

Scenariusze zbiorok dla HARCERZY STARSZYCH



Stowarzyszenie Rzecznicy Nauki



Kim jesteście?

Jesteśmy zespołem naukowców, edukatorów i pasjonatów przyrody, których łączy jedno – chcemy pokazywać, że nauka nie musi być nudna. Na co dzień zajmujemy się badaniami, ale równie mocno fascynuje nas popularyzacja wiedzy. Dlatego zamiast zamykać się w laboratoriach, wychodzimy do ludzi – opowiadamy o świecie w prosty i ciekawy sposób, tworzymy projekty edukacyjne i szukamy nowych form dotarcia do młodych odbiorców. Wierzymy, że nauka najlepiej smakuje wtedy, gdy łączy się z zabawą i przygodą.

Co robimy?

Łączymy naukę z rozrywką – pokazujemy, że zdobywanie wiedzy może być przygodą. Organizujemy wydarzenia, tworzymy gry i projekty, które zachęcają młodych do odkrywania świata w ciekawy sposób. Zrealizowaliśmy już setki inicjatyw popularnonaukowych, współpracując z najlepszymi instytucjami w Polsce i za granicą. Teraz tę energię i doświadczenie przekładamy na grę ZłapGO, by nauka o przyrodzie była równie wciągająca jak dobra zabawa.



PROJEKT PT. „ZŁAPGO – MOBILNA GRA EDUKACYJNA” ZOSTAŁ OBJĘTY PATRONATEM HONOROWYM ZWIĄZKU HARCERSTWA POLSKIEGO.



Ministerstwo
Edukacji Narodowej

PROJEKT PT. „ZŁAPGO – MOBILNA GRA EDUKACYJNA” WSPÓŁFINANSOWANY JEST ZE ŚRODKÓW MINISTRA EDUKACJI NARODOWEJ W RAMACH PROGRAMU „ODKRYWCY” NA 2025 R.

TROP STARSZOHARCERSKI

OPIEKA NAD LOKALNYMI ZWIERZĘTAMI

CEL ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU:

- Cel 15: Ochrona, przywracanie oraz promowanie zrównoważonego użytkowania ekosystemów lądowych, zrównoważone gospodarowanie lasami, zwalczanie pustynnienia, powstrzymywanie i odwracanie procesu degradacji gleby i powstrzymanie utraty różnorodności biologicznej.

MOTYW PRZEWODNI:

Badamy, jak funkcjonuje świat zwierząt – od naturalnych ekosystemów po wpływ człowieka na faunę w mieście i na wsi.

DZIAŁANIA W RAMACH TROPU (TEMATY ZBIÓREK)

- Gra terenowa: Zależności pokarmowe – praca w grupach, tworzenie sieci troficznych w różnych środowiskach (w tym miejskim).
- Technologie w służbie przyrody – wykorzystanie aplikacji mobilnych do poznawania ptaków i dokumentowania gatunków.
- Sąd harcerski nad kotem – rozbudowana forma dyskusji, analiza odpowiedzialności człowieka.
- Zbiórka ekspercka + wnioski – spotkanie z przedstawicielem fundacji/schroniska, refleksja i plany działania.

EFEKT KOŃCOWY:

- Harcerze starsi rozumieją relacje w przyrodzie i odpowiedzialność człowieka.
- Zespół wyciąga wnioski i dzieli się nimi z innymi – np. poprzez prezentację lub gazetkę.
- Praca zrealizowana zgodnie z tropem i zasadą „odkrywam – przeżywam – działam”.
- Graficzne sieci troficzne (papierowe / cyfrowe) zawierające środowiska miejskie i naturalne
- Prezentacja / gazetka tematyczna: „Zwierzęta w naszym otoczeniu – odpowiedzialność człowieka”
- Rozwijanie empatii i postawy proekologicznej, umiejętności prowadzenia dyskusji i pracy z argumentami oraz krytycznego myślenia

ZBIÓRKA PIERWSZA

Dzike życie w miejskiej dżungli



harcówka



2 h

CELE :

- Harcerze potrafią wskazać min. 5 przykładów dzikich zwierząt, które można spotkać w miastach w Polsce.
- Każdy uczestnik opracowuje krótką wizytówkę „sąsiada z miasta” (dzikiego zwierzęcia żyjącego w środowisku zurbanizowanym).
- Uczestnicy wykonują zadania w grupach i wspólnie tworzą mapę miejskiej fauny.
- Zbiórka uświadamia, że fauna Polski to nie tylko lasy i łąki – ale też nasze najbliższe otoczenie.

ZAMIERZENIA:

- Wzmocnienie świadomości przyrodniczej uczestników.
- Nauka rozpoznawania zwierząt obecnych w przestrzeni miejskiej.
- Rozwój uważności i refleksji nad relacją człowieka z przyrodą w mieście.

METODY PRACY:

praca z materiałem ilustracyjnym, praca z aplikacjami mobilnymi, praca z kartami pracy i fragmentami tekstów, pogadanka dydaktyczna, praca w grupach.

FORMY PRACY:

zbiorowa, grupowa, indywidualna

MATERIAŁY, POMOCE DYDAKTYCZNE:

- Karteczki samoprzylepne lub karty A6,
- Markery, pisaki,
- Wydruki lub obrazki dzikich zwierząt miejskich (np. jeż, kuna, dzięcioł, lis, kaczka krzyżówka, gołąb, jerzyk), [zał. 2]
- Mapa okolicy,
- Kolorowe pionki/pinezki do zaznaczania miejsca zamieszkania harcerzy
- Karty do gry „Taboo” [zał. 1]
- Karta pracy „Mój dziki sąsiad” [zał. 3]

PRZEBIEG ZBIÓRKI:

CZAS	FORMA	OPIS FORMY
10 min.	Rozpoczęcie	Przywitanie, obrzędowe rozpoczęcie zbiórki, przedstawienie formatu zbiórki i poruszanego problemu.
15 min.	Kalendarz przyrody	Uzupełnienie kalendarza o obserwacje dzieci z minionego tygodnia.
20 min.	Gra w taboo	Chętne osoby losują karty do gry w taboo, na których zostaną umieszczone zwierzęta możliwe do spotkania w przestrzeni miejskiej. Uczestnicy mają za zadanie opisać słowo z karty, nie używając przy tym żadnych z "zakazanych" słów wypisanych na tej samej karcie, podczas odliczania czasu przez klepsydrę/timer. Wygrywa osoba lub zastęp, który zdobędzie najwięcej punktów.
45 min	Praca drużynowa	Harcerze zaznaczają orientacyjnie swoje miejsce zamieszkania na mapce, wokół mapy są umieszczone zdjęcia zwierząt jakie możemy spotkać w przestrzeni miejskiej, dodatkowo harcerze mogą dopisywać swoje propozycje na karteczkach samoprzylepnych. Sznurkami prowadzimy linie od miejsca zamieszkania do zwierzęcia jakie widziano w okolicy. Powstaje sieć miejskiej fauny
15 min.	Praca w grupach / indywidualna	Wizytówka „Mój dziki sąsiad” Każdy uczestnik (lub w parach/trójkach) wybiera jedno zwierzę z mapy i przygotowuje jego wizytówkę.
10 min.	Przedstawienie pracy w grupach/ indywidualnej	Przedstawienie wyników swojej pracy, dodatkowo może wywiązać się dyskusja. Pytania do dyskusji i refleksji znajdują się poniżej.
5 min.	Zakończenie	Podsumowanie i obrzędowe zakończenie zbiórki, krąg.

ZAŁĄCZNIKI

Dziki życie w miejskiej dżungli

ZAŁĄCZNIK 1

Karty do gry w taboo

JEŻ

SŁOWA, KTÓRYCH NIE
MOŻESZ UŻYWAĆ:

- kolce
- jabłko
- jesień

DZIĘCIOŁ

SŁOWA, KTÓRYCH NIE
MOŻESZ UŻYWAĆ:

- drzewa
- stukanie
- las

WIEWIÓRKA

SŁOWA, KTÓRYCH NIE
MOŻESZ UŻYWAĆ:

- pomarańczowy
- żółędzie
- ogon

GOŁĄB

SŁOWA, KTÓRYCH NIE
MOŻESZ UŻYWAĆ:

- pokój
- poczta
- wesele

DZIK

SŁOWA, KTÓRYCH NIE
MOŻESZ UŻYWAĆ:

- rycie
- świnia
- las

KACZKA

SŁOWA, KTÓRYCH NIE
MOŻESZ UŻYWAĆ:

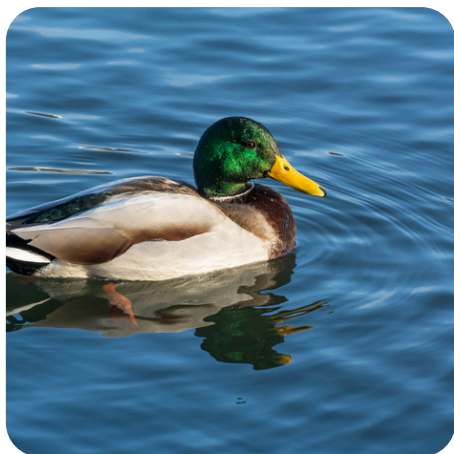
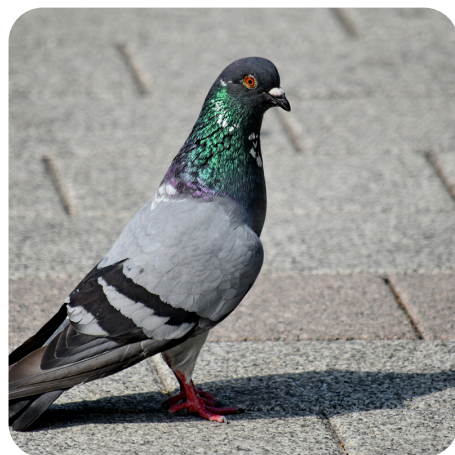
- jezioro
- ptak
- dokarmianie

ZAŁĄCZNIKI

Dzikie życie w miejskiej dżungli

ZAŁĄCZNIK 2

Zdjęcia przykładowych zwierząt, które można spotkać w mieście.



ZAŁĄCZNIKI

Dziki życie w miejskiej dżungli

ZAŁĄCZNIK 2

Zdjęcia przykładowych zwierząt, które można spotkać w mieście.



MÓJ DZIKI SĄSIAD



NAZYWAM SIĘ:

LUBIĘ JEŚĆ:

MOŻESZ MNIE SPOTKAĆ:

NIE LUBIĘ GDY:

PRZEBIEG ZBIÓRKI:

CZAS	FORMA	OPIS FORMY
10 min.	Wstęp	Powitanie uczestników zbiórki oraz przedstawienie jej celi.
10 min.	Krąg	Po co rozpoznawać ptaki? Co mówią ich głosy? Krótkie wprowadzenie jak działają BirdNet, Merlin, ZłapGo (prezentacja przez prowadzącego na telefonie).
10 min.	Podział na grupy	Podział na grupy, propozycja podziału poniżej.
45 min.	Praca w terenie	Zadanie: odnaleźć i rozpoznać minimum 3 różne ptaki po głosie. W razie ciszy – możliwość rozpoznania zdjęcia przez Merlin lub aplikację złapGO.
10 min.	Podsumowanie	Powrót do punktu zbiórki.
5 min.	Zakończenie	Obrzędowe zakończenie zbiórki.

ZBIÓRKA DRUGA

Co w trawie piszczy?



teren zielony w okolicy (park, las, skwerek) lub miejsce zbiórki



1,5h

CELE:

- poznanie gatunków dzikiej fauny Polski (np. jeż, lis, bóbr, sowa, dzięcioł, żaba, sarna)
- rozwój współpracy w patrolach
- ćwiczenie umiejętności obserwacji i wnioskowania
- wzrost świadomości ekologicznej

ZAMIERZENIA:

- po zbiórce harcerze potrafią wskazać co najmniej 6 gatunków zwierząt spotykanych w Polsce
- potrafią dopasować zwierzę do siedliska
- wiedzą, jakie zagrożenia środowiskowe wpływają na faunę

FORMY PRACY:

zbiorowa, grupowa, indywidualna

MATERIAŁY, POMOCY DYDAKTYCZNE:

- Laminowane karty z ilustracjami gatunków (np. 20 różnych zwierząt i roślin), z nazwą i opisem funkcji w łańcuchu (np. „sarna – konsument I rzędu”) [zał. 1]
- QR kody do ciekawostek lub dźwięków (opcjonalnie z BirdNet, Merlin, YouTube) [zał.2], zagadki i rebusy do punktu osobowego [zał.3]
- Kolorowe sznurki lub klamerki do tworzenia fizycznych łańcuchów pokarmowych.
- Karty patrolowe (z miejscem na wpisywanie: łańcuch, gatunki, ciekawostki)[zał. 4]
- Mazaki, tektura, pinezki lub taśma malarska.
- Gwizdek i timer (dla prowadzącego).

PRZEBIEG ZBIÓRKI:

CZAS	FORMA	OPIS FORMY
5 min	Wstęp	Powitanie uczestników zbiórki oraz przedstawienie jej celi.
10 min	Podział na grupy.	Podział na grupy, propozycja podziału poniżej.
40 min	Gra terenowa	Szczegółowy przebieg opisany poniżej.
15 min + 15 min	Podsumowanie	Budowanie sieci troficznych + dyskusja
5 min	Zakończenie	Krąg i obrzędowe zakończenie zbiórki.

PRZYGOTOWANIE DO ZBIÓRKI:

- Wydrukuj i zalaminuj karty organizmów zawierające nazwę, środowisko i funkcję (producent, konsument I, konsument II, drapieżnik).

kolor przewodni tabeli odpowiada kolorowi przewodniemu kart pracy, w tym przypadku zielony = środowisko leśne

rozetnij wzdłuż przerywanych linii

białe zdjęcia umieść na ostatnim punkcie gry

PRODUCENT	ROŚLINOŻERCA	KONSUMENT II RZĘDU	KONSUMENT III RZĘDU
Może być szypułkowy lub bezszypułkowy.	Gatunek gryzonia, jej pożywienie stanowią orzechy, żołędzie, grzyby oraz jaja. Charakterystyczny jest rudy, puchaty ogon.	Zwierzęta wszystkożerne, o wydłużonym ciele, i sporych, trójkątnych uszach. Jej kuzynka kuna domowa jest uznawana za szkodnika.	Największa sowa świata, jej łacińska nazwa bubu bubu nawiązuje do dźwięku wydawanego przez to zwierzę.
			

teksty z zagadkami rozmieść na punktach gry

kolorowe karty umieść na punkcie osobowym

- Rozmieść karty w różnych punktach terenu – w zależności od wybranego środowiska (las, pole, środowisko wodne, środowisko miejskie).
- Przygotuj:
 - sznurki (do tworzenia siatki pokarmowej),
 - spinacze lub klamerki (opcjonalnie),
 - tablicę, flipchart lub duży karton do prezentacji wyników.

PODZIAŁ NA GRUPY:

- Przygotuj 3 rodzaje cukierków (różne kolory papierków, różne smaki itp.) w ilości odpowiadającej liczbie osób na zbiórce. Każdy z uczestników losuje jeden cukierek. Uczestnicy dobierają się w grupy zgodne z słodyczem, które wylosowali.
- Każda z grup losuje środowisko, w którym będzie budowała swoje łańcuchy.

PRZEBIEG GRY:

1. Patrole ruszają równocześnie w różnych kierunkach.
2. Przy każdym punkcie:
 - zapisują gatunek i jego funkcję w łańcuchu (np. sarna – konsument I rzędu), na kartach pracy, na punktach dostępne są zdjęcia i krótkie opisy, harcerze sami sami dopasowują
 - jeden z punktów jest osobowy, znajdują się na nim kody QR, które przekierują punktowego do strony z dźwiękiem do otworzenia danej grupy. Grupa za pomocą aplikacji BirdNet odgaduje gatunek ptaka do łańcucha pokarmowego.
3. Po odnalezieniu wszystkich elementów patrol wraca i buduje swoje łańcuchy fizycznie (z pomocą sznurków, klamerek, rysunków itp.).

Budowanie łańcuchów pokarmowych + podsumowanie (15 min):

1. Patrole prezentują swoje łańcuchy – każdy omawia:
2. Kto jest zjadany przez kogo?
3. Wspólne połączenie wszystkich łańcuchów w jedną dużą sieć – łączenie wspólnych zwierząt (np. lis występuje w 3 łańcuchach).
 - Dyskusja: co się stanie, jeśli zniknie 1 gatunek? Kto ucierpi najbardziej?

ZAŁĄCZNIKI NA TROPIE SĄSIADÓW

ZAŁĄCZNIK 1

Kody QR do odtworzenia na punkcie osobowym przez prowadzącego.

Zeskanuj kod,
uczestnicy na punkcie
niech użyją aplikacji
BirdNet i odgadną
co to za ptak.



sikora bogatka



orzeł przedni

Zeskanuj kod,
uczestnicy na punkcie
niech użyją aplikacji
BirdNet i odgadną
co to za ptak.



płomykówka



krogulec



orzeł bielik

Zeskanuj kod,
uczestnicy na punkcie
niech użyją aplikacji
BirdNet i odgadną
co to za ptak.



orzeł bielik



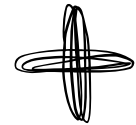
czapla siwa

ŁAŃCUCH LEŚNY

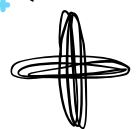
Karta pracy



ZADANIE – ODPOWIEDZ NA NIE,
A ZNAJDZIESZ BRAKUJĄCY ELEMENT
UKŁADANKI



ępy



Đ



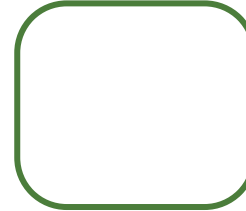
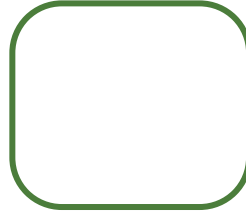
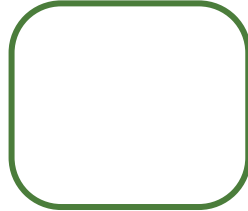
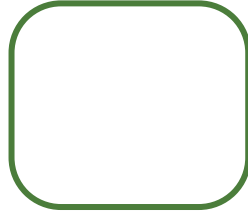
1.

PRODUCENT

ROŚLINOŻERCA

KONSUMENT II
RZĘDU

KONSUMENT III
RZĘDU



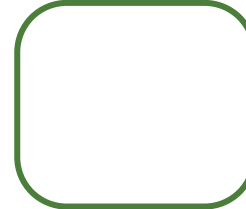
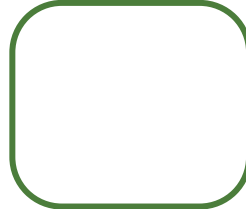
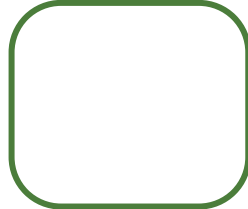
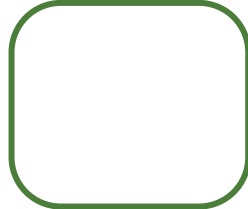
2.

PRODUCENT

ROŚLINOŻERCA

KONSUMENT II
RZĘDU

KONSUMENT III
RZĘDU



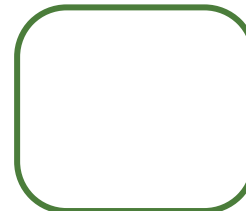
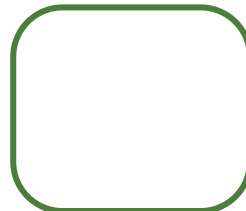
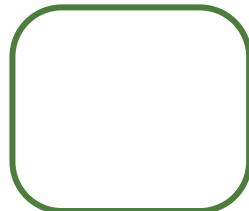
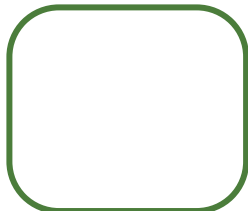
3.

PRODUCENT

ROŚLINOŻERCA

KONSUMENT II
RZĘDU

KONSUMENT III
RZĘDU

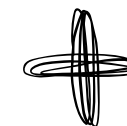


ŁAŃCUCH POLNY

Karta pracy



**ZADANIE – ODPOWIEDZ NA NIE,
A ZNAJDZIESZ BRAKUJĄCY ELEMENT
UKŁADANKI**



tan

1.

PRODUCENT

ROŚLINOŻERCA

KONSUMENT II
RZĘDU

KONSUMENT III
RZĘDU

2.

PRODUCENT

ROŚLINOŻERCA

KONSUMENT II
RZĘDU

KONSUMENT III
RZĘDU

3.

PRODUCENT

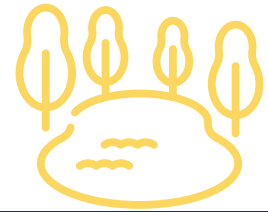
ROŚLINOŻERCA

KONSUMENT II
RZĘDU

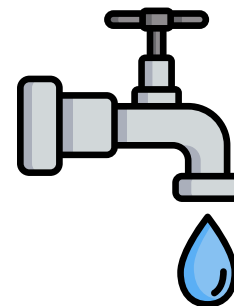
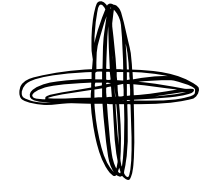
KONSUMENT III
RZĘDU

ŁAŃCUCH WODNY

Karta pracy



**ZADANIE – ODPOWIEDZ NA NIE,
A ZNAJDZIESZ BRAKUJĄCY ELEMENT
UKŁADANKI**



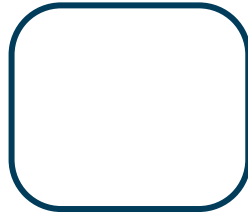
A → NA

1.

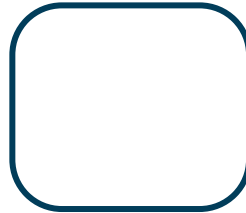
PRODUCENT



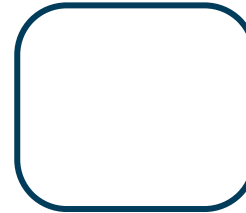
ROŚLINOŻERCA



KONSUMENT II
RZĘDU



KONSUMENT III
RZĘDU

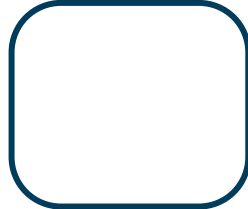


2.

PRODUCENT



ROŚLINOŻERCA



KONSUMENT II
RZĘDU



KONSUMENT III
RZĘDU

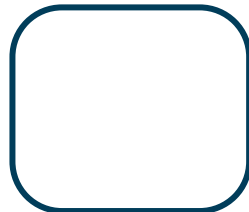


3.

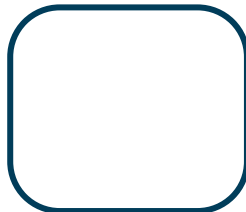
PRODUCENT



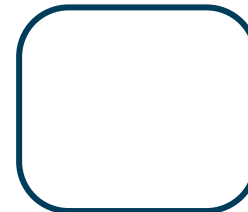
ROŚLINOŻERCA



KONSUMENT II
RZĘDU



KONSUMENT III
RZĘDU



PRODUCENT	ROŚLINOŻERCA	KONSUMENT II RZĘDU	KONSUMENT III RZĘDU
Może być szypułkowy lub bezszypułkowy.	Gatunek gryzonia, jej pożywienie stanowią orzechy, żołędzie, grzyby oraz jaja. Charakterystyczny jest rudy, puchaty ogon.	Zwierzęta wszystkożerne, o wydłużonym ciele, i sporych, trójkątnych uszach. Jej kuzynka kuna domowa jest uznawana za szkodnika.	Największa sowa świata, jej łacińska nazwa bubu bubu nawiązuje do dźwięku wydawanego przez to zwierzę.
			

PRODUCENT	ROŚLINOŻERCA	KONSUMENT II RZĘDU	KONSUMENT III RZĘDU
Może być szypułkowy lub bezszypułkowy.	Pokryte gęstymi włoskami gąsienice żerują nocą, najczęściej na liściach dębów. Niebezpieczne dla ludzi i zwierząt domowych, ponieważ posiadają toksyczne, parzące włoski	Udaj się na punkt osobowy po więcej informacji.	Rozwiąż rebus na karcie pracy aby uzyskać odpowiedź.
			

PRODUCENT	ROŚLINOŻERCA	KONSUMENT II RZĘDU	KONSUMENT III RZĘDU
Inaczej sosna górska.	Podgatunek świstaka alpejskiego zamieszkujący polskie i słowackie Tatry	Udaj się na punkt osobowy po więcej informacji.	Działają w grupach rodzinnych zwanych watahą.
			

PRODUCENT	ROŚLINOŻERCA	KONSUMENT II RZĘDU	KONSUMENT III RZĘDU
Gatunek zboża odporny na niskie temperatury, pozłacały pola u Mickiewicza.	Siedzi cicho pod miotłą.	Udaj się na punkt osobowy po więcej informacji.	Rodzaj ssaków drapieżnych z rodziny psowatych. W literaturze często symbolizuje spryt czy przebiegłość, ale także złodziejstwo, fałsz i obłudę
			

PRODUCENT	ROŚLINOŻERCA	KONSUMENT II RZĘDU	KONSUMENT III RZĘDU
Jadalne, bogate w skrobię bulwy pędowe sprawiają, że gatunek jest chętnie uprawiany na masową skalę	Jego dieta składa się wyłącznie z pokarmów roślinnych, takich jak trawy, zioła, kora, a także rośliny uprawne, np. buraki, marchew, kapusta czy ziemniaki. Błędnie zaliczany do gryzoni.	Rodzaj ssaków drapieżnych z rodziny psowatych	Udaj się na punkt osobowy po więcej informacji.
			

PRODUCENT	ROŚLINOŻERCA	KONSUMENT II RZĘDU	KONSUMENT III RZĘDU
Jednoroczna roślina oleista. Łodyga słonecznika obraca się w stronę słońca, zjawisko to zwane jest heliotropizmem	Rozwiąż rebus na karcie pracy aby uzyskać odpowiedź.	Udaj się na punkt osobowy po więcej informacji.	Udaj się na punkt osobowy po więcej informacji.
			

PRODUCENT	ROŚLINOŻERCA	KONSUMENT II RZĘDU	KONSUMENT III RZĘDU
Rozwiąż rebus na karcie pracy aby uzyskać odpowiedź.	Ryba słodkowodna, podawany jako tradycyjna potrawa wigilijna.	Jest drapieżnikiem, który potrafi pożreć nawet młode osobniki własnego gatunku, dlatego nazywany jest "krokodylem bez łap".	Udaj się na punkt osobowy po więcej informacji.
			

PRODUCENT	ROŚLINOŻERCA	KONSUMENT II RZĘDU	KONSUMENT III RZĘDU
Strefa roślin przybrzeżnych, występujących w litoralu jezior, rzek i wód przejściowych oraz ich dolinach.	Ptak wodny, niezwykle popularny, w szukaniu pożywienia z zasady nie nurkuje, przeważnie zanurza jedynie przednią część ciała	Jest drapieżnikiem, który potrafi pożreć nawet młode osobniki własnego gatunku, dlatego nazywany jest "krokodylem bez łap".	Udaj się na punkt osobowy po więcej informacji.
			

PRODUCENT

Gatunek należy do biegaczy wydmowych, charakterystyczny dla wybrzeża Bałtyku.

Dzięki dobrze rozwiniętemu systemowi korzeniowemu dobrze sprawdza się w umacnianiu wydm.



ROŚLINOŻERCA

Duża, krępa i gęsto owłosiona pszczoła.



KONSUMENT II RZĘDU

Bezogonowy płaz, największa żyjąca w Polsce ropucha



KONSUMENT III RZĘDU

Jedyny jadowity wąż w Polsce, objęty częściową ochroną gatunkową.



ZBIÓRKA TRZECIA

Osądźmy kota



teren z dużą populacją ptaków – park, las, ogród botaniczny, idealnie rano lub wieczorem.



1,5h

CELE :

- Harcerze zrozumieją wpływ kotów na faunę Polski poprzez analizę faktów i udział w sądzie harcerskim.
- Po zbiórce uczestnicy potrafią przytoczyć minimum 3 argumenty „za” i „przeciw” wypuszczaniu kotów oraz wyciągnąć wnioski z debaty.
- Aktywny udział w zbiórce dzięki przypisanym rolom.

ZAMIERZENIA:

- Ćwiczenie krytycznego myślenia, argumentacji i słuchania.
- Zwiększenie świadomości ekologicznej w kontekście codziennych decyzji.
- Praca zespołowa w oparciu o role.

FORMY PRACY:

zbiorowa, grupowa, indywidualna

MATERIAŁY, POMOCE DYDAKTYCZNE:

- Karty ról (prokurator, obrońca, ekspert, świadkowie, sędzia, ławnicy, kot jako symbol),
- Telefony z dostępem do internetu – do szukania informacji i badań naukowych na temat wpływu kotów na florę i faunę.
- Dzwonek lub młotek sędziowski.
- Kartki do notowania argumentów.

PRZEBIEG ZBIÓRKI:

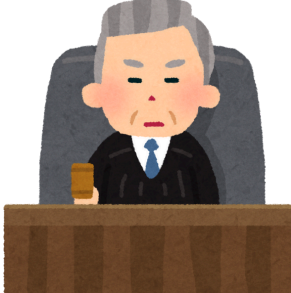
CZAS	FORMA	OPIS FORMY
5 min	Wstęp	Powitanie harcerzy i wprowadzenie w tematykę zbiórki.
10 min	Podział na role	Przy sądzie harcerskim bardzo dobrze sprawdzają się krótkie karty ról – wtedy uczestnikom łatwiej „wejść” w zadanie i wiedzą, jak się zachowywać. Poniżej masz propozycje opisów (do wydrukowania na małych kartkach)
15 min	Przygotowania	Szukanie informacji, zapoznavanie się z rolami.
60 min	Sąd harcerski	Sąd harcerski, który odbywa się wg ustalonego porządku. Przykładowy przebieg poniżej.
20 min	Podsumowanie	•Czy zmieniłem/-am zdanie na temat kotów po tej zbiórce? •Co mnie najbardziej zaskoczyło? •Jaką odpowiedzialność ponosimy za nasze zwierzęta? Co mogę zrobić, by pogodzić miłość do pupili z ochroną przyrody?
10 min	Krąg	Obrzędowe zakończenie zbiórki i krąg.

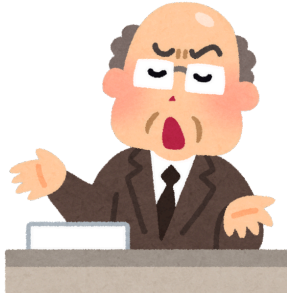
PRZEBIEG PROCESU

- 1.Otwarcie,
- 2.Wystąpienia stron,
- 3.Pytania,
- 4.Głos ławników i sędziego,
- 5.Ogłoszenie wyroku.

Przykład zarzutu: Kot domowy – winny niszczenia bioróżnorodności (zabijania ptaków, małych ssaków, zakłócania ekosystemu).

		
PROKURATOR	OBROŃCA	EKSPERT
Jesteś głównym oskarżycielem kota. Twoim zadaniem jest SFORMOWAĆ ZARZUT, zebrać i przedstawić argumenty przeciwko kotu w uporządkowany sposób. Mów rzeczowo i zdecydowanie. Możesz powoływać świadków i zadawać im pytania. Twoim celem jest przekonać sędziego i ławników, że kot jest winny.	Jesteś adwokatem kota – Twoim zadaniem jest bronić go jak najlepiej. Przedstawiaj fakty i argumenty przemawiające na jego korzyść. Możesz podkreślać rolę kota jako towarzysza człowieka, zwalczyciela gryzoni, zwierzęcia domowego. Zadawaj pytania świadkom, staraj się podważać słowa prokuratora.	Występujesz jako specjalista, który zna się na środowisku naturalnym. Twoim zadaniem jest spokojne wyjaśnienie, jak obecność kotów wpływa na przyrodę. Możesz mówić o tym, ile ptaków i małych ssaków ginie przez koty, ale też że problem dotyczy głównie kotów wolno żyjących. Twoja rola nie jest emocjonalna – mówisz rzeczowo, na podstawie faktów. Masz dostarczyć sądowi obiektywnej wiedzy naukowej.

		
SĘDZIA	ŁAWNIK	ŁAWNIK
Bądź spokojny i opanowany. Słuchaj uważnie wszystkich stron. Zadawaj pytania, gdy coś jest niejasne. Nie opowiadaj się po żadnej ze stron, Twoim zadaniem jest neutralność. Na końcu podsumuj proces i ogłoś werdykt wspólnie z ławnikami.	Uważnie słuchajcie każdej ze stron. Nie wtrącajcie się w trakcie wypowiedzi. Na koniec naradźcie się z sędzią i wspólnie zdecydujcie o werdykcie. Możecie zwracać uwagę na szczegóły i dopytywać świadków. Waszym zadaniem jest pomóc sędziemu w sprawiedliwym rozstrzygnięciu.	Uważnie słuchajcie każdej ze stron. Nie wtrącajcie się w trakcie wypowiedzi. Na koniec naradźcie się z sędzią i wspólnie zdecydujcie o werdykcie. Możecie zwracać uwagę na szczegóły i dopytywać świadków. Waszym zadaniem jest pomóc sędziemu w sprawiedliwym rozstrzygnięciu.

		
ŚWIADEK 1	ŚWIADEK 2	ŚWIADEK 3
Uważasz, że kot szkodzi przyrodzie. Mów stanowczo i zdecydowanie. Możesz podawać argumenty, np. koty polują na ptaki, są gatunkiem inwazyjnym, ich liczba rośnie. Twoim celem jest przekonanie innych, że kot powinien zostać „uznany winnym”.	Twoim zadaniem jest bronić kota. Podawaj argumenty, np. kot pomaga zwalczać gryzonie, towarzyszy człowiekowi, niektóre koty żyją tylko w domu i nie polują. Staraj się mówić z empatią, okazując troskę o zwierzę.	Staraj się dostrzegać plusy i minusy obu stron. Możesz mówić: „Z jednej strony... z drugiej strony...”. Twoja rola to pomóc sądowi zobaczyć obie perspektywy.

ZBIÓRKA CZWARTA

Z wizytą u zwierząt



teren z dużą populacją ptaków – park, las, ogród botaniczny, idealnie rano lub wieczorem.



1,5h

CELE :

- Poznanie form opieki nad zwierzętami
- Bezpośredni kontakt z osobami zaangażowanymi w opiekę

ZAMIERZENIA:

- Nauczą się, jak mogą realnie pomóc
- Dzieci zadają pytania i aktywnie uczestniczą w rozmowie z ekspertem,
- Znają lokalne instytucje, które niosą pomoc (np. weterynarz, leśnik, wolontariusz),
- Potrafią wskazać, gdzie zadzwonić lub co zrobić w nagłym przypadku.

FORMY PRACY:

zbiorowa, grupowa, indywidualna

MATERIAŁY, POMOCE DYDAKTYCZNE:

- Ewentualna karma/rzeczy do przekazania
- Zaproszony gość (np. weterynarz specjalizujący się w dzikich zwierzętach, opiekun z ośrodka),
- Karty z pytaniami do rozmowy (dzieci same uzupełniają przed spotkaniem),
- Zdjęcia zwierząt przed i po pomocy – pokazane przez gościa.

PRZEBIEG ZBIÓRKI:

CZAS	FORMA	OPIS FORMY
5 min.	Rozpoczęcie	Powitanie, obrzędowe rozpoczęcie zbiórki.
15 min	Wstęp	Rozdanie kart pracy z pytaniami dla gościa, szybkie uzupełnienie ich i przywitanie gościa.
50 min	Spotkanie z gościem	Ustalenie przebiegu spotkania z gościem, przygotowanie potrzebnych materiałów, np. komputera i rzutnika do prezentacji
10 min.	Spotkanie z gościem	Pytania dla gościa zadawane przez harcerzy zawarte w kartach pracy.
10 min.	Podsumowanie i krąg	Podsumowanie spotkania, krąg i obrzędowe zakończenie zbiórki.