

LEŚNE PLEMIONA

DODATEK - SPRAWNOŚCI

Spis treści

Dodatkowe sprawności leśne	2
● traper***	2
● tropiciel***	3
● służba połowa***	5
● leśny wędrowiec***	6
Dodatkowe sprawności przyrodnicze	7
● przyrodnik*	7
● botanik**	7
● zielarz***	7
● obserwator zwierzyny*	8
● tropiciel zwierzyny**	8
● zoolog***	8
● akwarysta*	8
● wodnik**	9
● oceanolog***	9
● obserwator nieba*	9
● młody astronom**	9
● astronom***	10
● młody ekolog*	10
● ekolog**	10
● obrońca przyrody***	11
● zielony (M).....	11
● przyjaciel lasu*	11
● duch puszczy**	11
● leśnik***	12

DODATKOWE SPRAWNOŚCI LEŚNE

TRAPER***

- **Uprawia harce leśne.**

Na wycieczkach i harcach w lesie i w polu w przynajmniej ośmiu grach terenowych sprawnie i z powodzeniem podchodził przeciwnika i przekradał się przez linię wart, dał dowody spostrzegawczości oraz porozumiewał się w sposób skryty.

- **Orientuje się w lesie.**

W wędrówkach swych nie błądzi i zachowuje stałą orientację co do miejsca, w którym się każdorazowo znajduje, co do stron świata, drogi przez siebie przebytej i czasu.

- **Daje sobie radę w lesie.**

Sprawnie rozbija biwak i rozpali ognisko – nawet w trudniejszych miejscach; udziela pierwszej pomocy. Jest zaopatrzony na wyprawy leśne. Ma podstawowe przedmioty sprzętu wycieczkowego, na wycieczki zabiera z sobą to, co należy. Wykonał sam lub z zastępem przynajmniej dwa przedmioty użytku wycieczkowego: jeden dla siebie, drugi dla drużyny.

- **Jest kulturalnym traperem.**

Szanuje las i przyczynia się do jego ochrony. Wie, gdzie są w Polsce puszcze i najgłówniejsze rezerваты leśne. Opowie z własnych doświadczeń i przeczytanej książki obyczaje życia leśnego.

Wskazówki:

- Sprawność może być zdobywana zespołowo lub przez pojedynczych harcerzy, w wieku starszoharcerskim. Zdobyć sprawności nastąpić może tylko na wycieczkach. Kandydat powinien wziąć udział w co najmniej 4 wycieczkach, w tym jednej z biwakowaniem i jednej z nocowaniem, oraz spędzić parę godzin w lesie na wykonywaniu pewnego zadania samotnie lub we dwójkę. Powyższe minimum może być zmniejszone lub zwiększone stosownie do okoliczności (dostępność wycieczek dla kandydata, ogólna częstość ich w drużynie).

- Wykonanie pierwszego zadania stwierdzić należy w grach, zastosowanych przez instruktora. Fabuła ich powinna wskazywać na potrzebę zdolności traperskich, np.: poszukiwanie zbiega lub zaginionych, odszukiwanie drogi, tatarskie “deptanie po piętach” innym osobom. Przez wyrażenie “sprawnie” rozumieć należy wykazanie się przynajmniej następującymi umiejętnościami: posuwanie się z zastępem szykiem ubezpieczonym, rozwijanie tyralierki z szeregu, rzędu i dwurzędu, przechodzenie w sposób skryty drogą, w poprzek drogi, grzbietem wzgórza, bagnem, skradanie się i czołganie z wykorzystaniem terenu i sztucznych zastłon.

- Kilka zadań powinno wystawić na próbę spostrzegawczość, pamięć i szybką orientację kandydata (przykłady gier znajdziesz na stronie lesneplemiona.zhp.pl).



Porozumiewanie się w sposób skryty powinno nastąpić za pomocą sposobów leśnych, znaków ręką i gwizdkiem, okrzyków umówionych w zastępie, naśladownictwa głosów lub innymi sposobami stosownie do okoliczności. Orientację w lesie wykaże kandydat w czasie parogodzinnej wyprawy samotnej lub we dwójkę; m. in. oceni odległość według czasu zużytego na przejście; mając kompas, określi według słońca godzinę; wskaże bez kompasu nocą i w dzień przy ładnej pogodzie strony świata - z zegarkiem i bez niego; z kompasem - wskaże 16 kierunków świata.

- Dla spełnienia zadania trzeciego wystarczy rozbić najprostszego biwaku ze schronieniem od deszczu (np. z koców, tarpu, pałatki), rozpalenie ogniska z naturalnego paliwa co najwyżej dwoma zapałkami niezależnie od pogody (prócz ulewnego deszczu) oraz zachowanie na biwaku zgodnie z zasadami, porządku, higieny i bezpieczeństwa; należy również okazać pierwszą pomoc w fikcyjnym wypadku np. ukąszenie przez żmiję, oparzenia, odparzenia nóg.
- Wymagania co do sprzętu wycieczkowego winny być ściśle dostosowane do indywidualnych możliwości kandydata. Sprawdzenie powinno nastąpić na wycieczkach różnego typu.
- W zadanie ochrony powinien kandydat włożyć pewien wysiłek, skierowany specjalnie na ten cel. Wiadomości o puszczech polskich ujawnione powinny być przez wykonanie pewnych zadań - gier, np. opracowania tras wycieczek, ćwiczenia na „ślepej” mapie itp. Rozmowa o obyczajach leśnych powinna uwzględniać zainteresowania i poziom umysłowy kandydata, chodzi w niej o zdobycie harcerskiego stosunku do życia w lesie.

TROPICIEL***

- **Jest czynnym i uczynnym tropicielem.**

Spełnił sam lub z zastępem taki dobry uczynek, do którego wykonania trzeba było wykorzystać tropicielską wiedzę harcerską.

- **Czyta umiejętnie w księdze tropów.**

Tropił za śladem ludzkim lub zwierzęcym, zachowując zasady tropielskie. Wyszuka w lesie 5 tropów zwierząt dzikich i 5 domowych. Rozróżni tropy człowieka zależnie od rodzaju chodu. Narysuje z pamięci własny trop. Rozpozna z tropu kierunek jazdy roweru.

- **Stosuje w życiu harcerskim wiedzę tropielską.**

Wytyczy szlak tropielski długości około 1,5 km opatrzone listami indyjskimi; przejdzie za takim szlakiem, zachowując zasady tropielskie. W grach tropielskich wykaże spostrzegawczość, domyślność i dobrą pamięć wzrokową.

- **Przyczynia się do szerzenia wiedzy tropielskiej.**

Wykona sam lub z zastępem przedmiot potrzebny do ćwiczeń w tropieniu (np. odlew śladu, sztuczną „stopę” zwierzęcia do tworzenia śladów itp.).



- **Jest kulturalnym tropicielem.**

Ma swój znak tropicielski. Uda głos i rozpozna trop zwierzęcia, będącego godłem jego zastępu, opowie jakimi obyczajami ono się rządzi. Przeczytał książkę o życiu leśnym, opowie co mu się w niej, jako tropicielowi, podobało. Przyczynia się do ochrony lasu. Wskaże na mapie główne zbiorowiska zwierząt dzikich w Polsce, wymieni, które z nich są rezerwatami.

Wskazówki:

- Do zdobywania tej sprawności można dopuścić już 12 - 14-letnich harcerzy, najlepiej zaraz po próbie młodzika; może ją również zdobywać cały zastęp. Nie może zdobyć sprawności, kto nie był na co najmniej 4 wycieczkach.
- Pierwsze zadanie jest najważniejszym wymaganiami sprawności. Powinno to być wytropienie w mieście lub na wsi człowieka, a w polu zwierzęcia, będącego w trudnej sytuacji i przyjdzie mu z pomocą. Wszystkie pozostałe ćwiczenia powinny naprowadzić harcerza na ten czyn.
- Tropienie za śladem ludzkim powinno polegać na przejściu ok. 0,5 km w warunkach łatwych za naturalnym ludzkim tropem i ok. 1,5 km w okolicznościach trudniejszych za śladem pozostawionym sztucznie. Ślady zwierzęce lub ptasie mogą być tropione na niedużych przestrzeniach, w miejscach, gdzie kandydat na nie natrafi. Ślady te pokazuje on instruktorowi, objaśniając do kogo należą i w jakich okolicznościach zostały zostawione, a kilka z nich odrysuje i rysunki przedstawi drużynie.
- Należyte zachowanie przy tropieniu polegać winno m.in. na chronieniu śladu od zniszczenia przy szukaniu, sprawnym odnajdywaniu zgubionego tropu, posuwaniu się całym zastępem za tropem w sposób najkorzystniejszy, łączeniu tropienia z podkradaniem i zacieraniem śladów. W okolicach tropów zwierząt dzikich kandydat powinien wytlóczyć w glinie lub piasku ich naśladowanie.
- Fabuła gier tropielskich obejmować może np. następujące wypadki: zaginięcie zwierzęcia domowego lub samochodu, zaginięcie dziecka. Próba powinna objąć co najmniej dwie takie gry. Gry powinny chłopcu nasunąć myśl o stałej gotowości do pomocy w wypadkach, w których potrzebna jest wiedza tropielska. Na szlaku tropielskim kandydat winien zostawić co najmniej 15 różnych znaków patrolowych, sporządzić i odcyfrować listy indyjskie, wykorzystując pomysłowo materiał do ich wykonania, łącząc znaki w zdania, nadając listowi za pomocą pewnych oznaczeń charakter rozkazu na przyszłość albo charakter opowieści o przeszłości, ukrywając zręcznie listy.
- Przedmiotem wykonywanym przez kandydata może być np. odlew gipsowy prawdziwego śladu zwierzęcia, podeszwa przytraczana do stopy zostawiająca sztuczny fałszywy trop, model tropów.



SŁUŻBA POŁOWA**

- Był w bieżącym półroczu na co najmniej czterech wycieczkach, w tym na dwóch z nocowaniem w polu.
- Sprawnie urządza się na biwaku.

Biwakuje pod namiotem lub szałasem z zachowaniem zasad higieny, bezpieczeństwa i estetyki. Rozpali (nawet w trudnych warunkach) ogień i przyrządzi prosty posiłek, nawet bez naczyń. Należycie zwinie biwak.

- Jest sprawny w polu.

Brał udział w co najmniej czterech dużych ćwiczeniach (w tym jedno nocne). Poprowadzi zespół w dużej grze i urządzi grę polową zastępu. Stanie w nocy na cichy alarm w maksimum 5 minut, sprawnie i z należyтым zaopatrzeniem. Umiejętnie podejdzie i przekradnie się; napisze i przeczyta listy "indyjskie". Orientuje się i trafia bez błędzenia w polu i w lesie. Oceni "na oko" odległości, upływ czasu, kierunki wiatru, przewiduje pogodę. Jest fizycznie usprawniony do pokonywania przeszkód terenowych.

- Robi dobre wywiady terenu.

Dokona wywiadu lasu, wzgórze, rzeki lub innego odcinka terenu, względnie przedmiotu w terenie, objaśniając wywiad szkicem. Prowadzi bez błędzenia do najbliższych w okolicy terenów, zdalnych na harce drużyny.

- Żyje w zgodzie z lasem.

Wypowie prawa puszczy lub inne zasady życia na łonie przyrody i wykaże, że stara się swoje współżycie z przyrodą układać według tych zasad.


Wskazówki:

- Sprawność przeznaczona raczej dla starszych harcerzy i wędrowników. Biwak powinien kandydat rozłożyć wspólnie z najwyżej jednym harcerzem, jako pomocnikiem. Wystarczy szałas jednodaszkowy; schron powinien przetrzymać deszcz, mieć dobrą ściółkę.

- Ogień powinien być rozpalony najwyżej dwoma zapałkami z paliwa naturalnego, zbieranego nawet przy deszczu. Kandydat powinien umieć osiągnąć na żądanie duży żar, jasny płomień, długotrwałe palenie, duży dym. Ognisko winno być należycie zabezpieczone, a potem zgaszone i ślad jego zatarty.

- Jako posiłek bez naczyń kandydat upiecze np. w popiele ziemniaki i na kiju lub kamieniu ciasto albo w glinie pieczeń. W grach kandydat powinien wykazać, że umie zwyciężać. Wymagania tropicielskie odpowiadają zadaniom "tropiciela" za wyjątkiem zastosowanych tu utrudnień.

- Dla wykazania orientacji w terenie kandydat przejdzie 0,5 km w stałym kierunku na przełaj przez las, powróci 2 km drogą, którą był uprzednio prowadzony, rozpozna bez kompasu strony świata przy pogodzie w nocy i w dzień. Błąd w ocenie "na oko" nie może przekraczać 20%.

- 
- Sprawność fizyczną wykaże kandydat przy sposobności ćwiczeń polowych zwłaszcza w zakresie wchodzenia na drzewa, płoty i urwiska i schodzenia z nich i zjeżdżania po linie, rzutów do celu lub do leja, podchodów i biegów - a to na poziomie dostosowanym do jego organizmu, a wystarczającym do ćwiczeń urządzonych przy próbie tej sprawności.

LEŚNY WĘDROWIEC***

- **Był sam na sam z lasem.**

Spędzi jeden dzień od 4 rano do 21 wieczorem samotnie w lesie i w tym czasie sam sobie trzykrotnie ugotuje posiłek, mając z żywności tylko 0,5 kg chleba i garść soli, a ze sprzętu tylko menażkę, nóż, pudełko z 6 zapałkami oraz dowolną ilość sznura.

- **Poznał dobrze jakiś las.**

Dokona na odcinku ok. 1 km kwadratowych wywiadu lasu pod względem przydatności do harców i objaśni wywiad szkicami. Wykona "gwiazdę osobliwości" lasu t. j. wytyczny z pewnego punktu kierunki do kilkunastu ciekawostek przyrodniczych, przy czym uwzględni okazy świata zwierząt, ptaków, owadów i roślin (zwłaszcza drzew).

- **Wie, jak żyje las.**

Wykona wyznaczone mu konkretnie i w szczególności, a zależnie od rodzaju lasu zadanie przyrodnicze, polegające na zapoznaniu się z życiem owadów, ptaków lub roślin w lesie - albo: sprawdzi przez obserwację znaną poprzednio prawdę przyrodniczą, np. przystosowaniu owadów do życia, zależności rozwoju roślin od gleby, obyczaju zwierząt - albo wreszcie: podpatrzy zwierzę, nadzwyczaj trudne do podejścia.

- **Zna dary lasu.**

Uzbiera grzybów lub owoców leśnych i rozpozna gatunki 10 roślin jadalnych i leczniczych rosnących w lesie. Uzasadni znaczenie lasu w okolicy podmiejskiej. Wymieni korzyści osiągnięte przez człowieka w gospodarce leśnej. Wie jakie towarzystwa zajmują się ochroną przyrody, jak to czynią; wymieni kilka rezerwatów leśnych w Polsce.

- **Zna niebezpieczeństwa lasu.**

Umie rozpoznać żmiję, wie jakie miejsca ona nawiedza, zastosuje pomoc w fikcyjnym ukąszeniu przez nią. Wymieni środki przeciw osom i komarom. Rozpozna kilka trujących roślin. Wie jak zachować się w przypadku ukąszenia kleszcza, jak rozpoznać rumień.



DODATKOWE SPRAWNOŚCI PRZYRODNICZE

Poniższe sprawności są inspirowane lub pochodzą wprost z Regulaminu Sprawności Harcerzy i Wędrowników ZHR (wyd. Główna Kwatera Harcerzy, Warszawa 2010).

Za zgodę na wykorzystanie tych sprawności pragnę gorąco podziękować Naczelniectwu ZHR.

PRZYRODNIK*

- Przyniesie z wycieczki 15 roślin leśnych i 15 roślin łąkowych pozyskanych bez szkody dla środowiska, rozpozna je.
- Założy zielnik roślin dziko żyjących.
- Zaobserwuje rozkwit wybranej rośliny od pąka do momentu przekwitnięcia. Sporządzi dziennik obserwacji.
- Zbierze nasiona 5 znanych gatunków roślin dziko żyjących.
- Zbierze owoce jadalne 5 gatunków roślin leśnych.

BOTANIK**

- Prowadzi zielnik. Ma w nim co najmniej 10 gatunków: drzew, krzewów, roślin łąkowych, roślin leśnych oraz po 5 gatunków: mchów, porostów, roślin wodnych i bagiennych. W przypadku roślin chronionych zamieszcza w zielniku samodzielnie wykonane szkice (nie okazy!).
- Korzystając z „klucza” określi gatunek nieznaney sobie rośliny, porostu lub grzyba.
- Rozróżni 20 gatunków roślin chronionych w Polsce.
- Zwiedzi z zastępem najbliższy dostępny rezerwat roślin lub ogród botaniczny.

ZIELARZ***

- Sporządzi zielnik (lub doda do swojego zielnika spis) roślin leczniczych, w którym dla 15 gatunków ziół określi: nazwę, środowisko występowania, porę wzrostu, kwitnienia i owocowania, części roślin o właściwościach leczniczych, porę i sposób zbioru, zastosowanie lecznicze, sposób przesadzania (jeśli możliwe).
- Zorganizuje z zastępem zbiór ziół.
- Przeprowadzi szkolenie z zakresu zielarstwa.
- Sporządzi zielnik¹⁰ roślin trujących, w którym dla 5 gatunków określi: nazwę, środowisko występowania, części trujące rośliny, objawy zatrucia, poda odpowiednie informacje i ostrzeżenia innym.

10. Jeśli to rośliny podlegające ochronie, zamieści w zielniku szkice.



OBSERWATOR ZWIERZYNY*

- Spośród zwierząt żyjących w Polsce, rozpozna: 10 gatunków ssaków, 10 gatunków ptaków, 5 gatunków gadów, 5 gatunków ryb.
- Nauczy się naśladowania odgłosów 5 zwierząt, w tym ptaków.
- Dokona półgodzinnej obserwacji zwierzęcia lub zwierząt żyjących na wolności (mrówki, żaby, ptaki, zaskrońce itp.), bez straszenia ich i bez żadnej ingerencji w ich życie.
- Zwraca uwagę na niewłaściwe traktowanie zwierząt przez innych.

TROPICIEL ZWIERZYNY**

- Dokona kilkugodzinnej obserwacji życia zwierząt. Wskaże leśne ścieżki jednego z nich.
- Rozpozna 7 gatunków zwierząt po wyglądzie, tropach, głosach.
- Wie, jakie charakterystyczne gatunki zwierząt można spotkać w różnych regionach Polski.
- Rozpozna i nazwie zwierzęta chronione w naturze lub na okazanych fotografiach.
- Zorganizuje dla zastępu zajęcia z życia zwierząt. Podczas zajęć wytłumaczy młodszemu zachowania w lesie.

ZOOLOG***

- Interesuje się światem zwierząt: zbiera artykuły, albumy i atlasy zwierząt.
- Wykaże się znajomością zwierząt żyjących w okolicy i umiejętnością rozpoznania ich tropów.
- Weźmie udział w pracach na rzecz ochrony zwierzyny (budowanie budek lęgowych, dokarmianie zwierząt, walka z kłusownictwem, akcja adopcji kotów/psów, akcja sterylizacji kotów itp.).
- Zorganizuje dla zastępu lub drużyny wycieczkę o tematyce zoologicznej.

AKWARYSTA*

- Założy akwarium dobierając odpowiedni zbiornik.
- Urządzi estetyczne wnętrze zbiornika.
- Zaplanuje system oczyszczania i napowietrzania wody oraz oświetlenia.
- Dobierze zestaw roślin i ryb harmonizujących z sobą.
- Pamięta o systematycznym karmieniu ryb i czyszczeniu akwarium.



WODNIK**

- Hoduje przynajmniej od roku ryby lub inne zwierzęta wodne (żaby, żółwie), opiekuje się nimi samodzielnie.
- Rozróżnia podstawowe choroby zwierząt akwariowych i potrafi z nimi walczyć.
- Przeczyta kilka książek na temat życia w morzu lub zbiornikach słodkowodnych.
- Zna 15 roślin wodnych i 30 gatunków zwierząt wodnych (nazwa, wygląd, środowisko występowania, inne charakterystyczne).
- Opowie na zbiórce zastępu o najciekawszych zwierzętach żyjących w morzach i oceanach.

OCEANOLOG***

- Kolekcjonuje książki o tematyce morskiej i inne eksponaty.
- Potrafi scharakteryzować faunę i florę oceanów i mórz na różnych szerokościach geograficznych.
- Zapozna się ze zbiorami muzeum morskiego.
- Próbuje nurkować, zapisze się na kurs płetwonurków, skompletuje sprzęt.
- Zorganizuje harcerską grę o charakterze dydaktycznym, zapoznającą harcerzy z geografią mórz i życiem w oceanach.

OBSERWATOR NIEBA*

- Orientuje się w stronach świata, potrafi wyznaczyć kierunki świata wg Słońca, gwiazd.
- Zna fazy Księżyca, potrafi je wytłumaczyć.
- Wskaże 4 gwiazdozbiory na niebie.
- Wytłumaczy istnienie dnia, nocy, pór roku.
- Wie, co to Układ Słoneczny, zna kolejność jego planet.

MŁODY ASTRONOM**

- Zna 8 gwiazdozbiorów i potrafi wskazać je na niebie.
- Wie jaka gwiazda (poza Słońcem) jest gwiazdą najbliższą Ziemi i najjaśniejszą na nocnym niebie.
- Opowie o jednej planecie poza Ziemią (wygląd, warunki).
- Posłuży się obrotową mapą nieba. Za jej pomocą wyznaczy układ gwiazd o różnych porach nocy, zimą i latem.
- Przeprowadzi na zbiórce zastępu zajęcia z wyznaczania kierunków świata wg Słońca i gwiazd.
- Wytłumaczy zjawisko zaćmienia Słońca i Księżyca. Wie, kiedy będzie następne.



ASTRONOM***

- Pozna 10 gwiazdozbiorów (bez zodiakalnych).
- Systematycznie obserwuje niebo przez przyrząd optyczny, zaprosi do obserwacji harcerzy ze swojej drużyny. Potrafi wykorzystać programy wspierające obserwacje nieba (np. Stellarium).
- Na zbiórce drużyny w ciekawej formie przedstawi współczesną wiedzę na temat powstania wszechświata.
- Zorganizuje dla drużyny wycieczkę do planetarium lub do innego miejsca związanego z astronomią.
- Wie, jak zbudowany jest teleskop oraz wyjaśni zasadę działania kilku najpopularniejszych typów teleskopów.

MŁODY EKOLOG*

- Będzie zwracał szczególną uwagę na zgodność swojego postępowania z przyrodniczym punktem Prawa Harcerskiego, zrealizuje wynikające stąd postępowania.
- Z zastępem lub drużyną weźmie udział w leśnym rajdzie lub biwaku, zwróci szczególną uwagę na swoje zachowanie w lesie i przeprowadzi obserwacje przyrodnicze.
- Zamaskuje miejsce po ognisku, latrynie, dole na śmieci.
- Będzie uczestniczył w maskowaniu obozu lub biwaku pozostawiając teren w stanie nie odbiegającym od zastanego.
- Pozna najważniejsze rośliny i zwierzęta chronione, będzie wiedział, jakie można spotkać w najbliższej okolicy.
- Oszczędza surowce, wodę, energię elektryczną.
- Pozna zasady „4 śmietników”, stara się segregować śmieci.

EKOLOG**

- Grzecznie i odważnie będzie zwracał uwagę wszystkim, którzy przyczyniają się do niszczenia środowiska: śmiecią, niszczą zieleni itp.
- Wspólnie z zastępem lub drużyną podejmie działanie poprawiające stan środowiska naturalnego lub zapobiegające jego dewastacji. Zna zasady produkcji zdrowej żywności. Wyliminuje ze swoich posiłków najbardziej szkodliwe produkty dla środowiska (opakowania).
- Przeprowadzi zwiad ekologiczny, rozpozna główne źródła zagrożenia, upowszechni wyniki.
- Będzie odpowiedzialny za maskowanie terenu po obozie lub biwaku. Stosuje zasady ekologicznego biwakowania.
- Wzbogaci biblioteczkę harcerską o wybraną pozycję ekologiczną.
- Zna i potrafi wyjaśnić różnicę między ekologią a sozologią.



OBROŃCA PRZYRODY***

- Pozna stan zagrożenia ekologicznego wybranego obszaru Polski i w interesujący sposób przedstawi o nim raport w drużynie.
- Nawiąże współpracę z organizacją bądź instytucją zajmującą się ekologią, zorganizuje działanie na rzecz środowiska naturalnego przy wsparciu odpowiedniej instytucji lub organizacji opracowując je metodycznie, bądź włączy się w działania takiej organizacji (np. Błękitny Patrol) - patrz rozdział „Co jeszcze mogę zrobić?”.
- Pozna podstawowe przepisy dotyczące ochrony środowiska, potrafi je zastosować.

ZIELONY (M)

- Zorganizuje i przeprowadzi obóz wędrowny o tematyce ekologicznej, na którym uczestnicy:
 - wędrując uczyć się będą nienagannego zachowania,
 - zapoznają się z pięknem przyrody ojczystej,
 - przeprowadzą zwiady ekologiczne,
 - podejmą kilka prac pożytecznych dla środowiska,
 - opracują i zrealizują zadania zapoznające mieszkańców danego regionu z zagrożeniem ekologicznym,
 - rozpropagują wśród ludności wiejskiej zasady produkcji zdrowej żywności.

PRZYJACIEL LASU*

- Spędzi z zastępem kilka godzin w lesie obserwując jego życie (żerujące zwierzęta, zachowanie ptaków, życie mrowiska itp.). Opíše swoje spostrzeżenia (np. w notatniku harcerskim) dołączając rysunki ciekawych roślin lub zwierząt.
- Zbierze z każdego piętra lasu po 5 gatunków liści i rozpozna je.
- Wymieni i opíše 10 ssaków, 10 ptaków i 5 gadów zamieszkujących polskie lasy.
- Rozpozna po 10 gatunków roślin i zwierząt chronionych.

DUCH PUSZCZY**

- Przeprowadzi samotną, trzygodzinną obserwację życia lasu, o wschodzie słońca.
- Przedstawi kilka fotografii, szkiców lub opisów podpatrzonych przez siebie scen z życia zwierząt leśnych.
- Zbierze 5 gatunków leśnych owoców jadalnych i 5 gatunków ziół leśnych. Opowie o ich zastosowaniu.
- Zasadzi minimum 10 drzew.
- Odwiedzi z zastępem rezerwat przyrody, leśny park narodowy lub przyrodniczą ścieżkę dydaktyczną. W czasie zwiedzania podzieli się z innymi wiadomościami przyrodniczymi.



LEŚNIK***

- Przeprowadzi całodobową samotną obserwację lasu (po 3 godziny rano, w południe, wieczorem i w nocy). Przedstawi notatki i zdjęcia.
- Rozpozna po liściach, korze i owocach 15 gatunków drzew i krzewów leśnych. Nazwie 15 gatunków roślin runa leśnego.
- Zna pospolite szkodniki drzew, objawy ich żerowania oraz zagrożenia ekologiczne lasów w Polsce.
- Opowie o leśnych parkach narodowych i najciekawszych rezerwach na terenie kraju.
- Zorganizuje dla drużyny spotkanie np. w rezerwacie, parku krajobrazowym bądź narodowym - „zielona lekcja”, na ścieżce dydaktycznej lub poprowadzi całodniową wycieczkę przyrodniczą po puszczy.