

Próba na Tip-Top

gra dydaktyczna

Przeznaczenie gry

Gra ma na celu przybliżenie trybu realizacji próby instruktorskiej. Pomaga uczestnikowi gry wdrożyć się w system próby. Zadania z Karty próby są adekwatne do opisu postaci oraz spełniają wymagania opisane w Systemie Stopni Instruktorskich dla stopnia przewodnika/przewodniczki. Gra skupia się na elementach dokumentacji próby. Dobrze dobrana dokumentacja jest istotna z punktu widzenia Komisji Stopni Instruktorskich. Po za systemem realizacji próby (zbieranie konspektów, zdjęć, opinii itp.) uczestnik poznaje warunki zamknięcia próby (opinia komendanta, opiekuna; stopień HO; raport z przebiegu próby, ukończenie KPP). Można ją wykorzystać na zbiorce drużyny wędrowniczej, kręgu akademickiego czy kręgu instruktorskiego, a także w kształceniu – na kursie przewodnikowskim, seminarium opiekunów prób instruktorskich lub warsztatach dla realizujących próby przewodnikowskie.

Zawartość zestawu

a) Karty próby (8 kart)- białe

Karty próby zawierają w górnej części charakterystykę postaci, która w skrócie informuje o pełnionej funkcji czy zainteresowaniach osoby, która realizuje próbę. Poniżej w ramce znajdują się zadania, które są w programie próby dla tej osoby. Po treści zadania w nawiasie znajdują się pogrubione duże litery. Litery te symbolizują karty bazowe - typ dokumentacji jaką gracz musi zebrać, aby rozliczyć się ze zrealizowanego zadania. W ostatniej ramce znajdują się cztery elementy, które są warunkami zamknięcia próby (wg. Systemu Stopni Instruktorskich). Na rewersie zamieszczono ideę i wymagania dla stopnia przewodnika. Karta próby jest białą kartką formatu A5, jest jednorazowa, ponieważ dla ułatwienia gry- można na niej pisać.

b) Karty bazowe (144 karty)- zielone z lilijkami na rewersie (4 cm x 5,8 cm)

Karty bazowe są symbolem dokumentu potwierdzającego wykonanie zadania. W tali kart bazowych znajduje się:

- 20x karta bazowa „Z- zdjęcia, filmy, multimedia”
- 20x karta bazowa „K- konspekty, programy, plany, harmonogramy”
- 32x karta bazowa „MD- materiały dodatkowe, poradniki, artykuły”
- 32x karta bazowa „O- opinie, listy, referencje”
- 14x karta bazowa „R- rozkazy”
- 10x karta bazowa „D- dyplomy, zaświadczenia”
- 10x karta bazowa „P- pisma formalne”
- 6x karta bazowa „A- ankiety”

c) Karty specjalne (24 karty)- czerwone z gwiazdkami na rewersie (4,5 cm x 7 cm)

Karty specjalne są symbolem dokumentu jaki należy przedstawić KSI przy zamykaniu próby. W tali kart specjalnych znajduje się:

- 6x karta specjalna „Raport z przebiegu próby”
- 6x karta specjalna „Opinia Komendanta”
- 6x karta specjalna „Opinia Opiekuna”
- 3x karta specjalna „Dyplom ukończenia KPP”
- 3x karta specjalna „Potwierdzenie przyznania H.O. -wpis w książeczce, rozkaz przyznania”

d) Karty akcji- bazowe (64 karty)- zielone (4,3 cm x 7 cm)

32 kart akcji- bazowych (wydrukowane w dwóch kopiach) pozwalają graczowi operować kartami bazowymi. Opis na karcie akcji ilustruje życie zdobywającego stopień. Poniżej znajduje się możliwość „ruchu” (oddaj, weź, wymień), która jest konsekwencją opisu.

e) Karty akcji- specjalne (32 karty)- czerwone (4,3 cm x 7 cm)

16 kart akcji - specjalnych (wydrukowane w dwóch kopiach) pozwalają graczowi operować kartami specjalnymi. Opis na karcie akcji ilustruje życie zdobywającego stopień. Poniżej znajduje się możliwość „ruchu” (oddaj, weź, wymień), która jest konsekwencją opisu.

Przygotowanie do gry

Wszystkie typy kart są losowo ułożone w 5 taliach (wg. typu kart). Wszystkie 5 talii leżą obok siebie, a ich zawartość nie jest widoczna dla graczy.

1. Każdy z graczy kolejno wybiera losowo jedną „kartę próby”. Po karcie tej może pisać (np. wykreślać zrealizowane zadania). Niewylosowane karty można odłożyć na bok (są niepotrzebne w trakcie całej gry). Karta dla wygody może pozostać odłożona, ale może być to ułatwienie dla przeciwnika, który będzie wstanie przeszkadzać graczowi.
2. Należy rozdać karty bazowe. Każdy gracz otrzymuje pięć kart bazowych. Karty bazowe należy położyć przed sobą w sposób widoczny dla wszystkich. Nie można ich zakrywać!
3. Każdy z graczy otrzymuje jedną kartę specjalną. Podobnie jak karty bazowe, karty specjalne należy położyć przed sobą w sposób widoczny dla wszystkich. Nie można ich zakrywać.
4. Prześledźcie zasady gry, ustalcie kto zaczyna kolejną i rozpoczynajcie...

Zasady gry

1. **Cel gry:** Gra kończy się w chwili gdy jeden z graczy zamknie swoją próbę tj. „zrealizuje” wszystkie zadania poprzez zebranie „kart bazowych” oraz zbierze wszystkie cztery elementy niezbędne do zamknięcia próby- „karty specjalne”.
2. **Uczestnicy gry:** W grze bierze udział od 2 do 6 osób (najlepiej 4-6), które w drodze losowania otrzymują na „karcie próby” konkretną postać oraz próbę do zrealizowania. Im więcej graczy tym większa możliwość zaspokojenia swoich potrzeb np. w skutek wymiany kart z przeciwnikiem. Każdy z uczestników ma podobne szanse wygranej, jeśli chodzi o „Kartę próby”. Mimo różnicy w układzie zadań, wszyscy mają do zebrania łącznie 22 „Karty bazowe” oraz 4 „karty specjalne”. Popularność danej „karty bazowej” czy też „karty specjalnej” na „karcie próby”, jest adekwatna do szansy wylosowania tej karty z talii.
3. **Ogólne zasady:**
 - Każdy uczestnik powinien mieć co najmniej 5 „kart bazowych”. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy „karta akcji” nakazuje mu oddanie karty. W następnej turze, jeśli po wykonaniu „ruchu” ma wciąż mniej niż 5 kart- może dobrać kartę ze stosu.
 - Każdy uczestnik ma jedną „kartę specjalną” na starcie. Jednak może ją stracić. Karty tej nie losuje się w następnej kolejce.
 - Po zrealizowaniu wszystkich zadań z „karty próby”, można wymienić 5 „kart bazowych” na jedną „kartę specjalną”. Jednak, przed graczem nie może zostać mniej niż 5 „kart bazowych” – tak jak na początku gry.
 - Jeśli na „karcie akcji” widnieje polecenie „Masz prawo do...” uczestnik może z tego prawa skorzystać w całości, w części lub od niego odstąpić.
 - Wykorzystane karty (akcji, bazowe, specjalne) odkłada się na osobne talie. W razie potrzeby tj. braku kart w grze, można je przetasować i wykorzystać ponownie.
4. **Sposób wykonywania ruchu w jednej kolejce.** Należy wybrać jeden z poniższych wariantów:
 - a) Rozliczyć się z zadania: Przeczytać głośno treść zadania oraz elementy dokumentacji jakie należało zebrać (litery w nawiasie przy treści zadania). Następnie przedstawić przeciwnikom „karty bazowe”, które symbolizują dokumentację. Odłożyć wykorzystane „karty bazowe” na stos kart zużytych. Dobrać „karty bazowe”, jeśli graczowi zostało mniej niż 5 „kart bazowych”.
 - b) Może wybrać kartę akcji-bazową, aby móc dokonać operacji na „kartach bazowych”: Przeczytać głośno treść i zastosować się do polecenia, które widnieje na karcie w postaci pogrubionego napisu. Kartę akcji należy odłożyć na stos kart zużytych.
 - c) Jeśli zakończył realizację zadań- może wybrać kartę akcji-specjalną, aby móc dokonać operacji na „kartach specjalnych”: Przeczytać głośno treść i zastosować się do polecenia, które widnieje na karcie w postaci pogrubionego napisu. Kartę akcji należy odłożyć na stos kart zużytych.
5. **Koniec gry:** Koniec gry następuje w chwili, gdy jeden z graczy zrealizował wszystkie zadania i w ostatnim ruchu zebrał wszystkie 4 „kart specjalne” pozwalające mu zamknąć próbę!
6. **Podsumowanie:** Ważnym elementem jest podsumowanie gry, które pozwoli wysunąć wnioski/refleksje płynące z udziału w grze.