



PRZYBIJ PIĄTKĘ
POKOLENIOM



Instrukcja



PRZYBIJ PIĄTKĘ POKOLENIOM



PAKIET GIER TERENOWYCH Z OKAZJI
100. ROCZNICY UTWORZENIA ZWIĄZKU HARCERSTWA
POLSKIEGO I ODZYSKANIA NIEPODLEGŁOŚCI PRZEZ POLSKĘ

AUTORZY SCENARIUSZA GRY TERENOWEJ „PRZYBIJ PIĄTKĘ POKOLENIOM!”:

hm. Paulina Szymańska - refleksja o sposobie przekazywania historii harcerstwa, koncepcja gry i zadań
pwd. Violetta Wileńska - opracowanie historyczne i pytania na kartach postaci
pwd. Antoni Krzemiński - opracowanie historyczne oraz wybór postaci i postaw

KOREKTA:

phm. Aleksandra Korczak
phm. Katarzyna Kryńska

W razie pytań zapraszamy do kontaktu
szymanska.paulina@zhp.net.pl



O PRZEKAZYWANIU HISTORII HARCERSTWA SŁÓW KILKA:

Którego dnia tygodnia rozpoczął się obóz na wyspie Brownsea? Jakie drugie imię nosił Andrzej Małkowski? W którym mieście ukazał się rozkaz Naczelnej Komendy Skautowej powołujący cztery drużyny przy Polskim Towarzystwie Gimnastycznym „Sokół”? W którym roku odbył się Jubileuszowy Zlot Harcerstwa w Spale? Ile granatów rzucił Alek podczas „Akcji pod Arsenalem”? Z takimi lub podobnymi pytaniami spotkała się lub postawiła je przed swoimi wychowankami prawdopodobnie większość z nas podczas biegów harcerskich, rajdów upamiętniających wydarzenia historyczne, zbiórek o historii harcerstwa, odpytywań na stopnie lub podczas zdobywania sprawności z dziedziny „Wyrobienie harcerskie”.

Konia z rzędem temu, kto potrafi sprawnie i bezbłędnie udzielić odpowiedzi na te pytania, choć przecież owe tematy „przewijały” się od okazji do okazji podczas harcerskich spotkań. Ile to razy (my i nasi wychowankowie) zakuliśmy lub sprawdziliśmy fakty historyczne, zdobyliśmy sprawność bądź punkt na rajdzie i zapomnieliśmy? Stało się tak, ponieważ owa faktografia była pozbawiona kontekstu lub w ogóle znaczenia. Historia to ciąg zdarzeń, które łączą się ze sobą, przeplatają się i wynikają z siebie: są dla siebie przyczyną i skutkiem. Podawane w oderwaniu od kontekstu i bez zrozumienia szerszej perspektywy stają się bezużyteczne. O ileż łatwiej zrozumieć sens zapraw porannych, które mają miejsce podczas naszych letnich obozów, gdy ma się świadomość wartości tężyzny fizycznej, na którą zwracał uwagę wśród skautów Robert Baden-Powell, zabierając kilku choro-witych chłopców z ciasnych londyńskich mieszkań na obóz na niewielkiej wyspie na południowym wybrzeżu Wielkiej Brytanii, by mogli uczestniczyć w „pełnym tężyzny życiu w terenie”, a którą to lub podobną ideę propago-wało Towarzystwo Gimnastyczne „Sokół” pod hasłem „W zdrowym ciele zdrowy duch!”? Poza rozumieniem kontekstów historycznych i wpływem wydarzeń na współczesne oblicze harcerstwa, znajomość historii pozwala nam pamiętać o naszych korzeniach i ustalić naszą tożsamość. Pomaga także zminimalizować przypadki, pod-czas których „wyważamy otwarte drzwi”, czyli uniknąć wymyślenia rozwiązań, na które ktoś już kiedyś wpadł, a co za tym idzie – zaoszczędzić cenny czas i zrobić krok naprzód, zamiast stać ciągle w tym samym miejscu. Analizowanie przyczyn, przebiegu i skutków poszczególnych wydarzeń historycznych oraz wyciąganie z nich praktycznych wniosków jest niezastąpioną nauką, która pozwala ludziom żyjącym współcześnie ominąć popeł-nione niegdyś błędy, kontynuować właściwe praktyki i udoskonalić jakość teraźniejszych działań.

Sposobem na przybliżanie wychowankom historii harcerstwa jest także objaśnianie im strategii poszczególnych wydarzeń, tego, z jakich pobudek wynikały i jaki osiągnęły efekt. Czym innym, jak nie zadaniem zespołowym przeprowadzonym przez wędrowników, była inicjatywa odbicia „Rudego” przez przyjaciół, czyli „Akcja pod Arse-nalem”? Owo przedsięwzięcie zostało przygotowane i przeprowadzone w określonym czasie, miało swój zakres działań oraz wymagało określonych zasobów ludzkich i sprzętowych oraz przede wszystkim dążyło do określo-nego celu podbudowanego wartościami harcerskimi: służbą i braterstwem. Śmiało możemy zatem podpatrywać od chłopaków z Szarych Szeregów strategię działań i przenosić je w nasze współczesne realia.

Historię harcerstwa przekazujemy naszym wychowankom po to, by wspierać ich we wszechstronnym rozwoju, by ich wychować. Przywoływanie postaci z przeszłości, „zdejnowanie ich z pomnika” oraz przybliżanie ich charakterów, sylwetek i dokonań może spowodować, że staną się one bliskie sercom młodych ludzi. Ważne, by pokazać, kto z kanonu „Harcerskich Bohaterów” był koleżeński, kto odważny, kto inicjatywny, a kto potrafił poświęcić wiele w imię idei. Ważne też, by prowokować się nawzajem do rozważań o tym, w jaki sposób możemy prezentować podobne postawy we współczesnym świecie i... uczyć się harcerskich postaw w działaniu, mając przed oczami przykłady z historii.

O MARTYROLOGII SŁÓW KILKA:

Około połowy XIX w. jako społeczeństwo zdecydowanie silniej zaczęliśmy postrzegać aktualne i przeszłe wydarzenia związane z dziejami Polski przez pryzmat męczeństwa, cierpienia, tragedii. Wpływ na to miała epoka romantyzmu, która zbiegła się z czasem, gdy Polska pozostawała pod zaborami. Nauczyliśmy się czcić bohaterów, bitwy, wojnę i poświęcenie w imię wyznawanych idei i wartości. Wiele z takiej właśnie narracji przeszło również do sposobu przedstawiania historii harcerstwa naszym wychowankom. Dziwić lub nie może fakt, że dzieci i młodzież po prowadzonych przez nas zbiórkach czy organizowanych rajdach bywają zachwycone realiami wojny, a drużynowi wprost mówią o komentarzach swoich podopiecznych: „Szkoda, że nie mogłem wziąć udziału w tej bitwie!”. Tym bardziej myślę, że warto z dużą rozważą podejść do tego, jaką i w jakiej formie przekazujemy naszym wychowankom wiedzę z dziedziny historii harcerstwa, w szczególności że harcerze, którzy pamiętają realia II wojny światowej proszą o nienazywanie ich bohaterami, niezczenie, nietrywializowanie i nienadbudowywanie ich poświęcenia. Wcielając w życie pozytywność metody harcerskiej, warto zrezygnować z podejścia przesiąkniętego martyrologią i mówić więcej o pomyślnych wydarzeniach z czasów pokoju lub postaciach, które budowały, inicjowały pozytywne przedsięwzięcia, nie musząc jednocześnie walczyć o przetrwanie. Zaś tym, co wartościowego możemy dostrzec w czasach wojny, bitew, powstań i wskazać naszym podopiecznym, są ludzkie postawy, np.: umiejętność zjednoczenia się w imię wolności, siła przyjaźni większa niż strach czy branie odpowiedzialności za teraźniejszość i przyszłość. Postawy te są aktualne i pożądane również współcześnie.

KILKA SŁÓW RÓWNIEŻ O DOBORZE FORM PRACY:

Historia harcerstwa może być bardzo ciekawa, wciągająca i emocjonująca – może być jak książka przygodowa, momentami thriller, momentami romans. Jednak to od nas – instruktorów ZHP – zależy, czy tak właśnie podamy ją naszym wychowankom. Wiele zależy od formy pracy.

Historię można zgłębiać! Do tego świetnie nadaje się forma zwiadu (ekspedycji), wywiadu ze społecznością lokalną, wycieczka tematyczna połączona ze zwiedzaniem miejsc pamięci, gra terenowa/fabularna (o ile brak podczas niej odpytywania z faktografii bez uzasadnionego kontekstu), a także gry planszowe, karciane i wszelkie formy twórcze, np.: film, audycja, makieta, fotografia, tworzenie komiksu, wymagające syntezy wiedzy historycznej.

Historię można także wskrzeszać i odtwarzać, inspirując się tym, co przeszłe, by działać współcześnie: inicjować pozytywne projekty tak, jak dawniej Andrzej Małkowski zainicjował ideę skautingu na terenach polskich, odważnie stawać w obronie słabszego kolegi tak, jak kiedyś Maciej Bittner stanął w obronie więźniów politycznych przewożonych koleją do Oświęcimia podczas Akcji pod Celestynowem, prowadzić gromadę zuchową i wychowywać najmłodszych członków ZHP w myśl idei Aleksandra Kamińskiego.

GRA TERENOWA „PRZYBIJ PIĄTKĘ POKOLENIOM!”

Całkowity czas gry: 6 godzin

Na przykład:

10:00-10:30 – rejestracja patroli,

10:30-14:00 – 1 część gry,

14:00-15:30 – obiad,

15:30-18:00 – 2 część gry.

18:00 – patrole schodzą się na metę, oddają organizatorom swoje karty postaci. Organizatorzy sprawdzają Punkty Postaci i Zielone Punkty Kontrolne oraz zaliczają Uczynki i odpowiedzi na pytania dotyczącej wybranej postaci, wytaniają zwycięskie patrole.

Charakterystyka odbiorcy:

Gra przygotowana została dla zuchów, harcerzy, harcerzy starszych i wędrowników. Odbiorcy posiadają podstawową wiedzę z zakresu historii harcerstwa i historii Polski nabytą podczas zbiórek gromad i drużyn oraz w toku zdobywania sprawności, stopni, zadań zespołowych, projektów starszoharcerskich i znaków służb, a także w ramach prowadzonych w podstawowych jednostkach organizacyjnych Kampanii Bohater.

Cel ogólny gry terenowej:

Wykształcenie postawy harcerskiej (tzn. tej odpowiadającej kanonowi wartości zawartych w „Podstawach wychowawczych ZHP”) wśród współczesnych zuchów, harcerzy, harcerzy starszych i wędrowników poprzez przytoczenie postaw życiowych osób, które miały wpływ na budowanie tożsamości Związku Harcerstwa Polskiego w latach 1918-2018 i odzyskanie przez Polskę niepodległości.

Po przeprowadzonej grze terenowej odbiorca będzie:

- znał kanon postaw i wartości charakteryzujących członka Związku Harcerstwa Polskiego (w szczególności: aktywność społeczna i inicjatywność, lokalny patriotyzm, odwaga, rodzinność/koleżeństwo, błyskotliwość) i posiadał doświadczenie zachowań spójnych z tymi wartościami,
- potrafił charakteryzować postaci, które miały wpływ na budowanie tożsamości Związku Harcerstwa Polskiego w latach 1918-2018 (w szczególności jedną z następujących osób: Józef Piłsudski, Ignacy Paderewski, Andrzej Małkowski, Aleksander Kamiński, Zdzisława Bytnar, Tadeusz Zawadzki, Stefan Mirowski, Kazimierz Lutostawski),
- potrafił korzystać z mapy topograficznej przy wsparciu zastępu bądź pełnoletniego opiekuna,
- znał ideę Zielonego Punktu Kontrolnego, potrafił je odszukać w terenie i potwierdzić swoją obecność.

Podział na grupy - patrole:

Zuchy poruszają się w szóstkach (liczebność: 5-8 osób) pod opieką pełnoletniego opiekuna. Harcerze, harcerze starsi oraz wędrownicy poruszają się samodzielnie w zastępach (liczebność: 5-8 osób).

Rejestracja patroli:

Patrol wybiera jedną z ośmiu kart postaci (z: Józef Piłsudski, Ignacy Paderewski, Andrzej Małkowski, Aleksander Kamiński, Zdzisława Bytnar, Tadeusz Zawadzki, Stefan Mirowski, Kazimierz Lutostawski) – owa postać będzie towarzyszyła patrolowi podczas gry terenowej, celem patrolu będzie skompletowanie karty postaci. Ponadto każdy z patroli dostanie mapę terenu gry, zasady gry zawierające limity czasowe oraz kompas.

Po sprawdzeniu spraw formalnych, ekwipunku, rozdaniu materiałów i omówieniu zasad gry patrole startują!

PRZEBIEG GRY:

Patrole uzupełniają karty postaci poprzez:

- zdobywanie **Punktów Postawy** swojej postaci (naklejek symbolizujących daną postawę) podczas realizacji zadań w **Miejskach Aktywnych**,
- pisemne odpowiedzenie na pytania związane z obroną przez patrol postacią,
- odnalezienie 10 **Zielonych Punktów Kontrolnych** oraz przy pomocy kasownika mechaniczne potwierdzenie, że **Zielony Punkt Kontrolny** został przez patrol odnaleziony,
- wykonanie **Dobrego Uczynku** związanego z wybraną postacią.

Na mapie zaznaczone są: **Miejsca Aktywne** (10, wraz z podaniem, ile jakich postaw można podczas danego zadania uzyskać), **Zielone Punkty Kontrolne** (10), miejsce startu, mety oraz wydawania obiadu.

Za wykonanie zadania w **Miejscu Aktywnym** można zdobyć całą lub część puli **Punktów Postawy** (w zależności od wyniku zadania i zaangażowania patrolu). Zadania w **Miejskach Aktywnych** mają określony czas, każde z nich trwa ok. 20-30 min.

Każdy patrol samodzielnie wybiera, do których Miejsc Aktywnych dotrze oraz w którym momencie gry wykona **Dobry Uczynek**, odpowie na pytanie dotyczące wybranej przez siebie postaci i odnajdzie 10 Zielonych Punktów Kontrolnych.

Gra nie jest na czas, jednak patrole zobowiązane są do przestrzegania limitów czasowych, np.: 14:00 – stawienie się w miejscu wydawania obiadu, 18:00 – stawienie się na mecie gry. W godz. 18:00-19:00 nastąpi sprawdzenie kart gry przez organizatorów, a następnie ogłoszenie wyników i wręczenie nagród. Wygrać może każdy patrol, warunkiem wygranej jest skompletowanie karty postaci.

POZOSTAŁE ZASADY GRY:

- patrol porusza się i wykonuje zadania zawsze pieszo i zawsze razem,
- do każdego zadania w Miejscu Aktywnym patrol może przystąpić tylko raz,
- patrole nie mogą wymieniać się między sobą Punktami Postawy (naklejkami) oraz kartami postaci; raz wzięta karta postaci nie podlega wymianie do końca gry terenowej,
- jeżeli patrol dotrze na metę po godz. 18:00, wówczas karta postaci nie podlega sprawdzeniu, co jest równoznaczne z nieukończeniem gry terenowej „Przybij piątkę pokoleniom!”.
- w razie napotkanej trudności patrol może dzwonić do organizatora (numer telefonu podany na karcie postaci).

Idea Zielonych Punktów Kontrolnych:

www.zielonypunktkontrolny.pl

ZAŁĄCZNIKI:

- ZAŁ. 1 – karty postaci Gramy na 100!
- ZAŁ. 2 – zasady gry Gramy na 100!
- ZAŁ. 3 – zadania w Miejscach Aktywnych Gramy na 100!
- ZAŁ. 4 – dla organizatora Gramy na 100!

Bibliografia, czyli opisy poszczególnych postaci pochodzą z:

1. www.pl.wikipedia.org/wiki
2. www.iotwock.info/artukul/pozegnanie-wieslawa-muszynskiego/48667
3. Harcerski Słownik Biograficzny, t. I, pod red. A. Massalskiego, Warszawa 2006
4. Harcerski Słownik Biograficzny, t. II, pod red. A. Massalskiego, Warszawa 2008
5. Harcerski Słownik Biograficzny, t. III, pod red. A. Massalskiego, Warszawa 2012
6. Harcerski Słownik Biograficzny, t. IV, pod red. A. Massalskiego, Warszawa 2016

Dodatkowo wybór postaci inspirowany był filmem „Krakowscy instruktorzy o historii harcerstwa w l. 1908 – 1998” (www.youtube.com/watch?v=9fqNKGdq0PY), artykułem: www.jpilsudski.org/artykuly-historyczne-pilsudski/zyciorys-jozefa-pilsudskiego oraz odcinkami „Historii bez cenzury”:

- „Twardziele Piłsudskiego – Legiony Polskie” (www.youtube.com/watch?v=RFYJSpgcX_A),
- „Ojcowie niepodległości #1: Ignacy Paderewski.” (www.youtube.com/watch?v=nD2xfBzv5Pw).

ZAŁĄCZNIK 4

Drogi organizatorze - to świetnie, że chcesz podjąć się tego wyzwania! Poniżej znajdziesz check-listę, dzięki której będziesz miał pewność, że dopiąłeś grę na ostatni guzik.

Co trzeba zrobić, by przygotować grę terenową „Przybij piątkę pokoleniom!”?

- wyznaczyć termin gry, godziny, teren gry, miejsce startu i mety, miejsce obiadowe,
- wystać informację do potencjalnych odbiorców gry o zapisach i podstawowych danych (nazwa, cel wydarzenia, data, godziny, miejsce, koszt, kontakt do organizatora, terminy i sposób zgłoszeń oraz wpłat, liczebność i rodzaj patroli (metodyka, wiek), minimalna i maksymalna liczba graczy, informacje o opiece, inne wymagania wobec graczy),
- pozyskać fundusze na materiały programowe, nagrody i inne opłaty, np.: wpłaty uczestników, granty,
- zebrać zgłoszenia od patroli (dobrze by było, gdyby w grze wzięły udział co najmniej trzy 5-osobowe patrole),
- zebrać punktowych (co najmniej 13) i koordynatorów gry (co najmniej 3, w tym dwóch zmotoryzowanych),
- pozyskać sojuszników (ratowników WOPR, osoby obsługujące park linowy, zaprzyjaźnione instytucje) i poinformować ich o ich roli,
- poinformować zgłoszone patrole o zasadach gry i niezbędnym ekwipunku,
- poinformować na co najmniej 2 tygodnie przed wydarzeniem punktowych i koordynatorów gry o ich roli, strojach i niezbędnych materiałach programowych (bardzo dobrą praktyką jest przetestowanie przez punktowych swoich zadań w miejscu, w którym zadanie będzie się odbywać, we właściwych strojach i z kompletem właściwych materiałów programowych PRZED wydarzeniem),
- zakupić nagrody i kompasy dla patroli,
- zakupić materiały programowe i niezbędne wydruki (karty postaci – najlepiej na sztywnym papierze, naklejki z punktami postawy w rozmiarze odpowiadającym miejscom na kartach postaci, mapy – najlepiej zalaminowane, zasady gry z wypisanym kontaktem do zmotoryzowanego koordynatora),
- przygotować mapy (najlepiej topograficzne), które powinny zawierać zaznaczone na pomarańczowo Miejsca Aktywne, na zielono – Zielone Punkty Kontrolne, dodatkowo miejsce startu, miejsce mety i miejsce ogniskowe; przy Miejscach Aktywnych powinny być napisane ich nazwy oraz ilość i rodzaj możliwych do zdobycia Punktów Postawy, ewentualnie godziny, w jakich można realizować dane zadanie. Zadania zajmują dużą część czasu przeznaczoną na grę; warto zlokalizować je blisko siebie (maks. co 500 m jedno od drugiego) i w pobliżu Zielonych Punktów Kontrolnych, miejsce wydawania obiadu powinno być zlokalizowane tak, aby z każdego miejsca gry była podobna odległość.

Na godzinę przed rozpoczęciem gry organizator aranżuje odprawę punktowych, podsumowuje z nimi ich rolę, sprawdza stroje i przekazuje niezbędne materiały programowe oraz naklejki z Punktami Postawy, wysyła punktowych na miejsce swoich zadań, ewentualnie podwozi ich.

JAK PRZEPROWADZIĆ WPROWADZENIE DO GRY?

Organizator gry ustawia patrole do apelu (wprowadzeniu może towarzyszyć apel z rozkazem, meldowanie się patroli, Hymn ZHP), przedstawia się, wita uczestników gry, wprowadza graczy w klimat wydarzenia, sygnalizuje im, co ich czeka podczas gry – co zobaczą i kogo spotkają.

Organizator gry wyjaśnia jej zasady i rozdaje teczki z materiałami (losowa lub wybrana wcześniej karta postaci, zasady gry, mapa, kompas, długopis), pozostawia 1-2 minuty na zapoznanie się z nimi i zadawanie ewentualnych pytań.

Organizator gry spisuje imię i nazwisko oraz numer telefonu do lidera każdej z grup, uprzedza go także o zasadach bezpiecznego poruszania się po drodze i innych kwestiach związanych z bezpieczeństwem. Organizator gry wysyła SMS-y do punktowych z informacją, że gra już wystartowała.

CO W TRAKCIE GRY?

Koordynatorzy gry przemieszczają się po terenie gry, sprawdzają, czy punktowi są na właściwych miejscach, pytają, ile patroli u nich już było, zagadują mijane patrole, jak im idzie i udzielają bieżącej pomocy, robią także zdjęcia.

CO PO GRZE?

Warto podziękować sojusznikom, koordynatorom i punktowym oraz zebrać od nich i od graczy informację zwrotną na temat gry! Dodatkowo można też wykorzystać zrobione zdjęcia do dobrej fotorelacji z wydarzenia. Nie można oczywiście zapomnieć o posprzątaniu terenu gry i rozliczeniu wydarzenia.

