

12 w 2023 (422)

# W co grać po zmroku

**Data publikacji: 12.04.2023 / Autor: Maciej Ołdakowski**

Jako młody harcerz nie miałem wielu doświadczeń z grami nocnymi. Jedyne, w których brałem udział, to te na turniejach. Było to dla mnie zawsze nowe doświadczenie, które na długo zapadło w pamięć. Najprawdopodobniej dlatego jako przyboczny miałem dużą potrzebę ich organizowania. W ten sposób przygotowałem kilka gier, które nigdy się nie odbyły, trochę takich co wyszły i kilka takich, które nie do końca się udały. Te doświadczenia nauczyły mnie, że nocna rywalizacja oferuje zupełnie nowe możliwości i jest dużo prostsza do przeprowadzenia, ale z drugiej strony posiada zupełnie inne ograniczenia.

Las nocą jest zupełnie innym lasem niż ten dobrze poznany za dnia. Myślę, że każda osoba, która choć raz stała na warcie nocnej, może się łatwo zgodzić z tym stwierdzeniem. Na pewno dla większości harcerzy pierwsza warta jest wyzwaniem, które harcerz stara się oswoić przez częste zapalanie latarki i rozmowę z innym wartownikiem. Zapoznanie się z lasem po zmroku jest główną zaletą gier nocnych. Przydaje się ono później podczas wart, ale także może mieć znaczenie w wypadku nocnej ewakuacji, gdzie orientacja w terenie pod osłoną nocy bez latarki może okazać się kluczowa.



Ważnym elementem, który trzeba wziąć pod uwagę jest czas snu harcerza. Powinien być on zakłócony w jak najmniejszym stopniu. Dlatego warto następnego dnia zaplanować późniejszą pobudkę lub luźniejsze aktywności z rana. Samą grę można też przeprowadzić po wcześniej skończonym ognisku, tak żeby w ogóle nie ingerowała z normalnym rytmem dnia. Dodatkowym atutem tej formy jest fakt, że nocna potyczka nie musi wcale być długa, żeby była ciekawa. Idealna długość to

moim zdaniem półtorej godziny liczone od stawienia się na zbiórce ostatniego zaspanego harcerza, do zgaszenia wszystkich latarek w namiocie. Warto też zwrócić uwagę na potrzeby harcerzy i jeżeli znajdą się osoby, które po wstaniu będą wołały dalej spać, to należy im na to pozwolić.

Ostatnią ważną rzeczą jest pewne ograniczenie, które narzuca nam las nocą – jest nim cisza. Zdecydowanie każda gra nocna, która zakłada dużą liczbę petard i krzyków, jest złym rozwiązaniem. Nawołujący się harcerze, to rzecz dość naturalna, dlatego podczas planowania zasad i mechanik, trzeba wziąć to pod uwagę i jak najbardziej ograniczyć liczbę możliwych okrzyków. Drugą kwestią jest skomplikowanie gry. Ze względu na dostępny czas oraz wolniejsze przyswajanie wiadomości przez zaspanych harcerzy, zasady powinny być jak najprostsze.

Poniżej znajdziecie kilka pomysłów na to jak mogą wyglądać krótkie gry nocne, które wzmacniają zaradność harcerzy w niesprzyjających okolicznościach oraz nauczą kilku przydatnych umiejętności w życiu obozowym.

## Poszukiwacze

*(różnobarwne karteczki nieprzylepne)*

Na terenie w promieniu 25 metrów wokół obozowiska znajduje się od 20 do 30 kolorowych karteczek. Barw jest o jedną więcej niż zastępów biorących udział w zmaganiach. Zastępy wychodząc z namiotów znają tylko i wyłącznie swój kolor. Każda zebrana karteczka o tej barwie jest warta 1 punkt, każda w barwie innego zastępu nie daje punktów. Natomiast istnieje jeden kolor, który nie należy do żadnego zastępu i za niego można dostać po 2 punkty. Wyniki sumuje się na podstawie karteczek, które ma każdy zastęp na koniec gry. Zebranych kuponów nie można wyrzucać, natomiast można się nimi wymieniać. Na drodze nocnych zbieraczy stoją jednak zazdrośni strażnicy – przyboczni – którzy lokalizują ofiary przez słyszenie rozmów i okrzyków oraz widząc światło zapalanej latarki. Złapana osoba musi oddać wszystkie posiadane przez siebie karteczki (strażnik może wprowadzić je znowu do gry, rozkładając je po terenie).

Gra trwa do czasu, aż zastępy nie zbiorą większości karteczek albo nie znudzą się ich szukaniem. Zazwyczaj trwa to około 30 minut. Natomiast trzeba czujnie wypatrywać oznak znudzenia i wtedy taktycznie skończyć ją szybciej, nawołując zastępy wcześniej ustalonym sygnałem (np. pohukiwanie sowy lub sygnał świetlny o określonym kolorze). Dobrze jest też ustalić inne sygnały oznajmiające ile minut zostało do końca gry. W ten sposób zastępy czują nową motywację do działania i jest mniejsza szansa, że ominie ich sygnał zakończenia. Podsumowanie (istotna część!) następuje poprzez podliczenie swoich punktów przez harcerzy i przekazanie tych informacji komendzie. Ogłoszenie wyników następuje następnego dnia na

porannym apelu.

## Astronomowie

*(lightsticki, sznurek, białe kartki, koszulki)*

Bezchmurna noc to najlepsza okazja do nauczenia harcerzy odrobinę o obiektach niebieskich. Pomysł opiera się na grze Krzysztofa Augustynowicza. Podczas przygotowywania do niej przyda się aplikacja [Stelarium](#) lub strona [timeanddate](#). Celem harcerzy jest wykonywanie zadań związanych z astronomią. Na terenie zmagają będą poszukiwać punktów, gdzie powieszono lightsticki odpowiadają poszczególnym gwiazdom w konstelacji, a na kartkach obok da się znaleźć informacje, w jakim kierunku znajduje się ten układ obecnie na niebie oraz różne ciekawostki związane z nim (np. odległość od słońca, jasność, nazwy gwiazd). Po obszarze przechadzają się też astronomowie, którzy poszukują na niebie konkretnych gwiazdozbiorów i informacji o nich. Rozdają oni punkty za prawidłowe wskazanie konstelacji na niebie oraz odpowiedzenie na pytanie z nią związane. Dodatkowo na terenie gry oznaczone przez pojedyncze źródła światła, znajdują się koszulki, które zawierają karteczki z pytaniami związanymi z konstelacjami (np. z ilu gwiazd składają się wszystkie gwiazdozbiory w grze lub jak nazywa się najjaśniejsza gwiazda w konstelacji Raka). Świetlne kijki są dobrym sposobem na oznaczenie punktów w nocy, ponieważ zdecydowanie lepiej jest je widzieć nie używając latarki.

## Kalamburzyści

*(różnobarwne karteczki nieprzylepne, hasła)*

Jest to aktywność, która może służyć jako urozmaicenie ogniska lub podstawa pod ognisko ZZ-tów. Najważniejszą rzeczą są same fiszki. Najlepiej sprawdza się motyw harcerski, natomiast można zastosować dowolny (ostatecznie skorzystać z generatora hasła), ważne, żeby łącznie powstało przynajmniej 20 karteczek zawierających jedno lub dwuwyrazowe hasła. Tworzenie ich na czas może być wcześniejszą częścią rywalizacji, jednak ważne jest, żeby wtedy wszystkie były zapisane drukowanymi literami i były czytelne. W drugiej fazie trzeba rozłożyć fiszki po terenie gry, tak żeby były w miarę na widoku. Może to być droga do ogniska, może być to teren wokół samego ogniska. Uczestnicy, podzieleni już na grupy, mają określony czas na znalezienie hasła i później chwilę na zapoznanie się z nimi, co da przewagę przy zgadywaniu. Następnie wszystkie karteczki lądują do czapki/słoika i zostają wymieszane. Trzecia i ostatnia faza składa się już z samych kalamburów, które wygrywa drużyna, która odgadnie najwięcej hasła. Z moich doświadczeń gra najlepiej wychodziła w momencie, w którym hasła zgłaszało się przez podniesienie ręki, a nie wykrzykiwało. Przy większych ogniskach przydają się sekundanci, którzy obserwują wycinki kręgu i informują, jeżeli pojawi się ręka. Reszta przebiega

standardowo. Z pierwszej drużyny wychodzi przedstawiciel, losuje hasło, zapoznaje się z nim, a później ma minutę na pokazanie tego hasła bez używania słów, tak aby odgadła je jego drużyna. Przez ostatnie 10 sekund mogą zgadywać także drużyny przeciwne. Następnie jest zmiana i wychodzi przedstawiciel kolejnej drużyny. Rundy te powtarzają się, aż jakiś zespół nie zdobędzie określonej z góry liczby punktów.



Większość tych aktywności sprawdzi się świetnie zimą, gdzie wcześniej zapada zmrok i można je wtedy traktować jako zajęcia popołudniowe. Można je wtedy urozmaicić i wydłużyć, ponieważ nie zabieramy czasu na sen. Należy jednak pamiętać, że gry nocne nie są obowiązkową częścią programu, także nie ma sensu ich organizować na siłę. Najlepszym testem są sami harcerze. Jeżeli przysypiają na ognisku, to nie jest to dobra noc na dodatkowe budzenie ich, natomiast jeżeli sami szaleją po ciszy nocnej, to może wtedy warto ich nauczyć jak poruszać się w nocy po cichu bez latarki?

*Zdjęcia w tekście: Rygol 2016, Jan Urbaniak*

### Maciej Ołdakowski

Były drużynowy 2 MDH-y „Oleandry” im. marsz. Józefa Piłsudskiego a obecnie wódz 15 pMGZ-ów „Rycerze Starej Republiki” i hufcowy PHH-y „Watra”. Działa w Mazowieckiej Szkole Instruktorów, gdzie stara się dzielić swoim doświadczeniem i wiedzą. Lubi grać w Ultimate Frisbee oraz się wspinać. Podróżując czyta książki, dlatego zawsze omijają go widoki za oknem. W ramach studiów zajmuje się kognitywistyką oraz uczeniem maszynowym.