



Oferujemy wam zbiór rad i pomysłów na przeprowadzenie atrakcyjnych, często niekonwencjonalnych zajęć dla dzieci i młodzieży. Można je wykorzystać zarówno dla dużej, jak i małej grupy, odpowiednio dostosowując poziom trudności. Cyklicznie będziemy prezentować propozycje ciekawych zajęć dla MDP.

Nie trać czasu!

WIOLETA KANIA

Wszystkie założenia przedstawione przez opiekunów i opiekunki Młodzieżowej Drużyny Pożarniczej przy OSP Łodygowice (Dominik Kania, Wioleta Kania, Jakub Mrowie, Jakub Jachnicki, Emilia Skoczeń, Karolina Gluza) mogą być inspiracją. Zadania można dowolnie modyfikować i rozbudować według potrzeb oraz możliwości drużyny. Atrakcyjne, czasem niekonwencjonalne sposoby pozwolą przemycić naukę „strażackiego fachu” podczas zabawy. Wsparcia merytorycznego udzieliło Forum Instruktorów Ratownictwo i Edukacja Drużyn Pożarniczych.

Co sprawia, że niektóre drużyny prężnie działają, a inne przestają się rozwijać lub, co gorsze, rozpadają się? Podstawą dobrze funkcjonującej drużyny jest „dobry” opiekun. Bazą do rozpoczęcia pracy z młodzieżą powinna być pewność, że chcesz i możesz to zrobić. Jeśli wiesz, że jesteś odpowiednią osobą na odpowiednim miejscu – to połowa sukcesu. Dobry opiekun to ważna postać, która albo stworzy zgraną drużynę dążącą do celu, albo będzie tylko kierować grupą młodych ludzi niewiązanych swojej przyszłości ze strażą pożarną.

Co oznacza „dobry opiekun”?

Dobry opiekun deleguje zadania, by dać szansę na rozwój członkom drużyny, jednak nigdy nie zostawia ich samych. Pomaga zachować kierunek. Jeśli jest z nich dumny – chwali,

a jeśli młodzi popełniają błędy – pomaga rozwiązać napotkane problemy. Pamięta, że okazane drużynie zaufanie buduje zaufanie u drugiej strony. Dobry opiekun jest integralną częścią drużyny, ma innowacyjne pomysły, pyta o oczekiwania młodzieży. Wie, że podstawą jest dobra komunikacja i najpierw musi wymagać od siebie, a potem od reszty drużyny. Nie pozwala, by kierowały nim chwilowe emocje. Ma świadomość, że wszystko, co przekazuje młodzieży, zapoczątkuje w przyszłości. Jeśli wyznaczysz sobie cele i będziesz konsekwentnie zmierzał w określonym kierunku, twoja drużyna podąży za tobą!

Chcesz stworzyć drużynę?

Zbuduj ją na kilku prostych wartościach takich jak: integracja, współpraca, komunikacja i ruch. Zajęcia integracyjne pomogą członkom drużyny w nawiązaniu bliższych relacji oraz zbudują w nich poczucie przynależności do grupy. Dodatkowo przełamają bariery w momencie, gdy w zespole pojawiają się nowe twarze. Jeśli grupa nie będzie zintegrowana choćby w najmniejszym stopniu, ciężko będzie wzbudzić chęć współpracy.

Zabawy oparte na współpracy zespołu są niezwykle istotną częścią w prowadzeniu drużyny. Takie zajęcia obrazują tezę, że praca zespołowa przynosi lepsze efekty, a wzajemna pomoc i zrozumienie daje poczucie wsparcia

w grupie, a co za tym idzie, również bezpieczeństwa. Służba w szeregach OSP czy PSP oparta jest na tym właśnie elemencie – strażacy pracują w rotach, na alarm wyjeżdżają jako zastęp, podczas zdarzeń współdziałają z innymi jednostkami oraz służbami (medycy, policjanci). Mogą sobie ufać i na sobie polegać.

Komunikacja to podstawowe narzędzie do budowania i podtrzymywania relacji społecznych, dzięki któremu wymieniamy się myślami, pomysłami i poglądami. W środowisku pracy strażaka jasny i klarowny komunikat jest podstawą działań ratowniczo-gaśniczych. Zadbaj, by w twojej drużynie członkowie nauczyli się rozmawiać ze sobą oraz z tobą jako opiekunem. Postaraj się zbudować w nich świadomość, że są sytuacje, w których przekaz musi być czytelny i prosty (np. podczas wzywania karetki).

Ruch jest niezbędnym składnikiem zbiorów. To także forma prowadzenia zajęć atrakcyjna dla młodszych grup wiekowych. Dobrze ułożone zadania poprawią zarówno sprawność fizyczną, jak i pobudzą rozwój (kreatywne myślenie, działanie pod presją czasu, logika, konsekwencja, dokładność itp.). Dodatkowo jest to świetne rozwiązanie na zaspokojenie naturalnej potrzeby ruchu i zdrowej rywalizacji. Pamiętaj, że „wybiegana” grupa chętniej skupi się na zajęciach stacjonarnych wymagających wyciszenia.

Umiejętności

Podczas planowania kolejnych spotkań warto zastanowić się, jak przygotować ciekawe zajęcia, na których grupa będzie mogła doskonalić i utrwalić nabyte umiejętności. Całą przekazaną im wcześniej wiedzę, sposoby postępowania, procedury czy schematy dobrze jest powtarzać podczas zwykłych zbiórek szkoleniowych i przepracowywać w nowych sytuacjach. Dobrą praktyką jest „przemycanie” powtórek w zabawach lub konkurencjach, gdzie grupa w pierwszej kolejności skupi się na rywalizacji, ale by wygrać, będzie musiała wykorzystać nabytą wcześniej wiedzę.

Dowódca

Dowódca drużyny to niezastąpione wsparcie dla opiekuna. Jest to postać, która powinna być swego rodzaju głosem drużyny. Dlatego ważne jest, by ta rola została przypisana osobie z pewnymi predyspozycjami. Nie możemy wymagać, że będzie przejawiać od razu wszystkie cechy dobrego lidera, ale już niewielkie sygnały mogą dobrze rokować na przyszłość. Dobry dowódca nie powinien się wywyższać ze względu na objętą funkcję. Powinna to być osoba, która jest często obecna na zbiórkach, wykazuje zaangażowanie, jest pracowita i godna zaufania. Reszta grupy powinna go traktować jak lidera i liczyć się z jego zdaniem.

Wiedza

Młodzieżowe drużyny pożarnicze powołuje się w celu zainteresowania młodzieży działalnością społeczną na rzecz ochrony przeciwpożarowej oraz przygotowania jej do przyszłej służby w szeregach straży pożarnych. Wszystkie wiadomości, procedury oraz wartości moralne, które zostaną im przekazane podczas zbiórek, pomogą im także w życiu codziennym, nawet jeśli nie wybiorą drogi strażaka. Warto kształtować w nich dobre postawy. Należy pamiętać, że materiał jest niezwykle obszerny, więc warto zaplanować sobie krótkie bloki tematyczne i stopniowo pogłębiać zagadnienia.

Coś na dobry początek

Do każdego spotkania należy się przygotować, tzn. szybka powtórka materiału, który będzie przekazany podczas zbiórki szkoleniowej, zgromadzenie niezbędnych rekwizytów, jeśli tego wymagają zajęcia, zapewnienie miejsca. Rozplanuj czas i kolejność zajęć.

Warto zacząć od podstawowych zagadnień i wdrożenia słownictwa związanego ze strażą pożarną. Następnie sukcesywnie poszerzać zakres wiadomości o nowe działy, np. pierwsza pomoc, ratownictwo techniczne, historie itp. W przypadku zbiórki szkoleniowej lub intensywnych zajęć sprawnościowych dolicz czas na przerwę dla uczestników. W sytuacji gdy zajęcia zakończą się wcześniej niż zaplanowano, dobrze jest wykorzystać ten czas na zabawę lub zwykłą rozmowę.

Warto jest mieć „Plan B” w przypadku złej pogody lub nagłej zmiany liczebności grupy. Ważne jest posługiwanie się zrozumiałym dla grupy językiem, dostosowanym do ich aktualnych umiejętności oraz wieku (tłumaczenie pojęć i stosowanie skojarzeń, np. pracujecie w rocie – pracujecie w parze). Przyjazne nastawienie oraz szacunek dla poglądów młodzieży wzmocni relacje.

Przykłady zajęć dla dowolnej grupy

Potrzebne będą: dwa przedmioty (np. sprzęt ratowniczy), 2 czyste kartki, 2 długopisy. Przygotowanie stanowiska: wyznaczenie bezpiecznego obszaru, na którym poruszać się będzie drużyna, wyznaczenie pola środkowego gry, wyznaczenie bazy – są to

2 miejsca, które muszą być na tyle daleko od siebie, by nie dało się ich zobaczyć.

Dzielimy grupę na dwa zespoły. Każda drużyna zostaje skierowana do swojej bazy, gdzie musi ukryć przedmiot. Następnie rysują na kartce bardzo dokładną mapę. Po jej narysowaniu drużyny spotykają się w polu środkowym. Następuje wymiana mapami i zespoły zaczynają poszukiwania. Zabawę można dowolnie modyfikować, np. grać „na czas”. Jakie wartości uzyskamy dzięki tej zabawie? To: integracja, współpraca, komunikacja, ruch, doskonalenie nabytych umiejętności. Podczas zabawy naturalnie wyłoni się lider zespołu.

Inna propozycja ciekawych zajęć. Potrzebne będą kartki lub gazety, coś do wyznaczenia pola gry (np. taśma). Dzielimy pole na dwie połowy, a drużynę na dwa zespoły. Każdy z nich staje na swojej połowie. Otrzymują od prowadzącego plik kartek lub gazet. Drużyna ma 5 minut, aby stworzyć papierowe kule. Zadanie polega na przetrześciu na pole przeciwnika jak największej liczby kul. Ważne – można rzucać tylko pojedynczymi kulami. Wygrywa grupa, na polu której po upływie określonego wcześniej czasu znajdować się będzie mniej kul. Dzięki tej zabawie grupa polepszy integrację i zazna nieco ruchu.

Następne propozycje ciekawych zajęć ukażą się w kolejnych wydaniach „Strażaka”. Śledźcie je, może się wam przydadzą?



Co sprawia, że niektóre drużyny prężnie działają, a inne przestają się rozwijać lub, co gorsze, rozpadają się? Może na zbiórkach wieje nudą albo jest za dużo nauki? Przedstawiamy kolejne propozycje opiekunek i opiekunów MDP Łodygowice na ciekawe zajęcia ruchowe.

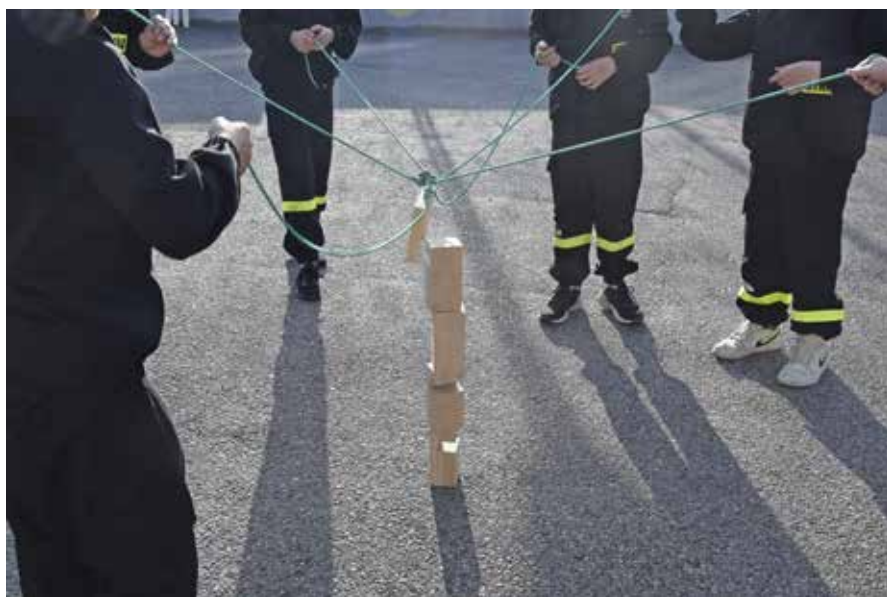
Przygotuj ciekawą zbiórkę

WIOLETA KANIA

Aktywność fizyczna to ważny aspekt dobrego funkcjonowania MDP. Dobrze ułożone zajęcia poprawią zarówno sprawność, jak i pobudzą rozwój, kreatywne myślenie, nauczą działania pod presją czasu, wymagają konsekwencji, dokładności itp. Dodatkowo jest to świetne rozwiązanie na zaspokojenie naturalnej potrzeby ruchu i zdrowej rywalizacji. Pamiętaj, że „wybiegana” grupa chętniej skupi się na zajęciach stacjonarnych wymagających wyciszenia.

Wieża z klocków

Zadanie dla grupy 3–6 osób. Potrzebne będą: drewniane klocki z wycięciem (liczba dowolna), dźwig, czyli drewniana kwadratowa ramka, w której muszą się znaleźć otwory na sznurki (o długości max. 1,5 m).



Przygotowanie stanowiska: wyznaczenie bezpiecznego obszaru, na którym poruszać się będzie drużyna, rozstawienie klocków, ustalenie miejsca, w którym grupa będzie realizowała zadanie. Polega ono na budowaniu wieży z klocków. Każdy uczestnik bierze do ręki jeden koniec sznurka, drugą rękę chowa za plecy. Dźwigiem należy sterować tylko i wyłącznie za pomocą linek. Zadanie jest zaliczone, gdy położony zostanie ostatni klocek i wieża się nie zawali. Jeśli tak się stanie, budowa zaczyna się od początku. Zabawę można dowolnie modyfikować, np. wyznaczyć limit czasowy. Podczas tej gry osiągamy integrację drużyny, uczymy współpracy oraz komunikacji i w sposób naturalny wyłoni się lider zespołu.



Rynny z piłeczką

Zadanie dla 6-osobowej grupy. Będą potrzebne: piłeczka pingpongowa, 6 kawałków plastikowej rynny o długości 50 cm. Grupa staje w szeregu. Każdy z uczestników bierze do ręki kawałek rynny i unosi ją, by stworzyć wspólny „tor”. Na znak startu opiekun kładzie na rynnę pierwszego zawodnika piłeczkę, która zaczyna toczyć

się w kierunku końca „toru”. W tym czasie pierwszy zawodnik musi biec na koniec szeregu, by przedłużyć tor. Analogicznie każdy kolejny zawodnik musi zrobić to samo, by piłeczka jak najdłużej się turlała. Gra trwa do momentu, aż piłeczka spadnie na ziemię. W trakcie zabawy nie można jej zatrzymywać. Można wprowadzić większą liczbę piłeczek. Efektem tego zadania będzie integracja, współpraca zespołowa i komunikacja między uczestnikami.



Zabawa z deskami

Zadanie dla grupy 10 osób. Przygotujemy piłkę tenisową i 10 desek o długości 50 cm. Zawodnicy stoją naprzeciwko siebie, każdy ze swoją deską. Po ich złączeniu tworzy się rynna. Na znak startu opiekun kładzie na niej piłeczkę, która zaczyna toczyć się do końca „toru”. W tym czasie zawodnicy muszą parami przemieszczać się na koniec, by swoimi kawałkami deski przedłużyć drogę dla piłeczki. Gra toczy się do momentu, aż piłeczka spadnie na ziemię. Nie można jej zatrzymywać. Zabawę można dowolnie modyfikować, np. użyć większej liczby piłeczek. Rozwijamy w ten sposób w drużynie integrację, działanie zespołowe i komunikację.