



Parlament Europejski

SZKOŁA-AMBASADOR



CZY MOJA MIEJSCOWOŚĆ TO TEŻ UNIA EUROPEJSKA? GRA MIEJSKA W EDUKACJI

**Propozycje zajęć dla
młodzieży z okazji
Dnia Europy**

Autorka: Aleksandra Czetwertyńska

Gry miejskie w ostatnich latach przeżywają renesans. Przyciągają swoją atrakcyjną formą, łatwością organizacji i możliwością dostosowania do potrzeb zróżnicowanych odbiorców i odbiorczyń – młodzieży, senierek czy tropiciele zagadek. Gry w przestrzeni to także przyjemny sposób na naukę i zdobywanie doświadczenia, a także okazja do nawiązania współpracy z sojusznikami i sojuszniczkami spoza szkoły.

Czym jest gra miejska?

Gra, którą na potrzeby tego materiału będziemy nazywać miejską (choć w rzeczywistości może być ona rozgrywana w dowolnej przestrzeni, również zamkniętej – takiej jak szkoła czy biblioteka), to zabawa, której cechą charakterystyczną jest wykorzystanie przestrzeni do jej realizacji. Jest to połączenie znanych od dawna sposobów spędzania czasu: harcerskich podchodów, biegów na orientację, gier i zabaw podwórkowych, spacerów z elementami znanymi z teatru, filmu, dramy czy wreszcie gier RPG i gier komputerowych.

Najczęściej celem gry jest przejście całej trasy przygotowanej w terenie specjalnie na tę okazję. Trasa może przebiegać dowolnie, w zależności od potrzeb i wyobraźni organizatorek i organizatorów, którzy na kilka godzin zamieniają znaną przestrzeń w równoległą rzeczywistość. Gry miejskie mogą stanowić dobrą okazję do poznania wkładu dziedzictwa Unii Europejskiej w Waszą najbliższą okolicę – nie tylko do odwiedzenia obiektów współfinansowanych przez fundusze europejskie, ale także do zastanowienia się w aktywny sposób, co w naszym codziennym życiu wiąże się z tematyką unijną.

Typologia tego typu gier nie jest sztywna, są jednak pewne wyznaczniki gier miejskich, które mogą ułatwić przyszłą organizację takiego wydarzenia. Warto jednak pamiętać, że wymienione typy mogą się ze sobą przenikać.

Podział ze względu na motyw przewodni gry:

1. Gra fabularna

Jest to gra, w której udział wymaga wcielenia się w określoną rolę, a całość wprowadza nas w jakąś historię, np. „Podróż Posejdona” - uczestnicy i uczestniczki wcielają się w rolę Posejdona, który przemierza gminę w poszukiwaniu inwestycji związanych z wodą, wodociągami, oczyszczaniem ścieków, współfinansowanych ze środków unijnych.

2. Gra tematyczna

Gra, w której zadania układane są z wykorzystaniem jednego tematu, ale niekoniecznie tworzą jedną historię. Tutaj przykładem może być gra o różnorodności religijnej w naszym regionie, w której każdy z punktów dotyczyć będzie innej religii lub świątyni. Tematyka

może być bardzo różnorodna, np. filmy z krajów członkowskich UE, kuchnia polska i wpływy kuchni innych regionów Europy.

3. Gra prosta

Czyli gra pozbawiona fabuły lub tematu. Jest to rozwiązanie, które można wykorzystać np. jeżeli zależy nam, aby uczestnicy i uczestniczki skupili się na zadaniach do wykonania, albo gdy ważny jest dla nas jakiś inny aspekt tej metody.

Podział ze względu na organizację uczestników i uczestniczek:

1. Gra w grupach i gra indywidualna

W grze w grupach uczestnicy i uczestniczki wykonują zadania w zespołach, do których zostali przydzieleni (np. losowo) lub w których zgłosili swoje uczestnictwo. W grze indywidualnej każda osoba uczestnicząca wykonuje poszczególne zadania sama. Istnieje też możliwość połączenia obu typów gry, np. zadania są wykonywane indywidualnie, ale na koniec sumuje się punkty wcześniej ustalonych grup. Takie działanie może mieć sens, jeżeli gra miejska jest tylko jednym z zadań, w którym bierze udział dany zespół.

2. Współpraca lub rywalizacja grup/osób uczestniczących

Może być też tak, że gra wymaga od osób uczestniczących interakcji, np. współpracy przy wykonaniu konkretnego zadania albo wymiany zdobytych informacji. Ale może być też tak, że zadaniem grupy jest unikanie innych uczestników i uczestniczek lub nawet próba ich zmylenia. Mechanika gry może też zakładać, że najwięcej punktów otrzyma grupa, która jako pierwsza dotrze na dany punkt i zrealizuje zadanie.

To co przekłada się na poziom zainteresowania grą oraz na jej grywalność (sprawne rozegranie gry, brak nudy), to w największym stopniu zadania, które należy przygotować. Właściwie mamy nieskończone możliwości. Ogranicza nas tylko wyobraźnia i możliwości organizacyjne. Zadania można jednak podzielić na podstawowe typy, co może nam pomóc przy organizacji gry. Warto zadbać o to, żeby zadania były różnorodne, pobudzały wyobraźnię, zachęcały do wysiłku fizycznego lub do logicznego myślenia. Dzięki temu osoby o różnych umiejętnościach będą miały szansę się wykazać.

Typy zadań:

- Zadania fizyczne – wymagają zręczności, siły, szybkości itp. Takim zadaniem może być pokonanie toru przeszkód, przejście po linie zawieszonych pomiędzy dwoma drzewami, wyścig w workach czy skakanie przez skakankę. Pamiętajmy, żeby zadania tego typu proponować na początku gry, kiedy uczestnicy i uczestniczki nie są jeszcze zmęczeni, a przyda im się mała rozgrzewka.

- Zadania wiedzowe – do nich potrzebna jest konkretna wiedza. Jeszcze jakiś czas temu takie zadania niosły za sobą ryzyko, że uczestnicy i uczestniczki nie będą umieli sobie z nimi poradzić, jednak w dobie nowoczesnych technologii możemy być pewni, że szybko znajdą potrzebne informacje i rozwiążą quiz czy krzyżówkę, a przy okazji je zapamiętają.
- Zadania na kreatywność – zadania, w których uczestnicy i uczestniczki muszą coś stworzyć, np. ułożyć coś z klocków, narysować na ścianie, zrobić rzeźbę z przypadkowych przedmiotów. Mogą też ułożyć własny limeryk albo napisać piosenkę.
- Zadania śmieszne – tutaj chodzi głównie o dobrą zabawę – przebranie się, opowiedzenie dowcipu. Można skakać na jednej nodze lub wysmarować się bitą śmietaną!
- Zadania artystyczne – bliskie są zadaniom na kreatywność, ale wymagają więcej talentu, a mniej sprytu. Takim zadaniem może być stworzenie czyjejś karykatury, odegranie monologu Hamleta lub narysowanie z pamięci „Damy z łasiczką”.
- Zadania techniczne – wymagają zmysłu „złotej rączki”; może będzie trzeba naprawić kontakt albo upiłować nogę od stołka? Zbudować karmnik czy domek na drzewie? Wszystkie tego typu zadania zmieszczą się w tej kategorii.
- Zadania fabularne – bazują na fabule gry i zapraszają do tego, żeby wczuć się w rolę, odegrać jakąś scenkę, np. przekonać kogoś, żeby dał nam dalszą wskazówkę.
- Zadanie wstępne – czasem, jeszcze przed rozpoczęciem gry, warto zadać uczestnikom i uczestniczkom gry (zwłaszcza jeżeli znamy grupę wcześniej) zadanie do wykonania. Takie zadanie może mieć na celu poznanie tematyki gry (np. obyczajowość Warszawy w dwudziestolecie międzywojennym) albo wyznaczenie kolejności startu (uczestnicy i uczestniczki rozpoczynają grę według punktów zdobytych za zadanie wstępne). Może stanowić też wskazówkę, w jaki sposób utworzyć grupy (np. jeżeli było to zadanie wiedzowe, tak pomieszać osoby uczestniczące, żeby grupy miały zawodników z większą i mniejszą wiedzą).

Trasa i początek gry

W przypadku trasy mamy do wyboru trzy podstawowe rozwiązania i różne jego warianty.

1. Każda grupa odwiedza po kolei te same punkty, bo np. prowadzą nas one przez jakąś historię. W takim przypadku ważne jest, żeby ustawić start grup w określonym odstępie czasu (np. co 10 minut) tak, aby na pierwszym punkcie nie było za dużej kolejki.

Tutaj możliwy jest wariant, który zakłada, że poszczególne grupy zaczynają o tej samej godzinie, ale od innych punktów, zaś sama trasa się nie zmienia, czyli np.



grupa A zaczyna od punktu 1 i odwiedza potem punkty 2, 3, 4, ale grupa B zacznie od punktu 2 i odwiedzi punkty w kolejności 3, 4, 1. W takim przypadku trzeba postarać się, aby wszystkie grupy miały mniej więcej taką samą drogę od punktu startowego do pierwszego punktu na trasie.

2. Grupy odwiedzają punkty w dowolnie wybranej przez siebie kolejności, jak im wygodniej. To oczywiście niesie za sobą ryzyko tłumów przy poszczególnych punktach, pozwala jednak na przejęcie przez uczestników i uczestniczki większej kontroli nad grą.
3. Grupy odwiedzają punkty w narzuconej im z góry kolejności, jednak kolejność jest różna dla każdej z grup.

Uczestnicy i uczestniczki mogą otrzymać już na wstępie mapę ze wszystkimi punktami do odwiedzenia i z prawidłową kolejnością. Może też być tak, że dowiedzą się tylko, gdzie jest pierwsza stacja z zadaniem, a dopiero po jego rozwiązaniu otrzymają kolejną wskazówkę, gdzie mają się udać.

Koniec gry i wygrana

Zazwyczaj, zwłaszcza w grach edukacyjnych, organizuje się wspólny finał gry, podczas którego ogłasza się zwycięzców i zwyciężczynie, ale również daje się szansę osobom uczestniczącym, aby podzieliły się wrażeniami. Można zorganizować ognisko, koncert lub pokaz filmu.

Warto pomyśleć, jak zapłacić czas tym, którzy jako pierwsi dotrą do mety. Przydadzą się dodatkowe zadania i zabawy. Zwyciężyć mogą ci, którzy przybyli jako pierwsi albo ci, którzy zdobyli najwięcej punktów po drodze lub prawidłowo rozwiązali wszystkie zadania po drodze. (Takie rozwiązanie sprawdza się, jeżeli nie mamy nagród dla wszystkich). Nie zawsze trzeba jednak wręczać nagrody; czasem wystarczy pamiątkowa naklejka lub plakietka za udział w grze.

Organizacja gry krok po kroku

Potraktujcie tworzenie gry miejskiej jako projekt – po zapoznaniu się ze wstępem dotyczącym definicji i rodzajów gier miejskich warto przejść do działania! Choć sama gra miejska potrwa zapewne nie więcej niż 2–3 godziny, to jej zaplanowanie, przygotowanie i podsumowanie wymagają więcej czasu.

KROK 1. REKRUTACJA GRUPY

Na początek zbierzcie grupę, która chciałaby się zająć organizacją gry miejskiej. Grupę można zebrać za pośrednictwem mediów społecznościowych, rozwieszając plakaty w szkole lub zwykłą pocztą pantoflową. Grupę mogą też zorganizować nauczyciele lub nauczycielki – np. opiekujący się kołem zainteresowań.

Po tym jak zbierze się już grupa zapaleńców gotowych poświęcić swój czas, aby stworzyć coś zupełnie wyjątkowego, koniecznie zorganizujcie spotkanie wstępne. Zobaczycie, ile Was jest, jakie macie umiejętności, czy nie potrzebujecie większego wsparcia.

KROK 2. PODZIAŁ ZADAŃ I PLAN PRACY

Tym zajmijcie się na pierwszym spotkaniu. Wymyślanie zadań, trasy, fabuły, tematu gry – nie ma przeszkód, żebyście zrobili to wspólnie na spotkaniu. Koniecznie jednak stwórzcie zespoły odpowiedzialne za kolejne prace. Pierwsza grupa robocza powinna być odpowiedzialna za ustalanie lokalizacji, sprawdzanie ich i dokładne zaplanowanie, gdzie ma się odbyć zadanie. Ta grupa musi być w kontakcie z osobami, które będą stały na punktach. Kolejny zespół to ten, który zajmie się przygotowaniem wszelkich druków (o tej części w następnym punkcie), ktoś powinien też czuwać nad zebraniem niezbędnych rekwizytów i sprzętów do przeprowadzenia gry (po wymyśleniu zadań na punktach warto przygotować ich listę). Potrzebny będzie również ktoś odpowiedzialny za rekrutację, promocję i dokumentację (foto, video).

- Wydruki (mapa, karta gry, wskazówki) – w zależności od tego jak zaplanujecie grę, uczestnicy i uczestniczki dostaną na starcie materiały i wskazówki. Warto przygotować instrukcję gry i wydrukować wszystkim, tak aby każdy mógł sprawdzić, czy wszystko dobrze zapamiętał (na instrukcji dobrze jest umieścić numer kontaktowy np. do nauczyciela lub nauczycielki, gdyby ktoś się zgubił lub potrzebował pomocy). Zazwyczaj również uczestnicy i uczestniczki dostają kartę gry, na której osoby stojące na punktach („punktowi”) będą mogły zaznaczyć, że zadanie zostało zrealizowane. Dobrą praktyką jest przemyślenie wcześniej, jak punkty będą odznaczane – pieczątkami, naklejkami, kolorowymi flamastrami, ozdobnymi dziurkaczami. Czasami uczestnicy i uczestniczki po każdym punkcie otrzymują wydrukowaną wskazówkę (może być to zagadka, rebus, łamigłówka), gdzie znajduje się kolejny punkt. Warto wiedzieć wcześniej, ile osób weźmie udział, i wydrukować tyle materiałów, żeby wystarczyło dla wszystkich.
- Punkty – organizując same punkty pamiętajcie, jakimi zasobami dysponujecie. Może macie w grupie kogoś, kto umie zonglować albo chodzić po linie (slackline)? Może znacie kogoś, kto gra na instrumencie, i zrobicie punkt muzyczny? A może ktoś obsługuje program graficzny i potrafi zrobić kolaż lub ukryć na zdjęciach niepasujący drobiazg? Koniecznie wykorzystajcie Wasze umiejętności!

- Spotkania organizacyjne – pamiętajcie, aby zaplanować regularne spotkania, podczas których będziecie mogli się wymienić informacjami na temat tego, co już zostało zrobione. Parę dni przed samą grą spotkajcie się i upewnijcie, czy wszystko jest gotowe. Na takie spotkanie warto przygotować checklistę. Tego dnia możecie przećwiczyć na sobie wszystkie zadania i przejść jeszcze raz całą trasę.
- Promocja – przez cały czas organizacji i realizacji gry warto dbać o jej promocję. Osoby z zespołu promocji mogą opisywać i fotografować również spotkania robocze, tak aby mieć materiał do zamieszczania w mediach społecznościowych. Pamiętajcie, aby w czasie gry uczestnikom i uczestniczkom towarzyszył ktoś, kto zrobi zdjęcia i nagra filmik z wydarzenia.

KROK 3. FORMA, TEMAT, CELE GRY

Cel gry

Organizacja gry ma dwa główne cele:

- Cel ukryty (praktycznie niezmienny, niezależnie od typu gry i jego przebiegu), czyli wymiar edukacyjny i integracyjny. Dzięki udziałowi w grze uczestnicy i uczestniczki zdobywają nową wiedzę i umiejętności (w zależności od zadań), ale również uczą się współpracy i poznają lepiej koleżanki i kolegów.
- Gra ma też swój cel wynikający z jej przebiegu, który należy ustalić w czasie wymyślania fabuły. Warto ten cel wpisać wyraźnie w materiałach, które otrzymają uczestnicy i uczestniczki, np. „celem gry jest uwolnienie księżniczki z wieży”. Pamiętajcie, że osiągnięcie celu powinno być jednoznaczne z ukończeniem gry (czyli, jeżeli celem jest uwolnienie księżniczki, to powinno być to możliwe dopiero po wykonaniu wszystkich zadań, które przewidzieliśmy).

Odbiorcy i odbiorczynie

Myśląc o osobach uczestniczących w grze, zadajcie sobie następujące pytania:

- Kim będą?
- Jak duża to będzie grupa (w przedziale od 30 do nawet 1000 osób)?
- W jakim wieku będą uczestnicy i uczestniczki? Czy gra będzie przeznaczona tylko dla dzieci i młodzieży, czy też dla dorosłych? Czy przewidujecie udział osób spoza środowiska szkolnego?
- Czy będą to osoby, które się znają?
- Jak będziecie zbierać zgłoszenia do gry?
- Czy uczestnicy i uczestniczki będą się zgłaszać indywidualnie, czy już w zespołach?



Odpowiedzi na te pytania pomogą Wam dostosować zadania i mechanikę gry. Pamiętajcie też, że jeżeli gra jest przeznaczona dla osób nieletnich, należy mieć zgodę rodziców na udział dziecka w grze (chyba, że całość odbędzie się na terenie szkoły).

Fabuła

To bardzo ważny element gry – od tego, jaką fabułę wymyślicie, zależy, jak będzie przebiegała cała rozgrywka. Nawet gry, które nie są stricte fabularne, mają jakąś dynamikę, którą warto zaplanować na początku.

Pomyślcie, czy uczestnicy i uczestniczki będą się wcielać w jakieś role. Tutaj mamy parę możliwości:

- Każda grupa wciela się w tę samą rolę, np. tworzymy pięć ekip filmowych, których zadaniem jest nakręcenie filmu o obecności działań instytucji unijnych w naszej gminie.
- Każda grupa wciela się w inną rolę, np. tworzycie świat fantasy i grupy losują, czy są elfami, trollami, orkami, czarownicami itp. W takim wypadku każda z grup może mieć bonusowe punkty lub bonusowe wskazówki w zależności od tego, jaki gatunek reprezentuje.
- W każdej grupie poszczególne osoby wcielają się w inne role, np. w grze bierze udział pięć agencji detektywistycznych, a każda agencja składa się ze specjalisty lub specjalistki o określonej specjalizacji, np.: kryptologa, grafologa, informatyka i mistrza dedukcji. Tutaj zaś dodatkowe atuty (wskazówki, gadżety, mapy lub możliwości) otrzymują poszczególne postacie.

Zastanówcie się, czy gra będzie się rozgrywać chronologicznie, opowiadając jakąś historię, czy raczej tematycznie, a każda grupa w efekcie przeżyje własną przygodę? A może historie i opowieści tylko utrudnią Wam zadanie i wolicie ograniczyć się do dobrego rozlokowania punktów lub urozmaicenia samych zadań?

Trasa i czas trwania

Gra trwa przeciętnie około dwóch–trzech godzin. Akurat tyle, żeby się zaangażować, mieć czas wykonać parę zadań, ale za bardzo się nie zmęczyć. Oczywiście możliwe są odchylenia w różne strony – można zorganizować grę całodzienną, podzieloną na części z dłuższą przerwą na obiad lub grę w wersji przyspieszonej, na małym obszarze, aby nie tracić czasu na odnajdywanie punktów.

Gra przeciętnie składa się z 7–11 punktów. Liczbę punktów trzeba dostosować do liczby graczy (im więcej uczestników i uczestniczek, tym więcej punktów), do terenu, jakim dysponujemy (im większe odległości, tym mniej punktów). Same punkty warto ułożyć tak, żeby były różnorodne; jeżeli na jednym punkcie uczestnicy i uczestniczki układali puzzle, to

na kolejnym mogą przeciągać linię. Jeżeli członkowie i członkinie zespołów biorących udział w grze się nie znają, pierwsze zadanie może być integrujące (łatwe, trochę ruchowe sprawdzi się w tej sytuacji lepiej niż rozwiązywanie quizu). Punkty mogą być umieszczone praktycznie wszędzie. Oczywiście idealnie jest, jeżeli punkt chociaż w minimalnym stopniu nawiązuje do zadania albo do fabuły gry, np. jeżeli gra miejska dotyczyć ma „Lalki” Prusa, to naturalnym wyborem będą punkty ustawione na Krakowskim Przedmieściu czy Powiślu w Warszawie.

Z tego powodu w zależności od głównego motywu warto dokładnie przyjrzeć się okolicy – pomoże to wybrać najciekawsze miejsca, być może nietypowe. Trzeba pamiętać, że aby umieścić punkty gry w niektórych miejscach, trzeba będzie dogadać się z jego właścicielem lub właścicielką albo osobą odpowiedzialną za przestrzeń.

KROK 4. POZYSKIWANIE SOJUSZNIKÓW I SOJUSZNICZEK

Organizacja gry wymaga współpracy sporej grupy ludzi. Przyda się również wsparcie sojuszników i sojuszniczek z zewnątrz. Koniecznie współpracujcie ze szkołą, opowiedzcie o pomysle dyrektorowi lub dyrektorce, a także nauczycielom i nauczycielkom (np. WOS-u czy historii). To osoby, które w pierwszej kolejności mogą Wam pomóc w organizacji gry, ale także wesprzeć Was merytorycznie. Potem rozejrzyjcie się wśród swoich znajomych i rodziców. Może mają zasoby, które przydadzą się w czasie rozgrywki? Na koniec warto udać się do lokalnych władz i mediów, a także do przedsiębiorstw i firm, które mogą zasponsorować nagrody.

KROK 5. REKRUTACJA

Warto opracować prostą strategię promocyjną, która będzie miała na celu również rekrutację. Może jakieś tajemnicze hasło i link do strony na Facebooku na ulotkach roznoszonych po szkole? Albo plakaty, na których będzie od razu pierwsze zadanie? (Kto je rozwiąże, może wziąć udział w grze). Spróbujecie również skontaktować się z lokalnymi mediami i władzami – gry miejskie to wdzięczny temat. W ramach promocji można też pomyśleć o gościu specjalnym, który przyciągnie zainteresowanie, np. specjaliście lub specjalistce w dziedzinie, której dotyczy gra. Spotkanie z taką osobą może odbyć się w czasie finału gry. Zastanówcie się, jak chcecie zbierać zgłoszenia do udziału w grze. Czy będzie to formularz online, czy też lista zawieszona na szkolnym korytarzu? A może macie jeszcze jakiś pomysł?

KROK 6. ZORGANIZOWANIE GRY

O samej grze pisaliśmy wcześniej. Przykładowy scenariusz znajdziecie poniżej. Pamiętajcie, żeby w czasie trwania gry również dobrze się bawić! ☺

KROK 7. PODSUMOWANIE

Po tym jak gra się odbędzie, zaplanujcie jeszcze jedno spotkanie podsumowujące całe wydarzenie – ewaluację. Dobrze, żeby odbyło się ono nie później niż tydzień po zakończeniu gry. Zastanówcie się, co Wam się udało, a co chcielibyście w przyszłości poprawić. Co Was zaskoczyło, a co przebiegło według planu? To będzie również moment na świętowanie potencjalnego sukcesu, gratulacje i podzielenie się osobistymi wrażeniami.

Gry miejskie a projekt edukacyjny

Zorganizowanie gry miejskiej można wpisać w ramy projektu gimnazjalnego, gdyż spełnia wszystkie jego wymogi. Jeżeli weźmiemy pod uwagę cztery podstawowe punkty projektu (wybór tematu, określenie celów i planowanie realizacji, realizacja, publiczna prezentacja i ewaluacja), to łatwo można sobie wyobrazić, w jaki sposób rozpisać przeprowadzenie gry na etapy projektowe, gdzie publiczną prezentacją będzie sama gra.

Należy jednak pamiętać, że gra będzie w tym przypadku tylko narzędziem, a projekt realizować będzie oczywiście młodzież organizująca grę, a nie jej uczestnicy i uczestniczki. W załączniku nr 1 znajdziecie przykładową kartę projektu.

Gry miejskie w edukacji

Gry miejskie świetnie sprawdzają się jako urozmaicenie zajęć dydaktycznych. Zachęcamy do korzystania z gotowych scenariuszy gier, które oczywiście można dowolnie modyfikować.

Warszawskie gry literackie:

http://www.ceo.org.pl/sites/default/files/news-files/warszawskie_gry_literackie.pdf

Śladami przeszłości – gry terenowe po Warszawie:

http://www.ceo.org.pl/sites/default/files/news-files/gry_terenowe_po_warszawie_0.pdf

Można też odwiedzić stronę internetową Filmowych gier miejskich, na której można znaleźć relacje z kilkudziesięciu gier zrealizowanych przez młodzież dla innych uczniów i uczennic:

<http://gramiejska.filmotekaszkolna.pl/>

Tutaj zaś znajdziecie trzy wybrane przykłady gier miejskich:

http://gramiejska.filmotekaszkolna.pl/wp-content/uploads/2013/08/Materia%C5%82-dla-uczestnik%C3%B3w-nr-2-relacje-z-gier_2014.pdf.

Co jeszcze?

Na koniec parę pomysłów, co jeszcze można zrobić, aby gra była wyjątkowa i atrakcyjna dla uczestników i uczestniczek, a przy okazji żeby nie stracić na wartości edukacyjnej. Wyważenie tego, co dają nam aplikacje i technika, z tym, co możemy czerpać z realnego świata, jest kluczem do sukcesu. Korzystajmy z nich, pamiętając, by samo narzędzie nie stało się najważniejsze.

Geolokalizacja – można wykorzystać geolokalizację i szukać punktów przy pomocy GPS-u. Do planowania trasy i tworzenia trasy można też wykorzystać mapy Google.

QR kody – kolejne wskazówki ukrywamy w QR kodach, które udostępniamy po rozwiązaniu zadania. Przykładowa strona generująca kody: <http://www.qr-online.pl/>.

Quizy – tworzymy je na jednej z dostępnych stron lub aplikacji np. Kahoot lub LearningApps, a linki udostępniamy na konkretnym punkcie.

Krótkie filmiki – jednym z zadań może być stworzenie na punkcie krótkiego filmiku (np. na aplikacji dubdub.com); takie kilkudziesięciosekundowe filmy można pokazać w czasie finału.

Czy moja miejscowość to też Unia Europejska? Przykładowy scenariusz gry

Cel:

– uczestnicy i uczestniczki poznają lepiej wpływ Unii Europejskiej na rozwój miejscowości, ale także na zmiany w Polsce.

Czas gry: 2,5h

Przebieg gry:

Start

Uczestnicy i uczestniczki zbierają się np. w sali w urzędzie lub sali gimnastycznej. Tutaj dowiedzą się, jak przebiegać będzie gra, ile mają czasu na jej realizację. Dostaną też karty gry i potrzebne wskazówki. Należy też poinformować o metodzie wyboru zwycięzcy lub zwyciężczyni. W grach edukacyjnych popularną metodą jest także losowanie wygranych spośród wszystkich osób uczestniczących, które zrealizowały wszystkie zadania lub dotarły do końcowego punktu.

Fabula gry

Uczestnicy i uczestniczki dzieleni są na starcie na 4–5 osobowe grupy. Każda grupa tworzy jedną rodzinę, która składa się z dwojga dorosłych i 2–3 dzieci. Zadaniem grupy – rodziny jest wyprawić się na urlop. Grupy dowiadują się tego ze wskazówek, które wręczają im organizatorzy. Wraz z pierwszą wskazówką uczestnicy i uczestniczki dostają kartę gry, na której organizatorzy będą zaznaczać wykonanie kolejnych zadań.

WSKAZÓWKA NA START

Drodzy Kowalscy! Cóż za radość, jedziecie na wakacje! Niestety macie tylko jeden dzień, żeby przygotować się do wyjazdu. Waszym zadaniem będzie wszystko zorganizować, ale nie myślcie, że to będzie łatwe. Wasza rodzina (dwoje dorosłych i dwójka lub trójka dzieci) będzie musiała załatwić bardzo dużo spraw w bardzo krótkim czasie. Zanim wyruszyście w drogę, musicie jednak stworzyć swój rodzinny portret. Skorzystajcie z dostępnych materiałów.

Komentarz dla organizatora:

Aby zróżnicować godzinę wyjścia, każda nowoutworzona rodzina musi zrobić swój portret rodzinny (np. narysować lub wykleić swoje podobizny albo zrobić zdjęcie w odpowiedniej rodzinnej charakteryzacji). Dopiero po zrealizowaniu tego zadania i zaprezentowaniu go organizatorom grupa dostaje wskazówkę i może ruszyć w trasę.

WSKAZÓWKA: Macie dużo energii, Wasze umysły są sprawne, a mięśnie wypoczęte? Udajcie się do parku X pod pomnik Y. Tam czeka na Was pierwsze zadanie.

ZADANIE 1

Gdzie jest mój paszport? (punkt umieszczony gdzieś w parku, gdzie jest spora przestrzeń)

WSKAZÓWKA DLA UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK

Drodzy Kowalscy! Jedno z Was zgubiło paszport. W związku z tym Waszym zadaniem jest wybrać z listy państwa, do których można podróżować bez paszportu. Są to kraje, które należą do strefy Schengen, czyli te, które zniosły kontrolę graniczną na rzecz współpracy dotyczącej bezpieczeństwa. Oprócz tego do wybranych krajów musicie dopasować ich flagi i stolice. Będziecie musieli się trochę nabiegać. ☺ Powodzenia!

Komentarz dla organizatora:

Przywitajcie Kowalskich i opowiedzcie im, jakie jest ich zadanie. Trudność tego zadania polega na tym, że punkty leżą dość daleko od siebie (mniej więcej 100 metrów). Najpierw wybiera się kraje i biegnie do stolika ze stolicami, jeżeli jednak przybiegnie się ze złymi krajami, trzeba wrócić. To samo należy zrobić, dobierając flagi do stolic. Zadanie może na raz rozwiązywać parę grup, pod warunkiem że przygotujecie więcej zestawów. Flagi państw europejskich dostępne są np. tutaj: <http://www.flagi-panstw.pl/organizacja/eu>.

WSKAZÓWKA Z TRASĄ: Zmęczyliście się? Nie ma czasu na relaks, czas ruszać w dalszą drogę. Idźcie tam, gdzie znajdziecie słowa, zdania i mądrości z całego świata. Tam, gdzie mieszkają dzikie stwory i zupełnie łagodne zwierzęta, superbohaterowie i zwyczajni urzędnicy. Wiecie gdzie to jest? Zanim wyruszyacie, dopytajcie organizatorów, czy dobrze zgadliście.

ZADANIE 2

Co nam będzie potrzebne? (punkt umieszczony w miejscu z darmowym Wi-Fi, np. w bibliotece publicznej)

WSKAZÓWKA DLA UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK

Drodzy Kowalscy! Wiecie już, gdzie chcecie jechać? Gratulujemy – zdecydowaliście się na narty we Francji. Jedno z Waszych dzieci bardzo lubi jeździć na nartach. Czas skompletować ekwipunek i wyznaczyć trasę. Przed Wami leży kompletny strój narciarski. Waszym zadaniem jest ubrać jedno z dzieci w strój i poprosić je, żeby wyznaczyło najkrótszą trasę samochodową z Waszej miejscowości do Chamonix. Oczywiście najlepiej użyć w tym celu internetu. Unia Europejska między innymi kładzie nacisk na rozwój społeczeństwa informacyjnego. Jeszcze przed wstąpieniem Polski do Unii jednym z jej celów był powszechny dostęp do internetu, również w miejscach publicznych.

Komentarz dla organizatora:

Musicie mieć przy sobie własny sprzęt np. laptop, na wypadek gdyby uczestnicy i uczestniczki nie dysponowali w czasie gry urządzeniami mobilnymi z Wi-Fi. Trasę do kolejnego punktu wyznaczcie, rysując kredą strzałki na chodniku.

WSKAZÓWKA Z TRASĄ: Czas troszkę odpocząć, napić się herbaty? Na Wasze odwiedziny czeka ktoś bliski. Udajcie się do przytulnego mieszkania ciotki Eli i wujka Tomka. Traficie do niego po strzałkach.

ZADANIE 3

Wizyta u ciotki (punkt może być umieszczony w prywatnym mieszkaniu lub np. w szkole, w pomieszczeniu zaaranżowanym na pokój)

WSKAZÓWKA DLA UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK

Drodzy Kowalscy! Przed wyjazdem musicie odwiedzić ukochaną ciotkę. Ciotka ma dwóch synów, którzy właśnie odrabiają pracę domową – test dotyczący Unii Europejskiej. Pomóżcie chłopcom go rozwiązać.

Wskazówka dla organizatora:

Quiz powinien być prosty, a jeżeli uczestnicy i uczestniczki będą mieli kłopoty z jego rozwiązaniem, niesforni synowie będą podpowiadać.

Przykładowe pytania:

- Ile jest gwiazdek na fladze Unii Europejskiej? (12)
- Ilu członków liczy Parlament Europejski? (751)
- Dzień Europy obchodzimy 9 maja. Na pamiątkę jakiego wydarzenia ustanowiono ten dzień? (ogłoszenia planu Schumana) Alternatywnie: Kiedy obchodzimy Dzień Europy?
- Które z wymienionych krajów unijnych nie przyjęło euro jako swojej waluty?
Grecja
Słowacja
Szwecja (prawidłowa odpowiedź)
Cypr
- Jak długo trwa prezydencja w Unii Europejskiej?
3 miesiące
6 miesięcy (prawidłowa odpowiedź)
12 miesięcy
18 miesięcy
- Które z wymienionych państw dołączyło do Unii Europejskiej jako ostatnie?
Chorwacja (prawidłowa odpowiedź)

Rumunia

Bułgaria

Cypr

- Jak nazywa się hymn Unii Europejskiej? (Oda do radości)

Zadanie będą utrudniać zwariowani bracia, którzy więcej rozrabiają, niż pomagają – mogą np. udawać, że zgubili arkusz, a także wujek gadający o pójściu na ryby. Po rozwiązaniu quizu uczestnicy i uczestniczki dostają kolejną wskazówkę.

WSKAZÓWKA: Nie dacie rady zdążyć ze wszystkim. Poproście ciocię, żeby Wam pomogła i pokazała, gdzie macie się udać. Uwaga! Ciocia może mieć do Was pewną prośbę. Nie odmawiajcie jej.

ZADANIE 4

Ach ta szalona ciocia! (gdzieś w przestrzeni publicznej, gdzie można spotkać sporo przechodniów, np. na rynku)

WSKAZÓWKA DLA UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK

Drodzy Kowalscy! Wizyta u cioci i spacer przez miasto zajęły Wam więcej czasu niż myśleliście. Na szczęście ciocia obiecała Wam pomoc. Jednak pod jednym warunkiem. Uwielbia, jak śpiewacie. A jak śpiewać, to z całych sił. Waszym zadaniem jest zaśpiewanie hymnu Unii Europejskiej, ale przy wsparciu trojga przechodniów. Tekst hymnu dostaniecie od organizatorów. Tylko w ten sposób nakłonicie ciocię do wsparcia Waszej wyprawy.

Komentarz dla organizatorów:

Hymn można usłyszeć tutaj: https://europa.eu/european-union/about-eu/symbols/anthem_pl.

Tekst dostępny jest tutaj:

<http://www.europakarpac.pl/index.php/pMenuId/5/pDocId/158/pCmd/1>.

W czasie tego zadania ważne jest, żeby organizatorzy też dołączali się do chóru. Zachęci to uczestników i uczestniczki do zabawy. Po odśpiewaniu hymnu grupa dostaje wskazówkę.

WSKAZÓWKA: Idźcie ulicą Prosta i rozglądajcie się na boki. Może ktoś będzie potrzebował Waszej pomocy?

ZADANIE 5

Jak pomóc szczęściu?

WSKAZÓWKA DLA UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK

Drodzy Kowalscy! Wyruszacie na długą wyprawę, może przyda Wam się w drodze pomoc siły wyższej? Spotykacie na Waszej drodze zagubioną kulturoznawczynię. W jej teczce znajdują się zdjęcia świątyń z Waszej miejscowości, ale również symbolów szczęścia i krótkie opisy przesądów z różnych krajów związanych z podróżowaniem. Pomóżcie dziewczynie wszystko ułożyć, dodajcie nazwy religii do odpowiednich świątyń, a nazwy krajów do symboli szczęścia i anegdot.

Komentarz dla organizatorów:

Poniżej znajdziecie propozycje symboli i przesądów. Zdjęcia świątyń przygotujcie sami – postarajcie się poszukać świątyń różnych wyznań.

Przykłady:

- wysuszone żołądźcie (Anglia), czterolistna koniczyna (Irlandia), winogrona (Hiszpania i Portugalia), świnki (Niemcy i Austria), konik z Dalarna (Szwecja).
- „Kichnięcie kota przynosi szczęście, a pecha rozlanie oliwy” (Włochy), „Nie wyjeżdżajcie we wtorek” (Grecja), „Złapanie spadającego z drzewa liścia przynosi szczęście”(Anglia), „Nie śpiewaj przy jedzeniu, to przywołuje złe duchy” (Holandia).

Po rozwiązaniu zagadki przekaz uczestnikom i uczestniczkom kolejną wskazówkę.

WSKAZÓWKA: Jesteście głodni? Udajcie się na najbliższy bazar i poszukajcie stoiska z flagą Unii Europejskiej.

ZADANIE 6

Wałówka (punkt może być ustawiony na lokalnym bazarku)

WSKAZÓWKA DLA UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK

Drodzy Kowalscy! Przed Wami długa podróż. Warto zabrać ze sobą trochę jedzenia. Jednak Wasza rodzina ma specjalne wymagania. Spośród rzeczy, które przed Wami leżą, wybierzcie:

- produkt, który powstał na terenie Unii Europejskiej
- produkt, który jest chroniony nazwą pochodzenia

- produkt, który jest ekologiczny według Komisji Europejskiej
- produkt, który spełnia dyrektywy Unii Europejskiej
- produkt, którego producent respektuje standardy Międzynarodowej Organizacji Pracy.

Wyjaśnijcie organizatorom, skąd to wiecie.

Komentarz dla organizatorów:

Uczestnicy i uczestniczki muszą uważnie przeczytać etykiety, odnaleźć odpowiednie napisy i oznaczenia towarów.

Ostatnią wskazówkę możecie przekazać ustnie, wskazując gdzie odbędzie się finał.

ZADANIE 7

Pakowanie walizki (punkt w miejscu, gdzie odbędzie się finał)

WSKAZÓWKA DLA UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK

Drodzy Kowalscy! Pozostało już tylko spakować walizkę. Waszym zadaniem jest włożyć jak najwięcej rzeczy (przedmiotów), dbając jednocześnie o to, żeby waga walizki nie przekroczyła 20 kg (limit linii lotniczych).

Komentarz dla organizatorów:

Zadbajcie o to, żeby przedmioty były różnorodne, o różnej wadze i wielkości. Gdy grupa wykona zadanie, oddaje kartę gry organizatorom.

Finał

W czasie finału wszystkie rodziny oddają karty gry (załącznik nr 2), organizatorzy podliczają punkty i ustalają, komu udało się dotrzeć do wszystkich miejsc i rozwiązać zadania. Następnie odbywa się losowanie nagród. Po ich rozdaniu można uczestnikom zaproponować wspólne oglądanie filmów albo poczęstunek. Warto też wykorzystać to spotkanie, aby wspólnie porozmawiać o tym, czym jest Unia Europejska dla współczesnego młodego człowieka. Jakie widzi korzyści? Co zawdzięcza Unii? Czy coś się zmieniło z jego perspektywy w najbliższym otoczeniu?

Załącznik nr 1 **Karta projektu. Określenie celów projektu i zaplanowanie etapów realizacji**

Główne zadania	Działania	Odpowiedzialni uczniowie i uczennice	Terminy realizacji (termin rozpoczęcia i zakończenia)	Stan realizacji
	1.			
	2.			
	3.			
	4.			
	1.			
	2.			
	3.			
	4.			

Główne zadania	Działania	Odpowiedzialni uczniowie i uczennice	Terminy realizacji (termin rozpoczęcia i zakończenia)	Stan realizacji
	1.			
	2.			
	3.			
	4.			
	1.			
	2.			
	3.			
	4.			

KARTA GRY

Czy moja miejscowość to też Unia Europejska?



Zadanie	Zaliczenie	Dodatkowe informacje
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

Wersja: maj 2017