzeczy do zrobienia.

Gdy plan jest już gotowy, przedstawia się go KSH (z tym, że nie wszystkie zadania muszą być jawnie przedstawione – KSH będzie raczej akceptowało zdanie: „wymyśliłem sobie zadanie ale jest na tyle prywatne, że nie chcę wam mówić jakie, jest ono szczegółowe, akceptowalne, ...”). Przewodniczący KSH otwiera próbę rozkazem.

Próba formalnie dzieli się na dwie części harcerską i wędrowniczą. Osoby, które przyszły do Drużyny złożywszy Przyrzeczenie wykonują tylko próbę wędrowniczą.

W razie ewentualnych problemów podczas realizacji próby pomocą służy próbantowi opiekun, gdyby zaś on zawiódł (co nie powinno się stać) KSH.

Mniej więcej w połowie próby, na wniosek opiekuna przyznawane jest prawo do noszenia lilijki. Jeżeli terminy nie są dotrzymywane i próba przeciąga się z niewyjaśnionych lub niewystarczających powodów (ponad 2 miesiące) lub po prostu na wniosek próbanta, następuje jej negatywne zamknięcie. Jeżeli jednak wszystko przebiegło zgodnie z planem, zapada decyzja o zamknięciu z wynikiem pozytywnym.

Po pozytywnym zamknięciu próby zostaje się dopuszczonym do złożenia Przyrzeczenia Harcerskiego i otrzymuje się Naramiennik Wędrowniczy (jeśli wcześniej się złożyło Przyrzeczenie). Ludzie, którzy robili tylko próbę wędrowniczą (bo wcześniej złożyli Przyrzeczenie) po pozytywnym zamknięciu próby zostają dopuszczeni do ceremonii odnowienia Przyrzeczenia Harcerskiego i dostają Naramiennik.

1 Ja

1.1 Praca nad charakterem

Bardzo ważnym celem próby jest rozwój. Jedną z najważniejszych części próby jest więc praca nad własnym charakterem. Warto wybrać cechę charakteru, nad którą chce się trochę popracować. Czasem warto zapytać przyjaciół i starszych mądrych kolegów, co to mogło być. Wyjątkowo zadanie w tym punkcie próby nie musi być zdefiniowane bardzo precyzyjnie. Najważniejsza jest świadomość co i jakimi sposobami chce się osiągnąć.

1.2 Coś dla siebie (W)

Bodaj najprzyjemniejsza rzecz w próbie. Coś co zawsze się chciało zrobić, ale nie było na to czasu lub wystarczającego zdeterminowania. Coś, co poprawia humor. Po prostu coś dla siebie, choć to może nie jest najlepsza nazwa, bo cała próba jest „dla siebie”.

2 Rozwoje

Harcerz jest świadom swoich słabości i mocnych stron. Powinien cały czas doskonalić się. Rozwoje w próbie służą pamiętaniu o potrzebie ogólnego rozwoju. Muszą być konkretnymi i mierzalnymi zadaniami. Należy się starać, aby zaliczenie zadań było zależne tylko od robiącego próbę (a nie od osób trzecich). Dzieli się na:

2.1 Duchowy

To praca z własnym systemem wartości, refleksje na tematy filozoficzne i religijne. Powinno być to zadanie motywujące do przemyślenia tego, na czym się opieramy w życiu.

2.2 Intelktualny

Polega na poszerzaniu wiedzy, umiejętności intelektualnych. Może nadrobienie jakiś zaległości, a może nauczenie się czegoś zupełnie nowego. Częste przykłady: rzeczy związane ze szkołą, napisanie określonego programu komputerowego, przeczytanie jakiejś książki naukowej, start w Olimpiadzie.

2.3 Kulturalny

Ma uwrażliwić na estetykę i sztukę. To coś, o czym w natłoku życia często się zapomina. A może warto. Często ludzie tu zobowiązują się do wizyt w teatrach, kinach, muzeach lub czytania książek. W sumie to też dążenie do kulturalnej erudycji i „nieschamienia”.

2.4 Fizyczny

Czyli dbanie o sprawność fizyczną i zdrowie. Często ludzie wpisują tu konkretne zadania fizyczne, do których trzeba dojść (których w momencie otwierania próby nie są w stanie zrobić).

3 Służba i wyczyn (W)

To podstawowe dwa hasła wędrownictwa.

3.1 Służba

Próba ma na celu uwrażliwić człowieka na potrzeby innych. Dlatego też jedną z ważniejszych jej punktów jest służba -- bezinteresowne podarowanie komuś własnego czasu, umiejętności. Wymaga ona wkładu pracy i nie może być czymś raz odwalonym. Ważne jest by szukać pola służby, nie czekać na okazję i czyjaś prośbę o pomoc, a raczej postarać się samemu zauważyć, kto potrzebuje twojej pomocy. Służba ma także wziąć pod uwagę rozwój społeczny -- budowanie szacunku do drugiego człowieka, zdobycie umiejętności życia we wspólnocie (rodzynie, drużynie, społeczeństwie), poznanie mechanizmów i struktur życia społecznego. Nie oznacza to, że przez rok będę wolontariuszem, tylko, że bezinteresownie komuś pomogę. Ma to być coś, gdzie zrobię coś dla drugiego człowieka. Nie jest to danie pracy domowej do odpisania, tylko nauczenie kolegi do klasówki (systematyczna pomoc). Jest to wzięcie udziału w jednorazowej akcji wolontariackiej. Jest to wzięcie na siebie jakiegoś obowiązku domowego.

3.2 Wyczyn

Wyczyn to coś bardzo trudnego, czego się tak po prostu nie zrobi. Nie musi to wnosić dużo w życie, ale ma zmobilizować do przełamania się, pokonania barier wewnętrznych. Zadanie, które wydaje się próbantowi wręcz nie do zrealizowania. Znane przykłady to: przejście 100km w ciągu doby, spływ tratwą po Sanie. Wyczyny jednak nie muszą mieć bynajmniej charakteru fizycznego. Nie musi to być coś obiektywnie trudnego -- wystarczy, że jest trudne dla próbanta.

4 Drużyna

Warunkiem koniecznym do robienia próby jest działanie w drużynie. W wymaganiach próby są to następujące dwa punkty:

4.1 Organizacja

Polega na współorganizacji rajdu, obozu, lub akcji zarobkowej lub organizacji jakiejś mniejszej imprezy drużynowej.

4.2 Zajęcia lub zadanie specjalne

Punkt ten można zaliczyć poprzez poprowadzenie zajęć, pełnienie funkcji opiekuna na chustę lub, po uzgodnieniu z kadrą drużyny, wykonanie innej pracy (stała funkcja typu magazynier, opiekun ga-blotki, albo jednorazowe zadanie). Zachęcamy do poprowadzenia zajęć, bo warto dzielić się zdobytą wiedzą i umiejętnościami, przemyśleniami, pasjami. A przy okazji można sprawdzić się w prowadzeniu zajęć dla grupy lub doskonalić swoje umiejętności w tym zakresie. Zajęcia mogą odbyć się w Warszawie lub trakcie wyjazdu drużyny -- należy je wtedy uzgodnić z organizatorami wyjazdu. Zajęcia można (a nawet warto) przygotować wspólnie z inną osobą lub innymi osobami.

5 Umiejętności

Ma nauczyć kilku rzeczy (umiejętności) przydatnych w drużynie. Najlepiej wykonywać latem, a więc jeśli próba się wtedy zaczyna należy zadbać, żeby od razu ją zaliczyć. Poniższy zapis należy rozumieć następująco: umiejętności niżej wymienione trzeba zaliczyć, ale część z nich być może w trakcie próby polowej (której zadania mogą wymagać wykorzystania także innych umiejętności).

5.1 Ułożenie ogniska obrzędowego

Ułożenie ogniska, które rozpali się za pomocą trzech zapatek. Powinno nie zaważyć się podczas trwania piosenek na rozpoczęcie ogniska.

5.2 Rozpalenie ogniska kuchennego

Bardzo często na obozach zdarza się gotowanie na ognisku. Trzeba więc takie ognisko umieć roz-palić. Należy to zrobić w miarę szybko (nie poświęcając godziny na jego układanie, jak przy ognisku obrzędowym). Można używać świeczki i machawki. Nie można natomiast jakiś twardszych środków rozpalających (papieru też raczej nie).

5.3 Szybkie rozstawienie namiotu igloo

Jesteśmy w górach z plecakami. Nagle zaczyna lać. Postanawiamy nie iść dalej, tylko rozbić się, gdzie stoimy. Im szybciej to zrobimy tym lepiej. Chyba dopiero odczucie problemu na własnej skórze przekonuje, jak to ważne. Wymagania są takie: namiot na alumasztach trzeba umieć rozstawić samemu w 5 minut, zaś namiot na włóknach szklanych -- w 10.

5.4 Rozpalenie kuchenki benzynowej

Ze względu na ich uniwersalność i wydajność drużyna używa kuchenek benzynowych. Umiejętność rozpalania kuchenki jest ważna.

5.5 Czyszczenie kuchenki benzynowej

Kuchenki często się zatykają (w szczególności jeśli pracują na benzynie z niecywilizowanego kraju), a umiejętność czyszczenia jest wciąż deficytowa. Trzeba więc nauczyć się kompleksowo przeczyścić kuchenkę (rozkręcanie, czyszczenie dyszy, czyszczenie przewodu).

5.6 Prowadzenie z mapą w nie całkiem trywialnych warunkach

Czynność chodzenia z mapą jest tak powszechna, że nie sposób jej nie umieścić w próbie polowej. Przez nietrywialne warunki rozumiemy na pewno nie szlak i nie prostą drogę. Musi być w tym prowadzeniu odrobina trudności. Nie chodzi jednak o wysokiej klasy trudności, jak bezksiężycowa noc, czy kompletna mgła.

5.7 Chodzenie na azymut

Umiejętność ta daje generalną sprawność w postugiwaniu się kompasem i kierunkami świata. Próbant musi przejść 2 km według azymutu w nietrywialnym, ale płaskim terenie z co najmniej trzema łamaniami.

5.8 Próba polowa

Jak już ma się istotną część umiejętności zaliczonych, to przychodzi czas na próbę polową. Dostaje się jakieś zadania do wykonania (w zależności od zadań i sytuacji samotnie lub grupowo). Przykładowa próba polowa może wyglądać następująco: wejdź na górę taką a taką, następnie zejdź z niej idąc azymutem takim a takim. Następnie pójdz tu i sprawdź coś (np. czy w rzeczywistości istnieje szlak zaznaczony na mapie). Po drodze rozpal ognisko i ugotuj menażkę wody i zrób sobie herbatę.

6 Ogólna wiedza

Czyli to, co harcerz, wędrownik, a na dodatek członek naszej Drużyny powinien wiedzieć. Na zaliczenie, nie jest konieczne wymyślanie jakiś dodatkowych zadań. Wiąże się też z przemyśleniem zasad zawartych w Prawie Harcerskim i Przyrzeczeniu, które składa się po próbie.

6.1 O harcerstwie (H)

W tym: Przyrzeczenie i Prawo Harcerskie, wiedza o stopniach harcerskich i instruktorskich, funkcjach na poziomie drużyny, symbolika, pobieżnie historia skautingu i harcerstwa oraz musztra.

6.2 O wędrownictwie

W tym: Watra, Naramiennik, Kodeks i Dewiza.

6.3 O drużynie

W tym: obrzędowość, patron i pobieżnie historia środowiska i drużyny.

6.4 Sprawności (H)

Należy zdobyć 2 sprawności dwugwiazdkowe lub jedną trzygwiazdkową lub mistrzowską. Wymagania sprawności mogą się pokrywać z rzeczami realizowanymi w innych częściach próby i to nie oznacza, że należy wykonywać je dwa razy.