

**Autor:**

pwd. Barbara Banaszczyk

Hufiec ZHP Pabianice

Chorągiew Łódzka

**Instrukcja do gry planszowej****JA W ZHP****- czyli co wiem na temat  
organizacji do której należę?**

*Gra planszowa „JA W ZHP” została stworzona na potrzeby zajęć kursu przewodnikowskiego, ale można ją wykorzystać w pracy z kadrą drużyn/gromad, jak również z wędrownikami i instruktorami ZHP. W niniejszej grze członkowie ZHP mogą sprawdzić swoją wiedzę przede wszystkim na temat harcerskiej metody i instrumentów metodycznych wykorzystywanych w ZHP. Pytania do gry i odpowiedzi do pytań zostały skonstruowane w dużej mierze w oparciu o dokument „Podstawy Wychowawcze ZHP”, choć niektóre z nich nawiązują również do pozostałych treści zawartych w standardzie kursu przewodnikowskiego. Gra, oprócz sprawdzenia wiedzy jest narzędziem, które dzięki opisowym odpowiedziom do pytań pozwala również poznać i lepiej zrozumieć elementy i cechy harcerskiej metody oraz zasady harcerskiego wychowania i działania, by w przyszłości zdobytą wiedzę móc przełożyć na realne działania.*

**Preferowana ilość graczy: 3-7****Gra przeznaczona jest dla: kadry drużyn i gromad oraz wędrowników i instruktorów ZHP (osób pow. 16 roku życia)****Czas trwania gry z wytłumaczeniem zasad: ok. 75 minut****Potrzebne materiały:**

- Plansza do gry (do wydrukowania z załącznika)
- 40 kart z pytaniami (do wydrukowania z załącznika i pocięcia)
- Żetony białe i czarne – punkty (do wydrukowania z załącznika i pocięcia)
- Pionki do gry – po dwa jednakowe pionki (np. w danym kolorze) dla każdego z graczy
- Kartka A4 oraz długopis dla każdego gracza
- Zegar lub stoper
- Opcjonalnie: nagroda dla zwycięzcy

**Przygotowanie do gry:**

Karty należy potasować i ułożyć na stosie tak, by gracze nie widzieli treści na nich zapisanych. Przed rozpoczęciem gry należy wyznaczyć osobę, która będzie nadzorowała przyznawanie punktów (w formie żetonów), po zweryfikowaniu odpowiedzi udzielonych przez wszystkich graczy na zadane pytanie. Grę rozpoczyna

osoba, która ma najdłuższy staż w Związku Harcerstwa Polskiego. Punkty zdobywa się indywidualnie. W momencie rozpoczęcia gry należy włączyć stoper.

## **Przebieg rozgrywki**

### **1. Faza odczytania pytania**

Osoba rozpoczynająca rundę pobiera ze stosu kartę i czyta pytanie dla innych uczestników gry. Nie czyta żadnej z podpowiedzi, ani nie zdradza odpowiedzi umieszczonej na dole karty. W tej rundzie jest on „lektorem” i nie bierze udziału w „walce” o punkty.

### **2. Faza wyboru ilości podpowiedzi**

Na tym etapie gracze po kolei deklarują, ile potrzebują „podpowiedzi” (do wyboru od 1 do 3), by poprawnie udzielić odpowiedzi na zadane pytanie. Gracz który uzna, że:

- wystarczy mu 1 podpowiedź - może zdobyć 3 punkty za poprawną odpowiedź na pytanie,
- potrzebuje 2 podpowiedzi - może zdobyć 2 punkty za poprawną odpowiedź na pytanie,
- potrzebuje 3 podpowiedzi - może zdobyć 1 punkt za poprawną odpowiedź na pytanie.

Deklaracja liczby podpowiedzi polega na ustawieniu po kolei przez każdego gracza pionka na polu planszy z liczbą kropek odpowiadających ilości punktów możliwych do zdobycia (tzn. gracz, który chce zdobyć 3 punkty i deklaruje tym samym, że wystarczy mu 1 podpowiedź, stawia pionek na dowolnym polu z 3 kropkami). Deklarację liczby podpowiedzi rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie od lektora. Następnie czynność wykonywana jest przez kolejnych graczy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

**Uwaga:** Na każdym z pól zawierających kropki może znajdować się tylko jeden pionek w danej rundzie.

### **3. Faza „obstawiania” poprawności odpowiedzi**

Fazę ponownie rozpoczyna osoba siedząca po lewej stronie od lektora. Następnie czynność wykonywana jest przez kolejnych graczy, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Każdy z graczy wybiera innego gracza i „obstawia”, czy przeciwnik ten udzieli odpowiedzi poprawnej, czy błędnej na zadane wcześniej pytanie. Osoba „obstawiająca” umieszcza swój drugi pionek obok pola, na którym stoi pierwszy pionek przeciwnika, jednak po wybranej stronie planszy:

- strona z „+” oznacza, że obstawiamy, że przeciwnik udzieli poprawnej odpowiedzi,
- strona z „-” oznacza, że obstawiamy, że przeciwnik udzieli błędnej odpowiedzi.

Za poprawne „obstawienie” można zyskać w każdej rundzie dodatkowo 1 punkt.

**Wyjaśnienie:** Jeśli dany gracz „obstawi”, że przeciwnik (po zadeklarowanej przez niego liczbie podpowiedzi) pomyli się, a następnie po sprawdzeniu odpowiedzi okaże się, że przeciwnik ten faktycznie udzielił błędnej podpowiedzi, to gracz zyskuje dodatkowy punkt.

#### **4. Faza podpowiedzi i odpowiedzi**

Faza rozpoczyna się, gdy wszystkie pionki (oprócz pionków lektora) znajdują się na planszy. Lektor odczytuje na głos pierwszą podpowiedź (na karcie oznaczona jest 3 kropkami). Na zadane wcześniej pytanie odpowiadają najpierw gracze, którzy umieścili pionka na polu za trzy punkty. Odpowiedzi należy zapisać na kartce i nie wolno ich zmieniać do końca tury. Następnie to samo powtarza się dla podpowiedzi za dwa i jeden punkt. Gdy wszyscy gracze udzielą odpowiedzi, lektor odczytuje poprawną odpowiedź z karty, a następnie odkłada ją na stos kart odrzuconych.

#### **5. Faza przydzielania punktów**

Lektor sprawdza poprawność odpowiedzi i trafność typowań, rozpoczynając od osób, które zdecydowały się odpowiadać za trzy punkty.

Osoby, które prawidłowo odpowiedziały na pytanie, otrzymują tyle białych żetonów ile zdobyły punktów. Osoby, które trafnie przewidziały odpowiedź innego gracza otrzymują dodatkowo jeden punkt. Następuje koniec rundy.

#### **6. Następna runda**

Graczy, który pierwszy wybierał ilość podpowiedzi we wcześniejszej rundzie staje się teraz lektorem. Nowa runda zaczyna się ponownie od fazy 1.

#### **7. Zakończenie gry i ogłoszenie zwycięstwa**

Wygrywa osoba, która:

- jako pierwsza zgromadziła żetony o wartości co najmniej 25 punktów, lub
- zdobyła najwięcej punktów po upływie 60 minut od rozpoczęcia gry, lub
- ma najwięcej punktów w momencie, kiedy skończą się karty pytań.

#### **Wskazówki**

1. Każdy biały żeton ma wartość 1 punktu, a każdy czarny 5 punktów. W trakcie gry można wymieniać 5 białych żetonów na 1 czarny.
2. Na jednym dowolnym polu planszy może znajdować się tylko jeden pionek.

**POWODZENIA!  
CZUWAJ!**