

SCENARIUSZ 3

OPIS ĆWICZENIA/KARTA PRACY

Tytuł: Łowcy zawodów – gra planszowa

Autor: Edyta Kowal-Wencel

Zakres tematyczny: Poznanie siebie, rynek edukacyjny i zawodowy, świat zawodów, planowanie własnego rozwoju.

Poziom edukacyjny: Szkoła Podstawowa, klasa VII

Cel: Powtórzenie informacji i wiadomości przedstawionych na zajęciach z doradztwa zawodowego w klasie VII.

Potrzebne materiały/środki: Plansza do gry, karty, kostka, pionki. Opcjonalnie: kostka (wg schematu), żetony (wg wzoru).

Opis przebiegu ćwiczenia:

Informacje ogólne:

- Gra przeznaczona jest dla uczniów klas 7, którzy kończą 10 godzinny cykl zajęć z doradztwa zawodowego. Gra może służyć jako powtórzenie i utrwalenie poznanych wiadomości i faktów z szeroko rozumianej preorientacji zawodowej.
- Przy tworzeniu kart do gry i formułowaniu pytań wykorzystany został „Program realizacji zajęć z zakresu doradztwa zawodowego w klasie 7 szkoły podstawowej” pani Beaty Grzelak.
- Gra przeznaczona jest dla 2-5 osób. Możemy ją jednak wykorzystać podczas zajęć z całą grupą klasową; drukując kilka kompletów kart i plansz a następnie dzieląc uczniów na mniejsze zespoły.
- Do gry potrzebne są: pionki, kostka do gry, karty oraz plansza wg wzoru. Dodatkowo potrzebne będą 2 pudełka lub pojemniki – 1 dla kart z obszaru; pytanie z pudełka, 2 dla kart z opisem cech/umiejętności/kompetencji niezbędnych w poszczególnych zawodach.

Zasady gry

- **Przed przystąpieniem do gry należy uzupełnić pytaniami kartki z obszaru: pytanie z pudełka.** Pytania te powinny dotyczyć dodatkowych informacji wprowadzonych podczas zajęć a związanych np. z wyjazdem edukacyjnym, spotkaniem z osobami

reprezentującymi jakąś branżę lub zawód, czy też wynikającymi ze specyfiki regionu i/lub rynku edukacyjno-zawodowego danej gminy, powiatu, województwa.

Pytania może przygotować nauczyciel lub sami uczniowie. Pytania z tego obszaru należy umieścić na przygotowanych kartach (ale nie jest to konieczne). Następnie należy je rozciąć i umieścić w pudełku, z którego będą losowane w czasie gry.

- Należy rozciąć wszystkie karty, przetasować i umieścić na właściwych polach w środku planszy i/lub w pudełkach. Karty z umiejętnościami/kompetencjami również należy rozciąć i umieścić w nieprzezroczystym pojemniku – tak by gracze mogli swobodnie je losować a jednocześnie nie mogli ich wybierać (karty mają być losowane a nie wybierane!).

W trakcie gry

- Gracze rozkładają planszę. Na planszy umieszczają przetasowane karty (zgodnie z obszarami, które wskazują rysunki). Gra rozpoczyna się od pola z rysunkiem klucza francuskiego.
- Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa swój pionek o tyle pól ile wskazała kostka. Jeśli staje na polu oznaczonym rysunkiem bierze kartę (z tożsamym rysunkiem/obszarem) i odczytuje pytanie. Jeśli odpowie poprawnie, losuje jedną kartkę dotyczącą cech/umiejętności/kompetencji zawodowych i zatrzymuje ją dla siebie. Jeśli nie odpowie poprawnie na pytanie; wraca na pole z którego startował.
- Po każdym przejściu przez pole z kluczem francuskim gracz zabiera 1 kartę z opisem zawodu (karta oznaczona właśnie symbolem klucza francuskiego).
- Zadaniem gracza jest jak najszybsze zebranie wszystkich cech/umiejętności/ kompetencji dla wylosowanego przez siebie zawodu. W chwili gdy posiada komplet cech – podczas przechodzenia przez pole startowe mówi STOP i zamyka rozgrywkę – zostając jednocześnie jej zwycięzcą.

Dodatkowe informacje

- Karty z opisem zawodów są zabierane aż do momentu ich całkowitego wyczerpania. Gracz może posiadać 2-3 karty z różnymi zawodami, jednak wystarczy komplet cech/umiejętności/kompetencji tylko dla jednego zawodu (z posiadanych), żeby mógł zakończyć grę.
- Wylosowaną kartę z danego obszaru gracz kładzie na spód danego zestawu kart.

- Jeżeli pomimo wylosowania wszystkich cech, umiejętności i kompetencji żaden gracz nie zbierze kompletu – gra uważana jest za nierozstrzygniętą.

Dodatkowe warianty gry

Wariant gry z użyciem specjalnej kostki, bez wykorzystania planszy.

W tym wariacie gracze rzucają specjalną kostką, na której znajdują się obrazki symbolizujące poszczególne obszary. Wyrzucony obrazek decyduje, z którego obszaru gracz bierze kartę i odpowiada na pytanie. Jeśli udzieli poprawnej odpowiedzi – losuje kartę z cechą/umiejętnością/kompetencją. Jeśli nie odpowie – traci kolejność. Wygrywa osoba, która jako pierwsza skompletuje wszystkie karty z umiejętnościami/cechami dla danego zawodu. Różnica polega na tym, że w tym wariacie – gracz musi wylosować kartę z zawodami (jedna ze ścianek kostki ma symbol klucza francuskiego). Gracz może wylosować kilka kart z zawodami, jednak wystarczy komplet cech/umiejętności tylko do jednego zawodu żeby zostać zwycięzcą rozgrywki.

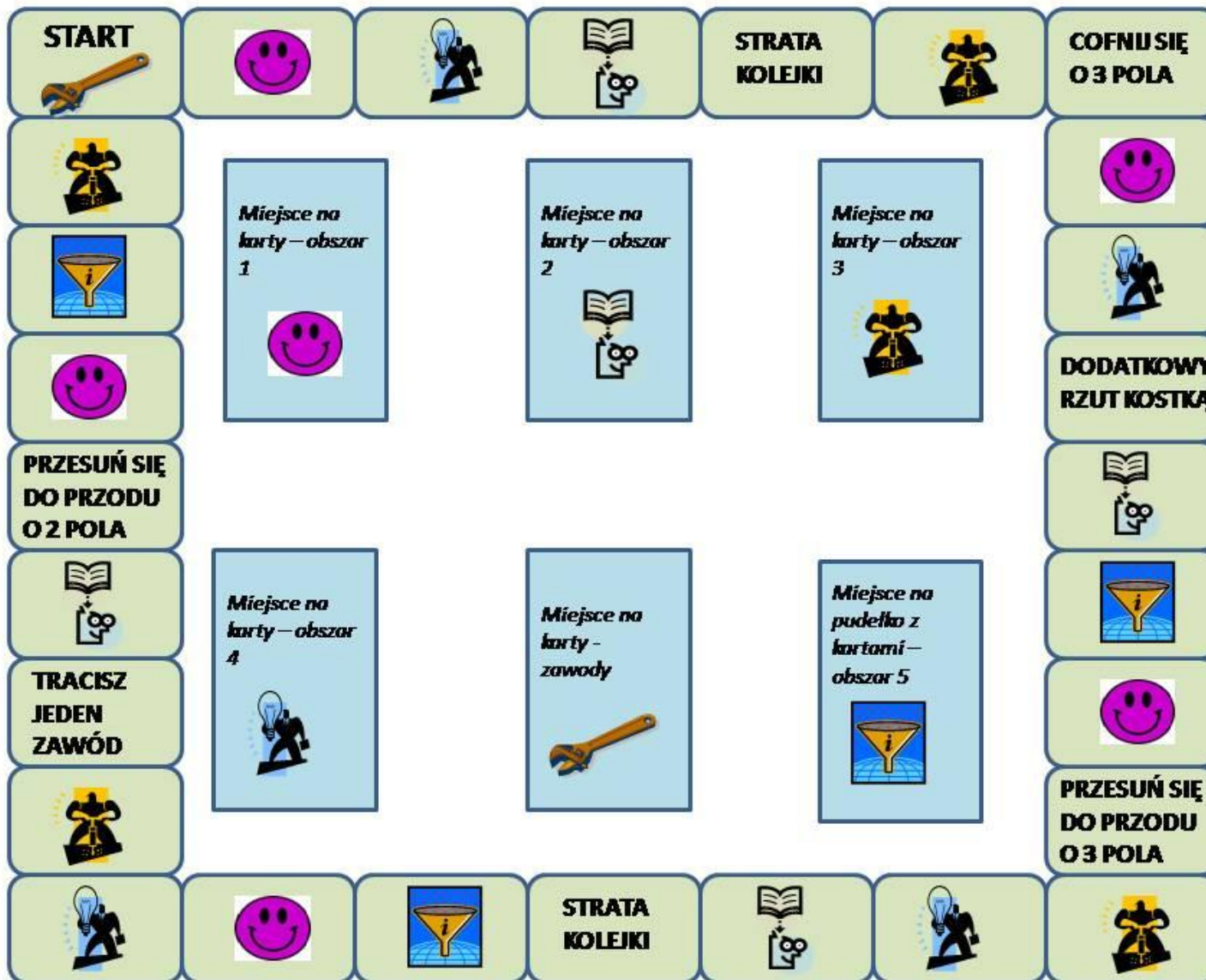
Wariant gry z użyciem żetonów zamiast kostki do gry.

W tym wariacie gracze na początku rozgrywki losują po 3 żetony, na których znajdują się cyfry od 1 do 6 odpowiadające liczbą pól o jakie mogą przemieścić swojego pionka na planszy do gry. Raz wykorzystany żeton wraca do pudełka i może być losowany po raz kolejny. Gracze powinni mieć ZAWSZE trzy żetony przy sobie. Po wykorzystaniu żetonu dobierają kolejny do swojej puli.

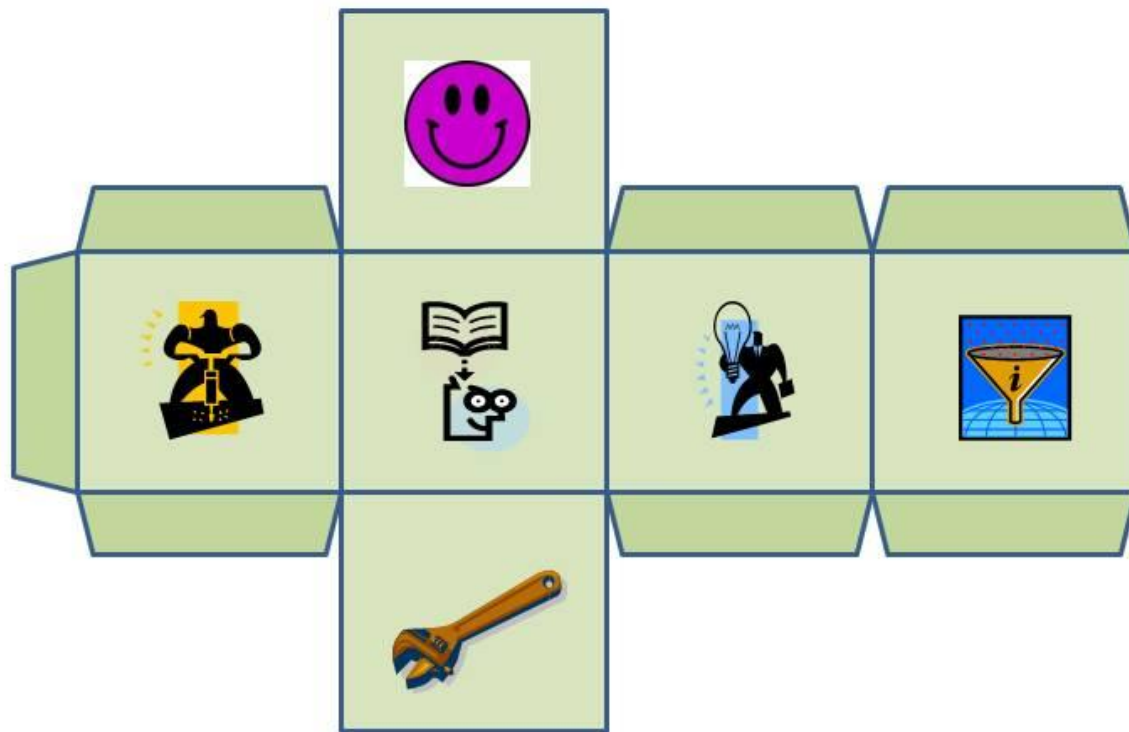
Pozostałe zasady gry nie ulegają zmianie. Zwycięzcą jest gracz, który najszybciej zbierze komplet cech/umiejętności/kompetencji dla wylosowanego zawodu.

Załączniki: Plansza do gry (w wersji edytowalnej i nieedytowalnej), żetony (w wersji edytowalnej i nieedytowalnej), szablon kostki (w wersji edytowalnej i nieedytowalnej), karty z pytaniami, instrukcja do gry i odpowiedzi na pytania.

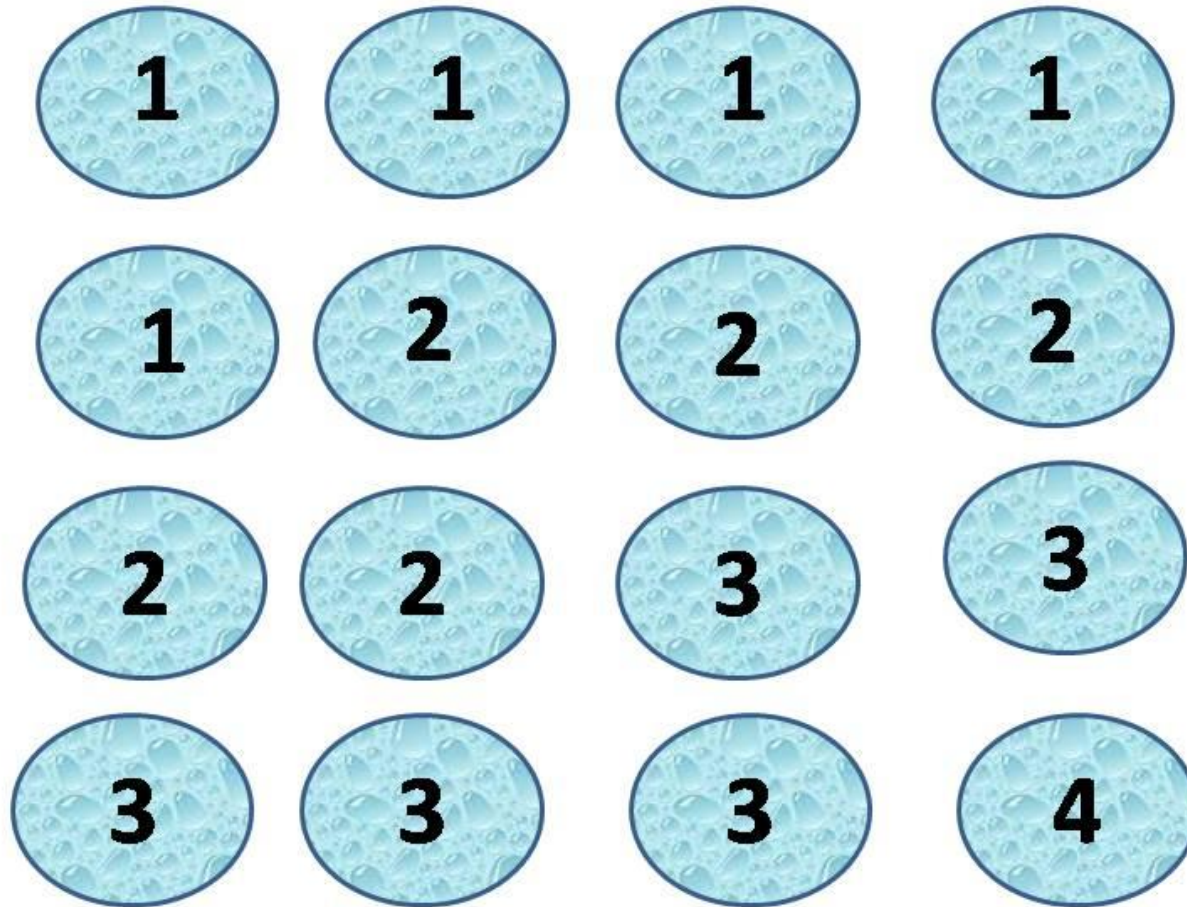
Literatura: „Program realizacji zajęć z zakresu doradztwa zawodowego w klasie 7 szkoły podstawowej” Beata Grzelak.



Szablon kostki – dla wariantu gry bez użycia planszy



Żetony (dla wariantu gry – bez użycia kostki)



Żetony c.d. (dla wariantu gry – bez użycia kostki)

