

Spis treści

1. Bohater drużyny - kim jest i jak go wybieramy	1
2. Cele i założenia kampanii bohater	2
3. Zadania organizacyjne przy kampanii „Bohater”	2
Modele pracy z bohaterem	3
Etapy pracy	3
Rejestr Technik Wychowawczych	4
Schemat budowy modelu systemowego	4
Schemat budowy linii wzorców osobowych od bohatera do członka drużyny	5
5. Przykładowy konspekt do zajęć o bohaterze drużyny	5
6. Przykłady Kampanii Bohater	6
I. Plan zdobywania imienia komandora ppor. Jana Grudzińskiego	6
II. Plan zdobywania imienia dh. Andrzeja Małkowskiego	7
7. Bibliografia	8

1. Bohater drużyny - kim jest i jak go wybieramy

Jak wiadomo - każda drużyna w ZHP nosi lub powinna nosić imię wybranego przez siebie bohatera. Jest to zwyczaj nie tylko harcerski. Wiele instytucji nosi czyjeś imiona. Podkreśla się w ten sposób ciągłość kultury narodowej. Powstają w ten sposób żywe pomniki zasłużonych w naszych dziejach ludzi.

W wychowaniu taki obyczaj ma dodatkowe znaczenie. Pozwala konkretyzować ogólne idee, prowadząc je do losów jednego człowieka.

Nie można jednak zbyt wielkich nadziei wiązać z oddziaływaniem „wzoru osobowego” bohatera drużyny na codzienne postępowanie harcerzy. Bohater drużyny nie jest powołany do zastąpienia drużynowego w wychowaniu a czasem usiłuje się używać bohatera do takich celów. Bohater drużyny, uroczystości związane z uczczeniem jego pamięci, zajęcia zapoznające harcerzy z jego życiem, mogą być cennym uzupełnieniem wychowania patriotycznego i duchowego. Harcerze powinni przede wszystkim znać i lubić swojego bohatera. Znany i lubiany bohater działa pośrednio, sprzyja kształtowaniu światopoglądu i ogólnej postawy moralnej. Trzeba jednak powiedzieć, że często bohater drużyny pozostaje jedynie częścią pieczętki drużyny i ewentualnie napisem na proporcu, jest po prostu częścią nazwy i na tym koniec.

Z przyczyn wychowawczych należy unikać „zagęszczania” bohaterów w szkole, szczepie. W przypadku powstania szczepu należy pozostawić prawo wyboru jedynie drużynom. Nie wybierajcie bohatera bez okazji. Wybór formalny (bo drużyna musi mieć bohatera), przekreśla często możliwość budowania tradycji drużyny, możliwość uczuciowego zaangażowania tych, którzy wybierają. Okazje mogą powstać samoistnie (trzeba tylko umieć wykorzystać sytuację) albo mogą być przez drużynowego specjalnie stwarzane. Wykorzystanie i stwarzanie nadarzających się okazji pozwoli również znacznie rozszerzyć nasuwające się na pierwszy rzut oka możliwości. W historii naszego narodu, tej najnowszej i tej tysiącletniej, było wielu bojowników, uczonych, pisarzy, sportowców, inżynierów, podróżników itp. łączących umiłowanie ojczyzny z codziennym życiem.

Wybrany bohater, do którego nawiązuje się w pracy drużyny, będzie się w pamięci harcerzy kojarzył z konkretnym wydarzeniem na świecie, w kraju, w środowisku i konkretnym wydarzeniem w życiu drużyny. Jest więc nadzieja, że fakty te będą nie tylko zapisane w kronice, ale również wejdą do tradycji drużyny. W dobrej drużynie każdy „nowy” harcerz powinien poznać historię drużyny, oraz życie i działalność jej bohatera. Jeśli nowych jest wielu, można zorganizować dla nich „zdobywanie imienia bohatera”. Można też każdego „nowego” oddać pod opiekę harcerza z najstarszego zastępu. Pomoże on zapoznać się nowicjuszowi z tradycjami i zwyczajami drużyny.

Do dobrych tradycji należą także doroczne święta drużyny związane z bohaterem. Należy unikać „pompy” i sztuczności, organizujcie po prostu „rajdy z bohaterem”, gry terenowe, biegi, ogniska, zawody sportowe itp.

Wybór bohatera drużyny zaczyna się od rozmów drużynowego z aktywnym członkiem drużyny. Po formalnej decyzji rady drużyny i prośbie tejże (skierowanej do Komendy Hufca) o przyznanie drużynie prawa noszenia imienia wybranego bohatera można byłoby na tym poprzestać. W wielu jednak drużynach utarł się godny naśladowania zwyczaj zdobywania imienia. Po uzyskaniu zgody Komendy Hufca drużyna organizuje kampanię „Bohater”. W toku jej trwania harcerze poznają życie bohatera, a także otrzymują zadania będące nawiązaniem do jego działalności.

2. Cele i założenia kampanii bohater

1. Zapoznanie zuchów, harcerzy i instruktorów z postacią i działalnością bohatera drużyny.
2. Uaktywnienie pracy drużyny (zastępów) poprzez realizację zadań kampanii bohater.
3. Nawiązywanie kontaktów z drużynami, szczepami, hufcami noszącymi to samo imię, co nasz bohater.
4. Nawiązywanie kontaktów z ośrodkami i zakładami, jednostkami wojskowymi mogącymi zostać ośrodkami patronackimi noszącymi imię bohatera.
5. Zdobyć i przyznanie imienia bohatera.

3. Zadania organizacyjne przy kampanii „Bohater”

Rada drużyny podejmuje decyzję o przystąpieniu do realizacji cyklu zadań związanych ze zdobywaniem imienia. Drużyny przedstawia w komendzie hufca propozycję kampanii „Bohater”.

Następnie w dniu „X” rada drużyny podejmuje decyzję o przystąpieniu do realizacji pierwszych zadań i zatwierdza skład Sztabu Honorowego i Roboczego.

A) **Sztab Honorowy:** komendant hufca, z-ca komendanta hufca ds. programowych, opiekun harcerstwa z ramienia szkoły, dyrektor szkoły, przedstawiciel rodziców harcerzy.

B) **Sztab Roboczy:** szef sztabu - drużynowy, z-ca szefa - przyboczny, członkowie - zastępowi.

W momencie powołania do pracy sztabów rozpoczyna się prawdziwa praca nad zadaniami i ich realizacja. Przed poszczególnymi grupami pracującymi w drużynie harcerskiej pojawiają się specyficzne zadania.

A) zadania dla członków sztabu:

- opracowanie programu kampanii,
- propagowanie kampanii w środowisku działania,
- opracowanie i upowszechnienie materiałów metodyczno - repertuarowych,
- zabezpieczenie strony technicznej kampanii, projekt i wykonanie plakietki drużyny, proporca i proporczyków zastępów,
- kontrola nad prawidłowym przebiegiem kampanii,
- przeprowadzenie imprezy podsumowującej kampanię, • podsumowanie kampanii (rada drużyny).

B) zadania dla członków rady drużyny:

- zaproszenie gości na imprezę rozpoczynającą kampanię „Bohater”,
- zorganizowanie spotkania mającego na celu ocenę i przebieg kampanii „Bohater” w drużynie,
- organizowanie imprez pt. „Zastępy z bohaterem” (biwak, rajd itp.).

C) zadania dla zastępów harcerskich:

- sporządzenie kalendarza dotyczącego życia i działalności bohatera drużyny,
- poznanie postaci bohatera poprzez literaturę i film,
- nawiązanie kontaktów z innymi drużynami harcerskimi noszącymi imię naszego bohatera,
- zebranie materiałów z przeznaczeniem dla izby pamięci.

D) zadania dla zastępów starszoharcerskich:

- zgromadzenie materiałów o życiu i działalności bohatera w oparciu o kontakty z jednostkami organizacyjnymi, które posiadają jego imię,
- zorganizowanie w drużynie kuźnicy na temat „Co w postaci bohatera ma dla nas współczesny wymiar”,
- zorganizowanie „Rajdu Bohater”,
- zorganizowanie wieczornicy, kominka poświęconego bohaterowi.

4. Praca z bohaterem

To, w jaki sposób wartości reprezentowane przez naszego bohatera przekazujemy naszym harcerzom, jak „pracujemy z bohaterem”, ma bardzo duże znaczenie dla wykorzystania bohatera jako elementu wychowawczego.

Modele pracy z bohaterem

MODEL OKOLICZNOŚCIOWY

Najczęściej chyba spotykany w praktyce drużyn, w którym działalność wychowawcza sprowadza się tylko do okolicznościowych imprez, kominka, gazetki lub innego działania okazjonalnego. Od harcerzy wymaga się co najwyżej znajomości życiorysu bohatera, a w harcówce wisi jego portret. Jest to najprostszy model, wychowawcze minimum, oparte jedynie na zasadzie odfajkowania problemu. Ograniczenie pracy wokół bohatera do tych czynności usprawiedliwić się da tylko w drużynach pracujących bardzo krótko oraz w drużynach prowadzonych przez drużynowych młodocianych.

MODEL POGŁĘBIONY

Związany jest z działaniem wynikającym z postulatu „tak jak bohater chcemy żyć...”, czyli w określonej dziedzinie następuje kontynuacja tego, czym żył bohater. I tak w drużynach noszących imiona ludzi, którzy dokonali bohaterskich czynów wymagających odwagi pielęgnuje się kult odwagi, w drużynach imienia pisarzy, twórców dzieł sztuki kult znawstwa i kontynuacji działalności w tej dziedzinie, pielęgnuje się ideały humanizmu i braterstwa ludzi. W drużynach imienia wybitnych sportowców silnie uwypukla się hart ducha, wytrzymałość na trudy, wysiłek fizyczny, przestrzeganie zasad fair play, a w drużynach mających za bohatera wielkich podróżników kult śmiałej fantazji i umiejętności nadawania jej realnych kształtów.

Oczywiście myślenie kategoriami celów musi być w efekcie sprowadzone do formy, czyli i tu będziemy mieli do czynienia z kominkiem, gazetką, zwiadem czy akademią, ale będzie to już inna jakość - drużynowy dobiera odpowiednie formy do postawionych celów. Występowanie w drużynie tego modelu pracy z bohaterem jest wskaźnikiem informującym nas, że trafiliśmy na instruktorów, dla których formy nie stanowią świętości, a są elementem swobodnej manipulacji wychowawczej i jako takie mogą być przyjmowane lub odrzucane w zależności od potrzeby.

MODEL SYSTEMOWY

Tutaj bohater staje się kluczem do całości własnego systemu wychowawczego drużyny, rzutuje na kierunki i treść pracy z nim związane, na symbolikę, nazewnictwo, obrzędowość a nawet organizacyjne formy pracy. Model ten spotykać powinniśmy w drużynach harcerskich istniejących wiele lat i prowadzonych przez dobrych instruktorów wychowawców. Musimy wiedzieć, iż własny system wychowawczy drużyny, który jest jedyny i niepowtarzalny nie powstaje jako wynik wcześniejszych pomysłów wychowawcy (drużynowego), lecz jest sumą doświadczeń i przemyśleń całego zespołu w dłuższym okresie czasu. Tym niemniej wydaje się pożyteczne, aby drużynowy w swych przemyśleniach miał świadomość kolejności etapów tego procesu.

Etapy pracy

Zakładamy, że drużyna bohatera już i pracuje systemem okolicznościowym lub pogłębionym a zamierza wypracować model systemowy. Dlatego też jej praca powinna odbywać się w kilku etapach:

Etap I. To gruntowne zapoznanie się z różnymi wersjami biografii bohatera, opiniami na jego temat, pisanymi z różnych punktów widzenia oraz dziełami, które stworzył.

Etap II. Na podstawie zebranych wiadomości o postawach i czynach bohatera opracowuje się rejestr cech jego osobowości, spośród których należy wybrać te, które: - po pierwsze są ze współczesnego punktu widzenia szczególnie cenne, - po drugie są atrakcyjne z punktu widzenia systemu wartości funkcjonującego w zespole, który będzie chciał je w sobie kształtować, - po trzecie po dokonaniu wyboru kilku cech osobowości staramy się je usystematyzować według kolejności ważności społecznej, wynikającej z potrzeb środowiska, aby brać je po kolei na tapetę metodycznych dopracowań wychowawczego systemu drużyny. Należy pamiętać aby nie było to jednorazowe przedsięwzięcie, ale aby po gruntownym wdrożeniu poprzez obudowę obrzędową problem ten wszedł na orbitę zwyczajowych zachowań.

Etap III. Skoro już wiemy, które cechy osobowości bohatera są dla nas szczególnie istotne, ze względu na potrzeby współczesności próbujemy określić dla nich rejestr sytuacji wychowawczych, pamiętając, że postawy kształtuje się między innymi poprzez:

- a) mechanizm pełnienia roli społecznej („będziesz teraz dowodził zastępem”, będziesz krytykiem, sędzią, obserwatorem itp.),
- b) przekonanie, perswazję, dyskusję,
- c) oddziaływanie na sferę uczuciową harcerza w celu silniejszego związania go z określonymi treściami,
- d) zbiorowe działanie, którego głównym celem jest przeobrażenie środowiska, w jakim się znajdujemy.

Inaczej mówiąc, należy zatroszczyć się o to, aby wdrażanie harcerza do wyrabiania sobie określonej cechy osobowości odbyło się co najmniej na płaszczyźnie owych czterech rodzajów działalności wychowawczej. W normalnym toku pracy drużyny jest wiele okazji do kształtowania tych cech. Muszą jednak być one zakodowane w prostych, elementarnych, zwyczajowych zachowaniach uznawanych w zespole. Poniższy rejestr technik wychowawczych, ułatwić może czynność rozpisania cech osobowości na zwyczajowe zachowania.

Rejestr Technik Wychowawczych

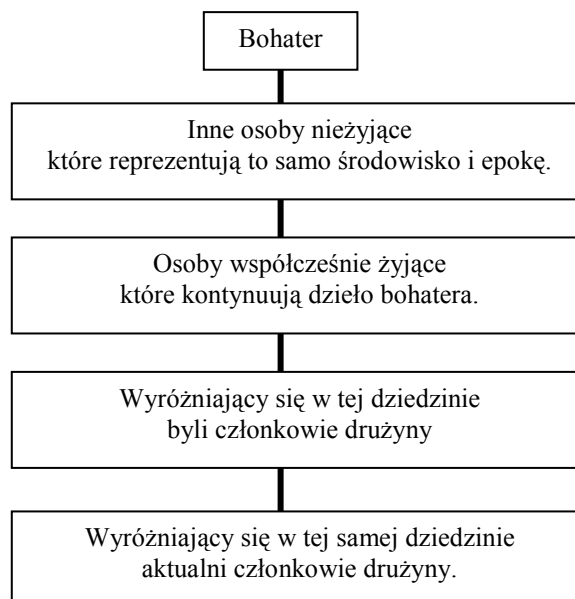
1. **Organizowanie się w działaniu.** Spotykane zasady: „odwalimy i będziemy mieli z głowy”, „mało a dobrze”, „nie ma drużynowego, to możemy poleżeć”, „od myślenia jest kierownik”, „zastępami”, „całą drużyną”, „pracuje tylko aktyw”.
2. **Styl zabaw, gier, rozrywek.** Spotykane zasady : „im głośniejszy, tym lepiej”, „to ma być relaks, więc nie trzeba myśleć”.
3. **Kary i nagrody.**
4. **Nazewnictwo.** Nazwa drużyny, zastępu, nazwa obozu, podobozu, gazetki, zespołów redakcyjnych, pseudonimy, itp.
5. **Symbolika.** Znaki drużyny, godła zastępów, symbole (umieszczone na plakietkach, winetach gazetki, stronie tytułowej kroniki), elementy zdobnictwa (w harcówkach i na obozach), znaczki, pieczątki, naszywki na rękawach, chusty, itp.
6. **Obrzędy.** Ceremoniały wtajemniczenia (przyjęcie do drużyny, przyrzeczenie, nadawanie stopni i funkcji), ceremoniały jubileuszowe, itp.
7. **Zwyczaje.** Różne gesty i zachowania związane z pobudką, myciem, jedzeniem, wypoczynkiem, witaniem, żegnaniem, odnoszeniem się do siebie i innych ludzi.

Wszędzie tu znajduje się okazja do tego aby wmontować wymienione techniki w program pracy wokół bohatera. Przyjmowanie nazwy, wybór symbolu i posługiwanie się nim, karanie, nagradzanie, organizowanie się do pracy, ceremoniały przyjęcia do drużyny - wszystko to występuje w określonej sytuacji wychowawczej. Pracę wokół bohatera można więc traktować jako znakomitą okazję do tego, aby ogólnozwiązkowy schemat systemu pracy drużyny nabrał specyficznych i niepowtarzalnych kształtów wypracowanych w określonej drużynie w oparciu o jej doświadczenia i skład osobowy.

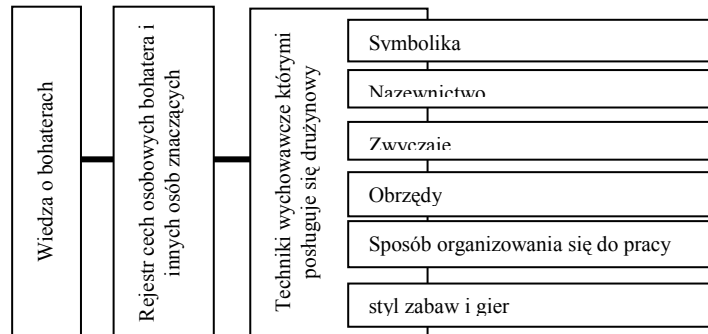
Systemowy wariant pracy wokół bohatera, przedstawiony powyżej, w praktyce kształtuje się latami. Swoją odrębność drużyna kształtuje poprzez rozliczne doświadczenia, metodę prób i błędów. Dobrze jest, jeśli rolę drogowskazu w tych poszukiwaniach własnej twarzy zespołu spełnia bohater. Warto jeszcze raz podkreślić, że praca wokół bohatera wymaga ogromnej rozwagi i ostrożności, bowiem bardzo tu łatwo o przesadę w wyniku czego zamiast przybliżyć wychowanka do ideału, osiągniemy efekt zupełnie odwrotny - obrzudzimy go.

Poniżej przedstawiono graficznie ukazane schematy pracy z modelem systemowym.

Schemat budowy modelu systemowego



Schemat budowy linii wzorców osobowych od bohatera do członka drużyny



5. Przykładowy konspekt do zajęć o bohaterze drużyny

Cele:

- w trakcie zajęć uczestnicy powinni:

- zrozumieć wychowawcze znaczenie pracy drużyny z bohaterem,
- poznać sposoby i kierunki poszukiwania bohatera,
- przyswoić sobie możliwości przywoływań postaci bohatera jako narzędzia wychowawczego,
- poznać organizację i przebieg kampanii bohater.

Formy:

- gawęda „Czy warto mieć wzorzec osobowy?”,
- konkurs „Bohater drużyny”,
- dyskusja,
- informacja

Czas: 2 godziny.

Pomoce:

- literatura bibliograficzna postaci bohaterów wybranych do konkursu,
- instrukcja „Zasady organizowania ważniejszych uroczystości i obrzędów w ZHP” Warszawa 1975 r.

Przebieg zajęć:

1. Gawęda wprowadzająca.

- wskazanie na bohatera jako elementarnego wzorca osobowego w harcerskiej metodzie wychowawczej,
- pokazanie postaci bohatera,
- wykorzystanie postaci bohatera jako:
 - wzorca postępowania i postaw,
 - wartości kształtującej osobowość harcerza,
 - kierunkowskazu w poszukiwaniach własnej formy pracy drużyny,
- gdzie szukać bohatera?

Zasady organizacyjne wskazują że:

- w postępowych tradycjach naszego narodu,
- w dorobku kultury narodowej i osiągnięciach nauki,
- historii i osiągnięciach regionu w którym działamy,
- na szlaku własnych działań podejmowanych przez drużynę.

2. Konkurs - „Bohater drużyny”.

- podział na 3-4 zespoły (zastępy) i zaproponowanie im postaci bohatera wg własnego wyboru lub wskazania, np. Maksymiliana Goliśza, Omieczynskiego, Aleksandra Kamińskiego lub inne grono wychowawców, oraz jednej postaci ze współczesnych bohaterów mających odniesienia do działań dzisiejszych np. Jerzy Kukuczka, Wanda Rutkiewicz itp.
- rozmowa w zespołach nad przygotowaniem postaci bohatera do zaprezentowania, z wyszukaniem cech godnych podkreślenia oraz pretendujących do wzorowania się dla innych (czas 25 min.),
- prezentacja bohaterów wybranych przez zespoły (czas 3 min.),
- próba wyboru bohatera przez zespoły (z uzasadnieniem wyboru).

3. Otwarcie dyskusji na podstawie przeprowadzonego konkursu nad możliwościami posługiwania się wybranym bohaterem, jako wzorcem postępowania dla członków drużyny.

4. Dyskusja publiczna.

5. Podsumowanie dyskusji.

- wskazanie powstałych w jej trakcie możliwości wykorzystania bohatera jako „narzędzia wychowawczego”,
- zwrócenie uwagi na wiedzę o bohaterze, jaka zawarta jest w wymaganiach na stopnie np. ochotnik
... zna bohatera drużyny

tropiciel

... poznał zasługi bohatera drużyny, potrafi określić w czym może go naśladować.
itd.

6. Informacje o zasadach prowadzenia kampanii bohater.

- a) poszukiwanie bohatera,
- b) wybór zakończony wnioskiem do władz,
- c) przybliżenie postaci bohatera w codziennym działaniu,
- d) uroczyste nadanie imienia,
- e) praca z bohaterem już posiadany.

Konspekt opracowali phm. J. Pietraszkiewicz, phm. J. Janicki i phm. A. Borudzki podczas Kursu Kadry Kształcącej w Załęczu Wielkim w marcu 1990 r.

6. Przykłady Kampanii Bohater

Przykłady opracowane na kursie drużynowych harcerskich Hufca Szczecin w Sułkowicach w 1990 r.

I. Plan zdobywania imienia komandora ppor. Jana Grudzińskiego.

1. Uchwała rady drużyny o przystąpieniu do zdobywania imienia.

Uchwałą Rady Drużyny nr 6189 drużyna X postanowiła przystąpić do kampanii bohater. Postanowiliśmy, że bohaterem drużyny będzie kom. ppor. J.Grudziński. Kampania bohater będzie trwała od 16.09.89 do 30.09.90 r.

Rada Drużyny, Drużynowy

2. Wniosek do Komendy Hufca o zatwierdzenie planu Kampanii.

Rada X drużyny zwraca się z prośbą do Komendy Hufca ZHP o zatwierdzenie planu kampanii bohater. Jednocześnie prosimy o otwarcie okresu próbnego od 16.09.89 do 30.09.90 r.

Rada Drużyny, Drużynowy

3. Cele Kampanii:

- kierowanie się ideałami bohatera wybranego przez radę drużyny,
- rozbudzenie zainteresowań z tematu historii II wojny światowej wśród członków drużyny,
- przeprowadzenie nowych, ciekawych form pracy,
- rozbudzenie instynktów patriotycznych, wychowanie poprzez znajomość naszej przeszłości,
- podwyższenie znajomości technik i własnych kwalifikacji w pracy harcerskiej.

4. Zadania rady drużyny:

Lp.	Zadanie	Termin	Odpowiada
1	Na posiedzeniu rady drużyny, uchwalono imię bohatera	16.09.89	rada drużyny
2	Plan kampanii bohater	17.09.89	drużynowy
3	Pismo rady drużyny do KH	18.09.89	drużynowy
4	Otwarcie kampanii wyjazdem drużyny na Półwysep Hel	10.10.89	przyboczny
5	System kontroli zastępów	cała kampania	przyboczny
6	Konkurs plastyczny „Plakietka Drużyny”	15.11.89	zastępowy I
7	Kominek historyczny - gawęda	05.12.89	zastępowy II
8	Wyjazd do zaprzyjaźnionej JW. Marynarki Wojennej w Świnoujściu	20.12.89	drużynowy
9	Wyjście do sali tradycji SP 9 im. kom. ppor. J.Grudzińskiego	16.01.90	przyboczny
10	Organizacja konkursu - wystawy na temat Marynarki Wojennej	03.03.90	funkcyjny
11	Spotkanie drużyny z gościem – żyjącym członkiem załogi ORP „Orzeł”	systemat.	drużyna
12	Biwak drużyny nad morzem – jako podsumowanie okresu kampanii	16.07.90	drużynowy
13	Kominek sumujący z gościem	14.08.90	przyboczny II
14	Pismo rady drużyny o zakończeniu kampanii bohater	15.09.90	rada drużyny
15	Wieczornica z bohaterem, z członkami KH, zakończenie kampanii, nadanie imienia.	30.09.90	cała drużyna

5. Zadania dla drużyny

1	Manewry sprawdzające wiadomości z technik harcerskich	21.10.89	rada drużyny
2	Kulig drużyny z ogniskiem tematycznym	styczeń 90	przyboczny
3	Wyjazd na zimowisko do Lęborka	luty 90	zastęp
4	Wyjazd do Gdańska na wycieczkę	maj 90	zastęp II
5	Wieczór kombatantki	czerwiec 90	zastęp III

6. Zadania dla zastępów

1	Udział zastępów w akademii w rocznicę zatonięcia ORP „Orzeł”		wszystkie zastępy
2	Konkurs plastyczny „Morze, nasze Morze”	10.10.89	zastęp
3	Wyjście do Muzeum Morskiego	w trakcie	wszyst. zastępy
4	Morski karnawał w szkole	kwiecień	zastęp I i III

7. Wniosek do KH o zamknięcie kampanii bohater.

Rada X drużyny zwraca się z prośbą do Komendy Hufca ZHP o zamknięcie kampanii bohater. Uprzejmie zapraszamy do udziału w imprezie podsumowującej realizację zadań kampanii.

Rada Drużyny, Drużynowy

8. Praca z bohaterem.

- utrzymywanie kontaktów z JW Marynarki Wojennej w Świnoujściu,
- realizacja zadań związanych ze zdobywaniem stopni i sprawności,
- udział w rocznicach związanych z okrętem ORP „Orzeł”,
- organizacja spotkań z żyjącymi kombatantami,
- czynny udział w obchodach Dni Morza.

II. Plan zdobywania imienia dh. Andrzeja Małkowskiego

Punkty 1, 2 - patrz poprzedni przykład.

3. Cele kampanii bohater:

- przybliżenie członkom drużyny sylwetki Andrzeja Małkowskiego, założyciela harcerstwa w Polsce,
- zapoznanie harcerzy z rozwojem harcerstwa na ziemiach polskich,
- nawiązania kontaktów z żyjącymi członkami rodziny bohatera,
- doskonalenie technik harcerskich z nawiązaniem do okresu w którym działał bohater.

4. Zadania rady drużyny.

Lp.	Zadania	Termin	Odpowiedzialny
1	Podjęcie uchwał rady drużyny	15.09.88	drużynowy
2	Ułożenie planu kampanii	21.09.88	przyboczny
3	Pismo do KH	23.09.88	przyboczny
4	Rajd inauguracyjny rozpoczynający okres kampanii bohater	10.11.88	rada drużyny
5	Mini konkurs wiedzy o A. Małkowskim	12.12.88	zastępowi
6	Zorganizowanie dla szkoły zabawy andrzejkowej	30.11.88	rada drużyny
7	Zorganizowanie rajdu bohater rocznica śmierci A. Małkowskiego	15.01.89	rada drużyny
8	Zimowisko drużyny „Bliżej bohatera”	luty'89	rada drużyny
9	Wystawa zbiorów zebranych przez zastępy w ramach kampanii bohater	18.02.89	przyboczni
10	Biwak drużyny w Trębkach k. Kutna w miesiącu urodzin A. Małkowskiego	maj '89	rada drużyny
11	Obóz drużyny - praca ze stopniami i sprawnościami w oparciu o bohatera	lipiec '89	rada drużyny
12	Uchwała o zamknięciu kampanii	wrzesień '89	rada drużyny
13	Pismo do KH o zamknięciu kampanii	październik'89	drużynowy
14	Impreza sumująca kampanię bohater	listopad	rada drużyny

5. Zadania dla drużyny.

Lp.	Zadania	Termin	Odpowiedzialny
1	Konkurs plastyczny w szkole nt. „Harcerze w życiu szkoły”	30.09.88	rada drużyny
2	Gra terenowa dla drużyn szczechu zakończona ogniskiem z gawędą o A. Małkowskim	15.10.88	drużynowy
3	Przygotowanie do obozu pod kątem pracy z bohaterem w trakcie obozu	czerwiec '89	zastępy
4	Wieczór z bohaterem	sierpień	przyboczny

6. Zadania dla zastępów.

Lp.	Zadania	Termin	Odpowiedzialny
1	Zbiórka w zastępach materiałów dotyczących bohatera	cała kampania	zastępy
2	Rajd dla drużyn hufca pt. „Rajd Małkowskiego”	sierpień '89	zastępowi
3	Praca ze stopniami i sprawnościami harcerskimi	lipiec '89	w zastępach

7. Wniosek do KH o zamknięcie kampanii bohater.

Rada X drużyny zwraca się z prośbą do Komendy Hufca ZHP o zamknięcie kampanii bohater. Uprzejmie zapraszamy do udziału w imprezie podsumowującej realizację zadań kampanii. Rada Drużyny, Drużynowy

8. Praca z bohaterem:

- stałe utrzymywanie kontaktów z dalszą rodziną bohatera,
- wyjazdy do miejsc związanych z pracą bohatera,
- organizowanie imprez związanych z bohaterem,
- zaliczenie zadań na stopnie i sprawności.

7. Bibliografia

1. *Drużyna i ja*, wyd. II, WH Horyzonty, Warszawa 1972 r.
2. *Harcerstwo*, Zb. Czarnuch.
3. *Psychologia jako nauka o człowieku*, J. Reykowska, T. Tomaszewski.
4. *Pomyślmy o bohaterze*, Propozycje 4/97.