

Spartakiada Harcerskich Drużyn Wodnych i Żeglarskich - Wieści ze środowisk

Nadesłany przez:

Przesłany: : 9.09.2003, 14:50:00

W dniach 25-28 września w HOMie w Pucku już po raz 37 zostanie rozegrana Spartakiada Chorągwi Gdańskiej ZHP. Organizatorem spartakiady jest drużyna Weronika Pyda - Pilot Chorągwi Gdańskiej więcej informacji w regulaminie.

XXXVII Spartakiada Harcerskich Drużyn Wodnych i Żeglarskich

Organizator: Zespół Pilota Chorągwi Gdańskiej ZHP

Termin: 2003.09.25 - 28

Miejsce: Harcerski Ośrodek Morski w Pucku

Koszt: 15 PLN od osoby, płatne na miejscu; kwota ta obejmuje zakwaterowanie i wyżywienie bez czwartkowej kolacji

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 harcerki: to dzieci urodzone w roku 1991 i młodsze.
- Pion starszoharcerski to młodzież urodzona w roku 1988 i młodsza.
- Pion starszoharcerski to młodzież urodzona w roku 1985 i młodsza

Drużyna może wystawić do 2 reprezentacji w każdym z pionów wiekowych. Harcerzy, instruktorów powyżej rocznika 1985 serdecznie zapraszam do współorganizowania Spartakiady. Warunkiem startu w Spartakiadzie jest wykonanie następujących zadań: Każda drużyna: przygotowuje portret drużynowego, technika wykonania dowolna (zdjęcie, namalowany portret, wycinanka itp), format pracy B5 umieszczony w antyramie. Praca musi być opisana nazwiskiem, imieniem, stopniem harcerskim i instruktorskim drużynowego oraz zawierać pełną informację o nazwie drużyny. Otrzymane materiały będą stanowiły podstawę tworzonej przez Zespół Pilota wystawy „Twarze Wody”. Wykonanie tego zadania nie wpływa na punktację danej drużyny na Spartakiadzie – jest jedynie warunkiem wstępnym udziału w Spartakiadzie. Każda reprezentacja:

- Przygotowuje upominek dla sponsora – SAMODZIELNIE wykonaną rzecz (np. obrazek, rzeźba, makrama, maskotka łącząca w sobie elementy harcerskie i „wodne” , która zostanie подарowana sponsorom Spartakiady). Przy wykonaniu należy zwrócić szczególną uwagę na estetykę pracy i odpowiednie zabezpieczenie umożliwiające bezawaryjny transport. Oceniane będą wyłącznie prace wykonane samodzielnie (tj. nie kupione); przywiezione prace nie podlegają zwrotowi.
- Zadanie przeznaczone do wykonania przez odpowiedni pion wiekowy
 - pion wędrowniczy:
 - wykonuje „instrument wodny” grający tzn. instrument wydający dźwięki własnego pomysłu, którego częścią jest woda. Ważna uwaga: element wodny nie ma stanowić ozdoby instrumentu, ma być natomiast pomocny przy wydawaniu dźwięku. Instrument ten reprezentacje będą wykorzystywały podczas turnieju piosenki
 - pion starszoharcerski:
 - wykonuje wybraną przez siebie dowolną „boję” oznakowań szlaku

żeglugowego. „Boja” ma mieć wielkość 50-75 cm, ma mieć możliwość postawienia na ziemi (nie będzie wkładana do wody), nie może ulec zniszczeniu pod wpływem deszczu, powinna wiernie oddawać kształt, kolor, znaki szczytowe.

- pion harcowski:
 - przygotowuje inscenizację wybranej przez siebie baśni lub legendy związanej z morzem lub regionem (można ewentualnie wymyśleć własną opowieść).
Czas przedstawienia nie więcej niż 10 minut.

Zgłoszenia: Komenda Chorągwi Gdańskiej ZHP lub bezpośrednio do Pilotki Chorągwi,
tel. 0-502-504-980 lub 346-0932, w terminie do 18 września

Plan spartakiady:
czwartek:

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

piątek:

- apel rozpoczynający spartakiadę
- pion harcowski:
 - bieg wodny w klasie Optymist
 - pływanie na wiosłach
 - gra terenowa
 - turniej piosenki
 - walka na bomie
- pion starszoharcowski:
 - bieg wodny w klasie Puck
 - pływanie na wiosłach
 - kajaki
 - anatomia morza
 - turniej młodego nawigatora
- pion wędrowniczy:
 - bieg wodny w klasie DZ
 - regaty na precyzję pływania
 - pływanie na wiosłach
 - kajaki
 - konkurs piosenki
 - anatomia morza
 - turniej wiedzy o shancie

sobota:

- pion harcowski:
 - bieg harcowski
 - wielobój Jungów
 - anatomia morza
 - wesoły supetek
- pion starszoharcowski:
 - bieg harcowski
 - wielobój Jungów
 - turniej piosenki
 - łączność

- węzły
- pion wędrowniczy:
 - bieg harcerski
 - wielobój Jungów
 - turniej nawigatorów

niedziela:

- apel kończący spartakiadę i zamykający sezon żeglarski godzina 11.00
- wyjazd uczestników

Uwaga: W przypadku niesprzyjającej pogody lub dużej ilości zgłoszonych ekip termin rozgrywania poszczególnych konkurencji może ulec zamianie! W czasie trwania Spartakiady przewiduje się rozgrywanie konkurencji niespodzianek. Ważne uwagi organizacyjne:

- Pilot Chorągwi ogłasza dodatkową konkurencję o specjalną – swoją nagrodę – na najlepszą kronikę Drużyny Wodnej – będzie oceniana ciągłość prowadzenia zapisów oraz pomysłowość i staranność kroniki.
- Reprezentacja w pionach: harcerskim i starszoharcerskim liczy 5 startujących osób, reprezentacja w pionie wędrowniczym liczy 6 osób
- 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 pięciu uczestników będą klasyfikowane po wszystkich pełnych ekipach.
- Reprezentacje pionu starszoharcerskiego 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
I stopień	bieg wodny, turniej nawigatorów, bieg harcerski	bieg wodny, bieg harcerski
II stopień	regaty precyzyjne, kajaki, wielobój Jungów, turniej piosenki, anatomia morza	kajaki, wielobój Jungów, turniej anatomia morza
III stopień	wiosła, zadania przedspartakiadowe, zadania niespodzianki	wiosła, łączność, węzły, zadania wiedzy o szansie, przedsparta zadania niespodzianki

- Wszyscy przybyli na spartakiadę zobowiązani są do przestrzegania regulaminu ośrodka oraz postępowania zgodnie z Prawem Harcerskim.
- 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 spręcie udostępnionym przez HOM.

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

Bieg harcerski: sprawdzane będą podstawowe wiadomości z zakresu technik harcerskich (terenoznawstwo, pionierka, historia harcerstwa, samarytanka, sygnalizacja, szyfry, symbolika) oraz żeglarstwa, jak również znajomość musztry i umiejętność działania w zespole.- organizuje bieg Komenda Hufca Wrzeszcz-Oliwa

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.

Łączność: różne możliwości przekazywania informacji na odległość – radiotelefon, łącznica, ale też i alfabet Morsa, semafor.

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:
 - śpiewa ułożoną przez siebie shante rozumiana jako pieśń pracy (a więc coś podobnego np. do Hiszpańskich Dziewczyn by się tu nie nadawało). Może to być shanta fałowa, kabestanowa, kotwiczna, pompowa itp, itd
 - śpiewa piosenkę obrzędowego ogniska
 - wykonuje akompaniament (lub jego część) jednej z prezentowanych przez siebie piosenek za pomocą stworzonego przez siebie „instrumentu muzycznego”. Opowiada o konstrukcji instrumentu, przedstawia różnorakie jego brzmienie.
- pion starszoharcerski
 - wykonuje piosenkę żeglarską i turystyczną
 - bierze udział w teleturnieju „Szansa na sukces” - zestaw piosenek teleturniejowych reprezentacje otrzymają po zgłoszeniu
- pion harcerski
 - Każda reprezentacja przygotowuje dwie piosenki: jedną o tematyce harcerskiej/turystycznej, drugą o tematyce żeglarskiej.
 - pląs
- Oceniane będą następujące aspekty:
 - Śpiew całego zespołu
 - Znajomość utworu (śpiewanie bez tekstu)

W tej konkurencji może wziąć udział opiekun w skład - może on w trakcie wykonywania utworu akompaniować swojej reprezentacji (tylko swojej), ale nie wolno mu

śpiewać!!!