

63 w 2025 (599)

Tabelki w służbie harcerstwu: Gra On/Offline

Data publikacji: 06.10.2025 / Autor: Jury Panasevich

Jeżeli tego jeszcze nie zrobiłeś, przeczytaj najpierw Wstęp do tego cyklu

Twoja karta wylądowała w ognisku?!

Jednym z cięższych momentów w każdej grze harcerskiej jest podliczenie punktów. Żaden tradycyjny system nie jest idealny. Mogą to być karty patrolowe “narażone” na harcerzy i powodujące przez to emocje przybocznego: “Dwa zastępy gdzieś swoje zgubiły, a jeden nie wiedział o kartach i spisywał swoje punkty na tyle pogniecionej mapy”. Alternatywą jest zapisywanie wyników przez punktowych. Tutaj karty patrolowe są zazwyczaj w lepszym stanie, natomiast mogą być równie niewyraźnie spisane i zdarza się, że z któregoś punktu nie dostaniesz na czas wyników. Dodatkowo kładzie to mniejszą odpowiedzialność na uczestnikach gry.

Matrix po naszej stronie

Istnieje pewna alternatywa, która zakłada użycie narzędzi które i tak znajdują się w kieszeni każdego harcerza (oraz internetu). Daje to możliwość automatyzacji na wielu poziomach. Może to ułatwić i zautomatyzować wiele elementów gry, które normalnie wymagają dużo pracy – punktowych, zgłoszenia, podliczanie punktacji czy nawet całą grę! Należy jednak pamiętać, że polska młodzież jest raczej przeboćcowana i ma problem z rozsądnym korzystaniem telefonów. W związku z tym tradycyjne gry, które nie zachęcają do korzystania z telefonów też mają niezaprzeczalne zalety.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1			Patrol	Reglan	Krybar	Andromeda	VI próby				
2	Zadania	Punkty	Suma	30	26	10	28	0	0	0	0
3	Obecni	10									
4	Most	16		16							
5	Geocache	18					18				
6	Miejsce apelów KEDYWu	10		10							
7	Południe	10		10							
8	Punktualni	10		10	10	10	10				
9											

Automatycznie zliczana punktacja z osiągnięć harcerzy – z

jednego z dostarczonych arkuszy. W kolumnach można zobaczyć zastępy oraz łącznie zdobyte przez nich punkty.

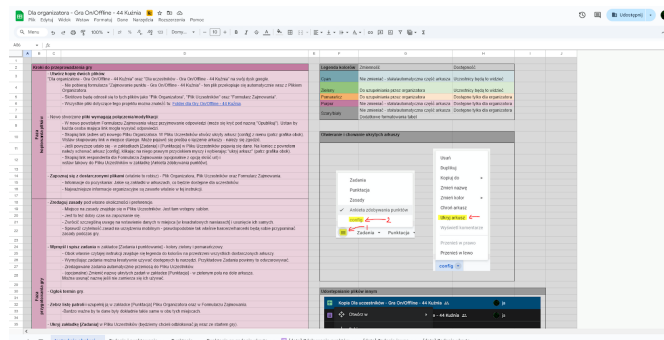
Może frytki do tego?

Frytek nie mamy, ale sprawny obserwator mógł zauważyć, że chcemy tu również dostarczyć inny dodatek – gotowe pliki. Byście mogli, drogi czytelniku / droga czytelniczko, od razu skorzystać z proponowanej alternatywy.

Legenda kolorów	Zmienność	Dostępność
Cyan	Nie zmieniać - stała/automatyczna część arkusza	Uczestnicy będą to widzieć
Zielony	Do uzupełniania przez organizatora	Uczestnicy będą to widzieć
Pomarańcz	Do uzupełniania przez organizatora	Dostępne tylko dla organizatora
Purpur	Nie zmieniać - stała/automatyczna część arkusza	Dostępne tylko dla organizatora
Szary/biały	Nie zmieniać - stała/automatyczna część arkusza	Dostępne tylko dla organizatora
	Dodatkowe formatowania tabel	

Legenda wyjaśniająca które pola są do edycji (i kto je będzie później widział)

Przedstawiamy grę hybrydową (stąd jej nazwa – “On/Offline”), która pokazuje pewne narzędzia, które można wpleść w zwyczajną grę. W podstawowej wersji nie wymaga ona wielu umiejętności informatycznych, a raczej dokładnego skorzystania z instrukcji (która jest zawarta w dostarczonych plikach!). Jednak także ci, których nie zadowolają gotowe rozwiązania, znajdą dla siebie szkielet, który można rozwijać. Gra korzysta z połączenia Google Drive, Arkuszy, Formularzy, oraz potencjalnie kodów Quick Replay (częściej znanych ze skrótu “QR”).



Instrukcja, wraz z pomocnymi wskazówkami pomoże w przeprowadzeniu gry – od kopiowania plików do sprzątania kart patrolowych

Dostarczona tu jest gra terenowa ma wpleciony cel zdobycia jak największej ilości obrzędowych punktów, wykonując zadania w na wyznaczonym terenie. Wymaga od biorących udział odnajdywania punktów, wysyłania kodów, rywalizacji punktowej

oraz organizacji czasu.

Dość standardowy i znany schemat dla harcerzy i jedynie obrzędowe punkty, nadają tu jakiś temat. Jest to zabieg celowy – tak byś mógł/mogła łatwo, dodać własną tematykę modyfikując spisane zasady. Tworząc zadania natomiast kreuje się treść samej gry.

Gra On/Offline oferuje:

- Brak wymaganych punktowych
- Treści zadań znane graczom od początku
- Istnieje jednej instrukcji, co zmniejsza podatność na różne interpretacje przez graczy i punktowych
- Możliwość przeprowadzenia jej w pojedynkę*
- Automatycznie gotową punktację na koniec gry, a nawet zautomatyzowaną aktualizację jej na bieżąco

* Choć wymaga natomiast Mistrza Gry, który będzie kontrolował czy formuły działają prawidłowo i harcerze rzeczywiście mogą brać w grze udział.

Czuwaj Drużyno! Następna zbiórka odbędzie się...

Konfiguracja arkuszy oraz formularza do gry jest dokładnie opisana w pliku Dla Organizatora w zakładce “Instrukcja obsługi”. Jest podzielona na fazy: kopiowania plików, przygotowania, samą grę i jej zakończenie... Ale może nie będziemy się tu nad tym rozpisywać – można to zobaczyć w załączonych pod koniec tego artykułu folderze. Możemy tylko dodać, że każda następna gra będzie prostsza.

Folder z składa się z trzech plików:

- Dla Organizatora – jest to plik w którym oprócz instrukcji jak zrobić własną grę znajdziesz miejsce na wypisanie punktów na grze oraz wszystkie formuły i zakładki liczące punkty
- Dla Uczestników – są tam zasady dla uczestników, widok jawnych zadań oraz link do ankiety, gdzie wypełnia się zdobyte punkty. Można też podejrzeć wyniki punktacji.
- Zajmowanie punktu – ankieta (a dokładnie formularz googla), gdzie zastępy wybierają swoją nazwę i wpisują kod punktu, na podstawie którego są im przyznawane punkty. Ten plik kopiuje się automatycznie.

Poza samym kopiowaniem plików na barkach organizatora spoczywa dostosowanie instrukcji do własnych okoliczności, wymyślenie zadań oraz organizacyjne zbieranie i zarządzanie ludźmi. Wymaga to trochę przygotowań przed grą – co jednak należy zrobić niezależnie czy obrano tę właśnie formę gry. Wykorzystanie tego pomysłu za to automatyzuje sporą ilość pracy w trakcie gry i pod jej koniec, pozostawiając

zaczynając od tworzenia zbiorów zastępu aż do zgrabnego przekazywania wiedzy oraz umiejętności w drużynie i poza nią. Również jako gracz (może nawet zwłaszcza :p) – przepadam za grami cyfrowymi, planszówkami i RPGami. Spędziłem w nich mnóstwo wspaniałego i wartościowego czasu.

Pewną część przyszłości wiązę również z Game Devem. Z charakteru jestem dość spokojny. Rywalizuję we mnie lenistwo i dążenie do polepszenia życia. Lubię głębokie rozważania i mam tendencje do systematyzowania wszystkiego – gier, trybu dnia, dokumentacji projektowej, itd... Funkcyjnie:

- Byłem drużynowym 44 WDHy „KEDYW” im. gen. Augusta Emila Fieldorfa ps. Nil – 4 lata w dwóch kadencjach
- Prowadziłem Szczęp 44 MDHiZ „Zielony Płomień” – 2 lata
- Aktualnie jestem w rezerwie instruktorskiej, choć okazjonalnie dalej wspieram naszą organizację.