

Jak przygotować obóz pod względem programowym?

Tworzenie programu pracy obozu

Obóz jest podsumowaniem całego roku harcerskiego i każdy harcerz wie, że to najważniejsze wydarzenie w życiu każdej drużyny. Dobrze wiemy, że przygotowanie obozu to niezły orzech do zgryzienia i wymaga poświęcenia czasu oraz dobrej organizacji pracy. Jak się do tego zabrać? Od czego zacząć? Co zawrzeć w programie?



Odpowiedź na te pytania poniżej.

Kiedy zacząć przygotowania do obozu?

Im więcej czasu będziemy mieć na przygotowania tym lepiej. Każdy człowiek ma swoje obowiązki i inne tempo pracy. Jeden będzie potrzebował tygodnia na realizację danego zadania, a inny zrobi to w dwa dni. Musimy dać kadrze możliwość pracy w swoim tempie, tak aby wyznaczone zadania były wykonane z możliwie jak największą starannością.

Pamiętaj, że nigdy obozu nie przygotowujemy sami, tylko działamy w zespole, bo przecież co dwie głowy to nie jedna.



Mamy już bazę, wiemy dokąd jedziemy...sprawdźmy możliwości tego miejsca, co nam baza oferuje, jakie mamy dostępne pomieszczenia, może są w okolicy jakieś ciekawe trasy na wędrowniki lub miejsca, które warto odwiedzić. **Rozeznaj teren! Najlepiej osobiście!**





Powołajcie zespół programowy. Najlepiej zrobić to jeszcze na początku roku harcerskiego, tak aby zespół mógł się dobrze zorganizować i zacząć powoli planować wakacyjny obóz.

Po zakończeniu poprzedniego obozu powinniśmy wspólnie się spotkać całą kadrą obozu, **podsumować** cały obóz oraz **wyciągnąć wnioski na przyszły rok.** Wiemy już wtedy co się nam udało, co nie i co należy poprawić. To bardzo ułatwia pracę podczas tworzenia kolejnego planu obozu.

Wspólnie całą kadrą powinniśmy również **wyznaczyć sobie cele** do pracy na nowy rok harcerski oraz obóz. Dzięki temu jeśli np. pracujemy w szczepie plan pracy drużyn będzie spójny a sam obóz będzie nawiązywał do pracy śródrocznej.

Kiedy mamy już cele i wiemy w jakim kierunku w tym roku wędrujemy rozpoczynamy **planowanie obozu:**

1. Ustalcie **spotkanie** zespołu programowego.
2. Wyznaczcie **cele**, które chcecie zrealizować w czasie trwania obozu.
3. Ustalcie **tematykę/fabulę** obozu.
4. Podzielcie się pracą i **ustalcie terminy** realizacji poszczególnych zadań.

Wyznaczanie celów

Pamiętaj, że cele powinny być:

Sprecyzowane, czyli musisz konkretnie wiedzieć co chcesz zrobić.

Mierzalne, czyli takie, abyś mógł sprawdzić czy zostały zrealizowane.

Ambitne, czyli atrakcyjne i innowacyjne

Realne, czyli możliwe do realizacji, nie zakładaj czegoś, czego wiesz, że nie da się zrealizować.

Terminowy - określ czas jego realizacji.





Fabuła obozu



Kiedy już mamy ustalone cele należy zastanowić się nad fabułą obozu. Czy fabuła jest niezbędnym elementem obozu? Właśnie niekoniecznie, natomiast tworzy świetną atmosferę i jest atrakcyjny dla uczestników. Nie oznacza to oczywiście, że obóz bez fabuły taki nie będzie, ale jest to element, który ułatwia wymyślanie ciekawych zajęć oraz daje większe pole do popisu.

Piraci, rycerze, Indianie czy starożytna Grecja. Co wybrać? **Ogranicza Cię jedynie Twoja wyobraźnia.** Najlepiej wybrać taką tematykę, o której masz jakieś pojęcie. Jeśli naprawdę nie kręci Cię średniowiecze nie idź tą drogą, bo przygotowywanie obozu będzie dla Ciebie przymusowym obowiązkiem a nie przyjemnością.

Fabułę obozu bardzo łatwo połączyć później z obrzędowością. Najlepiej przedstawić to na przykładzie. Poniżej przykładowy opis fabuły jednego z obozów w tematyce dzikiego zachodu.

Fabuła ta jest ściśle związana z harmonogramem zajęć i rozwija się w trakcie trwania całego obozu.

Już od wielu wieków ziemie Dzikiego Zachodu zamieszkuje plemię Indiańskie Mohikanie. Nie dawno na ich tereny przybyli również Biali ludzie, którzy nie chcąc wzniecać żadnych konfliktów zawarli sojusz z Indianami. Wielki wódz Keo - Kuk podpisuje wraz z burmistrzem nowego miasteczka Western City traktat o nietykalności. Od tej pory obie społeczności żyją w pokoju. Razem stawiają czoła groźnym przestępcom napadającym na miasteczko oraz wioskę. Przez cały ten czas rozwijają swoje umiejętności, żeby lepiej bronić swoich terenów, poznają swoje kultury, ale też razem dobrze się bawią podczas organizowanych w mieście co rocznych festiwali. Mieszkańcy muszą być jednak cały czas ostrożni i czujni, ponieważ przestępcy nigdy nie śpią, w każdej chwili mogą przybyć do miasteczka, wyrządzając wiele szkód. (Na czas trwania obozu harcerze zostali podzieleni na dwie grupy – Indian i kowboi, którzy na początku wspólnie dbali o dobro „miasteczka”)

Jednym z warunków traktatu pokoju był zakaz wstępu na świętą ziemię Indian, która znajdowała się niedaleko miasteczka Western City. Biali ludzie chcieli rozbudować swoje

miasteczko, dlatego postanowili powiększyć granice miasteczka, przez co zgarnęli świętą ziemię Indian. Kiedy wielki wódz Keo - Kuk dowiedział się, że biali zabrali im najcenniejszą ziemię zerwał traktat o nietykalności i od tej pory zaczęły się walki. (W czasie jednej z gier terenowych dochodzi do zajęcia ziem Indian, przez co traktat pomiędzy sojusznikami zostaje zerwany i dwie grupy harcerzy zaczynają ze sobą rywalizować w czasie gier terenowych)

Indianie zaczęli napadać na Western City. Pewnego dnia kowboje prowadząc śledztwo w sprawie napadów dowiedzieli się że Indianinem odpowiedzialnym za to jest Tańcząca Chmura. Zastawiając pułapkę porywają Indianina i ukrywają go. Rządni zemsty Indianie postanawiają odbić Tańczącą Chmurę. Planują akcję ratunkową, która w ostateczności kończy się powodzeniem. (Ta sytuacja została wykorzystana w czasie kolejnej gry terenowej)

Konflikt między Białymi i Indianami wciąż ulega pogorszeniu i w dalszym ciągu nie widać końca rozwiązania problemu. Pewnego dnia do miasteczka przybywa siejący wszędzie postrach Jesse James. Wystraszeni mieszkańcy zaczynają obawiać się o swoje życie. Groźny przestępca coraz bardziej zaznacza swoją obecność w mieście oraz w rezerwach Indian. W miasteczku zostają powieszane listy gończe, za złapanie Jesse`go wyznaczona zostaje nagroda w wysokości 10 000\$. Znajdują się odważni którzy stają do walki z przestępcą, natomiast nie udaje się im go pokonać.

Az w końcu groźny Jesse James porywa burmistrza Western City. Zaniepokojony całą tą sytuacją szeryf musi wymyślić jakiś sposób, by uratować burmistrza. Wiedząc, że sam wraz z patrolem bezpieczeństwa miasteczka nie da rady, podejmuje decyzję ponownego układu z Indianami. Indianie zgadzają się pod warunkiem że odzyskają swoją świętą ziemię i spokój w wiosce indiańskiej. Oni natomiast obiecują zaprzestać napadów na miasteczko i pomoc w akcji ratunkowej burmistrza. Keo - Kuk podpisuje traktat z Szeryfem. (Tutaj ponownie zawiera się sojusz pomiędzy Indianami i kowbojami - teraz wspólnie ratują miasteczko Western City)

Krok po kroku wymyślają plan uratowania burmistrza. Wiedza że nie mają zbyt wiele czasu dlatego postanawiają działać szybko i skutecznie. Jesse James przysyła wiadomość, w której zawiadamia, że jeśli nie otrzyma aktu własności do zachodu słońca na zawsze ukryje burmistrza.

Szeryf nie może na to pozwolić, więc jedynym wyjściem z sytuacji jest znalezienie miejsca przetrzymywania burmistrza. Zegar tyka, więc Indianie i Biali mają coraz mniej czasu.

Odnajdują tylko kilka wskazówek dotyczących miejsca przetrzymywania burmistrza. Teraz wszystko zależy od nich, czy uda im się uratować burmistrza, złapać Jesse'go Jamesa i sprawić, by w miasteczku znów zapanował spokój? (Wspólnie wszyscy ratują miasteczko)

Jak można zauważyć opisana powyżej fabuła jest bardzo szczegółowa, a sama historia rozwija się w trakcie trwania całego obozu. Jest to o tyle atrakcyjne, że harcerze uczestniczą w swego rodzaju „filmie”, którego akcja zmienia się z dnia na dzień. Taka fabuła wymagała przygotowania całej kadrą scenek tematycznych, w których przedstawiano dalsze dzieje miasteczka Western City.

Fabułę można wprowadzać również w inny sposób. Może to być jedynie **wyznacznik tematyczny zajęć**, co daje większą swobodę podczas planowania konkretnych zajęć, ponieważ nie muszą się one ściśle wiązać z określoną wcześniej historią. Poniżej przykład fabuły związanej ze starożytną Grecją.

Bogowie na Olimpie rekrutują śmiertelników do obozu herosów, który ma nauczyć ich wielu przydatnych umiejętności. Muszą przygotować się na zbliżające się niebezpieczeństwa, między innymi związane z mitologią: ratowanie Persefony przed porwaniem przez Hadesa, pomoc Zeusowi czy też walka z gigantami. Młodzi herosi przejdą przez kilka szkoleń, które pomogą im opanować podstawowe umiejętności i ostatecznie wziąć udział w walce z Gigantami.

Ta fabuła jedynie daje **zarys historii**. Harcerze po przyjeździe na obóz stają się herosami, którzy muszą odbyć szkolenie (wyszkolić się w technikach harcerskich), by pod koniec obozu móc pokonać Gigantów w podsumowującej grze terenowej.



Fabuła znacznie pomaga przy tworzeniu obrzędowości obozu. Warto pomyśleć wtedy o wykonaniu strojów dla kadry, dla uczestników, zmiany nazw charakterystycznych miejsc na obozie oraz wystroju naszego obozowiska. Najlepiej to pokazać na przykładzie.

Obóz Dziki Zachód:

Nazewnictwo

Obóz - Western City

oboźny - szeryf

komendant – burmistrz miasteczka

Wymiana punktacji (zbieractwo) - bank/

jarmark

Namiot kadrowy - biuro szeryfa

kadra – Wielka Rada

namioty - tipi/chata kowbojska

gimnastyka - poranne rodeo

apel poranny - meldunek do szeryfa

zajęcia - podróż przez prerie



Obóz w klimacie Starożytnej Grecji:

Nazwy dla członków kadry:

Zeus – Komendant

Hera

Posejdon

Ares

Afrodyta

Atena

Demeter

Artemida

Hermes

Hades

Nazwy miejsc:

Ateny – podobóz

Olimp – namiot kadrowy

Łaznie – łazienki

Półwysep Peloponeski - boisko

Styks - rzeka



OBRZĘDOWOŚĆ

Kiedy już mamy zarys fabuły warto teraz pomyśleć nad obrzędowością. W tym momencie najlepiej powiązać ją z obrzędowością drużyn, które biorą udział w obozie. Pamiętajcie natomiast, że zawsze można dodać coś nowego wynikającego właśnie z fabuły obozu.

Pomysły na obrzędowość, które zostały wykorzystane podczas obozu Dzikie Zachód:

- Codziennie rano w czasie rozgrzewki tańczymy taniec na powitanie dnia
- Na naszym podobozie będzie drzewo mądrości (na tym drzewie będą wisieć kartki z mottem na każdy dzień obozu lub też wskazówki do gry)
- Każdy uczestnik będzie miał konto w „banku”, w którym będzie mógł wymieniać zdobyte punkty we współzawodnictwie na walutę (dolary). Natomiast na obozowym jarmarku za zebraną walutę uczestnicy będą mogli kupić obozowe pocztówki.
- Na terenie podobozu będzie dostępna skrzynka na listy (jeśli ktoś będzie miał jakieś uwagi może na kartce wyrazić swoje zdanie i wrzucić je do skrzynki)
- Każdego wieczora na zakończenie dnia kadra opowiadać będzie jakąś gawędę.
- Każdy uczestnik powinien mieć strój Indianina lub kowboja (w zależności od podziału)

Obóz powinien mieć również między innymi:

- Piosenkę
- Okrzyk

Dodatkowo pamiętajmy o zdobnictwie obozowym, które nadaje ciekawy klimat. Są to między innymi:

- Totemy zastępów
- Tablica ogłoszeń
- Flaga obozowa



Harmonogram zajęć

Wiemy już jaka będzie fabuła? Mamy zarys obrzędowości? W takim razie czas na zajęcia!

Cały czas powinniśmy pamiętać o tym, że obóz jest **podsumowaniem całego roku** harcerskiego i od tego co robiliście w drużynie przez cały rok zależy jakie zajęcia warto przeprowadzić w trakcie obozu. Każdy harcerz powinien rozwijać swoją dotychczasową wiedzę, dlatego istotna w tym przypadku jest zasada „coś nowego coś starego”.

Obóz jest świetnym momentem do tego aby **uporządkować zdobytą wiedzę i nauczyć się czegoś nowego**. W końcu mamy na to całe 2 tygodnie. Wydaje się, że to dużo czasu, natomiast czasami zdarza się, że zaplanujemy sobie za dużo i nie będziemy w stanie przeprowadzić wszystkiego. **Należy zatem planować z głową!**



Zajęcia powinny **mieć logiczny ciąg i być spójne z fabułą**, jeśli oczywiście się zdecydowaliśmy na jej wprowadzenie. Harmonogram zajęć powinien być **czytelny i zrozumiały** dla pozostałych członków kadry. Jeśli wprowadzacie jakąś fabułę nazwy zajęć również powinny być z nią związane. Harmonogram zajęć najlepiej ująć w tabeli:

Data/ blok programowy	Temat zajęć	Odpowiedzialny za realizację	Uwagi

Jeśli potrzebujesz zawrzeć w tabeli jakieś dodatkowe informacje np. potrzebne materiały nie krępuj się, pamiętaj tylko żeby nie było w niej zbyt wiele informacji, bo może się okazać, że będzie mało czytelna.

Tworząc harmonogram zajęć zawsze zakładamy, że pogoda będzie idealna i na pewno wszystkie zajęcia zostaną przeprowadzone na dworze. Niestety nie mamy takiej mocy sprawczej, żeby pogoda była taka jaką sobie wymarzymy. Zaplanuj także **alternatywne zajęcia w razie niepogody**. Sprawdź możliwości ośrodka, do którego jedziecie oraz dostępność miejsc z zadaszeniem. Może macie na stanie drużyny duży namiot? **Przygotuj się na deszcz oraz upalny dzień**. Zastanów się, jakie zajęcia można ewentualnie przesunąć na inny termin. Bądź elastyczny – musisz dopasować się do panujących warunków.

Co jeszcze powinniśmy zawrzeć w programie obozu?

1. Termin i miejsce obozu
2. Organizatorzy
3. Cele obozu
4. Kadra obozu
5. Uczestnicy obozu
6. Obrzędowość/Fabuła
7. Współzawodnictwo
8. Plan ramowy dnia
9. Harmonogram zajęć



Praca zespołu programowego trwa **cały rok harcerski**. Od Was zależy jak się podzielicie pracą i jakie terminy realizacji sobie wyznaczycie. Im szybciej stworzycie program obozu, tym szybciej pozostali członkowie kadry będą mogli pracować nad przygotowaniem zajęć.

Co jest waszym obowiązkiem, jako zespołu programowego?

- Program (przygotować go najlepiej do listopada/grudnia)
- Obrzędowość/współzawodnictwo
- Fabuła
- Ozdoby (zdobnictwo obozowe)
- Stroje
- Zajęcia programowe
- Zakup materiałów programowych (często materiały zamawia się w sklepach internetowych – pomyśl o tym odpowiednio wcześniej, żeby nie okazało się, że materiały nie dotrą do dnia rozpoczęcia się obozu)

Kiedy już wspólnie przygotujecie program podzielcie się zadaniami, wyznaczcie terminy i do dzieła!

Poniżej przykładowy program obozu o wspomnianej już wcześniej tematyce Dzikiego Zachodu.

PROGRAM HARCERSKIEJ AKCJI LETNIEJ

I RUDZKIEGO MIĘDZYŚRODOWISKOWEGO SZCZEPU DRUŻYN HARCERSKICH I ZUCHOWYCH „PRIMA” IM. POWSTAŃCÓW ŚLĄSKICH

OŚRODEK OBOZOWO-BIWAKOWY W KUŹNICY

1. Organizator:

I Rudzki Międzyrodowiskowy Szczęp Drużyn Harcerskich i Zuchowych „PRIMA” im. Powstańców Śląskich

2. Cele obozu:

- Podsumowanie rocznej działalności drużyn i szczepu.
- Realizacja przez harcerzy prób na stopnie i sprawności.
- Zamknięcie otwartych do tej pory prób na stopnie.
- Propagowanie zdrowego stylu życia
- Zapoznanie uczestników z kulturą Dzikiego Zachodu
- Doskonalenie umiejętności pracy w zespole.

3. Termin obozu:

4. Miejsce:

Ośrodek obozowo-biwakowy hufca ZHP Ruda Śląska w Kuźnicy

5. Kadra:

Kadrę obozu stanowią:

- **Komendant:** hm. Justyna F., drużynowa
- **Kwatermistrz:** hm. Barbara R., drużynowa
- **Programowiec:** phm. Małgorzata Sz., drużynowa
- **Oboźny:** pwd. Anna K., drużynowa
- **Kadra wychowawcza:**

phm. Agnieszka P., drużynowa

phm. Martyna S., drużynowa

6. Uczestnicy:

Uczestnikami obozu są harcerze działający w drużynach tworzących szczerp:

2 Rudzka Grunwaldzka Drużyna Harcerska im. Władysława Jagiełły,

13 Rudzka Drużyna Harcerska,

90 Rudzka Środowiskowa Grunwaldzka Drużyna Harcerska „Indianie” im. hm. Jerzego Lisa,

101 Rudzka Specjalnościowa Drużyna Wędrownicza „Rose’s Team”.

7. Ramowy plan dnia:

07:00 – 07:05	pobudka
07:05 – 07:20	gimnastyka poranna
07:20 – 08:30	toaleta poranna, porządki
08:30 – 09:00	śniadanie
09:00 – 09:20	apel poranny
09:20 – 13:20	zajęcia programowe
13:20 – 13:30	przygotowanie do obiadu
13:30 – 14:30	obiad
14:30 – 16:00	cisza poobiednia
16:00 – 17:50	zajęcia programowe
17:50 – 18:00	przygotowanie do kolacji
18:00 – 18:30	kolacja
18:30 – 21:15	zajęcia programowe
21:15 – 22:00	toaleta wieczorna
22:00 – 07:00	cisza nocna

8. Fabuła

Już od wielu wieków ziemie Dzikiego Zachodu zamieszkuje plemię Indiańskie Mohikanie. Niedawno na ich tereny przybyli również Biali ludzie, którzy nie chcąc wzniesić żadnych konfliktów zawarli sojusz z Indianami. Wielki wódz Keo - Kuk podpisuje wraz z burmistrzem nowego miasteczka Western City traktat o nietykalności. Od tej pory obie społeczności żyją w pokoju. Razem stawiają czoła groźnym przestępcom napadającym na miasteczko oraz wioskę. Przez cały ten czas rozwijają swoje umiejętności, żeby lepiej bronić swoich terenów, poznają swoje kultury, ale też razem dobrze się bawią podczas organizowanych w mieście co rocznych festiwali. Mieszkańcy muszą być jednak cały czas ostrożni i czujni, ponieważ przestępcy nigdy nie śpią, w każdej chwili mogą przybyć do miasteczka, wyrządzając wiele szkód.

Jednym z warunków traktatu pokoju był zakaz wstępu na świętą ziemię Indian, która znajdowała się niedaleko miasteczka Western City. Biali ludzie chcieli rozbudować swoje miasteczko, dlatego postanowili powiększyć granice miasteczka, przez co zgarnęli świętą ziemię Indian. Kiedy wielki wódz Keo - Kuk dowiedział się, że biali zabrali im najcenniejszą ziemię zerwał traktat o nietykalności i od tej pory zaczęły się walki. Indianie zaczęli napadać na Western City. Pewnego dnia kowboje prowadząc śledztwo w sprawie napadów, dowiedzieli się że Indianinem odpowiedzialnym za to jest Tańcząca Chmura. Zastawiając pułapkę, porywają Indianina i ukrywają go. Rządni zemsty Indianie postanawiają odbić Tańczącą Chmurę. Planują akcję ratunkową, która w ostateczności kończy się powodzeniem.

Konflikt między Białymi i Indianami wciąż ulega pogorszeniu i w dalszym ciągu nie widać końca rozwiązania problemu. Pewnego dnia do miasteczka przybywa siejący wszędzie postrach Jesse James. Wystraszeni mieszkańcy zaczynają obawiać się o swoje życie. Groźny przestępca coraz bardziej zaznacza swoją obecność w mieście oraz w rezerwach Indian. W miasteczku zostają powieszane listy gończe, za złapanie Jesse`go wyznaczona zostaje nagroda w wysokości 10 000\$. Znajdują się odważni, którzy stają do walki z przestępcą, natomiast nie udaje się im go pokonać, w wyniku czego tracą życie.

Aż w końcu groźny Jesse James porywa burmistrza Western City. Zaniepokojony całą tą sytuacją szeryf musi wymyślić jakiś sposób, by uratować burmistrza. Wiedząc, że sam wraz z patrolem bezpieczeństwa miasteczka nie da rady, podejmuje decyzję ponownego układu z Indianami. Indianie zgadzają się pod warunkiem, że odzyskają swoją świętą ziemię i spokój w wiosce indiańskiej. Oni natomiast obiecują zaprzestać napadów na miasteczko i pomoc w akcji ratunkowej burmistrza. Keo - Kuk podpisuje traktat z Szeryfem. Krok po kroku wymyślają plan uratowania burmistrza. Wiedza że nie mają zbyt wiele czasu, dlatego postanawiają działać szybko i skutecznie. Jesse James przysyła wiadomość, w której zawiadamia, że jeśli nie otrzyma aktu własności do zachodu słońca zabije burmistrza. Szeryf nie może na to pozwolić, więc jedynym wyjściem z sytuacji jest znalezienie miejsca przetrzymywania burmistrza. Zegar tyka, więc Indianie i Biali mają coraz mniej czasu. Odnajdują tylko kilka wskazówek dotyczących miejsca przetrzymywania burmistrza. Teraz wszystko zależy od nich, czy uda im się uratować burmistrza, złapać Jesse`go Jamesa i sprawić, by w miasteczku znów zapanował spokój?

9. Harmonogram obozu:

Dzień obozu:	Blok programowy:	Temat zajęć:	Odpowiedzialny
12.07.2013 Sobota	Przedpołudnie		
	Popołudnie	Przyjazd, zakwaterowanie	
	Wieczór	Budowa obozu	
13.07.2013 Niedziela	Przedpołudnie	Budowa obozu	
	Popołudnie	Zdobnictwo obozowe	
	Wieczór	Zaczynamy życie w mieście. (Ognisko, podpisanie traktatu, wprowadzenie w fabułę)	
14.07.2013 Poniedziałek	Przedpołudnie	Poznajemy naszą historię. (zajęcia o kulturze Dzikiego Zachodu)	
	Popołudnie	Billy Kid przybywa do miasta (podchody)	
	Wieczór	Rozgrywki dzikiego zachodu. (Gry i zabawy rekreacyjno sportowe)	
15.07.2013	Przedpołudnie	Śladami Indian.	

Wtorek		(Wycieczka do muzeum kultury indiańskiej)	
	Popołudnie	Przygotowania do Wild West's Got Talent	
	Wieczór	Wild West's Got Talent. (konkurs talentów)	
16.07.2013 Środa	Przedpołudnie	Walka o Świętą Ziemię Indian (gra terenowa)	
	Popołudnie	Alarm o epidemii wirusa Westvirus. (zajęcia z I pomocy, zasady higieny)	
	Wieczór	Jak to było? (Wieczór filmowy)	
17.07.2013 Czwartek	Przedpołudnie	Pokaż swoje wnętrze! (warsztaty teatralne, ćwiczenia rozwijające kreatywność, sposoby radzenia sobie ze stresem)	
	Popołudnie	Porwanie Tańczącej Chmury. (gra terenowa)	
	Wieczór	W towarzystwie naszych braci. (ognisko, kiełbaski)	
18.07.2013 Piątek	Przedpołudnie	Trening na prawdziwego Westernowca. (zajęcia zręcznościowe)	
	Popołudnie	Jesse James sieje postrach w mieście. (gra terenowa)	
	Wieczór	Kowbojskie jadło (zasady zdrowego odżywiania się)	
19.07.2013 Sobota	Przedpołudnie	Podróż przez prerie Canoe. (spływ kajakowy)	
	Popołudnie		
	Wieczór	Łebski jak Lucky Luke. (Turniej gier planszowych)	
20.07.2013 Niedziela	Przedpołudnie	„Rusz głową” (rebusy, łamigłówki, konkurs plastyczny)	
	Popołudnie	Artysta na Dzikim Zachodzie. (warsztaty plastyczne)	

	Wieczór	Rozgrywki w Western City. (Gry i zabawy rekreacyjno sportowe)	
21.07.2013 Poniedziałek	Przedpołudnie	Napad na bank i wielki wybuch pociągu. (gra terenowa)	
	Popołudnie	Spotkanie z Szamanem (zajęcia z przyrodoznawstwa)	
	Wieczór	Spotkanie z Szamanem (zajęcia z terenoznawstwa)	
22.07.2013 Wtorek	Przedpołudnie	Wycieczka do Muzeum indiańskiego w Wymysłowie	
	Popołudnie		
	Wieczór	Wieczór filmowy	
23.07.2013 Środa	Przedpołudnie	Przygody na periach. (gry i zabawy w terenie)	
	Popołudnie	Porwanie burmistrza – „Wyścig z czasem” (gra terenowa)	
	Wieczór	Świętowanie zwycięstwa (tańce indiańskie, kowbojski pokaz mody)	
24.07.2013 Czwartek	Przedpołudnie	Ku ideałom. (Bieg harcerski)	
	Popołudnie	Ku ideałom (Bieg harcerski)	
	Wieczór	Westernowskie rozgrywki. (Gry i zabawy rekreacyjno – sportowe)	
25.07.2013 Piątek	Przedpołudnie	Zwijanie obozu	
	Popołudnie	Zwijanie obozu	
	Wieczór	Jak ten czas szybko minął. (ognisko kończące, podsumowanie)	
26.07.2013 Sobota	Przedpołudnie	Wyjazd	

Zajęcia na niepogodę

Temat zajęcia	Odpowiedzialny
Quiz o indiańskiej kulturze.	
Zabawy i tańce integracyjne.	
Harcerska „Jaka to melodia?”	
Indiańskie znaki – zagadki z szyframi.	
Turniej wiedzy harcerskiej.	

Otrzymałeś garść przydatnych informacji, wiesz od czego zacząć i jak powinna wyglądać praca zespołu programowego. Pamiętaj, że jeśli będziesz dobrze przygotowany do obozu, realizacja planu to będzie przyjemność.

Najważniejsze, żeby harcerze byli zadowoleni i wspominali obóz z uśmiechem na twarzy.

To co? Zaczynamy planowanie obozu?

Do startu...gotowi...START! Do dzieła!

