

Gra miejska „Odkryj polsko-żydowską historię”

Poradnik dla uczniów i nauczycieli

Niniejszy poradnik został oparty na materiałach przygotowanych na potrzeby Filmowych Gier Miejskich w ramach projektu *Filmoteka Szkolna. Akcja!* realizowanego przez Centrum Edukacji Obywatelskiej we współpracy z Polskim Instytutem Sztuki Filmowej. Dziękujemy za możliwość ich wykorzystania.



POLSKI INSTYTUT SZTUKI FILMOWEJ



Scenariusz gry miejskiej *Żydzi gdańscy – na szlaku wspomnień*, który stanowi załącznik do niniejszego poradnika i przykład dobrych praktyk, został przygotowany przez **Stowarzyszenie Praktyków Kultury** dzięki wsparciu Urzędu Miejskiego w Gdańsku i pod patronatem Gminy Wyznaniowej Żydowskiej w Gdańsku oraz Instytutu Kultury Miejskiej. Dziękujemy za możliwość jego wykorzystania.



Zadanie Muzeum POLIN to: *chronić pamięć i kształtować przyszłość.*

Na co dzień zapraszamy uczniów i nauczycieli do Muzeum POLIN na warsztaty prowadzone przez wyspecjalizowanych edukatorów, często połączone z wizytą w wybranych galeriach wystawy stałej, spotkania ze świadkami historii, debaty, dyskusje i wydarzenia kulturalne. Wiemy jednak, że nie każda szkoła może uczestniczyć w tych wydarzeniach, dlatego tym razem to my przychodzimy do Was!

Zachęcamy do włączenia się do projektu gry miejskiej „Odkryj polsko-żydowską historię”, którą uczniowie we współpracy z nauczycielem mogą wyreżyserować i przeprowadzić w swojej okolicy. Jeżeli leży ona na trasie wystawy objazdowej *Muzeum na kółkach*, zróbcie to przed jej przyjazdem! Będziecie mogli wtedy zaprezentować efekty swoich przedsięwzięć w naszym pawilonie, który będzie gościł u Was przez trzy dni. Szczegółowy harmonogram trasy wystawy znajdziecie na końcu niniejszej publikacji. Zapoznajcie się z nią, przeczytajcie załączony scenariusz gry miejskiej *Żydzi gdańscy – na szlaku wspomnień*, który stanowi świetny przykład nieformalnej edukacji historycznej i kulturowej, stwórzcie zespół, podzielcie zadania, przygotujcie wszystko i zaproście inne klasy lub szkoły do wspólnej zabawy. Gotowi? No to do dzieła!

Pamiętajcie, żeby udokumentować Waszą grę miejską. Możecie zrobić zdjęcia, prezentację, napisać krótką relację lub nakręcić krótki film komórką. Możecie przesłać nam przygotowane w ten sposób materiały, a my zamieścimy je na stronie www.polin.pl/edu oraz na naszym fan page'u na Facebooku.

Udział w grze miejskiej daje szansę poznania fascynującej historii i kultury Żydów polskich w niecodzienny sposób. Mamy nadzieję, że stanie się ona również Waszą historią – zrozumiałą, bliską i własną. Wierzymy, że to ważna historia, szczególnie dziś, kiedy żyjemy w zróżnicowanym społeczeństwie, stykamy się z ludźmi innych kultur i wrażliwości. Chcielibyśmy, by program edukacyjny Muzeum otwierał przestrzeń do refleksji nad dziedzictwem przeszłości z myślą o teraźniejszości i przyszłości. Przestrzeń spotkania z innym i odkrycia innego w sobie.

Zapraszamy!

Gry miejskie – krótka charakterystyka

„Miasto to gra”, „miasto jest planszą” – takie spojrzenie na przestrzeń miejską zachęca do twórczych działań, zabawy i przyjrzenia się detalom miasta. Uczestnicy gry zanurzają się w jego przeszłość i poznają jego współczesne oblicze. Miasto jest głównym bohaterem gry.

Autorzy gier miejskich czerpią z tradycji dziecięcych podchodów albo harcerskich gier terenowych. Kiedyś wystarczyły kreda, patyk do zaznaczania strzałek, koperty i kilkoro znajomych. W grach z większą liczbą zadań o pełnienie roli „punktowego” byli proszeni znajomi, członkowie rodziny lub mieszkańcy – sprzedawczyni w sklepie, pani na poczcie etc.

Tego typu gry, poza elementem zabawy, ćwiczyły umiejętność poruszania się w terenie (orientacji), komunikacji z innymi ludźmi, służyły sprawdzeniu wiedzy i były źródłem nowych wiadomości.

W grze miejskiej może wziąć udział każdy, kto w niekonwencjonalny sposób chciałby zwiedzić miasto, poznać lepiej jego historię, podążać śladami autentycznych bądź fikcyjnych postaci.

Gry terenowe cieszą się dużym powodzeniem zwłaszcza wśród młodych ludzi - ze względu na elementy rywalizacji, zabawy, wchodzenie w rolę. Gra nawiązująca do historii ma dodatkowy walor edukacyjny. Może być świetnym uzupełnieniem lekcji historii, języka polskiego, WOS itp.

Miasto to wielka plansza, na której można wyznaczać własne trasy według wybranego tematu. Wystarczy określić zasady gry, punkty, zadania. Gra terenowa to bardzo otwarta formuła: można wcielać się w role, przenosić w czasie, nawiązywać do gier fabularnych, angażować znajomych, mieszkańców. W naszej grze warto włączyć uczniów w przygotowania i organizację rozgrywki, w której wezmą udział ich koleżanki i koledzy z innej klasy lub szkoły.

Mechanika Gry

Najczęściej głównym zadaniem uczestników gry jest przejście trasy przygotowanej specjalnie na tę okazję w mieście. Do gry wykorzystywane mogą być wszystkie możliwe miejsca, które na kilka godzin zmieniają swoje znaczenie, są odzwierciedleniem innej rzeczywistości wymyślonej lub przywołanej specjalnie na potrzeby gry.

Gra składa się z kilku - kilkunastu punktów (nie mniej niż pięciu). Na każdym z nich gracze wykonują określone zadania. Po ich zaliczeniu idą dalej do następnych miejsc. Na ogół gracze posiadają kartę gry, na której zaznaczane są zaliczone przez nich punkty (lub inne informacje, zależnie od przyjętej konwencji).

Gracze mogą poruszać się po trasie gry w różnorodny sposób. Zespoły lub uczestnicy mogą odwiedzać punkty w ustalonej kolejności bądź wybierając je losowo. Rozpocząć grę mogą w tym samym momencie lub

w niewielkich odstępach czasowych. Warto dobrze zaplanować start gry, tak by w dalszej części trasy uczestnicy nie czekali w długich kolejkach do poszczególnych punktów.

Typy gier:

Każda gra odbywa się na podstawie wcześniej ustalonych zasad. Podejmując decyzję dotyczącą typu gry, warto wziąć pod uwagę cel, który chcemy osiągnąć organizując grę, oraz to, kim będą uczestnicy gier i jakie będą ich potrzeby. Wyróżnić można 4 podstawowe pary typów gier:

1) gra indywidualna vs. gra grupowa

W grze indywidualnej uczestnikami są pojedyncze osoby, które samodzielnie poruszają się po ustalonej trasie i rozwiązują przygotowane zadania. W drugim przypadku podstawową jednostką są zespoły (zespoły nie powinny liczyć więcej niż 7 osób, przy większej liczbie wspólne rozwiązywanie zadań jest niemal niemożliwe). Zespoły mogą składać się z uczniów jednej szkoły, mogą być też mieszane (np. po jednej osobie z każdej szkoły).

2) gra interakcyjna (rywalizacja, współpraca) vs. gra samodzielna

W grach interakcyjnych istotne są relacje między grupami. Może to być współpraca (np. wspólne rozwiązywanie zagadek, współdziałanie w jakimś określonym celu) lub rywalizacja (np. dane zadanie może wykonać ograniczona liczba drużyn). W grze samodzielnej grupy lub uczestnicy rozwiązują zadania niezależnie od siebie.

3) gra fizyczno-czasowa vs. gra mimikryczna

W odmianie fizyczno-czasowej priorytetem jest szybsze przebycie trasy (od innych drużyn), zadania wykonuje się na czas, ważna jest dobra kondycja fizyczna (lub pomysłowość). W typie mimikrycznym czas schodzi na drugi plan (grę można zaliczyć spokojnym krokiem spacerowym) a wyzwaniem jest odpowiednie wczucie się (lub inaczej wejście) w rzeczywistość gry.

4) gra fabularyzowana vs. gra prosta

Podział przedstawiony w punkcie 3 nie wyczerpuje zagadnienia wczuwania się w rolę w czasie gry. Cała gra może być silnie osadzona w jakiejś rzeczywistości (to tzw. fabularyzacja). Inną możliwością jest proste skompilowanie gry z kilku lub kilkunastu zadań. Nie jest ona wtedy żadną spójną narracją i nie wymaga od graczy odgrywania żadnej roli.

Wiedza

Uczestnicy zdobywają nowe informacje nie tylko poprzez słuchanie, pisanie, oglądanie, lecz także przez działanie i przeżywanie. Podczas pracy zespołowej gracze ćwiczą umiejętności komunikacyjne i sposoby prezentacji własnych osiągnięć. W grze miejskiej wiedza może być przekazywana poprzez zadania oraz poprzez materiały wręczone w trakcie lub po ich zrealizowaniu. W przypadku tej gry warto zadbać o to, by poza dobrą zabawą, podczas gry uczestnicy mieli okazję poszerzyć swoje wiadomości z zakresu historii swoich miejscowości, ze szczególnym uwzględnieniem jej polsko-żydowskich aspektów.

Zadania

W czasie gry uczestnicy odwiedzają kolejne punkty, na których czekają na nich różnorodne zadania. Można je podzielić na następujące typy:

1) fizyczne

W takich zadaniach priorytetem jest szybkie poruszanie się, wykazanie się siłą lub zręcznością. W grze miejskiej takie zadanie dobrze jest zaproponować na początku, kiedy gracze nie są jeszcze dobrze „rozkrećeni”. Takie zadanie uruchamia ich i aktywizuje.

2) sprawnościowe

Gracze mają wykazać się konkretną umiejętnością. Mogą być to zdolności kulinarne, techniczne itd.

3) kreatywne

Zadanie kreatywne wymaga od graczy użycia wyobraźni. Może tu chodzić o ułożenie wiersza, wypełnienie luk w piosence czy wykorzystanie istniejących materiałów do stworzenia czegoś nowego.

4) intelektualne

Tutaj gracze powinni wykazać się inteligencją. Może to być zagadka lub rebus do rozwiązania, obliczenia itd.

5) fabularne

W tym typie zadań najważniejsze jest wejście w konkretną rolę. Najczęściej odbywa się to poprzez odpowiednio poprowadzoną rozmowę. Nie obędzie się bez umiejętności aktorskich zarówno graczy i organizatorów.

6) artystyczne

To takie zadania, w których uczestnicy używają swoich zdolności artystycznych (śpiewania, rysowania itd.).

7) wiedzowe

To zadania, które sprawdzają lub utrwalają wiedzę z wybranej dziedziny.

8) śmieszne

To zadania, w których chodzi przede wszystkim o dobrą zabawę.

Liczba graczy

Zależy w znacznej mierze od przyjętego typu gry. Minimalnie w grze powinno wziąć udział kilkadziesiąt osób. W największych grach może uczestniczyć nawet do 1000 graczy.

Czas

Na ogół gra nie zajmuje więcej niż 3-4 godziny i jest to wystarczający czas na przejście 7 punktów i spokojne rozwiązywanie zdań. Bywają też odmiany skrajnie długie (np. kilka dni) lub krótkie (30 minut).

Zwycięstwo

Na ogół w nieedukacyjnych grach miejskich o zwycięstwie decyduje pierwszeństwo na mecie. W edukacji najważniejsze jest jednak, żeby wszyscy uczestnicy skończyli grę— dlatego nagroda przewidziana jest zwykle dla wszystkich, którzy ukończą grę. Nie zależy nam na tym, żeby uczestnicy się śpieszyli, bo wtedy gorzej przyswajana jest wiedza, którą moglibyśmy przekazać w trakcie gry.

Scenariusz gry

Wszystkie najważniejsze elementy gry (cel gry, jej zasady, czas, liczbę graczy, fabułę, rozpoczęcie, poszczególne punkty i zdania, finał) szczegółowo opisuje się w scenariuszu gry. Na kolejnych stronach zamieszczone przykładowy scenariusz gry, który pomoże w logiczny sposób uporządkować najważniejsze informacje. Opis fabuły, celu gry, jej mechaniki i pozostałych elementów może być dowolnie modyfikowany w zależności od koncepcji gry stworzonej przez uczniów.

Jaka jest rola koordynatora?

Już na samym początku działań związanych grą miejską może pojawić się wątpliwość – jaka w organizacji gry jest faktycznie rola koordynatora? Na czym polegają jego zadania?

Organizację gry powierzcie zatem młodzieży, która dobrze zna potrzeby, wymagania i zainteresowania potencjalnych uczestników. Poza tym podejmując wyzwanie przeprowadzenia gry, uczniowie mogą zdobyć nowe umiejętności i sprawdzić się w roli organizatorów.

Istotne jest, żeby wszystkie prace związane z przygotowaniem gry młodzi ludzie wykonywali samodzielnie. To oni tworzą listę działań i podejmują najważniejsze decyzje dotyczące kształtu i charakteru gry, szukają ciekawych pod względem historycznym miejsc w mieście, w których można zorganizować punkty i wymyślają ciekawe zadania dla uczestników. Pozwalając uczniom decydować o przebiegu wydarzenia kształtujemy w nich poczucie odpowiedzialności za swoje działania i zachęcamy do pełnego zaangażowania w przedsięwzięcie.

Zadania koordynatora

Zadaniem koordynatora nie jest więc samodzielne tworzenie scenariusza gry, wymyślanie zadań dla uczestników, czy przygotowywanie rekwizytów. Koordynator musi współpracować z uczniami, służyć dobrą radą, mobilizować do działania, pomagać w kwestiach formalnych oraz w kontakcie z innymi instytucjami zaangażowanymi w grę.

Warto wraz z uczniami ustalić konkretny zakres obowiązków organizatorów (czyli uczniów) i koordynatora (czyli twój). Może się on różnić w zależności od preferencji i pomysłów grupy organizatorów. Np. jedna grupa może chcieć samodzielnie kontaktować się ze wszystkimi instytucjami i promować grę (wyznaczą osobę na funkcję rzecznika prasowego), inna będzie wolała zająć się jedynie opracowaniem odpowiednich materiałów promocyjnych a kontakt z zewnętrznymi instytucjami pozostawić koordynatorowi.

Kontrakt

Pomocne może być również ustalenie systemu konsultacji pomiędzy koordynatorem gry a zespołem uczniowskim. Aby przypieczętować wszelkie ustalenia, warto zawrzeć z uczniami kontrakt, czyli spisać na karcie projektu np. skład zespołu organizatorów, temat projektu i najważniejsze zasady dotyczące współpracy. Podpisy uczniów i koordynatora czynią z kontraktu ważne narzędzie: dokument, w którym uczniowie podejmują się przeprowadzenia projektu, a koordynator – niesienia pomocy merytorycznej i doradztwa.

Przykładowe zadania koordynatora:

- nawiązanie współpracy ze szkołą (spotkanie wstępne – prezentacja idei gier miejskich)
- nawiązanie kontaktu z grupą organizatorów (uczniów) i ich opiekunem
- spotkanie z młodzieżą - przygotowanie harmonogramu działań i podziału obowiązków
- kontakt z grupą młodzieży, monitorowanie ich pracy, współpraca z opiekunem

- kontakt z lokalnymi instytucjami wspierającymi organizację gry
- przesyłanie relacji z działań do organizatora (Muzeum POLIN)
- lokalna promocja wydarzenia
- odprawa przed grą – podsumowanie działań przed grą
- gra – czuwanie nad przebiegiem wydarzenia

Współpraca ze szkołą i rodzicami

Ścisła współpraca ze szkołą i rodzicami w przypadku gier miejskich jest bardzo istotna. Warto zadbać, by każda ze stron miała szczegółowe informacje dotyczące tego, co będzie się działo podczas gry, jakie są wymagania względem szkoły, nauczycieli i uczniów.

Rozpoczynając współpracę ze szkołą, umówcie się na spotkanie, na którym przedstawicie ideę gry, jej elementy i mechanikę. Zaprezentujcie pomysł na współpracę i najważniejsze terminy. Poproście, aby w spotkaniu uczestniczył przedstawiciel dyrekcji oraz zainteresowani współpracą nauczyciele – opiekunowie grup. W ten sposób uzyskacie pewność, że nikt nie zostanie niedoinformowany i unikniecie późniejszych problemów (np. odwołania współpracy z powodu braku zgody dyrekcji). Współpracując ze szkołą, warto zapytać się również o wymagania formalne jakie mogą się pojawić w toku organizacji gry.

Omówcie zagadnienia dotyczące:

- ewentualnego zwolnienia uczniów z lekcji na potrzeby organizacji gry
- udostępnienia budynku i otoczenia szkoły np. na potrzeby rozpoczęcia gry, czy spotkań organizacyjnych
- wykorzystania zasobów szkoły przez uczniów (np. aparatu fotograficznego do tworzenia relacji)

Zgoda rodziców na udział dziecka w grze

Należy pamiętać również, że przynajmniej część uczniów-organizatorów oraz uczniów uczestniczących w grze będzie niepełnoletnia. W takim przypadku konieczne jest uzyskanie zgody od rodziców na uczestnictwo danej osoby w grze. Rodzice powinni otrzymać komplet informacji dotyczący gry (data, miejsce i godzina rozpoczęcia i zakończenia, cel gry, trasa, przykładowe zadania w jakich uczestniczyć będą gracze, wielkość grup w jakich będą się poruszać itp.), by mogli podjąć świadomą decyzję, wypełniając zgodę na uczestnictwo dziecka w grze. Oświadczenie dostarczyć muszą wszyscy uczniowie organizujący grę oraz wszyscy uczestnicy (najlepiej, by oświadczenie było wymagane już przy wypełnianiu zgłoszenia o chęci udziału w grze).

Spotkania z młodzieżą

Przygotowania do gry będą przebiegać dużo sprawniej jeżeli przeprowadzicie spotkania organizacyjne z uczniami. Warto zastanowić się nad tym, ile spotkań będzie potrzebnych w czasie przygotowań gry i jakie będą ich cele.

Do materiałów pomocniczych dla koordynatorów dołączamy dwa gotowe scenariusze spotkań z młodzieżą, które zawierają tematy i ćwiczenia wartę omówienia i przeprowadzenia wśród uczniów-organizatorów.

Spotkanie nr 1: „O grach miejskich” – wprowadza w ideę gry miejskiej, uczniowie poznają charakterystyczne elementy gry, ćwiczą tworzenie ciekawych zadań oraz przygotowują harmonogram działań i podział obowiązków (5,5h).

Spotkanie nr 2: „Odprawa przed grą” – pomaga podsumować przeprowadzone do danego momentu działania, rozwiązać napotkane problemy i sprawdzić, czy nie zostały pominięte żadne istotne działania (2h).

W scenariuszach zawarte zostały również wskazówki dla prowadzących spotkania, np. na co warto zwrócić uwagę podczas konkretnego ćwiczenia. Scenariusze są jedynie propozycją tego, jak mogą wyglądać spotkania z młodzieżą. Scenariusze mogą być dowolnie modyfikowane w zależności od potrzeb grupy, z którą będą prowadzone spotkania.

O czym warto pamiętać, pracując z młodzieżą?

1) pracujcie metodami aktywnymi

Ważne jest, aby w pracy z młodzieżą wykorzystywać wzajemnie dopełniające się metody dydaktyczne. Obok tradycyjnych metod (np. prezentacji, mini wykładów) warto sięgać po metody aktywne, np. symulacje, odgrywanie ról, socjodramy, inscenizacje, dyskusje i debaty, burze mózgów, metody audiowizualne, pracę w parach. Wymienione metody angażują uczniów emocjonalnie, budzą ich zainteresowanie oraz motywację, uczą samodzielnego myślenia i działania oraz umożliwiają indywidualizację realizacji zadań (uczniowie mogą realizować je w swoim własnym tempie oraz nadać im własny kształt, zgodnie ze swoimi predyspozycjami i możliwościami). Więcej materiałów o metodach aktywnych dostępnych jest tutaj:
<http://www.ceo.org.pl/pl/spotkania-polonijne/materialy/aktywne-metody-uczenia>

2) zadbajcie o integrację grupy

Praca w grupie ma wiele zalet: poprawia umiejętności uczenia się (zadawania pytań, dyskusowania, planowania, itp.), poprawia umiejętności interpersonalne (m.in. trening negocjacji, bycia liderem, autorefleksji, itp.), zwiększa motywację do pracy (skutek bardziej interaktywnych zajęć), poprawia koncentrację uczniów na zadaniu (gdy wspólnie dążą do celu). Uczniowie będą organizować grę w grupie. Aby ich praca przebiegała

sprawnie należy postarać się o zapewnienie członkom grupy poczucia bezpieczeństwa i swobody, tak, by nikt nie bał się przedstawiać swoich pomysłów i zabierać głosu w dyskusji. Szczególnie podczas pierwszego spotkania warto poświęcić czas na zabawy integracyjne, które pomagają w przełamaniu pierwszych lodów i pozwalają grupie lepiej się poznać. Nie zapomnij przyłączyć się do zabawy.

Podczas spotkań zwróć uwagę uczniów, aby:

- miejsca które zostaną wybrane do gry, były ciekawe dla młodzieży
- instrukcje do zadań były jasno sformułowane
- zadania angażowały wszystkich członków grupy i były dopasowane do poziomu graczy
- gra była dobrze zaplanowana w czasie i w przestrzeni
- przygotowali różne warianty planu. Gry najlepiej udają się w pogodne dni, więc w naszym klimacie zawsze warto mieć wariant na wypadek złej pogody: krótszy, z większą liczbą punktów w budynkach dostępnych dla organizatorów

Promocja

Istotnym elementem organizacji gry jest jej promocja w środowisku lokalnym. Warto wspomóc uczniów i podsunąć im ciekawe pomysły na rozpropagowanie gry. Im więcej uczestników zgłosi swój udział, tym ciekawsze będzie Wasze wydarzenie.

Promocję gry warto rozpocząć od okolicznych szkół ponadpodstawowych (z nich rekrutować się będzie najprawdopodobniej duża część uczestników gry). W szkołach można promować grę przy pomocy ogłoszeń, plakatów czy ulotek. Dobrym pomysłem może być także wysłanie delegacji organizatorów-uczniów, która osobiście zachęcać będzie rówieśników do wzięcia udziału w grze np. w podczas przerw, czy jako krótki przerywnik podczas lekcji. W przypadku takiej kampanii promocyjnej trzeba pamiętać o uzyskaniu zgody dyrekcji danej szkoły, dobrze jest pomyśleć również o ciekawej formie prezentacji (np. przebranie uczniów, stoisko itp.).

Wzór oświadczenia

Zgoda na uczestnictwo dziecka w grze miejskiej „Odkryj polsko-żydowską historię”

.....
miejscowość, data

Zgadzam się na udział mojego dziecka(imię i nazwisko)
w grze miejskiej „Odkryj polsko-żydowską historię”, która odbędzie się (data)
w(nazwa miasta) i organizowana jest przez
..... (nazwa szkoły).

Zostałam/em poinformowana/ny, że gra odbywać się będzie na terenie miasta oraz że uczestnicy będą wykonywać zadania w małych grupach bez opieki nauczyciela.

W związku z powyższym wyrażam zgodę na uczestnictwo mojego dziecka w grze miejskiej „Odkryj polsko-żydowską historię” na ww. zasadach.

.....
(data, miejscowość, podpis)

Trasa wystawy objazdowej „Muzeum na kółkach” w 2015 r.

Miejscowość Ekspozycja Wystawy

Pleszew	4-6.05
Poznań	8-10.05
Bytów	12-14.05
Mirostawiec	16-18.05
Szamotuły	20-22.05
Koźminek	24-26.05
Krotoszyn	28-30.05
Kępno	1-3.06
Namysłów	5-7.06
Wrocław	9-11.06
Ziębice	13-15.06
Prudnik	17-19.06
Czeladź	21-23.06
Żarki	25-27.06
Pińczów	29.06-1.07
Kielce	3-5.07
Wodzisław Śląski	9-11.07
Cieszyn	13-15.07
Kłodzko	17-19.07
Kamienna Góra	21-23.07
Żary	25-27.09
Kostrzyn Nad Odrą	29.07-1.08

Gra miejska – spotkanie organizacyjne 1.

Autorzy pierwowzoru: Marcin Mitzner, Zofia Traczyk

INFORMACJE OGÓLNE

1. CELE:

Uczestnicy po spotkaniu będą:

- wiedzieli, czym jest gra miejska – znali jej ideę, cele, podstawowe założenia, etapy pracy
- potrafili stworzyć scenariusz gry (znali jego elementy, potrafili opracować punkty gry)
- potrafili zaplanować grę (krok po kroku)
- podzieleni na zespoły organizacyjne

Przygotowany będzie również harmonogram działań.

2. CZAS:

około 6 godzin

3. METODY PRACY:

burza mózgów, praca w grupach, dyskusja

4. MATERIAŁY WARSZTATOWE:

flipcharty, karteczki post-it, markery

5. SPRZĘT:

projektor + ekran

6. UWAGI:

Uczestnicy spotkania siadają w kręgu, dzięki czemu będzie im łatwiej ze sobą rozmawiać, wspólnie pracować i lepiej się poznać.

PRZEBIEG SPOTKANIA:

WPROWADZENIE (5 MIN)

- przedstaw się
- powiedz kilka słów o Muzeum Historii Żydów Polskich POLIN
- powiedz kilka słów o projekcie Muzeum na kółkach

PRZEDSTAWIENIE CELÓW I PROGRAMU SZKOLENIA (5 MIN)

- zacznij od celu – po co tu jesteśmy i co chcemy osiągnąć?
- opowiedz, o czym będzie szkolenie, czego uczestnicy mogą się spodziewać, kiedy będą przerwy i kiedy się ono skończy
- spytaj o oczekiwania
- zaproponuj uczestnikom wspólne spisanie kontraktu (zasad obowiązujących na szkoleniu)

Potrzebne materiały

- flipchart z krótkim programem szkolenia oraz wypisanymi trzema głównymi celami

RUNDA - POZNAJMY SIĘ (10 MIN)

Na początek warsztatu z grupą, która się nie zna, warto poprosić każdego jej członka o naklejenie kartki ze swoim imieniem w widocznym miejscu na ubraniu. Ty też zrób to samo. Jeżeli grupa się zna (są to np. uczniowie jednej klasy), możesz poprosić uczniów, by podali swoje imiona i od razu przejść do następnego ćwiczenia. Lista przykładowych ćwiczeń integracyjnych dostępna jest tu :

http://www.mlodziez.org.pl/sites/mlodziez.org.pl/files/publication/557/energizery_pdf_78177.pdf

SZUKAMY WŁASNYCH TALENTÓW (15 MIN)

Wyjaśnij, że w czasie tego ćwiczenia uczestnicy będą poszukiwać własnych talentów i uzdolnień. Rozdaj wydrukowane sylwetki ludzików (materiały dla uczestników). Poproś, aby uczestnicy samodzielnie wypełnili wnętrza ludzików zgodnie z zasadą:

- moje mocne cechy charakteru i osobowości – blisko serca
- co dobrze umiem – blisko dłoni
- na czym się znam – blisko głowy

Po wypełnieniu kartek poproś uczestników, by w parach (tak jak siedzą) porozmawiali o tym, co zapisali w swoim „ludziku”. Zanim uczestnicy zaczną rozmawiać podkreśl, że każda z osób będzie miała 3 minuty na opowiedzenie o swoim obrazie, po trzech minutach dasz znak do zmiany osoby opowiadającej w parze.

Poproś uczestników, by zachowali swoje ludziki – przydadzą się one jeszcze pod koniec szkolenia. Cechy i umiejętności wypisane przez uczestników będą pomocne w dalszej części szkolenia, przy podziale konkretnych zadań dotyczących organizacji gry.

GRA MIEJSKA - CO TO JEST? (30 MIN)

Na początku ćwiczenia zadaj uczestnikom pytanie, co rozumieją pod pojęciem gra? Co to jest gra, jak to działa? Następnie odwołaj się do miejsca. Zapytaj co jest fajnego w ich mieście? Potem zapytaj czy ktoś uczestniczył w jakiejś grze miejskiej? Czy znają zasady obowiązujące w organizacji takich zabaw? Z czym kojarzy im się gra miejska?

Zbierz doświadczenia uczniów. W dalszej części szkolenia odwołuj się do nich.

Podziel uczniów na 4 grupy. Każdej grupie rozdaj zestaw trzech relacji z poprzednich edycji Filmowych Gier Miejskich, udostępnione przez Centrum Edukacji Filmowej i Polski Instytut Sztuki Filmowej. Poproś uczestników, by przeczytali relacje i zastanowili się nad pytaniami: Z czego składa się gra? Co się powtarza w każdej grze? Jakie są jej charakterystyczne elementy?

W grupach uczestnicy przygotowują odpowiedzi na pytania (5-10 min). Następnie liderzy grup przedstawiają krótko efekty pracy w grupie.

Podsumowując ćwiczenie podkreśl/ wymień podstawowe elementy gry miejskiej, które uczestnicy szkolenia odnaleźli w opisach, z którymi się zapoznali np.

- cel gry
- zasady gry
- czas
- fabuła
- punkty z zadaniami

Zapowiedz, że w dalszej części zajmiecie się poszczególnymi elementami gry i zaplanujecie własną grę miejską poświęconą polsko-żydowskiej historii Waszej miejscowości.

Potrzebne materiały

- materiał dla uczestników: relacje z gier
- różnokolorowe karteczki post-it

PREZENTACJA GRY MIEJSKIEJ „ŻYDZI GDAŃSCY – NA SZKLAKU WSPOMNIENI” (15 MIN)

Przedstaw grę miejską „Żydzi Gdańscy – Na szlaku wspomnień”. W trakcie odwołaj się do wcześniej wymienionych przez uczestników elementów gry. Dodaj to, o czym uczniowie nie wspomnieli, wyjaśnij niezrozumiałe pojęcia.

Zwróć uwagę uczestników, że szczegółowy opis poszczególnych elementów gry składa się na jej scenariusz.

Potrzebne materiały

- wydruki gry miejskiej „Żydzi Gdańscy – Na szlaku wspomnień”

PRZERWA (5 MIN)

Podczas przerwy przygotuj punkty do najbliższego ćwiczenia. Przygotuj i rozmieść w różnych miejscach na sali przykładowe zadania.

JAK TWORZYĆ ZADANIA (5 MIN)

Krótko wprowadź uczestników do drugiej części szkolenia. Przypomnij, że znamy już podstawowe elementy gry i że istotną jej częścią są poszczególne punkty i zadania, które są w nich wykonywane. W tej części szkolenia skupicie się na tym, jak tworzyć zadania, by były różnorodne i ciekawe dla uczestników.

ODWIEDZAMY PUNKTY (45 MIN)

Zaproś uczestników do przygotowanych punktów, na których będą mogli spróbować swoich sił w 4 różnych zadaniach. Mają 7 minut, by odwiedzić punkty.

Następnie zapytaj:

- co im się najbardziej podobało?
- czym poszczególne punkty różniły się od siebie?
- jakie na podstawie tego doświadczenia mogą wymienić typy punktów?

Omów odpowiedzi uczniów. Wspólnie uzupełnijcie jakie jeszcze mogą być typy punktów. Stwórzcie listę.

JAK TWORZYĆ ZADANIA? (60 MIN)

Podziel uczestników na mniejsze trzyosobowe grupy. Poproś o wskazanie miejsc w Waszej miejscowości, które mają żydowską historię. Możesz im też dać przygotowaną wcześniej przez siebie listę takich miejsc. Poproś, aby wymyślili przykładowe zadania, które uczestnicy gry będą musieli wykonać w danych punktach.

Wysłuchaj pomysłów wszystkich grup, skomentuj i wskaż możliwe problemy (np. zadanie może być zbyt zabawowe, może wymagać zbyt dużej wiedzy historycznej) albo też pochwal, że w ciekawy sposób może pobudzać do myślenia itd.)

Potrzebne materiały

- flipcharty i markery

Celem ćwiczenia jest przekazanie uczniom, jak można wymyślić zadania bazując na informacjach historycznych o Waszej miejscowości.

PRZERWA (10 MIN)

PLANUJEMY GRĘ (110 MIN)

Zadaj pytanie uczestnikom: co trzeba zrobić, aby gra się powiodła? Jakie są kolejne etapy organizacji gry? Na zasadzie burzy mózgów spiszcie wszystkie odpowiedzi.

Wybierzcie 4 najważniejsze etapy gry np.:

- określenie tematu i fabuły
- określenie działań
- określenie zasobów i poszukiwanie sojuszników
- promocja

Następnie podziel uczestników na 4 grupy. Wykorzystaj metodę latających plakatów: każda z grup pracuje nad jednym etapem organizacji gry, wypisując na plakacie swoje pomysły. Po 3 min następuje zamiana plakatów, następnie kolejna – aż do momentu, w którym każda grupa wpisze swoje pomysły na każdym plakacie.

Na początku omów, co uczniowie mają wpisywać na plakatach:

PLAKAT NR 1: temat gry

Poproś uczniów, by zastanowili się i wypisali na flipcharcie jaki jest główny temat gry i jakie cele poboczne chcą osiągnąć poprzez realizację gry. Ważne też żeby temat spajał całą grę.

PLAKAT NR 2: działania

Uczniowie wypisują wszystkie działania, jakie są konieczne do zorganizowania gry od początku do końca (kolejność w tym momencie nie jest istotna). Zwróć uwagę uczniom, by działania te były w miarę szczegółowo wyodrębnione (czyli nie np. „załatwienie sprzętu”, lecz „wypożyczenie głośników i wzmacniacza”, „kupno oświetlenia”, „montaż sprzętu na sali”).

PLAKAT NR 3: czego nam potrzeba, a co już mamy?

Uczestnicy wypisują czego potrzebują, by zorganizować grę, zaznaczają to, co już mają, zastanawiają się gdzie zdobyć potrzebne zasoby. Przygotowują listę potencjalnych sojuszników i miejsc żydowskich, które mogą wykorzystać przy organizacji gry.

PLAKAT NR 4: jak zachęcimy do udziału w grze innych?

Uczniowie wypisują sposoby promocji swojej gry.

Gdy każda grupa wypisze swoje pomysły na każdym plakacie, omów wypisane pomysły wraz z uczniami.

Przy omówieniu plakatu nr 1 zwróć uwagę uczniów, że od tego, jaki wybiorą cel swojej gry, powinny zależeć ich dalsze decyzje dotyczące innych elementów np. zasad gry i jej fabuły (np. jeśli celem jest zainteresowanie innych uczniów polsko-żydowską historią lokalną, wtedy dobrze, by punkty i zadania dotyczyły postaci historycznych, miejsc ważnych w kulturze żydowskiej etc. Jeśli celem ma być zintegrowanie uczniów różnych szkół, wtedy dobrze byłoby, żeby w grze uczestnicy byli podzieleni na zespoły mieszane itp.)

Poproś grupę, by wybrała 3 najważniejsze cele poprzez głosowanie kropkami. Każdy ma do dyspozycji 3 kropki, które stawia przy, jego zdaniem, najważniejszych celach). Wybrane zostają te, które uzyskają największą liczbę kropek.

Przy omówieniu plakatu nr 2 uczniowie zwracają uwagę, czy wszystkie konieczne działania zostały uwzględnione. Mogą dopisywać swoje uwagi. Następnie uczestnicy szeregują działania w kolejności chronologicznej, tak aby powstał harmonogram. Gotowy harmonogram zapisujemy na nowej kartce.

Przy omówieniu Plakatów 3 i 4 zwróć uwagę uczniów na zasoby, które otrzymują od organizatorów gier (opracowany logotyp, informację prasową, materiały graficzne, stronę internetową na której zamieszczają można relacje z przygotowań przebiegu gry).

Potrzebne materiały:

- flipcharty i markery

Do tej pory uczestnicy dowiadawali się, czym jest gra i ćwiczyli umiejętność tworzenia zadań. Teraz pora na zaplanowanie działań, które ich czekają w najbliższym czasie. Dobry plan to połowa sukcesu. Ułatwia pracę i mobilizuje do działania wszystkich członków grupy. W pracy warto pamiętać o zasadzie „5P”. Prior Planning Prevents Poor Performance – wczesne planowanie zapobiega złemu wykonaniu

PRZERWA (5 MIN)

PODZIAŁ ZADAŃ W GRUPIE (50 MIN)

Uczestnicy mają już listę wszystkich czynności, które trzeba wykonać (harmonogram przygotowany w poprzednim ćwiczeniu). Teraz wspólnie muszą ustalić, kto i kiedy będzie nad nimi pracował.

Uczestnicy gromadzą się przy zapisanym harmonogramie (duży flipchart) i starają się pogrupować podobne zadania razem, tak by mogły je potem zrealizować odpowiednie sekcje organizacyjne (zespoły zadaniowe), np.:

- sekcja medialna (promocja, fotograf + relacja video),
- sekcja informacyjna (rejestracja uczestników, zasady gry, wskazówki)
- scenarzyści (opis fabuły i zadania na punkty)
- punktowi (odpowiedzialni za przeprowadzenie zadań podczas gry)
- sekcja graficzna (karta do gry, mapki, identyfikatory itp.)
- sekcja scenograficzna (rekwizyty, stroje itp.)

Następnie każdy uczestnik zapisuje swoje imię przy dwóch rzeczach, które chciałby w ramach organizacji gry zrobić. Na podstawie tych wyborów uczniowie dzielą między siebie zadania i dzielą się na sekcje. Ustalają termin realizacji zadań. Swoje ustalenia wpisują do tabelki planowania działań.

Poproś uczniów, by w dyskusji nad podziałem obowiązków wzięli pod uwagę to, co każdy lubi i umie robić i by skorzystali z pomocy swoich ludzików z zapisanymi umiejętnościami, mocnymi stronami, i zainteresowaniami.

Na koniec uczniowie prezentują podział obowiązków wyjaśniając, co ich skłoniło do zaangażowania się w działania danej sekcji.

Pamiętaj, żeby po spotkaniu zostawić grupę z gotowym harmonogramem i podziałem zadań.

Zwróć uwagę, by podczas podziału obowiązków rozwiązywać pojawiające się konflikty. Jeżeli zbyt wielu uczniów chce realizować jedno zadanie, pomóż w podziale obowiązków (np. poproś, by uczeń zrezygnował z jednego wybranego zadania na rzecz drugiego, możesz też przeprowadzić losowanie).

Zadbaj o to, by wszystkie zadania zostały rozdzielone. Do każdego zadania musi zostać przypisana min. jedna osoba odpowiedzialna.

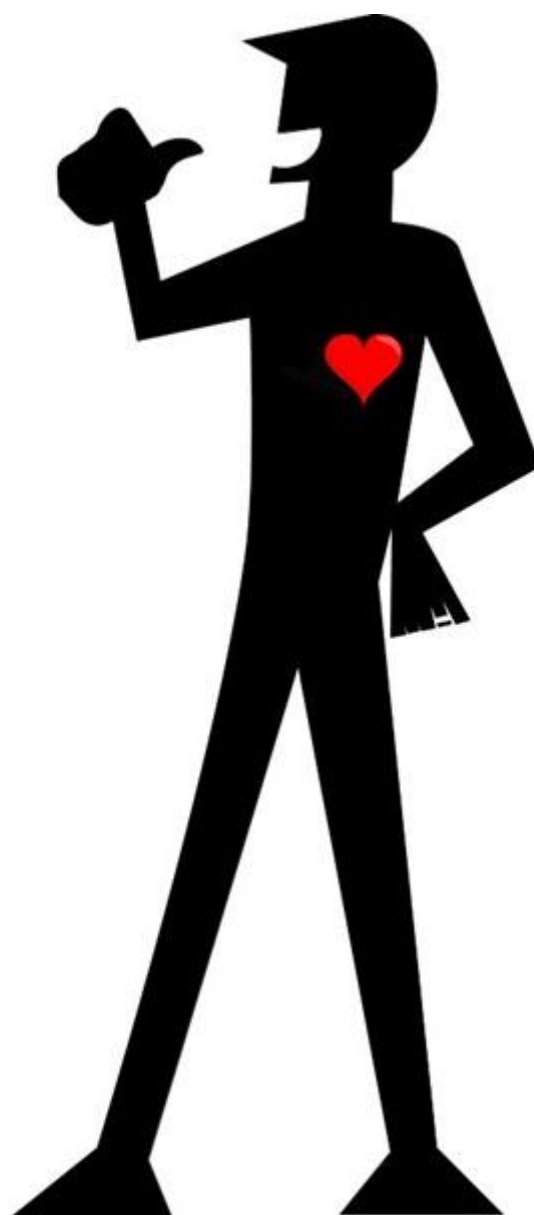
EWALUACJA I PODSUMOWANIE (10 MIN)

Zaproś wszystkich uczestników, aby usiedli w koło. Zadaj im pytanie – co było najważniejsze dla nich w czasie tego szkolenia, co im się najbardziej podobało, z czym wracają do domu. Sam też weź udział w tej rundzie.

Ustal formę pomocy/współpracy z grupą podczas organizacji gry, termin nadesłania gotowego scenariusza i harmonogramu oraz termin spotkania – odprawy przed samą grą.



Materiały dla uczestników: ludzik



Materiały dla uczestników: relacje

RELACJA NR 1 – WARSZAWA

Filmowa Gra Miejska organizowana w Warszawie przez Liceum im. Tadeusza Reytana i kino Muranów była wyzwaniem dla uczestników. W straszliwym upale 120 uczestników przemierzało ulice Warszawy poszukując bohaterów kultowych filmów, którzy uciekli. Celem młodych kinomanów było namówienie ich do powrotu i zebranie odpowiedniej deklaracji od każdego bohatera.

Na początku zespoły zostały podzielone w pięcioosobowe grupy, tak by w skład jednej grupy wchodził uczniowie różnych liceów. Gracze przed wyruszeniem na grę musieli nauczyć się swoich imion oraz kilku faktów o sobie nawzajem. W końcu poszukiwanie zagubionych bohaterów klasyki kina polskiego do łatwych zadań nie należy! Po pomyślnym przejściu etapu wstępnego, zespoły zaopatrzone w specjalne paszporty do zbierania deklaracji od bohaterów, ruszyły na trasę gry.

Swoje zmagania uczestnicy rozpoczęli od rozwiązania „Hydrozagadki” - na tym punkcie przydała się dobra współpraca zespołowa. Po rozwiązaniu problemów z wodą zmierzili się też z trudnościami spożywczymi, a dokładniej sprawdzili, ile toreb cukru można przewieźć na jednym rowerze - to przy wsparciu bohatera filmu „Poszukiwany, poszukiwana”. Dowiedzieli się też, ile potrafi być wart jeden ziemniak, gdzie szukać drogocennej połówki 2 tys. pessos („Kiler”), jak zbudować kinomaszynę z kartonu („Historia Kina w Popielawach” i jak to jest być „Gadającą Głową”).

Na zakończenie, odbyło się uroczyste rozlosowanie nagród dla zespołów, którym udało się w wyznaczonym czasie ukończyć trasę gry i zdobyć deklaracje od wszystkich bohaterów.

RELACJA NR 2 – KRAKÓW

W Krakowie najmłodszy organizatorzy - uczniowie Gimnazjum nr 18 wyznaczyli start gry w Kinie pod Baranami. Tam spotkali się z uczestnikami i uroczystie powitali zawodników, rozdali wskazówki i karty do gry, a także podzielili graczy z poszczególnych liceów na grupy.

Następnie uczestnicy wyruszyli jako młodzi filmowcy-detektywi na poszukiwania kolejnych fragmentów kultowych filmów ukrytych na terenie miasta. Od punktu do punktu kierowali ich organizatorzy, ale wskazówki nie były proste. By poznać lokalizację kolejnych punktów uczestnicy musieli rozwiązywać zagadki i rebusy.

Na początku gracze wyruszyli na spacer w okolicach rynku, gdzie na szczęście nie brakowało zacienionych miejsc. Wśród nich był Bar Gastronomiczny na ul. Jabłonowskich 6 - gdzie zadaniem graczy było skonsumowanie w parach porcji... kaszy gryczanej. Dla utrudnienia uczestnikom zawiązywano oczy, a łyżki przywiązywano sznurkiem. Była to aluzja do ulubionej komedii Barei – „Misia”, która, jak widać, cieszy się powodzeniem również wśród młodszych kinomanów. Uczestnicy wzięli udział w wielu wymagających

wyobraźni zadaniach - musieli znaleźć tajemniczych Kilerów w Sukiennicach oraz odgadnąć „Jasminowe” zapachy w klasztorze. Na koniec wszyscy zebrali się w Kinie pod Baranami, gdzie odbyło się krótkie podsumowanie oraz losowanie nagród

RELACJA 3 – POZNAŃ

W Poznaniu grę przygotowali uczniowie z Liceum Ogólnokształcącego im. Stanisława Wyspiańskiego w Obornikach. Kiedy uczestnicy pojawili się na punkcie startowym wszystko było już związane na ostatni guzik - karty do gry w kształcie kliszy filmowej, mapki, wskazówki, a do tego prezentacja multimedialna. Przy wejściu do kina Muza chętnych do udziału w grze witały dziewczęta w stylowych kapeluszach, piękne niczym gwiazdy kina niemego.

Tuż po godzinie 10.00 sala kinowa była wypełniona po brzegi. Na widowni zasiadła ponad setka poznańskich licealistów. Nim jednak uczestnicy ruszyli w miasto, czekało na nich niełatwe zadanie wstępne, sprawdzające ich kreatywność. Na ekranie pojawił się fragment z kultowego filmu „Miś”. Problem polegał na tym, że ścieżka dźwiękowa została odłączona. Do uczestników należało stworzenie „na szybko” własnej wersji filmowego dialogu. Dopiero wówczas można było przejść do właściwej gry.

Ponad 100 uczestników wyruszyło spod kina Muza, by przejść 7 tajemniczych punktów. Jeden z nich ukryty był na pierwszym piętrze baru mlecznego „Przysmak”, gdzie czekali już organizatorzy z pluszowym misiem na kolanach – aluzją do filmu Barei. Na stoliku rozłożyli dwa niezbyt czyste talerze, na nich porcje ryżu o wątpliwych walorach smakowych. I pomyśleć, że uczestnicy, aby zjeść to danie, mieli do dyspozycji zestaw połączonych ze sobą i przymocowanych do stołu widelców. Karkołomne zadanie na współpracę i koordynację ruchową.

Na Starym Rynku gracze musieli popisać się wyjątkową znajomością twórczości Juliusza Machulskiego. Ktoś bowiem pomieszał kwestie wypowiedziane przez bohaterów filmu „Kiler”. Aby uzyskać zaliczenie uczestnicy musieli przywrócić prawidłową kolejność. Zadanie tym trudniejsze, że rynek tonął w słońcu, a upał, jak wiadomo, osłabia koncentrację.

Po kilkugodzinnej grze sala kina Muza na powrót zapełniła się licealistami, a organizatorzy mogli z czystym sercem rozlosować wśród nich zestawy nagród.

Materiały dla trenera: wskazówki do narracji

„KROK PO KROKU” – WSKAZÓWKI DLA PROWADZĄCEGO

Podczas ćwiczenia przeprowadź symulację dnia gry. W ten sposób uczniowie będą mieli okazję do zastanowienia się, co jeszcze mogą przygotować przed grą, jakie mogą napotkać trudności i jakie mogą być pytania uczestników.

Czym jest symulacja?

Symulacja jest specyficzną sytuacją, w której role są odgrywane zgodnie z ich obrazem w świecie realnym. Celem symulacji jest pokazanie pewnego procesu od początku do końca. Symulacje mogą być zatem ujmowane jako odwzorowanie rzeczywistości lub model procesu społecznego, politycznego czy ekonomicznego.

W ćwiczeniu „Krok po kroku”, uczniowie będą musieli zaopiekować się uczestnikiem gry przeprowadzając go przez wszystkie najważniejsze etapy dnia.

Jaka jest rola prowadzącego?

Rolę prowadzącego w tym ćwiczeniu można porównać do roli scenarzysty, reżysera i narratora. Prowadzący zadaje uczniom pytania sprawdzając czy zaplanowali każdy element gry.

Prowadzenie narracji

Narrację warto prowadzić jak najbardziej szczegółowo, rozkładając każdą czynność na czynniki pierwsze, warto dopytywać się o wygląd otoczenia, reakcje uczniów- organizatorów w konkretnym momencie, czynności które będą wykonywać. Narrację prowadź głównie w czasie teraźniejszym, dzięki temu uczniowie wczują się w opisywane sytuację. Przez cały czas trwania ćwiczenia zastanawiaj się z grupą jakie uczestnik może napotkać trudności i jakie mogą być jego pytania..

Poniżej prezentujemy przykładowe pytania w narracji. Pytania warto dopasować do konkretnej koncepcji gry i wcześniejszych ustaleń z uczniami.

WSTĘP – UCZESTNIK PRZED GRĄ

Sprawdź jak uczniowie zaplanowali promocję gry:

- to jest potencjalny uczestnik waszej gry
- jak dowie się o tym że gra się odbędzie?
- gdzie znajdzie informacje o grze?

Dzień gry:

W tej części sprawdź., czy uczniowie pomyśleli o systemie informacyjnym w szkole np. strzałki wskazujące drogę lub osoba, która podpowiada, jak dotrzeć do rejestracji. Czy przewidzieli, że dużo osób w tym samym momencie będzie chciało się zarejestrować i jakie wymyślili rozwiązania dla tego problemu.

- wasz bohater wchodzi do szkoły, co widzi? jak się czuje?
- gdzie znajduje się rejestracja?
- jak tam dociera?
- kiedy jest już przy stanowisku rejestracyjnym, co musi zrobić?
- od kiedy może się rejestrować?
- kto z was tam będzie? czym każdy z was będzie się zajmował?
- jakie materiały otrzymuje?

Sprawdź czy przemyślana została kwestia podziału na grupy, integracji uczestników i uniknięcia korków w punktach, które mogą być skutkiem np. tego, że wszystkie grupy wyruszają razem na ten sam punkt.

- jak i gdzie przebiega rozpoczęcie gry?
- co widzi wchodząc do sali?
- jak przebiega podział na grupy?
- jak wasz uczestnik czuje się w grupie?
- jak poznaje innych uczestników?
- kiedy grupy mogą wyruszyć na grę?
- skąd wie gdzie ma się udać?

Sprawdź, czy uczniowie pomyśleli o charakteryzacji osób stojących na punktach (np. nawiązując do filmu, którym się inspirowali) i czy przewidzieli awaryjnie scenariusze (np. w przypadku brzydkiej pogody lub zgubienia się grup).

- jak dowiaduje się gdzie znajdują się kolejne punkty?
- co widzi na poszczególnych punktach?
- co musi na nich robić?
- co się stanie jeśli wasz uczestnik się zgubi?

Sprawdź, jak zaplanowane zostało zakończenie gry (np. czy uczestnicy gry zmieszczą się wybranym przez uczniów-organizatorów miejscu, czy są wybrane osoby, które przygotowują salę). Dowiedz się, czy losowane będą nagrody i jak losowanie będzie przebiegać.

- czy uczestnik wie, kiedy i gdzie odbędzie się zakończenie gry?
- jak przebiega zakończenie? Kto je przygotowuje?
- co robi uczestnik?
- czy wasz uczestnik dostaje nagrodę?
- jakie są przewidziane nagrody?
- kogo spotyka na zakończeniu gry?

DODATKOWE WSKAZÓWKI

W czasie ćwiczenia:

- reaguj na odpowiedzi uczniów, dopytuj o konkretne informacje
- zachęcaj uczniów do aktywnego udziału, dodawaj otuchy
- doradź, wskazuj potencjalne problemy i nowe zadania do wykonania
- pozwól uczniom swobodnie odpowiadać na pytania, nie utrzymuj porządku za wszelką cenę
- na koniec zadaj o podsumowanie ćwiczenia

Gra miejska – spotkanie organizacyjne 2

ODPRAWA PRZED GRĄ

1. CELE:

Uczestnicy po spotkaniu będą wiedzieli:

- na jakim etapie jest organizacja gry (będą wiedzieli co zostało już zrobione, a co jeszcze jest do zrobienia)
- jak rozwiązać napotkane dotychczas podczas organizacji problemy
- kto będzie pełnił podczas gry jaką funkcję/rolę i jakie będą jego/jej zadania

2. CZAS:

2h

3. METODY PRACY:

burza mózgów, praca w grupach, dyskusja,

4. MATERIAŁY WARSZTATOWE:

flipcharty, markery, karteczki post-it

5. UWAGI:

Uczestnicy spotkania siadają w kręgu, dzięki czemu będzie im łatwiej ze sobą rozmawiać, wspólnie pracować i lepiej się poznać.

WPROWADZENIE (15 MIN)

- zacznij od celu – po co tu jesteśmy?
- Opowiedz, o czym będzie szkolenie, czego uczestnicy mogą się na nim spodziewać, kiedy będą przerwy i kiedy się ono zakończy
- spytaj o oczekiwania
- zaproponuj uczestnikom spisanie kontraktu (zasad obowiązujących na szkoleniu)

Potrzebne materiały

- flipchart z krótkim programem szkolenia oraz wypisanymi trzema głównymi celami

ROZPLĄTYWANIE SIECI (10 MIN)

Poproś uczestników, by zamknęli oczy, zmieszali się w tłumie i chwycili za ręce. Następnie tak „zasupłani” uczestnicy otwierają oczy, starają się wyplątać (bez puszczenia rąk) i stworzyć krąg (zabawę można powtórzyć dwa razy).

Możesz wykorzystać inne ćwiczenia, których celem jest integracja uczestników i rozgrzewka przed dalszą częścią szkolenia.

Lista przykładowych ćwiczeń dostępna jest tu:

http://www.mlodziej.org.pl/sites/mlodziej.org.pl/files/publication/557/energizery_pdf_78177.pdf

PODSUMUJEMY DZIAŁANIA (20 MIN)

Poproś uczniów, by podzielili się na sekcje organizacyjne, w których realizowali swoje zadania. W grupach uczniowie zapisują na flipchartach z jednej strony kartki, co zostało już zrobione, a z drugiej, co jeszcze jest do zrobienia (wraz z terminami). Czerwonym markerem zakreślają te spośród zadań do zrobienia, które ich zdaniem są pilne.

Poproś uczniów również o przygotowanie odpowiedzi na pytania (pytania wydrukowane na kolorowych kartkach przyczep tak, by były widoczne dla każdej grupy):

- z czego jesteśmy szczególnie zadowoleni?
- jakie problemy napotkaliśmy w realizacji zadań?
- czy udało nam się je rozwiązać?
- jeśli tak, to jak sobie z nimi poradziliśmy?
- czego dowiedziałem się lub nauczyłem w trakcie dotychczasowej pracy nad zadaniami? (na to pytanie może indywidualnie odpowiedzieć każdy członek zespołu)
- jakie problemy przewidujemy w trakcie dalszej pracy?

Na koniec ćwiczenia wszystkie sekcje po kolei prezentują swoje odpowiedzi. Omawiają zrealizowane i czekające na realizację zadania. Prezentują efekty działań. Skomentuj wypowiedzi uczniów.

Potrzebne materiały

- kolorowe kartki z powyższymi pytaniami

ROZWIĄZUJEMY PROBLEMY (15 MIN)

Uczestnicy wracają do swoich grup. Otrzymują czystą kartkę A4, którą składają na pół. Po jednej stronie wynotowują najistotniejsze problemy, na jakie natrafili w czasie pracy nad projektem organizacji gry. Następnie składają kartkę tworząc z niej papierowy samolot. Na znak prowadzącego grupy rzucają samoloty

do innej grupy. Następnie uczestnicy warsztatów pracują nad rozwiązaniami problemów innych grup. Samoloty latają tak długo, aż wszystkie grupy napiszą swoje rozwiązania dla wszystkich problemów.

W zależności od stopnia realizacji ustalonych działań i liczby problemów, które zostaną przedstawione, ćwiczenia w tym bloku mogą trwać dłużej lub krócej. Na zakończenie bloku uczniowie muszą mieć jasność, co i jak w najbliższych dniach muszą zrobić, i jak mogą przezwyciężyć napotkane trudności. W razie potrzeby warto przedłużyć tę część.

Potrzebne materiały

- flipcharty, markery, czyste kartki A4

PRZERWA (10 MIN)

DZIEŃ GRY – „PRÓBA GENERALNA” (15 MIN)

Podsumowane zostały dotychczasowe działania organizacyjne, ich efekty i związane z nimi problemy. W tej części spotkania, uczniowie przeprowadzą próbę generalną dnia, w którym odbędzie się gra.

Kto jest kim na grze?

Zrób razem z uczniami listę funkcji i zadań, które są do wypełnienia podczas samej gry. Zapisz je na karteczkach i rozłóż na podłodze. Poproś uczniów, by każdy wziął karteczkę z nazwą opisującą funkcję, którą będzie pełnił podczas gry oraz wybrał te zadania, które są do jego funkcji przypisane.

Na koniec sprawdź, czy wszystkie najważniejsze funkcje są komuś przypisane i czy każdy wie jakie są jego zadania podczas gry.

Jeżeli nie wszystkie karteczki zostaną wybrane, warto omówić dlaczego te funkcje nie zostały przez uczniów wzięte pod uwagę, przedyskutować na ile są one potrzebne i przydzielić do konkretnych osób.

Ćwiczenie ma na celu sprawdzenie, czy grupa nie zapomniała o funkcjach kluczowych dla gry i czy każdy wie, jakie są jego/jej zadania podczas trwania przedsięwzięcia.

Potrzebne materiały

- karteczki post-it, markery

KROK PO KROKU (30 MIN)

Podczas ćwiczenia uczniowie mają za zadanie zaopiekować się fikcyjnym uczestnikiem ich gry. W ten sposób z wyprzedzeniem przewidzą, co jeszcze mogą przygotować przed grą, jakie mogą napotkać trudności i jakie mogą być pytania uczestników.

Poproś kogoś z grupy, by na flipcharcie narysował uczestnika gry. To będzie główny bohater tego ćwiczenia (do stworzenia bohatera gry można wykorzystać również inne techniki, np. wycinankę z kolorowych papierów, gazet. To, jak będzie wyglądał bohater, zależy od grupy i jej pomysłów, można też nadać mu imię bądź pseudonim).

Pomóż uczniom przeprowadzić uczestnika po kolei przez wszystkie najważniejsze etapy gry. Zapiszcie wszystkie pytania jakie uczestnik może mieć do organizatorów. Prowadź narrację i zadawaj szczegółowe pytania pomocnicze, na które odpowiadać będą uczniowie.

Np. Wasz bohater wchodzi do szkoły, co widzi? Gdzie znajduje się rejestracja? Jak tam dociera? Kiedy jest już przy stanowisku rejestracyjnym, co musi zrobić? Kto z was tam będzie? Jakie materiały otrzymuje? Skąd i o której wyrusza na grę? Po jakimś czasie prowadzenia narracji możesz zaproponować, by jakiś ochotnik z grupy przejął zadawanie pytań. Na koniec omów z uczniami czego się dowiedzieli podczas ćwiczenia i jakie nowe zadania się pojawiły.

Potrzebne materiały

- materiał dla trenera: krok po kroku – wskazówki do narracji
- flipcharty, markery

Zwróć uwagę, by uczniowie prowadząc bohatera krok po kroku jednocześnie sprawdzali, czy o wszystkim pamiętali. Jeśli pojawią się zadania nie uwzględnione na wcześniejszym etapie planowania uzupełnij listy rzeczy „do zrobienia” poszczególnych sekcji (listy stworzone na początku spotkania).

EWALUACJA I PODSUMOWANIE (10 MIN)

Zaproś wszystkich uczestników, aby usiedli w koło. Zadaj im pytania:

- jak się czują przed grą?
- jakie emocje im towarzyszą?
- co zyskali na tym spotkaniu?
- z czym wracają do domu?

Przypomnij uczniom o formie, w jakiej mogą się kontaktować podczas ostatnich dni przygotowań, przypomnij o waszych ustaleniach (np. terminach realizacji zadań).