

Przejs̄ niezauważonym i WSZYSTKO zaUw_ażyc̄.

Propozycje gier NA spo-

strze-

gaw-

czość.



DOMINIKA STANIOS PION.

Młoda przewodniczka z Ogniska św. Jadwigi z Radomia. Uczennica 2 klasy VI LO im. Jana Kochanowskiego w Radomiu.

Droga przez miasto czy też wędrówka przez las daje wiele możliwości przeprowadzenia krótkich gier, rozwijających zmysł obserwacji i spostrzegawczości. Jedną z nich, znany KIM, jest podstawową grą tego typu. Podaję jednak kilka innych propozycji, skierowanych szczególnie do prowadzących kronikę, gdyż to właśnie oni powinni umieć dostrzegać szczegóły, nawet na pozór błahę.

POJEDYNEK OBOZÓW

W grze mogą wziąć udział obozy, które znajdują się w odległości co najmniej 1 km. Czas trwania – 1 doba, a start ustalają między sobą komendanci, np. od 18.00 do 18.00 następnego dnia. Zadaniem obu stron jest pozostawienie w obozie wroga jak największej liczby ustalonych wcześniej znaków (np. materiał w kolorze drużyny) tak, aby nie został zauważony. Drugim celem jest nie dopuszczenie do wglądu w pracę i życie obozu oraz przeprowadzania jakichkolwiek tajnych działań przeciwnika wewnątrz własnego obozowiska. Dozwolone jest wykonywanie działań drażniących i niepokojących konkurentów, tak aby ich zmylić. Ważny w prze-

„Każda okazja jest dobra, żeby ćwiczyć swoje zmysły. Nawet banalną wędrówkę przez miasto można wykonać do rozwijania swojej spostrzegawczości.”

prowadzeniu udanej akcji jest dobry kamuflaż albo przebranie (można przecież udawać np. grzybiarzy). Komendanci organizują ochronę obozu: wyznaczają patrole, specjalne warty itd. Nie wolno używać siły, ponieważ przyłapanie kogoś oznacza konieczność wycofania się. Powodzenie gry uzależnione jest od jej organizacji. Po upływie czasu komendanci podsumowują wyniki (obliczają ile razy każda osoba była w obozie przeciwników i z jakim skutkiem) i ogłaszają wyniki.

ŚLEDZTWO

W miejscu spotkania zastępu prowadzący grę pozostawia informacje o zaginięciu wraz z opisem wyglądu, godziną i miejscem, w jakim można spotkać pewną osobę (będzie nią sam prowadzący). Zadaniem każdej osoby z zastępu jest śledzenie tej oso-

by tak, aby nie zostać zauważoną. Ważne jest jednocześnie, by dostrzec jak największą liczbę szczegółów (ubioru, zachowania, miejsc itp.) i opisać je w sprawozdaniu z akcji. Gdy śledzący zauważy tropioną osobę, ta odpada. Śledzony musi wykonać wtedy zapisany w wiadomości gest, by pokazać, że kogoś zauważył. W grze liczy się przede wszystkim dostrzeżenie jak największej liczby szczegółów i pozostanie niezauważonym przez cały czas jej trwania.

ZAPAMIĘTYWANIE ZMIAN

Prowadzący grę na urozmaiconym terenie wybiera trasę ok. 1 km. Następnie przechodzi ją razem z zastępem, zachęcając wszystkich do szczegółowej obserwacji otoczenia. Po dojściu do celu zostawia zastęp i wraca do miejsca startu. Po drodze umieszcza przynajmniej 6 różnych przedmiotów (siatka, pomarańcza, stos liści itp.). Pozostawione rzeczy powinny być nietypowe. Na umówiony wcześniej sygnał harcerze wracają pojedynczo w określonym odstępie czasowym. Każdy zapisuje, jakie zmiany zauważył. Wygrywa ten, kto dostrzeże ich najwięcej.

Dodatkowo można określić czas, w jakim harcerze mają przejść trasę lub powiedzieć, ile przedmiotów zostało zostawionych.

BYSTROŚĆ I SPRYT

Prowadzący grę odmierza trasę ok. 100 kroków, np. od szkoły do kiosku. Następnie dzieli zastęp na 2 grupy: A i B. Od tego momentu nie mogą się pomiędzy sobą komunikować. Zadaniem grupy A jest pokonanie tego odcinka niepostrzeżenie, a B ma w ukryciu obserwować ten teren (punktem obserwacyjnym może być okno szkolne, płot, drzewa itp.). Członkowie pierwszej części zastępu pokonują trasę w czasie 20 min. indywidualnie lub parami. Mogą do tego celu wykorzystywać rozmaite rekwizyty, przebrania, wymyślać strategie itd. Zabronione jest korzystanie z roweru i innych środków

lokomocji. Każdy z uczestników musi wykonać specjalne zadanie, np. sprawdzić rozkład jazdy autobusów, spytać o coś przechodnia, zawiązać but itp. Obserwujący notują postępowanie grupy A. Potem następuje zamiana ról. Ocena wygranej rozstrzyga się w dwóch kwestiach: ilość zaobserwowanych i zanotowanych informacji oraz pomysłowość w przejściu trasy niepostrzeżenie.



rys. Łukasz Cywiński

ZAKŁAD DETEKTYWISTYCZNY

Zastęp zamienia się w grupę detektywów. Dostają zlecenie odnalezienia zagubionej rzeczy (skarby, diament, dzieło sztuki itp.) lub osoby. Detektywi natrafiają oczywiście na liczne wskazówki (odciski palców na rozsypanej mące, ukryte wiadomości, pozostawione części ubrania itp.). Grę tę można urozmaicać, tworząc konkurujące ze sobą grupy detektywów. Wygrywa grupa, która pierwsza znajdzie zagubioną rzecz (osobę).

PRAWO W PRAKTYCE

Podczas obozu lub zbiórki ustalamy, że jednego dnia pewna osoba będzie zachowywać się niezgodnie z którymś punktem Prawa Harcerskiego. Zadaniem drużyny lub zastępu jest odgadnięcie, kto to i który punkt zaniebduje. Gra pomaga zauważyć niedociągnięcia w zachowaniu zastępu (drużyny) i pomaga pamiętać o tym, że żyć Prawem należy ciągle (dla każdego dyshonorem byłoby błędne podanie go za osobę łamiącą Prawo).