

GRA - Odpowiedzialność podharcmistrza.

Materiał kształceniowy dla przyszłych podharcmistrów oraz początkujących podharcmistrów. Podczas zajęć można będzie poznać podstawowe prawa, obowiązki i odpowiedzialność z zakresu prawa o stowarzyszeniach, działalności pożytku publicznego i wolontariacie, systemu oświaty, wypoczynku dzieci i młodzieży, prawa cywilnego, prawa karnego, prawa wykroczeń i statutu ZHP.

INFORMACJE DLA PROWADZĄCEGO:

Gra składa się z kilka dokumentów/ elementów, które należy wydrukować i przygotować. Elementy należy powycinać wg. czarnych linii. Jeżeli gra będzie używana wielokrotnie poleca się zalaminować jej części.

NAZWA PLIKU	ILOŚĆ KOPII	KOLOR WYDRUKU	KOLOR PAPIERU	FORMAT PAPIERU
akty_uczestnik	wg. ilości uczestników	czarny	biały	A4
akty_prowadzacy	1	czarny	biały	A4
akta	1	kolorowy	biały	A4
żetony_czerwone	2	czarny	czerwony	A4
żetony_pomarańczowe	2	czarny	pomarańczowy	A4
żetony_niebieskie	2	czarny	niebieski	A4
żetony_zielone	2	czarny	zielony	A4
żetony_żółte	2	czarny	żółty	A4
pytania_czerwone_kodeks_karny	1	czarny	czerwony	A4
pytania_pomarańczowe_kodeks_wykroczeń	1	czarny	pomarańczowy	A4
pytania_niebieskie_oswiata	1	czarny	niebieski	A4
pytania_zielone_kodeks_cywilny	1	czarny	zielony	A4
pytania_żółte_statut_ZHP	1	czarny	żółty	A4

Zalecane jest aby prowadzącym grę była osoba, która posiada wiedzę prawną. Gra może zostać przeprowadzona przez osobę nieposiadającą wiedzy specjalistycznej, jednakże w przypadku pytań szczegółowych ze strony uczestników dot. konkretnych rozwiązań prawnych, istnieje duże prawdopodobieństwo, że prowadzący nie będzie w stanie udzielić odpowiedzi.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

1. Należy wydrukować i przygotować wszystkie materiały.
2. Należy przekazać wszystkim uczestnikom gry materiał: **akty_uczestnicy** oraz **statut_ZHP**, z którym uczestnicy powinni się zapoznać przed rozpoczęciem gry. Przewiduje się, że czas na zapoznanie z materiałem to około 1-2h. Dokument można przekazać w formie elektronicznej (**zalecane**) lub papierowej. Uczestnikom należy przekazać informacje:
 - a. zapoznanie się z materiałami jest konieczne aby przystąpić do gry,
 - b. tematyka odpowiedzialności i wiedzy prawnej jest bardzo szeroka, jednakże ze względu na ograniczony czas zajęć, najważniejsza jest praca uczestników przed samymi zajęciami – przeczytanie przygotowanego zbioru przepisów,
 - c. gra będzie miała na celu zwrócenie uwagi/ zasygnalizowania najważniejszych i najczęściej spotykanych sytuacji,
 - d. czytając zbiór przepisów dobrze jest na bieżąco naznaczać lub wynotowywać niezrozumiałe kwestie i nurtujące pytania

3. Podczas samej gry, uczestników należy podzielić na równe grupy. Zaleca się aby były to zastępy. Jeżeli w zajęciach bierze udział mała liczba uczestników, mogą oni grać pojedynczo. Każda grupa lub uczestnik może mieć (jeden lub kilka) i korzystać ciągle podczas gry z materiały **akty_uczesnik**. Najwygodniejszym rozwiązaniem jest aby każda grupa miała bezpośredni dostęp do elektronicznej wersji materiału **akty_uczesnik**.
4. W centralnym miejscu należy ułożyć **akta** oraz podzielone na kategorie (5 stosów) **żetony**. Podobnie należy ułożyć karty pytań. W każdym stosie powinny znajdować się pytania dotyczące jednej dziedziny prawa – dot. oświaty i wypoczynku, karnego, wykroczeń, cywilnego, statutu ZHP.

Stosy kart pytań i żetonów powinny znajdować się w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Następnie należy przetasować stosy kart z pytaniami i położyć je tak, aby nie były widoczne treści pytań.

INFORMACJE DLA UCZESTNIKÓW:

Cel gry:

W grze Odpowiedzialność podharcymistrza wcielasz się w rolę profesjonalnego harcerskiego pełnomocnika, który stara się zbudować najlepszą kancelarię w Związku Harcerstwa Polskiego. Aby zwyciężyć, musisz wykazać, że posiadasz wiedzę prawną i w wyznaczonym czasie musisz zdobyć jak największą liczbę akt spraw.

Przebieg tury gry:

Każda tura składa się z 3 faz:

1. Wybór strategii.
2. Wybór kategorii pytania.
3. Odpowiedź na pytanie.
4. Pozyskanie akt sprawy.

1. Wybór strategii.

Gracze zapoznają się z kartami akt, które rozłożone są w centralnym miejscu. Analizują, jaka wiedza będzie im potrzebna do zdobycia konkretnych akt sprawy sądowej, czy z zakresu systemu oświaty, wypoczynku dzieci i młodzieży, prawa cywilnego, prawa karnego, prawa wykroczeń czy statutu ZHP.

Gracze nie powinni się informować, które akty spraw będą próbowali pozyskać.

2. Wybór kategorii pytania.

Następnie gracze, odpowiadając na pytania, zdobywają żetony konieczne do wygrania sprawy. **Kolejno każdy gracz** wybiera kategorię pytania, zaczynając od najstarszego gracza. Po wyborze kategorii pytania przez wszystkich graczy, treść poszczególnych pytań graczowi odczytuje kolejny gracz. Czas odpowiedzi na pytanie to 3 minuty. Właściwe jest aby uczestnicy mogli na bieżąco obserwować upływający czas.

3. Odpowiedź na pytanie.

Jeżeli aktywny gracz odpowie na pytanie prawidłowo, otrzymuje z puli **jeden żeton** w kolorze właściwym dla wybranej dziedziny prawa. Gdy udzieli nieprawidłowej odpowiedzi – nie otrzymuje żetonu. Żetony powinny być przechowane w miejscu niewidocznym dla innych zastępów (grup).

Żetony pozyskane przez gracza trafiają do puli jego zasobów. Karta pytania jest odrzucona do puli kart wykorzystanych.

Gracze odpowiadają na pytania i zdobywają żetony naprzemiennie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

4. Pozyskanie akt sprawy.

Zaraz po prawidłowym odpowiedzeniu na pytanie, gracz może pozyskać akta sprawy. Aby to uczynić gracz musi wykazać, że posiada wymaganą wiedzę do prowadzenia konkretnej sprawy. Gracze mogą to uczynić na podstawie opisu akt sprawy, które wskazują ile żetonów z danej dziedziny prawa potrzebne jest graczowi do prowadzenia sprawy i przejęcia akt. Jeżeli gracz posiada wymaganą ilość żetonów, może przekazać je prowadzącemu grę w celu pozyskania konkretnych akt.

Zakończenie gry.

W grze rozgrywają się kolejne tury, aż któryś z graczy zdobędzie 6 akt sprawy. Gracz ten jest zwycięzcą gry.