



Chatki w trzech odsłonach

Autor: Dyzma Zawadzki

Upagniony czas wypoczynku, słuchania śpiewu ptaków i szumu sosnowego boru miast gwizdka oboźnego, wygrzewanie się na słońcu i sporo opóźniona pobudka – chatki były jednym z obozowych marzeń zastępów naszej drużyny (a prawdopodobnie i drużynowego z przybocznymi, który mógł w tym czasie odespać gry nocne i swobodnie pogawędzić z harcerkami). Czy jednak chatki muszą służyć tylko wypoczynkowi? Oto kilka przepisów na to, by z chatek uczynić wartościowy element programu obozu.

Wersja podstawowa

Zacznijmy jednak od podstaw. Chatki zwą się Chatkami, bo zastępy ruszają w las i nocują w zbudowanych przez siebie szałasach. Wynika z tego, że zajmą nam one przynajmniej jedną noc, a prawdopodobnie lepiej, by były to dwie noce.

Czego potrzebujemy, by zorganizować takie wydarzenie w wersji podstawowej? Przede wszystkim zgody nadleśnictwa na zorganizowanie noclegu w lesie, z ewentualnym wskazaniem miejsc ogniskowych. Ponadto pewności, że zastępy posiadają podstawowy sprzęt biwakowy i nieobce są im zasady przebywania w lesie (śmieci, saperka, ogniska). Musimy też na pewno zaopatrzyć chłopaków w odpowiednie ilości prowiantu i wody.

Całe przedsięwzięcie ma sens, gdy zastępy nocują oddzielnie – wówczas zastępowy żyje z zastępem, chłopcy muszą sobie poradzić sami bez ochronnego parasola drużyny i drużynowego, słowem skauting w czystej postaci.

Jeśli chcecie dodatkowo zmotywować chłopców i sprawdzić jak sobie radzą, warto zwizytować chatki, oceniając:

- jakość szałasów (czy wszyscy się swobodnie mieszczą razem z rzeczami, czy nie przecieka),
- zamaskowanie obozowiska (zarówno w trakcie, w rozumieniu wkomponowania w otoczenie, jak i po zwinięciu obozowiska – w rozumieniu nie pozostawiania śladów ludzkiej bytności),
- jakość obiadu!

Wybór czasu wizytacji ma duże znaczenie (szczególnie w przypadku obiadu!) – jeśli przyjdziecie rano, możecie zobaczyć lepsze szałasowe, ale nie ma gwarancji, że zastępy nie zbudowały ich przed chwilą, nocując pod chmurką (been there, done that).



Wersja premium

Na poziomie premium wymusimy na obozujących zastępach jakąś aktywność (poza oczywistymi trudami obozowania). Idzie nam o to, by potrafili sobie zorganizować czas i siły w taki sposób, który pozwoli na wypełnienie wszystkich potrzeb. Nie chcę używać słowa "zarządzanie", więc pozostaniemy przy gospodarowaniu zasobami ludzkimi.

W tym celu wypuszczamy rano zastępy na chatki, rozdając im mapy z zakreślonymi rejonami obozowania (tak, by chłopcy mieli jak największą swobodę wyboru miejsca).

Wyznaczamy zastępom spotkanie w miejscu oznaczonym na mapie, o konkretnej godzinie - by odebrali produkty, które posłużą im do przygotowania posiłków. Przy okazji zyskujemy pretekst

Można również wprowadzić elementy gry między zastępami - u nas funkcjonowały nocne podchody, podczas których zastępy wykraadały sobie wzajemnie porporce. Rzecz jasna wymagałoby to ustalenia zasad, gdzie porporzec ma się znajdować itd. Innym, równie ciekawym wariantem mogłoby być zadanie wyśledzenia położenia chatek innych zastępów.

Wymuszałoby to zachowanie ciszy i ostrożności przy powrotach do miejsc obozowania (np. po odebraniu jedzenia), a także udoskonalenie umiejętności czytania mapy - bo przy takim zadaniu należałoby ustalić miejsce położenia chatki pozostałych zastępów na mapie. Rzecz jasna, by sprawdzić to położenie, drużynowy będzie musiał wiedzieć, gdzie znajdują się chatki zastępów - najlepiej jednak, by zrobił to pod koniec chatki (oceniając jednocześnie jakość zbudowanego szałas).

Jeśli chcecie uniknąć znużenia jednych harcerzy za drugimi, wypuszczajcie delegacje zastępów z punktów spotkań w 5-minutowych odstępach.

Jeśli potrzebujecie ogniska w nietypowej scenerii, z nieco innym klimatem, ciekawe może być zorganizowanie go poza obozem. Wyznaczcie miejsce, godzinę, rozpalcie ognisko - i niech zastępy się dosiadają po tym, jak dotrą ze swoich obozowisk (to w ogóle świetnie służy klimatowi takiego ogniska, kiedy ogień płonie, a strudzeni wędrowcy się po prostu dosiadają - osobiście wolę coś takiego, niż obrzędowe rozpalanie). Oczywiście ognisko możecie również urządzić tam, gdzie robicie to codziennie.

Warto również rozważyć (bo w końcu nocują w lesie) odrobinę integracji z puszcza. Czy to zdjęcie dzikiego zwierza, czy odnalezienie jakiejś konkretnej rośliny - odrobina przyrodznawstwa nie zaszkodzi. Bylebyście nie zachęcali do jedzenia grzybów i innych darów lasu, bez upewnienia się, czy na pewno harcerze będą umieli wybrać. Może wcześniej warto zrobić zajęcia z leśniczym, który podpowie jak i kiedy czatować z aparatem na zwierzyń, a także co można bezpiecznie zjeść w lesie.



Chatki możemy też zakończyć ciekawym elementem – choćby podchodzeniem obozu. Jeśli jest Was kilku w kadrze, obejmijcie tej nocy wartę, a zastępy niech niezauważenie wkradną się do obozu po zapadnięciu zmroku.

Wersja deluxe

Czas wreszcie na wersję deluxe starych, dobrych chatek. I uwaga, bo to już wymaga sporo pracy od kadry drużyny i jest bliższe temu, co zwie się czasem „manewrami” – ale przygoda na pewno będzie niesamowita! Sama zaś koncepcja jest niezwykle prosta, bo zakłada po prostu ciągłą grę – złożoną z elementów podobnych do opisanych wyżej.

Kluczowe jest, by cały dzień (czy też dwa dni) odpowiednio zaplanować i później skrupulatnie pilnować czasu. Wszystko zależy od terenu, na jakim robicie chatki, od lokalnych atrakcji itd. Poniższy scenariusz możecie zbudować zatem praktycznie dowolnie, obok rywalizacji i podchodów, obok ogniska – tak, by optymalnie zmotywować harcerzy do działania.

Wyruszając na chatki, zastępy prócz mapy otrzymują listę wydarzeń, które będą miały miejsce w okolicy, z konkretnymi godzinami, w jakich zadanie można wykonać:

- 1) Jeśli w okolicy jest miasteczko, możecie wyznaczyć zastępom zadanie śledzenia jakiegoś przedmiotu. Jeśli umówicie się z księdzem, chłopcami którzy nie są na wakacjach (ministrantami, tam najłatwiej poza boiskiem znaleźć współpracowników), może jakimiś byłymi harcerzami, dodacie całemu zadaniu odrobinę emocji. Niech śledzą jakąś czarną walizkę (neseser), by na koniec zdobyć informacje, co znajduje się w środku. Fantastycznym zwrotem akcji może być sytuacja, w której śledząc neseser w pewnym momencie zauważą dwa takie same i będą musieli zastęp podzielić. Niech spróbują wykraść walizkę, gdy będzie pozostawiona sama sobie – w otwartym samochodzie, przy stoliku w kawiarni itd. Tylko zadbajcie, by był w okolicy ktoś, kto wytłumaczy potencjalnym szeryfom, że to harcerska gra. Co do zawartości – może na przykład informacja, w którym z namiotów obozu nie będzie warty (patrz ostatnia gra)?
- 2) Jeśli macie samochód, również możecie go wykorzystać. Część drużyny niech stawi się w wyznaczonym miejscu i przeprowadzi samochód przez wyznaczony odcinek drogi, a reszta niech przygotuje gdzieś na trasie zasadzkę.
- 3) Obserwacja za pomocą lornetki wiadomości przekazywanej morsem z jednego brzegu na drugi i próba jej przechwycenia. Wymaga lornetek i dwóch zdolnych przybocznych, którzy będą nadawać sprawnie i szybko.
- 4) Przez godzinę w konkretnym wyznaczonym miejscu można zdobyć prowiant dla całego zastępu. Moja ulubiona forma to rozrzucone jedzenie i stojący na środku strażnik z związanymi oczami, nasłuchujący i wskazujący współpracownikowi kierunek, z którego



nadciągają podchodzący (klasyczna gra z nasłuchującym wartownikiem). W ten sposób zdobycie jedzenia nie przychodzi tak łatwo. Oczywiście jeśli ktoś będzie miał pecha i zdobędzie jedynie mąkę i sól, może się z konkurencyjnym zastępem wymienić!

Zwieńczyć możemy wszystko opisanym już podchodzeniem – oczywiście posiadacze zdobytych wcześniej informacji mają sporą przewagę.

Możecie też zróżnicować zadania zastępów – jeden ma zdobyć, drugi upilnować (jak w zadaniu z konwojem). Gier możecie przygotować mnóstwo, wyżej jest tylko garstka pomysłów – resztę pozostawiam Waszej wyobraźni (zachęcam też do wysyłania Azymutowi swoich pomysłów – może udałoby się przygotować skrypt takich manewrów).

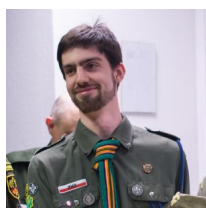
Taka pełna emocji dwudniowa gra może być wielką przygodą, łącząc ze sobą wyzwania statyczne i dynamiczne, siłowe i umysłowe. Wykazać może się każdy członek zastępu, także ten, który będzie myśleć przede wszystkim o jedzeniu.

A być może dobrym pomysłem będzie zorganizowanie takich manewrów we współpracy z zaprzyjaźnioną drużyną, która obozuje parę kilometrów dalej.

Warto spróbować!

Chatki to w pewnym sensie namiastka obozu zastępów, [o którym pisał Ignacy Piszczek jakiś czas temu](#). Być może, jeśli chodzi Wam po głowie obóz zastępów, warto zacząć od porządných chatek, by wypróbować samą koncepcję. Ja w każdym razie gorąco do tego zachęcam, bo takie dwudniowe chatki to wspaniała przygoda dla zastępów, którą zapamiętają na długo!

fot. z archiwum 16WDH



[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.