

GRA SOBOTNIA

ZASADY

PODSTAWOWE INFORMACJE

TERMIN: Gra odbywa się w sobotę w godzinach 15:00 – 19:00.

MIEJSCE: Teren gry obejmuje Stare Miasto oraz najbliższe okolice Biskupiaka.

CEL GRY: Celem gry jest zapoznanie się z Systemami Pryzmat oraz Tęcza.
Gra przeplata elementy nowej reformy sprawności.

“Podczas gry wcielicie się zarówno w kadrę gromady, jak i w zuchy/zuchenki z Waszej jednostki. Cała gra odzwierciedla cały rok pracy gromady, który podzielony jest na trzy fazy: planowanie, realizowanie cykli oraz podsumowanie roku. Waszym zadaniem będzie rozwinięcie zuchów/zuchenek od początku ich przygody w gromadzie do momentu zdobycia pierwszej gwiazdki zdobywając sprawności w zamian za pomoc bohaterom w potrzebie”.

ZASADY ORGANIZACYJNE

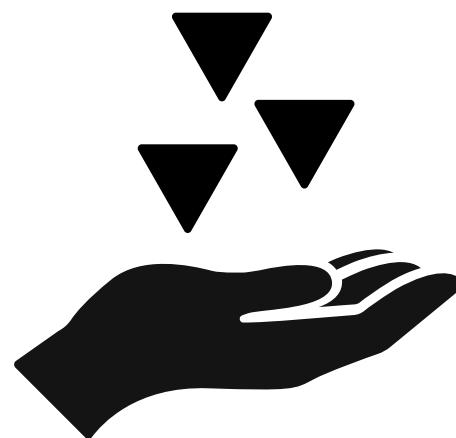
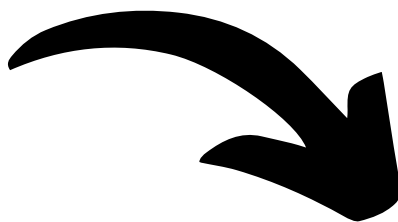
- Każdy patrol dostaje jedną książeczkę gry oraz dwie mapy gry, a także naklejki “współpraca z inną gromadą”.
- Jeden patrol składa się z 6 osób z jednego referatu. W przypadku zbyt małej ilości osób z jednego referatu możliwe jest połączenie osób z dwóch referatów.
- Składy patroli zostały wybrane przez kadrę gry po zweryfikowaniu listy osób, które przyjechały na zlot. Listy składów patrolowych będzie można zobaczyć na Facebooku zlotu oraz na terenie zlotu (w kawiarence oraz recepcji).
- Podczas gry niedozwolone jest rozdzielanie się podczas I oraz III fazy gry (planowanie oraz podsumowanie).
- Podczas gry dozwolone jest rozdzielanie się na dwa podpatrole podczas II fazy gry, podczas zdobywania sprawności. Wówczas w każdym podpatrolem musi być jeden wódz. (Uwaga: na punktach poziomu wtajemniczenia musicie stawić się całym patrolem).
- Podczas gry dozwolone jest korzystanie z telefonów. Podczas gry niedozwolone jest korzystanie z e-hulajnog oraz rowerów.
- Kartę gry należy oddać do godziny 19:00 do sztabu gry w szkole.
- Wśród zadań dostępnych na punktach znajdują się takie, które mogą być wyzwaniem i możliwością zdobycia nowych umiejętności dla uczestników zlotu, ale również takie, które mogą być inspiracją do wykorzystania w przyszłości w pracy z zuchami/zuchenkami.

GRA SOBOTNIA

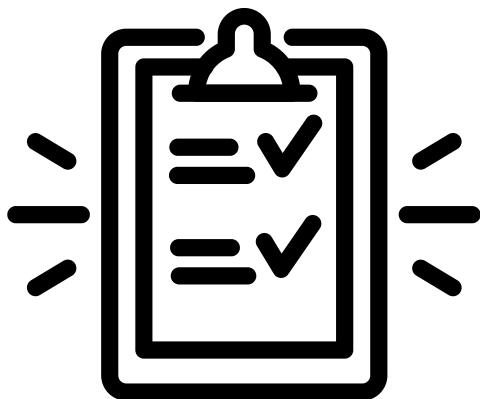
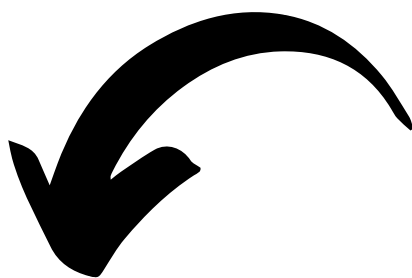
PRZEBIEG GRY



FAZA I
ZAPLANUJ



FAZA II
ZDOBĄDŹ
SPRAWNOŚCI



FAZA III
PODSUMUJ



GRA SOBOTNIA

PRZEBIEG GRY

Gra dzieli się na trzy fazy, które odpowiadają trzem etapom roku pracy z gromady.

FAZA I - PLANOWANIE ROKU

**W tej fazie bierze udział wspólnie cały patrol, który wciela się w kadrę gromady.
Waszym zadaniem w tej fazie jest zaplanowanie pracy gromady.**

- Właśnie rozpoczynacie planowanie roku pracy. Na “start” dostajecie 6 charakterystyk zuchów/zuchenek, którym należy zaplanować ich rozwój. Waszym zadaniem jest dopasować po 5 sprawności do każdego zucha/zuchenki, które będziecie wykonywać w następnej fazie gry. Łącznie za wszystkie dopasowane sprawności można zdobyć od 8 do 40 punktów.
- Podczas tej fazy Waszym zadaniem jest wyznaczenie celów dla Waszej gromady na podstawie podanej charakterystyki gromady. Łącznie za wszystkie postawione cele można zdobyć od 8 do 40 punktów.
- Gdy wyznaczący cele dla gromady oraz wybierzą listę sprawności, Waszym zadaniem jest podzielenie sprawności na konkretne cykle oraz wyjazdy, a następnie wpisanie podziału do książeczki gry. Łącznie za podział sprawności na cykle i wyjazdy można zdobyć od 8 do 25 punktów.
- Po podziale sprawności na cykle oraz wyjazdy należy dopasować do każdego cyklu oraz wyjazdu świat fabularny (od 0 do 5 punktów) oraz napisać jego krótki opis (ogólny cel cyklu, zarys ciągu fabularnego w 2-3 zdaniach, obrzędowość cyklu) za co można zdobyć od 8 do 40 punktów.
- Koniec fazy I to “zatwierdzenie planu pracy”, które następuje poprzez pokazanie sztabowi gry w książeczce gotowego “planu pracy” oraz jego zatwierdzenie (zatwierdzający może prosić o naniesienie poprawek). Za “zatwierdzenie planu pracy” dostaniecie specjalną naklejkę.

Po dostaniu naklejki “zatwierdzenie planu pracy” przechodzicie do II fazy gry.



GRA SOBOTNIA

PRZEBIEG GRY

FAZA II - REALIZACJA CYKLÓW I WYJAZDÓW

Podczas tej fazy wcielacie się w zuchy/zuchenki. Waszym celem jest pomoc potrzebującym bohaterom oraz zdobycie sprawności i stopni wtajemniczenia (mundurów, chust etc.) zgodnie z Waszym planem z pierwszej fazy.

- W trakcie trwania tej fazy możecie dzielić się na dwa podpatrole, w każdym z nich musi być jednak co najmniej jeden drużynowy. Momentami, w których patrol musi spotkać się znów razem, jest zdobywanie stopni wtajemniczenia (mundurów, chust, Znaczków Zucha i gwiazdek).
- Kolejność zdobywania przez Was sprawności musi pokrywać się z kolejnością zaplanowanych przez Was cykli i wyjazdów, który określiliście w fazie I gry - planowania roku pracy.
- To znaczy, że najpierw musicie wykonać sprawności z całego pierwszego cyklu, aby następnie móc wykonać sprawności z pierwszego biwaku. Natomiast, żeby zacząć cykl II, należy zrobić wszystkie zadania z pierwszego biwaku itd.
- Zdobywanie kolejnych poziomów wtajemniczenia zuchowego odbywa się po zrobieniu wszystkich sprawności z danego wyjazdu, np:
 - Na biwak jesienny wybraliśmy sprawności "Lingwista" i "Florysta". Jeden podpatrol idzie więc wykonać sprawność "Lingwista", drugi "Florysta", a następnie spotykają się na punkcie "mundur", gdzie zdobywają go wspólnie. Po zdobyciu munduru mogą się znów podzielić i iść zdobywać sprawności z II cyklu.albo
 - Na biwak jesienny wybraliśmy sprawności "Traper" i "Grosik". Idziemy więc razem wykonać sprawność "Traper", a następnie "Grosik", zaś po ich ukończeniu idziemy na punkt "mundur". Po jego ukończeniu wyruszamy po sprawności z II cyklu.
- Są cztery rodzaje naklejek do zdobycia:
 - naklejki trójkątne z emblematem zdobytej sprawności z czarną, srebrną lub złotą obwódką,
 - naklejki kwadratowe z emblematem zdobytego stopnia wtajemniczenia.
- Są dwa sposoby na zdobycie naklejek sprawności, które zaplanowaliście w I fazie gry:
 - pierwszy sposób - można przyjść na punkt i za samo zameldowanie bohaterowi potrzebującemu pomocy dostać naklejkę sprawności "z czarną obwódką" wartą 1 punkt,
 - drugi sposób - wykonać zadanie od potrzebującego pomocy bohatera - wtedy dostaniemy naklejkę sprawności "ze srebrną obwódką" wartą 4 punkty lub "ze złotą obwódką" wartą 7 punktów w zależności od jakości wykonanego zadania.

GRA SOBOTNIA

PRZEBIEG GRY

- W trakcie gry można zdobyć także wybrane przez nas sprawności nieujęte w planie pracy rocznym (I fazie gry) - odpowiadają one sprawnościom indywidualnym oraz sprawnościom okazjonalnym zdobywanym przez zuchy/zuchenki w trakcie roku pracy. Za tak wykonane sprawności zdobywa się 1 punkt, tak jak za sprawność z czarną obwódką.
- Do każdego punktu można podejść tylko raz - nie jest możliwe późniejsze "poprawienie" swojego wyniku.
- "Współpraca z inną gromadą" - podczas gry, tak jak w codziennym życiu naszych gromad, możemy wymieniać się doświadczeniami oraz przemyśleniami nt. pracy z zuchami. Wymiana doświadczeń polega na wymianie naklejek "Współpraca z inną gromadą" (które dostajecie w pakiecie startowym) z innym patrolem, a następnie umieszczeniu naklejki w odpowiednim miejscu w książce gry. Za każdą wymianę dostaniecie 2 punkty.

II faza gry kończy się o wybranej przez Was godzinie przejściem do fazy III.

FAZA III - PODSUMOWANIE ROKU

W tej fazie bierze udział cały patrol. Ponownie wcielacie się w kadrę gromady. Waszym celem jest podsumowanie zdobywania sprawności w ciągu roku oraz obejrzenie filmiku metodycznego dotyczącego planowania pracy w gromadzie.

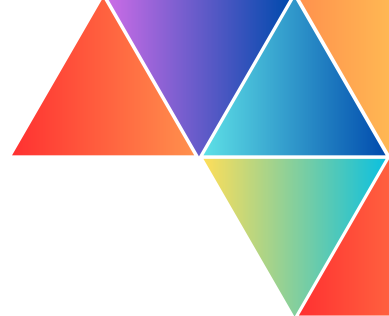
- Waszym zadaniem jako kadry jest zrobienie podsumowania roku pracy. Wypiszcie krótkie podsumowanie, ile sprawności udało Wam się wykonać oraz jaki poziom wtajemniczenia udało Wam się osiągnąć.
- Drugą częścią zadania jest obejrzenie filmiku metodycznego, który dotyczy planowania pracy w gromadzie. Uwaga! W filmie zostanie pokazane zdjęcie zwierzęcia, a następnie będziecie musieli wpisać w karcie gry w odpowiednim miejscu jego nazwę - będzie to mała forma weryfikacji jego dokładnego obejrzenia. Za obejrzenie filmiku zdobędziecie 20 punktów.

Zakończenie III fazy gry oraz koniec gry następuje razem z oddaniem karty gry do sztabu gry (szkoła) do godziny 19:00.



GRA SOBOTNIA

PUNKTACJA



FAZA I (maksymalnie 150 punktów)

- Wyznaczenie celów dla gromady na podstawie potrzeb: **8-40 punktów**,
- dobranie sprawności na podstawie charakterystyk zuchów/zuchenek: **8-40 punktów**,
- podział sprawności na cykle oraz wyjazdy: **8-25 punktów**,
- dobranie świata fabularnego do cykli oraz wyjazdów: **0-5 punktów**,
- opis fabuł cykli i wyjazdów (fabularny cel cykli, zarys ciągu fabularnego w formie 2-3 zdań, obrzędowość cykli): **8-40 punktów**

FAZA II (maksymalnie 300 punktów)

- Sprawności zaplanowane w planie pracy:
 - zdobycie sprawności z czarną obwódką: **1 punkt**,
 - zdobycie sprawności ze srebrną obwódką: **4 punkty**,
 - zdobycie sprawności ze złotą obwódką: **7 punktów**,
- Sprawności nieujęte w planie pracy:
- zdobycie dodatkowej sprawności, nieujętej w planie pracy: **1 punkt**,
- Stopnie wtajemniczenia zuchowego:
 - zdobycie każdego ze stopni wtajemniczenia: **7 punktów**
- Dodatkowe:
 - za zdobycie kompletu sprawności wybranych dla 1 zucha/zuchenkę: **2 punkty** (liczone za każdego zucha/zuchenkę),
 - za ukończenie roku pracy zgodnie z założeniami i zdobycie wszystkich założonych sprawności i stopni wtajemniczenia: **10 dodatkowych punktów**,
 - za każdą "współpracę z inną gromadą" (wymiana naklejek współpracy): **2 punkty**
 - za nieprawidłowe wykonanie sprawności zaplanowanych w cyklu (zrobienie w czasie innego cyklu lub wyjazdu): **minus 5 punktów**

FAZA III (maksymalnie 50 punktów)

- obejrzenie filmiku podsumowującego grę oraz napisanie w książce gry, jakie zwierzę pojawiło się na filmiku: **20 punktów**
- napisanie podsumowania roku: **10 punktów**
- terminowe oddanie książki gry: **20 punktów**
- nieterminowe oddanie książki gry:
 - do 5 minut spóźnienia: **minus 5 punktów**
 - do 10 minut spóźnienia: **minus 10 punktów**
 - do 15 minut spóźnienia: **minus 20 punktów**
 - do 20 minut spóźnienia: **minus 30 punktów**
 - do 30 minut spóźnienia: **minus 50 punktów**



DOBREJ ZABAWY!

NIECH MOC ZUCHMISTRZÓW BĘDZIE Z WAMI :)