

# W IDE GAMES



## Principii generale

Un Wide Game (WG) este o activitate de aventura desfasurata in aer liber - un joc ce se poate organiza la lumina zilei dar care capata o savoare speciala pe timpul noptii. Elementul "intuneric" joaca un rol important in cresterea emotiei jocului, a motivatiei si a posibilitatilor de panda si furisare.

Ceea ce poate aparea ca o activitate banala in timpul zilei se transforma semnificativ daca o privim la lumina lunii sau a unei lanterne. In lunile de vara, cand intunericul se lasa tarziu, suntem nevoiti sa organizam WG "de crepuscul"-afara de cazul in care ne aflam in camp si ne permitem sa ridicam copii din sacii de dormit pentru un joc "de miez de noapte". Acest tip de joc poate deveni chiar popular odata ce stadiul de surpriza a fost depasit.

WG sunt de multe ori atractia unui camp, la fel cum un camp constituie cel mai potrivit moment pentru a organiza un WG. Mediul natural ajuta astfel de activitati, timpii de incepere si terminare sunt in totalitate controlabili iar echipamentul se afla in general la indemana. In plus tinerii sunt mai relaxati decat la o simpla "seara a unitatii" si pot fi lesne convinsi de veridicitatea povestii ce sustine jocul, mai ales daca ea este sustinuta de un peisaj strain si neobisnuit.

Daca jocul are loc in cadrul unei intalniri normale a unitatii el trebuie anuntat din vreme participantilor astfel incat acestia sa-si poata pregati inbracamintea si echipamentul necesar. Parintii trebuie informati despre locul in care urmeaza sa mergeti si despre ora de terminare a activitatii. Uneori este necesar sa va ingrijiti si de transport.

Daca intalnirea are loc intr-o zona rurala incercati sa gasiti un loc potrivit de desfasurare, la o distanta ce poate fi parcursa pe jos.

Exista WG ce pot fi organizate in oras dar in acest caz trebuie sa acordam o importanta mare problemelor legate de securitate. Acestea vor fi discutate insa in alt capitol.

Uneori WG-ul poate fi parte a unei actiuni mai ample: picnic, hike sau expeditie. In acest caz este indicat ca el sa fie scurt, relativ simplu si legat de tema principala a activitatii.

Locul de desfasurare a unui WG trebuie ales cu multa grija, el trebuie sa fie pe de o parte bine cunoscut de catre organizatori si pe de alta parte strain tinerilor, trebuie sa aiba limite precise si usor de identificat. Este recomandabil sa prezinte oportunitati cat mai variate de camuflaj si adapostire si sa nu aiba puncte periculoase (rape, puturi, copaci putreziti, etc.). Ar putea sa fie un spatiu public insa nu prea frecventat. Bineinteles ca toate acestea necesita eforturi suplimentare insa nu trebuie scapata din vedere importanta acestor elemente. Orice incercare de a gasi un loc care sa respecte aceste cerinte trebuie analizata serios inainte.

Ca alternative, cum deja am mentionat, zona poate fi aleasa in mediul urban sau pe litoral. Oriunde s-ar afla insa, ea trebuie verificata cu grija pentru a coraspunde temei alese si a nu prezenta nici un pericol pentru participantii.

Uneori locul de desfasurare are, printr-o simpla coincidenta sau premeditat, o istorie interesanta. Poate fi in apropierea ruinelor unui castru roman sau pe locul in care s-a dat in trecut o mare batalie, poate o mare personalitate s-a nascut in localitatea respectiva, etc. Oricare din aceste elemente va pot da tema pentru WG si, ceea ce este mai important, va pot face mult mai credibili. In zonele mai putin interesante pot fi gasite elemente naturale sau construite de om in jurul carora se pot broda povesti pentru a sustine jocul: un stejar trasnit sau o casa parasita, de exemplu. Folositi-va imaginatia pentru a face locul sa "lucreze" pentru voi si sa creeze o alta realitate in mintea participantilor.

WG-urile sunt pentru toata lumea. Ele pot fi savurate la 13 sau 30 de ani, insa atunci cand sunt organizate pentru copii, o responsabilitate enorma apasa pe umerii liderilor. In afara pericolelor neprevazute ce pot aparea, exista posibilitatea ca unul sau mai multi jucatori mai sensibili sa gaseasca intreaga actiune putin cam terifianta, mai ales daca v-ati intrecut asteptarile in crearea veridicitatii.

Participantii cu varste mai mari necesita provocari mai serioase in timpul jocului, un teritoriu mai intins si o poveste mai sofisticata de la care sa plece. Inevitabil vine o varsta de la care este imposibil sa mai convingi pe cineva de realitatea povestii; tinerii s-au maturizat si nu mai pot patrunde in lumea in care politia le cere ajutorul pentru a prinde criminalii evadati sau CIA ii solicita sa supravegheze un vicar, presupus spion.

Exista patru elemente principale in fiecare WG: doua sau mai multe **echipe competitive**, un **obiectiv**, o metoda de a tine **scorul** si o **poveste**. Fiecare dintre ele poate varia si asa se pot crea o varietate impresionanta de jocuri.



## 1. Echipele

Misiunea unei echipe depinde in general de numarul de jucatori disponibili. Unele jocuri se preteaza mai bine la echipe mai mari in timp ce altele presupun existenta unor grupuri restranse .

Ca principiu general, nu se recomanda echipe mai mici de 6 indivizi insa jocurile pot fi divizate astfel incat sa corespunda si unor efective mai mici de participanti. Fiecare echipa va avea nevoie de un capitan care poate fi numit de catre lider sau ales de catre echipa. Unele jocuri necesita numirea sau alegerea mai multor functii in fiecare echipa. Jocul ia o turnura interesanta daca numim (in secret) un membru dintr-o echipa ca "agent secret" al celeilalte, ajutandu-i "din interior" pe acestia fara a fi descoperit. Daca alegeti o astfel de desfasurare a lucrurilor va trebui sa fiti siguri ca spionul ales va putea suporta mania colegilor in momentul in care acestia vor afla adevarul.

Este posibil sa organizezi WG si numai cu o singura echipa insa acestea au de regula un grad de atractivitate mai scazut. "Opozitia" se realizeaza in acest caz de catre public, care nu trebuie sa observe jucatorii, de exemplu. Uneori aceasta "opozitie" poate fi total imaginara si puteti sa nu informati jucatorii despre aceasta situatie pentru a-i mentine "in priza".

In principiu insa, este recomandabil sa avem o echipa care sa se opuna. Aceasta poate fi formata din membrii grupului sau din lideri. Chiar si parintii sau prietenii pot fi tentati sa participe intr-o seara ca adversari, surprinzandu-i pe jucatori. Daca lucrurile sunt bine organizate, echipa opusa poate fi reprezentata de membrii unei alte organizatii de copii sau tineret.

Bineinteles ca nu este obligatoriu sa ne limitam la doua echipe, in sa trei, patru sau mai multe echipe, toate concurand pentru aceleasi obiectiv vor fi ceva mai greu de controlat chiar daca vor crea , in schimb, cateva momente memorabile!



## 2. Obiectivul

Multe WG-uri pot avea ca unic scop o invalmasala generala sau o "batalie" libera, fara restrictii. Acesta este telul, cel putin in ceea ce-i priveste pe jucatori, oricat v-ati stradui sa le demonstrati contrariul. Eliminarea adversarului este un alt obiectiv de urmarit, in sa despre asta vom mai discuta la capitolul SCOR.

Ca variatie, obiectivul poate fi:

- sa ajunga undeva fara a fi eliminat de echipa adversa, sau sa "iasa" de undeva fara a fi vazut de "garzi"
- sa obtina ceva ce este bine pazit, se afla intr-un loc greu accesibil sau este ascuns si poate fi gasit numai cu ajutorul unor indicii
- sa faca ceva in ciuda faptului ca ceilalti incearca sa-i impiedice, sa construiasca ceva si sa existe o competitie in procurarea materialelor
- sa afle ceva, caz in care se face apel la talentele de spion si spiritul de observatie al unui detectiv

Oricare ar fi el, obiectivul trebuie sa fie **accesibil, interesant si incitant**. De obicei el nu poate fi atins decat prin coroborarea talentelor si informatiilor detinute de membrii unei echipe. Este o practica curenta ca mai multe echipe sa aiba aceleasi obiective, dintre care unul sa fie chiar impiedicarea celorlalti de a le atinge.

Este util sa va reamintiti obiectivele proprii in momentul in care decideti ce fel de WG doriti sa organizati. Doriti ca tinerii sa se distreze pur si simplu, sa consume energie sau sa invete si sa-si dezvolte cunostinte, capacitati specifice ca: observatia, spiritul de echipa, comunicarea, creativitatea, resursele intelectuale si fizice, etc.? Din momentul in care ati decis aceste elemente, obiectivul si, in general, profilul jocului sunt mult mai usor de stabilit.



## 3.Scorul

Acesta este probabil unul dintre elementele cruciale ale unui WG. Sunt frecvente cazurile in care in timpul jocului participantii se elimina unii pe ceilalti. Pentru a inregistra aceste fapte este absolut necesara stabilirea unui mecanism eficient care sa faca posibil acest lucru. Cea mai cunoscuta metoda sunt "banderolele" de pe manecile participantilor (de culori diferite pentru fiecare echipa). Misiunea jucatorilor poate fi aceea de a rupe acest semn de pe mana adversarului si de a-i lua astfel "viata". Pentru a putea reintra in joc, acesta este nevoit sa se intoarca la baza pentru a primi o "banderola" noua.

O alternativa la acest sistem ar fi excluderea victimelor pentru tot restul jocului in sa aceasta este de obicei evitata deoarece este greu de controlat, iar cei eliminati devreme pierd cea mai mare parte a distractiei.

Pentru a evita "bataia de banderole", puteti sa distribuiti cate un pachet de carti de joc fiecarei echipe. Capitaniii acestora vor imparti cate o carte cercetasilor, cu atat mai mare cu cat considera ei ca acestia se vor dovedi mai eficienti. La intalnirea dintre doi "adversari", in loc sa-si smulga banderolele, acestia isi vor arata cartile, iar cel mai mare "ia viata celuiilalt".

O alta posibilitate de "marcare" a victimei, o metoda eficace si foarte populara in randul copiilor este "bomba cu faina"- o cantitate redusa de faina stransa intr-un saculet de panza si legat incomplet. Provizii suficiente de "munitii" de acest tip conduc inevitabil la un deznodamant "dramatic". Asigurati-va ca jucatorii sunt imbracati corespunzator, cu haine vechi, in special daca vremea este umeda (faina da impreuna cu apa o combinatie neplacuta). Trebuie asigurat, de asemenea, un timp de curatare la sfarsitul jocului, asta daca bunul renume al organizatiei inseamna ceva pentru voi!

Apa este o alta sursa de munitii pentru WG-uri ea putand fi prezenta in diverse "ambalaje" : pistoale cu apa, bidonase de plastic, baloane sau chiar galeti. Din nou, jucatorii vor trebui dinainte avertizati despre ceea ce urmeaza sa se intample iar temperaturile sub zero grade trebuie evitate.

Pentru grupurile mai linistite se pot introduce penalitati (timp si puncte) pentru "pierderea vietii" sau nerespectarea regulilor. Penalitatile de distanta pot fi utilizate in cazul unor "victime" sau "infractori" care vor fi mutati la marginea indepartata a campului de joc si care vor trebui sa-ai croiasca din nou drum catre casa.

Principiul cel mai important pentru un WG, in special in ceea ce priveste tinerea scorului, este ca acesta nu trebuie sa fie prea complicat. Scorul trebuie sa se bazeze exclusiv pe integritatea si onestitatea jucatorilor de a recunoaste cand au fost prinsi sau eliminati. El nu trebuie sa fie, de asemenea, o parte atat de importanta a jocului incat participantii sa piarda din vedere obiectivul principal (afara de cazul in care obiectivul principal este eliminarea a cat mai multi adversari cu putinta).

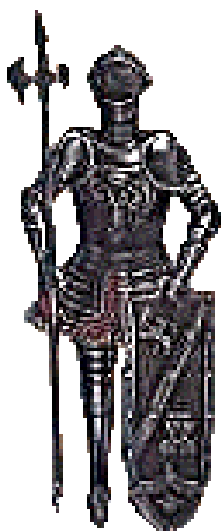
Unele jocuri nu necesita nici un fel de scor. Atingerea obiectivului in sine determina clar castigatorul insa, chiar si in acest caz, este bine sa existe o anumita doza de rivalitate intre echipe si, pentru ca aceasta sa nu degenereze in violenta gratuita, este bine sa gasim un mecanism pentru a "masura" aceasta rivalitate.

#### 4.Tema

Orice WG de calitate este construit in jurul unei povesti. In urmatorul capitol va vom da cateva exemple cunoscute si va vom ajuta sa creati altele noi.

Prezentate cu maiestrie la inceputul jocului, povestile adauga acea nota de emotie, fantezie si mister pe care o simpla aruncare de baloane cu apa intre doua echipe nu le poate avea niciodata.

Se pot organiza jocuri mai sofisticate, care sa dureze mai multe saptamani si in care fiecare etapa are povestea ei legata de contextul general. Aceasta gandire planificata conduce la o mai buna credibilitate a evenimentului. Inainte de toate trebuie sa decideti daca doriti ca jucatorii sa va creada efectiv povestea sau sa pretinda doar ca ea este adevarata. In cazul in care considerati ca este putin probabil ca ei sa intre in joc la orice nivel, poate ar fi mai bine daca v-ati reconsidera pozitia propunandu-le o alta activitate.



Daca vreti ca povestea sa fie crezuta este bine sa nu fortati linia si sa introduceti in ea persoane pe care copiii nu le cunosc. Asigurati-va ca "impostura" nu va conduce la o "cadere" zgomotoasa. Un tanar entuziast poate va decide, pe buna dreptate, ca urmarirea unui criminal periculos nu este treaba lui si... ar putea chema politia!

Daca doriti ca povestea sa nu fie efectiv crezuta ci doriti doar ca participantii sa intre in joc si sa contribuie la crearea atmosferei, trebuie sa le acordati tot sprijinul posibil - costume, machiaje, diverse accesorii, orice ar putea contribui la succesul actiunii.



### **WG - teme**

Ce se intelege prin tema?

Tema este scheletul, cadrul pe care se construiesc jocul. "Monopoly" este construit pe cadrul pietei de proprietati iar "Clueless" pe activitatea detectivistica; jucatorii se pun in pielea altora si desfasoara o activitate care nu le e familiara.

Aproape orice poate fi adoptat ca tema. O stire recenta din ziar poate fi un punct de pornire si chiar ar putea adauga un element suplimentar de credibilitate.

Jucatorilor li s-ar putea cere sa prinda o banda de talhari, sa gaseasca niste lucruri furate, sa captureze niste extraterestrii, sa culeaga informatii despre anumite zone sau sa evadeze din Absolom. Din oricare subiect ca acestea poate fi tesuta o poveste care sa determine obiectivul si opozitia unui joc.

Evenimentele istorice sunt o alta categorie de teme folosite in WG. Data sau locul in care jocul este organizat pot avea legatura cu evenimentele sau personalitatile istorice care asigura tema. O batalie importanta, un complot criminal, o rascoala sau o revolta pot fi toate transformate in povesti adecvate.

Oricare dintre aceste teme ar fi aleasa trebuie sa va asigurati ca ea nu aduce ofense sensibilitatii individuale si nu va pune jucatorii in pericol. Exista in trecut, de exemplu, tendinta ca unele WG sa presupuna plasarea unei "bombe". In unele tari, cu o situatie instabila, aceasta activitate este privita azi ca totalmente inacceptabila. In cel mai bun caz, ele pot avea loc, insa numai dupa ce organizatorii s-au asigurat temeinic ca nu exista pericolul ca fortele de interventie (reale !) sa fie chemate.

In orice caz, cel mai reusit WG este acela pe care l-ati inventat voi insiva; el corespunde locului in care trairi, tipului de tineri pe care-l aveti in organizatie si resurselor de care dispuneti. Pentru a va familiariza cu elementele, vom prezenta in continuare cateva exemple de teme generale, teme ce pot fi adoptate sau adaptate circumstantelor in care va desfasurati activitatea. La sfarsitul capitoului vom discuta cateva reguli ce trebuie uneori aplicate pentru a asigura cursivitatea jocului.

## JAFUL



Locul de desfasurare este domeniul boierului Golescu. Este primavara anului 1848. Boierul si sotia sa dorm linistiti in timp ce o banda de raufacatori patrund in conac si reusesc sa fure cateva documente importante privind activitatea guvernului din care face parte si boierul. Membrii asociatiei noastre sunt chemati sa ia urma talharilor si sa recupereze bunurile. Totul trebuie facut in cel mai mare secret deoarece hartiile sunt de o importanta deosebita si nimeni nu trebuie sa afle de disparitia lor.

In acelasi timp, o alta echipa este informata despre jaful ce a avut loc astfel incat vor incerca si ei sa puna mana pe documente, pentru a le folosi in scopuri marsave.

Acestia stiu ca raufacatorii se vor intalni cu complicii lor intr-un loc si la o ora stabilita, insa informatiile sunt incomplete. Jocul va cuprinde urmarirea hotilor de catre cele doua echipe care trebuie sa ramana neobservate una de cealalta si incercarea hotilor de a duce documentele la intalnirea cu complicii.



## GREVA

Cativa lideri de sindicat decid sa intre in greva pentru obtinerea unor conditii mai bune de lucru. Ei se "baricadeaza" in interiorul zonei de intalnire.

*Acest joc se preteaza grupurilor care se intalnesc in zone (locuri) cu mai multe posibilitati de intrare.*

Va fi necesar un control strict pentru a nu avea surpriza ca unii jucatori prea zelosi sa provoace daune proprietatii.

O alternativa ar fi organizarea unei "inchideri" de catre liderii a unei zone. In acest caz liderii se confrunta direct cu jucatorii in incercarea de a-i impiedica sa patrunda in spatiul selectat. Jucatorii vor trebui sa-si foloseasca toata ingeniozitatea si abilitatea de care sunt capabili pentru a putea patrunde.

## ATACUL MARTIENILOR



Persoanele trecute de o anumita varsta isi amintesc, poate, ca in timpul celui de al-II-lea Razboi Mondial, in Franta, indicatoarele de pe sosele erau inlocuite sau rasucite in incercarea de a-i induce in eroare pe eventualii spioni sau soldati germani parasutati. Principiul acestei teme este in mare masura acelasi, chiar daca nu recomandam deloc sa se procedeze literamente intocmai.

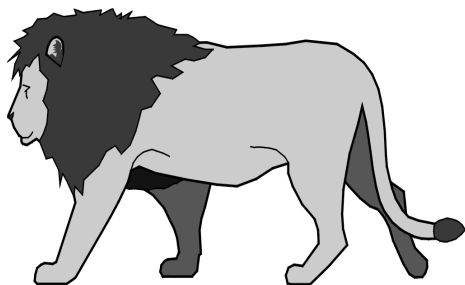
O echipa este a Martienilor, care se dovedesc departe de a fi prietenosi si care au aterizat intr-un anumit loc, cu un scop precis. Capturarea unui important om de stiinta sau lider politic, furtul unui mineral vital etc. Singura aparare in fata unui martian este proiectarea unei raze

luminoase (de lanterna) exact pe fata; aceasta determina o slabire temporara a puterii, fapt care ii obliga sa se reintoarca pe nava pentru "recuperare". In acelasi timp daca o "arma laser" martiana (care seamana izbitor cu o lanterna !) lumineaza un membru al Fortelor de Aparare Pamantene, acesta este imobilizat si, daca martienii reusesc sa-l transporte pe nava, va deveni imediat o "clona" si deci un membru al echipei martienilor.

In desfasurarea actiunii pot interveni numeroase confuzii deoarece martienii nu sunt familiarizati cu anumite forte pamantene iar aparatorii pot incerca sa-i deruteze facand unele lucruri sa para altceva decat sunt in realitate. Aceasta va depinde in mare masura de imaginatia

fiecaruia si de ceea ce liderul le permite, inasa ei pot face ca o anumita zona, altfel solida, sa para o mlastina, un cearceaf sa para un zid, etc.

### ARCA



Acesta este un WG pentru echipe reduse. Fiecare jucator primeste numele unui animal astfel incat sa existe cate o pereche din fiecare. Trebuie sa decideti daca jucatorii se vor identifica prin reproducerea sunetelor produse de animalul pe care il reprezinta, strigarea numelui animalului daca sunt interpellati, purtarea unui insemn cu figura animalului sau chiar purtarea unui costum care sa reprezinte specia.

Pozitia fiecarui animal este aleasa cu grija si relatiile sale trebuiesc explicate clar. Unele animale pot "ucide" alte animale, altele trebuie sa cupleze cu alte specii pentru a putea "ucide" un animal mai mare, unele sunt imune daca se afla in copac sau ating apa, etc.

Obiectivul jocului este ca fiecare participant sa treaca dintr-o anumita arie in capatul opus, unde se vor imbarca in Arca, atata doar ca in drumul lor trebuie sa isi gaseasca perechea fiindca numai in doi pot fi admisi pe nava.

Acesta este un joc relativ complicat si cere fiecarui participant memorarea unui volum mare de informatii. Este de preferat sa se joace de catre grupuri mai mici (max. 16 persoane). Daca un animal este "ucis" el trebuie sa se intoarca in zona de start pentru a-si lua o noua "viata".

### RAPIREA



Un VIP trebuie sa fie escortat dintr-o parte a terenului de joc in cealalta de catre una dintre echipe. Cursul evenimentelor este imprezibil. O a doua echipa incearca sa il rapeasca pe importantul personaj, fara inasa a-i produce nici un rau in decursul operatiunii. O a treia echipa va fi la curent cu intentia rapitorilor (inasa nu si cu modul in care rapirea va fi pusa la cale) si va incerca sa o zadarniceasca, fara inasa a apela la asistenta unei de garzi de corp, deoarece aceasta ar putea duce la

declansarea unui conflict international. In plus, un grup de demonstranti a aflat despre calatoria VIP-ului si este decis sa-i faca acestuia traseul cat mai greu de parcurs cu putinta, fara inasa a-l bloca direct.

Confuzia si emotiile acestui joc sunt sensibil ridicate daca nici una dintre echipe nu stie de existenta si scopul celorlalte. Pot fi adaugate, de asemenea, obstacole suplimentare (poduri de franghie, campuri minate, etc.).

### FUGARII



Foarte pe scurt, acest joc se reduce la incercarea unei echipe de fugari de a trece o fasie de granita fara a fi prinsii de granicieri. Fugarii vor utiliza fara indoiala taciuni sau crema neagra pentru a se camufla in intuneric, iar granicierii vor fi echipati cu lanterne puternice.

...doriti prin adaugarea, de exemplu, a unei zone "minate" sub forma unei retele de fire de nylon de care se agata diverse obiecte de metal zgomotoase.

Garzile pot pregati alte capcane simple cu un oarecare timp inainte de inceperea jocului. Putem implica, de asemeni, si lideri care vor fi agenti KGB infiltrati cu misiunea de a testa vigilentia granicierilor. Daca ei sunt somati de catre garzi, care ii confunda cu fugarii, atunci nefericitul

gardian va fi "dezarmat" de lanterna si trimis in spatele liniei de granita, devenind fugar la randul lui.



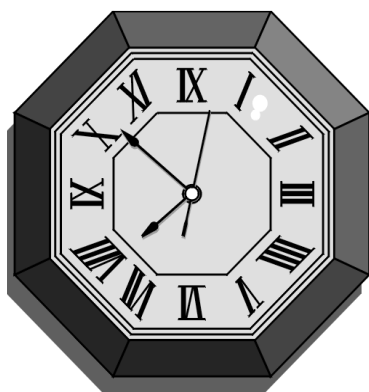
### PROHIBITIA

Scena este Chicago, anul 1920, perioada in care bande rivale se luptau pentru a detine monopolul comertului ilegal cu alcool.

Jucatorii sunt impartiti in trei echipe. Doua dintre ele sunt bande de gangsteri care doresc sa-si transporte marfa prin teritoriu (spatiul de joc) si, in acelasi timp, doresc sa se elimine una pe cealalta. A treia echipa este cea a politiei care incearca sa impiedice ambele bande sa-si atinga orice obiectiv.

Gangsterii transporta "sticlele" in orice mod pe care il considera potrivit. Daca ei observa un membru al bandei rivale vor putea sa-l "imobilizeze" prin mijloacele pe care le stabiliti de la inceput. Odata ce "bautura" este depozitata in ascunzatoare ea este in siguranta. Daca este interceptata de banda rivala ea poate fi adaugata rezervelor acesteia iar daca este capturata de politie este dusa la Sectia de Politie de la start. Gangsterii imobilizati si cei prinsi de Politie sunt adusi tot la Sectia de Politie de unde pot fi eliberati de catre colegii lor dupa niste reguli stabilite, de asemenea, de la inceput.

### ORA 20.00



Un inamic stabileste o intalnire cu o echipa de spioni infiltrati intr-un loc si la o ora stabilita de comun acord. "Serviciul Secret de Informatii" afla de acest "rendez-vous" inasa nu detine amanunte asupra locului si a timpului.

Una dintre echipe va fi formata din membrii "SRI" care au misiunea de a urmari grupul de spioni fara inasa a impiedica intalnirea lor cu misteriosul inamic, deoarece identitatea acestuia este cel mai important lucru de aflat. Cealalta echipa este cea a spionilor care trebuie sa se regaseasca la locul intalnirii exact la ora stabilita, asigurandu-se in acelasi timp, ca nu sunt urmariti. Ei pot decide sa se imparta in grupuri mici sau sa "opereze" individual inasa la ora stabilita ei trebuie sa fie prezenti toti la locul ales.

Pot fi adaugati unii factori care sa complice putin jocul cum ar fi anumite misiuni pe care agentii le au de indeplinit si care trebuiesc raportate cat mai complet.

Inca o data, "spionii" nu trebuiesc deranjati in "munca" lor.

### DACIA ANTICA



Echipele vor reprezenta un trib de daci si o Legiune Romana (reduca la numar). Cateva triburi de daci rivale pot fi adaugate daca se considera oportuna existenta mai multor echipe. Scopul Legiunii este de a stabili un castru intr-un anumit loc. Aceasta poate insemna construirea unei structuri oarecare. Dacii vor incerca sa-i opreasca prin furtul de materiale. Daca sunt prinsi ei vor fi luati sclavi si vor fi pusi sa lucreze la constructie. Se pot stabili si cateva reguli de evadare.

Daca un roman este prins, el va fi dezarmat si trimis inapoi la Roma de unde va trebui sa faca tot drumul inapoi pentru a putea participa din nou ...



Exista posibilitatea integrarii diverselor exercitii de pioneering in acest joc (constructia de care de lupta, baricade, turnuri, etc.)



### REZISTENTA

Un numar redus de cercetasi campeaza intr-o zona la o distanta oarecare de casa. Fara ca ei sa stie (nu exista nici un aparat de radio in camp), un dictator militar a declarat ca organizatiile de tineret care au uniforme, ca cercetasii de exemplu, sunt scoase in afara legii.

Dictatorul ajutat de ofiterul sau de presa au prezentat acest anunt de asemenea maniera incat majoritatea populatiei este convinsa ca masura amintita este una benefica si ca ea contribuie la sprijinirea tarii in aceste momente dificile.

Astfel, cei mai multi oameni il sprijina pe dictator si hotararile sale, printre care si aceea de a interzice miscarea cercetasasca.

Pe de alta parte, organizatia nu impartaseste aceste opinii naive si hotaraste sa-si continue activitatea in orice conditii. Liderii locali convoaca o adunare secreta a tuturor membrilor in care ii informeaza despre planurile de organizare a rezistentei. In acest moment se afla ca o parte din membrii unitatii campeaza inca in apropiere, neavand nici cea mai vaga idee asupra pericolului la care se expun. Ei trebuie de urgenta contactati si adusi acasa in cel mai mare secret pentru ca altfel risca sa fie predati autoritatilor. Misiunea nu poate fi executata de adulti, care se afla sub stricta supraveghere a fortelor de reprimare, astfel incat tinerii trebuie ei insisi sa planuiasca si sa execute actiunea de salvare. Adultii vor incerca in acelasi timp sa creeze tot soiul de diversiuni.



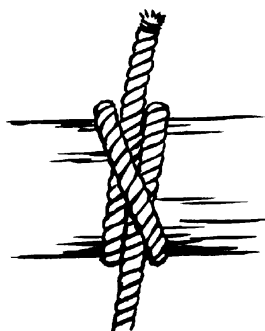
### COWBOY-II SI INDIENII

Indienii ocupa o bucata de pamant pe care o doresc si cowboy-ii. Acestia din urma au o rezerva de munitie pe care indienii ar dori sa puna mana. Cowboy-ii incearca sa puna mana pe fiecare indian si sa il "mute" din teritoriu. Odata capturat, un indian este plasat intr-un "lagar" de unde nu se poate evada decat daca numarul total al "salvatorilor" plus cel al prizonierilor depaseste numarul cowboy-lor care pazesc "lagarul" in acel moment.

Cowboy-ii se pot aventura in teritoriul indienilor numai daca poarta o palarie si o "banda" de munitie. Indienii ii pot "scalpa" pe cowboy prin sterpelirea palariei. Odata lasat cu capul descoperit, cowboy-ul trebuie sa predea munitia si sa se intoarca la "baza" pentru un "transplant" de par.

### VOCATIE DE CONSTRUCTOR

Un arhitect excentric ofera o recompensa echipei care reuseste sa construiasca prima un turn din lemn si sfoara, dupa planurile sale. Din nefericire el nu pune la dispozitie decat materialele necesare construirii a 1½ turnuri si chiar si acestea sunt ascunse pe terenul pe care se desfasoara jocul.



Doua echipe (sau mai multe daca se pot asigura materiale mai numeroase) incearca sa construiasca turnul cat mai repede.

Aceasta va insemna ca, mai devreme sau mai tarziu vor trebui sa inceapa sa sustraga anumite "piese" una de la cealalta. Trebuie stabilite reguli prin care nici un jucator nu are dreptul sa transporte mai mult de o "piesa", indiferent cat de mica este ea, si ca materialele depozitate nu au voie sa fie pazite. Singurul lucru care poate fi legal aparat este structura deja ridicata. Daca este atacat de inamic si numarul inamicilor depaseste numarul aparatorilor acestia vor trebui sa cedeze cate o "piesa" fiecarui atacator. Daca aparatorii sunt mai numerosi, atacul esueaza. Acest joc devine mai interesant daca se desfasoara intre trei sau mai multe echipe, deoarece complica mult lucrurile in pastrarea a suficienti oameni la aparare si eficienta necesara atacului.



## ECHIPA DE CAUTARE

Un savant de la un Centru de Cercetari ultrasecret experimenteaza pe el insusi o substanta noua dupa care o ia complet razna. El iese din laborator si se pierde in perimetrul de joc. Una dintre echipe pleaca in cautarea savantului cu scopul de a-i administra un antidot si de a-i permite sa-si continue importanta munca de cercetare.

O a doua echipa il cauta si ea, insa cu scopul de a-l captura si a-l preda, datorita informatiilor pretioase pe care le detine, unei puteri inamice. Deoarece se afla sub influenta "drogului" nimeni nu ar trebui sa se astepte ca cercetatorul sa coopereze sau sa se poarte rational.

In mod normal un lider talentat si cu imaginatie poate juca rolul "nebului". Echipele stiu pe cine cauta si zona aproximativa in care s-ar putea gasi personajul. Ei stiu de asemenea ca nu sunt singurii care doresc sa il contacteze. Prima lor sarcina este sa-l localizeze si sa il "retina" (prin metode care pot fi stabilite de la inceput sau lasate la discretia savantului). Al doilea obiectiv este sa-l conduca pe cercetator inapoi la baza, pe acest traseu putand fi atacati de catre echipa adversa. Astfel problemele sunt abia la inceput odata cu localizarea "nebului".

## 5. Stabilirea regulilor



Asa cum spuneam mai devreme, este foarte important ca regulile jocului sa nu fie prea complicate. In acelasi timp insa, este esential ca fiecare sa inteleaga si sa retina absolut toate regulile si situatiile in care acestea se aplica. Atmosfera pe care cu atata truda ati reusit sa o creati este imediat compromisa daca in mijlocul jocului se isca discutii in privinta deciziei ca un jucator sa fie declarat "mort" sau nu. Astfel sugeram ca urmasorii factori sa fie intelesi de toata lumea:

- 1. teritoriul** - zona in care se desfasoara jocul trebuie sa fie clar definita, fie pe o harta fie prin puncte de reper naturale sau artificiale. Teritoriile sigure, cum ar fi "baza" fiecarei echipe, trebuie si ele definite; la fel si regulile care se refera la aceste zone (daca si cum pot fi atacate, etc.).
- 2. vieti/score** - foarte probabil ca va trebui sa va bazati, cel putin pana la un punct, pe onestitatea jucatorilor in momentul in care intra in contact cu adversarii. Este necesar sa subliniati ca un WG nu poate fi jucat decat daca se respecta spiritul regulilor. Inca o data,

ORGANIZATIA NATIONALA "CERCETASII ROMANIEI"  
ECHIPA NATIONALA DE PROGRAME

toti jucatorii trebuie sa inteleaga ce inseamna "prinderea" sau "anihilarea" unui adversar si sa accepte fara discutii situatia in cazul in care sunt prinsi sau "ucisi".

3. Trebuie sa decideti ce **informatii** trebuie sa detina fiecare echipa, iar aceste informatii trebuie date cat mai clar si amanuntit cu putinta. Daca echipele ce se infrunta sunt nevoite sa plece din acelasi punct (locul de camp-de exemplu), este indicat sa existe un decalaj in timp la start sau o echipa poate fi transportata in alta parte. Echipele trebuie sa fie aproximativ de aceeasi marime si sa existe, mai mult sau mai putin o echivalenta, in ceea ce priveste varsta si valoarea echipelor.
4. Toti jucatorii trebuie sa fie familiarizati cu prezenta si **puterea "judecatorilor"** (liderilor), bineinteles daca acestia nu au de jucat un rol secret in cadrul jocului.
5. **limita de timp** - uneori povestea pe care ati ales-o contine in insasi linia ei o limita in timp. In alte ocazii va trebui sa stabiliti voi insiva o limita pana la care unul sau mai multe obiective trebuie atinse. Inainte de inceperea jocului asigurati-va ca fiecare echipa are cel putin un ceas la dispozitie si ca acestea sunt sincronizate.
6. **semnalele** - este esential ca organizatorii sa dispuna de o metoda prin care sa poata comunica cu jucatorii in orice moment. Cea mai simpla si mai des folosita metoda este fluierul. Numarul de semnale trebuie sa fie cat mai mic si mai usor de retinut. De exemplu: un fluierat lung-start (daca echipele pornesc din locuri diferite), doua fluieraturi lungi-stop (echipele se reintorc la baza). Fiecare echipa trebuie sa aiba un fluier la dispozitie pentru a putea fi folosit in cazuri de urgenta. In aceasta situatie se va folosi numai un anumit semnal. Se va stabili ca regula stricta nefolosirea fluierului pentru inselarea adversarilor.
7. **obiectivul** - cu toata febra pregatirii jocului si a organizarii diferitelor elemente nu trebuie sa uitati nici o clipa obiectivul principal. Participantii trebuie sa inteleaga clar ce au de facut pentru a castiga! Trebuie sa captureze cat mai multi adversari, sa raporteze cat mai detaliat un incident, sa construiasca o structura cat mai corecta din punct de vedere tehnic sau pur si simplu sa fie primii care sa faca un anumit lucru. Cu cat obiectivele sunt mai clare cu atat jocul are mai mult succes. Daca jocul presupune atingerea mai multor obiective incercati sa lamuriti participantii asupra aceluia care este cel mai important sau asupra faptului ca trebuie atinse toate inainte de terminarea jocului.
8. **complicatii** - cateva dintre povestile prezentate mai sus includ factori aditionali care complica si fac jocul mai interesant. Evident o parte din ei sunt interschimbabili intre un joc si altul. Pentru jucatorii care se afla la inceputul "carierei" in WG este indicat ca linia sa fie in general simpla, urmand ca elementele complicate sa fie adaugate doar atunci cand sunteti siguri de succes. Aceasta sugestie se aplica si organizatorilor. De cele mai multe ori este recomandabil sa folositi lideri adulti in rolurile complexe, deoarece ei pot face fata cel mai bine confuziilor si situatiilor neprevazute ce pot aparea.
9. **inversarea rolurilor** - nu uitati ca in cele mai multe cazuri o echipa are un rol mai interesant sau mai activ decat celelalte astfel incat ar fi o buna idee daca jocul s-ar putea repeta dupa un oarecare interval, schimband rolul echipelor. Aceasta va permite o mai buna dezvoltare a strategiei si va imbunatati considerabil calitatea jocului.