

Združenje Slovenskih Katoliških Skavtinj in Skavtov
Ulica Janeza Pavla II. 13
1000 Ljubljana

Korak voditelja

Velika igra

Sopotnik

Matija Urh (Ilirska Bistrica 1)
Prebrisani sokol

Kandidat

Matej Valenčič (Ilirska Bistrica 1)
Potrpežljivi sokol
Ilirska Bistrica, 28. februar 2012

Predgovor

Za izvedbo koraka voditelja (Velika igra) sem se odločil na TŠ Metode IV. Po pogovoru s spremljevalcem Matijo Urhom sem ugotovil, da v naši četi izvajamo premalo velikih iger, katere lahko služijo kot pomemben del vzgoje otrok.

Ta korak voditelja zajema načrtovanje, izvedbo ter preverbo treh velikih iger. Zadnja velika igra bo izvedena en teden po oddaji tega koraka na srečanju stega.

Ključne besede: velika igra, četa, aktivnost, načrtovanje.

Analiza

- velike igre izvajamo samo na poletnih taborih
- s sovoditeljico sva mlada voditelja, zato nama primanjkuje izkušenj pri načrtovanju in izvedbi velike igre
- izvidniki in vodnice so razdrobljeni po skupinah
- izvidniki in vodnice so izrazili željo po pogostejšem izvajanju velikih iger (razvidno iz preverb taborov, zimovanj,...)
- srečanja čete imamo enkrat mesečno

Nameni

- izvidnike in vodnice bomo preko velikih iger povezali v skupnost in povečali občutek pripadnosti skupini
- pridobil bom izkušnje pri načrtovanju in izvedbi velike igre
- velike igre bodo izvajane bolj pogosto
- motivirati izvidnike in vodnice, da bodo zaradi izvajanja velikih iger raje prihajali na srečanja čete

Cilji

- velike igre bodo temeljile na izboljšanju odnosov med izvidniki in vodnicami
- pripravil in izvedel bom 3 velike igre
- izvidniki in vodnice se pri velikih igrah ne bodo delili v skupine
- v velikih igrah bodo vključena med letom pridobljena znanja
- velike igre bodo trajale več kot 1 uro

Velika igra 1: Užitne rastline

Datum: 10.12.2011

Kraj: Župnišče Ilirska Bistrica z okolico

Cilji

- izvidniki in vodnice bodo spoznali užitne rastline, ki jih najdemo v gozdu
- izvidniki in vodnice se bodo naučili skrbeti za naravo
- izvidnike in vodnice bomo spodbujali k opazovanja okolice
- aktivnost bo potekala na prostem
- izvidnike in vodnice bomo naučili kako se skuha pašto s tuno

Program

- 10:00 zbor pred župniščem
- 10:15 molitev, kratka igrice
- 10:25 začetek velike igre
- 12:00 konec velike igre

Opis velike igre

Prišlo je do velke stavke avtoprevoznikov, zato so vsa skladišča in trgovine prazne. Za preživetje si bo potrebno hrano nabrati v naravi in si jo pripraviti.

Na začetku si izvidniki in vodnice postavijo skladišče(bivak), v katerega bodo shranjevali nabrano hrano(20 minut). Pri skladišču naj bo postavljeno tudi ognjišče, ki bo služilo za kasnejšo pripravo hrane.

V naravi najdete čimveč različnih užitnih rastlin. V gozdu boste našli tudi vprašanja o rastlinah, ki jih v gozdu ne boste najdlji. Vprašanja bodo imela ponujene 3 odgovore, listek vzamite s seboj.

Nekje v gozdu je skrivno skladišče vlade RS, kjer naj bo imeli še nekaj zalog hrane. Navodila kje se nahaja boste najdlji nekje na jasi nad župniščem. Hrano lahko nakupite z odgovori na vprašanja ali tako da boste prinesli del užitne rastline in jo imenovali.

Cenik:

- pašta 8 odgovorov
- kruh 3 odgovori
- tuna 6 odgovorov
- pomidori 5 odgovorov
- sol 4 odgovorov
- olje 4 odgovori

V tem skladišču ima nekdo na glavi karton na katerem je puščica, ki kaže na zamljevid obešen na veji. Na njem bo prikazana pot do zaklada (pripomočki za pripravo hrane). Zaklad bo zakopan v gozdu, nad zakopano škatlo bo palica na kateri bo papir označen z X-om. Ko zberejo vse potrebne stvari bodo začeli s pripravo hrane.

Preverba izvedbe velike igre

Cilji

✓ izvidniki in vodnice bodo spoznali užitne rastline, ki jih najdemo v gozdu

X izvidniki in vodnice se bodo naučili skrbeti za naravo

Pri načrtovanju velike igre sem opazil, da bo igra preobsežna, zato sem se odločil izpustiti ta del

✓ izvidnike in vodnice bomo spodbujali k opazovanju okolice

✓ aktivnost bo potekala na prostem

✓ izvidnike in vodnice bomo naučili kako se skuha pašto s tuno

Ostalo

X kuhanje hrane je bilo predolgo

X vprašanja so bila prelahka

✓ dobra udeležba

Velika igra 2: Premagaj čarovnico

Datum: 25.02.2012

Kraj: okolica "Trnovske bajte" pri Črnih njivah

Cilji

- izvidniki in vodnice bodo ponovili zgodovino skavtstva, vozle, orientacijo...
- preverili bomo znanje izvidnikov in vodnic o zgodovini skavtstva, vozlih, orientaciji...
- izvidniki in vodnice se bodo povezali med seboj, ker se bodo skupaj borili proti čarovnici
- velika igra bo navezana na temo zimovanja(Narnija)
- Izvidniki in vodnice bodo spoznali, da vsak posameznik prispeva k celoti
- izvidniki in vodnice bodo ves čas izvajanja velike igre aktivni

Program

- 14:30 začetek gradnje zapora
- 14:50 začetek velike igre
- 16:30 konec velike igre

Opis velike igre

Velika igra bo izvedena na zimovanju veje IV, katerega tematika bodo Zgodbe iz Narnije.

Dobre osebe: lev, bober, bobrica, palček T, božiček.

Slabe osebe: čarovnica (iz kartona), 2 čarovničina škrata.

Izvidniki in vodnice so čarovničini ujetniki, zato morajo na njen ukaz zaradi stiske v starem zaporu napraviti novega, v katerem jim bo bolj udobno. (20 minut)

Igro bodo začeli v tem zaporu, kjer bodo dobili tudi navodila o poteku velike igre. Iz zapora jih lahko reši le lev Aslan, ki ima nadnaravne moči. Iz zapora jih bo reševal tudi med igro. Izvidnik ali vodnica kliče leva, ko ta pride mimo ga z dotikom reši iz zapora.

Hudobni čarovničini škratje med igro lovijo izvidnike in vodnice, jih odpeljejo v zapor, ter jim vzamejo diamante(barvne papirje), ki jih imajo pri sebi.

Otroci za boj z čarovnico potrebujejo orožje, le to lahko dobijo pri božičku v zameno za diamante. Pri njem lahko kupijo nožek, lok ali meč.

Cena za orožje:

- nožek: 2 oranžna diamanta, 1 roza diamant, 1 zelen diamant
- lok: 3 oranžni diamanti, 2 roza diamante, 1 zelen diamant
- meč: 3 oranžne diamante, 3 roza diamante, 3 zelene diamante

Za zmago čarovnice je potrebno pridobiti 150 točk:

- Meč je vreden 6 točk
- Strel z lokom 4 točke
- Nožek 2 točki

Diamante izvidniki in vodnice dobijo pri bobru(zelen diamant), bobrici(roza diamant), palčku T(oranžen diamant). Za vsak diamant morajo odgovoriti na eno vprašanje (zgodovina, BiPi, narediti vozel, vprašanje iz orientacije...).

Lev uravnava igro tako, da če izvidniki in vodnice stežka pridobijo določene diamante, jim jih lahko podari ali jim zastavi vprašanje in za pravilen odgovor dobijo diamant. Če niso aktivni v igri, jih lahko izzove tudi na dvoboj(papir, škarje, kamen), če izvidnik ali vodnica izgubi igro, mora dati diamant levu.

V to igro se lahko izzivajo tudi izvidniki ni vodnice med seboj, ter tako pridobijo dodatne diamante. Če zmagajo v igri dobijo diamant od nasprotnika, če pa izgubijo, mu morajo dati enega svojega.

Preverba izvedbe velike igre:

Cilji

- ✓ izvidniki in vodnice bodo ponovili zgodovino skavtstva, vozle, orientacijo...
- ✓ preverili bomo znanje izvidnikov in vodnic o zgodovini skavtstva, vozlih, orientaciji...
- ✓ izvidniki in vodnice se bodo povezali med seboj, ker se bodo skupaj borili proti čarovnici
- ✓ velika igra bo navezana na temo zimovanja(Narnija)
- ✓ Izvidniki in vodnice bodo spoznali, da vsak posameznik prispeva k celoti
- ✓ izvidniki in vodnice bodo ves čas izvajanja velike igre aktivni

Ostalo

- ✓ dolžina igre(igra je trajala dlje kot je bilo zastavljeno, vendar so bili vsi zelo aktivni do konca)
- ✓ podaja navodil
- ✓ otroci in voditelji so se vzživali v igro
- ✓ izvidniki in vodnice so igrali pravično
- X čarovničini škratje so na začetku igre polovili preveč izvidnikov in vodnic
- X obleke oseb bi bile lahko bolj popolne
- X vprašanja za bobre in palčka T bi bila lahko že v naprej napisana

Velika igra : Izhod stega - smrkci

Datum: 03.03.2012

Kraj: Sveta Katarina pri Novokračinah

Cilji

- izvidniki in vodnice ter klanovci bodo ponovili zgodovino skavtstva, vozle, orientacijo...
- preverili bomo znanje izvidnikov in vodnic ter klana o zgodovini skavtstva, vozlih, orientaciji...
- aktivnost bo potekala v naravi
- v veliki igri bo sodeloval cel steg

Program

- 9:00 zbiranje
- 9:10 štart na križev pot na Sv. Katarino
- 9:50 prihod na Sv. Katarino (čaj)
- 10:00 postavljanje zatočišč ki bodo uporabljena v veliki igri
- 10:15 začetek velike igre
- 11:30 konec velike igre, malica
- 11:45 bansi
- 12:00 konec

Opis velike igre:

DOBRE OSEBE: dobre vile(2), prodajalec

SLABE OSEBE: čarovnik Gargamel, ljudje(2)

Udeleženci so smrkci, v deželi kjer vlada hudobni Gargamel, ki s svojimi čarovnijami hoče uničiti smrkce. Da ga lahko premagajo morajo najprej preživeti, zato si izgradijo svoje zatočišče, v katerega Gargamel ne bo mogel vstopiti. V njem so varni pred njim(čas gradnje 15 minut). Premagajo ga lahko tako, da zmešajo čarovni napoj, ki ga bo uročil v žabo. Zbrati morajo vse potrebne sestavine.

Sestavine:

- | | |
|-----------|----------|
| • voda | 10centov |
| • sladkor | 8 centov |
| • sol | 6 centov |
| • krompir | 8 centov |
| • biškoti | 5 centov |
| • olje | 3 cente |
| • kis | 4 cente |

- smrekove iglice 5 centov
- malinovec 6 centov
- recept 15 centov

Sestavine lahko dobijo v trgovini, ki se nahaja v mestu(mesto in gozd loči vrv napeljana po tleh). Vsaka sestavina ima svojo ceno, valuta za nakup sestavin so €(centi). V trgovini si lahko pravtako kupijo imuniteto, katera jih zaščiti pred ljudmi(če jih ljudje ujamejo, jih ne morejo odpeljati v svojo hišo, smrkci takrat izgubijo imuniteto in jo dajo človeku). Če ima nekdo imuniteto, ga drugi smrkci ne morejo izzivati na dvoboj: ostani resen, ter tudi če izgubijo dvoboj, ne morejo izgubiti kovancev. Tisti ki ima imuniteto nosi okoli vratu tablico z napisom IMUNITETA.

Smrkci, se lahko med seboj izzovejo na dvoboj: ostani resen in tako dobijo dodatne kovance od drugih smrkcev.

Kovance lahko najdejo v domovanjih ljudi ali pa si jih prislužijo z pravilnim odgovorom na vprašanje(zakoni, molitev IV, Baden Powell, zgodovina skavtstva, orientacija) pri dobrih vilah, ki se potikajo po mestu.

Po mestu na smrkce prete veliko nevarnosti. Ena izmed njih so ljudje, katerim se smrkci zdijo zelo zabavni, zato jih hočejo ujeti, da jih bodo imeli doma za okras, zato je priporočljivo, da se jih smrkci izogibajo.

Če ljudje ujamejo smrkca, ga odpeljejo v svojo hišo(zavetišče postavijo voditelji). Iz njega jih lahko rešijo dobre vile z dotikom.

Dobre vile se gibljejo po mestu in smrkcem zastavljajo vprašanja, za pravilen odgovor le ti pridobijo plačilo(1 cent).

Vsak smrkec ima lahko pri sebi največ 2 centa, razen če je napoten v trgovino. Med seboj si ne smejo podarjati centov, za nakup določene sestavine mora cente zbrati po en smrkec.

Preverba izvedbe velike igre

Velika igra bo izvedena 3.3.2012 na stegovem izhodu, kar je po oddaji koraka.

Zaključek

Po dveh izvedenih velikih igrah v naši četi lahko z zagotovostjo potrdim, da je bil ta korak velik premik v pozitivno smer, zato sva se s sovoditeljico odločila, da bova velike igre izvajala tudi v nadalnje. Izvidniki in vodnike so se resnično vživeli v vloge v velikih igrah, ter se zelo povezali med seboj. Na podlagi izboljšanja odnosov se je izboljšala tudi komunikacija po vodih, kar je temelj za kvalitetno delo v četi.

Priporočila za voditelje

Voditeljam priporočam, da se priprave velikih iger lotijo postopoma. Najprej naj začnejo s krajšimi igrami (1 ura), ki naj jih postopoma razvijajo. Velike igre naj bodo navezane na določeno tematiko, saj jih bo tako lažje pripraviti, pa tudi izvidniki in vodnice se bodo lažje vživeli v igro. Na začetku si lahko pomagata z že pripravljenimi velikimi igrami, ampak naj vam to ne pride v navado, saj je vsaka četa edinstvena in ravno vi veste kakšne so njene potrebe, zato sestavite igro, ki jimbo v veselje.