

Dydaktyczna gra karciana dot. bezpieczeństwa **[autorstwa phm. Joanny Skowron i phm. Pawła Pietrzaka]**

Dydaktyczna gra karciana z zakresu bezpieczeństwa jest przeznaczona dla uczestników kursu przewodnikowskiego i może służyć jako element uzupełniający zajęcia na temat podstawowych zasad i przepisów dot. bezpieczeństwa. Uczestnicy powinni posiadać podstawową wiedzę z tego tematu.

Uczestnicy: 3-14 osób + Mistrz Gry (prowadzący). Gracze mogą grać pojedynczo lub w parach.

Czas trwania gry: ok. 1 h

Cel gry

Gracze wcielają się w role drużynowych, którzy muszą przeprowadzić swoją jednostkę przez cały rok harcerskiej działalności. Ich zadaniem będzie:

- 1) zapobiegnięcie wszelkim niebezpiecznym sytuacjom, które mogą się wydarzyć w trakcie pracy z drużyną (w czasie zbiórek, wycieczek, rajdów, na obozie, etc.),
- 2) odpowiednie reagowanie w sytuacjach kryzysowych,
- 3) wykazanie się znajomością przepisów.

Wygrywa gracz (para), który zdobędzie największą liczbę punktów po 10 turach. Punkty znajdują się na kartach sytuacji i pytań, a o ich przyznaniu decyduje Mistrz Gry, który ocenia, czy gracz prawidłowo zareagował na wydarzenie z kart sytuacji i pytań.

Faza wstępna gry

W ramach przygotowań do roku harcerskiego każdy gracz otrzymuje swój początkowy zestaw kart atrybutów. Prowadzący tasuje talię kart atrybutów i rozdaje każdemu po 5 sztuk.

Przed rozpoczęciem gry należy posegregować karty sytuacji i karty pytań według kolorów (oznaczają poziom trudności) i ułożyć je w trzech stosach przed uczestnikami.

Przebieg gry

Gra trwa 10 tur, ale Mistrz Gry może umówić się z graczami na mniejszą liczbę tur w zależności od dostępnego czasu. Rozpoczynając grę gracze dysponują zestawem 5 kart atrybutów.

Gracze wybierają poziom trudności i losują z wybranego stosu pierwszą kartę sytuacji lub pytania. Na tym etapie każdy decyduje, czy chce grać przeciwko wylosowanej karcie, czy rezygnuje z tego. W tym momencie gracz może wymienić wylosowaną kartę sytuacji/pytania - musi oddać jedną, wybraną kartę atrybutu,

a nową kartę sytuacji/pytania losuje z niższego poziomu trudności od tego, który wybrał. Gracz może również dokonać wymiany kart atrybutów z innymi uczestnikami, jeśli brakuje mu jakiejś karty do rozwiązania danej sytuacji. Wymiany dokonuje się w stosunku 1:1. Jeśli gracz gra przeciwko karcie sytuacji musi wykorzystać odpowiednie karty atrybutów i opowiedzieć, dlaczego wykorzystał takie atrybuty, do jakich przepisów się zastosował. Dla jednej sytuacji można wykorzystać dwa elementy z jednej karty atrybutów. Minimalna liczba i rodzaj elementów są określone przez ikony na kartach sytuacji. Po wykorzystaniu karty atrybutu gracz odkłada ją na bok i nie może z niej korzystać (nawet jeśli nie wykorzystał wszystkich elementów). Mistrz Gry ocenia poprawność udzielonych odpowiedzi. Jeśli zajdzie taka potrzeba, uzupełnia i wyjaśnia zasady bezpieczeństwa, o których należy pamiętać w danej sytuacji. Punktacja odbywa się według klucza odpowiedzi, w kategoriach: „dobrze”/ „źle”.

Na koniec każdej tury gracze dobierają brakujące karty atrybutów, aby mieć 5 kart na ręce (wyjątek: zdobyty bonus, który określa większą liczbę kart i zawsze trwa tylko jedną turę).

Każdą nową turę zaczyna inny gracz (siedzący po lewo od osoby, która zaczynała poprzednią turę).

II wersja gry (trudniejszy poziom)

Każdy zespół ma od dyspozycji 3 „dusze”, które może stracić, jeśli popełni jakiś błąd krytyczny - np. pomyli ważne przepisy (w karcie odpowiedzi będzie zaznaczone: co jest takim błędem). Jeśli ktoś straci trzy „dusze”, przegrywa od razu. Za każdą zachowaną „duszę” można dostać +10 pkt. na koniec gry.

Karty atrybutów

- Dostępne są cztery kategorie kart atrybutów:



- przedmioty



- osoby



- numery telefonów



- regulaminy

- Każda karta sytuacji zawiera symbole tych kategorii. Gracze muszą wykorzystać tyle elementów z kart atrybutów, ile wskazuje karta sytuacji. Z jednej karty atrybutów można wykorzystać jeden lub dwa elementy.

- Karta „joker” - może zastąpić jeden, dowolny element z karty atrybutu, konkretnie określony przez graczy podczas rozwiązywania sytuacji.

Karty sytuacji i pytania

Karta sytuacji zawiera opis niebezpieczeństwa. Aby rozwiązać problem gracze muszą wyłożyć odpowiednie karty atrybutów: takie których symbole są zaznaczone na karcie sytuacji + odpowiedni komentarz ustny. Karta pytania - zawiera pytanie z zakresu bezpieczeństwa.

Gracz nie wie, którą kartę wyciągnie podczas rozgrywania tury. Na każdej z nich zapisana jest liczba punktów, którą gracz może zdobyć. Karty sytuacji i pytań podzielone są na trzy poziomy trudności: łatwy - kolor zielony (1 pkt za poprawną odpowiedź), średni - kolor żółty (2 pkt.), trudny - kolor czerwony (4 pkt.). Przed rozpoczęciem rozgrywki należy podzielić karty na 3 stosy według poziomów trudności.

Po odpowiedzi na sytuacje i pytania Mistrz Gry ocenia wg klucza, czy odpowiedź jest poprawna czy nie. Dodatkowo gracze mogą uzyskać bonusy opisane na karcie.

Zakończenie gry

Zakończenie gry następuje po rozegraniu przez graczy 10 tur. Wygrywa gracz, który uzyskał najwięcej punktów.

Punkty - na każdej karcie sytuacji/pytania zapisane są punkty, które gracz może zdobyć po poprawnym wykonaniu zadania. Gracz zawsze zabiera zdobyte karty sytuacji i pytań i na koniec gry liczy punkty z wszystkich swoich kart. Punktacja jest stała dla kart z każdego poziomu: łatwy - kolor zielony (1 pkt za poprawną odpowiedź), średni - kolor żółty (2 pkt.), trudny - kolor czerwony (4 pkt.).

Załączniki:

- karty atrybutów
- karty sytuacji i pytań

Zasady rozgrywki bez Mistrza Gry

W sytuacji, gdy nie ma osoby, która może pełnić funkcję eksperta można rozegrać grę bez tej osoby. Należy przygotować karty odpowiedzi. Zawierają one odpowiedzi i sugerowane rozwiązania sytuacji. Z jednej strony karta odpowiedzi zawiera informację jakiej sytuacji lub pytania dotyczy. Na drugiej stronie znajduje się lista wymaganych kart atrybutów, wyjaśnienie sytuacji lub odpowiedź na pytanie. Po udzieleniu odpowiedzi na swoją kartę - gracz wyciąga odpowiednią kartę odpowiedzi i odczytuje poprawną odpowiedź. Wszyscy inni gracze weryfikują, czy udzielona odpowiedź jest poprawna i decydują o przyznaniu punktów. Odpowiedzi udzielone przez graczy nie zawsze muszą w 100% pokrywać się z zapisami na karcie odpowiedzi.