

Poniższy konspekt stanowi inspirację fabularną. Do prowadzącego należy stworzenie załączników adekwatnych do poziomu wiedzy harcerzy.

Rolę uciekających mogą pełnić zastępowi lub zaawansowani harcerze, którzy nie wykonując zadań, a tylko je zostawiając nie będą mieli okazji powtórzyć zdobytej wiedzy.

Temat zbiórki:	Tropem Pana Samochodzika, czyli zabawa w detektywów	
Cel zbiórki:	Powtórzenie zdobytych informacji z terenoznawstwa i szyfrów.	
Czas trwania:	Zamierzenia, czyli po zbiórce harcerz będzie...	Autor konspektu
120 minut	A. potrafił wyznaczyć azymuty B. znał co najmniej 3 szyfry C. umiał rozpoznać trop dzika	Sam. Katarzyna Drochomirecka Sam. Zuzanna Pacześniak
Zapotrzebowanie na materiały:	Zadania w kopertach, szachownice, plan miasta, Zagadki logiczne, Kartka, długopis, busola (2), pamiętnik (zeszyt)	
Założenia:)		
<ul style="list-style-type: none"> I zastęp to drużyna Pana Samochodzika, czyli Związek Tajemniczej Szachownicy; II zastęp to ród Haubitzów i ich zwolennicy Gra odbędzie się w formie podchodów (ród ucieka, Związek goni) 		

- Ród Haubitzów wybiera 6 miejsc w Świdnicy, gdzie ukryte będą szachownice. Następnie zaznacza je na swojej mapie. Ród ma 10 minut na wyjście i ucieczkę przed Związkiem. Uciekając muszą zostawić za sobą znaki patrolowe.
- Ród przy wyjściu dostaje 6 zadań w kopertach i 6 szachownic, które musi zostawić w wybranych przez siebie punktach. Dostają także kartki, długopisy i busolę oraz kredę.
- Związek Tajemniczej Szachownicy dostaje zaszyfrowany załącznik 1. Muszą dowiedzieć się kto to poprzez zadawanie sobie wzajemnie pytań dotyczących drużyny. Odmieniec pomyli stopień drużynowego i po tym go rozpoznają. Odmieniec wie na której stronie pamiętnika znajduje się zagadka.
- W pamiętniku znajdującym się przy ostatnim zadaniu znajduje się wskazówka gdzie ukryta jest nagroda.

1.	Zagadki logiczne	Główkuj!	Zadaniem zastępu jest rozwiązanie 3 zagadek logicznych.
2.	Kartka, długopis	Skaczmy!	Zadaniem zastępu jest oszacowanie szerokości chodnika, który następnie zastęp ma przeskoczyć
3.	busola	Gdzie to jest?	Zadanie polega na znalezieniu szachownicy przy pomocy azymutów podanych przez Ród. 5 - 6 azymutów.
4.	kreda	Dziki trop!	Po znalezieniu koperty i rozpoznaniu tropu dzika Związek kieruje się po jego śladach (narysowanych przez Ród) do następnego miejsca.
5.		Kogo szukamy?	Zastęp znajduje zaszyfrowaną informację kogo mają szukać w miejscu ukrycia pamiętnika. Informacja w formie wierszyka
6.		Gdzie to jest?	Zastęp z ostatniej znalezionej koperty dowiadyuje się gdzie mają się udać aby znaleźć pamiętnik. Również informacja wierszowana.

Załączniki:

Załącznik 1.

Jeden z Was wcale nie jest sprzymierzeńcem. Jest w Waszej grupie odmieńcem...