

Spartakiada Harcerskich Drużyn Wodnych i Żeglarskich - Wieści ze środowisk

Nadesłany przez:

Przesłany: : 31.08.2005, 22:10:00

W dniach 22-25 września w HOMie w Pucku już po raz 39 zostanie rozegrana Spartakiada HDWiŻ organizowana przez Zespół Pilota Chorągwi Gdańskiej ZHP. W tym roku Spartakiada zmienia charakter z regionalnej na otwartą dla wszystkich chętnych drużyn z całej Polski. Zapraszamy do Pucka!

XXXIX Otwarta Spartakiada Harcerskich Drużyn Wodnych i Żeglarskich

Organizator: Zespół Pilota Chorągwi Gdańskiej ZHP

Termin: 2005.09.22 - 25

Miejsce: Harcerski Ośrodek Morski w Pucku

Koszt:

- 15 PLN od osoby, płatne na miejscu;
- suchy prowiant na jeden posiłek (w czasie biegu harcerskiego)

kwota ta obejmuje zakwaterowanie, realizację programu, pamiątkowy znaczek i wyżywienie bez czwartkowej kolacji i prowiantu na bieg.

Ubezpieczenie: reprezentacje winny wykupić ubezpieczenie NNW we własnym zakresie; okazanie go jest wstępnym, niezbędnym warunkiem wystartowania w Spartakiadzie

Do udziału w Spartakiadzie: zapraszamy reprezentacje drużyn:

- wszystkich specjalności wodnych,
- lądowych, które w swoim programie realizują elementy wychowania wodnego

Spartakiada będzie rozgrywana w następujących grupach wiekowych

- Pion harcerski: to dzieci urodzone w roku 1993 i młodsze.
- Pion starszoharcerski: to młodzież urodzona w roku 1990 i młodsza.
- Pion wędrowniczy: to młodzież urodzona w roku 1986 i młodsza

Drużyna może wystawić 1 reprezentację w każdym z pionów wiekowych.

Harcerzy, instruktorów powyżej rocznika 1986, oraz tych wszystkich, których drużyny nie wystawią reprezentacji, serdecznie zapraszam do współorganizowania Spartakiady.

Warunkiem startu w Spartakiadzie jest wykonanie następujących zadań:

Każda drużyna: przygotowuje ciasto własnoręcznie upieczone. Liczy się smak, estetyka wykonania i dekoracji, oryginalność wypieku, no i nie ukrywamy jego wielkość.... Wykonanie tego zadania nie wpływa na punktację danej drużyny na Spartakiadzie – jest jedynie warunkiem wstępnym udziału w Spartakiadzie. Drużyna, która upiecze najlepsze ciasto zostanie nagrodzona specjalną nagrodą!!! (oj, dobre ciasta były w tamtym roku – pamiętacie??)

Każda reprezentacja :

- Przygotowuje upominek dla sponsora – SAMODZIELNIE wykonaną rzecz (np. obrazek, rzeźba, makrama, maskotka łącząca w sobie elementy harcerskie i „wodne” , która zostanie podarowana sponsorom Spartakiady). Przy wykonaniu należy zwrócić szczególną uwagę na estetykę pracy i odpowiednie zabezpieczenie umożliwiające bezawaryjny transport. Upominek nie powinien zawierać trwałego podpisu danej drużyny – gdyż po Spartakiadzie zostanie przekazany Sponsorom i ma być dowodem wdzięczności harcerzy wodniaków – uczestników Spartakiady a nie danej drużyny!!
Oceniane będą wyłącznie prace wykonane samodzielnie (tj. nie kupione); przywiezione prace nie podlegają zwrotowi.
- --> zobaczcie turniej piosenki
- Zadanie przeznaczone do wykonania przez odpowiedni pion wiekowy

pion wędrowniczy:

- wykonanie plakatu promującego działalność Zespołu Pilota Chorągwi Gdańskiej ZHP wraz z wymyślonym znaczkiem Zespołu
- opracowanie w formie pisemnej gawędy (nadającej się do opowiedzenia na harcerskim ognisku) z wykorzystaniem aspektu wodnego (praca autorska)

pion starszoharcerski:

- wykonanie plakatu promującego Spartakiadę
- przygotowanie inscenizacji wybranej przez siebie legendy posiadającej aspekt wodny (legendę należy przygotować w formie pisemnej)

pion harcerski:

- wykonanie plakatu dotyczącego 8 punktu prawa harcerskiego
 - przygotowanie i recytacja na głosy wiersza dotyczącego żeglowania
- wykonanie plakatu:
 - dowolną techniką
 - estetyczne
 - wymiar min. A2 (pion harcerski A3)
 - przywieziony w odpornym opakowaniu
 - z tyłu każdej pracy należy umieścić numer drużyny

Zgłoszenia:

- Komenda Chorągwi Gdańskiej ZHP
- lub bezpośrednio do Pilotki Chorągwi - hm. Weroniki Pyda-Ledwoń, tel. 502 504 980 lub 058 346-09-32 e-mail: werapyda@zsl.gda.pl, w terminie do 15 września.

Plan spartakiady:

czwartek :

przyjazd uczestników do godziny 20.00
odprawa opiekunów w reprezentacji około godziny 22.00
zadanie niespodzianka

piątek,sobota (w zależności od pogody):

pion harcowski:

- bieg wodny w klasie Optymist
- pływani na wiosłach
- gry terenowe
- bieg harcowski
- anatomia morza
- wesoły supełek
- turniej piosenki

pion starszoharcowski:

- bieg wodny w klasie Puck
- pływani na wiosłach
- kajaki
- anatomia morza
- turniej młodego nawigatora
- bieg harcowski
- wielobój Jungów
- turniej piosenki
- węzły

pion wędrowniczy:

- bieg wodny w klasie DZ
- regaty na precyzję pływania
- pływani na wiosłach
- kajaki
- konkurs piosenki
- anatomia morza
- turniej wiedzy o shancie
- bieg harcowski
- wielobój Jungów
- turniej nawigatorów
- węzły, sploty, szplajsy

niedziela :

apel kończący spartakiadę i zamykający sezon żeglarski godzina 11.00
wyjazd uczestników

Uwaga: W czasie trwania Spartakiady przewiduje się rozgrywanie konkurencji niespodzianek.

Ważne uwagi organizacyjne:

- Reprezentacja w pionach: harcowskim i starszoharcowskim liczy 5 startujących osób, reprezentacja w pionie wędrowniczym liczy 6 osób
- Skład reprezentacji jest stały.
- Każdej drużynie musi towarzyszyć przynajmniej jeden pełnoletni opiekun. Opiekun nie bierze udziału w żadnej konkurencji za wyjątkiem turnieju szant (patrz dalej);
- Reprezentacje liczące mniej niż 5 (w pionie wędrowniczym 6) startujących osób mogą brać udział w Spartakiadzie, ale w niektórych konkurencjach wymagających udziału wszystkich 5/6 uczestników będą klasyfikowane po wszystkich pełnych ekipach.
- Reprezentacje pionu starszoharcowskiego i wędrowniczego muszą mieć w swoim składzie przynajmniej 1 osobę posiadającą patent żeglarza jachtowego.

Reprezentacje nie posiadające w swoim składzie osoby z patentem będą dopuszczone do pływania z instruktorem posiadającym uprawnienia, ale zostaną sklasyfikowane w regatach po wszystkich ekipach startujących samodzielnie.

- Do celów punktacyjnych Spartakiady ustala się następującą ważność rozgrywanych konkurencji:

kategoria punktacyjna	pion wędrowniczy	pion starszoharcerski	Pion harcerski
I stopień	bieg wodny, turniej nawigatorów, bieg harcerski	bieg wodny, bieg harcerski	Bieg wodny, bieg harcerski
II stopień	regaty precyzyjne, kajaki, wielobój Jungów, turniej piosenki i wiedzy o szancie, anatomia morza	kajaki, wielobój Jungów, turniej piosenki, anatomia morza, młody nawigator	Anatomia morza, turniej piosenki, gry terenowe
III stopień	wiosła, węzły, zadania przedspartakiadowe, zadania niespodzianki	wiosła, węzły, zadania przedspartakiadowe, zadania niespodzianki	Wesoły supełek, węzły, zadania przedspartakiadowe, zadania niespodzianki

- Wszyscy przybyli na spartakiadę zobowiązani są do przestrzegania regulaminu ośrodka oraz postępowania zgodnie z Prawem Harcerskim.
- Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany części lub całości programu w dowolnym momencie przed lub w trakcie trwania Spartakiady.
- W sprawach spornych bądź nieuregulowanych niniejszym regulaminem decyzję podejmuje Komenda Spartakiady.

Wyjątki z regulaminów poszczególnych konkurencji

Bieg wodny: rozgrywany w klasie Dz (pion wędrowniczy), Puck (pion starszoharcerski) lub Optymist (pion harcerski); szczegółowy regulamin biegu zostanie podany w czwartek wieczorem na odprawie opiekunów. Reprezentacje biorące udział w tej konkurencji startują wyłącznie na sprzęcie udostępnionym przez HOM.

Regaty precyzyjne: polegają na umiejętności precyzyjnego prowadzenia jachtu żaglowego, dokładnego wykonywania manewrów, ważne jest też zgranie załogi

Bieg harcerski: sprawdzane będą wiadomości mniej lub bardziej podstawowe (w zależności od pionu) z zakresu technik harcerskich (terenoznawstwo, pionierka, historia harcerstwa, samarytanka, sygnalizacja, szyfry, symbolika) oraz żeglarstwa, jak również znajomość musztry i umiejętność działania w zespole

Wielobój Jungów: sprawdzane będą praktyczne umiejętności udzielania pomocy przedmedycznej, precyzyjny rzut kołem ratunkowym, umiejętność posługiwania się środkami wzywania pomocy oraz sprawność fizyczna w zakresie przydatnym harcerzowi, członkowi drużyny wodnej. Pion wędrowniczy po zgłoszeniu otrzyma dodatkowe zadanie – niespodziankę – do zrealizowania przed Spartakiadą związane z Wielobojem Jungów.

Anatomia morza: wszystko, co związane z morzem i co możemy chłonąć wszystkimi zmysłami: wzrokiem, dotykiem, słuchem.... widoki miast portowych, latarnie i znane żaglowce, geografia morza, flora i fauna, znane postacie, węzły i sploty, budowa jachtu itp.

Węzły: w zależności od pionu – od najbardziej wesołego i zabawowego podejścia do splotów, plecionek i szplajsów.

Turniej Nawigatorów: dla pionu wędrowniczego rozgrywany w dwóch częściach – praktycznego wyznaczania pozycji i pracy na mapie, sprawdzenie wiadomości z zakresu locji morskiej, MPZZM, oznakowania nawigacyjnego. Dla pionu starszoharcerskiego pomyślany raczej jako mini konkurs, ale też i zapoznanie z nawigacją – na tym poziomie byłyby bardzo potrzebne wiadomości z terenoznawstwa.

Turniej szant:

pion wędrowniczy:

- wykonuje piosenkę turystyczną i żeglarską
- wykonuje jedną piosenkę z osobą prowadzącą oraz podkładem nieinstrumentalnym

pion starszoharcerski

- wykonuje piosenkę żeglarską i turystyczną
- wykona ułożoną przez siebie piosenkę Pilotą Chorągwi

pion harcerski

- Każda reprezentacja przygotowuje dwie piosenki: jedną o tematyce harcerskiej/turystycznej, drugą o tematyce żeglarskiej.
- Recytuje wiersz (patrz zadania przedspartakiadowe)

Oceniane będą następujące aspekty:

- Śpiew całego zespołu
- Znajomość utworu (śpiewanie bez tekstu)
- Ogólne wrażenie wywarne na komisji

W tej konkurencji dopuszcza się ograniczony udział opiekuna - może on w trakcie wykonywania utworu akompaniować swojej reprezentacji (tylko swojej), ale nie wolno mu śpiewać!!!