

## GRA PLANSZOWA: „KOLEJKA ROZWOJU”

### **Cel zajęć:**

- poznanie etapów rozwoju psychofizyczny dzieci i młodzieży, ich szczególnych cech i charakterystycznych zachowań, i przypisanie ich do konkretnych metodyk;
- zdobycie umiejętności dopasowania cech rozwojowych do konkretnego etapu rozwoju.

### **Zamierzenia zajęć:**

- po zajęciach uczestnik będzie znał etapy rozwoju psychofizycznego dzieci i młodzieży,
- uczestnik będzie potrafił przełożyć poznane etapy rozwoju dzieci na pracę metodą harcerską na poszczególnych etapach,
- po zajęciach uczestnik będzie rozumiał, dlaczego każda z metodyk (grup wiekowych) musi pracować za pomocą innych form.

Liczba graczy: 2 – 5 osób

Czas gry: 30-60 min.

Wiek graczy: od 12 lat

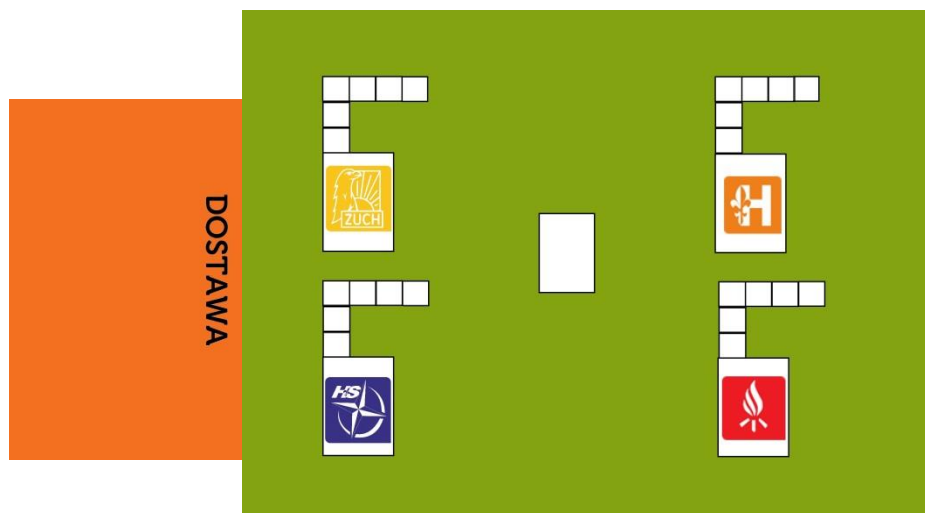
### **Gra zawiera:**

- 30 kart zagrywki (Czuwaj!/Zastępowy występ!/W tył zwrot!/ Cisza nocna/A w nagrodę extra podwieczorek/Ciąg wychowawczy)
- 5 kart „kolejka rozwoju – karta drużynowego”
- 44 karty metodyk:
  - 11 kart „zuch”
  - 11 kart „harcierz”
  - 11 kart „harcierz starszy”
  - 11 kart „wędrownik”
- Ściąga
- pionki (15 szt.) – po 3 na uczestnika
- plansza główna
- plansza dostawy
- plansze uczestników (5 kolorów)

**Cel gry:** zdobycie wszystkich metodyk z karty „Kolejka rozwoju. Karta drużynowego”. Gracz, który jako pierwszy zdobędzie ostatnią z metodyk ze swojej listy – wygrywa (każda karta drużynowego jest inna). Warunkiem koniecznym do zwycięstwa, będzie umiejętne zagrywanie kartami zagrywki.

## Przebieg gry:

1. Dostawa towarów
2. Ustawianie pionków w kolejkach do sklepów
3. Rozłożenie kart metodyk w sklepach
4. Zagrywki
5. Otwarcie sklepów
6. Ew. wymiany



rys. 1 - plansza główna i plansza dostawy



rys. 2 – przykładowa karta metodyki



rys. 3 – przykładowa karta zagrywki

## **PRZYGOTOWANIE DO GRY**

Każdy z uczestników losuje swój kolor i w tym kolorze uzyskuje planszę uczestnika, pionki (po 3 szt.), kartę drużynowego oraz karty zagrywki (każdy z graczy takie same karty zagrywki, po 6 szt.).

Z **karty drużynowego** wynika, jakie karty metodyk podczas rozgrywki powinien uzyskać, aby wygrać grę. Kto uzyska pierwszy wszystkie karty, które ma na swojej karcie drużynowego - wygrywa.

Podczas gry uczestnicy układają na planszy uczestnika zdobyte karty metodyk.

## **FAZY GRY**

### **Faza 1) Dostawa towarów**

Z planszy „dostawa”, na której leżą wszystkie karty metodyk losuje się pierwsze 4 karty z góry i układa w centrum planszy głównej odkrywając je. W fazie tej **nie można użyć „ściąg”**. Uczestnicy zastanawiają się, z jakich metodyk pochodzą wyłożone karty i planują w których kolejkach do sklepów na planszy głównej się ustawić.

### **Faza 2) Ustawianie pionków:**

Począwszy od gracza rozpoczynającego, gracze kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, ustawiają po jednym pionku na końcu kolejki przed wybranym „sklepem” na planszy głównej (sklepy z wybraną metodyką) aż do rozłożenia wszystkich pionków. Gdy gracze ustawią wszystkie swoje pionki, rozpoczyna się kolejna faza.

### **Faza 3) Rozłożenie kart metodyk w sklepach**

W fazie tej następuje rozłożenie **kart metodyk** do sklepów, które w fazie 1 podlegały dostawie i leżały w centrum planszy głównej. W tym momencie gracze mogą skorzystać ze ściąg.

### **Faza 4) Zagrywki:**

W tej fazie gracze zagrywają **kartami zagrywki** trzymanymi w ręku. Każdy gracz może użyć podczas fazy tylko 2 karty zagrywki. Pierwszy ruch należy do gracza rozpoczynającego. Pozostali gracze zagrywają kartami zagrywki po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej kolejce gracz może:

- zagrać jedną z kart trzymanych w ręku (nie można użyć dwóch kart przy jednym ruchu). Zgraną kartę odkrytą kładzie na oznaczonym miejscu (prostokąt) w centrum planszy głównej, po czym od razu wykonuje opisane na niej działanie.
- spasować, jeśli nie chce lub nie może zagrać karty trzymanej w ręku. Po wypowiedzeniu słowa „pas” nie można więcej zagrywać w tej fazie. Na tę fazę składają się maksymalnie 2 rundy (każdy może użyć max. 2 karty zagrywki). Faza kończy się, gdy wszyscy gracze wykorzystali dostępne karty lub spasowali.

Uwaga: zgrane karty zagrywki pozostają na planszy aż do otwarcia sklepów i zabrania swoich kart metodyk. Potem można wziąć z powrotem swoje karty zagrywki.

## **Faza 5) Otwarcie sklepów**

Gracze dostają wszystkie dostępne towary w otwartych sklepach. Każdy pionek może wybrać tylko jedną kartę metodyki, dlatego bardzo istotne jest zajmowane miejsce w kolejce. Pionek wraz z uzyskaną kartą metodyki opuszcza kolejkę i wraca do uczestnika. Zdobyte karty metodyk należy kłaść na planszy uczestnika w taki sposób, by były one widoczne i łatwe do policzenia dla innych graczy. Jeżeli kart metodyk w sklepie jest więcej niż pionków w kolejce, nadwyżkowe karty zostają w sklepach do następnej tury.

## **\*Faza 6) Wymiany (faza nieobowiązkowa) – następuje po fazie 5, czyli po rozdaniu kart metodyk**

W przypadku, gdy gracz ma za dużo kart danej metodyki w stosunku do Karty drużynowego (np. jego zadaniem jest uzyskanie 2 kart metodyki zuchowej, a zdobył ich już 5), może zgłosić swoją gotowość do wymiany poprzez opis cechy określonej na karcie metodyki. Np. *„chcę dokonać wymiany <<maskowanie swoich uczuć>> oraz <<odkrywanie świata psychicznego>> (harcerz starszy) na zucha*. Wymiana następuje w proporcji 2:1 – proponujący wymianę daje 2 karty, osoba podejmująca wymianę – tylko 1.

### **Uwagi:**

Kart zagrywki *„Ciąg wychowawczy”* oraz *„A w nagrodę podwieczerek extra”* nie można zastosować, jeśli na sklepie położona jest karta zagrywki *„Cisza nocna”*

Dla każdego uczestnika warto wydrukować karty lub podkleić je różnymi kolorami (patrz: kolory plansz uczestnika), aby karty nie myliły się między sobą podczas gry.

Kartami zagrywki można ingerować w kolejkę, w której się nie stoi.

Autor: phm. Joanna Ostrowska, Chorągiew Wielkopolska

Gra stworzona na podstawie gry planszowej pt. „Kolejka” wydawnictwo: Trefl S.A.