

33 w 2022 (383)

# TIMELINE – Gra o historii harcerstwa i ZHR

**Data publikacji: 16.05.2022 / Autor: Karol Górski**

Zainspirowany [cyklem artykułów o grach planszowych](#) (których już użyłem podczas zbiorów) przeniesionym na harcerskie podwórko, przyszła mi do głowy gra Timeline, która idealnie nadaje się do nauki i zapamiętania najważniejszych dat z historii harcerstwa i ZHR. Moim zdaniem, może być wprowadzeniem do zajęć o historii lub też elementem biegu na stopień, zamiast standardowego odpytywania. Przygotowałem 40 kart, każda z innym wydarzeniem, niektóre ważne inne trochę mniej, mogą być uzupełnione o własne środowiskowe daty takie jak założenie drużyny czy szczebu.

## Materiały

Do gry potrzebne są karty, wydrukowane dwustronnie, na jednej jest opis wydarzenia, np. powstanie ZHR, a na drugiej to samo wydarzenie z dopisaną datą, czyli powstanie ZHR 1989. Karty mogą być również drukowane pojedynczo i potem razem sklejane lub laminowane, zapewni to zdecydowanie ich trwałość.



## Zasady gry (zaczepnięte z instrukcji)

1. Każdy z graczy dostaje taką samą liczbę kart (3-6), na start gry. Nie można zaglądać na stronę z datą! Reszta kart ustawiana jest na środku stołu.

2. Odkrywana zostaje pierwsza karta z talii, tak aby strona z datą była widoczna. Rozpoczyna się budowanie osi czasu, względem której gracze muszą dopasować swoje wydarzenia do leżących przed nimi.
3. Jeśli gracz uważa, że wydarzenie miało miejsce wcześniej niż pierwsza karta na stole, układa ją po lewej stronie, jeśli uważa, że było później po prawej
4. Po położeniu gracz obraca kartę i sprawdza czy została położona poprawnie (chronologicznie).
5. Jeśli tak, karta zostaje na swoim miejscu, jeśli nie karta ląduje w pudełku i gracz musi dobrać nową.
6. Następuje tura kolejnego gracza, jeśli na stole są dwie karty musi teraz wybrać, między trzema miejscami, po lewej, pomiędzy lub po prawej. Jeśli prawidłowo umieści kartę, zostaje tam do końca gry, jeśli niepoprawnie odkładana jest do pudełka a gracz dobiera nową.
7. Z kolejnymi turami na stole jest coraz więcej kart, a więc jest coraz trudniej.
8. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbedzie się wszystkich swoich kart.

W razie wątpliwości zachęcam do przeczytania [oryginalnej instrukcji](#), która powinna rozwiązać wszelkie niejasności. Zachęcam do tworzenia własnych kart, niekoniecznie z historii harcerstwa

*Zdjęcie z nagłówka zostało wykonane podczas Białej Służby w Częstochowie w 1983 roku przez J. Broniewskiego.*

Karol Górski

Drużynowy z Mińska Mazowieckiego, 1 MDH „Szturm” im. hm. RP S. Sedlaczka. Student zarządzania, a ostatnio wielki fan gier planszowych. 30 letni sznur drużynowego wyblakł i wygląda jakbym był wice-hufcowym