

REGULAMIN GRY "O JERZY, ILE ZUCHÓW, ILE HARCERZY"
Z OKAZJI DNIA ŚW. JERZEGO

HUFIEC ZHP WIELICZKA

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Gra z okazji Dnia św. Jerzego organizowana jest przez zespół programowy i metodyczny Hufca ZHP Wieliczka.
- 1.2. Wydarzenie odbędzie się w dniu 24.04.2026 r. w godzinach określonych harmonogramem wydarzenia, w Wieliczce.
- 1.3. Uczestnictwo w grze jest bezpłatne.
- 1.4. Uczestnicy gry zobowiązani są do dotarcia w miejsce gry we własnym zakresie i do samodzielnego powrotu po zakończeniu wydarzenia. Trasy gry rozpoczynają się na Rynku Górnym w Wieliczce.
- 1.5. Zgłoszenia patrolu dokonuje opiekun patrolu do 23:59, 20.04.2026 roku, wypełniając formularz zgłoszeniowy dostępny przez platformę Forms. Link do zgłoszeń: [Zgłoszenia Gra z okazji Dnia św. Jerzego – Wypełnij formularz](#)

2. Uczestnicy

- 2.1. Uczestnikami wydarzenia mogą być członkowie Hufca ZHP Wieliczka wpisani do ewidencji Tipi wraz z opiekunami.
- 2.2. Uczestnicy muszą posiadać:
 - mundur,
 - okrycie wierzchnie dostosowane do pogody,
 - wygodne obuwie,
 - przekąski i napoje na trasę gry,
 - notatnik, długopis, piórnik.
- 2.3. Każdy patrol powinien mieć ze sobą podręczną apteczkę pierwszej pomocy.
- 2.4. Warunkiem uczestnictwa jest wypełnienie formularza zgłoszeniowego przez opiekuna patrolu do 20.04.2026 r.

3. Informacje organizacyjne

3.1. W grze biorą udział grupy zwane patrolami.

3.2. W skład każdego patrolu (maksymalnie 15 osób + opiekun) wchodzi uczestnicy (od 5 do 15 osób w patrolu), oraz pełnoletni opiekun, który będzie odpowiedzialny za patrol podczas gry.

3.3. Każdy patrol musi znajdować się pod opieką pełnoletniego opiekuna.

3.4. Opiekun zobowiązany jest przygotować listę uczestników gry i przekazać ją organizatorowi w dniu 24.04.2026 r.

3.5. Z jednej podstawowej jednostki organizacyjnej (gromada/drużyna) można zgłosić kilka patroli. Zaleca się rozdzielanie patroli zgodnie z grupą metodyczną.

3.6. Uczestnicy zobowiązani są przestrzegać Prawa Harcerskiego i Zuchowego, Prawa Rzeczypospolitej Polskiej oraz regulaminu gry.

3.7. W przypadku złych prognoz pogodowych lub małej liczby uczestników, organizator zastrzega sobie prawo do zmian organizacyjnych, programowych lub odwołania gry. Patrole w każdej z tych sytuacji zostaną niezwłocznie poinformowane o zmianie.

3.8. Wystąpienie zgłoszenia oznacza akceptację przez patrol regulaminu gry.

3.9. Sprawy sporne nieujęte w regulaminie, rozstrzygają organizatorzy gry.

4. Komenda gry

- Komendant gry - pwd. Anna Buczek, anna.buczek@zhp.net.pl, 795 217 944
- Koordynator trasy zuchowej – pwd. Krystian Nowak, krystian.nowak@zhp.pl,
- Koordynator trasy harcerskiej – dh. Karolina Kot, karolina.kot@zhp.pl,
- Koordynator trasy starszoharcerskiej – dh. Anna Kmieciak, anna.kmieciak@zhp.pl.

5. Cele gry

- **Praca z instrumentami metodycznymi**
Rozwój umiejętności i wiedzy harcerskiej uczestników poprzez realizowanie tropu przez zuchy oraz rozpoczęcie zdobywania sprawności przez harcerzy i harcerzy starszych.

- **Integracja i współzawodnictwo**
Wzmocnienie więzi pomiędzy gromadami i drużynami hufca poprzez współpracę i współzawodnictwo w trakcie gier i zadań, co sprzyja budowaniu zespołowego ducha oraz wzajemnej motywacji do działania.
- **Rozwój technik harcerskich**
Poprzez ciekawe formy pracy rozwijanie wiedzy uczestników na temat technik harcerskich i umiejętności terenowych, co wpłynie na podniesienie poziomu sprawności i samodzielności w terenie.
- **Zapoznanie z nietypowymi formami pracy harcerskiej**
Przedstawienie drużynowym nowych, kreatywnych form pracy z drużyną, co pozwoli na poszerzenie wachlarza narzędzi wychowawczych i atrakcyjności zbiórek.
- **Kształtowanie postaw prospołecznych i patriotycznych**
Poprzez zadania i gry tematyczne rozwijanie u uczestników odpowiedzialności za siebie i innych, a także wzmacnianie postaw obywatelskich.
- **Promocja zdrowego stylu życia**
Zachęcanie uczestników do aktywności fizycznej oraz zdrowego trybu życia, co wspiera rozwój psychofizyczny harcerzy i harcerek.
- **Rozwój samodzielności i odpowiedzialności**
Przez realizację zadań indywidualnych i grupowych uczestnicy mają okazję rozwijać umiejętność podejmowania decyzji oraz odpowiedzialności za powierzone im zadania.

6. Harmonogram wydarzenia

- 16:00 – 16:15 rozpoczęcie gry, rozdanie pakietów startowych
- 16:15 – 17:45 gra fabularna na terenie Wieliczki
- 17:45 – 18:00 czas na oddanie kart patroli przed Tężnią Solankową
- 18:00 – 19:00 zakończenie gry w Tężni, wspólne śpiewanie i obrzędowe "ognisko"

7. Postanowienia końcowe

7.1. Na wszelkie pytania dotyczące wydarzenia odpowiedzą organizatorzy gry.

7.2. Pytania prosimy kierować na e-mail: anna.buczek@zhp.net.pl