



ZRÓB FORMĘ *przed latem*

Czas trwania: 60 min Ilość osób: 4	Autor: phm. Agata Pruss HR agata.pruss@zhp.net.pl
Przykładowa tematyka zajęć: Próba HR	Forma: Escape room
Potrzebne materiały: lista materiałów potrzebnych do przeprowadzenia zajęć: ▪ timer odliczający 60 min ▪ 2 x krótkofalówka ▪ wydrukowane (i pocięte) <i>Załączniki 1-11</i> ▪ sznurek ▪ nożyczki ▪ taśma klejąca ▪ wieszak (do munduru) ▪ mundur harcerski (z pagonem HO i naramiennikiem wędrowniczym) ▪ długopis ▪ marker (czarny) ▪ busola ▪ tablica korkowa (mała) ▪ 7 x pinezka ▪ 2 x skrzynka na kłódkę ▪ 2 x kłódka na kod trzycyfrowa [222 do skrzynki; 312 do teczki] ▪ 1 x kłódka na klucz z kluczem ▪ telefon na hasło [3510] z notatką o urodzinach babci oraz zdjęciem krzyżówki z „HO” z tablicy korkowej ▪ 6 x książka (dowolna) ▪ kawałki makulatury ▪ 3 x stojąca ramka do zdjęć ▪ lusterko (z rysunkiem krzesła) ▪ teczka (z dziurkami na kłódkę) ▪ kubek ▪ 3 x stoik (dekielki w kolorze żółtym, czerwonym i niebieskim. Markerem napisane odpowiednio szyfry) ▪ ciemny sok np. porzeczkowy Wytyczne względem miejsca: Średniej wielkości pokój, najlepiej pusty lub z minimalną ilością rzeczy, wyposażony w <u>stół</u>, <u>krzesło</u> i <u>pusty kosz na śmieci</u> oraz <u>trzy miejsca do zawieszenia</u>.	

Cele i zamierzenia formy:

Cel - uczestnik po zajęciach będzie:

Czuł się częścią grupy zajęciowej oraz wiedział, jakim człowiekiem na być osoba posiadająca stopień HR

Zamierzenia - uczestnik po zajęciach będzie:

- ✓ Znał osoby uczestniczące w zajęciach
- ✓ Potrafił współpracować z pozostałymi uczestnikami zajęć
- ✓ Znał ideę stopnia HR

OPIS FORMY

Escape room (zwany także „pokojem zagadek”) jest to rodzaj rozrywki umysłowej, w ramach której uczestnicy zostają zamknięci w pokoju i muszą go opuścić w wyznaczonym czasie. W tym celu rozwiązują znajdujące się w nim zagadki. Pokój ma określoną tematykę, ma swoją fabułę lub motyw przewodni.

FABUŁA

Zmartwiony wędrownik (prowadzący) prosi uczestników o pomoc:

„Za godzinę odbędzie się posiedzenie Kapituły Stopni Wędrowniczych, podczas którego miałem zamknąć swoją próbę na stopień Harcerza Rzeczypospolitej. Czas ucieka, a ja nie mogę znaleźć swojego raportu z próby, ani nawet mojej karty próby na stopień. Jestem pewien, że zostawiłem je w tym pokoju, ale szukałem wszędzie i nadal nie mogę znaleźć. Pomóżcie?”

Uczestnicy otrzymują krótkofalówkę i zostają sami w pokoju. Ich zadaniem jest rozwiązanie zagadek, by odnaleźć raport i móc opuścić pokój w wyznaczonym czasie 60 minut. Wtedy też należy podsumować pracę grupy oraz omówić zagadki. W razie potrzeby mogą prosić prowadzącego o odpowiedź przez krótkofalówkę.

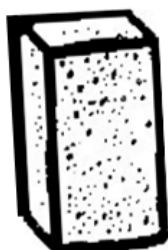
WYPOSAŻENIE POKOJU



- **Obraz „Prawo Harcerskie i książki”** (*Załącznik 1*) stanowi wskazówkę do wyboru książek.
- **Ramki ze zdjęciami** - 3 sztuki (*Załącznik 2*) stojące na stole stanowią wskazówkę wyboru słoika spośród kilku znajdujących się w jednej ze skrzynek.
- **Kosz** z makulaturą zawiera resztki papieru (które uczestnicy mogą wykorzystać do rozwiązywania kolejnych zagadek) oraz porwaną na kawałki mapę (*Załącznik 4*), z której – korzystając z podpowiedzi znajdującej się w busoli – można odczytać ‘World Thinking Day’, a przekreślone słowo „~~null~~” podpowiada, że uzyskany wynik to 222, co stanowi kod do jednej ze skrzynek.
- **Puzzle** z ideą stopnia (*Załącznik 5*) są poukrywane w różnych miejscach w pokoju, także w zamkniętych skrzynkach.
- **Krzeseło** od spodu ma przyklejoną zaszyfrowaną podpowiedź (*Załącznik 3*) w odbiciu lustrzanym, która tłumaczy, że na kodzie QR należy zamalować te litery, których brakuje w idei stopnia na raporcie (w ich odkryciu pomogą ułożone puzzle).
- **Książki** w okładkach (*Załącznik 6*) 6 sztuk – na każdej okładce znajduje się wartość, liczba oraz zdjęcie jednej z polskich głów państwa. Korzystając ze wskazówki w postaci obrazu, uczestnicy muszą odrzucić dwie książki, a pozostałe ułożyć w kolejności chronologicznej. Wtedy uzyskają hasło do telefonu [3510].
- **Mundur harcerski** ma nałożony naramiennik wędrowniczy i pagon ze stopniem

HO, a w jego kieszeni znajduje się kartka z kodem QR (Załącznik 9), długopis oraz busola z podpowiedzią do mapy (Załącznik 10).

- **Tablica korkowa** ze stopniami to tak naprawdę poskładane kartki z krzyżówkami (*Załącznik 11*). Korzystając z podpowiedzi z telefonu, należy wybrać krzyżówkę ukrytą pod pagonem HO. Rozwiązanie zwraca uwagę na ramki.



Skrzynka z kłódką na kod [3510]

- **Telefon komórkowy** na kod [222] ze zdjęciem tablicy ze stopniami oraz notatką o urodzinach babci
- **Śłoiczki** z sokiem i szyframi (zgodnie z kolorami) 3 sztuki
- **Lusterko** z rysunkiem krzyża
- **Kubek** (lub kubki)
- **Klucz** do kolejnej skrzynki

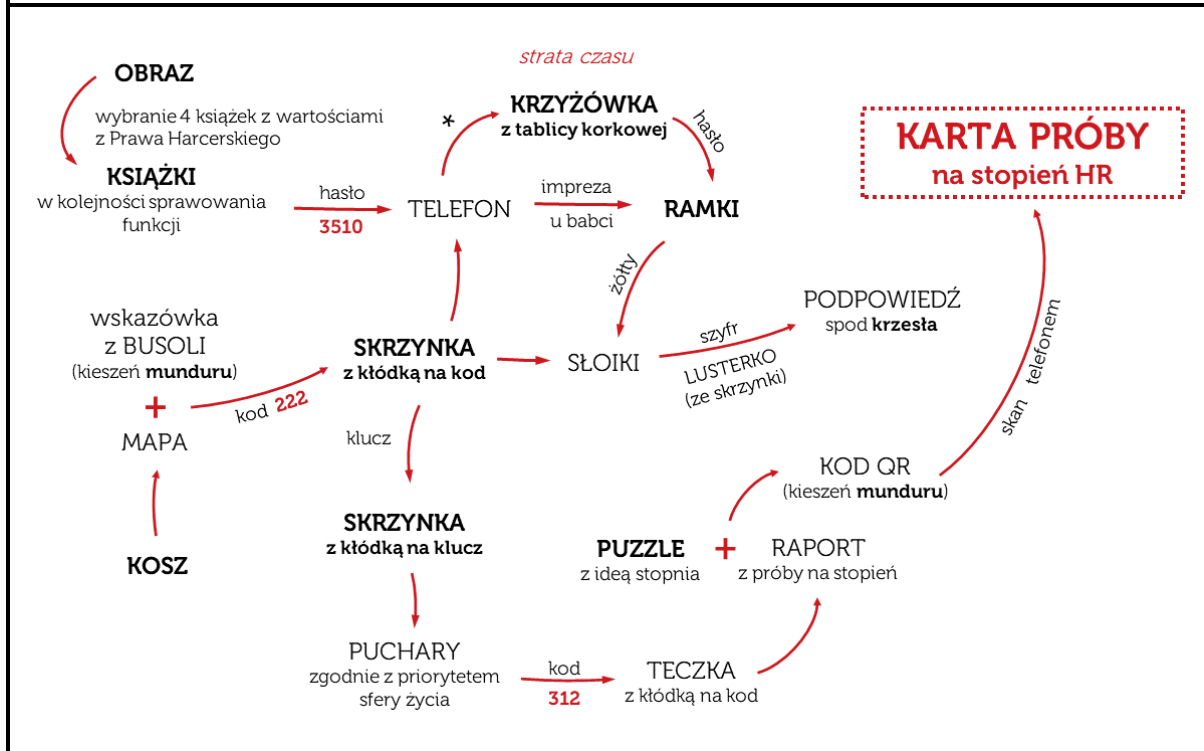


Skrzynka z kłódka na klucz

- **Puchary** 3 sztuki (*Załącznik 7*)
- **Marker**
- **Teczka na kłódkę na kod** [312]
z rysunkiem pucharu (*Załącznik 7*)
i raportem z prób w środku (*Załącznik 8*)

W pokoju warto także umieścić timer odliczający 60 minut przeznaczone na grę.

SCHEMAT ROZWIĄZANIA POKOJU



PODSUMOWANIE POKOJU

Zagadki w pokoju oparte są o ideę stopnia i wymagania otwarcia próby na stopień Harcerza Rzeczypospolitej, zaś samych zadań dotyczą hasła z krzyżówek.

IDEA STOPNIA

Własny system wartości wynikający z Prawa Harcerskiego	Wybór książek z wartościami opisanymi w Prawie Harcerskim (na obrazie)
Godzenie pełnionych ról społecznych	Wybór obiadu u babci spośród zdjęć w ramach
Mistrzostwo w wybranych dziedzinach	Puchary
Świadoma obywatelka/świadomy obywatel RP	Ułożenie w kolejności głów państwa z okładek książek
Świadectwo o harcerstwie	Mundur

WARUNKI OTWARCIA

Zdobycie stopnia HO	Wybór krzyżówki ukrytej pod symbolem stopnia HO
---------------------	---

Po wyjaśnieniu uczestnikom tych analogii należy zapytać, czy mają wątpliwości względem rozwiązania którejs z zagadek – jeśli tak, należy je rozwiązać.

Warto także podsumować procesy grupowe, które zaszły między uczestnikami w pokoju.

ODPOWIEDZI DO ZAGADEK

KODY:

Telefon - 222

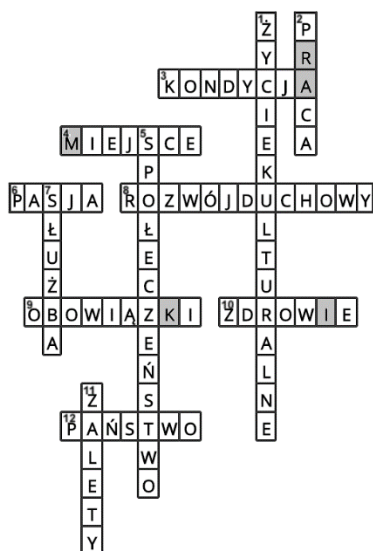
Skrzynka z kłódką na kod - 3510

Teczka z kłódką na kod - 312

ROZSZYFROWANA PODPOWIEDŹ:

GDY PORÓWNAJĄ PUZZLE Z RAPORTEM, ODKRYJĄCE BRAKUJĄCE LITERKI.
POKOLORUJĄ JE, BY DOSTAĆ KOD, KTÓRY ZESKANUJĄ TELEFONEM.

ROZWIĄZANIE DO KRZYŻÓWKI



Poziomo:

3. aktualny stan fizjologiczny organizmu
4. poszukiwane w społeczeństwie
6. czynność wykonywana dla przyjemności, której ktoś poświęca dużo czasu.
8. jedna ze sfer rozwoju związana z największym płomieniem Wędrowniczej Watry
9. przed przyjemnościami
10. "Nikt się nie dowie, jako smakuje, nim się zepsuje"
12. forma organizacji społeczeństwa mająca monopol na stanowanie i wykonywanie prawa na określonym terytorium

Pionowo:

1. charakterystyczne dla danej zbiorowości sposoby funkcjonowania żywej kultury
2. służy osiągnięciu samodzielności ekonomicznej
5. dużą zbiorowość społeczną, zamieszkującą dane terytorium, posiadające wspólną kulturę, wspólną tożsamość oraz sieć wzajemnych stosunków społecznych
7. jedna z zasad harcerskiego wychowania oraz wędrownicza forma pracy
11. przeciwieństwo wad

SZYFRY NA SŁOIKI



GA – DE – RY – PO – LU – KI



KO – NI – EC – MA – TU – RY



MA – LI – NO – WE – GÓ – RY

ROZWIĄZANIE KODU QR



anzumalen sind: E, H, R, S, Z
NIGHT anzumalen sind: C, L, N, P, U

UWAGI

Powyższy opis **nie jest pełnym konspektem zbiórki** i nie należy go traktować w ten sposób. Może być to element zajęć dla wędrowników o próbie na stopień HR lub wprowadzenie do wędrowniczych warsztatów opiekunów prób na stopnie czy szkolenia dla Kapituł Stopni Wędrowniczych.

Ten pokój zaplanowany jest na udział czterech osób, które powinny rozwiązać wszystkie zagadki w założonym czasie. Jeśli więcej osób weźmie w nim udział – czas rozwiązywania będzie odpowiednio krótszy. **Przy znacząco większej liczbie osób zaleca się przeprowadzenie tej formy równolegle w dwóch lub więcej pokojach.**

Ta forma wymaga odpowiednich przygotowań – nie tylko ze względu na potrzebne materiały, ale także z uwagi na konieczność zapewnienia **całkowitego bezpieczeństwa** uczestnikom. Nie zaleca się zamykania drzwi na klucz i stwarzania zagrożenia w inny sposób – lepiej tworzyć pokoje, których „rozwiązaniem” jest poradzenie sobie z ostatnią zagadką lub zdobycie wyznaczonego atrybutu.

Warto podjąć wyzwanie i włożyć wysiłek w porządne przygotowanie pokoju, bo zapewni to uczestnikom naprawdę dobrze spędzony czas oraz umożliwi osiągnięcie celów założonych dla tej formy zajęć.

Kod QR będzie działał tylko dla osób z kontem w domenie @zhp. Aby był uniwersalny, dobrze jest stworzyć własny, korzystając z linku poniżej i Waszej drużynowej lub hufcowej karty próby na stopień HR.

Przydatne linki:

- Narzędzie do tworzenia kodów QR do zamalowania: <http://mal-den-code.de/>
- Narzędzie do tworzenia krzyżówek: <https://www.krzyzowki.edu.pl/generator.php>
- Lista pomysłów na zagadki: <http://zagadkowepomysly.blogspot.com/2017/06/51-pomysow-na-zagadki-do-escape-roomu.html>
- Jak motywować do zdawania stopni? <http://www.referat.zhp.wlkp.pl/?p=857>
- Większość drużyny nie posiada żadnego stopnia – jak to zmienić? <http://www.referat.zhp.wlkp.pl/?p=811>

Prawo Harcerskie

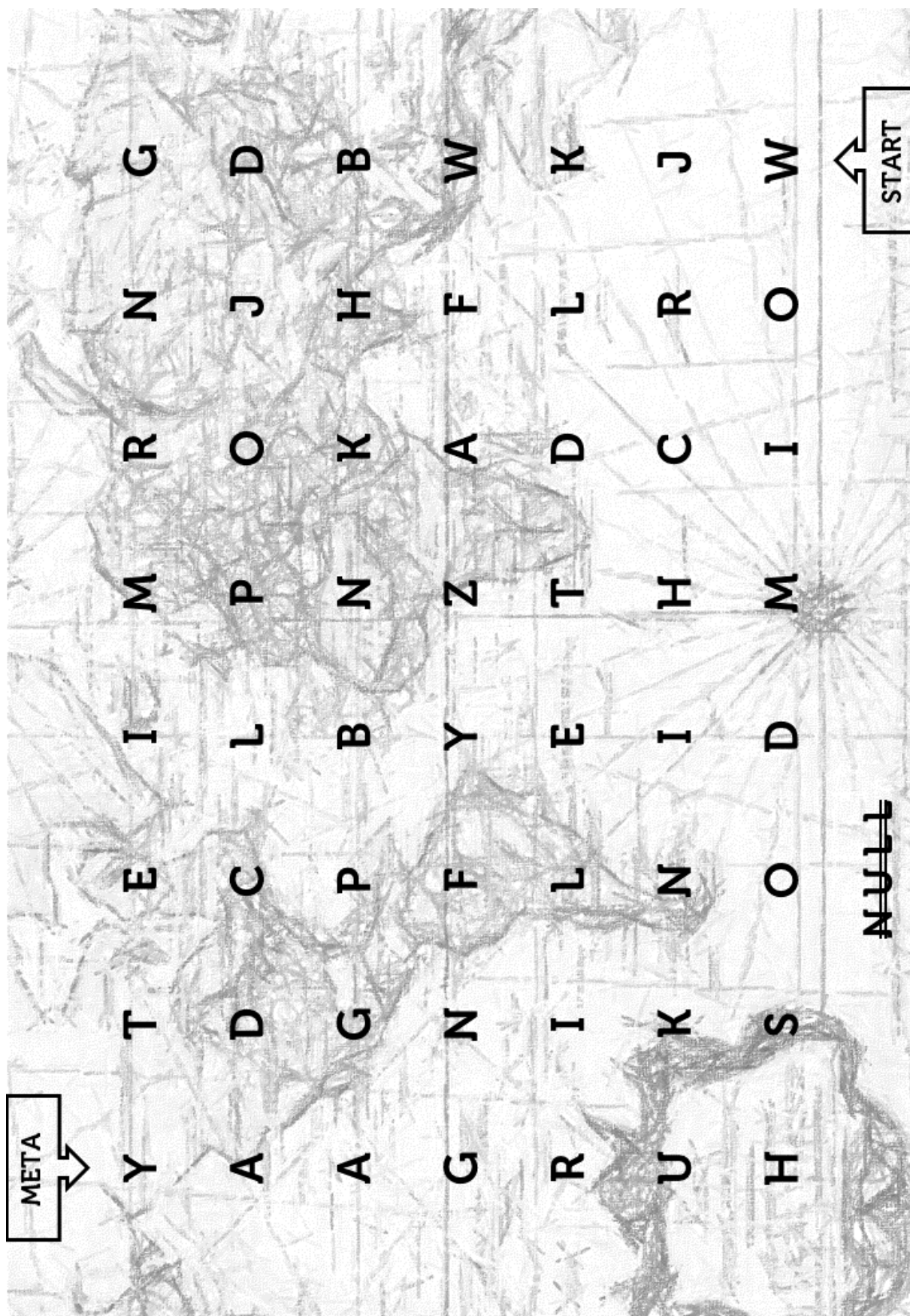
1. Harcerz sumiennie spełnia swoje obowiązki wynikające z Przyrzeczenia Harcerskiego.
2. Na słowie harcerza polegaj jak na Zawiszy.
3. Harcerz jest pożyteczny i niesie pomoc bliźnim.
4. Harcerz w każdym widzi bliźniego, a za brata uważa każdego innego harcerza.
5. Harcerz postępuje po rycersku.
6. Harcerz miłuje przyrodę i stara się ją poznać.
7. Harcerz jest karny i posłuszny rodzicom i wszystkim swoim przełożonym.
8. Harcerz jest zawsze pogodny.
9. Harcerz jest oszczędny i ofiarny.
10. Harcerz pracuje nad sobą, jest czysty w myśli, mowie i uczynkach; jest wolny od nałogów.



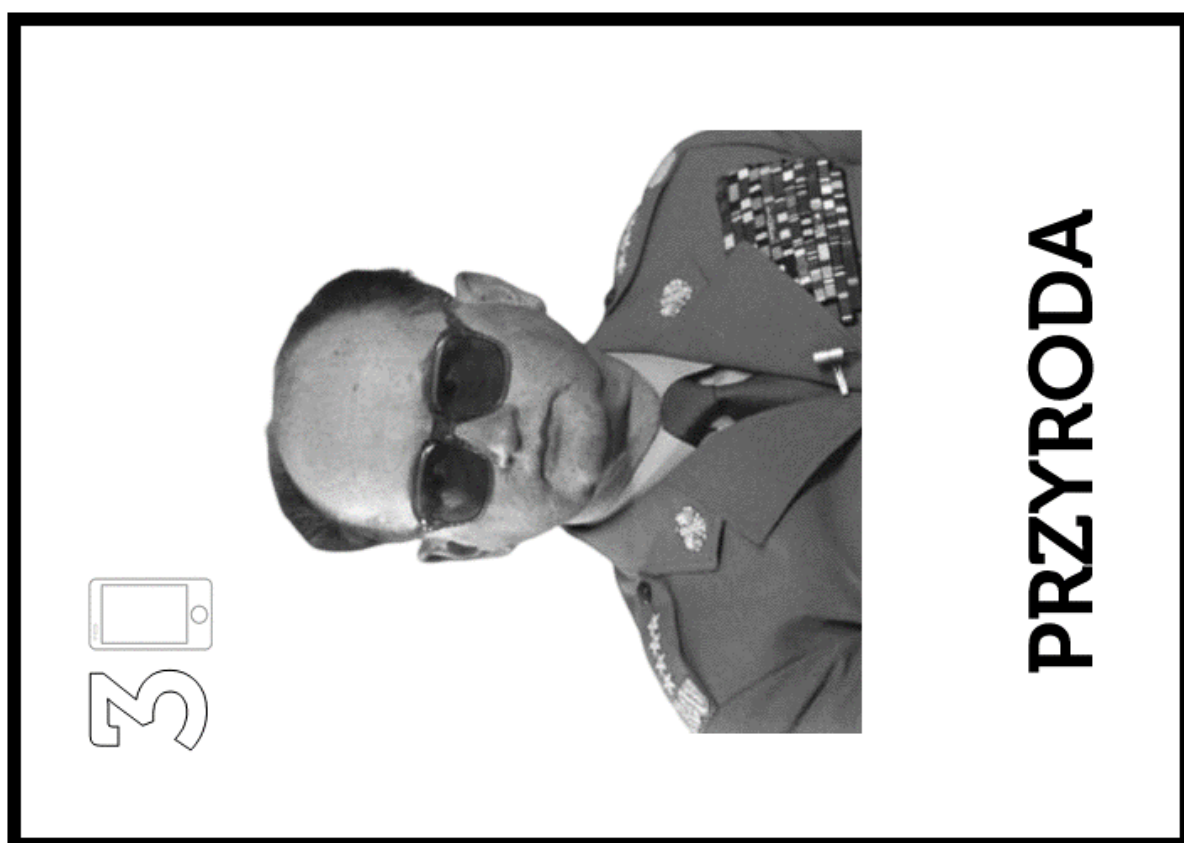
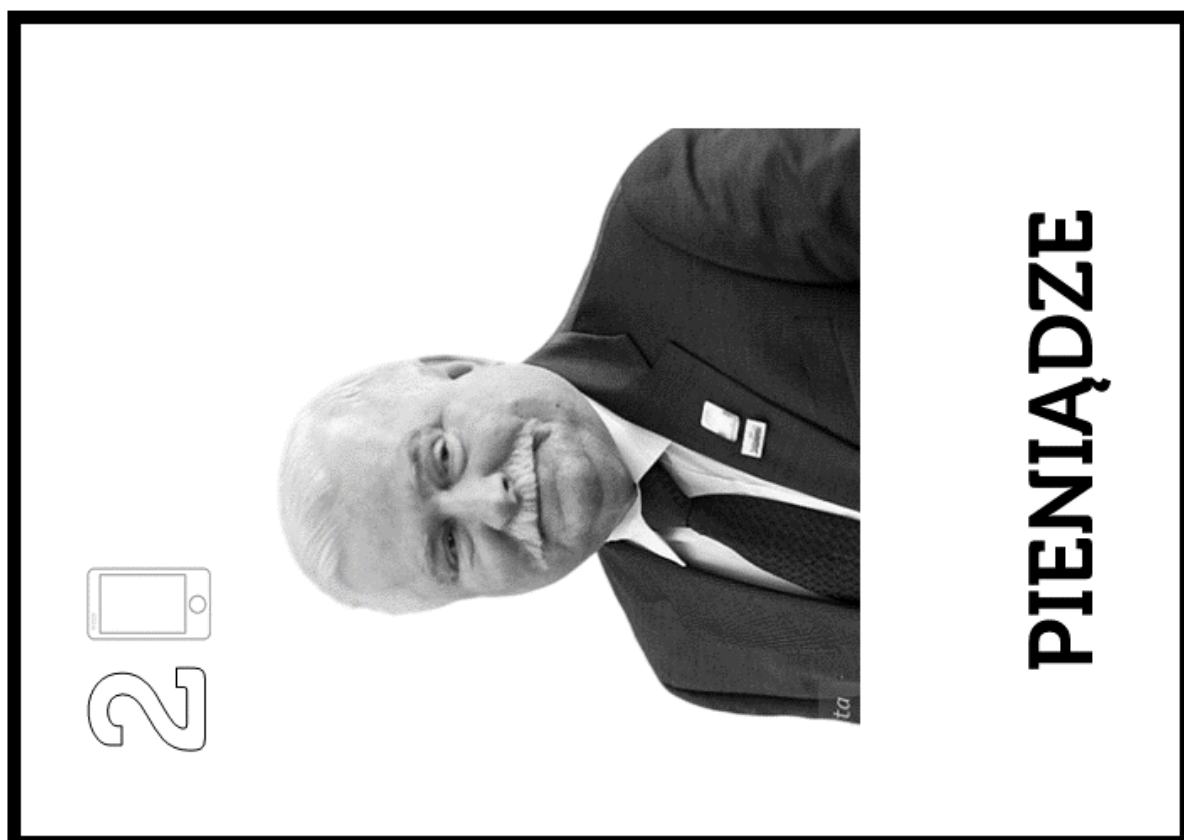


ZAŁĄCZNIK 3 – Podpowiedź pod krzesło

WISZUP WJOMCJW PUSZIW
Z YMPNYTWA, NDKYRJWCJW
BYMKUJĄCW ILTWYKL.
PIKINIYUJCLW JW, BY DNSTMC
KND, KTGJR ZWSKMONUJCLW
TWIWFNOWA.



Ma własny system	wartości	wynikający z Prawa Harcerskiego.	Kieruje się nim we wszystkich aspektach swojego życia.
Potrafi	godzić	pełnione	przez siebie role, np. w rodzinie, w szkole, w pracy, w działalności społecznej.
Osiąga	mistrzostwo	w	wybranych dziedzinach aktywności.
Jest świadomą obywatelką / obywatелем RP.	świadomym obywatelem		
Swoim życiem daje świadectwo o harcerstwie.	o harcerstwie.		



1

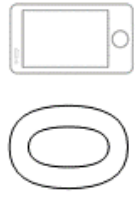


BRATERSTWO

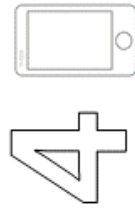
5



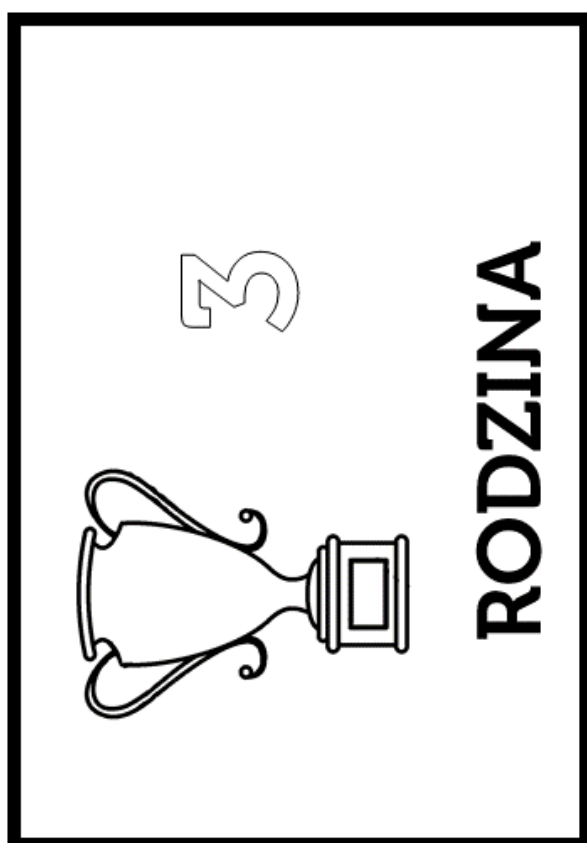
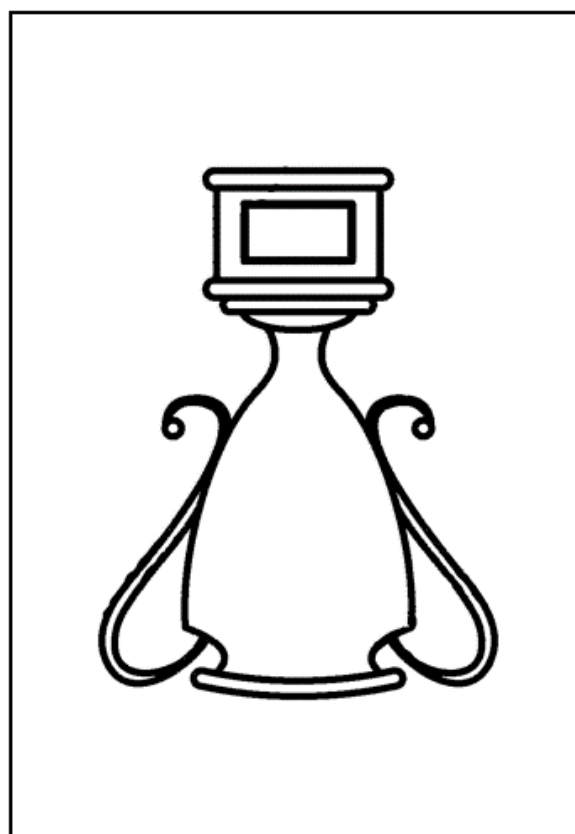
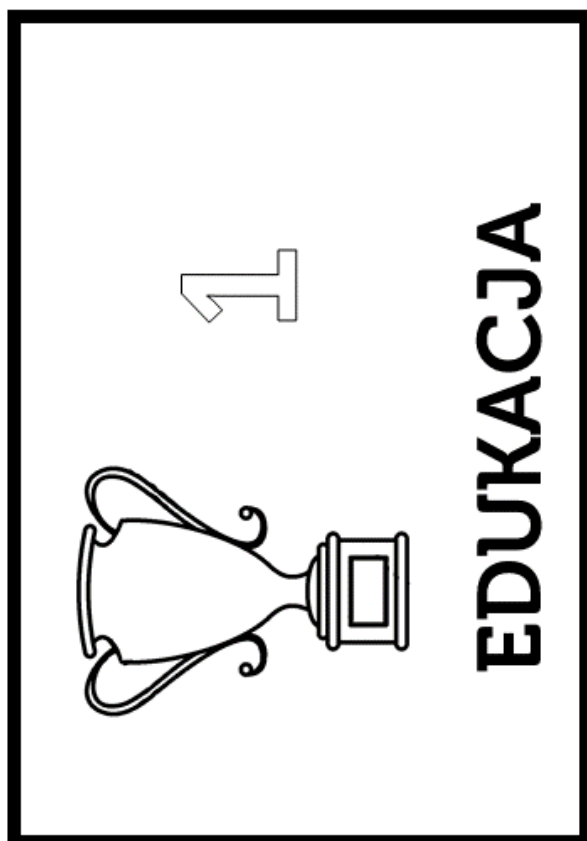
HONOR



SZACUNEK



WŁADZA



Związek Harcerstwa Polskiego
Chorągiew Wielkopolska

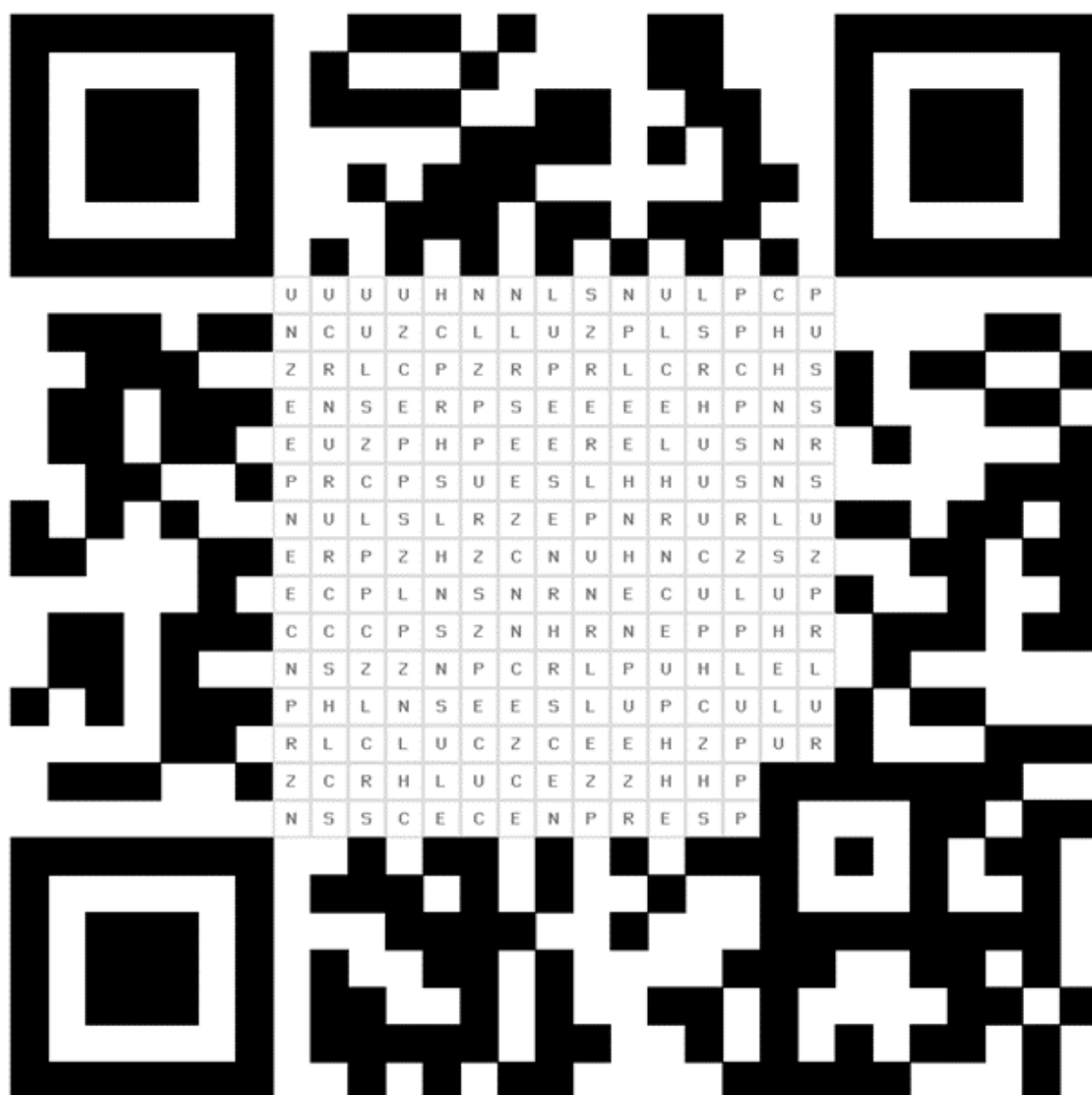
Raport z realizacji próby
na stopień
Harcerza Rzeczypospolitej

Probant: HO Jan Kowalski

Opiekunka: HR Anna Nowak

Czas trwania próby: **12-18 miesięcy**

"Ma włąny ytm watości wynikający Pawa ackigo. Kiuj ię nim w wytkic apktac wojgo życia. Potafi godić pñion p ibi ol, np. w odini, w kol, w pacy, w działalności pñcznj. Oiága mitotwo w wybanyc didinac aktywności. Jt świadomą obywatlką/świadomym obywatlm P. woim życim daj świadctwo o actwi."

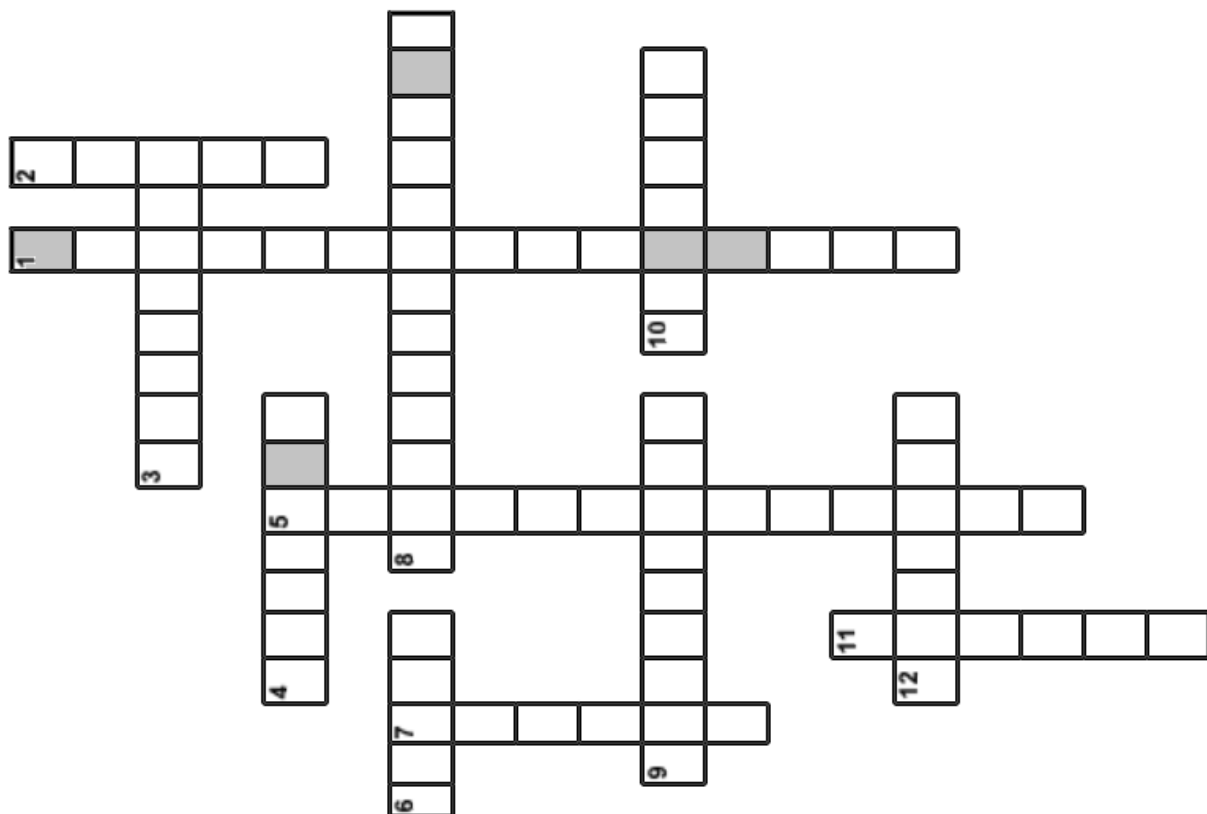


W N N W W S W W W N N N N W N

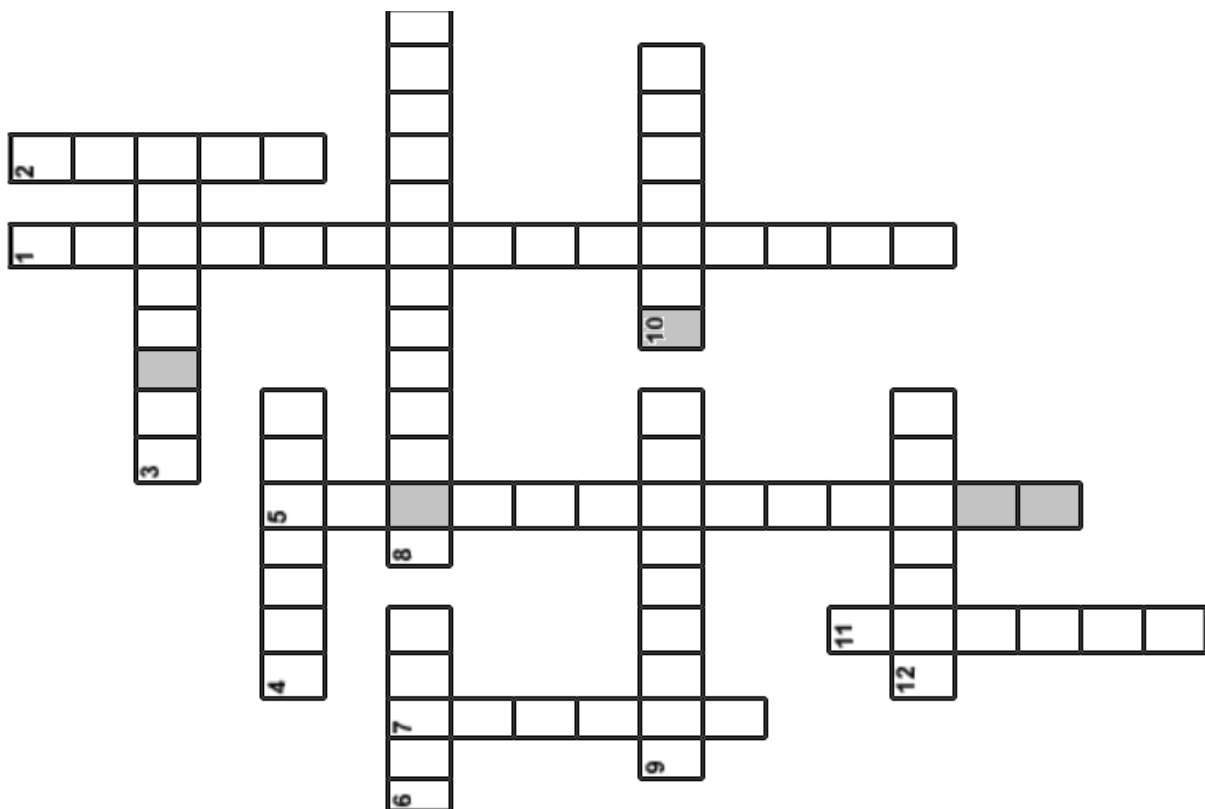


ZAŁĄCZNIK 11 – Krzyżówki na tablicę korkową

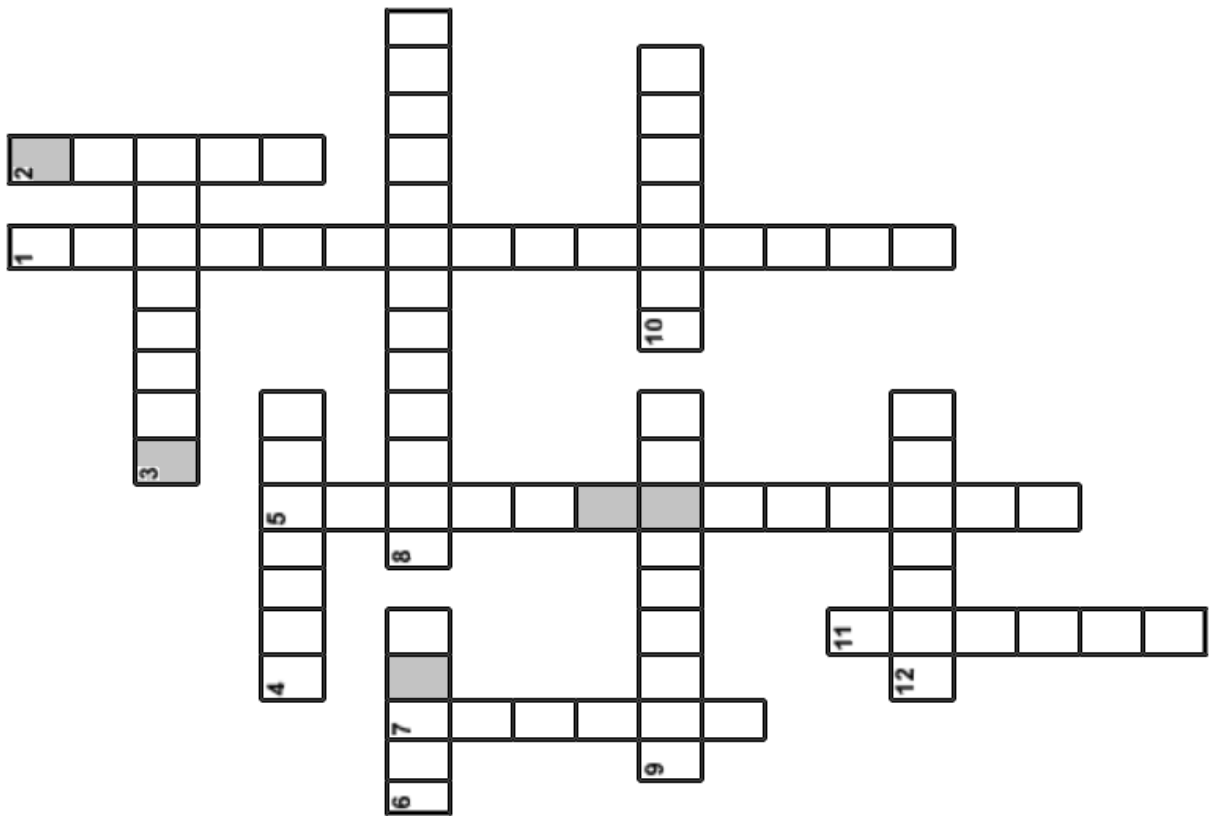
Stopień: |



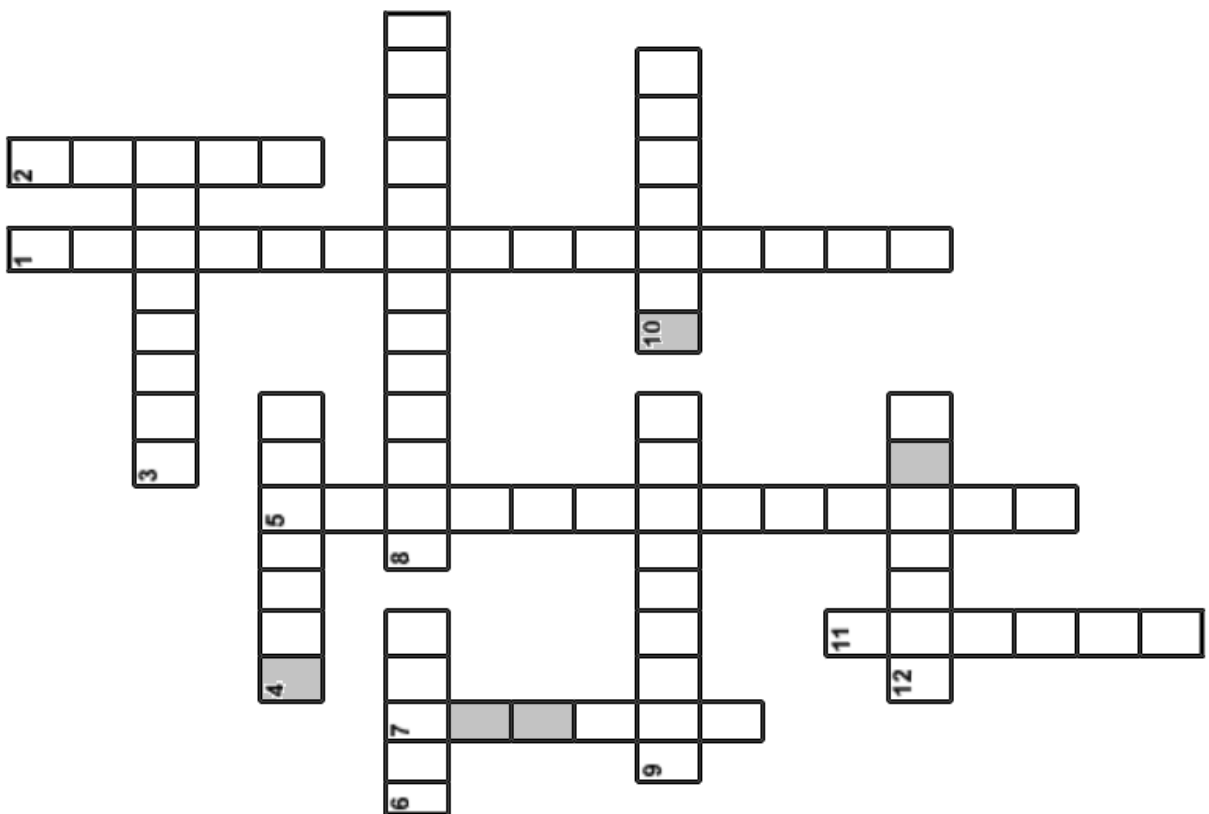
Stopień: ||



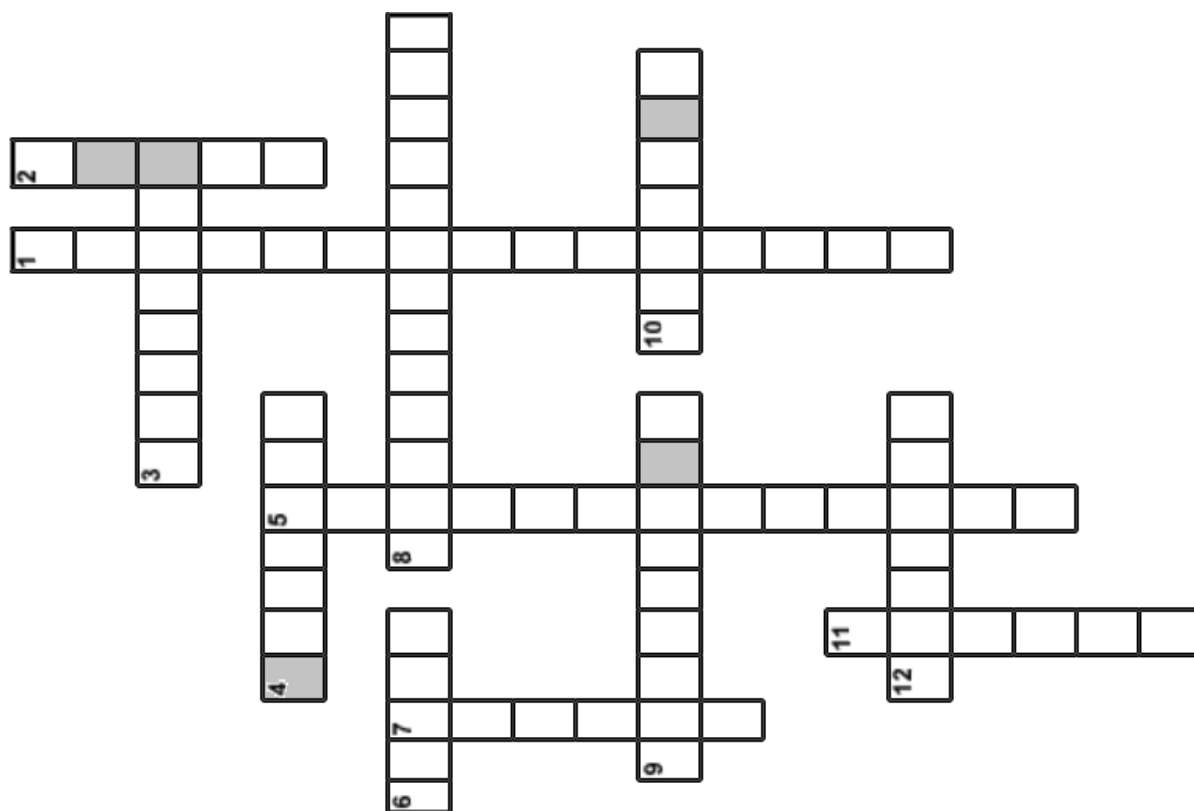
Stopień: <



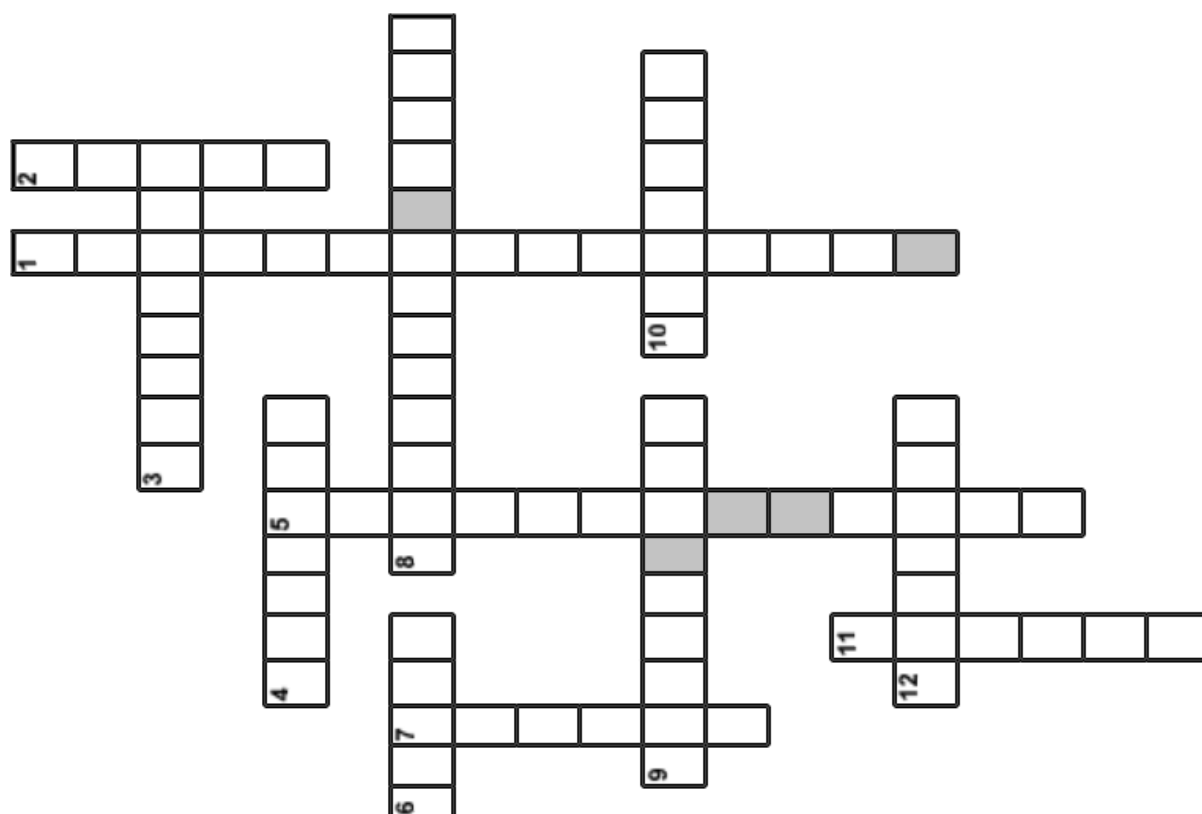
Stopień: <<



Stopień: *



Stopień: **



Hasła do krzyżówki:

Poziomo:

- 3. aktualny stan fizjologiczny organizmu
- 4. poszukiwane w społeczeństwie
- 6. czynność wykonywana dla przyjemności, której ktoś poświęca dużo czasu.
- 8. jedna ze sfer rozwoju związana z największym płomieniem Wędrowniczej Watry
- 9. przed przyjemnościami
- 10. "Nikt się nie dowie, jako smakuje, nim się zepsuje"
- 12. forma organizacji społeczeństwa mająca monopol na stanowienie i wykonywanie prawa na określonym terytorium

Pionowo:

- 1. charakterystyczne dla danej zbiorowości sposoby funkcjonowania żywej kultury
- 2. służy osiągnięciu samodzielności ekonomicznej
- 5. dużą zbiorowość społeczną, zamieszkującą dane terytorium, posiadające wspólną kulturę, wspólną tożsamość oraz sieć wzajemnych stosunków społecznych
- 7. jedna z zasad harcerskiego wychowania oraz wędrownicza forma pracy
- 11. przeciwieństwo wad