# PRZEKUJ PROBLEMY NA ROZWIĄZANIA

Gra o zespołowym rozwiązywaniu
problemów i wyzwań lokalnych
przez obywateli i obywatelki

# INSTRUKCJA

Rozgrywka jest prowadzona przez **moderatora**. W tej roli może wystąpić nauczycielka lub nauczyciel albo chętni uczniowie. Zadaniem osoby prowadzącej grę jest przedstawienie zasad i nadzór nad przebiegiem rozgrywki – pilnowanie czasu i faz gry oraz przyznanie punktów i podsumowanie. Ta instrukcja jest przeznaczona dla moderatora (osoby prowadzącej) i wyjaśnia, w jaki sposób przygotować, przeprowadzić i podsumować rozgrywkę.

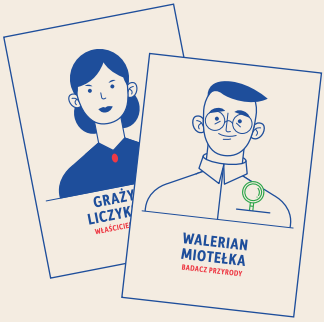
Wiek graczy: od 12 roku życia

Liczba graczy: 10–25

Czas gry: 90 minut

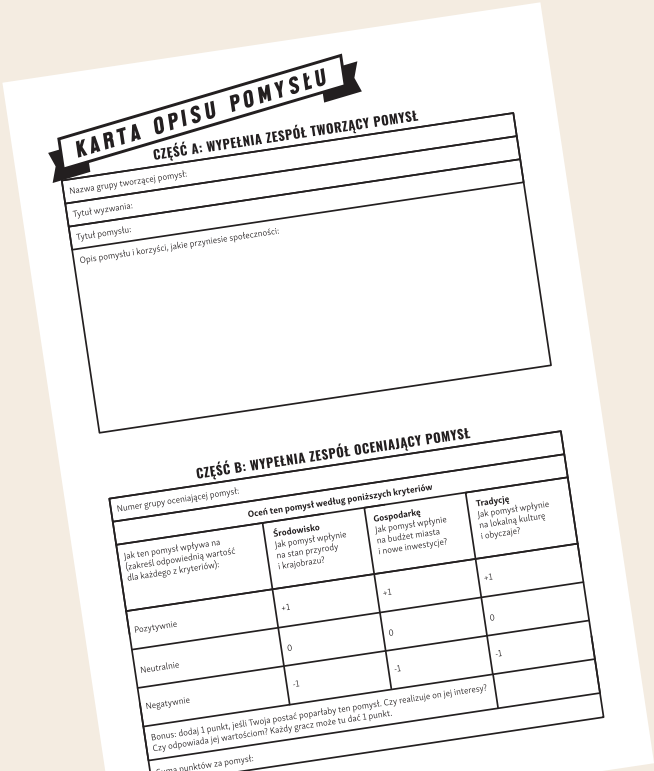
## ELEMENTY GRY

Karty Postaci, 28 sztuk




Karty Wyzwań, 84 sztuki

Karta Opisu Pomysłu, 1 sztuka (przeznaczona do kopiowania)



KARTA OPISU POMYSŁU

CZĘŚĆ A: WYPEŁNIA ZESPÓŁ TWORZĄCY POMYSŁ

Nazwa grupy tworzącej pomysł:

Tytuł wyzwania:

Tytuł pomysłu:

Opis pomysłu i korzyści, jakie przyniesie społeczności:

CZĘŚĆ B: WYPEŁNIA ZESPÓŁ OCENIAJĄCY POMYSŁ

Numer grupy oceniającej pomysł:

| Jak ten pomysł wpływa na (zakreśl odpowiednią wartość dla każdego z kryteriów): | Oceń ten pomysł według poniższych kryteriów<br>**Środowisko**<br>Jak pomysł wpłynie na stan przyrody i krajobrazu? | **Gospodarkę**<br>Jak pomysł wpłynie na budżet miasta i nowe inwestycje? | **Tradycję**<br>Jak pomysł wpłynie na lokalną kulturę i obyczaje? |
|---|---|---|---|
| Pozytywnie | +1 | +1 | +1 |
| Neutralnie | 0 | 0 | 0 |
| Negatywnie | -1 | -1 | -1 |

Bonus: dodaj 1 punkt, jeśli Twoja postać poparłaby ten pomysł. Czy realizuje on jej interesy? Czy odpowiada jej wartościom? Każdy gracz może tu dać 1 punkt.

Suma punktów za pomysł:

Karty Podsumowania w formie widokówek z Zakopanego, 12 sztuk

Instrukcja, 1 sztuka

## WPROWADZENIE:

**Gra jest przeznaczona do wykorzystania w szkołach i w pracy z dużymi grupami.**

**Rozgrywka polega na pracy zespołowej i dyskusji w grupie.**

Gracze przenoszą się do miasta Zakopane w niedalekiej przyszłości. Wchodzą w role jego mieszkańców i stają przed wyzwaniami, jakie im przyniosły ciekawe czasy.

Gracze łączą się w 5 zespołów, przed każdym z nich stają inne wyzwania związane z rozwojem miasta. Zadaniem uczestników gry jest znaleźć takie rozwiązania, które będą realizowały interesy różnych mieszkańców, a równocześnie posłużą rozwojowi całego miasta.

Powstałe pomysły gracze oceniają nawzajem w 3 kategoriach: tradycja, środowisko, gospodarka. Zwycięża zespół, którego pomysły uzyskały najwyższe oceny.

Na koniec gry uczestnicy sprawdzają, jak ich pomysły zmieniły miasto w każdym z ocenianych kryteriów rozwoju: czy rozwinęliście miasto gospodarczo? A może poprawiliście stan środowiska? Ale czy pamiętaliście przy tym o regionalnej tradycji?

**Gra może być wykorzystana jako wstęp do omawiania zagadnień zrównoważonego rozwoju i współpracy w społeczności lokalnej oraz do edukacji obywatelskiej.**

**Dodatkowe materiały do gry oraz karty do wydrukowania można znaleźć na stronie www.hamernia.mik.krakow.pl**

## FABUŁA I CEL GRY

**Poniższy tekst osoba prowadząca grę może odczytać uczestnikom i uczestniczkom w ramach wprowadzenia do rozgrywki.**

Znajdujemy się w niedalekiej przyszłości. Jesteście mieszkańcami i mieszkankami Zakopanego. Dla waszego miasta nastały ciekawe czasy. Przyjeżdża tu coraz więcej turystów, przybywa inwestycji i atrakcji. Miasto rozwija się, ale dotyka je także coraz więcej problemów. Turystyczna stolica Tatr staje się miejscem mało przyjaznym dla zwykłych mieszkańców; dzika przyroda, z której słyną polskie góry, ustępuje pod naporem turystów i inwestorów. Dają też o sobie znać zmiany klimatyczne. Podhala nie omijają spowodowane nimi gwałtowne nawałnice i susze. Wszystko to sprawia, że nie żyje się tu już tak spokojnie jak jeszcze na początku XXI wieku.

Zostaliście wybrani do Obywatelskiej Rady Miasta, która omawia jego najważniejsze problemy i proponuje ich rozwiązania. Każde z was wejdzie w rolę mieszkańca lub mieszkanki miasta. Niektórzy będą przedsiębiorcami, inni przyrodniczkami albo emerytami. Na problemy miasta będziecie patrzeć z perspektywy swoich postaci – jakie rozwiązania przyniosą im korzyści? Co jest dla nich ważne, a na co na pewno się nie zgodzą?

Waszym zadaniem jest wymyślić rozwiązania dla różnych problemów miasta. Powstałe w zespołach pomysły ocenicie sobie nawzajem, według 3 kryteriów:

Gospodarka – jak ten pomysł wpływa na budżet i inwestycje?
Środowisko – jak ten pomysł wpływa na stan przyrody i krajobrazu?
Tradycja – jak ten pomysł wpływa na lokalną kulturę i obyczaje?

Ten zespół, którego pomysły zbiorą najwyższe oceny – wygrywa.

Na koniec wspólnie przyjrzycie się, **jak zmieniło się miasto pod wpływem wszystkich waszych pomysłów**. Użyjecie do tego Kart

Podsumowania w formie widokówek z Zakopanego. Przedstawiają one stan miasta z perspektywy osób je odwiedzających.

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

**Przed grą osoba prowadząca powinna wykonać następujące kroki:**

Przygotuj salę.
Uczestnicy powinni mieć możliwość swobodnej dyskusji w 5 zespołach, liczących po około 5 osób. Każdy zespół powinien mieć stolik lub podkładkę do pisania.
W centralnym punkcie sali rozłóż karty widokówek z Zakopanego do podsumowania rozgrywki w 3 kolumnach:

kolumna pierwsza – widokówki z napisem Gospodarka, od dołu: kryzys, stagnacja, ożywienie, rozkwit,
kolumna druga – widokówki z napisem Środowisko, od dołu: kryzys, stagnacja, ożywienie, rozkwit,
kolumna trzecia – widokówki z napisem Tradycja, od dołu: kryzys, stagnacja, ożywienie, rozkwit.

Oddziel od Kart Wyzwań wszystkie karty „Stwórz własne wyzwanie" i odłóż je do pudełka (nie są one używane w tym wariancie gry).
Potasuj Karty Wyzwań i ułóż je w zakrytym stosie.
Potasuj Karty Postaci i ułóż je w zakrytym stosie.
Przygotuj 20 Kart Opisu Pomysłu (musisz je wydrukować lub skopiować przed grą).

**Uwaga! Jeśli uczestników jest nieco więcej niż 25 osób, można stworzyć większe zespoły. Wtedy 2 graczy będzie grało tą samą postacią. Jeśli liczba uczestników jest niepodzielna przez 5, nie stanowi to problemu – zespoły mogą mieć różną liczebność. W każdym przypadku w grze bierze udział 5 zespołów.**

## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka składa się z 5 faz:

Zapoznania
Wyzwań
Oceny pomysłów
Punktacji
Refleksji

### I. Faza Zapoznania

**W tej fazie gracze tworzą zespoły i zapoznają się ze swoimi postaciami oraz wyzwaniami.**

Podziel uczestników na 5 zespołów. Niech każdy zespół ma miejsce do wspólnej pracy.
Rozdaj każdemu z uczestników po 1 Karcie Postaci.
Poproś, żeby każdy gracz zapoznał się ze swoją postacią, a następnie przedstawił się pozostałym graczom w swoim zespole. Zachęć uczestników, by nie czytali swoich kart innym,

tylko opowiedzieli o sobie. Niech się zastanowią, co ich łączy z innymi postaciami w zespole, a co dzieli.
Każdy zespół wymyśla dla siebie nazwę.

**II. Faza Wyzwań**

**W tej fazie gracze tworzą rozwiązania dla wylosowanych wyzwań.**

Rozdaj każdemu zespołowi po 4 losowe Karty Wyzwań oraz 4 Karty Opisu Pomysłu (kopie lub wydruki).
Gracze analizują po kolei wyzwania i dla każdego z nich wymyślają rozwiązanie, na które zgodziłyby się ich postaci.
Swój zespołowo wypracowany pomysł zapisują na Karcie Opisu Pomysłu (w części A karty).
Ogłoś, ile czasu zespoły mają na pracę.
Przypomnij graczom, że pomysły tworzą z perspektywy swoich postaci.

**Żeby zmieścić się z rozgrywką w 2 godzinach lekcyjnych, praca nad 4 problemami powinna trwać do 30 minut. Jeśli masz więcej czasu, możesz wydłużyć tę fazę gry, powinna się ona jednak zamknąć w około 45 minutach.**

Przykład wypełnionej Karty Opisu Pomysłu:

# KARTA OPISU POMYSŁU

## CZĘŚĆ A: WYPEŁNIA ZESPÓŁ TWORZĄCY POMYSŁ

Nazwa grupy tworzącej pomysł: *5*

Tytuł wyzwania: *I jak tu teraz wędzić?*

Tytuł pomysłu: *Serki na nowo*

Opis pomysłu i korzyści, jakie przyniesie społeczności:

*Proponujemy wypromować modę na zdrowsze, niewędzone serki i informować turystów o tym, że dbamy tu o ich zdrowie. Stragany wyposażone zostaną w płyty indukcyjne zasilane energią z nowoczesnych paneli słonecznych bądź energią wiatrową. W ten sposób pomożemy w budowaniu wizerunku naszego miasta jako odpowiedzialnego w kwestiach zdrowia i ochrony przyrody.*

## CZĘŚĆ B: WYPEŁNIA ZESPÓŁ OCENIAJĄCY POMYSŁ

Numer grupy oceniającej pomysł: *3*

**Oceń ten pomysł według poniższych kryteriów**

| Jak ten pomysł wpływa na (zakreśl odpowiednią wartość dla każdego z kryteriów): | **Środowisko** Jak pomysł wpłynie na stan przyrody i krajobrazu? | **Gospodarkę** Jak pomysł wpłynie na budżet miasta i nowe inwestycje? | **Tradycję** Jak pomysł wpłynie na lokalną kulturę i obyczaje? |
|---|---|---|---|
| Pozytywnie | +1 √ | +1 | +1 √ |
| Neutralnie | 0 | 0 √ | 0 |
| Negatywnie | -1 | -1 | -1 |
| Bonus: dodaj 1 punkt, jeśli Twoja postać poparłaby ten pomysł. Czy realizuje on jej interesy? Czy odpowiada jej wartościom? Każdy gracz może tu dać 1 punkt. | | | √ √ |
| Suma punktów za pomysł: *4* | | | |

## III. Faza oceny pomysłów

**W tej fazie zespoły nawzajem oceniają swoje pomysły.**

Każdy zespół rozdaje pozostałym drużynom po 1 ze swoich 4 wypełnionych Kart Opisu Pomysłu.
Zespoły wspólnie oceniają otrzymane opisy pomysłów innych drużyn i przydzielają im punkty na Kartach Opisu Pomysłu (w części B karty).
Uczestnicy przyznają punkty w każdej z kategorii (Gospodarka, Środowisko, Tradycja).
W każdej kategorii mogą dać 1 punkt – jeśli pomysł sprzyja rozwojowi w tym zakresie, 0 punktów – jeśli pomysł jest neutralny lub -1 punkt – jeśli pomysł szkodzi w danym zakresie.
Dodatkowo gracze mogą przyznać punkty bonusowe. Każdy z nich przyznaje dodatkowy 1 punkt, jeśli dane rozwiązanie szczególnie odpowiada ich postaci.
Zespół oceniający podpisuje się nazwą swojej drużyny na Kartach Opisu Pomysłu.

**Ogłoś, ile czasu zespoły mają na pracę w tej fazie gry. Żeby zmieścić się w czasie 2 godzin lekcyjnych, praca nad oceną pomysłów powinna trwać do 30 minut.**

Po upływie wyznaczonego czasu upewnij się, czy wszystkie zespoły przeprowadziły ocenę 4 otrzymanych pomysłów, i ogłoś koniec pracy.

## IV. Faza punktacji

**W tej fazie zespoły podliczają zdobyte punkty i wyłaniany jest zwycięski zespół.**

Karty Opisu Pomysłu wracają do zespołów, które je stworzyły. Na podstawie wskazanych tam ocen zespoły obliczają swój wynik punktowy, czyli sumę punktów ze wszystkich Kart Opisu Pomysłu.

- Gracze zgłaszają swoje wyniki osobie prowadzącej i na tej podstawie wyłaniany jest zwycięski zespół.

**Zespoły oceniające były podpisane na kartach przy ocenie. W razie wątpliwości co do ocen każdy zespół ma na tym etapie prawo poprosić drużynę, która oceniała dany pomysł, o uzasadnienie swoich decyzji. Jeśli wywiąże się na tym tle dyskusja, zadaniem prowadzącego jest ją poprowadzić tak, żeby każdy mógł zabrać głos, ale by zakończyła się w ramach czasu przeznaczonego na grę.**

- Zwycięża zespół, który uzyskał najwięcej punktów za swoje pomysły.

**V. Faza refleksji**

**W tej fazie wszyscy gracze sprawdzają, jak pod wpływem ich pomysłów zmieniło się miasto.**

- Osoba prowadząca grę zaprasza uczestników do tego, by zsumowali punkty uzyskane przez całą grupę (wszystkie drużyny) w poszczególnych kategoriach: Gospodarka, Środowisko, Tradycja.
- Na podstawie wyników całej grupy (wszystkich zespołów) prowadzący wybiera po 1 karcie podsumowania (pocztówce z Zakopanego) z każdej kategorii. Posługuje się przy tym tabelą:

| **Punkty zebrane przez całą grupę** (wszystkie zespoły) w danej kategorii: Gospodarka, Środowisko, Tradycja | **Karta Podsumowania** (przyszłość Zakopanego przedstawiona na widokówkach) osobna dla 3 kategorii: Gospodarka, Środowisko, Tradycja |
|---|---|
| Od 11 w górę | Rozkwit |

| | |
|---|---|
| Od 6 do 10 | Ożywienie |
| Od 0 do 5 | Stagnacja |
| Poniżej 0 | Kryzys |

**Uwaga! Punkty z bonusów od postaci nie wliczają się do tej punktacji.**

- Na koniec gry prowadzący odczytuje wybrane pocztówki uczestnikom.

**Przykład:**

*Wszystkie drużyny w kategorii Gospodarka uzyskały w sumie -1 punkt, w kategorii Środowisko 12 punktów, a w kategorii Tradycja 8 punktów. Oznacza to, że osoba prowadząca odczytuje następujące karty podsumowania: „kryzys" w kategorii Gospodarka, „rozkwit" w kategorii Środowisko i „ożywienie" w kategorii Tradycja.*

## PROWADZENIE GRY

By gra przebiegała płynnie i przy zaangażowaniu uczestników, osoba prowadząca powinna przestrzegać następujących zasad:

- Prowadzący nie ocenia pomysłów graczy. Dyskusja w grze ma formę burzy mózgów, co oznacza, że wszystkie pomysły są dobre. Podczas ich oceny to gracze analizują pomysły.
- Gracze pracują samodzielnie – osoba prowadząca nie ingeruje w pracę zespołów. Jej zadanie polega tylko na pilnowaniu czasu i przypominaniu uczestnikom, ile pozostało czasu.
- Osoba prowadząca na koniec gry może zainicjować dyskusję o jej wynikach. Może w tym celu postawić wszystkim graczom np. takie pytania otwarte:

- co zadecydowało o wygranej zwycięskiego zespołu? Czym cechowały się ich pomysły?

- jak czulibyście się w mieście, o którym na końcu dowiedzieliście się z pocztówek? Jak wam odpowiada taki stan rzeczy?

- jak ocenilibyście swoją miejscowość w tych 3 kategoriach: gospodarka, środowisko, tradycja?

- co przede wszystkim chcielibyście zmienić w swojej miejscowości?

**Uwaga! Dokładna lista pytań otwartych zależy od osoby prowadzącej, ich celem jest rozbudzenie dyskusji i pogłębienie refleksji graczy (a nie sprawdzanie ich wiedzy!). Prowadzący powinien na tym etapie powstrzymać się od swoich komentarzy i wyjaśnień, a zachęcić do wypowiedzi uczestników i uczestniczki.**

## WARIANT ZAAWANSOWANY GRY – GRA Z WŁASNYMI WYZWANIAMI

Wśród kart wyzwań znajduje się 21 kart do opisu własnych wyzwań. Są na nich zaproponowane tematy wyzwań do rozwinięcia przez graczy. Mogą one być wykorzystane na 2 sposoby:

**1. Włączenie kart własnych wyzwań do standardowej gry.**

Osoba prowadząca rozdaje każdemu zespołowi po 3 karty wyzwań i po 1 karcie „Stwórz własne wyzwanie".
Gracze na podstawie sugestii z tych kart formułują własne wyzwanie (dla Zakopanego), zapisują je na odwrocie Karty Opisu Pomysłu i przekazują innemu zespołowi, żeby stworzył pomysł w odpowiedzi. W ten sposób każdy zespół otrzymuje 1 wyzwanie stworzone przez inną grupę.
Poza tym gra przebiega bez zmian.

**2. Rozgrywka zaawansowana – z własnymi, lokalnymi problemami i wyzwaniami.**

Gra w tym wariancie powinna być poprzedzona rozgrywką w wariancie standardowym, ale może też być potraktowana jako osobne zajęcia.

W tym wariancie gry uczestnicy formułują i rozważają problemy dotyczące miejscowości, w której żyją.

W grze używa się jedynie kart wyzwań do samodzielnego opisu „Stwórz własne wyzwanie" (z sugerowanymi tematami wyzwań).
W grze nie używa się Kart Postaci.
Na początku rozgrywki gracze otrzymują karty „Stwórz własne wyzwanie". Formułują wyzwania, zapisując je na odwrocie Kart Opisu Pomysłu, i przekazują po 1 wyzwaniu pozostałym zespołom.

**Zespoły pracują nad wyzwaniami opracowanymi przez inne drużyny.**

Podczas podsumowania wskazuje się, jak pomysły graczy wpłynęły na rozwój w poszczególnych kategoriach, ale nie odczytuje się treści pocztówek (które dotyczą Zakopanego). Zamiast tego po grze osoba prowadząca inicjuje dyskusję, podczas której gracze zastanawiają się, co ich pomysły oznaczają dla miejscowości. Zespoły dyskutują, po kolei przedstawiając i uzasadniając swoje opinie. W ten sposób tworzą obraz przyszłości swojego miasta.

małopolski instytut kultury MIK

INSTYTUCJA KULTURY
WOJEWÓDZTWA MAŁOPOLSKIEGO

MAŁOPOLSKA

Wydawca:
Małopolski Instytut Kultury w Krakowie
ul. 28 Lipca 1943 17c
30-233 Kraków
tel.: +48 12 422 18 84
www.mik.krakow.pl

Dyrektorka: Joanna Orlik

Koncepcja i opracowanie merytoryczne gry:
Piotr Idziak, Sebastian Wacięga

Teksty:
Piotr Idziak, Sebastian Wacięga

Opracowanie redakcyjne i korekta:
Magdalena Petryna, Aleksandra Smoleń

Ilustracje:
www.freepik.com, www.flaticon.com, Kira Pietrek

Opracowanie graficzne:
Kira Pietrek

Współpraca:
• VII Liceum Ogólnokształcące im. Zofii Nałkowskiej w Krakowie (Piotr Wróbel i Uczniowie)
• III Społeczne Liceum Ogólnokształcące im. Juliusza Słowackiego w Krakowie (Piotr Wróbel i Uczniowie)
• III Prywatne Liceum Ogólnokształcące w Krakowie (Piotr Wróbel i Uczniowie)

© by Małopolski Instytut Kultury w Krakowie, Kraków 2019

www.hamernia.mik.krakow.pl