

# PORADNIK TWORZENIA GIER

phm Dominika Łotecka  
Hufiec ZHP Kędzierzyn-Koźle  
Chorągiew Opolska

Materiał powstał w ramach realizacji próby harcmistrzowskiej.

## SPIS TREŚCI:

Przedmowa.....	3
<b>I.</b> Co to właściwie jest ta gra?.....	4
<b>II.</b> Rodzaje gier.....	4
<b>III.</b> Gra, a gra edukacyjna.....	6
<b>IV.</b> Cele gry edukacyjnej.....	6
<b>V.</b> Kiedy gry edukacyjne nie wychodzą?.....	7
<b>VI.</b> Struktura gry edukacyjnej.....	8
<b>VII.</b> Jak dobrać odpowiedni poziom wyzwania?.....	9
<b>VIII.</b> Wykres wyzwanie-umiejętności.....	10
<b>IX.</b> Wykres nauka-zabawa-wyzwanie.....	13
<b>X.</b> Tworzenie własnej gry.....	13
<b>XI.</b> Podsumowanie każdej gry.....	14
<b>XII.</b> Przykłady gier.....	17
<b>XIII.</b> Podsumowanie.....	26
<b>XIV.</b> Piśmiennictwo.....	27
<b>XV.</b> Ryciny.....	27

Drogi czytelniku!

Przed Tobą niezwykle narzędzie służące uatrakcyjnieniu Twoich zbiórek, warsztatów czy po prostu zajęć. Nie chodziło mi o gotowy przepis. Raczej o zrozumienie pewnego mechanizmu, który musi się zadziać, żeby Twoja GRA – bo o niej będziemy tu w głównej mierze pisać – była EDUKACYJNA.

Jak to zrobić? Czym różni się więc zwykła gra od gry edukacyjnej? Jakie zasady muszą panować w grze, żeby mogła ona uczyć, ale jednocześnie wkręcać od początku do samego końca i być po prostu świetną zabawą? Tego właśnie dowiesz się z tego poradnika. Nie oczekuj więc gier typu „kopiuj-wklej”. Będą inspiracje, na których można się wzorować. Będą także przykłady różnych gier, a także gry, w których ja sama brałam udział oraz moje osobiste odczucia i rady co do danej gry, w którą grałam.

Dlaczego gry? Czemu akurat o tym piszę? Jest kilka powodów.

Po pierwsze gry to cudowne narzędzie wychowawcze. Bardzo różnorodna forma pracy. Gry uczą, że w życiu istnieją konkretne zasady. Pozwalają zmotywować do wygranej, ucząc przy tym pośrednio wielu postaw, jak odpowiedzialność za grupę, spryt, zaradność, logiczne myślenie, zapamiętywanie. Sprawiają, że mocno zacieśniają się kontakty społeczne w danej grupie, w której się gra. Uczą także przegrywać. Są atrakcyjne i dostarczają wielu różnych emocji. Pozwalają poszerzyć w ciekawy sposób wiedzę czy zdobyć nowe umiejętności, bądź też przetestować te, które się już zna.

Po drugie sama bardzo długo nie przepadałam za grami, dopóki nie pojechałam kilka lat temu do Hiszpanii na międzynarodowy program z Erasmus+ „Learning by playing”, na którym nauczyłam się, jak tworzyć gry, by były one edukacyjne. Na tym wyjeździe dowiedziałam się także wielu przydatnych informacji i rad. Bardzo mocno chciałabym teraz podzielić się nimi z Tobą!

Stąd pomysł na poradnik, który oddaję w Twoje ręce. Życzę Ci otwartości umysłu podczas tworzenia swoich własnych gier w zależności od celu, który chcesz nimi osiągnąć!

Poradnik stworzony jest z myślą o kadrze Związku Harcerstwa Polskiego, jednak oczywiście można go używać także poza harcerstwem, w przeróżnych formach szkoleniowych.

phm Dominika Łotecka  
autorka poradnika

## I CO TO WŁAŚCIWIE JEST TA GRA?

Słownik PWN podaje kilka definicji:

- ✓ zabawa towarzyska prowadzona według pewnych zasad
- ✓ rozgrywka prowadzona między zawodnikami lub zespołami według zasad określonych regulaminem danej dyscypliny; też: sposób zagrania
- ✓ rywalizacja dwóch konkurujących ze sobą osób lub grup
- ✓ jeszcze inna definicja to: dobrowolne pokonywanie zbędnych przeszkód

**Dla mnie słowa kluczowe to na pewno: zabawa, zasady, rywalizacja (choć oczywiście wolę słowo: współzawodnictwo), zespoły/grupy, przeszkody, dobrowolność. Będziemy do nich wracać w dalszej części poradnika!**

## II RODZAJE GIER

Poniżej znajdują się przykłady różnych gier. Z pewnością jest ich o wiele więcej, jednak skupimy się tu na tych, które można wykorzystać w harcerstwie, na zbiórkach, warsztatach.

### JAKIE RODZAJE GIER WYRÓŻNIAMY?

- **zapoznawcze** (inaczej „icebreaker” – z ang. przełamanie lodu) – to gry, których celem jest poznanie imion, zapoznanie się pomiędzy członkami nowo utworzonej grupy, ale także zintegrowanie się pomiędzy członkami grupy, która już się kojarzy; jak sama nazwa wskazuje, celem tej gry jest przełamanie lodu pomiędzy ludźmi.
- **team-building** (z ang. gry budujące zespół) – to gry, które mają na celu wzmocnienie grupy, relacji pomiędzy uczestnikami. Tego typu gry przeprowadza się zazwyczaj po grach typu icebreaker, gdy mniej więcej znamy się już w danej grupie, znamy swoje imiona. Na tym etapie mogą pojawić się pierwsze kłótnie, różnice zdań. Celem tych gier jest pokonanie tych przeszkód w procesie budowania grupy.
- **sportowe** – tutaj głównym celem jest ruch, aktywność fizyczna; jestem pewna, że takich gier znasz najwięcej, głównie z zajęć szkolnych – mogą to być wszelkie gry zespołowe, wyścigi rzędów, itd. Ważny będzie tu zatem rozwój przede wszystkim fizyczny, ale oczywiście nie tylko!

- **energizers** – (z ang. „aktywatory”) – to coś co, jak z nazwy wynika, ma nas zaktywizować. Jest to świetny pomysł na przerywnik w bardziej statycznych formach zajęć bądź zbiórek, żeby uczestnicy mogli się ożywić i trochę poruszać!
- **symulacje** – to gry, które mają coś odtworzyć, przedstawić w jak najbardziej realnej postaci, na przykład w grach ratowniczych mamy symulację rannych po wybuchu albo brałam kiedyś udział w grze, w której przedstawiono za pomocą symulacji różne grupy społeczne. Celem takich gier jest zaangażować się w sytuację, jaka panuje w danej grze, żeby lepiej ją zrozumieć i potem właściwiej się zachować, jeśli taka sytuacja ma miejsce w przyszłości.
- **fabularne** – to gry, w których postacie wcielają się w konkretne role, często tym grom towarzyszą stroje, ma to bardziej urzeczywistnić grę. W tego typu grach występuje fabuła, pewna historia wokół której kręci się gra, a jej celem jest rozwiązanie zagadki, odkrycie tajemnicy. Uczestnicy biorą w niej udział przeważnie w zastępach, punktowymi są przebrane postacie. Ten rodzaj gier świetnie nadaje się także do zbiórek historycznych.
- **LARP** – to rozbudowana gra fabularna, bardzo skomplikowana; akcja jest obsadzona w świecie rzeczywistym lub fikcyjnym; aktywność na pograniczu gry i sztuki, podczas której uczestnicy wspólnie tworzą i przeżywają opowieść odgrywając konkretne role; LARP często trwa cały dzień bądź nawet cały weekend, formę tą można śmiało wykorzystać na większych imprezach jak rajd szczepu.
- **pamięciowe** – to gry, których celem jest rozwój pamięci, wpływają też na skupienie, koncentrację, wyciszenie, a także na rozwój intelektualny, którego pamięć jest bardzo ważnym elementem.
- **terenowe** – to gry, jak sama nazwa mówi, które przeprowadza się poza budynkiem, do których wykorzystuje się teren, jego topografię. Mogą to być biegi patrolowe, geocaching, bieg na orientację, podchody. Ta forma gier jest chyba najbardziej znana w harcerstwie. Podstawową umiejętnością wymaganą od uczestników jest dobra orientacja w terenie, umiejętność czytania mapy lub wykorzystania różnych urządzeń. np. kompasu.
- **miejskie** – to gry terenowe wykorzystujące przestrzeń miejską jako istotny element rozgrywki. Ich tematyka może być przeróżna, od wydarzeń historycznych, przez powieści, po historie wymyślone przez autorów gry. Celem jest poprawa orientacji w terenie, poznanie danego miasta, ale też przekazanie wiedzy w aktywny sposób.
- **gry na zaufanie** – te gry mają na celu poprawę relacji w grupie, wzajemnego zaufania oraz zgranie grupy. Wykorzystuje się je w ekipach, które się już znają, żeby polepszyć ich relacje, bardziej zintegrować grupę.

- **Escape room** - to forma gry umysłowej, w której grupa uczestników w ograniczonym czasie rozwiązuje przeróżne zagadki, aby znaleźć klucz do wyjścia. Escape roomy są przygotowane według różnych kluczy tematycznych, często są fabularne.
- **planszowe** – to rodzaj gier, do których używana jest plansza. Plansza ta może mieścić się na stole, ale może mieć też wielkość pomieszczenia i być rozłożona na podłodze, a nawet mogą to być plansze na dworze na większym terenie. Tradycyjne plansze posiadają specjalne pola, na których najczęściej rozgrywane są partie poprzez umieszczanie lub przesuwanie pionków w ustalonej wcześniej kolejności przez graczy, których liczba jest ściśle ustalona.
- **quizy** – to świetna forma na sprawdzenie zdobytej już wiedzy w ciekawy sposób. Tutaj zamiast egzaminów czy odpytywania warto przeprowadzić quiz, który doda adrenaliny, a co za tym idzie ożywi atmosferę, uatrakcyjni ją. Pytania warto zadawać z wcześniejszej formy na której ta wiedza została uczestnikom przedstawiona bądź jako sprawdzenie na jakim poziomie wiedzy uczestnicy są na ten moment i co warto jeszcze z nimi przerobić, czego się jeszcze nie nauczyli.

### III GRA, A GRA EDUKACYJNA

- ➔ Różnica to **cel** zmienić na **naukę!**
- ➔ Na początku powinniśmy zadać sobie pytanie: **Co ma dać uczestnikom ta gra?**
- ➔ Celem jest nauczenie czegoś – czyli **czego?** To będzie zależało już tylko od Ciebie!

#### WSKAŹNIKI JAKOŚCI (QUALITY FACTORS) Czyli co sprawia, że gra jest dobra?

wyzwanie	emocje	współpraca	jasne zasady	tajemniczość
----------	--------	------------	--------------	--------------

Pamiętaj, że ten wskaźnik jest bardzo mocno powiązany z konkretną **metodyką**, czyli:

- ➔ dobra znajomość rozwoju psychofizycznego członków twojej drużyny (rozwinę to trochę w VII rozdziale)
- ➔ „stale doskonalony i stymulujący program” – to jeden z elementów metody harcerskiej, czyli to, co zapisane wyżej wynika bezpośrednio z Harcerskiego Systemu Wychowawczego w ZHP

## CO TO ZNACZY?

To znaczy, że coś, co dla zuchów jest wyzwaniem (np. płąsy), dla harcerzy może być już nudne. Dlatego poziom odpowiedniego wyzwania do danej grupy wiekowej (metodyki) jest tak ważny. W dalszej części zobaczysz, co się wydarzy, gdy wyzwanie będzie zbyt trudne bądź zbyt łatwe!

### IV CELE GRY EDUKACYJNEJ

- ✓ wykorzystywanie motywacyjnych cech gier do celów edukacyjnych
- ✓ nabywanie wiedzy i umiejętności, zmiana postawy i zachowania:
  - ➔ **WIEDZA** = to informacje, które dostarczane są graczom
  - ➔ **UMIEJĘTNOŚCI** = ich rozwój u każdego uczestnika gry, powtarzanie ich
  - ➔ **ZACHOWANIE (POSTAWA)** = mamy na nie wpływ przez emocje, które dostarczamy podczas grania w daną grę

W dalszej części poradnika zostanie wytłumaczone jeszcze raz każde powyższe pojęcie oraz podane zostaną przykłady jakiej wiedzy, umiejętności czy postawy możemy nauczyć się w harcerstwie.

### GRA EDUKACYJNA POWINNA:

- posiadać konkretne wyzwania
- motywować, być aktywna, dawać wolność decydowania/wyboru
- dostarczać teorię w praktyce
- dawać prawdziwego doświadczenia, przeżycia

### V KIEDY GRY EDUKACYJNE NIE WYCHODZĄ?

Jeśli gry z jakiegoś powodu nam nie wychodzą, warto zadać sobie pytanie, co robię niewłaściwie. **GRY EDUKACYJNE NIE WYCHODZĄ, GDY:**

- nie są realistyczne
- gra nie jest powiązana ze sobą (jej elementy)
- są zbyt rozrywkowe
- nie mają w sobie emocji

## VI STRUKTURA GRY EDUKACYJNEJ

1.	<b>WPROWADZENIE</b>	Początek gry to informacje, jak się do niej przygotować, co zabrać, w co się ubrać, gdzie się pojawić w miejscu startu gry.
2.	<b>INSTRUKCJA (ODPRAWA)</b>	Tutaj bardzo ważne będą jasne zasady oraz to, żeby nie wszystko mówić na samym początku (zostawić grze trochę tajemniczości).
3.	<b>GRANIE W GRĘ</b>	To całościowy przebieg gry. To stroje, emocje, przeżycia. Ważne jest to, żeby kadra tworząca i realizująca grę bardzo się w nią zaangażowała, ponieważ dzięki temu istnieje ogromne prawdopodobieństwo, że uczestnicy zrobią to samo i gra będzie wspaniała i niezapomniana! Warto też na samym początku od razu powiedzieć, ile gra ma trwać, o której godzinie bądź jakim sygnałem (np. gwizdkiem) albo działaniem (znalezieniem skarbu, rozwiązaniem zagadki) się ona kończy.
4.	<b>ZAKOŃCZENIE GRY</b>	To moment podsumowania samej gry. Wyjaśnienie kto wygrał, jakie jest rozwiązanie zagadki czy gdzie był ukryty skarb. Jeśli są przewidziane nagrody, to też tutaj jest miejsce na ich wręczenie.
5.	<b>OMÓWIENIE</b>	Powinno zawierać 5 składowych, w dalszej części poradnika zostaną one szczegółowo omówione.
6.	<b>„CLOSING THEORY”</b>	Tutaj jest przestrzeń na wytłumaczenie teorii, czyli konkretnej wiedzy, którą za pomocą gry chcieliśmy przekazać graczom. W harcerstwie jest to właśnie uczenie w działaniu, jako kolejny element metody harcerskiej. Każde uczenie w działaniu musi zostać na koniec podsumowane, żeby było ono świadome. Wyjaśnię to trochę później na podstawie tzw. Cyklu Colba.



## VII JAK DOBRAĆ ODPOWIEDNI POZIOM WYZWANIA?

No właśnie – skąd będziemy wiedzieć, że **wyzwanie** będzie na odpowiednim **poziomie**, adekwatnym do wieku uczestników zajęć, warsztatów, czy zwykłej zbiórki?

Tutaj z pomocą odsyłam do **ROZWOJU PSYCHOFIZYCZNEGO** dzieci i młodzieży. Dzielimy go na pięć obszarów, w których cechy danego małego człowieka będą zmieniać się wraz z wiekiem:

- ➔ **ROZWÓJ INTELEKTUALNY** (wiedza, zainteresowania, wyobrażenia)
- ➔ **ROZWÓJ EMOCJONALNY** (uczucia i emocje, reakcje na nie, przyjaźń, miłość)
- ➔ **ROZWÓJ SPOŁECZNY** (relacje z rówieśnikami, rodzicami, role społeczne)
- ➔ **ROZWÓJ FIZYCZNY** (rozwój ciała, sprawność, wytrzymałość, potrzeby fizjologiczne)
- ➔ **ROZWÓJ DUCHOWY** (wartości, wiara, przekonania)

Warto o tym wiedzieć planując daną grę. Inaczej emocjonalnie będą reagować nastolatki w wieku starszoharcerskim, a inaczej dzieci w wieku zuchowym. Zuchy za to w grach, w których trzeba dużo chodzić, sprawnościowych bądź mocno intelektualnych będą szybko się męczyć bądź nudzić, bo treści będą dla nich za trudne. W wieku harcerskim dziewczynki nie lubią chłopaków i odwrotnie, co wynika zarówno z rozwoju fizycznego (rozwój i budowy ciała) jak i społecznego. Dobrze też zadać sobie pytanie, który rozwój chcemy rozwinąć, na jaki wpłynąć podczas kreowania danej gry i to też może być świetny cel, który pośrednio osiągniemy przez grę! Oczywiście można wpływać na kilka rozwojów naraz.

### WARTO O TYM WIEDZIEĆ I JEST TO BAZA DO DALSZEGO TWORZENIA DANEJ GRY ZARÓWNO POD KĄTEM TEGO:

- co chcemy rozwinąć u danego uczestnika gry, na co wpłynąć
- z jakimi trudnościami możemy się spotkać planując grę ze strony uczestników i w jaki sposób tego uniknąć
- w jaki sposób dobrać odpowiednio wyzwanie do wieku, który wynika bezpośrednio z rozwoju psychofizycznego

### METODA HARCERSKA W ZHP

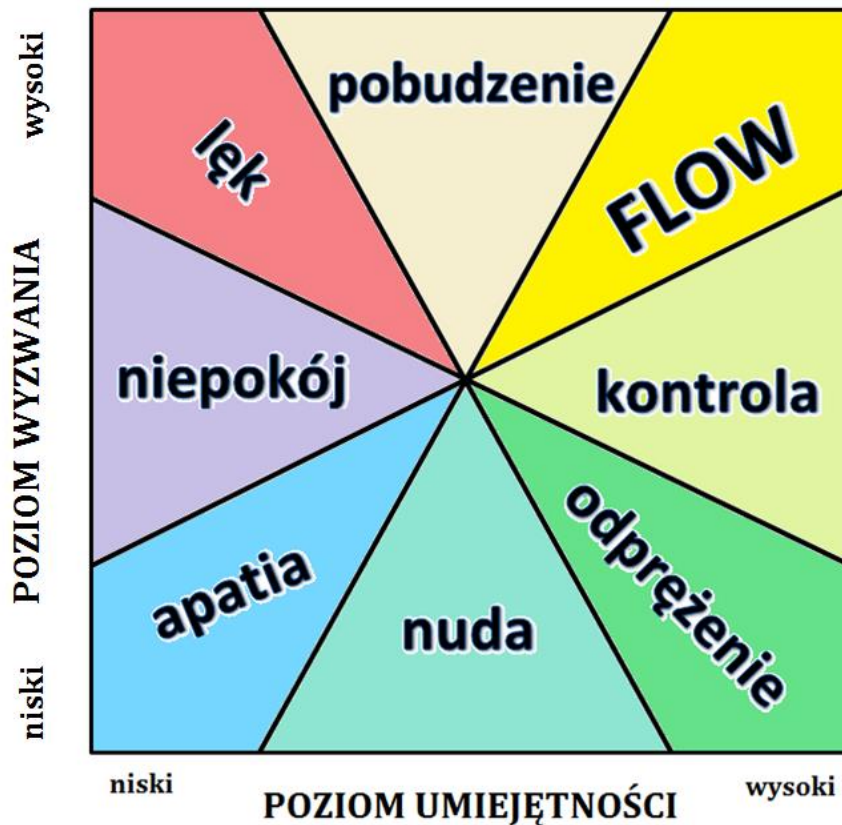
Tutaj kolejne małe przypomnienie - każda gra powinna zawierać **elementy i cechy metody**:

- ➔ uczyć w działaniu (o Cyрку Colba powiemy w kolejnych rozdziałach)
- ➔ posiadać odpowiednie wyzwanie, bo tylko wtedy stymuluje do rozwoju (program)
- ➔ gra powinna odbywać się w zastępach/zespołach (system małych grup)
- ➔ poza tym udział powinien być dobrowolny, powinna działać pośrednio na uczestników ucząc ich czegoś, poprzez pozytywność motywować do osiągnięcia celu

Nie chcę rozpisywać się o samej metodzie, tylko uczulić, że powinna ona być **obecna** w grze!

## VIII WYKRES – POZIOM WYZWANIA A POZIOM UMIEJĘTNOŚCI

Bardzo pomocny na tym etapie może być też poniższy wykres:



Ryc. 1. Czym jest flow?

### CO TU JEST WAŻNE?

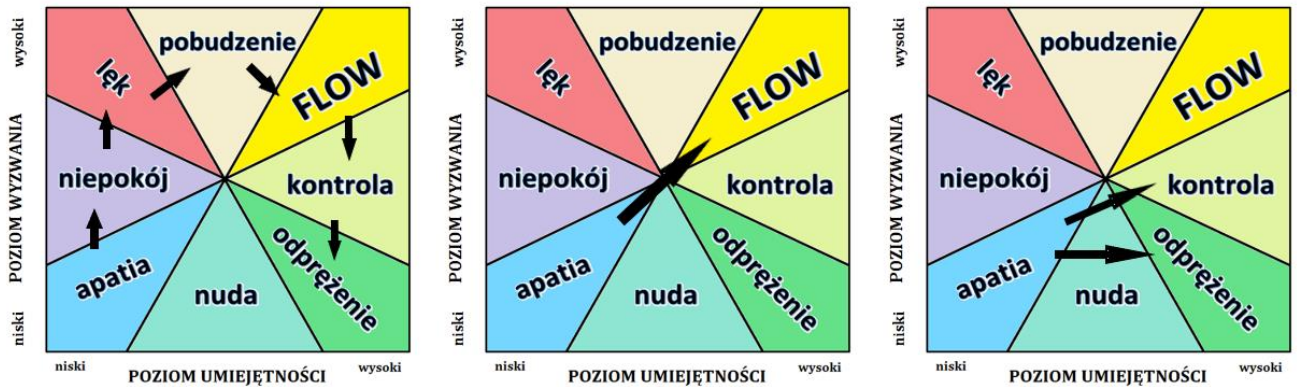
Wyzwanie powinno być na takim samym poziomie, co poziom umiejętności, jakimi ma wykazać się uczestnik gry (mają być wprost proporcjonalne).  
Gdy będziemy w stanie FLOW, wtedy gra będzie na odpowiednim poziomie.

Stan "FLOW" to z języka ang. przepływ lub stan uniesienia. Opisuje on uczucie euforii, które występuje podczas całkowitego oddania się danej czynności. Mihaly Csíkszentmihályi, twórca koncepcji twierdził, że flow obrazuje stan umysłu, który sprawia, że ludzie mogą skupić się na danym zadaniu. Wówczas uwaga jest zawężona tylko i wyłącznie do danej czynności, wszystko inne przestaje mieć znaczenie. To uczucie przepływu jest zaliczane do pozytywnych emocji, które są wzbudzane w terażniejszości. Pozwalają nam skupić się na byciu tu i teraz.

Grając w grę możemy przejść ją na **3 SPOSOBY** (ścieżki, drogi) według poniższych 3 opcji:

1. Od apatii strzałkami do **odprężenia** jako końca gry.
2. Od apatii prosto do **flow** jako końca gry.
3. Od apatii do **odprężenia** bądź też **kontroli** jako końca gry.

OBRAZUJĄ TO PONIŻSZE STRZAŁKI:



Wszystko zależy od tego, co chcemy nauczyć oraz jaki charakter i tempo ma dana gra.

## NA JAKICH ETAPACH TWORZYĆ GRY?

Najlepiej tworzyć gry, które dążą do POBUDZENIA, FLOW bądź KONTROLI. Wszystko zależy od celu jaki chcemy osiągnąć daną grą.

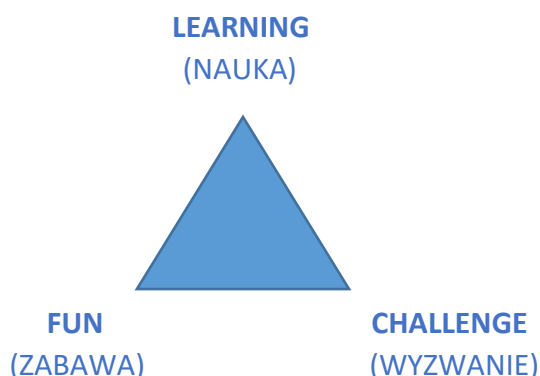
Aby lepiej zrozumieć poszczególne pojęcia w powyższych wykresach, rozpisałam je w tabelce znajdującej się poniżej...

## OPIS SKŁADOWYCH W WYKRESIE:

	ETAPY ROZWOJU GRY NA PRZYKŁADZIE 1. WYKRESU:	CO MOŻE PÓJŚĆ NIE TAK, GDY GRA ZOSTANIE NA TYM POZIOMIE:
<b>APATIA</b>	Pojawia się na samym początku. Uczestnicy nie wiedzą jeszcze, co ich czeka i co mają robić.	Pojawia się gdy zarówno poziom wyzwania jak i umiejętności jest zbyt niski dla danej grupy uczestników gry.
<b>NIEPOKÓJ</b>	Gra zaczyna się rozbudowywać, poziom wyzwań rośnie.	Wystąpi gdy poziom umiejętności dalej będzie na niskim poziomie, ale poziom wyzwania zacznie rosnąć.
<b>LĘK</b>	Uczestnicy dowiadują się o celu gry, widzą, ile trzeba zrobić by go osiągnąć, zastanawiają się jak osiągnąć cele i ile jest do zrobienia by zwyciężyć.	Lęk wystąpi, gdy poziom wyzwania będzie o wiele większy niż poziom umiejętności gracza, może nastąpić wycofanie z gry czy frustracja, bo gra jest zbyt trudna do przejścia.
<b>POBUDZENIE</b>	Uczestnicy zdobywają coraz więcej wiedzy i umiejętności, jak stawić czoła wyzwaniu, nakręca ich to do działania, bo cel wydaje się realny do osiągnięcia	To poziom maksymalnego wyzwania, ale średniego poziomu umiejętności prezentowane przez graczy, jeśli to drugie będziemy zwiększać, dotrzemy do flow.
<b>FLOW</b>	Działanie! Gra się toczy, Uczestnicy wykorzystują wszystkie swoje umiejętności, zdobywają coraz więcej wiedzy jak osiągnąć cele, wysoki poziom wyzwania nakręca ich do dalszego działania!	To najlepszy poziom na utrzymanie gry, podczas którego poziom wyzwania jest równie wysoki co umiejętności. Oba są adekwatne do poziomu i etapu rozwoju psychofizycznego uczestników.
<b>KONTROLA</b>	Tutaj już poziom FLOW lekko spada, uczestnicy będą wiedzieli, co mają robić w danym momencie gry, wyzwanie wciąż będzie na dobrym (ale już nie najwyższym) poziomie.	To poziom w którym wymaga się wciąż najwyższego poziomu umiejętności od uczestników, ale poziom wyzwania maleje, nie jest już aż tak wysoki.
<b>ODPRĘŻENIE</b>	Pojawi się, gdy poziom prezentowanych umiejętności będzie wysoki, za to poziom wyzwania, które nakręca grę i dodaje emocji, będzie już niski i będzie coraz bardziej spadał.	To niski poziom emocji w grze, mało się dzieje, gra nie jest nakręcana, wyzwanie jest na niewielkim poziomie, za to wymaga się wciąż prezentacji wielu umiejętności od graczy.
<b>NUDA</b>	może pojawić się, gdy od uczestników będzie wymagało się konkretnej wiedzy, ale jakiegokolwiek wyzwania w grze będzie praktycznie żadne.	To poziom na którym wyzwanie jest praktycznie zerowe, a umiejętności na poziomie graczy mało wymagane. Nie należy nigdy dopuścić do nudy w grze!

## IX WYZWANIE-NAUKA-ZABAWA

Inny wykres to zależność pomiędzy:



W grze ważne są **3 składowe**, które muszą występować **RAZEM**: zabawa, wyzwanie i nauka.

- ➔ **BEZ ZABAWY** – gra nie będzie przyjemna i atrakcyjna, tylko stresująca i dostarczająca masę nowych informacji bądź trudnych umiejętności, jeśli zostawimy tylko naukę i wyzwanie;
- ➔ **BEZ WYZWANIA** – będzie świetna zabawa i czegoś się nauczymy, ale nic nie będzie gry podkręcać, co jest bardzo ważnym elementem pod kątem budowania programu, pisałam o tym już wyżej (odnośnie metody harcerskiej, w harcerstwie muszą pojawiać się odpowiednie wyzwania na odpowiednim poziomie);
- ➔ **BEZ NAUKI** – gra nie będzie grą edukacyjną, ponieważ niczego nie będzie nas uczyć w sposób świadomy i zaplanowany.

## X TWORZENIE WŁASNEJ GRY

Mała powtórka z tego, co zostało już napisane na samym początku: żeby stworzyć własną grę, najpierw muszę zadać sobie pytanie: **CO CHCĘ NIĄ OSIĄGNAĆ?**

Czyli najprościej w świecie – jaki ma mieć **CEL**? Mówimy oczywiście o grze edukacyjnej, czyli cele powinny być nakierowane na:

- ✓ dostarczenie im potrzebnej **wiedzy** na dany temat
- ✓ naukę konkretnych **umiejętności**
- ✓ wyrobienie danej **postawy** u uczestników

Ale jak to rozróżnić? Co jest wiedzą, a co umiejętnością? A postawa, czyli co?

Podam Wam przykłady:

WIEDZA	UMIEJĘTNOŚCI	POSTAWA
<ul style="list-style-type: none"><li>- o historii ZHP</li><li>- o rodzajach drewna do palenia ognisk</li><li>- o tym, jakie są Zasady Dobrej Zbiórki</li><li>- o elementach oraz cechach metody harcerskiej</li><li>- o sposobach udzielania I pomocy</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- jak ułożyć konkretny stos ogniskowy i rozpalić ognisko</li><li>- posługiwanie się mapą, busolą, skalą</li><li>- jak stworzyć konspekt zbiórki w oparciu o Zasady Dobrej Zbiórki</li><li>- jak rozstawić i złożyć namiot</li><li>- zbudowanie czegoś podczas pionierki</li><li>- nauka nowej piosenki</li><li>- umiejętność rozsądnego pakowania</li><li>- umiejętność udzielania I pomocy</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- pokazać ile zalet daje <u>współpraca</u> pomiędzy sobą</li><li>- nauka bycia <u>odpowiedzialnym</u></li><li>- wyrobienie <u>punktualności</u></li><li>- poprawa <u>komunikacji</u></li><li>- nauka <u>przedsiębiorczości</u></li><li>- postawa <u>odwagi</u></li><li>- postawa <u>braterstwa</u></li><li>- związana z <u>patriotyzmem</u></li><li>- bycie <u>tolerancyjnym</u></li></ul>

## XI PODSUMOWANIE KAŻDEJ GRY

To bardzo istotny element, o którym często się zapomina, a to właśnie w nim powinno znajdować się omówienie gry i wszystkich jej elementów, nie tylko poinformowania kto wygrał i wręczenia nagród.

### CO ZATEM POWINNO ZAWIERAĆ PODSUMOWANIE? O CO PYTAĆ UCZESTNIKÓW GRY?

1. W pierwszej kolejności warto zapytać o **emocje** i **uczucia** jakie towarzyszyły uczestnikom podczas gry (w dalszej części podam przykłady jak to robić).
2. Następnie zwrócić uwagę na konkretne **obserwacje** uczestników oraz **fakty**.
3. Na końcu zadajmy pytanie o **konkluzję** i **wnioski**, następnie sami je przedstawmy.

**Dopiero po tych trzech etapach warto skomentować nasze zamierzenia wobec gry i po odpowiedziach uczestników dodać, czy zostały one spełnione bądź czego zabrakło. Zamierzeniami będzie też wiedza teoretyczna, którą chcieliśmy przepleść w grze.**

### CZY ZAWSZE NALEŻY ROBIĆ PODSUMOWANIE DANEJ GRY?

**ZAWSZE.**

Dlaczego? Wyjaśnię to na przykładzie tzw. CYKLU COLBA.

## CYKL KOLBA:



Ryc. 2.  
Cykl Kolba

## OPIS:

- **DOŚWIADCZENIE** – to coś, co przeżywamy w danej chwili. Wiąże się ono z aktywnością, robieniem czegoś; w przypadku naszej tematyki – doświadczenie to gra w daną grę.
- **OBSERWACJA I REFLEKSJA** – polega na analizie doświadczenia (gry). Możemy sobie to wyobrazić jako zatrzymanie klatki filmu i przyjrzenie się jej z różnych perspektyw.
- **ABSTRAKCYJNA TEORIA** – wyciąganie wniosków, uogólnienie, odkrywanie prawidłowości, które można ująć w spójną całość. Tutaj jest miejsce na pokazanie teorii na podstawie doświadczenia zdobytego w grze (np. opisanie zasad pierwszej pomocy na podstawie gry samarytańskiej w której doświadczyło się różnych przypadków udzielania pierwszej pomocy)
- **TEST** – jest to etap przetestowania nowych zachowań na podstawie wniosków wyciągniętych z doświadczenia. Polega na sprawdzeniu nowych kompetencji w praktyce. Najczęściej robi się to na kolejnej zbiórce, najbliższym obozie albo na sam koniec zbiórki w momencie dopiero co zdobytych umiejętności. Nie jest to konieczny podpunkt, ale warto go robić choćby dlatego, żeby zobaczyć, czy nasi podopieczni przyswoili daną wiedzę/ zdobyli konkretne umiejętności/osiągnęli daną postawę.

## POMYSŁY NA OBSERWACJĘ I REFLEKSJĘ (oraz EMOCJE):

Grę można podsumować bazując na wciąż żywych emocjach uczestników gry – można to zrobić na różne sposoby! Podpowiem dwa z nich. Jest ich oczywiście o wiele więcej!

1. **Pogoda** – uczestnik ma 4 kartki z symbolami pogody: słońce, krople deszczu, piorun, wiatr; omawia swoje emocje z gry na podstawie rysunków z pogodą (można też zrobić inaczej: wylosować z woreczka karteczkę z daną pogodą). Oznaczenia:

- słońce – np.:

- byłam zaskoczona...
- podobało mi się...
- ten temat mnie oświecił, bo...

- deszcz – np.:

- zasmuciło mnie...
- jestem załamana tym, że...

- burza – np.:

- jestem wystraszona...
- zakłopotana, bo...
- jestem zła, ponieważ...

- wiatr- np.:

- wszystko mi się przewróciło do góry nogami...
- jestem zszokowana, bo...

**RADA:** Podobne kartki można zrobić z minami: uśmiechniętą, smutną, zmartwioną.

2. **Karty z gry Dixit** – na środku sali rozsypane są kartki z gry Dixit. Każdy uczestnik ma za zadanie wyciąć jedną, która najbardziej opisuje emocje, jakie czuje po zakończeniu gry. Następnie każda osoba w kole, która chce podzielić się tym co czuje, może to zrobić na forum grupy.



## XII PRZYKŁADY GIER:

### 1. ZAPOZNAWCZE (ICEBREAKER)

#### „BINGO!”

To super gra na samym początku danego wydarzenia (pierwszej zbiórki, kursu, warsztatów czy wędrowki – kiedyś grałam w nią nawet na początku wesela przyjaciółki). Każdy uczestnik otrzymuje kartkę z napisem „BINGO!” oraz tabelkę. Przykładowe Bingo podaję niżej. To gra indywidualna, nie tworzy się w niej grup.

Celem jest wpisanie w każdą kratkę w tabelce jedno imię osoby, do której pasuje opis. Imię nie może się powtarzać, wybraną osobę można wpisać tylko raz. Kto pierwszy uzupełni kratki – wygrywa.

BINGO! Wpisz w każdą kratkę jedną osobę, która:

Nigdy nie był/a za granicą. .....	Uwielbia jeździć na nartach. .....	Nie lubi pomidorów. .....	Jest drużynowym. .....	Urodził/a się w grudniu. .....
Ma iPhone'a. .....	Nie potrafi pływać. .....	Ma kota. .....	Jest leworęczny/a. .....	Ma prawo jazdy. .....
Ma prababcie/pradziadka. .....	Jeździ autobusem do szkoły. .....	Nigdy nie leciał/a samolotem. .....	Nie jest instruktorem. .....	Nigdy nie spał pod namiotami. .....
Jest jedynakiem. .....	Ma czarne oczy. .....	Mieszka na wsi. .....	Chrapie w nocy. .....	Śpi z misiem. .....
Nie pije kawy. .....	Nosi okulary. .....	Morsuje w zimie. .....	Lubi jeść szpinak. .....	Studiuje. .....

## „KOLOROWE PIŁKI”

To znowu świetna gra do poznawania imion. Mamy 3 piłki o różnych kolorach. Uczestnicy stoją w kole, rzucamy każdą piłką po kolei. Są 4 tury. Rzut daną piłką ma konkretne zadanie opisane poniżej. Piłki wprowadzamy w podanej kolejności: najpierw rzucamy tylko czerwoną, potem tylko zieloną, na końcu tylko niebieską. Czwarta tura to rzuty wszystkimi trzema piłkami naraz pomiędzy uczestnikami gry. Oczywiście kolory piłek mogą być inne.

Każda tura trwa po ok. 3-5 min.:

- **CZERWONA** – rzucam do wybranej osoby w kółku i mówię swoje imię.
- **ZIELONA** – rzucam do wybranej osoby w kółku i mówię imię osoby do której rzucam
- **NIEBIESKA** – rzucam do wybranej osoby w kółku i mówię imię osoby do której chcę, żeby rzucił/a daną piłkę (np. rzucam do Kasi i mówię „Pola”, Kasia po otrzymaniu piłki wie, że ma rzucić do Poli - rzuca do Poli i mówi „Ania”, Pola rzuca do Ani, itd.)

## 2. ENERGIZERS

### „ŻYWE SIM SAM SOM” (PAPIER KAMIEŃ NOŻYCE)

Tutaj potrzebujemy wstać i zrobić coś energetycznego. Celem jest pobudzenie i ożywienie podczas zajęć. Każda osoba w grupie znajduje sobie parę. Każda para staje naprzeciwko siebie. Uczestnicy w parach liczą do trzech, gdzie podczas słowa „trzy” następuje pokazanie danej figury za pomocą swojego ciała:

- stanie na baczność – to **papier**
- stanie w pozycji pajacyka z nogami szeroko i rękami do góry – to **nożyczki**
- przykucnięcie – to **kamień**

DLA PRZYPOMNIENIA: papier wygrywa z kamieniem, kamień z nożyczkami, a nożyczki z papierem.

Gramy do trzech zwycięstw. Osoba z pary, która wygra, szuka innej wygranej osoby i gra nią dalej (jest w grze). Osoba z pary, która przegrała, chodzi za osobą, z którą przed chwilą wygrała i mocno jej kibicuje, co nakręca emocje podczas gry. I tak dalej.

Na samym końcu następuje pojedynek dwóch osób, za którymi znajduje się tłum kibicujących im osób. Wygrywa tylko jedna osoba.

## „PRZEKAZYWANIE ENERGII”

Uczestnicy w pozycji stojącej tworzą koło. Jedna z osób przekazuje energię, żeby zarazić nią innych. Jest 5 sposobów przekazywania energii, które wprowadzamy po kolei:

1. Energię można przekazać w lewo bądź w prawo (do osób, które stoją obok nas) – w postaci jednego klaśnięcia w dłoń i powiedzenia słowa „Pass” (ang. przechodzić)
2. Można odbić energię i wtedy jest zmiana kierunku jej przekazywania w kole mówiąc słowo „Boing!” (ang. odbicie - jako dźwięk) i skacząc raz obiema nogami w miejscu;
3. Energię można też przekazać do osoby stojącej naprzeciwko nas w kole – przekazuje się ją prostując obie dłonie, wskazując na daną osobę i mówiąc „Bogaboo” (ang. postrach), po czym nowa osoba przekazuje ją w lewo bądź w prawo mówiąc „Pass”;
4. Kolejnym sposobem jest przebiegnięcie z nią i tym sposobem zmiana swojego miejsca w kole - biegnąc krzyczy się „Supergero!”, trzyma się zaciśniętą pięść przed sobą i zmienia się miejsce, po czym przekazuje się ją w lewo bądź w prawo do nowych sąsiadów mówiąc już normalnie „Pass”;
5. Ostatnia reguła to moja ulubiona - osoba mająca w danym momencie energię, krzyczy „Party!” (ang. impreza) i wtedy wszystkie osoby zmieniają swoje miejsca w kole nucąc pod nosem „tu tu tu tu tururu” i tańcząc.

Celem tej krótkiej gry jest ożywienie uczestników podczas dłuższej statycznej formy.

## 3. TEAMBUILDING (BUDOWANIE GRUPY)

### „KRATKA”

W budowaniu grupy zaproponowałabym grę, w której oprócz samego zgrania, uczy się też komunikacji, zapamiętywania, współpracy, kreatywności. Uczestników dzielimy np. na 3 grupy po 6 osób. Najpierw każda ekipa ma podać prowadzącemu kartkę z kolejnością podchodzenia do wyzwania (np. grupa A podała: Ania, Ola, Ala, Ula, Ela, Tosia – czyli po Ani zawsze wchodzi Ola, itd.). Każda grupa ma swojego przedstawiciela z kadry, który wciela się w daną postać (kadra może przebrać się np. za postacie fabularne, grupa A ma np. Czarodzieja). Celem może być np. odszukanie drogi do skarbu.

Przebieg gry: każdy uczestnik w podanej kolejności (czyli najpierw pierwszy z grupy, tu Ania) wchodzi do sali (od razu 3 osoby wchodzi jednocześnie - po pierwszej z każdej grupy). W sali rozłożone są kartki A4 w kratkę. Każda osoba podchodzi do swojego przedstawiciela. Ania podchodzi do Czarodzieja, ten pokazuje która kartka to Start, następnie dziewczyna ma do wyboru iść do przodu, do tyłu, w lewo albo w prawo po kartkach (nie obracamy się, nie chodzimy po skosie). Gdy zgadnie prawidłową kartkę w swojej ścieżce, może iść dalej,

jeśli nie, wraca do grupy, przekazuje jak iść, którymi kartkami tak, a którymi nie i następna osoba (tu Ola) idzie do sali. Warto, żeby plansza była za zamkniętymi drzwiami albo w budynku, żeby grupa jej nie widziała. Każda grupa ma inną ścieżkę, a ściągę ze ścieżką ma każdy przedstawiciel grupy, której nie pokazuje, mówi tylko „tak” albo „nie”. Poniżej przykłady 3 ścieżek.

Celem gry jest oczywiście jak najszybsze odgadnięcie całej swojej ścieżki i dotarcie do ostatniego pola z X. (można rozłożyć kartki A4 na podłodze albo narysować kratkę).

Przykładowe ścieżki:

										A									
										X									
									X	X									
									X						X				
B	X							X	X					X	X				
	X	X						X							X		X	X	C
		X						X							X		X		
		X						X							X		X		
	X	X						X	X	X					X		X		
	X									X					X	X	X		
	X	X	X							X	X								
			X																
			X	X															
				X															

#### 4. PODZIAŁ NA GRUPY

Dla ułatwienia tłumaczenia dzielimy się tu zawsze na 3 grupy:

- **DŹWIĘKI ZWIERZĄT** – w worku znajdują się kartki z 3 nazwami zwierząt. Zadaniem każdej osoby jest po zapoznaniu się ze swoim zwierzęciem zamknąć oczy i wydawać dźwięki tego zwierzęcia. Osoby, które są tym samym zwierzęciem są razem w grupie.
- **ATHOMS & MOLECULARS** – każda osoba wyobraża sobie, że jest atomem, który krąży sobie po sali/dworze. W pewnym momencie prowadzący krzyczy, że teraz grupa dzieli się w trójki. Następnie atomy krążą dalej. Potem prowadzący krzyczy „piątki” – zadaniem grupy jest stworzenie 5-osobowych zespołów. Po kilku takich okrzykach, jeśli w grupie jest np. 30 osób, a chcemy stworzyć 3 grupy, krzyknijmy „dziesiątki” i gdy z grupy powstaną 10-osobowe ekipy, będzie ich właśnie 3, i w tych grupach już zostajemy. W tym podziale nie mamy kontroli kto będzie z kim w grupie.

- **KOLOROWE KARTECZKI** – jest to bardzo znany sposób, ale można go urozmaicić, np. przyklejając je na tył krzesel. Gdy grupa usiądzie, mówimy, żeby odwrócić się za siebie i zadaniem uczestników jest połączyć się w grupy za pomocą tego samego koloru, który jest za daną osobą na tyle krzesła.

## 5. KOMUNIKACJA

### „TIK-TAK”

Bardzo miło wspominać z wyjazdu do Hiszpanii tą grę! Uczestnicy dzielą się na 2 grupy. Następnie wchodzi się na salę, w której po dwóch jej stronach rozłożone są krzesła siedzeniami w różnych kierunkach, odstępach ok. 1 metra pomiędzy nimi i na powierzchni mniej więcej koła. Krzesel jest o jedno więcej, niż jest w danej grupie osób. Gracze siadają na krzesłach, każdy w swojej części sali, zostawiając po 1 wolnym krześle. Prowadzący grę trzyma w ręce stoper. Jego celem jest jak najszybciej usiąść na pustym krześle, a celem uczestników jest niedopuszczenie do tego i przetrzymywanie go najdłużej jak się da.

W grze są 3 zasady:

- gdy wstaniesz, nie możesz już usiąść na swoje krzesło, na którym przed chwilą siedziałeś, ale na puste, na które poluje prowadzący;
- nie można ruszać krzesel - obracać, przestawiać, przesuwać; muszą one zostać w tym miejscu i w takiej pozycji w jakiej są ustawione na samym początku przez prowadzącego;
- prowadzącego nie można popychać, szarpać, zasłaniać mu drogi.

Przebieg gry: prowadzący mówi „Start”, włącza stoper i rozpoczyna powolny chód wokół krzesel dążąc do tego, by usiąść na pustym. Chodząc, mówi głośno i polowi: „Tik-tak, tik-tak”. Dany uczestnik w grupie ma za zadanie wstać i usiąść na pustym miejscu, wtedy kolejny robi to samo. Wszystko po to, by prowadzący nie mógł nigdzie usiąść. Dana rozgrywka kończy się, gdy prowadzący usiądzie i wtedy zatrzymuje się stoper. Im dłuższy czas przetrzymywania, tym lepiej. Rozgrywek można robić kilka, w zależności na ile umówimy się z graczami.

Dwie grupy sprawiają, że pojawia się współzawodnictwo. Gdy prowadzący chodzi między jedną grupą, druga ma czas na naradę - komunikację. Wygrywa grupa, której czas na stoperze będzie dłuższy. Podczas narad przeważnie wyłania się lider grupy.

## 6. GRA FABULARNA

Tutaj można wykorzystać fabułę bajek, filmów czy też historii. Odniosę się do tej ostatniej. Możemy stworzyć fabułę na podstawie urywku historii, np. związanej z tworzeniem się harcerstwa w Polsce (na podstawie ruchów: Eleusis, Zarzewia i Sokół) bądź też pierwszego obozu Bi-Pi na wyspie Brownsea albo dla młodszych po prostu sławnych postaci w historii.

W grze grają fabularne postaci, jako punktowci mobilni albo stacjonarni. Każdy ma jakieś materiały do zaoferowania bądź czegoś potrzebuje. Wszystko musi być zgodne z prawdą historyczną, np. Olga rozdawałaby czerwone koraliki ze swoich koralii (w kontekście gry), które realnie posiadała na swoim ślubie (w swoim prawdziwym życiu). Celem gry w tym przypadku będzie lepsze poznanie historii w atrakcyjny sposób wplatając w grę realne osoby, przedmioty bądź wydarzenia.

### „KORZENIE HARCERSTWA”

W grze są 4 punkty (po 1 lub 2 punktowych). Każdy z nich reprezentuje daną organizację. Są nimi:

- „Eleusis” - stowarzyszenie o zabarwieniu religijno-filozoficznym, organizacja młodzieżowa
- Organizacja Młodzieży Niepodległościowej „Zarzewie”
- Polskie Towarzystwo Gimnastyczne „Sokół”
- Puszczalstwo Setona - idea postulująca wychowanie poprzez rekreację na łonie przyrody

Każda osoba reprezentująca ma charakterystyczny strój, przedmioty oraz posiada wiedzę na temat danej organizacji. Uczestnicy są podzieleni na 4 grupy. Każda grupa wybiera 1 punkt i na nim już zostaje. Najpierw każdy punktowy przeprowadza szkolenie z danej ideologii (dane aktywności mają być wyzwaniem i mają pobudzać emocje):

- Eleusis – dyskutuje o danym tekście filozoficznym, następnie uczestnicy gry idą na jogę
- Zarzewie – każdy uczestnik bierze broń i gra w paintball, lasertaga, bądź jest musztrowany
- Sokół – uczestnicy mają krótką rozgrzewkę fizyczną, następnie np. trening siatkarski
- Puszczalstwo – zadanie zrobienia szałasów bądź ugotowania czegoś na ognisku

Następnie każda z organizacji angażuje się w filozofię twórców danej grupy i przygotowuje się do debaty o misji nowo powstałej organizacji (ta część bardziej dla wędrowników), ponieważ chodzą słuchy, że Andrzej Małkowski chce połączyć wartości i filozofię wszystkich czterech organizacji, aby stworzyć harcerstwo w Polsce. Celem jest stworzenie misji nowo powstałej organizacji jaką będzie harcerstwo. Podsumowaniem zajęć jest przedstawienie treści misji nowej organizacji, którą w omówieniu ma być podobna do misji ZHP i będzie to zadanie prowadzącego grę na samym końcu debaty.

## „KORALE DRUHNY OLGI”

Celem gry będzie zapoznanie uczestników z charakterystycznymi postaciami w harcerstwie. Fabuła: drużynie Oldze zginęły korale. Zadaniem uczestników jest odnalezienie ich. Wygra tylko jeden zastęp - ten, który pierwszy odnajdzie korale drużyny Olgi! W grze jest 5 punktowych. Każdy posiada swój atrybut, ale też żąda coś w zamian. Postaci fabularne i ich przedmioty:

- **Robert Baden-Powell** – w zamian za poprawne rozłożenie namiotu daje 1 kartkę ze swojej książki „Scouting for boys” po angielsku;
- **Andrzej Małkowski** – za przetłumaczenie fragmentu książki „Scouting for boys” z angielskiego na polski uczestnicy otrzymują 1 stronę książki; Andrzej Małkowski posiada też wiele długopisów, które często używa;
- **ks. Kazimierz Lutosławski** – w zamian za 1 stronę książki Bi-Pi po polsku daje niepełny rysunek krzyża harcerskiego, który trzeba dokończyć; Lutosławski chce też długopis, w zamian daje podpisany akt ślubu, który potrzebuje Andrzej i Olga;
- **Ignacy Koziński** – chce ukończony rysunek krzyża harcerskiego, w zamian daje tekst Hymnu Harcerskiego (bez refrenu), ale pocięty na kawałki;
- **Olga Drahonowska-Małkowska** – chce sklejony w całość Hymn, żeby dopisać refren oraz akt ślubu (który zawarła z Andrzejem, a którego udzielał ks. Lutosławski), w zamian daje 1 swój koralik, aby poszukać złodzieja; Na koraliku jest azymut i parokroki, które prowadzą do schowanych koralu Olgi.

Każdą z postaci powyżej warto opisać na kartce i wręczyć osobie odgrywającej daną postać historyczną, żeby lepiej mogła zaangażować się w swoją rolę oraz wręczyć jej jej atrybuty. Początek gry wygląda tak, że uczestnicy powinni przejść cały teren gry i zapoznać się z punktowymi. Następnie trzeba dowiedzieć się jaki jest cel gry, by potem znaleźć początek „układanki” i po kolei wykonywać zadania u punktowych, aż do ostatecznego celu.

## 7. QUIZY

Ich celem będzie sprawdzenie w sposób atrakcyjny nabytej wcześniej wiedzy.

## „VA BANQUE”

Przebieg gry: grupę dzielimy na 3-4 zastępy. Każdy zastęp wyjściowo otrzymuje po 100 \$. Jeden z graczy wybiera hasło spośród tych znajdujących się na planszy (przykładowa plansza poniżej). Zastęp, który zgłosi się najszybciej i udzieli właściwej odpowiedzi (w formie pytania), wybiera kolejne hasło. Za poprawną odpowiedź zastęp otrzymuje wskazaną stawkę, za błędną jest ona odejmowana od stanu konta (dopuszczalny jest „debet”), a na pytanie odpowiada kolejny zastęp.

W grze są 3 rundy gry. Zasady w pierwszej i drugiej rundzie są takie same, jednak w drugiej rundzie stawki się zwiększają, a pytania są już nieco trudniejsze. Zawodnicy mają przed sobą planszę z 25 hasłami: po 5 w 5 kategoriach tematycznych. Każde z hasel ma określoną wartość pieniężną, w pierwszym etapie są to: 10 \$, 20 \$, 30 \$, 40 \$ i 50 \$, w drugim 100 \$, 200 \$, 300 \$, 400 \$ i 500 \$.

Zawodnicy mogą trafić na tak zwane premie. W rundzie pierwszej kryje się ona pod jednym polem, w rundzie drugiej zaś może być ich więcej (zazwyczaj pojawiają się dwie). Zawodnik, który na nią trafi (i tylko on) wybiera stawkę, o którą zagra – minimalnie 10 \$, maksymalnie va banque, czyli cały bieżący dorobek. Jeśli stan jego konta jest niższy od najwyższej wartości na tablicy, to największa stawka, jaką może postawić jest równa najwyższej wartości hasła w danej rundzie.

Do trzeciej rundy wchodzi tylko uczestnicy z dodatnim stanem konta. Prowadzący podaje kategorię hasła. Następnie, przed usłyszeniem pytania, zawodnicy obstawiają stawki – od zera do całego dorobku (va banque). Prowadzący czyta hasło, a finaliści mają 30 sekund na napisanie właściwego pytania na kartkach.

Graczom, którzy odpowiedzieli poprawnie, dopisuje się obstawioną stawkę, tym zaś, którym się nie powiodło – odpisuje. Wygrywa zawodnik z najwyższym dorobkiem.

Przykładowe plansze do „Va Banque” (na odwrocie kartki z kwotą jest napisane pytanie):

Hasło (1 runda)	PYTANIE ZA:	PYTANIE ZA:	PYTANIE ZA:	PYTANIE ZA:	PYTANIE ZA:
Terenoznawstwo	10 \$	20 \$	30 \$	40 \$	50 \$
Pierwsza Pomoc	10 \$	20 \$	30 \$	40 \$	50 \$
Historia ZHP	10 \$	20 \$	30 \$	40 \$	50 \$
Łączność	10 \$	20 \$	30 \$	40 \$	50 \$
Przyrodoznawstwo	10 \$	20 \$	30 \$	40 \$	50 \$

Hasło (2 runda)	PYTANIE ZA:	PYTANIE ZA:	PYTANIE ZA:	PYTANIE ZA:	PYTANIE ZA:
Terenoznawstwo	100 \$	200 \$	300 \$	400 \$	500 \$
Pierwsza Pomoc	100 \$	200 \$	300 \$	400 \$	500 \$
Historia ZHP	100 \$	200 \$	300 \$	400 \$	500 \$
Łączność	100 \$	200 \$	300 \$	400 \$	500 \$
Przyrodoznawstwo	100 \$	200 \$	300 \$	400 \$	500 \$

Hasło (3 runda)	PYTANIE ZA:	PYTANIE ZA:	PYTANIE ZA:	PYTANIE ZA:	PYTANIE ZA:
Terenoznawstwo	?	?	?	?	?
Pierwsza Pomoc	?	?	?	?	?
Historia ZHP	?	?	?	?	?
Łączność	?	?	?	?	?
Przyrodoznawstwo	?	?	?	?	?



## 8. SYMULACJA

### „ŚNIADANIE W FEDERACJI”

To typ gry, w której istnieje fabuła, z której mamy wywnioskować odczucia danej osoby, grupy społecznej, płci, itd. Służy poszerzeniu tolerancji wobec innych ludzi, zrozumieniu różnorodności świata, jego dobrych i złych stron.

Podam Wam przykład gry, w której grałam i która na zawsze pozostanie w mojej pamięci:

W Hiszpanii któregoś wieczoru zostaliśmy podzieleni podczas kolacji na 4 grupy za pomocą karteczek - każdy z nas otrzymał jedną z konkretnym kolorem. Dowiedzieliśmy się tylko, że kolejnego dnia, żeby dostać rano śniadanie, musimy przyjść z danymi karteczkami. Całą noc pilnowaliśmy, żeby ich nie zgubić. Następnego dnia okazało się, że na stole w jadalni była wręcz uczta.

Po okazaniu karteczki wpuszczono bez problemu ludzi z **zielonymi** karteczkami i usługiwano im, podawano wszystko pod nos. Pozostałych w ogóle nie chcieli wpuszczać.

„**Żółte** karteczki” po wykombinowaniu, że zieloni to ich rodzina, po wymyśleniu biletów wstępu, itp. w końcu zostali wpuszczeni na śniadanie.

„**Pomarańczowe** karteczki” otrzymały szereg papierów do wypełnienia w kompletnie obcym nam języku, „ochroniarze” bardzo mocno się ich czepiali, te osoby miały wносить masę poprawek do podanych dokumentów, ale ostatecznie też na sam koniec gry zostały wpuszczone.

Osoby natomiast z **różowymi** karteczkami były ignorowane, spychane na bok i nigdy nie udało im się wejść do środka na śniadanie.

Bardzo mocno przeżyłam tamtą symulację. Byłam wściekła na niesprawiedliwość świata. Jako różowa karteczka czułam się kompletnie niedoceniona za to jaka jestem tylko dlatego, że jestem „różowa”. Ale o to w tej grze chodziło. Potem bardzo długo omawialiśmy tą grę. Miała pokazać niesprawiedliwość świata. Miała pokazać też nadzieję, bo w naszej symulacji część zielonych pomagała reszcie, pomarańczowi wspierali się w wypełnianiu dokumentów, żółci nauczyli się kombinować. Analogicznie można jak najbardziej wykorzystać tą grę do innych przeróżnych celów. Najważniejsze w tej grze to wczucie się w swoją rolę i pełne jej przeżycie.

**RADA:** To było o grupach społecznych. Analogicznie można tworzyć gry w kontekście np. władz w hufcu, władz w szkole bądź mieście, zawodów, płci, dorosłych i dzieci, itd. Mocno bazuje się na emocjach i przeżyciach uczestników gry.

### XIII PODSUMOWANIE

Gry to wspaniałe narzędzie, które potrafi wiele nauczyć. Osobiście porównałabym grę ze schematem życia. Gry pokazują, że tak jak w życiu, istnieją pewne zasady, których powinno się przestrzegać. Uczą, jak pokonywać w różny sposób napotymane po drodze trudności i wyzwania. W każdej grze dążymy do jakiegoś celu. Tak jak w życiu powinno się je mieć i nimi kierować. Poza tym w grach pięknie można wykorzystać metodę harcerską oraz skorzystać z wiedzy o rozwoju psychofizycznym w danej metodyce (grupie wiekowej).

Myslę też, że bardzo istotny jest zespół w którym gramy - wzajemne zaufanie, wsparcie, pomoc, atmosfera. Tak samo będzie w życiu. Gry są wszechstronne. Rozwijają nas na poziomie intelektualnym, emocjonalnym, społecznym, a niektóre też w aspekcie fizycznym. To również rozwój duchowy, ponieważ grami możemy nauczyć pośrednio także wielu postaw i wartości. Gry są więc czymś bardzo wszechstronnym, ale wymagającym zarówno od uczestników, jak i osób, które gry wymyślają i przeprowadzają. Nie od razu wyjdą tak, jak tego chcemy. Ale przecież wszystko jest trudne, zanim stanie się proste, a trening – nawet w tworzeniu własnych gier – czyni mistrza! Ja tworzenie gier zawsze biorę jako nowe wyzwanie, też dla mnie. Bo takie właśnie jest życie. Życie to gra.

Dlatego też podsumuję ten poradnik zachęcając jednocześnie do tworzenia własnych gier tekstem, który przynoszę prosto z kursu w Hiszpanii:

„Never stop playing the game of life”  
(ang.: Nigdy nie przestawaj grać w grę zwaną życiem)

POWODZENIA I DOBREJ ZABAWY!

#### **XIV PIŚMIENICTWO:**

1. <https://sjp.pwn.pl/slowniki/gra.html>
2. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra\\_miejska](https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_miejska)
3. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Live\\_action\\_role-playing](https://pl.wikipedia.org/wiki/Live_action_role-playing)
4. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Gry\\_terenowe](https://pl.wikipedia.org/wiki/Gry_terenowe)
5. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra\\_planszowa](https://pl.wikipedia.org/wiki/Gra_planszowa)
6. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Harcerski\\_system\\_wychowawczy](https://pl.wikipedia.org/wiki/Harcerski_system_wychowawczy)
7. <https://www.reissprofile.pl/zycie-zgodne-z-motywacja-czyli-jak-osiagnac-flow/>
8. <https://www.graskoleniowa.pl/cykl-kolba-uczenie-sie-przez-doswiadczenie/>
9. [https://pl.wikipedia.org/wiki/Va\\_banque\\_\(teleturniej\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Va_banque_(teleturniej))
10. <https://instruktor.pabianice.zhp.pl/wp-content/uploads/2018/01/Rozw%C3%B3j-psychofizyczny.pdf>
11. Wiedza własna

#### **XV RYCINY:**

- Ryc. 1. <https://www.reissprofile.pl/zycie-zgodne-z-motywacja-czyli-jak-osiagnac-flow/>
- Ryc. 2. <https://www.graskoleniowa.pl/cykl-kolba-uczenie-sie-przez-doswiadczenie/>