

15 w 2018 (15)

Gra jako przyczynek do wędrowniczej dyskusji

Data publikacji: 28.05.2018 / Autor: Dyzma Zawadzki

Gra dla wędrowników (czytaj: chłopców w wieku wędrowniczym) może być trudniejsza do zaplanowania, bo są bardziej wymagający, ale zarazem prostsza – bo dla wędrowników to nie zwycięstwo jest najważniejsze, a samo przeżycie i związane z tym doświadczenia. Dlatego też chciałem Wam zaproponować grę, w której nie jest łatwo wyłonić zwycięzców, ale która niesie ze sobą duży ładunek emocji i pozostawia wiele wyobraźni.



A niechaj narodowie wżdy postronni znają,
iż Polacy nie gęsi, iż swój język mają.

ZŁOTŚW. JERZEGO
24.-26.04.2015

Grę przeprowadziliśmy siłami instruktorów referatu wędrowniczego na zlocie Mazowieckiej Chorągwi Harcerzy. Jej podstawowym celem miała być integracja rówieśników – starszych zastępowych, wędrowników, kadr gromad zuchowych. Jednocześnie gra miała wpisać się w ogólną tematykę zlotu – “Polacy nie gęsi...” – czyli pracę z tekstem, literaturą, wypowiedzią pisemną. Motywacją do obrania takiej tematyki była kulejąca sprawność w pisaniu, coraz powszechniejsza wśród młodzieży.

Uczestnikami gry, jak zaznaczyłem wcześniej, były ZZ-ty drużyn, kadry gromad oraz wędrownicy – bez drużynowych, którzy otrzymali inną rolę. Idealnie by było, gdyby dobierać zespoły podług środowisk, ale nie każda (niestety...) drużyna współpracuje z gromadą i wędrownikami. Zależnie od priorytetów możemy uczestników przemieszczać, lub pozostawić w zespołach jednostek, nie ma to znaczenia dla przebiegu gry.

Fabula

Gra posiada niełatwą fabułę, która jest jednak kluczowym elementem (o czym więcej pod koniec). Chłopaki wcielają się w rolę korespondentów wojennych zachodnich redakcji w rejonach ogarniętych konfliktem zbrojnym (trzy odmienne kręgi kulturowe – patrz niżej czemu – była Jugosławia, Irak, Kambodża). Lotniska są zamknięte, ciężko dostać wizę, panuje terror i cenzura internetu.

Pewnej nocy otrzymują informację o strasznych wydarzeniach – zbrodni wojennej. Muszą pojechać na miejsce i odnaleźć ślady, na podstawie których rekonstruuje przebieg zdarzeń. Muszą zrobić to szybko, bo wskutek donosu na ich trop wpada reżimowa służba bezpieczeństwa.

Po zbadaniu sytuacji jadą do kawiarenki internetowej, skąd muszą wysłać do redakcji zaszyfrowanego maila. Tak przekazać historię wydarzenia, aby cenzor kontrolujący korespondencję nie zorientował się, że wyciekają istotne dane, mogące pogrozić reżim. Muszą też przekazać informację o tym, gdzie będą czekać na nowe papiery (umożliwiające wyjazd po kryjomu). Oczywiście mail nie może być napisany “otwartym szyfrem” (tzn. nie może być napisany na przykład alfabetem Morse’a). Następnie udają się w wyznaczone miejsce i tam czekają na kuriera.

Przebieg gry

Pierwszy etap: na określonym terenie przygotowane są miejsca zbrodni – na drzewach/słupach wiszą zdjęcia obrazujące przestępstwa wojenne. Wokół nich ukryte są świadectwa zbrodni – relacje świadków, dzienniki, dokumenty urzędowe, zdjęcia, także ślady materialne. Im więcej znajdą – tym lepiej. Uwaga – na tym samym terenie współistnieją trzy historie – trzeba opierając się na swojej wiedzy zebrać dowody tylko do swojej historii (ułatwienie – trzy zupełnie różne kręgi kulturowe, różnice w piśmie, wyglądzie ludzi itd). Po lesie spacerują patrole służby bezpieczeństwa, których ilość może się na przykład zwiększać w czasie. Spacerują oni z latarkami, mogą zatrzymać, przesłuchać i wylegitymować dziennikarzy. W razie podejrzeń rewidują delikwenta, jeśli coś znajdą mogą go zatrzymać i wyłączyć z gry.

Etap trwa maks. 30 minut, po upływie tego czasu patrole działają zdecydowanie i płoszą pozostałych uczestników.

Etap drugi – patrole udają się do kawiarenki – gdzie stoją laptopy. Muszą przygotować maile, w których w sposób niejawni ukryją sensacyjne informacje, które uzyskali. Piszą maila, a następnie wysyłają go na przygotowany adres. Tam odczytują go dwie osoby: cenzor i kurier (drużynowi/przyboczni). Obaj starają się niezależnie od siebie zrekonstruować przebieg historii. Następnie próbują odgadnąć miejsce spotkania. Cenzor może być jeden, zaś kurierów wielu – by odzwierciedlić

konieczność filtrowania tysięcy maili przez cenzurę.

Etap trwa maks. 20 minut, po których upływie zaczyna się nalot służby bezpieczeństwa na kawiarenkę. Spóźnione patrole mają pecha i są aresztowane.

Etap trzeci – podróż na miejsce spotkania – patrole udają się we wskazane przez siebie miejsca (na jakimś ograniczonym terenie), gdzie czekają na kuriera ze zdobytymi dokumentami. Gdy kurier przybędzie, kończą grę! Jeśli jednak cenzor również dobrze odczytał miejsce spotkania i wysłał tam służbę bezpieczeństwa, przegrywają.

Etap trwa maks. 10 minut.

Ocenie podlegają: ilość zebranych materiałów, zaszyfrowanie tekstu, dotarcie na miejsce spotkania, niewykrucie, dotarcie w komplecie.

Do przygotowania: materiały z trzech miejsc zbrodni, laptopy/tablety (najlepiej połączone z internetem, niemniej “fizyczne” wysłanie maili nie jest konieczne, dokumenty można odczytać offline na tych samych komputerach), wiedza na temat opisywanych wydarzeń, gwizdek do zaznaczania upływu czasu, odpowiednio duży teren gry z podziałem na etapy.

Uwagi – trzeba wprowadzić w historię chłopaków wcześniej (oczywiście w ogólny zarys) – tak aby spróbowali ułożyć teksty w głowie wcześniej (lub chociaż wymyślili “szyfr”, porozumiewając się z przyszłymi kurierami). Do czasu gry trzeba dodać czas przejść pomiędzy etapami. Punktacja jest ocenna. Nie ma wielu zasad, podstawową jest upływający czas. Gry można nie ukończyć – trzeba to wyraźnie zaznaczyć!

Zwróćcie uwagę na konieczność znajomości terenu ostatniego etapu przez uczestników, by mogli ustalić miejsce spotkania. Substytutem znajomości mogą być udostępnione mapy. Istotne jest też, by cenzorzy nie mogli śledzić uczestników. Etap ten nie jest jednak niezbędny, szczególnie że potencjalnie rodzi najwięcej problemów.

Zakończenie



Ostatnim, niezbędnym i

kluczowym dla wędrowników elementem gry jest dyskusja i refleksja nad jej fabułą. Nasuwającym się, oczywistym tematem jest moralna ocena działalności dziennikarzy i reporterów, szczególnie wojennych, wobec sytuacji tragicznych (pogoń za popularnością czy służba prawdzie). Czy epatowanie ludzkim nieszczęściem w globalnych mediach jest uzasadnione i uprawnione? Jaką rolę pełnią w tym media społecznościowe, jak duże znaczenie ma potencjalna manipulacja emocjami za pomocą obrazu?

Nie podejmuję się oczywiście przewidzieć, w jakim kierunku się dyskusja potoczy, instruktor powinien być merytorycznie przygotowany, nie narzucając rzecz jasna własnego punktu widzenia.

Zachęcam Was do przeprowadzenia podobnej gry, podkreślam jednak, że jest przeznaczona dla wędrowników (od 15 roku życia). Obiecuję, że temat wędrowniczej dyskusji, jednej z ważniejszych form w pracy z wędrownikami, jeszcze powróci!

Dyzma Zawadzki

W ZHR w latach 2003-2018, przeszedł ścieżkę od młodzika do harcmistrza. Drużynowy 16 WDH „Grunwald” (2009-2012) i patrolu wędrowników „Włóczykije” (2012-2017), robił też parę mniej istotnych rzeczy. Historyk z zamiłowania, adwokat z przypadku, żonę poznał na mazowieckiej „Agricoli”. Stara się przysłużyć harcerstwu spoza organizacji, na tyle, na ile może.