

## INSTRUKCJA DLA UCZESTNIKÓW:

Uczestnicy podzieleni na **4 grupy po 5 osób** każda biorą udział w grze symulacyjnej „SWA w Chorągwi”. Każdej z osób w grupie przydzielone są poszczególne role do odegrania: Komendant Chorągwi, Kierownik referatu wędrowniczego, Pełnomocnik ds. zagranicznych, oraz 2 drużynowych.

Podczas symulacji zespoły będą komunikowały się ze sobą oraz ze światem zewnętrznym (GK, WOSM, partnerzy lokalni) za pomocą listów w kopertach. Każdy list powinien zawierać adresata i nadawcę (wystarczy numer/nazwa grupy). Symulacja będzie trwała **2 tygodnie, gdzie każde 2 minuty to jedna doba, z czego 30 sekund to noc** (brak komunikacji).

Zadaniem każdej z grup jest udostępnienie wędrownikom z ich chorągwi udziału w Odkryciu SWA. Celem gry jest przezwycięzenie wdrażania nagrody SWA w poszczególnych chorągwiach.

## INSTRUKCJA DLA PROWADZĄCEGO:

Poniższe listy stanowią tylko wstępną propozycję tego, co może się wydarzyć podczas gry - są początkiem scenariusza, który będzie żył własnym życiem.

Ważne jest, aby kolejne wiadomości reagowały na pomysły i pytania skierowane przez uczestników. Prowadzący (najlepiej z pomocnikami w ilości odpowiadającej liczbie grup) mogą wcielić się w dowolną postać ze świata zewnętrznego, za każdym razem starając się zachowywać w sposób prawdopodobny, aby uczestnikom ani za bardzo nie ułatwiać, ani nie utrudniać zadania.

Jedynym przewidzianym z góry utrudnieniem dla wszystkich grup jest kryzys finansowy, jaki powinien być im dostarczony mniej więcej w połowie gry.

Dla 4 grup poniższy załącznik należy wydrukować 2 razy (dla każdej grupy po 1 liściku).

