



Gra na wędrowkę: Kontakt

Autor: Dyzma Zawadzki

Poznałem tę grę dzięki wędrownikom z Zalesia pod Warszawą – gdy spotkaliśmy się w Tatrach, w toprówce w Dolinie Pięciu Stawów. Moi wędrownicy byli zachwyceni i od tej pory „Kontakt” zagościł na stałe w naszym repertuarze.

Najwspanialsze w tej grze jest to, że można w nią grać dosłownie zawsze i wszędzie, stąd wspaniale nadaje się dla wędrowników (podczas marszu, wiosłowania, rowerowej wycieczki, ale także podróży środkami komunikacji zbiorowej). Niepotrzebne Wam są żadne akcesoria, w grze muszą brać udział co najmniej trzy osoby.

Zasady

Zasady są proste – grający dzielą się na osobę, która wymyśla hasło i całą resztę – która hasło próbuje odgadnąć.

Hasło może być w zasadzie dowolne, można ustalić dodatkowe zasady (brak nazw własnych, jedno, dwu czy trójwyrazowe, brak wyrazów obcojęzycznych i tak dalej), ale nie trzeba tego robić. Osoba wymyślająca hasło musi podać zgadującym pierwszą literę hasła.

Zgadujący mają do wyboru dwie drogi, przez cały czas trwania gry. Po pierwsze, mogą próbować zgadnąć całe hasło od razu, dysponując coraz większą ilością liter składających się na dane hasło (za chwilę o tym, jak poznawać te litery). Oczywiście łatwo zgadnąć dziesięcioliterowe znając już dziewięć liter, ale na początku może to być trudne (choć szczęśliwe strzały się zdarzają).

Drugi sposób stanowi esencję gry. Wymaga współdziałania ze strony zgadujących. Wcielmy się na chwilę w jednego z nich. Ponieważ zna pierwszą literę, wymyśla sobie wyraz na tę samą literę, ale broń Boże nie mówi go na głos (na razie). Teraz musi w dyskretny sposób naprowadzić pozostałych zgadujących na wymyślony przez siebie wyraz, za pomocą podpowiedzi dowolnego rodzaju (możliwych do zarejestrowania przez osobę od hasła).

Jeśli, w wyniku tych podpowiedzi, inny ze zgadujących domyśli się, jaki wyraz wymyślił ten pierwszy zgadujący, krzyczy głośno „kontakt!” – i zaczynają wspólnie, głośno odliczać od 10 do zera, z tym, że zamiast zera mówią równocześnie ów wyraz.

Jeśli udało im się i powiedzieli to samo (lub prawie to samo, w praktyce uznawaliśmy na przykład odmienione wyrazy), to osoba wymyślająca hasło podaje kolejną literę hasła. Ma to duże znaczenie, bo każdy kolejny wyraz, który może stać się „kontaktem”, musi zaczynać się od takiego samego ciągu liter (co zawęży znacznie wybór wyrazów na sam koniec).



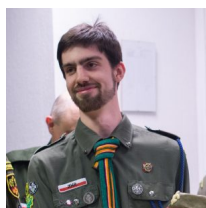
Oczywiście, jeśli wyraz będący „kontaktem” jest tożsamy z hasłem, dana rozgrywka się kończy.

Teraz uwaga - osoba wymyślająca hasło nie jest całkowicie bezbronna wobec „kontaktu”. W trakcie wzajemnego naprowadzania się przez zgadujących, autor zagadki uważnie śledzi proces nawiązywania kontaktu - i podczas odliczania również może zgadywać, co oni mają na myśli. Jeśli mu się uda, zgadujący muszą wymyślić coś nowego.

Stąd wzajemne naprowadzanie się przez zgadujących musi być odpowiednio wyważone - na tyle jasne, by oni zgadli, lecz jednocześnie na tyle zagadkowe, by nie zgadła osoba wymyślająca hasło.

Przeczytaj też: [jak rozpoznać wędrownika wśród harcerzy?](#)

„Kontakt” to świetna sprawa, można popisać się znajomością trudnych słów (a wędrownicy bardzo to lubią) i nawiązywaniem do wspólnych wspomnień. Grę można oczywiście swobodnie modyfikować według własnego uznania. Życzę Wam świetnej zabawy podczas wędrowek i podróży!



[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.