



TROPAMI
TYCH, CO
PRZED NAMI



Instrukcja



TROPAMI TYCH, CO PRZED NAMI



GRA DLA HARCEREK I HARCERZY, HARCEREK I HARCERZY
STARSZYCH ORAZ WĘDROWNICZEK I WĘDROWNIKÓW.

AUTORZY GRY:

hm. Katarzyna Marszałek
phm. Urszula Warchocka

KOREKTA:

phm. Aleksandra Korczak

SKŁAD I OPRACOWANIE GRAFICZNE:

phm. Karolina Piotrowska

W razie pytań zapraszamy do kontaktu :)
urszula.hajka@zhp.net.pl
katarzyna.marszalek@zhp.net.pl



GRA JEST CZĘŚCIĄ PROJEKTU GRAMY NA 100

SŁOWEM WSTĘPU

Oddajemy w Wasze ręce propozycję gry, przeznaczonej dla harcerek i harcerzy, harcerek i harcerzy starszych oraz wędrowniczek i wędrowników.

Pomysłodawczynią gry jest kierowniczką Harcerskiego Instytutu Badawczego hm. Justyna Sikorska. Wspólnie z członkami HIB staraliśmy się opracować propozycję, która pozwoli poznać/przypomnieć postaci, które współtworzyły ruch harcerski w Polsce.

Tropami tych, co przed nami" składa się z następujących elementów:

- opisu reguł gry
- biogramów postaci
- kart do gry
- lista zapotrzebowania na grę

Biogramy postaci oraz karty zostały opracowane głównie na podstawie informacji zawartych w publikacjach: Janusz Wojtycza (red.), *Harcerski Słownik Biograficzny, tomy I, II, III*, Muzeum Harcerstwa, Marron Edition, Warszawa 2006-2012 oraz Stanisław Puchata, *Poczet Harcmistrzów i Harcmistrzów tom I A-Ł, tom II M-Ż*, Warszawa 2014.

Mamy nadzieję, że gra pozwoli harcerkom i harcerzom odkryć tropy nie tylko wskazanych postaci, ale może pobudzi do poszukiwania innych tropów. Pomocny w tych poszukiwaniach *Harcerski Słownik Biograficzny* jest dostępny bezpłatnie na stronach Muzeum Harcerskiego w Warszawie pod adresem <http://muzeumharcerstwa.pl/index.php/tom-i-ii-iii-hsb>. Może nawet zachęci do poszukiwania tropów postaci dotąd nie opisanych, a ważnych dla ruchu harcerskiego?

Przygotowanie tej gry było dla nas niesamowitą przygodą i mamy nadzieję, że osoby wykorzystujące ją, będą potrafiły opracować dla swoich środowisk wyprawę „Tropami tych, co przed nami”.

*Z harcerskim pozdrowieniem
„Czuwaj”*

hm. Katarzyna Marszałek
phm. Urszula Warchocka
(autorki gry)

ZANIM ZACZNIECIE GRAĆ

Oto kilka informacji dotyczących gry:

- Gra polega na odwiedzaniu punktów patrolowych i wykonywaniu zadań.
- Liczba osób na punkcie jest elastyczna. Podana liczba osób jest przewidziana do przeprowadzenia przez punkt jednego patrolu.
- W przypadku punktu gdzie nie opisano, co jest warunkiem zaliczenia zadania, punkt winien zostać zaliczony na podstawie zaangażowania uczestników w wykonanie zadania.
- Punkt stanowią:
 - o osoba/osoby prowadzące,
 - o sztalugi z biogramem (dostępny w Załącznikach),
 - o skrócony biogram (dostępny w Załącznikach),
 - o karta do gry (dostępna w Załącznikach),
- Każdy patrol otrzymuje po wykonaniu zadania na punkcie skrócony biogram oraz kartę do gry.
- Na ostatnim punkcie w ramach podsumowania gry uczestnicy tworzą swoją własną kartę do gry. Na karcie tej umieszczają biogram postaci ze środowiska harcerskiego z historii, którą chcą uhonorować, upowszechnić.
- Osoby odpowiedzialne za dany punkt powinny zapoznać się przed grą z biogramem osoby, której punkt dotyczy. Wskazane byłoby również zapoznanie się z jej publikacjami.
- Zadania na poszczególnych punktach traktujemy jako „przykład dobrych praktyk”. Dozwolone są dowolne modyfikacje. Zwracamy tylko uwagę, że ważne jest, aby zadania były związane z życiem postaci, którą poznają uczestnicy.

LISTA ZAPOTRZEBOWANIA NA GRĘ:

- 3 sztuki taśmy dwustronnej,
- stoper,
- bandaże elastyczne 6 szt., chusty trójkątne 3 szt.,
- dwa kije dla oznaczenia miejsca transportu,
- 12 sztuk markerów,
- 2 szare papiery x liczba patroli,
- zatyczki jednorazowe do uszu x ilość patroli, grube rękawice robocze,
- grube rękawice gumowe,
- 1 kg grochu,
- 1 kg ryżu,
- 1 para słuchawek,
- nagranie z białym szumem,
- słuchawki wygłuszające,
- długopisy (100 szt),
- 3 podkładki pod kartki,
- kartki A3 po 3 dla każdego patrolu czyli 3 x ilość patroli,
- 5 opakowań kredek,
- 5 opakowań mazaków,
- mundur harcerski sprzed reformy mundurowej lub mundur wodniacki, mundur harcerski obecny (opcjonalnie),
- 5 x stoik,
- 2 litry oleju,
- 5 l wody,
- barwnik spożywczy x ilość patroli,
- 5 szklanek lub szklane naczynia typu zlewka chemiczna/fizyczna,
- 2 litry mleka,
- laser lub latarka,
- musująca tabletki x ilość patroli,
- komputer z dostępem do internetu, 1 x klocki Jenga,
- 3 x taśma klejąca, 2 x nożyczki,
- telefon z możliwością kręcenia filmów,
- 3 ryzy papieru A4,
- tablica korkowa,
- 2 opakowania pinezek,
- lustro,
- 1 kg maku,
- 3 opakowania makaronu rurki,
- 1 kg cukierków w papierkach Mini,
- 1 kg cukierków w papierkach (obojętny rodzaj byle dużego formatu),
- sznury petnionych funkcji (zastępowy, komendant hufca, szczepowy, komendant związku drużyn, kapelan),
- kabel USB do podłączenia telefonu do komputera.

OPIS PUNKTÓW:

1. Olga Drahonowska - Małkowska

Zapotrzebowanie:

pocięty tekst hymnu harcerskiego (w załącznikach opracowany materiał), taśma dwustronna, stoper.

Opis zadania:

Uczestnicy otrzymują pocięty, pomieszany tekst hymnu harcerskiego. Każdy uczestnik ma jeden wers hymnu, przyczepiony do pleców. Zadaniem jest jak najszybsze poprawne ułożenie hymnu harcerskiego. Zadanie można uznać za wykonane, gdy staną w rzędzie osoby, które są „kolejnymi wersami hymnu”. Uczestnicy mogą ze sobą rozmawiać, jednakże liczy się czas wykonania zadania. Dopuszczalny czas to 45 sek.

Załączniki:

hymn harcerski, Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z O D-M dla każdego patrolu.

Liczba osób do prowadzenia punktu: 2

2. Ewa Grodecka

Zapotrzebowanie:

bandaże elastyczne 6 szt., chusty trójkątne 3 szt., dwa kije dla oznaczenia miejsca transportu.

Opis zadania:

Uczestnicy (z zakrytymi oczami) mają zabandażować trzem osobom ze swojego patrolu:

- głowę
- nogę
- rękę

Wszystkie osoby muszą zostać przetransportowane w bezpieczne wyznaczone miejsce X, nie dotykając przy tym ziemi. Należy zastonić oczy osobom, które będą bandażować. Punkt, gdzie powinni być przeniesieni ranni nie powinien być dalej niż 15m od punktu gry. Odległość powinna być dopasowana do wieku uczestników gry. Zadanie uważa się za wykonane, gdy na miejsce X zostaną dostarczone wszystkie osoby.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z EG dla każdego patrolu.

Liczba osób do prowadzenia punktu: 2

3. Irena Lepalczyk

Zapotrzebowanie:

3 markery, szary papier dla każdego patrolu.

Opis zadania:

Uczestnicy mają namalować na dużym papierze sieć alarmową swojego patrolu, bez używania słów. Na kartce mają znaleźć się ich imiona, nazwisko lub przezwisko, przydział do drużyny oraz miejsce zbiórki alarmowej. Sieć może rysować tylko jedna osoba. Pozostali uczestnicy mogą podpowiadać, w każdy sposób byle nie używali mowy oraz telefonów.

Po wykonaniu sieci, uczestnicy bawią się w „poplątańca”.

Uczestnicy stają w kręgu, wszyscy zamykają oczy. Na hasło „poplątaniec” starają się chwycić drugą osobę za rękę. Uwaga! Ważne, aby dwie osoby nie złapały się za dwie ręce, bo stworzą osobną parę, a trzeba będzie potem rozplątać supet bez puszczenia rąk. Patrol samodzielnie decyduje o strategii rozwiązania zadania.

Gdy uczestnicy utworzą krąg, należy zaznaczyć, że w myśl pedagogiki społecznej współtworzonej przez Irenę Lepalczyk ważny jest każdy element środowiska, w którym żyjemy i należy się wspierać w braterstwie z drugim człowiekiem.

Jeżeli nie uda się za pierwszym razem, można spróbować ponownie.

Zadanie uznaje się za wykonane, gdy patrol narysuje sieć alarmową uwzględniając imiona wszystkich osób w patrolu i miejsce zbiórki alarmowej. Zadanie z poplątańcem zostaje uznane, gdy wszyscy wyplącają się z sieci.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z IL dla każdego patrolu.

Liczba osób do prowadzenia punktu: 2

4. Maria Zofia Łyczko

Zapotrzebowanie:

zatyczki jednorazowe do uszu lub coś, co będzie substytutem zatyczek, grube rękawice robocze, grube rękawice gumowe, ziarna grochu, ziarna ryżu, słuchawki, nagranie z białym szumem, słuchawki wygłuszające.

Opis zadania:

Uczestnicy mają do wykonania trzy doświadczenia mające na celu przybliżyć im życie ludzi z niepełnosprawnościami.

Zadania do wykonania:

1. Doświadczenie świata osób niesłyszących. Można wykorzystać zatyczki do uszu lub słuchawki wygłuszające i poprosić o wykonanie np. 10 przysiadów lub też ubranie dodatkowej koszulki na wewnętrzną stronę.
2. Doświadczenie świata osób z zaburzeniami sensorycznymi, autyzmem itp. Uczestnik zakłada grube rękawice robocze lub gumowe rękawice i próbuje wykonać precyzyjną pracę: odsiewanie ziaren grochu od ziaren ryżu. W tym celu do miski wsypujemy ziaren grochu i ziaren ryżu. Należy wyciągnąć w czasie minuty jak najwięcej ziaren ryżu z miski.
3. Doświadczenie związane z białym szumem to jest nakładanie się dźwięków na siebie. Wykorzystuje się nagranie białego szumu, nakładając uczestnikowi słuchawki. Prosi się o powtórzenie kilku zdań. Zdania są dowolne, ważne, aby miały więcej niż trzy słowa.

Punkt jest zaliczony, gdy wszystkie doświadczenia zostaną przez uczestników wykonane. Po wykonaniu zadań istotne jest, aby porozmawiać z uczestnikami o ich odczuciach związanych w wykonywanych zadaniach.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z Ł-M-Z dla każdego patrolu. Liczba osób do prowadzenia punktu: 3

5. Maria Wocalewska

Zapotrzebowanie:

kartki, długopisy (20 szt.), podkładki pod kartki

Opis punktu:

Na podstawie dostarczonych przez punktowego wymagań na stopień przewodnika, w zależności od wieku, harcerze muszą ułożyć zadania do pięciu wybranych przez siebie wymagań, które fikcyjny druh / druhna mogłoby realizować w środowisku drużyny, szczepu, hufca. Należy pamiętać, aby zadania były ograniczone w czasie. W zależności od wieku harcerzy.

Załączniki:

wymagania na stopień przewodnika (polecamy zalaminować te wymagania, postużą większej ilości patroli), biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z MW dla każdego patrolu. Liczba osób do prowadzenia punktu: 2

6. Anna Wiktorja Zawadzka

Zapotrzebowanie:

kartki A3, kredki 3 op., mazaki 3 op.

Opis punktu:

Uczestnicy mają rozszyfrować tekst zapisany szyfrem GA_DE_RY_PO_LU_KI

Na podstawie odszyfrowanej wiadomości uczestnicy mają narysować nowy znak WAGGGS inny, niż aktualnie obowiązujący. Dla porównania uczestnicy dostają aktualną wersję plakietki WAGGGS (dostępną w załącznikach).

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z A-W-Z dla każdego patrolu, zaszyfrowana wiadomość (zalaminowana), odszyfrowana wiadomość (zalaminowana), wzór aktualnej plakietki WAGGGS.

Liczba osób do prowadzenia punktu: 2

7. Zofia Florczak

Zapotrzebowanie:

mundur harcerski sprzed reformy mundurowej lub mundur wodniacki, mundur harcerski obecny lub opcja B zdjęcia mundurów dostępne w Załącznikach.

Opis punktu:

Zadaniem uczestników jest znaleźć pięć różnic między mundurami: pomiędzy obecnym oficjalnym mundurem harcerskim, a mundurem sprzed reformy umundurowania. Może być to tradycyjny mundur harcerski, mundur wodniacki, mundur innej organizacji harcerskiej. Zadanie zostaje zaliczone, jeśli zostaną znalezione przynajmniej trzy różnice. W przypadku braku dostępnych mundurów można postużyć się kolorowymi fotografiami (są zawarte w Załącznikach).

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z ZF dla każdego patrolu, fotografie mundurów.

Liczba osób do prowadzenia punktu: 2

8. Jadwiga Falkowska

Zapotrzebowanie:

stoik, olej, woda, barwnik spożywczy, szklanki lub szklane naczynia typu zlewka chemiczna/fizyczna, mleko, laser lub latarka, rodzyнки, musująca tabletkę

Opis punktu:

Uczestnicy mają do wykonania na punkcie jedno z dwóch doświadczeń:

1. Lampa Lawa

Przyszykuj duży stoik, a najlepiej przezroczystą karafkę. Do środka wlej $\frac{3}{4}$ szklanki oleju (oczywiście proporcje można zmieniać w zależności od tego, jak duże jest naczynie). Do szklanki wlej $\frac{1}{4}$ wody i dodaj nieco barwnika spożywczego (może to być koncentrat z buraków, barszczyk instant albo barwniki). Po dokładnym wymieszaniu wlej wodę do naczynia z olejem. Od razu powinien pojawić się efekt kolorowych bąbli, które będą tonęły w wodzie. Żeby przedłużyć zabawę, do mikstury wystarczy wrzucić musującą tabletkę.

Opis doświadczenia pochodzi ze strony:

www.madryz-rodzice.pl/2016/05/5-niesamowitych-eksperymentow-ktore-zrobisz-w-domu-ze-swoim-dzieckiem

2. Efekt Tyndalla

Efekt Tyndalla to nic innego, jak charakterystyczny stożek, jaki tworzy światło przechodzące przez naczynie wypełnione przezroczystą niejednorodną mieszaniną (tzw. roztwór koloidalny). Aby zaobserwować to zjawisko wystarczy naprawdę niewiele:

- przezroczyste naczynie (najlepsza będzie zlewka, można ją jednak zastąpić np. zwykłą szklanką),
- woda,
- mleko,
- źródło światła: np. latarka lub zielony laser (czerwony sprawdzi się niestety gorzej).

Wybrane naczynie należy ustawić blisko ściany – to na niej widoczne będą efekty eksperymentu. Najpierw nalewa się do naczynia samą wodę. Po przyłożeniu do jego brzegu latarki lub lasera można zobaczyć pierwsze efekty. Następnie do wody dodaje się kilka kropel mleka i dokładnie miesza. Po ponownym przyłożeniu latarki światło widoczne na ścianie przybierze postać tzw. stożka Tyndalla.

Opis doświadczenia pochodzi ze strony:

<https://www.radiozet.pl/Nauka-i-Technologia/Nauka/Domowe-laboratorium-5-prostych-eksperymentow-ktore-mozesz-zrobic-z-dzieckiem>

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z JF dla każdego patrolu.

Liczba osób do prowadzenia punktu: 2 (Liczba osób jest uzależniona od ilości przeprowadzanych doświadczeń).

9. Józefa Łapińska

Zapotrzebowanie:

kartki, długopisy

Opis punktu:

Zadaniem uczestników jest ułożyć karty memory związane z prawami dziecka, a następnie omówić trzy z nich, które według uczestników są najczęściej łamane. Zadanie można zaliczyć gdy zostanie ułożone memory, oraz uczestnicy omówią na forum patrolu trzy najczęściej nieprzestrzegane prawa dziecka.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z JŁ dla każdego patrolu, karty memory dostępne w Załącznikach (karty można pomieszać razem albo ułożyć oddzielnie teksty, a osobno obrazki).

Karty pobrane ze strony : www.dzieckiembadz.blogspot.com/2017/05

Liczba osób do prowadzenia punktu: 1

10. Antonina Gurycka

Zapotrzebowanie:

kartki, długopisy

Opis punktu:

Uczestnicy mają opracować krótką ankietę, która może zostać wykorzystana na potrzeby realizacji badań Harcerskiego Instytutu Badawczego. Każda ankieta musi mieć minimum 2 opcje odpowiedzi oraz przynajmniej 7 pytań. Tematyka jest dowolna. Uczestnikom można pokazać, jak działa Instytut, wchodząc na stronę: www.hib.zhp.pl lub też pokazać raport z badania HIB nt. akcji letniej, który powinien naprowadzić osoby, jak powinny wyglądać ankiety.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z AG dla każdego patrolu, raport z badania Harcerskiego Instytutu Badawczego na temat obozowej akcji letniej (dostępny w Załącznikach).
Liczba osób do prowadzenia punktu: 1

11. Józefa Kantor

Zapotrzebowanie:

klocki Jenga, z naklejonymi opisami czynności obozowych

Opis punktu:

Patrol otrzymuje ułożoną wieżę Jenga, na deseczkach której zostały napisane czynności, które harcerki w konspiracji wykonywały w obozie koncentracyjnym. Uczestnicy mają spróbować wyjąć jak najwięcej deseczek z napisami (tak aby wieża nie przewróciła się). Po wyciągnięciu deseczki czytają jej treść na głos. Punkt zostaje zaliczony jeśli uda się wyciągnąć 10 deseczek (czynności dostępne w Załącznikach).

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z JK dla każdego patrolu, lista z opisem czynności wykonywanych w obozie.
Liczba osób do prowadzenia punktu: 1

12. Stanisław Broniewski.

Zapotrzebowanie:

telefon z możliwością kręcenia filmów, kartki, długopisy.

Opis punktu:

Zadaniem uczestników jest założenie własnej firmy:

1. Wybranie spośród karteczek produktów i marek luksusowych a także łatwo dostępnych i dokonanie ich podziału na poszczególne grupy (towary luksusowe/towary popularne) na kartce.
2. Wybranie, z którego targetu produktów uczestnicy będą musieli założyć firmę na podstawie losowania konkretnych dóbr.
3. Stworzenie kosztorysu wyprodukowania jednej rzeczy, a także kosztu sprzedaży tego produktu w sklepie, uwzględniając poniesione wszystkie koszty. – Zadanie wyłącznie dla HS i Wędrowników.
4. Nakręcenie reklamy promującej dany produkt – 2 minutowa reklama. Rekwizyty uczestnicy zapewniają we własnym zakresie.

Zadanie zaczerpnięte z propozycji programowej „Ekonomia jest Kobietą”.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z SB dla każdego patrolu, kartki z produktami luksusowymi (dostępne w Załącznikach), ogólnopolski raport i sprzedaży dóbr luksusowych w 2017 roku.

Liczba osób do prowadzenia punktu:1

13. Józef Andrzej Grzesiak

Zapotrzebowanie:

mapa świata, tablica korkowa, karteczki do zapisywania krajów, kartki do notowania stolicy i rysowania flagi krajów, długopisy, pinezki.

Opis punktu:

Zadaniem uczestników jest zaznaczenie na mapie świata obszarów, w których działają ośrodki harcerskie poza granicami kraju. Dodatkowym utrudnieniem jest podanie stolicy państwa oraz jej flagi narodowej. Jest to alternatywa dla urozmaicenia punktu dla patroli starszoharcerskich. W celu nakierowania uczestników na kraje, w których gdzie działają ośrodki harcerskie, dostają oni flagi tych państw.

Określi:

- Argentyna,
- Australia,
- Francja,
- Kanada,
- Stany Zjednoczone,
- Szwecja,
- Wielka Brytania,
- Austria,
- Belgia,
- Dania,
- Niemcy,
- Południowa Afryka.

Zadanie zostaje zaliczone, jeśli na mapie świata zostanie zaznaczone 6 lokalizacji.

Załączniki:

mapa świata, biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z J-A-G dla każdego patrolu, flagi krajów (dostępne w Załącznikach).

Liczba osób do prowadzenia punktu: 1

14. Aleksander Kamiński

Zapotrzebowanie:

kartki, długopisy.

Opis punktu:

Na podstawie wymagań do sprawności zespołowej „Janosik” uczestnicy wybierają cztery podpunkty związane z tą sprawnością, które muszą wykonać, w warunkach w jakich się znajdują. Mogą używać rekwizytów, jakie uzyskają od siebie lub od innych. Zadanie uznaje się za zaliczone, gdy cztery podpunkty zostaną zrealizowane. Sprawność „Janosik” pozwala na kształtowanie odważnej postawy, uczy sprawiedliwości, stawania w obronie słabszych, rozwija kondycję fizyczną.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z AK dla każdego patrolu, wymagania na sprawność „Janosik”(polecamy załaminować).

Liczba osób do prowadzenia punktu: 1

15. Kazimierz Lutostawski

Zapotrzebowanie:

lustro, mak, makaron rurki, cukierki w papierkach Mini, cukierki w papierkach (obojętny rodzaj byle dużego formatu).

Opis punktu:

Uczestnicy mają ułożyć, w odbiciu lustrzanym, krzyż harcerski z dostarczonych materiałów wraz z całą symboliką. Maksymalny czas na wykonanie zadania to 10 minut.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z KL dla każdego patrolu, krzyż harcerski lub wzór krzyża.

Liczba osób do prowadzenia punktu: 1

16. Jan Paweł Mauersberger

Zapotrzebowanie:

kartki, długopisy sznury pełnionych funkcji (zastępowego, komendanta hufca, szczepowego, komendanta związku drużyn).

Opis punktu:

Przygotowany sznur kapelana, a także kilka innych sznurów (zastępowego, komendanta hufca, szczepowego, komendanta związku drużyn). Zadaniem uczestników jest przypisanie sznura do kartki z nazwą odpowiadającej mu funkcji. Drugą częścią zadania jest odpowiedź na dwa pytania odnośnie tego, czym zajmuje się kapelan ZHP i konfrontacja ich odpowiedzi z oficjalnymi dokumentami ZHP związanymi z funkcją kapelana.

Pytania:

1. Czym się zajmuje kapelan w ZHP?
2. Kto mianuje kapelanów dla hufca?

Zadanie jest zaliczone niezależnie od podanych odpowiedzi, ważne, aby pojawiły się jakiegokolwiek ich przemyslenia. Dobrą praktyką byłoby także zapoznanie się z poniższym dokumentem, aby udzielić patrolom poprawnych odpowiedzi.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z J-P-M dla każdego patrolu, „Uchwała Główniej Kwatery ZHP nr 218/2017 z dnia 10 października 2017 r. w sprawie „Zasady pracy Kapelanów i Duszpasterzy Związku Harcerstwa Polskiego oraz ich współdziałania z komendami” (Link poniżej, dostępna także pobrana wersja w Załącznikach)

link:

www.dokumenty.zhp.pl/uchwala-glownej-kwatery-zhp-nr-2182017-10-pazdziernika-2017-r-sprawie-zasady-pracy-kapelanow-duszpasterzy-zwiazku-harcerstwa-polskiego-oraz-wspoldzialania-komendami

Liczba osób do prowadzenia punktu: 1

17. Stefan Mirowski

Zapotrzebowanie:

duże kartki do rysowania, kredki, mazaki.

Opis punktu:

Zadanie związane z WOSM. Na podstawie wiadomości znalezionych z odczytanego przez uczestników QR kodu, uczestnicy mają zaprojektować na nowo logo WOSM. Nie może być na nim żadnego z aktualnych elementów, które ma obecne logo. Mogą być one w zmienionej formie, np. inny kształt gwiazdki. Logo należy pokolorować kredkami.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z SM dla każdego patrolu, QR kod - najlepiej w formie zalaminowanej (dostępny w Załącznikach).

Liczba osób do prowadzenia punktu: 1

18. Eugeniusz Witold Piasecki

Zapotrzebowanie:

komputer z dostępem do Internetu, telefon z możliwością nagrywania filmów, kabel USB do podłączenia telefonu do komputera.

Opis punktu:

Na podstawie prezentacji o szwedzkim systemie gimnastycznym dostępnej w linku poniżej, uczestnicy mają ułożyć i zaprezentować nową rozgrzewkę, którą harcerze mogliby wykonywać na obozach. Rozgrzewka musi zawierać minimum 7 ćwiczeń. Po nagraniu filmu powinien on zostać odtworzony dla uczestników na komputerze.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z E-W-P dla każdego patrolu prezentacja dostępna pod adresem:

<https://prezi.com/hcw85btvjgk/szwedzki-system-wychowania-fizycznego/#>

Liczba osób do prowadzenia punktu: 1

19. Marian Stanisław Sedlaczek

Zapotrzebowanie:

kartki, długopisy.

Opis punktu:

Zadania dla Harcerzy:

Uczestnicy mają powiedzieć, jak rozumieją służbę i czym ona jest dla harcerza - animowana wymiana myśli z punktowym.

Zadanie dla Harcerzy Starszych:

Uczestnicy mają powiedzieć, jak rozumieją służbę i czym ona jest dla harcerza oraz - animowana wymiana myśli z punktowym. Niech podadzą przykładowe działania, które będą służbą.

Zadanie dla Wędrowników:

Uczestnicy mają napisać krótki artykuł (max. do 150 słów) dotyczący ich przygody lub służby harcerskiej. Artykuł musi mieć tytuł, wstęp, część przewodnią z rozwinięciem i zakończeniem.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z M-S-S dla każdego patrolu.

Liczba osób do prowadzenia punktu: 1

20. Tadeusz Strumiłło

Zapotrzebowanie:

kartki, długopisy

Opis punktu:

Zadaniem uczestników jest przygotowanie planu „akcji naborowej”, która ma na celu przyprowadzenie na punkt 5 osób i przeprowadzenie z nimi jednej, wybranej przez uczestników zabawy. Zadanie uznaje się za zaliczone, gdy zostaną przyprowadzone co najmniej 3 nieznane im wcześniej osoby.

Załączniki:

Biogram w formacie A3, biogram dla każdego patrolu w formacie A4, karta do gry z ST dla każdego patrolu.

Liczba osób do prowadzenia punktu: 1

OPIS ZAKOŃCZENIA GRY – CO ZROBIĆ Z OSTATNIĄ KARTĄ?

Ostatnia karta to stworzenie przez patrol karty związanej z wybranym przez siebie bohaterem. Karta powinna być stworzona na załączonym szablonie. Aby wytonić postać do gry, dobrze byłoby użyć jednej z form dyskusji np. burzy mózgów podczas której, grupa będzie mogła wspólnie wybrać bohatera, a przy okazji uzasadnić swój wybór.

Jeśli uczestnicy nie mają wystarczającej wiedzy, aby uzupełnić kartę, potrzebny będzie dostęp do informacji w formie elektronicznej. Polecamy powoływanie się na rzetelne strony, wówczas mamy pewność, że informacje są wiarygodne.

Kto wie, może to zachęci którąś drużynę do rozpoczęcia kampanii Bohater? ;-)

