

WIELKA GRA A METODYKA

Misją Związku Harcerstwa Polskiego, ogólnopolskiego stowarzyszenia patriotycznego, jest wychowywanie młodego człowieka, czyli wspieranie go we wszechstronnym rozwoju i kształtowaniu charakteru przez stawianie różnorodnych wyzwań.

Wielka Gra 2018, zorganizowana w celu uczczenia setnej rocznicy odzyskania przez Polskę niepodległości, stawia przed biorącymi w niej udział wędrownikami zadania rozwijające ich fizycznie jak i intelektualnie. Każda kolejna rozwiązana zagadka prowadzi w dalszą drogę. Wykonanie wszystkich comiesięcznych zadań wymaga wytrwałości i dobrego planowania. Tym sposobem, zgodnie z metodyką wędrowniczą, rozwijane są wszystkie obszary, symbolizowane przez trzy płomienie watry wędrowniczej: siła ducha, siła rozumu i siła ciała.

Dzięki znacznemu stopniowi rozbudowania Wielka Gra umożliwia jej uczestnikom rozwój, który potwierdzają i symbolizują zdobyte odznaki – sprawności, znaki służb czy stopnie harcerskie. Sam udział w WG'18 nie jest równoznaczny ze zdobyciem określonej sprawności lub innej odznaki. Gra stwarza okoliczności, które ułatwiają korzystanie z wyżej wymienionych instrumentów metodycznych.

Poniżej lista najbardziej dopasowanych do charakteru Wielkiej Gry 2018 **sprawności**. Wymagania na nie (lub ich część) można realizować podczas wykonywania zadań Wielkiej Gry 2018. Lista nie jest zamknięta, być może znajdziecie sposoby na wplecenie w WG'18 również innych sprawności.

KRAJOZNAWCA ★★★

1. Oprowadziła/oprowadził trzy wycieczki po swoim mieście (okolicy), wykazując się znajomością jego historii, zabytków i ciekawych obiektów.
2. Pokierowała/pokierował sporządzeniem informacji o walorach turystycznych okolicy na podstawie zajęć terenowych i literatury (geografia i historia okolicy, system połączeń komunikacyjnych, przemysł i rolnictwo, obiekty historyczne i przyrodnicze, sztuka, zwyczaje ludowe itp.).
3. Zaplanowała/zaplanował cykl wycieczek do miejsc ciekawych pod względem historycznym, przyrodniczym lub geograficznym, posługując się mapami i przewodnikami.
4. Zorganizowała/zorganizował dla młodszych zwiad etnograficzny lub konkursy, np. znajomości stylów architektonicznych, z zakresu historii ruchu krajoznawczego, historii sztuki regionu.
5. Uczestniczyła/uczestniczył w trzech wycieczkach krajoznawczych w różnych regionach Polski.

Podczas realizacji zadań Wielkiej Gry 2018 uczestnicy trafią do wielu ciekawych miejsc. Pogłębienie o nich wiedzy i ich skatalogowanie stworzy bardzo dobrą bazę, która zdecydowanie ułatwi zdobycie sprawności Krajoznawcy. Praktycznie każde miesięczne zadanie może być traktowane jako wycieczka krajoznawcza po Mazowszu.

KOLARZ TURYSTA ★★★

1. Zdobyła/zdobył małą srebrną Kolarską Odznakę Turystyczną. Wzięła/wziął udział w rowerowym obozie wędrownym.
2. Przedstawiła/przedstawił dziennik swoich wypraw lub inne materiały (fotografie, szkice, rysunki, itp.) dotyczące historii, osobliwości przyrodniczych oraz geologicznych zwiedzanych miejscowości.



3. Zorganizowała/zorganizował rajd rowerowy dla drużyny.
4. Poznała/poznał zasady konserwacji sprzętu rowerowego i propaguje tę wiedzę w swojej drużynie.

Nic nie stoi na przeszkodzie, by podczas realizacji zadań przemieszczać się z wykorzystaniem rowerów. Każdy dzień spędzony na rowerze, zwiedzony park narodowy pozwala zdobywać punkty na KOT. Relacje z przebiegu zadań WG'18 mogą być częścią dziennika wypraw rowerowych.

CYKLISTA ★★

1. Zna zasady bezpiecznego poruszania się pieszych i rowerzystów po drogach.
2. Zna budowę i potrafi konserwować rower. Potrafi zmienić dętkę.
3. Brała/brał udział w kilku wycieczkach rowerowych.
4. Wie, jaka jest różnica pomiędzy wymijaniem, omijaniem i wyprzedzaniem oraz zna zasady pierwszeństwa przejazdu (m.in. na skrzyżowaniach). Poznała/poznał dziesięć znaków poziomych (na jezdni) i pokazała/pokazał je zastępowi podczas wycieczki po mieście.
5. Wykonała/wykonał planszę ze znakami drogowymi, obejmującą: 10 znaków ostrzegawczych, 10 znaków zakazu, 12 znaków nakazu oraz 10 znaków informacyjnych. Wytłumaczyła/wytłumaczył ich znaczenie na zbiorce zastępu

Sprawność dla młodszych i mniej zaawansowanych turystów rowerowych uczestniczących w Wielkiej Grze 2018. Pokonując trasy WG'18 na rowerze większość z wymagań tej sprawności zostanie niemal samoistnie zrealizowana.

FOTOGRAF ★★

1. Przedstawiła/przedstawił album zdjęć przez siebie wykonanych.
2. Fotografując, stosowała/stosował prawidłowe ustawienie aparatu i oświetlenia.
3. Wykonała/wykonał portret osoby lub zjawiska przyrody.
4. Zorganizowała/zorganizował wystawę fotograficzną w drużynie (szkole, szczepie), prezentując na niej również swoje prace.

Wielka Gra 2018 poza zadaniami w terenie to też elektroniczne relacje z ich przebiegu. Bez fotografii wykonanych jakimkolwiek aparatem fotograficznym nie jest możliwe wykonanie prawidłowego sprawozdania. Podczas WG'18 uczestnicy będą mieli okazje trafić do wielu miejsc godnych uwiecznienia za pomocą aparatu. Pamiątkowe zdjęcie zadowolonego z siebie patrolu na pewno będzie ozdobą nie jednej harcówki. Wystarczy chcieć i pogłębić wiedzę.

MISTRZYNI OBIEKTYWU/MISTRZ OBIEKTYWU ★★★

1. Poznała/poznał zasady działania kamery, wykonując na niej film, dokumentujący wydarzenie w drużynie, szkole lub rodzinie.
2. Rozróżniła/rozdzielił zaprezentowane gatunki filmowe, potrafi zareklamować film stosownie do oczekiwań odbiorcy.
3. Nakręciła/nakręcił film (telefonem komórkowym, kamerą cyfrową) według własnego scenariusza i przygotowała/przygotował go samodzielnie do prezentacji.

4. Zorganizowała/zorganizował w drużynie lub szczepie wieczór filmowy, prezentujący filmy nakręcone w trakcie różnych przedsięwzięć harcerskich lub szkolnych. Zachęciła/zachęcił innych do dokumentowania wydarzeń za pomocą filmów.

Relacje z wypraw mogą być również w postaci filmów – nic nie stoi na przeszkodzie, by je kręcić, montować ze zdjęciami, zdobywając przy okazji sprawności. Pamiętajcie – czym atrakcyjniejsza relacja, tym większa szansa na dodatkowe punkty.

GRAFIK KOMPUTEROWY (mistrzowska)

1. Samodzielnie wykonała/wykonał zaawansowane prace graficzne na komputerze i zaprezentowała/zaprezentował je na zbiórce lub w szkole.
2. Swoje umiejętności wykorzystwała/wykorzystał, wykonując prace graficzne dla drużyny, szczepu, hufca.
3. Potrafi sprawnie wykonać zaawansowane operacje: skanować i obrabiać grafikę, importować do i eksportować z innych programów, przygotować dokument do druku, wykonywać retusze itp.
4. Nauczyła/nauczył młodszych harcerzy podstaw obsługi programu graficznego.
5. Na zbiórce wytłumaczyła/wytłumaczył zagrożenia wynikające z piractwa komputerowego, zna zasady dotyczące ochrony praw autorskich do grafiki komputerowej.

Kolejna ze sprawności, którą można zdobyć lub zrealizować jej część wykonując relacje z realizacji zadań WG'18. Zdjęcia zawsze można ubarwić – dodać smoka tu i ówdzie, wkleić pokonanego przez Was zombiaka. Wykażcie się kreatywnością! :)

REPORTERKA/REPORTER ★★

1. Przygotowała/przygotował rzeczowe relacje z biwaku lub obozu drużyny, z uroczystości szkolnej, z wydarzeń mających miejsce w okolicy.
2. Posługiwała/posługiwał się sprzętem reporterskim (dyktafon, aparat fotograficzny, kamera), przygotowując materiały dla szkolnego (lokalnego) radia, telewizji, gazety.
3. Napisała/napisał dwa reportaże: na wybrany i na zadany temat. Dobrała/dobrał ilustrujące je rysunki lub zdjęcia. Przedstawiła/przedstawił je w drużynie.

DZIENNIKARKA/DZIENNIKARZ ★★★

1. Poznała/poznał cechy, jakimi powinni charakteryzować się dziennikarze oraz zasady, jakie obowiązują w ich zawodzie.
2. Przeprowadziła/przeprowadził wywiad na określony temat.
3. Przez okres próby brała/brał udział w pracy redakcji harcerskiej, pisząc do wybranego działu.
4. Nawiązała/nawiązał stały kontakt z gazetą młodzieżową lub dla dzieci i systematycznie dostarcza jej swoje artykuły.
5. Przekazała/przekazał napisany przez siebie reportaż z imprezy harcerskiej do lokalnej gazety.

Dwie sprawności wręcz stworzone dla osób koordynujących powstawanie relacji z wypraw WG'18. Fotograf odpowiada tylko za zdjęcia, na dziennikarzu, reporterze ciąży całe zadanie. Od niego zależy ostateczny efekt materiału wypuszczonego w świat. Od zdobywającego sprawność będzie zależało, który poziom jej zaawansowania wybierze – na jak szerokie wody zechce wypłynąć.