

## Metodyka harcerska w praktyce

hm. Hanna Feczko

**Czy wiecie, że popularny w harcerstwie szyfr „czekoladka” ma związek z ponurą Tajemnicą Myszolowa, najprawdziwszego pirata z przełomu wieków XVII i XVIII? Olivier Levasseur i jego skarb istnieli naprawdę, a odkryłam ich dzięki bibliotece.**

Dlaczego w polskim lesie można spotkać czarnych ludzi płacących wielkie ogniska?

Skąd w Niedzicy wzięło się inkaskie kipu? Jakie światła nocą płaczą się w głębi sadzawki na krakowskim Kazimierzu? Co łączy szyby, bałwany i Warszawę?

Czy w bibliotece można przeżyć przygodę? Można! *Tropiciele Tajemnic* to projekt, który powstał, aby to udowodnić. Zrodził się z wiary w czytelnictwo jako metodę rozwijania wyobraźni, kultury osobistej, koncentracji i miłości do wiedzy, ale też z przekonania, że zachowując metodę harcerską wyłącznie dla naszych drużyn, nie służyimy społeczeństwu wystarczająco.

Tropicieli stworzyliśmy jako byłe i aktualne instruktorki MChH w czterech bibliotekach krakowskich i czterech bibliotekach powiatu wielickiego. Podczas dwóch lat trwania projektu pracowałyśmy z dziećmi i młodzieżą ze szkół w okolicach danych placówek. Dla wielu dzieci był to pierwszy emocjonujący kontakt z książką, który zmieniał choć na chwilę ich podejście do czytania.

Nasze stopnie i sprawności w wielu przypadkach zawierają wymaganie przeczytania książki. Wymagamy tego na kursach metodyki, zachęcamy zastępowe do czerpania inspiracji do zbiorów w bibliotece. Czy znajdzie się tu ktoś, kto nie miał z tym problemu w drużynie?

Książka jako wiecznie niezrealizowane wymaganie utrudniające dobrnięcie do kolejnego etapu rozwoju. Mamy dla Ciebie kilka rad, jak przygotować grę, która pomoże to zmienić.

1. Znajdź bibliotekę najbliższą Twojej harcownicze. Zapisz się do niej, poznaj bibliotekarki, przejrzyj księgozbiór – zorientuj się, na jakie działy jest podzielony i jaki jest rozkład pomieszczeń bibliotecznych.

2. Poszperaj w dziale popularnonaukowym, dziale przygodowym, czasopiśmie, i znajdź temat, który Cię interesuje, a jednocześnie może być bliski Twoim harcerkom lub ich wymaganiom na stopnie/sprawności. Przykład: w dziale popularnonaukowym znajdujesz książkę o piratach – fantastycznie! Chyba każdego interesują skarby!

3. Szukaj historii, którą można maksymalnie rozbudować o poboczne wątki. Korsarze to nie tylko mapy, współrzędne, czytanie kierunków świata, ale też szyfry i tajne wiadomości – nadają się idealnie. Przykład: historia La Buse, Oliviera Lavasseura będzie idealna. Jego przydomek daje dodatkowe możliwości – pozwala zamieszać w całą przygodę również rozpoznawanie ptaków.

4. Poszukaj inspirujących i pięknych książek dotyczących dodatkowych wątków twojej historii. Nie zawsze będą to książki najnowsze, czasem warto sięgnąć po to, co dawno nie używane. Warto też podpytać bibliotekarkę o radę. Zadbaj, aby książki były z różnych działów, tak aby szukając ich, poruszać się po całej bibliotece. Przykład: Znajdź książkę o ptakach,

w której występuje myszołów (dział popularnonaukowy – przyrodniczy), jakiś wiersz... *Ptasie radio* (dział lit. dziecięcej) będzie w sam raz! *Mapy* Mizelińskich są tak piękne, że na pewno każda drużna z przyjemnością je obejrzy (dział nowości). Kaczor Donald w *Poradniku małego skauta* przystępnie opowie, jak wyznaczać strony świata... itd. Słownik polsko-francuski ułatwi przetłumaczenie przydomka korsarza. Im więcej masz książek, tym dłuższy szlak przygody, ale nie przesadzaj!

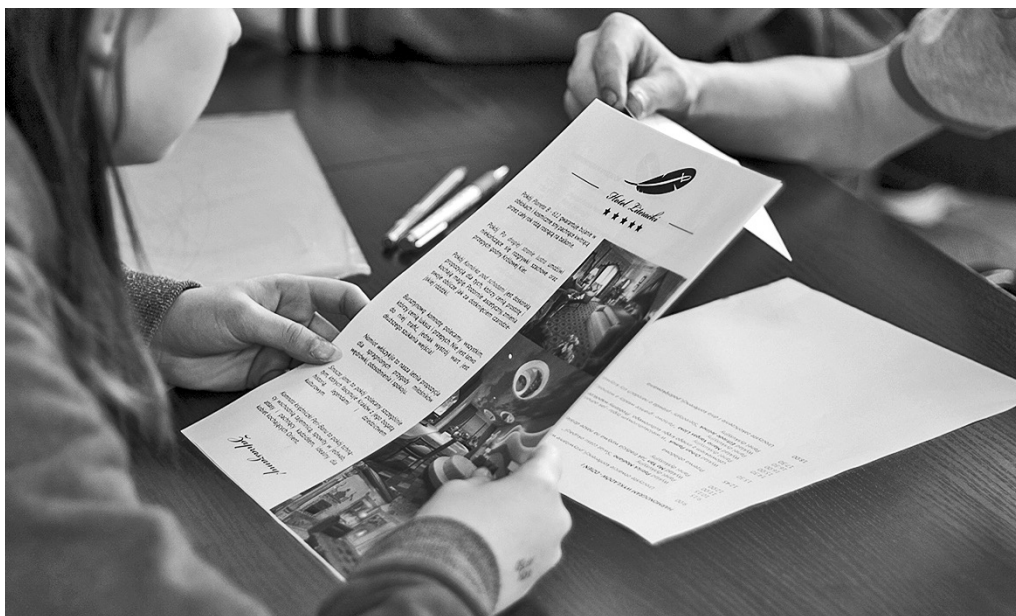
5. Ułóż książki w logicznej kolejności tak, aby prowadziły do rozwiązania zagadki. Przykład: w *Ptasim radio* od ptasich dziennikarzy dowiadujemy się pierwszych wzmianek o skarbie – ale każde prasowe doniesienia trzeba potwierdzić u źródeł. Ptaki podpowiadają drużnom, że chodzi o Myszołowa. Książka o ptakach pokazuje, jak wygląda myszołów i jak odróżnić go od innych ptaków, a przy okazji podpowiada, że tego myszołowa trzeba szukać w innym języku, kieruje więc do słownika. Słownik tłumaczy nazwę na francuski i już wiemy, że to człowiek, a nie ptak... itd.,

aż rozwiązując zagadkę dotrzemy do książki, z której wzięłaś pomysł.

6. Sformułuj zagadkę. Jej tekst może być niejasny, może otwierać różne potencjalne obszary poszukiwań, może być wierszem, może być zaszyfrowany... Przykład: prawdziwy szyfr pozostawiony przez La Buse + informacja, że to zaszyfrowane miejsce ukrycia skarbu, o którym głośno było ostatnio na antenie *Ptasiego radia*.

7. Określ, co należy zrobić z każdą książką. Przykład: do *Ptasiego radia* włóż przezroczystą folię i przykładając ją do strony z wierszem podkreśl markerem litery, które ułożą się w napis „szukaj myszołowa”. W książce *Mapy* zostaw wiadomość: „Skarb został podobno ukryty pod tymi współrzędnymi... Znajdź je na mapie i wypisz, w okolicy jakich wysp może się znajdować skarb oraz kto je zamieszkuje”.

8. Sformułuj wskazówki prowadzące od książki do książki. Mogą być zupełnie proste „w dziale tym i tym poszukaj tego tytułu” –





ale może wykorzystasz mapę biblioteki, żeby oznaczyć właściwy regał? Może zaszyfrujesz informację szyfrem książkowym? Może drużyny będą musiały skorzystać z katalogu? Może skorzystasz z obrazków w książce o ptakach, żeby za ich pomocą poznać numer inwentarzowy książki lub jej ISBN? Przykład: rozpiętość skrzydeł płomykówki to dwie pierwsze cyfry ISBN, następna to liczba jaj, które znosi sikorka każdego roku, kolejne trzy to liczba kilometrów, które jednego dnia może przemieżyć sokół wędrowny... Wskazówki te dodaj do informacji z punktu 7 i pozostaw w odpowiednich książkach.

9. Zastanów się, czego dodatkowo będą potrzebowały Twoje drużyny, aby poradzić sobie z zadaniami. Jeśli nie znają szyfru książkowego, przygotuj dekoder, który również gdzieś ukryjesz. Jeśli nie potrafią obsługiwać katalogu komputerowego, upewnij się, że bibliotekarka im to wytłumaczy lub przygotuj instrukcję i połóż obok komputera. Poleć drużynom, by miały ze sobą ołówek i kartkę do robienia notatek.

10. Upředź bibliotekarkę, że przyprowadzisz swój zastęp/drużynę, i upewnij się, że nie będzie to kolidowało z planem zajęć w bibliotece. Dokonaj wzajemnego zapoznania. Poinstruuuj drużyny jak zachowywać się w bibliotece oraz że wzajemne wymienianie się informacjami lub podanie komuś rozwiązania zepsuje im zabawę – dodaj dodatkowe reguły, które uznasz za słuszne. Z doświadczenia wiemy, że trudno jest rozwiązywać jedną klasyczną zagadkę w więcej niż 3 osoby, najłatwiej zaś (w starszym wieku) indywidualnie.

11. Zachęć drużyny, żeby zapisały się do biblioteki, nagródź trud i dobrze rozwiązane zagadki. Przygotuj następną i następną tak, aby więcej osób mogło bawić się w jednym czasie.

12. Opowiedz bibliotekarce o tym, co robisz. Może to mogłyby być wasza służba dla lokalnej społeczności? Skontaktuj się z *Tropicielami Tajemnic* i opowiedz nam o swoich doświadczeniach.