

29 w 2025 (41)

Jak stworzyć dobrą grę terenową z bezosobowymi punktami?

Data publikacji: 08.12.2025 / Autor: Michał Topolski

Fot: Józef Fifin

Zainspirowany ostatnią zbiórką ZZ-tu, w której uczestniczył zastępowy „Śledzi”, wyw. Andrzej Andrzejewski, postanawia przygotować lepszą niż zazwyczaj grę dla swojego zastępu. W tym celu, tydzień przed planowaną zbiórką, zasiada do intensywnej pracy.

Decyduje się na grę, która sprawdzi umiejętności harcerzy z zakresu technik harcerskich. Musi jednak uwzględnić fakt, że w jego dotychczas 7-osobowym zastępie pojawiło się dwóch zupełnie nowych harcerzy, świeżo po naborze. Dochodzi więc do wniosku, że gra nie może być wyłącznie testem umiejętności, lecz także okazją do nauki. Dodatkowo chce znaleźć jakiś motyw przewodni dla gry, ostatecznie stawia na motyw świadomości tego co się potrafi a czego nie, żeby wszyscy harcerze w jego zastępie wiedzieli w czym są już dobrzy, a nad czym należy pracować (Andrzej o tym nie wie, ale tym sposobem właśnie sformułował bardzo sensowny cel wychowawczy dla swoich harcerzy). Zastęp w ramach gry zostanie podzielony na trzy mniejsze patrole po trzy osoby.

Zastępowy wie, że gra nie może być zbyt skomplikowana, a jednocześnie pragnie, aby nie była do bólu typowa. Jego możliwości mocno ogranicza fakt, że jest jedyną osobą “kadry”. Wie, że jego dotychczasowe gry, oparte o kartki papieru z pytaniami zawieszonymi na drzewach, ani nie dawały satysfakcji harcerzom, ani nie uczyły ich niczego nowego, ani nawet nie weryfikowały wiedzy. Po dłuższym namyśle wpada na obiecujący pomysł...

Opis gry

Patrole otrzymują przygotowaną uprzednio mapę z oznaczeniami. Punkty są rozmieszczone równomiernie po lesie, a odległość między dwoma najbardziej oddalonymi to około 2 km. Patrole mają wyznaczone punkty, z których startują i narzuconą konkretną kolejność ich odwiedzania (żeby nie trafili na te same punkty jednocześnie). Gra, podobnie jak poprzednia, składa się z ośmiu punktów bezosobowych i jednego końcowego punktu osobowego. Każdy bezosobowy zawiera pakiet: kartkę z zadaniem, karteczkę na odpowiedź, kopertę i naklejkę. Na każdym punkcie patrol ma do wykonania praktyczne zadanie, a jego wynik zapisuje na

karteczce, chowa do koperty i ją plombuje. Na tą fazę gry przeznaczone są 2 godziny. Na zakończenie wszyscy spotykają się w jednym miejscu, gdzie czeka zastępowy.

Gra wchodzi wtedy w drugą fazę. Patrole otrzymują karty z „wagami”, które muszą przypisać swoim odpowiedziom. Jeśli odpowiedź okaże się prawidłowa, zastęp zdobywa tyle punktów, ile sam jej przyznał; jeśli błędna – traci taką samą liczbę punktów. Dostępne wagi to: 6, 5, 4, 3, 2, 2, 1, 1.

Dodatkowo każdy patrol otrzymuje dwie karty specjalne: *podwojenie* i *ubezpieczenie*. Karta podwojenia pozwala podwoić wybraną wagę przypisaną do pytania, natomiast karta ubezpieczenia zmniejsza daną wagę o 1, sprawiając jednocześnie, że w razie błędnej odpowiedzi zespół straci tylko jeden punkt. Obu kart nie można przypisać do tej samej odpowiedzi; nie ma też obowiązku ich wykorzystywania. Harcerze muszą więc zastanowić się, którym swoim odpowiedziom ufają najbardziej.

Po przypisaniu wag i ewentualnym użyciu kart specjalnych następuje rozstrzygnięcie gry. Zastępowy otwiera po kolei koperty z odpowiedziami patroli, a następnie swoją kopertę z prawidłowym rozwiązaniem. Przy prezentacji poprawnej odpowiedzi dokładnie omawia, jak należało wykonać zadanie. Ważne: poprawne odpowiedzi powinny być oceniane z uwzględnieniem określonego marginesu tolerancji, w którym uznaje się je za prawidłowe.

Uwaga: Zastępowy Andrzej stwierdził, że harcerze z jego zastępu poradzą sobie z przypisywaniem wag i wykorzystywaniem kart specjalnych, ale istnieje możliwość uproszczenia drugiego etapu gry poprzez usunięcie z niego kart specjalnych.

Punkty

PUNKT 1 - Siatka kilometrowa - współrzędne dwóch obiektów

Zadanie: Odczytaj współrzędne (z dokładnością do 50 m) dwóch obiektów zaznaczonych na mapie: Most M i Polana P.

Do koperty: „Most M: ___ / ___”, „Polana P: ___ / ___”.

Ocena/tolerancja: poprawność do 50 m; przyjmujemy, że wydrukowaliśmy mapkę z siatką 100 m (dla niewtajemniczonych: to taka kratka nałożona na mapę) i zakładamy, że parol powinien oszacować z dokładnością do połowy kratki. Zwracam uwagę, że współrzędne podawane za pomocą siatki kilometrowej to co innego niż stopnie geograficzne.

PUNKT 2 - Azymut i dystans

Zadanie: Wyznacz azymut z punktu w którym się znajdujesz do kapliczki oraz oszacuj odległość w metrach po linii prostej.

Do koperty: „Azymut: ___°”, „Dystans: ___ m”.

Ocena/tolerancja: azymut $\pm 5^\circ$, odległość $\pm 5\%$.

PUNKT 3 - Szyfr sylabowy + proste podstawienie liczb

Zadanie: Odszyfruj wiadomość: tekst + trzycyfrowy kod ukryty w słowie, który jest sumą wartości wszystkich jego liter - litery A=1, ..., Z=26.

Do koperty: „Hasło: _____”, „Kod: _____”.

Ocena/tolerancja: hasło musi być dokładne, kod dokładny. Kod urozmaica nieco to zadanie i dodaje element rozumienia polecenia.

PUNKT 4 - Rozpoznawanie drzew (3 próbki)

Zadanie: Zidentyfikuj trzy gatunki drzew na podstawie 3 liści umieszczonych w kopercie („A”, „B”, „C”).

Do koperty: „A: _____”, „B: _____”, „C: _____”.

Ocena/tolerancja: Punkty za 3/3. Dopuszczalne nazwy zwyczajowe i naukowe („świerk”, „brzoza brodawkowata/zwisająca”).

PUNKT 5 - Logistyka - kakao i mleko

Zadanie: Dla 9 osób zaplanuj ilość mleka na kakao przyjmując 300 ml/os. +10% zapasu. Oszacuj ile pieniędzy będzie kosztował zakup takiej ilości mleka w *tutaj nazwa najpopularniejszego w mieście dyskontu lub takiego najbliższego miejsca zbiórek*, weź pod uwagę jakiej objętości butelki możesz zakupić.

Do koperty: „Mleko: ___ l, Cena: ___ zł”.

Ocena/tolerancja: wynik oczekiwany 2,97 l i sprawdzona przez nas tego dnia cena $\pm 5\%$. Zadanie z jednej strony wymaga podstawowej matematyki, ale też sprawdza czy harcerze orientują się w cenach podstawowych produktów spożywczych.

PUNKT 6 - Znaki patrolowe

Zadanie: Od punktu, w którym się znajdujesz zaczyna się trasa ułożona ze znaków patrolowych, na jej końcu znajduje się list, z którego kod musisz przepisać. Uważaj! W okolicy znajdują się także fałszywe listy, które odnajdziesz, gdy zboczysz z poprawnej ścieżki.

Do koperty: Kod z listu.

Ocena/tolerancja: poprawny kod. Warto używać różnorodnych znaków patrolowych a w okolicach punktu rozmieścić jeszcze ze dwie koperty z niepoprawnymi kodami.

PUNKT 7 - Krąg

Zadanie: Z pomocą sznurka i patyka uformuj okrąg o promieniu dokładnie 2 m. Umieść po jego obwodzie 8 patyków w równych odstępach.

Do koperty: wpisz odległość pomiędzy dwoma sąsiednimi patykami (w cm, mierz krokami lub sznurkiem).

Ocena/tolerancja: wynik teoretyczny to około 1,53 m – tolerancja $\pm 10\%$. Zadanie można rozwiązać całkowicie matematycznie, ale do tego wymagana jest znajomość trygonometrii, więc harcerze w zastępie powinni oprzeć się raczej na fizycznych pomiarach. Zadanie można wykonać konstruując ośmiokąt (wykorzystując sznurek jak cyrkiel i linijkę), sprytną metodą jest też po prostu „na oko” równomiernie rozłożyć patyki, policzyć odległości między każdym z nich i uśrednić wynik. Zadanie dodatkowo sprawdza, czy w wyposażeniu harcerzy znajduje się odmierzona linka, ewentualnie czy harcerze znają swoje wymiary ciała i czy rozumieją poprawnie polecenia.

PUNKT 8 - “Szyfr” terenowy

Zadanie: W promieniu 20 m od punktu znajdź trzy przedmioty lub znaki oznaczone literami. Zapisz je w kolejności zgodnej z kierunkiem zgodnym ze wskazówkami zegara od miejsca punktu. Nie przemieszczaj tych przedmiotów/znaków.

Do koperty: litery w odpowiedniej kolejności.

Ocena/tolerancja: zgodność kolejności i liter. Litery mogą tworzyć konkretne słowo (łatwiej) lub być całkowicie losowym kodem (trudniej).

Punktacja

Ostateczna punktacja wynika wprost z przypisanych wag. Hipotetycznie, przy podwojeniu najwyższej wagi i bez korzystania z ubezpieczenia, w grze można zdobyć maksymalnie 30 punktów.

Podsumowanie

Gra łączy sprawdzenie umiejętności z nauką poprzez działanie. Każde zadanie, jeżeli zostanie dokładnie omówione przez zastępowego, ma nie tylko charakter sprawdzający, ale też edukacyjny. Druga faza (ocena własnych odpowiedzi) rozwija coś co nazywamy górnolotnie świadomością metapoznawczą, czyli umiejętnością oceny własnego myślenia i własnej wiedzy.

Nie jest to oczywiście gra idealna – na przykład ignoruje te sytuacje, w których zadanie zostało dobrze wykonane w jakiejś części, ale ostateczny wynik był zły. Jest to jednak przede wszystkim konsekwencja bezosobowych punktów – nie da się obserwować procesu dochodzenia do wyniku, więc niestety nie da się nagrodzić harcerzy za sensowne starania.

Bardzo dużym atutem gry są jasne kryteria oceny i urozmaicone zadania. To, że są to po prostu polecenia zapisane na kartce, nie stanowi wady. Mam nadzieję, że zestaw tych punktów będzie dla was dobrą inspiracją, jak można konstruować punkty bez angażowania kadry: takie, które są wyłącznie poleceniami zapisanymi na kartce papieru, a mimo to są ciekawe, wykorzystują otoczenie i weryfikują w sposób całkiem obiektywny umiejętności oraz wiedzę naszych harcerzy.

Na sam koniec chciałbym wezwać wszystkich zastępowych, przybocznych i drużynowych, którzy czytają ten artykuł (bo oczywiście podobną mechanikę można zastosować także w przypadku gier drużyny), by szukali możliwości tworzenia gier nieszablonowych – takich, które mają dodatkową wartość wynikającą z zastosowanej mechaniki. Zauważcie, jak w tej grze całkiem prosta mechanika oceniania pewności swoich odpowiedzi staje się przyczynkiem do dokładnego omówienia każdego zadania i jednocześnie skłania do refleksji nad własnymi umiejętnościami. To jedno konkretne rozwiązanie mechaniczne w grze, a ma bardzo duży wpływ na jej wydźwięk. Zasadniczo nie trzeba tworzyć niesamowicie skomplikowanych systemów – wystarczy jedna dobrze przemyślana mechanika, żeby nasze gry były ciekawe i wartościowe. Eksperymentujmy z tym.

Na podstawie fragmentu nadchodzącej książki “Kompendium Mistrza Gier”, Jakobstaf!

[Michał Topolski](#)

Urodzony w Kluczborku, tam też się wychował, w pewnym momencie został harcerzem, a potem instruktorem. Obecnie kierownik Wydziału Zuchów GKH-y. Zawodowo zajmuje się cyberbezpieczeństwem i szkoleniami, a w wolnych chwilach uczy też debatowania. Posiada całkiem pokaźną kolekcję piór wiecznych, lubi pisać (nie tylko piórami). Zastępca redaktora naczelnego Pojutrza.