

Informacje o grach terenowych



W tym artykule znajdziesz przydatne wskazówki i triki dotyczące dobrego przygotowania i przeprowadzenia gier terenowych. Dzięki odpowiedniej wiedzy planowanie i realizacja takich gier stają się o wiele łatwiejsze.

Emocje i sukces zależą od

- od interesującej, dostosowanej do wieku i dobrze przedstawionej koncepcji gry (fabuły).
- dobrze przemyślanych i jasno wyjaśnionych zasad gry.
- prowadzącego grę.
- wielkości i kształcie obszaru gry.
- ducha gry oraz motywacji graczy i personelu.
- zaangażowanie poszczególnych graczy.

Przygotowanie

- Rozpoznanie terenu (Gdzie znajdują się zagrożenia? Gdzie znajdują się obszary chronione?)
- Należy ustalić, czy teren jest terenem łowieckim, poligonem wojskowym czy rezerwatem przyrody; w razie potrzeby poinformować odpowiednie strony
- W razie potrzeby wyznaczyć obszar gry i rozstawić stanowiska
- Wyjaśnij uczestnikom zasady gry, przydziel zadania i z góry określ, jaki rodzaj pomocy jest dozwolony...
- Przygotuj niezbędne materiały

Pierwsze kroki

- Jak wprowadzić graczy w odpowiedni nastrój
- Zawodnicy zapoznają się z sytuacją wyjściową
- Przyjęcie roli (program jednostkowy itp.)

Instrukcja gry

- Wyznacz obszar gry, zaznaczając punkty kontrolne i stacje; zaznacz granice boiska oraz strefy zagrożenia; poinformuj o lokalizacji punktu pierwszej pomocy
- Wyjaśnij zasady gry tak, aby wszyscy mogli cię widzieć i słyszeć; zwracaj uwagę na dobór słów
- Wyjaśnij zasady gry z różnych perspektyw
- Zapewnij wystarczającą ilość czasu i pozwól uczestnikom zadawać pytania
- Zapewnij ciszę

Zasady gry

- Przemyśl wszystko dokładnie, zwracaj uwagę na szczegóły i staraj się zidentyfikować obszary niejednoznaczne
- Wszystko, co nie zostało zabronione, jest dozwolone (szara strefa)
- Niektóre zasady wpływają na dynamikę gry, podczas gdy inne mają na celu zapewnienie bezpieczeństwa.
- Nie pozwól, by sytuacja wymknęła się spod kontroli, ale pozostaw wystarczającą swobodę na opracowywanie strategii

Tworzenie grup

- Czy grupy powinny być zrównoważone, czy też tworzone losowo?
- Przed rozpoczęciem gry należy przeznaczyć trochę czasu na przydzielenie ról i omówienie strategii w grupie
- Niech gracze ustawią się w kolejności według wieku (od najmłodszego do najstarszego), a następnie niech się przeliczą. To zazwyczaj jest sprawiedliwe...
- Identyfikacja grup

Zarządzanie grą

- Ty i apteczka znajdujecie się w centralnym punkcie i gracze mają do nich dostęp w dowolnym momencie
- W razie potrzeby dodatkowi pracownicy będą patrolować teren rozgrywki, aby wyjaśnić wszelkie niejasności.

Plac zabaw

- Należy wytyczyć granice na mapie i wyraźnie je oznaczyć (taśmą ostrzegawczą, flagami itp.)
- W miarę możliwości wykorzystaj naturalne granice, które dobrze się wyróżniają (ścieżki, rowy, polany itp.)
- Uwaga: Pole gry jest zazwyczaj wybierane jako zbyt duże!
- Oznacz strefy zagrożenia

Początek i koniec gry

- muszą być jasno określone; należy użyć sygnału dźwiękowego
- Zawodnicy powinni wiedzieć, gdzie mają się udać na początku i na końcu meczu.

Czas trwania gry

- Całkowity czas obejmuje wyjaśnienie zasad gry, podział na grupy, czas gry, czas dojazdu na boisko oraz podsumowanie
- Podczas dłuższych rozgrywek emocje mogą czasami osłabnąć; zadaniem personelu jest utrzymanie motywacji graczy
- W razie potrzeby należy ogłosić czas trwania rozgrywki

Zakończenie

- Faza relaksacyjna (szczególnie w przypadku nocnych gier na świeżym powietrzu), np. herbata przy ognisku, spokojny spacer z powrotem do obozu; konieczne jest pogodzenie się drużyn (w tym również członków kadry!)
- Ogłoszenie wyników gry, wyjście z roli i umożliwienie dyskusji; należy podkreślić wspólny wynik/doświadczenie, a nie zwycięską drużynę
- Ceremonia wręczenia nagród
- Postaraj się rozładować powagę gry, podchodząc do niektórych spraw z humorem.

Typowe błędy

- Szare strefy i nieprzemyślane zasady, które pojawiają się w trakcie gry, a następnie są w jakiś sposób rozwiązywane przez personel na stanowiskach (frustracja)
- W grach, w których pracownicy pełnią rolę „inspektorów”, należy dostosować stosunek liczby pracowników do liczby graczy. Czasami przeradza się to w rywalizację o to, „kto złapie najwięcej uczestników”, co może być frustrujące dla graczy. Lepiej jest zatrudnić mniej pracowników, ponieważ w przeciwnym razie trudno jest zachować kontrolę nad sytuacją.
- Pracownicy nie są wystarczająco poinformowani, zwłaszcza jeśli chodzi o szczegóły.
- Wyjaśniając coś, automatycznie zakłada się własne rozumienie i wiedzę, ale często inni interpretują te same słowa jako oznaczające różne rzeczy lub procedury – na przykład postępowanie z wstążkami życia, pokazywanie wstążki przeciwnika podczas jej przekazywania itp.
- Trasy są zbyt długie i prowadzą przez zróżnicowany teren, np. zarośla, ciernie, rowy...
- Pamiętaj o piciu podczas zawodów
- Nie uwzględniono wystarczającej ilości czasu, zwłaszcza na przygotowania przed rozpoczęciem gry; często nie jest to uwzględniane w rzeczywistym czasie trwania gry (stres)
- Zwróć uwagę na rozmieszczenie grup i miejsca, w których się przecinają; grupy znajdujące się na skraju mogą mieć przewagę
- Grupy, których stacje znajdują się na szczycie lub u podnóża zbocza, mogą mieć przewagę lub znajdować się w niekorzystnej sytuacji
- Niepotrzebni członkowie personelu siedzą beczynnie (frustracja, spadek motywacji)
- Materiały nie są dokładnie przygotowane (brak długopisów itp.)
- Członkowie personelu omawiają z graczami rzeczy, które poszły nie tak, zaraz po zakończeniu gry, co psuje nastrój
- W przypadku skarg nie należy ich zgłaszać w obecności uczestników; zamiast tego należy je konstruktywnie zgłaszać osobie odpowiedzialnej, z wyjątkiem przypadków bardzo poważnych błędów

Rodzaje gier plenerowych

- **Gry o przemyt:** Należy przemyścić jakiś przedmiot w określone miejsce.

- **Gry bojowe i taktyczne:** Atakuj i broń się, wykorzystując spryt i podstęp.
- **Pogoń za skarbem:** poszukiwanie i rozwiązywanie zadań.

Źródło

- Zdjęcie na okładce: **grafika** udostępniona przez wydawnictwo buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart – www.ejw-buch.de , **źródło: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; drugie poprawione wydanie z 2002 r. © **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**