

Regulamin dla wspólnego próbnego Hufca w Irlandii:

Zuchy

1. Gromada Zuchów

Gromady zuchów skupiają dziewczęta lub chłopców w wieku lat 7-10/11 włącznie. Gromady wchodzi do ZHP na prawach drużyn. Na niektórych terenach, gdzie nie ma gromadki skrzatów, mogą być przyjmowane do gromady dzieci 6-letnie, lecz wtedy pierwszy rok musi być traktowany jako okres wstępny, w którym zuch nie może jeszcze zdobyć gwiazdki, ale może zdobywać sprawności.

W wyjątkowych wypadkach mogą istnieć gromady mieszane dziewczynek i chłopców według Regulaminu Głównego ZHP 2009, 18C.

Gromady istnieją jako jednostki samodzielne i podlegają Hufcowemu. Jeżeli na tym samym terenie istnieje gromadka skrzatów i drużyna harcerska i wędrownicza współdziałanie i porozumiewanie się drużynowych jest rzeczą konieczną. Dwa lub trzy razy w roku drużyna i gromada organizują wspólne uroczystości.

Zezwolenie na założenie Gromady.

Zezwolenie na założenie gromady udziela Hufcowy w konsultacji z RRO zgodnie z Regulaminem Próbnego Wspólnego Hufca, Prawa i obowiązki Hufcowego punkt 13, gdy istnieją warunki rozwoju dla gromady; jeśli zaś gromada ma być zakładana na terenie szkoły, wówczas może to nastąpić za uprzednią zgodą dyrekcji/kierownika szkoły.

2. Prawo Zuchów

1. Zuch kocha Boga i Polskę.
2. Zuch jest dzielny.
3. Wszystkim jest z zuchem dobrze.
4. Zuch stara się być coraz lepszy.
5. Zuch stara się mówić po polsku.



3. Oznaka Zuchów

Oznaką zucha dziewczynki, jest słońeczko noszone na berecie. Oznaką zucha chłopca jest głowa wilczka noszony nad lewą kieszonką powyżej gwiazdek, albo na berecie. Odpowiadają one lilijce noszonej przez harcerki/harcerzy.

Słońeczko jest złote o dziewięciu promieniach na tle niebieskiego równoramiennego trójkąta o boku długości 3 cm. Wilczek o długości 3 cm. jest z brązowego metalu.

Zuch otrzymuje słońeczko/wilczka po zakończeniu okresu próbnego, który trwa minimum trzy miesiące, a dla zuchów wstępujących do gromady przed 7 rokiem życia, odpowiednio dłużej. Oznaki słońeczka/wilczka wręcza się obrzędowo, **bez** obietnicy. Obietnica zuchowa jest stosowana tylko przy nadaniu gwiazdek.

Uroczyste nadanie słońeczka/wilczka jest poprzedzone obrzędową "próbą na zucha".

Obrzęd nadawania słońeczka, wilczków i gwiazdek powinien być uroczysty w obecności całej gromady. To jest w odróżnieniu od obrzędu Przyrzeczenia Harcerskiego. Po nadaniu słońeczka/wilczka zuch otrzymuje legitymacje do której wpisuje zdobyte sprawności i gwiazdki i odbyte kolonie.

4. Obietnica Zuchów

Obietnicę składają zuchy **po** zdobyciu każdej **gwiazdki**. Obietnica jest taka sama dla zucha dziewczynki i zucha chłopca.

Tekst obietnicy: "Obiecuję być dobrym zuchem pierwszej/drugiej/trzeciej gwiazdki".

5. Próby Zuchów. Gwiazdki.

Odpowiednikiem stopni harcerskich są gwiazdki zuchowe.

GWIAZDKĘ PIERWSZĄ - może otrzymać dziewczynka/chłopiec co najmniej 8-letni/a, nie wcześniej niż po 9-ciu miesiącach od zakończenia okresu próby.

Wymagania:

1. Przychodzi regularnie na zbiórki w mundurku. Mówi na zbiórkach po polsku (jeśli nie umie – uczy się mówić po polsku).
2. Jest pożyteczna/y w domu, stara się wyręczyć matkę, ojca i rodzeństwo.
3. Jest grzeczna/y i pomaga wszystkim.
4. Dbą o swój mundur. Ma czyste ręce i paznokcie, myje codzień zęby.
5. Zdobył/a jedną sprawność indywidualną np.: porządnickiej i jedną sprawność cyklową z całą gromadą.
6. Wykona warunki próby.

Próba:

Z wychowania narodowego:

1. Zna flagę i godło Polski.
2. Zna nazwę Stolicy Polski, wymieni dwa inne miasta polskie oraz zna główną rzekę Polski.
3. Zna jedną legendę z historii Polski.

Z wychowania religijnego:

1. Mówi pacierz po polsku (Ojcze Nasz i Zdrowaś Mario).
2. Śpiewa jedną pieśń kościelną, umie zachować się w kościele.
3. Opowie w kilku słowach o Bożym Narodzeniu i Wielkanocy.

Z wychowania zuchowego:

1. Zna nazwę i godło (totem) swojej gromady i umie wytłumaczyć ich znaczenie.
2. Zna ogólną oznakę zuchową (słoneczko), pozdrowienie (Czuj!). Umie stawać na zbiórkę i składać ukłon zuchowy.
3. Umie na pamięć prawo i obietnicę zuchową.
4. Zna imię i nazwisko drużynowej/ego.
5. Tańczy jeden taniec zuchowy, zna dwie piosenki zuchowe.
6. Zna numer telefonu rodziców

Ze sprawności fizycznych:

1. Orientacja – np.: znajdzie ukryty zegarek (słuch), ołówek (wzrok), cebulę (węch).
2. Zręczność – np.: biegnie z książką na głowie, skacze z kamienia na kamień. Umie bawić się w 3 gry ruchowe i 3 ze śpiewem. Łapie piłkę kilkoma sposobami.

3. Odwaga – np.: zeskoczy z zawiązanymi oczami z niskiego stołka.

GWIAZDKĘ DRUGĄ - może otrzymać zuch nie wcześniej niż po 12-tu miesiącach od uzyskania gwiazdki I-szej.

Wymagania:

1. Przychodzi regularnie na zbiórki w mundurku. Mówi na zbiórkach po polsku.
2. Jest pożyteczna/y w domu i w szkole. Umie zachować się na ulicy i wśród obcych i wobec starszych i przełożonych.
3. Umie bawić się i pracować zgodnie (nie kłóci się, nie skarży, nie obraża).
4. Szybko i cicho wykonuje polecenia drużynowej/ego przy grach i zabawach. Wykona dwa polecenia z życia codziennego (np.: zaadresuje list, zatelefonuje).
5. Dbą o swój wygląd, ubranie, zabawki i książki.
6. Zdobył/a od czasu gwiazdki I-szej dwie nowe sprawności indywidualne (np.: szafarki, przyjaciółki zwierząt lub roślin) oraz dwie nowe sprawności cyklowe.
7. Wykona warunki próby.

Próba:

Z wychowania narodowego:

1. Narysuje godło Polski i opowie legendę o jego powstaniu.
2. Zna przynajmniej pięć miast i dwie rzeki Polski, umie coś o nich opowiedzieć lub wskazać je na mapie.
3. Zna kilka legend polskich i potrafi przynajmniej jedną opowiedzieć lub zainscenizować.
4. Zna piosenkę lub taniec ludowy
5. Wie z jakiej części Polski pochodzi jej rodzina

Z wychowania religijnego:

1. Umie zrobić rachunek sumienia.
2. Wyliczy trzy święta kościelne i umie o nich opowiedzieć.
3. Śpiewa 2 pieśni kościelne i modlitwę zuchową.

Z wychowania zuchowego:

1. Umie wytłumaczyć na czym polegają pięć punktów prawa zuchowego.
2. Umie zachować się przy totemie.
3. Tańczy taniec gromady, śpiewa piosenkę gromady i zna musztrę zuchową.
4. Zna 5 piosenek zuchowych i 3 płąsy zuchowe.
5. Narysuje ilustrację do kroniki, lub do kącika zuchów.
6. Zaadresuje list.

Ze sprawności fizycznych:

1. Orientacja – określa czas według zegarka.
2. Zręczność – ubiera się szybko i sprawnie, przyszywa guziki. Przeskoczy rów, przejdzie przez płot, wejdzie na drzewo, wywraca koziółki. Umie bawić się w 5 gier ruchowych, 5 towarzyskich. Skacze przez skakankę z utrudnieniami.
3. Odwaga – np.: nie boi się wejść do ciemnego pokoju.

GWIAZDKĘ TRZECIA - może otrzymać zuch nie wcześniej niż po 12-tu miesiącach od uzyskania gwiazdki II-ej.

Wymagania:

1. Przychodzi regularnie na zbiórki w mundurku. Mówi na zbiórkach po polsku.
2. Jest dzielny i pożytecznym zuchem, w swojej gromadzie. Pełniła jakąś funkcję w gromadzie (np.: szóstkowej, kronikarki).
3. Jest punktualna/y i dotrzymuje obietnicy, szanuje swoje i cudze rzeczy.
4. Stara się postępować według prawa zuchowego.
5. Zdobył/a od czasu gwiazdki II-ej dwie nowe sprawności indywidualne (np.: kuchcika, dobrej siostrzyczki) oraz dwie nowe sprawności cyklowe.
6. Wykona warunki próby.

Próba:

Z wychowania narodowego:

1. Zna na pamięć "Jeszcze Polska nie zginęła". Umie zachować się przy sztandarze.
2. Opowie o polskim bohaterze narodowym.
3. Przeczyta i opowie fragment z książki polskiej.
4. Zna parę legend polskich.
5. Zaśpiewa lub zainscenizuje 2 piosenki ludowe.

Z wychowania religijnego:

1. Mówi po polsku "Wierzę w Boga".
2. Opowie o polskim świętym.
3. Śpiewa kilka pieśni kościelnych, w tym "Boże coś Polskę".

Z wychowania zuchowego:

1. Opowie o dziewczynce, która zasługuje na miano zucha.
2. Opisze w kronice ciekawe zdarzenie z życia zucha.
3. Wie jak dbać o zdrowie na wycieczce. Opatrzy skaleczony palec, stłuczone kolano. Umie pomóc choremu (podać lekarstwo, dać pić, przynieść wodę do mycia).
4. Zna język i pismo tajemnicze zuchów. Ma zapisane imię, nazwisko, adres i numer telefonu swojej drużynowej.

Ze sprawności fizycznych:

1. Orientacja – wskaże cztery strony świata po słońcu.
2. Zręczność – skacze przez długi sznur kilkoma sposobami. Gra w dwa ognie. Potrafi pokierować grą ruchową lub towarzyską.
3. Wyczyści swoje buty, upierze np.: koszulkę, ładnie pościeli łóżko.
4. Przedstawi jeden przedmiot własnej roboty porządnie wykonany (np.: fartuszek, lalka, łuk, latawiec).

Okresy zdobywania gwiazdek mogą być skrócone dla zuchów wstępujących do gromady w późniejszym wieku.

Wymagania na sprawności zuchowe mogą opracowywać referaty zuchów, drużynowi zuchów oraz instruktorki/instruktorzy. Drużynowi zuchów mogą korzystać z opracowanych sprawności, ale zależnie od potrzeb własnej gromady mogą je zmieniać lub tworzyć nowe. Wskazaniem jest by przysyłać nowe opracowanie sprawności RRO (Referentów Rozwoju Organizacji) w celu ich wydania i udostępnienia innym Chorągwiom przez Główne Kwatery.

6. **Pozdrowienie Zuchów**

Wspólnym pozdrowieniem zuchów jest słowo "CZUJ!", wypowiedane przez dziewczynki zuchy w postawie bacznej, z prawą ręką podniesioną do ramienia, zgiętą w łokciu, dłonią zwróconą do przodu i wyprostowanymi czterema palcami. Zuch chłopiec wypowiada „CZUJ” z prawą ręką podniesioną do ramienia, zgiętą w łokciu układając wskazujący i średni palec w znak „V”, a reszta palców składa.

7. **Organizacja w gromadzie.**

a) System szóstkowy:

Gromada zuchów pracuje systemem szóstkowym pod kierownictwem drużynowej/ego zuchów i przybocznej/ego. Gromada dzieli się na "szóstki", które mogą składać się z 5-8 zuchów. Wskazane jest, aby w mieszanych gromadach szóstki były rozdzielone na szóstki dziewcząt i szóstki chłopców. Na czele szóstki stoi "szóstkowa/y", tj. starsza/y i wyrobiona/y dziewczynka/chłopiec, wybierana/y na pewien okres czasu. Szóstkowa/y czuwa nad szóstką i pomaga drużynowej/emu w przeprowadzaniu gier i zabaw. Szóstkowa/y nie prowadzi samodzielnie zbiórek, może natomiast prowadzić grę całej gromady lub zająć się przygotowaniem pokazu. Szóstka występuje jako zespół w grach i zabawach na zbiórkach gromady, które odbywają się co tydzień.

b) System gromadkowy

W bardzo licznych gromadach, gdzie drużynowa/y ma do dyspozycji kilka harcerek/wodźów do pomocy, lecz nie ma możliwości stworzenia dwóch gromad, praca może być prowadzona systemem gromadkowym. Dwie lub więcej szóstek tworzy gromadkę, na czele której stoi harcerka/wódz. Gromadki mogą mieć część zbiórek, lub całą zbiórkę oddzielnie, lecz przynajmniej raz na trzy tygodnie odbywa się zbiórka całej gromady. "Gromadkowe/wodzowie" wraz z drużynową i przyboczną tworzą radę gromady i wspólnie planują pracę. Gromadkowa/wódz mianowana/y jest przez Hufcowego na wniosek drużynowej/ego gromady. Oprócz pracy w gromadzie, gromadkowe/wodzowie biorą czynny udział w życiu drużyny harcerskiej.

8. **Drużynowa/y Zuchów**

Na czele gromady stoi drużynowa/y zuchów, mianowana na wniosek Hufcowego rozkazem RRO.

a) Obowiązki drużynowej/ego zuchów:

Obowiązki drużynowej/ego zuchów są takie same jak drużynowej/ego drużyny harcerskiej lecz dotyczą jedynie gromady zuchowej. Drużynowa/y zuchów podpisuje analogiczne zobowiązanie jak drużynowa/y drużyny harcerskiej i **ma obowiązek**:

- i. pełnić swą funkcję zgodnie z podpisanym zobowiązaniem,
- ii. przygotowywać wraz z przyboczną/ym roczny program pracy gromady, przeprowadzać go i notować w książce gromady uwagi na temat przeprowadzenia programu,
- iii. prowadzić książkę pracy gromady, kronikę i książkę kasową,

- iv. czuwać nad majątkiem gromady,
- v. przestrzegać spełniania wszystkich obowiązków organizacyjnych gromady takich jak: składki, raporty, ubezpieczenie itp.,
- vi. brać udział w Radzie Hufca, zbiórkach drużyny drużynowych, lub - jeśli taki istnieje - zespołu drużynowych zuchów w Hufcu, oraz w kursach drużynowych zuchów.
- vii. pełnoletni/a drużynowy/a jest odpowiedzialny/a przed władzami harcerskimi za bezpieczeństwo powierzonych sobie dzieci podczas zajęć zuchowych.

b) Uprawnienia pełnoletniej/ego drużynowej/ego zuchów w stopniu przewodniczki/nika wżwyż:

- i. przyjmować do gromady dzieci i je usuwać,
- ii. decydować o programie i formach pracy gromady,
- iii. nadawać słoneczko/wilczka i sprawności,
- iv. mianować szóstkowe gromady,
- v. brać udział w zbiórkach, odprawach i zjazdach drużynowych/Hufca.
- vi. przeprowadzać próby na gwiazdki, przyznawać gwiazdki i odbierać obietnicę zuchową,
- vii. Brać udział w zebraniach lokalnego koła KPH.

c) Zobowiązanie drużynowej/ego

Zobowiązuję się:

- **dolożyć wszelkich starań, aby powierzoną sobie młodzież wychować w myśl zasad i ideałów harcerskich, opartych na Prawie i obietnicy Zuchowej;**
- **stałe czuwać nad zdrowiem fizycznym i moralnym powierzonej sobie dzieci;**
- **prowadzić pracę w gromadzie według planu zatwierdzonego przez Hufcowego;**
- **spełniać w terminie wszystkie obowiązki organizacyjne, w szczególności wysyłać raporty, opłacać pogłówne itp., stosownie do regulaminów i instrukcji harcerskich;**
- **czytać dostępne pisma harcerskie i podręczniki G.K.H.;**
- **czuwać nad majątkiem Gromady, odpowiadać za całość działalności finansowej i gospodarczej Gromady. Zorganizować przedstawienie ksiąg finansowych Komisji Rewizyjnej Obszaru Irlandia w wyznaczony przez Hufcowego terminie. Przez zobowiązanie to przyjmuję odpowiedzialność za majątek Gromady;**
- **przestrzegać, by odznaki harcerskie były szanowane.**
- **dolożyć starań, celem przygotowania swego następcy, dla zachowania ciągłości pracy;**
- **nie opuścić Gromady przed zwolnieniem mnie przez władzę przełożoną oraz przekazaniem majątku Gromady według protokołu zdawczo-odbiorczego.”**

9. P.O. Drużynowy/a Zuchów

a) Harcerka/harcerz na wniosek Hufcowego, może pełnić obowiązki drużynowej/ego zuchów jeżeli:

- i. ma doświadczenie harcerskie
- ii. ma otwartą próbę na odpowiedni stopień harcerski w uzgodnieniu z Hufcowym
- iii. bierze udział w kursach drużynowych zuchów, współpracuje z Referentem Zuchowym i bierze udział w odprawach Hufca
- iv. przeczytał/a jeden podręcznik zuchowy;

- v. zna 5 piosenek suchowych, 5 gier suchowych, 3 tańce suchowe;
- vi. zna regulamin gwiazdek i sprawności, musztrę suchową oraz oznaki i mundurek sucha.

b) Uprawnienia p.o.drużynowej/ego suchów:

Drużynowa/y suchów bez stopnia przewodniczki/przewodnika lub wyższego ma prawo:

- i. przyjmować do gromady dzieci i je usuwać,
- ii. decydować o programie i formach pracy gromady,
- iii. nadawać słoneczko/wilczka i sprawności,
- iv. mianować szóstkowych
- v. w porozumieniu z opiekunką/opiekunem, decydować o sprawach gospodarczych gromady,
- vi. brać udział w zbiórkach, odprawach i zjazdach drużynowych/Hufca.
- vii. Brać udział w zebraniach lokalnego koła KPH.

P.O. Drużynowa/y **za zezwoleniem** Referenta/teki Suchów ma prawo przeprowadzać próby na gwiazdki i odbierać obietnicę suchową.

10. Opiekun/ka gromady

Jeżeli drużynowa/y suchów nie jest osobą pełnoletnią, albo na wniosek Hufcowego gromada musi mieć opiekuna/kę. Opiekuna/kę mianuje Hufcowy, na wniosek Referentka Suchów; wybieranego/ej w porozumieniu z drużynową/ym.

Uprawnienia i obowiązki opiekuna/ki są takie same jak opiekuna/ki drużyny harcerskiej. Wskazany jest by p.o. drużynowa/y miał/a opiekuna/kę instruktora/kę. Opiekun/ka matka/ojciec jest odpowiedzialny/a za bezpieczeństwo dzieci, **opiekun/ka instruktor/ka jest również odpowiedzialny/a za program gromady.**

Opiekun/ka podpisuje następujące zobowiązanie:

„Wobec niepełnoletniości Drużynowego/ej, zobowiązuję się odpowiadać za całość działalności finansowej i gospodarczej Gromady. Przez zobowiązanie to przyjmuję odpowiedzialność za majątek Gromady”.

Opiekun/ka niepełnoletniej/go drużynowej/go obecna/y jest na każdej zbiórce, wycieczce i odpowiada za zdrowie i bezpieczeństwo gromady. W razie niemożliwości udziału Opiekun/ka w porozumieniu z Hufcowym, zaprasza inną dorosłą osobę do pomocy.

11. Funkcyjni Gromady

a) Innych funkcyjnych w gromadzie mianuje i zwalnia Hufcowy w porozumieniu z drużynowym/ą.

b) **Przyboczny/a** w gromadzie jest pomocnikiem i zastępcą Drużynowego/ej. Zakres jej/jego pracy ustala Drużynowy/a. Gdy w Gromadzie jest kilku przybocznych, wówczas pomagają oni Drużynowemu/ej w pracy, np. opiekują się poszczególnymi szóstkami. Jeden z nich winien być mianowany przez Hufcowego zastępcą Drużynowego/ej.

b) **Inni funkcyjni w Gromadzie** jak skarbnik, sekretarz, kronikarz, itp. działają w zakresie ustalonym przez Drużynowego lub przez instrukcje wydane przez władze.

c) Rada Gromady

i. Rada Gromady jest organem doradczym Drużynowego. Rada Gromady współdziała z Drużynowym przy układaniu i wykonywaniu programu pracy, omawia jej wyniki, wypowiada się co do przyjęcia, usunięcia, członków gromady itp.

ii. W skład Rady Gromady wchodzi: przyboczni, opiekun/ka i inni funkcyjni. Radę Gromady zwołuje Drużynowy/a w zasadzie raz w miesiącu. Rada Gromady działa jednocześnie jako zastęp, który pod kierownictwem Drużynowego/ej zdobywa kolejne stopnie harcerskie i pogłębia wiadomości z zakresu metodyki ruchowej, techniki harcerskiej i pracy nad sobą.

Ilość dorosłych do ilości dzieci w gromadzie zależy od przepisów kraju zamieszkania, które należy przestrzegać.

12. Obrzędowość w gromadzie

a) Nazwa gromady: Każda gromada posiada nazwę zatwierdzoną rozkazem RRO. Nazwa gromady powinna wskazywać na jej charakter (np.: Bożęta, Słoneczne Promyki, Morska Gromada itp.).

b) Znak gromady lub "totem" zastępuje zuchom proporzec. Totem powinien odpowiadać nazwie gromady, np. postać krasnalka, słoneczne promienie, żaglowiec, itp. Totem jest symbolem tożsamości gromady. Koło totemu skupia się jej życie. Totem bierze udział we wszystkich obrzędach np.: nadawania gwiazdek i sprawności. Do wstążek totemu (może być jedna na każdy rok pracy), można doczepić pamiątki z życia gromady np.: gwiazdki, sprawności z doczepionymi wstążkami z imionami zuchów, które tę sprawność zdobyły itp. Na drzewcu można wyryć ważniejsze daty.

c) Zawołanie i znaki: Gromada może mieć swoje zawołanie (np.: "Bożęta!" - "Nieśmy pomoc!"), swoją piosenkę, taniec i umówione tajne znaki.

d) Szyk Zuchowy: Zuchy mają swoje własne formy stawania na zbiórkę na przykład.

- "Zuchy – CZAR!" - na to zawołanie zuchy stają w pozycji bacznej i zachowują ciszę (np. przy totemie, obrzędzie, podniesienie flagi narodowej)
- Na zawołanie "Zuchy!" - zuchy odpowiadają "CZUJ!" i zwracają się twarzą do drużynowej, aby w ciszy wysłuchać jej słów.
- Krąg parady - gdy drużynowa podnosi do góry ręce z zamkniętymi dłońmi, zuchy ustawiają się w kręgu z rękoma złożonymi na piersi z nogami rozstawionymi, gotowe do odśpiewania hasła.
- Krąg rady – po stworzeniu kręgu parady drużynowa/y może powiedzieć „Krug rady”. Zuchy siadają w kole „po turecku”. Drużynowa/y i przyboczna/y siedzą w kręgu razem z zuchami. W szyku tym gromada słucha opowiadań, poleceń lub też naradzają się same zuchy nad różnymi sytuacjami, jakie zaistniały w gromadzie.

13. Oznaki zuchowe

- **Słoneczko** – w przypadku dziewczynki noszone na berecie, **Wilczek** w przypadku chłopca wilczek noszony nad lewą kieszonką powyżej gwiazdek, albo na berecie.
- **Gwiazdki** - Oznaką stopni zuchowych dla dziewcząt i chłopców są pięcioramienne srebrne gwiazdki.

Nosi się je z lewej strony mundurka na okrągłych podkładkach w kolorze gromady, w jednym szeregu, w miejscu odpowiadającym umieszczeniu krzyża na mundurze harcerskim.

- **Sprawności** - odznaki sprawności zuchowych są haftowane czerwoną nitką na białych trójkątach o boku wielkości 4 cm. Zuchy noszą je przyszyte na prawym rękawie wierzchołkiem do dołu.
- **Tarcza** Obszaru Irlandia – przyszyta na lewym rękawie.

14. Mundurek zucha

Dziewczynki

Sukienka – sukienka z szarego materiału rozcięta z przodu i zapinana na guziki, cztery kieszenie zapinane na guziki. Kołnierzyki, rękawy typu koszulowego, z możliwością zawijania, mankiety zapinane na guzik.

Pasek - z tego samego materiału lub skórzany, jednakowy dla całej gromady.

Kokarda - koloru gromady, (wiązana ze wstążki szerokości 5 cm).

W gromadach mieszanych dziewczynki noszą kokardy, a chłopcy chusty. Mogą też wszystkie zuchy nosić chusty.

Beret - koloru gromady z przyszytym słoneczkiem.

Skarpety – kolor i długość jednakowe dla całej gromady. (na zimę rajstopy jednakowe dla całej gromady)

Półbuty - brązowe lub czarne.

Pulower - jednolity dla całej gromady.

Chłopcy

Koszula – koloru kłaki, kroju harcerskiego lecz bez naramienników.

Spodenki - koloru khaki, krótkie, do kolan na lato, długie na zimę.

Beret – koloru czarnego, granatowego lub barwy gromady. Na przedzie beretu zuch nosi oznakę zuchową, głowę wilczka z metalu.

Chusta - koloru gromady, noszona pod kołnierzem koszuli. (barwa zielona zastrzeżona dla harcerzy-wędrowników)

Pasek - zuchowy skórzany, jednakowy dla całej gromady.

Skarpety – kolor i długość jednakowe dla całej gromady.

Buty – czarne

Sweter – koloru polowego



15. Oznaki i mundur kierowniczek pracy zuchów

Harcerki pracujące w gromadach zuchowych noszą mundur harcerski z chustą w kolorze gromady. Po zdobyciu stopnia przewodniczki powinny nosić mundur instruktorski. Harcerze noszą mundur harcerza z chustą w kolorze gromady.

Obowiązują je normalne oznaki harcerskie: krzyż, lilijka i oznaki sprawności harcerskich.

Sznury na ramieniu oznaczają funkcję:

- drużynowa/y - granatowy z niebieskim suwakiem,
- przyboczna/y - zielony z niebieskim suwakiem,
- gromadkowa/wódz – jasno niebieski,

Harcerka nosi sznur funkcji prosto z lewego naramiennika, a drugi koniec z przymocowanym gwizdkiem wpuszcza do lewej kieszeni. Harcerz nosi sznur funkcji z lewego naramiennika podłożony pod pachę, a drugi koniec z przymocowanym gwizdkiem wpuszcza do lewej kieszeni.

16. Przejście zuchów do drużyny

Zuch opuszcza gromadę i przechodzi do drużyny harcerskiej w wieku 10/11-tu lat.

Przejście do drużyny odbywa się w sposób obrzędowy, według tradycji danej gromady i drużyny. W odniesieniu do zuchów nie ma rozkazów. Drużynowa/y przenosi zuchy "**postanowieniem drużynowej/ego**", a drużynowa/y przyjmuje je **rozkazem** drużynowej/ego. Okres próbny w drużynie harcerskiej nie obowiązuje zuchów i mogą już w czasie przejścia otrzymać chustę w kolorze drużyny i stać się jej pełnymi członkami.

17. Kolonia zuchowa

Kolonie zuchowe organizowane są przez **Komendę Hufca**. Kolonia poza granicami kraju zamieszkania musi być zatwierdzona na sześć miesięcy przed wyjazdem przez Naczelnika Harcerzy /Naczelniczkę Harcererek. Kolonię na terenie kraju zamieszkania, na wniosek Hufcowego zatwierdza RRO na miesiąc przed rozpoczęciem kolonii.

a) Teren

Kolonie zuchowe odbywają się zawsze w budynku, nigdy pod namiotami. Budynek i teren kolonii musi zapewniać:

- i. Suche, czyste i dostatecznie obszerne pomieszczenie do spania, posiłków i zabawy w czasie niepogody.
- ii. Przestrzeń do zabaw na świeżym powietrzu, boisko do gier, teren do ćwiczeń i zabaw zuchowych oraz dostęp do lasu na spacer i wycieczki.
- iii. Dobre warunki higieniczne: ubikacje, umywalnie, ciepłą wodę, osobną izbę dla chorych itp.
- iv. Własny transport lub bliskość transportu publicznego, telefon.
- v. Bezpieczeństwo (bliskość głębokiej rzeki, ruchliwej szosy itp. jest niepożądana).

b) Komenda

- i. Komendant/ką kolonii musi być pełnoletni/a instruktor/ka. Komendant/ką kolonii poza krajem działalności Hufca musi być instruktor/ka w stopniu podharcmistra/yni lub harcmistra/yni.
- ii. Komendant/ka nie może być jedyną dorosłą osobą w komendzie.
- iii. Oprócz komendanta/tki i jego/ej zastępczyni, do zespołu komendy wchodzi drużynowi, prowadzący gromady kolonijne i ich przybocznicy.
- iv. Przy dużej ilości młodszych zuchów lub przy bardzo młodym zespole komendy, pożądana jest na kolonii obecność kilku matek/ojców – opiekunek/ów, do pomocy w sprawach porządkowych i gospodarczych. Opieka odpowiedniej ilości dorosłych do ilości dzieci musi być zgodna z wymaganiami kraju zamieszkania.
- v. Musi być kierownik/czka kuchni odpowiedzialna za aprowizację i przygotowanie posiłków.

c) Obowiązki komendantki

- i. Komendant/ka przygotowuje całość kolonii programowo i administracyjnie i przedstawia w Komendzie Hufca plan pracy, preliminarz budżetowy itp.

- ii. Jest odpowiedzialna za bezpieczeństwo, stan zdrowia zuchów i ich samopoczucie. Z uwagi na "dziurę ozonową" oraz względy klimatyczne, zuchy noszą odpowiednie nakrycie głowy na zbiórkach i koloniach odbywających się w terenie.
- iii. Dba, żeby zarówno zuchy jak i komenda kolonii miały odpowiednią ilość snu i wolnego czasu.
- iv. Zapewnia na czas kolonii opiekę lekarską i duszpasterską, i sprzętu. Zapewnia ubezpieczenie kolonii przez Zarząd Obszaru Irlandia.
- v. Kontroluje pracę drużynowych oraz nadaje całości kolonii atmosferę i styl zachowy.
- vi. Pilnuje prowadzenia książki pracy i książki kasowej i jest za nie odpowiedzialna. Sporządza sprawozdania programowe i kasowe.

d) **Uczestniczki/Uczestnicy**

- i. W koloniach zachowych mogą brać udział dzieci, które **skończyły** 7 lat do 11 lat.
- ii. Rodzice uczestników muszą przedstawić podpisane pozwolenie do udziału w kolonii (zgłoszenie) oraz wypełnioną kartę zdrowia dziecka. Rodzice zaopatrzą swoje dzieci z wymaganym i zaznaczonym ekwipunkiem.
- iii. Uczestnicy kolonii nie mają nocnych wart, nocnych ćwiczeń i nie gotują.
- iv. Uczestnicy muszą dbać o swój wygląd i porządek na salach, słać łóżka oraz pomagać w kuchni i jadalni. W miarę możliwości wszystkie te prace powinny być organizowane w formie zabaw, zawodów i konkursów.

DODATKI

Umundurowanie, legitymacje i sprawności zuchowe zakupuje się w składnicy Obszaru Irlandia.

Słoneczka, wilczki i gwiazdki zakupuje się w Głównej Kwaterze Harcerek i Harcerzy w Londynie.