



TEMAT

Początki każdego harcerza – zbiórka dla kadry drużyny



Czas trwania: 4,5 godziny

Przed rozpoczęciem zbiórki prowadzący powinien zdecydować, czy przeprowadzi opisane poniżej ćwiczenia jako jedną długą zbiórkę (około 4,5 godziną) czy jako dwie zbiórki (1,5 i 3 godziny). Proponowany podział ćwiczeń na dwie zbiórki został oznaczony w konspekcie- pkt 6.

Miejsce: pomieszczenie

Przygotowanie:

Przed rozpoczęciem drużynowy zapoznaje się z podsumowaniem, które będzie przedstawiać na zbiórce (załącznik 2) – jeśli nie zna nowego SIM. Bezpośrednio przed zbiórką należy rozwiesić w okolicy harcówki (najlepiej na zewnątrz) elementy sprawności (pkt.5 konspektu, załącznik 5), a w pobliżu miejsca gry jej elementy (załącznik 6). W załączniku 8 znajdują się infografiki dotyczące poszczególnych instrumentów- zachęcamy do wydrukowania ich i rozmieszczenia wokół miejsca gry tak, by były stale dostępne dla uczestników; nie jest to jednak niezbędny element zbiórki.

Materiały:

- wydrukowane elementy z załączników,
- kartki A4/A5 (ilość uczestników x2),
- plastelina (jeden kolor na osobę),
- długopisy (tyle ile uczestników),
- kostka K6.

Załączniki:

- załącznik 1 - pytania do charakterystyki harcerza,
- załącznik 2 - podsumowanie informacji o SIM,
- załącznik 3 - kalendarz, wydrukowany lub narysowany na kartce formatu A4 – jedna kopia dla każdego uczestnika zbiórki,
- załącznik 4 - zasady gry,
- załącznik 5 - sprawności indywidualne,
- załącznik 6 - elementy gry,
- załącznik 7 - zadania podstawowe stopnia - jedna kopia dla każdego uczestnika zbiórki,
- załącznik 8 - infografiki.



PRZEBIEG



1. **Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki.** Czas: około 5 minut

2. **Tworzenie charakterystyki postaci harcerza.** Czas: około 15 minut

Prowadzący rozdaje kartki i długopisy uczestnikom, prosząc ich o ułożenie kartki pionowo. Następnie rozpoczyna zadaje uczestnikom pierwsze pytanie (załącznik 1). Każdy uczestnik zapisuje odpowiedź na górze kartki i zagina kartkę do zewnątrz tak, by odpowiedź nie była widoczna. Każdy przekazuje swoją kartę do osoby po prawej stronie. Prowadzący czyta pytanie drugie, uczestnicy zapisują odpowiedzi, zaginają kartkę i podają ją w prawo i tak do ostatniego pytania – w ten sposób powstaje charakterystyka postaci harcerza, którego rozwój uczestnicy

będą planować podczas zbiórek poświęconych SIM. Po wyczerpaniu pytań każdy z uczestników rozwija kartkę i odczytuje charakterystykę swojego harcerza. Dodatkowo uczestnicy tworzą ludzika z plasteliny- pionek do gry.

Opcjonalnie uczestnicy mogą na kolejnej kartce narysować schematyczną postać harcerza, zapisując na grafice (wokół lub na poszczególnych częściach ciała) najważniejsze fakty z charakterystyki.

3. Prezentacja. Czas: około 20 minut

Prowadzący przedstawia uczestnikom najważniejsze informacje dotyczące nowego systemu instrumentów metodycznych – wykorzystując prezentację (załącznik 2) na urządzeniu lub jej wydruk.

4. Tworzenie kalendarza. Czas: około 10 minut

Każdy uczestnik dostaje kalendarz (załącznik 3) będący planszą do gry każdego gracza- jedno pole kalendarza przedstawia jeden tydzień. Ich zadaniem jest zaplanowanie realizacji próby harcerza oraz stopnia harcerskiego w ciągu roku- zapisują nazwy poszczególnych instrumentu metodycznych w wybranych polach kalendarza. Celem tego fragmentu zbiórki jest jedynie zaplanowanie działań w czasie, a nie wymyślenie konkretnych zadań.

5. Poszukiwanie sprawności indywidualnych. Czas: około 25 minut

W ramach wstępu prowadzący pyta uczestników czy można zdobywać stopnie bez sprawności indywidualnych? Następnie prosi uczestników o wyjście na zewnątrz i indywidualne odnalezienie na określonym terenie sprawności dopasowanych do postaci harcerza każdego z nich - każdy powinien wrócić z dwoma sprawnościami; nie zabierają kartek ze sprawnościami ze sobą, warto by zrobili zdjęcia treści zadań.

Każda sprawność składa się z trzech części (pierwsza- nazwa sprawności, druga- zadania sprawności, trzecia- symbol sprawności; sprawności są zawarte w załączniku 5). Uczestnicy samodzielnie decydują o doborze sprawności i jej poziomie spośród dostępnych tak, by jak najbardziej odpowiadała zainteresowaniom ich harcerza. Po dobraniu dwóch skompletowanych sprawności i powrocie na miejsce zbiórki, uczestnicy przedstawiają pozostałym swoje wybory oraz je uzasadniają.

6. Podsumowanie pierwszej części zbiórki Czas: około 10 minut

Podsumowując pierwszą część prowadzący prosi uczestników, by przed dalszą częścią zbiórki zastanowili się w kiedy ich harcerz będzie realizować sprawności oraz by umieścili numery zadań sprawności na planszy kalendarza.

Jeśli prowadzący zdecydował się na przeprowadzenie dwóch zbiórek, w tym momencie kończy się pierwsza z nich. Jeśli wybrał jedno dłuższe spotkanie, proponujemy w tym momencie dać uczestnikom dłuższą przerwę na zaplanowanie działań dotyczących sprawności.

7. Gra czas: około 100 minut

Prowadzący wyjaśnia zasady rozgrywki (załącznik 4), a następnie uczestnicy przystępują do gry. Elementy potrzebne podczas rozgrywki są zawarte w załączniku 6.

8. Podsumowanie gry. Czas: około 15 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.

9. Zakończenie zbiórki. Czas: około 5 minut