

42 w 2020 (268)

# Gra integracyjna dla zastępów

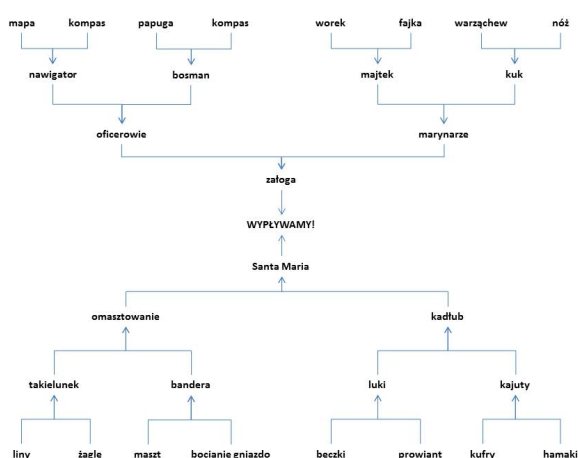
**Data publikacji: 14.09.2020 / Autor: Dyzma Zawadzki**

Gry integracyjne często pojawiają się w planach pracy zgrupowań. Choć sam jestem zdecydowanym przeciwnikiem obozów większych niż dwie drużyny, a ponadto zdecydowanym zwolennikiem obozów samodzielnych, zdarzyło mi się przeprowadzać różnego rodzaju gry integracyjne. Ta może przydać się Wam podczas jesiennych zlotów, zjazdów, wszelkich spotkań większej ilości obcych sobie harcerzy lub instruktorów.

Wymyśliliśmy ją z Kajtkiem Kapuścińskim na potrzeby zlotu hufca, potem powtórzyliśmy ją na zlocie chorągwi. Jej celem jest zintegrowanie (choć bardziej odpowiednim słowem byłoby zapoznanie) się zastępów z różnych drużyn, poprzez zmuszenie ich do współpracy.

Schemat gry jest dość prosty - trzeba zebrać odpowiednią ilość elementów w różnych kombinacjach, by osiągnąć założony cel. Choć gra nie wymaga żadnej fabuły, łatwiej będzie wyjaśnić, na czym polega, za pomocą pierwszej z fabuł, jakie wpadły nam do głowy - a mianowicie wyprawy Kolumba.

Celem jest więc w pełni wyposażony statek z zamustrowaną załogą. Teraz trzeba ten statek rozbić na części pierwsze, na przykład według poniższego schematu (nie musi być do końca logiczny, wystarczająco trudne jest stworzenie przynajmniej pozorów logiki):



Następnie przydzielamy każdemu z zastępów jeden, startowy element z najniższego rzędu. Wyznaczamy też pole gry - i rozmieszczamy na nim kilku punktowych (tylu

ilu mamy, im więcej tym lepiej!). Każdemu z nich przydzielamy kategorię – u nas będzie to jedna z dwóch: załoga lub okręt.

Aby zdobyć kolejne elementy niezbędne do wypłynięcia z portu, dany zastęp musi spotkać się z drugim na odpowiednim punkcie – wówczas oba uzyskują pożądany element wyższego rzędu (a także elementy niższego rzędu). I tak po kolei, aż do samego końca.

Technicznie wygląda to tak, że dwa zastępy muszą się złapać w odpowiednim punkcie (poprzez zróżnicowanie punktów osiągamy to, że nie będą mogli stać w jednym miejscu), i dzięki podpisowi punktowego zdobyć następny element.

Ponieważ musimy wyłonić zwycięzcę, finał będzie wyglądał tak, że dwa zastępy, które zdobędą gotową “Wyprawę Kolumba”, mają za cel zameldować się w całości w punkcie, z którego wszyscy startowali. Najważniejsza na koniec będzie zatem prędkość, jaką jest w stanie rozwinąć najwolniejszy członek zastępu, ale zanim do tego dojdzie, zastępy zmuszone są ze sobą rozmawiać, myśleć strategicznie i oceniać swoje szanse.

Co osiągamy:

1. zastępy muszą nawiązywać między sobą kontakt i negocjować współpracę;
2. zastępy wchodzi na ten sam poziom razem, co wymusza współdziałanie;

Co trzeba przygotować:

1. odpowiednie karty zastępów – najlepiej z czystym schematem, gdzie punktowi będą zakreślać kolejne poziomy;
2. punktowych;
3. dowolne rzeczy urozmaicające rozgrywkę – np. przeciwników, którzy będą wyłapywać harcerzy i “zamykać” ich na określony czas, naklejki ilustrujące kolejne przedmioty itp. (więcej przykładów poniżej).

Oczywiście grę można dowolnie modyfikować i komplikować (zróżnicować punktowych jeszcze bardziej, zastąpić podpis jakimś krótkim zadaniem – na przykład dwa obce sobie zastępy muszą razem rozwiązać jakąś zagadkę, albo zbudować ludzką piramidę), a także zmienić jej fabułę (na jednym ze zlotów św. Jerzego na Mazowszu kompletowaliśmy Sokoła Milenium). Można też wprowadzić węższe gardła, przez które zastępy mogą przejść jedynie wtedy, gdy stawia się we cztery.

Można również skomplikować schemat, tworząc więcej gałęzi zbiegających się na samym końcu. Warto też przeprowadzić symulację przebiegu gry, by rozłożyć zastępy na pozycjach startowych w sposób uniemożliwiający zastępom z jednej

drużyny ścisłą współpracę przez całą grę (grę wygrywa zastęp, ale wiadomo, że więzy w drużynie są silne).

A może Wy macie jakiś pomysł na skomplikowanie tego prostego schematu, by uczynić go ciekawszym i trudniejszym? Koniecznie podzielcie się z nami!

*fot. w nagłówku: Possibly by Edward H. Hart. / Public domain*

### 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.