

54 w 2022 (404)

7 sposobów eliminacji w grach

Data publikacji: 24.11.2022 / Autor: Lech Pastwa

Ważnym (choć nie jedynym, [o czym pisze Damian Marks](#)) elementem dużej części gier terenowych jest bezpośrednia “walka” między harcerzami. Każda drużyna ma swoje ulubione zasady eliminacji przeciwników w tej walce, ale często szukamy urozmaicenia naszych gier. Zainspirowany pomysłem Rolnika opisanym w grupie “Aktywny ZHR” (już dłuższy czas temu;)) postanowiłem zestawić w tym tekście siedem mniej i bardziej znanych sposobów, przetestowanych przez różne środowiska.

Starałem się przy każdym pomysle opisać jego wady i zalety nie tylko z perspektywy organizacyjno-technicznej, ale również wychowawczej. Mam nadzieję, że pomoże to bardziej świadomie dobierać nowe, ale i te już sprawdzone, sposoby eliminacji do potrzeb Twojej drużyny.

To jedziemy...

1. Na dotyk

Sposób znany od przedszkola z zabawy w berka – odpada ten kto został dotknięty przez przeciwnika. Ciekawym rozwinięciem wyrównującym szanse młodszych harcerzy jest wskazanie konkretnego miejsca które trzeba dotknąć – najlepszym jakie poznałem jest lewe kolano (choć lewonożni mają minimalnie trudniej).

Zalety:

- ▶ nie trzeba nic przygotowywać
- ▶ nie trzeba tłumaczyć zasad
- ▶ nie ma obiektywnego miernika, więc wymaga uczciwości i prowokuje refleksję na jej temat

Wady:

- ▶ nie ma obiektywnego miernika, więc jest ryzyko oszustwa
- ▶ czasem naprawdę nie poczujesz czyjegoś dotknięcia
- ▶ zderzenie się dwóch osób jest nierozstrzygalne (“lewe kolano” pomaga)
- ▶ starszym, wyższym, silniejszym jest łatwiej (“lewe kolano” jest rozwiązaniem)
- ▶ nie ma “licznika straconych żyć”

2. Zrzucanie czapek

Proste jak maszt flagowy – odpada ten, kto stracił czapkę. Eliminuje pewne wady eliminacji “na dotyk” ale pojawiają się inne. Można stosować z rogatywkami, a zimą z ciepłymi czapkami.

Zalety:

- ▶ nie trzeba nic przygotowywać
- ▶ nie trzeba długo tłumaczyć
- ▶ brak czapki na głowie jest obiektywnym miernikiem
- ▶ daje powód do chodzenia w rogatywce, a zimą w czapce □

Wady

- ▶ starszym i wyższym jest istotnie łatwiej, a niżsi często nie mają szans zrzucić czapki wyższemu
- ▶ pierwszorzoczni harcerze mogą nie mieć jeszcze mundurów i rogatywek
- ▶ ciasno przylegającą rogatywkę czy bejsbolówkę trudniej zrzucić – brak sprawiedliwości
- ▶ nie ma “licznika straconych żyć”
- ▶ może doprowadzić do wrzucenia rogatywki w błoto, zgubienia czyjejś czapki i odmrożenia uszu □



3. Wyciąganie chust

Chustę można przewlec przez pasek spodni, szlufkę albo pagon koszuli mundurowej (choć w ferworze walki da się urwać guzik albo cały pagon). Przy tym sposobie odpada ten kto stracił swoją chustę. Zamiast chust można użyć dowolnego rodzaju podłużnych kawałków materiału, papieru czy sznurka (o których poniżej).

Zalety:

- ▶ nie trzeba nic przygotowywać
- ▶ nie trzeba długo tłumaczyć
- ▶ brak chusty jest obiektywnym miernikiem

Wady:

- ▶ pierwszoroczni harcerze mogą nie mieć jeszcze chust
- ▶ można uszkodzić mundur, chustę albo spodnie
- ▶ nie ma "licznika straconych żyć"
- ▶ można pomieszać chusty (niektórzy są przywiązani do swoich), a czasem nawet czyjaś zgubić

4. Zrywanie opasek

Opaskę najczęściej mocujemy na ramieniu. Oczywiście odpada ten, kto straci opaskę. Można ją zrobić z kordonka, muliny (w kontrastowym kolorze), materiału, papieru, papierowej taśmy malarskiej, wstążki i pewnie jeszcze wielu innych materiałów. Zależnie od materiału zmienia się oczywiście trudność zamocowania i zerwania. Moim osobistym faworytem, przetestowanym kilkakrotnie w VIII RwdH-y jest opaska z gumki "do majtek", przez którą przewleka się 30-centymetrowe kawałki szerokiej wstążki.

Zalety:

- ▶ nie trzeba długo tłumaczyć zasad
- ▶ brak opaski jest obiektywnym miernikiem
- ▶ zebrane opaski mogą być "licznikiem żyć"
- ▶ kolory opasek mogą oznaczać zespoły, rundy, rangę gracza itp

Wady:

- ▶ trzeba kupić materiały (choć koszt nie przekroczy raczej 20 gr na osobę) i przygotować opaski
- ▶ duża część materiałów jest jednorazowa, więc trzeba je dokupować i dorabiać opaski (dlatego polecam wstążki i sznurki, które można wykorzystać ponownie)
- ▶ jednorazowe materiały generują śmieci (choć jeśli zrywający dostaną za nie punkty, to sami je chętnie pozbięją)
- ▶ samodzielne mocowanie rodzi niesprawiedliwe pomysły np. więcej warstw, które trudniej zerwać (można tego uniknąć np. punktując sumaryczną długość zerwanej muliny – każdy będzie chciał stracić jak najmniej)
- ▶ wstążkę i sznurek trudno zamocować tak, by nie spadały same, ale dały się

zerwać (dlatego polecam mocowanie do opaski z gumki)



5. Fotoradar, czyli odczytywanie numerów

Każdy uczestnik ma umieszczony w ustalonym miejscu indywidualny znak. Najlepiej sprawdzają się tu ciągi cyfr, bo jest dużo kombinacji i wszystkie są równie trudne do odczytania z odległości. Ja radzę używać ciągów 4-cyfrowych i dłuższych, chociaż Wojtek polecał też wariant z 2-cyfrowymi liczbami dodatkowo różniącymi się kolorem. Liczbę można umieścić za paskiem rogatywki („na czole”) albo przykleić na plecach. Oczywiście odczytanie i krzyknięcie czyjegoś numeru przez przeciwnika eliminuje go z gry. Może dostać wtedy inny numer i do niej wrócić.

Zalety:

- ▶ naturalnie zwiększa dystans między graczami, czyniąc grę bardziej podchodami niż walką
- ▶ rozwija spryt i spostrzegawczość
- ▶ nie trzeba długo tłumaczyć zasad
- ▶ znajomość numeru jest obiektywnym miernikiem
- ▶ zapamiętane numery mogą być “licznikiem żyć”

- ▶ wymaga uczciwości i prowokuje refleksję na jej temat

Wady:

- ▶ trzeba przygotować numery i mocowanie (można wypisywać na bieżąco ale mogą być różnice w czytelności)
- ▶ wymaga uczciwości w niezakrywaniu numeru (także niezdejmowaniu rogatywki); ewentualna nieuczciwość jest trudna do udowodnienia
- ▶ wymaga uczciwości lub sędziego do pilnowania by odczytane numery wycofywały się z gry

6. „Rączki, rączki, Kloss!”

Ten sposób inspirowany [sceną kultowego serialu „Stawka większa niż życie”](#) poznałem dzięki 123 WDH-y im. Zgr. AK „Chrobry II”. Chodzi w nim o to, by wykrzyknąć hasło „Rączki, rączki, [imię]!” szybciej niż zrobi to przeciwnik, ale jednocześnie będąc w odpowiedniej odległości od niego. Wywołany okrzykiem musi się zatrzymać, a krzyczący sprawdza odległość idąc w jego stronę maksymalnie np. 10 kroków. Jeśli zdołał dojść i dotknąć przeciwnika to go eliminuje. Jeśli odległość była za duża to jest remis i zawodnicy rozchodzą się. Tak samo jeśli dwie osoby wykrzykną równocześnie. Walka toczy się między tylko dwoma osobami na raz. Poziom trudności zależy od zasięgu, minimalny sprawdzony to 5 kroków. Można wprowadzać dodatkowe zasady np. różne rodzaje broni o różnym zasięgu.

Zalety:

- ▶ naturalnie czyni grę bardziej podchodami niż walką, bo gracze starają się zaskoczyć przeciwnika
- ▶ rozwija spryt
- ▶ nie trzeba niczego przygotowywać
- ▶ wymaga uczciwości i prowokuje refleksję na jej temat

Wady:

- ▶ wymaga wytłumaczenia i przećwiczenia zasad
- ▶ wymaga uczciwości w przestrzeganiu zasad lub sędziego do ich pilnowania



7. Wojna cyberpunków

Sposób przetestowany w 1002 WDH „Dęby”. Każdy uczestnik najpierw samodzielnie łączy i montuje zestaw złożony z baterii, przewodu, diody LED i opornika. Baterię umieszcza w tylnej kieszeni spodni, a diodę przykleja z tyłu głowy, więc przewód się rzeczywiście wisi swobodnie na plecach. Żeby kogoś pokonać trzeba uszkodzić jego zestaw na tyle, żeby przestał świecić. Aby wrócić do gry, trzeba po prostu naprawić zestaw, co nie wymaga dodatkowych zasad ani sędziego, a naturalnie wstrzymuje gracza na pewien czas. Zasady robią duże wrażenie, jeśli gra rozgrywana jest po zmroku lub w ciemnych pomieszczeniach.

Zalety:

- ▶ nie trzeba długo tłumaczyć zasad
- ▶ brak światła jest obiektywnym miernikiem
- ▶ montowanie i naprawianie sprzętu rozwija manualnie i technicznie
- ▶ naprawianie sprzętu naturalnie reguluje czas “odpadania”
- ▶ robi wrażenie □

Wady:

- ▶ trzeba kupić wcześniej sprzęt, który nie wszędzie jest dostępny
- ▶ trzeba poświęcić czas na naukę łączenia, połączenie i montowanie zestawów (ale to też wartościowy element gry)
- ▶ nie ma “licznika straconych żyć”
- ▶ dość duży koszt - w 2021 r. ok 7-8 złotych na osobę (ale wielokrotnego użytku)

Powyższe siedem przykładów, mniej lub bardziej oczywistych, to naturalnie tylko część z ogromnego zbioru możliwości. Jeśli masz swoje sprawdzone pomysły albo któryś z przedstawionych zainspirował Cię do modyfikacji lub stworzenia nowego,

napisz do nas, a chętnie umieścimy Twój pomysł w kolejnym artykule na ten temat.

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.