

REGULAMIN

Po 11 latach powracają HGS-y. Serdecznie zapraszamy harcerzy i harcerzy starszych na dwudniową przygodę z technikami harcerskimi i nutką specjalności. Będziecie mieli okazję sprawdzić swoje umiejętności w **trzech grach: obronnej, ratowniczej i terenowej**. Zasmakujecie wędrówki z ekwipunkiem, noclegu w środku lasu pod namiotami, gotowania na kuchni polowej, ogniska pod rozgwieżdżonym niebem, nawigacji z kompasem i mapą i wiele innych. **Nie może Was zabraknąć!**



Organizator: Komenda Hufca ZHP PŁOCK oraz Namiestnictwo Harcerskie i Starszoharcerskie

Komendant HGS-ów: hm. Mariusz Fabiszewski (502-596-956; plock@zhp.pl)

Termin: 14-15 czerwca 2019

Miejsce: W lesie na polanie na Krzywym Kołku, gm. Nowy Duninów. Nocleg w namiotach typu igloo (namioty hufcowe) na własnych karimatach i pod śpiworami.

Uczestnicy: harcerze i harcerze starsi (10-15 lat) w patrolach 10 osobowych z 1 pełnoletnim opiekunem.

Zgłoszenia:

Wpłaty i zgłoszenia do 2 czerwca 2019

- ➔ Dodatkowa składka zadaniowa (wpisowe) wynosi 10 zł od uczestnika. Z opłaty zwolnieni są drużynowi oraz opiekunowie patroli.
 - Wpłaty **na konto** Hufca 90 1240 3174 1111 0000 2889 9736
tytułem HGS liczba_osób nazwa_patrolu
- ➔ Zgłoszenia patrolu należy dokonać za pośrednictwem formularza elektronicznego dostępnego na stronie <https://plock.zhp.pl/wydarzenia/hufcowa-gra-specjalnoscowa-hgs/>

Organizatorzy zapewniają:

Transport ➔ ciekawy program ➔ namioty hufcowe typu igloo ➔ nagrody dla najlepszych ➔ produkty na obiad w dniu 15 czerwca ➔ sprzęt obozowy (w tym niezbędny do przyrządzenia obiadu) ➔ pamiątkę z udziału w biwaku ➔ ubezpieczenie NNW ➔ moc przygód ...

Wyżywienie:

Patrole zapewniają kolację, śniadanie i prowiant we własnym zakresie. Obiad w sobotę przygotujemy sami na kuchni polowej z zapewnionych przez organizatora produktów.

HUFCOWA GRA SPECJALNOŚCIOWA 2019



Ekwipunek:

Typowo biwakowy. Obowiązkowo należy zabrać: pełne umundurowanie od stóp do głowy → śpiwór → karimatę → latarkę → ciepłe ubranie → kurtkę przeciwdeszczową z kapturem → prowiant na śniadanie i kolację → wodę do picia → naczynia i sztucze do posiłków.

Program:

HGS-y to biwak składający się z trzech gier: obronnej, ratowniczej i terenowej. W każdej z gier zgłoszone patrole będą wykonywały zadania, które będą punktowane. Patrole mogą zająć I, II lub III miejsce w każdej z gier. Program biwaku odbywa się cały czas, bez względu na porę dnia i nocy. Współzawodnictwo zaczynamy od momentu rozpoczęcia biwaku. Od tego momentu rozpoczynamy pierwszą grę.

Przed biwakiem na zbiórkach warto sobie przypomnieć praktyczne umiejętności oraz wiedzę z zakresu technik harcerskich.

Gra obronna

W trakcie gry uczestnicy dotrą na miejsce biwaku i rozbiją obozowisko. W tym czasie patrole będą miały także do wykonania dodatkowe zadania związane z grą obronną.

17:00: zbiórka wszystkich patroli przed Stacją Harcerską im. Geni Majdeckiej na ul. Krótkiej 3a
17:00 – 18:45: transport wynajętym autobusem, wędrowka do miejsca biwakowania
18:45 – 22:00: rozstawienie biwaku, przygotowanie kolacji, kolacja, gra.
22:00 – 23:00: ognisko

Gra ratownicza:

W nocy rozpocznie się gra ratownicza. Część patroli będzie mogła pójść spać, część będzie zmagą się z zadaniami. Każdy patrol weźmie udział w grze, tylko w różnych godzinach.

23:00 – ??: rozpoczęcie gry ratowniczej, a także czas na sen.

Sobota 15 czerwca:

8:00 – 8:30: pobudka, zaprawa poranna
8:30 – 9:30: przygotowanie śniadania i śniadanie
9:30 – 10:00: przygotowanie do gry terenowej

Gra terenowa

Patrole rozpoczną w sobotę po śniadaniu grę terenową. To czas, kiedy wszyscy wyruszą w teren z mapą, kompasem i wieloma zadaniami.

10:00 – 14:00: gra terenowa

Biwakowania ciąg dalszy

14:00 – 16:00: przygotowanie obiadu i obiad
16:00 – 17:00: zwijanie biwaku
17:00 – 17:30: apel podsumowujący biwak
17:30 – 18:30: wędrowka do miejsca transportu
18:30 – 19:00: transport do Płocka
19:00 – 19:15: zakończenie biwaku przed Stacją Harcerską im. Geni Majdeckiej na ul. Krótkiej 3a.

ZGŁOŚ SIĘ JUŻ DZIŚ! NIE ZWLEKAJ ☺

DOFINANSOWANO
ZE ŚRODKÓW
MIASTA PŁOCK



PŁOCK