

53 w 2025 (589)

Wielka Gra w śródroczu, czyli jak punktacja może działać cuda

Data publikacji: 05.09.2025 / Autor: Piotr Badura

Dlaczego to robimy?

Na początku warto zadać pytanie – po co nam system punktacji? Czy dlatego, że „zawsze tak było”? Bo hufcowy tak każe? Może wydaje nam się, że to forma rywalizacji między zastępami, a w rzeczywistości cała punktacja sprowadza się do wygrania kilku gier na zbiórkach drużyny?

Jeśli czujesz, że punktacja nie przynosi efektów lub nie masz pomysłu, jak ją udoskonalić – ten artykuł jest właśnie dla Ciebie. Pamiętaj jednak, że w punktacji najważniejsze jest sprawiedliwe i odpowiednie dobranie zasad. Bez tego cały system punktacyjny nie będzie działać. Ten artykuł będzie miał za zadanie pokazać ciekawą formę punktacji i nie będzie obejmował jej treści (czyli co i za ile oceniamy).

Forma punktacji

Wiele drużyn prowadzi punktację w formie zwyczajnej tabelki, do której co jakiś czas doliczają punkty. Harcerze z czasem zauważają, że gonienie za punktami po raz setny przestaje mieć sens. Warto więc pokazać im coś więcej – stworzyć nową, urozmaiconą formę. Postaram się to przedstawić na moim przykładzie.

W mojej grze zastępy rywalizowały o podboje konkretnych rejonów, na których działała nasza drużyna. Zastępy organizowały zbiórki przy różnych szkołach – w ten sposób na początku gry sprawiedliwie rozdzieliliśmy pierwsze tereny. Jednak nic nie było za darmo – na pierwszej grze zastępy walczyły o zdobycie swojego „ojczystego” terenu. Te, które przegrały, dostawały specjalne zadanie, np. zamknięcie do kolejnej zbiórki czterech sprawności.

Przez cały rok za zdobyte sprawności, zorganizowanie biwaku zastępu, służby czy po prostu wygranie gry można było zdobywać kolejne tereny.



Wizualizacja

Tak jak wcześniej wspomniałem – gra miała formę rywalizacji o podbój konkretnych terenów. Zanim rozpocząłem nowy rok z drużyną, stworzyłem planszę oraz zasady. Na początku wysłałem grafikę z mapą na grupę zastępowych, a ci stopniowo zaczęli зараżać ciekawością swoich kolegów z drużyny.

Elektroniczna forma planszy była dobra na początek. Jednak, co w przypadku, gdy spotykamy się na zbiórce pozaciągowej z harcerzami, którzy nie mają możliwości z niej skorzystać? Dlatego jeszcze przed zaciągami [znanymi również jako “nabory” – przyp. red.] poprosiłem zaprzyjaźnionego wędrownika o wydrukowanie planszy w dużym formacie. Chodząc po klasach, pokazywałem harcerzom całą planszę. A już na pierwszej zbiórce, podczas apelu, wygrany zastęp przypiął swój znacznik do pierwszego terenu. Podbijanie nowych terenów było tak atrakcyjne, że harcerze sami pytali, co trzeba zrobić, by zdobyć kolejny obszar. Gra promowała nie tylko rywalizację między zastępami, ale też między szkołami (W mojej drużynie zastępy działają przy różnych szkołach). Jak widzisz – dopracowanie każdego elementu „Wielkiej Gry” jest bardzo istotne. Dlatego warto zacząć nad nią pracować niedługo po zakończeniu obozu.



Gdy gra zaczyna się nudzić...

Około stycznia-marca gra może zacząć się nudzić. Wtedy ważne jest jej odpowiednie zmodyfikowanie. Może to być np. lekkie ułatwienie dla wszystkich zastępów.

W moim przypadku takim ułatwieniem był konkurs na najlepszą zbiórkę zastępu. Tydzień przed zbiórkami, zastępowi dostali informację, że najlepsza zbiórka w kolejnym tygodniu wygra nowy teren. Zdziałało znakomicie. Nawet ci bardziej leniwi zastępowi przyłożyli się do konkursu.

Oprócz konkursów warto też korzystać z ogólnodostępnych atrakcji które w zależności od ich charakteru mogą nieco zmodyfikować zasady lub wprowadzać dodatkowe rozwiązania. Moja drużyna miała zbiórkę w Krakowskim Muzeum Lotnictwa. Po zwiedzaniu odbyła się gra ze znajomości samolotów i historii polskiego lotnictwa. Zastęp, który wygrał grę, dostał przypinkę samolotu, którą umieścił na mapie punktacyjnej. Dodatkowo - mógł podbijać teren, który nie graniczył z jego obecnym regionem.

Zakończenie

Ważne jest, by nie przeciągać gry na siłę. Trzeba ją zakończyć w odpowiednim momencie, zanim stanie się nudna (oczywiście około maja/czerwca). W przeciwnym razie harcerze zapomną o jej istnieniu i nie będą mieli energii na udział w kolejnym ciekawym projekcie.

Zróbcie epickie zakończenie z nagrodami - dzięki temu harcerze zapamiętają to śródrocze jako świetną zabawę i pełną rywalizacji przygodę.

Podsumowanie

Punktacja może przynieść niesamowite efekty. Tworzenie takiej „wielkiej gry” trzeba zacząć od ciekawego pomysłu i zaangażowania drużynowego lub przybocznego. Potem przechodzimy do klarownych zasad. Pamiętaj – wszystkiego nie wymyślisz w jeden wieczór. To wymaga przemyślenia i konsultacji z kadrą.

Gdy ustalicie najważniejsze kwestie, przejdźcie do działania. Stwórzcie wizualizację, zainspirujcie zastęp zastępowych, a w trakcie roku dbajcie o to, by gra działała i była dostosowywana do aktualnych potrzeb waszej drużyny.

Od Redakcji: zachęcamy również do zapoznania się z wizualnymi formami przedstawiania punktacji proponowanymi przez hm. Huberta Zielińskiego.

Piotr Badura

Drużynowy 31 KDH od 2 lat. Komendant szkoły zastępowych w hufcu Kraków – Zwierzyniec. Studiuje analitykę gospodarczą. W wolnych chwilach lubię pływać lub spędzać czas na świeżym powietrzu.