

Chorągiewki, podchodzenie, akcja ratunkowa

Franek Podlacha HO

Nie trzeba chyba nikomu mówić, że każdy z nas chciałby uczestniczyć w ciekawych zbiorcach. A jednak okazuje się, że zastępowi często mają kłopoty z przyciągnięciem na zbiórki satysfakcjonującej liczby chłopaków. Jednym z wielu powodów tego stanu rzeczy jest zapominanie o tym, jaką ważną rolę pełni w harcerstwie gra. Wszystko, co mamy do przekazania młodym harcerzom, powinno być „przemycane” w tej właśnie formie, żeby rzeczywiście pociągało, żeby nie przypominało szkolnego wkuwania.

Tutaj warto zdać sobie sprawę z paru istotnych zasad układania gier i potrzeb rówieśników. Na początek proponuję (szczególnie zastępowym) zastanowić się, jaki powinien być zastęp. Wypisz sobie w punktach to, czego jeszcze Twój zastęp w pełni nie osiągnął w dziedzinie sprawności, np.:

- * spostrzegawczość
- * dobra współpraca

Zastanów się, nad jaką powinniście popracować techniką, np.:

- * pierwsza pomoc
- * topografia

Nadszedł czas, by zastanowić się nad tym, co ich pociąga. Teraz będę pisał raczej o chłopakach, ponieważ mają oni dosyć charakterystyczne i mało wysublimowane potrzeby, a poza tym po prostu sam lepiej rozumiem potrzeby tej płci.

Przede wszystkim u chłopaków nie ma dobrej zabawy bez akcji, jakiejś walki. Po drugie fabuła nie może być zbyt zawiła, żeby nie rozproszyła ich uwagi i nie odciągnęła od działania. Żeby gra podobała się harcerzom, musi być w niej zawarty przynajmniej

jeden z wymienionych elementów:

* **walka:** na chusty, zapasy, ściąganie beretów, zrywanie taśemek z ramienia

rozwija współpracę, szybkość działania, siłę (zdrowie), zmysł strategiczny

* **ukrycie:** podchodzenie, przekradanie się

rozwija charakter, umiejętność maskowania, zmysł strategiczny

* **misja:** akcja ratownicza, bieg na orientację, przekazanie ważnej informacji na odległość roz-

wija charakter, konkretną technikę, szybkość działania, jeżeli grupą, to również współpracę

Oprócz tego proponuję dodawać jak najczęściej motyw ukrytych, zaszyfrowanych informacji, co rozwija bardzo spostrzegawczość, otwiera umysł i sprawia, że czasem znajomość Morse'a się jednak przydaje. Na początku chłopaki kiepsko będą szukać, oczekując, że informacja powinna być ukryta na wyciągnięcie ręki. Dlatego czasem warto dać drobną podpowiedź.



foto: Bartłomiej Kuczyński



CHORAĞIEWKI

1. DZIELISZ ZASTĘP NA DWIE WYRÓWNANE GRUPY. ROZDAJESZ PO CZTERY CHORAĞIEWKI.

2. Obie grupy w pewnej odległości budują zeriby o średnicy 20

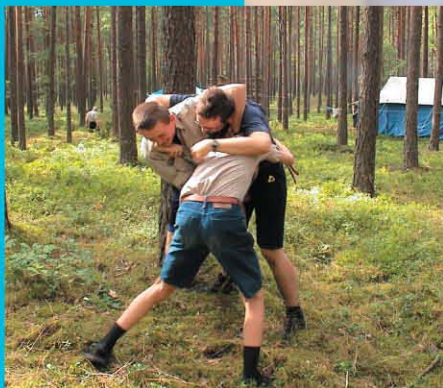
kroków, a na środku wbijają chorągiewki.

3. Na umówiony sygnał rozpoczyna się walka. Cel: w momencie zakończenia gry mieć jak najwięcej chorągiewek w swojej bazie.

Walka poza obrębem baz: na chusty, po przegraniu należy wrócić do swojej zeriby.

Walka w zeribach: atakujący musi broniącego położyć na łopatki, broniący musi tylko wyciągnąć atakującemu chustę; po przegraniu broniący robi 5 pompek skautowych, atakujący wraca do bazy.

4. Na umówiony sygnał zakończenie walk. Zdanie sprawy z wyniku gry zastępowemu.



fot. Tomasz Kilian

W dość urozmaiconym pod względem pokrycia terenie (liczne krzaki, bruzdy, rzadkie drzewa itp.) odeślij zastęp (drużynę) na 100-200 m. Gdy będą już ukryci, podaj sygnał rozpoczęcia ćwiczenia, a następnie sygnał „marsz”. Po tym sygnale chłopcy ruszają do przodu. Po kilku sekundach podaj sygnał „kryj się” – chłopcy natychmiast zapadają w ukrycie i nieruchomieją. I tak dalej: co kilka sekund zmiana komendy podawanej przez ciebie gwizdkiem – aż zastęp (drużyna) osiągnie wyznaczoną o 5-10 kroków od ciebie linię mety. Po sygnale „marsz” zamykasz oczy, by nie widzieć chłopców. Po sygnale „kryj się” zaczekaj jeszcze 2-3 sekundy, otwórz oczy i dobrze sprawdź, czy kogoś nie dostrzeżesz. Zauważony i rozpoznany odpada z gry. Wygrywa ten, kto pierwszy przekroczy linię mety.

AKCJA RATOWNICZA

Potrzebne są: mapa, list z podanymi współrzędnymi, apteczka, koc, linka, kompas.

Na poprzedniej zbiórce uczysz chłopaków korzystania z kompasu i współrzędnych. Kilka dni przed grą zleć czołowemu, żeby przygotował zastęp na zbiórkę do udzielenia pierwszej pomocy. Mówisz mu, gdzie mają szukać listu (sam będziesz musiał przyjechać na miejsce gry wcześniej).

1. Zastęp znajduje list z krótką historią wypadku i współrzędne topograficzne katastrofy oraz zadanie przeniesienia rannego w wyznaczone miejsce.

2. Poszukiwania według współrzędnych (które mają to do siebie, że określają nam kwadrat wielkości 1x1 km)

3. Po znalezieniu rannego udzielenie pierwszej pomocy. Zastępowy w tym wypadku jest rannym i budką telefoniczną (chyba że umówi się ze znajomym i poda chłopakom w liście jego numer jako



fot. Franek Podlacha

telefon na pogotowie, a czołowy będzie miał komórkę albo w pobliżu będzie budka telefoniczna), ma oznaczone rany (trochę ketchupu, czerwonego markera i plasteliny) i mówi, co go boli. Wykonanie noszy i przeniesienie rannego w wyznaczone miejsce.

4. Podsumowanie. Zastępowy mówi, co było dobrze, a co źle, pyta się o postępowanie w wypadku stwierdzenia braku tętna itp.



PODCHODZENIE

(HARC ZE ZBIORÓW HM. BOBRZYŃSKIEGO)

Ta gra nie wymaga żadnych rekwizytów z wyjątkiem gwizdka.

Franek Podlacha - HO, drużynowy 3. Drużyny Warszawskiej św. Andrzeja Boboli, student 3. roku architektury krajobrazu na SGGW w Warszawie