



42 w 2024 (522)

# 7 narzędzi, które sprawią, że twoja gra harcerska będzie lepsza

**Data publikacji: 08.10.2024 / Autor: Michał Topolski**

Nieodczynnym elementem zbiórek harcerskich są gry terenowe i miejskie. Często są one jednak bardzo schematyczne i powtarzalne. Ot, zastępy dostają mapę z zaznaczonymi punktami, większość to bezosobowe punkty polegające na szukaniu jakichś kartek z fragmentami artykułów z wikipedii na temat II wojny światowej, a tylko na dwóch punktach będą czekali członkowie kadry drużyny z zadaniem dotyczącym technik – ułożyć stos ogniskowy, czy przejść marsz azymutowy. I tak samo co miesiąc na zbiórce drużyny.

To oczywiście mocno pesymistyczny obraz, zapewne mieliście okazję uczestniczyć w dużo ciekawszych i mniej oczywistych grach, może nawet takich wybitnych. Ale jak samemu taką grę stworzyć? Jak skonstruować grę, która przynajmniej trochę wyrwa się schematom i będzie powiewem świeżości dla harcerzy?

Zaprezentowane w tym artykule narzędzia pomogą Ci to osiągnąć. Oczywiście istnieje ryzyko, że za pierwszym razem nie wszystko pójdzie idealnie, ale jeśli nawet nie spróbujesz, to logicznie rzecz biorąc, szanse na sukces są równe zeru. Pamiętaj też, że użyte narzędzia nie definiują głównej mechaniki gry, jej tematyki ani stopnia trudności, ale skorzystanie z nich wprowadza atrakcyjne urozmaicenie, pobudza kreatywność i może pomóc uczestnikom poważniej potraktować całość gry. Używaj ich na własną odpowiedzialność! □

***Uwaga: Artykuł napisany w 2024 roku. Opisywane w nim narzędzia na ten moment posiadają funkcjonalną darmową wersję i są ciągle wspierane przez swoich twórców, ale z biegiem czasu może to ulec zmianie.***

## [Inkatlas](#)

To prosty generator map gotowych do druku, który pozwala na stworzenie szczegółowych i spersonalizowanych map terenowych. W darmowej wersji oprócz zaznaczania punktów i tras, Inkatlas umożliwi korzystanie z różnorodnych motywów graficznych map zoptymalizowanych pod druk. Dzięki temu mapy mogą być nie tylko funkcjonalne, ale także estetyczne. Mapy można eksportować zarówno w formatach rastrowych jak i wektorowych (dla niewtajemniczonych jako zbiór pikseli, albo jako kształt), nadających się do późniejszej obróbki. Taka przygotowana

specjalnie pod wydruk mapa jest dużo bardziej czytelna i lepiej się prezentuje niż rozciągnięty screenshot z Map Google z zaznaczonymi długopisem punktami. Istnieje szereg podobnych narzędzi korzystających z danych Open Street Map, w różnym zakresie darmowych, można je znaleźć pod [tym adresem](#).

## **MacroDroid**

To darmowe, wszechstronne narzędzie do automatyzacji, które pozwala na sterowanie telefonem i innymi urządzeniami poprzez tworzenie skomplikowanych scenariuszy (makr) opartych na różnych wyzwalaczach (np. lokalizacja, czas, połączenie z Bluetooth) i akcjach (np. wysyłanie wiadomości, uruchamianie aplikacji, sterowanie urządzeniami IoT). W przypadku gier terenowych, MacroDroid może służyć do tworzenia dynamicznych odpowiedzi, automatycznego aktualizowania informacji czy nawet do interakcji z innymi urządzeniami, np. czujnikami. Wyobraź grę, w której zdobywa się punkty poprzez wysyłanie SMSów z prawidłowymi odpowiedziami z punktów na podany numer telefonu, a działająca na tym telefonie aplikacja automatycznie odpisuje podając informację ile punktów zdobył patrol i aktualizując arkusz Google, w którym wszyscy widzą aktualny ranking patroli. To właśnie można zrobić korzystając z MacroDroid, przy czym sama aplikacja nie wymaga od nas umiejętności programowania.

## **ElevenLabs**

To zaawansowana synteza mowy – platforma do tworzenia nagrań lektorskich z zadanego tekstu, która pozwala na tworzenie realistycznych głosów. Można nie tylko zmieniać tonację i tempo mowy, ale także naśladować głosy konkretnych osób. W kontekście gier terenowych, ElevenLabs może być wykorzystane do nagrywania dobrze brzmiących narracji, tworzenia interaktywnych postaci, czy punktów zawierających fabularne nagrania niczym w grach komputerowych.

## **MIT App Inventor**

To intuicyjne narzędzie open source, które pozwala każdemu, nawet bez zaawansowanej wiedzy programistycznej, stworzyć własną aplikację mobilną. Dzięki App Inventor możesz zaprojektować interaktywne mapy, quizy, systemy punktacji i wiele innych elementów, które sprawią, że twoja gra terenowa będzie bardziej atrakcyjna. Istnieje jeszcze podobne narzędzie, którego jedynie podstawowa wersja jest darmowa: Thunkable, oferuje jeszcze więcej możliwości personalizacji i integracji z innymi usługami, ale nie jest wolnym oprogramowaniem.

## [Kahoot!](#)

To platforma umożliwiająca tworzenie interaktywnych quizów i prezentacji. Dzięki Kahoot! możesz wprowadzić element quizu do swojej gry terenowej. Uczestnicy będą mogli odpowiadać na pytania za pomocą smartfonów, a Ty zobaczysz wyniki w czasie rzeczywistym. Kahoot! może posłużyć jako szkielet całej gry albo jako mechanika wykorzystywana na konkretnym punkcie. Nadaje się nie tylko do gier terenowych ale również (a chyba nawet bardziej) do tych w budynku – od gry przy kominku, przez przerywnik na radzie ZZ-tu, po wstępną grę na jakimś zlocie.

## [Twine](#)

To otwarte narzędzie do tworzenia interaktywnych historii, na których przebieg można wpłynąć wybierając jedną z opcji. Może wydawać się zbyt statyczne, by wykorzystać je w grze terenowej, ale nic bardziej mylnego. Dzięki Twine możesz stworzyć rozgałęzione historie, w których wybory uczestników wpływają na dalszy przebieg gry. Możesz więc zaplanować grę, w której uczestnicy, na podstawie zdobytej w terenie wiedzy i wykonanych zadań, podejmują decyzje w interaktywnej fabule. Możliwe jest też odwrotne podejście – wiedza zdobyta przez lekturę fragmentów historii oraz podejmowane wybory mogą prowadzić uczestników do konkretnych punktów w ich otoczeniu. Możliwości wykorzystania Twine w grach są naprawdę ogromne.

## [Google My Maps](#)

Google My Maps to prosty, ale niezwykle użyteczny generator interaktywnych map, który umożliwia nanoszenie własnych elementów na dowolnym terenie. Możesz oznaczać miejsca, trasy, kształty czy wskazówki, a następnie udostępniać je uczestnikom gry, aby otworzyli je w aplikacji Google Maps na swoich telefonach. To rozwiązanie świetnie sprawdza się, gdy nie znasz dokładnej liczby uczestników gry lub planujesz dużą, masową grę, w której zamiast drukowania map w dużej ilości, udostępnisz punkty jako nakładkę na mapę Google.

## **Postówie**

Jak zapewne zauważyliście, większość z tych narzędzi w jakiś sposób wymaga od uczestników gry interakcji z nowoczesnymi technologiami, na przykład posiadania telefonu z dostępem do internetu. Oczywiście, da się tworzyć wybitne gry terenowe w pełni analogowo, ale nie powinniśmy bać się korzystania z najnowszych osiągnięć techniki, z którymi i tak na co dzień obcujemy zarówno my, jak i nasi harcerze. Wykorzystujmy je po prostu do naszych dobrych celów.



*fot. Jędrzej Roślan*

## Michał Topolski

Zuchmistrz, instruktor z pięknej Opolszczyzny, w latach 2019-2023 drużynowy 0 KGZów „Łowcy z Pradawnej Puszczy” (tak - „zerowej”) z którą zdobył trop wilka, a w latach 2023-2024 drużynowy 0 KDWów „Krzyk”. Obecnie robi dużo rzeczy, ale przede wszystkim kieruje Wydziałem Zuchów GKHy. Z wykształcenia inżynier cyberbezpieczeństwa, posiada kolekcję piór wiecznych i lubi dyskutować na różne tematy.