

„Ciekawe i proste gry terenowe”

Praca ta powstała po to, aby pokazać innym drużynowym jak ciekawie można wykorzystać gry terenowe w całorocznej pracy z drużyną. Podczas pisania tej pracy wykorzystałem doświadczenia zdobyte na przelomie lat będąc członkiem 96 Pabianickiej Drużyny Harcerskiej „Buczacz” i 68 Pabianickiej Drużyny Harcerskiej „BUNT” oraz informacje zebrane w trakcie różnych kursów i wyjazdów organizowanych przez nasz hufiec.

Gry terenowe to przede wszystkim dobra zabawa ucząca współdziałania w grupie, poruszania się w terenie bez kompasu lub mapy (choć takie elementy też można wykorzystać), poprawiające sprawność fizyczną, budująca więzi i ukazująca predyspozycje poszczególnych członków drużyny.

Gry terenowe to po prostu harce, jedna z podstawowych form działań harcerskich. Jest to rodzaj nauki przez działanie ponieważ każda gra łączy w sobie wiele elementów metodyki i wiele technik harcerskich. Dlatego też ubolewam nad tym, że w wielu środowiskach harcerskich coraz rzadziej używa się tej formy. Grami terenowymi możemy zachęcić do harcerstwa wielu młodych ludzi sceptycznie nastawionych do naszej działalności. Każdy kto choć raz będąc dzieckiem bawił się z kolegami w „wojsko” czy „bandytów i złodziei” przekona się, że harcerstwo to nie tylko mundur i obowiązki ale także dobra zabawa.

Zrobić grę terenową jest naprawdę łatwo, można ją po prostu wymyślić, wystarczy tylko zaplanować odpowiednią tematykę i miejsce a reszta potoczy się własnym życiem.

Jak zrobić dobrą grę terenową:

1. **Cel gry** - czyli co chcesz osiągnąć, czego chcesz nauczyć swoich harcerzy czy chcesz żeby się lepiej poznali i zaczęli sobie bardziej ufać, czy może wolisz, aby rozwinęli swoją sprawność fizyczną. Cel gry uzależniony jest od aktualnych potrzeb Twojej drużyny. Pomyśl o tym przed podjęciem jakichkolwiek działań w tym kierunku.
2. **Czas** - zastanów się ile czasu ma trwać gra i o jakiej porze chcesz ją przeprowadzić.
3. **Tematyka** – czyli to w co chcesz się bawić z twoimi harcerzami. Gra musi mieć fabułę bez której gry terenowe są tylko bieganiem po lesie, a co za tym idzie należy stworzyć dokładny plan imprezy.
4. **Miejsce** - odpowiednie do tego co zaplanowałeś wcześniej. Zastanów się na jakim terenie powinna odbyć się gra; w lesie, na polanie wśród wysokiej trawy, czy może na wzgórzach.
5. No i najważniejsze **zasady**, które muszą być jasne i przejrzyste.
6. Pamiętaj o tym, że najważniejsze jest **bezpieczeństwo** Twoich harcerzy. Nie wystarczy, że uczulisz kadrę i dzieci na to, aby przestrzegali wszystkich zasad dotyczących bezpiecznej zabawy. Pamiętaj, aby podczas gry terenowej obecna była osoba, która potrafi udzielić pierwszej pomocy i nie zapomnij o apteczce.

Ad.1

Cel gry jest bardzo ważnym elementem, bo od niego zależy cała gra. Oto przykładowe cele:

- I. Jeżeli chcecie wyłonić z grupy takich ludzi, którzy mogą zapanować nad niesforą gromadą to najlepsze będą gry taktyczne gdzie w każdej grupie będzie potrzebny dowodzący. Takim sposobem wychowacie liderów.
- II. Jeżeli chcecie nauczyć harcerzy samodzielności to najlepsze będą gry gdzie małe grupy będą przekradać się, zdobywać przedmioty, gry w których każdy będzie musiał liczyć na siebie.
- III. Jeżeli chcecie dobrze się bawić i umocnić więzy w drużynie to po prostu wystarczą zwykłe podchody dobrze strzeżonego obozu, najlepiej w nocy.
- IV. Jeśli chcecie, żeby wasi harcerze radzili sobie w bardzo trudnych sytuacjach umieli dokonywać wyborów nieoceniona pomocą są gry z fabułą.
- V. Jeżeli chcesz sprawdzić czego nauczyli się twoi harcerze wprowadź do gry elementy samarytanki, terenoznawstwa, szyfry i wszystkie inne techniki dla których znajdziesz zastosowanie w swojej grze.

Ad.2

Czas gry to bardzo ważna sprawa. Od czasu jakim dysponujemy zależy, czy gra może być długą grą fabularną czy tylko krótką „bieganiną” po lesie. Musicie wziąć pod uwagę fakt, że gra nie zawsze kończy się w zaplanowanym przez nas czasie. Musicie zaplanować tzw. „zapas czasowy” przynajmniej 0,5 h, chyba że lubicie przerywać swoim harcerzom najlepszą zabawę.

Ad.3

Konieczna jest fabuła, bez której jak pisałem wcześniej gry są tylko „bieganiną” po lesie. Każda gra nawet najbardziej banalna zyskuje, gdy wprowadzimy do niej fabułę, zmienia się w ciekawe i intrygujące przeżycie.

W planie musimy także zawrzeć potrzebny do gry sprzęt oraz czas trwania gry. Przygotowanie gry, która będzie trwała co najwyżej godzinę to nie problem, jednak problemem jest zaplanowanie gry kilku godzinnej albo kilku dniowej. Wtedy nie możesz już sobie pobiegać ze swoimi harcerzami lecz musisz czuwać nad całą fabułą i zasadami.

Dobry plan musi zawierać:

- teren i czas trwania
- przygotowania, obsługa i zakończenie
- postępowanie w sytuacjach awaryjnych (gdzie szukać pomocy, kto rozstrzyga spory i jak zebrać wszystkich z terenu gry)
- sprzęt
- fabuła, scenografia, rekwizyt
- zasady czyli kto gra, po ilu w grupach, co zrobić z tymi którzy odpadli

!!! Grę musisz zaplanować na miejscu gdzie będzie się ona odbywać a nie na mapie bądź z głowy. I jak już pisałem wcześniej uwzględnijmy zapas czasu, od przybytku głowa nie boli. !!!

Ad.4

Ten punkt w sumie już opisałem, ale zawsze może się zdarzyć, że nagle wpadnie Wam do głowy genialny pomysł i musicie zmieniać miejsce gry, Wtedy pamiętajcie, że miejsce powinno być bezpieczne, bez żadnych dołów, wałących się budynków, itp. Niespodzianek.

Ad.5

Zasady; bez nich niestety żadna gra się nie uda, muszą być jasne, nieskomplikowane no i najważniejsze wszyscy muszą ich przestrzegać więc pamiętajcie o wzmiance, że złamanie zasad grozi usunięciem z gry.

Ad.6

Nawet jeżeli Wasza gra to tylko mała gierka w lesie to musicie mieć ze sobą apteczkę, a na dłuższych grach powinniście rozstawić punkt opatrunkowy. Jeżeli przez całą grę nikt nie zgłosi się do punktu opatrunkowego nic nie szkodzi, świadczy to o tym, że zasady jakie ustaliłeś mogą służyć za wzorcowe.

Myślę, że teraz możemy już przejść do meritum sprawy, czyli gry terenowe. To tylko kilka przykładów a tak naprawdę to ilość gier zależy tylko od Was i od waszej inwencji twórczej, część gier jest zapożyczona lub przerobiona na bardziej atrakcyjne, a część sam wymyśliłem.

Podchody

To chyba najstarsza gra terenowa świata, pozwala na sprawdzenie znajomości znaków patrolowych i sprawności fizycznej swoich harcerzy ale to nie wszystko. Do podchodów można wprowadzić wszystkie elementy z dziedzin harcerskich, wystarczy tylko wymyślić odpowiednie zadania. Twoi harcerze muszą znać **ZNAKI TERENOWE!!!**

1. Wybór terenu, a właściwie trasy po której będziemy się poruszać. Musi być ona dostosowana do wieku i możliwości naszych podopiecznych.
2. Tematyka: dowolna, można wprowadzić fabułę lub potraktować zabawę jako szkolenie lub sprawdzian wiedzy.
3. Czas przejścia trasy: musimy pamiętać, że grupy się ścigają więc trzeba mieć w zapasie jakiś pomysł na zajęcie czasu. Dłuższe podchody bywają nudne więc proponuje godzinę lub półtorej.
4. Zasady: wszystkim znane ale warto przypomnienia, dwie grupy, ilość osób dowolna, jedna grupa goni drugą a potem zmiana, grupa uciekająca wymyśla zadania by zyskać na czasie na końcu pogoni ukrywa się i czeka aż grupa goniąca ją znajdzie.
5. Cel: Rozwijanie sprawności fizycznej, sprawdzenie umiejętności w wybranej dziedzinie, kształtowanie spostrzegawczości.
6. Materiały: Kartki i długopis (zestaw na jedną grupę).



iść tędy



*czekaj 15
min.*



*list 5 kroków w
tę stronę*



*wracać
szybko*



zła droga

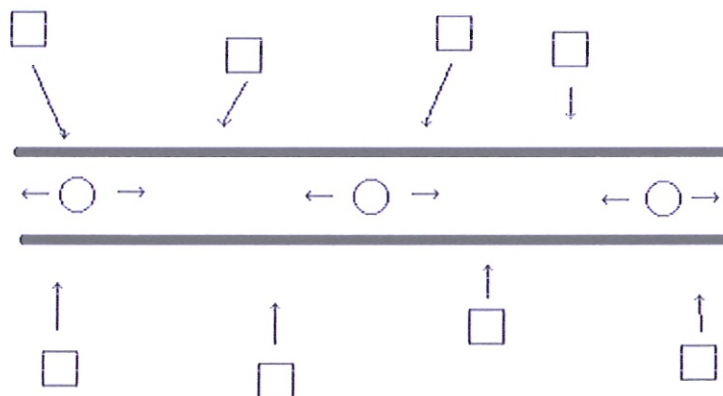


iść ostrożnie

Linia kolejowa

Jest to krótka gra terenowa sprawdzająca i poprawiająca umiejętność podchodzenia.

1. Wybór terenu: dowolna droga lub ścieżka.
2. Tematyka: podchodzenie linii kolejowej w celu wysadzenia jej.
3. Czas: w zależności od ilości osób ale nie więcej niż 20 minut, gra musi odbywać się o zmierzchu.
4. Zasady: Grupa, która podchodzi jest większa, ma określony czas aby podrzucić ładunek wybuchowy na linię kolejową, grupa broniąca linii ma za zadanie wypatrzenia podchodzących, gdy podchodzący zostanie wypatrzony i wskazany przez strażnika zostaje wyeliminowany. Nie wolno używać latarek, a grup dzielimy mniej więcej 1/3 grupy to strażnicy. Gdy strażnik wypatrzy kogoś mówi jego imię i miejsce, w którym dana osoba się znajduje.
5. Cel: Rozwijanie spostrzegawczości, technik maskowania i podchodzenia.
6. Wiek: Aby dzieci nie oszukiwały odpowiedni wydaje mi się 11, 12 lat i więcej oczywiście.



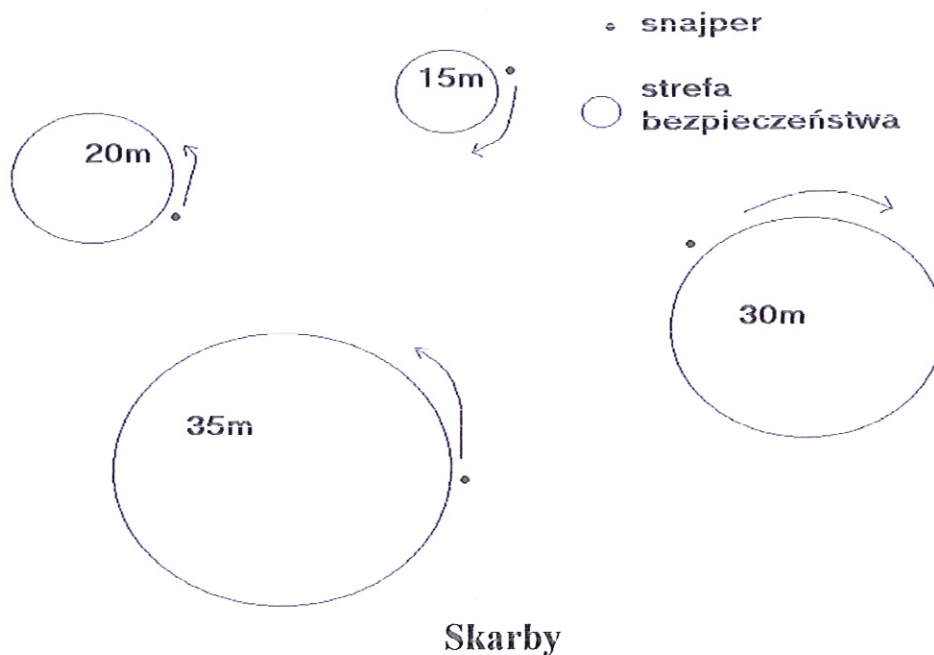
Snajper

Jest to gra wprowadzająca, można ją przeprowadzić jako szkolenie dla harcerzy. Uczy techniki podchodzenia, skradania się i ukrywania w różnym terenie. Są dwa warianty tej gry:

1. Typowo szkoleniowy odbywający się na małym terenie. Jedna lub dwie osoby są snajperami a gra polega mniej więcej na tym co dziecięca gra. Na jeden gwizdek snajper odwraca się i wypatruje podchodzących, kogo wypatrzy ten odpada. Wygrywa każdy kto dojdzie do snajpera.
2. Ten wariant to już typowa gra nocna. Polega ona na tym, iż są stanowiska jedno na pięciu podchodzących. Każde stanowisko o innym poziomie trudności. Są snajperzy którzy strzegą składów np. broni a podchodzący to agenci, którzy muszą je wysadzić. Każdy agent robi sobie charakterystyczne dla niego ładunki wybuchowe, które musi umieścić w magazynie. Magazynem może być skrzynia do której wkładane są materiały wybuchowe.

Snajper ma latarkę, którą świeci co trzy minuty na skrzynie aby wiadomo było gdzie magazyn się znajduje. Eliminacja agentów polega na tym, iż snajper świecąc na nich latarką wydaje umówiony odgłos strzela z zabawkowego pistoletu, jeżeli na agenta w tej chwili pada światło to agent oddaje swój ładunek przeznaczony na ten punkt ale może się bawić dalej na innych punktach. Każdy punkt ma swój poziom trudności tzn. że na każdym punkcie strefa, która nie może wejść snajper ma inny promień, jednak agenci nawet jak znajdują się w strefie to muszą zachowywać się cicho to samo gdy już umieszczą ładunek.

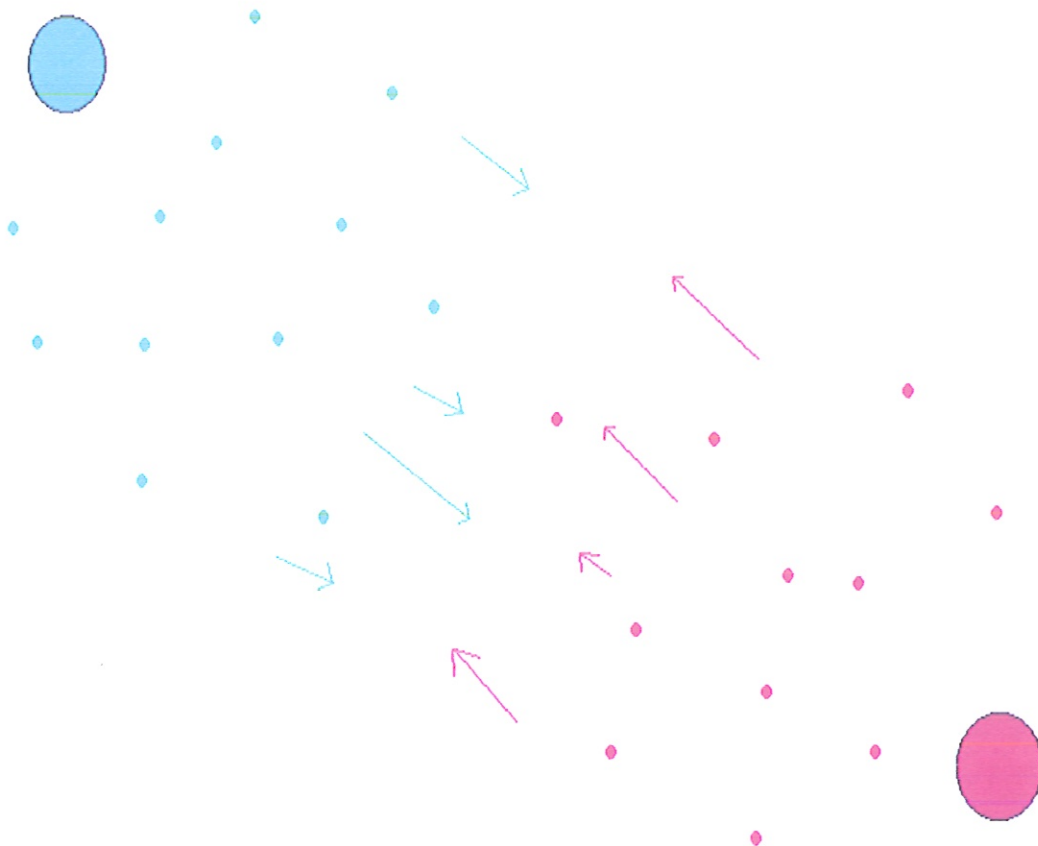
1. Wybór terenu: najlepiej las o zróżnicowanej wysokości terenu, pole manewrów w zależności od ilości punktów.
2. Tematyka: jak wyżej.
3. Czas: 45 min. na punkt.
4. Zasady: Jak wyżej. Musisz tylko pamiętać, że za każdą strefę są inaczej przyznawane punkty.
5. Cele: Podobnie jak w podchodzeniu linii kolejowej ale tutaj dochodzi jeszcze element zaskoczenia i współdziałania, a współzawodnictwo nadaje grze większy klimat.
6. Materiały: Latarki o mocnym świetle (po jednej dla strażnika), do oświetlenia punktów może służyć światło chemiczne lub słabsza latarka. W mojej drużynie używaliśmy pistoletów na kulki bez amunicji to dobry i sprawdzony pomysł.



Jak sama nazwa wskazuje trzeba zdobyć skarb. Jest to gra przeznaczona dla dużej liczby osób co najmniej 30. Obozy rywalizują o skarby, relikwie,

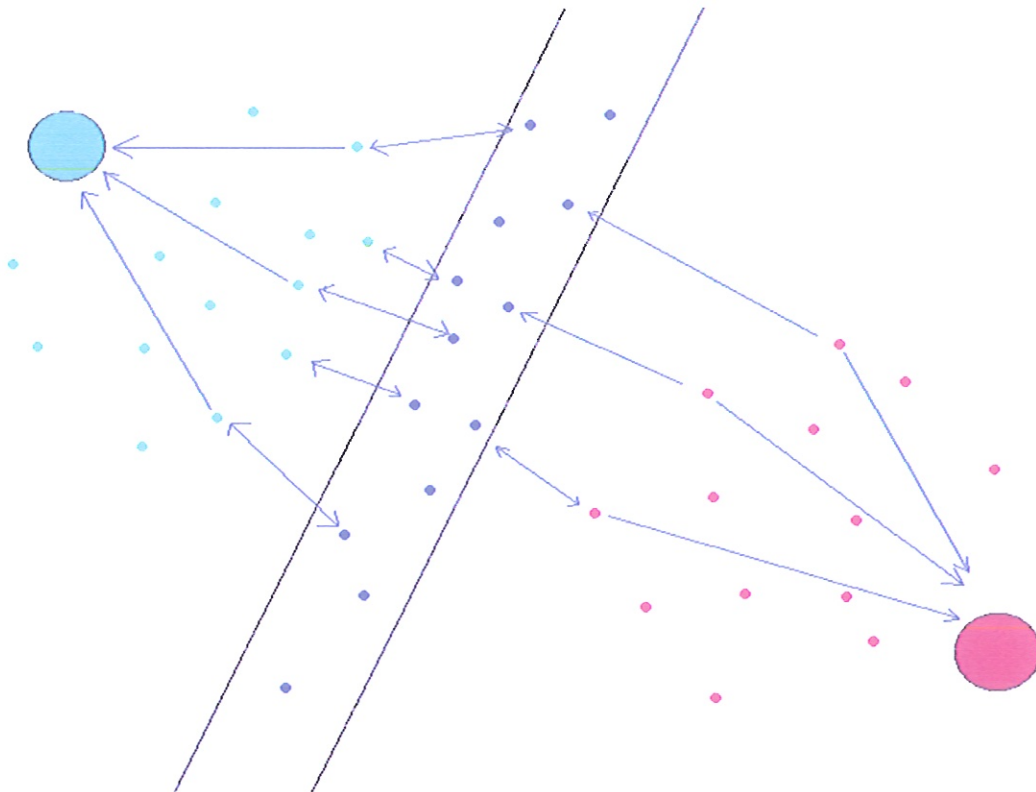
cokolwiek może to być nawet część zdjęcia oboźnego. Dzielimy obóz na równe grupy od 10 w górę. Dajemy im życia i patrzymy jak biegają po lesie. Życia wykonane są z bibuły w różnych kolorach, zawiązanych na ramionach uczestników.

1. Wybór terenu: Duża polana lub rzadki las, żeby nam harcerze nie powpadali na drzewa.
2. Tematyka: Dowolnie podciągnięta pod zdobycie skarbu, najlepiej podciągnąć pod tematykę obozu.
3. Czas: ok. 1,5 godziny w zależności od ilości grających.
4. Zasady: jak wyżej, trzeba tylko pamiętać aby zwrócić uwagę na bezpieczeństwo przy zrywaniu żyć, jest to bardzo kontaktowa gra terenowa. Wygrywa drużyna, która zlikwiduje wszystkich ludzi drugiej drużyny lub będzie miała oba skarby w momencie upływu czasu.
5. Cele: Uczenie działania w grupie, rozwijanie zdolności strategicznych, rozwijanie sprawności fizycznej, sprawdzenie zdolności przywódczych swoich ludzi i wyłonienie lidera.
6. Materiały: Proporce, skrzynie, paski z bibuły na życia.



Polowanie

To gra podobna do skarbów lecz zamiast skarbów są np. owce które trzeba zabrać z pastwiska lub inne zwierzęta. zasady takie same jak w skarbach więc nie będę powtarzał, a zwierzętami mogą być np. zrolowane materace. Ten kto szybciej zbierze więcej owiec ten potem może skupić się bardziej na ich obronie niż na atakowaniu przeciwnika. Wygrywa drużyna która ma więcej zwierząt w swoim obozie lub ta, która zlikwiduje wszystkich przeciwników.



Światlik

To chyba znana wszystkim gra jednak jest kilka jej wersji:

1. Dwa światliki biegają po lesie reszta uczestników biega goniąc za światłem. Zalecana przy większej ilości uczestników
2. Jeden światlik ok. dziesięciu goniących, po złapaniu światlik ten kto go złapał staje się światlikiem i ma 30, 40 sekund na to żeby uciec jak najdalej wygrywa ten kto najdłużej będzie światlikiem.
3. A to ekstremalny światlik wybieramy 1/10 uczestników gry najlepiej zróżnicowanie, tzn. duży i silny, mały i szybki itd. mają oni 5 minut żeby uciec w las. Po tym czasie reszta obozu ma zadanie ich złapać i doprowadzić do obozu.

4. Cele: Rozwijanie sprawności fizycznej, spostrzegawczości i zdolności podejmowania nagłych decyzji.

5. Materiały: Dobrze i mocno świecąca latarka.

Światlik ma świecić latarką co 10 sekund aby można go było znaleźć a jego głównym zadaniem jest ucieczka jeśli nie da się złapać wygra. Każdy teren w nocy nadaje się do tej gry byle nie za gęsty las.

Flagi

To gra podobna do Skarbów lecz tutaj mamy podział na role: mamy broniących i atakujących, mamy również strefy ataku i obrony. Broniący nie mogą wyjść poza strefę obrony a atakujący mogą walczyć tylko w strefie ataku lub w strefach obrony przeciwników.

1. Wybór terenu: Niezbyt gęsty las o zróżnicowanym terenie.

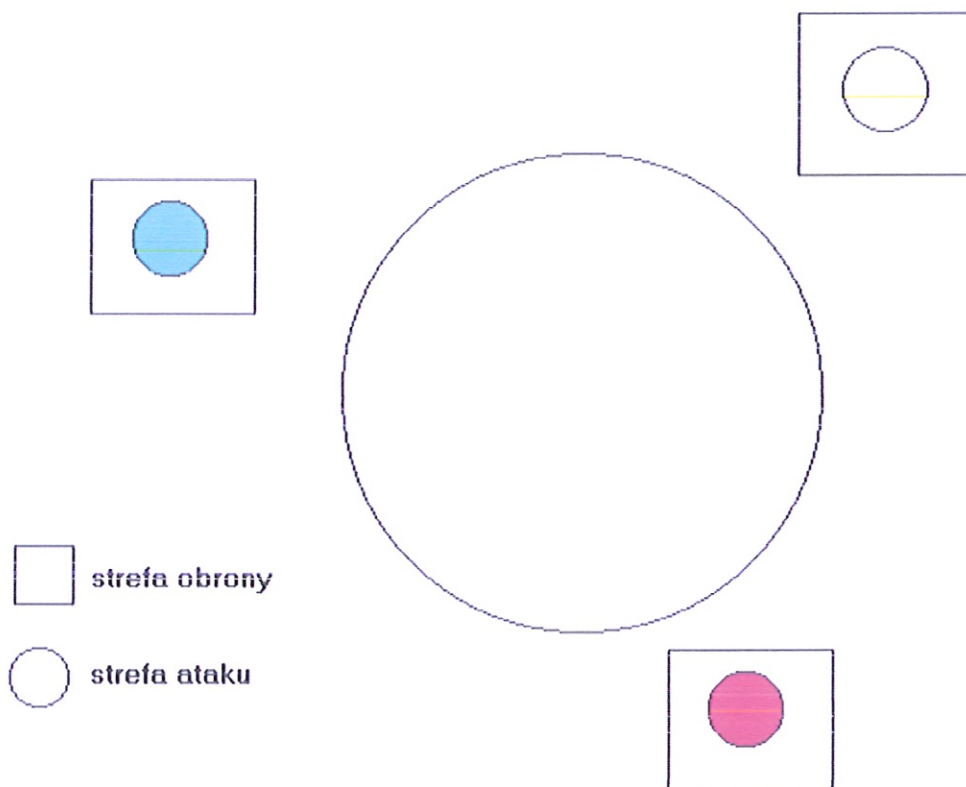
2. Tematyka: Dowolna byle by pasowała do gry.

3. Czas: W zależności od ilości uczestników.

4. Zasady: Opisane wyżej ale tutaj muszą znajdować się sędziowie. wygrywa ten kto będzie miał więcej flag, flagi również można odzyskiwać, po zlikwidowaniu obrońców atakujący nie może zmienić się w obrońcę i baza stoi otworem dla przeciwnika.

5. Cele: Rozwijanie sprawności fizycznej, strategicznego myślenia, wyłonienie lidera i nauka współdziałania.

6. Materiały: Małe flagi i życia z bibuły.



UFO

To kolejna z gier nocnych, myślę że większość gier powinna odbywać się w nocy lub późnym wieczorem, nadaje odpowiedni klimat i oprawę, a uczestnicy gier przeżywają je jeszcze lepiej, a same gry pozostają w pamięci na długo. Gra przedstawia się w następujący sposób, środek nocy pobudka dla całego obozu, ktoś z kadry oznajmia, że w lesie rozbiło się UFO i trzeba zlokalizować części statku oraz kilku kosmitów. Najlepsze do zaznaczenia kosmitów i części statku będzie światło chemiczne, można je rozlać na części statku wykonane np. z tektury, a co do kosmitów można zawiesić na nich małe światła lub rozlać na ubranie (płam nie będzie już to sprawdzono możecie mi wierzyć). Gra trwa do momentu gdy wszystkie części nie zostaną zabezpieczone (zostaną przeniesione do laboratorium czyli obozu) a wszyscy kosmici nie trafią do aresztu. Kosmici mogą zarażać innych mikroorganizmami z kosmosu i eliminować poszukiwaczy (jeżeli kosmici mają na sobie zawieszane światło chemiczne takie samo zawieszają poszukiwaczowi po zerwaniu mu opaski i dają mu nowe życie a jeżeli kosmita jest polany światłem to polewa poszukiwacza światłem i także wręcza mu nowe życie), którzy podzieleni są na 5 osobowe grupy rywalizujące ze sobą. Życia są to tradycyjnie opaski z bibuły w tej grze proponuje biała lepiej ją widać w nocy.

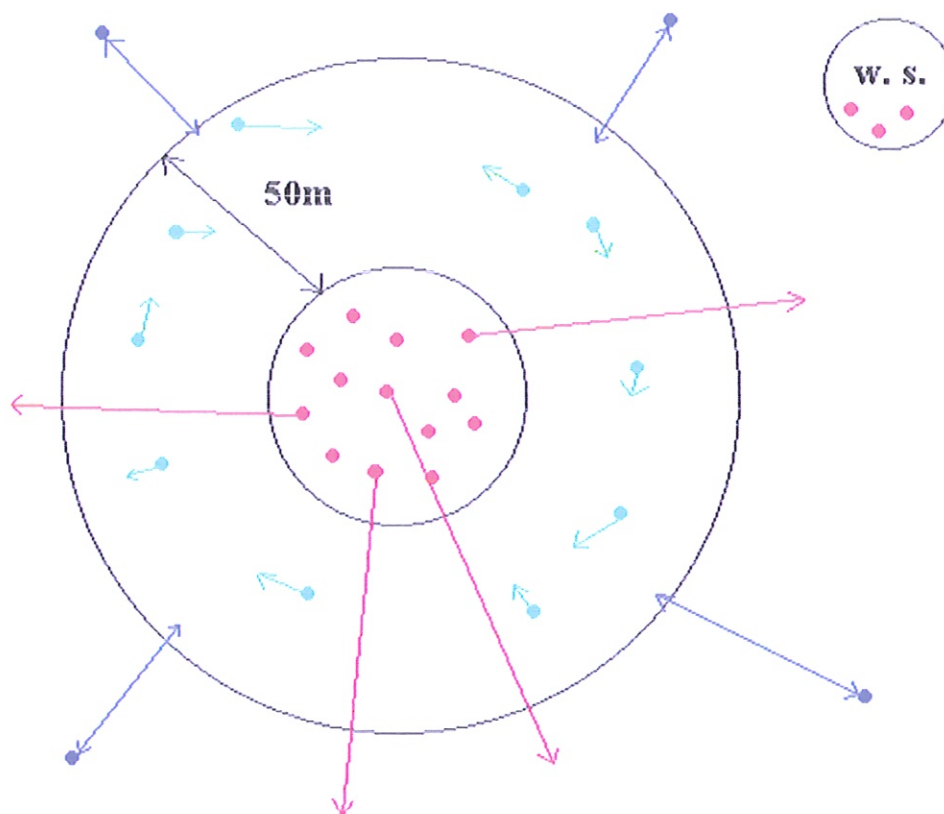
1. Wybór terenu: Duży teren z kilkoma polanami.
2. Tematyka: Sama nazwa wskazuje.
3. Czas: nieograniczony lecz gdy zrobi się naprawdę późno trzeba pamiętać żeby zrobić pobudkę trochę później.
4. Zasady: Wygrywa ta drużyna, która zgromadzi najwięcej części statku lub złapie jak najwięcej kosmitów musimy pamiętać, że kosmita to cenniejsze trofeum.
5. Cele: Wyłonienie najlepiej współdziałającego zastępu, rozwijanie sprawności fizycznej i szybkiego reagowania w małych grupach, zacieśnienia więzy w zastępach.
6. Materiały: Dużo światła chemicznego, opaski na życia, wykonane z tekturowych pudełek i folii aluminiowej części statku, latarki dla zastępu choć lepiej nie używać ich za często.

Wielka ucieczka

To gra ucząca współpracy zarówno między uciekającymi jak między strażnikami. Muszą współdziałać dla dobra wszystkich a nie jednostki, gra ta doskonali techniki podchodzenia, odwracania uwagi i prowadzi do rozwoju twórczego myślenia. Uciekinierzy muszą zrobić zamieszanie aby ktoś mógł się wymknąć z obozu mogą także skorzystać z pomocy ludzi z zewnątrz, którzy prowokować strażników aby ci ruszyli za nimi w pościg co pozwala więźniom

na ucieczkę. Prowokatorzy mogą zostać schwytani i wrzuceni do więzienia a tym samym stają się więźniami, a ci którym się udało uciec mogą prowokować strażników lub zakończyć grę udając się do miejsca w wolnej strefie.

1. Wybór terenu: praktycznie każdy teren się nadaje ale musi być dopasowany do umiejętności twoich ludzi.
2. Tematyka: Dowolna w końcu od kiedy istnieją więzienia, lochy, itp. można ją obsadzić w każdym świecie i realiach.
3. Czas: To zależy tylko i wyłącznie od ciebie, im krócej tym więcej emocji, których i tak jest przy tego typu gier co nie miara.
4. Zasady: Więźniowie mają za zadanie uciec, strażnicy uniemożliwić im to a prowokatorzy odwracać uwagę strażników. Mają na to określoną ilość czasu bo transport nie będzie wечно czekał na uciekinierów. Wygrywają więźniowie jeżeli więcej ich ucieknie niż zostanie w środku. Więzień jest złapany gdy strażnik zaświeci na niego latarką jeżeli ten się nie zatrzyma wylatuje z gry.
5. Cele: Rozwijanie umiejętności podchodzenia, działania w grupie, gra ta uczy, że czasami poświęcenie jednej osoby może uratować grupę.
6. Materiały: Latarki dla strażników, taśma (taka biała czerwona coś ala policyjna), można grę urozmaicić przebraniami.



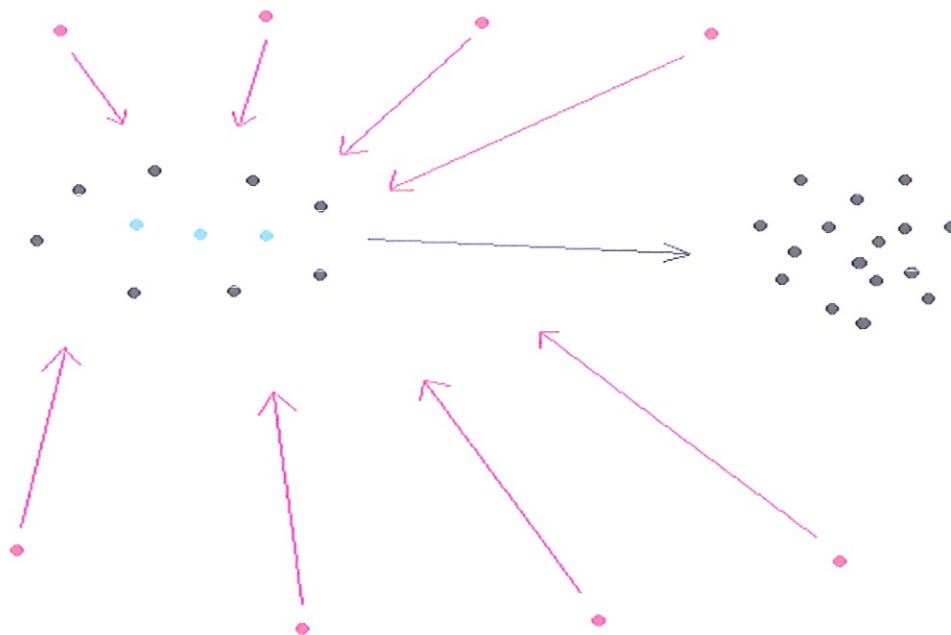
Opis rysunku:

Uciekający z więzienia, Strażnicy, Prowokator, W.S.- Wolna strefa

Konwój

Jeżeli oglądałeś Robin Hood'a to wiesz o czym mówię, konwój może przewozić więźniów, ludzi do porwania, skarb i co tylko sobie wymyślisz. To jest raczej jedna z krótkich gier tzw. zapychacz czasu lecz według mnie bardzo interesująca i kreatywna.

1. Wybór terenu: Każda droga w lesie.
2. Czas: Około godziny.
3. Tematyka: Każda począwszy od epoki kamienia łupanego po Gwiezdne Wojny.
4. Zasady: Konwój z niewielką ilością strażników kieruje się do bazy, twierdzy jak zwał tak zwał i ma na to określoną ilość czasu w przeciwnym wypadku z miejsca docelowego wychodzą dodatkowe oddziały by sprawdzić czemu ładunek nie dotarł na czas. Atakujący mają za zadanie zagarnąć ładunek dla siebie zanim nie przybędą posiłki. Tradycyjne życia z bibuły.
5. Cele: Rozwijanie działania w grupie, szybkiego podejmowania decyzji, umiejętności podchodzenia i maskowania.
6. Materiały: Życia z bibuły, rzeczy do konwojowania, np. jakaś skrzynia mogą to być także osoby.



Opis:

Czarne kropki to strażnicy, duże skupisko czarnych kropek to baza, do której podąża konwój, czerwone kropki to ludzie Robin Hooda, którzy mają odbić ładunek w określonym czasie.

Gra samarytańska

Standard lecz odpowiednio opracowana może być bardzo interesująca. Można wprowadzić do niej elementy walki z terrorystami, lub skażenie chemiczne i bieganie w OP-1, jest wiele wariantów. Potrzebna jest duża liczba osób.

1. Wybór terenu: Musi być duży!!!
2. Tematyka: Każda gdzie można włączyć do akcji rannych, ratowników, terrorystów, żołnierzy, itp.
3. Czas: to zależy tylko od was.
4. Zasady: Ranni są porzucani po lesie, w lesie są także napastnicy występują także ratownicy i obrońcy, każdy ma życie na ramieniu, ranni popełniają samobójstwo jeżeli ratownicy im nie pomogą na czas lub transport będzie odpowiedni do typu ich obrażeń. Obrońcy walczą z napastnikami by im uniemożliwić wyeliminowanie ratowników.
5. Cele: Rozwijanie sprawności fizycznej, działania w grupie, sprawdzenie znajomości samarytanki.
6. Materiały: Dużo materiałów do pierwszej pomocy (głównie bandaże ale także nosze itp.), życia z bibuły, przebrania terrorystów i żołnierzy.

Polowanie 2

To gra raczej dla zuchów i małych harcerzy, nie za długa. Po polance, lasku porzucane są kartki z nazwami zwierząt, im rzadsze zwierze tym więcej punktów za nie można otrzymać. Wygrywa ten zastęp lub szóstka, który zdobędzie najwięcej punktów.

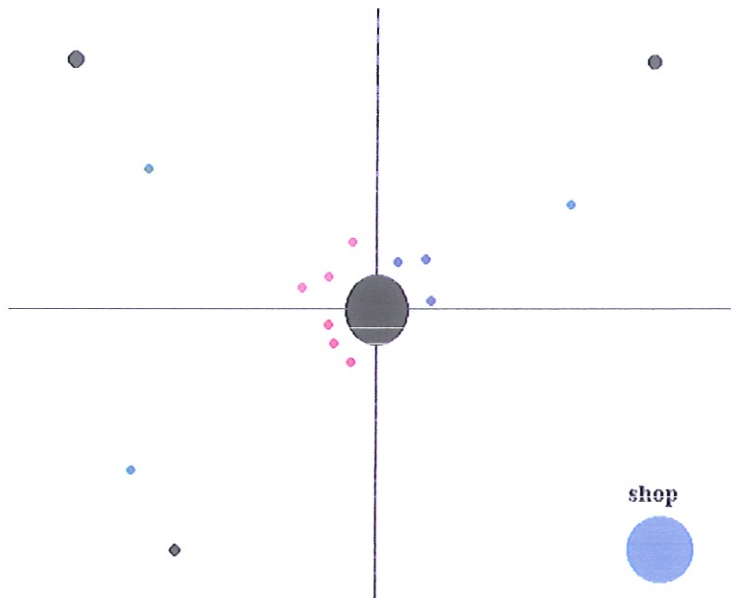
1. Wybór terenu: Nieduży ale zróżnicowany, nie za trudny to w końcu małe dzieci.
2. Czas: 30 minut chyba, że zrobicie naprawdę dużo zwierzątek.

Królestwo

Teren dzielimy na cztery części. Na środku terenu, gdzie części te są połączone jest start. Każda grupa wyrusza z orientacyjną mapkę wskazującą miejsca ukrycia gadżetów danej grupy (każdy rodzaj gadżetów znajduje się w innej części pola). Są to koperty z pieniędzmi, skrzynki z bronią, mapa dotarcia do sklepiku. Każdej grupie przyporządkowany jest symbol. Grupa może posiadać tylko gadżety ze swoim symbolem. Ekipy mają odnaleźć jak najwięcej własnych gadżetów, o czym mają odszukać jedną z osób lotnych, która staje się ich królem. Osoby lotne spacerują sobie po lesie. Król może posiadać tylko

jedną grupę, informując ją co musi mu podarować, ażeby zdobyć jego łaskę. Grupa, która otrzymała wskazówki od swojego króla podąża do sklepiku, gdzie ma wymienić gadżety na podarunki lub te podarunki kupić dla króla, oraz elementy, z których te podarunki może wykonać. Z darami należy jak najszybciej dotrzeć do władcy, by uzyskać jego przychylność. Zasłuży sobie na to ofiarowując mu podarunki. Po uzyskaniu łaski grupa otrzymuje od króla klucz do skarbu. Z kluczem grupa musi udać się w miejsce zakończenia gry, by odnaleźć szkatułkę. Kluczem otworzyć szkatułkę, w której będzie znajdować się gwizdek. Odgłos gwizdka kończy grę i oznacza zwycięstwo danej grupy.

1. Wybór terenu: Las rzadki (700x700m.).
2. Tematyka: Jak wyżej.
3. Czas: Do póty ktoś nie wygra.
4. Zasady: 3 ekipy (4-5 osób), 3 osoby lotne i 2 do sklepiku, reszta jest opisana wyżej.
5. Cele: Rozwijanie sprawności fizycznej i umiejętności podejmowania decyzji



aby najpierw zająć się zadaniem o większym priorytecie.

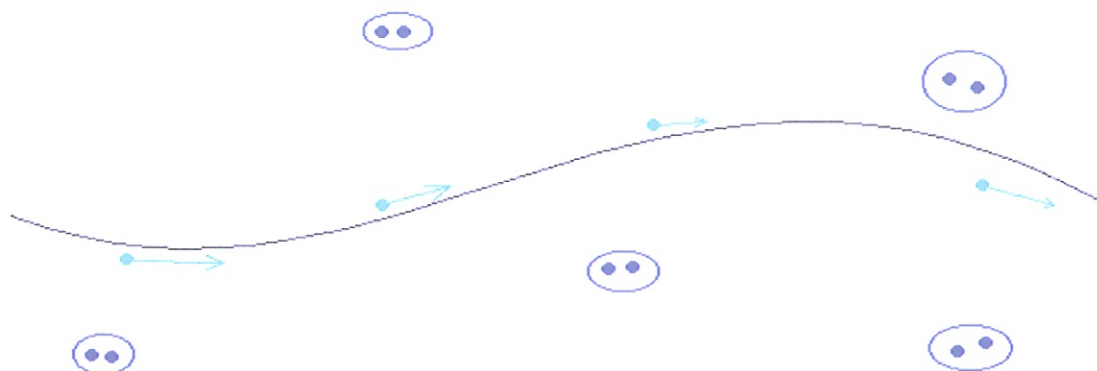
6. Materiały: Gadżety (broń, mapy, kasa), skrzynie na gadżety, rzeczy do sklepiku, które obłaskawiają królów, gwizdek w szkatulce.

Ukryte patrole

W terenie określamy linię graniczną, wzdłuż której patrole mają pełnić służbę wartowniczą. Z ogółu uczestników gry wyznaczamy kilku oficerów inspekcyjnych, którzy co kilka minut będą przechodzić wzdłuż linii granicznej. Oficerowie nie znają składu poszczególnych patroli. Zadanie dla oficerów: dostrzec miejsca ukrycia i skład poszczególnych patroli. Za określenie miejsca ukrycia patrolu, oficer otrzymuje 1 pkt., za określenie miejsca ukrycia patrolu i wymienienie nazwisk obu jego członków - 3 pkt. Zadanie dla patroli: ustalić w jakiej kolejności przechodzili poszczególni oficerowie. Za wymienienie

kolejności bez żadnego błędu, patrol otrzymuje 5 pkt., za wymienienie kolejności z jednym błędem - 3 pkt. Ponadto patrol otrzymuje punkty ujemne, jeśli zostaną odkryci przez oficera (według zasad jak przy punktacji oficerów). Przed zakończeniem gry na trasę wyrusza sędzia główny i przy pomocy umówionych znaków (gwizdek, okrzyk) wywołuje patrole, zaznacza na planie trasy miejsce i sposób ich ukrycia oraz zapisuje skład poszczególnych patroli. Są to niezbędne dane, by sprawdzić meldunki oficerów.

1. Wybór terenu: Taki w którym można się dobrze ukryć.
2. Tematyka: W tym przypadku jest to wyłącznie gra szkoleniowa, czyli doskonalenie technik maskowania.
3. Czas: zależy od tego jak szybko przejdą oficerowie.
4. Zasady: chyba nie muszę już nic wyjaśniać.
5. Cele: Rozwijanie spostrzegawczości i umiejętności maskowania.
6. Materiały: Kartki i długopis (dla każdego patrolu ukrywającego się i dla każdego oficera).



Meldunek

Łączników rozstawiamy w odległości 30 - 50 m. na przestrzeni 1 km. W czasie gry łącznicy podają sobie meldunek. Wygrywa sztafeta, której meldunek szybciej dotrze do instruktora, lub zostanie złożony w oznaczonym miejscu. Dla

utrudnienia można podzielić odcinki na: czołganie, pełzanie, skoki, bieg itp. Dodatkowo można ustawić napastników na którymś z odcinków by zapobiegli przesłaniu meldunku na czas.

1. Wybór terenu: Około kilometrowa trasa, zróżnicowana pod względem terenu i dopasowana do odcinków specjalnych i możliwości twoich harcerzy.
2. Tematyka: Dowolna wiadomości były przesyłane odkąd tylko ludzie zaczęli się porozumiewać.
3. Czas: Można wprowadzić ograniczenia czasowe lecz niekoniecznie.
4. Zasady: Jak wyżej.
5. Cele: Rozwijanie sprawności fizycznej współzawodnictwo.
6. Materiały: Co tylko nam przyjdzie do głowy aby urządzić tor przeszkód, np. worki, skakanki, coś do zrobienia zasiek czy tunelu itp.

Podział gier ze względu na wiek

Zuchy i mali harcerze:

- podchody
- polowanie²
- świetlik

Harcerze

- skarby
- flagi
- polowanie
- linia kolejowa
- snajper 1
- konwój
- meldunek
- ufo
- świetlik

Wędrownicy

- gry samarytański
- wielka ucieczka
- królestwo
- snajper 2
- ukryte patrole
- wszystkie gry wyżej wymienione również

Każdą grę można tak przystosować, że zuchy będą mogły grać w gry wymyślone pierwotnie dla wędrowników i odwrotnie. Nie ma z góry przydzielonych ram wiekowych to tylko orientacyjne przykłady podziału.

W każdej grze musi uczestniczyć sędzia by rozstrzygać spory, pilnować by nikt nie oszukiwał itd. Najlepiej jeżeli sędzia przez całą grę się nudził wtedy widać, że gra była dopracowana, dobrze wyjaśniona a wasi harcerze potrafią się bawić i rywalizować. Podkreślam jeszcze raz przy organizacji gry musimy wziąć pod uwagę każdy scenariusz a w szczególności te, w których coś komuś może się stać, taka sytuacja nie może nas zaskoczyć.

Myślę, ta książeczka przyda się wam w planowaniu obozów, biwaków i imprez, a nawet zbiórek w terenie. Nic tak nie jednoczy drużyny jak dobra zabawa i zdrowe współzawodnictwo. Rzadko, które zajęcia teoretyczne mogą dać tyle satysfakcji co porządna gra w środku lasu. I nic nie uczy lepiej orientacji w terenie mierzenia odległości, logicznego myślenia, spostrzegawczości, szybkiego reagowania, podchodzenia, maskowania i wielu innych pozytywnych rzeczy. Chciałbym wam polecić lekturę książki Marcina Nikła i Adama Jankowskiego „Gry harcerskie” ta książka zainspirowała mnie do stworzenia tego podręcznika. Mam nadzieję, że w przyszłości będę mógł rozwinąć dalej moje dzieło. Chciałbym również usłyszeć od was opinie na temat będę wdzięczny za krytykę i uwagi. Oto mój adres kontaktowy bunciak2003@02.pl z góry dziękuje.

Z harcerskim pozdrowieniem

CZUWAJ !

Błażej Berner
68 PDH „BUNT”