



Organizacja gry terenowej krok po kroku – praktyczne wskazówki

Autor: pwd. Kamil Strzelczyk

Zadanie zrealizowane w ramach próby podharc mistrzowskiej

Co w środku?



- Poradnik opisuje krok po kroku etapy tworzenia gry terenowej.
- Poradnik nie zawiera odwołań do metodyki oraz ogólnych zasad organizacji gier terenowych.

(Zasady organizacji gier są bardzo podobne do zasad dobrej zbiórki, które są powszechnie znane, dlatego też te zagadnienia nie zostały omówione)

- Poszczególne etapy tworzenia gry terenowej są tylko schematem, który można zmieniać w dowolny sposób.
(Masz inny pomysł na kolejność poszczególnych etapów? Ok. Zastanów się jednak czy na pewno warto z niektórych zrezygnować)
- Tekst opisany *w ten sposób* jest komentarzem do poszczególnych punktów –zapoznaj się z nim!

Od czego zacząć?



1. Ramy gry

Zastanów się:

- O jakiej porze dnia i roku chcesz zorganizować grę?
- Ilu będziesz miał uczestników i w jakim będą wieku?
- Gdzie chcesz zorganizować grę?
- Co ciekawego lub charakterystycznego jest w tym miejscu?
- W jaki ciekawy sposób możesz wykorzystać wybrany teren?
- Gdzie znajdziesz sojuszników do pomocy przy organizowaniu gry?

(Odpowiedz sobie dokładnie na te pytania. Odpowiedzi będą podstawą do tego jakie opracujesz punkty-zadania i z jakim rozmachem zorganizujesz grę. Dzięki temu będziesz mógł mierzyć siły na zamiary, jak również wykluczyć wiele pytań, które zadawałbyś sobie w czasie całego procesu tworzenia gry).



2. Założenia i cel gry

- Jakie są cele gry? – nie pomijaj tego punktu, stwórz grę, która będzie realizować określone cele. Przykładowo:
 - ćwiczenie umiejętności negocjacyjnych
 - nauka samarytanki
 - poprawa kondycji fizycznej
 - zdobycie sprawności lub stopnia
 - rozwijanie umiejętności pracy w grupie

(Zamiast pomijania tego punktu przez wpisanie celów typu „Integracja środowiska...” czy „Poznanie flory i fauny okolicznych lasów” znajdź cel, który będzie Ci przyświecał przy tworzeniu gry. Tak, aby gra była pożyteczna dla Twoich uczestników, a nie była dla nich tylko dobrą zabawą)

- Na czym może polegać twoja gra? Przykładowo:
 - poszukiwanie skarbu
 - pomoc partyzantom
 - rozwiązywanie zagadki
 - przechytrzenie wroga, wyścigi patroli
 - zdobywanie, przekazywanie i szyfrowanie wiadomości
 - rozwiązywanie poszczególnych zadań na punktach
 - dotarcie do celu (miejsca zakończenia gry)
 - schwywanie czarnego charakteru
 - odbijanie zakładu, gra negocjacyjna
 - nakręcenie filmu, wywiadu

(Ten etap można łączyć dowolnie, jak również tworzyć swoje własne podstawy gry, zatem nie ograniczaj się tylko do standardowych rozwiązań!)



2. Założenia i cel gry

- Jakież masz fundusze na organizację gry?

(Zastanów się jakie masz możliwości finansowe, czy stać Cię na grę za 100 zł czy może za 5000 zł? To znacznie uprości Twoje rozważania nad pozostałą częścią gry)

- Jak duże mogą być patrole?

(To pytanie jest potrzebne, głównie ze względów logistycznych, aby założyć na ile osób przygotować punkty i teren gry)

- Jak długo będzie trwała gra?

(Warto, abyś przed przystąpieniem do dalszych etapów planowania gry, założył ramy czasowe, w których gra powinna się zmieścić. Orientacyjnie oszacuj czas wykonania każdego z punktów oraz ogólny czas przejścia trasy przez potencjalnego uczestnika.)



3. Fabuła

Fabuła gry może być zaczerpnięta z:

- czasopisma, książki, bajki, filmu, serialu
- wydarzenia historycznego
- biografii postaci historycznej
- hobby
- dramatu
- świata nauki
- parodii znanych osób
- bohatera drużyny
- polityki
- programów realizowanych przez drużynę (Ponad granicami, Grajmy w zielone, itd.)



3. Fabuła

Fabuła gry może być związana z:

- symboliką środowiska (puszczańska)
- fabułą obozu (kosmiczna, tolkienowska)
- specjalnością drużyny, zamiłowaniami uczestników
- kalendarzem (dzień ziemi, poszukiwanie kwiatu paproci, święta)
- światem flory i fauny
- tematem poprzedniej zbiórki
- aktualnymi wydarzeniami

(Przy tworzeniu fabuły ogranicza nas tylko wyobraźnia. Każda gra powinna być „ubrana” w fabułę, gdyż staje się wtedy znacznie atrakcyjniejsza. Nawiąż w swojej grze do konkretnej fabuły i pracuj z nią do samego końca, a Twoja impreza na pewno zostanie zapamiętana na długo 😊.)

4. Poszczególne zadania – punkty



- zagadka
- zabawa z mapą
- wykonanie obliczeń
- szukanie skarbu
- negocjacje
- handel
- rozśmieszenie gnoma
- budowa szałas
- wykonanie dobrego uczynku
- pomoc pewnej osobie
- prace plastyczne
- przebijanie balonów
- ułożenie wiersza
- ułożenie puzzli
- ułożenie z uczestników napisu, symbolu
- ulepienie, wykonanie postaci
- pieczenie chleba, ciastek
- budowa lub rozpalenie ogniska,
- wykonanie prania
- zebranie 4 żywiołów
- parodia
- wykonanie wspólnie tańca
- budowanie wieży z ludzi

(Propozycji na różnego rodzaju zadania szukaj w zasobach Internetowych lub propozycjach programowych GK. Tam jest ich nieskończona ilość. Powyżej znajdują się najbardziej znane i często stosowane pomysły, które możesz zmieniać w dowolny sposób.



5. Zakończenie

Zakończenie to najciekawszym elementem gry, może nim być:

- inscenizacja
- nakręcenie filmu
- wypuszczenie balonów w powietrze
- odegranie skeczu
- przygotowanie posiłku
- spotkanie z kimś znanym
- przekazanie właścicielowi jego własności
- odnalezienie skarbu ciekawie ukrytego (np. pod ziemią, pod wodą)
- zadanie ze współpracą patroli
- szczęśliwe zakończenia

(Finał jest najważniejszym elementem gry. Wtedy opadają emocje budowane przez cały czas jej trwania, dlatego warto precyzyjnie zaplanować zakończenie tak, aby ono wszystkich zaskoczyło i utkwilo w pamięci na długi czas.)

6. Błędy podczas organizacji gier



Sprawdź czy twoja gra nie zawiera następujących błędów:

- zły podział pracy – dużo pracy, niewspółmierny efekt

(Poświęć jak najwięcej pracy na te elementy gry, które są naprawdę ważne i zostaną dostrzeżone przez uczestników (np. stroje, aranżację zadań, charakterystyczne słownictwo). Natomiast minimalny nakład pracy na te elementy, które zostaną mniej dostrzeżone (np. drogowskazy, skomplikowane detale ubioru, czy skomplikowane zagadki, których nikt nie rozwiąże).)

- trasa marszu – trudna zagadka

(Trasa gry powinna być wszystkim bardzo dobrze znana, organizatorom i uczestnikom, ponieważ zagubiony patrol to poważny problem, który może popsuć nam plany. Trasa marszu / gry nie powinna być owiana zagadką, ponieważ jest duża szansa, że któryś z patroli źle ją rozwiąże i nie ukończy gry – mimo wszystko powinna to być dobra zabawa!)

- długość trasy – źle oszacowana

*(Pamiętaj o dużym zapasie czasu na przejście trasy zwłaszcza dla młodych lub niedoświadczonych uczestników. Trasa oszacowana na podstawie mapy na 6 godz. zajmuje średnio 8 godz., najgorszym patrolom przejście jej może zająć nawet ok. 10 godz. Na krótkie trasy 1 czy 2 godzinne należy zakładać przynajmniej drugie tyle czasu, albo mieć to przynajmniej na uwadze planując kolejne punkty imprezy. Planując imprezę pamiętaj, że gra trwa **od wyjścia pierwszego patrolu do powrotu ostatniego**, a nie tylko tyle ile zostało obliczone na podstawie mapy.)*

- brak obiektywnego spojrzenia na grę

(Spójrz obiektywnym okiem na grę, czy na pewno wszystkie Twoje skojarzenia i zagadki będą jasne dla uczestników? Daj do sprawdzenia plan swojej gry innej osobie, najlepiej takiej, która nie jest związana z harcerstwem. Wtedy będziesz miał pewność, że wszystko jest w porządku.)

6. Błędy podczas organizacji gier



Sprawdź czy twoja gra nie zawiera następujących błędów:

- złe przygotowanie gry (np. na ostatnią chwilę)

(Gra przygotowana na ostatnią chwilę zawsze posiada elementy niedokończone i nieprzemysłane. Niektóre gry są niedostosowane do warunków terenowych lub zadania całkowicie wykraczają poza możliwości logistyczne organizatora. Dlatego unikaj tych błędów i sprawdzaj swoją grę wielokrotnie!)

- jawna punktacja

(Jawna punktacja zawsze rodzi konflikty (tak jak pieniądze), ponieważ istnieje taka możliwość, że uczestnicy będą próbować manipulować punktowymi. Dlatego w swoich grach zawsze oceniam patrole stosując hasła lub oznaczenia znane wyłącznie organizatorom. Tobie też to radzę!)

7. Problemy podczas organizacji gier



- niedoświadczona kadra

(Jeśli wiesz, że Twoja kadra jest niedoświadczona to przećwicz z nimi ich zadania wcześniej, aby wiedzieli jak mają się zachować. Pozostawienie ich „poradzą sobie” często generuje błędy w grze lub staje się przyczyną niesprawiedliwego traktowania patroli.)

- uczestnicy z piekła rodem

(Jeśli wiesz, że Twoi uczestnicy są leniwi lub są nadpobudliwi postaraj się dostosować do nich grę. Inaczej na pewno zepsują większość zabawy.)

- problemy z instytucjami

*(Nie wszystkie instytucje są przychylnie harcerstwu, dlatego nie zmuszaj nikogo do współpracy, ponieważ może odmówić Ci pomocy w ostatniej chwili, co będzie już tylko **Twoim** zmartwieniem.)*

- przepisy prawa polskiego

(Jeśli przygotowałeś jakieś szczególne atrakcje na grę. Sprawdź wcześniej czy nie obowiązują Cię przepisy prawa polskiego. Najlepiej zapytaj doświadczonych instruktorów.)

- skomplikowane zasady gry

(Skomplikowane zasady gry nie zawsze są dobre i zazwyczaj mało kto je rozumie (nawet organizatorzy). Dlatego wręcz każdemu patrolowi dokładny opis zasad lub po prostu je uprość.)



Dziękuję za uwagę

