



# PRZEDĘ WSZYSTKIM NIE SZKODZIĆ

Gra programowo-metodyczna „Przedę wszystkim nie szkodzić”  
Autorzy: hm. Lucyna Czechowska, hm. Agata Erhardt-Wojciechowska

## Zasady gry

### Cele gry:

- zapoznanie uczestników gry (komend hufców) z zadaniami z dokumentu „Zasady wspierania programowo-metodycznego drużynowych w ZHP”;
- podstawa do dyskusji na temat tworzenia harmonogramu pracy hufca w obszarze pracy programowej oraz pracy z kadra;
- pretekst do rozmowy na temat ilości zadań przewidzianych dla harcerek komend w dokumencie „Zasady wspierania programowo-metodycznego drużynowych w ZHP” oraz ich priorytetyzacji.

### Czas gry:

Przygotowanie do gry + wyjaśnienie zasad:  
**20 min**

Czas rozgrywki: **60 min**

Podsumowanie gry: **20 min** + czas dyskusji zależny od liczby uczestników zajęć

### Zawartość zestawu na jeden stolik (od 1 do 3 graczy):

- dwuczęściowa plansza gry (skleić tak, aby w środku było miejsce na kalendarz),
- kartki kalendarza ułożone w stos odkryty miesiącami do góry uporządkowane od sierpnia do lipca następnego roku (pierwszym widocznym miesiącem jest sierpień),
- znaczniki projektu (powycinać) – najlepiej od razu położyć na odpowiadającej im nazwie pola na planszy,

- znaczniki przygotowania projektu (powycinać) – najlepiej od razu położyć na odpowiadającej im nazwie pola na planszy,
- szablon projektów specjalnych,
- mapa kompetencji,
- karta podliczania punktów,
- do przyklejania znaczników na kalendarz, potrzebna będzie biurowa masa mocująca wielokrotnego użytku (guma) - 1 pasek/stolik.

**UWAGA:** zawartość zestawu przypada na jeden stolik. W związku z tym, że gra jest kooperacyjna w ramach graczy przy stoliku, żaden gracz nie posiada oddzielnego zestawu elementów dla siebie. Decyzje przy stoliku są podejmowane wspólnie.

### Przygotowanie grupy:

Jeden wydrukowany zestaw położyć na stoliku, do którego zaprosz od jednego do trzech graczy. Jeśli w zajęciach uczestniczy więcej osób, wydrukuj odpowiednią liczbę zestawów gry i podziel grupę na stoliki wg powyższej zasady. Najlepiej, aby uczestnicy zajęć przy jednym stoliku reprezentowali jeden hufiec.

Jeśli przy jednym stoliku nie zebrali się przedstawiciele tego samego hufca, trzeba poprosić, aby przyjęli na potrzeby gry jakiś hufiec modelowy oraz omówili sobie jego charakterystykę/specyfikę przez 3 min. Ważne, aby dać graczom na to czas!

Gra ma na celu odzwierciedlać fragment rzeczywistości i nie powinna być rozgrywana w oderwaniu od niej.

## Najważniejsze warunki gry:

1. Ważne jest, aby na samym początku (bezpośrednio przed rozpoczęciem rozgrywki) podać graczom cele gry w brzmieniu:

Wcielając się w rolę kadry programowo-metodycznej hufca,

- stwórzcie harmonogram pracy hufca tak, aby jak najlepiej zapewnić wsparcie programowo-metodyczne drużynowym w waszym hufcu,
- postarajcie się napisać harmonogram tak, aby najlepiej odpowiadał na potrzeby Waszego hufca.

2. Po przedstawieniu celu gry należy poprosić graczy o przeczytanie opisu wszystkich projektów na planszy.

**Niezastosowanie powyższych kroków spowoduje znaczne zmniejszenie waloru edukacyjnego gry.**

## ZASADY GRY:

### INFORMACJE WSTĘPNE

1. Gracze wcielają się w rolę kadry programowo-metodycznej hufca. Ich zadaniem jest wspieranie kadr drużyn przy pomocy zadań przewidzianych w dokumencie „Zasady wspierania programowo-metodycznego drużynowych w ZHP”.

- 1.1 Jednym hufcem „zarządza” od 1 do 3 osób, w tym zakresie jest to gra kooperacyjna. Modelową sytuacją jest dobór grup według kryterium hufca (duży - mały, wiejski - miejski), w jakim na co dzień pracują.

- 1.2 Elementem rywalizacji jest rozgrywanie tej samej gry przy 2-5 różnych stolikach – końcowy wynik każdego z hufców można ze sobą porównać i wyłonić zwycięzców.

### PLANSZA i SYMBOLE

2. Każda grupa ma własną planszę z przedstawionymi zadaniami przynależnymi do hufca w dokumencie „Zasady wspierania programowo-metodycznego drużynowych w ZHP” oraz konkretnymi projektami, które je realizują (na przykładzie dużego hufca miejskiego). Są to tzw. projekty z puli ogólnej. Odnośnie projektów z puli specjalnej patrz punkt 8.2.

- 2.1 Przy każdym projekcie zaznaczona jest ilość jednostek czasu, jakie trzeba zużyć na jego

przygotowanie (klepsydry) i wykonanie (zegarki), ilość jednostek satysfakcji harcerskiej, jaką osiągnie w momencie jego wykonania kadra (kotyliony) oraz ilość jednostek motywacji, jaką osiągną w momencie jego wykonania jego odbiorcy (żarówki). Niektóre projekty posiadają także warunki dodatkowe regulujące ich realizację.



- 2.2 Projekty posiadają oznaczenie nakazujące ich realizację w ciągu weekendu (żółte zegarki) lub dni zwykłych (zielone zegarki). Niektóre projekty pozostawiają graczowi wybór w tej kwestii (szare zegarki) lub w ogóle nie wymagają czasowego zaangażowania odbiorców (O). Są także dwa projekty, których wykonanie zajmuje cały tydzień (turkusowe zegarki).



- 2.3 Znacznik realizacji projektów, które nie wymagają czasowego zaangażowania odbiorców (O na planszy) przykleja się u góry kalendarza poza polami dni.

3. Dodatkowo w grze jest talia znaczników reprezentujących wykonanie poszczególnych projektów (niektóre projekty wymagają 2 lub więcej znaczników wykonania, aby cały projekt został zrealizowany), które gracze będą wykładali na kartach kalendarza i przyklejali specjalną gumą.

**12. Zbieranie i weryfikow. programów pracy**

### KALENDARZ

4. Przed graczem rozkładana jest także plansza kalendarza złożona z 12 kart reprezentujących poszczególne miesiące (miesiące leżą jeden na drugim). Gra trwa od sierpnia do lipca w celu możliwości zaplanowania pracy od początku roku harcerskiego.

WRZESIEŃ						
PONIEDZIAŁEK	WTOREK	ŚRODA	CZWARTEK	PIĄTEK	SOBOTA	NIEDZIELA
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

awers

WRZESIEŃ
We wrześniu hufiec uzyskał od dawna wyczekiwaną nową siedzibę. Budynek wymaga jednak remontu, w który zaangażowane są wszystkie środowiska. Czas dostępny dla kadry i odbiorców zmniejsza się o cały tydzień.

rewers

- 4.1 Karty kalendarza zawierają rzeczywisty układ dni tygodnia z uwzględnieniem świąt państwowych i kościelnych. Podczas świąt nie można przygotowywać i realizować projektów w grze.

- 4.2 Na rewersie karty kalendarza znajduje się

opis zdarzeń niezależnych – harcerskich i poza-harcerskich wpływów na możliwości czasowe odbiorców (kadr drużyn) i/lub kadry programowo-metodycznej hufca. Każdorazowo najpierw należy przeczytać rewers, a następnie przełożyć kalendarz na stronę z kratkami zwykłych dni tygodnia i weekendu.

**4.3** Nie wolno zapoznać się z kolejnym miesiącem dopóki nie zakończy się planować danego miesiąca oraz nie można wracać do poprzedniego, gdy rozpoczęło się planowanie kolejnego miesiąca.

**5.** Realizacja projektu składa się z dwóch faz: fazy przygotowania i fazy wykonania.

**5.1** Każdy tydzień podzielony jest na dwie części: zwykłe dni tygodnia (poniedziałek-czwartek) oraz weekend (piątek-niedziela).

18	19	20	21	22	23	24
----	----	----	----	----	----	----

Akcje z obu faz (przygotowania i wykonania projektów) należy wykonywać tak, aby w danej części tygodnia użyty był tylko 1 znacznik wykonania projektu lub/i 1 oznaczenie przygotowania, co daje maksymalnie dwie akcje na cały tydzień (jedna w tygodniu, jedna w weekend).  
Możliwe konfiguracje akcji w tygodniu:

- przygotowanie + przygotowanie,
- wykonanie + wykonanie,
- przygotowanie + wykonanie lub wykonanie + przygotowanie (w przypadku gdy wykonanie dotyczy wcześniej już przygotowanego projektu).

Jeśli układ dni w miesiącu (np. przełom miesiący) lub świąt w kalendarzu uniemożliwiają położenie znacznika 2-kratkowego w tygodniu lub 2-kratkowego w weekend, nie można zaplanować działania w tej części tygodnia.

**5.2** Dodatkowo wykonując akcje gracze muszą respektować efekty zdarzeń niezależnych.

## FAZA PRZYGOTOWANIA PROJEKTÓW

**6.** W fazie przygotowania projektów gracze operują czasem kadry programowo-metodycznej.

**6.1** W każdym miesiącu gracze wykonują akcje trwające w sumie 8 części tygodnia.

**6.2** Wykonywanie akcji polega na naklejeniu znaczników przygotowania wybranego do realizacji projektu na właściwe części-

ci tygodnia (zwykłych dni tygodnia lub weekendu).

Innymi zasadami rządzi się przygotowanie projektów specjalnych (patrz 8.2)

**6.3** Gracze sami decydują czy będą wyklądać znaczniki przygotowania projektów od razu w najbliższych akcjach występujących po sobie (w jednym ciągu) lub rozkładając w czasie, przygotowując lub realizując równoległe inne projekty. Przy czym ich działania muszą być zgodne z zasadami opisanymi w punkcie 5.1 i 5.2.

**6.4** W momencie całkowitego zakończenia fazy przygotowania (kiedy oznaczenia przygotowania na kartach kalendarza są równe ilości klepsydr na planszy zadań i projektów) gracze mogą zacząć przyklejać na planszę zestaw znaczników reprezentujących realizację danego projektu.

## FAZA WYKONANIA PROJEKTÓW

**7.** W fazie wykonania projektów gracze operują wydarzeniami, które wymagają czasu kadry programowo-metodycznej oraz/lub odbiorców ich działań (kadr drużyn).

**7.1** W każdym miesiącu gracze wykladają na karcie kalendarza i przyklejają za pomocą specjalnej gumy posiadane znaczniki wykonania projektu zgodnie z warunkami dodatkowymi regulującymi ich realizację.

**7.2** Gracze sami decydują czy będą wyklądać znaczniki wykonania projektów od razu w najbliższych akcjach występujących po sobie (w jednym ciągu) lub rozkładając w czasie, realizując lub przygotowując równoległe inne projekty. Przy czym ich działania muszą być zgodne z zasadami opisanymi w punkcie 5.1 i 5.2.

**7.3** Projekt uznaje się za w pełni zrealizowany, gdy znaczniki wykonania przyklejone na kartach kalendarza są równe ilości zegarków na planszy zadań i projektów.

## PROJEKTY SPECJALNE + MAPA KOMPETENCJI

**8.** Punkty bonusowe satysfakcji kadry można uzyskać za zdobycie projektów specjalnych - odznak (BOKK, SOKK, BOKP, SOKP). Do ich zdobywania służą pola projektów z puli specjalnej, które określają jakie projekty z puli ogólnej muszą być wykonane (ich realizacja nie wymaga dodatkowego nakładu

pracy) oraz ile jednostek czasu kadry programowo-metodycznej trzeba przeznaczyć na wypełnienie pozostałych wymagań na poszczególne odznaki.

**8.1** Mapa Kompetencji jest narzędziem pomocnym w realizacji punktów bonusowych z realizacji (BOKK, SOKK, BOKP, SOKP).

**8.2** Przeznaczenie jednej z akcji przygotowania dostępnych w danym miesiącu na rzecz realizacji projektów z puli specjalnej zaznacza się długopisem powyżej opisu danego projektu specjalnego.

## ZAKOŃCZENIE GRY

**9.** Punkty na koniec gry, który następuje po rozegraniu 12 miesiąca, gracze otrzymują za ilość jednostek motywacji i ilość jednostek satysfakcji tylko na w pełni ukończonych projektach. Projekty rozpoczęte, a nie zakończone nie liczą się do klasyfikacji. Punkty można podliczyć za pomocą karty podliczania punktów.

## TEMATY/ARGUMENTY DO DISKUSJI PO ZAKOŃCZENIU ROZGRYWKI

**I.** Liczba zadań przewidzianych dla harcerskich komend w dokumencie „Zasady wspierania programowo-metodycznego drużynowych w ZHP”.

**II.** Różnorodność działań realizujących zadania przewidziane w w/w dokumencie. Kanon propozycji projektów powinien być otwarty i rzeczywiście odpowiadać na potrzeby środowiska.

**III.** Analiza liczby projektów (realizowanych w grze) przeznaczonych dla drużynowych i drużyn/gromad wynikających z harmonogramu pracy namiestnictw, zespołu kadry kształcącej, komisji stopni instruktorskich i innych zespołów realizujących zadania wymienione w/w dokumencie w świetle najlepszego zapewnienia wsparcia programowo-metodycznego drużynowym w waszym hufcu.

**IV.** Priorytetyzacja zadań przewidzianych dla harcerskich komend w dokumencie „Zasady wspierania programowo-metodycznego drużynowych w ZHP”.

**V.** Wspieranie drużynowego w realizacji programu wychowawczego w gromadzie/drużynie jako obowiązek harcerskich komend w świetle nierzadko intensywnie zaplanowanego harmonogramu pracy hufca.

**VI.** Odpowiedzenie sobie na pytanie czy satysfakcja harcerska, jaką osiągnie w momencie wykonania projektu kadra hufca, zawsze idzie w parze z motywacją odbiorców projektów?

**VII.** Refleksja nad nazwą gry „Przede wszystkim nie szkodzić”.