



## TEMAT

### Nowy System Instrumentów Metodycznych dla wędrowników – jak to ugryźć?



**Czas trwania:** ok. 6-7 godzin

**Miejsce:** pomieszczenie oraz wyjście na zewnątrz (dowolna przestrzeń na grę, zarówno miejska, jak i las)

#### Przygotowanie:

Przed rozpoczęciem zbiórki należy wydrukować wszystkie niezbędne materiały z załączników. Dodatkowo należy przygotować mapę gry terenowej z sekcji B (wytyczne znajdują się w załączniku 4) oraz rozłożyć grę w wybranych miejscach.

#### Materiały:

- wydrukowane elementy z załączników,
- (opcjonalnie) regulamin SIM dla każdego zastępu,
- długopis dla każdego uczestnika,
- arkusz A3 bądź większy dla każdego zastępu (do mapy myśli z pkt. C),
- (opcjonalnie) zestaw flamastrów (do mapy myśli z pkt. C).

#### Załączniki:

- załącznik 1 – gra memory dla każdego zastępu,
- załącznik 2 – karta postaci dla każdego uczestnika zbiórki,
- załącznik 3 – przykładowa karta tropu dla każdego zastępu,
- załącznik 4 – elementy gry terenowej,
- załącznik 5 – podejmij decyzję,
- załącznik 6 – idee stopni wędrowniczych, komplet (HO i HR) dla każdego zastępu.
- 



1. **Obrzędowe rozpoczęcie zbiórki.** Czas: około 5 minuty
2. **Gra wprowadzająca do nowego SIM.** Czas: około 1,5 godziny

Najefektywniej będzie grać zastępami bądź w mniejszych grupach (4–6 osób), aby gra szła dynamiczniej.

Na płaskiej przestrzeni (stół, podłoga) prowadzący rozkłada grę memory (załącznik 1). Zadaniem uczestników jest znalezienie par kart, które tworzą razem jedno stwierdzenie dotyczące nowego SIM.

*Przykład: Para to karta „Wyzwania” oraz karta „instrument indywidualny oznaczany czerwonym piórkem nad prawą kieszenią munduru”.*

Uczestnicy mogą korzystać z regulaminu SIM, aby upewnić się, że znaleźli właściwą parę. Regulamin można wydrukować bądź wskazać wędrownikom, gdzie mogą go znaleźć w sieci. Link do materiałów w serwisie dokumenty.zhp.pl: <https://cutt.ly/sUQ9bak>

Na zakończenie warto wspólnie sprawdzić na forum drużyny, czy wszyscy uczestnicy poprawnie znaleźli swoje pary kart.

### 3. Gra RPG w terenie. Czas: 3–4 godzin w zależności od wybranego terenu

#### a. Wprowadzenie do gry RPG – stworzenie postaci: Czas 30 minut

Każdy z uczestników dostaje własną kartę postaci opartą na zasadach Role Play Game (załącznik nr 2). Postać ma określone główne punkty w 5 obszarach rozwoju (fizycznego, duchowego, emocjonalnego, intelektualnego oraz społecznego) oraz ogólny zarys postaci (wiek, szkoła/zatrudnienie, staż w harcerstwie, posiadane stopnie). Zadaniem uczestników jest dopisanie mocnych i słabych stron postaci oraz zainteresowań.

*Można również wydrukować pustą kartę postaci i dać każdemu uczestnikowi do samodzielnego uzupełnienia na bazie swojej osoby tak, aby w trakcie gry pracował nad swoimi zadaniami, a nie nad wymyśloną postacią. Należy wtedy zwrócić uwagę na dzielenie się na forum pomysłami – nie każdy może chcieć powiedzieć, np. jakie wyzwanie dla siebie wymyślił.*

Karty postaci można dostosować do poziomu uczestników zbiórki, tj. wędrownikom realizującym próbę na stopień HR prowadzący wręcza kartę postaci, która ma zdobyty stopień HO i przygotowuje się do zdobywania HR, a nowym wędrownikom bez naramiennika – kartę postaci dopiero zaczynającej swoją przygodę z wędrownictwem.

#### b. Gra terenowa: Czas 3-4 godziny w zależności od wybranego terenu

*Opis przygotowania się do gry i niezbędne materiały znajdują się w załączniku nr 4.*

Wędrownicy biorą udział w grze w swoich zastępach/patrolach. Jeśli w drużynie nie działają stałe zastępy/patrole prowadzący dzieli uczestników na grupy 4-6-osobowe.

Gra przeprowadzi uczestników przez wszystkie elementy nowego Systemu Instrumentów Metodycznych. Na każdym z punktów wędrownicy znajdują materiały (bądź QR kod do materiałów, jeśli będzie dostęp do Internetu, n.p. do aplikacji SIM), na bazie których muszą dostosować dany instrument do swojej postaci. Z wyłączeniem punktu o tropach wymyślają zadania indywidualnie dla swojej postaci, natomiast trop wymyślają w zastępie. Do punktu o tropach każdy zastęp będzie potrzebował wydrukowanej karty tropu i długopisu.

Pierwszym punktem gry jest PRÓBA WĘDROWNICZA+NARAMIENNIK WĘDROWNICZY. Zadaniem zastępów jest ułożenie prób dla tych osób z zastępu, które jeszcze go nie posiadają. Dopiero po wykonaniu zadania mogą wyjść na zewnątrz na kolejne punkty gry. Po grze mogą się poruszać w dowolnym, bądź z góry ustalonym, porządku – zależy to od liczności drużyny (szczegóły w załączniku). Punkty są bezosobowe i dotyczą poniższych instrumentów:

- |             |                        |
|-------------|------------------------|
| a. Wyzwania | c. Sprawności          |
| b. Tropu    | d. Odznaki/uprawnienia |

Ostatnim punktem, który zaczyna się, gdy wszystkie patrole wrócą na miejsce, jest punkt dotyczący IDEI STOPNIA. Na punkcie z ideą stopnia każdy z zastępów przygotowuje mapę myśli do idei wybranego stopnia i następnie wspólnie omawiają je na forum, aby zobaczyć, na jakie aspekty warto zwrócić uwagę, pracując nad swoją próbą.

Można zamienić tę formę pracy na dowolną formę dyskusyjną: <https://cutt.ly/cUQ3d8H> (CBP: Formy pracy drużyny wędrowniczej).

**c. Podsumowanie gry: Czas 30 minut**

Prowadzący z uczestnikami omawia na forum, jakie trudności wędrownicy napotkali w trakcie tworzenia zadań dla swojej postaci. Jest to moment podsumowania procesu tworzenia tropu, odnosząc go do działania drużyny i budowania programu jednostki.

**4. Podejmij decyzję - gra prawda/fałsz. Czas: około 60 minut**

Prowadzący wyznacza linię podziału pomiędzy Prawda oraz Fałsz, następnie przedstawia kolejne stwierdzenia (przykładowe- załącznik 5). Zadaniem uczestników jest opowiedzieć się za jedną ze stron zgodnie z własną wiedzą. W przypadku rozbieżnych odpowiedzi warto przejść do dyskusji między stronami. Jeśli trzeba, prowadzący sięga po regulamin, aby przekazać prawidłowe odpowiedzi.

Celem ćwiczenia jest rozstrzygnięcie nietypowych sytuacji związanych z SIM, które mogą się pojawić podczas działania z nim, a także umocnienie zdobytej wiedzy u uczestników.

**5. Zakończenie i podsumowanie zbiórki. Czas: około 30 minut**