

Scenariusze zbiórek dla WĘDROWNIKÓW



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 WĘDROWNICZY

MŁODZI PRZYRODNICY – ŚLADAMI EKOSYSTEMU

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:

Zrozumienie lokalnego ekosystemu, identyfikacja wpływu człowieka (w tym własnego) na środowisko, rozwijanie odpowiedzialnych postaw poprzez działanie, refleksję i współpracę.

DZIAŁANIA W RAMACH TROPU (TEMATY ZBIÓREK)

- Zbiórka 1: identyfikacja potrzeb schroniska/fundacji, poznanie ról grupowych, zaplanowanie cyklu.
- Zbiórka 2: gra terenowa nt. łańcuchów pokarmowych,
- Zbiórka 3: sąd harcerski – „Osądźmy kota”.
- Zbiórka 4: spotkanie z ekspertem z fundacji/schroniska, przekazanie darów, dyskusja o działaniach i służbie.

EFEKT KOŃCOWY:

- Opracowanie podsumowania i rekomendacji dla właścicieli zwierząt.
- Przygotowanie relacji i wystawy / posta społecznościowego z działań.
- Stworzenie plakatu lub ulotki wspierającej schronisko.
- Realna pomoc fundacji (przekazanie darów, kontakt, dalsza współpraca, stworzenie przestrzeni dla długotrwałej służby).

ZBIÓRKA PIERWSZA

ZOBACZYĆ POTRZEBĘ



harcówka lub miejsce z dostępem do internetu



1,5h

CELE :

- Wędrownicy poznają realne potrzeby lokalnej fundacji lub schroniska.
- Identyfikują 3–5 konkretnych potrzeb i dzielą się zadaniami do ich realizacji.
- Zbierają informacje z dostępnych źródeł i opracowują plan działania.
- Działają zgodnie z ideą służby i świadomego wędrownictwa.
- Poznają swoje naturalne role w grupie.
- Uzupełniają kartę tropu harcerskiego.
- Realizują przygotowanie do działania w ciągu 3 kolejnych tygodni

ZAMIERZENIA:

- Poznanie działalności organizacji prozwierzęcych.
- Analiza potrzeb na podstawie bezpośredniego kontaktu lub źródeł online.
- Ustalenie celów działania drużyny w tym tropie.
- Podział zadań i odpowiedzialności.
- Częściowe rozpisanie tropu wędrowniczego.

FORMY PRACY:

zbiorowa, grupowa, indywidualna

MATERIAŁY, POMOCE DYDAKTYCZNE:

- Telefony, laptopy z internetem,
- Flipchart, markery, arkusze do planowania,
- Szablon tropu do wypełnienia [zał.1]
- Karty pracy [zał. 2]
- Kontakty do fundacji/schronisk (jeśli dostępne)

PRZEBIEG ZBIÓRKI:

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

PRACA W GRUPACH – UCIECZKA Z BEZLUDNEJ WYSPY

Wasza grupa rozbiła się na bezludnej wyspie. Macie ograniczone zasoby i tylko 15 minut, by przygotować plan ucieczki i przeżycia. Musicie podjąć wspólne decyzje:

1. Co zabrać z rozbitej łodzi (lista 10 przedmiotów – wybierzcie 5).
2. Jak podzielić obowiązki (np. kto szuka wody, kto buduje schronienie).
3. Jak wezwać pomoc lub opuścić wyspę.
4. Jak przetrwać przez co najmniej 3 dni.

Grupa musi dojść do wspólnego planu działania, który potem zaprezentuje w 2 minutach i uzupełni karty pracy.

W kartach pracy znajdują się przykładowe funkcje jakie członkowie pełnią w grupie, zadaniem zespołu będzie dopasowanie osób do pełnionych funkcji podczas tej gry. Dodatkowo na kartach znajdują się pytania do refleksji, np.:

- Jakie role pojawiły się w trakcie zadania?
- Czy każdy czuł się zaangażowany?
- Co było trudne?
- Czy łatwo było osiągnąć kompromis?
- Jak można to porównać do pracy w drużynie?

Celem zadania jest poznanie roli, w jaką naturalnie harcerz wciela się w małej grupie. Pomoże to później w uzupełnieniu karty tropu, łatwiej będzie wybrać osoby odpowiedzialne za dane zadania.

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

W SIECI ŻYCIA



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



1,5h

CELE :

- poznanie gatunków dzikiej fauny Polski (np. jeź, 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?

Dodatkowo można dodać "DZIKIE KARTY" (podobne do kart zwierząt, ale szare) dodające różne czynniki środowiskowe i antropogeniczne do łańcuchów.

ZAŁĄCZNIKI W SIECI ŻYCIA

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



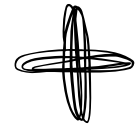
czapla siwa

ŁAŃCUCH LEŚNY

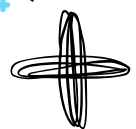
Karta pracy



ZADANIE – ODPOWIEDZ NA NIE,
A ZNAJDZIESZ BRAKUJĄCY ELEMENT
UKŁADANKI



ępy



Đ



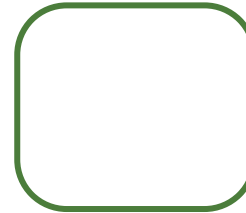
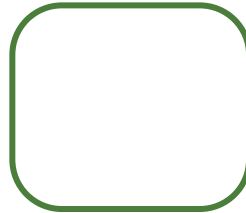
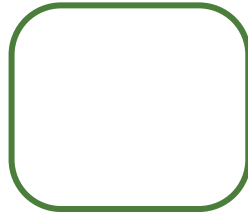
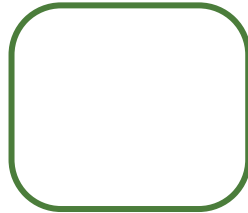
1.

PRODUCENT

ROŚLINOŻERCA

KONSUMENT II
RZĘDU

KONSUMENT III
RZĘDU



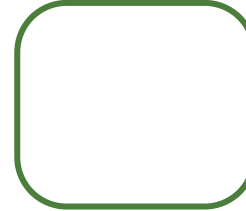
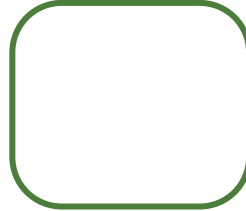
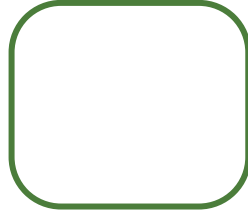
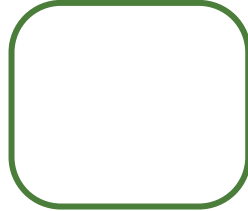
2.

PRODUCENT

ROŚLINOŻERCA

KONSUMENT II
RZĘDU

KONSUMENT III
RZĘDU



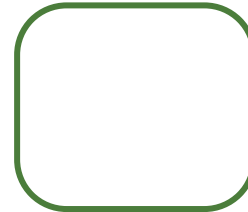
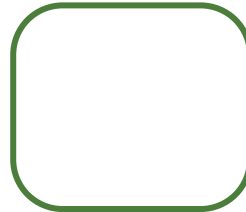
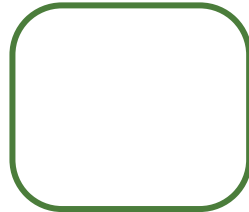
3.

PRODUCENT

ROŚLINOŻERCA

KONSUMENT II
RZĘDU

KONSUMENT III
RZĘDU

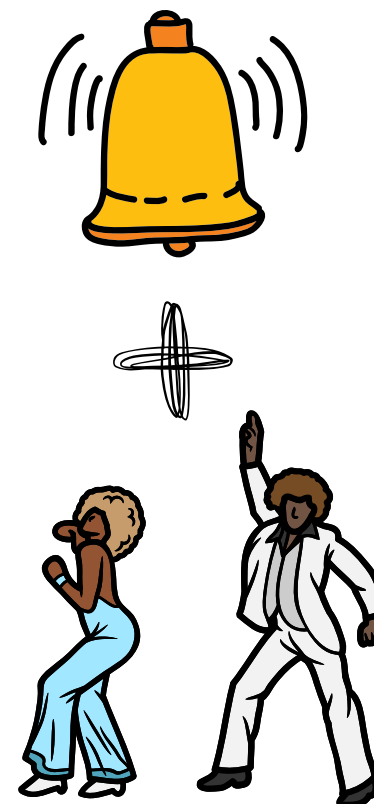


ŁAŃCUCH POLNY

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

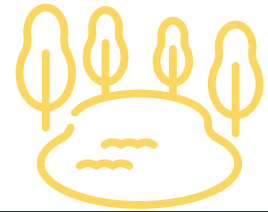
ROŚLINOŻERCA

KONSUMENT II
RZĘDU

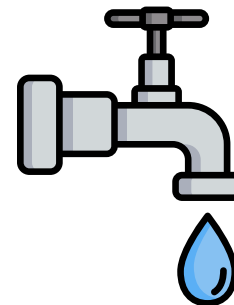
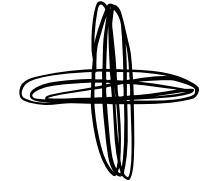
KONSUMENT III
RZĘDU

ŁAŃCUCH WODNY

Karta pracy



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



A → NA

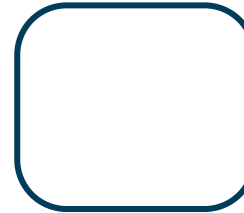
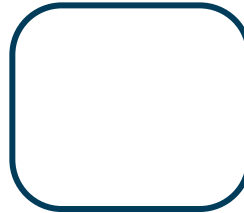
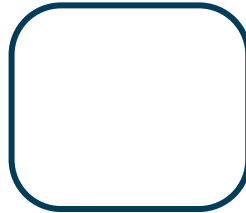
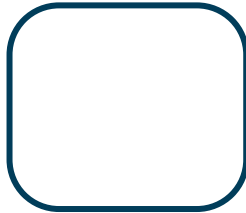
1.

PRODUCENT

ROŚLINOŻERCA

KONSUMENT II
RZĘDU

KONSUMENT III
RZĘDU



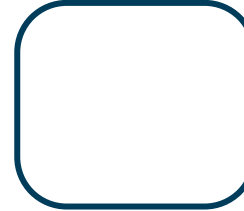
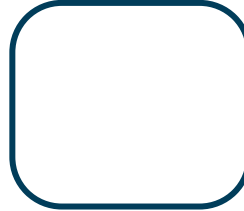
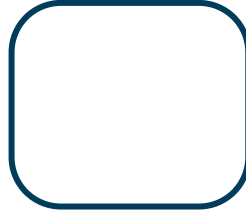
2.

PRODUCENT

ROŚLINOŻERCA

KONSUMENT II
RZĘDU

KONSUMENT III
RZĘDU



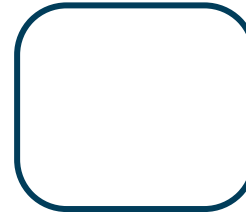
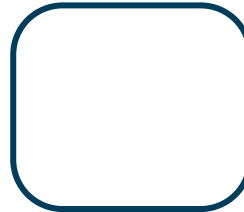
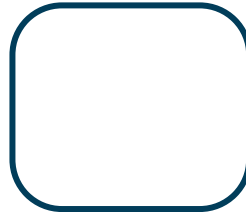
3.

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

Bardzo popularny gatunek rośliny, ze względu na duże znaczenie w Polsce jest znany pod różnymi nazwami lokalnymi, np. kartofle, pyry, perki, grule, rzepy.

**ROŚLINOŻERCA**

Śpią w wyciskanych przez siebie nieckach w ziemi, zwanych kotlinkami.

**KONSUMENT II RZĘDU**

Rodzaj ssaków drapieżnych z rodziny psowatych. W literaturze często symbolizuje spryt czy przebiegłość, ale także złodziejstwo, fałsz i obłudę.

**KONSUMENT III RZĘDU**

Udaj się na punkt osobowy po więcej informacji.

**PRODUCENT**

Jednoroczna roślina oleista. Jego łodyga obraca się w stronę słońca, zjawisko to zwane jest heliotropizmem.

**ROŚLINOŻERCA**

Rozwiąż rebus na karcie pracy aby uzyskać odpowiedź.

**KONSUMENT II RZĘDU**

Udaj się na punkt osobowy po więcej informacji.

**KONSUMENT III RZĘDU**

Udaj się na punkt osobowy po więcej informacji.



PRODUCENT	ROŚLINOŻERCA	KONSUMENT II RZĘDU	KONSUMENT III RZĘDU
Rozwiąż rebus na karcie pracy aby uzyskać odpowiedź.	Jest na ustach wszystkich w okresie Bożonarodzeniowym. Żywi się m.in. roślinami i drobnymi organizmami	Jest drapieżnikiem, który potrafi pożreć nawet młode osobniki własnego gatunku, dlatego nazywany jest "krokodylem bez łap". Znajduje się w herbie Rybnika.	Udaj się na punkt osobowy po więcej informacji.
			

PRODUCENT	ROŚLINOŻERCA	KONSUMENT II RZĘDU	KONSUMENT III RZĘDU
Charakterystyczna roślina wodna porastająca brzegi jezior, stawów, bagien itd.	Powszechnie znany ptak wodny. Młode ptaki były inspiracją do napisania jednej z baśni Andersena.	Jest drapieżnikiem, który potrafi pożreć nawet młode osobniki własnego gatunku, dlatego nazywany jest "krokodylem bez łap". Znajduje się w herbie Rybnika.	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, kudłata i krępa pszczoła. Często, błędnie, nazywana bakiem.



KONSUMENT II RZĘDU

Bezogonowy płaz, największa żyjąca w Polsce ropucha



KONSUMENT III RZĘDU

Jedyny jadowity wąż w Polsce, objęty częściową ochroną gatunkową.



SUSZA

- Wysychanie mokradeł i stawów – zanikanie siedlisk płazów (żab, traszek).
- Ograniczenie kwitnienia roślin łąkowych – mniej pokarmu dla owadów zapylających (pszczoły, trzmiele).



PESTYCYDY

- Zatrucie owadów zapylających (pszczoły, motyle), które giną po kontakcie z opryskami.
- Zatrucie ptaków zjadających owady lub gryzonie.



PALENIE ŁĄK

Bezpośrednie uśmiercanie małych zwierząt (jeży, jaszczurek, zajęcy).



OCHRONA GATUNKU

Największa sowa świata, jej łacińska nazwa bubu bubu nawiązuje do dźwięku wydawanego przez to zwierzę.



**GATUNEK
INWAZYJNY**

Wiewiórka szara

Stanowi zagrożenie dla rodzimej wiewiórki pospolitej (rudej) poprzez konkurencję o pokarm i przenoszenie śmiertelnego wirusa. Wiewiórka szara jest gatunkiem inwazyjnym uznawanym za zagrożenie dla Unii Europejskiej



**GATUNEK
INWAZYJNY**

Szop pracz

Wypiera rodzime drapieżniki, jest rezerwuarem chorób- przenosi wściekliznę i pasożyty, zjada młode króliki, jeże, poluje na żaby, traszki i stanowi poważne zagrożenie dla jedyne go żółwia w Polsce- żółwia błotnego.



**GATUNEK
INWAZYJNY**

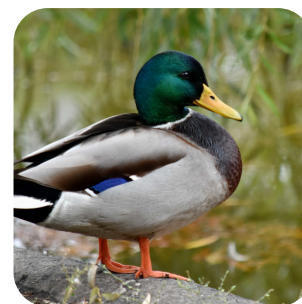
Norka amerykańska

Pochodzi z Ameryki Północnej, a do Europy i Polski trafił głównie poprzez ucieczki z ferm futerkowych. Wypiera norkę europejską i stanowi zagrożenie ptaków wodnych, ryb i innych zwierząt, na które poluje



PLASTIK

Ptaki wodne (łabędzie, kaczki, rybitwy) mylą kawałki plastiku z pokarmem. Może prowadzić to do niedrożności układu pokarmowego i śmierć



**RESZTKI
JEDZENIA**

Uzależnianie dzikich zwierząt (np. dzików, lisów) od łatwo dostępnej karmy – zmiana ich naturalnych zachowań, częstsze wchodzenie do miast.



MYŚLIWY

Prowadzą do spadku liczebności niektórych gatunków (np. kuropatwy, zająca szaraka), co zaburza łańcuchy pokarmowe.



**ULEWNE
DESZCZE**

Gwałtowne strugi wody zabierają ze sobą żyzną warstwę ziemi, co osłabia uprawy i zmienia strukturę gleby



**ULEWNE
DESZCZE**

Wymywanie kijanek i skrzeku płazów.



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, zapoznawanie 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? Pytania do refleksji: •Czy któraś z tych osób rzeczywiście chciała zaszkodzić środowisku? •Gdzie kończy się nasza wolność, a zaczyna odpowiedzialność? •Jak moglibyśmy my wpłynąć na sytuację jako wędrownicy?
10 min	Krąg	Obrzędowe zakończenie zbiórki i krąg.

PRZEBIEG PROCESU

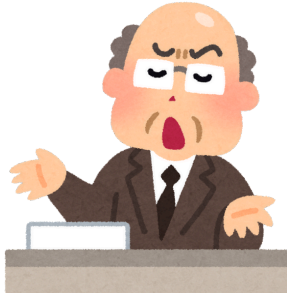
- 1.Otwarcie,
- 2.Wystąpienia stron,
- 3.Pytania,
- 4.Głos ławników i sędziego,
- 5.Ogłoszenie wyroku.

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.

		
EKSPERT	WŁAŚCICIEL KOTA	WETERYNARZ
Jesteś specjalistą od zachowań kotów. Twoim zadaniem jest edukować, jak zapewnić kotu dobre warunki w domu. Mów o tym, że kot może żyć szczęśliwie w mieszkaniu, jeśli ma zabawki, drapaki, kryjówki, ma zapewniony CYKL ŁOWIECKI. Wyjaśnij, że wypuszczanie kota na zewnątrz nie jest jedyną drogą do zaspokojenia jego potrzeb. Jesteś spokojny, rzeczowy, starasz się pokazać rozwiązania praktyczne.	Twoim zdaniem kot musi wychodzić na zewnątrz, bo taka jest jego natura. Uważasz, że kot to drapieżnik i potrzebuje polować, by czuć się dobrze. Mówisz emocjonalnie, bronisz swojego sposobu opieki nad kotem. Możesz twierdzić, że kot bez kontaktu z naturą jest nieszczęśliwy. Twoja rola to pokazać ludzką perspektywę właściciela, który wierzy, że robi dobrze.	Twoim zadaniem jest wyjaśnić, jakie zagrożenia zdrowotne czyhają na koty wychodzące – np. choroby zakaźne, pasożyty, urazy od samochodów, pogryzienia przez inne zwierzęta. Podkreślaj wagę szczepień, kastracji i odpowiedzialnej opieki. Mów spokojnie i rzeczowo, jako autorytet naukowy. Twoja rola to pokazać fakty, które nie zawsze są widoczne dla właścicieli

		
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:

- 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.