

7 w 2022 (357)

Prawo Lasu – gra towarzyska z Prawem Harcerskim w tle

Data publikacji: 26.01.2022 / Autor: Lech Pastwa

Na ostatnim kursie zastępowych zostałem poproszony o przeprowadzenie szybkiego „powtórzenia” z historii harcerstwa, struktury ZHR, symboliki i prawa harcerskiego. Dzięki pomocy mojej żony, Uli, stworzyliśmy cztery „harcówkowe” gry, bazujące na znanych planszówkowych schematach, którymi chciałbym się z wami podzielić. Pierwsza z tej serii gier już za nami, więc czas na kolejną. Przed Wami „Prawo Lasu”.

Podstawą „Prawa Lasu” była popularna gra towarzyska „Jungle speed” (polski odpowiednik: „Prawo dżungli”). Jej uczestnicy starają się pozbyć posiadanych kart poprzez jak najszybsze wypatrywanie podobieństw między nimi (szczegółowe zasady poniżej). Żeby wykorzystać grę do utrwalenia Prawa Harcerskiego, zastąpiliśmy oryginalne karty wydrukowanymi wyrazami występującymi w treści naszego prawa. Dzięki temu im ktoś lepiej zna Prawo Harcerskie tym łatwiej mu wygrać, a im słabiej – tym więcej razy powtarza je w czasie rozgrywki.

Zasady gry

Zasady gry (jest to skrót zasad oryginalnych, które mogą rozwiązać ewentualne wątpliwości):

1. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart.
2. Na środku pomiędzy graczami ustawiony jest totem. Gracze siedzą w równej odległości od niego (np. w kręgu).
3. Na początku gry wszystkie karty są tasowane i rozdawane po równo graczom w postaci zakrytych stosów. Kart na stosach nie można przeglądać.
4. Gracze po kolei, jedną ręką odkrywają po jednej karcie ze swoich stosów „w stronę przeciwników” (tak jak na ilustracji w zasadach) i kładą je odkryte przed sobą, tworząc stos kart odkrytych (widoczna jest tylko ostatnio odkryta karta każdego gracza).
5. Za każdym razem, gdy na odkrytych kartach graczy widać wyrazy występujące w tym samym punkcie prawa harcerskiego (np. „służy” i „obowiązki”), wszyscy gracze

z takimi kartami próbują złapać totem w dłoń.

6. Pierwszy z tych graczy, który złapie totem, wygrywa wyścig.

7. Osoby, które przegrały wyścig, muszą wziąć odkryte karty swoje i zwycięzcy. Kładą je zakryte pod swoim stosem kart zakrytych. Zwycięzca dzieli swoje odkryte karty pomiędzy przegranych wedle własnego uznania.

8. Gra zostaje wznowiona od przegranego wybranego przez zwycięzcę.

9. Gracz, który chwyci totem w wyniku pomyłki, przewróci lub upuści totem, musi wziąć wszystkie karty odkryte przez pozostałych graczy.

Potrzebne materiały

► karty z wyrazami prawa harcerskiego – najlepiej by każdy wyraz występował tylko 1 raz, można dodać również numery punktów. Ważne żeby napisy były wyraźnie widoczne z większej odległości. Karty można wypisać ręcznie albo wydrukować te [przygotowane przez nas](#). Warto użyć grubszego papieru, żeby karty posłużyły dłużej.

► totem – my wykorzystaliśmy do tego zwykłą plastikową butelkę. Optymalna wielkość butelki to 0,5 l lub 0,85 l, większa będzie mniej wygodna. Najlepiej by butelka miała w środku maksymalnie 300 ml płynu (chodzi o ciężar i „wywrotność”). Można też oczywiście użyć drewnianego totemu z gry „Jungle speed”

Na koniec

Gra została przetestowana kilkakrotnie na 6-osobowych zespołach kursu zastępowych. Myślę, że równie dobrze sprawdzi się na zbiórce zastępu lub zimowiskowym wieczorze (moim zdaniem 9 osób to maksymalna liczba graczy).

To kolejna z serii gier, które udało nam się opracować. Jeśli macie jakieś pytania, uwagi, albo po prostu gra „Prawo lasu” Wam się spodobała, to koniecznie napiszcie o tym w komentarzu.

Zdjęcie w tle: [FH na licencji Creative Commons](#)

[Lech Pastwa](#)

Złośliwi w polu „funkcja” wpisują mu „wszystkie”. Założył 301 WGZ-ów „Strażnicy

Starodębu” (2006-2010), potem prowadził referat, hufiec, chorągiew, a w końcu reaktywował VIII RwdH-y (2018-2021). Obecnie przewodniczący Komisji Instruktorskiej Podkarpackiej Chorągwi Harcerzy i szef Wydziału Wsparcia Cyfrowego ZHR. Lubi las i wędrówki, nie lubi chipsów. Pozory mylą. Prywatnie jest żonaty, wielodzietny, a czasami również niesamowity.