



Copyright © 2014 Fundacja Światowe Jamboree



Projekt WA! Skauting dla zmian został dofinansowany z Programu Operacyjnego Fundusz Inicjatyw Obywatelskich

Fundacja Światowe Jamboree

ul. M. Konopnickiej 6

00-491 Warszawa

www.fsj.zhp.pl

JOIN IN JAMBOREE
PRZYŁĄCZ SIĘ DO JAMBOREE

Światowe Jamboree Skautowe to, odbywający się co 4 lata, zlot skautów z całego świata. Bierze w nim udział ok. 40 tysięcy młodych ludzi. Uczestnikami zlotu są osoby w wieku 14-17 lat, członkowie narodowych organizacji skautowych należących do WOSM - Światowej Organizacji Ruchu Skautowego. Dla młodych ludzi Jamboree Skautowe to coś więcej niż przygoda życia. Uczestnicy Zlotu przez 10 dni razem mieszkają, uczą się, pracują i bawią. Podczas tego niesamowitego wydarzenia mają okazję w jednym miejscu zobaczyć cały świat, poznać jego bogactwo kulturowe i różnorodność. To okazja by przełamać stereotypy, otworzyć się na innych i wspólnie zbudować porozumienie ponad granicami geograficznymi, etnicznymi, narodowościowymi czy religijnymi. To praktyczna lekcja tolerancji. Zlot stanowi swoistą platformę wymiany dobrych praktyk i doświadczeń w zakresie aktywizacji młodych ludzi do działań na rzecz dobra wspólnego, kształtowania poczucia odpowiedzialności nie tylko za siebie czy swoją grupę, ale szerzej za społeczność, za swój kraj i świat. Jest ważnym elementem przygotowania młodych ludzi do odgrywania konstruktywnych ról w społeczeństwie obywatelskim dając im możliwość spojrzenia na współczesne problemy oraz wyzwania, przed którymi stają, z szerszej perspektywy. To inspirujące wydarzenie przyczyniające się do wzmocnienia i rozwoju ruchu skautowego.

Tradycją Jamboree stała się propozycja programowa „Join in Jamboree” - „Przyłącz się do Jamboree”, która, poprzez przykłady różnych form działania, daje możliwość poczuć się częścią Jamboree nie tylko osobom bezpośrednio uczestniczącym w tym wydarzeniu. Podobnie jak 4 lata temu, oddajemy wam do rąk, materiałem przygotowanym przez Fundację Światowe Jamboree i komendę polskiego kontyngentu. Chcielibyśmy aby również polscy harcerze, którzy nie mogą bezpośrednio wziąć udziału w Jamboree w Japonii,

mieli okazję poczuć się częścią tego niezwykłego święta całego międzynarodowego ruchu skautowego.

Propozycja programowa jest podzielona na trzy części. W pierwszej części poznacie historię Światowego Jamboree Skautowego oraz program najbliższego Jamboree. Część druga pozwoli Wam poznać lepiej kraj, który będzie gospodarzem tego wydarzenia, czyli Japonię. W części trzeciej znajdziecie informacje na temat dzisiejszego ruchu skautowego, informacje i zadania, które pozwolą wam poznać podstawy komunikacji międzykulturowej i dadzą Wam jeszcze więcej pomysłów na włączanie się w działania dotyczące międzykulturowości i współpracy międzynarodowej. W części tej znajdziecie praktyczne przykłady gier i zabaw dla różnych grup wiekowych, które pomogą Wam przekazać naszym zuchom i harcerzom treść tego materiału w przystępny, ciekawy i zgodny z maksymą „uczenie przez działanie” sposób. Wiele z zawartych w tym materiale propozycji nawiązuje bezpośrednio do zajęć programowych w jakich będą brać udział uczestnicy Jamboree w Japonii. Na końcu materiału znajdziecie linki oraz podpowiedzi na temat tego gdzie możecie znaleźć więcej pomysłów i inspiracji. Dla kogo przeznaczony jest ten materiał? Dla drużynowych wszystkich grup wiekowych oraz instruktorów, kształceniowców i liderów, którzy uznają ta propozycję programową za przydatną w ich pracy. Mamy nadzieję, że zwarte w propozycji pomysły na działania, gry i zabawy zainspirują Was do pracy z zuchami i harcerzami oraz do promowania idei Jamboree. Pamiętajcie, że możecie wykorzystać ten materiał podczas zbiórek, obozów, biwaków i zajęć na kursach. Liczymy, że uznacie go za przydatny w waszej instruktorskiej pracy.

Światowe Jamboree Skautowe

Pierwsze Jamboree Skautowe odbyło się w Londynie w 1920 r. Szybko okazało się, że jego znaczenie jest ogromne. To co miało być skautowym spotkaniem przerodziło się w demonstrację międzynarodowej życzliwości i dobrej woli.

Stało się symbolem nadziei na pokój i zrozumienie ponad granicami państwowymi, etnicznymi czy wyznaniowymi.

Światowe Jamboree Skautowe odbywa się co cztery lata i za każdym razem gromadzi kilkadziesiąt tysięcy uczestników ze wszystkich organizacji członkowskich WOSM. Prawdę mówiąc Jamboree jest drugą po igrzyskach olimpijskich imprezą pod względem ilości międzynarodowych uczestników. O jego organizację ubiega się wiele krajów. Kampanie promocyjne trwają kilka lat, a najlepsza propozycja wybierana jest w głosowaniu przedstawicieli organizacji członkowskich podczas Światowej Konferencji WOSM. Już dziś wiemy, gdzie odbędą się dwa kolejne zloty – najbliższy w 2015 r. w Japonii, kolejny w 2019 r. w USA. W 2017 r. zapadnie decyzja o organizatorze zlotu w 2023 r. O jego organizację ubiega się również Polska. Podczas Jamboree w Szwecji w 2011 r. ZHP oficjalnie ogłosił chęć organizacji zlotu w Polsce. Przygotowania do Jamboree już trwają, mimo że do 2023 r. pozostało dziewięć lat. Już za 2 lata dowiemy się czy nasze marzenie o Jamboree w Polsce ziści się.

Quiz o Jamboree"

Zorganizujcie konkurs wiedzy o Jamboree. Poniżej znajdziecie ciekawostki z historii Jamboree mogące posłużyć za podstawę budowania pytań i zagadek.

- Pierwsze Światowe Jamboree odbyło się w Londynie w 1920 roku i świętowało 10 rocznicę obozu na wyspie Brownsea. Planowanie tego zlotu mogło zacząć się dopiero po I wojnie światowej zakończonej w 1918 roku, a organizacja zajęła 2 lata.
- Podczas pierwszego Jamboree Skautowego w Londynie Baden Powell został obwołany Naczelnym Skautem Świata.
- Tylko trzy kraje były gospodarzami Jamboree więcej niż raz: Wielka Brytania (1920, 1929, 1957, 2007), Holandia (1937, 1995) i Kanada (1955, 1983).
- Pierwsze Jamboree poza Europą odbyło się w Kanadzie w 1955 r. Było to 8. Światowe Jamboree Skautowe.

- Chile jest pierwszym południowo amerykańskim krajem, w którym odbyło się Jamboree.
 - Trzecie Jamboree w Asgiri Heights w Japonii zostało nawiedzone przez tajfun Oliver.
 - II wojna światowa nie pozwoliła na zorganizowanie światowego Jamboree w latach 1941- 1945. Następne odbyło się we Francji w 1947 roku.
 - Do tej pory nigdy jeszcze Jamboree nie odbyło się w rejonie afrykańskim.
 - Podczas 18. Jamboree nie było deszczu i było to jedno z najgorętszych lat w historii Holandii.
 - Ceremonia otwarcia 16. Światowego Jamboree miała miejsce o północy 31 grudnia 1987 i była pierwszą oficjalną imprezą z okazji 200-lecia Austrii.
 - Każde Jamboree ma swoje własne telefony, telewizję, radio i codzienną gazetę.
 - Jambo oznacza „cześć” w suahili.
 - Ostatnie Jamboree Skautowe, w którym uczestniczył Baden Powell odbyło się w Holandii w 1937 r.
 - Pierwsze Jamboree Skautowe w którym ZHP brało udział jako ponownie pełnoprawny członek WOSM odbyło się w Chile.
 - Ostatnie Jamboree Skautowe odbyło się w Szwecji.
 - JOTI – Jamboree on the Internet – to internetowe Jamboree, które odbywa się każdego roku w trzeci weekend października.
 - JOTA – Jamboree on the Air – to weekendowe Jamboree, w którym uczestniczą skauci, łącząc się za pomocą radia.
- Więcej informacji o historii Jamboree znajdziecie między innymi na stronie www.scout.org oraz w książce "The Official History of Scouting".

Co jeszcze możecie zrobić?

- Podczas Jamboree jego uczestnicy spotykają się z innymi skautami z całego świata. Dlaczego by nie spotkać się z innymi gromadami/drużynami i zorganizować swoje własne mini-Jamboree? Może spotkacie się na wspólnej zbiórce

lub przy ognisku, może razem pojedziecie na biwak.

- Nawiążcie kontakt z inną drużyną harcerską z kraju lub skautową z zagranicy. Stwórzcie wspólną stronę internetową/album zdjęć gdzie poznacie się lepiej dzięki zdjęciom, filmikom, czacie i wspólnych spotkaniach na Skype lub zarejestrujcie się na <http://www.scoutface.org/>. Wyślijcie sobie wzajemnie plakietki lub inne przygotowane dla drużyny partnerskiej pamiątki.

- Weźcie udział w JOTI – Jamboree On The Internet. By wziąć w nim udział wejdź na stronę czat.zhp.pl.

23. Światowe Jamboree Skautowe w Japonii w 2015 r.

Myśl przewodnia Jamboree 2015

WA! Znak rozumiany w kulturze Japonii jako „duch jedności”. Wa posiada wiele znaczeń, takich jak jedność, harmonia, współpraca, przyjaźń i pokój. WA to również symbol Japonii i jej kultury.

Program Jamboree w Japonii został podzielony na kilka obszarów:

Peace programme (Program pokoju) – Uczestnicy w ciągu jednodniowej wycieczki zwiedzą Hiroshimę. Harcerze będą mogli lepiej zrozumieć i poznać historię II Wojny Światowej. W związku z tym, że w roku 2015 będziemy obchodzić 70 rocznicę nalotu bombowego z użyciem broni jądrowej na Hiroszimę i Nagasaki, uczestnicy Jamboree będą mieli szansę wzięcia udziału w przygotowanych uroczystościach.

Global development village (Wioska globalnego rozwoju) – Ten moduł programu ma na celu pokazanie harcerzom z całego świata problemów, które dotyczą naszej planety. Pozwoli on uczestnikom Jamboree na zaangażowanie się w projekty Organizacji Narodów Zjednoczonych czy organizacji pozarządowych.

Exploring Nature (Odkrywaj naturę) – Całodniowy moduł programu poświęcony lepszemu zrozumieniu otaczającej nas przyrody. Miejsce programowe będzie zlokalizowane w mieście Yamaguchi.

Cross Road of Culture (Skrzyżowanie kultur) – Ta część programu promuje wymianę międzykulturową oraz poszanowania dla innych kultur.

Japonia

Stolica: Tokio

Język urzędowy: japoński

Geografia

Archipelag japoński, leżący u wschodnich wybrzeży kontynentu azjatyckiego, rozciąga się wąskim łukiem o długości 3.800 km, od 20 stopni 25' do 45 stopni 33' szerokości geograficznej północnej. Ogólna powierzchnia Japonii wynosi 377.435 km². Archipelag składa się z czterech głównych wysp: Honsiu, Hokkaido, Kiusiu i Sikoku (w kolejności od największej do najmniejszej), a ponadto z kilku łańcuchów wysp i tysięcy mniejszej wysepek.

Klimat i pory roku

Klimat Japonii jest bardzo zróżnicowany. Ze względu na dużą rozciągłość równoleżnikową, Japonia leży w zasięgu trzech stref klimatycznych - zwrotnikowej na południu, podzwrotnikowej w środkowej części kraju, umiarkowanej na północy. Wpływ monsunów powoduje, że w Japonii panuje klimat wilgotny. Występują cztery odrębne pory roku. Od początku czerwca do połowy lipca jest gorąco i często padają deszcze – jest to pora deszczowa (tsuyu). Od końca pory deszczowej do połowy września trwa pełnia lata (natsu). Z wyjątkiem Hokkaido, wszędzie jest gorąco i wilgotno. Temperatura w Japonii dochodzi do 20 stopni C, na wyspach na południu często przekracza 30 stopni C. Gdy nadchodzi jesień (aki), temperatura spada i powietrze staje się chłodne i rześ-

kie. Zimy (fuyu) w północnej i zachodniej Japonii są mroźne i śnieżne, temperatura może spadać nawet do -40 stopni C. Na wyspach na południu temperatura zimą natomiast rzadko kiedy wynosi poniżej 15 stopni C.

Rośliny i zwierzęta

Świat roślinny Japonii jest bardzo piękny i zróżnicowany, ze względu na wielką różnorodność klimatu i ukształtowania terenu. Niektóre kwiaty i drzewa mają dla Japończyków szczególne znaczenie. Kwiaty wiśni (sakura), które bardzo szybko opadają, są poetycką refleksją nad zmiennością tego świata. Sosna (matsu) jest symbolem długowieczności, a bambus (take), ze względu na swą wytrzymałość i giętkość, symbolizuje umiejętność pokonywania trudności i siłę. W Japonii jest wiele ptaków, owadów i małych zwierząt, nie ma tu natomiast wielu dużych drapieżnych ssaków. Największe są niedźwiedzie, żyjące na terenach górskich.

Ludzie

W Japonii mieszka około 127 milionów ludzi. Pod względem zaludnienia Japonia klasyfikuje się w pierwszej światowej dziesiątce. Japończycy wywodzą się z mieszaniny różnych grup etnicznych. Charakterystyczne dla Japonii jest zróżnicowanie regionów, przykładem jest występowanie w poszczególnych częściach kraju różnych dialektów. W Tokio „dziękuje” to „arigato”, ale w Kioto, na zachodzie Japonii, mówi się „ookini”. Japonia jest krajem gęsto zaludnionym. Na jeden kilometr kwadratowy przypada przeciętnie 337 osób. Trzeba jednak pamiętać, że większa część kraju jest górzysta i nie nadaje się do zamieszkania, w rzeczywistości więc Japończycy mieszkają na mniej niż dziesięciu procentach powierzchni swojego kraju. W niektórych regionach gęstość zaludnienia znacznie więc przekracza przeciętną. Wielu Japończyków mieszka na nadmorskich nizinach. Tam też znajdują się największe miasta. Ponad cztery piąte ludności mieszka w miastach lub miasteczkach. W Tokio, stolicy Japonii i jej największym mieście, mieszka 13 milionów osób. Ko-

lejne pod względem wielkości miasta Japonii to Jokohama, Osaka, Nagoja, Sapporo, Kobe, Kioto i Fukuoka.

Ustrój

Ustrój Japonii to monarchia konstytucyjna. Zgodnie z Konstytucją Japonii z 1946r., cesarz jest jedynie symbolem państwa i jedności narodu. Najwyższym organem władzy państwowej i jedynym organem ustawodawczym Japonii jest Parlament (Zgromadzenie Narodowe – Kokkai), który składa się z Izby Reprezentantów i Izby Radców. Władza wykonawcza należy do Gabinetu składającego się z premiera i 10-u ministrów. Premier, wyznaczany przez Parlament i mianowany przez cesarza, może mianować oraz odwoływać ministrów. Władza sędziowska, całkowicie niezależna od władzy ustawodawczej i wykonawczej, składa się z Sądu Najwyższego, 8-u sądów wyższych, 50-u sądów okręgowych, 50-u sądów rodzinnych, 438-u sądów doraźnych oraz 201 komitetów śledczych d/s sądowych. Prezesa Sądu Najwyższego wyznacza Gabinet i mianuje cesarz. Sędziowie niższych sądów mianowani są przez Gabinet na podstawie listy osób wyznaczonych przez Sąd Najwyższy.

Głową państwa jest obecnie Akihito Tsuyu No Mija, szefem rządu Shinzō Abe.

Podział administracyjny

Japonia podzielona jest geograficznie na 5 głównych obszarów: Hokkaido, Honshu, Shikoku, Kyushu, Okinawa. Honshu (główna wyspa) podzielona jest na 5 regionów: Tohoku, Chubu, Kanto, Kinki, Chugoku. Administracyjnie zaś Japonia podzielona jest na 43 zwykłe Ken (prefektury) obejmujący całe Hokkaido DO, 2 prefektury miejskie Osaka FU i Kyoto FU oraz metropolię Tokyo To.

Religia

W dzisiejszych czasach coraz większa liczba Japończyków określa się jako osoby niewierzące i niereligijne (ok. 60 – 75%), jednak ponad 90% z nich praktykuje zarówno shintō

(obrzątek narodzin i małżeństwa), jak i buddyzm, w ramach zasad którego odbywają się ceremonie pogrzebowe. Duży wpływ na mentalność Japończyków wywarł także Konfucjanizm, który jest jednak raczej zbiorem nauk moralnych a nie religią. Praktyki religijne większości Japończyków nie wynikają z ich wiary i religijności, lecz ze względu na tożsamość narodową i silne przywiązanie do tradycji.

Obowiązująca od 1946 r. nowa konstytucja Japonii gwarantuje całkowitą wolność wyznania oraz sumienia, a ustawa rozdziela religię od państwa i czyni Japonię krajem świeckim oraz neutralnym światopoglądowo.

Obyczaje

Na Japończyków ogromny wpływ wywarły i wywierają wciąż bushidō (droga wojownika, czyli zasady etyczne samurajów) oraz nauki Konfucjusza. To za ich sprawą takie cechy, jak dyscyplina, stoicyzm, powściągliwość, opanowanie, lojalność oraz szacunek wobec starszych i zwierzchników są powszechnie respektowane, zarówno w szkole, pracy, jak i rodzinie.

W życiu społecznym najwyższą wartością dla Japończyków stanowi harmonia. W relacjach międzyludzkich panuje konformizm i dążenie do ugody. Interes grupowy ma pierwszeństwo nad indywidualnym - źle widziane jest wyróżnianie się oraz formułowanie osobistych opinii. Ludzie wypowiadają się najczęściej niejasno oraz wymijająco, a prywatne uczucia i troski maskują uśmiechem oraz wysoką kulturą osobistą.

Honor oraz poczucie wdzięczności i obowiązku, a co za tym idzie obawa przed utratą twarzy skutkuje istnieniem we wzajemnych relacjach specyficznych, nieformalnych układów i powiązań. Przykładem jest giri (zobowiązanie moralne), które dla skrytych i zamkniętych w sobie Japończyków stanowi wzór zachowania, a także sposób polubownego rozwiązywania sporów międzyludzkich. To właśnie konfucjańskie zasady, bushidō, a także buddyzm zen stanowiły podstawę specyficznego systemu myślenia i sposobu postrzegania świata przez Japończyków. To dlatego samuraj, który okrył się hańbą i sta-

wał się rōninem, zwracał jeden ze swych mieczy przeciw sobie i popełniał rytualne samobójstwo zwane seppuku. One też przed II wojną światową pomogły stworzyć kult boskiego cesarza oraz pchały japońskich żołnierzy do samobójczych ataków kamikaze. Poczucie honoru nakazywało walczyć do końca, niewola czy kapitulacja nie wchodziły w grę.

Wysoko ceniona na całym świecie japońska gościnność jest owocem pielęgnowanej przez wiele lat tradycji omotenashi (co znaczy podejmowanie gości). Japońska gościnność wywodzi się z filozofii ichigo-ichie (jeden czas – jedno spotkanie), wedle której raz przeżyte chwile nigdy nie wrócą, więc trzeba cenić spędzony wspólnie czas i okazywać sobie jak najwięcej gościnności. Podstawą japońskiego ducha gościnności jest wczucie się w sytuację podejmowanej osoby i postawa pełna ciepła. Istotą omotenashi jest fakt, że zadowolenie gościa sprawia radość gospodarzowi. Ta zasada obowiązuje w codziennych stosunkach społecznych w Japonii.

Kilka praktycznych rad:

- Do domów prywatnych oraz niektórych pomieszczeń użytku publicznego nie wolno wchodzić w butach. Jeżeli zauważycie przy wejściu rozłożone kapcie, skorzystajcie z nich.

- Japończycy między sobą witają się ukłonami, cudzoziemcom niekiedy podają rękę. Pamiętajcie jednak, że w Japonii nie ma zwyczaju ściskania się i całowania przy powitaniach czy pożegnaniach.

- W restauracjach należy płacić przy wyjściu, nie ma zwyczaju zostawiania napiwków.

Sport i sztuki walki

Dawni japońscy wojownicy hołdowali idei bunburyodo – co oznacza dosłownie „droga pióra i droga miecza”. Przywiązywano ogromną wagę zarówno do wykształcenia w dziedzinie literatury jak i sprawności fizycznej i biegłości w sztuce wojennej. Do sportów japońskich wywodzących

się z tradycji samurajskiej należy kendo (sztuka walki bambusowym mieczem) i kyudo (japońskie łucznictwo) oraz judo (sztuka walki wręcz).

Narodowym sportem Japonii mającym długie tradycje jest sumo. Sztuka ta jest powiązana z obrzędami religijnymi shinto. Zawodnicy – rikishi, walczą w charakterystycznych opaskach na biodrach i noszą włosy związane w kok przypominający liść miłorzębu. Współcześnie sumo uprawiane jest wyłącznie przez mężczyzn.

Do najpopularniejszych obecnie sportów w Japonii należy baseball i piłka nożna.

Święta i festiwale

Świata i festiwale (matsuri) w Japonii liczone są w setkach. Obchody niektórych świąt o zasięgu ogólnokrajowym różnią się w zależności od regionu (np. obon – japońskie święto ku czci zmarłych). Wiele z japońskich świąt ma ponadtyścioletnią tradycję. Ich pochodzenie jest różnorodne. Cześć z nich wywodzi się z obrzędów religijnych – shinto (np. obchody Nowego Roku) lub buddyzmu (np. obon). Wiele festiwali związanych jest ze zmianą pór roku, co wiąże się z tym, że rytm przyrody odgrywa bardzo ważną rolę w życiu Japończyków. Hanami czyli podziwianie kwiatów wiśni ma długą tradycję. W porze kwitnienia wiśni parki są tłumnie odwiedzane przez Japończyków, którzy wspólnie spędzają w nich czas aż do godzin wieczornych. Na wyspie Hokkaido, gdzie zimy są obfite w śnieg, organizowane są natomiast festiwale śniegu. Kolejną kategorią są pielęgnowane do dziś zwyczaje i tradycje ludowe. Należą do nich przede wszystkim lokalne festiwale.

W czasie trwania japońskich świąt i festiwali najlepiej można poznać wielusetletnią, bogatą kulturę, a także zwyczaje Japonii oraz jej regionów czy też miejscowości. Uroczystościom towarzyszą religijne obrzędy, kuchnia, tradycyjne rzemiosło i sztuka, stroje, muzyka, śpiew i tańce.

Do ważniejszych, ogólnokrajowych świąt zaliczyć trzeba m.in.: Seijin-no Hi – Dzień Wejścia w Dorosłość; Hina-Mat-

suri – Święto Lalek; Hanami – zwyczaj oglądania kwitnących wiśni; Tango no sekku – święto chłopców; Obon – Święto ku czci zmarłych; Shichi-go-san – święto dzieci w wieku siedmiu, pięciu i trzech lat, Tanabata – święto gwiazd.

Do najstynniejszych festiwali zalicza się natomiast festiwal Gion w Kioto, którego najważniejszą częścią jest wielka uroczysta parada w dniu 17 lipca. Festiwal Kanto organizowany jest w intencji dobrych zbiorów w sierpniu w mieście Akita. Jego charakterystycznym elementem są wielkie konstrukcje z lampionów symbolizujące kłosa ryżu. Tysiące turystów przyciąga też obchodzony w sierpniu w Aomori festiwal Nebuta. Główną atrakcją festiwalu jest procesja platform z wielkimi lampionami o fantazyjnych kształtach często przedstawiających sceny z życia samurajów czy innych bohaterów, wokół których tańczą tancerze ubrani w charakterystyczne stroje.

Ze względu na występowanie kilku dni świątecznych, następujących bezpośrednio po sobie, okres na przełomie kwietnia i maja jest nazywany w Japonii „złotym tygodniem” (ōgon-shūkan, ōgata-renkyū).

W ostatnich latach władze Japonii, porządkując układ dni świątecznych, wprowadziły „system szczęśliwego poniedziałku”, czyli Happi Mandē Seido polegający na przesunięciu niektórych świąt narodowych na poniedziałki, tworząc trzydniowe weekendy. Wprowadzono także wolne dni pomiędzy świątami. Nazywają się one kokumin-no kyūjitsu, czyli „święta obywatelskie”.

Manga i Anime

Początki mangi w Japonii sięgają XII wieku, kiedy zaczęły powstawać ilustrowane zwoje przedstawiające sceny pełne ruchu. Kamień milowy w rozwoju sztuki komiksu położył Hokusai Katsushika żyjący na przełomie XVIII i XIX wieku artysta, drzeworytnik. Jego cykl „Manga” liczący ok. 4000 rysunków przedstawiał bohaterów legend, zwykłych mieszkańców miast i wsi, świat roślin i zwierząt.

Szybki rozwój mangi nastąpił po II wojnie światowej, głównie dzięki Osma Tezuka zwanym „bogiem mangi”. O jego sukcesie zdecydowały bogata wyobraźnia, znakomita kreska i odkrywanie nowych technik rysowania. To Osma Tezuka wprowadził do mangi sposób komponowania w oparciu o sekwencje filmowe.

Charakterystyczną cechą mangi jest jej długość – przeciętnie liczy ok. 200 stron. Istotną cechą odróżniająca mangę od zachodniego komiksu jest też niewielka ilość kolorowych rysunków, większość ilustracji jest czarno-biała. Tematyka mangi jest bardzo różnorodna – od opowieści komediowych poprzez sciene-fiction po non-fiction.

Manga jest niezwykle popularna w Japonii. Jej odbiorcami są zarówno dzieci jak i gospodynie domowe czy pracownicy dużych firm.

Słowo anime pochodzi od animation i oznacza film animowany. W Japonii wyróżnia się dwa podstawowe typy anime: seriale telewizyjne i niezależne produkcje kinowe. Anime są powiązane ściśle z mangą, która stanowi pierwowzór dla filmu. Jednym z pionierów animacji był już wspomniany Osama Tezuka, twórca serii Tetsuwan Atomu, Doraemon, Dragon Ball i Pokemon.

Do najważniejszych animowanych produkcji kinowych należy zaliczyć Akira w reżyserii Katsuhiro Otomo i Ghost in the Shell Mamoru Oshii. Największym twórcą anim ostatniego dwudziestolecia jest jednak Hayao Miyazaki, reżyser Nausicaa z Doliny Wiatru czy Mój sąsiad Totoro.

Kuchnia Japońska

W Japonii jedzenie oraz jego przygotowanie jest rytuałem. W przygotowanie z pozoru prostych potraw tradycyjnej kuchni Japończycy wkładają wiele serca i pracy. Ogromną wagę przywiązuje się do świeżości produktów, sposobu ułożenia, a także koloru potraw. Podstawą kuchni japońskiej jest ryż, którego znaczenie jest tak wielkie, że słowo gohan, a więc gotowany ryż znaczy tyle samo co posiłek.

Pod wpływem buddyzmu od X do niemal końca XIX wieku obowiązywał zakaz spożywania mięsa, zastąpiły je przyrządzone na wszelkie możliwe sposoby ryby i owoce morza. Są one składnikiem takich dań jak: sushi, sashimi, czy tempura. Do kulinarnych rarytasów zalicza się rybę fugu.. Do codziennego menu zalicza się zupę miso, a więc sojowy wywar z dodatkami, którymi mogą być owoce morza czy też inna sojowa specjalność – twaróg tofu. Równie dużą popularnością wśród Japończyków cieszą się makarony: gruby udon, cienki somen, ramen (wszystkie z mąki pszennej) i soba (z gryczanej). Ważną część japońskiej diety oraz istotny składnik potraw stanowią warzywa, w tym fuki, grzyby shiitake oraz morskie wodorosty i glony, z których powstaje będący podstawą wielu zup bulion dashi.

Jako przypraw używa się w japońskiej kuchni m.in.: sosu sojowego shōyu, ostrego chrznanu o zielonym kolorze wasabi, czy octu ryżowego su. Spośród dań mięsnych popularne są yakitori, tonkatsu oraz sukiyaki. Do posiłków pita jest przede wszystkim o-cha, czyli zielona herbata lub jej odmiany sencha, czy też genmaicha.

Onigiri

Sposób przygotowywania ryżu (3 filiżanki).

Ryż należy dokładnie umyć w zimnej wodzie, płucząc do momentu, aż woda będzie klarowna. Następnie należy wrzucić go do garnka i zalać 3,5 filiżankami wody. Odstawić na godzinę. Ryż gotujemy na średnim ogniu pod przykryciem do momentu aż się zagotuje. W trakcie gotowania nie należy mieszać ryżu. Gdy ryż już się zagotuje należy zmniejszyć ogień i gotować go przez 10-15 minut. Następnie należy odstawić ryż na około 10 - 15 min, nie podnosząc pokrywki. Dobrze ugotowany ryż ma nierówną powierzchnię z wklęsnięciami. Po ugotowaniu ryż należy przełożyć go z garnka do innego naczynia.

Onigiri mogą być okrągłe, cylindryczne i trójkątne. Poniżej znajdują się zdjęcia ilustrujące sposób formowania onigiri.

Daigaku-imo – ziemniaki na słodko

Składniki:

- 1 słodki ziemniak
- 1 łyżeczka sezamu
- 2 łyżki wody
- 5 łyżek cukru
- 1 łyżeczka sosu sojowego
- olej do głębokiego smażenia

Przygotowanie:

Myjesz ziemniaka, tniesz na ćwierć nie obierając ze skóry, i na małe kawałki. Moczysz w wodzie, żeby pozbyć się gorzkiego posmaku, osuszasz bardzo dokładnie (możesz dać na kilka minut do mikrofali). Powoli smażysz na głębokim oleju. Dajesz wodę, cukier i sos sojowy do garnka i podgrzewasz mieszając, kiedy zgęstnieje zdejmujesz z ognia. Ziemniaki usmażone dajesz do sosu, mieszasz i posypujesz sezamem.

Kasutera- ciasto miodowe

Składniki:

- 5 jajek
- 15 dag cukru
- 8 dag miodu
- 8 dag maki
- 3 łyżeczki proszku do pieczenia
- 2 łyżki cukru pudru (do posypania)

Przygotowanie:

Rozgrzej piekarnik do temp. 180 stopni. Wbij jajka do salaterki, ubij mikserem, dodając stopniowo cukier i miód. Skończ ubijać gdy masa zrobi się puszysta i biała i nie będzie w niej kryształków cukru. Przesiej do masy mąkę i proszek do pieczenia, wymieszaj. Ciasto wlej do blaszki kwadratowej o boku 24 cm, wysmarowanej masłem i obsypanej mąką. Piecz pół godziny. Wyjmij z piekarnika i pozostaw w formie na jakiś czas, aż ciasto ostygnie. Posyp cukrem pudrem, a następnie pokrój w kwadraciki.

Sashimi

Składniki:

-50 dag filetów z trzech gatunków ryb (np. ryba maślana, łosoś, tuńczyk)

Dekoracja:

- Marchewka
- daikon (biała rzodkiew)
- świeży ogórek
- czerwony kawior
- cząstka cytryny

Dodatki:

- japoński sos sojowy
- chrzan wasabi

Przygotowanie:

Używając bardzo ostrego noża usuń skórę z ryb. Włóż filety do zamrażalnika i poczekaj, aż będą na tyle twarde, aby dało się je równiutko pokroić (ryby najczęściej kroi się w cieniutkie plasterki. Oczyszczyć i obierz marchewkę i rzepę, ogórek dokładnie umyć. Warzywa pokroić w cieniutkie paseczki. Ryby ułożyć na półmisku, udekorować pokrojonymi warzywami, czerwonym kawiolem i cząstką cytryny. Podawać z sosem sojowym przyprawionym chrzaniem wasabi.

Sushi maki i futomaki

Składniki:

- glony nori,
- zakwaszony ryż shari
- różne dodatki (podane poniżej)

Rodzaje suhi maki w zależności od dodatków:

- TUNA SALAD - z pastą tuńczyka

Składniki pasty:

- 1 puszka tuńczyka w sosie własnym
- 1 mała cebula
- 1 łyżka majonezu
- szczypta soli

Przygotowanie pasty:

Tuńczyka osącz na sitku, cebulę pokrój w drobne piórka, posól odstaw na 30 minut. Zalej wrzątkiem, odcedź po 30 sekundach. Wymieszaj z tuńczykiem i majonezem.

- KAPPA - z ogórkiem
- AVOCADO - z pokrojonym awokado
- OSHINKO - z rzepą takuan
- TEKKA - z tuńczykiem
- IBODAI - z rybą maślaną
- CALIFORNIA - z paluszkiem krabowym, awokado, majonezem
- REVERS - z łososiem, awokado, kawiozem
- VEGETARIAN - z warzywami

Przygotowanie suhi maki:

Na płatek nori włóż niewielką warstwę ryżu shari - od dolnego brzegu płatką nieco grubiej, u góry powinno zostać wolne miejsce. W tym wolnym miejscu połóż odpowiedni dodatek i zdecydowanym ruchem (robi się to za pomocą specjalnej bambusowej maty) zwiń w rulonik. Rulonik pokrój w plasterki.

Przygotowanie Suhi Futomaki:

Robi się podobnie jak suhi maki, z tym że nadzienie zawiąja się w rożek w płatku nori.

Tempura

Składniki:

- 2 krewetki
- 1 tuba z kalmara (ponacinana)
- 1 różyczka kalafiora
- 1 różyczka brokoła
- po 1 plasterze cukini i bakłażana
- 1 cebula

Składniki na ciasto:

- 2 jaja

- 30 dag mąki ryżowej,
- sos sojowy do smaku
- olej (może być z domieszką oleju sezamowego)

Składniki na sos do maczania:

- 100 ml bulionu dashi
- 20 ml sosu sojowego
- odrobina świeżo startego imbiru

Przygotowanie:

Wymieszaj składniki ciasta, dodając tyle lodowatej wody, aby było dość gęste. Przygotowane produkty zanurzaj w cieście i smaż na głębokim, gorącym oleju na złoty kolor. Osącz z tłuszczu. Wymieszaj składniki sosu, wlej do miseczki i podawaj do tempury.

Etykieta przy stole

Jedząc pałeczkami w Japonii należy przestrzegać poniższych zasad:

- Nie wolno wbijać pałeczek pionowo w miskę z ryżem. W ten sposób ryż ofiarowuje się w Japonii zmarłym, dlatego zachowanie takie budzi bardzo nieprzyjemne skojarzenia.

- Nie należy podawać sobie jedzenia z pałeczek do pałeczek. To przywodzi na myśl japoński obyczaj pogrzebowy.

- Nie należy krążyć pałeczkami po talerzu i zastanawiać się który kawałek wybrać, trzeba zdecydowanie sięgać po uprzednio upatrzony kawałek jedzenia.

- Nie wolno jeść bezpośrednio z talerza bez użycia pałeczek lub rąk.

- A Japonii w odróżnieniu od Polski jedząc niektóre potrawy z makaronu, wolno głośno siorbać. W ten sposób wyrażamy, że jedzenia nam smakuje.

- Niektóre potrawy, takie jak sushi wolno jeść bezpośrednio rękami.

Język Japoński

Japończycy posługują się jednocześnie trzema systemami pisma. Są to wypracowane w IV wieku znaki chińskie kanji oraz dwa sylabariusze fonetyczne hiragana i katakana pochodzące z VIII wieku. W dużym uproszczeniu znakami kanji zapisuje się rzeczowniki, za pomocą hiragany przekształca się je w przymiotniki i czasowniki, natomiast katakanę stosuje się do zapisu słów pochodzenia obcego.

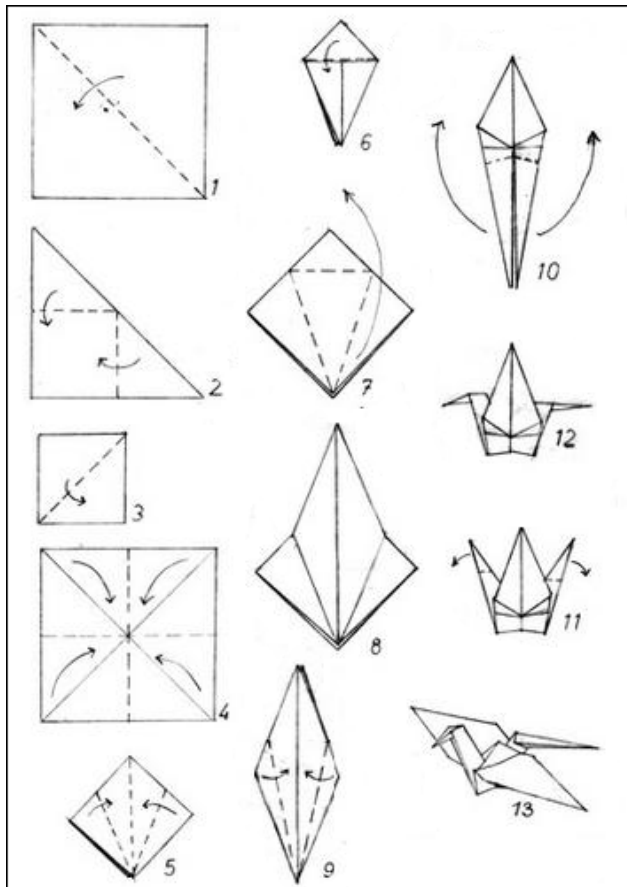
Nieodłącznym elementem pisma japońskiego jest kaligrafia – shodo (dosłownie droga pisma). Shodo, w odróżnieniu od zachodniej kaligrafii, która ma jedynie wyćwiczyć umiejętność ładnego pisania liter, zawiera w sobie elementy filozofii i sztuki. Równie ważny jak końcowy efekt, jest stan ducha piszącego, który w kilku znakach chce wyrazić swoje uczucia. Do pisania używa się pędzla i tuszu, pisze się na specjalnym, czerpanym papierze.

Propozycje Japońskich zabaw i gier

Origami

Origami oznacza dosłownie „składany papier”. Do origami nie są potrzebne żadne specjalistyczne sprzęty, a jedynie kwadratowa kartka papieru i trochę wyobraźni. W Japonii sztuka składania papieru ma bardzo długą tradycję. Papierowe dekoracje towarzyszyły prezentom oraz listom przesyłanym przez samurajów i arystokratów, a nawiązujące do tego zwyczaju origami było popularną zabawą wśród dzieci. Jednak dopiero Yoshizawa Akira swoimi dziełami podniósł origami do rangi sztuki.

Zachęcamy do zrobienia jednego z najpopularniejszych wzorów origami – żurawia. W Japonii wierzy się, że wykonanie tysiąca papierowych żurawi przyniesie pomyślność i spełnienie marzeń.



Ayatori

Ayatori to zabawa dla dziewcząt. Potrzebny jest do niej sznurek o długości ok. 120 cm z końcami związanymi tak, by tworzyły pętlę. Celem gry jest układanie za pomocą palców różnych wzorów ze sznurka. Można się bawić w ta grę w pojedynkę lub dwie osoby – wówczas jedna osoba przejmuje sznurek z rąk drugiej starając się stworzyć nowy wzór.

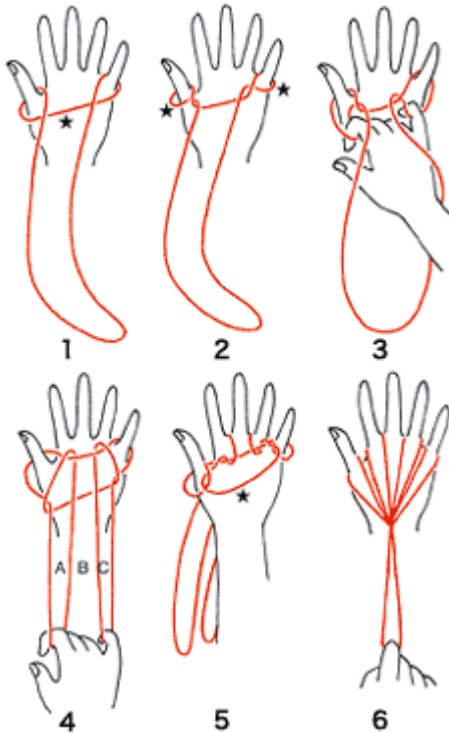
Poniżej instrukcja jak stworzyć wzór miotły:
Pociągnąć za miejsce oznaczone gwiazdką.

Złapać małym i wskazującym palcem za miejsce oznaczone gwiazdkami.

Przeciągnąć rękę przez pętlę.

Umieścić palce jak na rysunku. Przerzucić wszystkie pętle na drugą stronę dłoni.

Pociągnąć w miejscu oznaczonym gwiazdką.



Koma

Koma to japońska odmiana bączka. W odróżnieniu od tych znanych w Polsce, japońskie bączki wprawiane są w ruch za pomocą sznurka nawiniętego wokół osi obrotu. W zabawie zwanej beigoma bączki wirując zderzają się ze sobą niczym zapaśnicy w ringu. Beigoma ewaluowała i obecnie jest popularna wśród młodych Japończyków jako bayblade.

Sudoku

Sudoku to łamigłówka, której nazwa wywodzi się od japońskiego wyrażenia suji wa dokushin ni kagiru (cyfry muszą być pojedyncze). Zabawa polega na wypełnieniu diagramu o wymiarach 9x9 pól tak, by w każdym wierszu, w każdej kolumnie i w każdym z dziewięciu pogrubionych kwadratów 3x3 znalazło się po jednej cyfrze od 1 do 9. Sudoku to świetna rozrywka umysłowa.

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

Skauting w Japonii

Początki skautingu w Japonii sięgają 1913 r. W 1922 roku powstała narodowa organizacja skautowa - The National Association, która stała się członkiem-założycielem WOSM (Światowej Organizacji Ruchu Skautowego). W 1950 r., po krótkiej przerwie podczas II wojny światowej, japońska organizacja skautowa została ponownie przyjęta jako pełnoprawny członek WOSM. The National Association zostało przemianowane na Scout Association of Japan (SAJ). Od 1995 r. SAJ jest organizacją koedukacyjną.

Ruch skautowy w Japonii zajmuje ważne miejsce w edukacji społecznej młodych ludzi. Skauting japoński duży nacisk kładzie na dbałość o rodzimą kulturę i tradycje. Cel ruchu skautowego jest uniwersalny – pomoc młodym ludziom stać się odpowiedzialnymi obywatelami. Japoński skauting tworzy programy, których zadaniem jest rozwój charakteru, zdrowia i umiejętności dzieci i młodzieży, promują służbę dla innych. SAJ jest organizacją apolityczną, dobrowolną, otwartą dla wszystkich bez względu na pochodzenie, rasę, płeć i wyznanie.

Japonia należy do regionu Azji-Pacyfiku WOSM. Wielokrotnie była gospodarzem międzynarodowych wydarzeń skautowych, w tym w 1971 r. 13. Światowego Jamboree Skautowego.

Japońscy skauci szczególnie aktywnie uczestniczą w międzynarodowych programach współpracy ze skautami z Bangladeszu, Chin, Korei i Ugandy.

W 2015 r. Japonia ponownie będzie gościć skautów z całego świata podczas 23. Światowego Jamboree Skautowego.

Międzynarodowy wymiar ruchu skautowego

Międzynarodowy ruch skautowy dziś to niemal 40 milio-
nowa międzynarodowa społeczność młodych ludzi, których łączy wspólne Prawo i Przyrzeczenie Skautowe oraz wartości przez nie reprezentowane. To grupa, która mimo różnic narodowych, religijnych i kulturowych stara się współpracować i poprzez swoje działania budować porozumienie ponad granicami. To ludzie wprowadzający na co dzień w życie maksymę założyciela skautingu Roberta Baden-Powella: „Zostawcie ten świat trochę lepszym niż go zastaliście”. Rozumianą w ten sposób służbę na rzecz ludzi i swojego kraju skauci realizują swoimi codziennymi działaniami często podejmującymi tematykę problemów globalnych. Wiele z tych projek-

tów przynosi widoczne i realne zmiany zarówno w lokalnych społecznościach jak i na forum międzynarodowym. Organizacje skautowe są w większości krajów partnerami i głównymi uczestnikami dialogu dotyczącego najważniejszych spraw młodych ludzi. Przedstawiciele dwóch światowych organizacji skautowych – WOSM i WAGGGS mają głos doradczy w wielu dyskusjach dotyczących dzisiejszego świata odbywających się np. na forum Organizacji Narodów Zjednoczonych i jej agend.

Na stronie www.scout.org znajdziecie przykłady projektów realizowanych w ramach inicjatywy Messengers of Peace. Program ten ma na celu zainspirować miliony skautów, którzy robią niesamowite rzeczy w ich lokalnych społecznościach, aby powiedzieć o nich światu i tym samym zainspirować innych do podobnych działań. Inspiracje do działań znajdziecie również w propozycjach programowych WAGGGS na Dzień Myśli Braterskiej nawiązujących do Milenijnych Celów Rozwoju..

Poniżej znajdziecie przykłady gier, zabaw, ćwiczeń, akcji i działań nawiązujących do międzynarodowego i międzykulturowego wymiaru ruchu skautowego, a także do jego aktualnych obszarów działania dotyczących problemów globalnych.

„Przyjrzyjmy się bliżej...”

Cel: Przyjrzeć się środowisku, abyśmy zobaczyli jak skauting pomaga młodym ludziom odegrać aktywną rolę w społeczeństwie i dba o środowisko lokalne i międzynarodowe
Przygotowanie: kartki papieru, szkła powiększające, książki przyrodnicze, płytkie tace.

Przeprowadzenie:

- Widok z tunelu: Zabierz zuchy w pobliże dużego drzewa. Przy pomocy zwiniętej w wąski rulonik kartki niech przyjrzą się fragmentowi drzewa. W ten sposób mają zobaczyć tylko kawałek liścia. Niech rozszerzą rulonik. Teraz widać już

więcej. Niech rozszerzają rulonik tak długo, aż widać będzie całe drzewo z gałęzmi, liśćmi i zwierzętami je zamieszkującymi. Wytłumacz, jak wielkie znaczenie mają poszczególne części drzewa. Zabieraj zuchy na obserwację drzewa w różnych porach roku, tak aby mogły obserwować zmiany w nim zachodzące.

- Wspaniały staw: Zbierzcie wiaderko wody z okolicznego stawu, rzeki lub kanału. Wlejcie ją na płaskie tacki i przy pomocy szkieł powiększających obserwujcie żyjątko w wodzie. Niech zuchy spróbują je narysować, a potem przy pomocy książek przyrodniczych określ, co to za żyjątko. Spróbujcie wykonać to doświadczenie w innej porze roku. Czy obserwujecie te same żyjątko? Czy tym razem woda jest czystsza?

- Magiczne mleko: Wlejcie trochę mleka na tacę. Do mleka wlejcie kilka kropli barwnika. Z brzegu tacki ostrożnie wlejcie kroplę płynu do mycia naczyń, tak aby zaledwie brzegiem dotykała mleka. Obserwujcie, co się stało. Czyż nie jest to magia? Płyn do mycia naczyń przełamał napięcie powierzchni mleka. To właśnie może się stać, gdy środki chemiczne dostaną się do stawu, zabite zostaną wszystkie stworzenia ze stawu. Dlatego ważne jest utrzymywanie wody w czystości.

- Ptasia restauracja: Aby karmić wszystkie ptaki w swojej okolicy zróbcie tak wiele rodzajów ptasich karmników, jak potraficie. Wystawcie je wypełnione jedzeniem dla ptaków na zewnątrz i zobaczycie, do których zlatuje się najwięcej „obiadowiczów”. Zróbcie więcej karmników takich, jak te najbardziej popularne i odżywiające ptaki dalej. Im więcej karmników zrobicie, tym więcej ptaków możecie dokarmić.

- Recycling: Przyjrzyjcie się śmieciom i odpadom i zdecydуйте, które nadają się do przetworzenia. Zróbcie prace metodą kolażu propagując ideę recyklingu (jako podkładu używajcie tylko papieru pochodzącego z przerobu makulatury). Możecie też urządzić „pchli targ” z towarami zrobionymi z niepotrzebnych już rzeczy. Pieniądze zrobione w ten sposób możecie wpłacić na lokalny fundusz ekologiczny.

„Zuchy w mieście”

CeI: dowiedzieć się o zuchach w innych krajach.

Przygotowanie: wybierz kraje dla zuchów, po jednym kraju dla grupy 2-6 zuchów. Dowiedz się, jaka jest Obietnica, mundur i flaga w każdym z tych krajów (informacje uzyskać możesz w bibliotece, w Wydziale Zagranicznym lub w Domu Baden-Powella). Z kartonu wytnij plakietkę członkostwa. Przygotuj szyfry do gry z obietnicami. Przygotuj rolkę starej tapety, długopisy, pisaki, ołówki, sznurek, wagę kuchenną i odważniki, papier A4, pinezki, kostki do gry.

Przeprowadzenie:

- Flagi: przygotujcie maszty flagowe dla wszystkich grup (sznurek z powieszonym na dole ciężarkiem). Grupki rysują flagi wybranego kraju na kartkach A4. Połóżcie flagi na duży stół. Gdy drużynowy wywoła nazwę kraju, z każdej grupki jeden zuch zbiera ze stołu właściwą flagę i wciąga ją na maszt (przy użyciu spinaczy lub klamerek). Ten, który skończy pierwszy, otrzymuje punkt. Gra toczy się tak długo, aż wszystkie flagi zostaną powieszona.

- Mundur: podziel zuchy na kraje. Każda grupa rysuje na dużym papierze sylwetkę dziecka. Następnie maluje jej mundur zgodny z noszonym w danym kraju.

- Odznaka światowego członkostwa: Każdy zuch, który złożył Obietnicę, nosi plakietkę światowego członkostwa. Przygotuj poszczególne części plakietki na kartonie i ponumeruj je: koło będące podkładką-6, sznur-5, pięcioramienne gwiazdy-4, lilijka-3, węzeł -2 igła kompasu-1. Użyj te części do gry np. Sałatka. Zapoznaj zuchy ze znaczeniem poszczególnych części odznaki.

- Obietnica: przygotuj dla każdego kraju zaszyfrowaną treść Obietnicy Zuchowej, postaraj się znaleźć nowe ciekawe szyfry, które używa się wśród skautów w innych krajach. Pomóż zuchom złamać szyfr, aby odczytać Obietnicę. Pod koniec zajęć poproś każdą grupę, aby odczytała swoją Obietnicę.

„Międzynarodowe odznaki/sprawności (badges)”

Cel: Przeprowadzić zajęcia, które są częścią pracy zuchów w innych krajach.

Przygotowanie i przeprowadzenie:

- Ameryka: Częścią pracy zuchów w Boy Scouts of America jest robienie i puszczanie latawców. W większości sklepów można dostać duże papierowe torby na zakupy wytnijcie dół torby. Na środku torby, około 1/3 od góry zróbcie znaczek. Od niego pociągnijcie linie do rogów i wytnijcie części na tej stronie. Odwróćcie torbę i przyklejcie skrzydła z przodu. Przygotujcie dziurki na sznurek. Blisko dołu wytnijcie otwór. Wasz papierowy latawiec jest gotowy!

- Australia: Zuchy na sprawność „Entertainer badge” muszą nauczyć się swojego hymnu pt. „Advance Australia Fair”. Spróbujcie nauczyć się hymnu innego kraju lub porównać hymny różnych krajów.

- Nowa Zelandia: Zuchy mogą zdobyć sprawność, która pokazuje, że zapoznali się z kulturą maoryską. Muszą nauczyć się wypowiadać pozdrowienia i nazwy miejsc, pokazać narodową grę, zrobić specjalny latawiec Maori, wędkę lub gwizdek, opowiedzieć legendę lub wyjaśnić wierzenia Maori. Przyjrzyjcie się tradycyjnym grom, językowi, umiejętnościom w swoim regionie. Nauczycie się kilku dawnych słów i zwrotów. Spróbujcie użyć dawnych zabawek.

„Daleko -ludzie i miejsca”

Gdy spotkamy innych ludzi, jest to dla nas wyzwaniem, aby poznać ich jako jednostki, wyjść poza stereotypy dotyczące ich kraju, religii, kultury. Jest to wielkie wyzwanie dla skautów biorących udział w światowym Jamboree.

Cel: Odkrywać nasze stereotypowe opinie o ludziach i miejscach na całym świecie i pomyśleć o wrażeniu, jakie robimy na innych.

Przygotowanie: duże kartki papieru i grube pisaki, kartki z nazwami krajów (również Polska)

Przeprowadzenie: Każdy zastęp dostaje dużą kartkę papieru, pisak i karteczkę z nazwą kraju. Poproś skautów, aby narysowali trzy rzeczy dotyczące tego kraju. Następnie zastępy na zmianę pokazują rysunki, a pozostali próbują odgadnąć kraj. Każdy wypowiada się, czy uważa, że jest to uczciwe przedstawienie danego kraju. Następnie poproś o wykonanie rysunków dla Polski. Gdy już zostaną zrobione rysunki, spytaj czy uważają, że jest to uczciwe przedstawienie życia w Polsce. Czy chcielibyście rozwiązać mity i stereotypy związane z tym krajem? Zastanówcie się, jak możemy zmienić spojrzenie na nasz kraj.

„Dwadzieścia pytań”

Cel: Nauczyć się więcej o krajach, które tworzą światową rodzinę skautową i o zasięgu skautingu.

Przygotowanie: „Światowa Mapa Skautingu”, która zawiera fakty o skautingu we wszystkich latach (dostępna w sklepach skautowych i sprzedaży wysyłkowej), książki źródłowe, koniecznie atlas, etykiety do przyklejania.

Przeprowadzenie: Powieś mapę na ścianie i przygotuj na samoprzylepnych karteczkach nazwy krajów. Przyklej teczkę na plecach każdego harcerza. Ma za zadanie dowiedzieć się, jakim jest krajem, tylko przez stawianie innym pytań, na które można odpowiedzieć „tak” lub „nie”. Np.: „Czy leżę w Europie?” Należy liczyć ilość pytań, która zostanie zadana zanim harcerz odkryje, jakim jest krajem. Gdy już wszyscy znają swoje kraje, wytłumacz, że wszędzie tam istnieje skauting, nawet jeżeli niektóre z tych krajów nie są im znane. Zachęć do rozmowy - jak to by było mieszkać w tych krajach i być tam skautem. Poproś harcerzy o znalezienie informacji dotyczących ich krajów, np. liczba skautów, data przystąpienia do WOSM. Harcerze mogą podzielić się tymi wiadomościami przez ustawienie szeregów (np. od największej do najmniejszej liczby skautów).

„Umiejętności związane ze światowym skautingiem”

Skauci na całym świecie nabywają nowych umiejętności, które przydają się im w wielu działaniach. Możecie wypróbować swoje skautowe umiejętności podczas przeprowadzania działań które są codziennymi praktykami skautów w innych częściach świata. Książki „Światowy skaut” (The Global Scout) i „Pomóż ocalić świat” (Help to Save the World) są pełne pomysłów na program wieczoru, biwaku lub dłuższego obozu.

Cel: Przyjrzeć się, czego uczą się skauci w pięciu Rejonach: Afrykańskim, Arabskim, Azji i Pacyfiku, Europejskim i Inter Amerykańskim .

Przygotowanie i przeprowadzenie:

- Europa: Jesteście częścią Rejonu Europejskiego. Pokażcie skautom z innych rejonów, jak wygląda wasza praca, poprzez nawiązanie kontaktu np. przez Internet. Skauci w wielu krajach Europy zajmują się bardziej niż my pionierką obozową. Niech skauci zbudują własną kuchnię polową, miejsce do spożywania posiłków, stoły - przy użyciu drewna i innych surowców.

- Afryka: Woda jest bardzo cennym surowcem podczas każdego biwaku. Skauci Rejonu Afrykańskiego uczą się, jak zbierać i przechowywać wodę, to jest część ich zwykłej pracy. Wypróbujcie różne techniki zbierania i filtrowania wody, a następnie przeprowadźcie zajęcia, podczas których wykorzystacie zebraną wodę. Możecie również podczas biwaku wyznaczyć dzienną porcję wody dla każdej osoby. Skauci Rejonu Afrykańskiego są odpowiedzialni także za promowanie dbania o zdrowie. Porozmawiajcie o problemach związanych z brakiem podstawowej edukacji nt. ochrony zdrowia – błahym może być próchnica, ale AIDS jest już nie tylko afrykańskim problemem. Zastanówcie się z jakimi problemami borykają się mieszkańcy Afryki Subsaharyjskiej i jak można by je było rozwiązać. Spróbujcie np. zrobić swoją własną pastę do zębów przy użyciu 1 łyżeczki soli i łyżeczki dwutlenku sody i własną szcoteczkę do zębów z przeżutej gałązki. Sprawdźcie, przy pomocy tabletek koloryzujących (od dentysty), czy taka meto-

da jest równie skuteczna, jak mycie w codzienny sposób. Może jest to okazja do promocji dbania o zęby wśród skautów?

- Inter-Ameryka: Nauczcie się gier popularnych w tej części świata, jak baseball, koszykówka, futbol amerykański. Urządzcie turniej między drużynami. Skauci uczą się też pracy na farmach i metod rolniczych. Załóżcie ogródek warzywny dla drużyny.

- Arabia.: Spróbujcie gotowania przy użyciu wydajnych metod, np. energii słonecznej. Zjedzcie obiad wokół ogniska.

- Azja –Pacyfik: Skauci w wielu krajach tego regionu zapoznają się ze starożytnymi filozofami i wyznają wiele rodzajów religii. Spróbujcie napisać haiku (tradycyjny wierszyk japoński), dowiedzcie się o wierzeniach Aborygenów, spróbujcie narysować obraz z kropek. Zorganizujcie wizytę w świątyni –katedrze, synagodze, meczecie. Porozmawiajcie z ludźmi o ich wierze. Napiszcie wielo-wyznaniową modlitwę do użycia podczas dnia św. Jerzego patrona skautów.

„Aukcja powodów do skargi”

Cel: Przedyskutować, co chcielibyśmy zmienić w naszym świecie – zdiagnozować globalne problemy. Przygotowanie: kartki, długopisy, „pieniądze”.

Przeprowadzenie: Zróbcie listę rzeczy, które są dla was powodami do skargi. Napiszcie je na karteczkach. Mogą to być np. zbyt małe kieszonkowe, brak pracy, wandalizm, mafia narkotykowa, zanieczyszczenie środowiska, brak poczucia bezpieczeństwa, efekt cieplarniany itd. Każdy dostaje 100 złotych (można przygotować pieniądze z papieru kolorowego) i przystępujemy do „aukcji”. Gdy każdy już zakupi jakieś karteczki, następuje dyskusja: dlaczego akurat ta kartka była dla ciebie ważna, aby ją kupić? Jak ta rzecz wpływa na twoje życie? Co można z tym zrobić? Potem spróbujcie znaleźć problemy globalne, które łączą ze sobą wszystkie kontynenty. Przeprowadźcie ponownie aukcję – które z nich są dla was najpilniejsze do rozwiązania? Co my na „własnym podwórku” możemy z nimi zrobić?

„Ziarno kawy”

Cel: wzbudzić świadomość socjalnego i ekonomicznego działania zbiorów w Ameryce Południowej i zachęcić harce-rzy starszych do bycia „odpowiedzialnymi konsumentami”.

Przygotowanie: torebka kawy w ziarnach, kostka do gry, kartki z punktacją, pieniądze do gry.

Przeprowadzenie:

Część pierwsza: Jedna osoba (kontroler) prowadzi grę. Pozostałe (zbieracze) rzucają kostką, ilość wyrzuconych oczek x 10 to ilość ziarenek, jakie zostają. Kontroler nie wie, ile ziarenek zostało wydanych. Gracze następnie rzucają kostką, zaczyna ten, kto wyrzuci najwięcej oczek. Przez targowanie się próbuje sprzedać kawę kontrolerowi. Wszystkie transakcje powinny być tajemnicą. Kontroler ma do dyspozycji 1000 pesos na zbieracza. Gra toczy się, aż kontroler ma 30 ziaren x ilość zbieraczy (lub aż wszystkie ziarna zostaną sprzedane, gdy jest ich mniej niż 30). Teraz kontroler ma ziarna, a zbieracze pieniądze. Wpiszcie sumę otrzymanych pieniędzy na swoje kartki pod kolumną „zbiory”. Wygrywa ten, kto ma najwięcej pieniędzy. Teraz wszystkie pieniądze i ziarna należące do zbieraczy wycofuje się z gry.

Część druga: Nową cenę na ziarno ustala się mnożąc: pieniądze wydane przez kontrolera x 10 -(ilość sprzedanego ziarna). Zbieracze stają się teraz eksporterami. Koszty eksporterów ustala się przez rzucanie kostką i mnożenie wyniku x 100 pesos. Wypełnijcie tą sumą linijkę „koszty całkowite”. Pieniądze eksportera są ustalane przez rzucenie kostką trzy razy i pomnożenie sumy x 1000 pesos. Do gry pozostaje suma otrzymana przez: pieniądze eksportera-koszty eksportera. Rzucając kostką jak w części pierwszej, eksporterzy w tajemnicy targują się z kontrolerem, próbując osiągnąć jak najlepszą cenę. Jeżeli kontroler zarobi więcej za ziarno niż nowa cena, wygrywa tę część gry. Jeżeli nie, wygrywa eksporter mający najwięcej ziarna.

Część trzecia: Każdy gracz, także kontroler, rzuca kostką. Wyniki nieparzyste będą próbować zarobić pieniądze, parzyste - dostać ziarna. Jeśli wszystkie są parzyste lub nieparzy-

ste - rzucajcie jeszcze raz. Następnie rynek kawy otwiera się. Przez 2 minuty gracze muszą zdobyć jak najwięcej kawy lub pieniędzy. Wyniki wpiszcie na kartach. Do obliczania zwycięzcy - każde ziarenko to 125 pesos.

Część czwarta:

Osoby rzucające ziarno są sprzedawcami, a bez ziarna to sklepy. Cena sklepowa za ziarno jest ustalana przez rzut kostką i pomnożenie wyniku przez 1000. Tylko sklepy znają cenę sklepową. sklepy chcą kupić od sprzedawców z zyskiem. Transakcje są tajne, ale mogą być przeprowadzane między każdym. Sprzedawcy chcą mieć zysk ze sprzedaży ziarna. Wygrywający sklep to ten, który osiągnie najwyższy zysk (pozostałe pieniądze + ziarno za cenę sklepową). Wygrywający sprzedawca to ten, który ma najwięcej pieniędzy.

Wzór karty wyników:

imię/grupa	
Część 1	
ilość ziarna. .. sprzedane ziarno. .. zbiory (pesos) ...	
Część 2	
nowa cena ... koszty eksportera. .. pieniądze eksportera. .. pakowanie. .. dystrybucja ... transport ... razem. .. suma do gry ... pieniądze na początku części 2 ... na koocu części 2...	
Część 3	
parzyste/ nieparzyste. .. sprzedawca... ziarno na początku ... pieniądze. .. pieniądze na początku ... ziarno na końcu. .. pieniądze na końcu sklep... cena sklepowa... razem...(pieniądze + ziarno x 125 pesos) zysk ... (pieniądze + ziarno x cena sklepowa)	

Można wykorzystać do sprawności związanych z wartościami, międzynarodową świadomością.

„Jak to się wszystko zaczęło”

Baden-Powell zorganizował to, co później nazwano pierwszym światowym Jamboree, aby udowodnić, że wielu młodych ludzi z różnych narodów może zebrać się i podzielić wspólnymi zainteresowaniami i ideałami.

Cel: Pokazać, jak skauting działa na rzecz światowego pokoju.

Przygotowanie: Napisz zdania o skautingu z taką samą ilością słów i napisz każde słowo na osobnej kartce.

Przeprowadzenie:

- Rozpocznijcie modlitwą o pokój.

- „Porządek z chaosu”: Podziel skautów na grupy. Daj każdej grupie słowo jednego zdania, przyczep karteczki ze słowami na przodach koszulek. Gdy drużynowy ogłosi start skauci mają ustawić się w zdania. Porozmawiajcie, czy było to trudne czy łatwe ćwiczenia i spróbujcie ustalić kilka praw drużyny, które skauci uznają za uczciwe.

- Pozdrowienia: Nauczcie się, jak ludzie w innych krajach pozdrawiają się wzajemnie -podają sobie ręce, pocierają nosami, całują się w policzki? Powiedz skautom, dlaczego skauci witają się lewymi dłońmi i po co mamy pozdrowienie skautowe.

- Cześć. Naucz się słowa „cześć” w jak największej ilości języków. Zróbcie uśmiechnięte plakietki z tymi pozdrowieniami.

- Przyrzeczenie: Co zrobić, aby z waszego przyrzeczenia I służby wyływała pomoc dla wspólnoty lokalnej? Zastanów się co skauci robią na swoich osiedlach, w swoich dzielnicach - może przejrzyście strony internetowe, by znaleźć inspirację co można by było zrobić na waszym podwórku?

- Międzynarodowe połączenie: Przez Skautową Skrzynkę Poczтовую połączcie się ze skautami z innego kraju - podajcie

szczegóły o gromadzie, preferencje co do kraju, gdzie chcielibyście mieć przyjaciół. I dbajcie o nich!

„Jak dostać się do miejsca Jamboree”

Cel: Zastanowić się, jak daleko jest z Polski do Japonii?

Przygotowanie: Papier A4, noże, karton, ziemniaki, farba, dużo papieru, ubrania.

Przeprowadzenie:

- Pakowanie: Zuchy siedzą w szóstkach, w szóstkach dostają numery. Każda grupa dostaje plecak lub dużą torbę. Na środku pomieszczenia wysyp stos ubrań i innych rzeczy, np. pasta do zębów, piłka plażowa, książka kucharska. Gdy wezwany jest jego numer, zuch podbiega do środka, wybiera przedmiot i wraca do swojej szóstki. Gdy wszystkie rzeczy są zabrane, drużynowy podaje cel wyprawy, np. biwak, spotkania w interesach, wakacje za granicą. Szóstki muszą spakować odpowiednie przedmioty. Drużynowy ocenia, który plecak jest najlepiej spakowany.

- Na lotnisku: Pomóż zuchom z ziemniaków wyciąć pieczątki. Każdy wybiera sobie kraj i dostaje paszport z kartonu. Pięć stołów reprezentuje Europę, Afrykę, Amerykę Północną, Amerykę Południową i Australię, przy każdym stoi inny kolor farby. Zuchy podróżują po świecie i zbierają stemple w paszporcie - przy każdym stole aby otrzymać stempel muszą wykonać jakieś zadanie.

- Lot na Jamboree: Zróbcie zawody papierowych samolocików. Który przeleci największą i najmniejszą odległość?

- Literówka: Niech zuchy spróbują ułożyć jak najwięcej wyrazów z liter tworzących „Światowe Jamboree Skautowe w Japonii”. Czy uda się stworzyć słowo – nazwę na coś, co chcieliby zrobić podczas Jamboree, albo jak by się czuli na Jamboree?

„Działania z Jamboree”

Cel: przeprowadzić kilka działań, które robić będą uczestnicy jamboree.

Przygotowanie: balony, papier i artykuły piśmienne, przygotowany quiz.

Przeprowadzenie:

- Gry balonowe: Piłka nożna to jedna z gier, w którą uczestnicy Jamboree będą mogli grać bez tłumaczenia zasad w wielu językach. Spróbujcie zagrać w piłkę nożną w pomieszczeniu. Posadź zuchy na dwóch rzędach krzeseł oddalonych od siebie około metra. Każda grupa wybiera bramkarza, który staje za grupą. Używając stóp i rąk zuchy próbują przetrzucić balon ponad głowami przeciwnej drużyny. Jeżeli balon dotknie podłogi za drużyną - to jest gol. Spróbujcie też balonowej siatkówki. Ustaw szóstki na końcu długich stołów. Przez środek przeciągnij sznurek. Aby zaliczyć punkt, balon musi dotknąć przeciwnej strony stołu, ale każdy zuch może dotknąć balonu tylko raz.

- Skauting z Polski: Skauci biorący udział w Jamboree są reprezentantami swojego kraju. Niech skauci narysują plakaty o historii, ludziach i tym, co jest w naszym kraju wyjątkowe.

- Wysokie konstrukcje: Najwyższa na świecie konstrukcja pionierki została zbudowana podczas ostatniego Światowego Jamboree w Holandii. Każdy zastęp dostaje 10 kartek kartonu i taśmę klejącą. Kto zbuduje najwyższą, samodzielnie stojącą konstrukcję?

- Spotykanie innych ludzi: Zróbcie „pakiet powitalny” albo skontaktujcie się ze skautami z innego kraju.

„Piosenka Jamboree”

Cel: pomóc skautom czuć się częścią Światowego Jamboree przez naukę i śpiew piosenki Jamboree.

Przygotowanie: tekst piosenki Jamboree i nuty melodii.

Przeprowadzenie:

- Zagraj skautom piosenkę Światowego Jamboree i wytłumacz cel - mieć prostą piosenkę, którą każdy może śpiewać. Dla każdego Jamboree jest osobna piosenka, która rozbudza

uczucie przynależności. Naucz skautów piosenki Jamboree. Jeżeli ktoś gra na jakimś instrumencie, może służyć akompaniamentem.

- Zachęć skautów, aby w zastępach lub osobno napisali własne piosenki. Mogą dopasować je do melodii piosenki Jamboree, która jest dosyć prosta, lub wybrać inną dobrze znaną melodię. Pomocne byłoby, gdyby ustalili, co chcą zawrzeć w piosence i kiedy będą śpiewać. Każdy zastęp może zaprezentować swoją piosenkę podczas zbiórki lub ogniska.

„Światowa Wioska”

Cel: Przyjrzeć się, jak wygląda Światowe Jamboree.

Przygotowanie: duże kartki papieru i długopisy.

Przeprowadzenie:

- Wytłumacz, że miejsce Jamboree jest jak małe miasteczko. Posadź skautów w kręgu i poproś, aby pomyśleli, jakie prace będzie trzeba wykonywać podczas jamboree. Pierwsza osoba mówi jakąś pracę, druga mówi pracę i powtarza słowa pierwszej itd.

- Każdy zastęp dostaje dużą kartkę papieru. Wytłumacz, jak teren Jamboree podzielony jest na miasteczka i podobozy, centralny plac itd. Przypomnij, że musi być też miejsce dla personelu, do spania i jedzenia, szpital, biuro prasowe, ochrona, centra dystrybucji jedzenia. Każdy zastęp powinien teraz zaprojektować własny plan Jamboree, uwzględniając liczbę i położenie podobozów, położenie dróg. Jakie reguły trzeba wprowadzić dla gości, czy powinny to być inne zasady niż dla uczestników i pracowników? Zastępy powinny zaprezentować swoje projekty i uzasadnić podjęte decyzje.

- Co roku w Polsce i za granicą odbywają się międzynarodowe obozy. Dowiedzcie się u osoby odpowiedzialnej za kontakty międzynarodowe, co będzie się działo w przyszłym roku. Może pojedziecie jako drużyna?

„Projekt służby wspólnocie lokalnej”

Jednym z działań, które każdy uczestnik Jamboree wykonuje, jest dzieło służby w jednej z wiosek/miejscowości otaczających miejsce jamboree. Skauci pracowali z miejscowymi ludźmi, zjedzą wspólne posiłki albo wezmą udział w pikniku.

Cel: podjąć dzieło służby wspólnocie lokalnej.

Przygotowanie: wybierzcie, w jakim lokalnym projekcie możecie pomóc i zorganizujcie drużynę na konkretny dzieło.

Przeprowadzenie: Jako drużyna podejmijcie projekt, który będzie miał trwały efekt w społeczności lokalnej i da wam szansę dowiedzieć się więcej o ludziach tu mieszkających. Możecie robić to wspólnie z innymi grupami młodzieżowymi. Projekt może obejmować: czyszczenie stawu, zbieranie śmieci, sadzenie kwiatów, odnowę placu zabaw, czyszczenie plaży, odmalowanie centrum młodzieżowego, wizyty w domu starców.

Sprawności: zastanówcie się jakie sprawności można zdobyć przy organizacji i wykonaniu tych czynności.

„Ching, Chang, Pok”

Ludzie w różnych częściach świata żyją w różnych klimatach. Ziemia, woda, ogień są niezbędne do przetrwania. Musimy obserwować nasze środowisko, gdziekolwiek żyjemy. Zagrajcie w Ching, Chang, Pok (ziemia, woda, ogień) - grę z Chin. Podzielcie gromadę/drużynę na dwie grupy siedzące twarzami do siebie. Drużynowy liczy do trzech i na „trzy” zuchy/harcerze pokazują dłońmi jeden ze znaków. Ziemia wypija wodę - wygrywa. Woda gasi ogień - wygrywa. Ogień wypala wodę - wygrywa. Zwycięska jest grupa, która pierwsza zdobędzie 10 punktów.

Ziemia -dłoń płaska, otwarta, grzbietem do góry

Woda -jak „Ziemia”, ale dłoń zgięta do dołu

Ogień -palce podniesione, kciuk wysunięty do przodu

„Magik Słów”

Przy tak dużej ilości krajów biorących udział w Jamboree niemożliwym byłoby, aby każdy mówił we wszystkich językach, ale wypracowuje się wspólny mini-język. Zagrajcie w grę Magik Słów, która pokazuje zuchom, jak można porozumiewać się przy użyciu tylko kilku słów, ale dużego entuzjazmu. Drużynowy, Magik Słów, mówi zuchom, że odebrał im wszystkie słowa, ale jest łaskawy i cztery słowa im odda. Zuchy muszą sobie wybrać i napisać te cztery słowa. Grupa dzieli się na pary, które muszą porozumieć się używając tylko swoich czterech słów i gestów. Po kilku minutach pary dzielą się swoimi słowami, tak że każdy ma teraz 8 słów. Teraz powinno dojść do zmiany par. Powtarzajcie to, aż każdy będzie miał 32 słowa. Porozmawiajcie, jak było, łatwo czy trudno. Spróbujcie napisać wierszyk, historijkę lub opowiadanie, używając tylko słów z gry.

„Wieża babel”

Zadaniem uczestników quizu jest odgadnięcie, o jaki język chodzi.

Przygotowanie i przeprowadzenie: Sposoby przygotowania pytań mogą być różne, np.:

- Kartki z tymi samymi wyrazami zapisanymi w różnych językach (np. przyjaźń, pokój, świat, dom). Uczestnicy losują kartki i starają się prawidłowo odczytać podany wyraz oraz odpowiedzieć, w jakim jest języku i co znaczy,

- Piosenki. Można wykorzystać bardzo zróżnicowane nagrania. Należy odpowiedzieć, z jakiego kraju pochodzi dany utwór.

- Musisz się dogadać. Do tego zadania uczestnicy muszą przygotować się wcześniej. Należy opanować kilka podstawowych zwrotów w którymś z języków europejskich (np. dziękuję, proszę, co słychać, do widzenia, jak mogę dojść, jak ci na imię, przepraszam). Nie ograniczajcie się tylko do najbardziej rozpowszechnionych języków! Na zbiórce drużyny zastępy inscenizują przygotowane scenki i prezentują roz-

mówki, a reszta drużyny tłumaczy dialogi albo przynajmniej stara się dojść do tego, o co w nich chodzi.

„Poznając was”

Cel gry: Przyjrzeć się, jak postrzegamy ludzi z kultur odmiennych od naszej.

Przygotowanie: Przygotuj kartki z nazwami różnych krajów - ważne jest, aby znalazł się co najmniej jeden kraj z każdego kontynentu.

Przeprowadzenie: Drużyna dzieli się na dwie grupy, które na zmianę z pantomimą pokazują kraj z wylosowanej kartki (jedna osoba z grupy pokazuje reszcie grupy) - 2 punkty za odgadnięcie w ciągu minuty, jeden punkt za odgadnięcie w ciągu 2 minut. Gra toczy się tak długo, aż każdy przedstawi jeden kraj. Dyskusja - jak przedstawiliśmy ludzi z poszczególnych krajów. Następnie przedstawcie Polskę. Jak się czujecie? Czy jesteśmy tak widziani i oceniani? Dyskusja - jak ważne jest zrozumienie obcych kultur i nie poleganie na stereotypach. Połączcie dyskusję z motywem przewodnim Jamboree - „Wspólne Budowanie Pokoju” i z ideą członkostwa w wielkiej rodzinie skautowej. Można wykorzystać do zdobywania (stopnia, sprawności) harcerza starszego.

„Zagubienie w słowach”

Cel: Przyjrzeć się temu, jak możemy się porozumieć z ludźmi, którzy nie mówią tym samym językiem, co my. Przygotowanie i przeprowadzenie: tylko 7% komunikacji to słowa, 38% stanowi ton głosu, a 55% to język ciała. Podzielcie drużynę na pary i wytłumaczcie, że nie wolno używać żadnych słów, które da się rozpoznać. Następnie pary mają przeprowadzić rozmowę przy użyciu wymyślonych przez siebie słów na konkretny temat, np.: rozmowa w sprawie przyjęcia do pracy, prośba do członka rodziny o pożyczkę, zaproszenie kogoś na wspólne wyjście, dyskusja o programie telewizyjnym z poprzedniego wieczora.

Co jeszcze możecie zrobić?

- Międzynarodowe Kontakty: nawiążcie korespondencję ze skautami, pozostańcie w kontakcie przez listy lub przez Internet. Skorzystajcie z forów społecznościowych, np. scoutface lub weźcie udział w JOTI – Jamboree On The Internet.

- Pudełko przyjaźni: wypełnijcie pudełko po butach zdjęciami, plakietkami i listami od swojego zastępu/drużyny. Nawiążcie kontakt ze skautami z innej części świata i wyślijcie im pudełko przyjaźni

- Skontaktujcie się ze swoimi miastami partnerskimi - szczegóły o miastach partnerskich uzyskacie u lokalnych władz. Nawiążcie kontakt ze skautami do udziału w wymianie szkolnej, zorganizujcie obóz - wymianę.

- Z roku na rok rośnie liczba harcerskich imprez, w której biorą udział skauci. Możecie zostać opiekunami drużyny skautowej. Należy wcześniej zgłosić organizatorom gotowość drużyny lub patrolu do pełnienia roli opiekunów-gospodarzy, informując równocześnie o umiejętnościach językowych członków drużyny. Jest to szansa nie tylko do nawiązania bliższego kontaktu ze skautami ale i rewanż – wizytę w kraju partnerów.

- Na stronach internetowych organizacji skautowych i stronie Wydziału Zagranicznego

GK ZHP (www.skauting.zhp.pl) publikowane są informacje o zlotach, seminariach, konferencjach i innych wydarzeniach skautowych odbywających się w różnych krajach, na które zaproszeni są członkowie ZHP. O wydarzenie te możecie też zapytać pełnomocnika komendanta chorągwi ds. zagranicznych.

- Stała współpraca - to regularne spotkania drużyn na obozach lub w ciągu roku, na przemian w Polsce i w kraju partnera. Zasady finansowania są ustalane przez obie strony - najczęściej jednak gospodarze pokrywają koszty pobytu i programu, a goście – przejazdów i ubezpieczenia. W Europie Zachodniej często podczas takich spotkań odbywa się home

hospitality (HoHo). HoHo polega na tym, że tuż przed obozem czy zlotem lub zaraz po nim, uczestnicy spędzają kilka dni u rodzin skautów, dzięki czemu lepiej poznają panujące w danym kraju zwyczaje. Nic tak nie otwiera na inne narodowości i inne kultury i nie wzmacnia wzajemnych więzi, jak przebywanie pod jednym dachem. Drużyna harcerska, która zorganizowała HoHo, z pewnością może liczyć na rewizytę.

Mamy nadzieję, że materiał ten okaże się przydatny w Waszych działaniach..

Materiały i źródła, z których korzystaliśmy przy powstawaniu tego materiału:

- www.skouting.zhp.pl
- www.scout.org - "The Official History of Scouting" - materiały Join in Jamboree wydane na potrzeby Jamboree w Chile (1999), Wielkiej Brytanii (2007) oraz Szwecji (2011)
- www.wagggsworld.org
- <http://jotajoti.info/>
- Bezpłatny dodatek do Gazety Wyborczej „Kulinarny Atlas Świata - Japonia”, 25 luty 2005
- <http://www.konnichiwa.pl/>
- Ponad granicami. Propozycja programowa dla gromad i drużyn. Łódź – Warszawa 2012
- Biuletyny Informacyjne 05.2009, 12.2009, 03.2010, 04.2010, 06.2010, 06.2011, 06.2012, 10.2012, 06.2013, 09.2013, Ambasada Japonii w Polsce

