

### Opis gry, jako narzędzia kształceniowego

<b>Nazwa gry</b>	„Zaopiekuj się mną”
<b>Autor</b>	hm. Lucyna Czechowska; phm. Agata Erhardt
<b>Kontakt mailowy do autorów</b>	<a href="mailto:czechowska.lucyna@gmail.com">czechowska.lucyna@gmail.com</a> ; <a href="mailto:agata.erhardt@gmail.com">agata.erhardt@gmail.com</a>
<b>Typ kursu/szkolenia</b> , dla jakiego może być wykorzystana	<b>Kurs Członków Komisji Stopni Instruktorskich</b> lub <b>warsztaty/seminaria dla opiekunów prób instruktorskich</b>
<b>Treści kształcenia</b> , dla jakich została napisana lub może być wykorzystana	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Prowadzenie prób instruktorskich</b> [znał zasady prowadzenia prób]</li> <li>▪ <b>Praca z opiekunami prób</b> [umiał przygotować i przeprowadzić szkolenie dla opiekunów prób, umiał zaplanować pracę z opiekunami prób].</li> </ul>
<b>Umiejętności/postawy/świadomość/wiedza</b> , jakie kształtuje w uczestnikach gry	<p><b>Gracz po skończonych zajęciach będzie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- umiał dobrać probanta do siebie pod kątem typu opiekuna, jakim jest, cech charakteru danego probanta oraz łączących ich „podobieństw” i więzi (poziomu znajomości);</li> <li>- miał świadomość, jakim typem opiekuna jest (lub połączeniem cech jakich typów);</li> <li>- miał świadomość, że kiedy opiekun i probant do siebie „nie pasują” lepiej jest „odesłać” probanta do innej osoby niż pracować z nim „na siłę”;</li> <li>- miał świadomość, że branie pod opiekę zbyt dużej ilości probantów działa na niekorzyść prowadzonych prób i wszystkich zaangażowanych w nie osób;</li> <li>- umiał ocenić ilu probantów jest w stanie prowadzić w tym samym czasie;</li> <li>- umiał reagować na różne sytuacje, które występują w ramach opieki nad probantem adekwatnie do potrzeb danej osoby;</li> <li>- rozumiał jak ważna jest równowaga pomiędzy różnymi sferami życia instruktora (również dla prawidłowego wywiązywania się z obowiązków harcerskich).</li> </ul> <p><b>Ponieważ logika gry bazuje na naturalnych reakcjach graczy na zastane sytuacje ważne jest, aby prowadzący dokładnie zapoznał się z pozornym i właściwym celem gry przed jej przeprowadzeniem.</b></p>
<b>Optymalna liczna graczy</b> (z określeniem ilości minimalnej i maksymalnej)	<b>Od 2 do 4.</b> Jeśli grupa warsztatowa liczy ich więcej należy <b>przeprowadzić 2 lub więcej gier równocześnie – każda z osobnym prowadzącym</b> i pełnym zestawem przewidzianych elementów.
<b>Przybliżony czas rozgrywki</b> (wraz z czasem przeznaczonym na omówienie)	<b>1h 40 minut:</b> <b>20 minut</b> – wprowadzenie i wytłumaczenie zasad, uzupełnienie kart opiekunów <b>1h</b> – czas rozgrywki (istotne jest, aby go nie przekroczyć) <b>20 minut</b> – podsumowanie gry i czas na refleksje
<b>Dodatkowe informacje</b>	Każdy grający powinien mieć coś do pisania

## Zawartość zestawu

- **plansza** (wydrukowana na kolorowo na 4 grubych kartkach A4 białego koloru, w 1 egzemplarzu, po wydruku należy połączyć kartki ze sobą tak, aby stworzył się spójny obraz planszy);

- **karty do gry: karty probantów, karty losu OPIEKUN i karty losu PROBANT** (Wydrukowane na kolorowo na grubej kartce A4 białego koloru. Karty do gry są pogrupowane w dwóch plikach. Na rewers (tył) kart z grupy A należy nadrukować awers (przód) kart A. Następnie wyciąć karty wg. widocznego awersu – przodu karty. To samo należy zrobić z kartami grupy B. Rewersy kart A i B należy wdrukować w 8 egzemplarzach, a następnie nadrukować na ich odwrocie odpowiedni awers kart w 1 egzemplarzu); **Uwaga: zrób to dokładnie i sprawdź czy dobrze nadrukowałeś, ewentualny błąd spowoduje niezgodność kart z ich kluczem.**

- **pakiet gracza: karta opiekuna i karty prób** (wydrukowane na czarno-biało na zwykłej kartce A4 białego koloru, w ilości egzemplarzy odpowiadającej ilości graczy, ponieważ gracze będą po nich pisać przy każdej grze trzeba je wydrukować od nowa);

- **znaczniki sfer życia** (po 60 sztuk w każdym z pięciu kolorów: niebieskim, białym, zielonym, żółtym i czerwonym, najlepiej małe koraliki);

- **pionki** (po 7 różnych kształtem pionków w każdym z czterech kolorów: niebieskim, zielonym, czerwonym, żółtym);

- **reguły gry dla grających** (wydrukowane na czarno-biało na zwykłej kartce A4 białego koloru, w ilości egzemplarzy odpowiadającej ilości graczy); **Uwaga: reguły gry dla grających i prowadzącego różnią się! Udostępnienie grającym reguł przeznaczonych dla prowadzącego spowoduje dydaktyczne fiasko gry!**

- **reguły gry dla prowadzącego** (wydrukowane na czarno-biało na zwykłej kartce A4 białego koloru, w 1 egzemplarzu);

- **test na typ opiekuna** (wydrukowane na czarno-biało na zwykłej kartce A4 białego koloru, w ilości egzemplarzy odpowiadającej ilości graczy, ponieważ gracze wezmą je ze sobą przy każdej grze trzeba je wydrukować od nowa);

- **opis poszczególnych typów opiekuna** (wydrukowany na kolorowo na zwykłej kartce A4 białego koloru, w ilości egzemplarzy odpowiadającej ilości graczy, ponieważ gracze wezmą je ze sobą przy każdej grze trzeba je wydrukować od nowa);

- **klucz do sytuacji z kart losu PROBANT** (wydrukowany na kolorowo na grubszej kartce A4 białego koloru, w 4 egzemplarzach);

**- tabela punktacji** (wydrukowane na kolorowo na zwykłej kartce A4 białego koloru, w ilości egzemplarzy odpowiadającej ilości graczy, wycięte wzdłuż linii, tak, aby każda karta była osobno, ponieważ gracze będą po nich pisać przy każdej grze trzeba je wydrukować od nowa).

## Przygotowanie do gry

- a) Poproś graczy, aby na samym początku **uzupełnili podstawowe fakty o sobie** (wykształcenie, hobby itp.) **na kartach opiekunów** (w pliku pomoce dla gracza).
- b) Następnie **rozdaj każdemu graczowi po 4 znaczki** w różnych kolorach symbolizujących 5 podstawowych sfer rozwoju i **poproś aby samodzielnie zdecydowali w jakich sferach otrzymają dodatkowe 13 koralików** (pula dla każdego gracza jest taka sama, ale kolory mogą wybrać absolutnie dowolnie). Ważne jest, aby gracze odpowiadali szczerze i dobrze się zastanowili zanim udzielą odpowiedzi, pomoże im to dokonać autorefleksji w trakcie gry.
- c) **Rozłóż planszę**, tak, aby wszyscy mogli ją widzieć.
- d) **Rozdaj każdemu graczowi pionki** w jednym kolorze (na początek **po 3, ale zaznacz, że masz ich dużo więcej**) oraz po 1 egzemplarzu reguł gry dla grających.
- e) **Prześledźcie reguły gry dla grających** (najlepiej po prostu przeczytaj je powoli na głos) oraz ustalcie kto zaczyna kolejkę.
- f) **Rozpocznijcie grę.**

## Reguły gry dla prowadzącego

### I CELE GRY

Ponieważ **logika gry bazuje na naturalnych reakcjach graczy** na zastane sytuacje nie wszystkie cele gry powinny być im wiadome od samego początku (powinni sami do nich dojść w trakcie grania). W związku z tym cele gry można podzielić na:

- a) cele pozorne,
- b) cele właściwe.

**Pozornym celem gry** (który zostanie przedstawiony graczom podczas prezentowania reguł gry) jest przeprowadzenie **jak największej ilości prób na stopnie** – przeprowadzenie probantów od otwarcia do pozytywnego zamknięcia prób.

### Właściwy cel gry

**1. Właściwym celem gry** (który zostanie odkryty przed graczami już po zakończeniu rozgrywki) **jest zdobycie jak największej ilości punktów za dobre wypełnianie roli opiekuna** poprzez:

**1.1** przeprowadzenie jak największej ilości prób na stopnie;

**1.2** adekwatny dobór probantów do danego opiekuna;

**1.3** adekwatne reagowanie na zastane sytuacje w zależności od tego, z jakim probantem się pracuje;

**1.4** zrównoważony poziom pomiędzy różnymi sferami życia opiekuna.

**2.** Punktacja za poszczególne elementy ostatecznego wyniku jest opisana w kolejnych rozdziałach niniejszych reguł oraz graficznie przedstawiona w **tabeli punktacji** (którą gracze otrzymają dopiero po zakończeniu rozgrywki).

## **II OPIEKUNOWIE I PROBANCY:**

### Karty opiekunów:

**1.** Każdy gracz dostaje przed rozpoczęciem gry do uzupełnienia indywidualną **kartę opiekuna** (która stanowi integralną część **pakietu gracza**).

**2.** Karta określa **poziom rozwoju 5 podstawowych sfer życiowych** danego gracza poprzez określenie wyjściowego poziomu znaczników w każdej z nich.

**3. Wyjściowy poziom** poszczególnych znaczników w danych sferach określają samodzielnie gracze na początku gry, z zastrzeżeniem iż **w żadnej ze stref nie może on być niższy niż 4** (gracze otrzymują po 4 znaczniki w każdym kolorze oraz pulę 13 w kolorach wedle własnego uznania).

**3.1 sfera emocjonalna** (relacje z rodziną pochodzenia oraz w rodzinie przez siebie założonej, relacje z ukochaną osobą, z przyjaciółmi, ze współpracownikami itd.) – czerwone znaczniki.

**3.2 sfera intelektualna** (wyniki w nauce/sukcesy w pracy zawodowej, podnoszenie kwalifikacji, rozwijanie pasji i zainteresowań itd.) – białe znaczniki.

**3.3 sfera społeczna** (zaangażowanie na rzecz innych/wolontariat, w tym także praca instruktorska) – żółte znaczniki.

**3.4 sfera duchowa** (życie w zgodzie z wyznawanym systemem wartości, rozwijanie wrażliwości na piękno i dobro itd.) – niebieskie znaczniki.

**3.5 sfera fizyczna** (kondycja fizyczna, właściwa ilość snu oraz odpoczynku, zdrowe nawyki żywieniowe itd.) – zielone znaczniki.

**4.** Karta zawiera także **opis sytuacji życiowej opiekuna** – informacje odnośnie wieku, płci, wykształcenia, hobby/pasji, a także w przypadku prób na jakie stopnie instruktorskie (Przewodnik, Podharc mistrz; Harcmistrz) może pełnić funkcję opiekuna.

### **Karty probantów:**

1. Przy wyborze kolejnych probantów gracz otrzymuje ich indywidualne karty.
2. **Karty probantów** zawierają opis ich charakteru oraz sytuacji życiowej (w tym na jaki stopień dany probant chce otworzyć próbę).
3. Opis sytuacji życiowej zawiera informacje odnośnie wieku, płci, wykształcenia, hobby/pasji probanta.
4. Karta probanta zawiera także „historię” jego **wcześniejszej znajomości z opiekunem**.
  - 4.1 Za każdego probanta, którego opiekun **znał pobieżnie** przed nawiązaniem relacji opiekun-probant gracz uzyskuje na końcu gry +3 punkty.
  - 4.2 Za każdą osobę, którą opiekun **znał dobrze lub bardzo dobrze** przed nawiązaniem relacji opiekun-probant gracz uzyskuje na końcu gry +5 punktów.
  - 4.3 Jeśli pomiędzy opiekunem a probantem wystąpi **zbyt bliska zażyłość** (mąż-żona, rodzic-dziecko, pracownik-podwładny w relacjach zawodowych) gracz nie uzyskuje bonusowych +5 punktów (zakładamy, iż taka sytuacja powoduje tyleż samo zalet, co minusów).
  - 4.4 Jeśli opiekun w ogóle nie znał probanta – 1 punkt.

### **III WYKONUWANIE RUCHÓW**

Każda tura graczy składa się z **2 kolejno wykonywanych faz:**

- a) fazy wyboru probantów,
- b) fazy ruchu.

### **Faza wyboru probantów**

1. **W fazie wyboru probantów** gracz losuje z talii kart probantów 2 osoby i dokonuje wyboru, ilu z nich bierze pod swoją opiekę.
2. W pierwszej turze gry każdy gracz musi wybrać przynajmniej 1 osobę. W kolejnych **może wybrać wedle własnej decyzji od 0 do 2 osób**.
3. Gracz może **opiekować się próbami zgodnie z swoimi „harcerskimi” uprawnieniami**. Np. opiekunem próby na harcmistrza może być tylko instruktor w stopniu harcmistrza.
4. W fazie wyboru probantów opiekun gracz może także **zrezygnować z któregoś z wcześniej wybranych probantów**. Każdorazowa rezygnacja z kontynuacji podjętej współpracy kosztuje go -5 punktów.

**5.** Każdego wybranego probanta symbolizuje indywidualna **karta probanta** oraz **indywidualny pionek** w kolorze wybranym na początku gry przez gracza. Każdy wybrany probant powinien być także odnotowany na **karcie prób** (integralna część **pakietu gracza**).

**5.1** Każda karta próby powinna być **podpisana imieniem danego probanta oraz kształtem jego pionka**, po to, aby wraz z powiększaniem grona probantów opiekunowie pamiętali indywidualną sytuację każdego podopiecznego.

**5.2** Pionki gracze układają najpierw przy właściwym imieniu na karcie próby, zaś później przesuwają po planszy.

**5.3 Karty probantów gracze układają wzdłuż swojego brzegu planszy**, tak, aby cały czas móc je widzieć. Podczas rozgrywki będą doń dokładane odpowiednie karty losu PROBANT.

#### **Faza ruchu:**

**1.** Każdy gracz **startuje od środkowego pola** (największego, z kierunkami świata), na którym stawia pionek swojego probanta. Za każdym razem, kiedy nowy probant wchodzi do gry (otwiera próbę) zaczyna z tego pola.

**2.** Gracze poruszają się po planszy o tyle pól, ile wypadnie z **rzutu jedną kostką sześciocienną**. **2.2** Wyrzucone oczka **można dzielić wśród swoich probantów**. Np. jeżeli wyrzuci sześć jeden probant może ruszyć się o 2 pola a drugi o 4.

**2.3** Gracze, który opiekują się **trzema i więcej probantami mogą rzucać dwiema kostkami**.

**3.** Gracze mogą przesunąć swój pionek na **dowolne pole sąsiadujące** z polem, na którym stoi ich probant, jeżeli **droga do niego jest otwarta (sznurek nie jest przerwany)**.

**4.** Gracze poruszają się **TYLKO ruchem prawostronnym**. Jeżeli w kierunku, w którym gracz chce pójść prowadzą dwie drogi, to wybiera tę z prawej strony (patrzac od środka pola na którym stoi jego probant).

## **IV REALIZACJA PRÓB**

### **Zaliczanie zadań**

Gra dydaktyczna dla kadry kształcącej  
„Zaopiekuj się mną” – hm. L. Czechowska, phm. A. Erhardt

---

1. Przejście przez **pole „Zaliczone zadania” (kolorowe lilijki)** oznacza zaliczenie zadania probantowi, który przez nie przeszedł (minął to pole).
2. Punkty próby zalicza się tylko tym probantom, którzy przejdą przez **lilijkę koloru symbolizującego zdobywany stopień**. Np. pionkom probantów zdobywających stopień przewodnika, zaliczy się punkt próby, jeżeli przejdą przez pole, na którym znajduje się lilijka granatowa lub w części granatowa.
3. Aby próba została zrealizowana, należy przejść **10 razy lilijkę w danym kolorze**.
4. **Nie można dwukrotnie stanąć na to samo pole**. Granatowych, zielonych i czerwonych kolorów na lilijkach jest po 10, czyli gracz zdobywający stopień przewodnika musi przejść przez wszystkie pola „zaliczone zadania” z granatową lilijką.
5. Zaliczenie punktów próby **oznacza się zakreśleniem kolejnych kwadratów** na karcie próby (integralna część pakietu gracza).

#### **Zamknięcie próby**

1. W momencie **zakreślenia 10 kwadratów zadań** na karcie próby konkretnego probanta uznaje się jego próbę instruktorską **za pozytywnie zamkniętą**.
2. **Pionek** symbolizujący probanta, który zaliczył wszystkie punkty próby jest **usuwany z planszy**.
3. Jeśli **liczba probantów**, którymi aktualnie opiekuje się gracz **spadła poniżej trzech** (dwóch i mniej) **zmniejsza się liczba kostek**, którymi dysponuje opiekun.
4. Gracz, który był jego opiekunem otrzymuje na końcu gry +13.
5. Jeśli w momencie zakończenia gry opiekun ma pod opieką probantów, którzy nie zdążyli pozytywnie zakończyć swoich prób otrzymuje po +1 za każde wykonane przez nich zadanie.

#### **V ROZSTAJE DRÓG**

Po wejściu (zatrzymaniu się) na **pole „Rozstaje dróg”** (oznaczone drogowskazem) gracze losują kartę losu ze stosu kart. Każda karta losu posiada **opis sytuacji oraz 3 warianty reakcji**. W tali znajdują się:

- a) karty losu **PROBANT**,
- b) karty losu **OPIEKUN**.

#### **Karty losu PROBANT**

1. Jeżeli gracz wylosuje **kartę losu PROBANT** odpowiada na zawarte w karcie pytanie, a następnie odwraca ją na drugą stronę.
2. **Rezultat** zastosowania się do karty losu **wskazuje kolor drogi**, którą gracz musi ruszyć w dalszą wędrówkę. Wybór **odpowiedzi pierwszej to kolor prawej strony lilijki**. Wybór odpowiedzi **drugiej – lewa strona lilijki**. **Trzeciej – środek lilijki**. **Uwaga: Wybór trzeciej odpowiedzi zawsze będzie dawał**

**kolor zielony, jednak wybór 1 lub 2 może być różny w zależności od rewersu karty, dlatego za każdym razem należy sprawdzać kolor ramienia lilijki na odwrocie karty.**

**3.** Poza kierunkiem wędrówki (**ustawienie pionka na właściwej drodze** wyjściowej z pola) wybór jednej z opcji sygnalizowany jest **właściwym ułożeniem wylosowanej karty** losu PRIBANT przy karcie danego probanta (znaczenie ma bok znajdujący się u góry).

**4.** Kolejne wylosowane karty losu PROBANT dokłada się do kart probantów poniżej pierwszej. **Uwaga: Ważne jest, aby wybrana opcja była zawsze u góry.**

**5.** Z wyborem jednej z opcji powiązana jest także **adekwatność reakcji w zależności od probanta** z jakim się pracuje (która będzie sprawdzana po zakończeniu całej rozgrywki).

**5.1** W zależności od cech probanta wybór opcji 1, 2 lub 3 oznacza dla gracza na końcu gry +1, +2 lub +3 punkty (patrz więcej: klucz do sytuacji z kart losu PROBANT).

### **Karty losu OPIEKUN**

**1.** Jeżeli gracz wylosuje **kartę losu OPIEKUN** po wyborze odpowiedzi dotyczącej przedstawionego problemu otrzymuje lub traci tyle znaczników, ile jest napisane u dołu karty.

**2.** Aby móc uczestniczyć w grze każdy opiekun musi dbać o to, aby **poziom znaczników w poszczególnych sferach nigdy nie spadł poniżej 3**. Niedopełnienie tego warunku skutkuje zdyskwalifikowaniem gracza.

**3.** Na końcu gry od punktów zdobytych przez opiekuna odliczone będą punkty za **niezrównoważony poziom znaczników** w każdej ze sfer jego życia.

**3.1** Poziom zrównoważenia wyznaczony jest ilością znaczników w poszczególnych sferach. W tym celu wyliczona jest **średnia arytmetyczna z ogólnej ilości wszystkich znaczników**.

**3.2** Następnie należy przeanalizować **każdą sferę osobno**. Za każdą **różnicę** realnej ilości znaczników danego koloru a średniej arytmetycznej wyciągniętej z ogólnej ilości znaczników gracza **przekraczającą 2** gracz traci -4 punkty (Ponieważ jest 5 podstawowych sfer rozwoju gracz może stracić od 0 do -20 punktów.).

**4.** Wybór wariantu 1, 2 lub 3 z danej karty losu OPIEKUNA może mieć także wpływ na jego probantów. Jeśli gracz wybierze **opcje oznaczone bonusem** może dowolnemu ze swoich probantów „za darmo” zaliczyć jedno zadanie.

**5.** Po podjęciu decyzji gracz wychodzi z **pola dowolną nieprzerwaną drogą**.

### **ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI**

#### **Koniec gry + test na typ opiekuna**



1. Koniec gry następuje **po godzinie zegarowej** od rozpoczęcia rozgrywki.
2. Grający dostają teraz do uzupełnienia **test, który pomoże im określić, jakim typem opiekuna (sowa, kangur, kukułka, wilk) są.**
3. Po udzieleniu odpowiedzi na pytania gracze otrzymują **opis typów opiekunów** i dostają trochę czasu na **autorefleksję.**
  - 3.1 Określenie typu opiekuna następuje na zasadzie **przewagi poszczególnych liter** (a – kukułka; b – kangurzyca; c – sowa).
  - 3.2 W tym miejscu prowadzący powinien także **omówić czwarty typ – wilka**, który jest połączeniem najlepszych cech wszystkich poprzednich typów.

#### **Podliczenie punktacji**

1. Prowadzący grę prosi graczy, aby **w pamięci obliczyli swoje punkty zgodnie z pozornym celem gry.**
2. **Po podliczeniu punktów** wynikających z pozornego celu gry prowadzący przedstawia grającym **właściwe cele gry** oraz rozdaje im tabele punktacji. **Uwaga: Ważne jest, aby dobrze wytłumaczyć grającym, dlaczego nie wszystkie zasady znali od początku, aby nie poczuli się „oszukani”, a potraktowali zaistniałą sytuację, jako dobrą okazję do refleksji nad prawdziwymi motywami swoich decyzji, jako opiekunów prób instruktorskich.**
3. Przy pomocy specjalnie do tego celu opracowanych **tabel punktacji** gracze podliczają swoje wyniki.
4. **Wygrywa gracz, którego suma punktów jest najwyższa.**

#### **Podsumowanie gry**

1. Ważną częścią gry dydaktycznej jest jej **podsumowanie**. Każda osoba powinna mieć możliwość **podzielenia się swoimi wnioskami/refleksjami**, jakie przyniósł jej udział w grze.
2. Pomocnym przy przeprowadzenia podsumowania może być także skorzystanie z **opisu gry, jako narzędzia kształceniowego**, który określa, jakie postawy, wiedzę i umiejętności powinien zyskać uczestnik po zakończeniu gry.