



## TEMAT

### System Instrumentów Metodycznych (SIM) dla zastępy zastępowych



**Forma:** gra terenowa z ćwiczeniami oraz elementami wiedzy o SIM

**Czas trwania:** 2.5-3 godziny

**Miejsce:** dowolne, wskazane jest na wolnym powietrzu

#### Przygotowanie:

Grę można przeprowadzić prawie bez udziału punktowych – absolutnym minimum jest prowadzący zbierkę, pełniący rolę mistrza gry oraz punktowego na jednym punkcie. Jeżeli jest możliwość zaproszenia dodatkowych osób do pomocy, np. przybocznych, uatrakcyjni to grę – w takim przypadku prowadzący może sam zdecydować, które punkty będą osobowe.

Przed rozpoczęciem zbiórki prowadzący powinien przygotować materiały potrzebne do realizacji punktów, a następnie umieścić QR kody/kartki z punktami oraz materiały dotyczące danego punktu na terenie gry. Załączniki do punktów należy przygotować zgodnie ze wskazówkami zawartymi w poszczególnych plikach. To prowadzący decyduje o tym, w jaki sposób uczestnicy będą poruszać się po punktach – kolejność ich zaliczania jest w większości dowolna.

W przypadku wariantu z kodami QR, prowadzący samodzielnie przygotowuje kody (wskazówki, jak wygenerować QR kod znajdują się w oddzielnym pliku instrukcji). Uczestnicy powinni zabrać telefon z dostępem do Internetu oraz aplikacją do skanowania QR kodów (jeśli prowadzący zdecyduje się z nich skorzystać).

#### Materiały:

- załączniki do gry - część z nich (lub wszystkie, zależnie od wybranej formy punktów), wymaga wydrukowania,
- wydrukowane kody QR - jeśli prowadzący wybrał taką formę punktów,
- długopisy,
- kartki,
- taśma klejąca lub sznurek (do przymocowania oznaczeń punktów),
- kredki, pieczątki, kleje lub papier samoprzylepny – zależnie od wybranego wariantu,
- kostki K6 (2 sztuki) – opcjonalnie (szczegóły w załączniku nr 3).

#### Materiały potrzebne do realizacji zadań na punkcie dotyczącym sprawności:

- temblak/ chusta trójkątna/ chusta harcerska,
- bandaż,
- rękawiczki (ilość par dostosowana do ilości uczestników),
- kompas lub busola,
- mapa okolicy gry.

#### Załączniki:

- |  |   |
|--|---|
| - załącznik 0 – zasady gry oraz lista punktów              | - załącznik 6 – wyszukiwarka sprawności       |
| - załącznik 1 – naklejki                                   | - załącznik 7 – planowanie tropu              |
| - załącznik 2 – Karta Harcerza                             | - załącznik 8 – wyszukiwarka tropów           |
| - załącznik 3 – próba harcerza: zadanie i infografika      | - załącznik 9 – kontynuacja tropu             |
| - załącznik 4 – ścieżka decyzyjna sprawności i infografika | - załącznik 10 – wyzwanie                     |
| - załącznik 5 – zdobycie sprawności i infografika          | - załącznik 11 – naramiennik starszoharcerski |
|  | - załącznik 12 – stopnie i rozwój             |



1. **Rozpoczęcie zbiórki i wprowadzenie:** Czas 5 minut

2. **Wyjaśnienie zasad gry:** Czas 10 minut

Prowadzący wyjaśnia reguły gry oraz sposób zdobywania elementów koniecznych do ukończenia gry. Celem jest realizacja próby harcerza poprzez zebranie potwierżeń zaliczenia wszystkich punktów na Karcie Harcerza. Szczegółowe zasady gry znajdują się w załączniku 0.

3. **Gra terenowa:** Czas 120–150 minut

Prowadzący rozdaje uczestnikom Kartę Harcerza (każdemu jedną kopię), następnie uczestnicy indywidualnie wykonują kolejne zadania, wcielając się w postać nowego członka ich drużyny.

4. **Podsumowanie gry:** Czas 10 minut

Prowadzący podsumowuje rozgrywkę zadając otwarte pytania: Co uczestnicy zapamiętali z rozwoju harcerza? Co sprawiło im największą trudność? Na co warto zwrócić uwagę podczas pracy nad próbą harcerza czy zaplanowaniem realizacji próby na stopień? Jest to również moment na podsumowanie zmian w Systemie Instrumentów Metodycznych.

5. **Obrzędowe zakończenie i podsumowanie zbiórki:** Czas 10 minut