

Questing i gry terenowe jako atrakcyjne rekreacyjno- -edukacyjne formy aktywności na terenach leśnych

Grzegorz Gołoś

Abstrakt. Questing polega na tworzeniu nieoznakowanych, krótkich szlaków, którymi można wędrować, kierując się informacjami zawartymi w wierszowanych wskazówkach. Punkty na trasie odnajduje się poprzez znalezienie odpowiedzi na zagadkę i wyszukanie w terenie miejsca, które jej odpowiada. Gry terenowe, z samej definicji, również są rozgrywane poza pomieszczeniami, w terenie. Najczęściej odbywają się w czasie rzeczywistym i są połączone z wykonywaniem po drodze różnorodnych zadań lub zaliczaniem punktów kontrolnych, a całość może wzbogacać ciekawa fabuła o dowolnej tematyce. Obie formy spędzania czasu w lesie łączą w sobie różnorodne funkcje (m.in. edukacyjne, rekreacyjne, współzawodnictwa) oraz pozwalają na dogłębne poznawanie walorów naturalnych, jak też antropogenicznych i jako takie mogą w wydajny sposób wzbogacać tradycyjne formy turystyki i edukacji na obszarach leśnych. Celem przedmiotowego artykułu jest przedstawienie propozycji metodologii tworzenia questów i gier terenowych, przybliżenie konkretnych przykładów wdrożeń w tym zakresie, jak też ukazanie możliwości ich praktycznego wykorzystania w turystyce, rekreacji i edukacji leśnej. Autor stawia tezę, iż jest to przyszłościowa forma rozwoju leśnych produktów turystycznych oraz edukacyjnych i w związku z tym zasługuje na głębsze zainteresowanie i promocję.

Słowa kluczowe: questing, gry terenowe, turystyka aktywna

Abstract. **Questing and outdoor games as attractive recreational and educational forms of activity in forested areas.** Questing involves following a rhyming trail of clues and a curious map to find the hidden points. In order to locate these points participants must answer the clues and match them with particular places. Outdoor games, by definition, are also played outdoor, in open areas. Typically they take place in real time and involve completing some tasks or gathering check points, additionally they can be accompanied by an amusing story on a given topic. Both forms of leisure in forested areas combine various roles (e.g. educational, recreational, competitive) and encourage deep appreciation for environmental, as well as anthropogenic values, and as such they can significantly increase the attractiveness of traditional forms of tourism and education in forested areas. The article main goal is to present the ideas of designing quests and outdoor games with specific examples of implementations, as well as presenting the possibilities of their potential use in tourism, recreation and forestry education. The author states that these activities are the prospective forms of touristic and educational development, and therefore deserves proper interest and advertising.

Keywords: questing, outdoor games, active tourism

Wstęp

Turystyka, rekreacja i edukacja na terenach leśnych może efektywnie rozwijać się dzięki stosowaniu atrakcyjnych metod pozwalających turystom na szczegółowe poznawanie walorów naturalnych, jak też kulturowych na danym obszarze. Do tego typu form spędzania czasu można z pewnością zaliczyć questing i gry terenowe, które dzięki bezpośredniemu zaangażowaniu uczestników spełniają funkcje poznawcze, socjalizacyjne, integracyjne i inne.

Questing stanowi formułę odkrywania dziedzictwa miejsca, zarówno o charakterze przyrodniczym, jak też antropogenicznym. Jest jednym ze sposobów jego prezentacji, udostępniania i interpretacji, Zasadą questingu jest tworzenie nieoznakowanych w terenie tras turystycznych, które indywidualnie lub w zorganizowanej grupie można przebyć kierując się prostą mapką oraz rymowanymi wskazówkami i zagadkami zawartymi w opisie. Zwieńczeniem tego typu trasy jest „skarb”, czyli skrzynia z nagrodą, którą najczęściej jest certyfikat i pieczęć potwierdzające przebycie questu (Gołoś 2012b, Zaręba 2008, Gałuszka 2008). Tego typu atrakcja wzmacnia doznania, a jednocześnie pełni rolę mobilizującą, gdyż uczestnicy od początku wiedzą, że to co robią ma konkretny cel.

Gry terenowe mają podobny charakter. Uczestnicy również poruszają się po nieoznakowanej trasie, na której mają do wykonania różnorodne zadania lub zaliczają określone punkty kontrolne, a dodatkowym aspektem jest często wzbogacenie wędrowki poprzez ciekawą historię tematyczną. Gra terenowa ze swej natury powinna stanowić przede wszystkim niezwykłą i niezapomnianą dla uczestników przygodę. Mają oni wędrować, wykonywać ciekawe zadania, odwiedzać piękne miejsca, aż w końcu dotrzeć do mety, gdzie atrakcją może być dodatkowa nagroda.

Obie formy aktywnego wypoczynku wymagają od uczestników zaangażowania wszystkich zmysłów, a co za tym idzie stanowią element wzbogacania wiedzy i umiejętności praktycznych. Prowadzone badania wśród osób preferujących tego typu aktywność (G. Gołoś – dane niepub.) wskazują, że dla większości z nich kluczowym motywem zaangażowania są pozytywne emocje oraz tajemniczość (konieczność zdobycia konkretnych informacji i rozwiązania zagadek). Dlatego dobrze przygotowane questy i gry terenowe powinny spełniać te kryteria i w związku z tym stanowić prawdziwą atrakcję dla ich uczestników odpowiadającą rzeczywistym potrzebom.

Zastosowanie questingu i gier terenowych

Z prowadzonych obserwacji wynika, iż questy i gry terenowe przyciągają turystów, którzy coraz częściej poszukują nowych i aktywnych form rekreacji i poznawania wybieranych przez siebie miejsc. Co więcej są również chętnie wykorzystywane podczas wycieczek i zajęć szkolnych, jak też w szkoleniach dla pracowników firm czy instytucji. Z oferty tego typu korzystają dzieci, młodzież i dorośli, zarówno w grupach zorganizowanych, jak też indywidualnie (Gołoś – dane niepub.). Wynika z tego, że mogą być one tworzone dla różnorodnych grup adresatów.

Ujmując bardziej szczegółowo możliwości zastosowania questingu i gier terenowych w edukacji leśnej można wyróżnić następujące główne segmenty docelowe:

1. Osoby indywidualne.
2. Grupy szkolne:
 - lekcje biologii,
 - lekcje geografii,

- lekcje historii,
 - lekcje ochrony środowiska,
 - lekcje chemii,
 - lekcje fizyki,
 - szkolenia z zakresu umiejętności psychospołecznych,
 - inne.
3. Grupy pracownicze
- szkolenia z zakresu budowania zespołu (ang. teambuilding) (fot. 1),
 - szkolenia z zakresu komunikacji interpersonalnej,
 - szkolenia z zakresu budowania strategii i myślenia strategicznego,
 - szkolenia z zakresu budowania zaufania,
 - inne.

Już 200 lat temu J. Minasowicz, jako jeden z czołowych działaczy Komisji Edukacji Narodowej sformułował rymowane hasło, które dobrze wpisuje się w charakter questingu i gier terenowych: „Świat takich nauczycieli chwalił i chwali, którzy ucząc chodzili, a chodząc nauczali” (Makowski 2006). Tereny leśne ze względu na swoje bogactwo przyrodnicze, a często również kulturowe, są szczególnie predestynowane do rozwoju questów i gier terenowych. Nie mniej jednak w powyższym kontekście istotne jest zwrócenie uwagi na zrównoważony rozwój tych obszarów, a co za tym idzie na ekoturystykę, jako alternatywę dla turystyki masowej. W tym miejscu warto przytoczyć definicję Krzymowskiej-Kostrowickiej (1995), dotyczącą turystyki przyrodniczej, której mianem określa ona „(...) podróże, których celem jest odwiedzanie obszarów cennych przyrodniczo w celach poznawczych, inspirujących i samorealizacyjnych, które nie naruszają integralności i bogactwa oraz bioróżnorodności odwiedzanych systemów przyrodniczych, geosystemów, krajobrazów”. Kryteria te z oczywistych względów powinny być spełnione także w przypadku questingu i gier terenowych. Ta sama autorka (1997) wśród szczególnie popularnych typów zachowań turystyczno-rekreacyjnych w środowisku przyrodniczym wymienia m.in. spokojny wypoczynek na łonie przyrody, spacer w lesie, spacer „estetyczne”, przełajowe wędrowki piesze, obserwacje przyrody, rajdy rowerowe oraz jeździectwo. Nie trudno zauważyć, że powyższe wskazania mogą być elementem omawianych form rekreacyjno-edukacyjnych. Według Instytutu Turystyki powrót do natury będzie ważnym hasłem promującym wyjazdy do miejsc o możliwie nieprzekształconej przyrodzie, a w najbliższych latach szczególnie szybko rozwijać się będzie segment pobytów „na łonie przyrody” (Bartosiewicz i Łopaciński 2007). Należy więc liczyć się z coraz większą presją turystyczno-rekreacyjną na obszary przyrodniczo cenne, a co za tym idzie podejmować próby mądrego kanalizowania ruchu turystycznego i rekreacyjnego. Narzędziem tego typu kanalizacji mogą być m.in. właśnie questy i gry terenowe.



Fot. 1. Budowanie zespołu w terenie – Lasy Parczewskie (fot. K. Gałęcka – Agencja Fotograficzna Nikanor)
Photo 1. Building a team outdoors – Lasy Parczewskie

Metodologia tworzenia questów i gier terenowych

Questy i gry terenowe podobnie jak szlaki turystyczne mogą mieć charakter liniowy od punktu A do punktu B lub tzw. pętli od punktu A do punktu A (Gołoś 2012a), ale w odróżnieniu od nich nie wymagają wysokich nakładów finansowych. Nie ma tu przede wszystkim kosztów infrastruktury i oznaczania w terenie, a co za tym idzie nakłady inwestycyjne są minimalne. Warto jednak, żeby nad całością czuwali specjaliści i w związku z tym należało korzystać z profesjonalnych szkoleń oraz doradztwa. Proponowana przez autora metodologia pracy nad questem lub grą terenową oparta jest na licznych praktycznych doświadczeniach i obejmuje zarówno warsztaty, konsulting i prace terenowe, jak też kreowanie produktu turystycznego i koncepcji marketingowej oraz elementy wizualizacji i promocji. Pełny zakres prac szkoleniowo-doradczych obejmuje kilka etapów:

1. Szkolenie wstępne dla osób zaangażowanych w tworzenie gry terenowej lub questu.
2. Zebranie informacji / materiałów o okolicy (opisów, zdjęć, map, przewodników, opracowań dotyczących walorów antropogenicznych i naturalnych itp.) i konsultacje merytoryczne, w tym przygotowanie analizy SWOT regionu.
3. Omówienie analizy SWOT, wstępna koncepcja gry terenowej lub questu, wybór adresatów, selekcja atrakcji turystycznych, analiza infrastruktury, oczekiwania szczegółowe.
4. Prace terenowe w okolicy: wyznaczenie trasy, fotografie, mapowanie, opis, zagadki, hasło, fabuła i inne. Uszczegółowienie koncepcji gry terenowej lub questu.
5. Testowanie terenowe w miejscowości: przejście trasy zgodnie z przygotowanymi wskazówkami / mapą, ewentualne uwagi / zmiany / sugestie / wnioski. Naniesienie

poprawek, opracowanie zasad udostępniania i stworzenie ostatecznej koncepcji gry terenowej lub questu.

6. Kreacja produktu turystycznego i koncepcji marketingowej.
7. Opracowanie elektronicznej gry terenowej lub questu: przygotowanie mapki, opisu dla uczestników, opisu dla organizatorów oraz informacji ofertowej / medialnej.
8. Rozesłanie informacji ofertowej do potencjalnych grup adresatów oraz promocyjnej notki medialnej.
9. Zakończenie prac oraz uroczysta inauguracja gry terenowej lub questu.

Powyższa metodologia zakłada kompleksowe podejście do problematyki i co za tym idzie wychodząc od stanu zerowego prowadzi do wymiernego efektu końcowego, w postaci gotowego questu lub gry terenowej. Co więcej łączy w sobie elementy szkoleniowo-konsultingowe oraz aktywizująco-integrujące umiejętnie pobudzając lokalną społeczność do zaangażowania w rozwój turystyki i rekreacji na swoim terenie.

Autorskie wdrożenia na terenach leśnych

Przykładem autorskiego wdrożenia proponowanych form rekreacyjno-edukacyjnych na obszarze leśnym jest quest i gra terenowa na terenie Nadleśnictwa Włodawa, leśnictwa Kołaczce (województwo lubelskie), w ramach istniejącej tu leśnej ścieżki przyrodniczej „Kołaczce, czyli kołatanie do wrót przyrody” (fot. 2).



Fot. 2. Tablica na początku gry terenowej i questu na leśnej ścieżce przyrodniczej „Kołaczce, czyli kołatanie do wrót przyrody” (fot. G. Gołoś)

Photo 2. A sign at the beginning of an outdoor game and a quest in a forest trail „Kołaczce, czyli kołatanie do wrót przyrody”

Zarówno quest, jak i gra terenowa oparte są na istniejącej infrastrukturze ścieżki, w tym szczególnie na zlokalizowanych na niej tablicach informacyjnych. „Poezja” questu oraz fabuła gry terenowej dotyczy tu z oczywistych względów przyrody, w tym zagadnień związanych z ekosystemami leśnymi, a także florą oraz fauną tych terenów. Uczestnicy mają do przebycia około 4-kilometrową trasę, do rozwiązania liczne zagadki, a w przypadku gry terenowej dodatkowo do zaliczenia kilka punktów kontrolnych oraz do wykonania kilka zadań. Całość wieńczy zdobycie określonej nagrody. Dodatkowym atutem jest miejsce zakończenia trasy, którym jest Karczma Poleska w Kołaczach (fot. 3) oraz zlokalizowany tutaj Skansen Towarzystwa Popularyzacji Piękna Polesia (fot. 4). Osoby indywidualne oraz grupy zorganizowane mogą tu skorzystać z oferty gastronomicznej, jak też noclegowej. Dodatkowo właściciel Karczmy proponuje wzbogacenie trasy questu i gry terenowej o przejazd wozami konnymi, co może być dodatkowym uatrakcyjnieniem pobytu.

Podobną formułę mają także inne questy i gry terenowe przygotowane m.in. na terenie Poleskiego Parku Narodowego PPN, z tym, że w tych przypadkach następuje dodatkowe odwołanie, obok kwestii przyrodniczych, do kwestii o charakterze kulturowym. Na trasie w Babsku i Woli Wereszczyńskiej znajdują się m.in. pomniki, zadaszenie z tablicami informacyjnymi PPN (fot. 5), figury przyrodne, kościół parafialny, a także cmentarz prawosławny i katolicki. W pobliżu zlokalizowane są też gospodarstwa agroturystyczne, dzięki czemu turyści mogą skorzystać z oferty gastronomicznej oraz noclegowej.



Fot. 3. Meta questu i gry terenowej w Kołaczach – Karczma Poleska (fot. G. Gołoś)
Photo 3. Meta quest and outdoor game in Kołacze – Karczma Poleska



Fot. 4. Skansen w Kołaczach – ciekawe uzupełnienie oferty leśnej gry terenowej i questu (fot. G. Gołoś)
Photo 4. Village museum in Kolacze – an interesting addition to forest outdoor game and quest



Fot. 5. Tablice informacyjne Poleskiego Parku Narodowego na trasie questu i gry terenowej w miejscowości Babsk (fot. G. Gołoś)
Photo 5. Informational signs at Polesie National Park situated on a trail of a quest and outdoor game in Babsk



Fot. 6. Wieża widokowa w Poleskim Parku Narodowym z widokiem na Durne Bagno na trasie questu i gry terenowej w okolicach Wytyczna (fot. G. Gołoś)

Photo. 6. Observational tower in Polesie National Park overlooking Durne Bagno on the route of a quest and outdoor game near Wytyczno

Trasa w Wytycznie i okolicach obejmuje m.in. kościół parafialny, jezioro Wytyckie, pomnik Korpusu Ochrony Pogranicza, dawny cmentarz prawosławny oraz wieżę widokową na skraju Durnego Bagna (fot. 6).

Na obu trasach dla grup zorganizowanych istnieje możliwość wzbogacenia pobytu o warsztaty plastyczne i przyrodnicze, konkurencje sportowe, jak również ognisko integracyjne i wiele innych elementów.

Podsumowanie

Turystyka i rekreacja powinny dostarczać emocji, a zarówno questing, jak i gry terenowe takie warunki spełniają. Tereny leśne są predestynowane do rozwoju tych rekreacyjno-edukacyjnych form spędzania czasu, ze względu na ich walory przyrodnicze oraz kulturowe. Warto zwrócić uwagę na rolę poznawczą i możliwość szerokiego zastosowania omówionych w artykule rodzajów aktywności wśród różnych grup odbiorców. W tym kontekście szczególnie ważna jest też specjalistyczna pomoc w zakresie koncepcji i wdrażania questów oraz gier terenowych świadczona poprzez profesjonalne szkolenia i doradztwo. Reasumując należy stwierdzić, że obie formy spędzania wolnego czasu mają charakter przyszłościowy i mogą być z pewnością dużym uatrakcyjnieniem oferty turystycznej, a także szansą zrównoważonego rozwoju obszarów, na których są realizowane.

Literatura

- Bartoszewicz W., Łopaciński K. 2007. Prognozy wyjazdów z poszczególnych krajów i przyjazdów do Polski w latach 2006-2009 oraz prognoza globalna przyjazdów do Polski do 2013 roku. Instytut Turystyki, Warszawa.
- Gałuszka N. 2008. Turystyka dziedzictwa. Poradnik dla organizacji pozarządowych. Fundacja Partnerstwo dla Środowiska, Kraków.
- Gołoś G. 2012a. Metodologia tworzenia szlaków turystycznych. W: Rynek Turystyczny nr 6 (321).
- Gołoś G. 2012b. Turystyka z poszukiwaniem skarbów w tle. Questing i geocaching. W: Rynek Turystyczny nr 7 (322).
- Krzymowska-Kostrowicka A. 1995. Z problematyki badawczej zachowań turystyczno-rekreacyjnych w środowisku przyrodniczym. W: Turyzm nr 5, 2.
- Krzymowska-Kostrowicka A. 1997. Geoekologia turystyki i wypoczynku. PWN, Warszawa.
- Makowski R. 2006. Po co chodzisz po górach? W: Wychowawca nr 06/2006.
- Zaręba D. (red.) 2008. Ekoturystyka i odkrywanie dziedzictwa. Zbiór dobrych praktyk. Fundacja Fundusz Partnerstwa i Fundacja Partnerstwo dla Środowiska, Kraków.

Grzegorz Gołoś

Wydział Nauk o Ziemi i Gospodarki Przestrzennej
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
grzegorzgolos@op.pl