



Gra dla uczniów klas 5-8
w Piątkowskiej Szkole Społecznej

19 Poznańska Drużyna Harcerzy "Puszcza"

19 Poznańska Drużyna Harcerek "Pikada"



1. W skrócie - podstawowe informacje

Kiedy: 24 wrzesień, podczas przerwy 10:35-10:55

Gdzie: Na boisku i korytarzach

Chcemy: Rozstawić namiot wojskowy na boisku, rozstawić punkty/zagadki na terenie szkoły i boisku, wejść do każdej klasy o 10:30 aby wyjaśnić zasady gry

2. Plan działania

Chcemy zorganizować grę dla wszystkich uczniów klas 5-8 PSS, aby urozmaicić czas podczas przerwy. Przy okazji będzie to też okazja na zaproszenie wszystkich chętnych na zbiórki - jeśli gra się spodoba, to zbiórki też.

Na terenie szkoły przygotowujemy 8 punktów z zagadką lub zadaniem (w stylu *escape room*). Zadaniem uczniów będzie rozwiązać te zagadki i dowiedzieć się jakie jest ukryte hasło na punkcie. To hasło doprowadzi ich do następnego punktu.

Ekipy które zbiorą wszystko udają się do namiotu gdzie stoi harcerzy ze stoperem i skryba który notuje czas na karcie gry zespołu. Następnie są wołani do środka namiotu gdzie dostają nagrodę za wzięcie udział w grze: zaproszenie na zbiórkę i punkty XP dla chłopaków.

3. Plan ramowy

- **8:30 - 8:50** - Przychodzimy i rozstawiamy namiot na boisku. Od pani w portierni trzeba pozyskać rozpiszkę, w której sali ma dana klasa lekcję przed długą przerwą.

- **8:50 - 9:35** - Przygotowanie punktu końcowego w namiocie, gdzie będą się zgłaszać ekipy po zebraniu wszystkich punktów. Załatwiamy stół dla centrum dowodzenia. Robimy podział zadań (kto idzie do której klasy) i sprawdzamy czy każdy zna plan od deski do deski - musi być idealnie, inaczej się nie uda!

Potrzebny będzie stół i krzesło.

- **9:50 - 10:20** - Rozstawiamy punkty: w namiocie trzeba rozstawić punkt końcowy, Po przerwie lecimy rozstawiać punkty, każdy rozstawia swój, ponieważ wie wszystko i sam sobie poradzi.

- **10:30 - 10:35** - Wchodzimy do sal i tłumaczymy zasady

- **10:35 - 10:55** - Gra

- **10:55 - 11:40** - Sprzątanie

4. Zasady gry

1. Musicie podzielić się na ekipy i tą grupą będziecie brać udział w grze. Dobierać możecie się dobrowolnie, może być was dwóch, trzech, a nawet więcej.

2. W szkole i na boisku rozmieszczone jest 8 punktów. Na każdym z nich jest zagadka/zadanie, dzięki któremu możecie zdobyć hasło. To hasło doprowadzi was do następnego punktu.

3. Hasła po kolei wpisujecie do karty gry (które właśnie są rozdawane). Gdy już będziecie mieć wszystkie punkty, to lecicie jak najszybciej do namiotu na boisku - gra jest na czas, najszybsza ekipa wygrywa.

4. Pozostawiajcie punkty tak jak je zastaliście - niech inne ekipy też mają zabawę i wyzwanie.

5. Na terenie gry krążą harcerze, więc jakbyście nie mogli sobie z czymś poradzić to do nich możecie się zgłosić po pomoc.

5. Punkty

Lp	Punkt	Miejsce	Hasło
1.	Sygnal SOS na telegramie	Mała s. gimnastyczna	Parking
2.	Lornetka	Winda	Mała s. gimnastyczna
3.	Odbicie w lustrze w łazience	Łazienka	Winda
4.	Zuchszyfr z głośnika	Boisko do kosza	Łazienka
5.	Puzzle	Furtka	Boisko do kosza
6.	Akrostych	Głaz	Furtka
7.	Latarka UV - ukryty napis	Sala gimnastyczna	Głaz
8.	Wiele przedmiotów na tacy	Parking	Sala gimnastyczna

Na furtce wejściowej trzeba zrobić kartkę "Nie ta furtka"

5.1. Latarka UV

Hasło będzie napisane na kartce specjalnym pisakiem, który jest widoczny tylko pod światłem UV. Koło kartki leży latarka UV

5.2. Sygnal SOS

Na tym punkcie będzie wisieć rozpiska alfabetu morsa oraz telegraf. Zadaniem jest nadać sygnał SOS. Gdy to zrobią, z pokoju wychodzi ratownik HOPR z hasłem naklejonym na kamizelce i apteczce.

5.3. Akrostych

Wiersz, którego pierwsze litery każdego wersu tworzą hasło.

5.4. Puzzle

Zdjęcie (zbliżenie) naklejone na duże puzzle.

5.5. Lornetka

Przed drzwiami do windy będzie leżeć lornetka, a zadaniem będzie przeczytanie hasła przyczepionego na drugim końcu jadłodalni.

5.6. Zuchszyfr z głośnika

Na tym punkcie będzie stał głośnik z zapętlonym nagraniem. Na nagraniu lektor będzie czytać zaszyfrowane hasło - co każdą sylabę będzie mówić 'be' (samochód = sabemobechódbe)

5.7. Wiele przedmiotów na tacy

Na tacy leży dużo przedmiotów i sprzętu harcerskiego (kompasy, krzesiwo, zapalki, menażka itd.), na jednym z nich jest przyklejona mała karteczka z hasłem

5.8. Odbicie w lustrze w łazience

Na lustrze w łazience pisakiem suchościeralnym zostanie zapisanie hasło, ale będzie brakować w nim spółgłosek. Na kartce A3 przyczepionej na tylnej ścianie będzie napisana reszta hasła - odbicie pokryje się z napisem na lustrze.

6. Potrzebne materiały

- rzeczy harcerskie na tace
- lornetka
- głośnik bluetooth
- nagranie zuchszyfru
- pisak suchościeralny
- gąbka
- odbicie hasła na A3 (do łazienki)
- puzzle
- wiersz akrostych
- telegraf
- sprzęt HOPR
- latarka UV i pisak
- przezroczysta taśma

- namiot
- stoper
- krążki XP na grę
- karta gry
- zaproszenie na zbiórkę