

Cel gry: osiągnąć wizję ZHP ze Strategii rozwoju ZHP na lata 2017-2025 (załącznik nr 1) – oznacza to zdobycie min. po 25 żetonów czerwonych, zielonych i niebieskich (jak niżej)

Struktura czasowa gry:

2017 – start gry, Zjazd ZHP (strategia), Zjazd Chorągwi (plan rozwoju), Zjazd Hufca (plan rozwoju)
2019 – Zjazd sprawozdawczy Hufca
2021 – Zjazd Hufca, Zjazd Chorągwi
2023 – Zjazd sprawozdawczy Hufca
2025 – Zjazd Hufca, Zjazd Chorągwi, Zjazd ZHP, koniec gry

Początek gry

- Każdy zastęp otrzymuje na start punkty w formie żetonów w danym obszarze (symbolizujące obecny stan w ZHP – oczywiście poglądowo, nie nawiązujący do stanu rzeczywistego):

- Kierowanie się przez członków ZHP wartościami z PH – 3 żetony (niebieskie)
 - Drużynowy kieruje się wartościami zawartymi w PH – 1 żeton (zielone)
 - Program drużyn zgodny z metodą harcerską – 1 żeton (czerwone)
- żetony i punkty: załącznik nr 2

- Każdy zastęp na start otrzymuje 10 punktów motywacji

- Zastępy otrzymują instrukcję do gry (załącznik nr 1.1.)

- zastępy otrzymują na start 10 drużyn

1 tura = 15 minut = 1 rok

10 minut – rok harcerski

5 minut – wakacje

Jeden zastęp wciela się w rolę jednego z hufców tej samej chorągwi.

Lokacje podczas gry

1. Funkcje i zespoły (mianowalnia ☺)

Tutaj można w ciągu roku harcerskiego mianować instruktorów i powoływać zespoły, a podczas wakacji ich zwalniać. Każdy instruktor/zespół ma swoje właściwości i „koszt” funkcjonowania.

Lista: załącznik nr 3

Tu co turę generowanych jest 10 punktów motywacji dla każdego hufca.

Odbiera się tu również generowane przez instruktorów/zespoły punkty (wg listy).

2. Zbiórka drużynowych

Tu za punkty pracy z kadrą można pracować z drużynowymi. Za 5 punktów pracy z kadrą można otrzymać zielone zadanie, za wykonanie którego zdobywa się od 0 do 10 zielonych żetonów i od 0 do 5 żetonów czerwonych. Zadania można „przetrzymywać” najdłużej 3 tury. Zadania, załącznik nr 4

Oprócz tego można tu w wakacje zainwestować punkty motywacji kadry po to, by w kolejne wakacje zwiększyć lub zmniejszyć pierwotną ilość (w zależności od tego jakie prowadziło się w ciągu roku

działania i jak bardzo były udane: -50% jeśli zdobyło się w sumie mniej, niż 5 żetonów jakiegokolwiek koloru, +50% jeśli zdobyto min. 5 żetonów, +100% jeśli zdobyto min. 10 żetonów)

3. Władze hufca

Tu można podejmować działania programowe dla hufca. Aby móc je podejmować trzeba wydać 5 żetonów programowych. Za wykonanie zadania można zdobyć od 0 do 10 niebieskich żetonów i od 0 do 10 żetonów motywacji. Zadania, załącznik nr 5

Jeśli działań programowych w danym roku jest więcej niż 2, za trzecie nie zdobywa się już nic mimo wykonanego zadania (zbyt dużo przedsięwzięć z poziomu hufca).

Tu można również max 3 razy podczas roku można wziąć kartę-niespodziankę – na której można wylosować coś dobrego lub mniej dobrego. Załącznik nr 6

4. Władze chorągwi

Tu można sprawdzać w dowolnym momencie jakie są cele planu rozwoju chorągwi na dany okres (przydatne w wykonywaniu zadań). (zał. nr 7)

Tu aktualizuje się stan liczebny obu hufców (zastęp musi pokazać ile ma – brak ograniczeń co do częstości aktualizowania) – w zależności od liczby posiadanych żetonów koloru czerwonego i punktów wizerunku: na każde 2 czerwone żetony i 3 punktów wizerunku stan liczebny wzrasta o 3 drużyny.

5. Kształcenie

To można odblokować dopiero jeśli posiada się kogoś od kształcenia lub MZKK/HZKK.

Tutaj można szkolić swoją kadrę – za odpowiedź na pytanie można zdobyć do 7 żetonów programu lub pracy z kadrą. Max 3 pytania w roku harcerskim.

Tutaj można zdobyć czerwone żetony za wymianę 3 punktów pracy z kadrą i 3 punktów programu na 3 czerwone żetony.

Punkty wizerunku przyznaje się:

- za wykonane zadanie od 1 do 10 punktów wizerunku
- w kartach-niespodziankach
- generuje je cyklicznie człowiek od promocji/zespół promocji

Hufce w każdym momencie mogą współpracować przy realizacji zadań.

Podczas zjazdu sprawozdawczego można wziąć 5 kart-niespodzianek. Sprawdzane jest również, czy posiada się przynajmniej o 8 żetonów więcej w stosunku do poprzedniego stanu (przy zjeździe) – jeśli nie, redukuje się liczbę drużyn o tyle, ile punktów brakuje (1 pkt=1 drużyna).

Potrzebne:

- iPad do zapisywania i pokazywania punktacji (mam)
- obecne strategie ZHP x3

-

