

# GRA KARCIANA

## Realizowanie kierunków programowych metodą harcerską

**Ilość osób:** 2-5 (optymalnie 3-4 graczy)

**Czas:** 45 min.

**Wiek:** 8+

### Zawartość zestawu:

- karty cech metody harcerskiej
- karty kierunków programowych
- kostka do gry

### Wydruk gry:

Wydrukować tyle zestawów kart kierunków programowych (KARTA A – 6 szt.) i metody harcerskiej (KARTA B – 6 szt.) ilu jest graczy + 2 zestawy więcej na stół rozgrywających.

### Cel gry

Zrealizowanie (zdobycie) wszystkich kierunków programowych dzięki cechom metody harcerskiej.

### Przygotowanie do gry

Ułóż karty kierunków programowych w trzy stosy, tak aby na każdy stos składały się karty o takim samym dwukolorowym rewersie (dwa różne kierunki programowe w rogach kart). Po ułożeniu trzech stosów, potasuj każdy z nich i połóż na stole rewersami do góry (tekstem do dołu).

Karty cech metody potasuj i rozdaj każdemu graczowi po 5 kart. Gracze trzymają karty na ręce zakryte dla innych graczy.

Wyłóż na stół tyle kart ze stosu kart cech metody, ilu jest uczestników gry. Karty należy ułożyć odkryte na stole – widoczne dla każdego.

Resztę kart cech metody odłóż na stół w stosie zakrytym.

### Rozgrywka

#### Krok 1 gracza: Rzut kostką

Każdy gracz w swojej kolejce zaczyna od rzutu kostką. Kolejność graczy jest zgodna z ruchem wskazówek zegara. Ilość oczek, która została wyrzucona zmusza graczy do następujących działań:

1 – „przejmowanie kart cech metody” – każdy gracz ciągnie (losowo) z talii gracza po lewej stronie jedną kartę – wszyscy na „raz... dwa.... trzy...”. UWAGA: to jest gra i proszę się nie obrażać, jak ktoś wyciągnie komuś bardzo potrzebną kartę;

2, 3, 4, 5 – nic się nie dzieje;

6 – wymiana cech metody i kierunków programowych – wymiana z innym graczem. Podczas wyrzucenia 6 przez jednego gracza, każdy może wymienić się kartami, ale najwyżej dwa razy.

Można wymienić się tylko na zasadzie:

- 1 karta cechy metody za 1 cechy metody,
  - 1 karta kierunku programowego za 1 kartę kierunku programowego, mówiąc np.: „Mam do oddania cechę metody *Pośredniość*, a wezmę *Pozytywność*, ktoś chętny?”.
- W żadnym momencie gry uczestnik nie może mieć więcej niż 5 kart na ręku.

### Krok 2 gracza: Ruch gracza

Gracz który rzucał kostką może:

- **zrealizować kierunek programowy**, wykładając z ręki na stół cztery karty cech metody wymaganych do zrealizowania tego kierunku (wymagane cechy są ukazane na rewersie kart kierunków programowych). Po odłożeniu do stosu kart zużytych czterech kart, bierze pierwszą kartę z góry odpowiedniego stosu kart kierunków programowych. Treść zdobytej karty czyta na głos i odkłada na stół odkrytą dla innych graczy – nie trzyma jej na ręku. Na koniec realizacji kierunku programowego gracz uzupełnia ilość kart do 5 na ręku z zakrytego stosu kart cech metody.

LUB

- **wymienić kartę cech metody**, którą posiada na ręce z kartą, która leży na stole (odkrytą lub zakrytą). Gracz chcąc wymienić kartę, musi **najpierw** wyłożyć z ręki cechę metody do stosu kart zużytych, a następnie wziąć ze stołu kartę cechy:

- odkrytą – czyli z rzędu kart cech, które leżą odkryte dla wszystkich graczy. Po zabraniu karty z tego stosu dokłada się do niego kolejną kartę, aby zawsze na stole było tyle kart odkrytych ilu jest graczy.

LUB

- zakrytą – jeżeli gracz nie interesuje żadna z kart, która mieści się w stosie kart odkrytych, może on wymienić się „w ciemno” ze stosem zakrytych kart cech metody. Wtedy po oddaniu z ręki niepotrzebnej karty, dobiera ze stosu zakrytych kart cech metody pierwszą kartę z góry.

### **UWAGA:**

Nie można wykonać dwóch rzeczy w tym kroku, czyli po zamianie karty ze stosem, zrealizować kierunek programowy.

Gracz musi wykonać jedną z czynności w ramach tego kroku, tzn. nie można spasować.

### Ruch kolejnego gracza

Każdy gracz po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara wykonuje wyżej opisane kroki.

UWAGA: jeżeli dwa razy z rzędu (w następujących po sobie kolejkach) w „kroku 1” wypadnie jedno oczko na kostce, dochodzi o **wywrotu cech metody**. Czyli, gracz rzucający kostką zbiera z rąk wszystkich graczy karty cech metody, tasuje je, poczym losowo rozdaje każdemu po 5 kart. Tym samym gracze kontynuują grę z innym zestawem kart na ręku.

### Zakończenie gry

Grę wygrywa ta osoba, która jako pierwsza zdobędzie karty wszystkich kierunków programowych uchwalonych przez XXXVIII Zjazd ZHP w grudniu 2013.

Karty mogą Wam również posłużyć do wymyślenia swojego wariantu gry ☺ Powodzenia!

Hm. Agata Erhardt-Wojciechowska