



KOLONIA ZUCHOWA

Aby zdobyć sprawność zespołową wymień 5 dowolne statystyk i wybierz jedną ze sprawności.
 Aby zdobyć znaczek zucha wymień:
 - 4 wiedzy, 3 zaradności i 2 zaangażowania
 - 3 wiedzy, 3 zaradności i 3 zaangażowania
 - 2 wiedzy, 3 zaradności i 4 zaangażowania

GRA W BERKA

Dogoniłeś innego zucha. Zdobyczasz 1 pkt sprawności fizycznej.

Spóźniłeś się na zbiórkę. Tracisz 1 turę.

UPS...

Wyciągnij kartę uczestniczyki

Poznałeś zasady udzielania pierwszej pomocy. Zdobyczasz 1 pkt wiedzy.

Aby zdobyć sprawność jednogwiazdkową wymień 4 dowolnych statystyk i wybierz jedną ze sprawności.

OBÓZ HARCERKI

Aby zdobyć krzyż harcerski:
 - 5 wiedzy, 4 zaradności i 3 zaangażowania
 - 4 wiedzy, 4 zaradności i 4 zaangażowania
 - 3 wiedzy, 4 zaradności i 5 zaangażowania

POMOC W NABORZE

Pomogłeś w naborze. Zdobyczasz 1 pkt zaangażowania

ZBIÓRKA Z SAMARYTANKI

Brateś udział w projekcie starszoharcerskim. Wyciągnij ilość kart równą 5 - Twoje zaangażowanie. Jeżeli odpowiesz poprawnie, przejdź na kolejne pole. Jeśli odpowiedziałeś błędnie tracisz 1 turę. Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi zdobyczasz Projekt SH

PROJEKT STARSZOHARCERSKI

Wspólnie z zastępem zorganizowaliście zbiórkę makulatury. Zdobyczasz 1 pkt zaangażowania.

ZBIÓRKA MAKULATURY

GRA W BERKA

Dogoniłeś innego zucha. Zdobyczasz 1 pkt sprawności fizycznej.



OBÓZ

Obozowateś. Wyciągnij kartę ze stosu. Jeżeli odpowiesz poprawnie, przejdź na kolejne pole. Jeśli odpowiedziałeś błędnie tracisz 1 turę. Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi zdobyczasz kolejny stopień harcerski.

Spóźniłeś się na zbiórkę. Tracisz 1 turę.

UPS...

UPS...

Spóźniłeś się na zbiórkę. Tracisz 1 turę.

ZASTĘPU

W zbiórce zastępu. Wyciągnij 5 - Twoja wiedza. Jeżeli odpowiesz poprawnie, przejdź na kolejne pole. Jeśli odpowiedziałeś błędnie tracisz 1 turę.

Kapituła Stopni i Sprawności

Rada Drużyny zorganizowała Komisję Stopni i Sprawności na której uczestniczyłeś.

ZBIÓRKA GROMADY

Uczestniłeś w zbiórce. Wyciągnij kartę ze stosu.

DRUŻYNY

WĘDRÓWKA DRUŻYNY

Przygotowałeś apteczkę na wędrowkę. Zdobyczasz 1 pkt zaradności.

Zapropnuj inakcję z innymi graczami. Może to być płas, gra, wspólne śpiewanie, scenka rodzajowa, teatrzyk, ćwiczenia, pełna dowolność :-). Jeżeli spodoba się wszystkim obecnym graczom ukończysz 1 zadanie zespołowe!

CYKL ZBIÓREK

SPIEWANKI

Na zbiórce poznałeś nowe piosenki. Zdobyczasz 1 pkt wiedzy.

POMOCNY ZUCH

Pomogłeś druźnie posprzątać po zbiórce. Zdobyczasz 1 pkt zaradności.

Aby zdobyć sprawność zespołową wymień 5 dowolne statystyki i wybierz jedną ze sprawności.

Aby zdobyć sprawność indywidualną wymień 4 dowolnych statystyk i wybierz jedną ze sprawności.