

„Zrównoważony rozwój”

Strategiczna gra dydaktyczna

Przygotowanie do gry

- a) **Rozłóżcie plansze** akcji w rzędzie, tak, aby wszyscy mogli je widzieć. Powyżej nich, również w rzędzie, ułóżcie plansze zadań specjalnych rozpoczynając od IX a kończąc na VIII. Plansze kart stopni ułóżcie po boku plansz akcji i plansz zadań sezonowych. Nad polami wyznaczającymi wrzesień (IX) ustawcie znacznik upływu czasu.
- b) **Rozłóżcie karty** akcji, karty zadań sezonowych oraz karty stopni harcerskich i instruktorskich na odpowiednich polach plansz. Karty stopni powinny być położone tyłem (tak, aby nie można było odczytać zapisanych na nich zadań).
- c) **Rozdajcie każdemu graczowi** 1 kartę postaci, 1 tabelę wartości poszczególnych kart, 1 kieszonki na karty, 4 pionki (wszystkie w jednym odpowiednim kolorze) oraz 1 monetę.
- d) **Prześledźcie zasady gry**, ustalcie kto zaczyna kolejkę i postawcie przed nim znacznik gracza rozpoczynającego.
- e) **Rozpocznijcie grę**. Przy 4 graczach rozgrywka powinna trwać w całości 1h 30min przy 8/12 graczach około 2h.

Reguły gry

- 1. **Cel gry:** Zdobyć jak największą ilość punktów we wszystkich dziedzinach aktywności swojej postaci. Wygrywa osoba, u której różnica pomiędzy najsilniejszą, a najsłabszą sferą rozwoju jest najmniejsza.
- 2. **Uczestnicy gry:** W grze biorą udział 4 zespoły, które w drodze losowania otrzymują konkretną postać, którą mają rozwijać w sferze duchowej, intelektualnej, emocjonalnej (psychicznej), społecznej i fizycznej w okresie 12 miesięcy.
 - 2.1 **Rozwój fizyczny** rozumiemy jako stawanie się odpowiedzialnym za rozwój i funkcjonowanie własnego ciała.
 - 2.2 **Rozwój intelektualny** rozumiemy jako rozwijanie umiejętności samodzielnego myślenia i używania informacji w oryginalny sposób do adaptacji w nowych warunkach, a także poszerzanie swojej wiedzy.

2.3 Rozwój emocjonalny rozumiemy jako rozpoznawanie własnych uczuć oraz nauka wyrażania ich w celu zdobycia i utrzymania wewnętrznego poczucia równowagi i dojrzałości emocjonalnej, a także dbanie o dobre więzi uczuciowe i rodzinne.

2.4 Rozwój społeczny rozumiemy jako przyswajanie pojęć wzajemnych zależności z innymi oraz rozwijanie własnych umiejętności współpracy i przewodzenia.

2.5 Rozwój duchowy rozumiemy jako zdobywanie głębszej znajomości i zrozumienia duchowego dziedzictwa własnej społeczności, poznawanie duchowej rzeczywistości, która nadaje życiu sens, w tym wiedzy religijnej, określanie własnego systemu wartości oraz postępowanie w zgodzie z nim.

3. Bazowa sytuacja postaci: W chwili rozpoczęcia gry poszczególne postacie znajdują się w następujących sytuacjach życiowych:

a) Kasia – uczennica drugiej klasy liceum, przyboczna w drużynie wielopoziomowej, drużynowa namawia ją na zdobywanie stopnia HO, osoba towarzyska i lubiana, dużo czasu spędza aktywnie ze znajomymi lub drużyną, a mało na nauce, często sprzecza się z rodzicami, którzy woleliby, aby dla odmiany pomyślała o swojej zawodowej przyszłości.

b) Piotr – student pierwszego roku, drużynowy drużyny starszoharcerskiej, rok temu zamknął stopień przewodnika i HO, wybrał mało obciążające studia (stosunki międzynarodowe), aby mieć więcej czasu na zbiórki i dla dziewczyny, ma dobry kontakt z rodzicami i rodzeństwem, jednak z powodu braku czasu coraz mniej się z nimi widuje, zaniechał także uprawianie sportu.

c) Dominik – student 5 roku informatyki, szczepowy dużego szczepu drużyn i gromad, od dwóch lat w stopniu podharc mistrza, wciąż jednak Harcerz Orli, nie ma czasu na życie prywatne, bo cały czas dzieli na szczep, studia i dorywczą pracę, chce się wyprowadzić z domu, więc dorabia, jako przewodnik miejski.

d) Alicja – księgowa z rocznym stażem, kontynuuje studia magisterskie w trybie niestacjonarnym. Członkini hufcowego KSI i ZKK w stopniu podharc mistrza i HO, odkąd urodziła dziecko ma coraz mniej czasu na pracę harcerską, z której jednak nie chce zrezygnować, pomimo nacisków męża – „nie-harcera”. Ciężko jej wrócić do odpowiedniej formy fizycznej.

4. Sposób wykonywania ruchu:

4.1 Każda tura graczy oznacza upływ 1 konkretnego miesiąca. Gra rozpoczyna się we wrześniu i kończy w sierpniu.

4.2 Na początku każdej tury gracze otrzymują kieszonkowe/pensję, czyli 1 monetę.

4.3 W swojej turze każda postać wykonuje zawsze 2 akcje, które trwają określoną ilość czasu (mała akcja – 1 tydzień, średnia akcja – 2 tygodnie, duża akcja – 3 tygodnie).

4.4 Niektóre karty akcji trzeba wykupić (na tych kartach zaznaczone jest ile monet należy zapłacić, aby akcja została wykonana).

4.5 Wykonanie akcji gracz sygnalizuje kładąc 1,2 lub 3 znaczniki czasu (z 4 pionków w swoim kolorze, które posiada) na planszy akcji na polu czynności, jaką wybrał oraz zabierając 1 leżącą tam kartę akcji (z 3 jednakowych kart akcji tego pola, jakie tam leżą).

4.6 Jeśli w danej turze jeden z graczy położył swoje znaczniki czasu na którymś z pól, żaden inny gracz nie może już wykonać tej czynności do końca danego miesiąca (tury).

4.7 Gracze wykonują swoje akcje po kolei według ruchów wskazówek zegara. Kiedy wszyscy gracze wykonają swoją pierwszą akcję, w tej samej kolejności wykonują drugą. W każdym miesiącu inna osoba jest graczem rozpoczynającym wykonywanie akcji.

5. Karty akcji

5.1 Na planszy akcji znajdują się 24 pola, na których ułożone są karty akcji.

5.2. W momencie rozpoczęcia gry na każdym polu planszy akcji leżą 3 identyczne karty akcji określające, jaką czynność wykonuje gracz oraz ile punktów w danej sferze rozwoju lub/i monet daje mu jej posiadanie.

5.3 Gracz wybierający dane pole zawsze zabiera jedną z kart. Kiedy karty się skończą nikt z graczy nie może już wykonać tej czynności do końca gry.

5.4 Każdy gracz może posiadać dowolną liczbę identycznych kart akcji (1-3).

6. Karty zadań sezonowych

6.1 Karty zadań sezonowych są wykładane każdego miesiąca na planszy zadań sezonowych. W danym miesiącu dostępne są zawsze 2 różne czynności sezonowe.

6.2 Aby wykonać czynność sezonową należy położyć na jej polu odpowiednią ilość znaczników czasu i wziąć jedną z leżących tam 2 kart.

6.3 W danej turze tą samą czynność sezonową mogą wykonać dwaj gracze. Liczba kół dla znaczników czasu jest więc zawsze podwójna (jeśli pod kartą zadania sezonowego znajdują się 4 koła oznacza to, że dwaj gracze mogą z niej skorzystać układając po 2 znaczniki czasu każdy w swojej kolejce).

6.4 Każdy gracz może mieć tylko jedną taką samą kartę zadań sezonowych.

7. Karty stopni

7.1 Na planszy kart stopni znajdują się pola stopni harcerskich (HO, HR) oraz pola stopni instruktorskich (PWD, PHM, HM).

7.2 Na każdym z pól stopni leży kilka (od 2 do 5) kart, na których znajduje się lista konkretnych (7 dla stopni harcerskich i 9 dla stopni instruktorskich) zadań do wykonania.

7.3 Każda z kart stopni jest inna – posiada inny zestaw zadań. Gracz decydujący się wykonać małą akcję i otworzyć próbę na stopień ogląda 2 wylosowane karty danego stopnia i wybiera jedną, którą chce realizować. Na podjęcie decyzji ma 1 miesiąc – oddać niewykorzystaną kartę musi najpóźniej na początku nowej tury.

7.4 Po zakończeniu tury, w której gracz wykonał ostatnie z wybranych zadań na dany stopień probant ogłasza, że zamyka próbę. Wszyscy gracze wraz z nim sprawdzają czy posiada on odpowiednie karty zadań i jeśli tak pozwalają mu zachować kartę stopnia (jeśli nie musi ją odłożyć na odpowiednie pole).

7.5 Za zrealizowanie próby gracz otrzymuje punkty specjalne (5 dla stopni harcerskich i 7 dla stopni instruktorskich), które można na końcu gry przydzielić do najsłabszych dziedzin rozwoju postaci. Bonusem za zrealizowanie próby jest także dodatkowy znacznik czasu (ponieważ w jej trakcie nauczyliśmy się lepiej zarządzać czasem), którym można się posługiwać do końca gry.

7.6 Każdy gracz może w ciągu gry zdobywać 1 odpowiedni dla swojej bazowej sytuacji stopień harcerski i 1 instruktorski.

7.7 Nie można zaliczyć w poczet próby kart zebranych przed jej otwarciem. Dla ułatwienia każdą zdobytą kartę należy włożyć do kieszonki opatrzonej konkretnym miesiącem, na karcie stopnia należy zaś wpisać kiedy próba została otwarta.

7.8 Jeśli zadania z próby na stopień harcerski i instruktorski powtarzają się można je zaliczyć w poczet tylko jednej, wybranej przez gracza próby.

8. Koniec gry

8.1 Koniec gry następuje po wykonaniu wszystkich akcji, jakie przypadły graczom na sierpień.

8.2 Każdy gracz w tajemnicy liczy ile punktów zdobył w każdej z dziedzin rozwoju, a następnie jeśli posiada punkty specjalne rozdziela je tak, aby jego najsłabsza dziedzina rozwoju była jak najsilniejsza.

8.3 Po rozdzieleniu punktów specjalnych obliczana jest różnica pomiędzy najsilniejszą, a najsłabszą sferą rozwoju każdego z graczy. Wygrywa gracz, u którego różnica ta jest najmniejsza.

9. Podsumowanie gry

9.1 Ważną częścią gry dydaktycznej jest jej podsumowanie. Każda osoba powinna mieć możliwość podzielenia się swoimi wnioskami/refleksjami, jakie przyniósł jej udział w grze.